

E.Ψ.E®

For special operations please wait

Solo and multi players video game

50% FPS 50% RPG 100% Immersion

By STREUM on STUDIO

Press





Press



Streum On Studio

1 place saint François
93 360 Neuilly Plaisance
France

www.streumon-studio.com
<http://eye.streumon-studio.com>

Contact: Pierrick Le Nestour
mail: plenestour@streumon-studio.com
Fax: +33 (0)9-59-53-92-93

Mars 2009

© 2007-2009 Streum on Studio, all rights reserved. Streum On Studio, the Streum On Studio logo, E.Y.E, the E.Y.E logo are trademarks and/or registered trademarks of Streum On Studio.



Sommaire

1.0 Sell Sheet	4
2.0 Scénario et gameplay overview	5
2.1 Détails des mécaniques de gameplay	7
3.0 Les features en résumé:	12
4.0 Derrière le jeu, la société	13

© 2007-2009 Streum On Studio, all rights reserved. Streum On Studio, the Streum On Studio logo, E.Y.E, the E.Y.E logo are trademarks and/or registered trademarks of Streum On Studio.

EYE

FPS
RPG

AFTER unending war with metastreumonic Force, the powerful organisation Secreta Secretorum that you belong to is finally ready to undermine the head-strong federation, despite an intense struggle for power.

ADARK and mysterious universe (inspired by Blade Runner, Ghost In The Shell and Warhammer 40 000) for hours of original gameplay thanks to 10 physical and psychic skills, 14 cybernetic and upgradable implants, along with an integrated R&D system, all serving a delicate scenario where conspiracy, horror and treason rule. Based on the RPG "AVA", developed by Streum On Studio in 1998.

FEATURES

The **multiplayer, teamplay, co-op** modes directly influence solo play, and vice-versa.

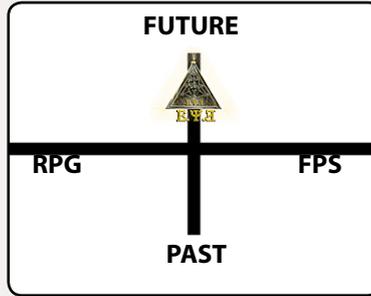
Psychological and mental traumas management.

25 weapons, different shooting modes, dynamic precision, drilling shots, iron sighting, extended zoom.

Complete hacking system, with game play impact. 5 devastatingly subtle PSI powers.

About 20 NPC with non-scripted, fully reactive and efficient AI, endowed with a sense of initiative. Bloody close combat with technical detail. Incredible physical movement realism thanks to Source Engine physics.

Excellent replayability due to primary and secondary mis-sions, dynamic environments, non-linear level progression, and random NPC spawn, type and appearance. Death doesn't penalise players: no need to restart the current mission.



ON STUDIO®

STREUM ON STUDIO

1 place Saint-François
93 360 Neuilly Plaisance - FRANCE

PLATFORM

PC, XBOX360 (potentially) & PS3 (potentially)

CONFIG

High scalability
Required config : CPU 1,5 Ghz,
512 Mo, Graphic card 128 Mo
Reccommended config: CPU 3 Ghz,
1 Go, Graphic card 256 Mo

RATING

16+ / 17+

NUMBER OF PLAYERS :

Solo and multiplayer 2 to 32 players (LAN + ONLINE)

SHIP DATE

1st quart 2009 (around 6 months of development).

PUBLISHER

TBD (to be determinate).

DEVELOPER

STREUM ON STUDIO
<http://eye.streumon-studio.com>
plenestour@streumon-studio.com
fax: +33 (0)9 59 53 92 93



2.0 Scénario et gameplay overview

E.Y.E est un jeu tiré de notre jeu de rôle papier A.V.A.

Cette action prend place dans un futur sombre qui a vu se dérouler une interminable guerre entre la fédération, regroupement de plusieurs mondes, contre la force Métaastreumonique, une mystérieuse et antique puissance.

Le joueur incarne un espion infiltré dans E.Y.E, un groupe de moines guerriers d'élite, constitué de deux factions rivales, en constant conflit de pouvoir interne, eux même serviteurs du *Secreta secretorum* pour qui travaille directement le joueur, l'organisation secrète pluri-millénaire désireuse de subtiliser le pouvoir à la fédération. L'organisation vous a ordonné cette infiltration pour contrôler et surveiller les agissements de E.Y.E, ainsi que pour démasquer un traître à la cause.

Le joueur au travers d'une campagne solo où FPS et RPG ne font plus qu'un, devra combattre la force métaastreumonique de retour, mais aussi aider le *secreta* à prendre le pouvoir de la fédération. Pour le joueur cette campagne sera aussi l'occasion de découvrir un sombre complot, des rivalités et divers manipulations pour le pouvoir. Lors de ses aventures il rencontrera plusieurs personnages avec qui il se liera d'amitié, collaborera, et luttera. Le joueur pourra dialoguer avec la plupart, par le biais d'une interface de dialogue à choix multiples.

Son chemin sera parsemé de complots, trahisons, d'horreurs impies. Le facteur psychologique, et surtout la gestion des traumas, prendra toute son ampleur lors de ces situations dramatiques. Lors de son aventure, le joueur en plus de la trame principale, pourra effectuer des missions secondaires sur les mondes qu'il a découvert.

Pour survivre et mener à bien ses desseins, le joueur devra gérer son inventaire, utiliser au mieux ses 10 compétences, ses 14 implants cybernétiques, et utiliser au mieux la recherche et développement mis à sa disposition pour découvrir de nouvelles armes, et nouvelles technologies.

Bien que les implants et les compétences influencent la partie, ce sont réellement les compétences et les réflexes du joueur lui-même qui seront mis en avant et qui seront primordiaux pour la victoire.

Un arsenal d'une trentaine d'armes lui permettra de combattre ses ennemis de différentes manières, que ce soit dans des combats à distance nerveux, dans des corps à corps sanglants, par le contrôle de divers drones, ou encore par des stratégies surnoises.

Ses implants cybernétiques lui procureront des pouvoirs particuliers faisant de lui un guerrier divin mi homme mi machine, aux yeux des simples combattants. Son entraînement PSI intensif permettra au joueur d'utiliser une palette de pouvoir PSI originaux pour déjouer toutes les situations périlleuses de manière extra-ordinaire.

Le joueur pourra à loisir acheter de nouvelles armes, des nouveaux implants cybernétiques ainsi que de nouveaux pouvoirs psi chez les marchands spéciaux du *secreta*.

Le joueur a aussi la possibilité de pénétrer le cyber space, pour hacker et prendre le contrôle de systèmes de sécurité, verrouiller/déverrouiller des portes, espionner, et faire des reconnaissances du terrain. Mais surtout pour hacker les pièces de CyberTech de ses ennemis.

Plusieurs modes multi joueur, tel le coopératif, le *teampay*, lui permettront de faire évoluer son personnage, brisant ainsi les limites du solo/multi.

Que ce soit en solo ou en coopératif, l'IA adverse, entièrement non scriptée (hors des cuts scènes scénartistiques), se montrera d'une grande ruse, et d'une réactivité rarement vue. De plus à chaque partie, ce ne sont pas forcément les mêmes ennemis que l'on rencontre, leur système de spawn étant en partie aléatoire. Un système de patrouille à plusieurs choix aléatoires, un choix de tactiques de groupes ainsi que la gestion de guerre de faction entre 5 classes de NPC promet une rejouabilité excellente et une impression de vie propre sur chaque niveau.

Sans compter que les niveaux sont immenses et non linéaires, permettant au joueur plusieurs choix et plusieurs manières pour résoudre des situations. Le joueur lors de ses péripéties voyagera sur des niveaux d'une grande variété qui le dépayseront à chaque étape de sa captivante aventure.



E.P.E.
PRESS





2.1 Détails des mécaniques de gameplay

E.Y.E est constitué d'une campagne solo de 7 chapitres. La campagne est constituée de missions principales dynamiques servant la trame et le scénario du jeu.

Cette campagne se joue aussi bien en solo qu'en coopératif à 2 joueurs.

Le joueur dispose d'un inventaire complet pour gérer son équipement et ses armes, dans chaque chapitre un véhicule tactique (non pilotable) lui servira d'armurerie, où il pourra changer de matériel, se réapprovisionner en munitions.

Entre chaque mission, le joueur retournera dans le QG de EYE, le « temple », où il pourra acheter du nouveau matériel, de nouveaux pouvoirs psi, de nouveaux implants. Il pourra aussi choisir d'effectuer des missions secondaires, sur les maps qu'il a visitées. Ces missions sont aléatoires, et rapportent XP et argent.

Chaque mission principale est dynamique, dans le sens où l'on peut réussir ou échouer la mission. Si le joueur échoue une mission, il ne perd pas la partie, son échec influence directement sa partie.

Par exemple lors d'un chapitre vers le milieu de la trame scénaristique, le joueur a pour mission d'infiltrer un groupe de pillards de l'espace qui causent du tort au secreta secretorum, pour pouvoir approcher et éliminer leur chef. Une de ces missions principales à un moment de ce chapitre est de saboter une structure des pillards, tout en les aidant à se débarrasser d'intrus.

Si le joueur se fait surprendre lors de son sabotage par un pillard, alors sa mission d'infiltration est un échec, là où dans un autre jeu le joueur serait game over, ici l'échec transforme les événements, le joueur sera ennemi avec tous les pillards présents, et devra se débrouiller pour trouver tout seul leur chef pour l'éliminer, sa tâche sera donc plus ardue que s'il avait réussi sa mission de sabotage sans se faire repérer.

E.Y.E possède aussi 3 modes de jeu multi joueurs

Le coopératif campagne, où 2 joueurs s'entraident et coopèrent sur la même campagne qu'en solo.

Le coopératif missions, où 8 joueurs s'entraident et coopèrent sur des missions spéciales (les mêmes missions secondaires que le joueur peut réaliser en solo).

Le teamplay, où les joueurs s'affrontent scindés en deux équipes, pour remplir une série d'objectifs pour remporter la victoire dans des combats nerveux et intenses.

Progression

Le personnage du joueur, dans tous les modes de jeu, voit ses compétences évoluer via un système poussé d'expérience, le joueur a le choix de configurer son expérience en automatique, ou en manuel.

En automatique : plus le personnage pratique une activité, plus il s'améliore.

En manuel le joueur gagne des skills points tous les niveaux d'exp qu'il gagne, et peut les distribuer selon son choix dans les différentes skills de son personnage.

Dans les deux cas, le joueur passe des niveaux d'expérience, qui lui permet de connaître sa progression.

Le personnage du joueur dispose aussi d'implants cybernétiques, qui lui permettent d'améliorer ses compétences, mais aussi de disposer de pouvoirs spéciaux. Le joueur peut améliorer ses implants grâce à l'argent gagné en tuant certains npc, ou encore en remplissant des missions ou en gagnant des tournois multi joueurs.

Difficulté

Le joueur peut choisir la difficulté de jeu parmi 4. Le niveau de difficulté détermine les dégâts que subit le joueur, le nombre de fois où il pourra utiliser sa glande resurector (qui lui permet de regagner ses points de vie lorsque ceux-ci atteignent 0), ainsi que l'efficacité des ennemis. En coopératif la difficulté est modifiée par le nombre de joueurs qui prennent part à la partie.



E.P.E.
PRESS





NPC principes et fonctionnement

Une des grandes forces de ce jeu réside dans la gestion des NPC. Ceux-ci sont doués d'une IA réactive et adaptative très poussée. De plus la majorité des spawns de npc sont aléatoires au niveau des lieux, mais surtout au niveau du type. En effet, d'une partie à l'autre on n'affronte pas forcément les mêmes adversaires, aux mêmes endroits, et les ennemis ont un équipement différent à chaque fois.

Les NPC disposent aussi d'un système de patrouille qui leur permet de choisir un itinéraire aléatoire mais crédible, ce qui fait que l'expérience vécue sur un même niveau est à chaque fois différente, sans compter l'intensité que cela apporte au jeu.

L'IA dispose d'une dizaine de tactiques de combat, calquées sur des tactiques de combats existantes (tenailles, contournement, embuscade), et les adapte en fonction des événements et des opportunités.

Les différentes factions de NPC ont des relations propres les unes aux autres, et interagissent entre elles indépendamment du joueur, donnant à l'univers de E.Y.E une impression de vie incroyable, et une immersion poussée pour le joueur.

Comme pour le joueur, les npcs utilisent la vue, l'ouïe, certains disposent même de l'odorat ! Les npcs et le joueur ont aussi en commun de subir des dégâts localisés sur 7 zones.

Environnements ouverts et non linéaires

Les différents niveaux sont conçus pour offrir au joueur une liberté d'action et de stratégie.

Le joueur dispose de plusieurs approches possibles pour résoudre les situations, plusieurs passages lui sont par exemple offerts.

L'exploration des environnements est tout à fait possible, et jouissive, sans qu'elle ne soit obligatoire.

Sauvegardes et sorties de jeu, principes et fonctionnement

Pour plus d'immersion, de crédibilité scénaristique, nous avons opté pour un système original de sauvegarde : La partie est sauvegardée automatiquement toutes les 3 minutes, et à chaque fois que le joueur quitte la partie.

Quand le joueur reprend une partie, il commence à la mission principale où il était la dernière fois.

Psychologie et trauma

Le joueur possède une skill appelée Mental Balance, elle détermine l'équilibre psychologique du personnage du joueur.

Cette Skill baisse lors de certains événements traumatisant pour le personnage, comme par exemple des blessures infligées par des créatures étranges, la mort d'un coéquipier (joueur ou npc), la perte d'un proche, l'utilisation du resurector, la confrontation avec certaines horreurs.

A chaque baisse du mental balance, un test est effectué selon le score de cette skill, si le test est échoué, une ou plusieurs folies peuvent s'emparer du joueur. Celle-ci s'arrêtent au bout d'un certain temps déterminé par l'équilibre mental du joueur.

Types de Folie

Pour toutes les folies la vue du joueur change, se trouble, devient étrange...

Paranoïa : Le personnage du joueur tire sans que le joueur le choisisse ou n'appuie sur le bouton, par intermittence.

Inhibition : Le personnage du joueur ne peut plus tirer !

Terreur paralysante : Le personnage du joueur ne peut plus bouger !

Hallucinations Visuelles : Le joueur voit apparaître sur son écran des explosions qui n'existent pas, ou encore des visions d'horreur d'amis morts, d'inconnus d'outre tombe.

Hallucinations sonores : Le joueur entend des sons étranges et mystérieux, que lui seul perçoit !

Blessure Fatale

A chaque blessure qui lui sera mortelle, le joueur risque de voir son personnage subir des dommages et lésions irréversibles, qui lui feront perdre des points dans des skills, mais qui aussi du coup personnaliseront son personnage au fil de l'aventure, le rendant unique, avec sa propre histoire, ses propres souffrances.

Psychologie & Karma

L'équilibre mental du personnage du joueur évoluera constamment durant le jeu, que ce soit en solo ou multi, transformant psychologiquement le personnage, le rendant encore une fois unique, fort ou faible face à ses faiblesses, donnant à l'expérience de jeu un sens plus humain, plus émotif.

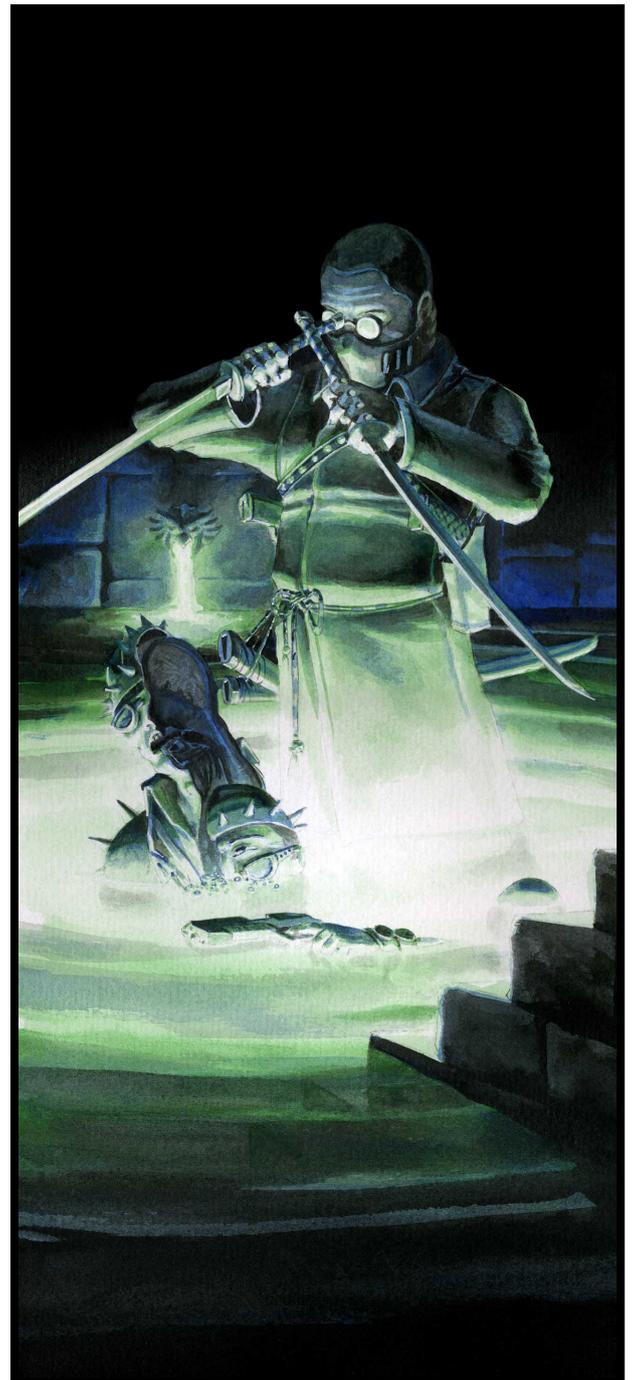
Les actes, bons ou mauvais du personnage du joueur, seront sanctionnés par le karma, qui influera sur la destinée du personnage en modifiant ses aptitudes.

Recherche

Dans E.Y.E, le joueur peut effectuer des recherches scientifiques. Pour se faire il va dans le menu recherche, détermine le nombre de scientifiques qui travailleront sur le projet, et lance la recherche contre de l'argent. Plus de scientifiques sont sur le projet, plus la recherche va vite mais coûte cher.

La recherche permet d'améliorer l'équipement du joueur, la cybertechnologie, mais aussi de découvrir de nouvelles armes et technologies puissantes.

Le joueur débute avec 5 recherches possibles, puis par la suite ce nombre s'étoffe en ramassant des pièces de technologie (plus d'une trentaine différentes) que droppent les npc durant le jeu, ou encore à la suite d'une récente découverte scientifique.



Armes de tir

Précision et recul dynamique

Pour les armes de tir, la précision de tir ainsi que le recul sont déterminés par la position et l'activité du joueur, ainsi que par la tenue de l'arme (arme épaulée ou non) et le nombre de balles tirées, la précision est représentée à l'écran par un réticule de visé qui s'élargit quand la précision diminue.

Cyber interface

Toutes les armes sont fournies avec une cyber interface de tir, justifiant le recul, et les informations tel le nombre de balles et le nombre de chargeurs, ainsi qu'un viseur spécial en ironsight.

Pénétration

Concernant toujours les armes de tir, chaque type de munition a un facteur différent de pénétration de matériaux (12 matériaux sont gérés tel le métal, le bois etc.), et chaque munition peut donc traverser certaines matières avec plus ou moins d'efficacité.



Armes de mêlée

Coup puissant

Le joueur peut donner 5 types de coups différents avec chaque arme de mêlée, mais aussi des coups puissants, pour se faire il laisse enfoncer sa touche d'attaque une seconde et demi, son personnage se met en posture selon la touche de direction que le joueur presse, et quand le joueur relâche la touche un puissant coup est donné, la direction et le style du coup dépendent de la posture choisie par le joueur parmi les 5 différentes (haute, faciale, basse, latérale droite, latérale gauche).

Parade

Le joueur avec ses armes de mêlées peut aussi parer au corps à corps, en appuyant sur sa touche attaque 2, dans ce cas il se met en position de garde, et arrête tous les coups faciaux qu'on lui porte.

Avec cette parade, le joueur arrête aussi les tirs faciaux d'armes, grâce à un champ de force qui s'active à chaque parade, mais qui lui consomme de l'énergie (stamina).

Assassinat

Lorsqu'un joueur équipé d'une arme de mêlée porte un coup par derrière à son ennemi dans le dos ou la tête, il lui inflige 10 fois les dégâts.

3.0 Les features en résumé:

- 25 armes, 14 implants cybernétiques, 9 Pouvoirs cybernétiques, 5 pouvoirs psi, 10 caractéristiques qui définissent le personnage et évoluent avec l'expérience, une vingtaine de npc et ennemis, 7 chapitres en solo, une cinquantaine de découvertes de recherches scientifiques possibles, 3 Modes de jeu complets et originaux en multijoueur.
- Système de dégâts localisés, et système d'armure poussé (par zones de localisation).
- Rejouabilité excellente, en solo comme en coop, spawn des ennemis aléatoire, type d'ennemis aléatoire, patrouilles de l'IA.
- Missions principales dynamiques.
- Mort qui n'entrave pas la progression, et permet au hardcore gamer et au casual d'apprécier le jeu chacun à sa manière.
- Skill du joueur l'emporte sur skills du personnage, EYE privilégie l'art de jouer.
- Niveaux : Grande étendue, 1 à 2 h de jeu sur chaque map, pas de chargement sur une map.
- Langue pour les dialogues sonores spécialement inventée et créée, augmente l'immersion.

4.0 Derrière le jeu, la société

Nous sommes, comme l'appellation courante à la mode nous désigne, des développeurs indépendants, dans le sens où nous ne travaillons pas actuellement sous l'égide d'un éditeur ou autre, bien que nous n'avons rien contre cette idée. Mais nous tenons à notre liberté artistique et de contenu.

Nous nous auto finançons tant bien que mal, dans le sens où nous n'avons perçu aucun financement externe, ou une quelconque aide pécuniaire. Nous mangeons donc beaucoup de pâtes.

Nous avons commencé notre expérience du jeu vidéo en 1999 en développant un sympathique mod sur Half life, Syndicate Black Ops, un mod coopératif et en deathmatch, dans l'univers qui allait constituer notre jeu de rôle papier, puis par la suite E.Y.E.

En juillet 2005 nous avons commencé à penser à créer un studio de jeu vidéo, et à l'idée du jeu E.Y.E. Son réel développement a débuté début 2006, et le studio fut créé officiellement en Juillet 2007. Depuis notre petite équipe se compose de moins d'une dizaine de personnes, âgées en moyenne de 25 ans.

