

# Rapport Introduction Prog Jeu

Réalisé par : Verhaeghem-lipson Mathias

## **Présentation globale du jeu : Type de jeu et concept général**

Le jeu est un platformer d'action/aventure en 2D où vous incarnez Nextea, un chat aventurier.

Nextea explore divers paysages en sautant de plateforme en plateforme, rencontre des personnages variés, et affronte des ennemis majeurs qui tenteront de l'arrêter dans sa quête.

## **Instruction de jeu : comment jouer**

Pour contrôler votre personnage, utilisez les touches directionnelles (Gauche et Droite) pour vous déplacer.

Dans certains mini-jeux, vous devrez utiliser l'ensemble des touches directionnelles.

Pour sauter, appuyez sur la touche Espace.

Pour interagir avec des objets spécifiques ou engager une conversation avec un personnage, utilisez la touche E.

Enfin, la touche F vous permet de tirer des projectiles.

## **Mécaniques de jeu : description des principales mécaniques**

Nextea dispose de plusieurs mécaniques pour interagir avec le jeu :

- Saut :
  - Nextea peut effectuer un saut simple pour franchir des obstacles et atteindre des plateformes élevées.
- Attaque à Distance :
  - Nextea est capable de tirer des boules de feu pour attaquer les ennemis à distance.

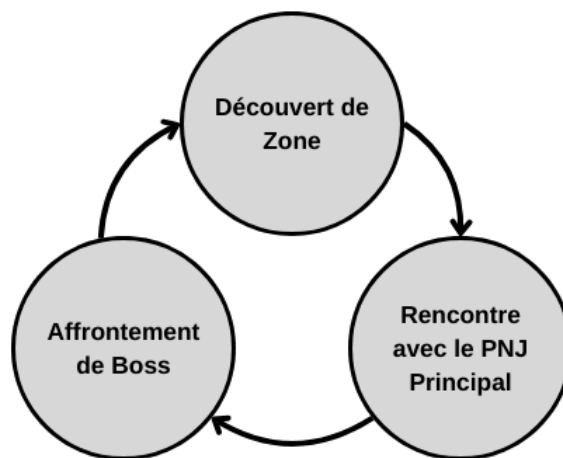
- Interaction :
  - Nextea peut interagir avec divers objets et personnages dans le jeu, que ce soit pour déclencher des événements ou engager une conversation.

## **Boucles de gameplay :**

Le jeu est structuré autour d'une boucle de gameplay principale qui se répète à travers les différentes zones du jeu. Cette boucle se décompose en trois phases distinctes :

- Exploration d'une Nouvelle Zone :
  - Le joueur commence par explorer une nouvelle zone, découvrant son environnement, ses secrets et ses défis. Cette phase met l'accent sur l'exploration et la découverte.
- Interaction avec le PNJ Majeur de la Zone :
  - En explorant, le joueur rencontre le personnage non-joueur (PNJ) principal de la zone. Cette interaction peut inclure des dialogues et des mini-jeux, offrant des opportunités d'apprendre davantage sur l'histoire et de s'engager dans des activités secondaires.
- Combat Majeure :
  - Après l'interaction avec le PNJ, un événement imprévu se produit, conduisant à un combat de boss. Ce combat représente le point culminant de la boucle qui, une fois le combat de boss terminé, va diriger le joueur vers une nouvelle zone, recommençant ainsi la boucle avec une nouvelle phase d'exploration.

*Visuel de la boucle principale :*

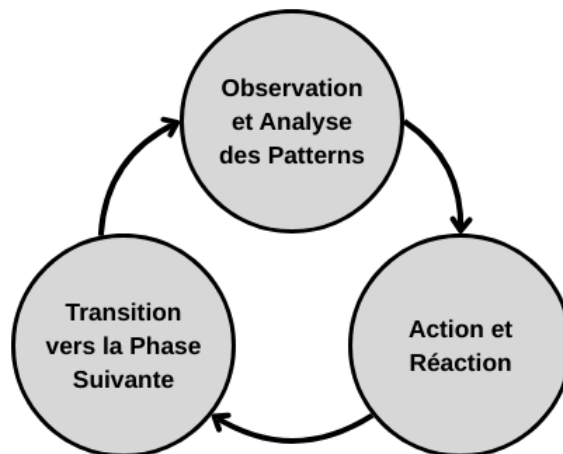


La boucle de combat de boss est structurée autour de trois phases distinctes qui se répètent au cours des affrontements avec les boss du jeu. Chaque phase joue un rôle crucial dans la dynamique du combat et la progression du joueur.

- Analyse des Patterns du Boss :
  - Le joueur observe les mouvements et attaques du boss pour identifier les schémas récurrents et anticiper les actions du boss.
- Attaque et Évitement :
  - Le joueur attaque le boss tout en esquivant ses attaques, en utilisant les informations recueillies lors de l'analyse des patterns.
- Passage à la Phase Suivante :

- Une fois les conditions remplies, le combat évolue, introduisant soit de nouveaux défis soit en modifiant les patterns du boss. Obligeant le joueur à réu

*Visuel de la boucle d'affrontement de boss :*



## **Level design et histoire : description du niveau et de la trame narrative**

Chaque level contient 4 coffres à trouver, il s'agit de simples collectibles.

Concernant l'histoire, Nextea part à l'aventure et rencontre premièrement un chat nommé Goulou, puis un marchand nommé Oliver Blackwood, et enfin un vampire Lucius Kane.