

MAXIME LOPES

2GDB

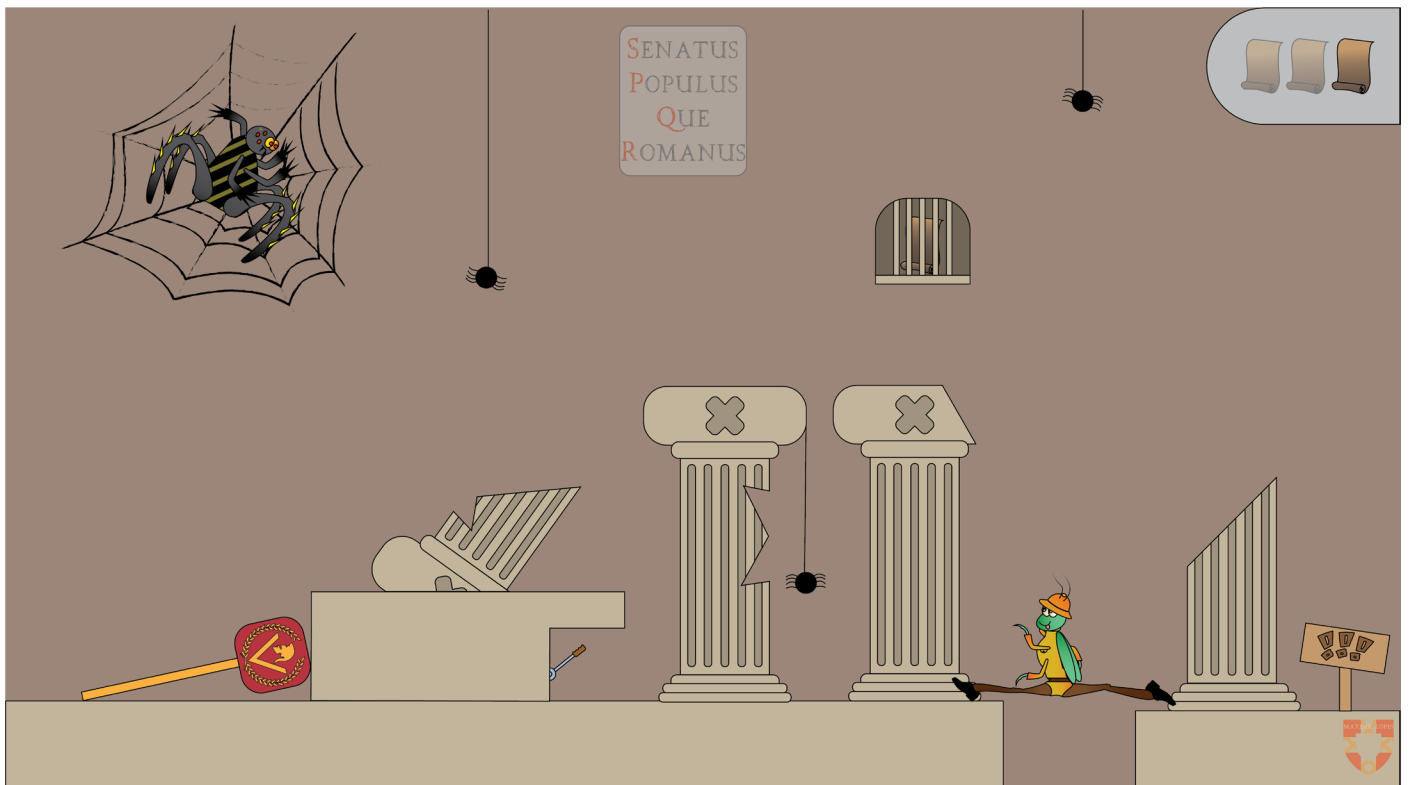
JIMMY LES LONGUES JAMBES

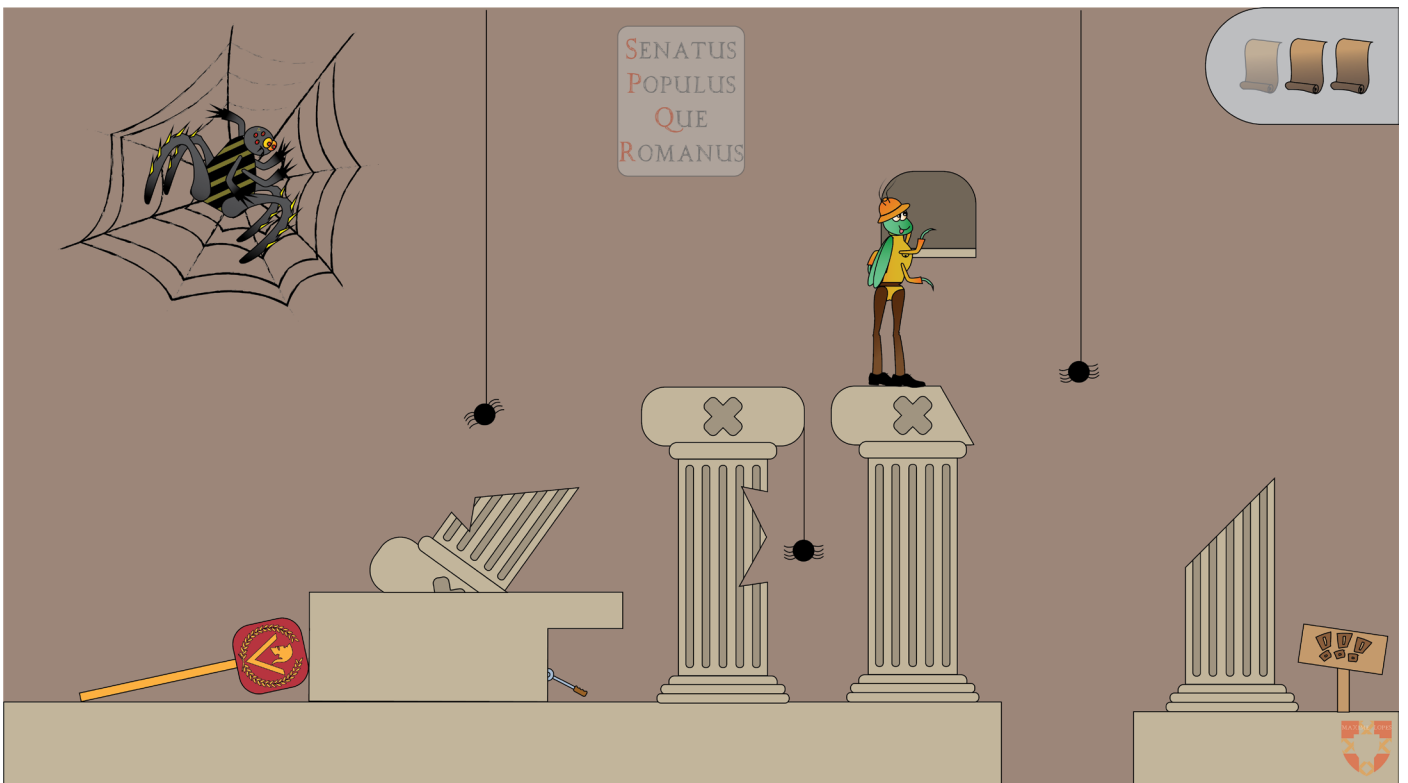
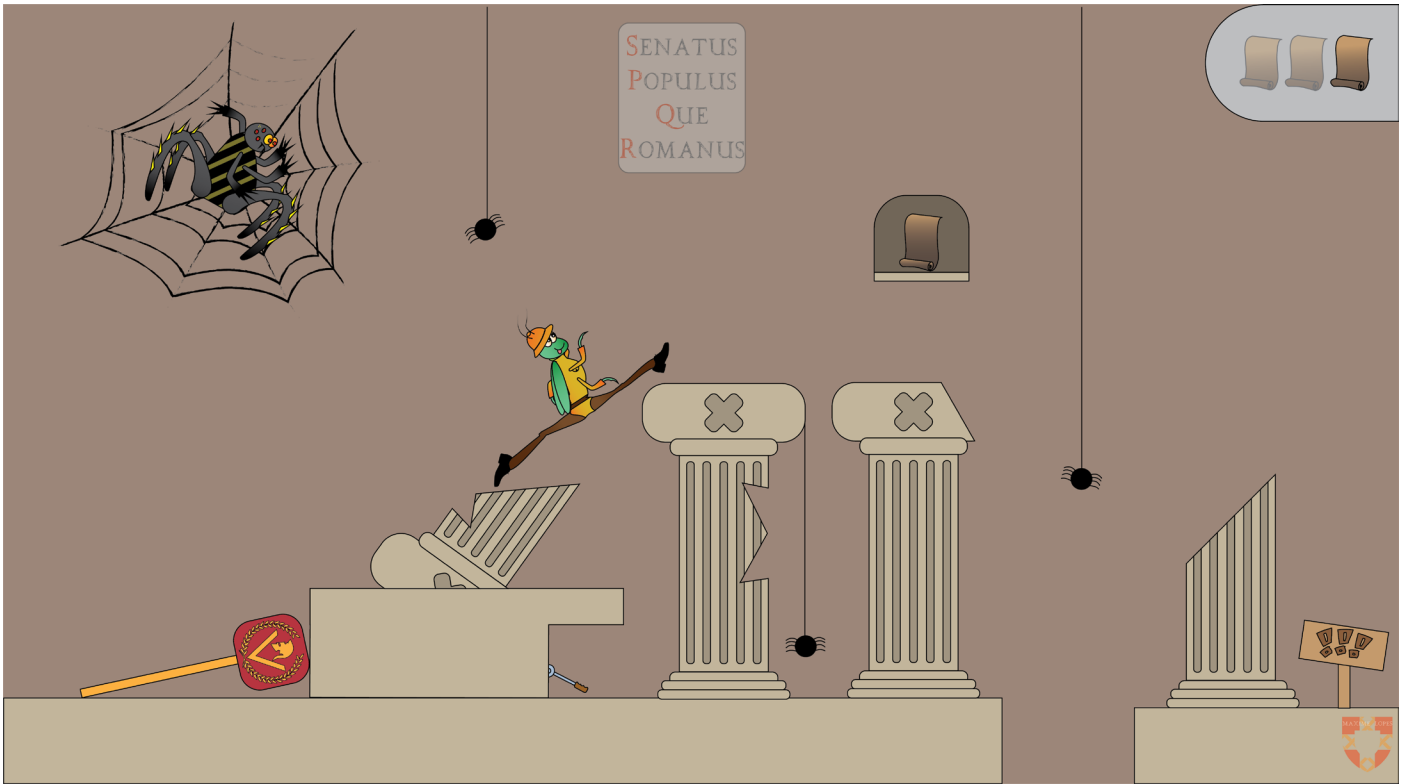
**A LA RECHERCHE
DES PAPYRUS**



ican

institut de création et
animation numériques





1. Histoire & Concept

Jimmy un être humanoïde ressemblant à une sauterelle, il voyage à travers son monde pour comprendre le passé oublié de ce même monde qui fut dévasté par un cataclysme étrange il y a de cela des milliers d'années.

Tout comme le personnage principale, les joueurs pourront apprendre des éléments de leur histoire dans le jeu (comme sur le concept art «SPQR»).

Platformer basé sur la précision, timing, et la dextérité. L'avatar peut atteindre des éléments inaccessible en utilisant ses jambes. L'avatar utilise ses longues jambes pour résoudre des énigmes et récupérer les saints papyrus.

2. Intention & Inspiration Esthétique



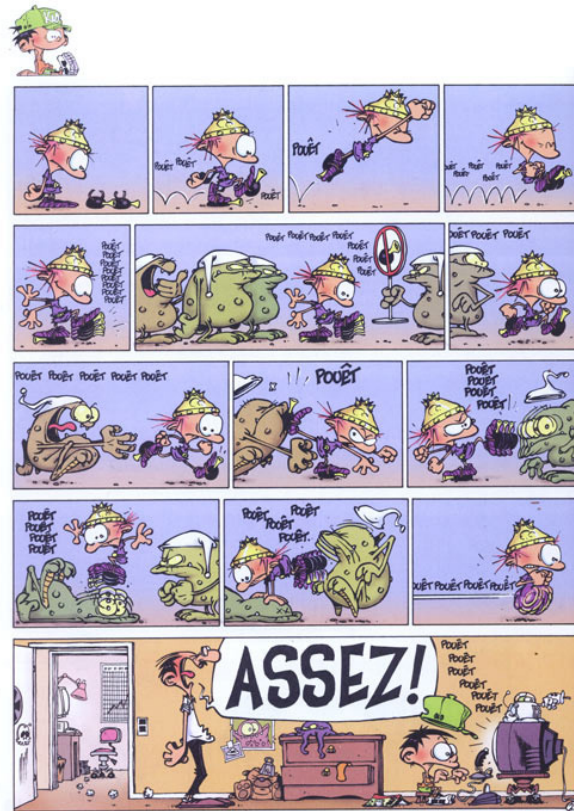
Film Animation : 1001 Pattes, 1998, Disney & Pixar

Evolution dans un monde peuplé unique d'insecte au coutume et comportement humain.



Manga : One Piece, 1997, Eiichiro Oda

Tribu des longues jambes, design de jambes anormalement trop grandes à l'apparence très élancées et fines. De plus, inspiration scénaristique avec le siècle oublié dans le manga.



Bande Dessinée : Kid Paddle, 1993, Midam

Univers très cartoon, les graphismes sont présents uniquement sur les éléments importants pour l'histoire laissant le fond unicolore ou un simple dégradé. De plus, utilisation de dégradé pour montrer l'ombrage seulement sur les personnage .

3. Cahier Des Charges

Le budget / temps / expérience : Avec peu de budget le jeu mettra plusieurs mois avant de sortir. Même si l'ajout d'un système de dlc gratuit permettant d'ajouter du contenu (map, cosmetic...) est envisagé. A sa sortie de jeu possèdera trois à six stages différents. Étant mauvais programmeur, la sortie d'un mod custom map qui permettrait au joueur de créer et d'échanger des maps avec d'autre gens se fera plusieurs mois après la sortie du jeu.

La distribution : Le jeu sera distribué exclusivement sur «Switch» pour trois raisons. Tout d'abord la cible touche des joueurs de la console qui est familiale. La console permet au joueur de l'utiliser n'importe où pour une plus grosse utilisation du jeu. Les styles graphiques des jeux switch sont très flat color, cartoon et enfantin, ce qui colle avec celui souhaité. La capacité de pouvoir jouer à plusieurs me permettra également de songer au multijoueur où les deux joueurs ou plus.

Le type de rendu souhaité : Le jeu aura des graphismes cartoons en flat color inspirer des Bandes Dessinées des années 90 car je n'ai pas le niveau pour des graphismes réaliste. De plus le public, certes large, touchera principalement des jeunes gens (de par la «Switch», les graphismes et l'aspect apprentissage historique).

La Taille du jeu : Au début, le jeu sera composé de trois à six stages dans différents mondes mais l'ajout de contenu avec les dlc et le mod custom mettra une très grande rejouabilité des joueurs. Au fur et à mesure des nouveaux dlc et de la sortie du mod custom, les joueurs auront à leur disposition des éléments de jeu pouvant modifier le game feeling de leurs propres créations. Cependant un apport de stages dans le mode histoire apportera de nouvelles connaissances historiques aux joueurs.

4. Personnage



Identité : Le personnage est une jeune sauterelle male et archéologue. Il en possède les attributs tel que les grandes jambes et l'apparence très fines, pour contrebalancer avec l'ennemi qui lui est gros. Il porte un accoutrement classique d'archéologue neuf puisqu'il n'a pas encore vécu de folle peripétie. Utilisation de couleur claire et chaude sont apportés sur le personnage pour opposer au couleur sombre et malade de l'ennemi.

Gameplay : Le joueur peut contrôler à sa guise les jambes du personnage pour se déplacer. Il peut donc atteindre des zones étroites avec elles et même se hisser dans des zones hautes ou loins. Les animations se focalisent principalement sur les jambes du personnages. Cependant ses bras restes de petites tailles pour l'aspect comique inspirées Tyrannosaure pour montrer l'impossibilité du personnage de les utiliser à la place de ses jambes pour atteindre des éléments. Le chapeau permet aussi bien d'avoir un feedback pour la chute que pour l'effet de surprise.