

DANGER - FOREST



Synopsis :

Cette histoire se déroule dans un immense forêt magique recouvrant les trois quart de la planète rempli d'être surnaturel et surprenant.

Notre héroïne n'est autre qu'une jeune femme du nom de Firiël et de la race des Tahoria, une des nombreuses races peuplant la forêt. Les Tahoria sont connus pour leur agilité à monter aux arbres. C'est la seule espèce de toute la forêt à habiter dans des cabanes en bois à la cime des arbres ce qui les protège de toute créature terrestre.

Aujourd'hui et depuis la dernière Grande Guerre Volcanique, les Hommes, les panthères Akoria et beaucoup d'autres espèces ont disparu à tout jamais. Le peuple des Tahoria détestant les humains s'est enfuit loin dans la forêt durant la guerre. Mais une panthère Akoria ayant survécu à tous ces massacres s'est réfugiée dans une grotte non loin du village des Tahoria. Un jour, Firiël trouva la panthère blessée dans la grotte alors qu'elle cherchait des champignons rares pour la médecine de son peuple. Voyant la bête souffrante, elle décida de l'aider. A force de se voir de s'aider les deux êtres commençait à se considérer comme amie. C'est alors que Firiël prit la décision d'emmener sa nouvelle amie Xilemnia loin de cet endroit et de cette grotte pour lui trouver un endroit où elles pourraient vivre toutes les deux en paix loin de toutes ces guerres de territoires dans la forêt.

Il y aura évidemment de nombreux obstacles à franchir car certes la forêt abrite certains peuples mais aussi de nombreuses créatures sauvages capables de vous tuer en un instant alors que d'autres attaqueront en groupe juste pour vous faire souffrir.

Malheureusement un énorme dragon rouge a la couleur du sang a senti la piste de la panthère après s'être réveillé de son sommeil de 400 ans après la Grande Guerre Volcanique ou il en est le deuxième à s'en être sorti vivant. Il souhaite donc tuer Xilemnia pour son plaisir d'anéantir tout ce qui reste de cette guerre, afin d'être le plus fort sur cette planète, quitte à décimer des peuples entiers juste pour la gloire.

Game concept :

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.

fiche signalétique :

genre : platformer

joueur : 1

support : PC / page web

cible : tout type de joueur /casu

Concept :

Deux amis, une panthere et une jeune femme, s'enfuit de chez eux car leur village fut bruler par un enormer dragon qui les poursuits toujours. Ils fuirent alors loin pour tenter de trouver un endroit paisible loin de ce dangereux ennemi.

Leur dernier choix est donc d'affronter tous les ennemis se mettant sur leur route et trouver ce bel endroit.

Condition de Victoire/Défaite :

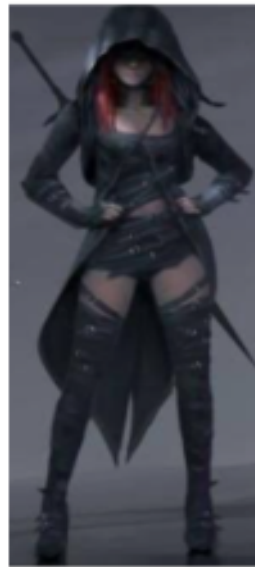
Victoire: Trouver la "clé" (morceau de la lance) et allez ouvrir la mystérieuse porte permettant de finir le niveau

Défaite: se faire tuer par un ennemi en le percutant ou tomber dans l'eau.

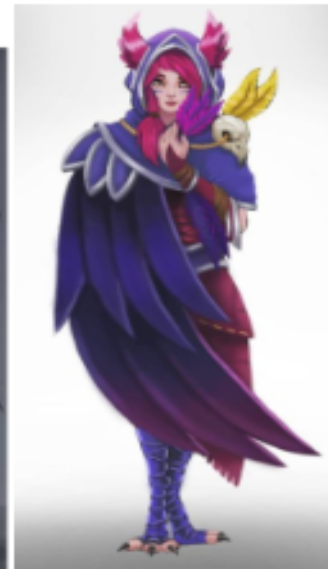
Recherche Graphiques :



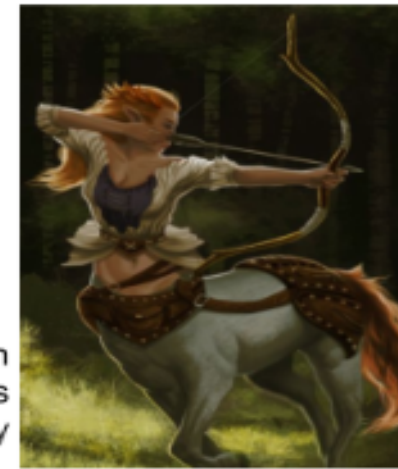
Inspiration archere, voleuse



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)



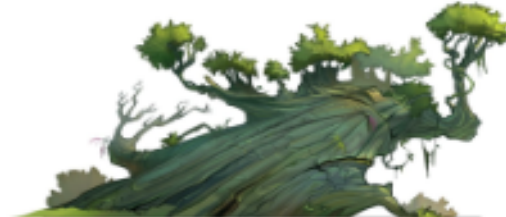
Inspiration panthere fantasy 3 (The elder scroll online)



Ennemi Gobelin



inspiration foret, arbre fantasy



Type de marche animal



Flèche arc (immortals: fenix rising)

Inspiration foret fantasy (Ori 2)

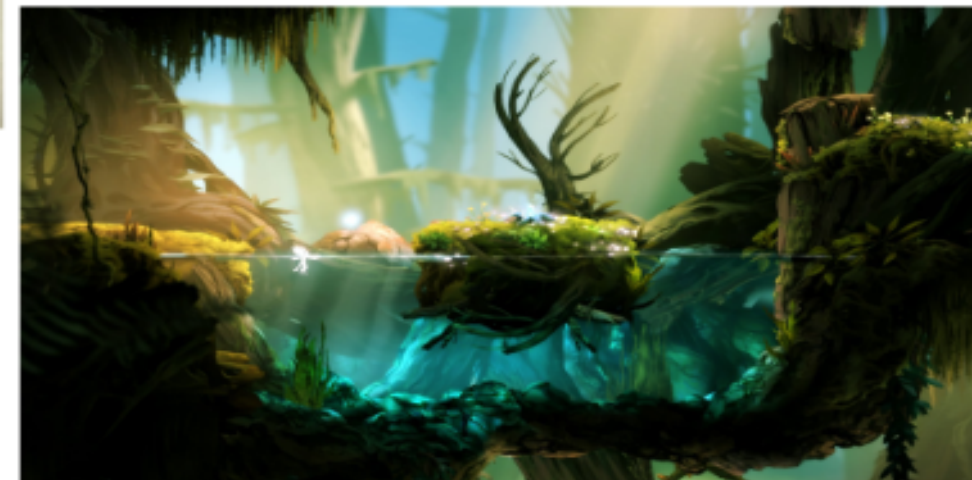


Planche de conception graphique sur les éléments de jeu :



Flèches récupérables



morceau de lance (clé de la porte)



Porte fin du niveau

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.

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.

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 ouvrable uniquement si vous avez la pointe de lance.

Planche de conception graphique sur les éléments d'interface :



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.

Présentation de gameplay :

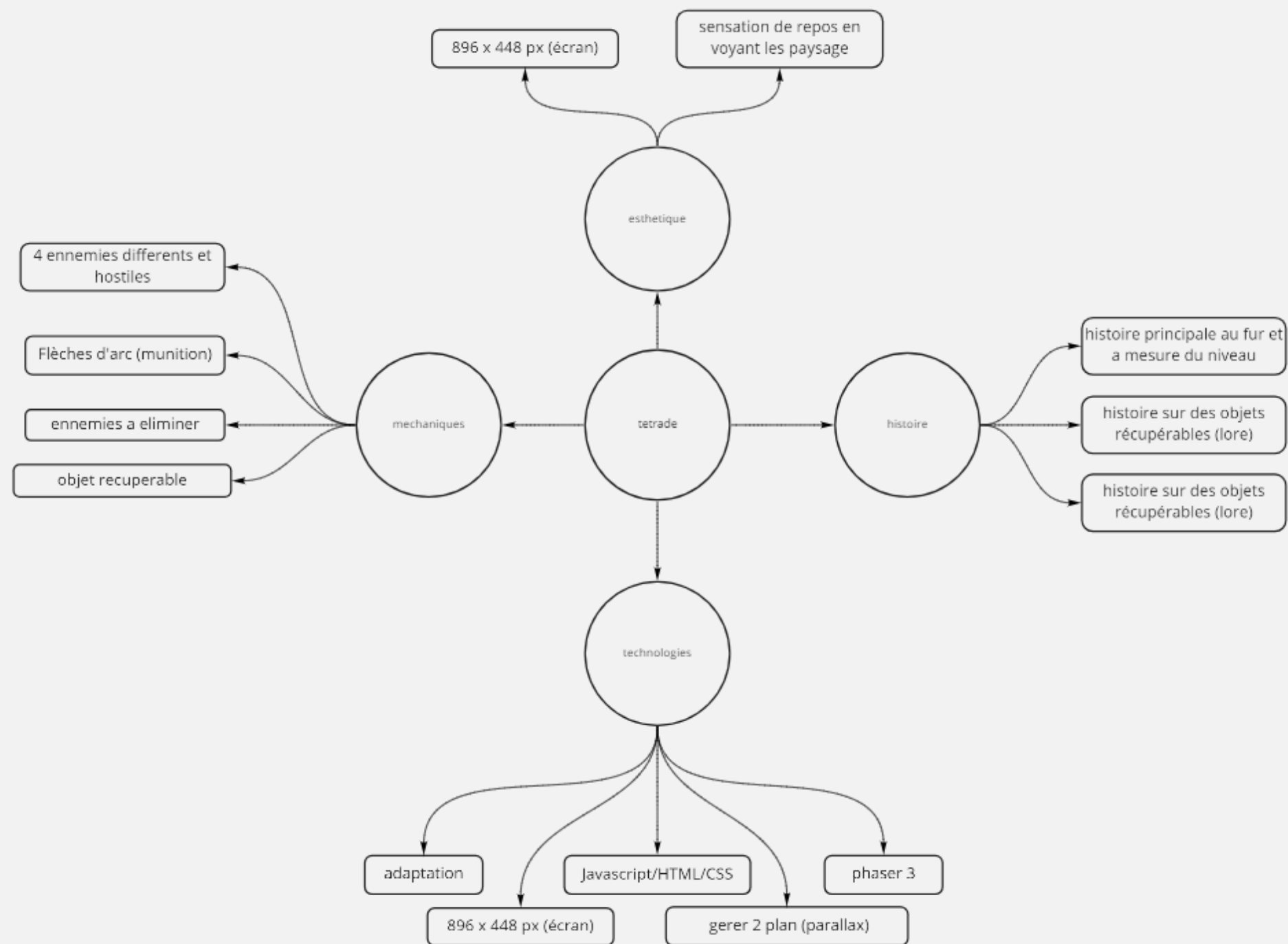
Le gameplay du jeu se basera sur celui du célèbre Mario Bros. le principe reste le même : traverser différents niveaux remplis d'obstacles et d'ennemis, dont le but est d'arriver à la fin afin d'accéder à une nouvelle zone.

A chaque fin de Stage (regroupement de niveaux), on aura une rencontre avec le dragon de sang (le boss du jeu), ou il volera au-dessus de nous en nous attaquant, le but sera donc d'esquiver ses attaques de feu ou de griffes afin de pouvoir lui asséner un coup à la fin de cette séquence.

Il y aura aussi dans chaque niveau divers objets à récupérer en lien avec l'histoire mais qui n'améliorent pas les capacités des personnages, ils permettent par contre de pouvoir accéder à certaines nouvelles zones du niveau ou de les finir.

notre avatar sera donc composé de la panthere et de la femme qui sera sur son dos : la panthere servira pour se déplacer tandis que ce sera la femme qui attaquera directement avec son arc. Des flèches pour l'arc seront récupérables à certains endroits des niveaux car les munitions ne sont pas illimitées.

La tétrade élémentaire de votre jeu :



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 ennemis 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.

