



Titre	Dorei Mi !
Developeurs	Florian DESROUSSEAUX François DUPORT Marion PELLICER Pablo BOURDELAS
Moteur de Jeu	Unity
Date de Sortie	Inconnue
Genre	Plateforme/Puzzle 2D
Mode	Un joueur
Plateforme	Windows / Unix
Media	Dématérialisé
Input	Clavier / Souris

Histoire

Dans un monde où l'univers de l'animation japonaise fascine de plus en plus les gens, le Québec décide d'organiser le Cosmic Nihon Festival. Alors qu'elle compte se rendre là-bas en tant qu'invitée d'honneur, la jeune star de la J-pop Yhdol se retrouve perdue au milieu de la forêt québécoise après un crash d'avion. Elle va devoir se débrouiller pour se rendre à temps au festival, en sollicitant l'aide de ses nombreux fans qu'elle pourra rencontrer au cours de son périple. Yhdol rencontrera plusieurs types d'otaku : les Doh, les Rei, les Mie, les Pha, les Saul, les La et les Xi.

Gameplay

Le joueur incarne Yhdol et peut se déplacer en marchant et sautant dans le décor (tableau en 2D). Des énigmes bloquent son chemin, et il doit les résoudre à l'aide des otakus. Le gameplay repose sur l'utilisation des différentes capacités de chaque type d'otaku.

Exemple les otakus Pha seraient forts, les Saul grands, les Rei pourraient couper des choses, etc.

Dorei Mi ! est un jeu basé sur la résolution d'énigmes plus ou moins complexes dans un univers très nippon. Pour réussir à passer les différents niveaux du jeu, le joueur devra être capable de s'adapter à la situation. En effet, le jeu demande de changer régulièrement sa façon de voir le problème et de le résoudre. On distingue deux grandes approches - que l'on peut voir comme des phases - du jeu.

Tout d'abord, nous avons les phases dites de "voyage", lors de ces phases le joueur contrôle un petit nombre d'otakus. Les décors sont plus "exotiques", on découvre des paysages en background. Les otakus mis à disposition ne sont pas très nombreux, il faut savoir les utiliser intelligemment si on veut pouvoir accéder à la suite.

Exemple 1 : un niveaux basique avec des caisses qui bloque le passage, le joueur devrait alors utiliser des otakus forts pour libérer le passage.

Exemple 2 : Le joueur utilise un otaku fort pour propulser dans les airs un otaku connaissant l'art de la coupe, pour sectionner une corde ce qui permet d'abaisser un pont

Ensuite, nous avons les phases dites de "concert", où le joueur contrôle de nombreux otakus. Les décors sont plus ruraux, on se retrouve au milieu d'une ville, ou dans un endroit clos, l'ambiance est très différente de celle instaurée au cours des voyages. Ce changement de décor et de moyens mis à disposition implique forcément un changement dans le level design, les énigmes sont pensées différemment afin que le joueur n'entre pas dans une routine de résolution et ne se lasse pas du jeu.

Exemple 3 : On a un trou mais aucun otaku pour sauter par dessus, on peut utiliser des otaku pour boucher le trou

Bonus

Des stages bonus seront également disponibles tout au long de l'aventure. Nous pourrons les débloquent après avoir complété d'autres niveaux en accomplissant des succès comme réussir une extraction d'un niveau en un temps donné ou encore en limitant le nombre d'otaku qu'il faudra utiliser pour s'en sortir. Il y aura aussi d'autres stages bonus plus "épiques" ceux-là pourront être directement intégrés à la phase de gameplay normale du joueur qui pourra y accéder en atteignant une zone de la carte qui était cachée.

Inspiration

Le jeu s'inspire de Pikmin (Nintendo-2001). Il reprend les multiples catégories à capacité différentes ainsi que l'aspect "aventure". Le jeu diffère par sa vue 2D de côté et l'ajout de l'aspect "plateforme". Le jeu pourrait aussi bien être comparé à Lemmings (Psygnosis/DMA Design-1991).



Lemmings (Psygnosis/DMA Design -1991)



Pikmin (Nintendo - 2001)

Le design du personnage principal sera inspiré des vocaloids ci-dessous :

Exemple :



Toutes les images utilisées dans ce document sont non contractuelles, elles servent uniquement de support à notre projet pour vous fournir une idée des graphismes futurs qui pourront y être insérés.