



SELENITE

LOST CONTACT

Fiche Produit & Game Concept

Description & Pitch de Selenite Lost Contact

Projet Éducatif / IUT de Rouen / Version 1.0 / fiche-produit.pdf

Alison Guilloré - Titouan Lahchiouach - Antonin Leroux - Clément Omnès - Liam Make - Pierre Guérault

FICHE PRODUIT

Titre du jeu :



Genre :

- Partie principale : Jeu solo de simulation et exploration spatial
- Partie VR : Jeu solo de tower defense en FPS

Support des plateformes :



Cible / Pegi :



PITCH DU JEU

Selenite est un jeu de tir spatial palpitant où tu incarnes Alex Carter, un pilote d'élite envoyé en mission de reconnaissance sur une base lunaire abandonnée. Après plusieurs mois sans nouvelles de la base, tu es chargé de découvrir ce qui s'est passé. Mais dès ton arrivée, une terrible vérité t'attend : la base a été envahie par des extraterrestres.

En pénétrant dans l'espace aérien de la base, tu te retrouves immédiatement pris en chasse par des vaisseaux ennemis. Et ce n'est pas tout : un énorme canon de destruction massive est pointé vers la Terre, prêt à tirer. Malheureusement, un bouclier puissant protège la base, mais il est alimenté par plusieurs avant-postes disséminés autour de la base. Ta mission est claire : détruire ces avant-postes pour faire tomber le bouclier et empêcher l'attaque alien.

Au cœur de cette bataille spatiale, tu devras affronter des vagues incessantes de vaisseaux ennemis, tout en naviguant à travers des environnements périlleux et en utilisant des stratégies pour détruire les installations clés. Chaque décision compte : faudra-t-il attaquer directement les vaisseaux ennemis ou s'infiltrer discrètement pour détruire les avant-postes ?

Avec un gameplay intense et une tension croissante, Selenite te plonge dans une course contre la montre pour sauver la Terre et stopper l'invasion alien avant qu'il ne soit trop tard.

SCENARIO UTILISATEUR

Préparation / Menu :

- Le joueur arrive sur un menu d'accueil interactif. Sur ce menu, il est proposé de choisir parmi plusieurs options en fonction de ses préférences :
 - a. Lancer le jeu** : Permet de commencer immédiatement la partie.
 - b. Changer de mode** : Permet de choisir entre les différents modes de jeu disponibles, avec un focus particulier sur le mode Basic ou VR.
 - c. Configurer le jeu** : Offre un accès aux options du jeu (paramètres graphiques, sonores, contrôles, etc.).
 - d. Quitter le jeu** : Permet de fermer l'application.
- Le joueur choisit son mode préféré en appuyant sur le bouton correspondant : Basic ou VR.
- Une fois le mode choisi, le joueur appuie sur le bouton pour lancer le jeu.

Action Mode Basic :

- Le jeu commence par **une cinématique** expliquant le contexte de l'univers. La narration détaillera l'origine du conflit, l'avancée technologique de l'humanité sur la Lune et la menace imminente de la civilisation alien.
- Le joueur prend ensuite le contrôle de son **vaisseau spatial**, situé à la surface de la Lune.
- Des ennemis sont identifiés grâce à des **réticules** qui apparaissent à l'écran. Le joueur utilise son arme de vaisseau pour détruire les vaisseaux ennemis.
- À chaque vaisseau détruit, le joueur gagne de l'expérience, qui peut être utilisée pour **améliorer** son vaisseau et ses compétences.
- Des **vagues successives** d'ennemis arrivent avec une difficulté croissante. La fréquence des attaques ennemies augmente.
- Les avant-postes situés sur la Lune envoient des rayons d'énergie vers la cité alien.
- Le joueur reçoit des indications à l'écran sous forme de réticules pour lui signaler les **avant-postes** à détruire.
- En détruisant ces avant-postes, le joueur empoche davantage d'expérience.
- Le joueur a la possibilité d'ouvrir **l'arbre des compétences** pour améliorer ses compétences avec l'expérience acquise auparavant.
- À mesure que le joueur détruit les avant-postes et repousse les vagues ennemies, un **canon géant émerge** de la cité alien. Ce canon est une menace directe pour la Terre, et son tir peut détruire la planète dans un délai limité.
- Lorsque le dernier avant-poste est détruit, le **bouclier de la cité** alien cède. Le joueur doit alors frénétiquement attaquer le canon géant pour empêcher la destruction de la Terre.
- Si le joueur réussit à détruire le canon à temps, il est félicité et **reconnu comme un héros**.

Action Mode VR :

- Dans ce mode, le joueur incarne un alien à l'intérieur de la cité alien. Une cinématique immersive explique l'origine de la civilisation alien, leur technologie avancée et leur relation avec l'humanité.
- Le joueur se trouve dans le rôle de défenseur de la cité alien, avec un fusil d'assaut à sa disposition. Il doit protéger la cité contre les vagues de vaisseaux humains menaçant d'attaquer.
- Il peut explorer librement une partie de la ville et se déplacer entre ses bâtiments pour avoir plusieurs points de tir sur les ennemis.
- Le joueur peut aussi interagir avec différents éléments de la ville, comme un ascenseur permettant d'atteindre le toit d'un bâtiment et ainsi avoir un meilleur angle de vue sur les vaisseaux humains.
- Le joueur utilise son fusil d'assaut pour repousser les vagues ennemies qui s'intensifient au fur et à mesure de la partie. Chaque vague est plus difficile à gérer que la précédente.
- La pression monte alors que les vagues deviennent quasiment interminables, et le joueur doit constamment se réajuster pour repousser les assauts humains.



INSPIRATION

1. Minecraft

- Inspiration pour les avant-postes : L'idée des avant-postes et des structures puissantes à détruire rappelle les piliers de l'Ender dans Minecraft, qui jouent un rôle clé dans l'univers. Dans Selenite, ces avant-postes peuvent agir comme des points de résistance à neutraliser, avec des mécaniques similaires de destruction stratégique.



2. Outerwilds

- Inspiration pour l'exploration : L'aspect d'exploration ouverte dans un environnement spatial mystérieux s'inspire d'Outerwilds, où chaque planète recèle des secrets à découvrir. Dans Selenite, cette influence peut se manifester par une exploration détaillée de la surface lunaire et la découverte de nouveaux éléments du gameplay ou de l'histoire.



3. Star Wars Battlefront 1

- Inspiration pour les vaisseaux et les commandes : Les contrôles fluides des vaisseaux dans Star Wars Battlefront, avec des commandes intuitives et une mécanique de vol immersive, peuvent être réutilisés pour les séquences de combat en vaisseau dans Selenite, où le joueur prend le contrôle de son vaisseau spatial sur la Lune.



4. Starlink: Battle for Atlas

- Inspiration pour la vue 3e personne et la caméra : La vue à la troisième personne du vaisseau dans Starlink peut être un excellent modèle pour Selenite, où la caméra suit le joueur pendant ses batailles spatiales et lui permet d'avoir une meilleure vision de l'environnement tout en restant immersive.



5. Mass Effect

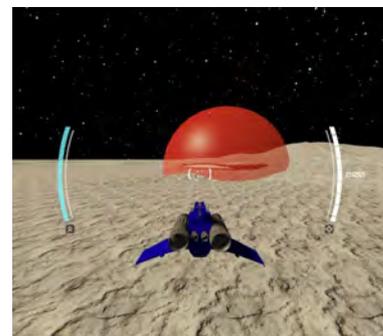
- Inspiration pour l'interface utilisateur (UI) : L'utilisation de cercles dans l'UI de Mass Effect pour présenter les informations critiques (comme les barres de vie ou d'armement) est une référence pertinente pour structurer une interface propre et claire dans Selenite, offrant des informations visuelles sans surcharger l'écran.



LES POINTS CLÉS

- Un système de visée innovant et immersif :

Contrairement aux jeux spatiaux traditionnels où la visée est directement liée aux mouvements du vaisseau, Selenite: Lost Contact propose un système unique permettant de dissocier ces deux actions. Le joueur peut piloter son vaisseau dans toutes les directions (haut/bas, gauche/droite, inclinaison) tout en contrôlant indépendamment la visée avec la souris. Cette mécanique apporte une plus grande liberté de mouvement, une précision accrue lors des affrontements et une immersion renforcée, donnant au joueur un véritable sentiment de maîtrise du combat spatial. Ce système permet également d'adopter des stratégies variées, comme esquiver tout en maintenant la pression sur l'ennemi, ou encore ajuster son tir en temps réel sans modifier sa trajectoire.



(Visuel non final)



- Une double perspective pour une immersion totale :

Selenite: Lost Contact ne se limite pas à un seul point de vue. Grâce à une fonctionnalité innovante intégrée dans le menu principal et le menu pause, le joueur peut à tout moment « changer de camp » et incarner l'ennemi. En un instant, il passe du rôle d'Alex Carter, astronaute humain luttant pour sa survie, à celui d'un Alien chargé de défendre sa citadelle contre l'invasion des vaisseaux humains. Ce système unique renouvelle complètement l'expérience de jeu, offrant deux styles de gameplay distincts et permettant de voir l'histoire sous un autre angle. Ce changement de perspective renforce l'immersion et propose un défi supplémentaire, obligeant le joueur à adapter ses stratégies en fonction du camp qu'il choisit.

- Un système de progression dynamique avec un arbre de compétences :

Selenite: Lost Contact introduit un système de progression riche, où le joueur peut améliorer son vaisseau et ses compétences via un arbre de compétences diversifié. Ce système permet de débloquer et personnaliser des capacités variées : augmentation de la vitesse de déplacement, amélioration des systèmes de défense, renforcement de la visée, ou encore acquisition de nouvelles armes. Cette personnalisation ouvre la voie à des stratégies multiples, rendant chaque partie unique. En fonction des choix de progression, le gameplay se modifie radicalement : un joueur axé sur la rapidité et l'esquive vivra le jeu de manière totalement différente de celui qui privilégie la puissance de feu ou l'armement défensif. Ce système offre ainsi une rejouabilité importante, car chaque nouvelle partie peut être abordée avec une approche différente, changeant totalement la dynamique des affrontements et de l'exploration. Cette flexibilité permet de renouveler l'expérience de jeu à chaque session, et incite les joueurs à expérimenter différentes combinaisons pour découvrir la meilleure manière de surmonter les défis.