

Balfada!

Balfada ! est un jeu de football freestyle et d'exploration 3D en vue isométrique. On incarne Sharky, un ou une gosse de rue qui cherche à tromper l'ennui en explorant la ville de Marseille.

Fan de foot, Sharky passe son temps à jongler et réaliser des acrobaties avec sa balle. Cela va donc être notre moyen unique d'interagir avec la ville : n'importe quel objet un peu rond qui traîne au sol peut être utilisé pour jongler, tirer.. et interagir socialement avec les individus : les inviter à jouer avec lui, ou se faire rouspéter. Dans Balfada, on ne parle pas aux gens, on leur lance la balle et on voit comment ils réagissent !

Intention/message clé

L'intention de base est d'envisager la place du sport, notamment le foot autrement que par la compétition dans le jv, mais comme outil d'interaction et d'appropriation ludique de la ville.

Pour se faire, je suis allé voir une mécanique du foot qui est fun dans la vraie vie et dans les jeux : le juggle. Dans les devil may cry, dans Tekken, Smash, maintenir son ennemi en l'air est satisfaisant et fun. L'idée est de retranscrire ça dans un jeu non violent, centré sur la performance stylistique au foot.

Le jeu se veut narratif, intimiste, retranscrivant une ambiance populaire et naturaliste dans la ville de Marseille, en utilisant des visuels inspirés de la scène d'illustration de la ville.

Expérience de jeu

L'objectif du jeu est de permettre à Sharky de se faire remarquer par son idole qui joue à l'OM, ce qui va l'amener à explorer Marseille et tenter plusieurs plans foireux pour obtenir une place à un match.

- A Court terme : se déplacer, trouver des éléments d'interaction (objet à casser/pousser avec la balle, gens avec qui parler ou jouer) et déclencher des séquences ludiques qui rapportent des points de style en exploitant les mécaniques de juggle (système de combo avec la tête, les pieds, faire des figures, des contrôles... à la THPS)

- Moyen terme : Ces points de style permettent d'accéder à de nouveaux espaces qui demandent à Sharky d'être plus stylé pour qu'on accepte de jouer avec lui. En plus de cela, Sharky peut utiliser ces points de de style pour s'acheter des fringues qui le rendront forcément plus cool.

- Long terme : atteindre la dernière zone, qui se fait en progressant dans le scénario et en ayant un certain nombre de points de style.

USP

- Ambiance populaire, de quartier, sous représenté dans le jv

- Mécaniques de juggle et de combo satisfaisante

- Variété des situations de jeu que permet la mécanique de balle physiqué : 1v1 brésilienne, défi de tir, défi type casse-brique...