

RAN & DRE

GAME CONCEPT DOCUMENT

SOMMAIRE

PITCH et CLIMAX.....	3
PERSONNAGES.....	4
USP/KSP.....	5
BOUCLES DE GAMEPLAY.....	5
PROTOCOLE DE TEST.....	5

PITCH

Le jeu se déroule dans une forêt remplie de chasseurs.

Un matin deux jeunes renards se réveillent et remarquent que leur mère a disparu pendant la nuit.

N'étant pas habitués à s'éloigner de leur terrier, les deux frères décident de partir à la recherche de la renarde. Mais les chasseurs rôdent et ont posé des pièges

L'objectif des deux renards est donc de retrouver leur mère qui est enfermée dans une cage, les chasseurs veulent sa fourrure. Ils vont devoir user de leur ruse et éviter les nombreux obstacles. Les deux frères vont devoir allier leur force pour atteindre leur objectif et pour pouvoir retourner chez eux.

CLIMAX

Le climax de l'histoire arrive lorsque les jeunes renards retrouvent leur mère qui se trouve enfermée dans une cage qui est gardée par un chasseur aguerri. Ran et Dre vont alors devoir secourir leur mère en évitant le chasseur. Mais lorsqu'ils arriveront près de leur but ils vont se faire prendre et vont devoir combattre le chasseur.

PROPOSITIONS NOM DE JEU

Smirre & Muzo

PERSONNAGES

PROTAGONISTES

Un petit renard

Nom : Ran

Description : jeune renard, petit et espiègle

Qualités : peut se cacher et se faufiler dans certains endroits où le plus grand renard ne peut pas accéder (terre, troncs d'arbre), peut sauter de murs en murs, plus rapide que le grand renard, saute plus haut

Faiblesses : plus faible que le grand renard

Mécaniques :

- Arme : un bâton, peut frapper ses ennemis avec au CàC. Proposé au début du jeu, si le joueur ne l'a pas pris il pourra en retrouver plus loin.
- Wall jump : peut grimper aux arbres mais pas infiniment

Un grand renard

Nom : Dré

Description : grand renard, solide sur les appuis mdrrr

Qualités : peut attraper des items qui se trouvent en hauteur, plus fort que le petit renard, peut pousser des obstacles

Faiblesses : est trop grand/gros pour certains passages, moins adroit que le petit renard, plus lent

Mécaniques :

- il n'a pas besoin d'armes, il peut se défendre avec ses pattes
- il peut pousser des objets

ANTAGONISTES

Les chasseurs

Description : Les chasseurs sont les ennemis des renards, ils les chassent pour leur fourrure.

Qualités : Élimine les renards en un coup, sont résistants

Faiblesses : Ils sont très lent

Mécaniques :

- Arme : Fusil, ils ont 2 balles. Quand le chargeur est vide, ils dégainent leurs couteaux, à ce moment-là les renards doivent guider les chasseurs dans leurs propres pièges.
- Chien : Les chasseurs auront un chien qu'ils pourront lâcher vers les renards

La dame à la fourrure

Description : Ce personnage est le boss de fin. C'est elle qui a commandé les fourrures pour augmenter la taille de sa garde-robe.

Qualités : puissante, peut OS les renards.

PRINCIPE DIRECTEUR

Les joueurs vont pouvoir incarner deux renards attachants ce qui rend le jeu captivant. De nombreux jeux ayant déjà pour thème la forêt existent déjà. Ce qui rend celui-ci unique c'est le fait que le joueur puisse switcher entre les deux renards, et qu'il va devoir combiner les compétences des deux pour avancer dans le jeu.

Le joueur aura un point de vue différent que si le personnage avait été un humain. Il va pouvoir se faufiler dans des endroits dans lesquels les humains ne peuvent pas se cacher ou encore grimper à des endroits inatteignables.

BOUCLES DE GAMEPLAY

- O : Eviter les pièges
- C : Devoir timer son saut et utiliser le bon renard
- R : Pas de PV en moins

- O : Passer un obstacle
- C : Combiner les compétences des deux renards
- R : Avancer dans le niveau

- O : Récupérer de la nourriture
- C : Tuer les ennemis ou en récoltant dans les arbres
- R : Augmenter son énergie

PROTOCOLE DE TEST

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdoUHig7GY321kIXTpHK1_9R2u990khYgiSEmiDP3HPeUMGHw/viewform?usp=sf_link