

Markha

Equipe

LD :

REYNAUD Mathieu
PAYET Jason

I3D :

SCHMITT Alexiane
DUBOSCQ Salome
VIAL Loup
DUJARDIN William
WOJDA William

Porteur du projet :

PAYET Jason

Sommaire

Fiche Signalétique.....	3
Pitch.....	3
Scénario.....	4
Intentions.....	5
Résumé Gameplay.....	6
Système de combat.....	7
Armes.....	8
Orbes.....	11
Orbe Regen.....	12
Orbe Up.....	13
Level Concept.....	14
Vue globale.....	14
Vue avec objectif.....	15
Vue de la progression.....	15
Binding.....	16
Clavier/Souris.....	16
Manette	17
Ressources.....	18

Fiche Signalétique

- Titre : MARKHA
- Support : PC
- Genre : Beat Them all
- Thème : Dark Fantasy
- Mode : 1 joueur
- Cible : 12+
- Caméra : Top Vue
- Ref : Diablo, Dark Souls, Bloodborn, Dynasty Warrior, Devil May cry, god of war, Dark Sider Genesis....

Pitch

Vous vous réveillez dans un cratère géant, amnésique et avec un étrange symbole au bras. En sortant vous découvrez un monde en proie au Chaos. Les morts remontent à la surface, des démons foulent des terres désolées et désertiques. Vous rencontrez des survivants qui ont perdu toute envie de survie dans ce monde où tout n'est que néant. Vous apprenez que tout ceci a été créé par un seul être : Arkhé, un dieu démon qui fit la guerre aux autres dieux qui contrôlaient le monde de Bellium.

Vous décidez alors de partir en quête de vos souvenirs, de l'origine de votre symbole et de la chute d'Arkhé.

Scénario

Vous vous réveillez. Gisant dans un cratère de plusieurs kilomètres de diamètre amnésique ne sachant même pas où vous êtes.

Vous avez à peine le temps de vous réveiller que vous vous faites attaquer par des gobelins qui vivaient dans les donjons alentours. C'est alors que vous remarquez un étrange symbole sur votre bras. Celui-ci se met alors à briller puis apparaît une lame fantomatique entourée d'une mystérieuse aura. Après ce premier combat vous décidez de sortir au plus vite.

Dans la ruine qui permet de vous échapper vous observez une étrange statue avec un nom inscrit en dessous : « Khalki » vous décidez alors en attendant de retrouver votre mémoire de vous appelez ainsi.

Une fois sortie vous tombez sur un petit village et décidez de demander à tout le monde qui vous êtes. Les gens ne daignent même pas vous répondre. Ceux-ci sont apeurés à la venue des gobelins et d'autres ont sombré dans la folie.

Vous croisez alors la route d'une femme résistante à la situation et qui vous explique ce qu'il se passe dans ce monde. Elle remarque également le symbole sur votre bras qui émane du « Flux ». Elle vous explique alors que tout être vivant dans Bellium possède le Flux, cependant vous possédez une couleur de Flux différentes de tout ce que le monde de Bellium connaît. Également elle vous présente à Yancea, qui semble être à la tête de cette résistance.

Après vous avoir tout expliqué au sujet d'Arkhé, le dieu démon qui a mis à mal le monde de Bellium, vous décidez de partir à la recherche de vos souvenirs, de l'origine de ce symbole sur votre bras et de provoquer la chute d'Arkhé.

Durant votre périple vous allez croiser les différents commandant d'Arkhé et allez les combattre. Suite à ces combats vous remarquerez que votre marque communique avec le Flux présente dans l'arme de chaque commandant et qu'en y insufflant de votre propre Flux vous pouvez alors vous approprier ces différentes armes. Cependant en y mêlant votre flux de mystérieux flashback vont alors vous parvenir à chaque récupération d'armes.

Une fois arrivé au périple de votre aventure vous pensez tomber sur Arkhé mais vous tombez sur son commandant en chef Chaos. Après un rude combat et à l'analyse du combat par Chaos, celui-ci vous reconnaît et vous explique votre histoire.

Vous êtes autre qu'Arkhé lui-même. Chaos par jalousie a fomenté un coup d'état contre vous et vous a fait tomber de votre trône. Il a alors absorbé avec l'aide des autres commandants démons les parties de votre pouvoir de démon. Chaque commandants avaient absorbé une partie du pouvoir d'Arkhé grâce à un sceau. Ce sceau est le symbole sur votre bras.

Suite à ces révélations ainsi qu'à l'arrivée de Yancea deux choix s'offrent à vous :

- Les Démons : Vous décidez de redevenir le dieu démon Arkhé et de maintenir votre anarchie et chaos sur Bellium et décider alors de tuer Yancea
- Les Hommes : Vous décidez de mettre au pouvoir Yancea et donc de retrouver le Bellium paisible d'antan.

Intentions

Le joueur, comme pour Khalki, possèdera une **force surpuissante**. Cette force se révélera avec la **marque** que le joueur possède et lui permettra d'invoquer des **armes** et de les utiliser au **combat**.

Il la ressentira également à **l'élimination massive** de divers ennemis mais aussi de puissants boss.

De plus, le joueur sera en **quête de connaissance** tout comme Khalki, il ne sait rien de lui.

Durant toute l'avancée du jeu, le joueur **découvrira** sous la forme de **souvenirs, flashbacks**, son **identité**.

Le But de *Markha* ?

Le joueur devra en premier lieu **dompter** le monde de Bellium, qui est envahi de **monstres** et **démons**, pour pouvoir **avancer** dans celui-ci et atteindre la résidence du monarque régnant sur ce monde pour le renverser.

Mais *Markha* est aussi un jeu où **une conscience** va régner. Le joueur verra son personnage éliminer plusieurs monstres, démons. Cependant ne risque t-il pas de prendre goût à cette **destruction** ? Ou alors voudra t-il réellement une **paix** dans Bellium ?

Résumé gameplay

Markha se constitue de diverses mécaniques : **L'affrontement, La réflexion, L'amélioration, la connaissance.**

Pour ce qui est de **l'affrontement**, le joueur sera souvent amené à **tuer** les **ennemis** lui faisant face. Ceux-ci lui **bloqueront** son **avancée** et n'aura pas d'autre choix que de les éliminer.

Concernant **la réflexion**, le joueur durant son **avancée** dans le jeu **débloquera plusieurs armes** qui seront alors à sa disposition. Cependant ces **armes** n'ont pas toutes les mêmes **ratio de dégâts** selon **l'ennemi présenté en face**. Il devra alors **choisir** quelle **arme** utiliser pour **maximiser ses dégâts**.

Pour ce qui est de **l'amélioration**, le joueur obtiendra de la part de ses **ennemis** fraîchement **éliminés**, des **orbes** qui lui serviront de **monnaie** pour pouvoir **échanger différents objets** notamment des **objets** permettant **d'augmenter sa jauge de Vie Max** ainsi que **sa jauge de Flux Max** permettant de manier ses armes.

Concernant **la connaissance**, tout au long du jeu, le joueur **découvrira** au fur et à mesure **l'identité** de son **personnage** mais également le monde de Bellium.

Action récurrente : Parler, Se déplacer, Attaquer, Esquiver, Utiliser des Orbes, Récupérer des Orbes, Changer d'armes, Récupérer des objets.

Systeme de combat

Le système de combat de *Markha* se constitue en plusieurs éléments

Une jauge de vie : Le joueur devra **apprendre à la gérer** pour ne pas mourir.

Il pourra la **régénérer** avec des **Orbes de vie**.

Une jauge de flux : Cette jauge constitue l'élément spirituel permettant **d'utiliser les armes**. Chaque **utilisations** d'une attaque des armes **consomment** cette jauge. Elle se **régénère** quand le joueur **n'utilise plus ses armes** ou grâce à des **Orbes de flux**.

Les armes : Le joueur **possèdera des armes** qu'il devra alors **utiliser** avec soin et parcimonie pour pouvoir **se défaire de ses divers ennemis**. C'est avec ses armes que le joueur **infligera des dégâts** aux ennemis. Le joueur ne pourra utiliser **qu'une seule arme à la fois**.

Les Orbes : Le joueur pendant ses combats aura la **possibilité d'utiliser** ses **Orbes de vie** pour **régénérer** sa **jauge de vie** ou alors ses **Orbes de flux** pour sa **jauge de flux**. Également le joueur récupérera des **Orbes** « » sur chaque **ennemis terrassés**.

L'esquive : Le joueur aura la **possibilité d'esquiver les attaques ennemies**. Élément essentiel au joueur s'il ne veut pas subir trop de dommages.

Arme

Dans *Markha*, les **armes** seront un **élément essentiel** du jeu. Ce sont avec celles-ci que vous allez vous **défendre** contre vos **ennemis** mais aussi avec lesquelles vous **progresseront dans le jeu**.


Il faut noter que le joueur **n'aura pas accès à toutes ses armes** d'un coup. Le joueur **les débloquera au fur et à mesure de son avancée** dans le jeu.

Notamment le joueur va parcourir **différentes régions** et à la fin de chacune se tiendra **un boss**. Une fois **le boss de région éliminé**, le joueur va donc **insuffler de son flux dans l'arme** du boss pour que celle-ci devienne **sienne**.


Le joueur aura accès jusqu'à **6 armes**. Ces armes auront **un principe de force et faiblesse** vis-à-vis de l'ennemi auquel elle fait face. C'est-à-dire qu'une arme occasionnera **plus de dégâts à un type d'ennemi** mais en fera **moins en face d'un autre**.

De plus chaque **armes** aura **un set d'attaque normale ou forte**. Selon le type **d'attaque** effectuée cela **consommara plus ou moins de flux**. Le joueur devra donc **apprendre** à connaître cette **consommation** pour éviter qu'il ne soit **à cour de flux** et qu'il ne puisse **plus utiliser ses armes**.


L'épée : Première arme du jeu, arme du commencement zone 1

	Arme	Attaque	Coût (en flux)	Dégats	Ennemie
				75	Gobelin
		Normal	10	25	Loup
				50	Démon
	Epée				
				100	Gobelin
		Forte	25	35	Loup
				55	Démon


Les dagues : Se débloquent à la fin de la zone 2

	Arme	Attaque	Coût (en flux)	Dégats	Ennemie
				50	Gobelin
		Normal	5	75	Loup
				25	Démon
	Dague				
				55	Gobelin
		Forte	15	100	Loup
				35	Démon


La Faux : Se débloquent à la fin de la zone 3

	Arme	Attaque	Coût (en flux)	Dégats	Ennemie
				40	Gobelin
		Normal	15	40	Loup
				75	Démon
	Faux				
				65	Gobelin
		Forte	30	65	Loup
				100	Démon


Le Marteau : Se débloquent à la fin de la zone 4

	Arme	Attaque	Coût (en flux)	Dégats	Ennemie
				50	Gobelin
		Normal	30	50	Loup
				50	Démon
	Marteau				
				75	Gobelin
		Forte	50	75	Loup
				75	Démon

La Hache à Deux Mains : Se débloquent à la fin de la zone 5

	Arme	Attaque	Coût (en flux)	Dégats	Ennemie
				50	Gobelin
		Normal	50	80	Loup
				50	Démon
	Hache				
				80	Gobelin
		Forte	75	100	Loup
				80	Démon

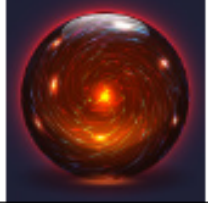
Le Katana : Se débloquent à la fin de la zone 6

	Arme	Attaque	Coût (en flux)	Dégats	Ennemie
				45	Gobelin
		Normal	15	75	Loup
				65	Démon
	Katana				
				60	Gobelin
		Forte	45	100	Loup
				85	Démon

Orbes

Markha propose **une ressource** que l'on trouvera partout dans le jeu, **les Orbes**.

Selon leur affiliation auront **divers effets**. Nous avons une orbe « monnaie » qui sera **l'Orbe rouge** que le joueur **recupèrera sur ses ennemis fraîchement tués**, mais aussi dans quelques décors que l'on pourra briser.

	Objet	Type	Nombre	Ennemie
			50	Gobelin
	Orbe rouge	Monnaie	100	Loup
			200	Démon


Ces **Orbe rouges** permettront au joueur **d'acheter** des autres Orbes qui elles seront :

Des Orbes Regen : Permettant au joueur de **rétablir un pourcentage de sa jauge de vie ou de sa jauge de flux**.

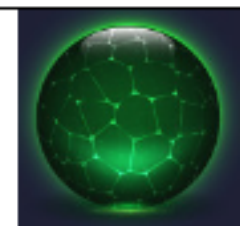
Des Orbes Up : Permettant au joueur **d'augmenter sa jauge de vie max ainsi que sa jauge de flux max** pour que celui-ci puisse résister plus longtemps aux assauts des ennemis ainsi qu'utiliser plus souvent ses armes.

Orbe Regen : Elles sont au nombre de **3** pour rétablir la **jaug**e de vie et de **1** pour rétablir la **jaug**e de flux. Le joueur pourra en trouver à l'achat dans le **HUB** Central mais également il en **trouvera** dans les **différentes régions** parcourues.

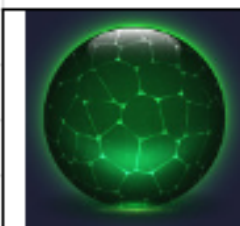
Orbe L

	Objet	Type	Effet	Cout (En Orbe Rouge)
	Orbe L	Regen	25% de VieMax	500

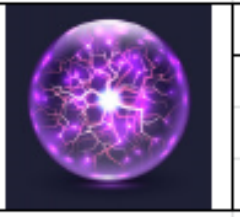
Orbe M

	Objet	Type	Effet	Cout (En Orbe Rouge)
	Orbe M	Regen	50% de VieMax	1000

Orbe G

	Objet	Type	Effet	Cout (En Orbe Rouge)
	Orbe G	Regen	75% de VieMax	2000


Orbe F

	Objet	Type	Effet	Cout (En Orbe Rouge)
	Orbe F	Regen	25% de FluxMax	500


Orbe Up : Elles sont au nombre de **1** pour **augmenter la jauge de vie max** et de **1** pour **augmenter la jauge de flux Max**. Le joueur pourra en trouver à **l'achat dans le HUB Central**.

Pendant le joueur aura également la possibilité de trouver dans les différentes régions plusieurs **fragments de ces orbes**. Quand le joueur à **suffisamment de fragments**, il obtient alors une **Orbe up** de la **jauge** en question, **Vie ou Flux**.


Orbe Bleu

	Objet	Type	Effet	Cout (En Orbe Rouge)
	Orbe Bleu	Up	Aug VieMax de 100	10000


Fragment d'Orbe Bleu

	Objet	Type	Effet
	Fragment d'orbe bleu	Up	4 Frag = 1 Orbe Bleu

Orbe Violette

	Objet	Type	Effet	Cout (En Orbe Rouge)
	Orbe Violette	Up	Aug FluxMax de 50	5000

Fragment d'Orbe Violette

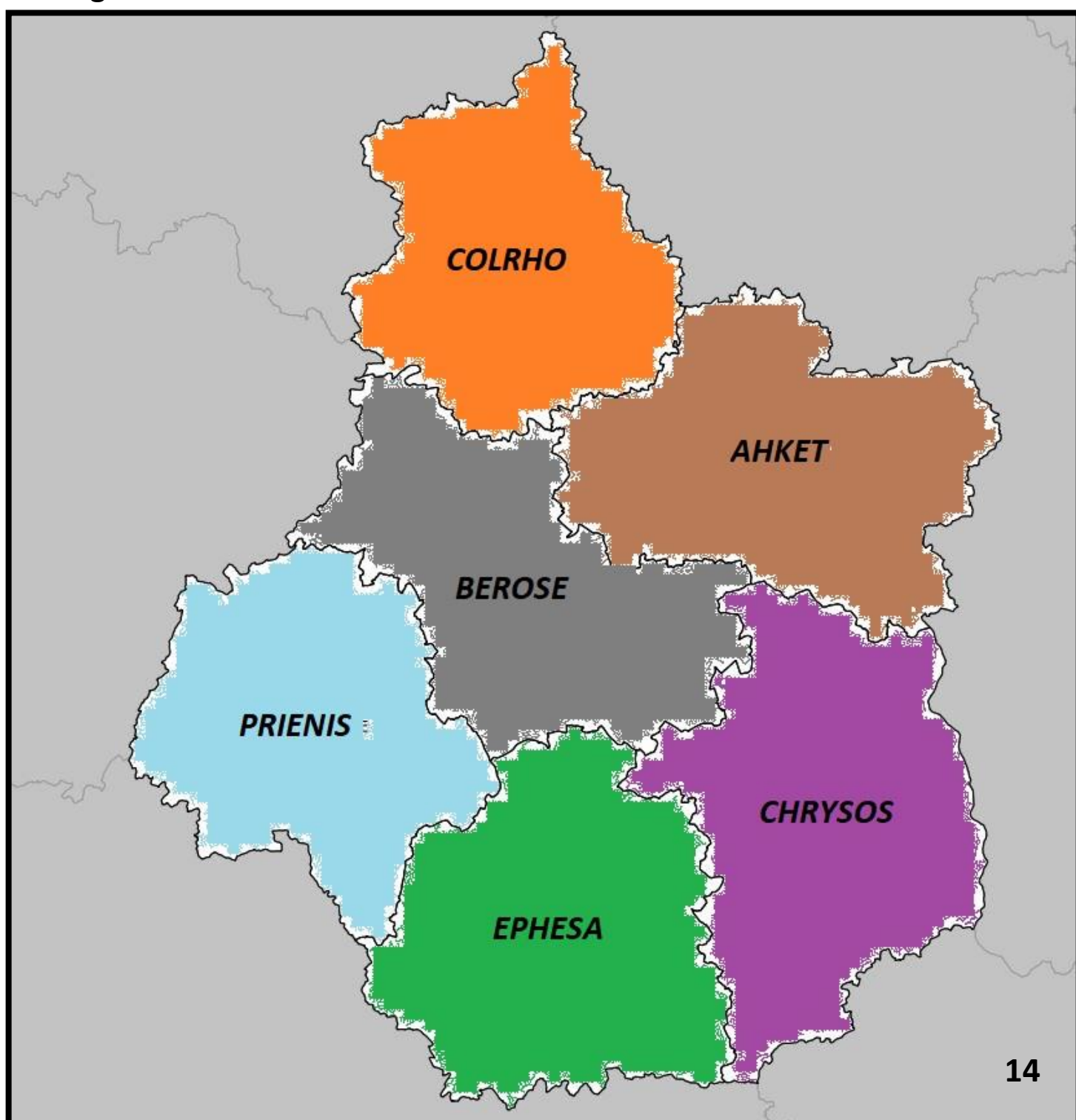
	Objet	Type	Effet
	Fragment d'Orbe Violette	Up	4 Frag = 1 Orbe Violette

Level Concept

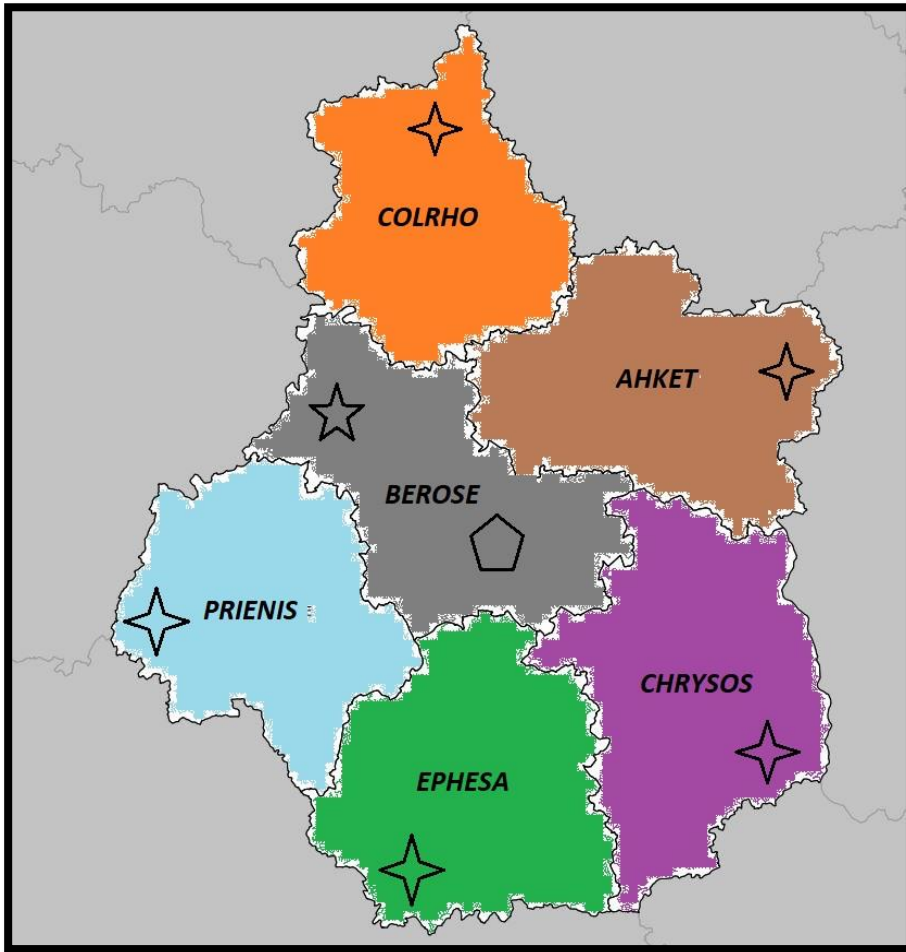
Markha fait **traverser** le joueur dans le monde de **Bellium**. Ce monde est composé de **6 régions** qu'il se verra alors **parcourir** pour avancer dans sa quête et **obtenir chacune de ses armes**.

Ces **régions** communiqueront toutes avec la région centrale comportant le HUB, mais elle **communiqueront** aussi entre elle via un **système de raccourcis**.

Vue générale de Bellium

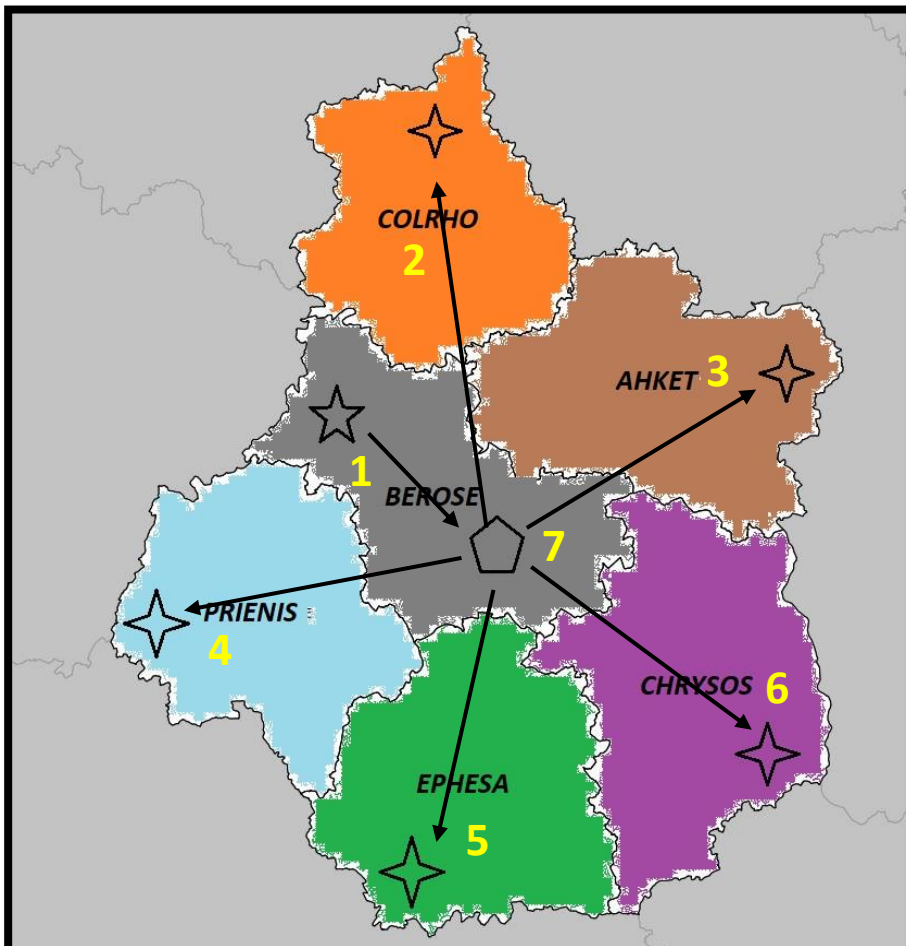


Vue avec objectif



-  Start avec obtention de l'épée
-  Village HUB
-  Obtention des dagues
-  Obtention de la Faux
-  Obtention du Marteau
-  Obtention de la Hache
-  Obtention du Katana

Vue de la progression



- 1** : Start du Cratère vers le HUB
- 2** : Parcours de la deuxième région pour obtenir les dagues
- 3** : Parcours de la troisième région pour obtenir la Faux
- 4** : Parcours de la quatrième région pour obtenir le Marteau
- 5** : Parcours de la cinquième région pour obtenir la Hache
- 6** : Parcours de la sixième région pour obtenir le Katana
- 7** : Une fois toutes les armes obtenues, le joueur retourne au HUB pour affronter Arkhé

Binding

Clavier/Souris :

ZQSD : Déplacements

I : Menu des Orbes



E : Actions Contextuelles

P : Pause

Molette : Défilement des armes

Clique Gauche :
Attaque normale

Clique Droit :
Attaque Forte



Manette :



Ressources

Khalki (Personnage)

Début de jeu

Personnage	Vie	Flux
Kalki	100	50

Progression →

Fin de jeu

Personnage	Vie	Flux
Kalki	1000	500

Bestiaire

Gobelin

Monstre	Vie	Dégats
Gobelin	100	15

Loup

Monstre	Vie	Dégats
Loup	150	30

Démon (Boss)

Monstre	Vie	Dégats
Démon	500	50