

Résumé

faudrait que je fasse un plan de présentation de l'univers (Genre RWBY expliquer les mécaniques de Hunters, Grimm et Dust, ainsi que la personnalisation incroyable de l'équipement) à chaque fois, dans mon diapo pour faciliter l'explication des jeux et être expéditif sur ça.

Type de Jeu:

RPG (Hunter Side), STR (Côté Grimms) + semi RPG (si incarnation d'un héros comme boss)

Style (Visuel, Auditif):

Reprenant le style anime de RWBY, comme pour Grimm Eclipse, le jeu aura visuellement un style plutôt "bon enfant" étant plutôt beau à voir et presque trop beau pour être vrai, au fur et à mesure d'une partie, ce style visuel changera au fur et à mesure pour un environnement désolé, corrompu par la puissance des Grimms et les Pools dont ils sont origines.

Nombre de Joueurs:

4v1

Public Visé (Précis):

Les joueurs de RPG, Hack'n'slash, Beat'em'All, RTS

Pitch (Texte court très clair expliquant le jeu.):

[Où ? Quand ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ? Pour quoi ? Attrait]

Sempiternal Dust est un jeu multijoueur dont le gameplay influe selon le camp choisi. Le jeu se passe dans l'univers de RWBY avec d'un côté les Hunters, jouant en mode rpg en vue du dessus avec des améliorations pré et in game, comme le choix des armes, sorts, boost de dégâts, de défense, ayant une classe typique de l'univers ayant chacun plusieurs axes différent de gameplay. Ces joueurs font face à un joueur contrôlant les Grimms sous forme de RTS, utilisant le terrain de la carte généré de manière quasi procédurale, utilisant ceci pour détruire les ennemis, les ralentir, créer des bâtiments sur tout le long de la carte accessible pour empêcher les Hunters d'atteindre la fin de la carte, qui confronte les Hunters à un boss choisi par le joueur Grimms.

Description Approfondie:

Univers

L'univers de RWBY est un univers ayant une technologie similaire au nôtre avec quelques particularités supplémentaires: Chaque personne dispose d'une Semblance, une sorte de capacités uniques à chaque personne, et la majorité de leur technologie repose sur la Dust, une pierre à différentes couleurs et éléments lié à cette couleur, ayant 5 couleurs principales pour le feu, la glace, la foudre, l'eau et la terre. Les civilisations qui le composent sont divisés en plusieurs Royaumes ayant certaines particularités, comme le Royaume d'Atlas qui dispose d'une technologie via la Dust nettement supérieure aux autres, de robots de guerres, et de vaisseaux aériens gigantesques, étant axé majoritairement sur un capitalisme politique.

Personnages

4 personnages principaux sous la forme d'une équipe:

L'antagoniste principal: Personnage ayant subis une corruption du Grimms, ayant grandi avec, dont le but aujourd'hui est de diminuer la force de la civilisation, pensant que celle-ci aidera Salem dans un futur proche pour quelque chose de plus grand. Ce personnage se rangera finalement dans son rang, ayant eu comme promesse de redevenir normal une fois qu'il aurait aidé à atteindre son but. (réf physique ?) Un personnage avec des cheveux courts blanc (Accelerator ?), les veines de son corps sont quasi toute noirs, ces yeux d'un rouge jaunâtre, il est presque squelettique, laissant penser que la corruption lui a détruit non seulement sa vie, mais son corps, son esprit étant encore en vie par sa motivation et sa haine envers les Grimms en généraux.

Story Line:

[Pas plus d'une phrase par événement. C'est synthétique.]

Se passant en parallèle de la série RWBY, on commence avec des personnages encore écoliers dans l'école Beacon.

>Fin du tuto avec la Chute de Beacon

>Evènements en parallèle avec V4-5-6 ou eux-mêmes cherche de l'aide dans les autres royaumes, eux-aussi en proie aux assauts Grimms

>Découverte d'un nouvel antagoniste dont le Grimms a en partie contaminé son corps, pouvant utiliser les compétences Grimms et sa semblance sans problème, non affilié à Salem au départ

>Grande Bataille entre nos personnages avec les autorités face aux Grimms de

l'antagoniste.

>Reveal, fin de campagne ou l'antagoniste n'est pas du tout dans le camp de Salem et seek son propre but, mais la rejoindra grâce à une promesse de celle-ci, menant à un combat final.

Game Design

Références

- Dungeon Keeper, MineralZ, Dungeons, War for the Overworld, **Mar Sara Miners**, Fable Legends, Evolve(?), Warframe

Interfaces

Mécaniques

> Les 2 monnaies méta (je pense que la polyvalente sert à rien au final), achat et donc choix de combos, d'équipements, d'armes, de moves, voire de Semblance, dans tous les cas c'est cher. Pour le côté Grimms, je sais pas trop précisément. A part les strains nouvelles ou des upgrades/capacités/trucs particuliers débloqués à la recherche iG et l'obtention des "héros", je vois pas trop.

> La monnaie in-game, c'est quasiment que du full stat chez les Hunters, chez le STR, c'est un peu plus varié. Summon de troupes, renforcements, spells, du STR quoi. (Building(s) ça me paraît étrange du côté Grimms, donc je garde de côté ça)

Grimms IG, les seuls buildings que t'auras, ça sera des ruines (planques pour les Grimms, certains avec des loots ou des consommables pour les hunters, donc double tranchant, ça peut être un cul de sac pour partir, une black pool de Grimms, en gros un petit building en tant que lac artificiel (servant de goudron, pouvant faire des dégâts, et peut summon Grimms random en fonction du tier de la pool gratos si un ennemi est en portée, qui sert aussi de building 'ressource' réduisant les cds de charges pour tes Grimms (en %)

>Perso choisi en méta donne des bonus IG variables (au moins un Grimms gratuit sans recherche, une option offensive, défensive et économique minimum)

Pour les archétypes, je ne pense pas qu'il y en ait besoin de plus de 3 (En n'oubliant pas que personne ou presque est full CàC ou Distance, et qu'il faut bien songer au fait que c'une masse de mob en face, donc c'est plus sur les effets ou des handicaps contre le

joueur STR, ou des aides aux autres mates pour éliminer les adversaires/progresser), en pensant au fait qu'en face de soit, ce sont des mobs et ennemis variés, qui sont ou débilos (quand tu es dans une phase d'attaque genre "QM détente") ou contrôlés en STR (simplement une game normale 4v1.), v'la les rôles qu'on pourrait intégrer, en sachant que les noms sont sujets à changement

Rôle

> Tank (Dans l'idée de celui qui initie les engagements de groupe ou qui prend les plus gros risques au niveau informations dévoilées au joueur Grimms, mais qui a aussi des grosses capacités de contrôles et de manipulation du gameplay du joueur STR)

> Assassin (Dans l'idée d'un personnage qui est extrêmement dangereux, mais qui a tendance à être assez one-sided dans ses compétences, et si ça passe pas ça casse une bonne partie de la composition. C'est un peu la pointe en diamant d'une foreuse. Tant qu'elle est là, tout va bien, si elle se brise, c'est la merde absolue pour progresser".

> Mage (Les utilisateurs de dust plus loin que leurs armes, généralement afin d'avoir des effets variés. Non différencié des supports volontairement.)

Recherches de Gameplay

Hunters

Armes Principales

Chaque arme dispose de statistiques propres et peut être hybridée avec une autre. De fait, les armes peuvent se combiner entre elle de manière monstrueuse sans pour autant avoir à concevoir de nouvelles armes qui résultent de ses fusions en réunissant des parties d'arbres de compétences de chacune des armes sélectionnées.

Epee: idée 1: arme classique, dégâts moyens, combo moyens et variable selon la forme de l'arme

Gantelets: idée 1: Arme de cac, dégâts légers mais augmentant en dégâts à force d'attaquer la même cible et en fonction des pv de l'ennemi, monocible, boss/large mob killing

Bouclier: idée 1: Dégâts moyens, combo limité, les dégâts absorbés par le bouclier augmente petit à petit le futur coup d'une autre partie d'arme, un coup de bouclier désoriente un Grimms. IMPOSSIBLE A PRENDRE SOLO

Rapière: idée 1: Attaques de points faibles ? Très forts contre cible singulière ? Repositionnement insane ? mid-range, fast hits, dashes...

Lance: Long-range, slow attack speed, dégâts élevés, combos de zone, swipes (long range), thrust + cônes/bump/ondes de chocs (dans l'air ou sur le sol)

Poings: Très low range, notamment sur les tanks, combo-based, dégâts légers-moyens mais chaque coup peut appliqué un contrôle à un Grimms

Instruments de Musiques (un peu vague cependant): idée 1

Arc: idée 1: Long range, pas de combo, dispose de plusieurs manières de tirs, dont les tirs élémentaires ? Multishot, strings

Fusil Long/Carabine: idée 1

Sniper: high dmg, slow spd, long range

Shotgun: high dmg, mid speed, aoe, short-mid range, knockbacks

Arme Velvet ?: Appareil photo, but unsure

Side Blade: idée 1, dégâts légers-moyens, combo-based, attack speed élevé, chaque attaque avec le combo mets plus de temps avant de se reset, et une partie de ce compteur est converti en dégâts supplémentaires IMPOSSIBLE A PRENDRE SOLO

Glaives: idée 1

Masse: idée 1: Dégâts très élevées, brise-défense, knockback attack speed très lente, mid-long range, monocible, boss killer (surtout par affaiblissement)

Marteaux: idée 1: dégâts élevées, réduction d'armure, attack speed lente, mid range, monocible, large mob killing

Fléau: idée 1: dégâts moyens, combos de zones, attaque speed lente, mid range (uniquement efficace ici sauf si on rabat l'arme pour le cac)

Hallebarde: idée 1 Dégâts élevés, monocible,

Dagues: idée 1 attaque speed très élevés, dégâts légers, remplacement rapide, enchaînement

Canne à Pêche: idée 1

Couteaux: idée 1

Faux: idée 1: arme de melee dont le combo varie avec une seconde arme qui va avec (ex faux de ruby/Qrow), arme dont le combo avancée est obligatoire pour infliger des dégâts élevés en plus d'effets supplémentaires

(Les faux sont plus fortes en utilisation de combo)

idée 2: Dégâts de base moyen à faible, mais durant 1.5 seconde suivant la dernière compétence inflige des super gros dégâts bonus (50% on va dire)

Arme Utilitaire

Grenades:

Charges de C4:

Mines:

Heal+KB:

Reduc/Reset CD:

Grimms

Personnage Jouable

Choix de personnage pre-game chacun ayant leurs spécificités: Salem, Roman, Cinder et l'antagoniste principal:

Pas sûr du tout si ce sera only macro, ou si ça dépend des persos.

L'antagoniste principal sera le personnage "classique" du roster Grimms, le choisir laissera au joueur un avantage offensif, défensif et économique, qui se retrouve chez les autres personnages mais plus faibles (ex: réduction de temps de recherche etc). Il dispose d'aucun réel avantage ou inconvénient

Salem est le personnage basé sur l'ultra late-game, ces avantages sont le fait qu'elle dispose du roster complet Grimms, que ces temps de recherches économiques et défensifs sont quasi nuls, et dispose d'un enchantement in game spécial, lui permettant de boosté un Grimms pour qu'il soit bien plus fort et plus gros (comme ajouté des ailes à une créature terrestre en guise de mutation pure, ou les faire devenir Alpha de manière plus aisé que les autres), mais ayant un coût assez élevé en échange. Elle dispose aussi de capacités permettant d'influencer mentalement ces ennemis, permettant à d'autre Grimms d'arriver en combat plus rapidement. Cependant contrairement aux autres personnages, elle doit rechercher plus longuement les recherches offensives, mais aussi elle doit rechercher tous les autres Grimms autre que les Grimms de départ, en plus d'avoir une économie de départ plus faible que les autres étant plus en retrait.

Roman est un personnage qui est plus basé sur les leurres et des stratégies foireuses, il dispose d'un roster limités aux faibles Grimms, mais disposent d'outils lui permettant de swarm aisément ces ennemis en plus de les leurrer, comme par exemple créer des décors fantômes, utilisé un personnage ennemi pour attaquer un autre etc, le principal inconvénient du personnage reste le fait qu'en late game il sera assez faible en main de joueurs débutants ou pas assez expérimenté avec celui-ci.

Cinder est un personnage qui est exactement le contraire de Roman, se basant sur de l'offensif sans interruption en plus d'enchantements liés aux éléments et aux décors à laquelle ils sont liés, que ce soit par les Grimms ou l'environnement de ces ennemis qui jouent contre eux, que ce soit la roche ou les ennemis marchent qui se fissurent, les ralentissant ou bien créant d'autres décors qu'ils doivent détruire, créer des zones de laves etc, en plus de disposer d'un roster Grimms qui s'améliore pour pouvoir avoir des effets spéciaux pour les types de décors en type élémentaires: Zone de terre: Peut stun les ennemis, zone volcanique, gagne des dégâts supplémentaires sur la durée, zone d'eau, réduit la vitesse d'attaque et augmente le temps de recharges des capacités spéciales des Hunters, zone montagneuses, réduction de vitesse de déplacement et ralentissement de déplacement créant des grosses zones de neiges, zone tempêteuse, réduit la vision des Hunters de 50% en plus de rendre les attaques pouvant se propager sur un ennemi.

Economie:

L'économie du joueur Grimm se base principalement sur les dégâts infligés aux Hunters, en plus d'un income passif. Cependant, il est possible d'améliorer ces 2 incomes grâce à des améliorations dans le bâtiment principal Grimm qu'est la black Pool.

Fonctionnement:

Le joueur Grimm dispose d'un bâtiment unique qui sera la base de son économie, de sa puissance militaire et défensive.

Les Grimm sont à la base créés dans la black pool sous forme de charges (spawn des démons dans Dawn Of War 1, que l'on peut dépenser à certains endroits préalablement choisis pour contenir une "mini-pool" une petite zone temporaire pour avoir un spawn d'unités. (Autre idée, à la L4D ou Vermintide par exemple les Grimm peuvent spawn uniquement à une certaine distance de sécurité et hors de vision des Hunters).

Grâce à l'argent que le joueur acquiert, il peut le dépenser à sa guise sous la forme d'armée de créatures, d'améliorations diverses (séparés en 3 branches, militaire, défensif et économiques), et de sorts spécifiques à chaque perso (l'antagoniste est considéré comme le perso de base, et ces choix sont donc pré-games mais il disposera moins de sorts ou de bonus que les autres personnages mais il peut les choisir).

Bestiaire Grimms :

Apathy: Mid-game utilitaire fighter, aura qui affaiblit les ennemis, cri qui étourdit brièvement, aura qui se stack, mais très lent

Beetle Grimm: Utilitaire, permettant d'aider un allié pour le soigner, ou d'infecter un ennemi pour lui baisser sa puissance/donner la vision de celui-ci au joueur, l'équipe des Hunters ne saura uniquement que quelqu'un de leur groupe est infecté

Beowolf: early-mid swarm, +dmg en groupe,

Beringel : Mid-game juggernaut, assez tanky et inflige des gros dégâts, peut lancer des objets en capacité

Blindworm:

Boarbatusk: Early-mid Charger, prends moins de dégâts à l'avant, peut charger pour knockback les ennemis sur les côtés ou dans les airs

Centinel: Mid Trappers, les fragments peuvent être attaqués un à un pour les diminuer, cependant leur saignement verdâtre peut causer des dégâts, ils peuvent fusionner avec d'autres centinelles blessées pour se soigner et gagner en résistance, ils peuvent aller sous terre.

Creep: Mid-late Charger, très résistant à l'avant, peut charger et gagner de la résistance après celle-ci

Death Stalker: Mini-boss (late et très cher), capacité à utiliser son dard pour faire d'énormes dégâts en plus de taunter les ennemis vers lui, peut claquer des pinces pour capturer des ennemis et leur faire des dégâts sur la durée, nécessite un assez long temps de création (sauf si on veut lancer un bébé death stalker, le coût de la créature se faisant sur la durée et

pas instant ?), très gros dégâts, tankyness moyenne, peut forcer l'attention sur lui, capable d'isoler un ennemi en se "camouflant" dans certains endroits assez grand pour lui

Geist:Scout, peut se transformer dans un décor spécifique pour devenir une créature liée à celle-ci, devenant une créature late mais à plus faible coût, mais nécessite un temps de changements élevé et est donc vulnérable si on ne fait pas attention

Goliath: Mid-late, en solitaire, il dispose de dégâts élevés, en groupe, il sera plus calme et tant qu'il vadrouille donnera de temps en temps des ressources (en fonction du nombre de créatures dans la troupe et de où ils sont), ils sont moins agressifs en groupe mais sont tout de même redoutable, subissant que très peu de dégâts de la part des armes à distances. (trouver un moyen de montrer leur "intelligence")

"En gros juste des murs résistants quoi xD
Mais uniquement pour les dégâts du goliath ?

En mode bélier quoi

Griffon:Mid-flying Swarm, bon combattant en terme de dégâts mais assez faible en résistance, peut pendant peu de temps désorienter un hunter en lui faisant tomber son arme ou en le désorientant lui-même

Imp: Equivalent SLugatha

King Taijitu:Mini-boss, possède 2 tête, déplacement spécifique, très tanky (en terme de pv) car si une tête/corps mort l'autre peut continuer, inflige de gros dégâts sur la durée si les ennemis sont mordus par leur venin. Ils peuvent aussi capturer un ennemi pour faire de la constriction et le broyer, faisant perdre à celui-ci une partie de ces déplacements jusqu'à un maximum qui seront les dégâts létaux.

Lancer:Early-Mid Swarm, les guerriers sont plus simples à tuer, mais peuvent attaquer en courte portée en tirant des projectiles, les Reines quant à elle peuvent utiliser leur dard pour empoisonner un ennemi et attirer l'attention de guerriers, si la Reine meurt, le joueur doit en recréer une avant de recréer d'autres guerriers.

Leviathan:Semi-Boss, peut cracher une grosse traînée de flammes pour brûler l'équipe ennemie, chaque coup sont assez lent, mais infligent énormément de dégâts, les ennemis peuvent monter sur lui, et sa bipédité et lenteur le rends assez faible face à certaines armes. Nécessite un environnement aquatique à proximité assez grand pour qu'on puisse le créer. Résiste très bien aux explosions.

Manticore: Mid-late flying, inflige des dégâts avec des morsures, coups de pattes, flammes, coups de queues en poison, dispose d'un arsenal d'attaque élevé en plus de pouvoir volé, DC Manticore: mid-late fighter, possède une masse au bout de la queue, repoussant et étourdissant les ennemis, ne peut pas volé, plus résistant.

Mégoliath: Late charger, plus puissant que le Goliath, peut créer des sand/snow storms quand il charge pouvant troubler la vision d'un ennemi, capable de détruire les objets et décors les plus résistants pour des assauts surprises de certaines parties du décor,

nécessite des attaques concentrées pour le tuer, ces cornes peuvent trancher aisément les créatures (peux tk) et étant résistant à la chaleur, la version alpha est bien plus intelligente
Nevermore:Mid-Late flyer, une fois créé, le Nevermore peut s'améliorer en échange de ressource pour devenir plus gros et devenir jusqu'au Giant Nevermore, bien plus puissant et résistant mais aussi plus gros, peut jeter des plumes en échange de vitesse de déplacement, peut attraper un ennemi et le jeter du ciel, le mettant brièvement hors combat et pouvant le tuer si celui-ci se rattrape mal pour les Giants versions.

Nuckelavee: Late juggernaut, capacité spécial de tourbillon autour de lui causant de gros dégâts si les ennemis se baissent pas ou reculent pas (dépendant si c'en hauteur ou non), peut aussi charger très facilement et donc s'enfuir facilement. Quand il s'approche des hunters, on peut entendre son cri, et à la bonne portée peut faire arrêter les mouvements des hunters. La mort du cheval relâche un Imp.

Ravager:Early swarm flyer, attaque proche du sol en mordant les ennemis ou en poussant des cris qui deviennent dangereux seulement avec un certain nombre d'entre eux.

Sabyr:Early Swarm, très rapide et pouvant sauter sur de longue distance, permettant d'incapacités des grosses cibles.

Sea Feilong:Semi-boss, nécessite un environnement aquatique profond dans les environs, volant, les ailes étant la cible à focus pour le descendre, peut esquiver assez aisément les projectiles, crache principalement des boules de foudres et autres projectiles à distance.

Seer:Utilitaire-Scout, servant de base de scout utilitaire, ayant une distance de vision plus élevée que celle des joueurs, en les améliorant, ils peuvent servir d'assassin qui trappe ces ennemis, les piégeant dans ces tentacules et en infligeant des dégâts sur la durée, les tuant lentement, en plus de voler des ressources du joueur affecté, il sert aussi de "poseur" de bâtiment Grimm.

2e idée: Scout, qui peut se poser et se "verrouiller" tant qu'il est verrouillé donne une vision dans une grande zone, et si des hunters sont dans la zone, donne un peu plus d'income au fur et à mesure, peut se re-déplacer mais après que les joueurs aient quittés la zone.

Version "boss": Ultra utilitaire, sorts uniques, joue en tant que semi-boss (late), crée des illusions, brise la vision et la santé mentale des ennemis, capture à la méduse CL ?

Shadow Hand: petite créature invoquée par un sort que l'on voit un peu venir (par un glyph et de la fumée), qui encercle un ennemi et l'immobiliser totalement. peut attaquer individuellement les ennemis et les bodyblock en les ralentissant en les tapant.

Sphinx: Mid air fighter, (moins fort que les Manticores au sol), très énervant tant que ça vole, crachant des boules de feu, ayant la queue attaquant indépendamment, commande aux manticores

Spider Grimm:(non canon) hallucination à travers les effrois des personnes, peut parler (genre le counter de chaque rôle de manière illusionnelle ?), peut créer des toiles

Tentacle Grimm: Early-Mid assassin/trapper, s'approche doucement de ces cibles, pouvant agrandir ces tentacules pour les attraper et les tabasser, peut en late fusionner pour créer des Grimms plus forts ou posséder un joueur.

Teryx:Mid flyer assassin, très rapide pouvant remonter très rapidement dans le ciel après avoir mordu/griffé un ennemi, étant très pratique pour les hit'n'runs aériens en mode bombardier, étant de taille variable pouvant être amélioré pour être légèrement plus grand. Capable de percer le blindage

Ursa: Plus fort que les Beowolves mais de pas grand chose, ils sont plus lent et peuvent tanker plus facilement, attaquant généralement par 2 (boost en multiple de 2 ?), la version alpha peut slam le sol pour déstabiliser les ennemis, les versions majors sont plus grosses et fortes.

Whale Grimm:(gros boost d'éco ? Cache le soleil et donc boost les grimms comme le sort "Ombre" dans les BFME ?)

Wyvern:Semi-boss volant, peut invoquer des Grimm low-medium tiers tout X temps, peut cracher des flammes, se bats aussi bien dans les airs que sur le sol, peut énormément tanker

Berserker (comic):Ptet une sorte de gorille ? Mid-game fighter, peut faire de bons dégâts et tout autant y résister

Environnements

Attrait de Réflexion

[Que fait que ce jeu sera intéressant à réfléchir sur, dans le même genre qu'un NieR:Automata, Alice:Madness Returns, ou d'un The Evil Within ?]

Informations Additionnelles