

A large, black, stylized silhouette of a wolf's head in profile, facing right. The silhouette is composed of sharp, angular shapes, with a prominent ear and a pointed snout. It is positioned on the left side of the image, overlapping the title text.

A LONE WOLF

Un concept de jeu d'Antoine Belliard & Gabriel Bondia

ONE PAGE

GENRE

Platformer 2D

PLATEFORMES

PC & consoles

PITCH

Lassé des relations sociales ? De redoubler d'efforts pour faire semblant de vous intéresser à la vie des autres ? Vous rêvez d'une apocalypse nucléaire pour enfin vous retrouver seul dans votre bunker ? A Lone Wolf est fait pour vous... ou pas.

Dans A Lone Wolf, le loup solitaire que vous êtes devra (ré)apprendre à vivre en communauté. Explorez, recrutez des survivants, faites prospérer votre camp. Mais avant tout, survivez.

Votre vie vaut-elle plus que celle de vos compagnons ? Votre survie justifie-t-elle la mort d'un(e) autre ?

Il n'appartient qu'à vous d'en décider.



Esquisse de l'apparence du joueur

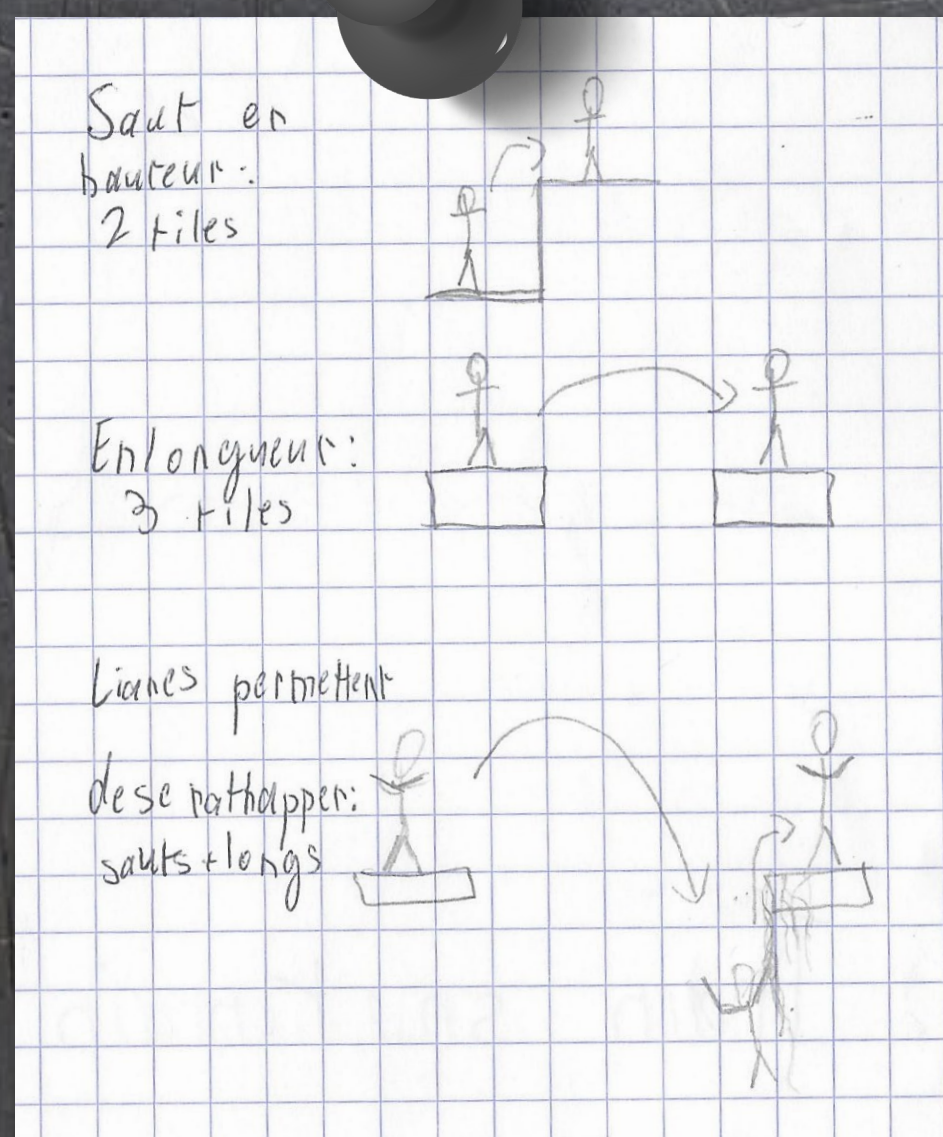
OBJECTIF MACRO

Dans A Lone Wolf, le joueur doit explorer 4 bunkers répartis dans 4 zones autour de son camp principal. Durant ses explorations, il pourra récolter des ressources pour son campement, recruter des survivants, et bien sûr bastonner ceux qui se mettront en travers de son chemin.

VIE EN COMMUNAUTÉ

La difficulté du jeu (en plus de celle que l'on retrouve directement dans les niveaux) repose dans la survie du camp. Le joueur devra jongler entre vie en communauté et survie en solitaire. À lui de trouver son équilibre, car aucun des deux n'est possible sans l'autre...

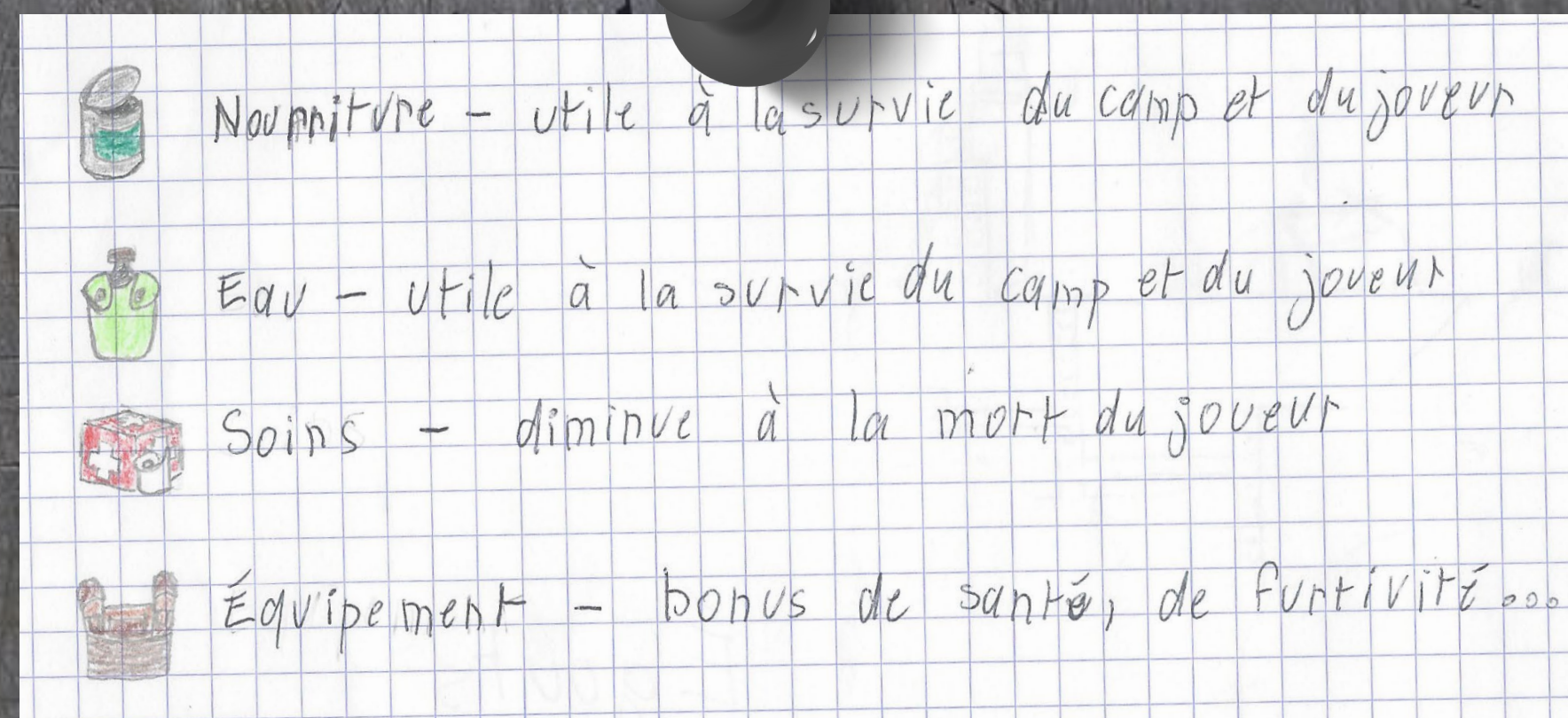
GAMEPLAY



Les mécaniques de saut

CAMP

Le joueur peut récolter différentes ressources et recruter des survivants afin de faire prospérer son camp. La gestion du camp lui permet de débloquer différents avantages, comme de l'équipement et des alliés en combat.



SOINS

lorsque le joueur meurt, il réapparaît à l'infirmerie de son camp. Les stocks de médicaments ont baissé. Si le stock de médicaments est insuffisant, d'autres survivants du camp sont délaissés (et meurent), permettant au joueur de rester en vie.

GAMEPLAY



FURTIVITÉ

En s'accroupissant, le joueur peut accéder à des espaces plus étroits (1 tile de haut), et se cacher derrière des obstacles. La distance à laquelle les ennemis le repèrent est également réduite.

COMBAT

En combat au corps-à-corps, le joueur dispose de 4 types d'action.

- Attaque légère : coup rapide, permet d'enchaîner les combos.
- Attaque lourde : plus lent que l'attaque légère, mais inflige plus de dégâts et brise la garde adverse.
- Parade : permet de bloquer les attaques légères, et de contre-attaquer si effectuée au moment où l'adversaire porte son coup
- Esquive : permet d'éviter une attaque lourde

Le joueur dispose également d'un flingue. Si celui-ci peut éventuellement être utilisé en combat, ses munitions sont très limitées, il est surtout utile pour résoudre des puzzles (voir tiles interagibles).



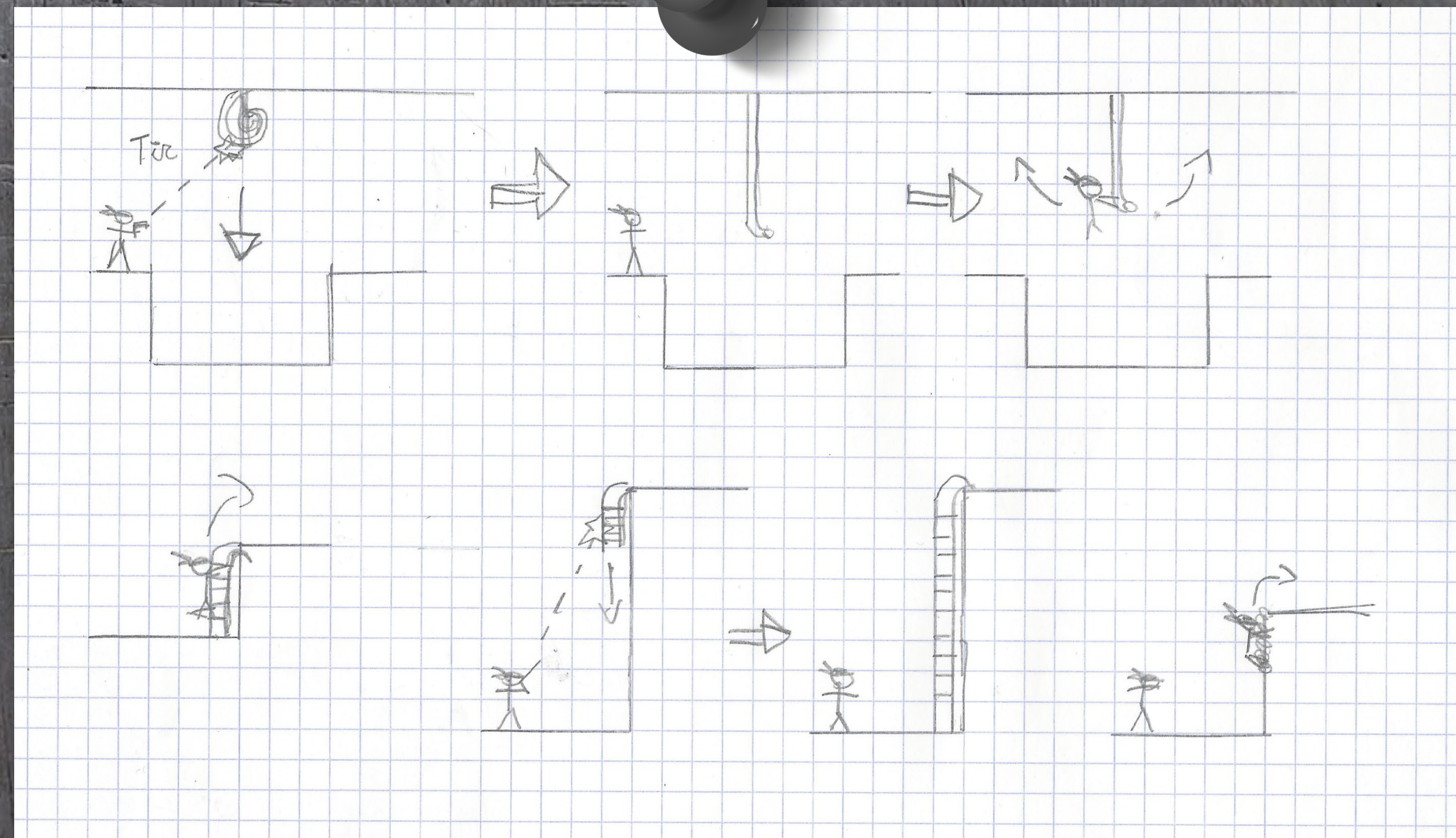
TILES INTERAGIBLES

FLINGUE

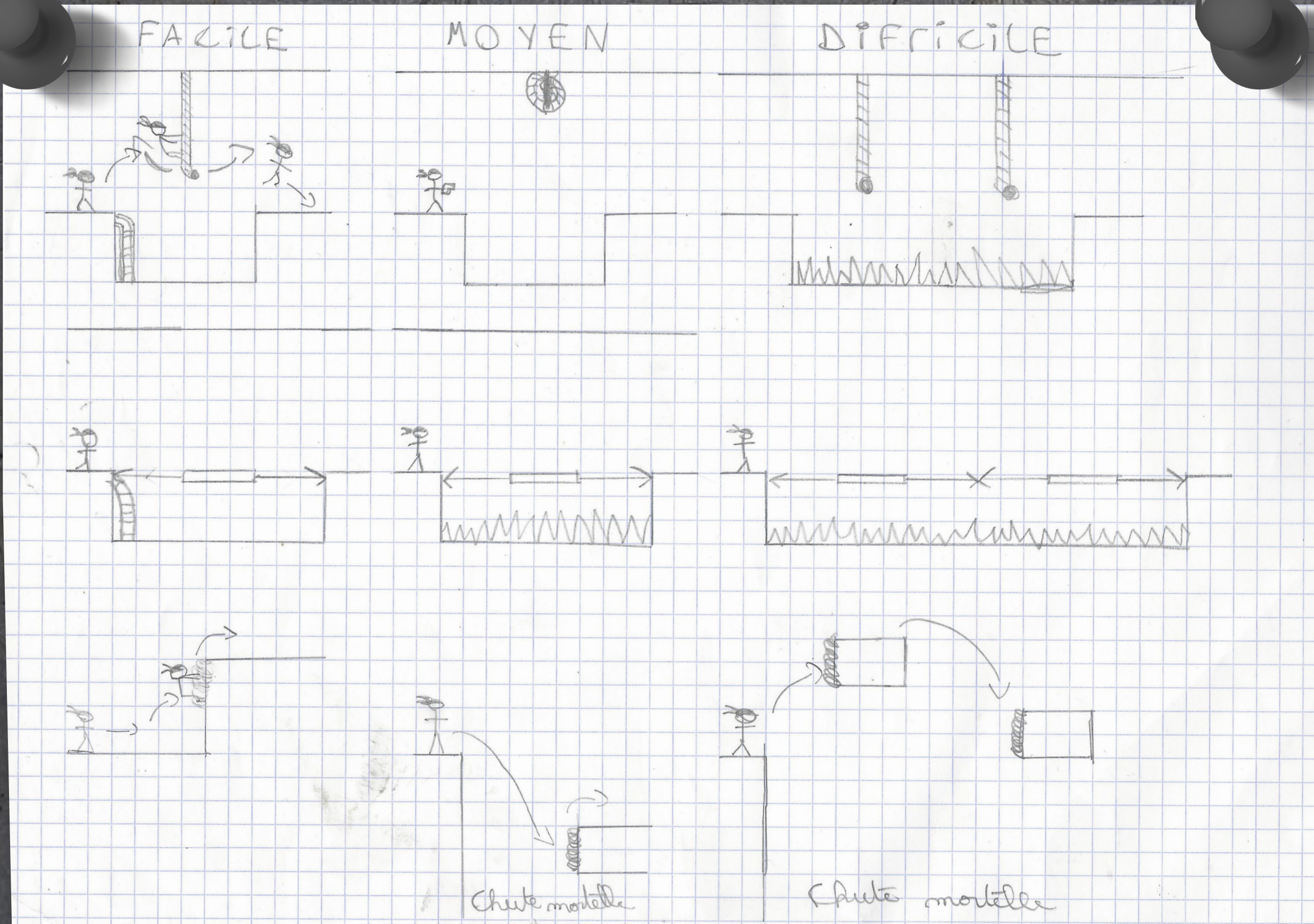
Le flingue permet au joueur de débloquent différents éléments du décor, lui permettant d'atteindre des zones auparavant inaccessibles, et parfois secrètes.

Le flingue poeut aussi être utilisé en combat, mais ses munitions sont très limitées. Le joueur peut récolter des munitions en explorant les niveaux. Elles sont bien plus rares que les autres collectibles.

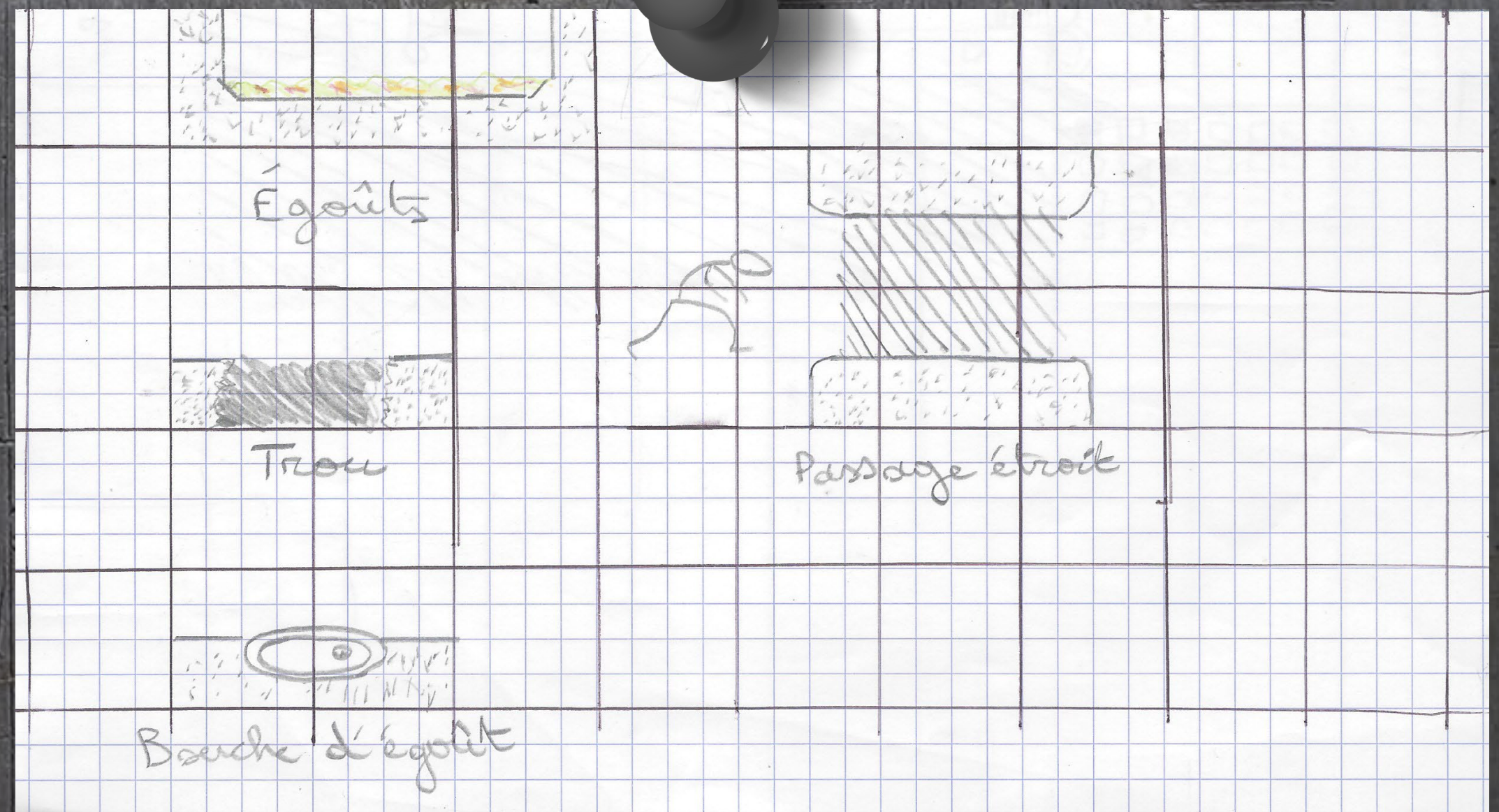
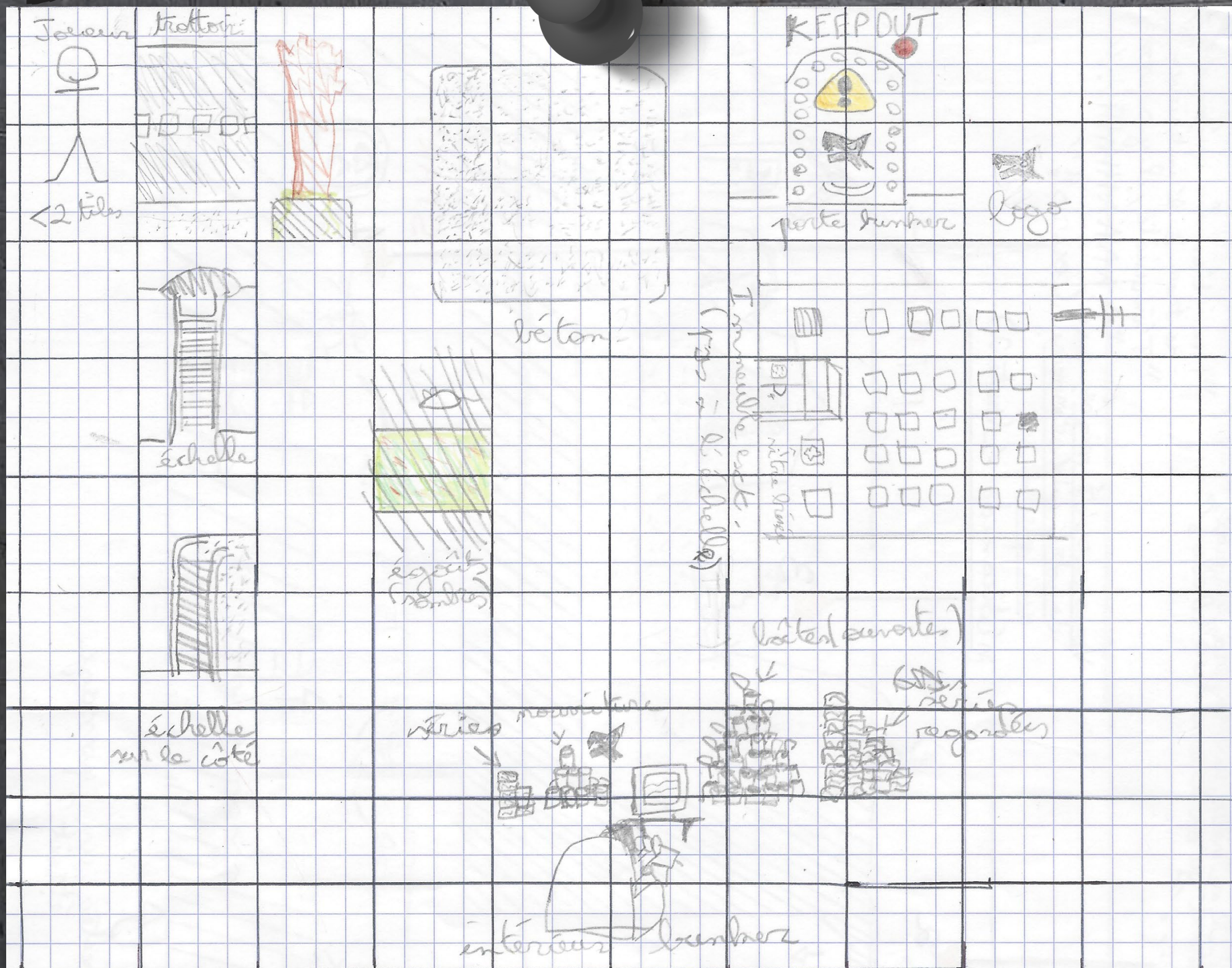
Lorsque la progression dans le niveau nécessite forcément l'utilisation du flingue, une boîte de munitions n'est jamais loin (mais peut être bien cachée). Le but est de ne pas bloquer le joueur qui aurait vidé son chargeur juste avant.



DIFFICULTÉ



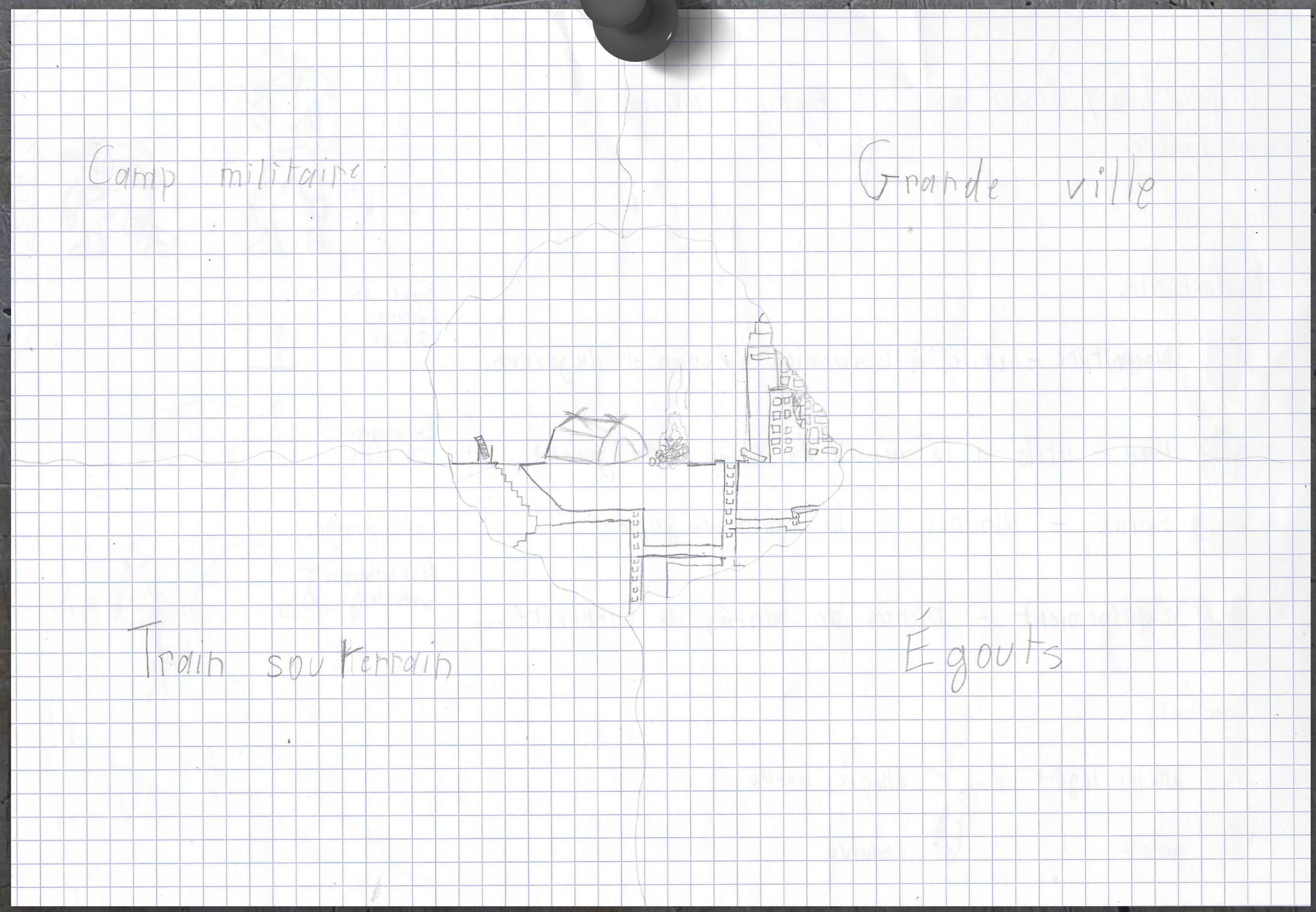
FILESET



MAP

La map globale du jeu. Le camp de survivants se situe au centre des 4 niveaux.

En progressant dans une zone, la carte se dévoile au fur et à mesure des endroits traversés par le joueur, mais jamais devant lui.



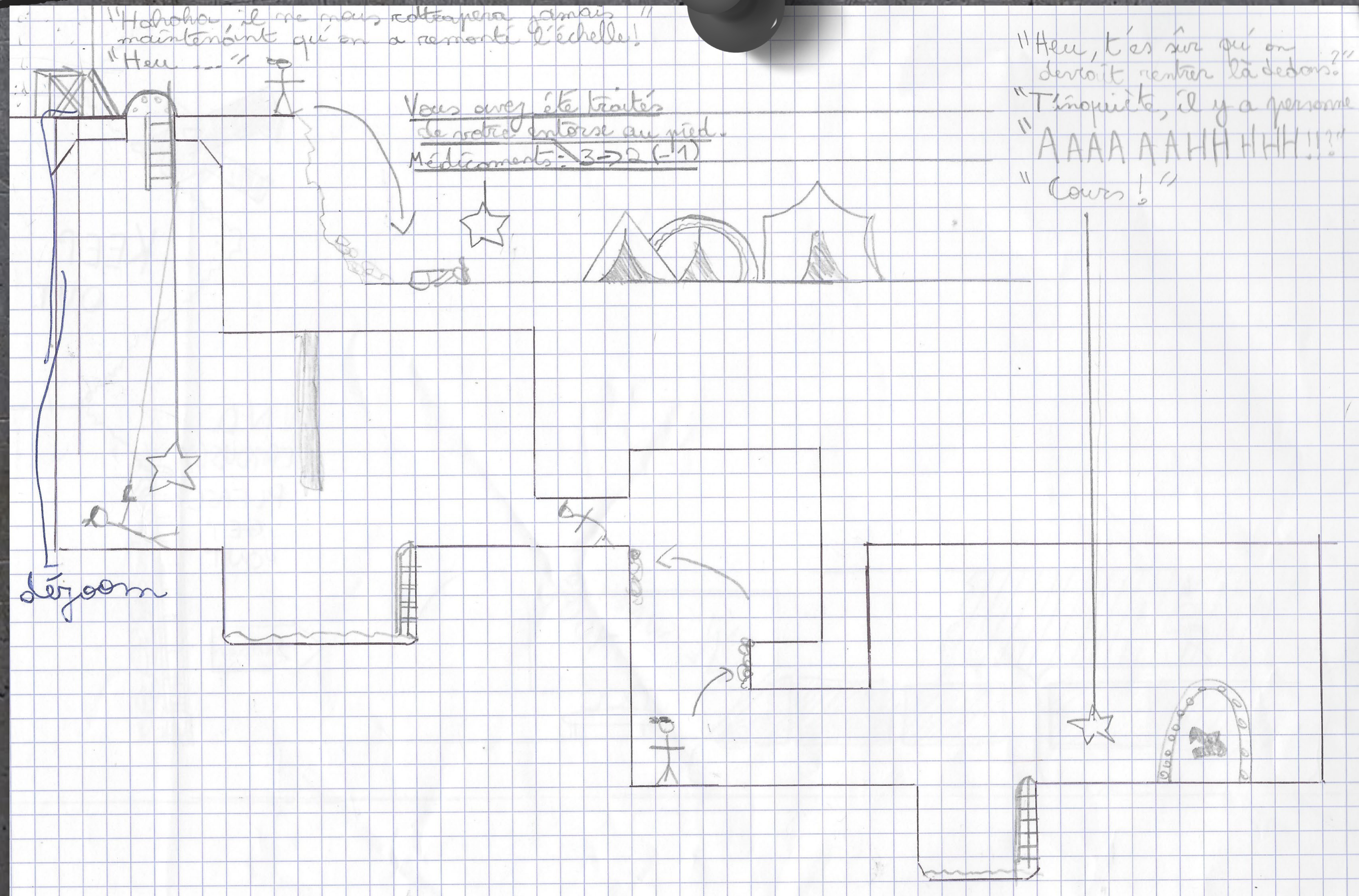
WALK'THROUGH

Niveau: Introduction (tutoriel)

Le premier niveau fait office de tutoriel. Il permet au joueur de se familiariser avec les mécaniques dont il aura besoin durant le jeu, sans rendre l'échec frustrant.

Le joueur fait face à un saut standard, 2 sauts en grimpant, un saut en se balançant, et un objet interactible (échelle qui se déploie en tirant dessus).

Aucun de ces sauts n'est létal. Si le joueur rate un saut, il peut facilement revenir en arrière pour le retenter.

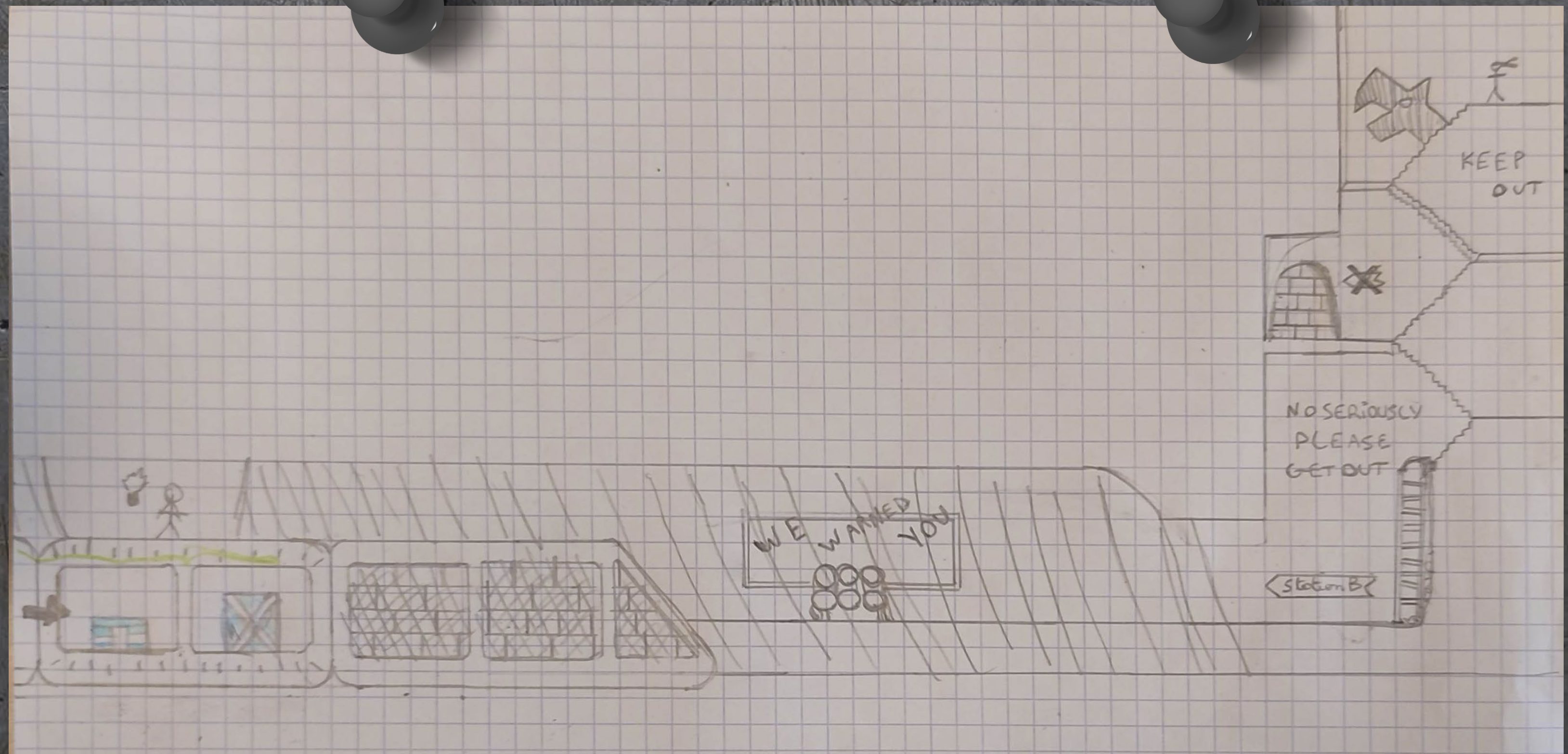


WALK'THROUGH

Niveau : Train souterrain

Le niveau du train souterrain contraste avec le reste du jeu par son horizontalité. L'entièreté du niveau se déroule de droite à gauche.

Partie 1/4



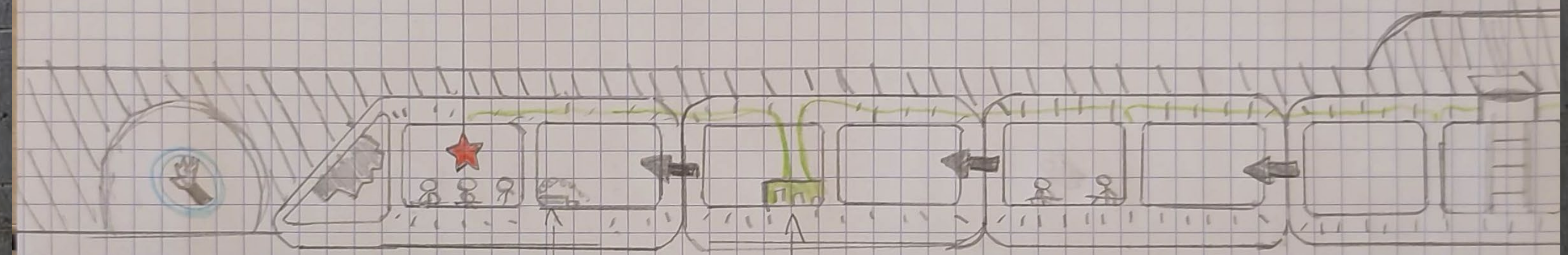
WALK'THROUGH

Niveau : Train souterrain

Partie 2/4

Evénement
"Merde, les plombs
sont sautés..."
"Ça va faire
tout noir!"
"TA GUEULE!"
"Hahaha, classique"

Ici le joueur
doit détruire le
générateur pour
éteindre la lumière
ce qui lui permet de
passer dans la salle
suivante



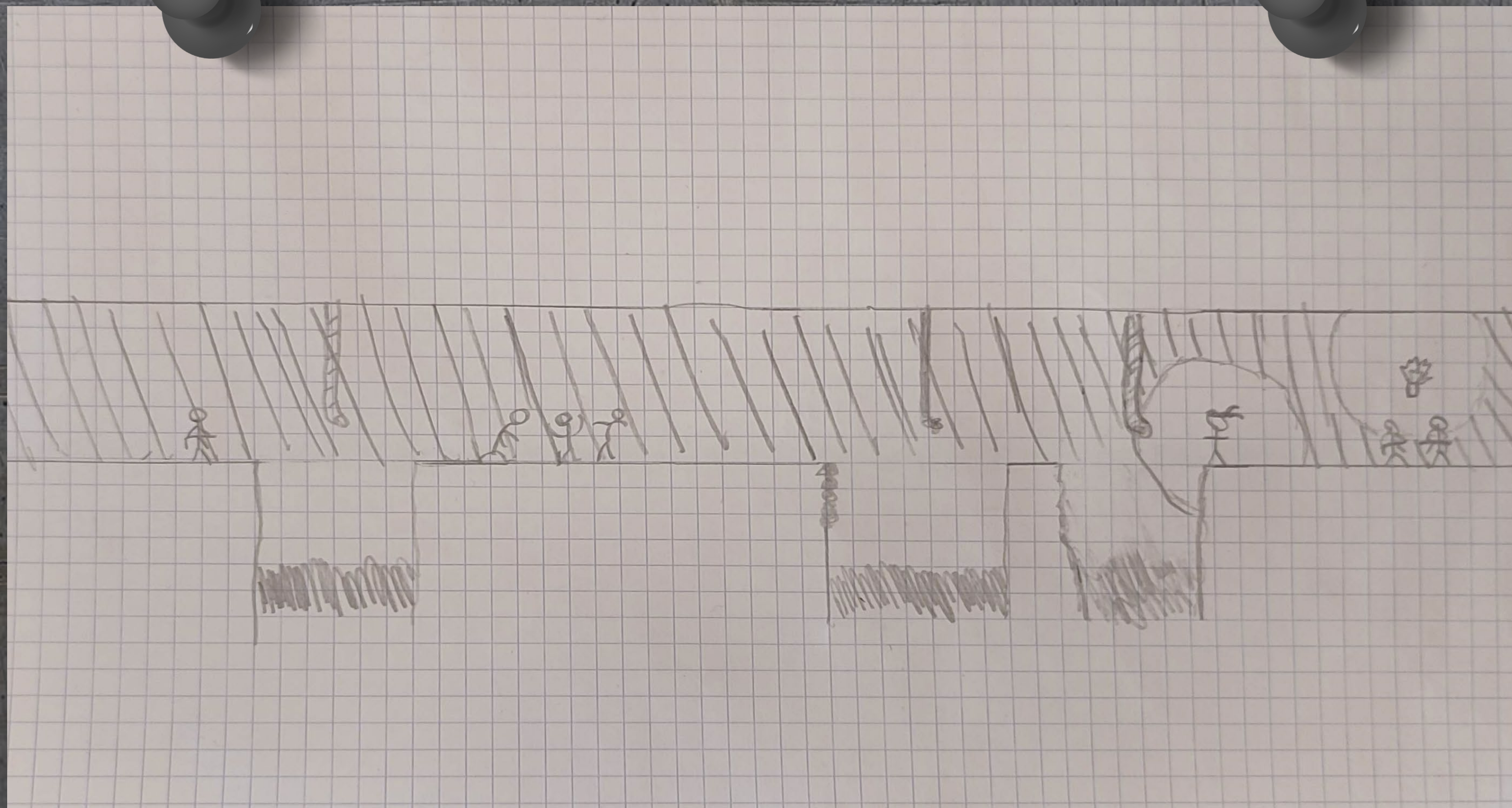
Mitrailleuse

Générateur
(bricolé, alimenté
la lumière du
metro)

WALKTHROUGH

Niveau : Train souterrain

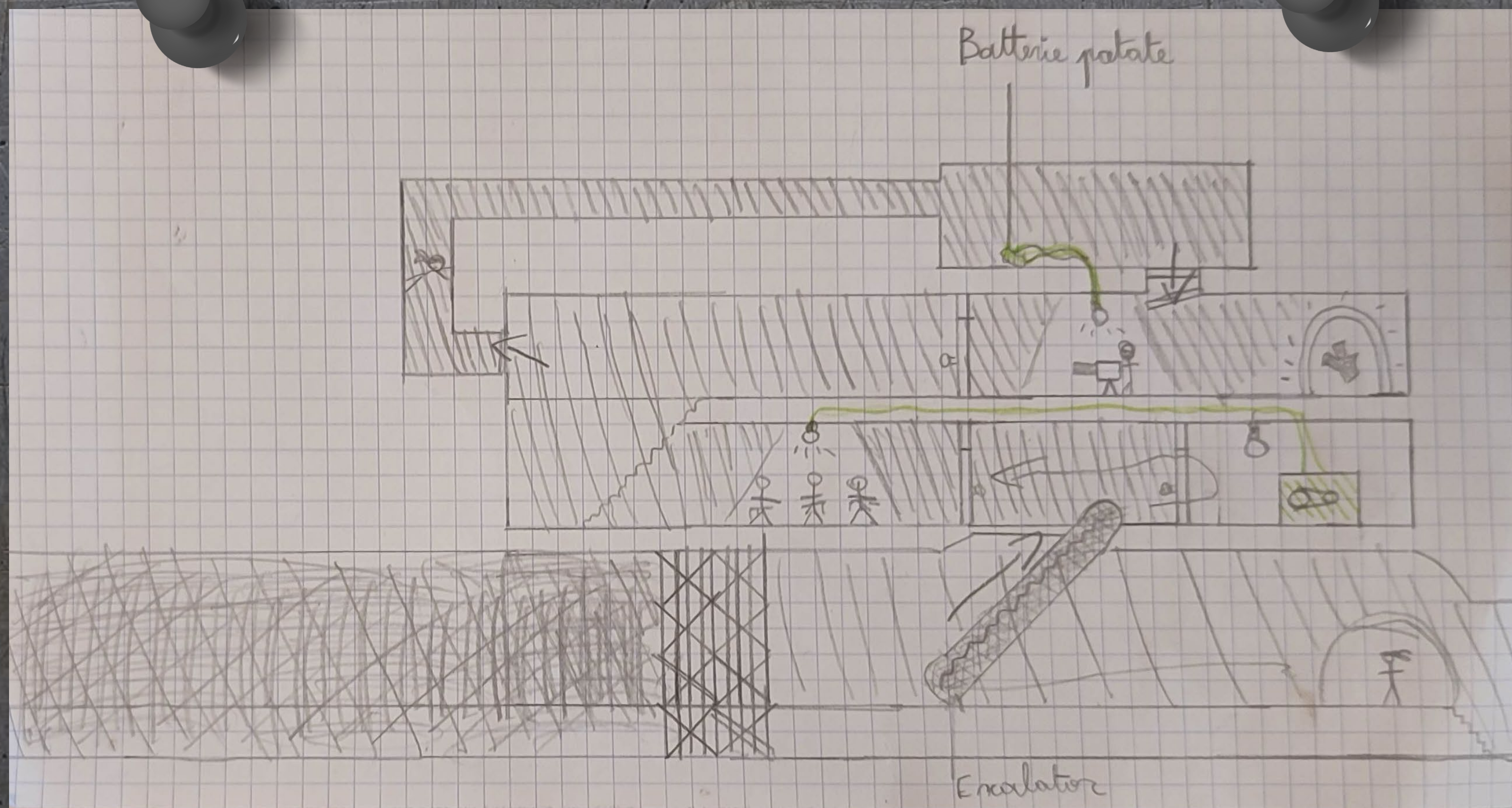
Partie 3/4



WALKTHROUGH

Niveau : Train souterrain

Partie 4/4



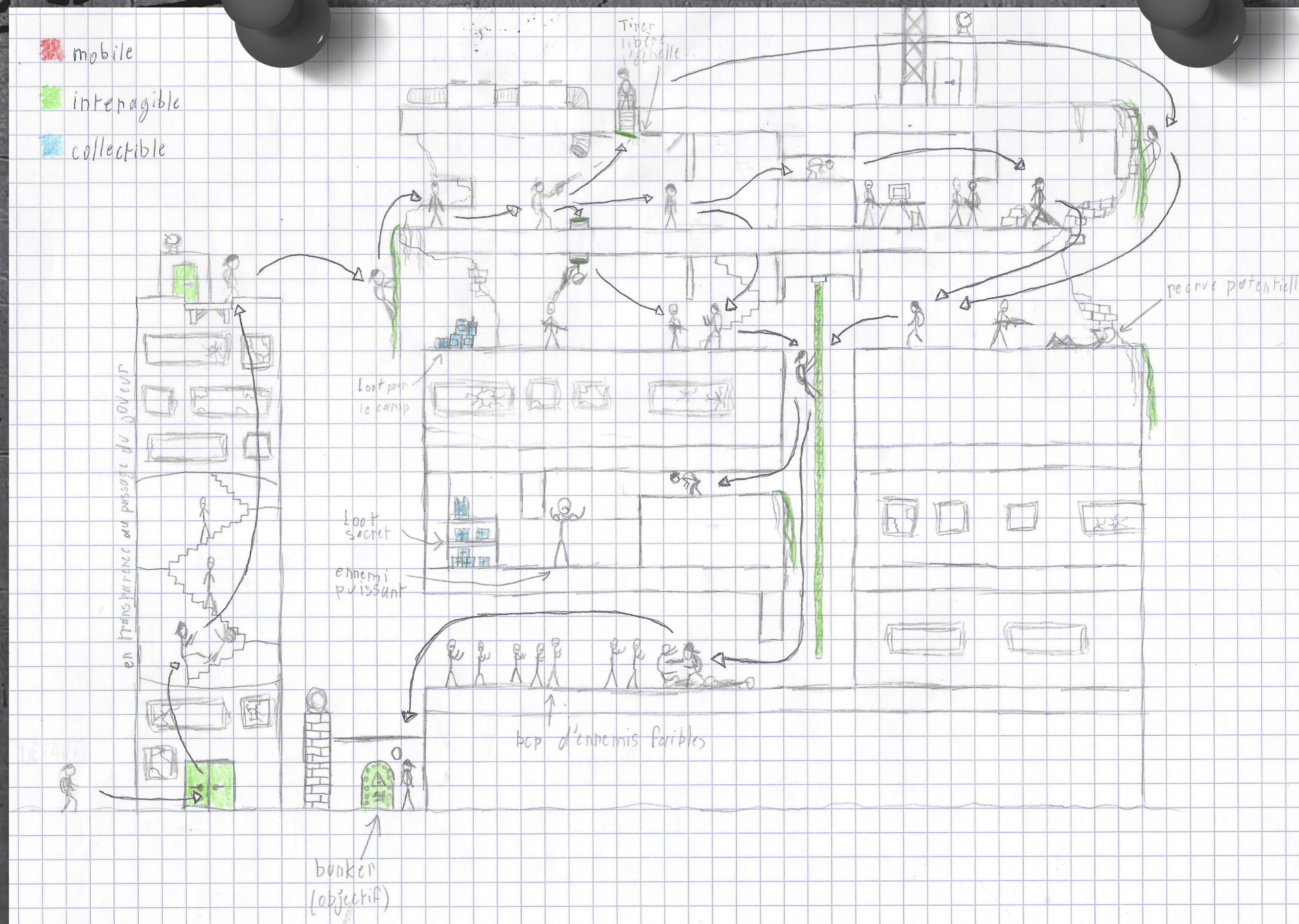
WALKTHROUGH

Niveau : Grande ville (extérieur)

Le niveau de la ville offre de nombreux chemins possibles au joueur.

Il aboutit sur un bunker, au bout duquel le joueur rencontre un boss équipé d'un lance-grappin. En battant ce boss, le joueur récupère son lance-grappin.

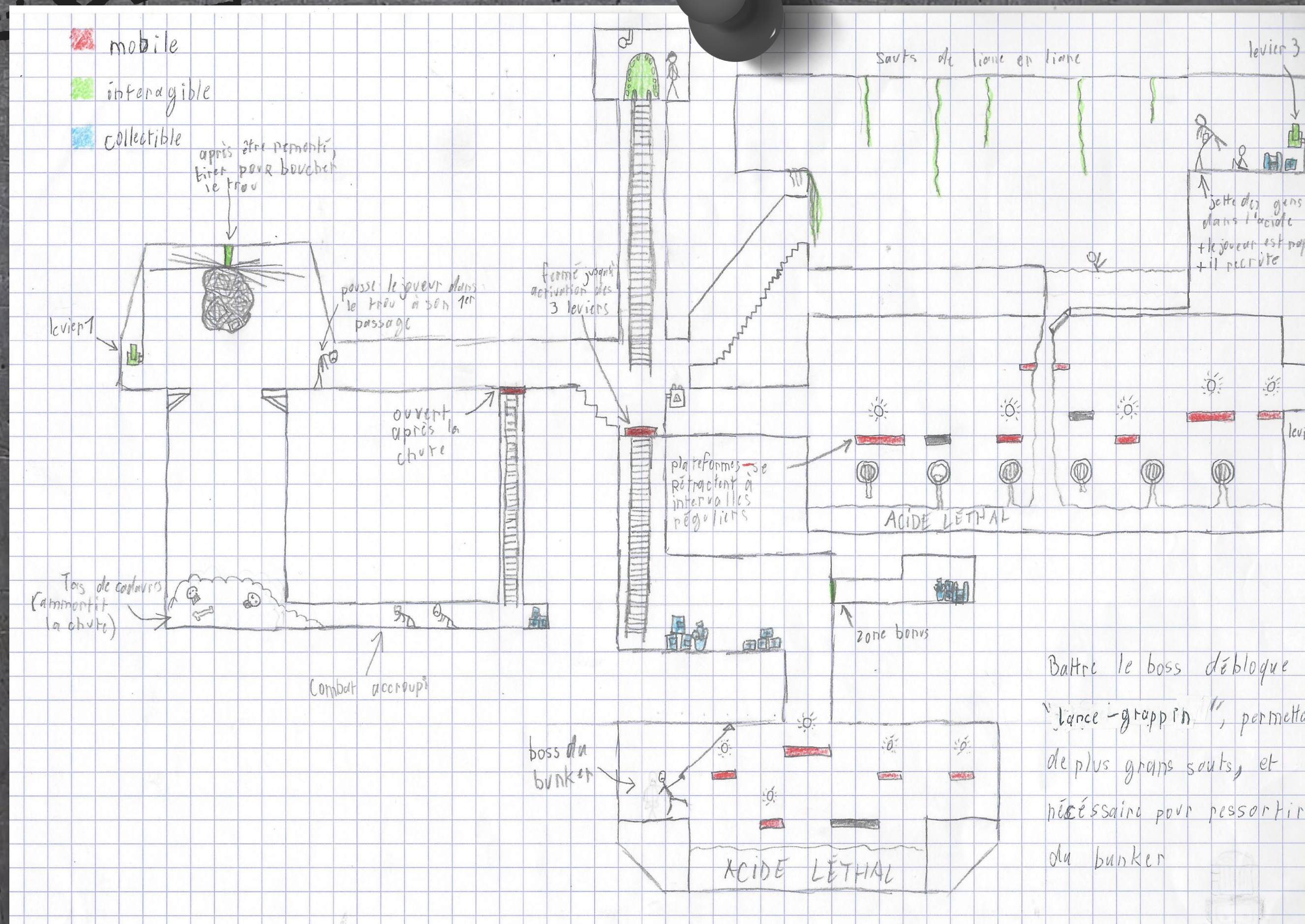
Partie 1/2



WALKTHROUGH

Niveau : Grande ville (bunker)

Partie 2/2



R.I.D

	Compétences requises dans son intensité et son nombre d'utilisation (habiletés)						Calcul de la côte de difficulté d'un élément de game-play
	Usage de l'input	Précision	Timing	Perception	Réflexion	-	
Ennemi càc	1	1	1	0	0	0	2
Ennemi fusil	2	1	1	0	0	0	4
Ennemi càc baleze	4	1	1	1	1	0	16
Ennemi mitrail- leuse	5	1	1	1	1	0	20
Boss grappin	20	1	1	1	1	0	80
Levier	1	0	0	1	0	0	1
Obstacle destruc- tible/interactible (avec le flingue)	1	1	0	1	1	0	3
Saut simple	1	1	0	0	0	0	1
Saut en escala- dant (échelle, corde, lianes...)	2	1	0	1	0	0	4
Saut sur plate- forme mouvante	2	1	1	0	1	0	6

R.I.D

	Difficulté	Intro	Égouts	Camp abandonné	Métro	Grande ville	Utilisation
Durée du niveau							
Thème du niveau			Eau et poison	Désertique, solitude	Horizontalité et sombre		
Modificateur		1	1	1	1,5	1	
Ennemi c2c	2		10		3	18	13
Ennemi fusil	4		2	15	11	6	28
Ennemi c2c balèze	16		1	2		1	3
Ennemi mitrail- leuse	20				2		2
Boss grappin	80					1	0
Levier	1		2	1		3	3
Obstacle destruc- tible/interactible (avec le flingue)	3	1	3	1	3	3	8
Saut simple	1	1	1	2		4	4
Saut en escala- dant (échelle, corde, lianes...)	4	3	3	6	3	11	15
Saut sur plate- forme mouvante	6		5	5		20	10
Variété		3	8	7	5	9	
Difficulté cumulative		16	98	152	166,5	336	
Récompense		Camp	Survivants	Armes, cutscene	Ressources, cutscene	Lance-grappin	

MERCI

SA LONE
WOLF