

Danger Forest

(Nom et logo provisoire)



écrit par Kylian Chasselin CRJVB1A

● **la cible (persona) (cœur de cible, cible périphérique (idéalement)...)**

| | | |
|---|---|--|
| Nom Mathieu | objectifs personnels souhaite réussir sa vie avec une famille et un metier stable dans le domaine qui lui plait. | Hobbies <ul style="list-style-type: none">- aime les jeux videos- aime voyager- aime etre avec ses amis- aime faire des activité sportives |
|  | | |
| Âge Entre 18 et 24 ans | centre d'intérêt <ul style="list-style-type: none">- aime les univers fantastique- aime se detendre en jouant | personnalité <ul style="list-style-type: none">- patient et calme- serieux dans ses actions |
| Niveau d'études Baccalauréat ou équivalent | | |

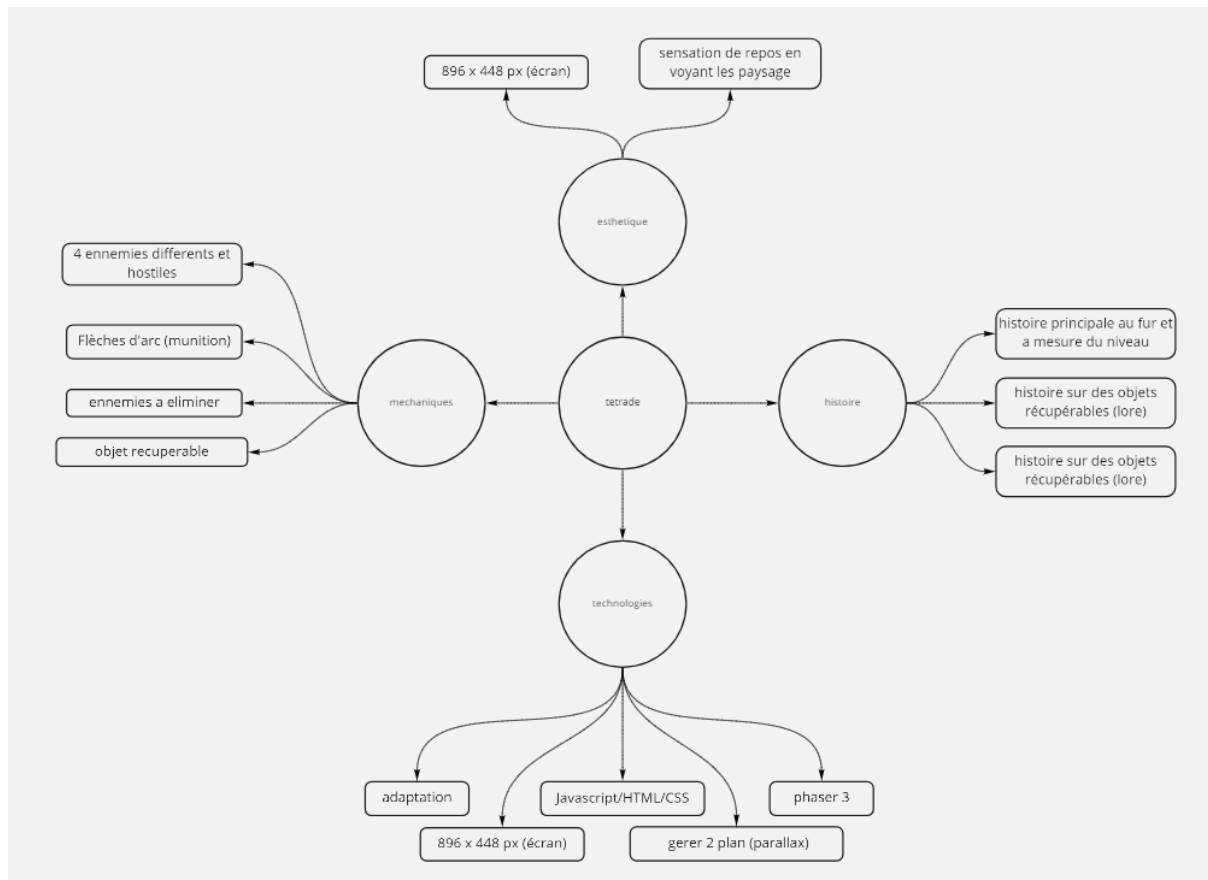
● **le public de votre jeu (profil joueur)**

Le jeu cible tous les joueurs, que ce soit des joueurs “casual” ou des joueurs de type “hardcores”.

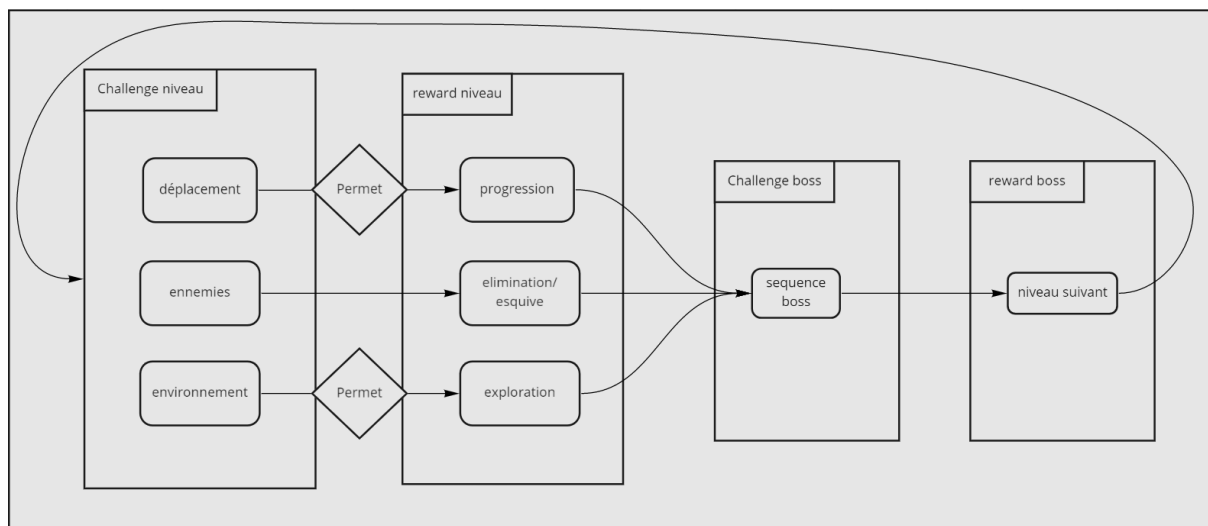
Le jeu étant simple et apaisant, il s’adresse à tout le monde sachant tenir son écran.

Le public du jeu seront donc des personnes voulant jouer à un jeu sans avoir besoin de trop se concentrer, ou chercher a comprendre vu que toute les explications seront présentés au fur et à mesure que le joueur avancera.

• la tétrade élémentaire de votre jeu



• les boucles de gameplay



● ***l'interface***

l'interface du jeu est très simple car il n'y a presque rien d'afficher à l'écran du fait que le jeu se base sur la détente et le fait de regarder le paysage défiler au fur et mesure du niveau.

● ***le storytelling***

Une jeune femme du nom de Firiël, 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.

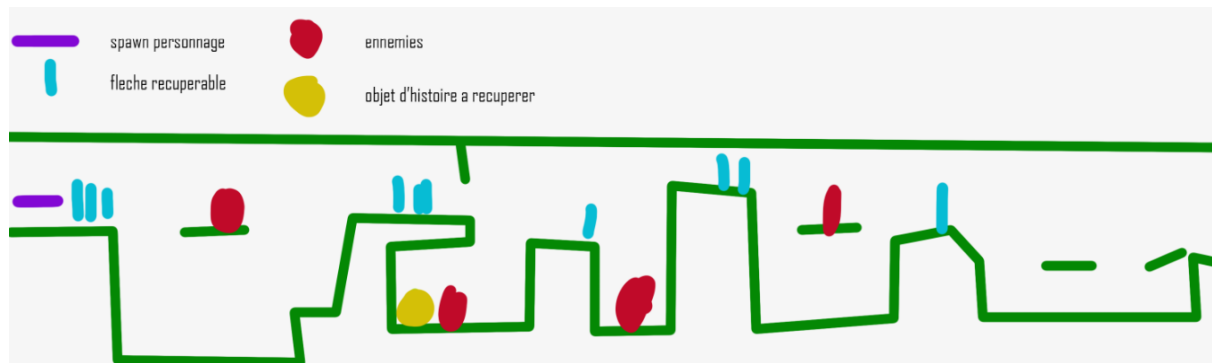
Il y aura évidemment de nombreux obstacles à franchir car certes la forêt abrite certains peuples mais aussi de nombreuses créatures sauvages capables de vous tuer en un instant alors que d'autres attaqueront en groupe juste pour vous faire souffrir.

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.

• 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.



• Objectifs

L'objectif du niveau est d'arriver au bout. Pour cela vous avez besoin d'un bout de lance que vous devrez récupérer sur le chemin gardé par des ennemis. De plus vous devrez donc détruire ces ennemis avec des flèches que vous pourrez aussi récupérer durant le niveau.

• Risques & récompenses

