

SPELUNCA

Antoine PAVY • Maximilien NOWAK ABDALLAH • Tom RAKOTOMANAMPISON

Genre :

- rogue-lite
- tir à la première personne
- exploration

Cible : core gamer entre 16 et 40 ans

Cœur de cible : profil explorateurs et tueurs recherchant une expérience d'exploration dans un univers maléable.

Plateforme : PC (clavier et souris)

Mode : solo

USP : exploration d'un monde immense généré procéduralement.

VICTOIRE : DÉTRUIRE LE NID
DÉFAITE : MOURIR

Pitch

"Jeu de tir à la première personne, où l'on progresse dans des galeries que l'on mine afin de trouver des artefacts et des ressources énergétiques qui modifient les attaques de notre arme. Pour finir une partie, on doit trouver et détruire le nid d'une espèce invasive. S'il meurt, le joueur perd tout son inventaire, sinon il peut réutiliser ses gains dans la prochaine partie."

Références

Inspiration de gameplay

Deep Rock Galactic (*Ghost Ship Games*), Dead Cells (*Motion Twin*).

Inspiration artistique

Sable (*ShedWorks interactive*) , cf l'image d'en-tête.

Gameplay

Caméra

A la première personne , le viseur centré et l'arme en bas à droite. Si on vise, l'arme se recentre et la caméra effectue avec un léger zoom.

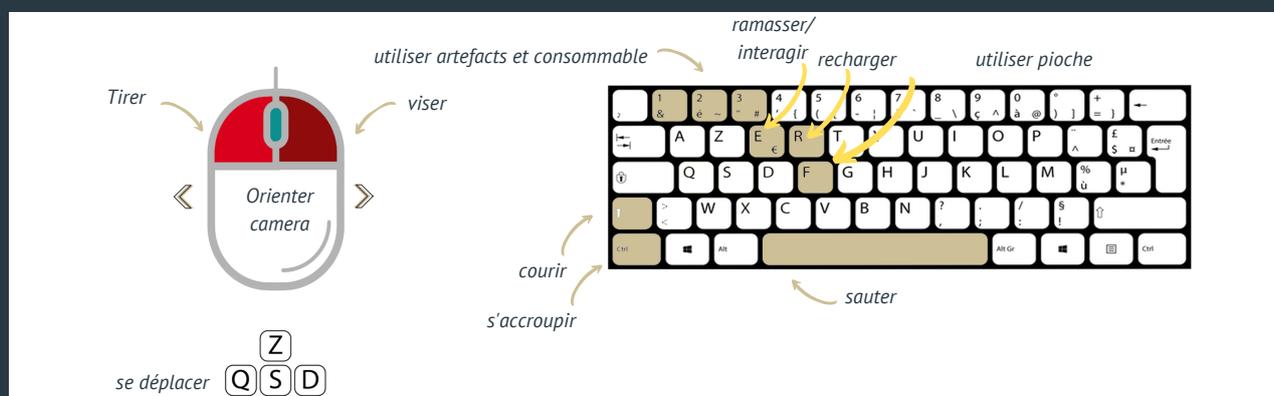


mock-up provisoire du jeu avec ses interfaces ▲

Capacités du personnage

- **Deplacements** : courir et marcher (dans les trois directions), sauter, s'accroupir.
- **Combat** : tirer, recharger, viser, attaquer au corps à corps, utiliser un consommable ou un artefacts

Contrôles



Mécaniques principales

Arme : Le joueur dispose d'une arme de tir qui, par défaut, possède des munitions infinies infligeant des dégâts faibles. Il a aussi une pioche qui lui permet de miner son environnement, qui est destructible et de se défendre au corps à corps. Elle lui permet également de construire du terrain.

Ressources : L'arme est alimentée par des ressources qui modifient le type de ses attaques en feu, eau ou plante. Les ennemis rencontrés ont des sensibilités différentes face à ces types. L'arme a une jauge indiquant la consommation de la ressource qui l'alimente. Lorsqu'elle est vide, elle revient à son état par défaut.

Artefacts : Il y en a deux types. Les objets placés sur l'arme, permettant de changer son type de munition (ex : lance-grenade, lance-flamme), et les objets utilitaires tel qu'un bouclier ou une corde. Le joueur ne peut s'en équiper que de trois à la fois.

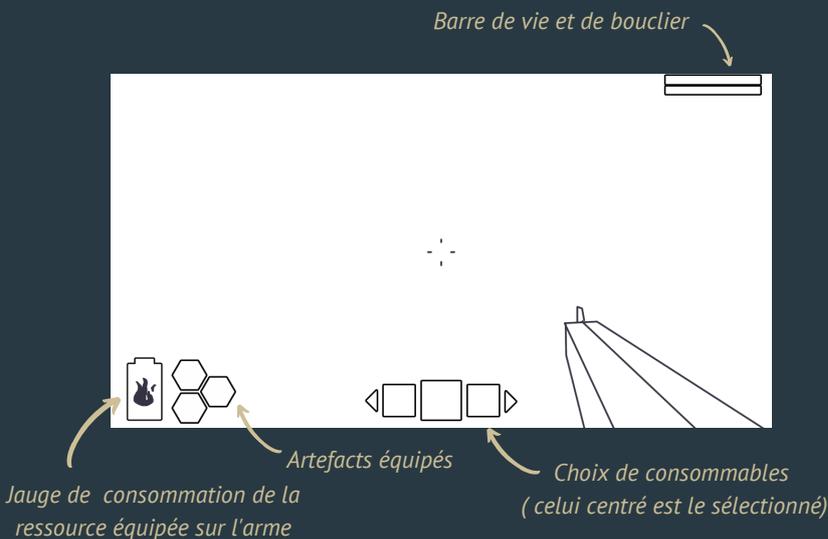
Consommables : Ce sont des items à usage unique et à effet non permanent. Cela peut-être des objets qui restaurent les points de vie ou des projectiles par exemple.

Résumé d'une partie de jeu (voir annexe pour plus de détail)

Une partie est composée de trois étapes. La phase de préparation où le joueur choisit l'équipement qu'il va emporter. Une phase d'exploration et de combat, où il entre dans une galerie générée procéduralement où se trouvent des ennemis, des ressources et des artefacts. Et enfin, dans une grande cavité fermée se trouve le boss représenté par le nid au cœur de l'invasion. Le joueur doit tuer tout les ennemis s'y trouvant afin de faire apparaître le portail de retour vers la phase de préparation. Comme la galerie est immense, des téléportails sont débloables.

Annexes

1.) MOCK-UP DE LA HUD ET MENU DE SÉLECTION DE RESSOURCES



Le joueur doit pouvoir changer de ressources rapidement, en plein milieu de l'action, pour ne pas casser le rythme du jeu. Le feu étant plus fort que la plante, la plante plus forte que l'eau et l'eau plus forte que le feu.

2.) DÉTAILS DU DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Mécaniques héritées du rogue-lite

Préparation

Dans un espace sans danger, le joueur s'équipe pour la partie à venir. Il choisit un nombre limité d'artefacts et de ressources à emporter. À sa première partie, il n'aura pas d'artefact car il n'en aura pas encore gagné.

Exploration

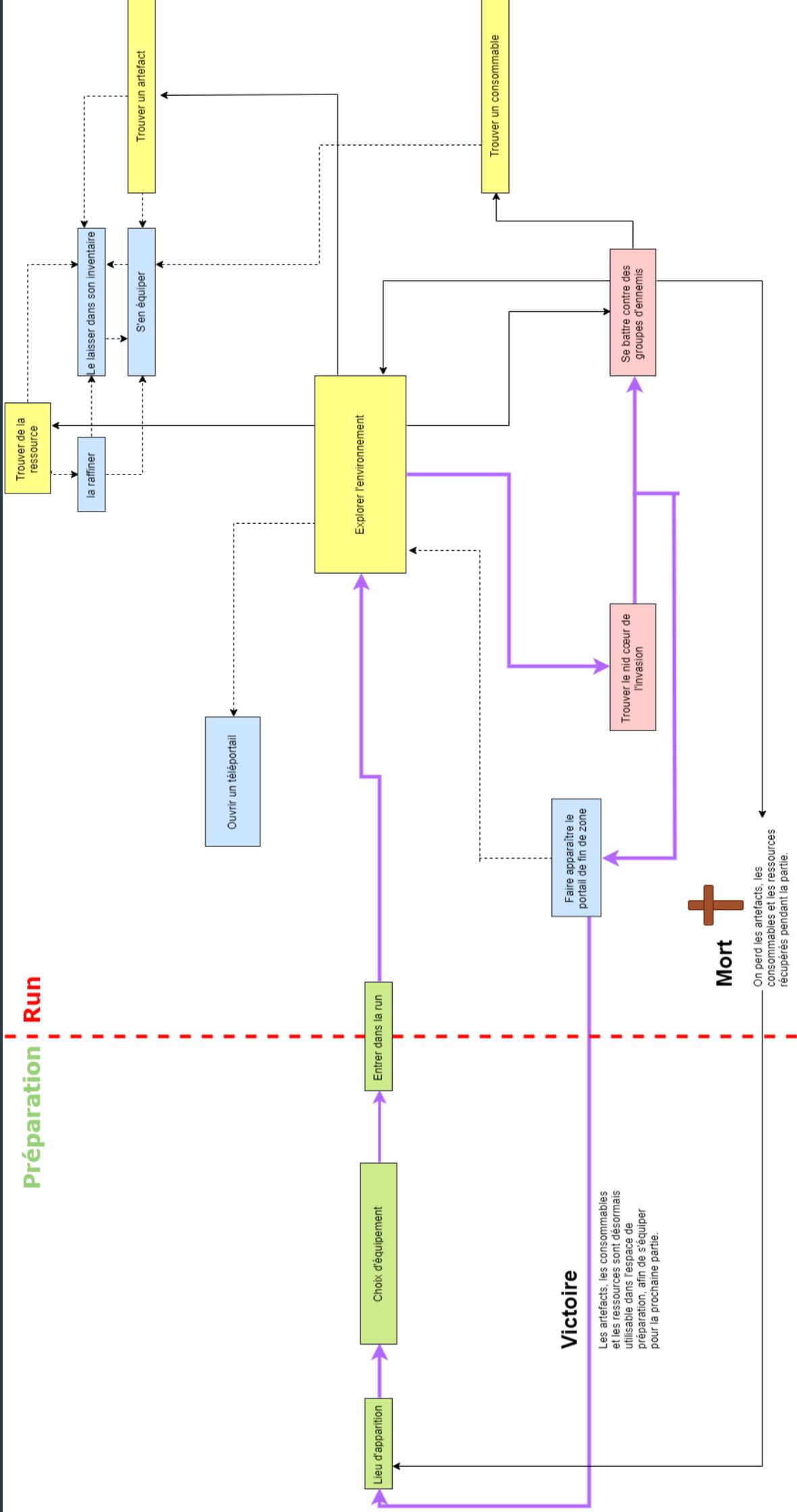
Lorsque le joueur quitte cette espace, la nouvelle partie commence. Il explore la galerie, mine le terrain pour ramasser des ressources pour son armes ou trouver des artefacts. Le terrain est destructible et on peut également construire (ex : Minecraft). Du fait de sa grande taille, des téléportails reliant des zones seront activables.

Combat

La galerie est rempli d'ennemis, lorsque qu'ils meurent, ces derniers lâchent un butin de consommables que le joueur peut ramasser. Si le joueur meurt, il est punis par la perte total de son inventaire (artefacts, ressources et consommables). A l'opposé, si le joueur survit jusqu'à la fin de la partie, tout son butin sera réutilisable pour la partie suivante.

Boss

Le but ultime du joueur est de trouver et détruire le nid de l'invasion. Cela représente le boss de fin classique des rogue-lite. Dans une cavité spacieuse et fermée qui s'apparente à une arène, le joueur doit tuer tout les ennemis du nid pour faire apparaître le portail de retour vers l'espace de préparation pour la partie suivante. Les ennemis seront dans un nombre excessivement grand afin de pouvoir les assimiler à une foule.



Organigramme du déroulement d'une partie ▲ violet = boucle minimale, flèche en pointillée = choix d'action du joueur, case verte = phase de préparation, case rouge = action de combat, case jaune = action d'exploration, case bleu = autres actions