

Project Frog

Sommaire:

- 1- Narration
- 2- Principe directeur
- 3- Fiche personnages
- 4- Originalité du gameplay
- 5- Mécaniques
- 6- Protocole de test

1- Narration

Prémisse:

La vengeance persiste-elle après avoir connu les véritables raisons de la mort d'un proche ?

Pitch:

Zalow et sa femme vivaient heureux dans l'étang de Mars-Stone loin de leurs peuples des grenouilles. Mais un jour, pendant de Zalow récupérait de quoi dîner, sa femme se fit attaqué et tué par un mage royale. Zalow arriva au moment de la fuite du mage, ce dernier le menaçant que si lui aussi utilisait la magie de la nature, il serait tué. Le mage disparu laissant Zalow pétrifié. Triste et abattu, Zalow enterra sa femme et peu de temps après un mousitique arriva et rencontra Zalow pour la première fois, et lui expliqua qui était vraiment sa femme. Zalow jura de se venger.

Situation initiale:

Zalow, une grenouille totalement banale, jure de se venger d'un mage royal à la puissance inconnue, responsable de la mort de sa femme, une magicienne secrète complotant contre la royauté, même son mari ne connaissant pas sa véritable identité. Zalow devra donc apprendre à se servir de la magie afin d'être à armes égales face au mage royal.

2- Principe Directeur

USP: Incarnez une grenouille et baladez vous librement !

KSP: Un monde cartoon remplie de couleur !

KSP: Découvrez divers environnement avec la taille d'un grenouille

KSP: Apprenez une magie ancienne afin de parcourir le monde

Le concept de mon jeu sera un MetroidVania où les compétences de déplacement seront variées et disponible dès le début du jeu en restant dans le thème de la nature et de la grenouille. Mon intention est de favoriser l'exploration avec ses divers moyens de se déplacer, des mécaniques viendront évidemment débloquent des zones et des secrets mais elles seront simples et ne demanderont pas de compétences supplémentaires aux joueurs.

3- Fiche Personnages

Protagoniste: Zalow

Une grenouille banale tombé amoureux d'une autre grenouille vivant loin de cité. Décidant de tout plaquer pour vivre avec sa bien aimé. A la mort de sa femme assassiné, il apprend sa véritable identité, une magicienne de l'ombre. Il décide de la venger en apprenant la magie qu'elle utilisait. Déterminé et têtu, il fera tout pour atteindre son but.

Zalow n'a qu'une autre passion après sa femme, sa collection de chapeau, il ne sort jamais sans en porté un.

Antagoniste: Mage royal, Zardek

Zardek est un des mages royaux, dont la puissance est inconnue mais crainte de la population de la cité, exécutant les ordres du roi, il traque les mages rebelles complotant contre sa majesté. Fourbe et mégalomane, il ne refuse jamais un duel afin de prouver sa supériorité.

Drapé d'une tunique, on ne voit jamais son visage en entier, ses véritables yeux sont en permanence cachés, il utilise sa magie pour intimider ses adversaires.

Climax: Après que Zallow ait provoqué en duel Zardek, ce dernier riant de lui car il ne possède aucun pouvoir lui proposa un duel dans une grotte, où un combat fait rage une fois que Zallow possédera les armes qu'il lui faut pour affronter Zardek, c'est un duel pour la vengeance pour l'un, pour l'égo pour l'autre.

4- Originalité du Gameplay

Project Frog sera un platformer sous la forme d'un MetroidVania, un monde ouvert avec de nombreux mystères à trouver, pour cela le joueur pourra se déplacer librement pour découvrir les zones et comprendre comment atteindre certains points. Des power up viendront débloquent de nouvelles zones et faciliteront l'exploration.

5- Mécaniques

Les premières mécaniques dont je vais parler seront celles des déplacements, autres que les déplacements de base, **marcher vers la droite et la gauche, sauter**. Le joueur sera capable d'effectuer un **saut chargé** en maintenant la touche de saut, **nager** sera aussi une option débloquent la possibilité de se déplacer dans 8 directions et d'effectuer une **propulsion**.

Bien évidemment le joueur rencontrera divers ennemis, et pour se défendre il pourra **lancer sa langue** afin d'attraper et manger les ennemis. Sauf que certains ennemis ne pourront pas être mangés, et pour cela le joueur devra manger d'autres objets afin de les **recrachés comme projectiles**.

Enfin les mécaniques que le joueur sera amené à débloquent seront:

- La possibilité de **grimper à des éléments du décor** comme des tiges de plantes
- **Pouvoir faire pousser des plantes** à des endroits précis
- **Transformer les objets mangés** en boule de feu si recrachés

6- Protocole de Test

Mes questions vous surtout être orienté sur la fluidité du gameplay et de l'exploration, ainsi que sur la cohérence de l'environnement et des visuels. Je compte faire tester le jeu à des amis et à de la famille mais aussi à des gens que je ne connais pas et que je pense trouver sur différents serveurs discord.

Exemple de question:

- Es-ce que les mouvements du personnage vous ont été intuitifs ?
- Si non, le(s)-quel(s) ne vous ont pas été intuitifs ?
- Enlèverez-vous ou rajouterez-vous des déplacements au personnage ?
- Vous êtes-vous sentie perdu dans la map du jeu ?
- Si oui, dans quelle(s) zone(s) ?
- Qu'avez vous pensé de l'histoire du jeu ?
- Qu'avez vous préféré dans le jeu ?
- A l'inverse, qu'est-ce qu'il vous a déplu ?