

Cœur de jeu

Visée

Déplacements

Lancer des sorts

Briques de gameplay

Des obstacles empêchent le joueur d'avancer. Certains obstacles requièrent des actions avant de pouvoir être franchis. Par exemple le tableau de La Grosse Dame de l'entrée de la chambre commune demande au joueur de récupérer sa baguette magique qui est sur sa table de chevet, éteigne les lumières de la salle commune et allume le feu de cheminée avant de s'écarter.

Lancer un sort sur certains objets provoque une réaction : les lumières peuvent ainsi être éteintes avec le sort d'eau et allumées avec le sort de feu.

Certains sorts n'ont pas d'effet particuliers sur des objets, par exemple le sort « *Lumos* » ne fait qu'éclairer pendant un certain temps.

Le joueur ne connaît pas tous les sorts dès le début du jeu. Il les apprend quand il en a besoin, par exemple quand La Grosse Dame lui demande d'éteindre les lumières, il apprend le sort qui lance une boule d'eau.

Une monnaie virtuelle (les dragibus) ; ils permettent d'accéder à du contenu supplémentaire en dehors de l'aventure principale. Ils peuvent permettre de s'acheter du meilleur matériel (robe, baguette, potions...) [Achats non implémentés]

CCC (Camera Control Character)

Le choix d'un jeu où l'immersion dans le personnage est importante, implique une caméra à l'intérieur du personnage principal, c'est-à-dire en FPS. Ce type de camera permet au joueur de se sentir dans l'action et de vouloir résoudre les problèmes qui lui sont présentés de manière plus subjective. Les contrôles se font au clavier pour le déplacement, et à la souris pour permettre une visée plus dynamique et précise, plus proche de la réalité.

Niveaux de difficulté

Le début sera une initiation aux différents sorts disponibles. La Grosse Dame apprend au joueur des sorts qu'il doit utiliser sur des objets situés à proximité.

La deuxième salle permet d'interagir avec des interrupteurs, qui déclenchent une action si le joueur interagit correctement avec eux. Dans notre cas, les interrupteurs doivent être pointés vers le bas.

La troisième salle permettra d'utiliser les sorts appris plus tôt dans une situation plus dangereuse. Si le joueur ne le fait pas correctement, il peut perdre de la vie, voir mourir et ainsi perdre des dragibus.

Cible

Ce jeu concerne les personnes qui aiment l'univers des sorciers. l'immersion qu'apportent les jeux en première personne. Il mêle énigme et combat. Plus le joueur est habile et rapide, plus il gagnera de dragibus et sera récompensé. Le jeu reste accessible à tous les publics.

Conditions d'échec et de réussite

On échoue si on meurt, quand on a 0 PV. Un système de réapparition du joueur est en place dans les zones dangereuses.

On réussit quand on arrive à éliminer les ennemis

Macro-gameplay

Si un ramasse un dragibus, il apparaît dans le compteur de dragibus en bas à droite de l'écran.

Si un sort qui inflige des dégâts touche un objet destructible, il lui inflige des dégâts et peut le détruire. L'objet disparaîtra alors.

Si on prend des dégâts, le personnage pousse un cri et un overlay rouge apparaît temporairement. [Non implémenté]

Récompenses

On peut récupérer des dragibus

On peut également apprendre de nouveaux sorts.