

Game Concept RedFall

Sommaire

1. **Fiche signalétique**
2. **Concept**
3. **Conditions de victoire et de défaite**
4. **Contrôle**
5. **Scénario (nouvelle Page)**
 - **Environnement**
 - **Gameplay principal**
 - **Gameplay secondaires**

Équipe

- **Chef de projet**
Guillaume Le Coq
- **Script**
Benoit Galmot
- **Développeurs**
Clément Mehaye
Marin Guerny
Florian Lafuente
- **Modeleurs**
Margaux Teyssier
Souleimane Seghir

RedFall

Fiche signalétique

Titre : RedFall

Développement : Unity, Autodesk Maya, Visual Studio 2019

Genre: Rogue Like 2D

Support : PC

Concept

• Lorsqu'un [Dieu/Créature] des ténèbres (Melkor) arrive sur terre, cette dernière court à sa perte. Un combattant décide de vaincre le monstre des ténèbres en venant à bout de son terrible repère, un Donjon sous-terrain. Pour atteindre son objectif, notre personnage pourra compter sur l'aide de ses compagnons afin de faire face aux dangereuses créatures.

Condition de victoire / défaite

Victoire : L'objectif principal est de terminer tous les niveaux (donjon).
Si le joueur termine un niveau : Le jeu continu et passe au niveau suivant.

Défaite : La partie est perdue lorsque le personnage contrôlable meurt.
Si le joueur meurt pendant un niveau : Il recommence à la surface.

Contrôle

- Le jeu dispose d'une vue 2D .
- Déplacement
 - Haut (Z, flèche du haut)
 - Gauche (G, flèche de gauche)
 - Droite (D, flèche de droite)
 - Bas (S, flèche du bas)
 - Saut (espace)
 - Sprinter (Shift)
 - Ralentir (Contrôle)
- La caméra suit de haut le déplacement du personnage contrôlé par le joueur.
- 8 déplacements possible (diagonales inclus)

Environnement (Époque, lieux, bâtiments, personnages)

- L'histoire se déroule au moyen âge (476 ap. J.-C. – 1492). Une époque médiévale où les hommes et les outils ne font qu'un.
- Le jeu comporte 2 lieux principaux :
 - Prométhée, la ville résistante, protégée par une muraille.
 - Ballas, le donjon, repère de Melkor. Elle se comporte en deux parties, une tour pillée par les combattants et une base souterraine avec plusieurs niveaux inférieures comportant des gardes, réserves, prisonniers.

Zone hostile



RedFall

• **Le Donjon Ballas** est un endroit dangereux pour tout homme s'y aventurant. Les décors sombres et naturels (grottes, mines) rendent l'endroit hostile pour les aventuriers. Différentes créatures occupent cet endroit, parmi elle *[des orcs, slimes, loups et un Minotaure.]* Les **orcs** sont les créatures les plus répandues dans le donjon. Ils sont rapides et se déplacent toujours en groupe de 2 minimum mais leurs attaques ne causent pas énormément de dégâts. Les **slimes** sont des créatures vivant dans les zones humides, bien qu'ils soient lents, ils sont très résistants aux épées et flèches. Les **loups** sont des animaux sauvages vivant proche de la surface, très agressifs ils se nourrissent d'orcs ou d'aventuriers ne prenant pas garde. Au plus profond du donjon, un **Minotaure**, avant garde de Melkor. Le **Minotaure** fidèle second de Melkor possède une armure résistante et des armes très puissantes.

Les avant postes comportent un Chef d'Orc ayant **x%** de vie et **x%** d'attaque.

• Tableau des créatures

Nom	Point d'Attaque	Point de Défense	Armes	Armures	Capacité	Expérience gagnée
Orc	x	x Pv	oui (épée / arc)	oui (Plastron)	Aucune	x XP
Chef des Orcs	x	xPv	oui (épée)	oui (Plastron)	invocation	x XP
Slime	x	x Pv	non	non	Aucune	x XP
Loup	x	x Pv	non	non	Aucune	x XP
Minotaure	x	x Pv	oui (hache)	oui	?	x XP
Melkor	x	x Pv	oui (épée)	oui	Feu	x XP

• Personnages

Les Prométhéens, habitants de Prométhée, sont un peuple de résistance et de combattant. Alors que le monde courrait à sa perte, certains pris les seules armes qu'ils possédaient afin de combattre les créatures, au point de les repousser dans les grottes. Ces résistants fondèrent un village, qui en peu de temps, est devenu une ville. Cette ville fut construite autour du donjon, protégée par deux anneaux de rempart.

Parmi les prométhéens, on y retrouve 3 classes :

- Les villageois (culture, entretien, repos.)
- Les défenseurs (ils protègent la ville des attaques extérieures.)
- Les aventuriers (combattant, ils partent dans le donjon.)

RedFall

• Tableau des classes

Nom Classe	Point d'Attaque	Point de Défense	Armes	Armures	Capacité
Guerrier	x	x Pv	épée	complète	puissance
Mage	x	x Pv	baton magique	tenue spéciale	magie
Tireur d'élite	x	x Pv	arc	plastron	silencieux
?	x	x Pv	?	?	?
?	x	x Pv	?	?	?

• Contrôle/Actions

Le jeu se joue en vue de haut. Le joueur contrôle le personnage ['pseudo','nom']. Il peut se déplacer en haut et en bas, à gauche et à droite, sauter, courir ou ralentir. Il peut porter des attaques et se défendre. Le personnage possède une barre de vie et d'endurance. Lorsque le joueur prend des dégâts, ça barre de vie diminue, lorsque le personnage émet une attaque, son endurance diminue. Sa santé augmente au bout de x secondes ou lorsqu'un soin est consommé.

• Interactions

Le personnage peut interagir avec certains villageois à différent moment du jeu. Le joueur peut interagir avec des objets qu'il ramasse pendant la partie.

• Récompenses

Le personnage peut acquérir au fil du jeu de l'expérience (XP) ainsi que des Pièces d'or qui lui permettrons de débloquent des objets au magasin de la ville.

Les points d'expériences et les pièces d'or sont récoltés pendant le jeu lors des affrontements avec les créatures et lorsque le personnage termine une quête.

• Bâtiments

L'Auberge :

L'auberge est le foyer du héros, là-bas il pourra s'y reposer et donc récupérer santé et force.

Le Magasin :

Le héros pourra retrouver au magasin plusieurs objets tels que des potions, ...

Forgeron :

Le héros pourra demander au forgeron de réparer son équipement, voir même l'améliorer.

Guilde :

Située devant le donjon, la guilde est le QG des combattants. Il s'agit aussi du point de ralliement des combattants avant une mission vers le Donjon.

RedFall

Définitions:

Fiche signalétique : c'est un peu la "carte d'identité" du projet : titre (souvent provisoire), genre, public-cible, support, technologie...

Concept : résume votre concept en quelques phrases simple.

Scénario : il est juste là pour situer un peu le jeu.

Conditions de victoire et de défaite : que doit faire le joueur pour gagner ? Comment peut-il perdre ?

Gameplay principal : c'est la partie la plus importante de votre Game Concept. Elle explique comment le joueur va jouer et comment le jeu va réagir à ses actions. Elle se centre généralement sur un, voire deux, mécanismes principaux qui vont constituer le noyau de votre jeu.

Gameplay secondaires : cette partie n'est pas obligatoire mais elle vous permet de décrire d'autres actions que doit faire le joueur, mais qui ne sont pas le cœur du jeu.