

# GCD

## Prémisse :

Éléments Adventure est un jeu platformer où le joueur incarne Ilméo, un mage élémentaire, qui tout au long du jeu devra récupérer plusieurs magies, Feu, Eau et Nature. Il sera capable de lancer des sorts de chacun des éléments pour interagir avec les ennemis et l'environnement (ajouts de déplacements dépendamment de l'élément, possibilité de casser des blocs etc...)

## Protagoniste :

Ilméo est un mage qui a appris la magie dès son plus jeune âge avec son ancien camarade Takfin, Ils apprenaient tous deux avec le plus grand mage de leur région, Saduq. Trahi par Takfin qui avec ses pouvoirs désire maintenant prendre possession de la région d'Antara il va devoir se battre pour le raisonner ou l'arrêter. Ilméo a un attrait spécial envers la magie et un talent à exercer celle-ci, il devient un des mages les plus puissants d'Antara et s'améliore au maximum pour stopper Takfin.

On ne connaît pas l'âge actuel du protagoniste principal, celui-ci est un peu trop sûr de lui de par sa puissance magique et trop nostalgique/empathique, ce qui va lui causer préjudice dans sa quête. Cependant sa maîtrise des éléments va lui permettre de sauver la région des méfaits de son ancien ami.

## Takfin antagoniste :

Ancien ami d'Ilméo il l'a trahi en récupérant la magie de l'élément vent, par soif de pouvoir il va apprendre à maîtriser son pouvoir à la perfection et devenir une terreur dans les terres d'Antara

Cependant Takfin n'a pas assez bien prévu son coup car malgré son immense maîtrise du vent, la maîtrise des trois éléments d'Ilméo lui fera perdre la guerre qu'il cherche à mener

Fin du jeu :

La fin du jeu sera un combat entre Ilméo et Takfin, la Maîtrise totale du vent, contre la puissance de la combinaison des éléments

## USP / KSP :

USP : Un platformer basé sur la magie élémentaire, où la combinaison des éléments fait avancer le joueur jusqu'à sa victoire

KSP : Platformer dynamique, avec des pouvoirs satisfaisants pour le joueur

Une progression mécanique continue, donnant toujours envie d'aller plus loin

### Gameplay :

L'aspect déplacement du jeu sera beaucoup plus complexe qu'un platformer de base, en effet l'utilisation de la magie élémentaire sera très présente dans les mouvements du personnages (dash sous une certaine forme, réduction de la taille, interaction avec le décors, création de chemins etc...), de plus certains ennemis ne seront battable que sous une certaine forme ce qui va toujours maintenir le joueur concentré sur son Gameplay

### Boucles de gameplay :

Faire pousser des plantes avec l'élément nature pour atteindre des hauteurs normalement inatteignables

Faire fondre de la glace avec l'élément feu pour avancer quand on est bloqués

### Protocole de tests :

1. Quel est votre ressenti général après avoir joué au jeu ?
2. Quels sont les points que vous avez le plus appréciés ?
3. Quels sont les points que vous avez le plus détestés ? Quels changements pourriez vous proposer ?
4. Qu'avez vous pensé de la difficulté du jeu?
5. Quel a été votre moment préféré ?
6. Et le pire ?
7. Qu'avez vous pensé de l'aspect graphique du jeu?
8. Avez-vous trouvé le jeu trop lent ? ennuyant ?
9. Au contraire avez vous trouvé le jeu trop dynamique? difficile à suivre ?
10. Avez-vous réussis à rentrer dans l'histoire du jeu? A comprendre l'histoire des personnages et à vous y attacher ?
11. Le jeu a-t-il trop de mécaniques ?
12. Avez-vous un retour autre à faire sur le jeu?