

Fox Soul

Expression du besoin

*Grondin Jean-Claude
Code Académie promotion 2*

Destinataires :

Formateur : Erwann Duclos (educlos@simplon.co) [02 99 86 89 26](tel:0299868926).

Co-formateur : Ange Ménager

Version 1.2

Sommaire :

<i>1: Objet</i>	<i>1.4: Comment y accéder ?</i>
<i>1.1: De quoi s'agit-il ?</i>	<i>1.5: Histoire du jeu</i>
<i>1.2: Contexte</i>	<i>1.6: Règle du jeu</i>
<i>1.3: Quel public est visé ?</i>	<i>1.7: Interface du jeu</i>



Jeu vidéo web.

Le projet est un jeu vidéo web en 2d de type plates-formes à défilement horizontal.

Contexte :

Le jeu vidéo n'a plus à faire ses preuves dans les mondes culturels et éducatifs. Par navigateur web les jeux vidéos sont loin d'être à la pointe de la technologie par rapport aux consoles des grandes marques comme Sony, Nintendo, et Microsoft.

Ces jeux vidéos web sont nombreux sur les réseaux sociaux et de tous les genres. Pourquoi se priver des technologies disponibles gratuitement et accessibles à tous ?

En me basant sur ce contexte, j'ai donc prévu de me servir des outils mis à disposition. Un navigateur web, un environnement de développement et un "game framework" nommé Phaser.

Pour mener ce projet à bien, il faut aussi connaître certains langages comme le Javascript et bien-sûr le Html5/Css !

Ce jeu vise principalement les enfants à partir de 5 ans. Il n'est pas interdit aux autres d'y jouer non plus !

1.3

Comment y accéder ?

Le jeu est accessible depuis n'importe quel navigateur web.

Il est jouable sur clavier et/ou sur écran tactile.

Il faut donc être en possession d'un ordinateur ou d'un appareil mobile type "smartphone, tablette".

Il n'y a pas de contraintes par rapport aux système d'exploitation ni aux versions d'installées sur chaque support.

1.4

Pourquoi ce projet ?

Le monde vidéo-ludique me passionne depuis toujours.

Je veux donc partager cette passion.

1.5

Histoire du jeu :

Kitari "le Héros" n'est pas un renard comme les autres, c'est un Kitsuné ! Il possède le pouvoir de se transformer en renard enflammé (pendant un court moment) s'il absorbe des flammes.

Un beau jour, il se réveille dans une forêt qu'il ne reconnaît pas.

Par chance, le monde dans lequel il est tombé est plein de magie. Mais notre héros comprend vite qu'il ne peut pas vivre sereinement dans ce monde hostile car il est entouré de "méchants" qui n'en veulent qu'à sa fourrure.

Sous une nuit de demi lune, Kitari aperçut le légendaire Phénix dont ses parents lui avait conté l'histoire.

Ce phénix a pour particularité d'être immortel et de voyager à travers les mondes!

L'unique moyen de s'emparer de ce pouvoir, et peut-être de rentrer chez lui, serait de capturer le Phénix et de s'en nourrir.

Kitari saura t-il faire preuve de force et de courage pour s'en emparer ?

Pourra t-il retourner dans son monde auprès des siens ?

1.6	Règle du jeu :
Le personnage principal	<p>Kitari est un renard de feu.</p> <p>Il se transforme et devient de plus en plus puissant chaque fois qu'il ingère des flammes.</p>
Les autres personnages (ennemis) "caractéristique temporaires"	<p>les Faucons : ils volent et attaquent en piqué (ennemis faibles).</p>
	<p>les Loups : courent et sautent. Ils sont rapides. (ennemis moyens).</p>
	<p>les Ours : marchent, leurs griffes sont projetés lors d'une attaque (ennemis puissants).</p>
	<p>les Chasseurs : sont des hommes à la recherche de fourrures et tirent avec leur fusils (ennemis très puissants).</p>
	<p>Le Phénix : attaques puissantes, pluie de plumes coupantes, serres coupantes.</p>
Où ?	<p>Principalement en montagne et de nuit.</p> <p>Le nombre de scène n'est pas défini.</p>
Système de point	<p>On marque des points chaque fois qu'un ennemi est à terre. Le score est multiplié par le pourcentage de vie restant à la fin du niveau.</p>
Fin du jeu	<p>La partie est en échec si la barre de temps est achevée. Le jeu s'achève lorsque le Phénix est exterminé.</p>
Éléments du jeu	<p>Pour récupérer de la santé, Kitari mangera de petits animaux magiques qu'il trouvera sur sa route, d'autres pourront décupler sa force et lui permettre de se transformer en renard enflammé. De petits objets seront à collecter pour augmenter le score du joueur. Une bande-son et des bruitages seront également de la partie.</p>
But du jeu	<p>Le but principal du jeu est de faire en sorte que Kitari rentre chez lui. A chaque fin de niveau, un tableau affichera le Nom et le score de chaque joueur. Le joueur étant le plus haut placé dans le tableau sera donc le meilleur joueur.</p>

Le jeu disposera d'une page d'accueil où seront présent les boutons :

- Inscription (un formulaire à remplir avec Nom, E-mail et mot de passe)
- Connexion (pour valider ses scores et pouvoir entrer dans le classement)
- Options (pour le réglage des effets sonores et des contrôles possibles)
- Jouer (pour débiter la partie).



Fox Soul

Inscription

Connexion

Options

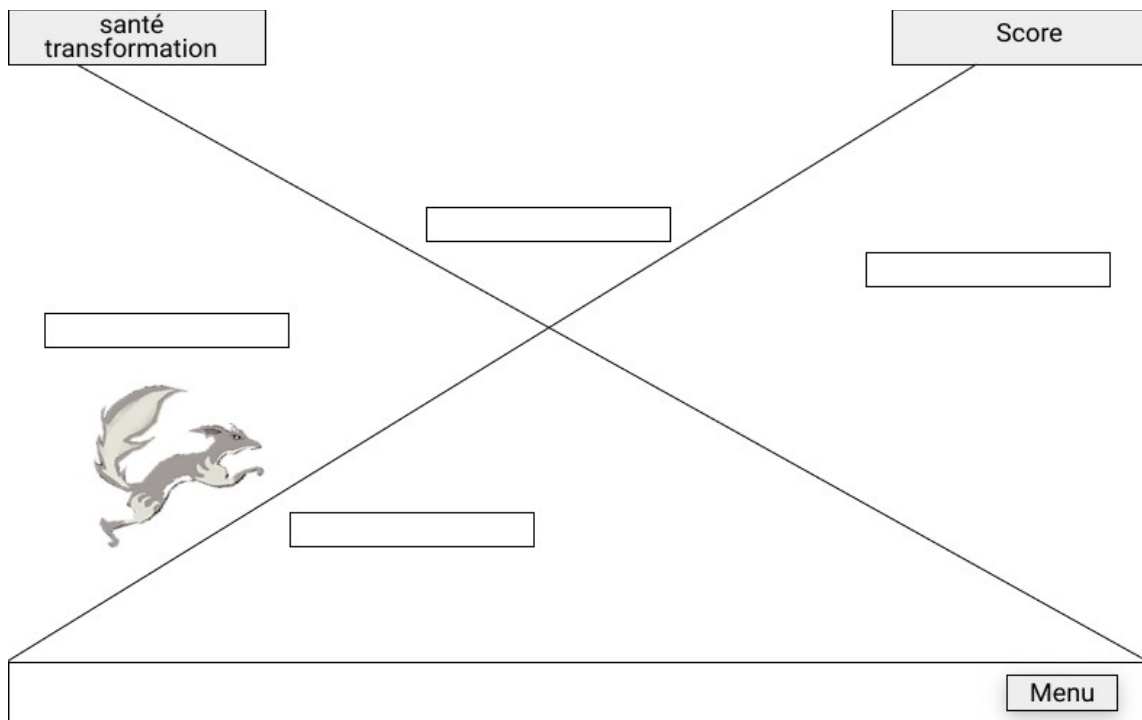
Jouer

Une fois la partie démarrée, le jeu aura une autre interface différente.

Dans la partie supérieur gauche de l'écran il y aura deux barres de niveau. Une pour le niveau de santé, et l'autre pour le niveau d'énergie restant pour la transformation du héros.

Dans le coin supérieur droit, on y trouvera le score.

Enfin dans le coin inférieur droit on aura accès a un bouton « Menu » qui nous permettra de quitter la partie en cours et de revenir sur la page de démarrage du jeu.



Contraintes :

- Le langage (Javascript)
 - Le temps
 - Un navigateur supportant les Canvas
 - 2Go de RAM minimum
-