

Frog's Fight

Sommaire:

1. Public cible
2. Tétrade élémentaire
3. Boucles de gameplay
4. Interface
5. Storytelling
6. Level Design
7. Objectifs
8. Riques et récompenses

Introduction:

Frog's Fight est un petit MetroiVania platformer 2D où vous contrôler une grenouille usant de la magie primaire pour avancer dans sa quête de vaincre le meurtrier de sa femme. Le jeu se joue uniquement au clavier.

1. Public cible

Le public cible de Frog's Fight, est un public un peu âgé dans l'adolescence ou plus, le jeu abordant le thème de la vengeance.

En visant des joueurs aimant l'exploration et la découverte, sans oublier l'amour de quelques combats.

2.Tétrade élémentaire

Technologie: Le jeu se joue sur ordinateur au clavier uniquement

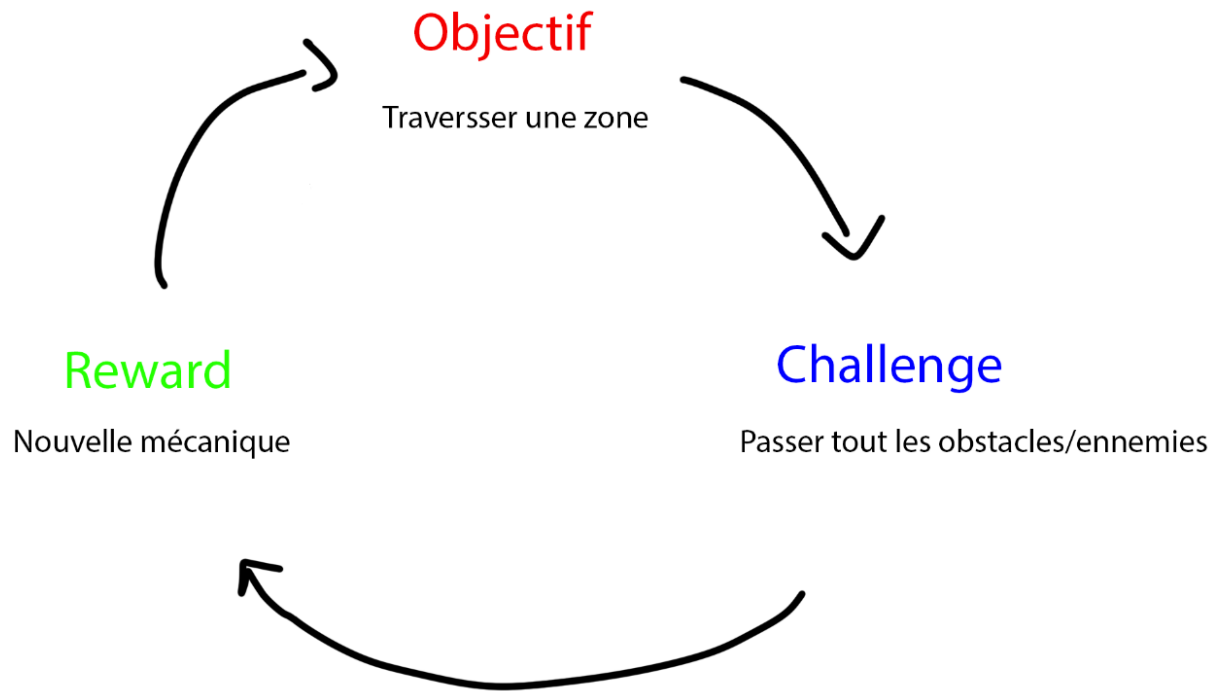
Esthétisme: Le jeu est sous le thème de la grenouille, et de la nature, principalement sur la faune des étangs ou des marais.

Mécanismes: Les principales mécanismes du jeu sont l'exploration et le combat

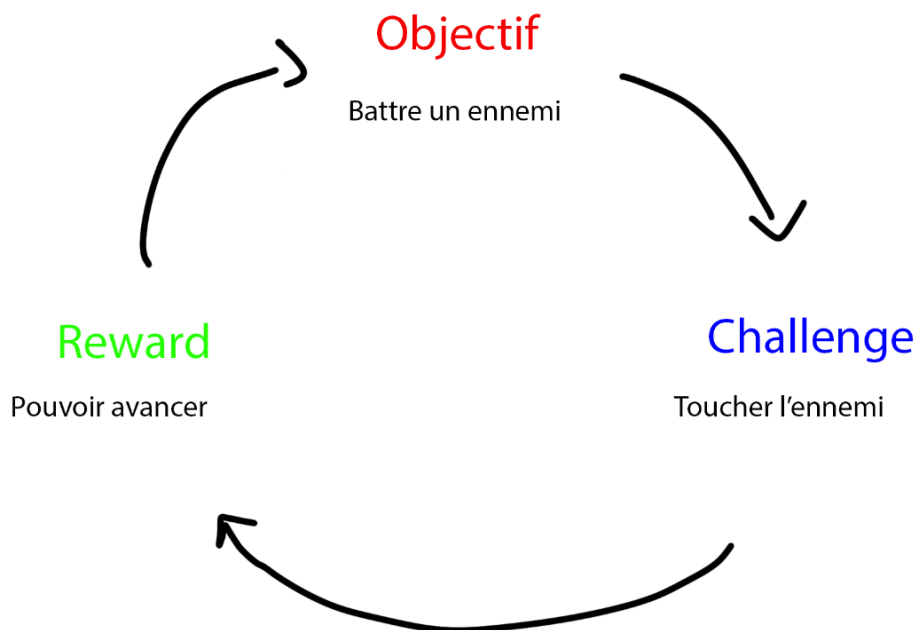
Histoire: L'histoire du jeu raconte la quête d'un grenouille portant un chapeau volant vengé la mort de sa femme, pour cela il va exploré un étang, un marais et une grotte afin de retrouvé le meurtrier de sa femme.

3. Boucle de gameplay

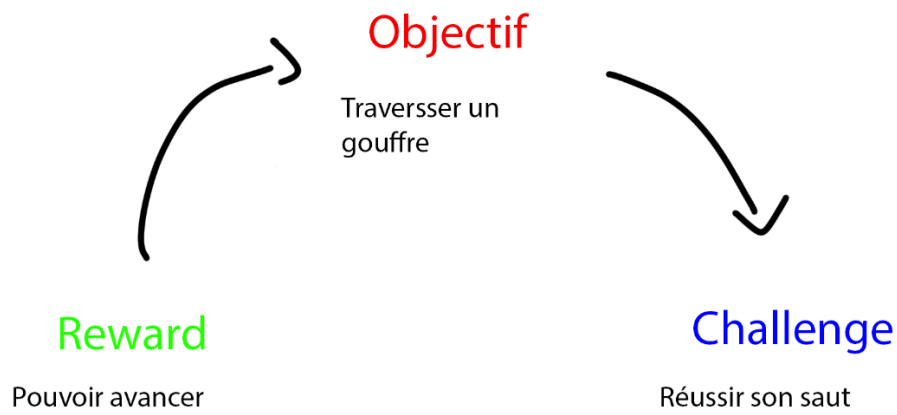
La boucle de gameplay principale du jeu est la suivante:



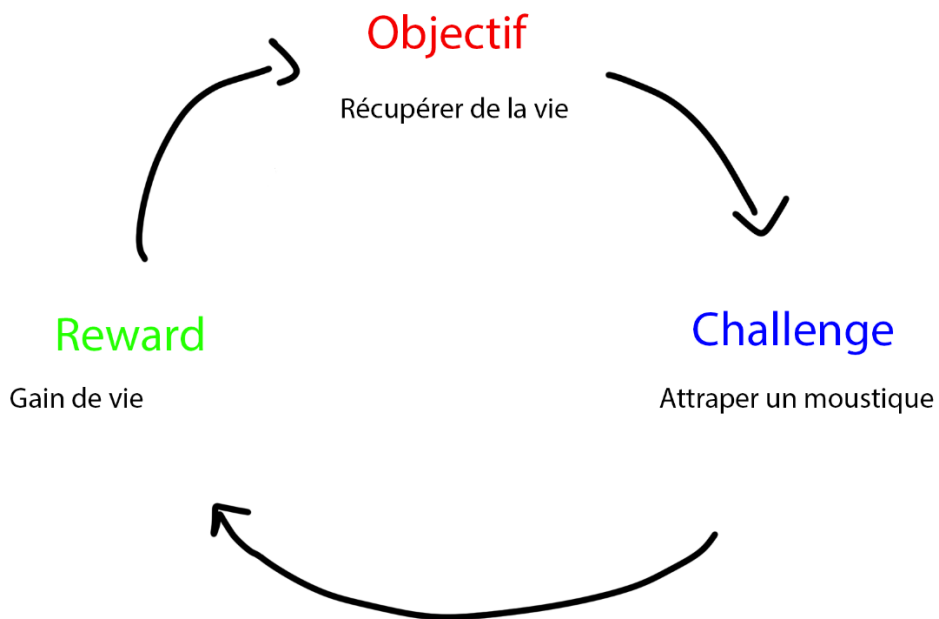
En voici d'autres sans ordre d'importances précis:



De nombreux ennemies viendront bloquer le chemin du joueur, les battre sera un éléments important du jeu



Le jeu étant un platformer, les gouffres ou simple trou seront aussi embêtant que les ennemies.



La perte de vie peut être fatale, il est donc indispensable de pouvoir en récupérer mais ça ne sera pas aussi simple que de ramasser un cœur par exemple.

4.Interface

L'interface est composé de deux éléments, la vie du joueur montré en réceptacle et le chapeau sélectionné actuellement:

La barre de vie:

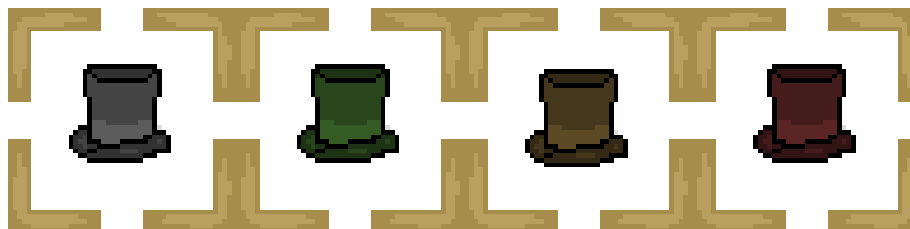


Les têtes remplies et souriantes représentent les réceptacles pleins, tandis que les têtes en noir et blanc et faisant la grimace représentent les réceptacles vides.

Le cadre des chapeaux:



Et ses différentes versions:



Le premier chapeau représente le chapeau basique avec aucun pouvoir, les autres dans l'ordre, pouvoir grimper à des plantes, faire pousser des plantes (non présent dans la beta), transformer les projectiles en boule de feu.

et le rendu en jeu:



5.Storytelling

Dans Frog's Fight, vous contrôlez Zalow, une grenouille qui vivait en ermite avec sa femme loin, de la cité des grenouilles, jusqu'aux jour où un mage royale du nom de Zardek tua la femme de Zalow, cette dernière était une magicienne de l'ombre et complotait contre la royauté. Malgré cela Zalow jura vengeance et entrepris un voyage afin de combattre Zardek.

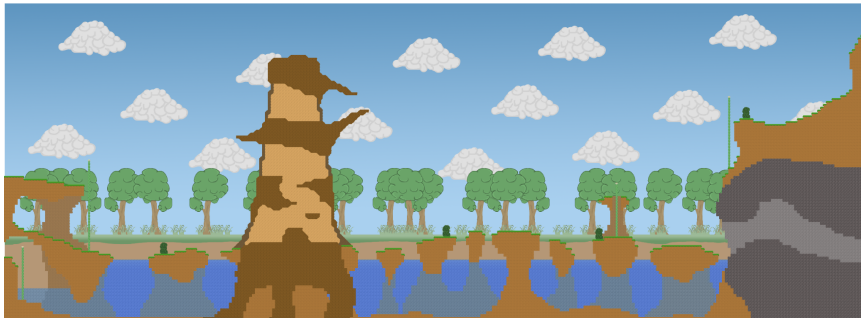
Zalow va parcourir différents environnements pour poursuivre Zardek, trouvant différents pouvoirs lui permettant d'accéder à d'autres zones.

6.Level Design

Frog's Fight présente ici trois zones:

L'étang:

Zone de départ du jeu, servant de hub pour les différentes zones, l'arbre est la première épreuve du joueur pour récupérer une première mécanique afin de débloquent la zone du marais à l'Ouest. La grotte à l'Est étant bloquée pour l'instant par des lianes.



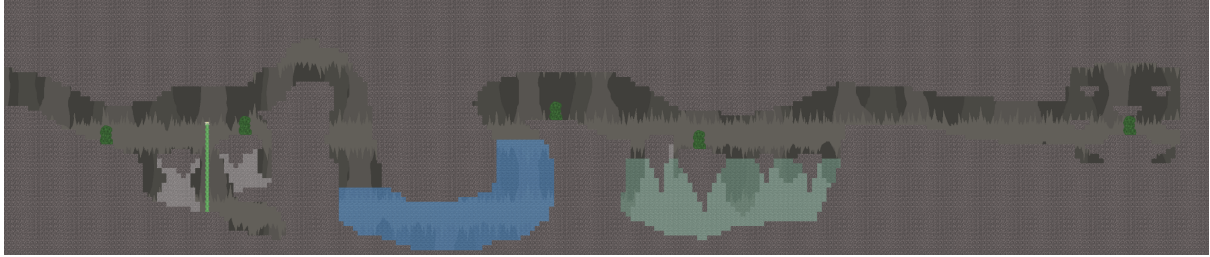
Le marais:

Seconde zone du jeu, moins accueillante et plus dangereuses que l'étang, une fois un long parcours on découvre la seconde mécanique permettant de transformer les baies avalés en boule de feu afin de détruire des lianes, une fin la fin de la zone le joueur peut effectuer un autre parcours pour ressortir et revenir dans l'étang afin de rejoindre la grotte.



La grotte:

Zone finale du jeu, un parcours parsemé d'embûche, à la fin une zone de combat avec le boss final du jeu à vaincre.



7.Objectifs

L'objectif dans Frog's Fight sera de parcourir les différentes zones afin de récupérer tous les pouvoirs et atteindre la zone finale dans la grotte où un combat contre le boss final est présent, une fois battu le jeu est gagné.

Si le joueur meurt durant son aventure, le jeu est perdu.

8.Risques et récompenses

La prise de risque est récompensé en combat, en effet, la langue revenant directement après avoir touché un ennemi, plus on est proche, plus on pourra re-tiré rapidement afin d'infliger plus de dégâts, le risque ici est d'avoir plus de chance de recevoir un coup.

Sur le déplacement sur la carte, la prise de risque en ne faisant peu de saut chargé est récompensé, permettant de se déplacer rapidement en risquant de se retarder en ratant des sauts.