Plan de développement

DESCRIPTION SOMMAIRE:

Le public visé serait les adolescents (T) ou jeunes adultes. Les règlements s’apparentent à

Dark Soul®, le design tant qu'à lui est plus de style Zelda® (version 64), mais la vue est de profile et le déplacement s'apparente plus à Mario Bros® au Super Nintendo®.

Un jeu de combat à l'épée et au kunai contre des démons, sur les terres maudites à la recherche de son frère perdu.

L'EXPÉRIENCE DU JEU: (objectif, progression, fin de tableau)

L'objectif de ce jeu est de vaincre les ennemies et évolué dans le niveau dans le but d'atteindre le niveau suivant sans toutefois mourir avant d'y parvenir! Si le jeu était complet les niveaux seraient de plus en plus difficiles et le but serait de délivrer un autre personnage. Le tableau se termine lorsque le "Boss" ou l'ennemie principale est tué et que le personnage principal passe la porte de fin de niveau.

MÉCHANIQUES: (règles, combat, physique)

Les règles du jeu sont simples:

Le joueur est libre dans un tableau à deux dimensions.

Pour pouvoir passer au prochain niveau il doit le parcourir et réussir à le traverser sans mourir.

Il n'y a pas d'obligation d'éliminer tous les ennemis, mais ceux-ci lui permettront de gagner en expérience.

Un combat peut s'effectuer à distance avec des armes de tir/lancer ou avec une arme de mêlée.

Le joueur devra recommencer le niveau depuis le début s'il meurt au courant de celui-ci.

Le système de santé est basé sur des point de vie et d'attaque variables.

La physique est dynamique (rapide/légère) le but est de pouvoir courir et conquérir, si l'on est assez puissant.

MONDE: (histoire, personnage, design)

Histoire: C'est l'histoire d'un chevalier qui a vu son frère se faire kidnapper par l'affreux démon Nikthor.

Tous les jours il ne pense qu'à prendre sa vengeance contre l'affreux qui lui a enlever le denier membre de sa famille.

Il décide d'arpenter les terres maudites sans relâche jusqu'à ce qu'il puisse assouvir sa vengeance!

Survivra-t-till assez longtemps pour y parvenir? Dieu seul le sait !!

Design:

Les tableaux sont composés de "tile-map" (boîtes de collisions) avec des "grottes" sous le plancher de départ.

Certaines parties du tableau comprendront également, des vides sans-fond qui mettront fin à l'aventure du joueur.

Des plateaux aériens sont aussi présents.

Le système de caméra permet d'obtenir un tableau défilant avec le déplacement du personnage.

Ainsi, le joueur ne peut connaître le tableau dans son ensemble aux premiers essais du jeu.

Personnage:

Xeniak est le nom de notre héroïne, elle est une super guerrière avec une armure magique qui lui confère une super puissance et lui permet de se battre contre les démons. Cette puissance lui permet de sauter très haut et très longtemps et elle résiste aux assauts sauvages des démons. Elle a une super épée d'acier elfique magique et elle lance le couteau comme personne.

Ces couteaux, en plus d'être super affûtés, sont des plus précis.

Détails du personnage:

Elle a de la vie (hp) et un nombre de kunai limité et elle est invincible quelque instant lorsqu’elle apparait dans un niveau ou lorsqu’elle est touchée par un ennemi.