

Dreamnia : Open your Eyes



Projet de fin de première année

Sujet : Le Platformer

Oral : Le 22 Juin 2021 à 9h00

Par Matthieu Aubert CRJV1A



Synopsis et Game Concept

Au fil de ce jeu, vous incarnez Edna, une jeune femme qui a vécu une enfance tragique. Aujourd'hui, elle se décide enfin à combattre ses cauchemars, des esprits qu'elle pense avoir déchaînés à cause de ses pratiques surnaturelles. Une aventure en trois parties va alors s'ouvrir à vous et vous devrez guider Edna dans ce monde qui l'effraie. chacune de ses parties représente un bout du passé de la jeune femme : la désorientation, l'abus physique et la mort.

Pour vous aider au sein de ce jeu, il vous sera utile de vous familiariser avec de nouvelles mécaniques uniques, tels que la création de plateformes ou vous rendre insensible à tout moment. Mais les cauchemars ne sont pas non plus faibles au point de vous laisser passer gentiment ! Ils mettront tout en œuvre pour vous empêcher de vous réveiller et ainsi les détruire ! Des ennemis originaux, un boss effroyable... Vous n'êtes plus maître de vos rêves.



Artwork tiré d'Inmost

L'univers graphique



Effrayant



Pixel Art



Classique



Image tiré d'Inmost



Image tiré de Celeste



Image tiré de Super Mario Bros.

Les objectifs graphiques :

- Un univers simple, un peu rétro pour donner une impression de flou ambient.
- Plusieurs niveaux d'illustrations pour se permettre des moments narratifs
- Une interface très épurée pour désinformer le joueur et provoquer un manque
- L'ambiance coloré ne doit pas être trop lumineuse pour ne pas dénaturer l'univers.

L'univers graphique



Portrait d'Edna



Sprite d'Edna



Sprite de la Mort



Sprite de l'oncle

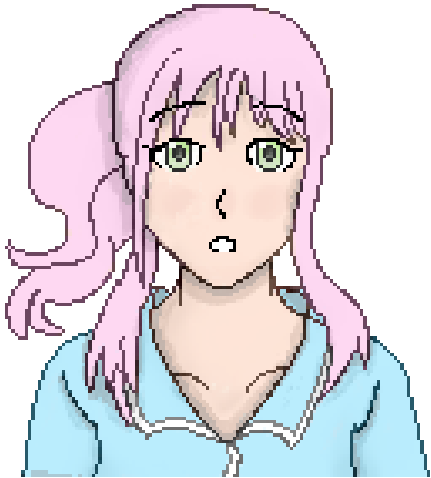


Menu du Jeu



Screenshot

La conception graphique



Portrait d'Edna



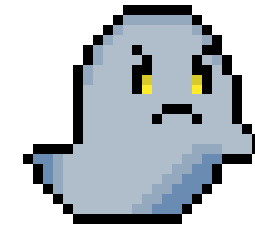
Sprite d'Edna



Sprite de la Mort



Sprite de l'oncle



Sprites des ennemis simples

Les objectifs de ces éléments :

- Représenter rapidement ce qu'ils doivent représenter, le pixel art ne doit pas être un obstacle à la compréhension.
- Le personnage principal doit se démarquer des autres acteurs du jeu, il est le seul personnage à ne pas être contourné et son ambiance coloré est plus clair.
- Le jeu de tuiles doit correspondre aux acteurs et inversement. La teinte des deux ne doit pas être trop éloignée.
- Aucun élément ne doit être placé au hasard et doit avoir une justification, qu'il soit pour l'ambiance ou l'histoire.



Jeu de tuiles utilisé pour le jeu

La conception graphique de l'UI



Les boutons du menu



Les VFX du premier niveau



Screenshot du jeu

Les objectifs de ces éléments :

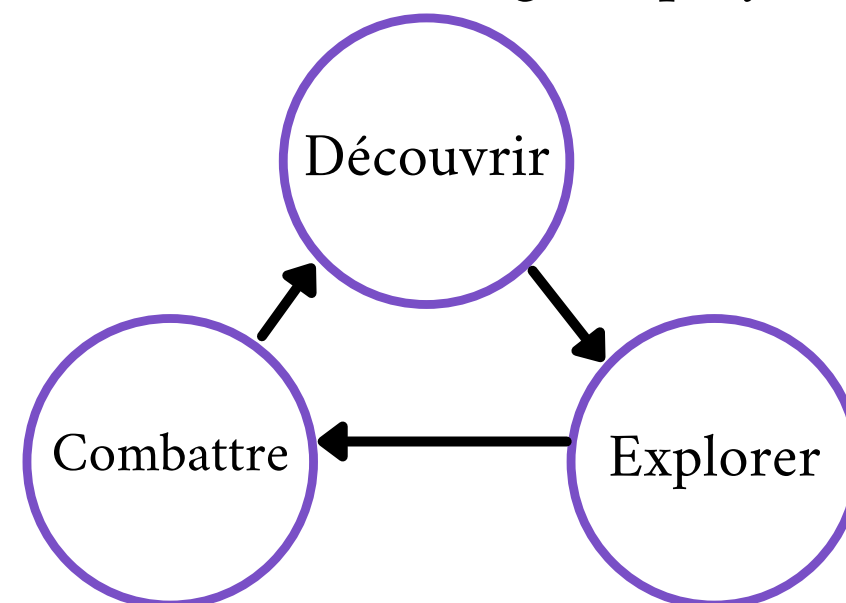
- Les boutons, ainsi que le menu, doivent mettre le joueur dans l'ambiance très rapidement. Le jeu n'est pas joyeux et va jouer sur une certaine angoisse.
- Les VFX sont assez importantes, ici, puisqu'elles influent le champ de vision du joueur. On cloisonne sa vision pour l'empêcher d'anticiper et garder une forme de menace sur lui.
- L'interface étant très épurée, il a été choisi de ne garder que le score pour que le joueur garde une trace de comment il peut s'améliorer. Le reste a été jugé superflu à l'expérience souhaitée (le temps par exemple empêche la découverte du monde)

Le Gameplay

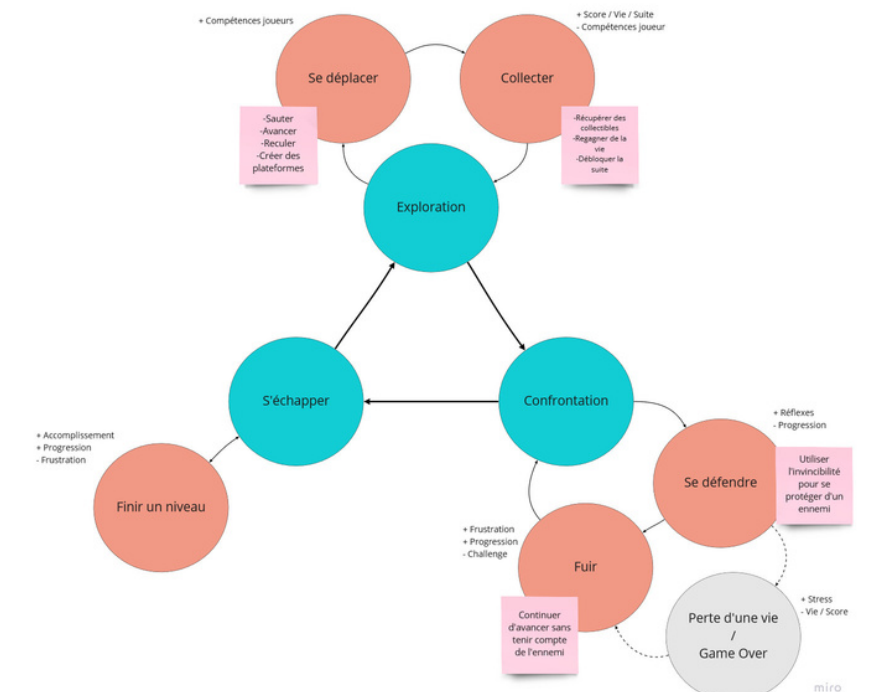
Le Gameplay est constitué de mécaniques uniques :

- Des mécaniques typiques d'un platformer, c'est-à-dire un déplacement horizontal et un saut. Avec cela, nous ajoutons un peu d'inertie pour augmenter légèrement la difficulté du jeu mais aussi donner une nouvelle approche au joueur de gérer son déplacement horizontal.
- Le recroquevillement, ou la possibilité de se rendre invincible au prix du déplacement.
- La création de plateformes, une mécanique particulière qui ajoutera une dimension "puzzle" au jeu.

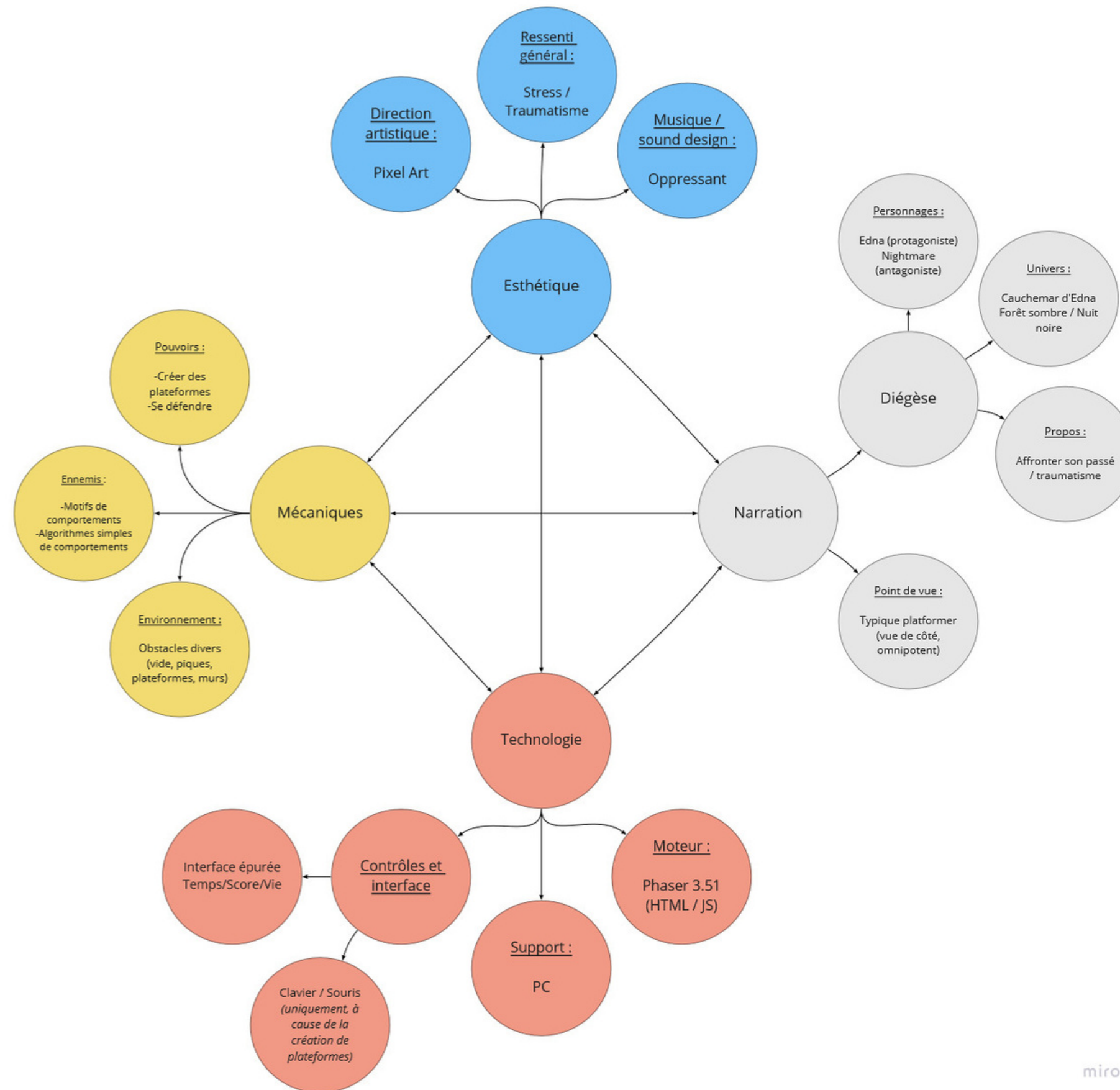
Avec cela, s'ajoute trois réels niveaux dont les boucles de gameplay se définiront ainsi :



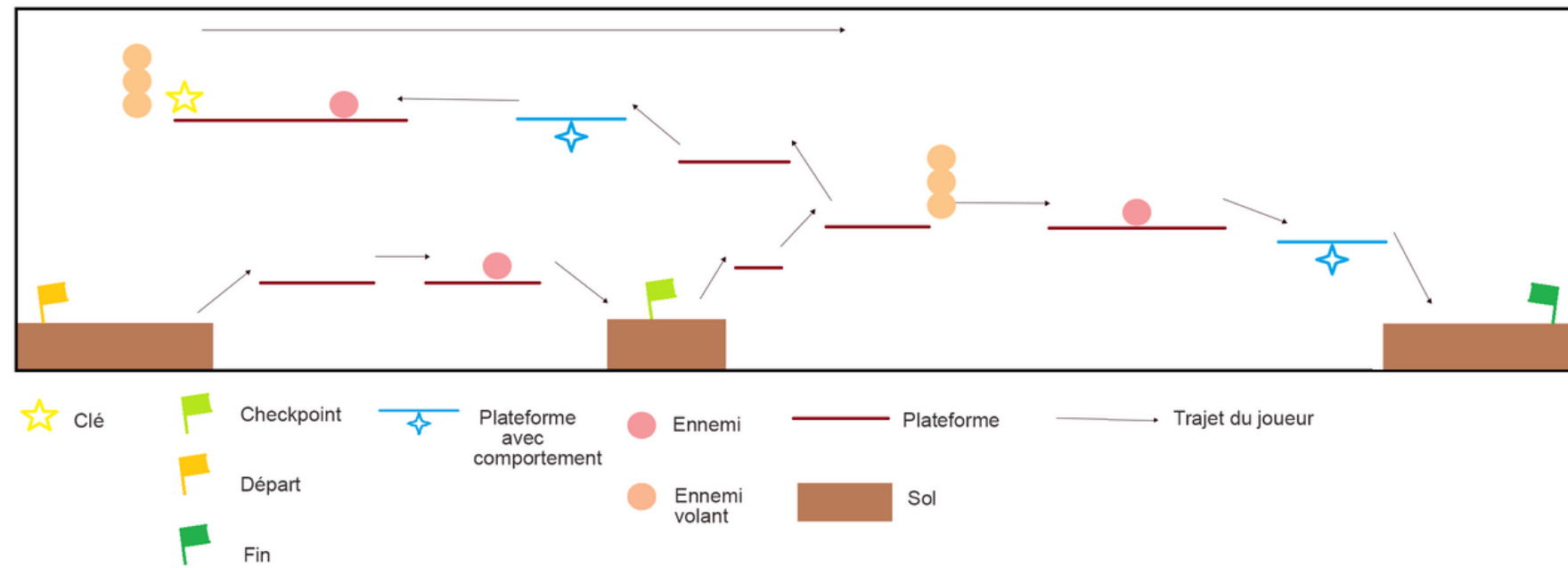
Boucles de gameplay



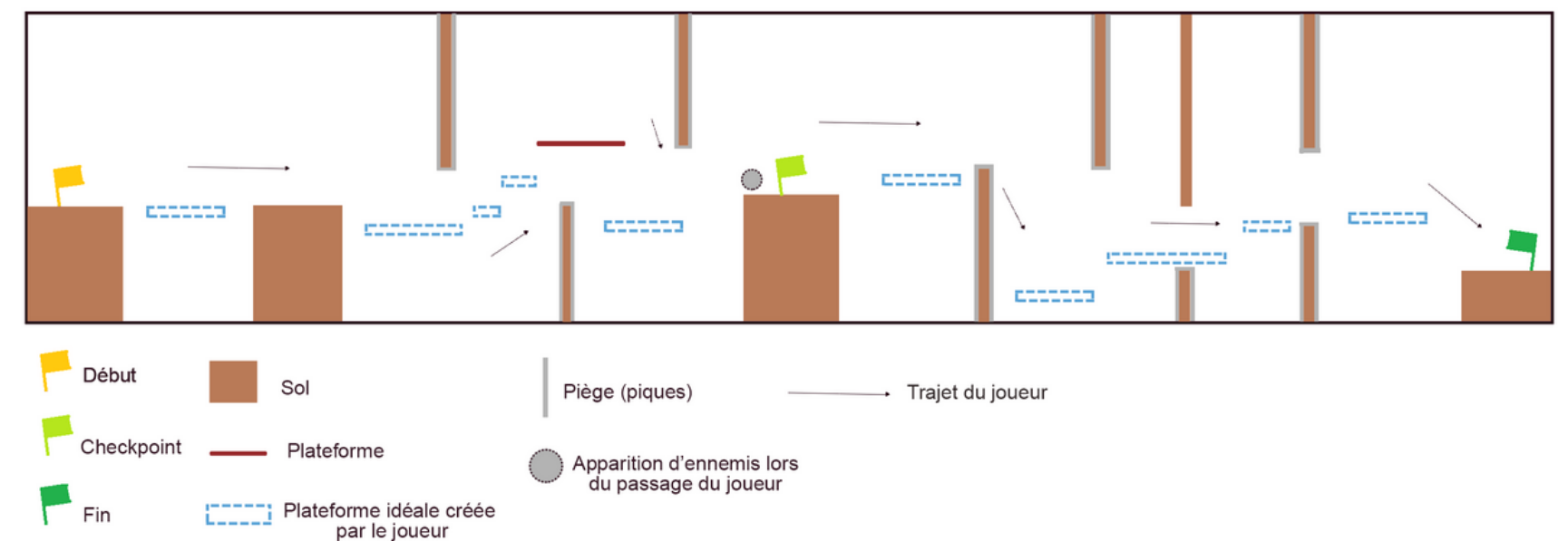
La Tétrade élémentaire



Le Level Design



Level Design du niveau 1

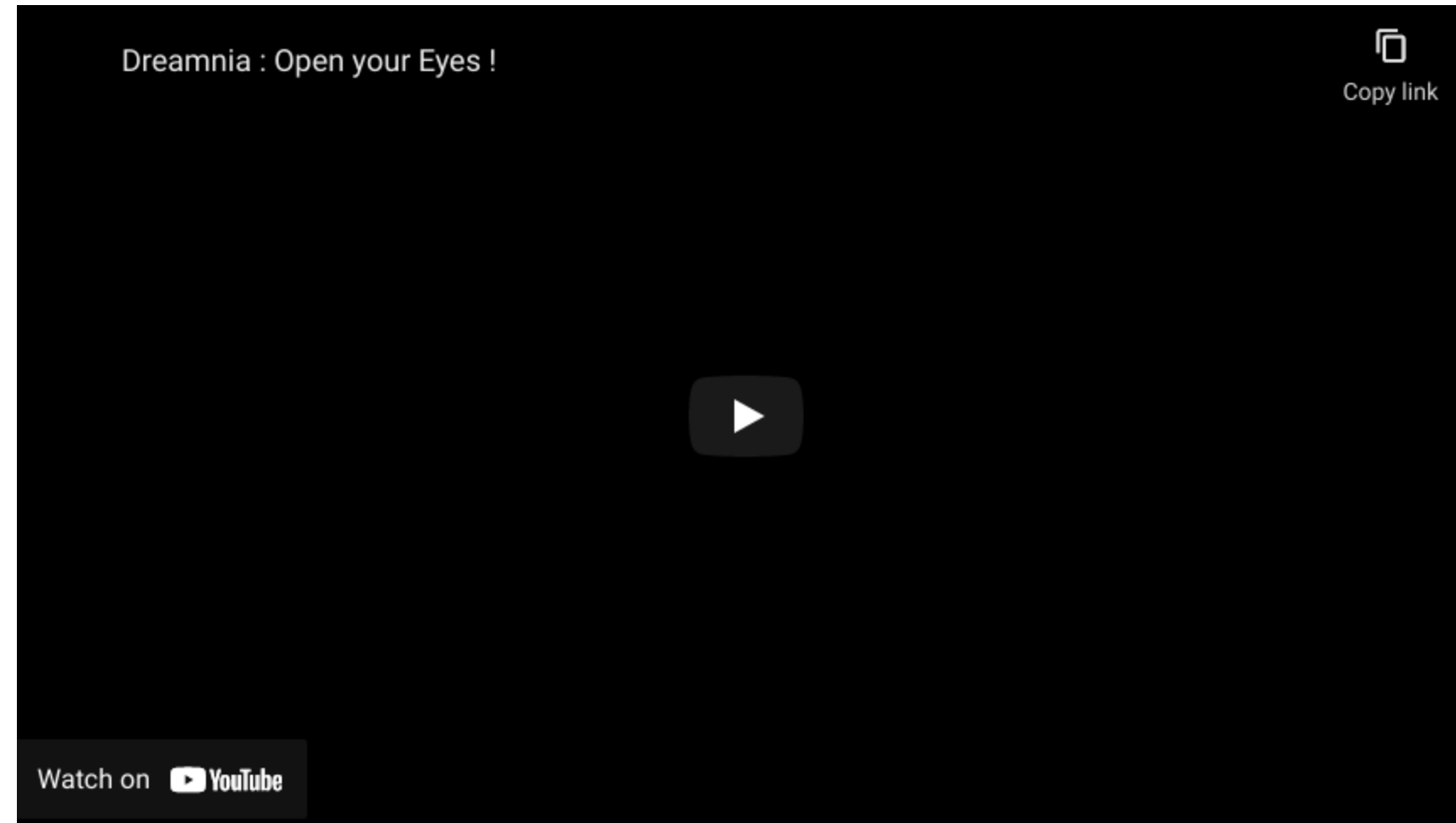


Level Design du niveau 2

Les niveaux sont tous définis par des caractéristiques simples :

- Aucun scrolling vertical et des niveaux assez courts horizontalement mais qui apporte chacun une construction différente
- Le vide doit représenter un obstacle principal dans chacun des niveaux
- Le départ est à gauche, l'arrivée est à droite et un checkpoint doit se situer au milieu.

Le Jeu



Lien

Annexes des images

Lien