

# THE PRIEST'S CALLING

Document de conception pour

## *The Priest's Calling*

Réalisé par :



ArcaFX

Manuel Chastenay  
Gabriel Dutil  
Jérémy Delisle  
Adam Boukhari  
Jennifer Terencio

Présenté à  
Benjamin Lemelin  
François Paradis

Cours 420-W61-SF  
Projet synthèse – Développement  
Cégep de Sainte-Foy  
Jeudi 27 Janvier 2022

# TABLE DES MATIÈRES

## Table des matières

<b>RÉSUMÉ DU JEU EN UNE PAGE</b>	<b>7</b>
<b>RECHERCHES SUR LES CONCURRENTS</b>	<b>9</b>
<b>CONCEPT GÉNÉRAL ET BUT DU JEU</b>	<b>17</b>
CONCEPT GÉNÉRAL	17
PERSONNAGE PRINCIPAL	17
MÉCANIQUE PRINCIPALE	17
GAMEPLAY	17
DERRIÈRE DE BOÎTE	17
<b>Personnage Principal</b>	<b>18</b>
DESCRIPTION DU PERSONNAGE	18
CAPACITÉS	18
Attaque d'épée	18
Boule de feu	18
Dash	18
SCHÉMA DES CONTRÔLES PAR DÉFAUT	19
Metrics du personnage	20
<b>ADVERSAIRES ET OBSTACLES</b>	<b>21</b>
MÉTHODES DU JOUEUR POUR VAINCRE LES ADVERSAIRES ET/OU FRANCHIR LES OBSTACLES	21
Coup d'épée	21
Boule de feu	21
Dash	21
Double saut	21
ACTIONS DES ADVERSAIRES	21

---

Attaque mêlée	21
Attaque à distance	21
Contact physique	21
OBSTACLES	22
Pics	22
Trous sans fond	22
Plateformes tombantes	22
CONSÉQUENCE DE L'ÉCHEC	22
Vie unique ou plusieurs vies	22
Mécanique de respawn	22
Pénalités sur la perte de vie	22
<b>OBJETS À RÉCOLTER</b>	<b>23</b>
OBJETS DE BASE	23
Coeur de vie	23
Collectibles	23
Parchemin du savoir	23
OBJETS DE QUÊTE	23
Bottes magiques	23
Épée magique	23
Épée permettant au joueur de se battre au corps à corps. Obtenue dans les cachots et améliorable dans les coffres.	23
<b>PERSONNAGES : ENNEMIS, BOSS ET ALLIÉS</b>	<b>24</b>
CLASSES D'ENNEMIS (OPTIONNEL – UNE ENTRÉE PAR CLASSE)	24
Description de la classe	24

---

Métriques de la classe	24
Attaques	24
Spawning vs placement	24
Manière de vaincre	24
Réactions aux dommages et à la mort	24
Récompenses données	24
Exemples d'ennemis	25
ENNEMIS SPÉCIFIQUES	25
Description des ennemis	25
Métriques des ennemis	25
Attaques	26
Spawning vs placement	26
Manière de vaincre	26
Réactions aux dommages et à la mort	26
Récompenses données	27
BOSS #1 - DARKHEN LE SORCIER MALÉFIQUE	27
Description du boss	27
Métriques de l'ennemi	27
Attaques, mécaniques spéciales et "warnings"	27
Patterns / AI	28
Récompenses données	28
BOSS #2 - Le prêtre	28
Description du boss	28

---

Métriques de l'ennemi	28
Attaques, mécaniques spéciales et "warnings"	28
Patterns / AI	29
Étapes et rounds (optionnel)	29
Récompenses données	29
ALLIÉS (OPTIONNEL)	29
<b>ACTEURS DIVERS</b>	<b>29</b>
MURS FISSURÉS	29
BOUTONS	29
BOÎTES	30
<b>DÉROULEMENT DU JEU</b>	<b>31</b>
LE MONDE	31
OBJECTIFS PRIMAIRES ET SECONDAIRES	32
Objectif primaire pour le jeu	32
Objectif secondaire (optionnel)	32
NIVEAUX	33
Niveau 1 (Devil's Gate Prison) – par Jérémy Delisle	33
Description du niveau	33
Décors, ambiance	33
Objectif principal du niveau	33
Objectifs secondaires du niveau (Optionnel)	33
Éléments majeurs de gameplay du niveau	33
Mécaniques et acteurs utilisés dans le niveau	33
Ennemis dans le niveau	33

---

Objets dans le niveau	33
Plan complet du niveau	34
<b>CAMÉRAS</b>	<b>43</b>
DÉPLACEMENTS DIRECTIONNELS SCRIPTÉS (OPTIONNEL)	43
CUTSCENES IN-GAME (OPTIONNEL)	43
<b>TUTORIAUX</b>	<b>44</b>
<b>SYSTÈME D'INTERFACE DE JEU (HUD)</b>	<b>44</b>
ÉLÉMENT D'INTERFACE (UN PAR ÉLÉMENT)	44
Information à transmettre	44
Visuel de l'élément d'interface	44
SCHÉMA DE L'INTERFACE DE JEU	46
<b>INTERFACES UTILISATEUR</b>	<b>47</b>
ENCHAÎNEMENT DES INTERFACES UTILISATEUR	47
MENU PRINCIPAL	49
Menu About	50
Menu Options	51
Menu Contrôles Manette	51
Menu Contrôles Clavier	52
Menu Sons	53
Menu Pause	54
<b>DESCRIPTION DES RÉALISATIONS (ACHIEVEMENTS)</b>	<b>55</b>
<b>MUSIQUES ET EFFETS SONORES</b>	<b>58</b>
DESCRIPTION DES SONS ENVISAGÉS POUR LE JEU	58
<b>DESCRIPTION DU WISHED PRODUCT</b>	<b>60</b>
<b>AUTRES (OPTIONNEL)</b>	<b>61</b>

---

## 1. Résumé du jeu en une page

### Concept :

Metroidvania single player, Platformer orienté vers le combat rapide, les puzzles et les améliorations. À certains points importants dans le jeu, le joueur débloquent une nouvelle capacité qui lui permet de progresser dans les zones. Il peut aussi améliorer ses statistiques en trouvant des coffres, lui permettant de se combattre contre des ennemis plus tenaces et d'être plus résistant.

### Thème :

Fantastique / Médiéval - Les méchants sont des sbires du seigneur maléfique Darkhen qui a pris le contrôle de la terre et veut dominer l'humanité.. L'art sera du pixel art 2D accompagné de parallax afin de donner de la profondeur au jeu, semblable au style de Dead Cells. La lumière sera aussi gérée afin de donner une meilleure ambiance au jeu.

### Mécanique principale :

Amélioration- Le joueur pourra acquérir de nouvelles capacités et améliorer ses statistiques de plusieurs façons, à son choix.

### But :

L'objectif du joueur est de progresser dans les niveaux en acquérant de nouvelles capacités afin de s'enfuir de la prison. Il doit vaincre le seigneur maléfique au sommet du château pour réussir la partie.

### Environnement et niveaux :

Environnements divers (prison, grotte, montagne, village, château). Jeu séparé en plein de petits niveaux. Les niveaux comportent des ennemis, du parcours et des puzzles.

### Ennemis :

- Grunt : Ennemi de base assez présent, attaque avec son épée.. Il patrouille et attaque le joueur s'il le repère.

- 
- Ghost : Fantôme mystérieux qui peut tirer des boules d'énergie à distance. Il patrouille et attaque le joueur s'il le repère.
  - Necromancer: Cet ennemi n'attaque pas directement le joueur. En fait, il fait revivre les ennemis qui ont été tués par le joueur. Il est donc recommandé de s'occuper de lui en premier.
  - Chauve-Souris : Ennemi volant qui passe son temps perché, mais qui pique vers le joueur et l'attaque si ce dernier passe en dessous.
  - Yéti : Ennemi des montagnes se trouvant seulement dans cette zone et qui n'apparaît qu'une seule fois. Un genre de mini-boss.
  - Boss final du jeu: Se tient au sommet du château.
  - Seigneur maléfique : Ne fait que communiquer avec le joueur. C'est lui qui invoque le boss.

#### **Alliés:**

- Prêtre mystérieux qui apparaît à plusieurs endroits dans le jeu pour donner de nouvelles capacités au joueur.
- Plusieurs personnages peu important dans le village qui ne font qu'avoir de courts dialogues avec le joueur pour donner de l'ambiance.
- Marchand mystérieux se trouvant dans la taverne du village qui donne au joueur des bottes lui permettant de faire un double saut.

#### **Capacités de base du joueur:**

- Saut
- Wall Jump

#### **Capacités du joueur à débloquer:**

- Double saut
- Coup d'épée
- Boule de feu
- Dash
- Améliorations des capacités précédentes et de bases(stats)
- Vol de vie (Bandit)

#### **Pièges :**

- Plateforme fissurée qui tombe sous le poids du joueur.
- Trous sans fond
- Pics



---

## 2. Recherches sur les concurrents

### 2.1 [Ori \(and the blind forest/will of the wisps\):](#)

#### Description

Ces jeux sont des metroidvania plateforme avec beaucoup d'exploration. Le joueur contrôle Ori, un esprit qui doit rétablir la forêt qui a perdu sa richesse suite à un cataclysme. Le joueur évolue au fur et à mesure qu'il parcourt le jeu en acquérant de nouvelles compétences lui permettant de l'aider à progresser davantage dans les épreuves. Le jeu comprend des phases de parcours et des phases de combat, ce qui ressemble beaucoup au concept de notre jeu. Le jeu est visuellement très beau artistiquement autant au niveau des assets que des animations et la gestion des lumières.

#### Particularités ("features") notables

Évolution du joueur

Menu changement compétences

Allers retours

#### Analyse et éléments inspirants

Une des features dans le jeu qui ressemble beaucoup à notre jeu est l'évolution du joueur avec les nouvelles capacités qui s'améliore plus que le joueur avance dans le jeu.

Une autre feature qui est intéressante est le système de gestion des compétences avec un menu que le joueur peut utiliser pour changer de compétence.

Il y a aussi la particularité du level design dans ori qui oblige le joueur à faire des allers-retours afin de progresser dans le jeu.

---

## 2.2 Hollow Knight:

### **Description**

Hollow Knight est un jeu vidéo indépendant de type metroidvania.

Le joueur contrôle un chevalier insectoïde devant pénétrer les tréfonds du royaume d'Hallownest et y éradiquer l'entité maléfique qui y a été emprisonnée en des temps immémoriaux au sein du Hollow Knight.

Le jeu est en 2D, mélangeant dessins à la main et effets d'animation dans une palette de couleurs monotones et sombres.

L'éclairage dynamique (aura du personnage, brume, ombres) et les effets de particules (traînées de feuilles, destruction d'éléments du décor...) subliment le jeu.

Le jeu reprend les concepts de base d'un bon metroidvania en mêlant habilement plateforme et action et avec un monde qui se découvre en fonction des compétences que l'on a acquises.

Malgré son visuel enfantin, Hollow Knight est d'une difficulté redoutable, souvent décrit comme plus difficile que Ori.

### **Particularités ("features") notables**

L'omniprésence des effets de lumières et particules.

Amélioration du personnage et déblocage de nouvelles capacités tout au long du jeu.

Progression dans le monde en fonction des compétences acquises.

Menu de sélection d'améliorations actives (charmes).

Possible d'interagir avec plusieurs éléments placés au premier plan.

### **Analyse et éléments inspirants**

L'éclairage permettrait à notre jeu d'avoir un bon rendu.

Le système de particule est aussi intéressant.

Les mécaniques de bases d'un metroidvania sont également présentes: capacités du personnage, combat, zone de la carte déblocable en fonction des compétences acquises par le joueur.

---

## 2.3 Saga Metroid (Metroid Dread, Dernier sortie) :

### Description

Une des références du genre. Metroid est une série de jeux vidéo d'action-aventure se déroulant dans un univers de science-fiction, créée par Nintendo et publiée pour la première fois en 1986.

Chaque jeu se déroule habituellement dans un dédale de couloirs horizontaux et verticaux constituant des zones interconnectées par des ascenseurs, des portes et des passages secrets dans lesquels le joueur s'oppose armes à la main à des ennemis hostiles.

Le joueur incarne Samus Aran une chasseuse galactique qui va devoir se défendre contre une race d'aliens appelé les Metroid.

Il s'agit d'un platformer action, le joueur va devoir explorer les différentes scènes à la recherche d'objets améliorant les capacités du personnage afin de pouvoir continuer à progresser jusqu'à son ennemi final.

Pour progresser d'une salle à une autre le joueur doit passer par des portes qui s'ouvrent en tirant dessus, certaines nécessitent des capacités spéciales pour être ouvertes.

### Particularités ("features") notables

Contrôles fluides et précis.

Nombreux power up dont l'apprentissage est intuitif.

Histoire intrigante et épique.

Environnements variés et vivants.

Progression constante, déblocage de capacités (Tir de missiles, Morphball, Grappin, Résistance à la chaleur/au froid, Morph Bomb, Charge..), amélioration des capacités (Saut plus haut, plus de points de vie, plus de dégâts pour les projectiles, projectiles gelant les ennemis, plus gros rayon d'explosion du missile...).

### Analyse et éléments inspirants

Cartes avec des mondes connectés entre eux que le joueur peut explorer.

Certaines parties ne sont pas accessibles, fermées par des portes ou des portails. Le joueur peut y accéder seulement s'il gagne des armes ou des capacités particulières.

Les améliorations que le joueur peut obtenir.

Des raccourcis ou des zones secrètes, ce qui l'oblige souvent à revenir sur ses pas.

---

## 2.4 Rogue Legacy 1 et 2 :

### **Description**

Ces jeux sont des Rogue-Lite qui contiennent des niveaux générés procéduralement. Le but est de combattre les ennemis et vaincre les boss tout en explorant les niveaux afin de découvrir des reliques et obtenir de l'or pour augmenter les capacités pour devenir de plus en plus fort. À chaque mort, le joueur recommence au début du jeu, avec un héros différent (attaques et attributs) qui est en fait l'enfant de celui qu'il jouait, mais garde son or de la partie précédente, ce qui lui permet d'acheter des améliorations permanentes qui l'aideront dans ses parties futures.

### **Features**

Évolution du joueur à chaque partie jouée

Plusieurs classes avec attaques et habilités différentes

Arbre de progression

Les niveaux sont générés procéduralement

### **Analyse et éléments inspirants**

La mécanique de progression par la mort pourrait être intéressante pour notre jeu. La première fois que l'on joue, le jeu est très difficile, mais il devient de plus en plus facile au fur et à mesure que le joueur s'améliore, et que son personnage devient plus fort.

Le jeu met aussi l'emphasis sur l'exploration et les secrets, un élément que l'on souhaite mettre de l'avant dans notre jeu. Rogue Legacy le fait par l'obtention d'argent et d'artéfacts puissants pour récompenser le joueur.

---

## 2.5 Enter the Gungeon :

### **Description**

Enter the Gungeon est un Bullet Hell Shooter contenant une multitude d'ennemis et de bosses invraisemblables dans un donjon remplis de secrets et d'obstacles à surpasser afin d'atteindre la fin du jeu.

Quatre héros se retrouvent dans le "Gungeon" qui permet aux joueurs de revivre indéfiniment dans le donjon mais en recommençant au début. Leur but est de se rendre au "Fusil qui peut tuer le passé" afin de tuer leur passé et pouvoir continuer de vivre sans se sentir coupable. Ils doivent d'abord créer la balle qui peut tuer le passé afin de pouvoir se servir du fusil correctement, le tout en amassant assez d'argent et en résolvant une multitude de défis.

### **Features**

Évolution du personnage au long du niveau et hors du niveau

Plusieurs personnages qui possèdent des armes et habilités différentes et possibilités d'obtenir plus de personnages

Les niveaux sont générés de manière aléatoire et ont des petit puzzle que le joueur peut résoudre afin de débloquent un nouveau niveau ou un coffre.

Beaucoup de NPCs permettent au joueur de débloquent de nouvelles armes ou d'en acheter pour la partie qu'il joue présentement.

### **Analyse et éléments inspirants**

Une des features dans le jeu qui ressemble beaucoup à notre jeu est l'évolution du joueur avec les nouvelles capacités qui s'améliore plus que le joueur avance dans le jeu.

Une autre feature qui est intéressante est l'exploration puisqu'on ne veut jamais manquer l'opportunité de devenir plus fort.

---

## 2.6 Jump King:

### Description

Jump King est un platformer où vous êtes votre seul ennemi. Vous incarnez un héros qui ne peut que sauter. Pas d'armes, pas de sorts, pas de méchants montres. Vous devez escalader les niveaux verticaux à l'aide d'un saut dont vous pouvez contrôler seulement la puissance et la direction.

Il est donc très difficile de sauter de plateforme en plateforme sans redescendre tout en bas de la montagne si les sauts du personnage ne sont pas parfaitement orchestrés.

### Features

Le jeu possède une mécanique très simple, mais addictive.

Chaque niveau possède un style artistique différent, lié étroitement à une trame sonore qui lui convient parfaitement.

Certains passages difficiles sont entourés de passages plus faciles, ce qui donne au joueur un vrai sentiment de progression à la suite d'un enchaînement de plusieurs sauts ardu.

Des éléments collectables sont disponibles dans le jeu, mais servent uniquement à procurer des effets visuels.

### Analyse et éléments inspirants

La conception des niveaux rend le jeu attrayant, malgré qu'il soit très simple, répétitif, et à certains moments rageant.

Les musiques et les sons nous plongent vraiment dans l'univers du jeu. Les effets sonores sont aussi présents en quantité adéquate, ce qui ne dénature pas les différents mondes dans lesquels le joueur évolue.

---

## 2.7 Wizard of Legend :

### Description

Wizard of Legend est un jeu Rogue Like procédural où le joueur doit vaincre plusieurs ennemis et boss consécutivement sans mourir. Pendant la partie, le joueur peut acquérir de nouveaux sorts et artefacts qui le rendent plus fort durant cet essai. Par la suite, si le joueur meurt, il perd tout et ne garde que les gemmes qu'il a gagnées, qui sont souvent peu nombreuses, qui lui permettent d'acheter des améliorations mineures. La vraie progression du jeu se fait donc par l'amélioration du joueur au jeu.

### Features

Sorts d'attaques interchangeable au cours d'une partie

1 sort, au choix du joueur, peut avoir une capacité supplémentaire.

Met l'accent sur l'exploration dans un monde procédural

Artefacts puissants aléatoires

Jeu séparé en niveaux, avec un mini-boss après chaque niveau et un boss à tous les deux niveaux.

### Analyse et éléments inspirants

Le concept de changement de capacité pour une même touche pourrait être utilisé dans notre jeu pour remplacer les sorts du joueur par des sorts différents, ou encore par une version améliorée du même sort.

Le combat rapide qui met l'accent sur les esquives et les attaques successives est très addictif. Un système similaire serait faisable dans notre jeu.

## 2.8 [Dead Cells](#) :

### **Description**

Dead Cells est un jeu Rogue Like procédural ou le joueur doit vaincre plusieurs ennemis et boss consécutivement sans mourir. Le joueur possède 2 armes et 2 capacités qu'il pourra changer tout au long des niveaux contre des meilleurs. Par la suite, si le joueur meurt, il perd les armes qu'il a acquis et doit recommencer mais il peut améliorer ses capacités et armes(stats). Le but est de tuer le boss et de le refaire en plus grosse difficulté par la suite pour plus de challenges et récompenses..

### **Features**

Multitudes d'armes différentes et mécaniques de jeux changeantes à chaque parties

Nouvelles capacité tout au fil des niveaux

Met l'accent sur l'exploration dans un monde procédural

### **Analyse et éléments inspirants**

La liberté dans le mouvement et la rapidité du joueur est quelque chose de super intéressant

Amélioration des capacités est une chose que l'on va utiliser dans notre jeu



---

### 3. Concept général et but du jeu

#### 3.1. Concept général

Le jeu se passe dans un lointain passé, où la magie règne en force. Le seigneur maléfique Darkhen veut régner sur les Terres avec sa horde de monstres. Il habite au château maléfique, en surplomb du village d'Oakvale.

#### 3.2. Personnage principal

Jab est un villageois qui a été capturé alors qu'il rôdait près des grottes lugubres par les monstres contrôlés par le seigneur maléfique Darkhen. Il tente de s'évader de son cachot afin de retourner près des siens au village, lorsqu'il apprend par le prêtre que Darkhen planifie d'attaquer le village et de tuer tous les villageois. Jab commence donc son périple pour sauver tous ceux qu'il aime, en compagnie de son ami le prêtre, qui le guide vers la bonne voie tout en renforçant ses capacités.

#### 3.3. Mécanique principale

Jab rencontre au tout début de l'histoire un prêtre mystérieux qui lui donne de nouvelles capacités à certains points d'intérêt rencontrés dans le monde. La mécanique principale est donc **l'amélioration des capacités**. De plus, certains coffres sont placés dans cet univers, ce qui permet à Jab de choisir quelle statistique il souhaite améliorer. Il peut donc devenir très puissant, rapide, coriace ou n'importe quel de ces mélanges qui intéresse le joueur.

#### 3.4. Gameplay

Le jeu est un platformer metroidvania rempli d'action. Le joueur devra éviter des attaques et détruire les ennemis en utilisant ses capacités. La progression du jeu ne sera pas linéaire : certaines zones du jeu seront bloquées pour le joueur dès le début. Il devra donc progresser dans les zones qui lui sont disponibles, pour ensuite débloquent de nouvelles capacités et revenir en arrière. De nouveaux types d'ennemis sont introduits au fil de la partie, avec un boss final par la suite.

#### 3.5. Derrière de boîte

Oubliez tout ce que vous savez sur les jeux de plateforme! Lancez vous dans cette nouvelle aventure épique qu'est *The Priest's Calling*. Parcourez des cachots lugubres, affrontez des ennemis redoutables, résolvez les énigmes les plus complexes, gagnez en puissance grâce à votre allié le prêtre afin de vaincre le vil seigneur des ténèbres Darkhen !

---

## **4. Personnage Principal**

### **4.1. Description du personnage**

Jab est un jeune homme très agile qui est doué en parkour. Il ne sait pas comment il s'est retrouvé dans le cachot. Il fait confiance au prêtre qui l'aide à s'évader. Ce dernier lui indique qu'il doit se sortir des cachots et se rendre au château maléfique pour stopper une attaque sur son village.

### **4.2. Capacités**

#### **4.2.1. Attaque d'épée**

A une portée assez faible, mais est très rapide. Fait des dégâts faibles. Les dégâts ainsi que la vitesse et la portée d'attaque peuvent être améliorés à l'aide des coffres. Capacité obtenue dès le début du jeu par le prêtre.

#### **4.2.2. Boule de feu**

Boule de feu qui inflige des dégâts à distance. Fait beaucoup de dégâts, mais ne peut être tiré qu'à chaque 5 secondes. Obtenue dans la grotte, donnée par le prêtre. La boule de feu peut heurter les ennemis mais elle peut aussi briser les murs fissurés pour libérer des secrets. Les dégâts et la vitesse d'attaque peuvent être améliorés à l'aide des coffres.

#### **4.2.3. Dash**

Dash dans la direction visée permettant de se rapprocher rapidement des ennemis et d'éviter leurs attaques. Il peut aussi servir à se rendre dans les endroits où le saut et le double saut ne peuvent le permettre. Ne peut être utilisé qu'une fois à chaque fois que le joueur quitte le sol. Cette capacité est obtenue dans la prison par le prêtre, pour atteindre une corniche qui est trop près du plafond pour pouvoir y sauter. La distance et la vitesse du dash peut être améliorée à l'aide des améliorations trouvées dans les coffres..

#### **4.2.4. Double saut**

Double saut. Obtenue par le marchand mystérieux après la visite du joueur au village. Permet d'atteindre des corniches plus hautes, permettant l'accès à des zones précédemment inaccessibles, comme la montagne.

### **4.3. Schéma des contrôles par défaut**

<b>Contrôles</b>		
<b>Action</b>	<b>Contrôles Mannette</b>	<b>Contrôles Clavier / Souris</b>
<b>Mouvements</b>	LS	WASD
<b>Saut</b>	A	Espace
<b>Attaque corps-à-corps</b>	X	Clic gauche
<b>Attaque à distance</b>	Y	Clic droit
<b>Dash</b>	B	Maj gauche
<b>Interaction</b>	RB	E

#### 4.4. Metrics du personnage (base / améliorée)

- **Vitesse du personnage**

Vitesse au sol : Le personnage commence avec une vitesse basique, qu'il peut améliorer grâce aux coffres. 10% à chaque amélioration.

Vitesse dans les airs : même que la vitesse au sol. Le changement de direction ralentit un peu le joueur. S'il dash au sol et saute durant ce temps, il peut temporairement dépasser la limite de vitesse aérienne.

---

- **Hauteur des sauts**

Saut simple : 1.5x la hauteur du joueur.

Double saut : 2 X la hauteur du saut simple..

Saut mural : Même hauteur que le saut simple, mais ajoute de la vitesse horizontale. Ne compte pas comme un saut si le double saut est débloquent.

- **Dash**

Dash : Vitesse et portée assez faibles. Les deux peuvent être améliorées de 10% par amélioration.

- **Portée de ses attaques**

Attaque au corps à corps : Très près du joueur. Peut être amélioré de 20% par amélioration.

Attaque à distance (boule de feu) : Illimité jusqu'au premier contact.

- **Vitesse de ses attaques**

Attaque au corps à corps : Peut être utilisé 2 fois / seconde. Un combo peut être débloquent pour faire 3 attaques consécutives au lieu d'attendre entre chaque attaque.

Attaque à distance (boule de feu) : 5 secondes entre chaque boule de feu. Ce temps peut être réduit de 10% par amélioration. La boule de feu peut aussi aller 25% plus vite par amélioration.

- **Points de vie**

Points de vie de base du joueur : 3

Points de vie maximum du joueur : 8

Régénération de vie : Grâce aux monstres tués (coeurs qui peuvent apparaître) et aux améliorations de la vie.

- **Invincibilité**

Temps d'invicibilité de base : 1 seconde

---

## **5. Adversaires et obstacles**

### **5.1. Méthodes du joueur pour vaincre les adversaires et/ou franchir les obstacles**

#### **5.1.1. Coup d'épée**

Le joueur peut donner un coup de son épée. Elle est utilisable sur le sol comme lors d'un saut.

#### **5.1.2. Boule de feu**

Le joueur peut envoyer des boules de feu aux ennemis.

#### **5.1.3. Dash**

Le joueur peut dasher dans la direction qu'il regarde pour franchir des obstacles ou éviter des attaques.

#### **5.1.4. Double saut**

Le joueur peut obtenir un double saut afin de franchir de plus grandes crevasses ou se rendre plus haut.

#### **5.1.5. Wall Jump**

Le joueur peut sauter en sens inverse lorsqu'il touche à un mur, ce qui lui permet de monter en hauteur et de parcourir de plus grandes distances.

### **5.2. Actions des adversaires**

#### **5.2.1. Attaque mêlée**

Attaque au corps à corps.

#### **5.2.2. Attaque à distance**

Boule d'énergie (fantôme) ou boule de neige (yéti) ou petites boules de feu (Slime boss)

#### **5.2.3. Contact physique**

Contact avec le joueur

#### **5.2.4. Resuscitation**

Le nécromancien peut ressusciter ses alliés.

### **5.3. Obstacles**

#### **5.3.1. Pics**

Les pics enlèvent un demi cœur au joueur.

#### **5.3.2. Trous sans fond**

Trou sans fond qui enlève un cœur au joueur s'il tombe dedans et le téléporte à sa dernière position.

#### **5.3.3. Plateformes tombantes**

Des plateformes tombantes sont placées un peu partout dans l'univers du jeu. Elle tombe après 1.5 secondes d'entrée en contact avec le joueur et réapparaissent 2 secondes après.

### **5.4. Conséquence de l'échec**

#### **5.4.1. Vie unique ou plusieurs vies**

Il n'y a pas vraiment de système de Game Over mais le joueur possède plusieurs cœurs avant de mourir. Le joueur réapparaît toujours à sa dernière sauvegarde.

#### **5.4.2. Mécanique de respawn**

Le joueur réapparaît toujours à sa dernière sauvegarde, qui est faite automatiquement à l'entrée d'une nouvelle salle ou à l'obtention d'une capacité ou d'une amélioration.

#### **5.4.3. Pénalités sur la perte de vie**

Si le joueur meurt il recommence à sa dernière sauvegarde.

---

## **6. Objets à récolter**

### **6.1. Objets de base**

#### **6.1.1. Coeur de vie**

Le cœur de vie est récupérable dans les niveaux. Ils flottent. Le joueur a seulement besoin de les toucher afin de récupérer de la vie.

#### **6.1.2. Collectibles**

Les collectibles sont des objets optionnels qui peuvent être collectés à la suite d'épreuves optionnelles à cause de leurs difficultés. Les collectibles n'ont aucune utilité sauf pour obtenir un achievement à la complétion du jeu.

#### **6.1.3. Cartes du savoir**

Les cartes sont récupérables dans les coffres. Il permet d'améliorer une des compétences ou les statistiques du personnage. Un choix entre 3 cartes est offert au joueur à l'ouverture d'un coffre.

### **6.2. Objets de quête**

Les objets de quêtes sont considérés comme des capacités, plus que des objets collectables.

#### **6.2.1. Bottes d'Hermès**

Bottes magiques qui permettent au joueur d'améliorer de faire un double saut. Obtenues au village.

#### **6.2.2. Épée**

Épée permettant au joueur de se battre au corps à corps. Obtenue dans la prison et améliorable dans les coffres.

#### **6.2.3. L'anneau de feu**

Anneau donnant au joueur la capacité d'invoquer des sorts de feu. Obtenue dans les grottes et améliorable dans les coffres.

#### **6.2.4. L'anneau de dash**

Anneau donnant au joueur la capacité de dasher dans la direction qu'il regarde. Obtenue dans la prison et améliorable dans les coffres.

### 6.2.5. Coeur de vol de vie

Coeur magique qui permet au joueur de voler la vie des monstres en les éliminant.

## 7. Personnages : ennemis, boss et alliés

### 7.1. Ennemis spécifiques

#### 7.1.1. Description des ennemis

**Chauve-Souris:** Elles restent accrochées sur le plafond attendant que le joueur passe en dessous. Si elles détectent que le joueur passe en dessous. Elles descendent vers le joueur. Le joueur doit donc esquiver leurs déplacements. Elles reviennent ensuite sur le plafond.

**Necromancer:** Le Necromancer ressemble à un mage sombre avec un crâne sur la tête. Il a un bâton qui lui permet de ressusciter les ennemis morts. Cet ennemi n'attaque pas directement le joueur. En fait, il fait revivre les ennemis qui ont été tués par le joueur. Il est donc recommandé de s'occuper de lui en premier.

**Grunt :** Gobelin maigrichon armé d'une épée. Premier ennemi rencontré par le joueur. Ils sont les ennemis de bases faciles à battre et qui permettent au joueur d'apprendre à se battre, ce qui ne l'empêche pas d'apparaître sur toute la longueur du jeu. C'est un peu comme le "Goomba" du jeu. Il se déplace de droite à gauche. Si le joueur passe devant lui, il va se diriger vers lui. Le grunt ne peut pas sauter et quitter sa plateforme.

**Ghost :** Fantôme qui peut tirer des boules d'énergie vers le joueur. Il ne peut pas quitter sa plateforme.

#### 7.1.2. Métriques des ennemis

**Chauve-Souris:** Les chauves souris sont rapides mais juste assez lentes pour être esquivables par le joueur. Si elles touchent le joueur, elles font 1 cœur de dommage. Elles ont 1 point de vie.

**Necromancer:** Dégâts inexistantes sauf pour le dégât sur contact (0.5), il se déplace un peu plus lentement que le joueur en flottant, le temps de ressuscitation est de 1.5 secondes et il a une taille normale. Il a 2 points de vie.



---

**Grunt:** Il a 3 points de vie. Se déplace à la même vitesse que le joueur. Ne peut pas sauter. Il fait 1 demi-cœur de dommage au joueur par coup d'épée et au contact.

**Ghost :** 1.5 coeurs de dégâts de projectile, 0.5 coeur du contact, 2 points de vie, très lent. Il peut tirer une boule d'énergie à chaque 4 secondes.

### 7.1.3. Attaques

**Chauve-Souris:** Lorsque le joueur passe en dessous, elles descendent vers le joueur avec un mouvement de "U" pour ensuite remonter vers le plafond. Dégâts au contact

**Necromancer:** Réanimation de ses alliés, contact physique.

**Grunt:** Coup d'épée, contact.

**Ghost :** Boule d'énergie, contact physique.

### 7.1.4. Spawning vs placement

Les ennemis apparaissent à des points prédéfinis pour chaque niveau dans toute la salle.

Tous les ennemis doivent apparaître sur le sol. Cependant, les chauves souris apparaissent en dessous d'un plafond.

### 7.1.5. Manière de vaincre

**Chauve-Souris:** Si le joueur arrive à esquiver les attaques. Il pourra donner des coups en vol.

**Necromancer:** On peut aller le chercher directement ou tuer un ennemi et attendre qu'il vienne pour lui tendre un piège et le tuer.

**Grunt:** Le taper jusqu'à ce qu'il meurt. Si le joueur arrive à se faufiler derrière lui discrètement. Il peut le taper sans risquer de se faire frapper puisqu'il se fait pas repérer.

**Ghost :** Le taper jusqu'à ce qu'il meurt.

### 7.1.6. Réactions aux dommages et à la mort

**Chauve-Souris:** Elles tombent une fois qu'elles meurent (à la première attaque).

**Necromancer:** Les dommages arrête la préparation du pouvoir du necromancer.

**Grunt:** Il se fait “stagger” par les attaques, mais reste au combat jusqu’à ce qu’il meurt.

**Ghost :** Il se fait “stagger” par les attaques, mais reste au combat jusqu’à ce qu’il meurt.

### 7.1.7. Récompenses données

La mort des ennemis a une chance de faire tomber un cœur.

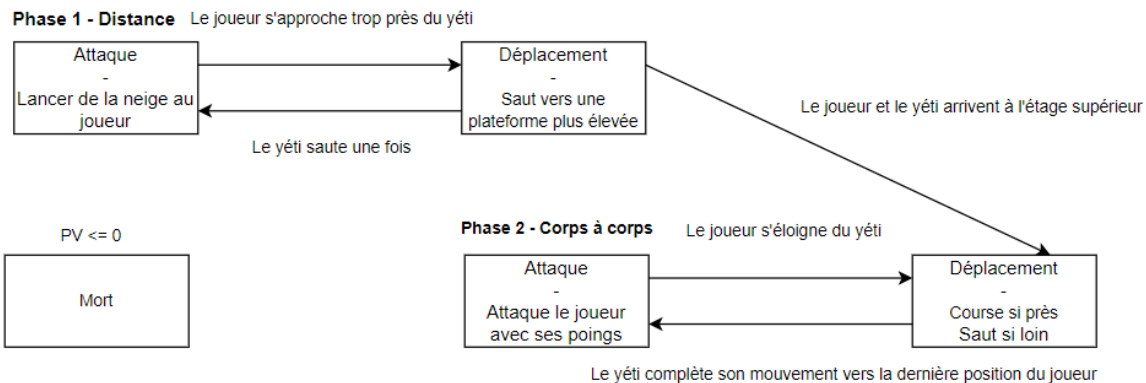
### 7.1.8. Comportements

**Chauve-Souris:** Attaque dès qu’elle voit le joueur, reste perchée sinon.

**Necromancer:** Va vers un ennemi mort pour le revivre, reste immobile sinon.

**Grunt:** Attaque le joueur dès qu’il le voit, patrouille dans sa zone sinon.

### Yéti



**Ghost :** Attaque le joueur dès qu’il le voit, patrouille dans sa zone sinon.

## 7.2. Boss #1 - Le yéti

### 7.2.1. Description du boss

Monstre des montagnes attaquant le joueur à distance avec de la neige afin de l’empêcher de grimper.

---

Attaque aussi au corps à corps si le joueur se trouve au même niveau. Il n'y en a qu'un seul dans le jeu, il agit à titre de mini-boss.

Le joueur doit grimper au sommet pour pouvoir le vaincre en duel.

#### **7.2.2. Métriques de l'ennemi**

Dans la phase d'ascension, il ne fait que tirer de la neige, sans bouger. Si le joueur s'approche, il saute sur une autre plateforme en hauteur.

Il est attaquable si le joueur arrive à un point où il ne peut plus monter. Il attaque au corps à corps, vitesse rapide mais saccadée, beaucoup de vie.

#### **7.2.3. Attaques, mécaniques spéciales et "warnings"**

Lancer de neige, coup de poing, saut sur le joueur et contact physique.

On peut voir une animation du yéti agissant à titre de warning à chacune de ses attaques. Que ce soit son tir de boule de neige, son saut ou son coup de poing.

#### **7.2.4. Patterns / AI**

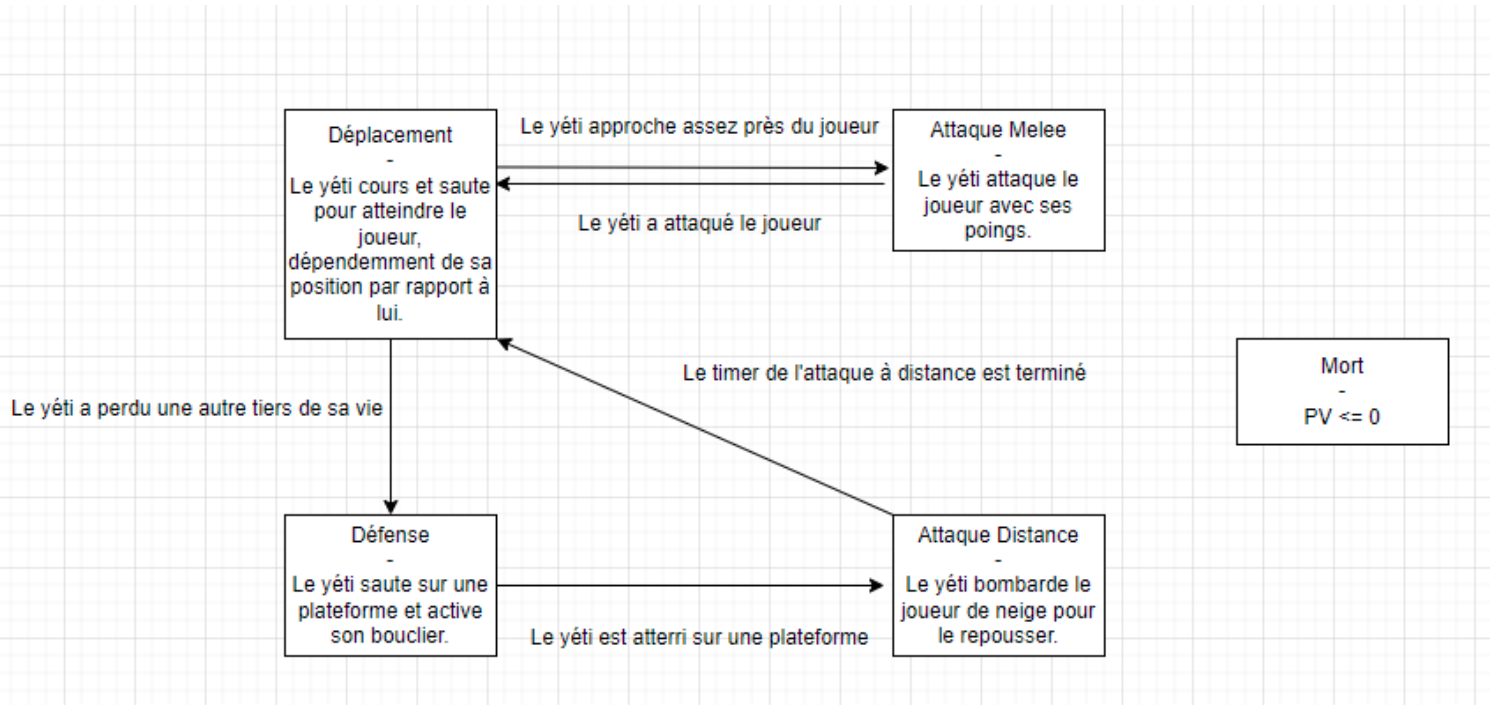
Le yéti se déplace dans les ruines du château de manière prédéfinie lorsque le joueur entre en contact avec des points spécifiques. Arrivé à son dernier point de saut, il attend l'arrivée du joueur et entre en phase de combat.

Une fois le combat activé, le yéti change de comportement entre 4 états différents.

#### **7.2.5. Récompenses données**

La mort du yéti ouvre une nouvelle voie au joueur. Le yéti laisse aussi tomber une grande quantité de points de vie à récupérer par le joueur à sa mort.

### 7.2.6. Comportements (State machine)



## 7.3. Boss #2 - Darkhen le sorcier maléfique

### 7.3.1. Description du boss

Ce boss représente la conclusion du jeu. Il est celui que l'on souhaite affronter tout au long de l'histoire. Il vit à l'intérieur de son château.

Au début du combat c'est un slime qui garde le château de Darkhen puis à sa mort, Darkhen décide d'invoquer un démon deux fois plus grand que Jab qui est lent mais à de puissantes attaques. Lorsque sa première barre de vie est finie, il se transforme en slime, invoquant les différents ennemis du jeu pour le défendre, le slime est invulnérable tant que tous les ennemis ne sont pas morts.

À la suite de quoi, il va repasser une dernière fois en démon.

---

### 7.3.2. Métriques de l'ennemi

Sous sa forme de slime, il est assez rapide et tente juste de fuir quand Jab s'approche, il n'attaque pas, Jab prend seulement des dégâts si il s'approche trop près.

Une fois transformé en démon, il devient lent mais puissant, il tentera tantôt de prendre en chasse Jab et de l'attaquer au corp à corp soit avec son épée ou avec son souffle de feu, tantôt de s'éloigner afin de lui tirer des projectiles magique, si Jab s'approche trop près alors qu'il tente de s'éloigner, il va faire un saut pour le repousser.

De plus dans sa phase de chasse si Jab saute sur des plateforme pour fuir, le démon va le suivre, dans sa phase d'attaque au contraire il va essayer de ne pas être au même niveau que lui.

### 7.3.3. Attaques, mécaniques spéciales et "warnings"

1ère phase :

Prise en chasse du joueur, attaque à l'épée, attaque souffle de feu, saut pour suivre le joueur.

2e phase :

Sort à distance (lancement de projectiles), saut sur place avec zone d'effet qui repousse le joueur, tente de fuir en changeant de hauteur.

### 7.3.4. Patterns / AI

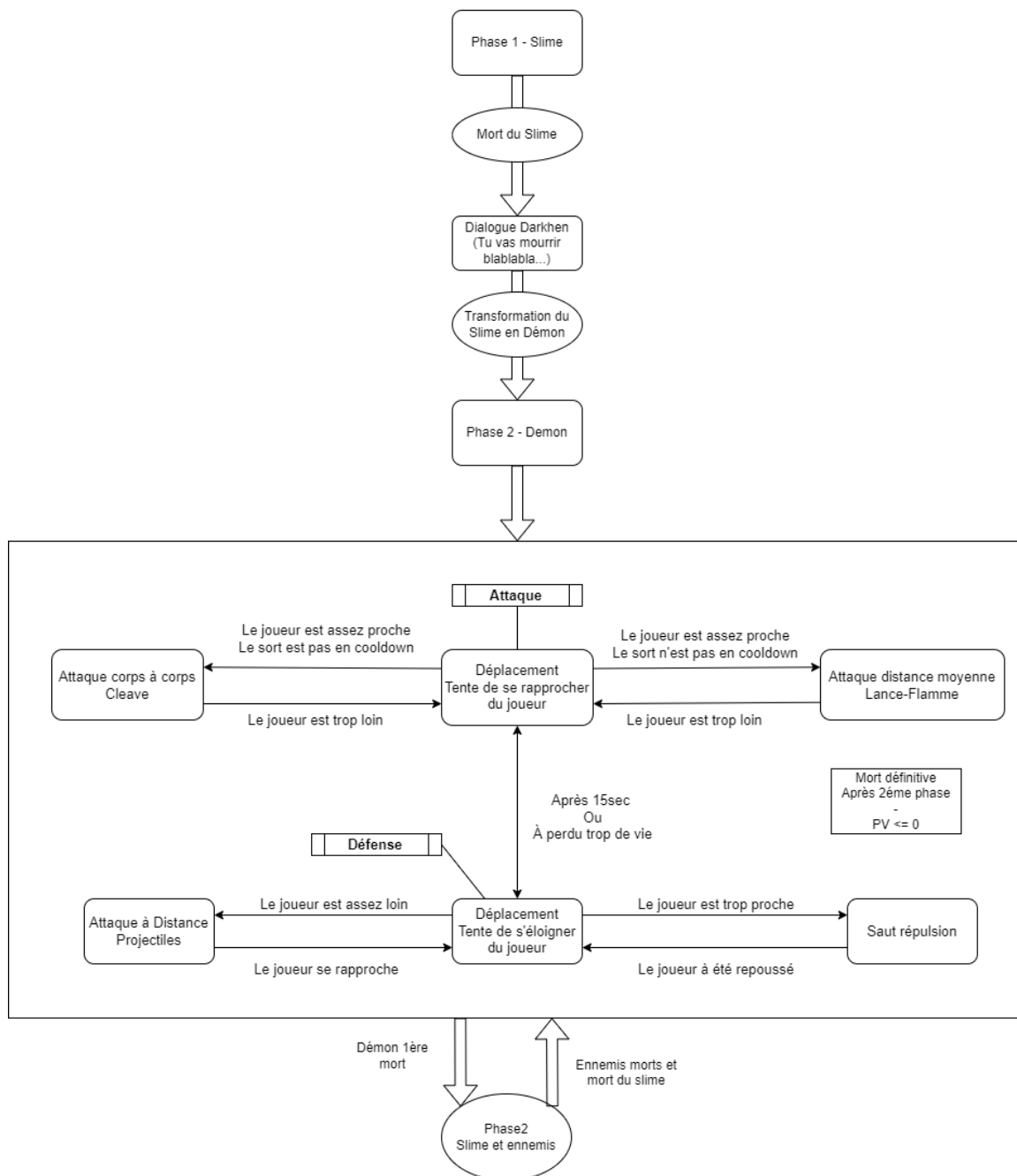
En phase de chasse, suit le joueur même en hauteur, lorsque le joueur est à portée essaye de lancer son souffle de feu s'il n'est pas en train de se recharger, sinon donne un coup d'épée.

En phase de fuite, s'éloigne du joueur quand le joueur est assez loin lance son sort de projectile s'il n'est pas en rechargement sinon reste éloigné du joueur. Si le joueur est trop près, fait un saut sur place pour le repousser.

### 7.3.5. Récompenses données

Permet au joueur d'obtenir plusieurs hauts faits, comme celui de fin du jeu et téléporte le joueur au village pour le dialogue final.

### 7.3.6. Comportements (State machine)



## **7.4. Alliés**

Prêtre: Rencontré au début du jeu, dans la prison. Sa seule utilité est de diriger l'histoire et de faire évoluer les pouvoirs du joueur lorsqu'il est bloqué dans sa progression. Il intervient donc aux moments cruciaux de l'histoire pour diriger ou augmenter la puissance du joueur, mais il n'intervient jamais dans les combats.

Personnages du village : Ces personnages n'aident ni ne nuisent au joueur, mais ils parlent au joueur pour donner de l'ambiance au jeu. Ces personnages incluent: le vieil homme, le musicien, le barman ainsi que trois clients de la taverne.

Marchand mystérieux : Il donne la capacité du double saut au joueur. Il se situe lui aussi dans la taverne du village, mais donne des informations précises sur la direction à prendre pour progresser dans le jeu.

## **8. Acteurs divers**

### **8.1. Murs fissurés**

Le joueur peut voir le mur fissuré. Il peut utiliser des boules de feu pour l'exploser.

### **8.2. Boutons**

Certaines salles seront bloquées par des portes. Pour pouvoir ouvrir la porte, il faut qu'un acteur reste appuyé sur le bouton. Le joueur peut ouvrir la porte avec son poids mais une fois qu'il quitte le bouton la porte se refermera. Alors il faudra apporter un objet pour que le bouton reste appuyé

### **8.3. Boîtes**

Ce sont des objets qui sont soumis à la gravité. Ils peuvent être poussés par le joueur pour pouvoir être utilisés sur les boutons

### **8.4. Sac de sable suspendu.**

Ce sont des sacs qui sont suspendus avec une corde. La corde pourra être rompue avec une boule de feu. Le sac de sable tombera sur un bouton qui sera en dessous systématiquement.

### **8.5. Pics**

Les pics permettent de corriger les épreuves de parcours. Le joueur perd de la vie au contact de ceux-ci. Il se fait knockback et est temporairement invincible laissant le temps au joueur de sortir de là.

### **8.6. Plateformes fragiles**

Ce sont des plateformes qui se détruisent au poids du joueur. Le joueur doit rapidement sauter de la plateforme pour ne pas tomber.

### **8.7. Dash reset**

Ce sont des points spécifiques dans les montagnes ou le joueur peut réinitialiser son dash en plein saut. Il ne peut cependant pas s'y accrocher.

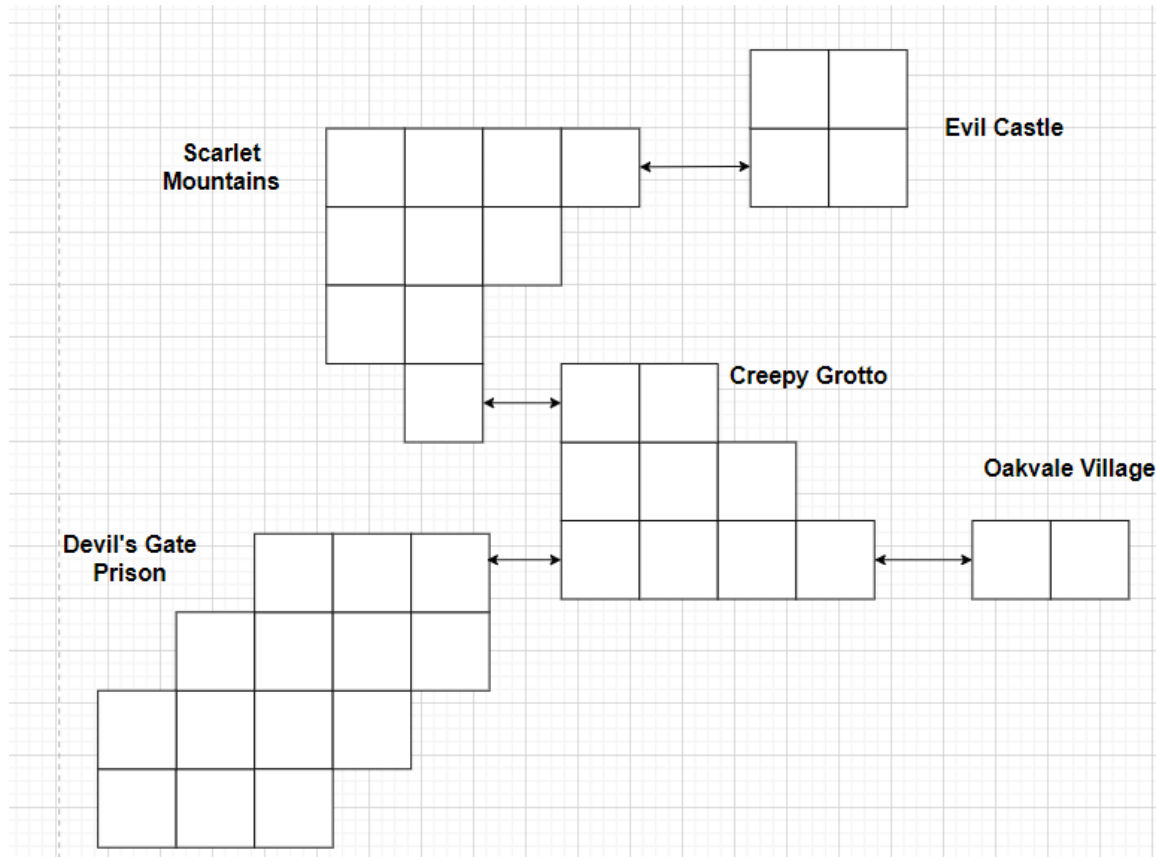
### **8.8. Trous sans fond**

Trou sans fond qui domme le joueur et le fait réapparaître du dernier côté que le joueur se trouvait. Ils sont présents dans la montagne et le château.



## 9. Déroulement du jeu

### 9.1. Le monde



### 9.2. Objectifs primaires et secondaires

#### 9.2.1. Objectif primaire pour le jeu

Pour réussir le jeu, le joueur doit suivre la quête du prêtre et atteindre le château du seigneur maléfique afin de le vaincre pour libérer le monde de sa horde de monstres.

#### 9.2.2. Objectif secondaire (optionnel)

Le joueur peut trouver des coffres un peu partout dans l'univers du jeu. Ces coffres lui permettent de choisir des améliorations et de devenir plus fort. Sans aucun de ces coffres, il sera difficile pour le joueur de vaincre le boss final.

---

De plus, certains objets récupérables sont placés dans des endroits cachés. Si le joueur réussit à tous les récupérer, il obtient une réalisation spéciale.

Le joueur peut aussi recevoir un achievement(un pour chaque niveau) en réussissant un niveau sans subir de dommage.(Un coeur max plus comme récompense)

## **9.3. Niveaux**

### **9.3.1. Niveau 1 (Devil's Gate Prison) – par Jérémy Delisle**

#### 9.3.1.1. Description du niveau

Le personnage se retrouve en prison sans savoir comment il est arrivé là. Le niveau est rempli de gardes, ainsi que de secrets...

#### 9.3.1.2. Décors, ambiance

Décors lugubres et ambiance de vieille prison (Un son de goutte d'eau qui tombe sur le sol, des bruits de chaînes et une musique stressante)

#### 9.3.1.3. Objectif principal du niveau

Se servir du pouvoir donné par le prêtre afin de trouver une sortie à cette prison.

#### 9.3.1.4. Objectifs secondaires du niveau (Optionnel)

Ramasser les collectibles cachés dans le niveau, trouver des coffres afin d'évoluer les capacités du personnage, explorer tous les salles et secrets dans le niveau et vaincre les ennemis

#### 9.3.1.5. Éléments majeurs de gameplay du niveau

Apparition des deux ennemis de base: le grunt et le Ghost. Obtention de l'épée et de l'anneau permettant de faire un dash

#### 9.3.1.6. Mécaniques et acteurs utilisés dans le niveau

Le dash est nécessaire pour terminer le niveau. Il y a 2 salles secrètes

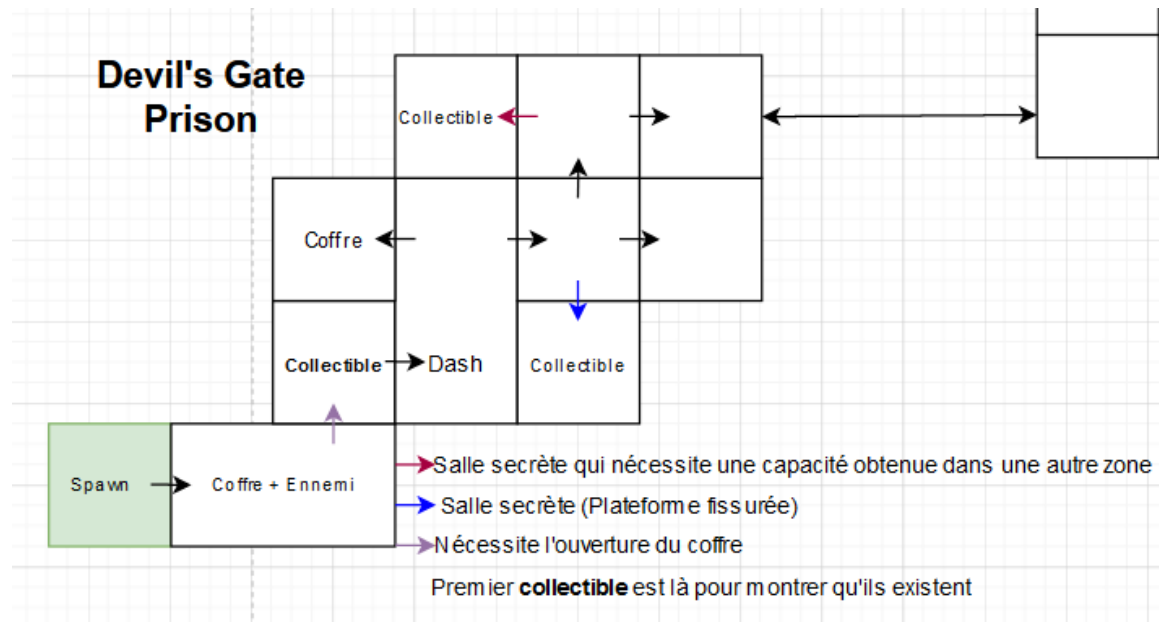
#### 9.3.1.7. Ennemis dans le niveau

Grunt - Ghost

### 9.3.1.8. Objets dans le niveau

Coffre - Collectible (os)

### 9.3.1.9. Plan complet du niveau



Les quatre premières zones serviront de tutoriel au joueur. Dans la première, il apprend à attaquer et à sauter. Dans la deuxième, il obtiendra sa première amélioration et vaincra son premier ennemi. La troisième s'assurera de sa compréhension et introduira les collectibles, des objets ramassables qui ne servent à rien à première vue, mais qui seront des objectifs secondaires pour le joueur, un défi de plus. La quatrième introduit le dash, qui sera un élément de base du mouvement du joueur. La salle aura des plateformes trop éloignées pour pouvoir simplement sauter. Il faudra donc utiliser le dash pour s'y rendre.

## 9.3.2. Niveau 2 (Creepy Grotto) - par Adam Boukhari

### 9.3.2.1. Description du niveau

Après être sorti de la prison le personnage arrive dans les grottes cette zone permet d'aller soit au village vers la droite, soit vers la montagne soit vers le haut. Cette zone sera parcourue 2x par le joueur. Une première fois, le joueur sera obligé d'aller au village pour récupérer le double saut. La deuxième fois, une fois que le joueur aura récupéré le double saut

---

#### 9.3.2.2. Décors, ambiance

La grotte aura une ambiance sombre avec des roches avec des stalactites et des stalagmites. Des bruits de goutte d'eau en arrière-plan avec des courants d'air.

#### 9.3.2.3. Objectif principal du niveau

Le premier objectif est de se rendre au village à droite car c'est le seul endroit auquel le joueur peut accéder. Nous pouvons uniquement accéder à la montagne avec le double saut qui sera au village. Sur son chemin il sera bloqué par un mur fissuré il devra utiliser des boules de feu pour briser le mur.

Une fois le double saut récupéré, il devra se rendre à la montagne.

#### 9.3.2.4. Objectifs secondaires du niveau (Optionnel)

Une améliorations et des collectibles seront accessibles dans le niveau mais c'est optionnel.

#### 9.3.2.5. Éléments majeurs de gameplay du niveau

Dans la première fois que le joueur parcourt les grottes, l'élément majeur du niveau est les boules de feu qui permettent au joueur de résoudre des puzzle, de découvrir de nouveaux endroits et de progresser.

#### 9.3.2.6. Mécaniques et acteurs utilisés dans le niveau

Il y aura des murs fissurés, des boutons pour ouvrir des portes, des boîtes à pousser, des éléments suspendus qu'on peut faire tomber.

Il y aura des pics et des plateformes qui se détruisent au poids du joueur

#### 9.3.2.7. Ennemis dans le niveau

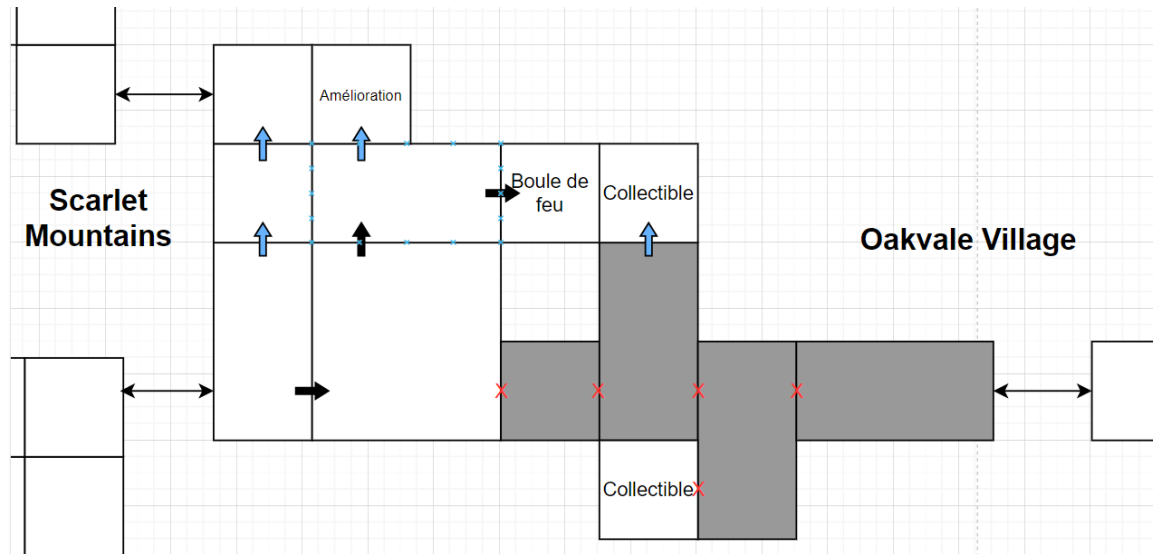
Pour ce niveau, il y aura des chauves souris qui vont attaquer le joueur et qui volent. Il y a aussi des taupes et des grunt.

#### 9.3.2.8. Objets dans le niveau

Boules de feu, collectibles (champignons), améliorations.

### 9.3.2.9. Plan complet du niveau

#### Plan global



#### Légende:

**Flèche Noire:** Les transitions avec les flèches noires sont des portes qui sont accessibles à partir des compétences déjà acquises dans la zone précédente. Pas besoin de compétences supplémentaires.

**X rouge:** Les x rouges sont les transitions qui nécessitent l'usage de la boule de feu. Il y aura des murs fissurés et des puzzles avec des portes qui s'ouvrent en utilisant les boules de feu. Le joueur devra monter chercher les boules de feu avant de poursuivre à droite.

**Flèches bleues:** Les flèches bleues déterminent les zones uniquement accessibles avec l'usage du double saut. En acquérant le double saut, le joueur pourra monter dans la scarlet mountain.

### 9.3.3. Niveau 3 (Oakvale Village) - par Gabriel Dutil

#### 9.3.3.1. Description du niveau

Jab retourne à son village natal et cherche de l'aide pour atteindre le château de Darkhen. Plusieurs personnages sont présents et vont lui parler. Quoique que quelques ennemis seront présents, ce niveau est assez calme.

---

#### 9.3.3.2. Décors, ambiance

Un village avec quelques maisons mais avec un petit peu de destruction. Le décor est vert (nature). Ambiance joyeuse, d'espoir.

#### 9.3.3.3. Objectif principal du niveau

Explorer le village pour essayer de trouver de l'aide. Tuer les ennemis qui terrorise les villageois. Aller ensuite à la taverne pour débloquent le double saut et pouvoir se rendre à la montagne.

#### 9.3.3.4. Objectifs secondaires du niveau (Optionnel)

Trouver les collectibles (émeraude) et coffres.

#### 9.3.3.5. Éléments majeurs de gameplay du niveau

Découverte du double saut.

#### 9.3.3.6. Mécaniques et acteurs utilisés dans le niveau

Quelques npcs qui aident le joueurs à comprendre la situation.

#### 9.3.3.7. Ennemis dans le niveau

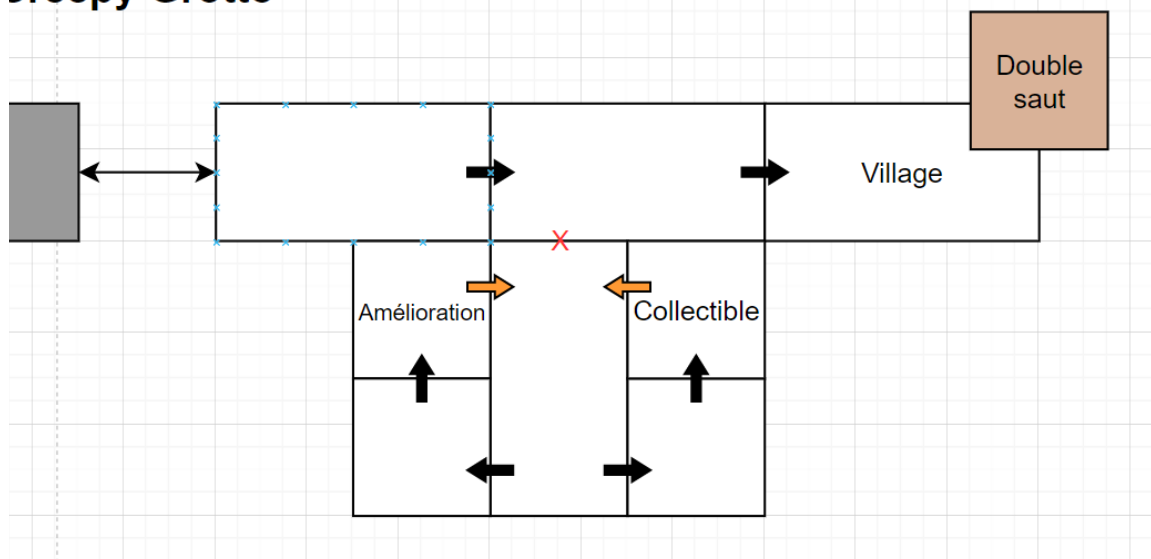
Grunt - Ghost

#### 9.3.3.8. Objets dans le niveau

Collectibles et coffres.

#### 9.3.3.9. Plan complet du niveau

## Creepy Grotto



Ici le joueur va en ligne droite vers le village. Il passera par une forêt dans laquelle il y aura quelques épreuves de combat et/ou de parcours. Il a le choix de pénétrer dans un souterrain afin de récupérer des collectibles. Quand il arrive dans le village, il peut rentrer dans l'une des maisons dans laquelle il obtient le double saut. C'est ici que le dialogue qui explique qu'il doit se rendre au château de Darkhen se déclenche. Les flèches oranges sont des transitions à sens unique. On ne peut pas passer de l'autre sens.

### 9.3.4. Niveau 4 (Scarlet Mountains) - par Manuel Chastenay

#### 9.3.4.1. Description du niveau

Les villageois ont dirigé Jab vers la montagne tout près du village. Il doit donc escalader la montagne afin de stopper le magicien maléfique. De nouveaux ennemis apparaîtront lors de ce niveau. Ceux-ci seront un peu plus puissants que ceux du début.

#### 9.3.4.2. Décors, ambiance

Le bas de la montagne sera un dans le même décor que le village mais plus Jab va monter et plus la végétation va disparaître pour laisser place à des coulisses de pierres recouvertes de neige. Son de vent qui souffle.

Emphase sur la grandeur de la montagne et du combat qui se prépare.

---

#### 9.3.4.3. Objectif principal du niveau

Escalader la montagne et passer au travers des ennemis qui s'y cachent pour protéger le château.

#### 9.3.4.4. Objectifs secondaires du niveau (Optionnel)

Trouver les collectibles et les coffres cachés dans la montagne.

#### 9.3.4.5. Éléments majeurs de gameplay du niveau

À ce niveau, le joueur possède le dash, le saut mural et le double saut. Des objets lumineux qui lui redonneront son dash feront aussi leur apparition. Il devra donc se déplacer dans de nombreuses phases de parcours ainsi que des pièges qui risquent de la faire tomber au bas de la montagne, tout en tuant les monstres qui défendent leur territoire.

#### 9.3.4.6. Mécaniques et acteurs utilisés dans le niveau

Le double saut et le dash seront beaucoup utilisés afin de se déplacer dans la montagne puisqu'il y aura beaucoup de trous sans fond.

Découverte du dash reset sur des parties de la montagne illustrés en background.

#### 9.3.4.7. Ennemis dans le niveau

Beaucoup d'ennemis de classe range. Des nouveaux ennemis feront leur apparition afin de bloquer le passage au joueur comme le yéti.

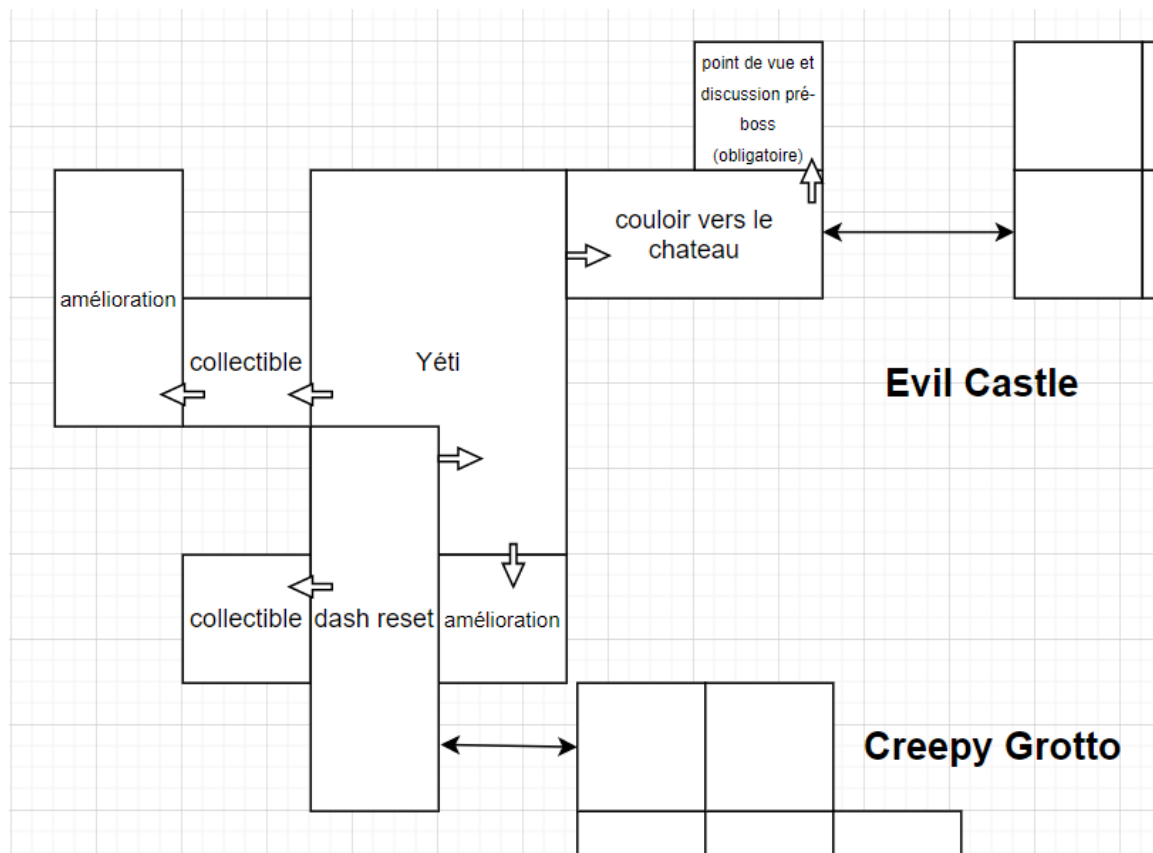
#### 9.3.4.8. Objets dans le niveau

Des cœurs, des parchemins du savoir ainsi que des collectibles (crânes).

#### 9.3.4.9. Plan complet du niveau

À ce stade, le joueur possède toutes les compétences requises pour se rendre où il veut. Pas de code couleur sur les flèches.





### 9.3.5. Niveau 5 (Evil Castle) - par Gabriel Dutil

#### 9.3.5.1. Description du niveau

Château maléfique du seigneur Darkhen. Situé au sommet de la montagne, cette époustouflante structure est remplie d'ennemis et pièges, en plus de certains secrets...

#### 9.3.5.2. Décors, ambiance

Musique intense avec une ambiance de danger. Des torches sont allumées un peu partout, mais il y en a pas assez, ce qui rend le château sombre.

#### 9.3.5.3. Objectif principal du niveau

Vaincre le seigneur maléfique.

#### 9.3.5.4. Objectifs secondaires du niveau (Optionnel)

Trouver les collectibles (pièces d'or) et les coffres cachés dans le château.

### 9.3.5.5. Éléments majeurs de gameplay du niveau

L'entièreté du château devra proposer des épreuves qui nécessitent l'utilisation de toutes les compétences (Le dash et le double saut c'est la même chose). Le but de cette section est de faire un résumé de tout le jeu juste avant la fin du jeu.

### 9.3.5.6. Mécaniques et acteurs utilisés dans le niveau

Puisque c'est une conclusion de tout le jeu, on reprend toutes les mécaniques qui étaient utilisées dans les sections précédentes.

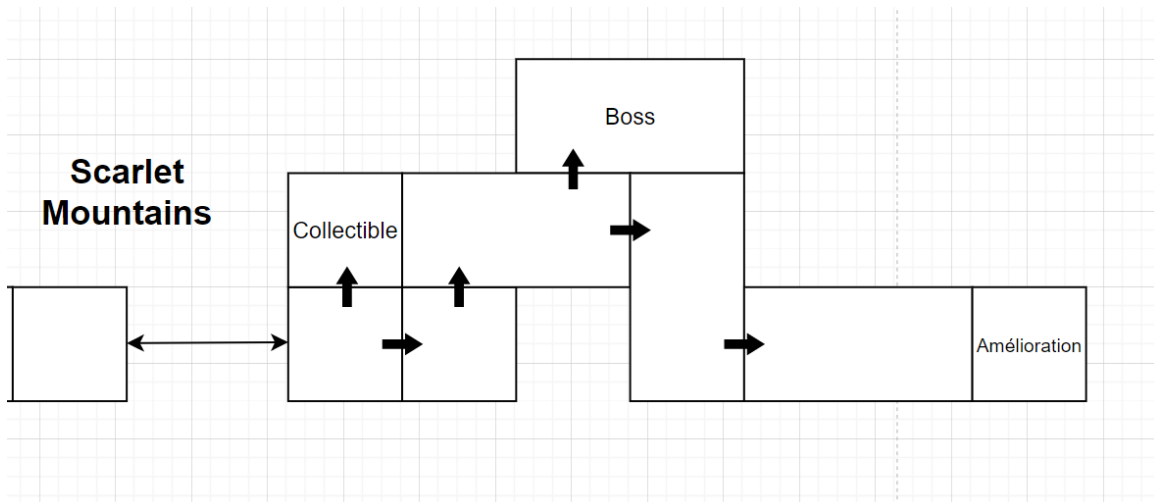
### 9.3.5.7. Ennemis dans le niveau

Dans le château il va y avoir les ennemis classiques (Grunt, Chauves souris, Ghost) mais aussi des nécromanciens. Puis finalement, il y a le combat final contre le sorcier.

### 9.3.5.8. Objets dans le niveau

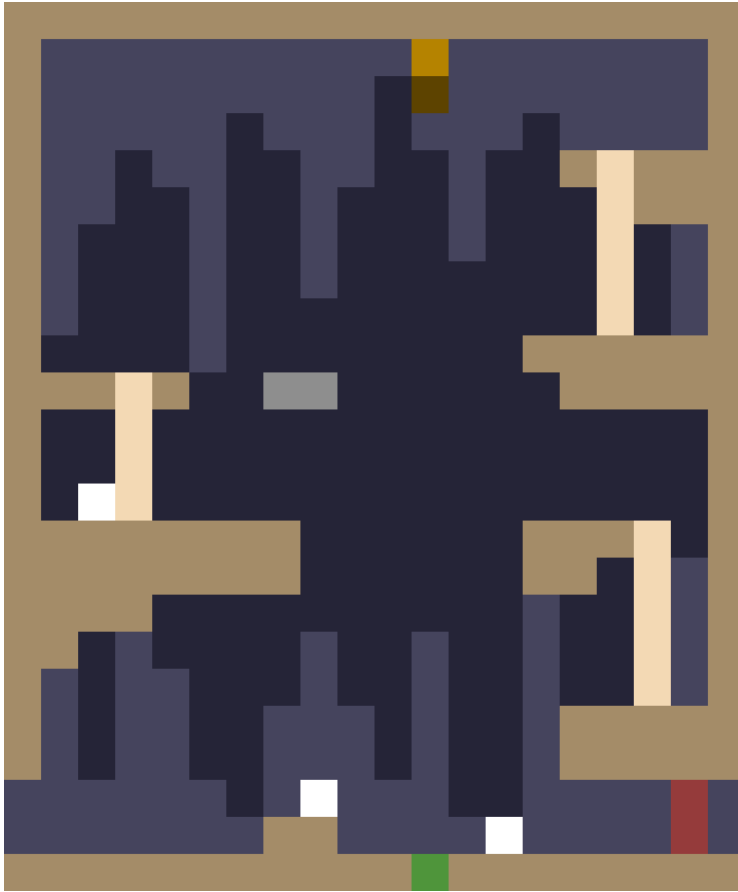
Dans le niveau il y aura des collectibles (pièces d'or) et des coffres.

### 9.3.5.9. Plan complet du niveau



Pour ce niveau, le joueur doit se diriger dans la salle du boss tout en haut du château. Mais il a la possibilité de récupérer une amélioration complètement à droite du château suite à un défi corsé. Cela est optionnel.

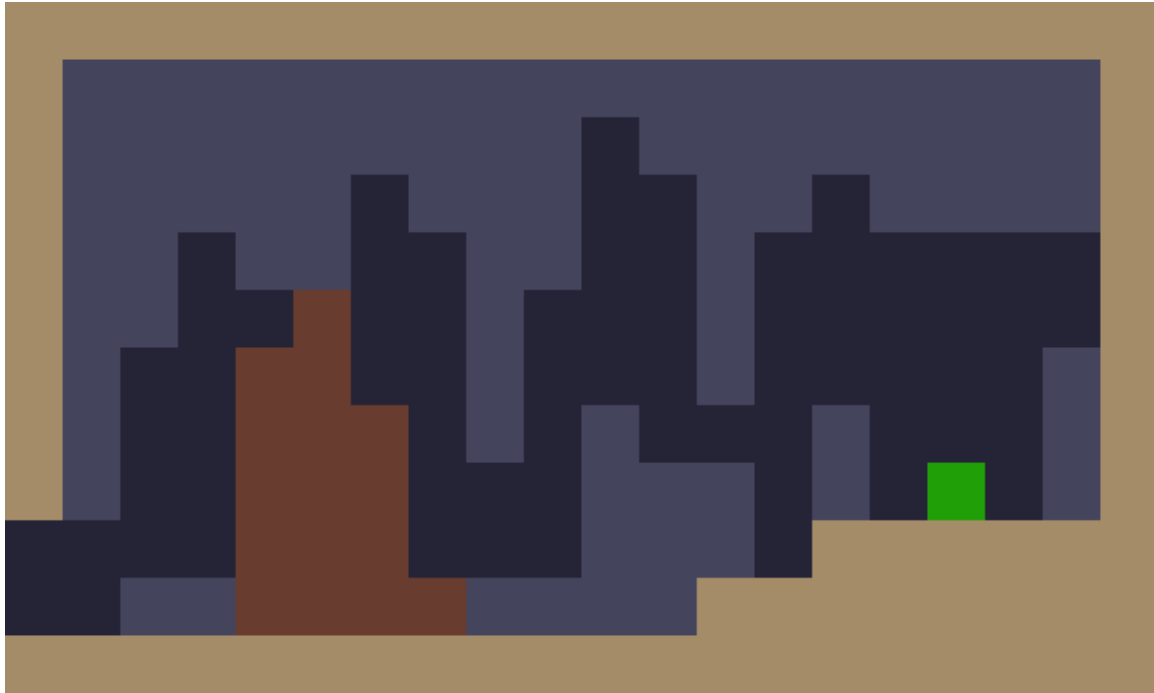
## 9.4 .1 Exemple de salles:



Cela serait un exemple de salles qui mélangeront des du parcours, du puzzle (même si c'est simple dans cet exemple) et du combat. Les pixels blanc sont des ennemis dans le jeu. Ils sont ici pour donner un peu de défi au joueur.

Le but est d'activer la porte en rouge en appuyant sur le bouton vert. Mais puisqu'il faut qu'un objet reste appuyé sur le bouton avec son poid pour que la porte reste ouverte, il faut aller chercher un acteur pour cela. En faisant le parcours en utilisant le dash et des walljumps, le joueur se rend en haut de la salle. En haut il voit un sac de sable suspendu (en marron). Il n'a plus qu'à tirer une boule de feu sur le sac pour qu'il tombe sur le bouton.

### 9.4.2 Salle bonus



Les salles bonus devront permettre au joueur d'acquérir une compétence. Mais elles devront aussi servir de tutoriel afin de bien l'utiliser. Dans l'exemple ci-dessus nous pouvons imaginer que le mage donne les boules de feu au joueur au pixel vert. Au moment où il reçoit sa compétence, des roches pourraient tomber et lui bloquer le passage pour ressortir (pixels brune). Il devra donc utiliser sa nouvelle compétence pour comprendre qu'il peut briser les objets fragiles à distance.

## **10. Caméras**

La caméra sera très simple, elle suivra le joueur en tout temps, et s'arrêtera tout juste avant de sortir du champ du niveau. Elle se déplacera rapidement entre les salles d'un même niveau comme transition.

Contre le yéti, et se placera méthodiquement pour permettre au joueur de voir son personnage et le yéti en même temps.

---

## **11. Tutoriaux**

Le premier niveau (ou le joueur apparaît) servira de tutoriel pour les mécaniques de bases, qui sont les mouvements, l'attaque au corps-à-corps et le saut. Le prêtre expliquera au joueur pendant un dialogue comment se servir des ses capacités

Par la suite, les autres mécaniques seront introduites lorsqu'elles seront obtenues (par boîte de dialogue), puisqu'elles seront nécessaires pour progresser. La boule de feu sera donnée au joueur lorsqu'il sera pris et rencontrera le premier mur crevassé dans la grotte, le dash sera donné dans la prison pour atteindre une corniche, et le double saut sera introduit au village pour accéder à une corniche dans la grotte qui mènera à la montagne. Tous ces éléments seront introduits et montrés de manière à les appréhender facilement, mais seront testés de manière à les rendre plus difficiles à utiliser à travers l'histoire.

## **12. Système d'interface de jeu (HUD)**

### **12.1. Élément d'interface (un par élément)**

#### **Points de vies**

##### **12.1.1. Information à transmettre**

Les informations à transmettre sont les points de vie sous la forme de cœur.

##### **12.1.2. Visuel de l'élément d'interface**

On aura donc quelques cœurs rouges pastels qui sont la vie du joueur.

#### **Compétences**

##### **12.2.1 Information à transmettre**

Cette partie affiche toutes les compétences actives. Chaque compétence aura également son bouton affiché en bas à droite pour être activé. S'il y a un cooldown, nous pouvons le voir sur chacune des compétences.

##### **12.2.2 Visuel de l'élément d'interface**

Chaque compétence aura son logo pour savoir quelle est la compétence en question. Il y aura aussi un cercle de couleur autour.

#### **Vies du boss**

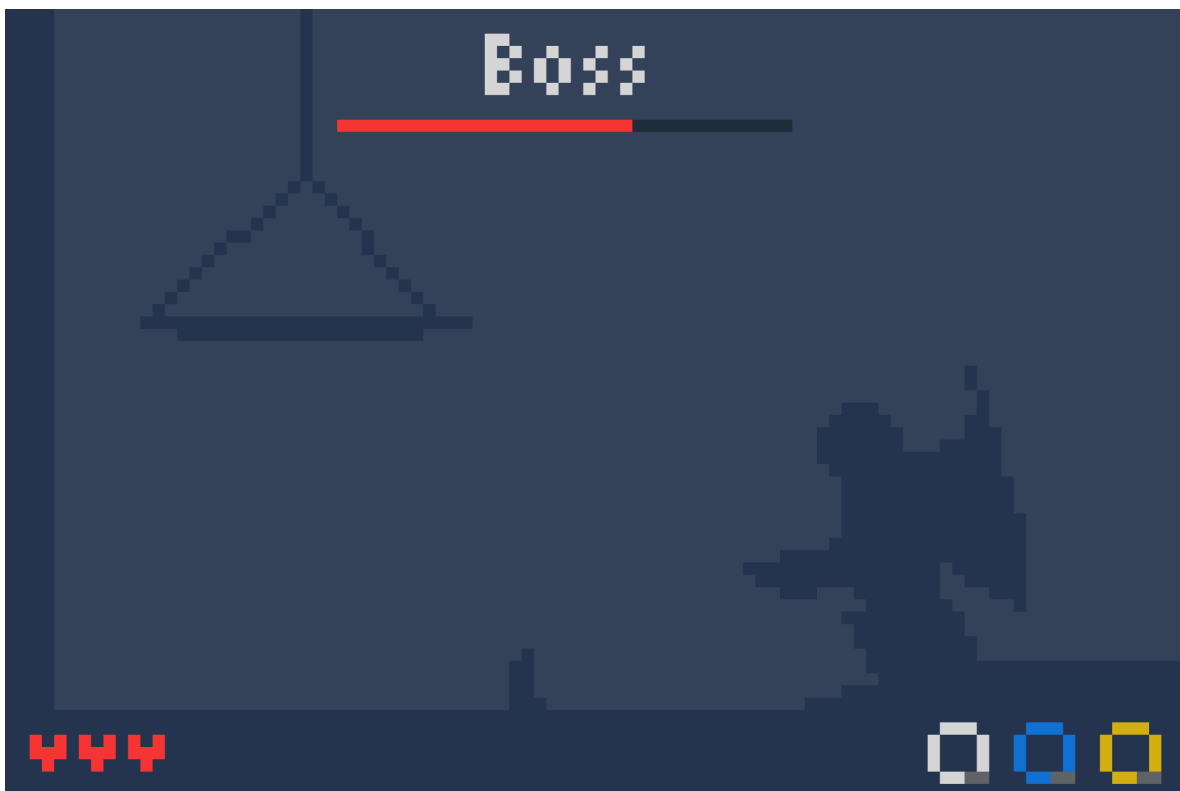
### 12.3.1 Information à transmettre

Cette partie s'affiche seulement en présence d'un boss. Elle permet d'afficher la vie restante du boss. Son nom sera aussi affiché au-dessus de sa barre de vie.

### 12.3.2 Visuel de l'élément d'interface

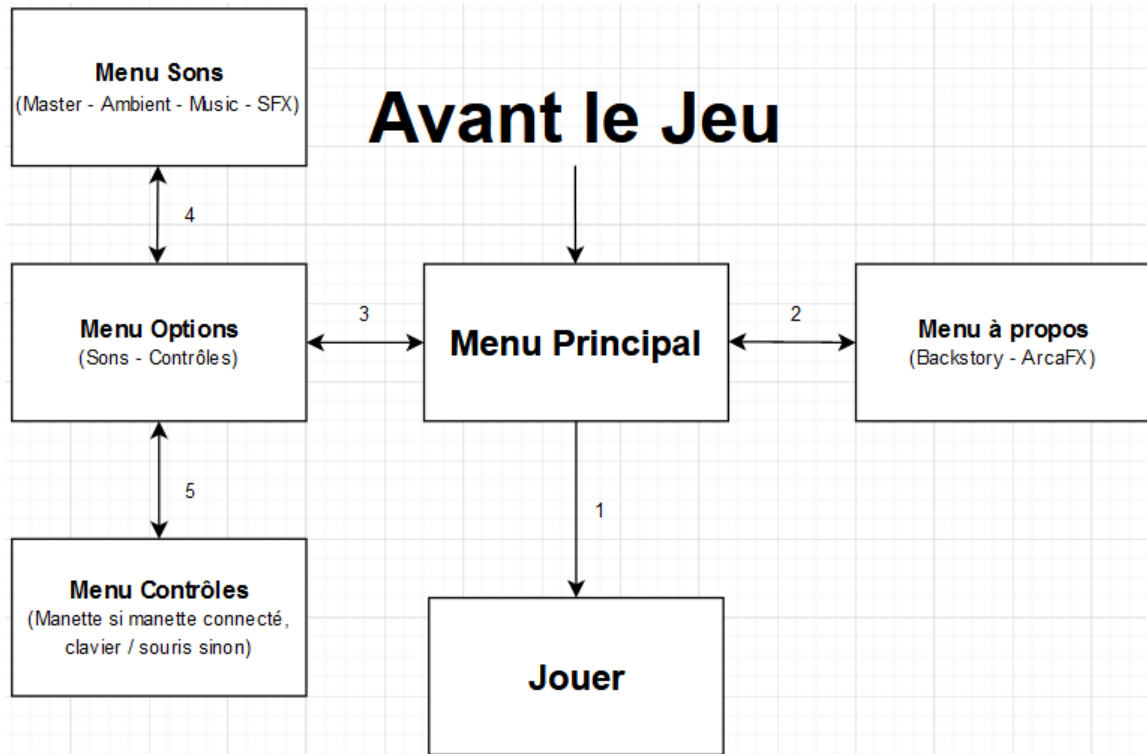
La vie restante du boss sera du même rouge que les cœurs du joueur pour garder le côté sobre.

## 12.2. Schéma de l'interface de jeu

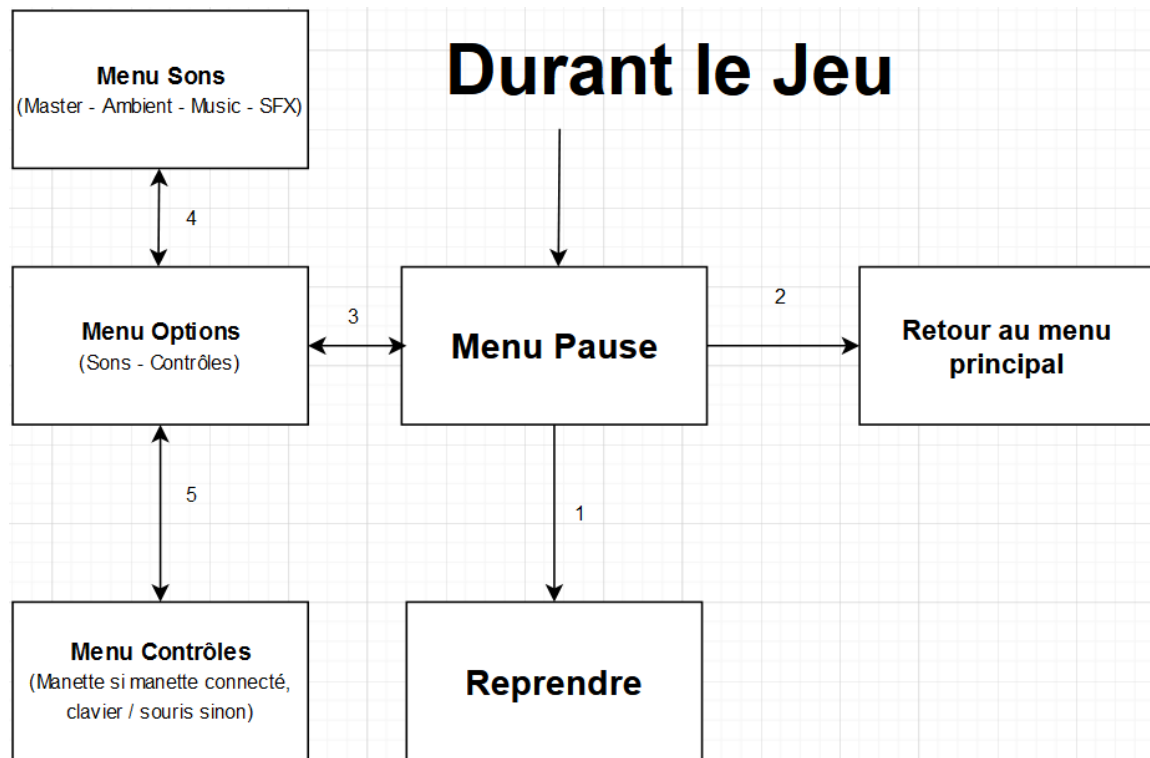


## 13. Interfaces utilisateur

### 13.1. Enchaînement des interfaces utilisateur



Transitions	Descriptions
1	Fade Out de l'écran et début de la partie. Il est impossible de retourner au menu principal une fois le bouton appuyé, il faudra passer par le menu pause.
2	Lorsque l'on appuie sur le bouton « À propos », affiche la page à propos. Sur cette page, le bouton "Retour" permet de revenir au menu principal.
3	Lorsque l'on appuie sur le bouton « Options », affiche la page des options. Sur cette page, le bouton "Retour" permet de revenir au menu principal.
4	Lorsque l'on appuie sur le bouton « Sons », affiche la page des sons. Sur cette page, le bouton "Retour" permet de revenir au menu des options.
5	Lorsque l'on appuie sur le bouton « Contrôles », affiche la page des contrôles. Sur cette page, le bouton "Retour" permet de revenir au menu des options.



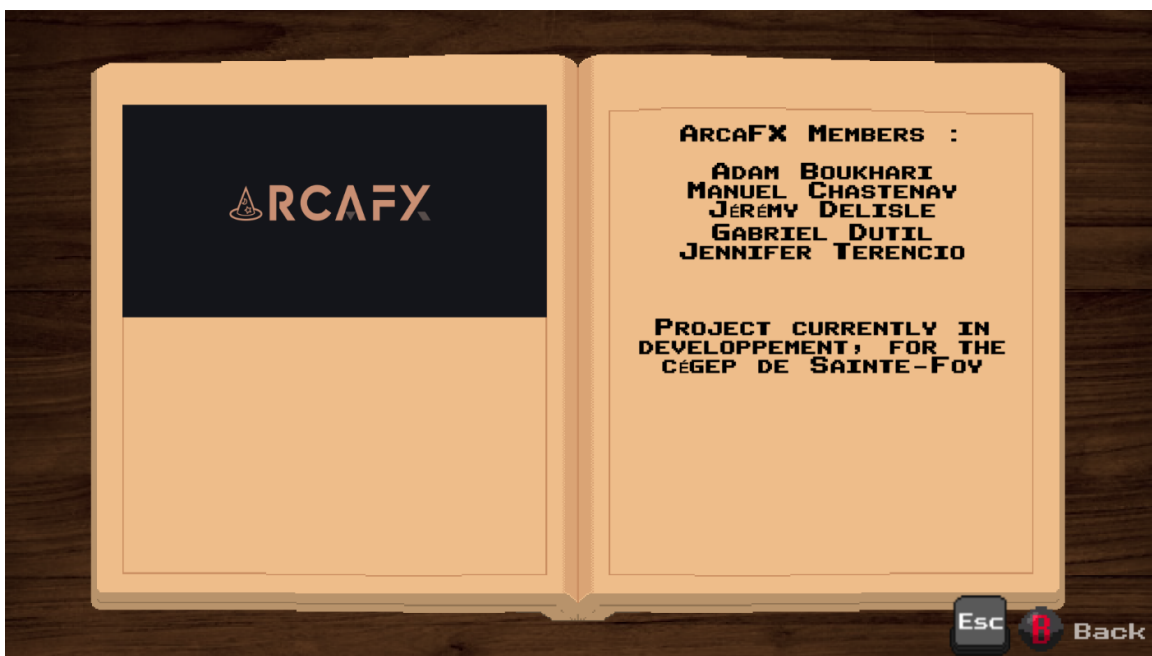
Transitions	Descriptions
1	Le menu pause se ferme immédiatement et la partie reprend.
2	Le menu pause se ferme immédiatement et on retourne au menu principal.
3	Lorsque l'on appuie sur le bouton « Options », affiche la page des options. Sur cette page, le bouton "Retour" permet de revenir au menu principal.
4	Lorsque l'on appuie sur le bouton « Sons », affiche la page des sons. Sur cette page, le bouton "Retour" permet de revenir au menu des options.
5	Lorsque l'on appuie sur le bouton « Contrôles », affiche la page des contrôles. Sur cette page, le bouton "Retour" permet de revenir au menu des options.



### 13.2. Menu Principal



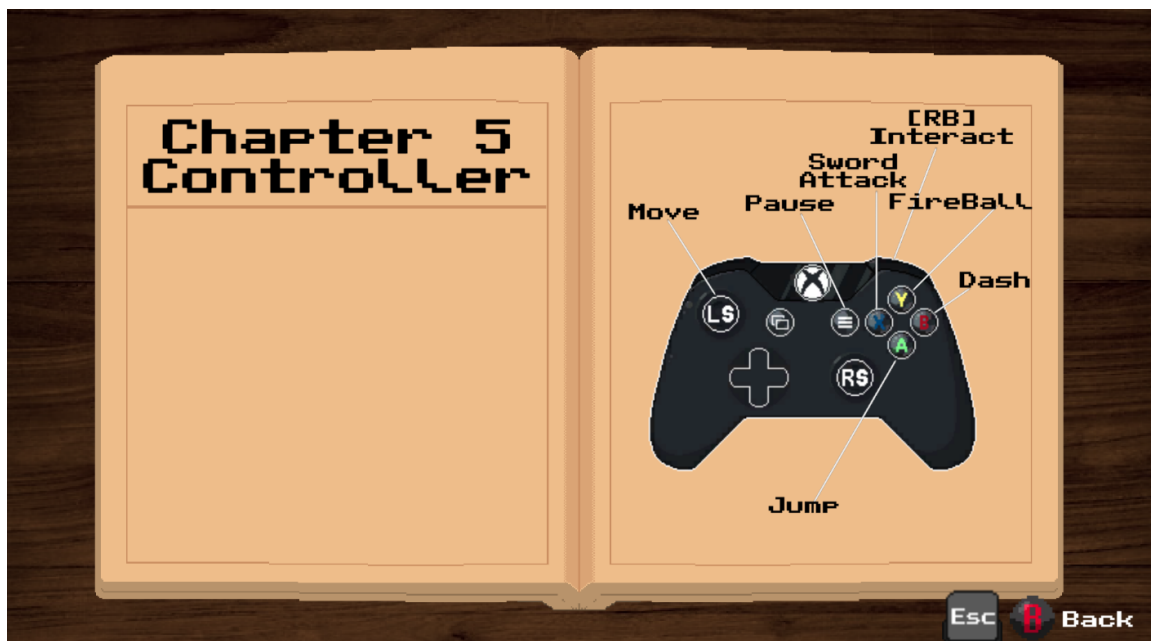
### 13.3. Menu About



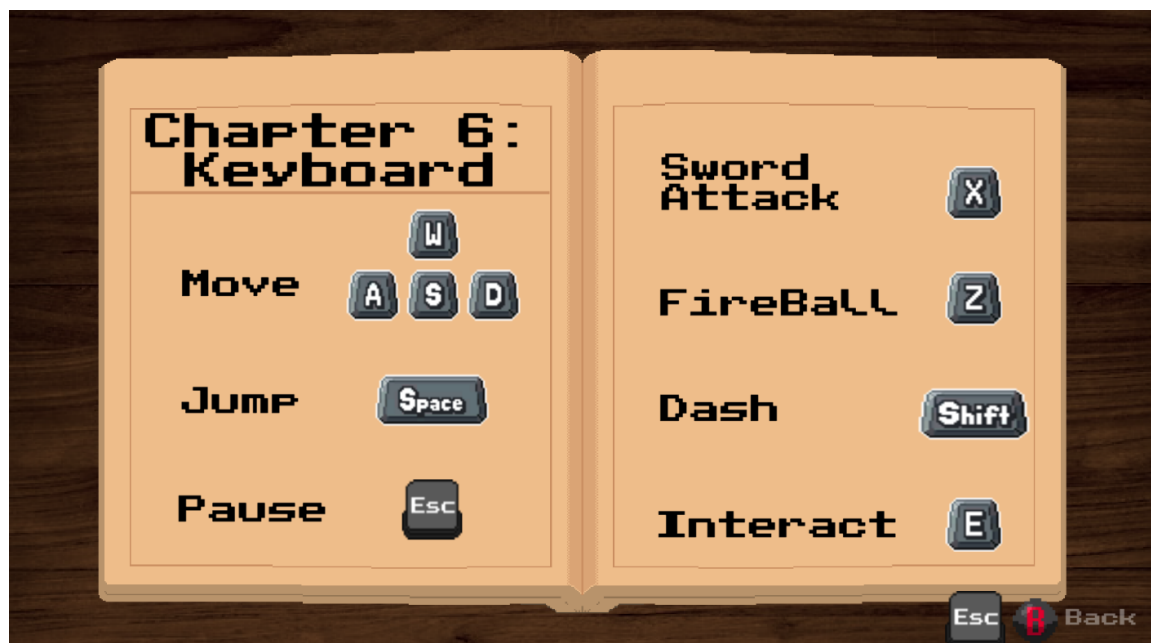
### 13.4. Menu Options



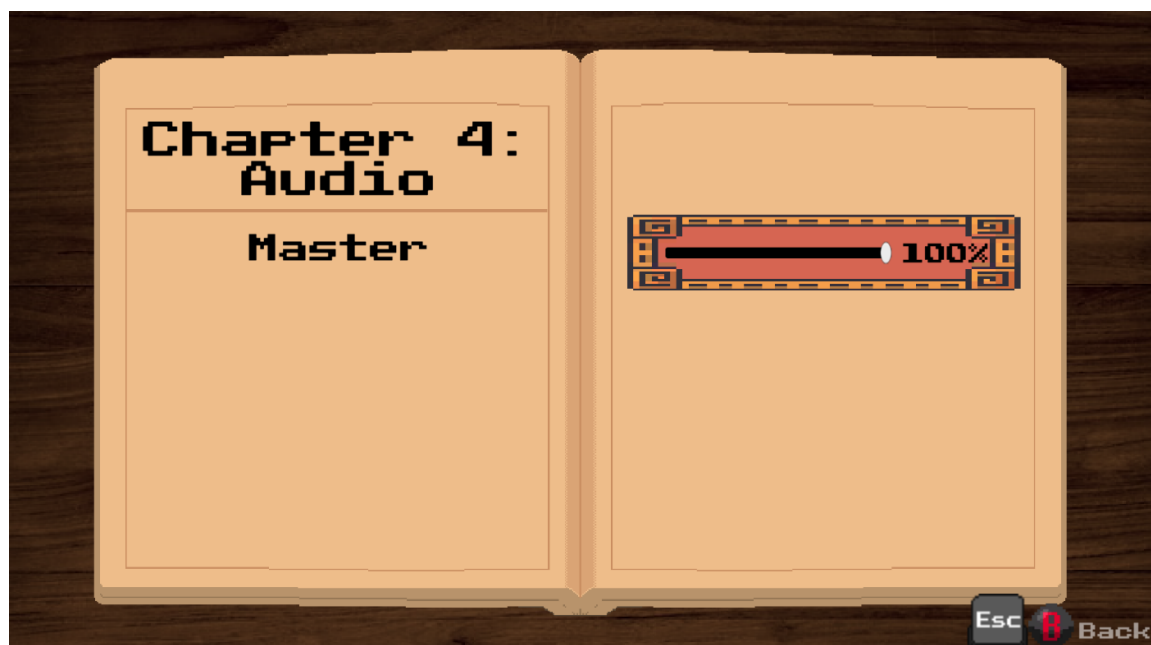
### 13.5. Menu Contrôles Manette



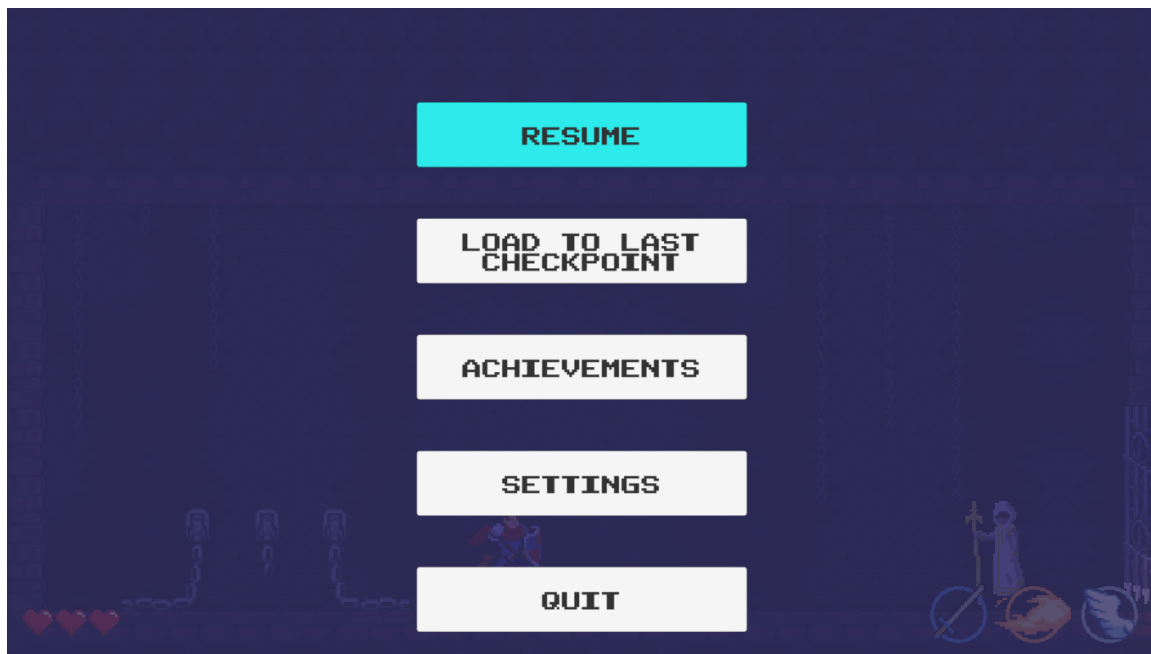
### 13.6. Menu Contrôles Clavier



### 13.7. Menu Sons



### 13.8. Menu Pause



### 13.9. Menu Achievements



---

14. Description des réalisations (achievements)	
Descriptions des réalisations	Informations / données nécessaires + explications
Réalisation #1 – Behind bars	Le joueur termine la prison.
Réalisation #2 - Fresh air	Le joueur se rend au village.
Réalisation #3 - Back on track	Le joueur se rend à la montagne.
Réalisation #4 - Got a cold?	Le joueur termine la montagne.
Réalisation #5 - The Priest's calling	Le joueur bat Darkhen.
Réalisation #6 - Chest what?	Finir le jeu sans ouvrir un seul coffre.
Réalisation #6 - Where Bigfoot at?	Le joueur tue le Yeti.

Réalisation #7 - Treasure hunter	Le joueur récupère tous les collectibles Avec un compteur pour afficher combien il en reste à ramasser.
Réalisation #8 - Speedrunner	Compléter le jeu en moins de 20 minutes.
Réalisation #9 - The best of the best	Obtenir toutes les réalisations en une sauvegarde.
Réalisation #10 - UPGRADES PEOPLE, UPGRADES	Le joueur ouvre tous les coffres Avec un compteur pour afficher combien il en reste à ramasser.
Réalisation #11 - I'm just built DIFFERENT	Le joueur termine le jeu sans mourir.

## 15. Musiques et effets sonores

### 15.1. Description des sons envisagés pour le jeu

Éléments déclencheurs ou endroits où le son sera joué	Descriptions des sons ou musiques ou exemple de son/musique similaire
Musique Menu	Nous avons pris la musique <i>Walth of the Dead</i> qui est une musique qui était

	dans nos assets. C'est une musique qui faisait cathédrale donc ça rentre avec le thème Priest calling
Prison	Pour la prison, nous avons pris <i>Cursed Voices</i> qui est une musique. C'est une bonne musique pour un début de jeu et ça donne une bonne ambiance pour "escaping the prison"
Caverns	Nous avons pris <i>Unholy Illusions</i> qui est une musique calme mais très mystérieuses ce qui rentre bien dans l'ambiance silencieuse des cavernes
Village	Nous avons choisi <i>Traverse of Tower</i> qui est une musique d'aventure plus happy que les autres. Cela rentre avec l'ambiance colorée du village.
Mountain	Pour la montagne nous avons pris <i>Lost in the Mist</i> qui est une musique lente et grave ce qui donne une ambiance de perte. Avec la neige de la montagne c'est comme si nous étions dans un blizzard.
Castle	Nous avons pris <i>Wandering Ghouls</i> qui est une musique épique. C'est parfait pour la fin du jeu
Yeti (début de l'ascension jusqu'à la mort)	Nous avons pris <i>Requiem of the Beast</i> qui est une musique qui est une bonne musique de fight contre un ennemi. Ça donne aussi le stress au héros pour pouvoir monter rapidement la montagne avec les boules de neige.
Darkhen	Nous avons choisi <i>Lost of Spirits</i> qui est une musique qui commence bien pour l'ambiance du méchant et qui switch dans un ton épique pour un combat final.

---

Demon Attack Jump	Il lance le bruit d'explosion (comme les broken wall) afin de donner un coup d'impact.
Demon cleave	Quand il donne un coup d'épée, il lance un son de hit.
Demon Fire	C'est un son de feu qui dure quelques secondes le temps qu'il tire son feu. C'est le même que les plateformes qui tombent mais vu que c'est du 8 bit personne va s'en rendre compte.
Demon FireThrow	Un bruit de cast de spell de feu comme celui du joueur.
Demon dead	Il lance un bruit grave de mort en 8 bit
Dialogue	Pendant un dialogue à chaque caractère il y a un Bip de ton aléatoire qui joue comme undertale.
Upgrade	C'est un son upgrade qui pourrait ressembler à zelda. "Tadadadaaaaaa"
Sacs	Quand le sac est touché un son de hit est lancé pour notifier le joueur qu'il est touché
Mur fissuré (broken wall)	Lorsqu'il est détruit, cela lance un bruit de destruction pour notifier le joueur qu'il est détruit
Collectibles	Un son qui en 8Bit qui tend vers l'aigu pour dire que c'est quelque chose de positif
Dash reset	Un bruit aigu qui indique qu'il est touché comme une pièce de mario.
Falling platform	Un bruit de destruction qui dure sur la durée pour dire qu'il n'est pas détruit instantanément.



---

Snowball Hit	Un bruit qui ressemble un à un bruit de table pour dire qu'il est touché.
Enemy death	Un son en 8 bit grave pour la mort des ennemis
Enemy hit	Un son qui ressemble au coup d'épée avec un ton différent.
Demon Hit	Un son de hit comme les autres...
Fireball	C'est un tir de boule de feu comme le démon. C'est le même effet sonore.
Dash	Un son qui ressemble à un hit mais avec un ton différent
Jump	Son qui ressemble au jump de mario.
Double jump	Comme le jump mais avec un ton différent.
Walljump	Comme jump et double jump mais un ton différent
Sword slash	Un slash de coup d'épée classique.
Heal	Son de heal en 8 bit quand on prend un coeur
hit player	un son de Ugh du joueur.
DeathPlayer	Son de mort en 8 Bit.
Yeti growl	Growl de monstre.
Yeti Jump	Son de mario inversé
Yeti Punch	un son grave quand il hit.
Yeti throw	Son d'un objet qui tombe.
Menu select	Son de menu qui ressemble à un coin en 8 bit.

---

Select	Son de confirmation.
Cancel	Son négatif.
Power Up	Son qui ressemble à upgrade quand on ouvre un chest.
Mouvement du prêtre	Son de magie quand il bouge durant une cinématique

---

## **16. Description du Wished Product**

**Fonctionnalités non présentes qui auraient voulu être ajoutées :**

- Une minimap indique la position du joueur
- Des améliorations ultimes peuvent être débloquées :
  - Le coup d'épée peut lancer des projectiles
  - La boule de feu peut être chargée afin d'exploser et faire des dégâts de zone
  - Le dash permet d'éviter les dégâts au contact des ennemis
- La position et l'état des boîtes, des sacs et des ennemis sont sauvegardées
- Un point d'exclamation sur les ennemis apparaît lorsqu'ils détectent le joueur
- Le joueur est suspendu dans les airs lorsqu'il met des attaques sur un ennemi