

# AGLANDORA

GAME CONCEPT



TOM LONGEPIERRE

FEVRIER 2014

18606



## FICHE SIGNALÉTIQUE

**Concept :** Aglanora

**Atmosphère :** Futuriste, batailles dans l'espace

**Genre :** FPS multi-joueurs

**Plateformes :** PS4 / Xbox One

**Cible :** 16 - 18 ans

## SCENARIO

Depuis maintenant deux millénaires, la Terre a envoyé des colons au fin fond du cosmos pour permettre à sa population, devenue trop importante, de trouver d'autres planètes d'accueil. Les terriens n'ont pour l'instant rencontré aucune résistance, ils étaient devenus les maîtres de l'espace, et les colonies poussaient aux quatre coins de l'univers. Mais en 5143, les colons ont atterri sur la planète Aglanora. Cette planète semblait comme toutes les autres : inhabitée ; mais tous les terriens qui se sont posés sur Aglanora ont disparu. Des marines envoyés depuis les colonies alentours sont partis sur cette maudite planète découvrir ce qui s'y passait vraiment. Les marines rencontrèrent une forte résistance de la part des habitants d'Aglanora, ces derniers étaient des humanoïdes nommés : Arlequins. La Terre et ses colonies entrèrent alors en guerre contre les Arlequins. Aujourd'hui, nous sommes en 5432 et les combats dans l'espace font rage, de nombreuses colonies ont été perdues, cependant les forces Terriennes ont réussi à réunir assez de force pour anéantir les Arlequins. Mais Aglanora est prête à se battre jusqu'à la mort...

## PITCH ET INTENTIONS

Au cœur de l'espace, les forces Terriennes et les Arlequins continuent à se battre. Le souhait de ce concept est de représenter les combats de vaisseaux spatiaux qui peuvent s'y dérouler, comme nous pouvons le voir dans le film d'animation Albator.

Dans Aglanora, nous incarnerons soit un Arlequin, soit un Marine, et le but sera de lutter pour la survie de votre peuple dans des combats épiques aux confins de l'univers à bord de différents vaisseaux spatiaux. Chaque partie mettra en scène deux flottes de vaisseaux identiques au niveau de l'équipement dont le but sera de détruire l'armada de vos ennemis.

## GAMEPLAY

Aglanora est un jeu exclusivement multi-joueurs qui propose 2 modes de jeu différent. Dans ces différents modes, vous pourrez soit diriger le vaisseau Amiral de la flotte avec une vue à la 3<sup>ème</sup> personne, ou contrôler un chasseur avec une vue en 1<sup>ère</sup> personne, un petit vaisseau de combat rapide mais pas très résistant, ou encore des tourelles du vaisseau Amiral pourront être contrôlées toujours avec une vue à la 1<sup>ère</sup> personne. Dans le premier mode de jeu vous aurez comme but d'aborder le vaisseau Amiral de l'équipe adverse avec un combat au cœur de l'espace, puis par la suite une bataille sanglante à l'intérieur du vaisseau en mode FPS. Dans le second mode de jeu, vous incarnerez seulement un pilote de chasseur dans un match à mort par équipe avec comme seul but exterminer l'armée adverse.

Les 2 modes de jeu :

- **Abordage et Annihilation:** ce mode de jeu est un affrontement en 2 manches, de 2 équipes différentes, chacune constituée de 18 joueurs, une en attaque et l'autre en défense. Les attaquants ont pour objectif de détruire la salle des machines du vaisseau adverse avant la fin du temps imparti (10 minutes par manche). Les défenseurs doivent empêcher les attaquants d'atteindre leur objectif. Les rôles s'inversent après la fin de la première manche. L'équipe de défense passe alors en attaque et doit accomplir l'objectif plus rapidement que l'équipe adverse. Si aucune des 2 équipes ne parviens à atteindre l'objectif, alors l'équipe qui a fait le plus d'éliminations gagne le match.



Description brève d'un combat :  
chaque manche est divisée en 2 phases :

Lorsque les joueurs arrivent dans la partie les rôles sont attribués aléatoirement aux joueurs. Une équipe se compose d'un commandant qui contrôlera les mouvements du vaisseau amiral de la flotte avec une vue à la troisième personne ; il y a également 8 artilleurs qui contrôlent les tourelles du vaisseau ; et pour finir le reste des joueurs qui sont ni des artilleurs ni commandant, seront pilotes de chasseurs. Le but de la première phase est d'aborder le vaisseau adverse. Après qu'un vaisseau a été abordé, une bataille s'engage alors dans le vaisseau des défenseurs. Tous les joueurs passeront en vue FPS, et un combat sanglant débutera. Ils auront le choix entre 3 types de classes : Deathengine, un robot très puissant un peu plus grand qu'un soldat, mais il peut être sélectionné que par 2 joueurs ; les Exterminateurs (pour les marines) ou les Spectres (pour les arlequins) seront limités au nombre de 5 par camp car ils sont résistants et font beaucoup de dommages ; et pour finir les soldats basiques mais polyvalents : les Marines ou les Arlequins, qui peuvent être choisis par tous. Les attaquants devront alors rejoindre la salle des machines du vaisseau pour le faire exploser.

- Attaque de chasseurs : Tous les joueurs piloteront un chasseur. Ce mode correspond au match à mort par équipe classique, où 2 équipes, composées chacune de 9 joueurs, se font face et s'affrontent, celle qui obtient le plus de points à la fin du temps imparti ou qui atteint en premier le score limite (100 éliminations) est déclarée vainqueur. Vous devez donc simplement tuer les ennemis à bord de votre chasseur avec l'aide de vos coéquipiers.

Echelle des vaisseaux :

Vaisseau Amiral de la flotte



Chasseur





## EXPERIENCE ET GRADE

En jeu, suivant le nombre d'éliminations que les joueurs ont fait ou par leurs faits d'armes, ils gagneront plus ou moins d'expérience. Cette dernière leur permettra de monter en grade et grâce à ses grades obtenir des apparences pour leur vaisseau ou leur personnage en jeu.

## REFERENCES

- Des combats de vaisseaux spatiaux dignes de ceux que nous pouvons voir dans le film Albator.
- Une race humanoïde et des robots qui se rapprochent de celles croisées dans l'univers de Warhammer 40 000.
- Le mode Assaut - MotherShip de Unreal Tournament 2004, qui met, dans une mission, en scène l'abordage d'un vaisseau spatial, avec également une partie des combats dans l'espace puis par la suite à l'intérieur du vaisseau.



## UNIQUE SELLING POINTS

- Premier FPS de combat dans l'espace
- Un Gameplay original
- Un jeu rempli d'action et de nervosité