

AMERICA'S ARMY®



Jérémy Boes

AMERICA'S ARMY[®]

Plan :

- 1) Généralités
- 2) Principes du jeu
- 3) Historique



Jérémy Boes

AMERICA'S ARMY[®]

Généralités :

Genre : FPS tactique multijoueur

Sortie : Première version le 4/7/2002

Editeur : US Army (PC), Ubisoft (Consoles)

Développeur : US Army, Secret Level

Particularité : Téléchargeable gratuitement
Vise à améliorer l'image de l'armée

Platerformes : PC (Windows),
Xbox, Mac, PC (Linux) jusqu'à la v2.5



Jérémy Boes



Principes du jeu :

- Incarnation d'un soldat américain
- Quelque soit le type de mission (assaut ou défense) le joueur est un soldat de l'US Army, et les ennemis sont vus comme une force étrangère.
- Axé coopération
- Différents équipements et compétences entre les joueurs



Jérémy Boes



Principes du jeu :

- Impossibilité de jouer en multi dès le début
- Il faut d'abord réussir des entraînements de base
- Entraînements avancés pour acquérir des compétences d'élite
- Classement des joueurs en fonction de leur actions au combat : Honneur



Jérémy Boes

AMERICA'S ARMY

Historique :

- Le gouvernement a débloqué 7M\$
- Développement prévu sur 10 ans (2002-2012)
- Cause des tensions politiques en 2004
- Diffusé de plus en plus largement



Jérémy Boes

AMERICA'S ARMY®

Historique :

Principales versions :

2002 : v1.0 : Recon

2003 : v2.0 : Special Forces

2005 : AA : Rise of a Soldier (version Xbox)

2006 : v2.6 : Abandon des versions Linux et Mac OS

2009 : v3.0 : Intégration de l'Unreal Engine 3

En tout une trentaines de versions différentes.



Jérémy Boes

Merci de votre attention. Des questions ?



Jérémy Boes