

# Lola :

# La malédiction

# de Night !



**Game Concept :**

**GUERIN Corentin**

**ETPA , Année 2020-2021.**

**Bachelor Game Design, Première Année Classe B.**



# SOMMAIRE

<b>1. Prémisses :</b> .....	<b>Page 3</b>
<b>2. Principe directeur (USP/KSP) :</b> .....	<b>Page 3</b>
<b>3. Thème et Propos :</b> .....	<b>Page 4</b>
<b>4. Fiches Personnages :</b> .....	<b>Page 4</b>
<b>5. Climax :</b> .....	<b>Page 5</b>
<b>6. Analyse d'un platformer :</b> .....	<b>Page 5</b>
<b>7. Originalité du Gameplay :</b> .....	<b>Page 6</b>
<b>8. Boucle de Game Play:</b> .....	<b>Page 7</b>
<b>9. Mood board :</b> .....	<b>Page 9</b>

## 1. Prémisses :

Lola, une jeune souris blanche vivant à Dreamland, vit une vie heureuse et tranquille avec ses amies souris et autres animaux parlants. Quand un beau jour, une ombre vient obscurcir le ciel. L'arrivée de Night, un esprit malin venu d'une autre dimension avec pour objectif de contrôler ce monde. Après, avoir élu domicile dans un château la brume qui l'entoure fit plonger dans la démence les créatures de ce monde. Lorsque cette brume toucha les créatures du monde des rêves, elles devenaient soudainement très violentes envers les autres. Lola, elle semble plus résistante à son emprise que les autres malgré ses changements de comportement qui l'affecte à l'intérieur de cette brume.

Le joueur évoluera dans un univers en 2D et incarnera Lola. Une personne douce en apparence qui peut sauter, se déplacer et interagir avec ce qui l'entoure, mais dont le comportement se verra changer si le joueur décide de s'aventurer dans la brume. À l'intérieur de cette brume, Lola deviendra plus rapide avec de meilleurs réflexes et plus violente envers les créatures autour d'elle.

Le joueur devra donc trouver et utiliser des fragments d'armes héroïques afin de débloquer, de nouveau pouvoir et avancer plus facilement vers le château de Night. Pour l'arrêter tout en évitant les habitants de ce monde transformé par la malédiction, il devra également faire attention à ne pas sombrer dans la démence due aux attaques des habitants possédés ou en les tuant à cause du brouillard.

L'objectif de Lola sera de faire revenir à Dreamland sa tranquillité d'antan tout en affrontant ses amies et évitant de sombrer dans la démence. Pour cela, elle devra arrêter Night qui semble déterminer à plonger le monde entier dans la brume.

## 2. Principe directeur (USP/KSP) :

Le joueur évoluera dans un univers fantastique alternant entre la gentillesse et la démence du monde. Selon l'environnement où se situe le joueur, les créatures qui l'entourent et lui-même varieront entre la docilité et l'hostilité.

Le joueur se retrouvera à devoir avancer en affrontant ses amis possédés qui lui bloqueront le chemin. Il devra donc avancer tout en se méfiant de lui-même ou en utilisant des objets spécifiques s'il veut parvenir à passer sans les blesser.

### 3. Thème et Propos :

Le jeu se déroule dans un monde féérique où tout le monde se connaît et s'entend à la perfection. Mais lorsque cette brume les frappe cela fait ressortir chez eux leur côté le plus sombre.

Afin de sauver le monde et ses amies Lola devra utiliser les pouvoirs obtenus de cette malédiction, ces mêmes pouvoirs qui la forcent à tuer ceux qui lui sont chères.

Mais suite à la victoire contre Night, notre héroïne pourra-t-elle revenir comme avant avec les traumatismes qu'elle aura endurés en affrontant les personnes qu'elle chérissait et voulait sauver.

### 4. Fiches Personnages :

#### Le protagoniste :

**Prénom :** Lola

**Origine :** Dreamland

**Age :** 19 ans

**Race :** Souris albinos

**Sexe :** Féminin

**Morphologies :** Mince et de petite taille

**Fourrure :** Blanche

**Équipement :** Cape à capuche Noire et Épée en acier

**Force :**

- Bienveillante
- Rapide
- Courageuse
- Agile
- Aventurière

**Faiblesse :**

- Ne sais pas se battre
- Agressive dans la brume

**Background :**

Lola est une petite souris orpheline pas toute a fait comme les autres. En effet, elle est née albinos. Durant son enfance cette malédiction la repoussée des autres personnes de son espèce et la menée à vivre une vie d'aventurière solitaire. Malgré tous ces rejets, en grandissant elle a appris à aider tous ceux qui l'acceptait telle qu'elle était. Tant et si bien qu'elle devint avec le temps une personne de confiance auprès des habitants de Dreamland.

### **L'antagoniste :**

**Prénom :** Night

**Origine :** Monde inconnue

**Race :** Esprit

**Sexe :** Indéfinie

**Morphologies :** Métamorphe

### **Description:**

Night est un esprit malin venu d'un autre monde à la conquête de territoire et souhaite s'emparer de Dreamland. Il possède la capacité de générer une brume qui corrompt l'esprit des personnes se trouvant à l'intérieur, aussi de prendre l'apparence de n'importe quelle créature du monde ayant été infecté par la brume. Il a la volonté d'assouvir tout le monde, mais pour une raison qu'il ignore Lola n'est pas entièrement infecté par cela, ce qui le rend agressif.

## **5. Climax :**

Lola se rapproche de plus en plus du château où se trouve Night tout en évitant les habitants corrompus par la malédiction. En arrivant devant la salle du trône, Lola aperçoit Night près à en découdre.

La confrontation entre Night et Lola dans la brume commence et Night prend l'apparence des différentes espèces de ce monde pour combattre. Au milieu du combat, lorsque celui-ci se sent acculé, il décide de prendre une dernière apparence, celle de Lola et utilise de puissantes attaques.

Suite à la victoire contre Night, la réussite de Lola à rétablir la paix semble apaiser Dreamland, mais les conséquences de cet événement et la perte de toutes ces personnes crée un traumatisme en ce monde qui laisse entrevoir une suite en proie au désespoir pour ces habitants.

## **6. Analyse d'un platformer:**

### **Super Mario Bros :**

Super Mario Bros est un jeu de plateformes développé par Nintendo et sortie en 1985. Le joueur contrôle un personnage nommé Mario au travers le royaume Champignon afin de délivrer la princesse Peach des mains de Bowser l'antagoniste de ce jeu.

Le joueur se retrouve plongé dans un jeu d'aventure où il doit évoluer dans un monde en 2 dimensions et se déplacer de plateforme en plateforme dans un défilement horizontal afin d'atteindre la fin du niveau. On y retrouve également des obstacles sous forme d'ennemie ou pièges tels que des plateformes mouvantes, du vide ou de la lave. Ainsi que des passages secrets et un boss de fin de niveau.

La boucle de gameplay du jeu de plateformes Super Mario Bros repose sur une boucle médiane où le joueur a pour objectif d'arriver à la fin du niveau en passant les différents obstacles devant lui pour cela il devra analyser l'environnement qui l'entour afin de débloquent des power up tel que des boules de feu ou des points de vie supplémentaire pour franchir les obstacles.

## 7. Originalité du Gameplay :

La particularité de ce jeu est l'impossibilité pour le joueur d'attaquer. En effet le but du jeu étant d'esquiver au mieux les adversaires pour ne pas tuer les habitants de Dreamland. À cause de la malédiction de la brume, notre avatar attaquera automatiquement toutes les créatures à portée, le joueur devra donc utiliser les ressources qu'il obtiendra afin d'avancer en évitant de s'approcher des ennemies.

Pour cela, il pourra trouver différents items lui permettant de faciliter sont avancer, les fragments d'armes héroïques. Les fragments d'armes héroïques sont des vestiges d'ancien pouvoir utiliser dans le monde par des héros du passé éparpiller un peu partout et offrant à son utilisateur une partie de son pouvoir.

Parmi ces pouvoirs, on retrouve :

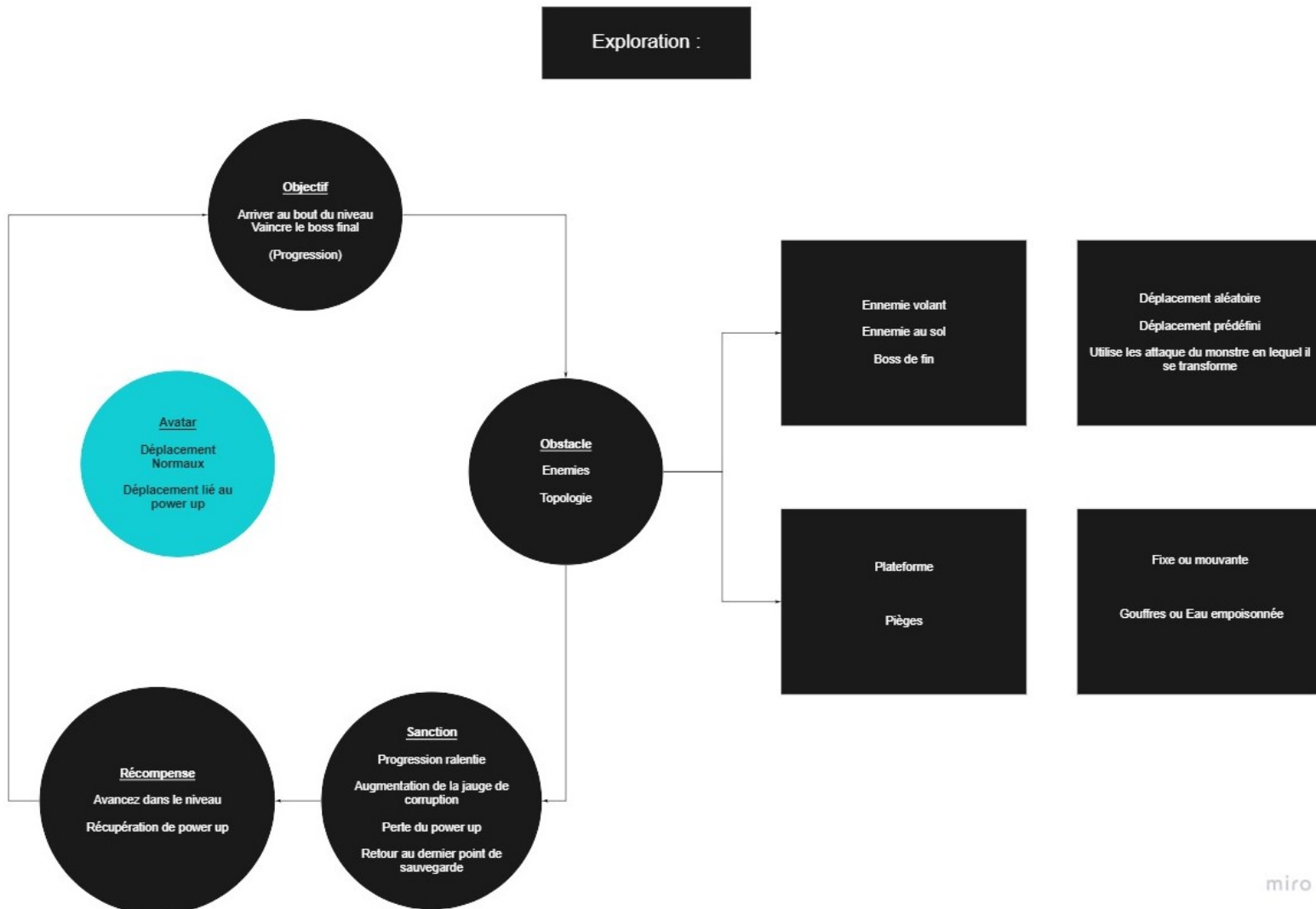
Fragment des chaussures de Pégase : permet au joueur d'effectuer un double saut et des pas rapides sur les côtés.

Fragment du bâton du temps : permet au joueur de lancer un sort de gel temporel, permettant de figer un ennemi pendant une période limitée.

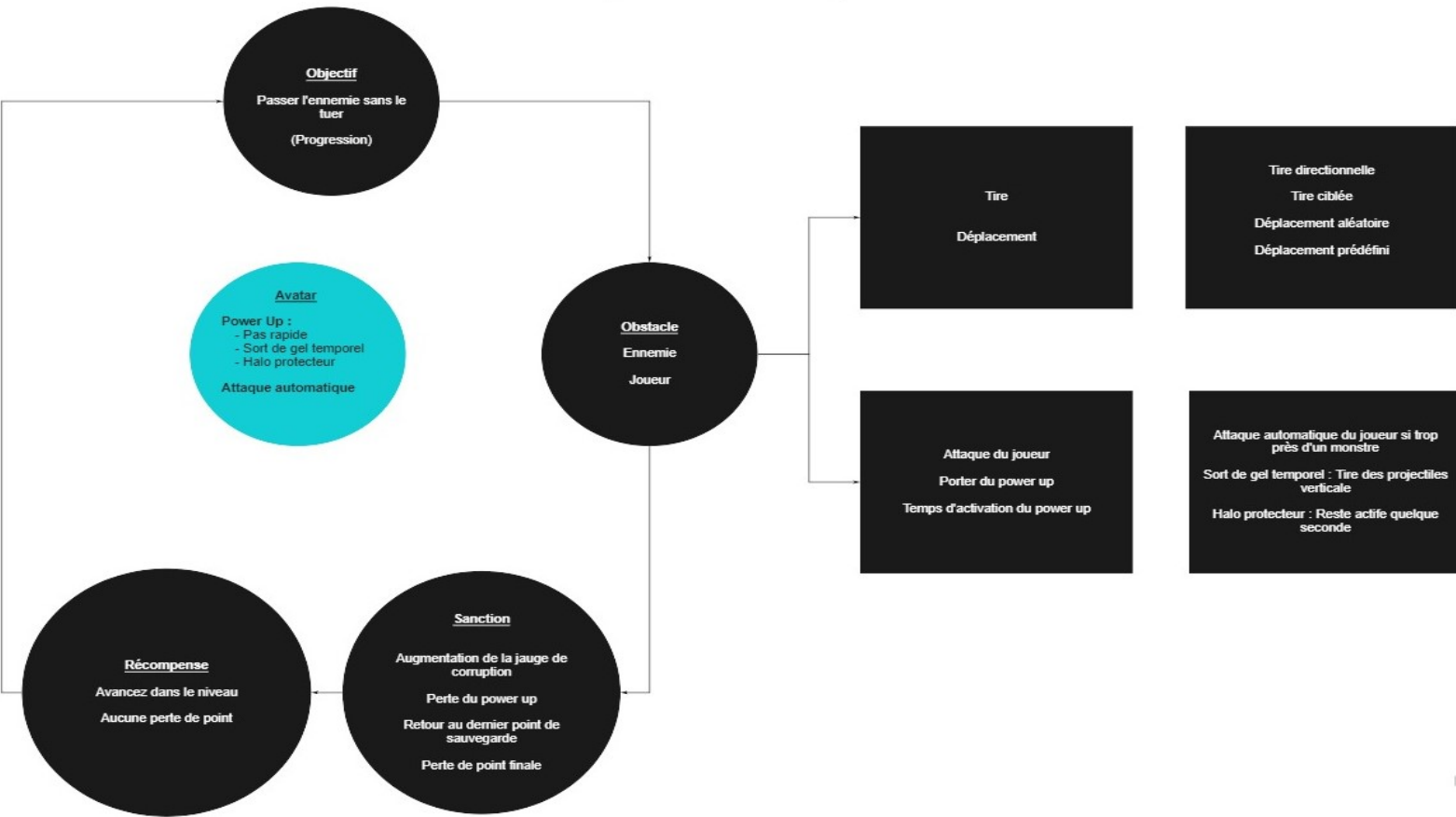
Fragment du bouclier forteresse : permet au joueur de s'entourer d'un halo le protégeant des dégâts pendant un certain temps.

Une autre particularité du jeu est la vie du personnage, qui est représentée sous forme de jauge de corruption. Celle-ci augmentera lorsque l'avatar se fera toucher ou réalisera une action contraire à sa moral comme tuer un habitant possédé. Si cette jauge se retrouve au maximum l'avatar se fait posséder par Night et le joueur perd la partie.

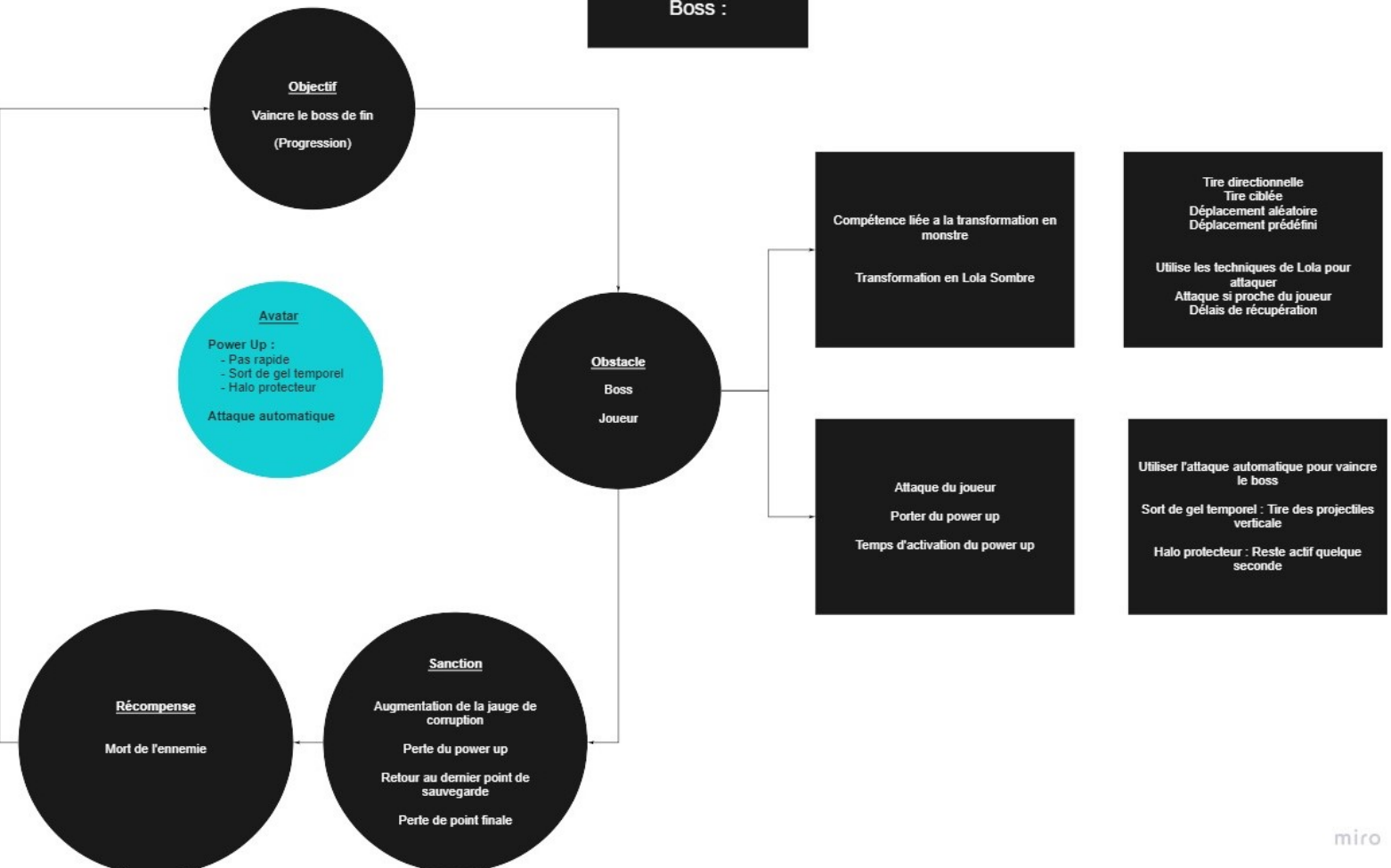
## 8. Boucle de Game Play:



## Combat contre un ennemie :



## Combat contre le Boss :





## 9. Mood board:

