

WITCH BLADES

Game Concept

Des **créatures** dangereuses **envahissent** le monde. Jouez un **sorcier mercenaire** en **expédition** dans ce **rogue-like narratif** et **terrasser cette menace** avant qu'elle ne vous submerge.



Genre : Rogue-like, Action-Aventure, RPG

Mode : Solo

Audience : Mid-core

Plateforme : PC



Persona



Dominica

Dominica aime l'**action** et les **affrontements intenses**. Pour elle, rien de mieux que de **pulvériser** le plus de monstres possible pour **se défouler** après les **longues journées de travail**. Plus il y en a mieux c'est.

Syrus

Syrus aime **accomplir des défis** et **impressionner son entourage**.

Il cherche toujours le moyen de **se surpasser** et de **battre des records** personnels ou non. Il n'hésite pas à **faire des démonstrations aux autres** pour montrer qu'**il est le meilleur**.



Chasse aux Monstres

Le joueur se retrouve dans un environnement **génééré procéduralement**, à affronter des ennemis afin d'**améliorer ses compétences** pour **tuer le boss** de la zone.

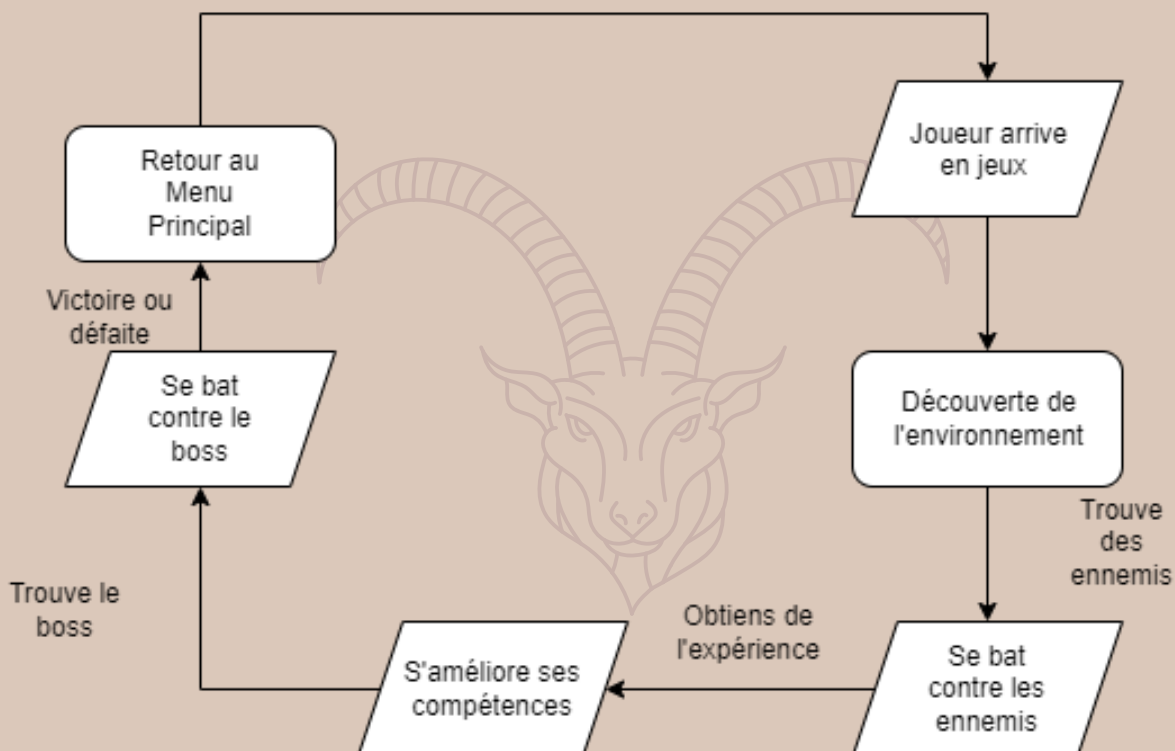
Il a accès à un **arsenal de compétences** utilisables au clavier et à la souris, il peut **améliorer** ses compétences grâce à l'expériences accumulées.

Les ennemis eux possèdent **un set d'attaques** (une à distance et/ou une au cac) leurs permettant de rivaliser face au joueur, le Boss lui possède des **compétences qui lui son propre**.

Le tout sous l'**influence du temps** qui passe, plus la partie est **longue**, plus les ennemis deviennent **nombreux et agressifs**.

Boucle de Gameplay

Contrat récupéré / Partie lancée



Termes du Contrat

Conditions de réussite

- Le monstre majeur a été **abattu**

Conditions d'échec

- Le sorcier perd la vie face à un monstre quelconque
- Le sorcier abandonne sa mission

Singularités

- Un environnement **procédurale**.
- **Plusieurs personnages** jouables
- Un difficulté qui **augmente** avec le temps.



Expériences

Pendant une partie, le joueur a **une sensation de découverte** propre à celle d'**une expédition en terre inconnu**.

C'est principalement mis en valeur par le décors **toujours différent** entre 2 parties, dépaysant le joueur et lui **apportant de la fraîcheur** avec à chaque fois **un nouvel environnement à découvrir**.

Il ressent de **l'excitation** en se sachant dans **un milieu hostile et imprévisible**.

Le décors étant **toujours différent**, ajoutez y des ennemis **attaquant en horde** afin de **submerger le joueur** absolument **n'importe quand**, et un **boss** présent dès le début invoquant des **ennemis toujours plus puissant**.

C'est ce tout qui forme **ce stress** et **cet excitation** que ressent le joueur pendant sa partie.

Narration

Dans un **monde en proie au chaos** et attaqué par des **créatures démoniaques**. Vous êtes un **mercenaire sorcier** née pour affronter et détruire ces créatures à travers le monde. Un **contrat de purges** vous a été donné. A vous d'utiliser **vos compétences** pour mener votre mission à bien.



Scope

Minimal: Un personnage **jouable** ; un type d'ennemi ; Un boss ; **plusieurs maps différentes.**

Moyen: Un personnage jouable **avec amélioration**; un type d'ennemi ; un boss ; un **nombre infini de maps procédurale.**

Maximal: Un personnage jouable avec **amélioration**; **plusieurs types** d'ennemis ; un boss **unique** ; un nombre infini de maps procédurale ; du décors etc...



Equipe

BARBIER Lucas

Technical Artist
Level Designer

SAID ALI Ismaïne

UI/UX Designer
Gameplay Prog

