

Drage av hevn



Game design : Lucas Labastugue

Graphic Design : Hermes MC

Nom du jeu : Drage av hevn

Genre : Rogue-like & Beat them all

Style: Action

Support : PC

Cible visée : 16-35 ans

PEGI : 16+

Temps de jeu estimé : 40 minutes

Caméra : 3d isométrique

Introduction :

Drage av hevn est un jeu rogue like \ hack and slash, en vue 3d isométrique, où le joueur contrôle Dagmar qui veut venger sa mère, celle-ci fut tuée par un des trois dragons, pour cela elle part à leur recherche dans le but de les tuer, dans les montagnes nordiques des vikings (en Norvège), mais elle ne sait pas à quoi s'attendre.



Recherche sur les dragons



Recherche sur Dagmar

Unique selling points :

- Une aventure courte mais forte en émotions, où l'on va voir notre héroïne de 16 ans tuer des dragons.
- Dagmar (la fille) possède un arc, un bouclier et une épée.
- Utilisation avantageuse des trois équipement en fonction de la situation.
- Des dragons intéressants tant au niveau visuel que du gameplay.

Références :

For honor d'**Ubisoft** : pour l'ambiance Viking !



Ragnarok de **Boulet**, et Witcher 3 de **Konrad Tomaszewicz** pour l'idée des dragons :



← Ragnarok



au dessus Witcher 3

et Dragon 2 de **Pixar** pour l'histoire de vengeance familiale :



et Castle Crasher de **behemoth** : pour la vue isométrique et cette sensation de gameplay intensif et réactif :



Histoire :

Ce jeu raconte l'histoire de Dagmar, femme de 16 ans, ayant le désir de venger la mort de sa mère celle-ci partie au Valhalla en cherchant à tuer les trois dragons des îles nordiques se nommant : l'archipelle fokus på sjeler (en fr : le foyer des âmes).

Elle part donc tuer ces dragons munie de son bouclier forgé par son Grand père, son épée obtenue par la victoire de son clan lors d'une guerre et de son arc obtenu via sa mère quand elle était jeune.

Univers :

- C'est un monde ancré dans la mythologie nordique, celle des vikings, sur des îles ou des dragons, des spectres, des créatures, voir des monstres qu'ils soient aquatiques, terrestres ou ailés.
- L'univers de ce jeu est donc violent, avec du sang, il y a de l'espoir et de la vengeance.
- Le jeu a trois phases, la première dans une forêt assez grande et ouverte, la deuxième dans une grotte assez étroite et donc où les mouvements seront stratégiques et réfléchis. La dernière et troisième phase se situe sur le sommet d'une montagne avec des éclairs qui viendront endommager le joueur.

Direction artistique :

Le jeu se passe donc comme dit précédemment dans une forêt ensoleillée, une grotte froide et humide avec peu de lumière et un sommet de montagne lors d'un orage donc assombré avec des éclaircies.

Direction graphique:

Drage av hev est un jeu d'action en 3D isométrique dans un monde nordique, un univers viking, heroic-fantasy.

La direction ne dépend pas du joueur mais de l'univers donné. Le gameplay souhaite plonger le joueur dans un monde immersif. La lumière dépend du type de dragon affronté par le joueur lui ajoutant un côté stressant mais boostant ce qui influence donc le jeu plein d'adrénaline. Les couleurs éclatantes donnent au jeu une impression lumineuse et froide lors des étapes du jeu comme la lumière nordique. Le personnage principal a des proportions et des attitudes réalistes pour rester dans le but d'immersion totale. Des effets sont prévus pour immerger le joueur de manière plus prononcée comme l'apparition des éclairs (qui font sursauter ou génèrent un sentiment d'angoisse) ou autres.

Direction sonore :

Le son n'occupe pas une place primordiale mais plus secondaire : le bruit d'une boule de feu ou encore les éclairs ou l'eau qui tombent pour angoisser les joueurs créeront une ambiance d'angoisse. Les effets sonores en particulier comme exemple des bruits qui résonnent d'une manière cavernueuse dans la grotte viennent soutenir l'immersion du jeu.

La musique quant à elle est présente en fond avec des chants nordiques pris dans "Game of Thrones" par absence de ressources et par choix. Son intégration se fait de façon discrète

afin de venir souligner des moments clés lors des combats ou soutenir le joueur lors de sa défaite.

C'est une musique triste comme énergique.

Personnages :

Dagmar :

Dagmar est une femme de 16 ans, humaine et viking depuis sa naissance. Elle a perdu sa mère à l'âge de 12 ans. Elle vit dans son village de naissance, fille du chef du Clan du village, elle sait chasser, pêcher, se battre. Elle a déjà participé à l'âge de 14 ans à une guerre opposant son village à celui voisin, cette guerre a duré 8 mois lors d'un hiver glacial, la rendant plus forte que ce soit mentalement ou physiquement.

Elle est pleine de haine, impulsive, rancunière et triste.

Elle dispose de tout le courage du monde pour venger sa mère.

Elle s'est construite sans l'amour d'une mère. Elle a passé toute son enfance avec son père à chasser, son plus grand exploit est d'avoir tué un ours avec seulement un glaive.

Elle est habituée à l'arc et au glaive. Elle s'en sert très bien.

Elle a récupéré un bouclier forgé par son Grand père et elle sait l'utiliser.

Lorsque l'aventure démarre, Dagmar se retrouve seule, dans un environnement hostile, violent, avec des dragons sans âme ni conscience.

Personnage fort elle va donner le plus fort d'elle-même pour arriver à sa quête de vengeance.



(décomposition mvmt (en cours))

Recherches graphiques sur le personnage de Laura

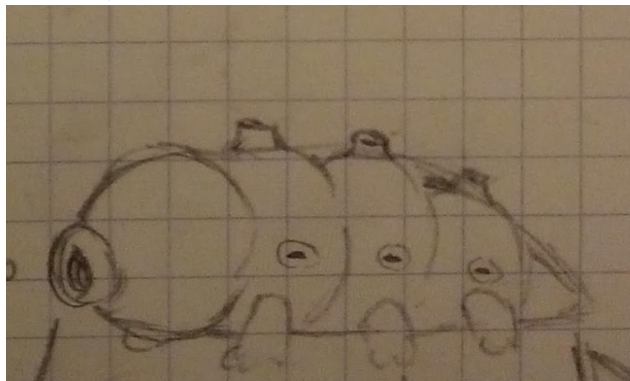
Les antagonistes :

Les dragons :

- *Ignir*, dragon de feu, vivant dans les forêts, il est puissant et se nourrit de cerfs, daims ou biches. Il les repère de loin, attendant qu'ils viennent pour leur déchirer le cou et les dévorer ensuite. Le feu étant uniquement une manière de se protéger, de quoi on ne sait pas encore mais avant les hommes ils y avait surement des monstres encore plus puissants. Il est rouge, de taille moyenne, faisant de gros dégâts avec ses boules de feu, mais ayant une portée moyenne. Étant de vitesse moyenne, sa morsure fait des dégâts élevés. Il peut donner des coups de queue faisant de petits dégâts mais ayant une amplitude élevée. Son feu peut infliger l'état : enflammé, qui fait perdre de la vie sur un court instant (environ 2 à 4 secondes) et l'état brûlure qui empêche d'attaquer (pendant 1 à 2 secondes).

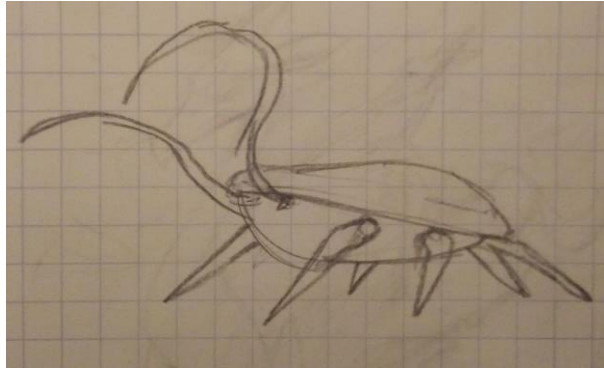


- *Böcid*, dragon de poison ou venin, cela varie en fonction des légendes. Il est perfide et gourmand, il se terre dans des grottes, il se nourrit de rats, de cafards et d'ours engloutis dans les grottes. Le poison étant son attribut principal il attaque surtout avec des boules de poison envoyées de deux façon différentes. Soit il crache en parabole un énorme boule de poison laissant une flaque qui empoisonne celui ou ceux qui marche dessus, soit une moyenne boule qui se divise en 2 ou 3 (de façon aléatoire) pour toucher la cible. Il est vert, de forte corpulence, faisant de petit dégâts sur le court terme mais d'énormes sur le long terme. Sa morsure fait peu de dégâts. Ses boules de poison peuvent infliger deux états : Empoisonné, ce qui fait perdre de la vie à long terme (5 à 8 secondes) et acide ce qui empêche d'utiliser le bouclier (pendant 12 secondes). Il est lent mais ses boules sont de vitesse moyenne.



- *Katek*, dragon de foudre, il habite la frontière entre les cieux et la terre, c'est à dire les sommets des montagnes. Personne ne l'a jamais vu sans être rester vivant. On suppose qu'il doit être sur la montagne la plus grande de la région. On ne sais pas

de quoi il se nourrit, et on se sait uniquement qu'il peut nous électrocuter. D'après des légendes et des rumeurs, il serait bleu. Il serait rapide dans ses déplacements, faisant des dégâts moyens, qu'il est très fin et pas imposant, qu'il attaque très vite mais uniquement au corps à corps. Il peut nous infliger : électrocutions, un état (qui dure 0.8 secondes) qui lui permet de nous toucher une deuxième fois, les probabilités qu'il nous donne cet effet est de 20% lors de ses attaques à une patte mais lorsque qu'il utilise les deux les probabilités sont de 80%.



Les protagonistes :

Il n'y en a pas..

Gameplay :

A) Le Gameplay principal :

Le gameplay est simple c'est un combat, avec plusieurs outils :

- épée
- bouclier
- arc

Pour gérer des situations différentes :

- contre boules de feu
- contre boules de poison
- contre attaque au corps à corps
- contre attaque au corps à corps électrique
- ne pas marcher sur le poison ou les zones en feu

B) la survie :

Dans *Drage av hevn* le joueur sera mis sous pression par l'environnement et les ennemis rencontrés.

Il sera forcé de combattre les monstres, pour cela il devra rester en vie.

Le joueur aura une barre de vie inscrite en haut de l'écran sur le HUB.

Cette barre se vide assez rapidement donc le joueur devra baser son gameplay sur le contre (avec son bouclier) ou esquiver grâce à une action.

Dagmar récupère 1.5% de sa vie toutes les 1 seconde.

D) l'environnement :

L'environnement évolue mais change peu le gameplay du joueur. Cela va juste changer la taille totale de ses déplacements possible. Cela va changer en fonction de l'endroit où se situe les pierres, arbres ou autres éléments capables de bloquer ses déplacements ou les projectiles des ennemis. Le joueur devra aussi éviter de marcher sur les zones en feu ou les zones pleines de venin (ou poison).

E) la place de la caméra :

La caméra est fixe et seul le joueur et les dragons bougent. Ce point de vue vient servir directement le gameplay et le level design puisque les distances et le rapport aux éléments (joueur ou dragons) sont identiques.

F) usages des outils :

- épée :

L'épée sert à faire des dégâts important mais en se mettant en difficulté, plus apte à se faire toucher par une attaque d'un monstre.

- bouclier :

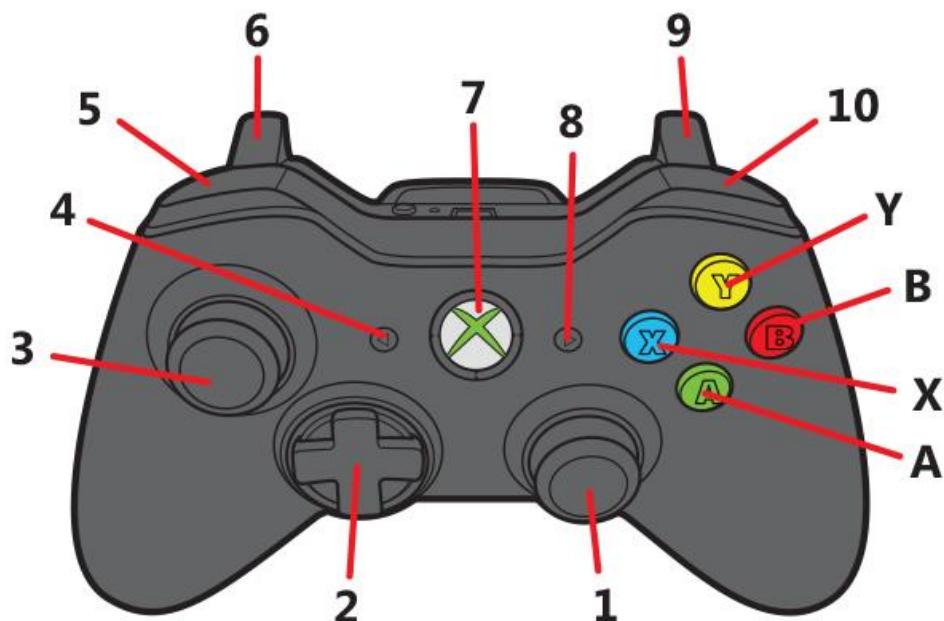
Le bouclier sert à parer les projectiles de feu et d'électricité pour prendre moins de dégâts voir pas du tout si le bouclier est utilisé au bon moment.

- arc :

L'arc fait des dégâts à distance, mais de faible dégâts. il sera utilisé pour affaiblir un monstre ou le tuer, mais tout seul il est inutile. Le joueur peut utiliser une zone enflammée pour mettre le feu à sa flèche en cours de vol vers le monstre.

G) Action de gameplay :

1- contrôle :



1 - La vision du hero

2 - Déplacement du personnage

3 - Déplacement du personnage

4 - Pause
5 - Esquive
6 - Parer avec le bouclier
7 - Rien
8 - Menu
9 - Attaquer
10 - Sprint
A - Esquive, maintenue = sprint
B - Parer avec le bouclier
X - Attaquer
Y - Changer d'arme

2- Actions génériques :

Se déplacer :

Dagmar se déplace dans un univers en 3d isométrique, c'est à dire un univers en 2d mais avec des graphismes en 3D. Elle peut donc monter et descendre sur les abscisses et les ordonnées et en diagonale.

La vision :

Dagmar regarde dans la direction voulue par le joueur, pour attaquer, parer et bander son arc. Cependant elle peut se déplacer dans la direction pas obligatoirement identique à sa vision.

Sprint :

Dagmar peut courir via son endurance consommée pour cela (elle peut courir pendant 6 secondes d'affilées maximum). C'est identique aux déplacement normaux à la nuance qu'elle est plus rapide de 1.5 fois plus que sa vitesse de base.

Esquive :

Dagmar peut esquiver les attaques des monstres pour cela elle fait une roulade, vers une direction choisie, cela consomme plus d'endurance, avec 2 esquives maximum d'affilées.

Changer d'arme :

Dagmar change d'arme en passant de l'épée-bouclier à l'arc en 2 secondes.

Attaquer : (épée)

Dagmar peut attaquer avec son épée, en faisant une attaque circulaire à 80° devant elle sur la direction voulue.

Attaquer : (arc)

Dagmar prend une flèche (0.8 seconde) et la bande 2 secondes pour un tir à faible vitesse et faible portée donc dégât faible. Elle la bande à 4.5 secondes pour un tir fort à moyenne vitesse et à forte portée et à dégâts moyen, le temps supplémentaire ne fera pas augmenter

les dégâts. Si dagmar tir la flèche au moment exact des 4.5 secondes elle fera un tir parfait, ce qui aura une forte vitesse un forte portée et de fort dégâts.

Parer (bouclier) :

Dagmar peut parer les attaques des monstres sauf les projectiles du dragon de poison. Parer une attaque réduit les dégâts reçu de 75% et si Dagmar pare au moment exact de l'attaque au corps à corps elle ne prendras pas de dégâts. Si c'est au moment exact du projectile paré, celui ci sera renvoyé de façon symétrique.

Pause :

Le joueur peut mettre le jeu en pause.

Menu :

Le joueur peut accéder au menu pour quitter le jeu ou sauvegarder l'étendu de sa progression.

3- Compétences principales et leur Feedback :

L'attaque :

- A l'épée :

Dagmar tient sur elle une épée qu'elle aura constamment sur elle lors de l'aventure. L'épée est un élément principal du gameplay de ce jeu. Elle permet à Dagmar d'infliger des dégâts tranchants au monstres. Elle laisse derrière elle une traînée lumineuse rouge et blanche après un coup effectué. Dagmar ne peut pas utiliser l'arc, l'épée et le bouclier en même temps.

Feedback : une lumière derrière l'épée lors d'un coup.

- A l'arc :

Dagmar possède constamment sur elle l'arc lors de l'aventure. C'est un élément principal du gameplay de ce jeu. Il permet à Dagmar d'infliger des dégâts perforants aux monstres. Lorsque Dagmar dégage une flèche une *animation est déclenchée*. Lors du bandage de la flèche *une autre est déclenchée* et reste la même jusqu'à la flèche tirée. *Ou une dernière se déclenche* mais peut être soit pour le coût standard soit pour le coup parfait *donc deux animations différentes possibles*. Sachant qu'une flèche tirée sur une zone enflammée, enflamme la flèche, ce qui augmente les dégâts de 20% et change l'animation derrière elle. Derrière chaque flèches tirées, une bande blanche et grise se dessine derrière la flèche. Dagmar ne peut pas utiliser l'arc, l'épée et le bouclier en même temps.

Feedback : des animations et une bande de couleurs.

Le bouclier et sa parade :

Dagmar possède constamment sur elle le bouclier lors de l'aventure.

C'est un élément principal du gameplay de ce jeu.

Dagmar peut parer les attaques des dragons (sauf celui de poison, ou dans ce cas la une animation différente a lieu et une réduction réduite a lieu, 40% puis, une baisse de 5% à chaque reprise d'un coup paré). Parer une attaque réduit les dégâts reçu de 75% et si Dagmar pare au moment exact de l'attaque au corps à corps elle ne prendra pas de dégâts. Si c'est au moment exact du projectile paré celui ci sera renvoyé dans la direction symétrique. Dagmar peut parer quand elle le souhaite et le temps qu'elle souhaite et infiniment, sauf que lorsqu'elle parre elle a une diminution de 75% de sa vitesse et ne peut ni attaquer ni utiliser l'arc.

Feedback : une animation identique à chaque parade et deux différentes lorsqu'un coup est paré parfaitement ou pas.

Pour résumer voici un tableau :

Action et amélioration :	lvl 1	lvl 2	lvl 3
bouclier	75% de blocage	80%	90%
épée	100% des dégâts	115%	140%
flèche	100% des dégâts	125%	135%
dégainage d'une flèche	Normal	+ 5%	+ 5%
sprint	+ 20% de vitesse	+ 25%	+ 30%
esquive et coût d'endurance	- 40% coût de base	- 35%	- 30%
Vitesse de déplacement	Normal	+ 5%	+ 7.5%
changement d'arme	Normal (2s)	/2 (1s)	instant (0s)
Points de vie	100	125	150

Mais comment améliorer ses Lvl me diriez-vous ?

- Il y a un compteur d'utilisation, plus on esquive plus on y arrivera facilement, plus on mets un coup qui touche plus on le mettras vite et fort, etc.. Vous avez donc compris.

Voici le tableau qui l'explique :

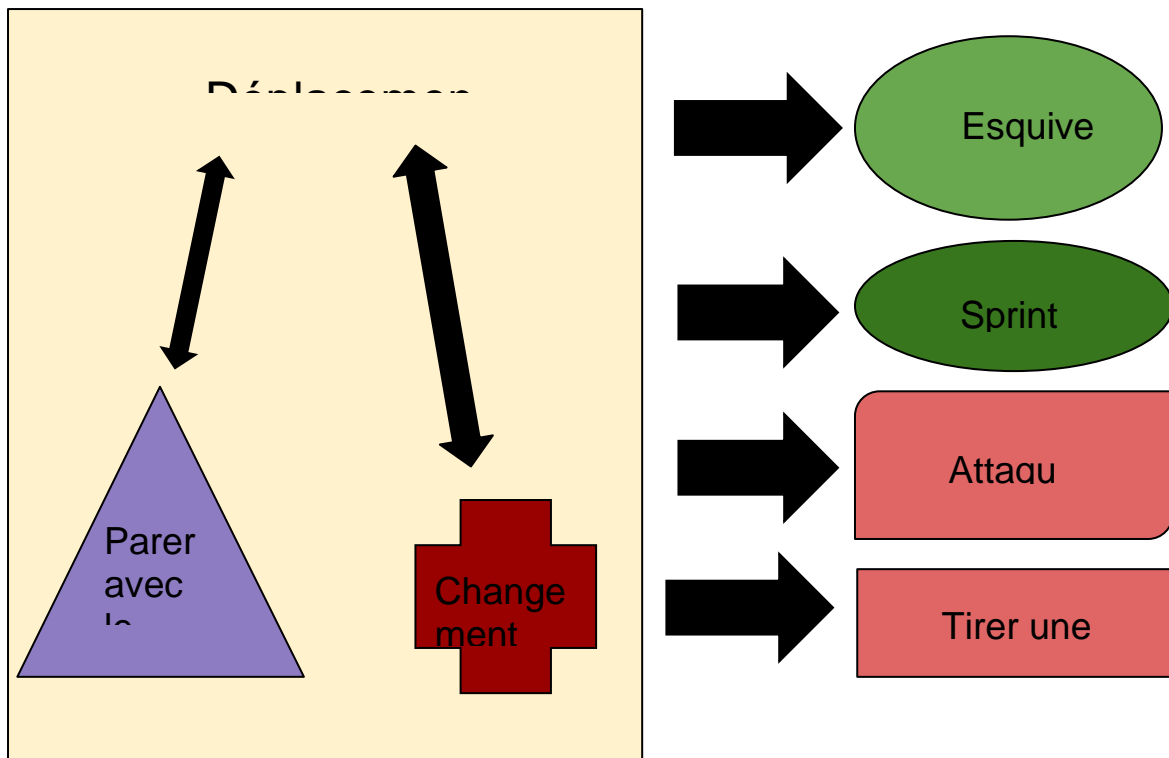
Action et amélioration :	lvl 2	lvl 3
bouclier	utilisation réussi 20 fois	utilisation parfaites réussi 15 fois
épée	30 coups	40 coups
flèche	15 flèches qui touchent évidemment	30 flèches qui touchent évidemment
dégainage d'un flèche	40 flèches dégainées	80 flèches dégainées
sprint	1 minute et 30 seconde de sprint en totalité	2 minute et 45 secondes
esquive et coût d'endurance	au bout de 10 esquives	35 esquives
Vitesse de déplacement	au bout du deuxième dragons	a partir de 20 minutes de jeu totale
changement d'arme	15 changements	20 changements
Point de vie	15 morts	40

- Sachant que si Dagmar meurt le joueur garde ses bonus de LVL.
- Les Lvl 2 une fois accomplis les stats se réinitialisent pour arriver au Lvl 3 (sauf pour la Vitesse de déplacement).

F - Interactions :

La seule interaction possible est de tirer une flèche sur une zone enflammée.

Schéma récapitulatif des possibilité des mouvements (arbre de mouvement) :



G - Gameplays Complémentaires :

Les Sauvegardes :

Elles se font automatiquement à chaque morts et il y en a 3 fixes en plus :

Les 3 points de sauvegarde fixes supplémentaires :

- 1er, au commencement du jeu, lorsque le joueur débute.
- 2eme, lors de la mort du 1er dragon (celui de feu).
- 3eme lors de la mort de 2eme dragon (celui de poison).

Pourquoi pas après celui de foudre ?

- Car le jeu est terminé.

Pourquoi après chaque dragon tués (sauf celui de fin) ?

- Car si le joueur en a marre il pourra recommencer à ce moment là en gardant les boost récupérés.

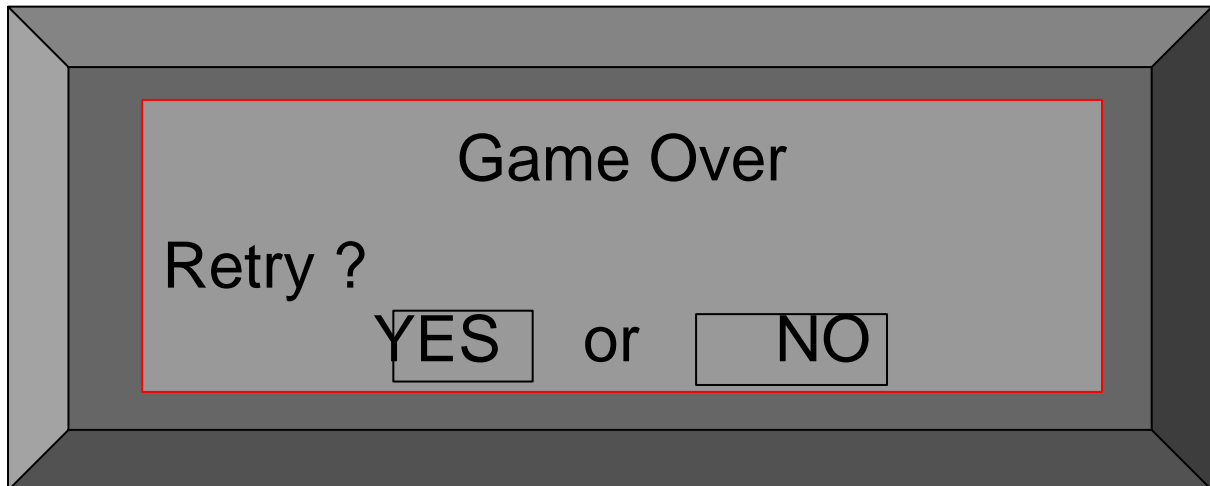
Checkpoint :

Les checkpoints sont au nombre de 3, avant chaque dragons.

Game Over :

Dagmar a une barre de vie : à chaque coup elle prendra des dégâts, plus ou moins élevés en fonction du coup porté à son insue. A sa mort elle recommence au dernier checkpoint avec ses bonus gardés.

Feedback : Une animation de Sang, de feu (Dagmar aura du feu sur elle) , de poison (elle sera violette), de foudre (On verra ses os en blanc et des éclairs en bleu sur elle) aura lieu pour chaque coup pris. On vas dire qu'elle a 100 pdv
Lors de sa mort on verra une animation la faisant se faire dévorer par le monstre et un écran comme celui la :



(Amélioration possible ^_^)

Les ennemies :

Les ennemie avec leurs attaques peuvent tuer Dagmar en lui mettant sa barre de vie à 0 pv. Ce qui déclenche un game over.

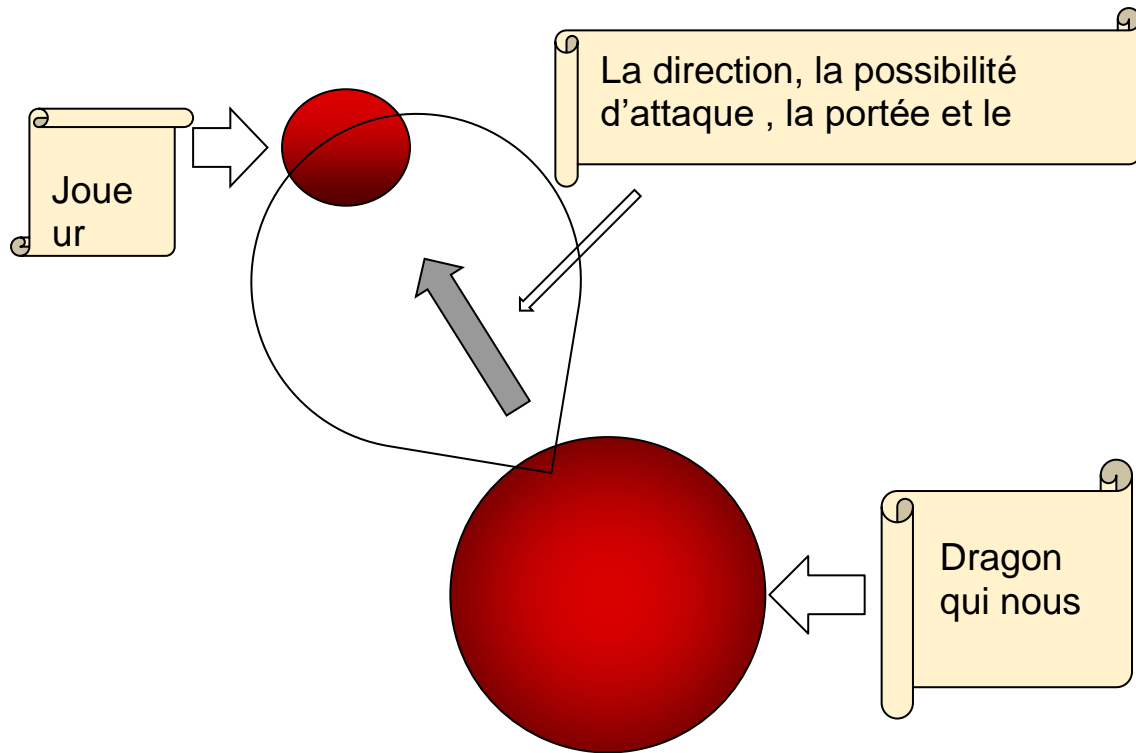
L'environnement :

les ennemis peuvent mettre "zone de danger" comme par exemple une boule de feu va laisser une traînée de feu par terre ou encore une boule de poison met du poison autour de sa zone d'explosion. Si Dagmar rentre dans cette zone et que ces pv tombent à 0 il y a un game over.

Zone de :	dégâts :	durée :
feu	10 dps	3 seconde
poison	4 dps	5 secondes petit boules et 8 secondes grosses boules

Comportement des ennemis :

Les ennemis sont donc des Dragons. Ils ont des paternes différents, mais le même objectif, manger Dagmar. Ils peuvent tirer des projectiles ou attaquer au CAC. Ils se déplacent de façon différentes, mais avec des paternes simples.



Le but du joueur étant soit :

- de rester hors de portée des attaques au CAC du dragon et d'utiliser l'arc.
- de combattre au CAC mais en étant sur les flancs ou dans le dos du dragon.

Le but des dragons est de soit :

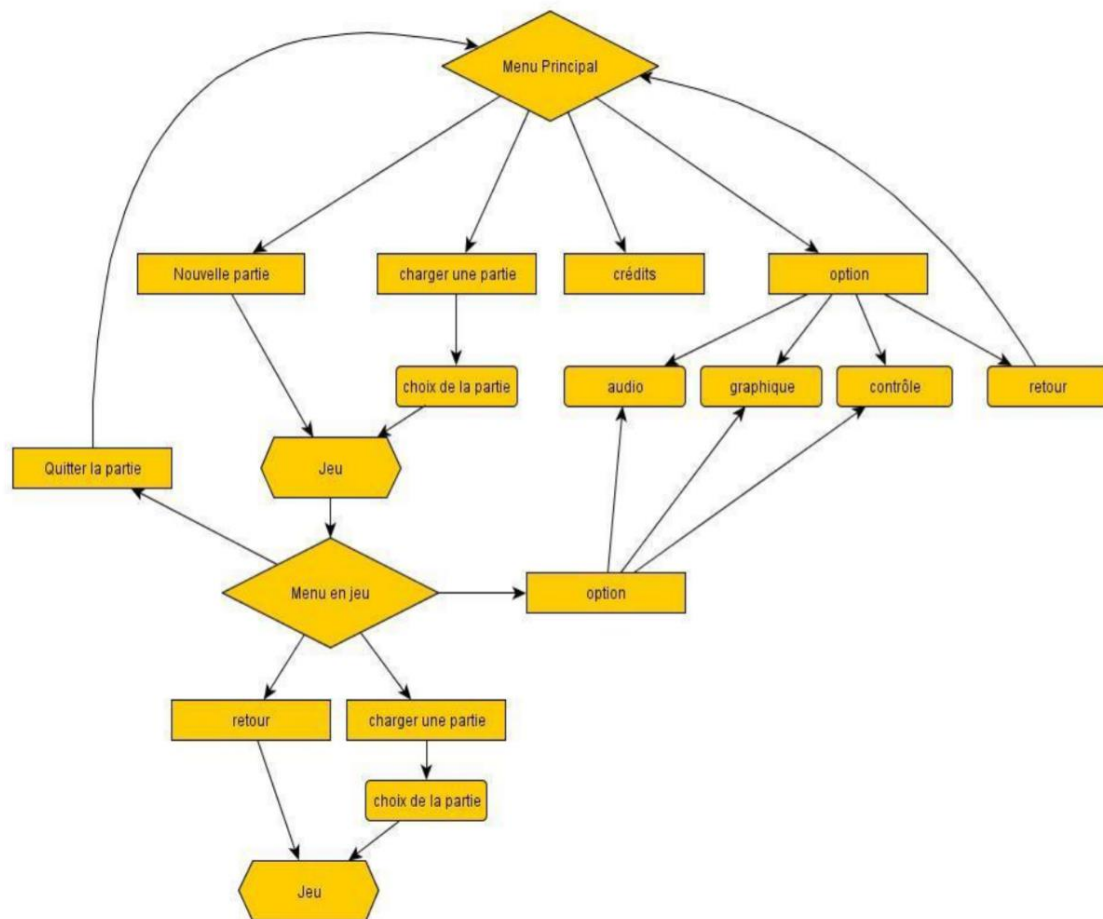
- avoir le joueur dans sa portée d'attaque physique comme à distance et donc de l'attaquer.
- de se déplacer pour l'avoir dans sa portée.

Sachant que les dragons sont programmés pour que :

- le 1er soit plus agressif au CAC, son paterne sera de 2 fois sur 3 d'attaquer au CAC.
- le second a un paterne ou 5 fois sur 7 attaquer avec un projectile qui sera lui aléatoire entre le 1 et le 2.
- pour le dernier dragon, il attaquera uniquement au CAC mais fera de gros dégâts et sera rapide. Et il pourra feinter.

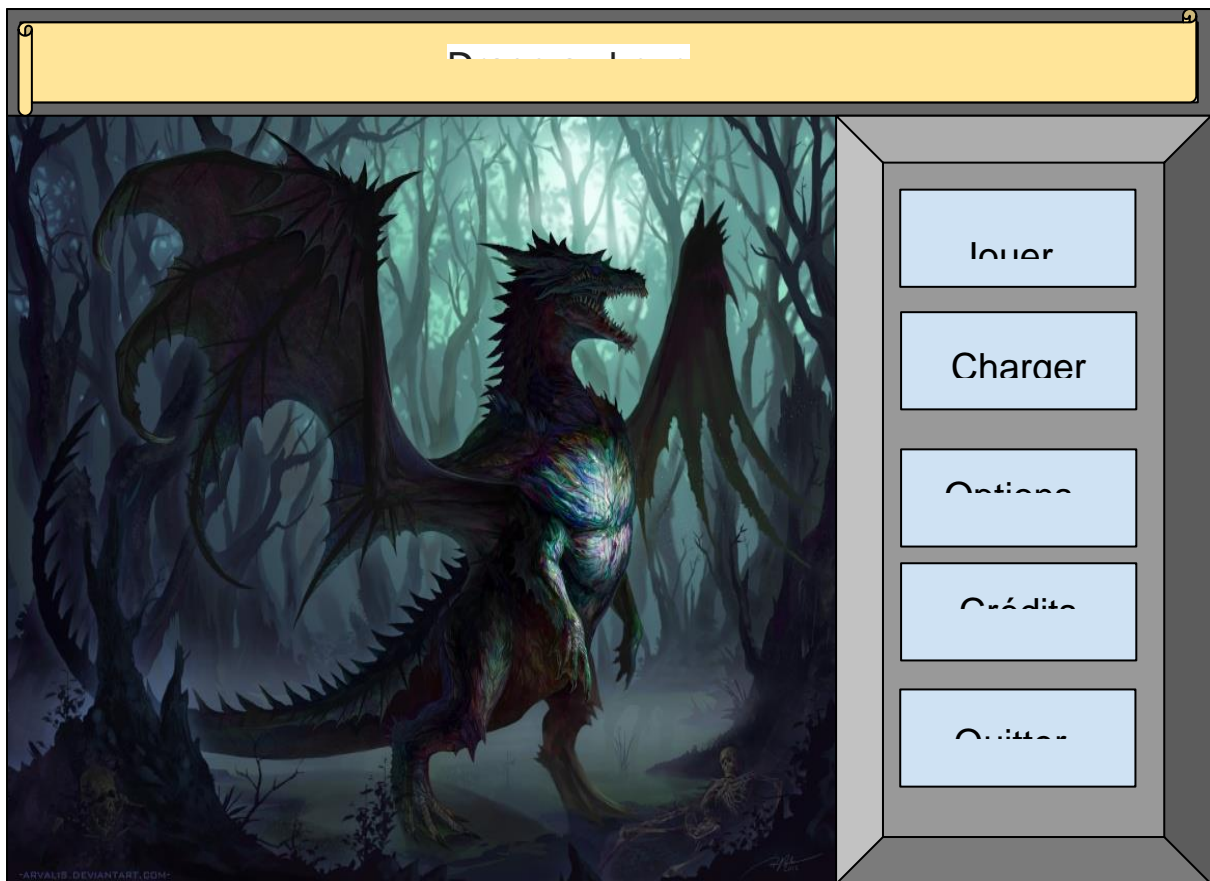
3. Gameflow :

- 1) menu :



Flot et hiérarchie des menus

Menu principal :



(A améliorer)

Nouvelle partie : commence une nouvelle partie.

Charger une partie : aller à l'écran de chargement de partie.

Choix d'une partie : choix parmi au moins trois slot de sauvegarde la partie à charger.

Jeu : lancement de la partie.

Option : aller au menu option.

Quitter : retour window et ferme le jeu.

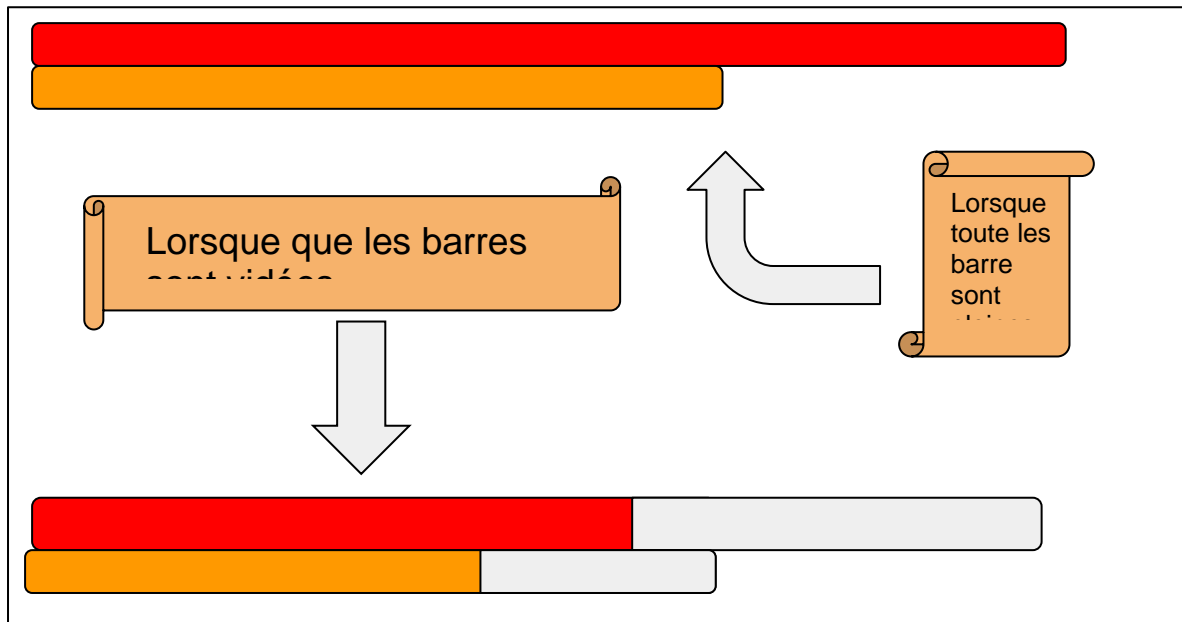


Audio : permet de modifier le son des musiques.

Graphique : permet de modifier l'affichage de l'écran (720, 1080, taille de l'écran version PC.
Contrôle : choix du mappage des contrôles, sensibilité des sticks.
Quitter la partie : retour au menu principal.

HUD & Feedbacks :

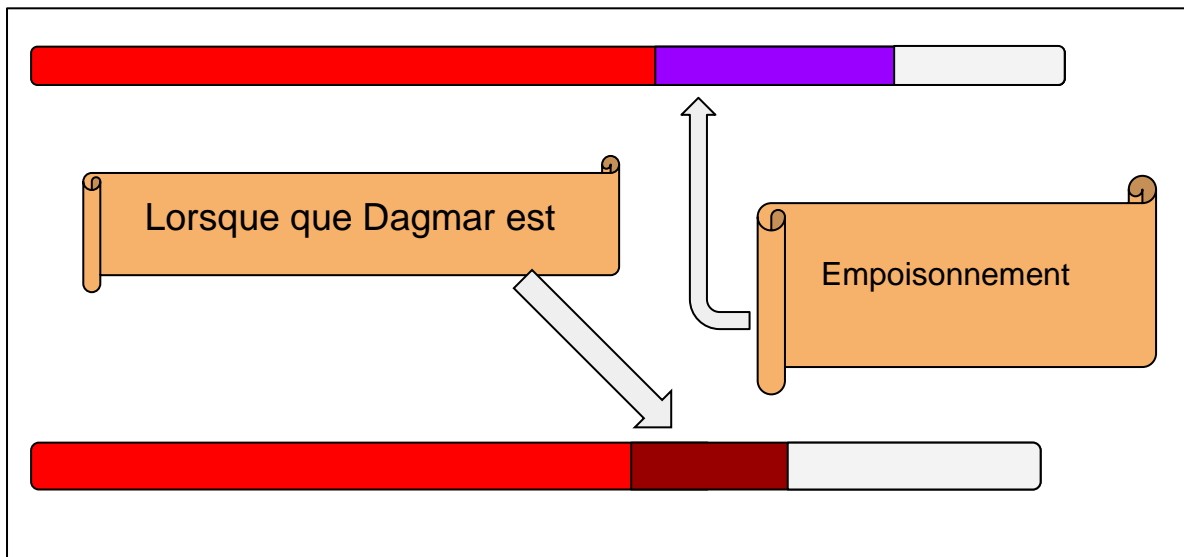
Pour rester dans l'idée d'un jeu vidéo indépendant on va installer une barre de vie de couleur rouge et une barre d'endurance de couleur jaune dans le HUB en haut de l'écran.



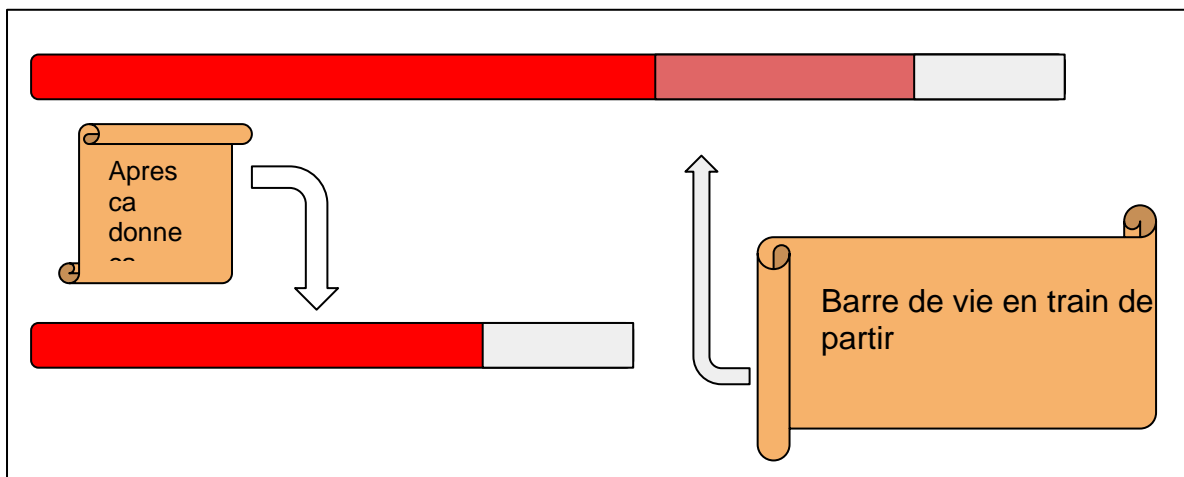
Pv = point de vie et pe = point d'endurance.

Il est aussi mentionné dans ma tête que la barre de vie des dragon n'apparaît pas, seul certain signe graphique montre leur affaiblissement ceci par 2 ou 3 étapes, exemple, ailes abimée ou coupure, etc.. ce qui rend le jeu plus immersif.

Lors des etats altéré :

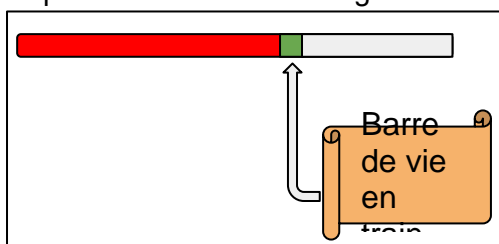


Lorsque dagmar prend des dégâts la barre de vie a une animation :



il n'y a pas cela pour l'endurance car celle ci remonte très vite.

Et pour finir l'animation du gain de vie recuperer toute les 4 secondes sans dégâts pris :



Documentation technique :

A. Game Tech Development :

1- Concepts piliers du moteur :

???

Après le reste c'est trop technique pour oim...

Faut coder les dragons, expliquer pourquoi, les textures, les paternes, donc l'IA, les lumières, bref..