

Idées et raisons de concepts

Réaliser un Manic Shooter.

Le sujet du projet bachelor étant libre, mon but est de réaliser un jeu qui me plaise dans la suite des jeux auxquels je joue.

Réaliser un jeu avec pour thème un passage de mon Jeu de Rôle.

Je ne me considère pas comme étant doué à l'écriture d'un scénario ou d'un monde, donc j'ai repris quelque chose que j'ai déjà fait pour l'approfondir et l'utiliser.

Reprendre le passage de la chute des dieux.

C'est loin d'être le début de l'histoire, mais c'est là où Meraili entre en scène pour la première fois. Et en tant que mage qui touche à tous les éléments cela m'offre toute une série d'idées de concepts à appliquer dans le jeu.

Par ailleurs les manic shooters mettent en général en scène des personnages ou figures capables de réaliser des spectacles pyrotechniques à l'écran donc il faut bien un moment où ça pète.

Enfin les ennemis qui vont apparaître ont été écrits comme des boss à affronter un par un dans le jeu de rôle ce qui coïncide avec le système d'enchaînement stage/boss que je veux réaliser.

Le retour dans le temps sur une bombe.

Ça c'est moi souhaite intégrer ce système dans ce style de jeu en le combinant avec la bombe de dernière chance. Je m'explique :

-La bombe dans le manic shooter consomme un point de bombe et nettoie l'écran des obstacles en infligeant de gros dégâts aux ennemis et rend le personnage insensible pendant un instant.

(Ça c'est si on garde tout ce que peut faire une bombe dans ce genre de jeu, évidemment ça varie.)

-La bombe de dernière chance est une mécanique que j'ai vu pour la première fois dans « Touhou 08 Imperishable Night » qui est une bombe qu'on peut activer après s'être pris une attaque où l'on devrait perdre une vie. Un petit QTE laisse au joueur le temps d'appuyer sur le bouton de bombe pour annuler la perte de vie imminente et nettoyer l'écran au prix de deux points de bombes.

-À ça je compte rajouter un retour en arrière dans tous les éléments du jeu à part le compte de bombe pour permettre au joueur de refaire certains passages.

Cela permet donc au joueur de peaufiner sa partie car les bombes sont en général à proscrire quand on joue pour le score car elles rapportent moins de points que l'élimination standard des ennemis.

Cela permet également aux joueurs qui souhaitent juste terminer le jeu de ne pas perdre de vie sur une erreur s'il a le bon réflexe.

Enfin cela constitue un défi de programmation à réaliser car tous les éléments du jeu doivent être sérialisés régulièrement pour pouvoir revenir à un moment donné.

Les affinités élémentaires.

Les ennemis et le personnage joueur peuvent être sous un élément.

Et suivant une table d'affinité des éléments cela demande au joueur de changer son mode de tir pour vaincre certains ennemis.

Par ailleurs cela permet de reproduire une idée « Ikaruga » dans l'esquive et l'absorption des obstacles selon l'affinité actuelle.