

SCARF 

Ella FIGUET - Florian ROSSET - Charline VOISIN - Alexi BARISSET - Ylan GUICHARD - Tom ROGER

LORE

Dans une contrée lointaine, Scarf et sa mère partent en expédition dans les montagnes pour chercher des vivres. Alors qu'ils progressent sur un sentier escarpé, une créature gélatineuse surgit de l'ombre et capture sa mère, cherchant une épouse pour son royaume. Scarf tente désespérément de la retenir, mais le monstre, d'un coup de queue brutal, l'envoie valser dans le vide en bas des montagnes

Le petit homme vêtu d'un poncho et enveloppé d'une longue écharpe fut découvert près des montagnes du village par les habitants. Frêle et blessé, il fut accueilli par Ève, la mage du groupe, qui prit soin de ses nombreuses plaies.

Un unique souvenir lui revenait en mémoire : l'image de sa mère se faisant enlever par un monstre. Ève lui jura de l'aider à la retrouver en échange de services qu'il pourrait rendre au village.

C'est alors qu'il apprit pour le camp : les habitants étaient bloqués là depuis des années, avec l'impossibilité de s'enfuir, rien n'y faisait : ils ne s'étaient jamais aventurés au-delà des montagnes.

Les habitants, interloqués de sa capacité à aller au-delà des montagnes, lui donnèrent la mission de collecter des vivres pour le village.

Alors que le jeune homme était perdu dans ses pensées, Ève lui demanda son prénom. À son grand désarroi, il réalisa qu'il ne s'en souvenait plus. Ce nom, autrefois familier, semblait désormais hors de portée, enfoui dans les méandres de son esprit. Les habitants, remarquant l'écharpe qu'il portait constamment, se mirent à l'appeler « Scarf ».

Mais Scarf n'était pas prêt à accepter cette amnésie. Rassemblant tout son courage, il décida de braver le monde extérieur pour retrouver sa mère.

Ce qu'il ne savait pas, c'est que chaque pas qu'il faisait le rapprochait d'une vérité insoupçonnée, une vérité qui pourrait bien changer le cours de son destin à jamais...

[Consulter le script](#)

Lien google doc

LES QUÊTES



Quête principale

Scarf doit retrouver sa maman.



Quête 01

Rassembler du bois pour Brick

Récupérer du bois pour Brick, et collecter la première partie de la clé.



Quête 02

Trouver une herbe spéciale pour le cuisinier

Une fois l'herbe ramenée, Ève termine l'assemblage de la clé. Mais un nouvel événement trouble la tranquillité du village : Sugar, un jeune enfant, a été enlevé par des monstres.

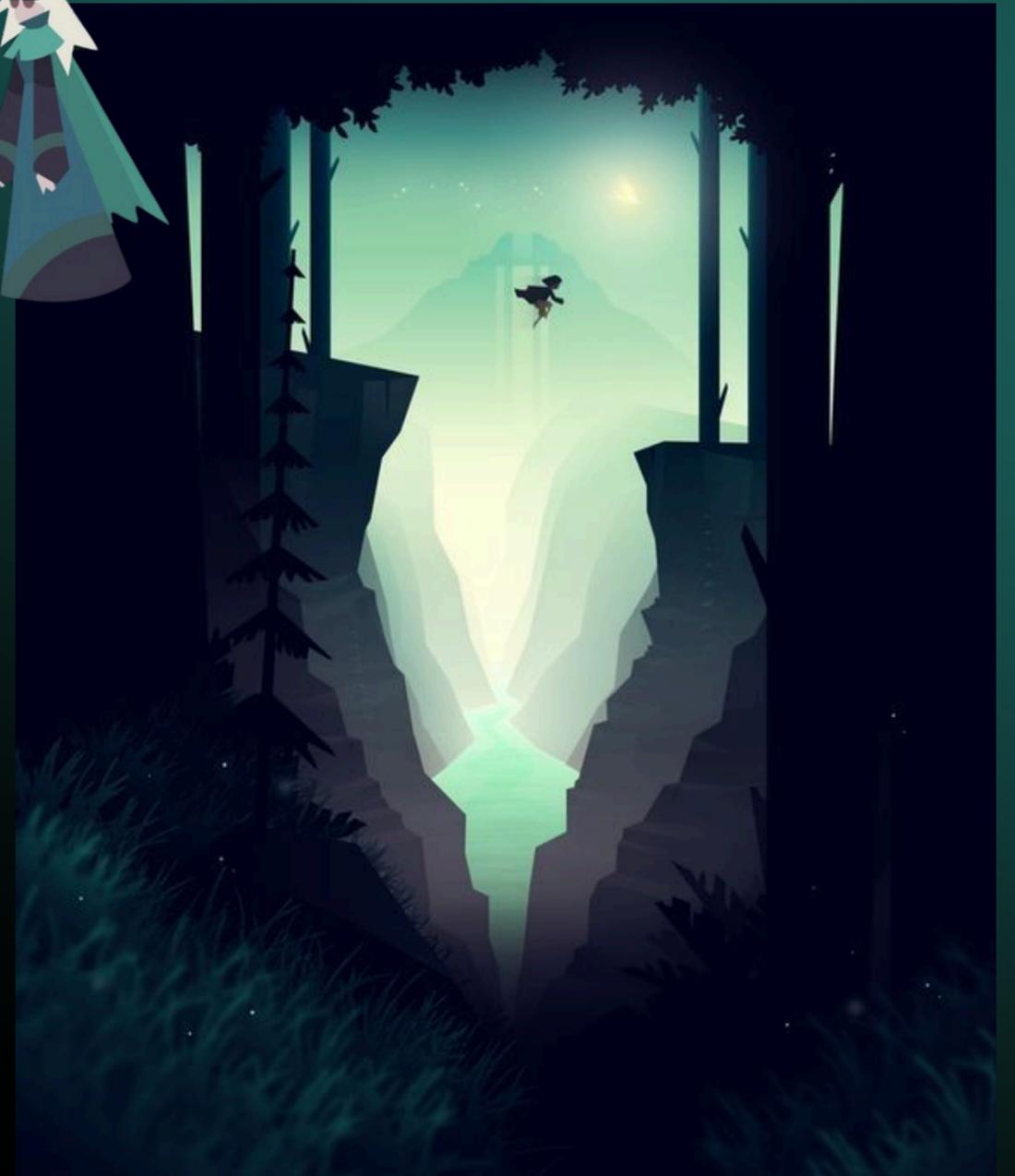


Quête 03

Sauver Sugar

Vaincre le boss pour sauver Sugar et la maman de Scarf.

MOODBOARD



IDENTITÉ VISUELLE

SCARF ✨

Texte Titres :

OHNO SOFTIE VARIABLE

AABEGCDD

Corps de texte :

TT Commons Pro

AaBbCcDd

#07070F

#1E1F41

#509897

#C8E1E8

SCARF ✨

SCARF ✨

SCARF ✨

SCARF ✨

SCARF

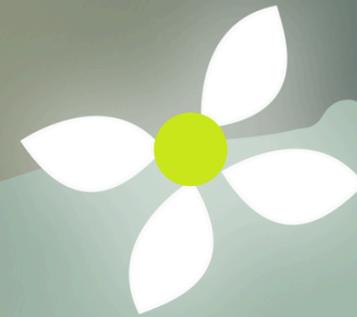
 Continuer

Chapitres

Sauvegardes

Nouvelle partie

Quitter le jeu

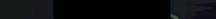


SCARF

Continuer

 Sauvegarde 1  48%

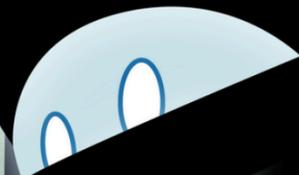
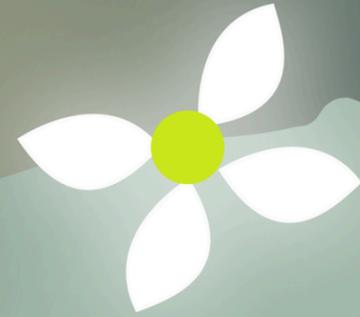
Sauvegarde 2  0%

Sauvegarde 3  0%

Retour



SCARF



LOADING...

GAMEOVER



180 px



180 px

SCARF

Scarf est un personnage énigmatique, dont le passé est aussi mystérieux que les montagnes qui entourent le camp. Toujours enveloppé dans une longue écharpe qui lui vaut son surnom, il semble porter le poids de souvenirs oubliés. Ses yeux, bien que marqués par une certaine tristesse, brillent d'une détermination farouche.

Malgré sa petite taille et sa frêle apparence, Scarf possède une force intérieure insoupçonnée. Il est celui qui n'abandonne jamais.

ITEMS :

PUISSANCE



RÉSISTANCE



STOCKAGE : 2 CASES



COMPETENCES :

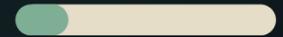
VIE



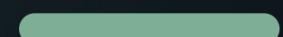
DÉGAT



CUISINE



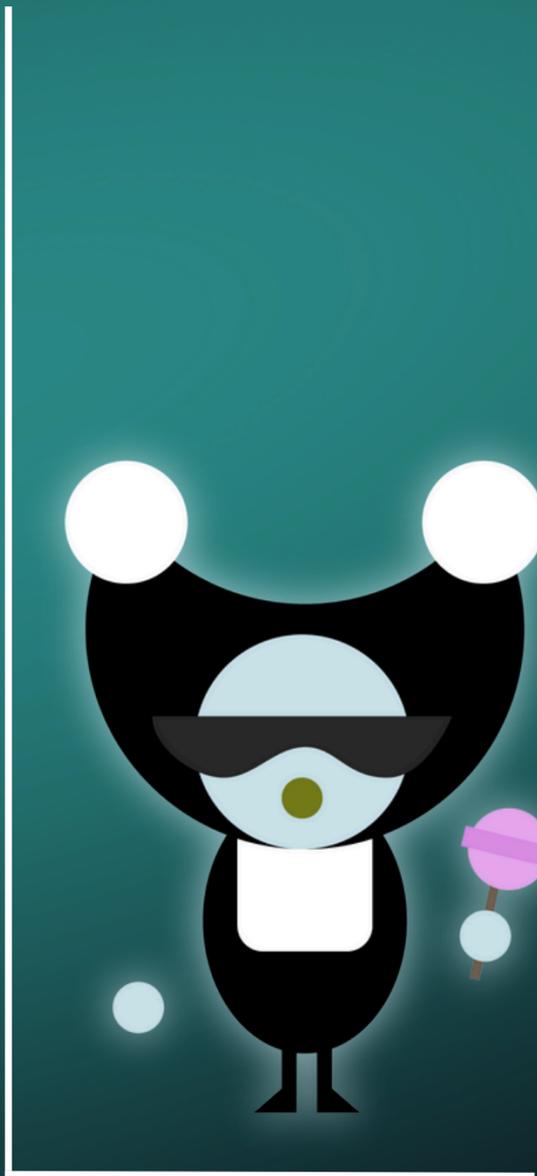
SPRINT



MAITRISE ARMES



80 px



80 px

SUGAR

Sugar, fils d'Ève, est un adorable petit bout de chou, dont le caractère capricieux et insouciant apporte une touche de fraîcheur au camp. Toujours en mouvement, Sugar explore le monde avec une énergie débordante.

Malgré ses caprices, qui peuvent parfois mettre à l'épreuve la patience des habitants, Sugar possède une innocence désarmante qui fait fondre les cœurs

ITEMS :



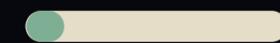
C'EST JUSTE DES JEUX POUR ENFANT AVEC UNE SUCETTE...

COMPETENCES :

VIE



DÉGAT



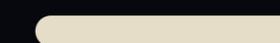
CUISINE



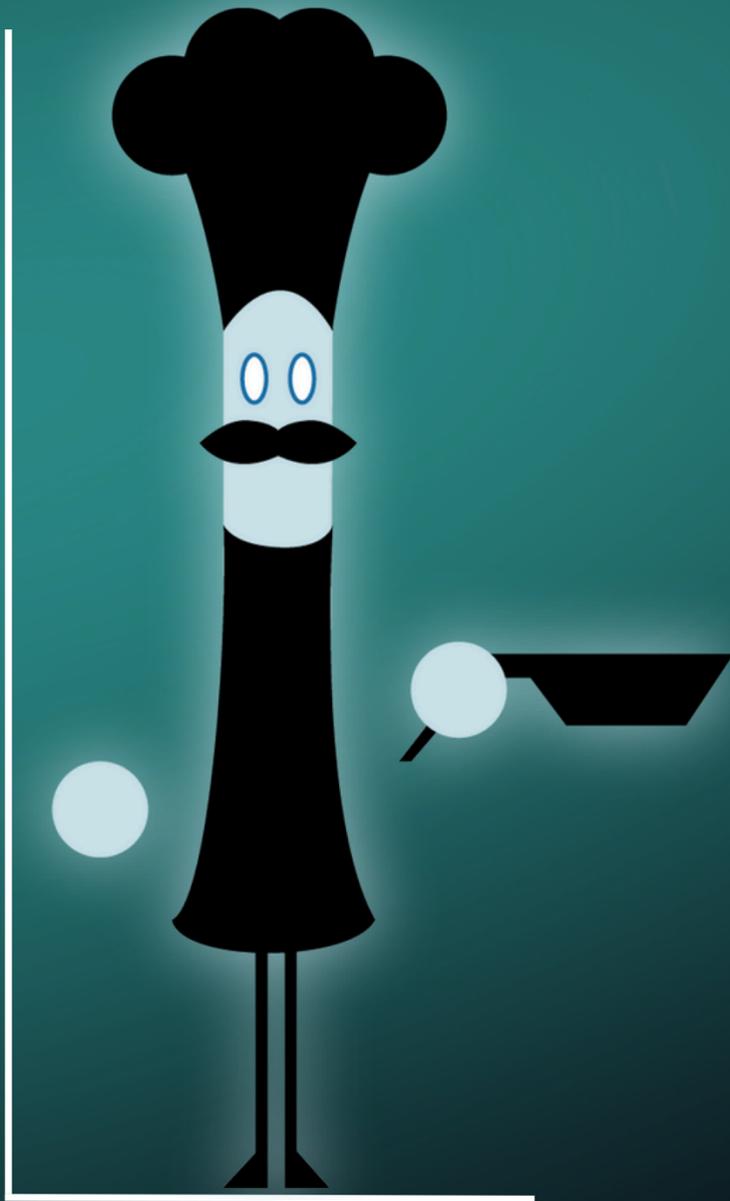
SPRINT



MAITRISE ARMES



180 px



80 px

GUSTO

Gusto, ah, quel personnage ! Ce cuisinier d'origine italienne est une véritable tornade de bonne humeur et de saveurs pour le camp. Avec son tablier toujours impeccable et son sourire éclatant, il transforme chaque repas en un festin digne

Ses plats, préparés avec amore, sont un hymne à la gastronomie italienne : des pâtes parfaites, des sauces riches et parfumées. Ses plats vous feront crier “Mama mia !”

ITEMS :



PUISSANCE



RÉSISTANCE



COMPETENCES :

VIE



DÉGAT



CUISINE



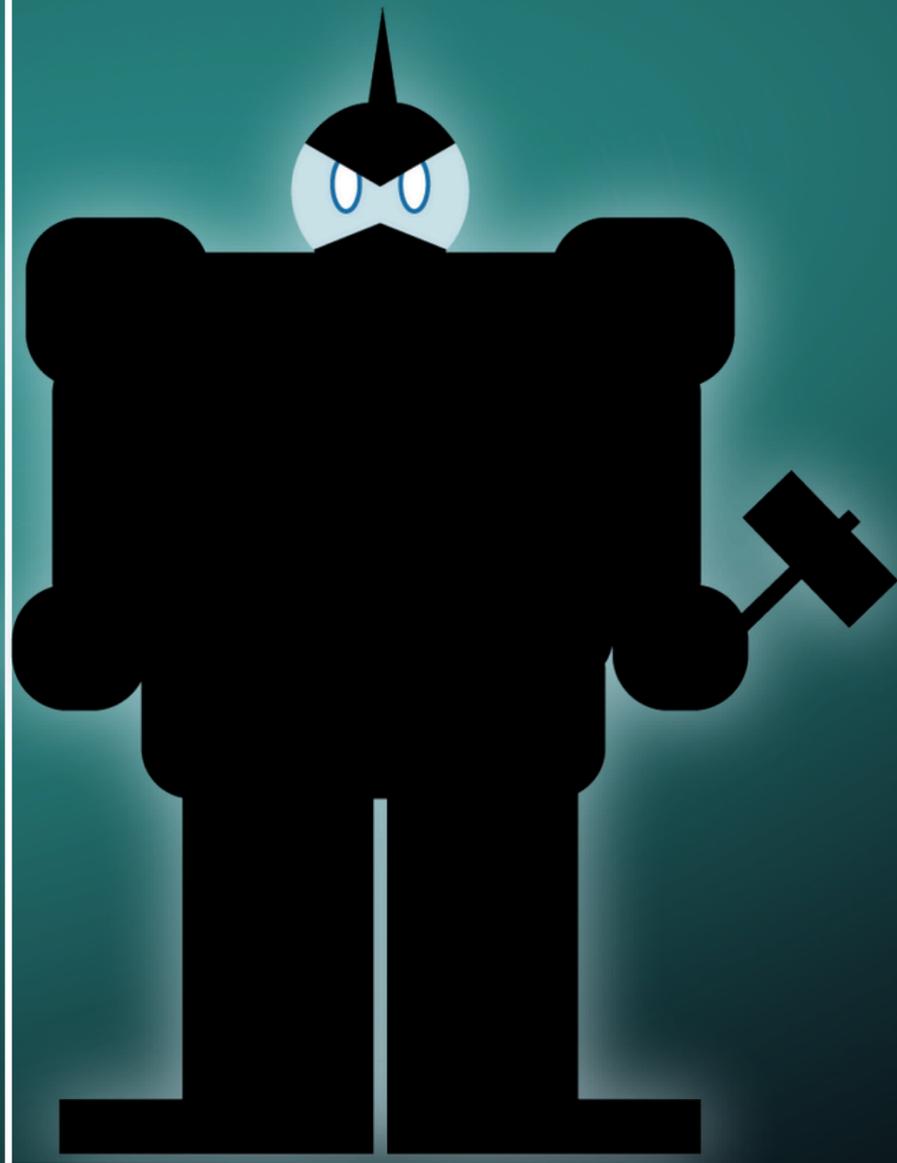
SPRINT



MAITRISE D'ARMES



80 px



240 px

BRICK

Brick est une véritable force de la nature. Avec sa carrure imposante et ses muscles saillants, il impressionne dès le premier regard. Ses mains, larges et puissantes, semblent capables de soulever des montagnes.

Pourtant, derrière cette apparence intimidante se cache un cœur d'or. Brick est d'une gentillesse désarmante, toujours prêt à aider ses amis et à protéger ceux qui lui sont chers.

ITEMS :



PUISSANCE



RÉSISTANCE



COMPETENCES :

VIE



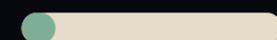
DÉGAT



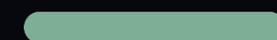
CUISINE



SPRINT



MAITRISE DES ARMES



180 px



180 px

EVE

Ève est une figure emblématique du camp, une mage dont les pouvoirs mystérieux et les connaissances ancestrales inspirent le respect et l'admiration. Avec ses longs cheveux flottants et ses yeux perçants, elle dégage une aura de sagesse et de sérénité. Dans son antre rempli de fioles et de grimoires, Ève passe des heures à concocter des potions aux vertus extraordinaires.

Mais au-delà de ses talents de mage, Ève est aussi une mère aimante et protectrice. Elle veille sur Sugar, son fils, avec une tendresse infinie, tout en gardant un œil attentif sur les autres membres du camp.

ITEMS :



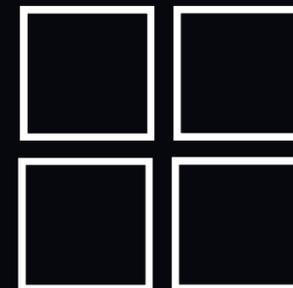
PUISSANCE



RÉSISTANCE



STOCKAGE : 4 CASES



COMPETENCES :

VIE



DÉGAT



POTION



VOL



MAITRISE MAGIE



80 px



80 px

MOM

La maman de Scarf était une femme douce et bienveillante, toujours attentive aux besoins de son fils. Elle incarnait l'amour maternel dans toute sa splendeur et veillait sur lui avec tendresse et dévouement.

Elle lui offrait des instants de réconfort, des sourires chaleureux et des paroles apaisantes. Mais un jour, tout bascula. Elle fut arrachée à son fils, capturée sans qu'il ne puisse rien faire. Son absence laissa un vide immense dans le cœur de Scarf

ITEMS :

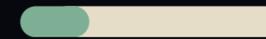
Pas d'items pour la maman

COMPETENCES :

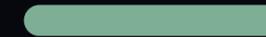
VIE



DÉGAT



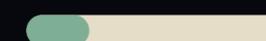
CUISINE



SPRINT



MAITRISE D'ARMES



LES CRÉATURES

Les créatures qui servent le Roi des Ombres rôdent dans les profondeurs des souterrains, des êtres terrifiants qui incarnent la quintessence de la noirceur et de la destruction. Leur apparence est aussi sombre que les ténèbres qu'ils invoquent, avec des yeux luisant d'une lueur maléfique et des silhouettes massives qui se fondent dans l'obscurité.

ITEMS :

Pas d'items

COMPETENCES :

VIE



DÉGAT



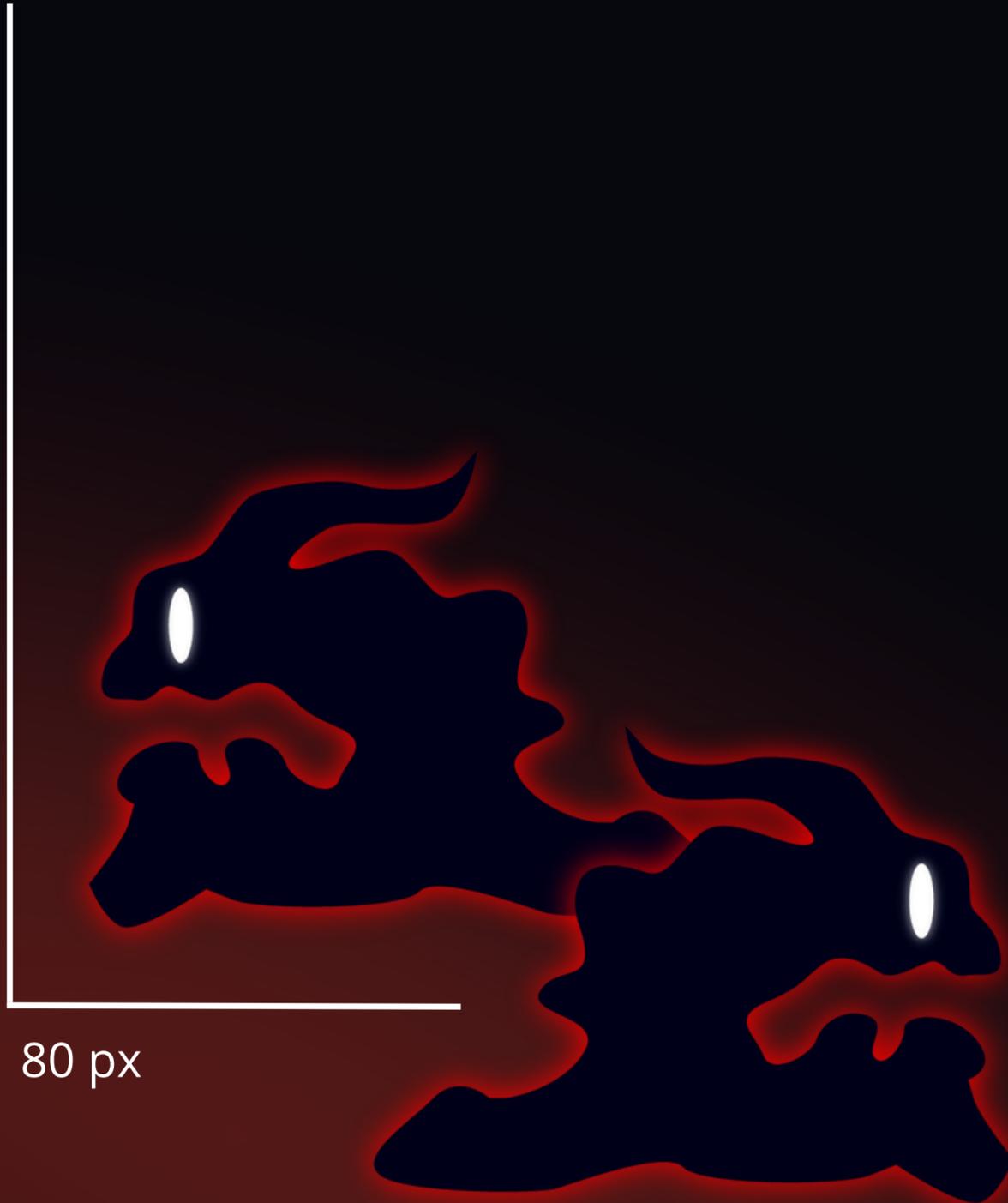
SPRINT



MAITRISE MAGIE



80 px



80 px

340 px



480 px

BOSS FINAL

Le Roi des Ombres est une entité redoutable, le maître incontesté des ténèbres et de la destruction. Son pouvoir s'étend dans les profondeurs des souterrains, où ses créatures infâmes rôdent en quête de proies. Il est l'incarnation même de la noirceur, une présence oppressante dont l'aura inspire la peur et le désespoir. Son corps semble fait d'ombre pure, une silhouette massive qui se confond avec l'obscurité environnante.

ITEMS :

Pas d'items pour le boss

COMPETENCES :

VIE



DÉGAT



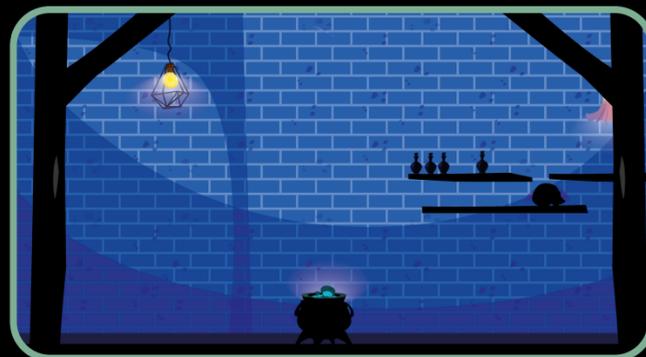
SAUT



LES PLATEAUX

**EN
DÉVELOPPEMENT**

Camps de base
Map vue du dessus



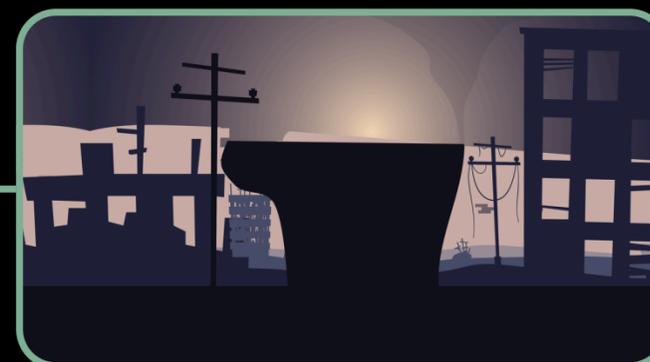
Monde de base
Chez Eve
Map quête principale



Monde 2
Fôret
Map quête 1



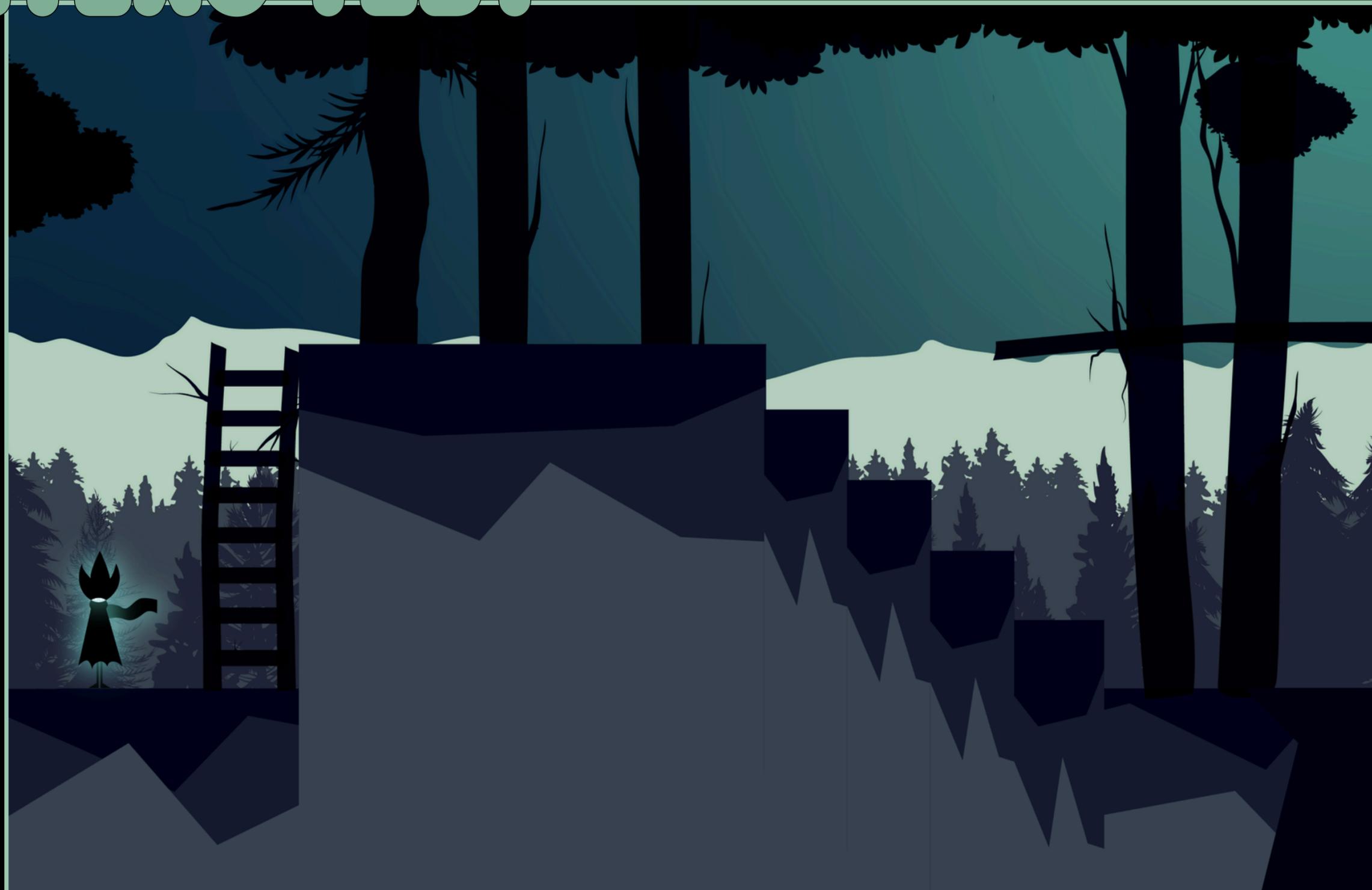
Monde 2
Désert
Map quête 2



Monde 3
Ville fantôme
MAP FINALE BOSS

PLATEAU TEST

1600 px



1 040 px

SCARF 

To be continued...