

# Porco Rosso x Hervé Di Rosa x Magic Maze

*Projet Miyazaki : Porco Rosso*



|                                           |           |
|-------------------------------------------|-----------|
| <b>La scène</b>                           | <b>3</b>  |
| Les personnages                           | 3         |
| Les objets                                | 3         |
| L'action                                  | 3         |
| <b>Pourquoi</b>                           | <b>4</b>  |
| Importance dans le récit                  | 4         |
| <b>Volonté</b>                            | <b>5</b>  |
| Les valeurs qui s'en dégagent             | 5         |
| L'idée de coopération                     | 5         |
| <b>Le jeu</b>                             | <b>5</b>  |
| Qu'est ce que c'est ?                     | 5         |
| Les règles                                | 6         |
| La capacité à le transformer et l'adapter | 7         |
| Adaptation                                | 7         |
| Game Loop                                 | 8         |
| Partie idéale                             | 8         |
| <b>Emergence des points clés</b>          | <b>9</b>  |
| <b>Mindmap</b>                            | <b>9</b>  |
| <b>Présentation</b>                       | <b>10</b> |
| <b>Moodboard</b>                          | <b>12</b> |
| <b>Analyse du style de l'artiste</b>      | <b>13</b> |
| <b>Travail effectué</b>                   | <b>14</b> |
| <b>Template de carte</b>                  | <b>15</b> |

# Game Design

## La scène

La scène choisie est celle de l'attaque du bateau par la coalition des pirates de l'air qui commence à 17:41 et qui se termine à 20:03



*Scène rassemblant les différents avions et leurs équipages*

## Les personnages

Les personnages présents dans cette scène sont la coalition des pirates de l'air ainsi que Curtis contre un bateau de touristes, accompagnés de deux anciens militaires de l'armée de l'air.

## Les objets

Chaque équipages de la coalition possèdent leur propre avion avec leur propre style différents (moteur sur le dessus, moteur sous les ailes, deux ailes, 4 ailes en parallèles)

## L'action

La scène met en action deux groupes s'opposant lors d'une bataille aérienne. Le but de la coalition est de voler les ressources aux touristes sur le bateau tandis que le but des anciens militaires est de défendre le bateau. La scène s'articule autour de deux points majeurs : la préparation de l'attaque et l'attaque en elle-même.

# Pourquoi

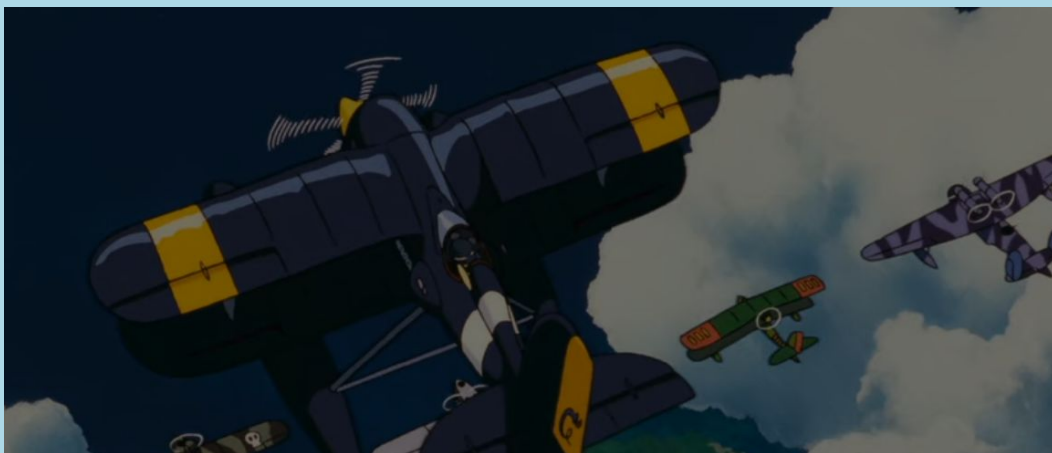
## Importance dans le récit

La préparation de l'attaque est importante dans le récit car elle permet de faire respirer le spectateur. En effet le côté burlesque et l'efficacité de la coalition met en avant le fait que Curtis et Porco Rosso sont des pilotes chevronnés par rapport aux autres pilotes de l'Adriatique. Elle permet aussi de s'attacher à cette coalition qui a le rôle de méchant gentil.

L'attaque quant à elle valide cette idée que le spectateur est en train de se faire depuis le début de la scène. Elle permet ensuite de faire la transition entre le premier duel de Curtis et de Porco Rosso



*La coalition et leur moyen de communication : le morse lumineux*



# Volonté

## Les valeurs qui s'en dégagent

Cette scène met en avant l'importance de la communication dans un groupe (notamment via le système de communication en morse lumineux) ainsi que l'aspect de solidarité dans la coalition malgré leurs disputes. Elle interroge aussi le spectateur sur "Comment vont-ils s'en sortir ?" En effet, sachant que la fin de la scène se termine en plein milieu en étant interrompue par la scène de Porco Rosso alors le spectateur ne sait pas si la coalition a réussi à s'en sortir.

## L'idée de coopération

L'idée du jeu est donc de faire un jeu où les joueurs incarneraient la coalition en coopérant entre eux pour voler des ressources puis fuir, sans se faire avoir par le système. Il y aurait donc possiblement 7 joueurs, qui seraient obligés de communiquer d'une certaine manière avec des bâtons dans les roues.

## Le jeu

### Qu'est ce que c'est ?

Il s'agit du jeu Magic Maze. C'est un jeu de coopération où le silence est le maître mot. En effet, dans le jeu Magic Maze les joueurs incarnent des voleurs qui essaient de dérober des objets dans une boutique de centre commercial en pleine nuit. Ils ne doivent donc pas faire de bruit.





*Magic Maze, le jeu*

## Les règles

Les joueurs remportent la partie si :

- Les 4 Héros parviennent à quitter le centre commercial dans la limite de temps impartie
- Les 4 héros ont dérobés chacun leur objet

Les joueurs disposent seulement de 3 minutes pour remplir leur mission. Mais pas de panique ! Des cases Sablier sont là pour leur permettre d'augmenter cette durée en cours de partie. Si le sablier est complètement épuisé avant que les Héros ne soient sortis, la partie est alors perdue pour tous les joueurs.

Et comme si l'impératif de temps ne suffisait pas, le jeu interdit la communication (à l'exception de certains moments précis) entre les joueurs. La collaboration se trouve donc complexifiée.

Pendant la majeure partie du jeu, les seuls moyens de communication autorisés sont :

- regarder fixement un autre joueur avec insistance
- placer le pion « Fais quelque chose! » (le gros pion rouge) devant un joueur pour lui signifier que c'est à lui d'agir



*Exemple de mise en place du jeu*

## La capacité à le transformer et l'adapter

Mon jeu remplacera donc les 4 Héros de base par les membres de la coalition. Le sablier sera remplacé par l'arrivée de Porco Rosso. Et le centre commercial par la zone de vol de l'avion au-dessus de la mer.

## Adaptation

Les 4 personnages sont remplacés par des avions aux couleurs des avions de la coalition. Le système d'escalator est remplacé par un courant d'air chaud dont l'icône est un nuage traversé par le courant d'air. La loupe est remplacée par une carte. Le vortex représente une accélération pour accéder à une zone plus lointaine. Le sablier qui est une contrainte de temps est représenté dans le jeu par l'essence dans les avions. En effet à la fin du timer d'essence alors les joueurs ont perdus. C'est donc un jerrican d'essence qui symbolise le reset du timer sur les tuiles et qui sera indiqué comme inaccessible via un jerrican barré. Les sorties de secours sur les tuiles sont représentées dans notre version par un bout d'île et une zone de stationnement d'hydravion.

## Game Loop

Les joueurs vont au fur et à mesure de leurs parties comprendre comment fonctionne le jeu et seront de plus en plus attentifs aux multiples options que le jeu lui propose. Pour commencer ils auront un défi plus facile avec moins de tuiles dans leur pioche et auront le droit de communiquer à l'oral. Par la suite la difficulté augmentera jusqu'à avoir toutes les tuiles dans la pioche et donc plus de difficulté à voler les trésors et à fuir. Lors du début des parties, les joueurs choisis seront dotés d'une carte de déplacement/action chacun aléatoirement. La pioche est placée à portée de main de tous les joueurs sans gêner la création du plateau de jeu au début de la partie. Le sablier est retourné et la partie commence. Aucun dialogue n'est autorisé sauf lors d'un arrêt sur une case jerrican permettant à l'équipe de retourner le sablier pour gagner du temps. Seul le pion "fais quelques chose" permet la communication verbal à travers l'équipe

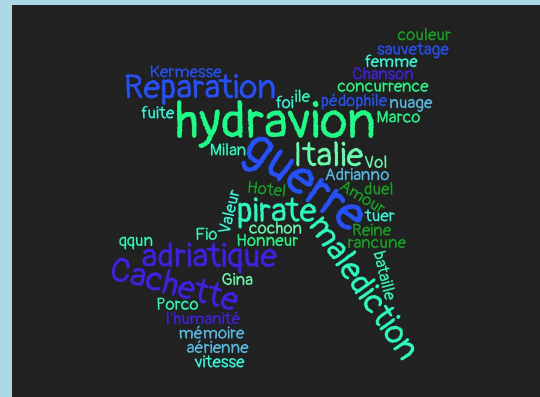
## Partie idéale

La partie idéale est une partie où les joueurs réussissent à voler les pièces et à sortir avant que le sablier ne s'écoule.



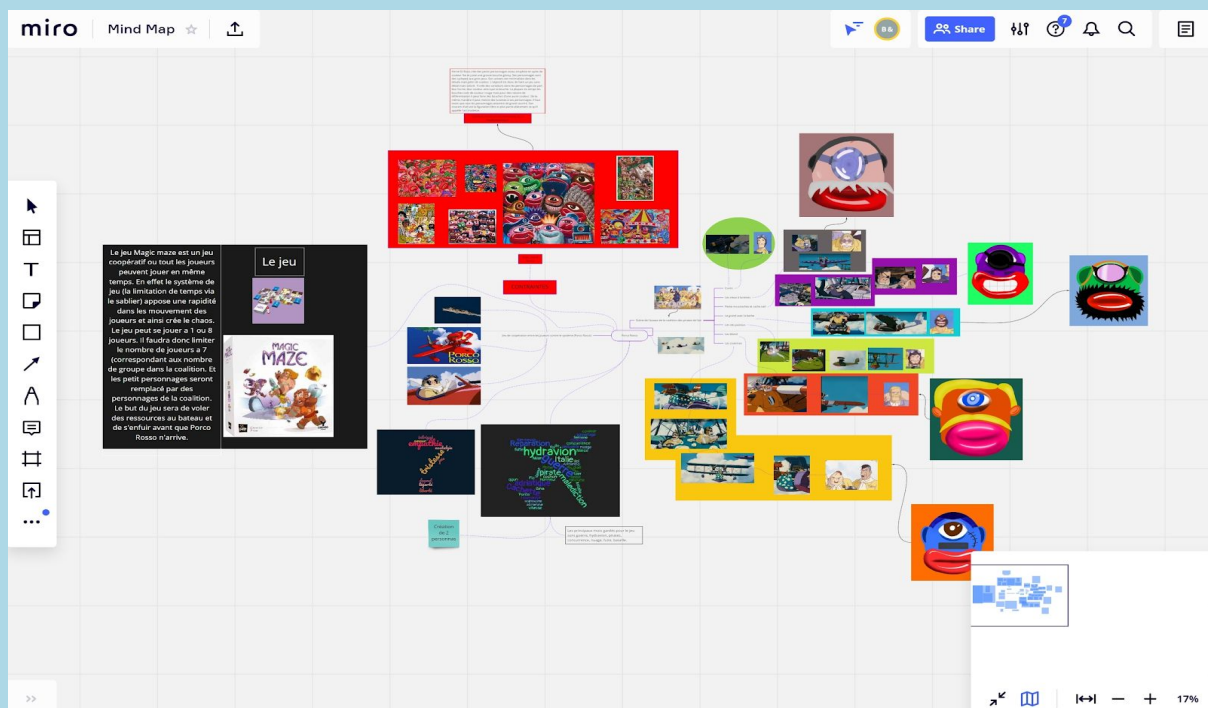
# Méthodologie de Création

## Emergence des points clés



Les mots clés qui ressortent du nuage de mot sont : hydravion, pirate, réparation, couleur, nuage, col, vitesse et aérien. D'après le nuage de mots visant les sentiments qui sont développés dans le film, les sentiments retenus sont : joie, liberté et légèreté. De plus plus spécifiquement à la scène il s'avère que le sentiment de chaos et d'inaptitude sont important pour le projet.

# Mindmap



# Anglais

## Présentation

# ***PORCO ROSSO***



### METAScore

Universal acclaim  
based on 11 Critic Reviews  
[See All](#)

83

### USER SCORE

Universal acclaim  
based on 41 Ratings  
[See All](#)

8.3

# ***THE CONTEXT***



# ***THE PLOT***



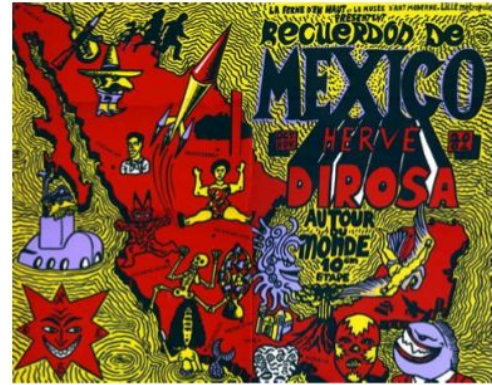
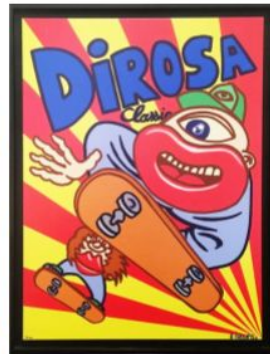
# Moodboard





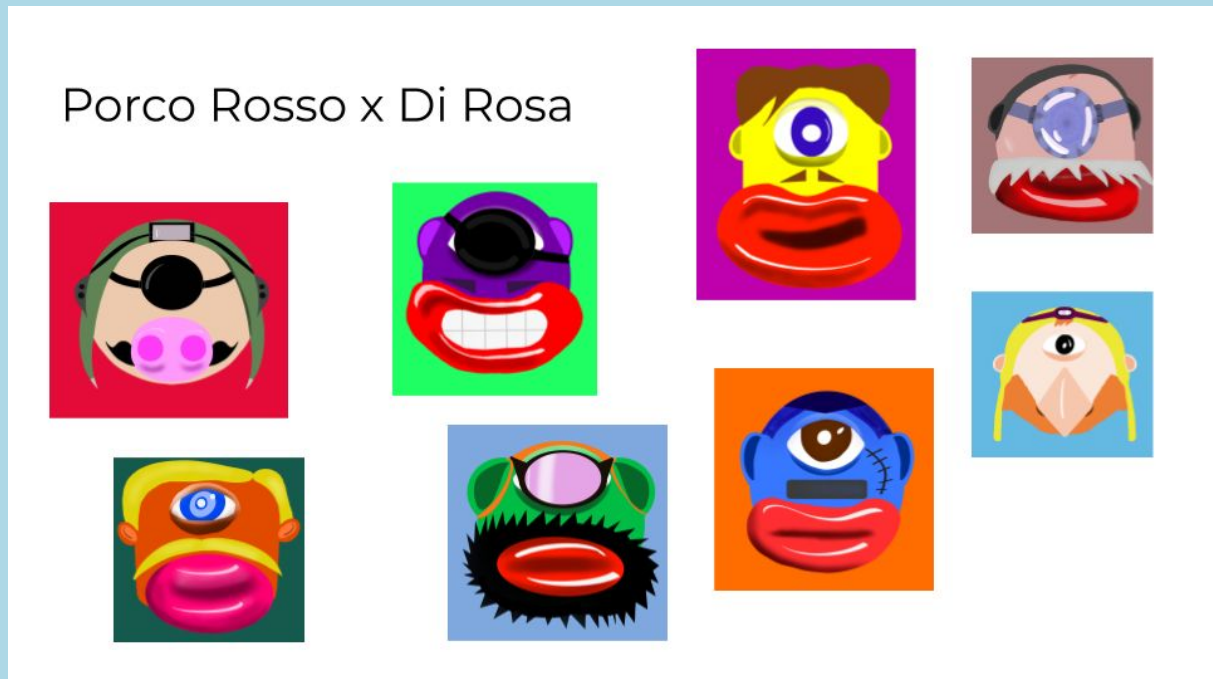
## Analyse du style de l'artiste

Hervé Di Rosa



Hervé Di Rosa est un artiste sétois du mouvement de la figuration libre. C'est un artiste qui possède de multiples styles d'art. La majorité de son travail est la création de personnages à l'aspect de cyclope avec des couleurs saturées et avec un certain côté humoristique. Il a de plus effectué de nombreux travaux sur des affiches avec notamment beaucoup de lignes et des aplats de couleurs.

## Travail effectué



Le travail effectué est surtout au niveau de l'illustration des cartes du jeu. En effet, la création de personnages ainsi que l'appropriation du style était importante pour un artiste tel que Hervé Di Rosa qui est très vite reconnaissable.



# Infographie 2D

## Template de carte

