
Etude de l'existant

P21. Groupe 6 : Eugène Pin - Elsa Terrier - Baptiste Viera

Introduction

Nous avons trouvé plusieurs jeux similaires sur lesquels nous allons nous baser pour la création de notre jeu. Nous avons décidé d'en retenir que deux pour cette étude. Ce sera sur ces jeux que nous allons le plus nous inspirer pour la création des jeux.

Jeu similaire 1 : Rayman Legends

Identification

Titre

Rayman Legends est un jeu vidéo de plates-formes développé par Ubisoft Montpellier.

Lien :

Rayman Legends - All Music Levels (8-Bit Included)

<https://www.youtube.com/watch?v=yT6XOfy2gEE>

Comment la musique a transformé le design de Rayman Legends

<https://jeux.developpez.com/making-of/rayman-legends/musique-design/>

Copie écran : Extrait du gameplay de Rayman Legends



Positionnement

Points communs

Dans notre jeu de plate-forme rythmique, à l'image de certains niveaux du jeu Rayman, nous allons mettre en place un monde musical dans lequel certains éléments du gameplay comme les attaques des personnages produisent des sons et s'intègrent avec la musique du fond. De plus, certaines plateformes et autres éléments du décor seront également en rythme avec la musique.

Différences

A la différence des niveaux rythmiques de Rayman Legends, notre jeu ne sera pas aussi dynamique. En effet, le défilement horizontal ne sera pas aussi rapide. En principe, le joueur aura également la possibilité de se déplacer librement dans le niveau.

La grosse différence avec le jeu Rayman est le système de combat. Dans notre jeu nous allons mettre un système de combat assez singulier. C'est-à-dire que, le joueur, s'il le souhaite, pourra entrer en phase avec le monstre afin d'engager le duel. A ce moment, le

joueur, pour le tuer, devra cliquer sur certaines parties du monstre (ses points faibles) qui déclencheront des sons en accord avec la musique de fond.

Jeu similaire 2 : Osu!

Identification

Titre :

Osu! est un jeu free to play, un jeu de rythme demandant dextérité et réflexe de haut niveau créé en 2007 pour PC.

Lien :

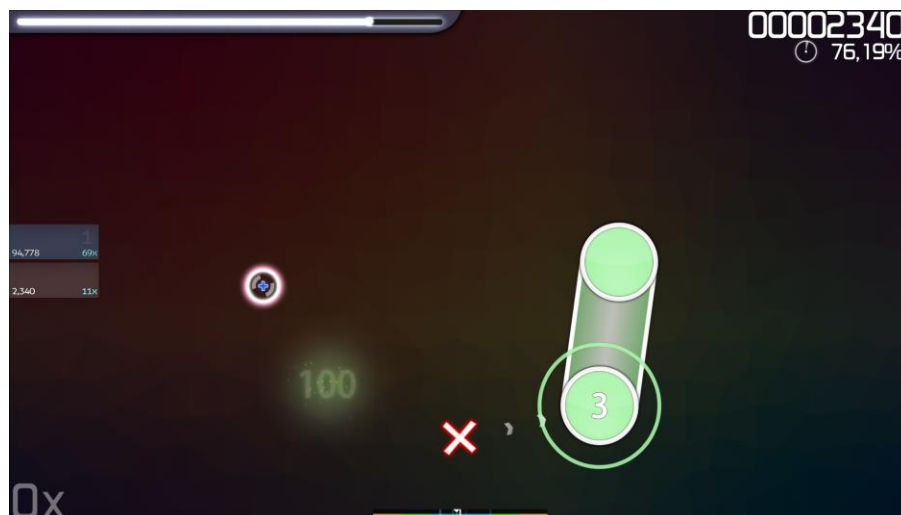
<https://osu.ppy.sh/>

Des let's play sont disponible sur youtube : <https://youtu.be/4TczQDoRQDs>

Dans ce jeu, le but est de cliquer sur des disques au bon moment et au bon endroit avec la souris au rythme du morceau musical. D'autres modes de jeu sont possibles : jouer du piano, du tambour ou attraper des fruits.

Le jeu propose une liste de morceaux jouables (beatmaps). Le joueur peut choisir la difficulté du morceau. Le morceau dure quelques minutes (environ 3 min). A la fin du morceau, une note s'affiche sur la performance qu'il a réalisée (de D à SS). Si le joueur est précis et en rythme, il aura une note élevée.

Captures d'écran





Positionnement

Points communs

La phase de combat du joueur lors d'un combat avec un ennemi se basera sur le système de jeu de Osu!. Pendant la phase d'attaque, le joueur devra cliquer sur des disques au bon moment au rythme de la musique. Ces disques seraient positionnés sur l'ennemi. Un certain nombre de disques apparaît, plus ou moins rapidement, suivant la difficulté de l'ennemi. Si le joueur arrive à cliquer sur tous les disques, il réalise son attaque sur le monstre. Sinon, il rate son attaque et peut prendre des dégâts.

Différences

La différence majeure entre notre jeu et Osu! est que nous implémentons aussi une partie plateforme, rendant les combats plus interactifs.

Ce système se lancerait uniquement pendant la phase d'attaque du joueur lors des combats. La durée et la difficulté de cette phase dépendra du niveau de l'ennemi. Alors que sur Osu!, nous jouons sur des morceaux de musique entier (durant quelques minutes), ici ce sera pendant des périodes courtes (quelques secondes), et répété plusieurs fois jusqu'à la mort de l'ennemi ou du joueur.

Jeu similaire 3 : Patapon

Identification

Titre

Patapon

Lien :

Patapon Remastered | Launch Trailer | PS4

<https://www.youtube.com/watch?v=D3Hz4hljeDs>

Copie écran : Extrait du gameplay de Patapon



Positionnement

Points communs

Dans notre jeu de plate-forme rythmique, nous allons mettre en place un système de combat qui s'inspirera de la simple mécanique de Patapon qui consiste à appuyer sur une touche spécifique de la manette au bon moment, en rythme avec la musique. Dans notre cas, le joueur aura simplement à sa disposition une seule touche lors des combats pour être en synchronisation avec la musique. Cette touche sera le clic gauche de la souris.

Différences

La différence principale avec ce jeu est que notre joueur ne contrôlera qu'un seul personnage et non une armée de personnages comme c'est le cas dans Patapon.

Lors des phases de combats, comme dit précédemment le joueur ne pourra cliquer que sur un seul bouton (clic droit) et non sur une combinaison de boutons comme dans Patapon.

De plus, dans notre jeu, la forte dimension de jeu de plate-formes constitue une différence notable.

Récapitulatif

Nous voyons ici trois jeux utilisant le rythme de manière différente. Rayman l'utilise dans le cadre d'un jeu de plateforme, où il est nécessaire d'avancer au fil du niveau qui défile de la gauche vers la droite pour ne pas avoir de retard, et il faut appuyer sur les boutons d'actions au bon moments pour ne pas mourir (sauter, attaquer). Dans Osu!, en revanche, le rythme est utilisé dans le cadre d'un jeu de point&click spécial. La mécanique est simple : cliquer sur des disques. Mais il est poussé à l'extrême (cliquer de plus en plus vite), créant chez le joueur une satisfaction lorsqu'il réussit un niveau parfaitement (réussite liée à la répétition d'une simple tâche). Finalement, Patapon dont sa mécanique de jeu se rapproche de notre mode de combat : cliquer en rythme.

Dans ces trois cas, nous aimerions implémenter une partie de ces mécaniques dans notre jeu. Nous pensons que l'alliance de ces mécaniques permettrait une expérience de jeu nouvelle et intéressante à développer.