

# *Danger-Forest*



## *Synopsis :*

*Dans une forêt magique, une panthère et une jeune femme de la race des tahériens sont amies depuis longtemps et vive paisiblement dans un village en haut des arbres.*

*un jour un dragon de la couleur du sang passa au dessus de leur village et le rasa entièrement en un seul passage.*

*nos deux amies réussirent à s'enfuir dans le reste de la forêt, aujourd'hui elles cherchent un nouveau foyer loin de ce dragon et de la mort qui s'accompagne.*



# *Game concept :*

## *L'intention :*

l'intention du jeu est de faire en sorte que le joueur soit heureux de regarder les différents paysage forestier aux travers des différents niveaux sans le brusquer ou le presser avec la difficulté du niveau.

## *Victoire :*

Finir le niveau en trouvant l'objet

## *Défaite :*

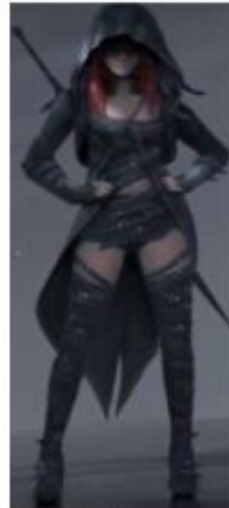
Se faire tuer par un ennemi ou tomber dans l'eau



# Recherche Graphiques :



Inspiration archere, voleuse



Inspiration assassin



Inspiration Heroine ( Xayah, League of Legend )



Inspiration centaure univers fantasy



Inspiration panthere fantasy 1 ( The elder scroll online )



ailes Xayah direction ( League of Legend )



Aile Sepiroth ( Final Fantasy 7 )



Inspiration base du jeu



Inspiration panthere fantasy 2 ( The elder scroll online )



Inspiration panthere fantasy 3 ( The elder scroll online )



Ennemi Gobelin



inspiration foret, arbre fantasy



Type de marche animal



Flèche arc (immortals: fenix rising)



Inspiration foret fantasy ( Ori 2 )



## *Planche de conception graphique sur les éléments de jeu :*



Fleches recuperables

Dans les éléments de jeu nous avons différentes choses telles que les flèches récupérables qui vous serviront à tuer vos ennemis. Elles sont soit seules soit en groupes selon les circonstances du jeu.



Porte fin du niveau

Ensuite il y a le morceau de la lance, celui est récupérable tout comme les flèches sauf qu'il ne sert pas à attaquer, il sert à ouvrir la porte de fin du niveau car dans l'histoire cette lance est spéciale pour nos héros mais ne le savent évidemment pas une fois acquis.

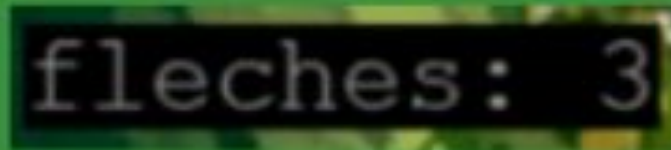
morceau de lance (clé)



La porte de fin du niveau n'est pas "récupérable" mais elle c'est uniquement en la franchissant que l'on peut finir le niveau. Mais elle n'est ouvrables uniquement si vous avez la pointe de lance.



## *Planche de conception graphique sur les éléments d'interface du jeu :*

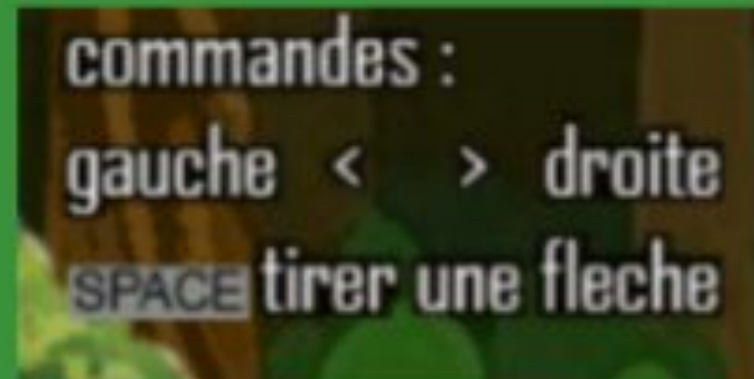


fleches: 3

compteur fleches carquois

L'interface du jeu est très simple et il y a très peu de choses à l'écran.

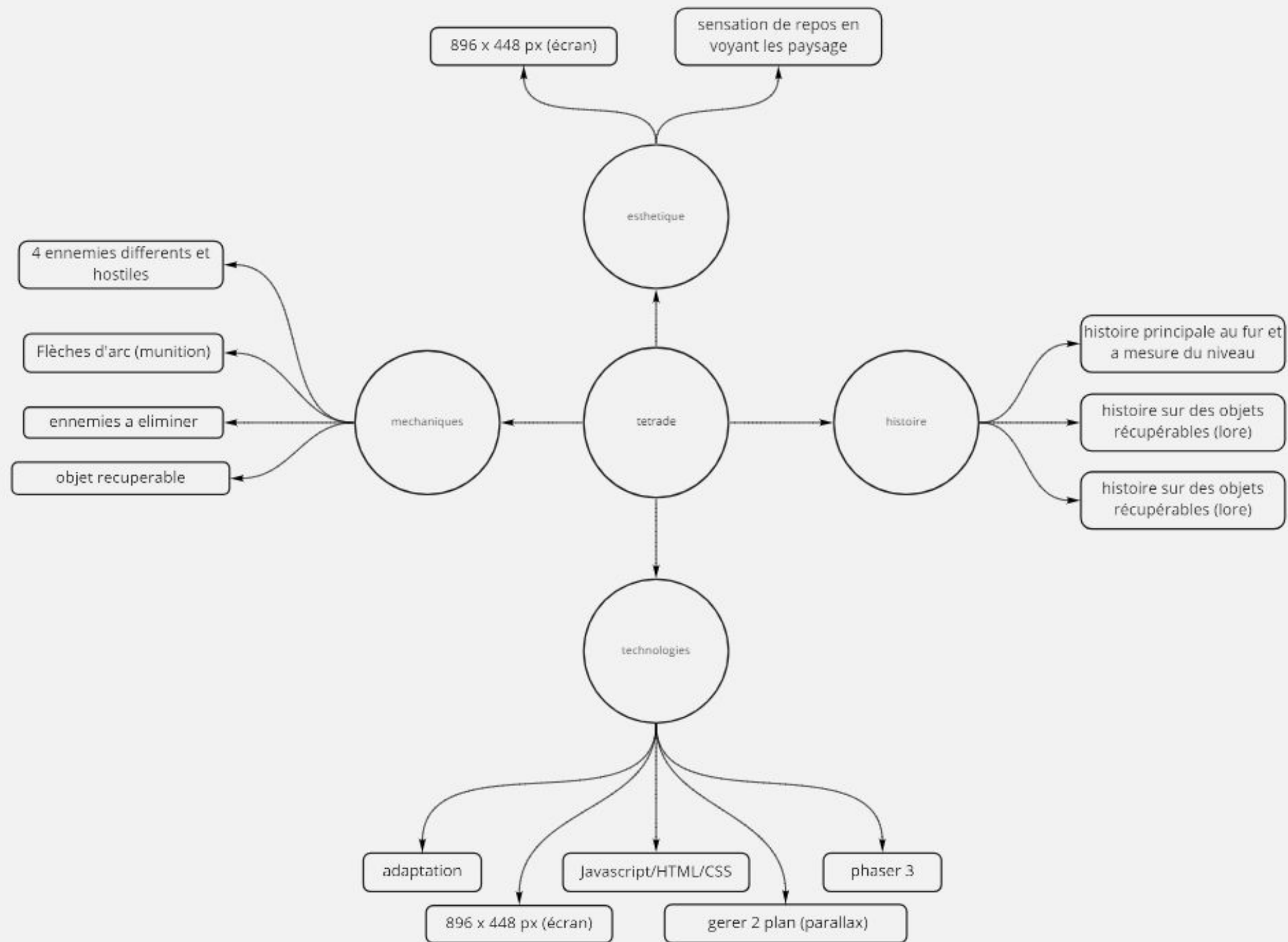
Les choses principales sont le compteur de flèche en haut à gauche de l'écran et les différents textes visibles au fur et à mesure du niveau qui vous aideront à comprendre l'histoire ainsi que vous aider à résoudre certaines énigmes ou casse-tête présents dans le niveau.



commandes :  
gauche < > droite  
SPACE tirer une fleche

Texte narratif ou aide au commandes

## La tétrade élémentaire :



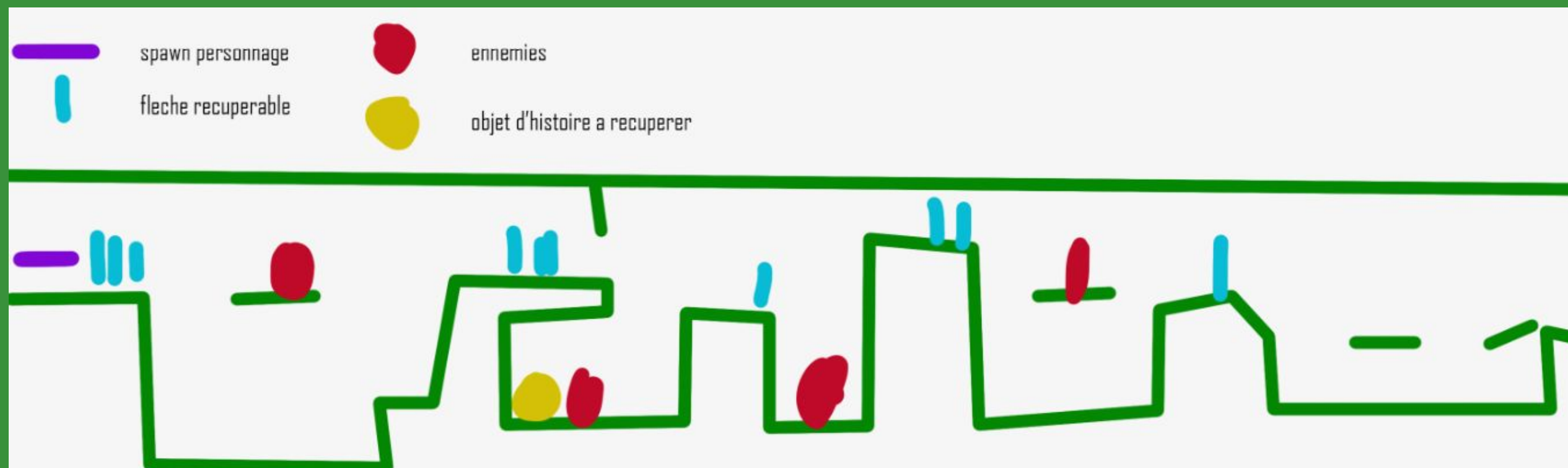


## Le level design :

Le level design a été conçu de façon à ce que le jeu ne soit pas trop dur, car ce n'est pas le but de donner un gros défi au joueur mais plutôt de le laisser "s'évader" dans ses pensées et le monde qui l'entoure.

Le but est vraiment de donner une bonne impression du jeu ou on pourrait se dire "wouah, c'est beau". les plateformes ne sont pas trop dur d'accès et les ennemies ne sont pas trop dur à tuer. l'objectif est que le joueur se repose en regardant le monde qui l'entoure, découvrant l'histoire et les paysages sans s'énerver parce que le niveau serait trop dur.

Le niveau sera séparé en 4 briques différentes. Ces briques n'auront pas forcément de difficulté différentes mais elles présenteront des aspects différents du jeu entre le saut de plateformes et le fait d'éliminer ses ennemis.



Schema level Design



## Capture d'écran explicite :

