

Projet : les inspirations

Ce qui suit résume les inspirations données par les membres du projet, en matière de GAMEPLAY, GRAPHISME et SCÉNARIO. Le résumé est suivi de la liste détaillée des inspirations de chacun des membres du projet. Ce document pourra servir de base de réflexion sur les Pads de discussion, accessible via le wiki (page définition du jeu : <http://steamingplatypus.wikispaces.com/Projet+JV+-+D%C3%A9finition+du+jeu>).

Gameplay

Sont détaillés ici le style de jeu (gameplay « brut ») et les « features » (éléments de gameplay annexes) ressortant de la collecte d'inspiration, ainsi que d'autres idées évoquées.

Style :

On se dirige avant tout vers un jeu de type Plate-forme/Action.

Viennent ensuite les idées de Shoot'em up, jeu de course, puzzle game et rythm game.

Proposition : le projet pourrait être axé sur la plate-forme et l'action, et comprendre certaines composantes des autres styles évoqués, dans une optique de diversité de gameplay. Par exemple, quelques énigmes peuvent être distillées dans un niveau, sans pour autant être un élément central du gameplay. De même, certains niveaux pourraient être entrecoupés de séquence de course / shoot'em up.

[Ce sont, à mon avis, des idées à long terme ; le développement devrait dans un premier temps se concentrer sur un gameplay principal]

Features :

Le jeu pourrait comprendre des éléments de gameplay annexes, notamment :

- un système d'altération de l'environnement (exemples : couper un élément du décor ; invoquer un pouvoir – dévier une chute d'eau, créer une plate-forme ; se téléporter ; remonter ou ralentir le temps ...)

- la possibilité d'explorer l'environnement pour découvrir des zones cachées, pouvant donner accès à des items particuliers (en rapport avec l'histoire ; *easter egg* ... genre un ornithorynque en peluche ou une « boîte à meuh » version LOUTRE !)

- Un système de customisation du personnage ou des objets (exemples : sauter plus haut ou débloquer un « double-saut » ; augmenter les dégâts d'une arme ; améliorer les pouvoirs du personnage ...) *[Avis perso : ce serait l'occasion pour le joueur de faire un compromis, et de pouvoir découvrir l'aventure de plusieurs façons]*

Autres idées évoquées :

- des événements modifiant ponctuellement le gameplay (exemples : limitation des mouvements, embuscade aléatoire, malédiction ...)

- des conditions de victoire autres que simplement finir le niveau (exemple : libérer des otages)

- la possibilité de s'entourer d'une équipe épaulant le joueur (via des capacités spéciales)

- un mode multijoueur compétitif

Liste détaillée : Gameplay

Kévin :

- *Ôkami*, un jeu d'aventure où l'on peut interagir avec l'environnement en dessinant.
- *Bastion*, un hack'n'slash efficace combinant attaque, capacités spéciales et esquive.
- *Burnout 3*, un jeu de course où "tataner" l'adversaire, même après s'être crashé, donne un bonus de vitesse.

Aurélien :

- *Braid*, un jeu de plate-forme avec des mécanismes de jeu intéressants.
- *Arx Fatalis*, un fps/rpg où pour la magie il fallait tracer et combiner un ensemble de runes, donnant des effets divers et variés.
- *Portal*, on ne présente plus.

Elliot :

- *Portal 1 & 2*
- *Rez*
- *Amnesia*

Lucas :

- *The Adventures of Charles Dumbbell* (forums.tigsource.com/index.php?topic=1918.0)
- *Nanosmiles* (engrishgames.blogspot.com/2008/02/nanosmiles.html)
- *Ultramission* (cactusquid.blogspot.fr/2010/07/heres-something-new.html)

Nicolas :

- *CrashTeamRacing* : envoyer des objet sur les autre joueurs
- *NeedForSpeed* : tuning de la voiture
- *Sonic* : aller super vite ...

Matthieu :

- *Braid* : utilisation de mécanisme temporel
- *Sonic* : Car peut créer des jeux de plate-forme qui vont à 200 à l'heure, et rester jouable

Quentin :

- *Pokemon* : Jeu d'aventure, évolutif avec inventaire, compagnons d'aventure, avec des maps se dévoilant de la même manière, à la fois rempli et simple.
- *God of War* : phases de combats dignes d'un hack'n'slash, avec en plus des moments "énigmes", "parcours" pour faire réfléchir un minimum.

Gaëtan : Pas encore de réponse

Graphismes

Processus de classification

Au vue de la collecte des inspirations graphiques, j'ai été sur le net afin de me faire une banque d'images (2 ou 3) de chaque jeu proposé par l'ensemble des membres du groupe, que j'ai pris le temps d'étudier et j'ai établie deux catégories (graphismes et ambiance) comprenant elles même trois sous catégories (style pixel/BD/basic et N&B/nuancé/pétante). J'y ai ensuite attribué des voix pour chaque jeu mentionné (certains plusieurs fois) en fonction des catégories correspondantes.

Résultats

GRAPHISMES	
Style pixel	11,00%
Style BD/comics/street	25,00%
Style simplifié/basic	14,00%
AMBIANCE	
N&B/nuance de gris	3,00%
Couleurs pastel/nuancés	14,00%
Couleurs pétantes/tranchés	33,00%

*Il est à noter que les pourcentages sont arrondis au supérieur

Bilan

Étant donné qu'il va être difficile de faire un compromis graphique de toutes nos envies, la majorité serait pour un jeu au style « BD/comics » aux couleurs marqués et « pétantes », le tout s'approchant assez d'un Bastion en 2D...

Liste détaillée : Graphisme

Kévin :

- *Ôkami*, pour ses estampes et les transformations de l'environnement reprenant vie.
- *Shadow of the Colossus*, pour l'impression de grandeur qui se dégage des environnements, et l'évolution visuelle du héros au cours de l'histoire.

Aurélien :

- *Alice, Madness Return*, l'univers d'Alice au Pays des Merveilles mais rendu de manière glauque.
- *The Binding of Isaac*, des graphismes simples, mais efficaces, dans un style bien particulier...
- *Borderland*, les niveaux dans le désert.

Elliot :

- *Limbo*
- *Metal Slug*
- *Bastion*

Lucas :

- *Star guard* (vacuumflowers.com/star_guard)
- *Area2048* (<http://www.youtube.com/watch?v=ujN20CWZkC0> |)
- *Poyo* (www.youtube.com/watch?v=w7s7T68Fff0)

Nicolas :

- *Dungeon Defender* (style manga/toon)
- *Cell damage* (style manga/toon)

Matthieu :

- *Big & Tiny* : la patte graphique de l'ensemble
- *Metal Slug* : pixel Art is AWESOME !!! (when the animation is flawless)

Quentin :

- *Rayman origins* : Ambiance féérique mais fun se mêlant plutôt bien, avec une fluidité dans les mouvements qui rappelle que bah ça importe beaucoup au final! Donc un concentré de couleurs, pourquoi pas, mais des belles couleurs.
- *Bastion* : Décor de fond très beau, façon dessin si possible, ça rend la chose plus agréable. Ambiance artistique, voir même reposée (en contraste avec l'action de l'aventure elle-même).
- *Metal Slug* : Animation du personnage, ambiance plus fun que poétique. 2-3 élément du décor qui s'animent, interaction avec le joueur.

Gaëtan : Pas de réponse

Scénario

Donc, en premier lieu, nous avons un voyage initiatique comme le suggère Ôkami avec ses « endroits insoupçonnés », Deus Ex avec son scénario à intrigue, The Nomad Soul avec une perception du monde qui évolue par le changement de personnages (cf :le système de transfert d'âmes : le personnage peut incarner plusieurs personnages dans l'aventure).



On a également un jeu où le personnage ne connaît rien de sa condition : qui il est, où il est, quel est son passé : Portal(1 et 2), Silent Hill, Bioshock(même si le héros connaît son identité), Half Life, 1213.



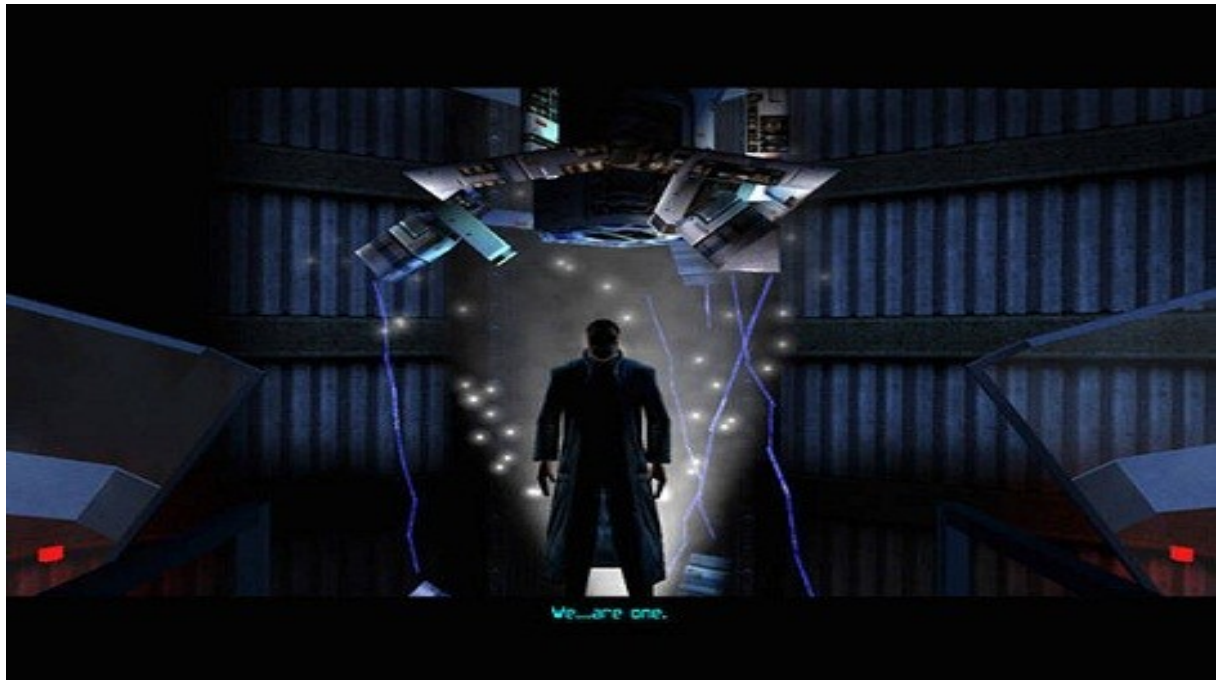
Ensuite, il y a soit un univers relativement archaïque, ce qui laisse davantage place au mystère, la magie, la mythologie, comme dans Okami, Dynasty Warrior, The Elder Scrolls.

Au contraire, on peut faire évoluer le jeu dans un contexte moderne, ou futuriste comme dans Deus Ex, les jeux Valve.



Ou encore essayer d'intégrer les deux univers, comme dans The Nomad Soul, qui mêle technologie avancée mais aussi un aspect mystique.

Ensuite il y a la possibilité de faire « vivre » le background autrement que par la trame principale, en intégrant des personnages secondaires et leur problèmes, comme dans les Elder Scrolls ou dans Deus Ex. Attention, je ne parle pas forcément de liberté de mouvement, car cela rendrait le jeu très très difficile à concevoir, surtout pour un premier jeu, mais simplement donner un choix au joueur de commencer telle ou telle quête. Et si on est motivé, pourquoi pas intégrer des modifications au final dans l'intrigue, par rapport à ce que le joueur aura accompli (des fins différentes, comme dans Deus Ex).



Liste détaillée : Scénario

Kévin :

- *Ôkami*, qui nous embarque dans la mythologie shinto, impliqué dans le combat contre le mal, et nous fais voyager à des "endroits" insoupçonnés...
- *Jak and Daxter* : l'éternel combat contre le mal, mais un univers intrigant, notamment tout ce qui entoure l'Eco, une source d'énergie "multi-forme" ; mention spéciale concernant les Précurseurs, une race ancienne ayant laissé sur la planète une technologie complexe fonctionnant grâce à l'Eco.

Aurélien :

- *Deus Ex*, univers cyberpunk sur fond de théorie de complots et un scénario avec de nombreux rebondissements
- *The Nomad Soul*, un scénario assez original
- La série des *Silent Hill*

Elliot :

- *Portal 2*
- *Bioshock*
- *Half-Life 2*

Lucas :

- *Fetus / suteF* (rottetater.com/games.html ; rottetater.com/sutef)
- *1213* (www.fullyramblomatic.com/1213/)
- *Resonance* (<http://xiigames.com/resonance>)

Nicolas :

- *Dynasty Warrior* (chinois médiéval/ histoire des trois royaumes)
- Style Futuriste / Fantastique

Matthieu :

- *Braid* : histoire racontée du point de vue du héros, à travers des livres de contes, qui livrent un twist final bien sympa
- *Valve Game* (*Portal 2*, les *L4D*, *HL2*) : arrive à injecter une histoire petite dose par petite dose, grâce aux scénettes magistralement orchestrées qui se succèdent

Quentin :

- *Deus Ex* : Théorie du complot bien ficelée. Intrigues, compromis que le joueur devra faire.
- Série *Elder Scrolls* : Principe du "j'ai un grand destin à accomplir" mais je peux m'occuper de quêtes annexes. Petites missions bonus, de quoi placer quelques éléments de l'univers ou débloquer une arme ou un truc du genre en récompense.

Gaëtan : Pas de réponse