

Mécaniques des orbes et Utilisation

Général

Il existe des mécaniques de 3 types correspondant à des capacités réparties dans 3 catégories différentes :

- Les capacités de **déplacement**, sur le bouton *X*
- les capacités d'**attaque**, sur le bouton *B*
- les capacités de **magie**, sur le bouton *Y*

Pour chaque catégorie, il y a 4 capacités différentes pour chaque élément. Ce qui fait un total de 12 capacités à débloquent dans tout le jeu complet.

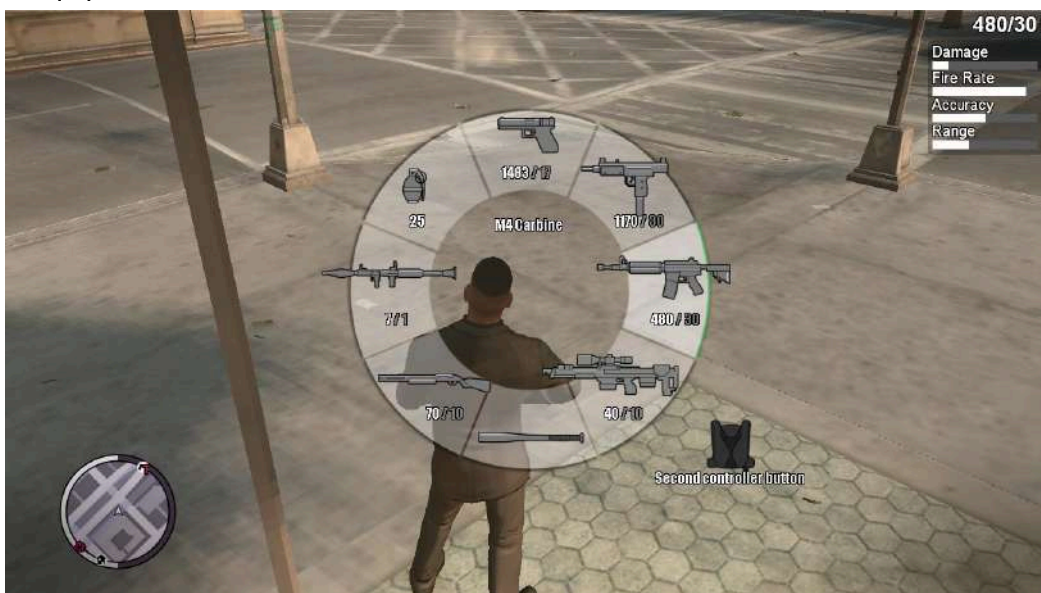
Les capacités se matérialisent sous la forme d'orbes élémentaires, avec un orbe par élément. Le joueur pourra donc basculer entre l'orbe de feu, d'air, d'eau, de terre, avec chacune sa capacité de déplacement, d'attaque et de magie.

Navigation

Pour la Vertical Slice du FIJ, une seule capacité de chaque catégorie sera déblocable au cours de l'exploration. Il n'est donc pas nécessaire de mettre en place un système de switch avec menu pour changer l'orbe sur le bâton de Hope

On peut tout de même prévoir le bouton *LB* de la manette pour équiper/déséquiper l'orbe active afin de laisser la possibilité au joueur d'utiliser son attaque au baton plutôt que son marteau.

Dans le jeu complet, le bouton *LB* servira à ouvrir un menu si maintenu pour sélectionner l'orbe à équiper à la manière de la sélection d'arme dans GTA V



Tornade (Air - Magie)

En maintenant le bouton de capacité Magie, le joueur charge une tornade en face de lui qui peut repousser les projectiles, les caisses et les ennemis mobiles (ennemis lvl 1 et la boule de feu des lvl 2).

Lorsqu'il charge la tornade, le joueur est immobile.

Le chargement de la tornade sert à la lancer sur une plus longue distance.

Durant le chargement, la tornade peut absorber un seul projectile qui sera renvoyé au relâchement de la compétence. Si un deuxième projectile arrive dans la tornade, le joueur se le prend dans la gueule

Si on la charge trop longtemps, elle se dissipe et s'annule

On ne peut lancer une deuxième tornade au moment où la précédente dépop

Marteau (Terre - Attaque)

Sur appui simple du bouton de capacité d'attaque, le joueur donne un coup de masse de manière descendante vers le sol qui frappe sous le joueur

La capacité sert à détruire des objets en BOIS.

On pourra aussi s'en servir sur les toiles d'araignées rebondissantes pour faire un grand saut.

Jetpack (Feu - Déplacement)

Une sorte de double jump activable en appuyant 1 fois sur le bouton de capacité de déplacement.

Le double jump irait plus haut que le saut de base et serait tout aussi maniable dans les airs. De par sa nature de réacteur, le saut aurait une explosivité pour décoller assez rapidement du sol (plus vite que le jump de base).

Le maintien du bouton dans les airs pourrait permettre de ralentir la chute durant un certain temps en rallumant les réacteurs pour aider le joueur dans des moments de gestion du timing.