

LE MAÎTRE DE LA FLûTE EN BOIS

Un voyage à travers la nature et la vie par:

Nielisson **Mendonça da Silva**

Axel **Fougues**

Présentation rapide du jeu	4
Le concept	4
L'environnement	4
Le game flow	4
L'objectif	4
Les nouveautés	4
Presentation du gameplay	5
Gameplay	5
Menus/Ecran titre	5
Challenge	6
Les mecaniques	6
L'univers	6
Survivre	7
Entités contrôlées	7
Les actions	7
Actions du personnage:	7
Actions du groupe d'oiseaux :	7
Tutoriel	8
L'univers et l'histoire	8
L'univers	8
Scenario	8
Voir Annexe 1: Storyline complet et profils des personnages principaux	8
Le look and feel	8
Les graphismes	8
Voir Annexe 4: Images et documents du processus de creation	9
L'environnement visuel	9
Le sound design	9
Les personnages	9
L'interface	9
Storyline complet et profils des personnages principaux	10
Storyline	10
Personnages	11
Rapport au sujet, le road game et evolution du projet	12
References, inspirations et bibliographie	13

Inspiration pour le scenario:	13
Jeux:	13
Bibliographie:	13
Films	13
Images et documents du processus de creation	14
Ecran titre	14
Nombreuses itérations et évolutions graphiques de Basaj	14
Evolution des chasseurs	16
Recherches graphiques	17

Présentation rapide du jeu

Le concept

L'idée du jeu c'est développée dans le cadre d'un projet universitaire sur le thème Road-Game / Voyage.

Le maître de la flûte en bois est un side scroller en 2D décrivant le voyage migratoire d'un groupe d'oiseaux accompagnés d'un être mystique. Ils fuient les conditions climatiques mais devront faire face à de nombreux dangers et résoudre les problèmes qui barrent leur chemin.

L'environnement

Il s'agit d'un environnement imaginaire fortement inspiré des amériques précoloniales. On y voit des paysages grandioses évoluant progressivement de la forêt nordique aux zones tropicales en passant par des régions désertiques. Des tribues primitives et des bêtes sauvages y vivent. On y trouve aussi de façon discrète de la magie inspirée des légendes amérindiennes.

Le game flow

Le joueur dirige le personnage mystique au sol mais il peut agir à la fois avec celui ci et le groupe d'oiseaux suivant au dessus. Les actions possibles sont simples et intuitives et sont miroitées entre les deux entités. On peut par exemple interagir ou attaquer avec l'un ou l'autre en fonction des circonstances. Le but est d'attendre le checkpoint suivant en résolvant des problèmes sur le chemin pour a la fin atteindre l'objectif final.

L'objectif

la troupe d'oiseaux doit survivre durant son voyage vers le sud. Il est aussi indiqué au joueur, dès le début du jeu, qu'un mystérieux sanctuaire existe, une sorte de paradis où les oiseaux et leur compagnon pourraient vivre en toute tranquillité. L'objectif est donc de voyager vers cet idéal.

Les nouveautés

Il existe déjà de nombreux jeux du même genre cependant Le maître de la flûte en bois apporte un gameplay nouveau lié à la binarité des entités jouables. Cela apporte au jeu un côté stratégique où la réflexion devient plus importante que le simple hack and slash d'ennemis. Le joueur fait autant face aux éléments et à la nature qu'à des chasseurs et des bêtes. Il aussi important de protéger les oiseaux que le personnage. L'interdépendance et le lien affectif entre les deux entités est mis en avant afin de toucher la sensibilité du joueur.

De plus nous avons construit un univers conséquent et détaillée autour de ce jeu ce qui nous permet de créer une narration indirecte tout au long du voyage. Le joueur découvrira qu'en arrière plan d'autres acteurs vivent leur propre aventure et finira par découvrir que leurs destins sont intimement liés.

Enfin nous essayons de reproduire au mieux la sensation de découverte et de voyage dans le jeu. Nous espérons que le joueur passera autant de temps à s'émerveiller et à scruter le paysage qu'à suivre le chemin. Pour cela nous utilisons un décor évolutif qui fera passer le joueur devant une succession de paysages grandioses. Le level design donnera une alternance de gameplay lent et paisible et de moments d'action rapides. Le but étant de garder le joueur attentif sans pour autant le priver de moments de contemplation.

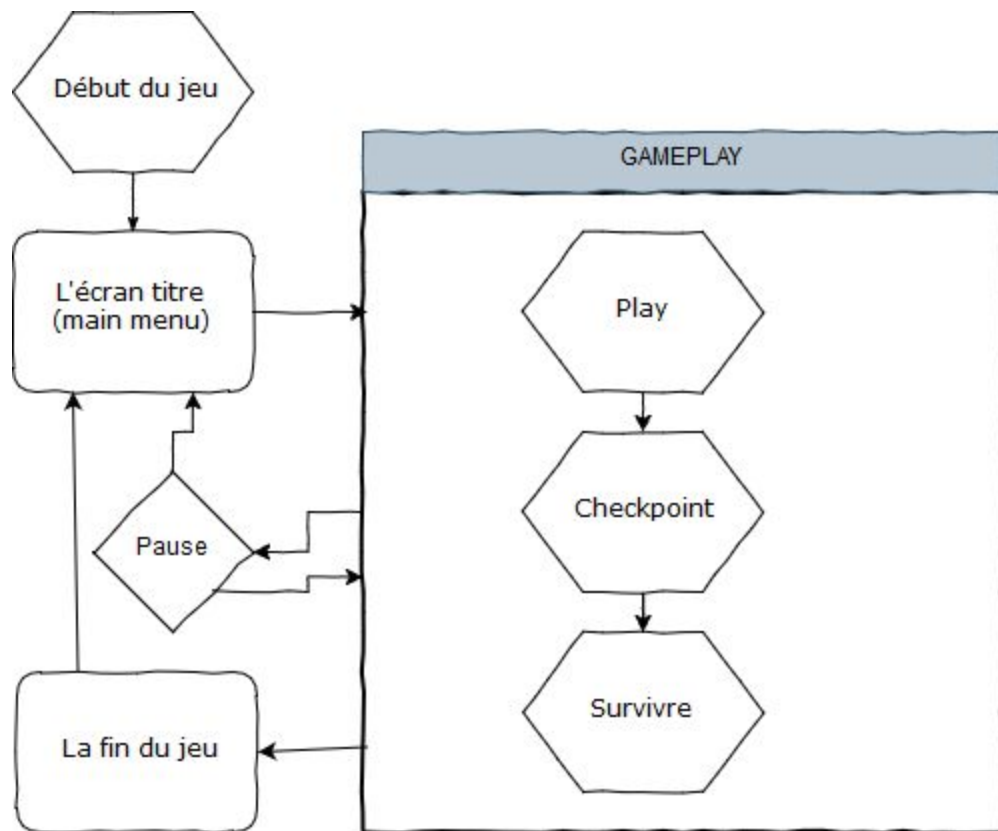
Presentation du gameplay

Gameplay

Le jeu est constitué d'un seul long niveau parsemé de nombreux checkpoints (des arbres de repos pour le groupe d'oiseaux). Après y avoir passé la nuit le personnage et les oiseaux pourront reprendre l'aventure depuis ce point en cas de défaite.

Menus/Ecran titre

Les interfaces sont volontairement minimaliste et gardées au stricte minimum. Le jeu commence sur un écran titre ou l'on peut commencer à jouer et un écran de pause simple.



Challenge

Entre chaque checkpoint le joueur devra affronter des ennemis et se frayer un chemin en combinant de façon créative les capacités des deux entités contrôlables. Les puzzle sont faits de façon à nécessiter la coopération de ces deux entités.

Les mecaniques

L'univers

Le jeu suit des lois réalistes de la physique tout en incorporant une touche de magie spirituelle amérindienne proche de la nature. Le personnage prend des dégâts de chute se noie et tout comme les oiseaux peut se faire attaquer.

Survivre

Le groupe d'oiseau est initialement constitué d'un certain nombre d'oiseaux. A chaque fois que le groupe est attaqué, un des oiseaux meurt. Lors que le joueur utilise un checkpoint, une proportion des oiseaux est régénérée.

Le personnage meurt immédiatement lors qu'il subit des dégâts.

La disparition des tout les oiseaux ou la mort du personnage équivaut à la défaite et les deux recommencent au dernier checkpoint utilisé.

Entités contrôlées

Dans le jeu on contrôle le déplacement personnage sur le plan du sol et ses actions. On contrôle aussi à travers le personnage les actions du groupe d'oiseaux qui suit le personnage. Sous certaines circonstances le groupe d'oiseaux peut porter le personnage. Dans ces cas on contrôle le déplacement du groupe d'oiseaux dans l'espace 2D.

Les actions

Les action des oiseaux correspondent à celles du joueur. Pour les activer on utilise donc les mêmes touches que celles du personnages combinées à Ctrl. Cela permet de garder un strict minimum de contrôles à mémoriser. Hormis ces action le personnage se déplace de façon standard à l'aide des flèches droite-gauche ou de A-D.

Actions du personnage:

- T : Attaque de mêlée (Taper avec la flûte);
- E : Interagir avec l'environnement;
- Space: Saut;

Actions du groupe d'oiseaux :

- Ctrl + T: Attaque de l'ennemi le plus proche;
- Ctrl + E: Interaction avec l'objet interactif le plus proche;
- Ctrl + Space: Transport du personnage.
- Ctrl + Q: Utilisation du checkpoint.

Le transport du personnage par les oiseaux est de durée limitée.

Tutoriel

Au moment où chaque action (personnage/oiseaux) est nécessaire pour la première fois, la touche ou la combinaison est affichée à l'écran de façon non intrusive. Elle disparaît une fois que l'action est faite.

L'univers et l'histoire

L'univers

Le jeu se place dans un monde imaginaire proche des amériques précoloniales. Nous incluons une part de fantaisie et de magie inspirée des croyances, des mythes et des légendes amérindiennes. Le paysage varie tout au long du voyage en suivant approximativement les climats entre le Canada et l'amérique centrale.

Scenario

Dans les forêts du nord, Basaj l'esprit de la forêt décide de fuir l'hiver accompagné de son groupe d'oiseaux qu'il doit protéger à tout prix. Une grande aventure les attend semée d'embûches les attend. Pourchassés par les humains et les éléments ils traversent des paysages à couper le souffle. Le maître de la flûte en bois est un jeu en 2D side scroller qui fera voyager le joueur dans un univers où l'homme et les animaux sont toujours en compétition face à la nature. Il devra résoudre les nombreux obstacles auxquels il fera face à l'aide d'un gameplay nouveau et intuitif incluant les oiseaux, Basaj et leur environnement avec une touche de magie.

Voir [Annexe 1: Storyline complet et profils des personnages principaux](#)

Le look and feel

Les graphismes

Les graphismes sont un mélange de flat art et d'éléments texturés. La palette de couleurs est plutôt diversifiée pour montrer la richesse d'univers où Basaj et ses amis habitent. L'arrière-plan avec de la profondeur montre la possibilité des chemins possibles et cela renvoie le sentiment de liberté chez le joueur. En ce qui concerne les textures, nous avons essayé de donner une

texture plus ou moins abstraite en faisant attention de mettre en avant ce qui est important pour le gameplay. Certaines animations sont plutôt minimaliste à cause de la contrainte du temps.

Voir [Annexe 4: Images et documents du processus de creation](#)

L'environnement visuel

L'environnement est brute et naturel, l'humain est présent mais pas omniprésent. On vise des paysages à la fois grandioses, évolutifs et féeriques. A travers le voyage on impose plusieurs ambiances: la tristesse de la forêt hivernale qui force le joueur a la quitter, la chaleur et le danger des zones arides, la fertilité des tropiques etc... Afin de ne pas interrompre la continuité du voyage nous avons imaginé un système de paysages évolutifs bouclables. Enfin on utilise la nuit comme effet transitionnel lors d'un checkpoint.

Le sound design

La majorité des feedbacks sont sonores, on compte sur les rugissements, les cris d'oiseaux et les bruits pour avertir le joueur de ce qui l'entoure.

La musique doit se mêler à l'ambiance naturelle et féerique du jeu en incorporant des bruits naturels et des instruments primitifs.

Nous avons fait appel à un sound designer pour les musiques (Gerry Brazell).

Le reste des sons seront enregistrés et édités par nos soins.

Les personnages

Basaj est un personnage mystique, un esprit de la forêt. Il porte un manteau et un capuchon qui cachent sa physionomie. Il a forme humaine mais on distingue les traits d'un oiseau.

Les oiseaux sont migrants et en groupe mais aussi vulnérables. Graphiquement ils sont assez simples afin de surcharger l'image d'ensemble du groupe. Le mouvement du groupe doit être fluide et assez uniforme bien que chaque oiseau reste indépendant.

L'interface

Elle est épurée et minimale. L'écran titre correspond lui aussi au look naturel et serein et rappelle la flûte.

Annexe 1:

Storyline complet et profils des personnages principaux

Storyline

L'histoire commence dans la grotte/refuge de Basaj. Sur la paroi est dessiné une sorte de paradis, un sanctuaire du sud connu de lui seul. En s'approchant de la sortie il observe stupéfait la neige qui commence à tomber sur les forêts du nord. Près de la grotte il découvre un oiseau mort de froid sur le sol. C'est l'élément déclencheur, accompagné de la volée il entame un long voyage vers le sud.

En parallèle (indirectement indiqué au joueur par des indices discrets dans le décor) la tribue du nord fuie elle aussi ce changement climatique brusque. D'un accord commun et dirigée par une chasserresse et son aigle elle entame sa migration vers des régions plus accueillantes. Ces deux groupes voyageront donc dans la même direction tout au long de l'épopée. Le groupe d'oiseaux subira les attaques régulières des chasseurs et de l'aigle et devra les éviter de son mieux.

Tandis que les paysages défilent et que les décors à couper le souffle se dessinent au loin Basaj et la volée devront aussi faire face aux pièges de la nature, feux de forêt, tempêtes et attaques de bêtes sauvages. Ils devront faire preuve d'ingéniosité en faisant face à des obstacles comme de larges lacs, des ravins et des passages secrets dans la forêt. Au cours de leurs péripéties la tribue capturera la volée et privera Basaj de ses compagnons. Il devra les délivrer pour poursuivre son voyage. Mais le joueur se rendra compte que la vie est dure pour la tribue qui subit la famine et fait face aux mêmes obstacles.

En effet en approchant du but le joueur réalise qu'il ne reste de la tribue qu'un seul survivant . Lors du chapitre final le joueur fait face à un dilemme. La chasserresse , dernière survivante de sa tribue est attaquée par une bête sauvage. Basaj peut soit tuer la bête et devoir se défendre face à la chasserresse soit laisser la scène se dérouler. Dans les deux cas il découvre près du corps de la chasserresse son nouveau né, dernier survivant de la tribue après ce long voyage. Le joueur fait aussi le lien entre l'aigle qui l'a poursuivi tout au long de l'aventure et la chasserresse, comprenant ainsi qu'elle était présente depuis le début. Scène finale: Basaj arrive dans le magnifique sanctuaire suivi de la volée et dans ses bras le jeune survivant.

Personnages

Basaj: Principal personnage jouable, il s'agit d'un être mystique (esprit de la forêt), il prend la forme d'un oiseau mi-humain. Il vit parmi un groupe d'oiseaux , la volée, et ils se protègent mutuellement. Il aimait chanter avec eux jusqu'au jour ou la flèche d'un chasseur le priva de son bec. Depuis il transporte une flûte en bois à la mélodie magique qui lui sert aussi de bâton de combat. Dans le jeu il se déplace au sol et peut diriger la volée.

La volée : Il s'agit du groupe d'oiseaux qui vole toujours aux côtés de Basaj. Il sont fragiles mais puissants par leur nombre et feront tout ce que Basaj leur demande. Il sont une extension du personnage jouable.

Les arpentières (La tribue du nord): Tribue vivant dans les mêmes régions boisées du nord que la volée. Ils suivent les ordres de la chasserresse.

La chasserresse : Personnage fort. Selon la légende c'est elle qui tira sur le bec de Basaj. Elle est toujours accompagnée d'un grand aigle apprivoisé qu'elle utilise pour la chasse. A la fin du voyage elle est la seule survivante et on découvre qu'elle vient d'avoir un enfant.

Annexe 2:

Rapport au sujet, le road game et evolution du projet

Nous avons choisi de traiter le concept du “Road Game” d’une manière plus poétique en essayant de mettre en avant ce côté voyage, contemplation de paysages, les obstacle de la migration. Basaj en étant l’un des émigrants, il est le seul qui ne peut pas voler, donc cela peut nous rappeler des histoires mythologiques dans lesquels l’homme est jaloux des oiseaux à cause de l’incapacité de voler. La jalousie ne fait pas vraiment partie du personnage Basaj, parce que les deux entités travaillent ensemble pour arriver au même endroit et ils dépendent de l’un l’autre, mais cette représentation sera toujours présente, ce qui pourra être interprété tel quel.

Nous avons voulu mettre une petite cinématique pour mieux expliquer au joueur ce qui se passe actuellement et le motiver à partir de chez lui. Cette cinématique se déroulerait de cette manière: le joueur ouvre ses yeux, il regarde autour dans la caverne où il habite. Il voit qu’il y a de la neige qui coule doucement du toit de l’entrée de sa caverne et puis il regarde dans l’autre côté du murs où il y a un dessin assez rustique d’un “Paradis” pour les oiseaux. Ce Paradis serait un lieu utopique où il doit se diriger pour survivre les conditions climatiques.

Les non-lieux dans le jeu

Pendant ce trajet, le joueur pourra faire des pauses à chaque “Arbre de Repos”, la plus grande arbre du jeu. Ces arbres de repos sont donc un non-lieu, un lieu de passage où nous pouvons régénérer la volée et cela servira aussi comme *checkpoint* (un point de retour au cas où le joueur out toute la volée est morte). Le joueur va aussi passer par des terrains de camping abandonnés par la tribu indigène, un autre non-lieu de notre jeu qui donne une indice de l’histoire.

Protagoniste mécanique

Même s’il ne s’agit pas d’un vrai moyen de transport, la volée est notre protagoniste mécanique, puisque c’est elle qui nous accompagne pendant tout le trajet. Il y a certaines actions qui ne seront pas faisable sans son aide et vice versa. Vu que le déplacement est important pour un road game, nous avons investi sur des différentes formes de se déplacer. Actuellement, le personnage peut marcher, sauter et voler avec les oiseaux pendant quelques seconds. Nous avons aussi envisagé de créer une marche discrète pour Basaj. Cette marche lui donnerait la possibilité de passer devant un petit ours sans le réveiller, par exemple.

Comme dans la plupart des road movies, notre jeu a aussi une fin dramatique où le personnage se sentira coupable d'avoir tué la chasseresse qui était enceinte. Pour compenser cela, il décide de s'occuper de l'enfant abandonné.

Chronotope

L'histoire se passe pendant la période pré-coloniale de l'Amérique du Nord, en environ 1400. Nous avons imaginé que la migration commencerait à la campagne des États-Unis et le voyage aurait sa fin en Amérique Centrale, sur une petite île où il fait chaud toute l'année. Notre perception du monde change selon le côté de l'histoire. D'un côté, nous avons une migration des oiseaux et de cet esprit et d'une autre côté, nous avons une tribu indigène qui est aussi en train de migrer quelque part dans le sud, ce qui explique la quantité des chasseurs pendant la migration de Basaj et la volée. Nous avons deux mondes qui entrent en collision.

Rhétorique procédurales et le message qui nous voulons transmettre

À partir des éléments graphiques comme les pierres, l'eau, les conditions climatiques et les dangers de la forêt, nous voulons créer des symboles figuratifs de la migration humaine. La pierre serait les obstacles mis sur notre chemin pour nous empêcher d'avancer. L'eau serait la distance entre le point A au point B. D'ailleurs, cela nous rappelle aussi des vrais trajets pour accéder les États-Unis à partir du Mexique. Les conditions climatiques et les dangers font appel à tout ce qui nous oblige de partir de notre. L'oiseau mort au début du premier niveau, par exemple, montre l'urgence de partir au plus vite. Le message principal que nous voulons passer est de solidarité avec les migrants, l'importance de l'amitié pendant le trajet et les conséquences de nos actions. Nous avons décidé de créer un arrière-plan avec des grandes espaces et des différentes couches de montagnes pour montrer un monde très ouvert qui renvoie à la liberté et à la variétés des chemins. Nous avons voulu évoquer des différents émotions chez le joueur et sensibiliser les personnes à propos de la migration, ce qui est un phénomène de l'histoire humaine et vu comme un "problème" pour les pays plus développés.

Évolution du projet

L'histoire du jeu et le graphisme ont eu beaucoup de modifications pendant la conception de ce projet. Au début, l'histoire était plus ou moins générique et puis nous avons l'enrichi grâce aux différents cours que nous avons eu pendant ce semestre. Le graphisme faisait plutôt "dessin animé" avec des formes géométriques simples et puis nous avons partir sur une autre référence, l'affiche de Firewatch, un autre jeu vidéo. Alors, nous avons décidé de mélanger le "flat art" avec des textures faites avec des différents brosses sur Photoshop. Cela a bien fonctionné, donc nous avons gardé ce style.

Annexe 3:

References, inspirations et bibliographie

- Inspiration pour le scenario:
 - <https://en.wikipedia.org/wiki/Leigong>
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Mythologie_basque
 - <https://fr.wikipedia.org/wiki/Alkonost>
 - <https://fr.wikipedia.org/wiki/Egoi>

- Jeux:
 - Firewatch
 - Limbo
 - Journey
 - Inside
 - Enterre moi mon amour
 - Cloud Chaser
 - Papers, please
 - Shelter
 - Badland

- Bibliographie:
 - La Migration des Oiseaux, Comprendre les voyageurs du ciel, Maxime Zucca

- Films
 - L'Envolée sauvage. Carroll Ballard. Columbia Pictures, 1996
 - The Birds. Alfred Hitchcock. Universal Pictures. 1963.

Annexe 4:

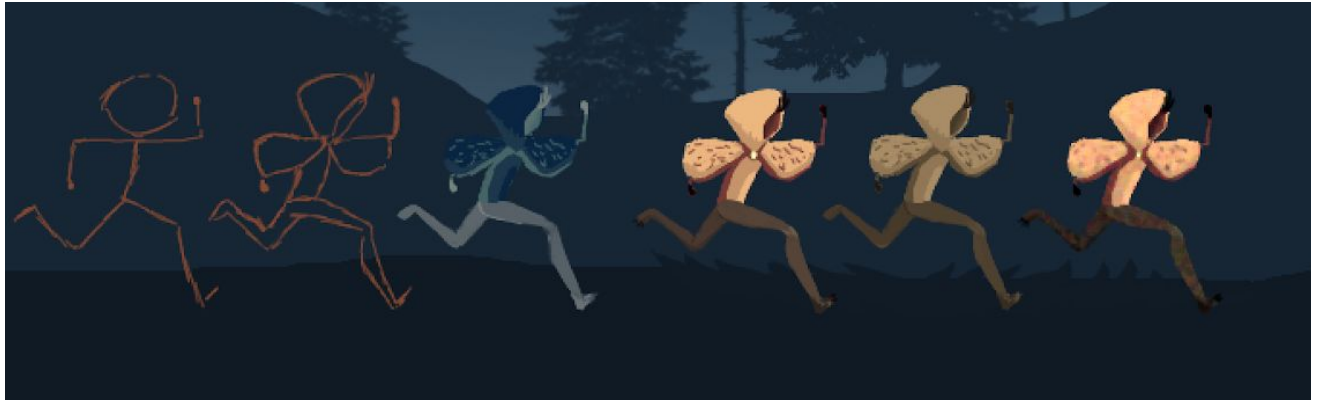
Images et documents du processus de creation

Ecran titre



Nombreuses itérations et évolutions graphiques de Basaj





Evolution des chasseurs



Recherches graphiques

