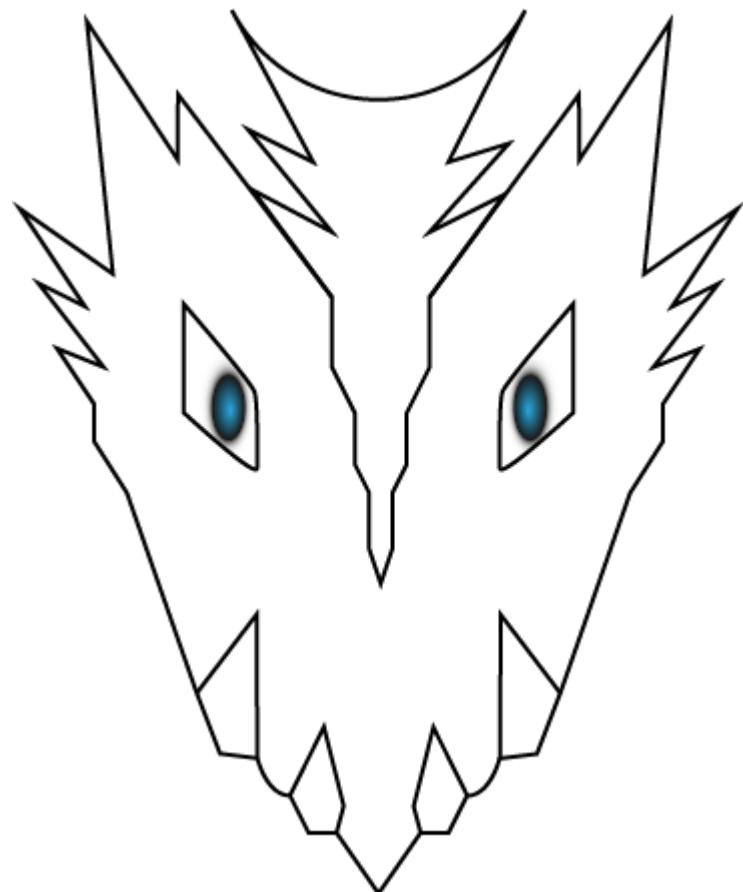


Hikari



Bauchet
Tristan
GD1A

etpa
Photographie
& Game Design
Depuis 1974

Sommaire

1 - Prémices

2 - Principe directeur (thème et propos)

3 - Fiches personnages

-*Protagoniste*

-*Antagoniste*

-*Climax*

4 - Une analyse de genre platformer

5 - Originalité du gameplay + KSP

6 - Boucle de GamePlay

7 - Moodboard

Prémices

Protagoniste : "Arazuma"

Antagoniste : Magicien arcanique ("Yindol")

Arazuma était un dragon noir maître de la foudre.
Un jour, il dû se battre contre un magicien arcanique qui voulut le tuer.

Arazuma repoussa son adversaire mais, pour survivre et fuir, le magicien l'enferma dans un corps d'humain.

Désormais il parcourt le monde en espérant retrouver son apparence originelle.

Enfermé dans ce nouveau corps, Arazuma dû réapprendre à tout faire comme un humain: marcher, sauter et toute action qui peut paraître banale.

Grâce à sa patience et sa sagesse, il réussit finalement à maîtriser son corps mieux que pourraient le faire certains humains et il a su reconquérir une fraction de ses pouvoirs de dragon tels que la transformation en foudre, le lancer de kunai électrique ainsi que la téléportation vers ces kunai.

Devenu un vagabond, Azuma est à l'affût de toutes les rumeurs qui circulent dans ce monde pour retrouver sa forme originelle.

Principe directeur (thème et propos)

Le jeu se déroule sous la forme humaine de Arazuma. Le joueur aura donc "Arazuma" comme avatar et "trouver la pierre runique" comme objectif.

Arazuma utilise la foudre. Ses actions sont donc rapides, dynamiques et destructrices mais elles sont à double tranchant.

Le jeu aura pour thème "l'équilibre". En effet, comme Arazuma est dans un corps humain, utiliser ses pouvoirs de dragon lui demande beaucoup d'énergie, mais le joueur sera obligé d'utiliser ces pouvoirs pour avancer. Il devra donc en doser l'utilisation pour ne pas se retrouver bloqué.

Différents obstacles se confronteront à lui, les principaux seront des ennemis et des énigmes/puzzles.

Le jeu donnera une sensation de puissance et de maîtrise totale quand on réussira à franchir certaines séquences et une sensation d'impuissance totale lorsqu'on ne comprendra/réussira pas comment franchir un passage du jeu.

Ce ressenti est à l'image de la puissance d'un dragon comme Arazuma réduit à un faible potentiel humain.

Fiches personnages:

Protagoniste :

Nom : Arazuma

Âge : Plus de 1000 ans

Sexe : Masculin

Physique sous forme Draconique :

Couleur écailles : noire

Fourrure: blanche

Taille : 10m de long

Yeux : Bleu électrique

Particularité : Diverses marques semblables à des tatouages où circule une énergie foudroyante à travers son corps.

Physique sous forme humaine :

Taille : 1 m 70

Cheveux : Longs et bruns

Peau : pâle

Yeux : Bleu électrique

Musculature : sculptée et souple

Particularité : Diverses marques semblables à des tatouages où circule une énergie foudroyante à travers son corps.

Rêve : Retourner sur ses terres natales.

Mentalité :

Arazuma est très sage, il connaît sa puissance et n'en abuse jamais. Autrefois pacifique, il a dû se mettre à pratiquer toutes techniques de défense pouvant lui permettre de protéger son nouveau corps plus fragile.

Il a su rester pacifiste et juste malgré ce que le destin lui a fait subir.

Origines :

Autrefois, il était un dragon noir majestueux parcouru d'énergie semblable à de la foudre bleue. Désormais, il est enfermé dans une forme humaine à cause d'un mage maléfique.

A l'origine, Arazuma est un dragon de foudre né de l'union entre Oton; un dragon de terre; et Inton une dragonne de feu. Cette petite famille vivait sur une planète de paix où leur discréction fit du mot dragon un synonyme de légende. Un jour, un mercenaire engagé par le roi de ses terres fut chargé de rapporter la tête d'une créature encore jamais découverte.

Le mercenaire finit par trouver la famille d'Arazuma et attaqua le jeune dragonnet. Ses parents voyant l'action se dérouler, volèrent à son secours avant de tomber dans le piège de l'assaillant.

Oton réussit à se libérer et une lutte sans merci commença. Inton se libéra à son tour et compris que Arazuma n'était plus en sécurité sur cette terre alors elle décida d'utiliser toutes ses forces pour le téléporter sur une autre planète de leur système solaire soit disant inhabité...

Arazuma quitta ses parents avec pour dernier souvenir un père fou de rage et de peur, ainsi que les derniers mots de sa mère : "Porte sur le monde un regard sans haine..." .

Objectifs :

Arazuma cherche pour l'instant à retrouver sa forme draconique.

Il cherche aussi à tuer son ennemi le magicien arcanique Yindol pour que ses tourments s'arrêtent.

Antagoniste :

Nom : Yindol

Âge : 30ans

Sexe : Masculin

Taille : 1.80m

Poid : 85kg

Cheveux : Bruns

Peau : blanche

Yeux : Jaunes

Musculature : correcte

Rêve : Apprendre et comprendre tout ce que le monde peut lui apporter comme connaissances

Mentalité : Yindol cherche comment pacifier le monde, il ne réfléchit que par la justice et l'équilibre.

Objectif :

Empêcher la fin du monde qui sera provoquée selon lui par les dragons.

Origine :

A l'origine, son nom était Yandal car sa mère voulait faire référence au Yang (yin and yang) pour que son fils soit le plus pur possible.

Il deviendra un Mage aux capacités exceptionnelles ne cherchant que le savoir et basant toutes ses recherches sur les statistiques, probabilités et toutes sources rationnelles existantes dans son monde.

C'est lorsque sa ville natale est ravagée suite à l'attaque d'un empire voisin qu'il découvre une chose que sa magie et ses calculs n'expliquent pas: la puissance de l'amour et de la haine.

Il se rendit compte de son ignorance et changea alors sa manière de voir le monde. Voulant aider le plus de personnes possible, il décida de créer un sortilège permettant de voir le plus loin possible dans l'avenir afin de pouvoir anticiper d'éventuelles catastrophes.

C'est aux moyen de celui-ci qu'il vit une galaxie exploser dans les mains d'un dragons, et qu'il décida de son objectif de vie.

Description du climax :

Dans ce jeu on verra Arazuma parcourir le monde à la recherche d'un moyen pour retrouver sa forme originelle. On peut donc imaginer des séquences de jeu basées sur l'exploration.

Vers la fin du jeu il entendra parler d'une pierre runique extrêmement puissante qui serait capable d'accomplir des miracles.

Il partira alors à sa recherche mais cela se révélera être un piège tendu par Yindol.

S'en suivra alors l'affrontement final du jeu opposant Arazuma à Yindol.

Une analyse de genre platformer :

Pour bien comprendre le principe des plateformes, revenons tout d'abord à leurs origines.

Donkey-Kong (1981, Nintendo), est l'un des premiers jeux du genre grâce à sa mécanique de saut couplée aux plateformes aidant le joueur à atteindre son objectif.

Durant la fin des années 80, les jeux d'aventures intègrent des mécaniques de platformers comme Metroid (1986, Nintendo) ou encore Mega Man (1987, Capcom).

En 1991 Sega crée Sonic, un platformer unique par son gameplay comptant des stages gigantesques jonchés de ressorts, d'obstacles et la vitesse de déplacement énorme imposée au joueur.

Les platformers continuent d'exister avec l'arrivée de la 3D et c'est Mario qui définit "encore" le standard du genre.

Les joueurs ne sont plus limités par la perspective et sont libres de visiter le monde comme ils le souhaitent grâce à une nouvelle génération de caméra intelligente.

Pour inciter le joueur à visiter le vaste monde de Super Mario 64, Nintendo ajouta de nombreux collectibles dans les niveaux. Facultatifs ou non, ils récompensent les joueurs les plus curieux.

Plus tard, le mélange des genres puzzle et platformers a permis la création de jeux comme Portal (2007, Valve) et Fez (2012, Polytron Corporation).

Un nouveau type de platformer fit son apparition avec la démocratisation des jeux mobiles : le runner; tel que Jetpack Joyride (2011, Halfbrick).

L'objectif est simple : aller le plus loin possible sur un niveau infini. Souvent très simples par leur contrôle, la difficulté réside souvent dans la rapidité d'exécution.

Après cette partie d'histoire, attardons nous sur ce qui définit le genre du platformer :

Comme son nom l'indique il faut des plateformes et il faut surtout que le joueur ait une interaction avec elles, qu'elles soient positives ou négatives. Cependant, si le joueur vole ou flotte tout le temps sans avoir d'interaction avec les plateformes, elles n'ont plus d'intérêt et le jeu ne peut pas être considéré comme un platformer.

En général, un platformer fait évoluer le joueur d'un point A à un point B dans un monde où les plateformes et les obstacles sont omniprésents pour amener du challenge au joueur.

Le mouvement le plus important dans les platformers est le SAUT car c'est le mouvement qui crée l'interaction avec les plateformes d'une façon générale dans les jeux.

Si le saut est maîtrisé par le joueur, il lui évitera de nombreuses chutes et rencontres punitives.

Tous les jeux où les sauts sont présents mais pas nécessaires ni punitifs, ne rentrent pas dans la catégorie des platformers.

Bien sûr, d'autres mécaniques peuvent aider le joueur à se déplacer dans l'espace comme par exemple des grappins ou des dashes mais ce n'est pas indispensable au genre.

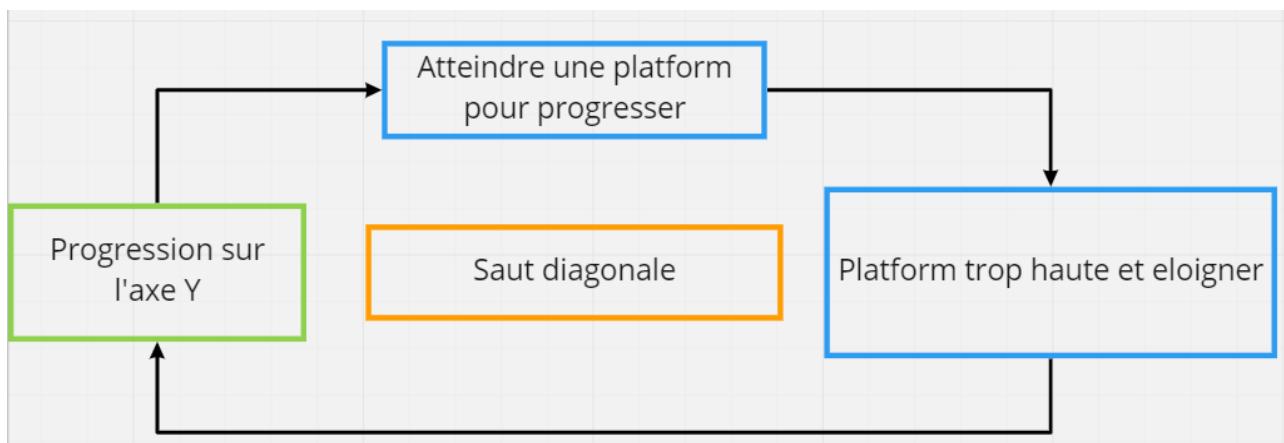
Pour finir voici une équation "complexe" qui résume la base d'un platformer : Saut + Plateformes = Platformer.

Originalité du gameplay + KSP

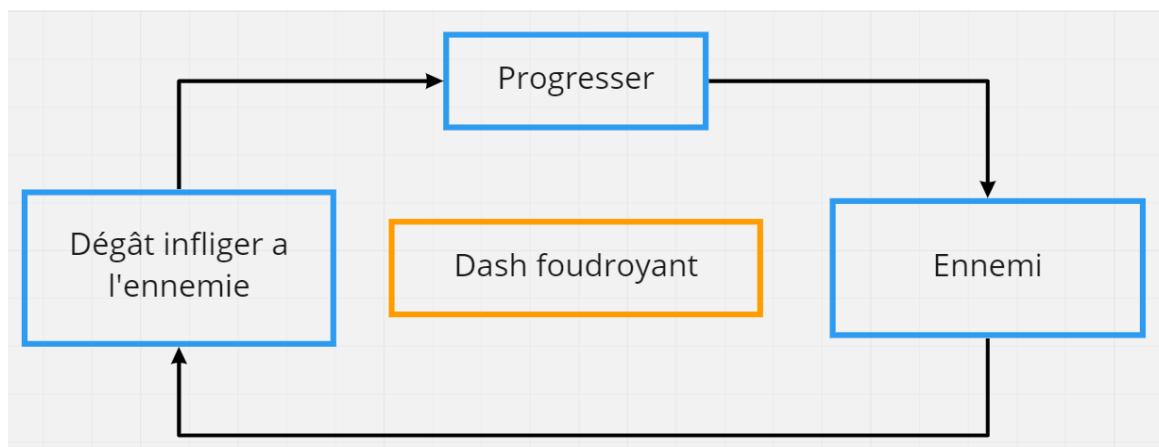
Vos deux ressources principales sont la vie et l'énergie.

Les deux actions principales à votre disposition sont le saut et la fonction "Balance".

Le saut ne pourra s'effectuer qu'en diagonale mais il ne consomme pas d'énergie.

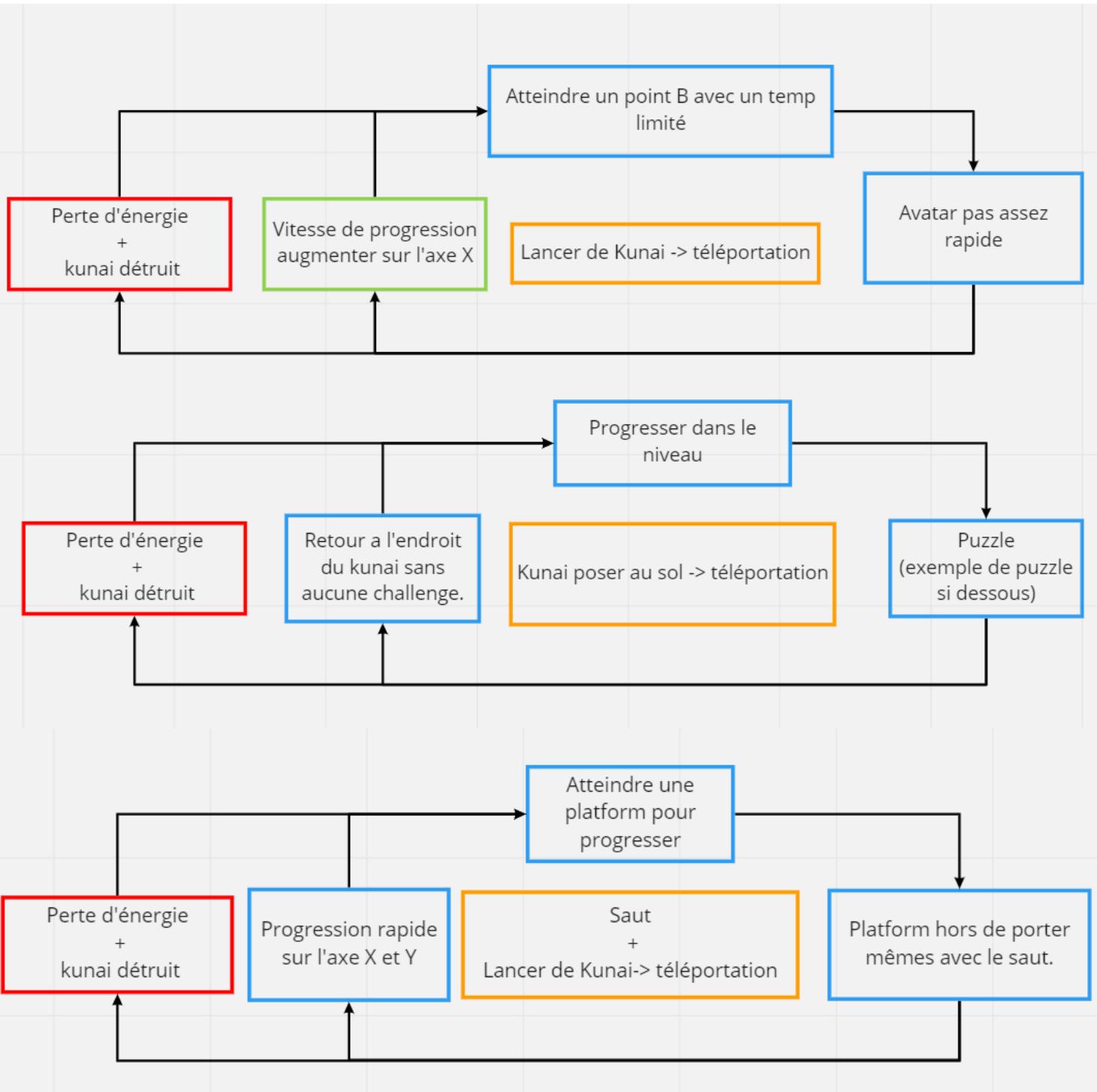


Le "dash foudroyant" est une attaque seulement exécutable en l'air qui propulse le joueur vers le sol et tuant tous les ennemis sur son passage, il ne consomme pas d'énergie non plus.



Le joueur pourra aussi jeter ou poser des kunai qui ne tueront pas les ennemis mais qui seront des points de téléportation..

En revanche, vous téléporter à vos kunai consomme de l'énergie.



Avec cela, nous avons un gameplay original gravitant autour du saut.

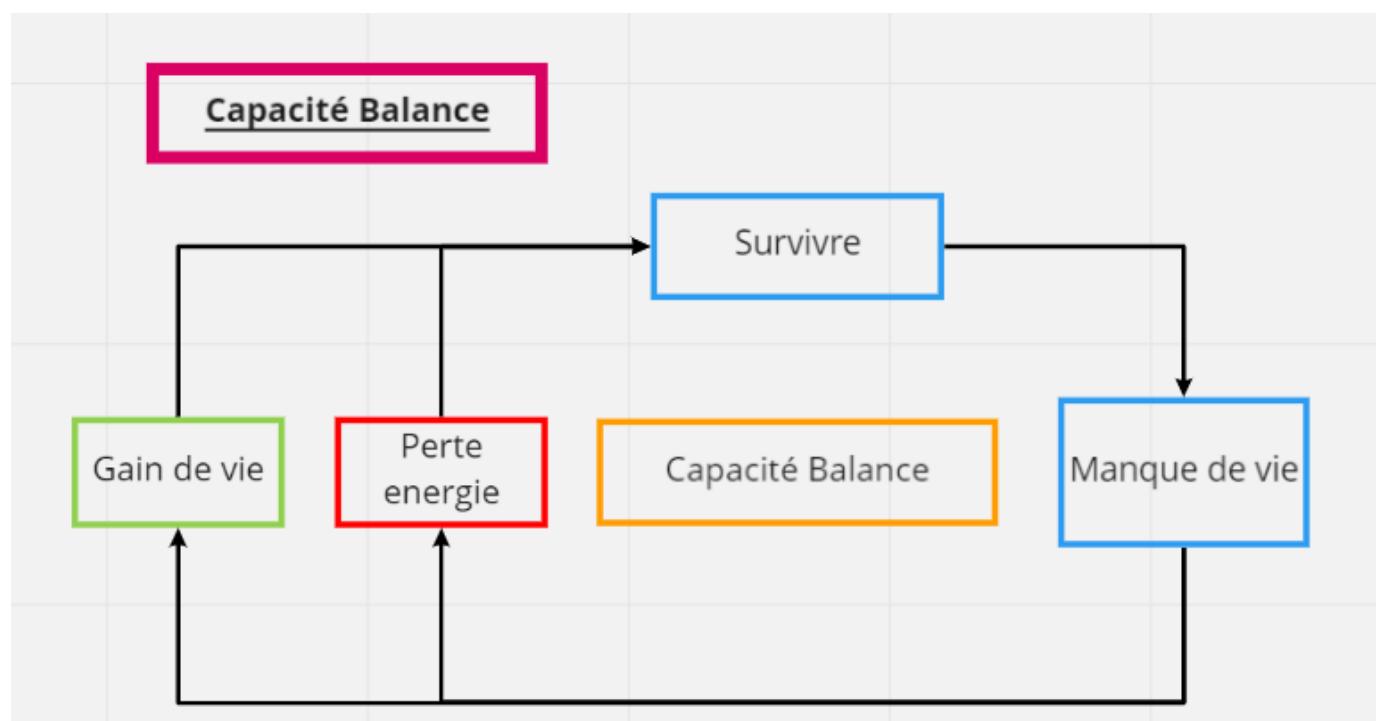
La seule manière de tuer des ennemis est d'être en l'air; cela implique donc d'avoir fait juste un saut au préalable ou d'avoir fait un saut et un jet de kunai auquel vous pourrez vous téléporter pour être à nouveau dans les airs.

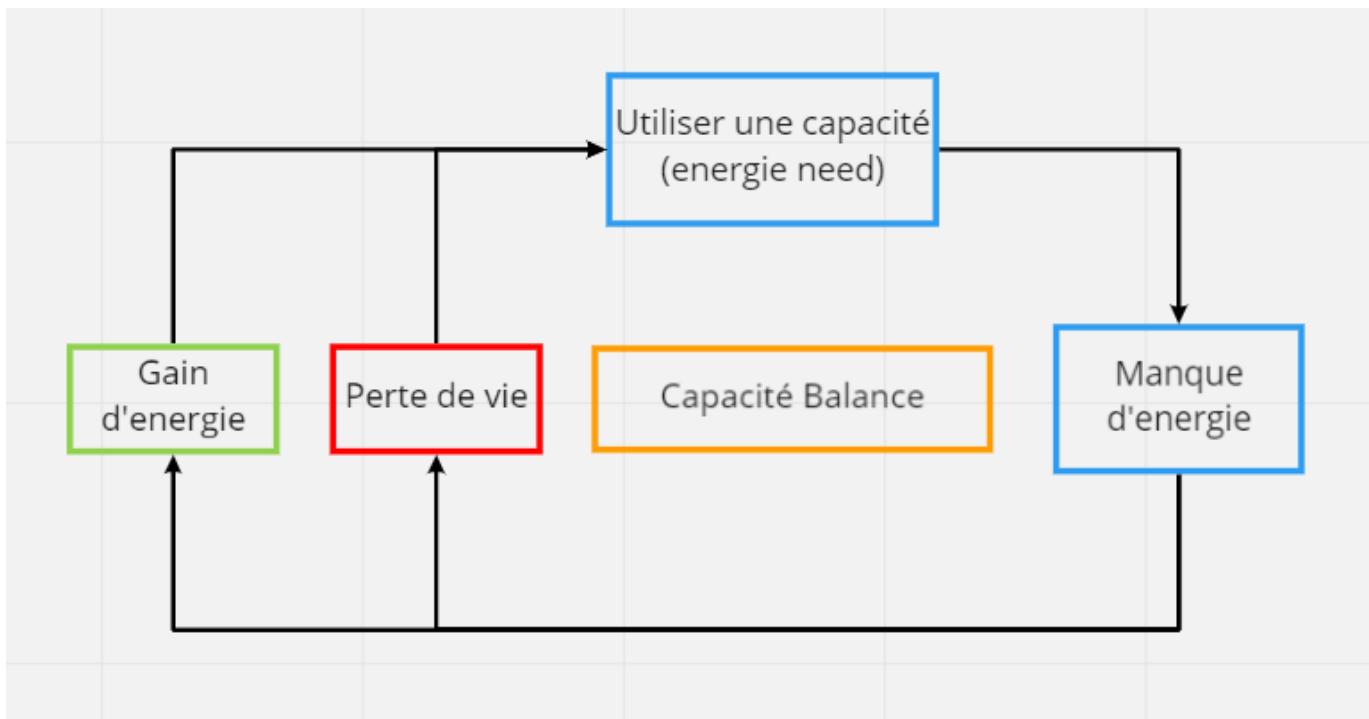
Le jeu met le saut au cœur du gameplay comme tous les platformers, et même si les mécaniques présentées ci-dessus suffisent à proposer un gameplay original. La dernière fonction ci-dessous le rend encore plus particulier.

La fonction "Balance" qui vous permettra de rééquilibrer la quantité d'énergie et de vie que vous avez en fonction de la somme des deux.

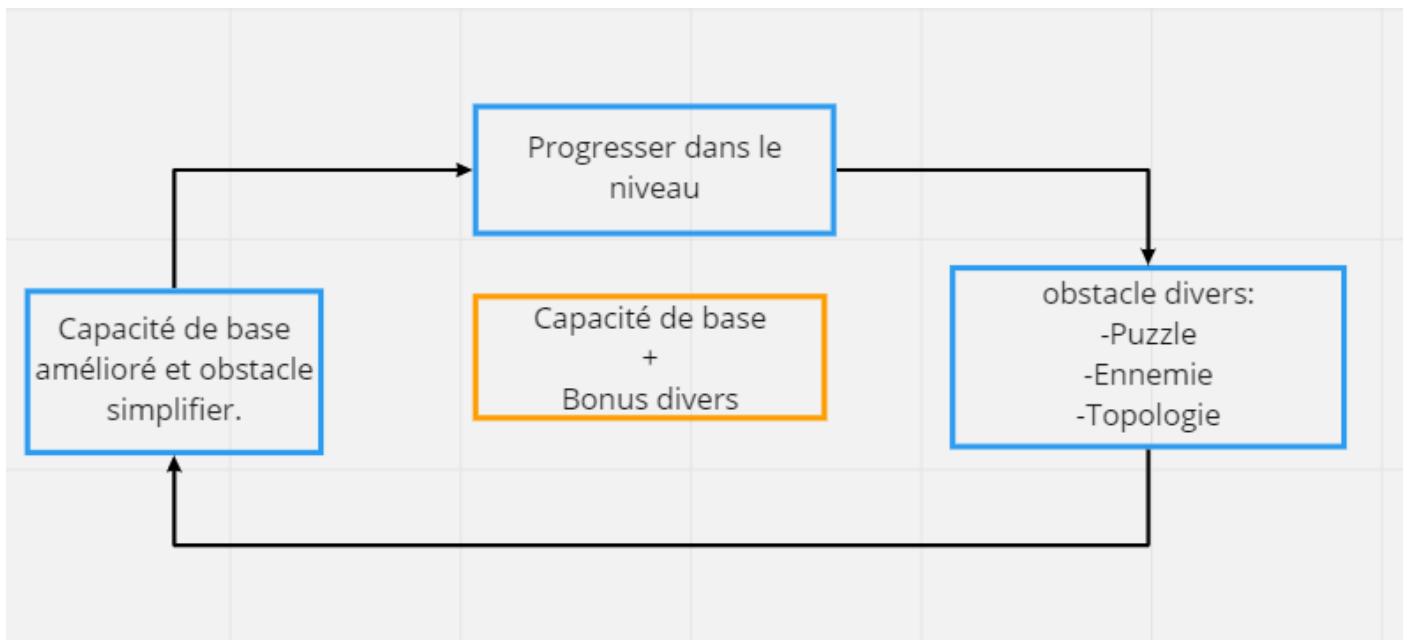
(exemple: si vous avez 4 d'énergie et 2 de vie et que vous utilisez la capacité "Balance", l'énergie et la vie s'additionnent, ce qui fait 6 et ensuite on répartit la somme dans vos différentes ressources donc il vous reste 3 d'énergie et 3 de vie.)

Si le joueur veut pouvoir progresser il devra prévoir ses actions à l'avance lorsqu'il arrivera dans certaines séquences pour ne pas se retrouver à court d'énergie ou de vie...



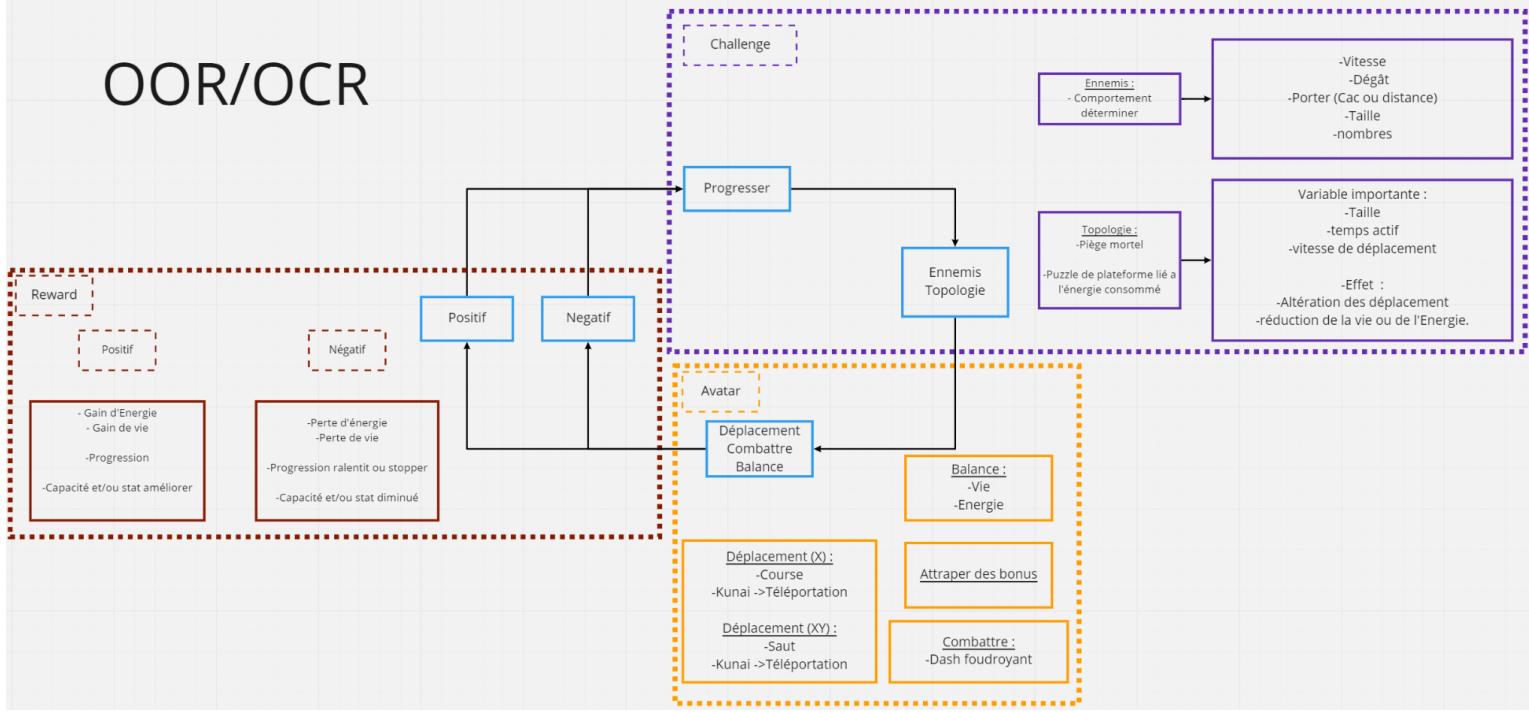


Le jeu comportera aussi des bonus où le joueur n'aura temporairement plus besoin de gérer ses ressources afin de mettre en pause sa réflexion.



Boucle de GamePlay

OOR/OCR



Annexe

MoodBoard:

