

Notre Scénario de Jeu

JULIEN AUCLAIR - ETIENNE PENAULT - GUILLAUME MAGNIADAS

Nous avons imaginé un jeu d'exploration de Donjons / Grottes.
Ce jeu aurait une ambiance sombre/pesante.

Le joueur commence à l'entrée du Donjon et doit arriver jusqu'à la salle de fin.

Il y aura sur son passage différents types d'objets comme des clefs, des pièces d'équipement, des consommables...

Il y aura des portes bloquant l'accès à certains chemins, ouvrable avec une clef.

Le joueur pourra aussi rencontrer des monstres sur son chemin qu'il devra affronter pour continuer d'avancer, des dalles de téléportation permettant de se téléporter sur les dalles déjà trouvées.

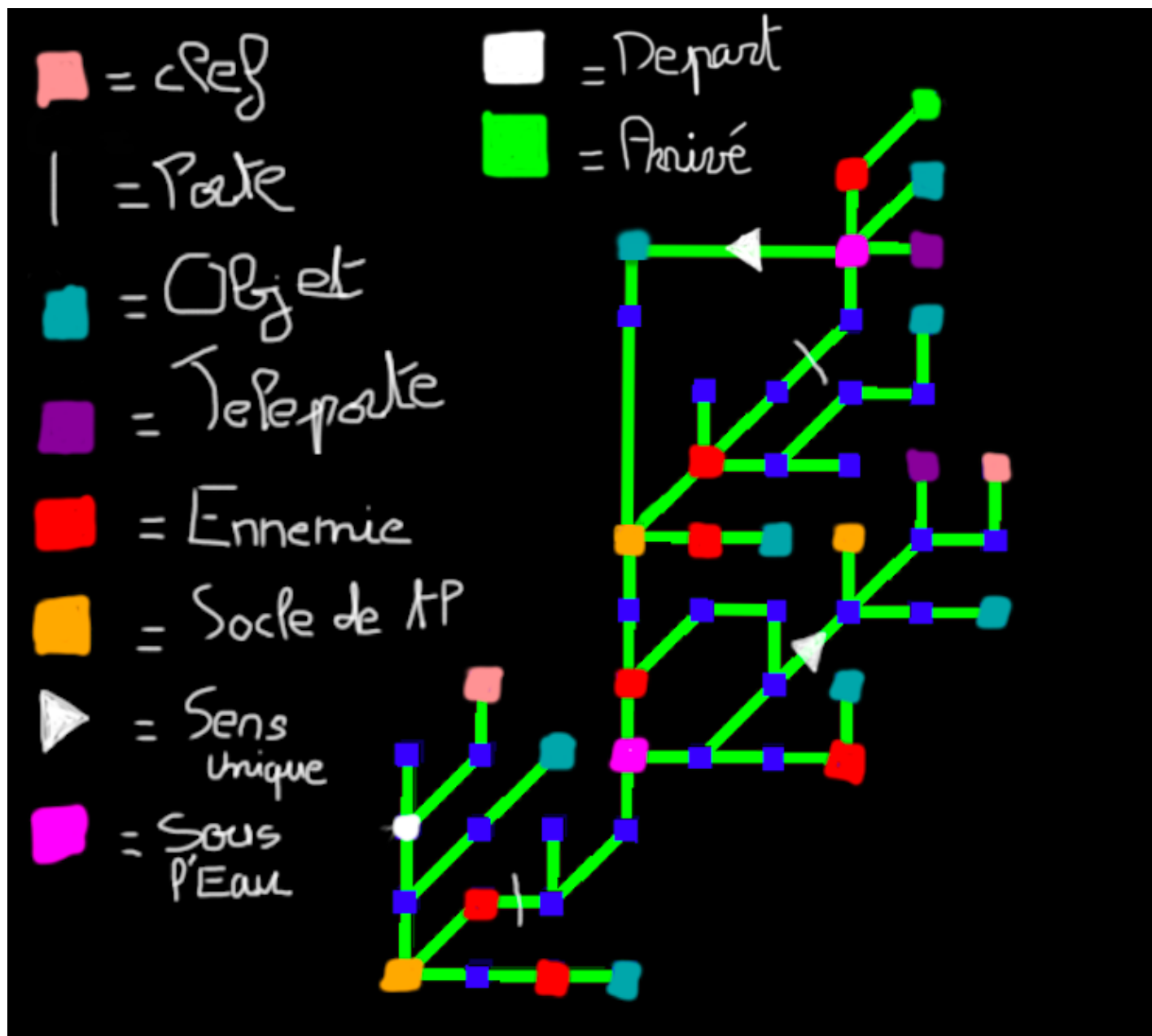
Il y aura des salles à événements comme une salle mystique le faisant se téléporter sur une salle anciennement parcourue ou des salles noyées sous l'eau le forçant à vite effectuer un choix de chemin sous peine de mourir.

La plupart des chemins seraient à double sens mais il y aurait aussi des chemins à sens unique.

Nous pouvons imaginer encore plus de possibilités comme un vendeur, des salles secrètes qui ne se montreraient qu'en effectuant une série d'actions précises ou des personnages coincés dans le Donjon nous donnant des quêtes.

Pour le moment le jeu commence sur la salle de début et finit sur la salle de fin mais nous pouvons aussi imaginer un système d'étage qui mènerait à une suite du Donjon avec de nouvelles salles et un nouveau début et arrivée.

Voici un premier plan d'un Donjon :



Note : Les salles bleus sont des salles vides.

Pour le moment il s'agit d'un Donjon que nous avons fixé mais nous pensons aussi inclure un système de génération procédurale de donjon pour toujours avoir une partie différente et ajouter beaucoup de durée de vie grâce à cela.