
H'N'S PLATEFORME

Genre : Plateforme/Action/RPG

Support : PC

Cible : Core / hardcore Gamers

Représentation : 2D

Cœur de cible : amateurs de h'n's, de jeu de plateforme, de coopération

Jeu multi-joueurs et solo

UNIVERS

Nous sommes en 42 après l'Événement. 42 ans ce sont écoulés depuis qu'une équipe de mages et scientifiques ont ouvert une faille vers une autre dimension, infestée des créatures monstrueuses et assoiffées de sang.

Les derniers survivants, suivant leurs habilités se sont réunis où ils peuvent. Ainsi, les nains se sont abrités dans des villes souterraines, l'Empire Humain dans leurs énormes forteresses de granite et d'acier, tandis que les elfes mages ont fait s'envoler leurs villes dans les airs.

Vous êtes un mercenaire, prêt à tout pour gagner de l'argent et survivre, même à s'allier avec d'autres personnages de votre espèce.

Le jeu ne possède donc pas de trame scénaristique principale, mais est un ensemble de missions. Il sera envisageable de faire des mini-campagnes.

CONCEPT

C'est un mix entre jeu de plateforme et hack'n'slash. La force du héros est donc basée à la fois sur la force de l'avatar mais aussi sur les capacités du joueur, grâce à un système de combo, ainsi que la possibilité de parer.

OBJECTIF

Le joueur doit accomplir des missions dans divers lieux où il doit combattre des ennemis.

Comme dans tout hack'n'slash, il doit aussi devenir le plus fort, grâce à ses compétences et son équipement.

Il doit aussi marquer le plus de points possible, afin de montrer à ses amis qu'il est le meilleur.

LES COMPÉTENCES

En tuant des ennemis, le joueur gagne de l'expérience. Cette expérience permet d'acheter de nouvelles compétences. Ces compétences peuvent être passives, et par exemple, augmenter la vitalité du joueur, ou active et permettre d'envoyer des sorts.

EQUIPEMENT

Tout au long des niveaux, les joueurs peuvent trouver des coffres. Dans ces coffres se trouvent des objets, générés aléatoirement, avec un système de graduation de rareté. Ces coffres sont assez rares.

A la fin d'une quête, les joueurs peuvent choisir X objets dans la liste des récompenses. Le score à la fin du niveau permet de définir l'ordre dans lequel les joueurs choisissent leurs récompenses.

ZONES DE JEU

Les zones de jeu sont très diverses. Elles vont de forêts, à grottes, en passant par laboratoires secrets et anciennes ruines. Les zones sont en partie destructibles et sont générées aléatoirement à partir de blocs préfabriqués.

LES VILLES

Les villes sont sous forme de menu interactif. Elles permettent de trouver une équipe pour partir à l'aventure, de faire du commerce avec les PNJ ou entre joueurs, ...

LE SCORE

Chaque monstre tué rapporte des points au joueur, ainsi que les actions spéciales (Faire s'écrouler le plafond sur des monstres, les « multi-kill », etc).

Ce score permet de définir l'ordre du choix des récompenses à la fin du niveau. C'est donc un jeu de coopération compétitive.

UNIQUE SELLING POINTS

- Un mélange entre hack and slash et jeu de plateforme.
- Un univers steampunk-fantasy décalé.
- Un jeu de coopération compétitive.

ANNEXE A : POINT DE VUE TECHNIQUE

Le jeu sera en 2D, avec un style graphique particulier à définir.

On se déplace via les touches du clavier et la visée se fait à la souris.

Nous utiliserons Box2D pour la physique et la SFML pour la gestion du fenêtrage, des graphismes, des sons et du réseau.

ANNEXE B : DISTRIBUTION

Le jeu de base, ainsi qu'une mission sera disponible gratuitement en téléchargement. Ensuite, il sera possible d'acheter des missions à la place, le prix variant entre 50 cents et 1 ou 2 euros, ou bien par pack de missions, pour 5 euros.