

# Kusarigama Chronicles



# Intentions

- Projet d'abord débuté sur un univers original type “Alice in Borderlands”.
  - Environnement urbain vide
- Après réflexion sur les armes, le kusarigama fût choisi pour sa palette de mouvement intéressante en termes de mécaniques de gameplay.
- Pour être plus cohérent avec l'arme, le jeu se passe finalement dans le Japon féodal.



# Le Kusarigama

Devant la singularité de l'arme il y a d'abord eu un travail de recherche autour des personnages l'utilisant.



La figure du traditionnel ninja s'est finalement imposée. Un choix pratique de part son aura mystérieuse, son agilité et son association au Japon.



# Le Ninja

Le personnage final reprend les codes classiques du ninja fantasmé.

- Tenue noire
- Visage dissimulé
- Bandeau
- Foulard autour de la taille
- Tabi



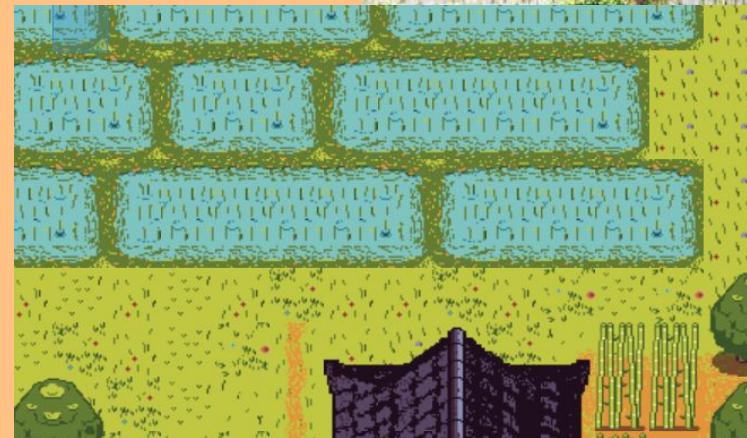
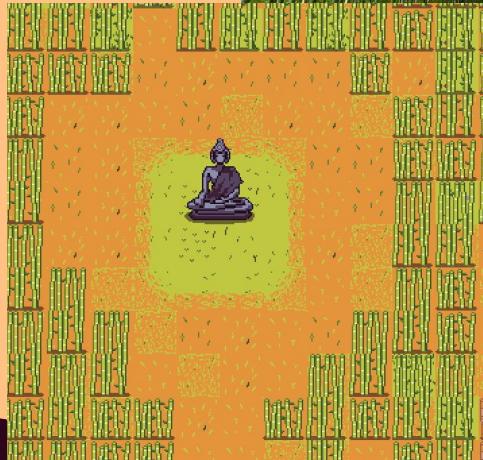
# Inspirations

Maison traditionnelle japonaise avec leur toiture unique



# Inspirations

Les rizières et les forêts de bambous sont souvent associés au Japon.



# Inspirations

Éléments iconiques du Japon :

- Cerisier en fleur
- Torii
- Rouleau de parchemin



# Inspirations

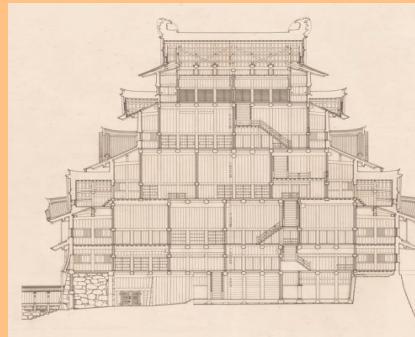
Extérieur du château avec sa grande muraille encerclant celui-ci.



# Inspirations

La progression dans le château se fait étage par étage.

On y retrouve beaucoup de bois massif avec des murs très clairs.



# Quelques images

Voici le hub central où le joueur retournera pendant la première moitié du jeu pour parler avec son mentor et améliorer son arme qui sera affichée en haut à droite.

L'interface en haut à gauche représente la barre de vie du joueur et chaque idéogramme symbolise en fait une vie. Celle-ci est de plus en plus tâchée de sang lorsqu'elle s'approche de 0.



# Quelques images

Voici l'avant dernier niveau du jeu.  
Les trous dans le plancher justifie  
bien l'utilisation du grappin ici.

On peut y trouver des coffres servant  
pour des énigmes comme ici ou juste  
pour récupérer de la vie.



