

# Fighting knight

Quentin Garnier



Fighting



Knight

Quentin Garnier



# Contexte du jeu :

Jeu de plateforme action et combat





# Pitch

Dans Fighting knight, vous êtes un chevalier nommé Enguerrand qui a pour but de tuer le roi ennemi Conrad II afin d'assouvir la domination de votre seigneur.

Lancez-vous dans une bataille ensanglantée face à de nombreux ennemis et éliminez-en un maximum pour finalement atteindre la salle du trône.

Parviendrez-vous à faire la fierté de votre contrée et entendre votre nom résonner à mille lieues à la ronde dans ce jeu de plateforme sur PC ?



# Usp

L'intérêt principal de ce jeu est sans nul doute l'originalité de son gameplay.

Tout d'abord, il s'agit d'un jeu de plateforme dans lequel il est possible d'engager un combat avec les ennemis à armes égales.

De plus, celles-ci sont toutes uniques et il est donc nécessaire de gérer son inventaire pour optimiser son style de jeu.



# Benchmark – Points forts

## Points forts :

- Diversité du gameplay avec les différentes armes
- Gestion des ressources en choisissant ou non de piller les cadavres
- Re jouabilité de par la multitude de manières d'appréhender les ennemis



# Benchmark – Concurrents

## Concurrents :

- **Have a nice death** : ennemis rencontrés et diversifiés mais une seule arme avec des pouvoirs
- **Ghosts'n Goblins Resurrection** : un système d'armes variées et un thème de chevalier mais des ennemis faibles
- **Neon Abyss** : différentes armes et gestion de l'inventaire mais une lisibilité trop complexe





# Gameplay – Mécaniques de jeu générales

Le principe du jeu est d'affronter les différents ennemis tout au long du niveau, qui ont différentes armes.

Le but est quand à lui de tuer le roi ennemi.

Enfin, pour atteindre ce but, il faudra éliminer les adversaires présents dans le niveau.



# Gameplay – Conditions échec/victoire

**Condition de victoire :** Éliminer le roi ennemi en le poignardant avec votre dague

**Condition d'échec :** ne plus avoir d'armure et arriver à 0 points de vie après s'être fait toucher ou avoir fait une trop grande chute.

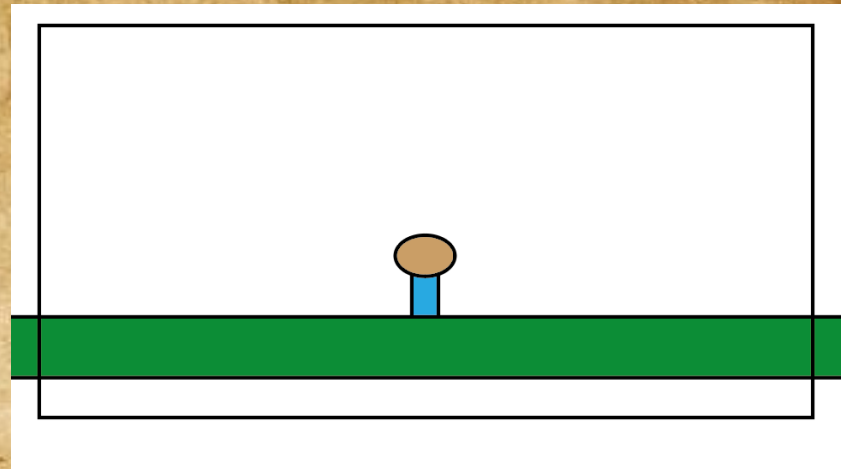


# Camera

La caméra suit le personnage en vue de côté.

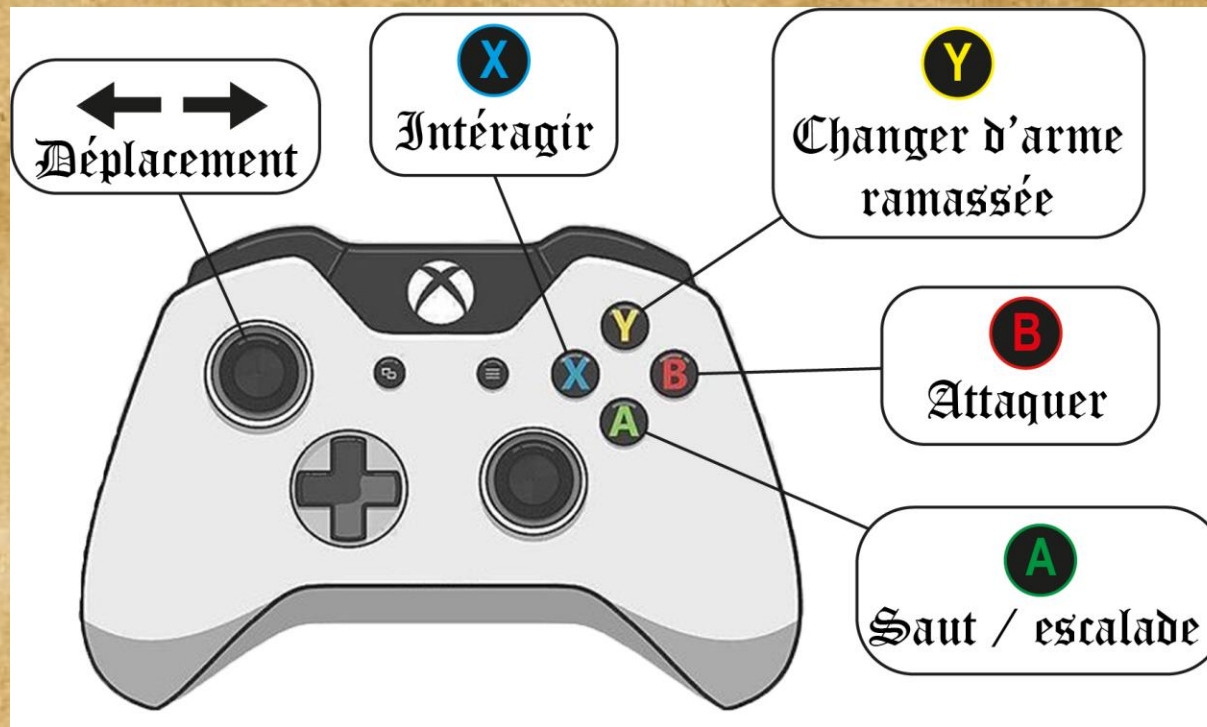
Le personnage est au centre de la caméra.

Le plan est dynamique.





# Control





# Character

Le personnage jouable est un chevalier.

Par conséquent, il porte une armure qui lui permet entre autres de résister aux chocs.

Le joueur possède donc des points d'armure en plus de ses points de vie, et s'il fait une chute dangereuse sans les avoir perdu en même temps, le choc de la chute sera amorti et il ne subira aucun dégât. Il sera simplement étourdi une seconde.


















# Challenge & Campagne

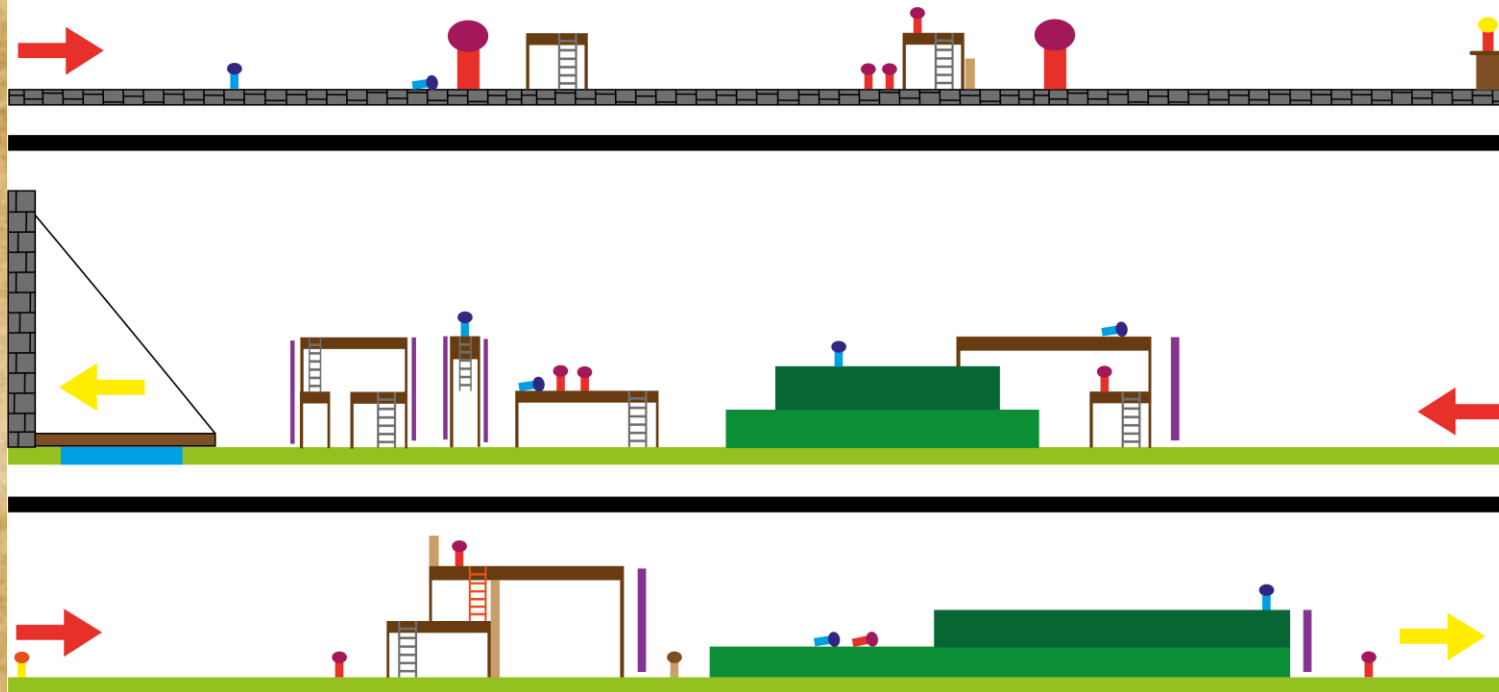
- Pour challenger le joueur, les ennemis rencontrés seront de plus en plus nombreux ou puissants. De plus, le joueur peut être entouré, ou bloqué par les ennemis sur les hauteurs.
- Quêtes de collectables : récupérer les heaumes des soldats alliés tombés au combat + alliés encore vivants avec des dialogues et des bonus + points d'armure à récupérer sur les cadavres ennemis



# Level design

## Légende :

												
Soldat ennemi	Garde royale ennemie	Roi ennemi	Soldat allié tutoriel	Soldat allié	Soldat allié mort	Soldat ennemi mort	Échelle	Échelle fragile	Barricades	Chute dangereuse	Début de niveau	Fin de niveau





# Gui



X 0





À vous de prendre  
les armes  
pour le roi !