

---

# 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 se sont écoulés depuis qu'une équipe de mages et scientifiques ont ouvert une faille vers une autre dimension, infestée de créatures monstrueuses et assoiffées de sang.

Les derniers survivants, suivant leurs habilités se sont réunis où ils peuvent. Ainsi, certains se sont abrités dans des villes souterraines, le Saint Empire dans leurs énormes forteresses de granite et d'acier, tandis que des mages ont fait s'envoler des 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 individus 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 combos.

Ainsi, certaines compétences mise ensemble débloquent des attaques spéciales destructives.

Il est aussi possible d'interagir avec le décor afin de faire des ravages dans les troupes ennemies. (Faire tomber des objets du plafond, exploser des tonneaux, casser des ponts, etc...)

---

## OBJECTIF

---

Le joueur doit accomplir des missions dans divers lieux où il doit combattre des ennemis, explorer, résoudre des mini-puzzles. (Leviers ouvrant des portes, interrupteurs, ...)

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. A la fin de chaque mission, le total des points est comptabilisé. Les joueurs reçoivent des récompenses en fonction du score final.

Chaque mission accomplie rapporte aussi des points de réputation, permettant de débloquent de nouvelles missions.

---

## 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.

Par ailleurs, il est possible de récupérer des matériaux d'artisanat tout au long des niveaux, ainsi que des schémas. Cela permet aux joueurs de pouvoir fabriquer leur équipement et/ou l'améliorer.

Il possible d'avoir une arme dans chaque main, ou bien une arme à deux main. Ainsi, un joueur peut avoir une épée à une main et un revolver dans l'autre, ou bien deux épées, ou bien deux pistolets, ou encore une épée à deux mains ou une carabine.

---

## ZONES DE JEU

---

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

---

## 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 », combos, 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 à l'ancienne.
- 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. Je pense faire les persos en cartoon, sans doute entouré d'un trait noir dynamique. Les décors seraient peints en *photoshop*.

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.