

---

# Wind Back Home

*par Arthur Dimier*

---

## Sommaire :

<b>Idee générale</b>	<b>2</b>
<b>Gameplay</b>	<b>3</b>
<b>Construction du jeu</b>	<b>7</b>
<b>Idee de phase de jeu</b>	<b>9</b>

# I. Idée générale

Le jeu raconte l'histoire d'un tailleur ou d'une tailleuse selon le choix du joueur qui reçoit un jour la visite d'une sorcière maléfique, Cristine Cordura, employée par une grande entreprise de textile. Cette sorcière enferme le joueur dans le Monde Textile pour l'empêcher de faire concurrence à la nouvelle usine que l'entreprise veut installer en ville. À son arrivée dans le monde du textile, le joueur fait la rencontre de Harrie Anne et Paul Hauchon, un couple qui a été enfermé ici par Cristine il y a bien longtemps. Harrie étant une ancienne forgeronne, elle possède un lien particulier avec les armes et arrive à s'incarner dans celles-ci. Quant à Paul, ancien tailleur, il peut s'incarner dans les vêtements. Le couple décide de s'allier au joueur pour sortir du Monde Textile et espérer vaincre la sorcière.

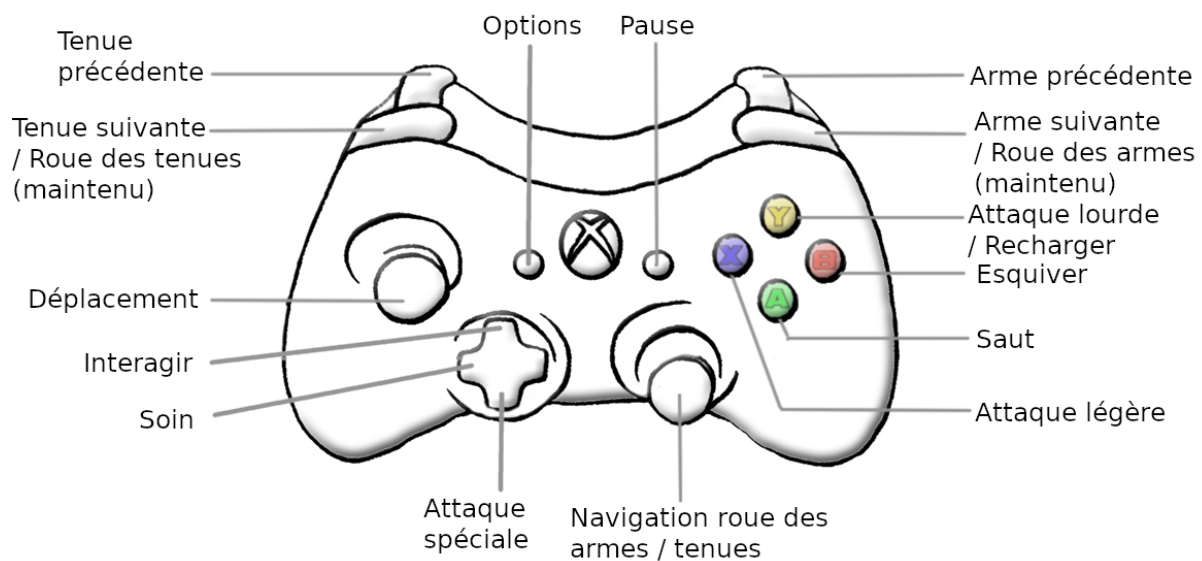
Le jeu est un beat'em up nerveux dans lequel le joueur va se battre contre des hordes d'ennemis redoutables. La spécificité de *Wind Back Home* est l'utilisation de Harrie et Paul, qui vont permettre au joueur de changer d'armure et d'arme à tout instant du jeu. Le joueur peut donc se déplacer dans un environnement en 3D, attaquer les ennemis avec des attaques simples et lourdes et il peut esquiver. Le joueur possède une barre de tricot qui se remplit en ramassant des bouts de ficelle laissés par les ennemis vaincus. Une fois cette jauge remplie, il peut déclencher une super attaque qui fait beaucoup de dégâts et change en fonction de son arme. Le changement rapide des armes est inspiré de celui de *Final Fantasy XV*, *Bayonetta* ou encore *God of War*.

La bande-originale du jeu est du style pop / rock, composée de reprises ou de musiques inspirées des époques de chaque niveau. Elle est jouée avec des instruments d'époques mais modifiée pour donner de l'énergie et du rythme, comme celle de la série de jeux *Bayonetta*.

L'un des arguments phare de ce jeu est l'humour : là où la direction artistique et le scénario font penser à *Paper Mario* ou *Yoshi's Woolly / Crafted World* avec quelque chose de très enfantin et simple, l'originalité du ton du jeu vient de Harrie et Paul, qui forment un vieux couple adepte de "l'amour vache". Les deux esprits font un grand nombre de blagues sur de multiples sujets, souvent en plein combat pour ajouter de l'absurde au jeu. Le gameplay est aussi l'un des points importants du jeu. Il faut que le "game feel" soit jubilatoire pour donner au

public l'envie de jouer sans avoir la manette dans les mains grâce aux animations, à la réactivité du personnage et surtout à la sensation de toute puissance contre les ennemis. Pour toucher un plus grand nombre de personnes, le jeu aura des paramètres de difficultés afin d'attirer les joueurs vétérans adeptes du genre comme les novices.

Le jeu est prévu pour être joué sur toutes les consoles actuelles (PlayStation 4 et 5, Xbox One et Series X, Nintendo Switch et PC), il peut donc se jouer à la manette ou au clavier. L'affectation de certaines commandes peut être modifiée dans les options du jeu, comme permuter les boutons de sélection d'armes et d'armures ou l'attaque lourde avec l'esquive.

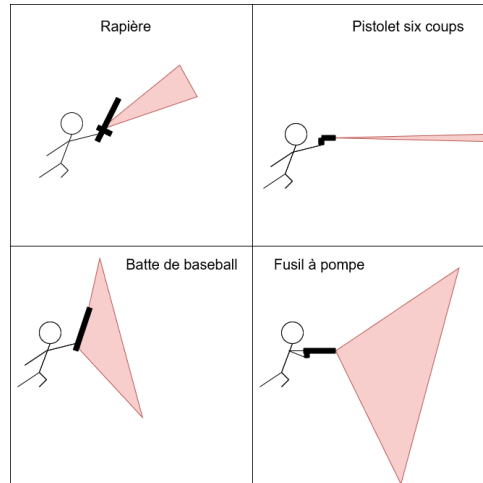


*Répartition par défaut des touches sur une manette de Xbox*

## II. Gameplay

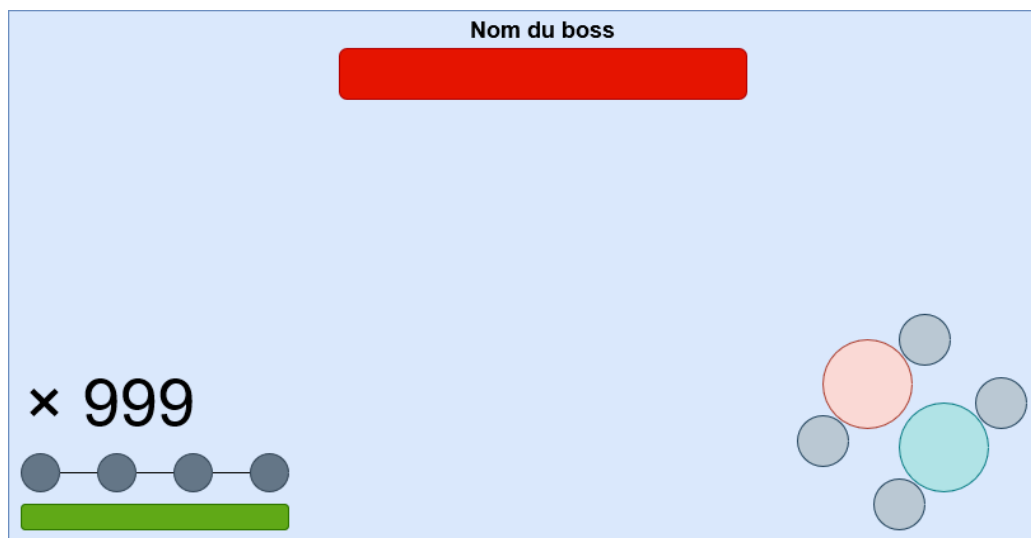
L'expérience visée est un jeu vidéo exigeant pour les vétérans, mais qui peut aussi s'adapter aux joueurs novices en fonction du niveau de difficulté choisi : l'important est de bien doser le côté jubilatoire et la difficulté des combats contre des hordes d'ennemis différents. Le côté nerveux et survolté passe avant tout par le gameplay, point central dans les beat'em up. Les actions de base du joueur sont simples à prendre en main et peu nombreuses : les attaques légères ou lourdes, le saut, l'esquive et le déplacement. Certains ennemis possédant une hitbox

en hauteur, le joueur peut sauter puis effectuer plusieurs attaques légères en l'air avant de retomber. En faisant une attaque lourde après un saut, le personnage va retomber violemment au sol, déclenchant une onde de choc faisant des dégâts à tous les ennemis alentour. La subtilité vient des différentes armes et tenues que le joueur va récupérer tout au long du jeu et la possibilité d'en changer même en plein combo. La première tenue est la tenue élégante, une tenue de la Renaissance qui, grâce à son tissu léger, favorise la vitesse de déplacement du personnage. La deuxième est la tenue de détective en tweed, un tissu assez épais qui offre une meilleure protection. La troisième est la tenue de sport des années 80, qui permet au joueur d'augmenter ses capacités d'esquive grâce à ses propriétés élastiques. Enfin, la dernière tenue est la tenue punk en jean, qui augmente l'attaque grâce à son tissu rugueux et ses pointes. Quant aux armes, elles sont au nombre de quatre : la rapière, le pistolet six coups, la batte de baseball et le fusil à pompe. La rapière est une épée élégante à la lame fine, faite principalement pour porter des coups d'estocs qui peuvent s'avérer dévastateurs : en jeu, ce fait est retranscrit par le fait que cette arme est la seule à pouvoir infliger des coups critiques grâce à ses attaques lourdes, c'est à dire des coups infligeant 150% de leurs dégâts normaux. Elle est efficace contre des ennemis seuls ou contre des petits groupes, mais montre rapidement ses limites lors des affrontements avec des groupes d'ennemis trop nombreux. Le pistolet six coups est une arme à distance qui inflige des dégâts moyens et précis. Elle permet de frapper plusieurs ennemis les uns derrière les autres simultanément, mais diminue en puissance à chaque ennemi traversé. La batte de baseball est une arme de contact qui est plus orientée sur les dégâts de zone. En effet, plus les ennemis sont nombreux, plus les dégâts de cette arme augmentent. Son attaque lourde permet d'envoyer un ou plusieurs ennemis en l'air, afin de continuer à les attaquer sans casser le combo. Enfin, le fusil à pompe est l'autre arme à distance qui peut couvrir une large zone, comme la batte. Cependant, il a une meilleure portée et peut infliger des dégâts aux ennemis qui se trouvent derrière d'autres ennemis. Sa capacité est de quatre balles.



*Schéma de la portée de chaque arme*

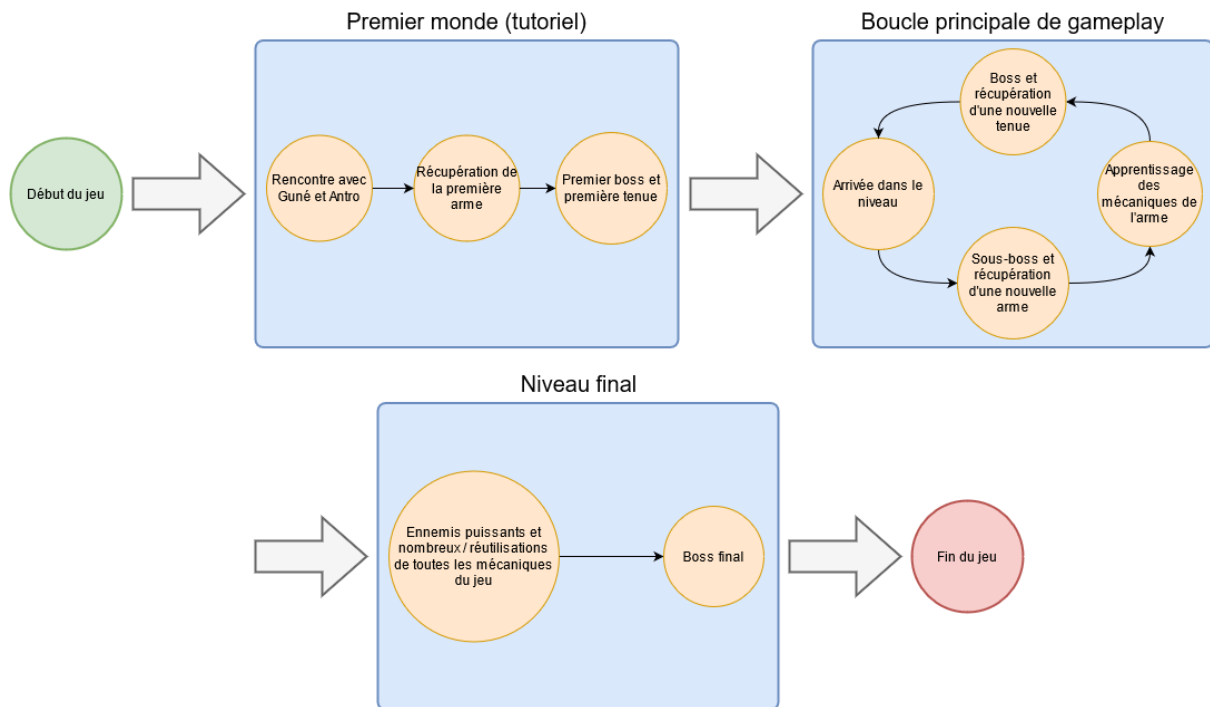
Les armes à feu n'ont pas de munitions limitées mais nécessitent d'être rechargées manuellement ou automatiquement quand leur chargeur est vide. Pendant le rechargement, le joueur peut utiliser une autre arme. Les attaques lourdes et le soin coûtent une bobine de la jauge de tricot et une attaque spéciale en consomme la totalité. Pour remplir cette jauge, le joueur doit ramasser les fils de laine laissés par les ennemis vaincus. Les ennemis peuvent aussi laisser des tissus rares, une monnaie permettant d'améliorer les statistiques des tenues. Le compteur de combos, quant à lui, sert à indiquer le nombre de coups infligés dans le combo en cours, sachant qu'un score élevé augmente le pourcentage de la jauge remplie par la laine ramassée ainsi que la probabilité que les ennemis laissent des tissus rares derrière eux.



*Maquette du HUD en jeu*

Voici une esquisse de ce à quoi pourrait ressembler l'interface du jeu : la barre de santé se trouve en bas à gauche, avec la jauge de tricot ainsi que le compteur de combo. Lorsque le joueur affronte un boss, sa barre de santé s'affiche en haut au centre de l'écran. Enfin, en bas à droite, on retrouve les indicateurs d'arme et de tenue du joueur. Les cercles vert et rouge indiquent respectivement l'arme et la tenue actuellement équipées. Les cercles gris indiquent la tenue / arme suivante et précédente dans la roue des tenues / armes. La barre de santé est stylisée pour correspondre à l'ambiance du niveau actuel : à la Renaissance elle ressemble à une broderie Catherine de Médicis par exemple. Lorsque le joueur subit des dégâts, l'animation donne l'impression qu'on arrache un bout de cette broderie pour faire descendre la barre de santé. Le tissu change à chaque niveau pour devenir du tweed, du mélange coton / polyester / élasthanne et du jean. La jauge de tricot est composée de quatre bobines de laine reliées entre elles par un fil. Lorsque le joueur utilise une partie de cette jauge, la bobine utilisée s'enroule autour du joueur s'il se soigne et la laine vient alors refermer les trous dans le corps du personnage. S'il effectue une attaque lourde, la laine vient s'enrouler autour de son arme comme pour lui donner plus de puissance. Quand il utilise son attaque spéciale, le temps se fige et l'animation s'enclenche : avec la rapière, la laine s'enroule autour du bras et permet au joueur de déverser une avalanche d'attaques rapides sur les ennemis devant lui ; avec le pistolet six coups, la laine forme une balle spéciale qui décime tous les ennemis sur une grande distance devant le personnage ; avec la batte, la laine s'enroule autour de la batte pour allonger sa portée et le personnage effectue une attaque circulaire ; avec le fusil à pompe, la laine forme un nouveau canon pour l'arme qui va tirer des grenades pendant dix secondes. La caméra suit le joueur en le laissant au centre de l'écran, avec un angle de vue à environ 60° comme dans le jeu *Hades*. La progression du jeu se fait de manière linéaire et la suite du niveau se situe toujours à droite.

### III. Construction du jeu



*Schéma du déroulement du jeu*

Le schéma ci-dessus représente le déroulement du jeu : il commence avec le tutoriel durant lequel le joueur va se familiariser avec les commandes de base et obtenir sa première arme et tenue, suivi par la boucle de gameplay qui va se répéter pour chaque niveau : l'époque victorienne, les années 80 et l'époque contemporaine. Le niveau final se déroule dans la forteresse du mal, un monde distordu dans lequel toutes les époques semblent se mélanger.

Le jeu se déroule dans le Monde Textile où tout est fait de tissus liés à une époque. Le Monde Textile possède autant de terres qu'il existe de périodes de mode, mais le joueur n'en explore ici que quatre : la Renaissance, l'époque victorienne, les années 80 et l'époque contemporaine. La sorcière qui a envoyé le protagoniste dans ce monde en est issue et a réussi à s'en extirper grâce à sa magie maléfique, créant un portail entre les deux mondes qu'elle peut utiliser comme bon lui semble. Chaque terre est régie par un sous-fifre de la sorcière. Au début



du jeu, Cristine Cordura rend visite au protagoniste, dont le sexe est laissé au choix du joueur, ainsi que quelques traits physiques comme les cheveux ou les yeux. Cristine demande au joueur de se retirer du marché pour laisser place à son entreprise, ce qu'il refuse : elle l'ensorcelle alors et l'envoie dans le Monde Textile. Lors de son arrivée, le joueur est dépossédé de son enveloppe charnelle. Il commence à se transformer en esprit mais tombe sur l'un des habitants de ce monde, mettant fin à son existence. L'ennemi vaincu, il laisse derrière lui des bouts de ficelle, permettant au joueur de se créer un corps de fortune avant de s'y incarner pour continuer à avoir une apparence physique. Il ressemble alors à une poupée artisanale. Observé lors de sa chute par Harrie Anne et Paul Hauchon, il finit par les rencontrer après avoir parcouru le niveau seul pendant un temps, se battant contre les ennemis avec ses poings. La rencontre des trois protagonistes se fait lors d'un combat contre un Coupon puissant armé d'une rapière, durant lequel le joueur doit affaiblir le monstre pour que Harrie s'incarne dans son épée, permettant au joueur de l'utiliser. À la fin du combat, le joueur ramasse les bouts de ficelle laissés par l'ennemi pour s'en créer une tenue, que Paul propose de posséder pour continuer à accompagner le protagoniste et sa femme.

Pour accentuer le côté humoristique, chaque personnage a un nom qui est en fait un jeu de mot en rapport avec le textile ! Tout d'abord, Harrie Anne fait référence à la Ariane de la mythologie grecque et de son légendaire fil. Puis, Paul Hauchon rappelle le polochon, qui est une sorte de coussin. Pour les boss, on retrouve Philbur Atto, le burato étant le tissu dans lequel est réalisé la broderie au point Catherine de Médicis ; Tweed Euldi & Tweed Euldum, des jumeaux faisant référence à la fois au tweed et aux personnages d'*Alice au pays des merveilles* ; Stella Anne, qui vient de "élasthane", son prénom faisant référence aux étoiles qui brille, comme la mode des années 80 ; et enfin Jean Ally, inspirée de Jena Lee, une chanteuse française populaire au début des années 2010, évoquant le style R&B et punk du niveau de l'époque contemporaine dont elle est le boss. Enfin, la sorcière et antagoniste du jeu s'appelle Cristine Cordura, en référence à Cristina Córdula, une ancienne mannequin et actuelle animatrice de télévision française spécialisée dans la mode, et Cordura, une marque de tissus. Le nom du jeu, *Wind Back Home*, est aussi un petit jeu de mots en anglais : "wind back" peut se traduire par "retourner en arrière" ou "rembobiner" comme des bobines de fil utilisées en couture. Le but du jeu étant de retourner dans le monde normal, chez le protagoniste, on obtient "rembobiner / retourner à la maison" = "wind back home".

Les ennemis sont appelés les woolies qui signifie simplement “laineux” en anglais. Il en existe plusieurs types que le joueur découvrira au cours de son aventure. Leur apparence change en fonction du niveau dans lequel ils sont : ils auront par exemple un style disco dans le niveau des années 80, avec une apparence colorée et brillante, et certains ennemis auront aussi une coupe afro. Les Ficelles sont les plus faibles des ennemis. Ils sont petits et, comme leur nom l’indique, ressemblent à des petits humanoïdes rachitiques en bouts de ficelles. Individuellement, ils ne sont pas dangereux mais leur nombre s’avère souvent être leur point fort. Les Coupons sont des ennemis plus puissants qui sont versés dans l’art de combattre avec des armes. Visuellement, ce sont des poupées de chiffon faites en tissus assez épais. Dans chaque niveau, le joueur récupérera une nouvelle arme suite au combat avec un Coupon spécial. Les Coupons communs peuvent être armés d’une aiguille en guise d’épée et d’un bouton en guise de bouclier. Les Coupons armés d’un bouton devront d’abord être déséquilibrés à l’aide d’une attaque lourde ou de la batte de baseball avant de pouvoir prendre des dégâts. Les Patrons ne sont pas des ennemis comme les autres : ils n’attaquent et ne bougent pas, ils se contentent de créer en boucle les ennemis dessinés sur eux. Ils ressemblent simplement à des feuilles blanches collées aux murs sur lesquelles sont dessinés les patrons des ennemis qu’ils créent. Ensuite, nous avons les Rubans qui sont des ennemis agiles et rapides, qui ne donnent que peu de chances de les toucher à leur adversaire. Ils ressemblent à des serpents en ruban, et peuvent se faufiler pour esquiver et attaquer leurs adversaires. Ils attaquent souvent en groupes et sont peu résistants. Enfin, les Noeuds Papillons sont des ennemis qui volent, leur nom étant assez explicite sur leur apparence. Ils peuvent néanmoins se combiner avec des Coupons pour créer des Coupons volants, créant alors de nouveaux ennemis aériens puissants.

## **IV. Idée de phase de jeu**

La phase de jeu que je vais décrire prend place alors que le joueur arrive à la fin du deuxième niveau, l’époque victorienne. Il a en sa possession la rapière, le pistolet six coups, ainsi que les vêtements élégants. Arrive maintenant le moment de combattre le boss de ce niveau : Tweed Euldi & Tweed Euldom. Ces lieutenants de la sorcière sont engoncés dans la même tenue

de détective en tweed, comme s'ils étaient siamois. Le combat s'engage alors et la barre de vie du boss apparaît. Pendant toute la durée du niveau, le joueur a pu utiliser sa dernière arme acquise, le pistolet six coups, pour atteindre des cibles éloignées et ici c'est la même chose. Pour faire des dégâts au boss, il faut d'abord séparer les jumeaux en coupant leur veste en tweed qui les protège. Pour cela, il faut tirer sur les boutons de la veste du boss tout en esquivant ses attaques. Dans la première phase du combat allant des 100% aux 70% de sa barre de santé, les jumeaux se mettent en boule et foncent sur le joueur en roulant, devenant invulnérables au passage. Pour la deuxième phase, le boss va lancer des montres à gousset sur le joueur avant de rouler droit devant lui comme il le faisait jusqu'à maintenant, ou lui foncer dessus en agitant les bras dans tous les sens (ce qui lui permet de légèrement pouvoir changer sa trajectoire en cours de route ainsi que de frapper autour de lui) : si le joueur s'est fait touché par une montre à gousset, il prendra de légers dégâts et sera étourdi, ce qui compliquera grandement l'esquive de l'attaque suivante du boss. Enfin, dans sa phase finale, qui est comprise entre les 50% et 0% de sa barre de santé, le boss fera apparaître des chemins de fer sur la zone de combat et pourra y faire passer des trains, infligeant de lourds dégâts au joueur s'il ne les esquive pas. Après le combat contre le boss, il disparaît dans un nuage de fil de laine et laisse derrière lui son manteau en tweed. Le joueur le récupère et obtient la tenue de détective, qui lui permet de subir moins de dégâts. Ensuite, une cinématique montre le portail que gardait les jumeaux et le joueur s'engouffre à l'intérieur : il ressort dans un nouveau monde, les années 80. En arrière-plan, on aperçoit le décor d'une discothèque, tout est très criard, brillant, lumineux. Au premier plan, le sol ressemble à une piste de danse et celui-ci s'allume lorsque quelque chose entre en contact avec lui. Quelques ennemis attaquent le joueur, rien de différent de ce qu'il a vu jusqu'à maintenant. Il arrive alors devant une porte fermée, gardée par deux Patrons. Le joueur doit alors les vaincre avant de se faire submerger par les flots de Ficelles et de Coupons que ceux-ci créent. Une fois les Patrons vaincus, le joueur se retrouve face à une petite énigme qui bloque sa progression : un pont relevé lui bloque le passage. Pour l'abaisser et continuer son chemin, il doit trouver l'interrupteur cassé qui se trouve à côté : grâce à sa rapière, il peut l'actionner en l'utilisant comme un levier de fortune. Le pont s'abaisse alors mais des guirlandes de néons le retiennent encore. Il doit alors escalader une chaîne hi-fi en s'aidant de quelques disques posés à côté en sautant de l'un à l'autre. Au sommet, il croise deux Coupons armés d'aiguilles et trois Rubans. Après le combat, la caméra montre au joueur que plus loin se trouve le nœud qui empêche le

pont de tomber. Il doit alors utiliser son pistolet six coups pour le défaire, laissant choir le pont. Il est alors libre de redescendre pour continuer son chemin. Arrivé de l'autre côté, le joueur est attaqué par un Coupon en tenue moulante qui se bat avec une batte de baseball : c'est le sous-boss de ce niveau, tenant la prochaine arme du joueur. Il est aidé dans son combat par un Patron de Ficelles et deux Rubans. Après le combat, le joueur récupère la batte, qui lui permet de frapper les ennemis dans un plus grand périmètre. Deux autres Patrons de Ficelles apparaissent alors, pour initier le joueur aux joies des attaques à la batte. Fait aussi sa première apparition le Noeud Papillon, pour obliger le joueur à diversifier sa manière de jouer en utilisant les attaques aériennes.