

Le long périple de Kyonosuke

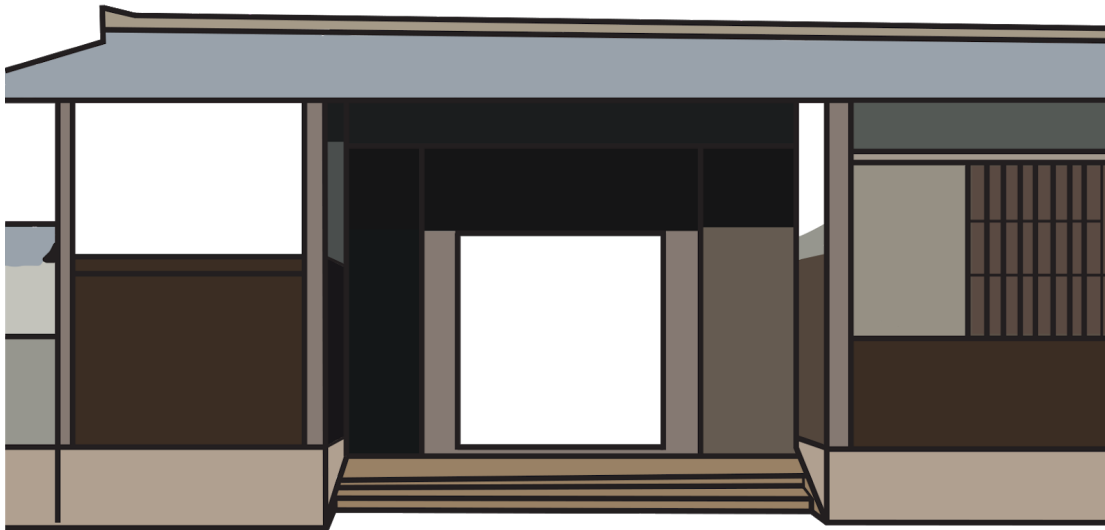


Sommaire

Un marchand pas très content	3
Pitch :	3
Gameplay	4
Look&feel	5
Décor :	5
Personnage :	5
Les objets :	6
Narration :	7
Exemple visuel :	7
Donnée	8
Rattrape tout	9
Pitch :	9
Gameplay	10
Look&feel	11
Le décor :	11
Les objets :	11
Le personnage :	12
Donnée	13
Cours!!	14
Pitch :	14
Gameplay	15
Look&feel	16
Le décor :	16
Personnage :	17
Objet :	17
Données	18
Sauvons Kyononsuke	19
Pitch :	19
Gameplay	20
Look&feel	21
Donnée	21
Le vrai	22
Pitch :	22
Gameplay	23
Look&feel	24
Éléments de gameplay :	24

Données	24
Démonstration de katana	25
Pitch :	25
Gameplay	26
Look&feel	27
Éléments de gameplay :	27
Données	27

Un marchand pas très content



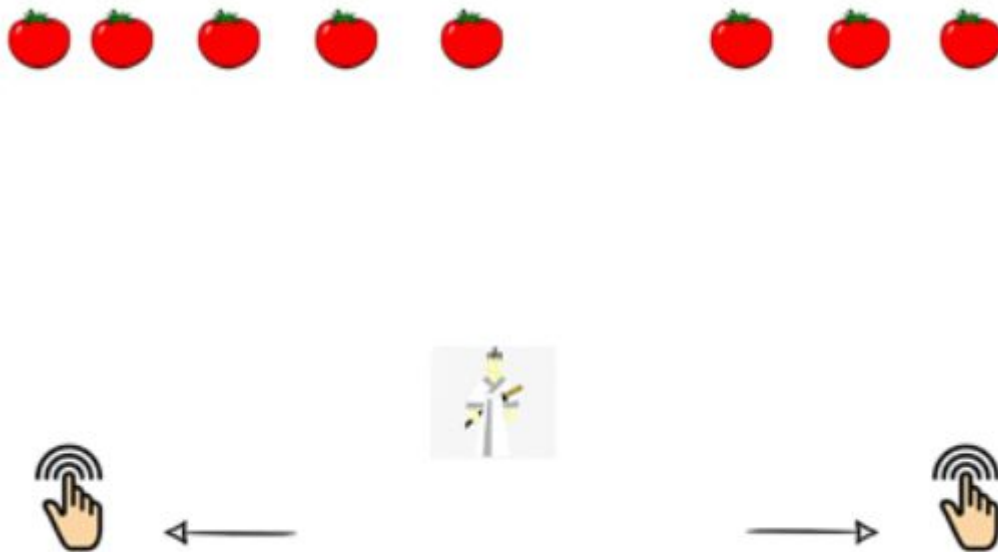
Pitch :

Kyonosuke est un grand samouraï connus pour sa maladresse, durant son périple il trébuche violemment et renverse un marchand. Le marchand énervé enrage et chasse Kyonosuke en lançant tout ce qu'il trouve à portée de main. Vous vous êtes déguisé en Kyonosuke pour prendre sa place. Vous allez devoir esquiver tous les objets que vous lance le marchand.

Ce micro-jeu est un "action" qui demande au joueur certains reflexs pour esquiver tout ce qui lui tombe dessus.

Gameplay

Le joueur devra déplacer son personnage soit à droite, soit à gauche pour esquiver ce qui lui tomber dessus au fur et à mesure. Pour l'instant les objets à esquiver sont des tomates mais nous comptons rajouter plein d'autres objets pour rendre ce micro-jeu plus amusant. Comme on peut le voir dans l'image dessus il y aura un trou dans chaque ligne d'objet, le joueur devra se placer dans ce trou pour ne pas se faire toucher. Il devra échapper à un certain nombre de vagues pour réussir à s'enfuir.



Plus le nombre de vague augmente plus les objets lancés sont gros et difficiles à esquiver, de plus ils retombent plus vite à cause de leurs poids. Le joueur devra se déplacer et réagir de plus en plus vite pour ne pas finir écrasé. Si le joueur est touché par le moindre objet, aussi insignifiant soit-il le micro-jeu prend fin et le joueur perd une vie. Le joueur aura la possibilité de débloquer à nouveau le micro-jeu durant son aventure, mais dans une difficulté supérieure.

Look&feel

Décor :

Pour le premier micro-jeu nous voulions plonger directement le joueur au coeur du japon avec une maison aux décors typiques du japon traditionnel. Avec un mélange de couleur assez varié entre des teintes claire et foncée. Ce genre de maison étant



plutôt représentatif de l'ancien japon. Encore aujourd'hui l'on peut en trouver énormément dans des petites villes/villages à l'écart comme dans la province d'Izumo connue surtout pour ses nombreux temples traditionnels.

Personnage :

Le joueur pourra incarner le samurai de son choix, mais pour l'instant nous pensons garder celui ci comme référence. Nous avons essayé de retranscrire une vision précise d'un samouraï de l'époque que ce soit dans la coiffure, ou dans son accoutrement. Nous ne voulions pas un samuraï avec trop d'armure ou trop habillé mais juste un samuraï assez simple. Comme il serait vêtu dans la vie de tous les



jours. Nous avons fait des vêtements ample pour "faciliter les déplacement " avec des geta (sandales traditionnelles) noires, des chaussures fréquemment portées à l'époque. Pour le sabre un fourreau simple gris et le manche du sabre en noir. Pour ce qui est de la coiffure le crâne dégarni et un chonmage (catogan asiatique) d'antan.

Nous l'avons dessiné dans une posture de course car dans les micro-jeu il devra se déplacer de gauche à droite pour esquiver des objets.

Les objets :

Pour les objets nous voulions des objets que 'amusants', pour rappel c'est un marchand enragé qui jette sur le joueur une multitude d'objets. Nous aimerions garder quelque chose dans le même style c'est à dire des objets en tous genres mais qui restent, soit des icônes du japon, soit des objets traditionnels. Nous avons trouvé cette figurine de son vrai nom Maneki Neko intéressante et qui rentre parfaitement dans le thème que recherché. Dans le même genre un éventail floral peut être apprécié. Au départ nous voulions plus d'objets comme des troncs d'arbres etc... Mais ces objets étaient plus amusants et collants plus à l'absurde que renvoie le jeu.



Narration :

Pour la narration nous avons écrit le synopsis du micro-jeu sur un vieux parchemin japonais, pour donner l'impression qu'on nous raconte une histoire, ou plutôt sa vie. Le synopsis étant notre point de vue au moment où Kyonosuke trébuche (pour ce micro-jeu en tout cas). Puis on arrive dans le jeu et on essaye de réparer l'erreur de Kyonosuke qui vient juste de nous être racontée. Le synopsis sur un parchemin renforce le côté traditionnelle japonais que nous voulions retranscrire dans le jeu.

Exemple visuel :

Ici nous voulions montrer à quoi le jeu pourrait ressembler à la fin, le joueur contrôle donc le samuraï. Il doit esquiver les Maneki neko que le marchand lui jette dessus. Dans ce schéma là les proportions ne sont pas exactes mais cela donne une idée



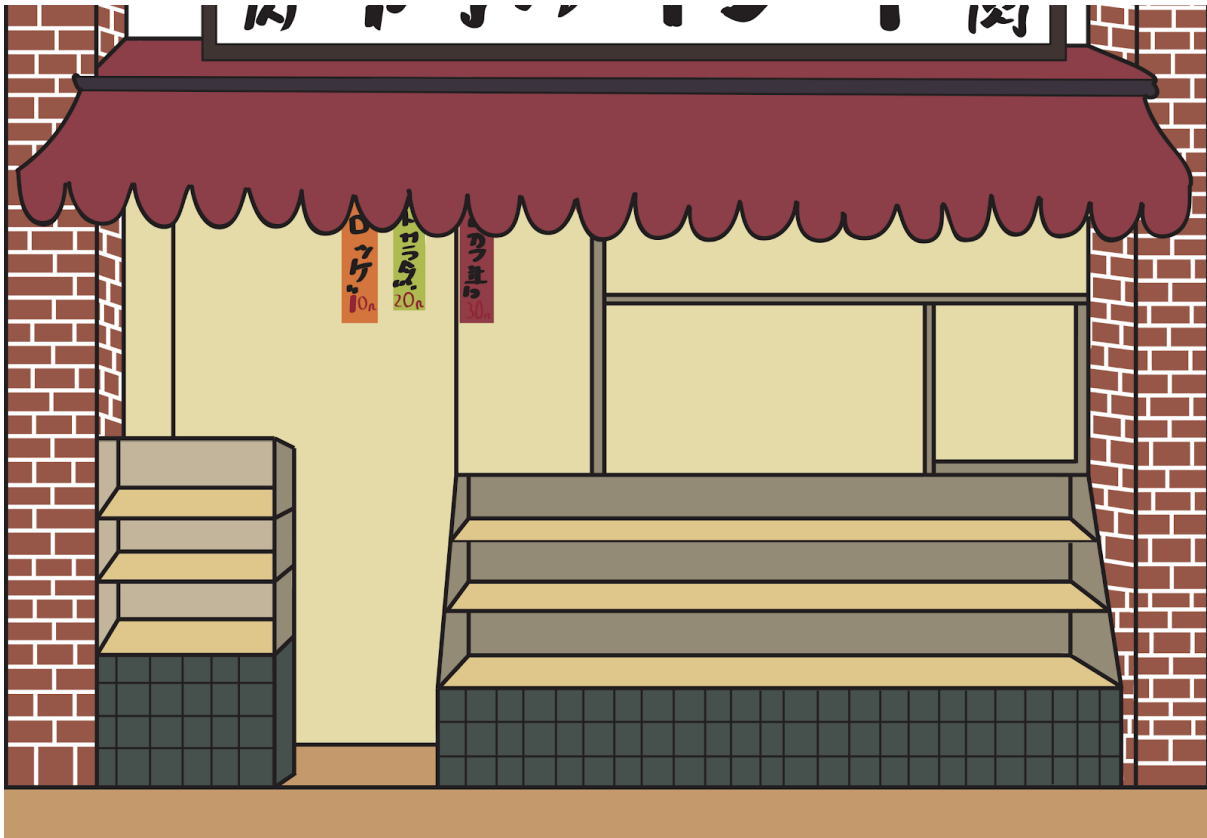
globale du jeu. Cela rendra mieux avec plusieurs types d'objets comme cité plus haut. Dans toutes ces illustrations nous avons essayé de mettre le plus possible le côté cartoon. La plupart des assets n'ont pas de détails, dans les couleurs en tout cas et sont justes des couleurs unis.

Donnée

Au cours du jeu le joueur pourra re débloquent ce niveaux mais dans une difficulté supérieure. C'est à dire que les objets qui tombent seront différents, plus lourds ce qui accélèra leurs vitesse de chute. Il faut donc une variable de vitesse pour qu'on puisse changer leurs vitesses de chute. De plus le niveau sera plus dur car l'espace dans les lignes pour échapper aux projectiles sera réduit, il nous faut également une variable X et Y pour les objets. Puis une possibilité de changer les objets, pour avoir des tailles plus importantes.

De plus un système sans limite avec des vagues vient s'y ajouter...

Rattrape tout



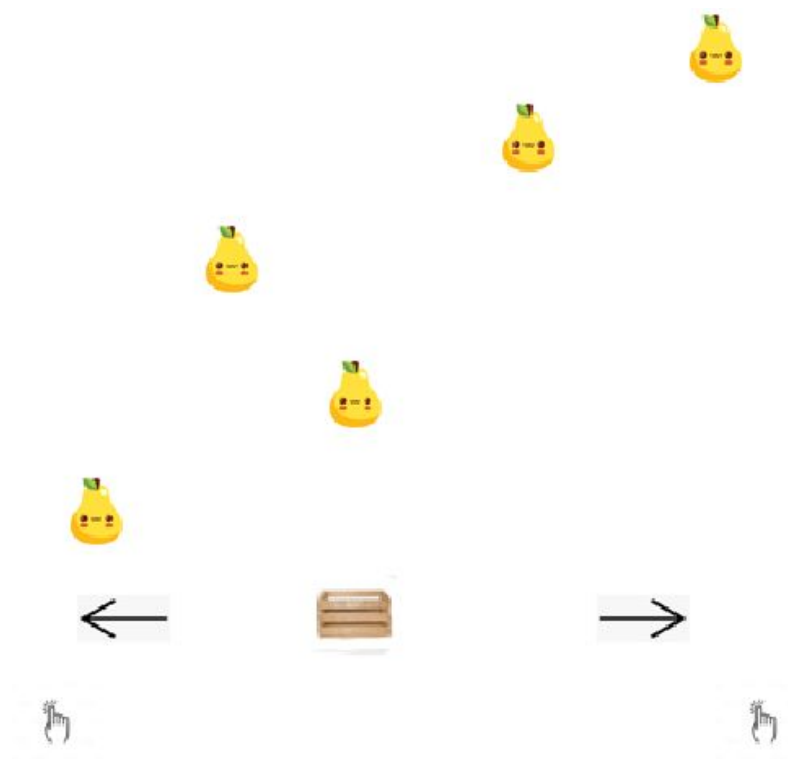
Pitch :

Kyonosuke entend un grand bruit sourd derrière lui, il prend immédiatement peur et tombe sur un chariot remplis de nourriture et de fruit japonais, puis s'évanouit à cause de sa chute. Vous allez devoir récupérer tous les marchandises qui tombe en vous aidant d'un panier que vous venez de ramasser.

C'est un micro-jeu d'action qui demande au joueur de la rapidité et des reflex

Gameplay

Le joueur devras déplacer un panier en osier pour récupérer les différents fruits/nourriture qui tombe, il le déplace de droite à gauche sur l'écran en restant appuyer soit à gauche soit à droite.

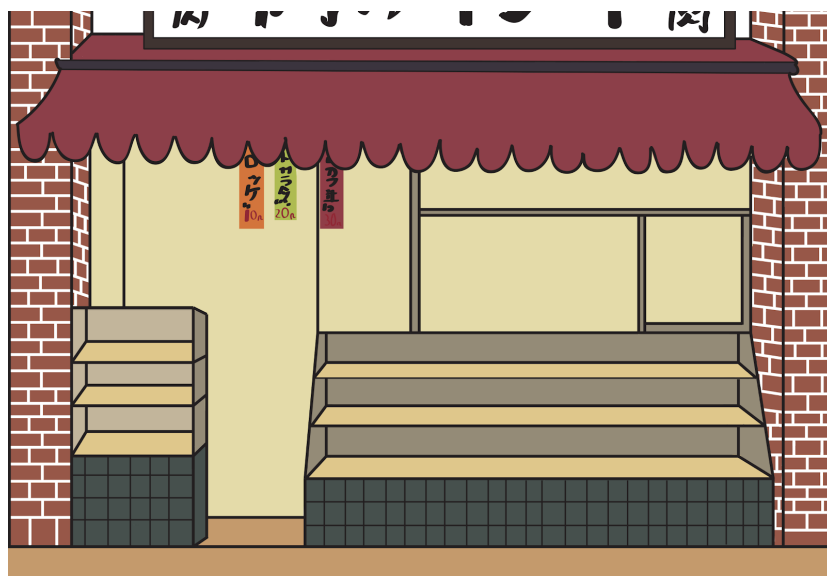


Si jamais le joueur n'arrive pas rattraper le moindre fruit le micro-jeu prend fin et il passe à la suite. Comme montré sur ce schéma les objets/nourritures tombent successivement il faudra placer le panier dessous avant que qu'ils ne tombent. Au bout de x "fruit" ramasser le micro-jeu sera terminé et le joueur pourra continuer le niveau. Les fruits tombent tous à la même vitesse et cette vitesse est déterminée par la difficulté niveau.

Look&feel

Le décor :

Pour le décor j'ai choisi une boutique japonaise car ça mixte bien avec le pitch du micro-jeu et que ça correspond au côté traditionnelle du Japon. Je justifie la boutique par le fait que le chariot sur lequel tombe Kyonosuke et un marchand qui se fait



ravitailé. De plus on retrouve beaucoup de rue commerçante au Japon où l'on peut voir des magasins exactement comme ça notamment à Asakusa où on peut y retrouver des rues commerçantes typiques de l'ère Edo.

Les objets :

Au début je comptais mettre uniquement des fruits puis je me suis dit que mettre aussi des plats traditionnels apporterait du plus au micro-jeu. Alors je me suis penché sur l'idée et j'ai donc fait un bol de ramen avec beaucoup de couleur pour espérer donner envie au joueur. J'aimerais y mettre que des plats colorés à l'avenir. De plus ce plat colle

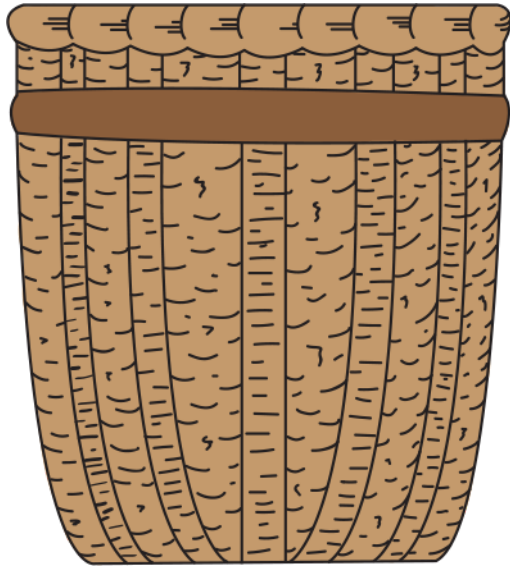


parfaitement à mon thème de part son origine. Je comptais également rajouter d'autres plats comme des dango, une nourriture qu'on voit assez souvent dans les

mangas/anime. J'aime beaucoup l'idée des dango pour leur côté coloré qu'on peut leur donner.

Le personnage :

Le joueur contrôle un panier en osier dans lequel il devra récupérer les fruits qui tombent. Pour le panier j'ai choisis que 2 couleurs, du marron et du noir toujours



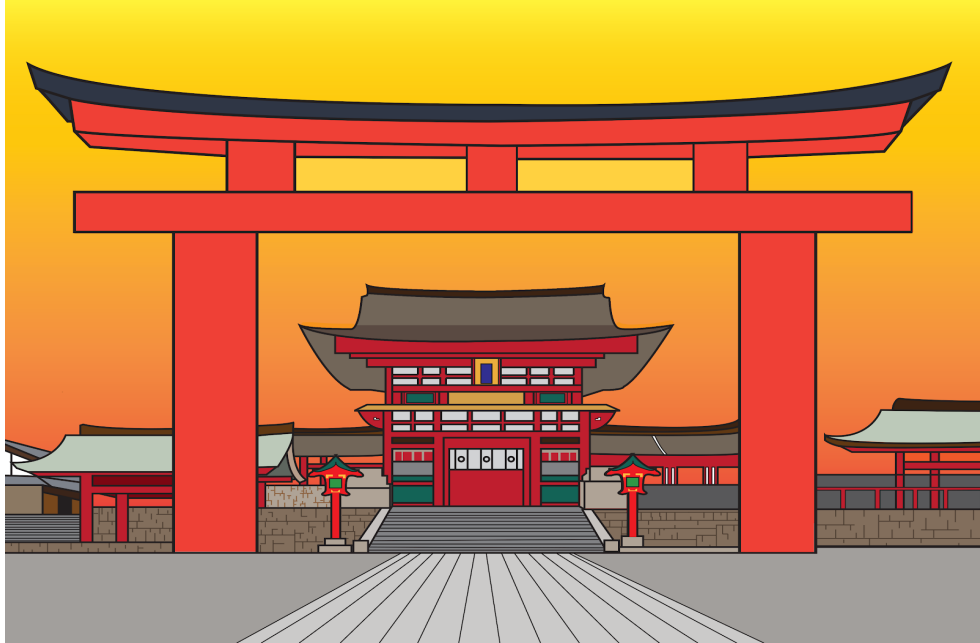
pour garder un style simple représentatif du cartoon. J'ai donc utilisé deux teintes de marron pour l'osier ainsi que du noir pour les détails et accentuer l'osier. Avec ce panier j'ai essayé de montrer les différents objets que pouvez utiliser les marchand à l'époque ou même encore aujourd'hui dans certaine région. Comme dit plus haut c'est aussi ce genre de panier qu'on vas beaucoup retrouver comme dans Samuraï Champloo qui lui parle des samuraï à l'époque edo ou encore plus récemment Demon Slayer qui parle également de samuraï(plus ou moins).

Donnée

Une fois tous les niveaux terminer le joueur pourra refaire le micro-jeu mais en plus dur. Les éléments de difficulté changeable son assez similaire que celui du premier micro-jeu c'est à dire la vitesse de chute des objets/nourritures mais c'est fois ci c'est le nombre d'objets qui sera augmenter et non la taille.

Le joueur pourra le faire en sans limite c'est à dire qu'il n'y a pas de limite dans le temps, tant que le joueur rattrape les objets le jeu continue. Tous les x objets ramassés la vitesse et le nombre d'objets augmente pour rajouter de la difficulté. Le micro-jeu se fera en vague quand il a ramassé x objets une nouvelle manche plus dur ce lance.

Cours!!



Pitch :

Pour son périple Kyonosuke se rend au sanctuaire de Fushimi inari taisha, arrivé au sommet, il en profite pour faire une prière. En partant Kyonosuke renverse une statue extrêmement précieuse. Les moines fous de rage, le chasse du sanctuaire. Vous allez devoir faire un diversion pour l'aider à fuir le sanctuaire.

Ce micro-jeu est un “action” qui demande au joueur certains réflexs et une capacité d’analyse pour esquiver les objet pendant sa course.

Gameplay

Le joueur pourra uniquement sauter pour esquiver les caisses qui arrivent au fur et à mesure. Pour l'instant le joueur ne fera que des sauts mais le niveau pourra augmenter en difficulté avec l'ajout d'une fonction glisser. Par exemple pour passer sous des obstacles et pas juste au dessus. Le joueur pourra également faire un double saut pour esquiver des caisses plus hautes.

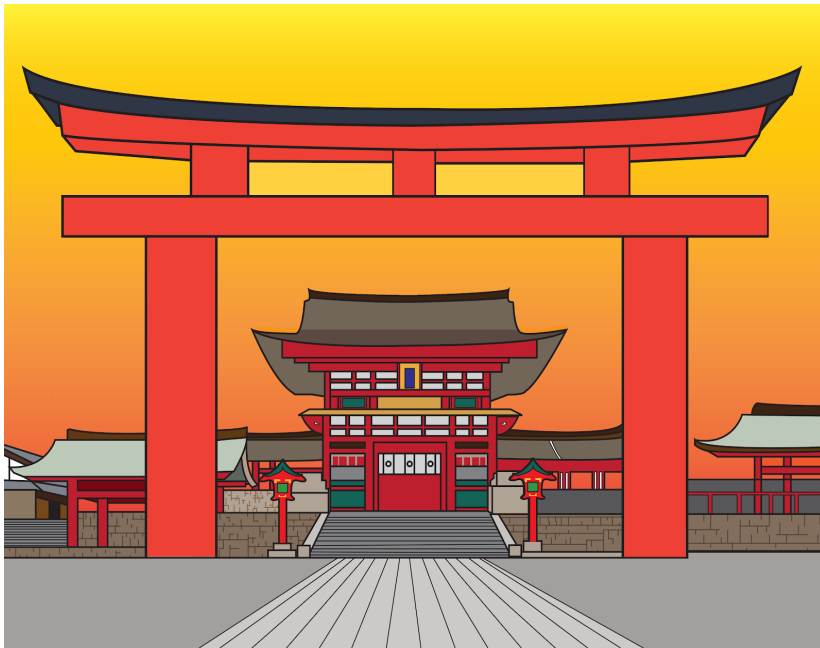


Le joueur devra esquiver un nombre X de caisses pour finir le micro-jeu. Quand le joueur débloque le micro-jeu dans une difficulté supérieure, il devra esquiver plus de caisses avant d'atteindre son objectif.

Look&feel

Le décor :

Nous avons décidé de faire ce micro-jeu avec un décor vraiment typique du japon, dans un sanctuaire/temple très connue au japon mais dans le monde également. Ce sanctuaire se situe à Fushimi Inari Taisha. Il est plus connue pour sa montée des marches avec ses milliers de torii. Dans mon thème nous voulions faire voyager le



joueur dans des endroits connus du Japon et nous pensons que ce sanctuaire fait partie des endroits les plus connus du Japon aujourd'hui. De plus nous trouvons qu'il fait beaucoup ressortir cet aspect traditionnel que l'on peut attendre d'un temple japonais. Nous l'avons dessiné au loin pour que le joueur ne se focalise pas trop dessus et se concentre plus facilement sur les

objets à éviter. Il y a beaucoup de couleurs chaudes notamment du rouge et du orange pour bien montrer l'importance des torii (portes) dans le temple.



{La montée jusqu'au sommet de la montagne pour accéder au temple}

Personnage :

Le joueur pourra incarner le samurai de son choix, mais pour l'instant nous pensons garder celui ci comme référence. Nous avons essayé de retranscrire une vision précise d'un samouraï de l'époque que ce soit dans la coiffure, ou dans son accoutrement. Nous ne voulions pas un samuraï avec trop d'armure ou trop habillé mais juste un samuraï assez simple. Comme il serait vêtu dans la vie de tous les

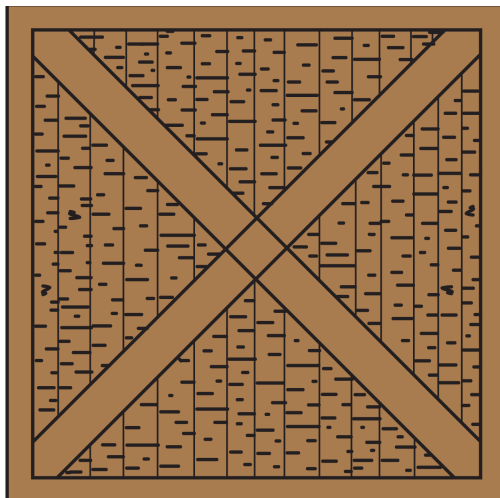
jours. Nous avons fait des vêtements ample pour "faciliter les déplacements " avec des geta (sandales traditionnelles) noires, des chaussures fréquemment portées à l'époque. Pour le sabre un fourreau simple gris et le manche du sabre en noir. Pour ce qui est de la coiffure le crâne dégarni et un chonmage (catogan asiatique) d'antan.

Nous l'avons dessiné dans une posture de course car dans les micro-jeu il devra se déplacer de gauche à droite pour esquiver des objets.



Objet :

Le joueur devra esquiver différents objets pour réussir à s'évader. Pour l'instant les objets à esquiver sont représentés par des caisses, plus tard nous ajouterons des barrières des murs etc... Pour la caisse une couleur unique, du marron et des

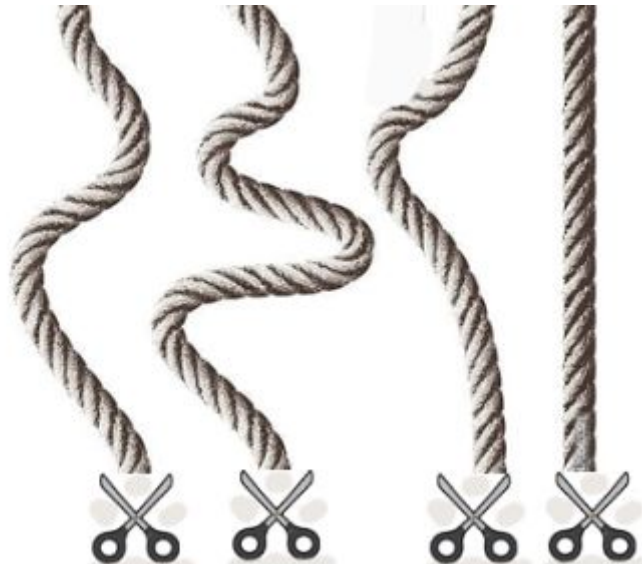


contours noirs. Le marron pour le bois de la caisse et le noir pour le contour et les détails. Nous sommes partis sur quelque chose d'assez simple mais compréhensible pour ne pas trop noyer le joueur sous les graphisme à cause du temple qui est lui bien plus travaillé.

Données

Le micro-jeu pourra se jouer dans plusieurs niveaux de difficultés. Tout d'abord le "niveau 1" qui est le micro-jeu basique. Puis le "niveau 2" qui lui augmente la vitesse des objets qui arrivent et rajoute un double saut mais le joueur devra toujours esquiver X caisses pour finir. Puis viens le "niveaux 3" qui lui est un mode sans limite qui contient en plus la fonctionnalité du "niveau 2" c'est à dire le double saut. Plus le joueur ira loin plus il gagnera en score et en argent à la fin.

Sauvons Kyononsuke



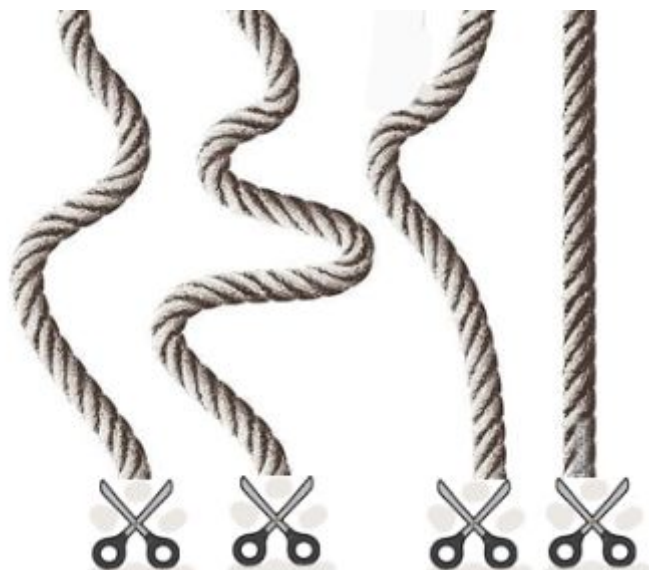
Pitch :

Une nuit durant le périple de Kyonosuke, il se retrouve ligoté dans les airs après s'être endetté dans un bar assez célèbre. Il est surveillé par deux personnes qui font des rondes, il faudra couper la bonne corde mais vous n'aurez qu'un seul essais. Vous allez devoir repérer la bonne corde parmi 3 autres et libérer Kynosuke pour poursuivre son périple.

Ce micro-jeu est un puzzle qui demande au joueur certains réflexes pour réussir à libérer Kyonosuke.

Gameplay

Le joueur devra choisir entre plusieurs cordes (4 pour le niveau 1), il devra repérer la corde qui ligote Kyonosuke. Pour ce faire le joueur devra cliquer sur la corde de son choix. Il devra le faire dans un temps imparti. Le jeu sera de plus en plus dur avec de plus en plus de cordes et le temps sera réduit pour augmenter la difficulté au fur et à mesure.



Si le joueur se trompe de corde le micro-jeu prendra fin instantanément et le joueur devra recommencer le niveau.

Look&feel

Éléments de gameplay :

Voici un prototype du 4eme micro-jeu. Au départ le jeu était basé sur du hasard mais la réussite du niveau doit se faire sur de la chance et le joueur n'aurait pas voulu refaire ce niveau a cause de cela. Voici une alternative. On peut y voir les cordes que le joueur devra couper pour sauver Kyonosuke. On verra Kyonosuke dans un coin de l'écran attaché, il faudra regarder les détails sur sa corde pour pouvoir couper la bonne. Pour couper une corde le joueur devra cliquer sur un des sabres qui sera une zone cliquable. Il y en aura un sous chaque corde.

Donnée

La difficulté du micro-jeu pourra être augmentée de plusieurs manières, la première avec un nombre X de cordes plus élevé ou encore un avec la réduction du timer, donc au fur et à mesure le joueur devra répondre plus vite et surtout faire le bon choix parmi un nombre X de cordes qui est de plus en plus important.

Le vrai



Pitch :

Durant le périple son périple, Kyonosuke doit récupérer une relique ancestrale. Mais beaucoup de personnes maléfiques essaient de duper les voyageurs comme lui. C'est pourquoi vous allez devoir l'aider à trouver si c'est une vraie ou non.

Ce micro-jeu est un puzzle qui demande au joueur certains réflexes pour trouver la bonne relique.

Gameplay

Le joueur devra repérer le vrai du faux. Pour ce faire vous devrez regarder une image et la comparer avec une autre. Si il y a une différence le joueur devra appuyer sur le ballot et si y en a pas le joueur devra appuyer sur la coche. le joueur devra réussir dans un temps limité et il n'aura qu'une seule chance.



Si le joueur ne trouve pas la bonne réponse ou que le temps se termine avant qu'il n'ait choisis une réponse le niveau prend fin, il sera ramené sur le choix des niveaux.

Look&feel

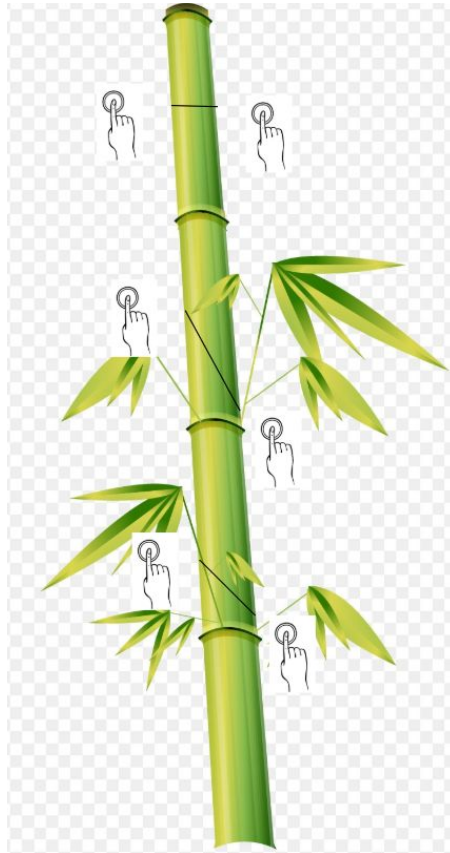
Éléments de gameplay :

Ce 5eme micro-jeu se base sur le jeu des différences. Le joueur devra trouver la bonne réponse dans un temps impartis et il n'aura le droit qu'à une seule chance pour réussir. L'image de référence sera sur la gauche et l'image cliquable (appuyer) à droite. La croix et le check seront sous l'image cliquable. Au milieu de l'écran il y aura une barre noir pour séparer les 2 images.

Données

La difficulté du micro-jeu pourra être augmentée de plusieurs manières, la première, la réduction du timer. La deuxième la difficulté des différences entre les 2 images. elles seront de moins en moins visibles (comme un léger changement de teinte de couleur). Au fur et à mesure le joueur devra répondre plus vite et surtout faire le bon choix .

Démonstration de katana



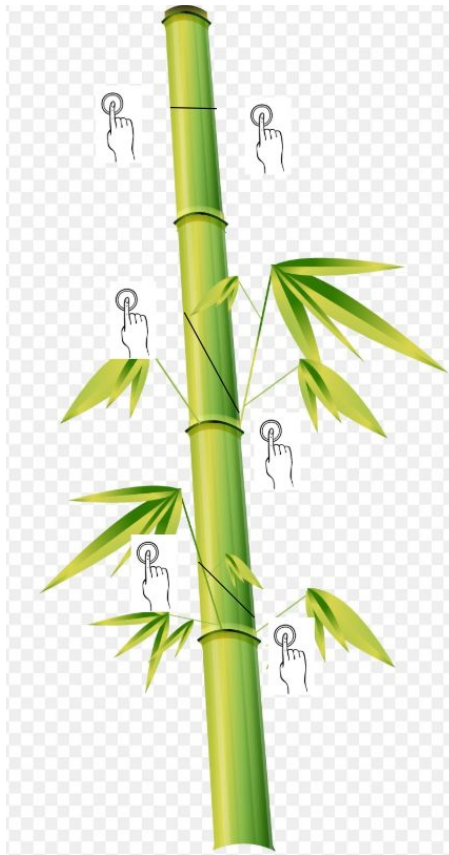
Ptich :

Kyonosuke arrive dans un petit village qui ont pour seul source de revenus et comme seule occupation l'agriculture. C'est pourquoi quand ils ont vu Kyonosuke, certains des enfants du village lui ont demandé de faire une démonstration de katana. Pour l'aider vous faites la démonstration à sa place. Vous allez devoir couper du bambou plusieurs fois sur les lignes marquées dessus.

Ce micro-jeu est un action qui demande au joueur certains réflexes pour réussir à couper rapidement le bambou.

Gameplay

Le joueur devra découper le bambou parfaitement sur les lignes tracées. Pour ça il devra faire glisser son doigt sur l'écran. Il disposera d'un temps limité pour le réussir. Quand le joueur coupera trois parties du bambou la caméra descendra pour que le joueur puisse continuer à suivre les traits qui resteront vers le centre de l'écran.



Si le joueur loupe une partie du bambou ou n'arrive pas à finir de le découper, le niveau prendra fin.

Look&feel

Éléments de gameplay :

Le joueur pourra voir sur son écran trois choses importantes, la première chose est le bambou en lui même qui sera au centre de l'écran. La deuxième sont les tracés pour montrer au joueur à quels endroits il doit faire glisser son doigt pour couper le bambou. Et la troisième est dans un petit cadre à gauche ou à droite de l'écran pour montrer au joueur le reste du bambou qui lui reste à couper et les prochains tracés pour le couper.

Données

Pour que le niveau soit plus dur, le bambou sera plus long, le joueur devra donc couper plus de fois le bambou mais avec toujours le même temps.