

[Battery Freedom]

Concept Retenu :

Après avoir pris connaissance du sujet, j'ai commencé à envisager les potentiels genres sur lesquels je pouvais me reposer et donc aller chercher des références, le tout en restant sur le style 2D (Zelda-like) imposé.

La manière dont je visualise, analyse ou même joue à un jeu a évolué depuis mon entrée dans la formation. Et c'est récemment que j'ai remarqué un engouement particulier pour les Métroidvania appréciant notamment leur level design et la manière dont ils amènent le joueur à explorer, découvrir leurs univers.

J'ai donc décidé de concevoir un jeu de type Métroidvania en 2D. Au vu du temps donné et des objectifs à atteindre, il me semblait que cela soit une bonne direction à prendre, en plus de l'expérience et des nouvelles compétences que cela pourra m'apporter.

Il fallait donc maintenant trouver un univers pouvant s'implémenter parfaitement au style du jeu souhaité.

Après avoir établi plusieurs pitches sur différentes histoires, chacune impliquant différentes mécaniques de jeu, une seule sortait du lot et ce fut : *Battery Freedom*

"Battery Freedom est un monde dans lequel les criminels ont leur conscience insérer dans des robots humanoïdes et y purgent leur peine dans un no man's land désertique."

Introduction de l'univers :

Le joueur se réveillera dans ce no man's land en tant que robot humanoïde, ne se remémorant pas de la raison pour laquelle il a été jugé en tant que criminel. Se trouvant à proximité d'un petit camp où deux autres individus s'y trouvent, ces derniers seront inoffensifs envers le héros et permettront d'introduire l'univers mais aussi de servir de tutoriel.

Ces deux individus se trouveront être une personne âgée de 60 ans, Georges, et une petite fille de 11 ans, Lise. Les deux personnages ne savent pas non plus le soi-disant crime qu'ils ont commis. Il faut d'ailleurs noter que les enveloppes corporelles sont identiques pour les joueurs et les NPC. Tous se trouvent être des robots Humanoïdes aux formes identiques, seul des ajouts vestimentaires ou de couleur peuvent les différencier.

Le grand-père vous apprendra que vous êtes dans la Zone A1 et qu'une faction hostile envers les inconnus nommée les "Red-S" régit le lieu.

Votre premier objectif est de trouver des cartouches énergétiques pour vos 2 compagnons. Le grand-père étant blessé il ne peut se résoudre à envoyer l'enfant en chercher.

Après les avoir récupéré, tuant les ennemis sur le chemin, vous les donnerez aux 2 personnages puis vous passerez la nuit au camp. Au cours de la nuit, Georges viendra vous parler, vous partageant son passé et la vingtaine d'années à vivre dans ce No Man's Land. Il vous donnera une amélioration physique, une sorte d'aimant, capable d'attirer des masses de ferrailles vous bloquant le chemin.

Au levé du soleil, le héros se dirigera vers l'amas de ferrailles et explorera une autre partie de la zone, il découvrira une sorte bunker et à l'intérieur se trouvera un ordinateur étrange, dont un emplacement pour insérer la main du personnage. Vous vous sentez comme attiré par cette chose, et vous ne finirez pas y insérer votre main, ce qui permettra d'améliorer le noyau de votre personnage, lui donnant plus de force.

Au moment de retourner sur votre camp, lors de votre arrivée, Georges se trouvera sur le sol, avec son noyau arraché se trouvant à ses côtés. Lise était cependant introuvable et une note laissée par le grand-père indiquera qu'ils ont été attaqués et qu'elle a été capturée par les "Red-S" et demandera au joueur de récupérer un fluide se trouvant sur ses mains ce qui lui permettra de courir sur les murs.

Grâce à la nouvelle compétence débloquée, vous pourrez explorer la dernière partie de la zone. Au bout de celle-ci vous affronterez le Boss du jeu. Après sa défaite, vous apprendrez, qu'il n'était qu'un officier de la "Red-S" et que la petite fille a été emmené à leur QG. Elle deviendra votre motivation à avancer et à survivre dans ce No Man's Land jusqu'à la sauver.

C'est ici que le jeu se terminera.

Introduction Game Design :

L'enveloppe robotique est doté d'une batterie, celle-ci se décharge au cours du temps et doit être rechargé à l'aide de cartouche énergétique. Une barre de vie sera aussi présente. Lorsque la batterie ou que la barre de vie sont vide alors le joueur décède.

L'arme du joueur sera un court tuyau métallique.

Le joueur pourra développer des compétences au cours de l'aventure en récupérant des améliorations physiques et augmenter ses statistiques en améliorant son noyau.

La première amélioration est l'aimant, elle vous permet, d'attirer les amas de ferrailles vous bloquant certain chemin/accès.

La seconde amélioration est celle de votre noyau, vous donnant une force plus importante.

Une compétence est débloquée en récupérant sur le cadavre de Georges une matière étrange pouvant être ajusté sur les mains de votre personnage vous permettant de courir sur certains murs.

el (Zone A1) est divisé en 3 parties. La première est directement accessible, la seconde l'est après avoir obtenu la capacité de l'aimant et la dernière après avoir obtenu la capacité de courir sur les murs.

La première partie comporte un endroit accessible seulement grâce à la compétence de l'aimant. La seconde partie a, elle, un emplacement seulement accessible avec la compétence de courir sur les murs.

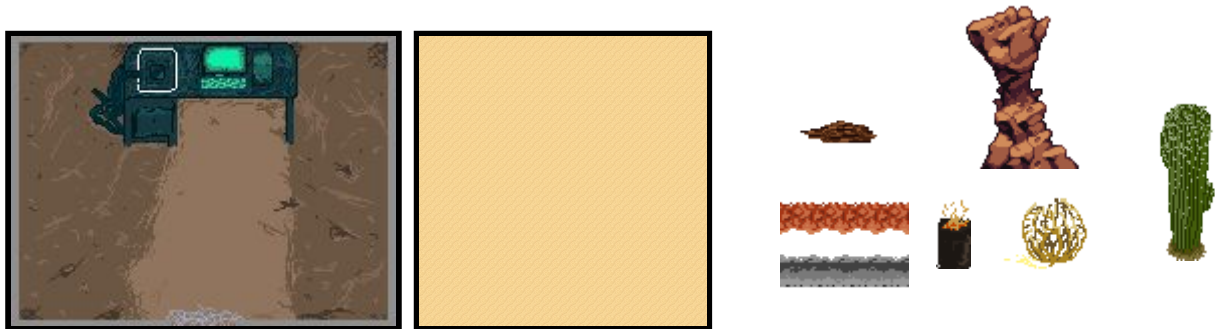
Le lev

Introduction Direction Artistique :

J'ai décidé de m'orienter sur du Pixel art qui sera cependant plus détaillé que mes précédents travaux.


Au niveau de la direction Artistique, un style axé sur l'aspect désertique, notamment au niveau des décors (cactus, virevoltant, fleurs et rochers du désert, etc) mais aussi un style Post-Apo/Cyberpunk (Robot Humanoïde, Salle de l'ordinateur, Bunker, Capsule énergétique, etc)


Le personnage joueur mais aussi les ennemis/PNJ sont tous des robots humanoïdes et sont physiquement identique, comme le laisse penser le scénario. Ils comportent un noyau bleu en leur centre et ont des trous au centre de leur main, leur permettant d'insérer la capsule énergétique. Ce qui permet de les distinguer est la couleur du peu de textile présent sur leur corps.



Le personnage aura du textile grisâtre sur lui, tandis que pour les 2 PNJ se sera orangé et les ennemis rougeâtres



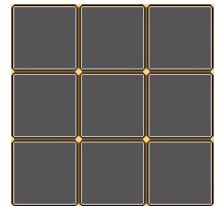
Les points de vie sont représentés par des petits cœurs en haut à gauche de l'écran et leur couleur est gris,  représentant l'aspect métallique du personnage.

La batterie est quant à elle Bleu, rappelant la couleur du noyau du robot. 

L'interface du Dialogue vient rappeler le côté grisonnant de l'univers et la couleur des robots.



Celui de l'interface permet de se fondre plus proprement dans le fond.



Concernant les collectibles, ces derniers seront des capsules énergétiques, des tonneaux d'essence, un



Pour mes sources d'inspirations : C.F. Dossier Inspiration
Typographie : Roboto Mono.

Carte Globale du jeu :



Conclusion :

J'écris cette conclusion 1 jour avant le rendu du projet. J'ai appliqué la même méthode de travail que pour le 4e Workshop, consistant à dans un premier temps mettre au brouillon un planning et la manière dont j'allais répartir mon temps pour ensuite commencer préparer le dossier du jeu (Game Design / DA / Scénario / Level Design...). Suite à cela je suis parti sur les assets, m'ayant pris une bonne semaine pour ensuite m'atteler à la programmation. Pour ensuite finir de compléter le dossier et peaufiner/corriger l'ensemble du projet.

Dans l'ensemble j'ai réussi à suivre le planning que je m'étais fixé, L'animation de mes personnages mais aussi leur design a cependant été plus long que prévu, me faisant prendre un peu de retard et m'obligeant à faire de plus longues journées sur la fin.

Pour conclure le projet m'a permis de nouveau de m'améliorer au niveau de la programmation et de l'infographie mais aussi de m'essayer à de nouvelles choses (Level Design style Metroidvania simplifié, Pixel Art plus détaillé, L'inventaire...).