



Pitch Projet M2 ENJMIN
2018-2019
Darenn Keller

DARK VALIANCE

Un sombre Concept...

Dark Valiance est un survival (tactical) RPG boss fight en solo concentré sur l'utilisation de **pouvoirs des ténèbres**, et sur ses **conséquences**. (rien que ça)

Le joueur y incarne Liara, une ancienne chevalier, qui s'est laissée corrompre par les ténèbres afin d'obtenir la puissance nécessaire pour défendre les siens.

Influence des ténèbres

A chaque utilisation d'un pouvoir des ténèbres, l'**influence des ténèbres** de Liara augmente. Ceci aura des **conséquences en combat** (liara devient plus forte) mais aussi en **dehors des combats** (corruption qui s'étend, compagnons qui l'abandonnent, etc...). Ces conséquences provoquent un questionnement chez le joueur par rapport à la **moralité d'utiliser ces ténèbres pour faire le bien**.

Combats

Les combats seront rythmés par la gestion des **malus** et de la **prise de risque**. Par exemple, Liara perd de la vie avec certaines capacités d'attaque, mais peut absorber la vie de ses compagnons. Les compagnons ont une **synergie** avec elle, par exemple le mage blanc pourra limiter la montée d'influence des ténèbres pendant le combat, réduire les dégâts subis par la corruption de Liara, etc...



Survie

Le jeu prendra place essentiellement dans un donjon, suivant un **cycle jour/nuit**. Le jour, le joueur peut parler aux PNJ et acheter équipements et objets pour se soigner. Il pourra aussi **augmenter ou baisser son influence des ténèbres** en échange d'or. La nuit, il ira dans le donjon pour vaincre un boss (il n'y a donc pas de farming, pas de combat aléatoire et pas de système d'expérience, les stats, l'argent et les capacités sont distribués après chaque combat). Le joueur doit donc **gérer ses ressources** au mieux, ainsi que son influence des ténèbres pour survivre à toute les nuits. Si Liara devient trop corrompue, elle se transforme en démon, détruisant tout sur son passage et le joueur perd.



Comment vous corrompre ?

Fiche

Plateformes : PC/Consoles de Salons/Mobiles

Public : Tout public

Mode de jeu : Solo

Genre : (Tactical) RPG, Survival

Contrôle : Clavier/souris, Manette, Touch

Caméra : 2D top-down

Temps de jeu : 2-3h Peut se jouer par petites sessions.

Défis et Intérêts

Créer des **mécaniques de combats RPG** en lien avec **l'influence des ténèbres** et **l'idée de malus**. Trouver des **conséquences avec un réel impact** sur les combats et sur l'histoire.

Design de **combats de boss** et **équilibre des ressources**, objets, équipements.

Une **direction artistique** à définir, avec du travail sur le **character design**, **l'animation 2D** et le **mapping**.



USP

Expérience unique de combat tactique, **sans les inconvénients des RPG classiques** (farming, random encounter). **Déchaînez vos pouvoirs démoniaques** comme bon vous semble pour survivre, mais subissez en les conséquences!

Expérience

Les **amateurs de jeu tactique** seront ravis de pouvoir jouer à ce style de combat basé sur les **malus**, **la prise de risque**, et **l'utilisation intelligente des ressources** pour la survie. Le joueur pourra **s'immerger** et **créer de lui même sa vision de Liara**. Certains sombreront au maximum dans les ténèbres, d'autres limiteront leur utilisation, et quelques-uns tenteront sûrement de ne pas du tout l'utiliser. Cela donnera évidemment plusieurs fins. De plus le joueur pourra aussi **s'attacher aux différents personnages**, et à leurs histoires.

Originalité

Là où la plupart des RPG sont centrés sur l'écriture et leur univers, Dark Valiance repose avant tout sur son **système d'influence des ténèbres et sur ses combats**. L'aspect **survival** est aussi innovant pour ce genre de jeu où le joueur peut généralement se reposer pour récupérer son énergie (il faudra économiser en combat). Enfin, le jeu repose exclusivement sur des **combats intenses contre des boss**, et pas sur des rencontres aléatoires ou du farming de monstres pour gagner de l'expérience.

Vertical

Une vertical slice pourrait contenir simplement quelques boss, le reste des boss serait créé plus tard. Le jeu lui même pourrait être une vertical slice d'une plus grande aventure en dehors du donjon (le avant-après). J'ai eu l'occasion de tester ce pitch dans un format RPG combat tour par tour classique, et le jeu a été très apprécié, principalement pour ses combats et les conséquences de l'influence des ténèbres.

<https://darenn.itch.io/dark-valiance>

Slice