



# ORIGAMI SALAMI

OSBORNE Sébastien, JV1A

Donc, mon idée principale pour le Side-Scroller 2D est la suivante. Tout d'abord, le jeu commence dans un restaurant italien nommé « Casa Di Gino ». Un jour, un couple se rend au restaurant, il amène avec eux un enfant qui laisse un assez grand désordre à table aux grand hontes des parents qui regrettent d'être sorti en public pour le coup. Quoi qu'il en soit, le gamin s'ennuie et commence à jouer avec une serviette qu'il avait ramassée sur la table. Il s'avère qu'il a un vrai talent pour faire des origamis. Tous les gens autour sont tellement impressionnés par les compétences du garçon. Il crée toutes sortes de formes et de figures avec ses mains douées, y compris un avion, une rose, un bateau et enfin un cygne.



Par complaisance, une étoile filante passe juste au moment où il termine sa forme finale. Alors que l'étoile enflammée descend vers la terre, l'enfant ferme les yeux et fait le vœu que la serviette en forme de cygne prenne vie et soit son nouvel animal de compagnie.

Il s'avère qu'avoir un animal de compagnie a été un rêve toute sa vie, mais ses parents ne le permettent pas car ils disent qu'il est trop jeune pour cette responsabilité et qu'il fait assez de dégâts à nettoyer lui-même chez eux sans avoir besoin de ramasser après un animal en plus. Étant fait de papier cependant, un bac à litière ne devrait pas être nécessaire, du moins j'espère que non...

Au bout d'un moment, il semblerait que le vœu ne se soit pas réalisé, ça valait quand même le coup gamin. Malheureusement, la magie n'a agi qu'après avoir quitté le restaurant, néanmoins le cygne a miraculeusement pris vie. Ses premiers instants de vie ne sont pas géniaux car il est tout seul dans un endroit étrange et sombre.

En vérité, il est en fait à l'intérieur d'une poubelle dans la cuisine. Le cygne pense que son créateur l'a abandonné et souhaite échapper au plus vite à cet établissement grasseyeux. Une fois libre, il pourra peut-être même rencontrer d'autres oiseaux sur son chemin.



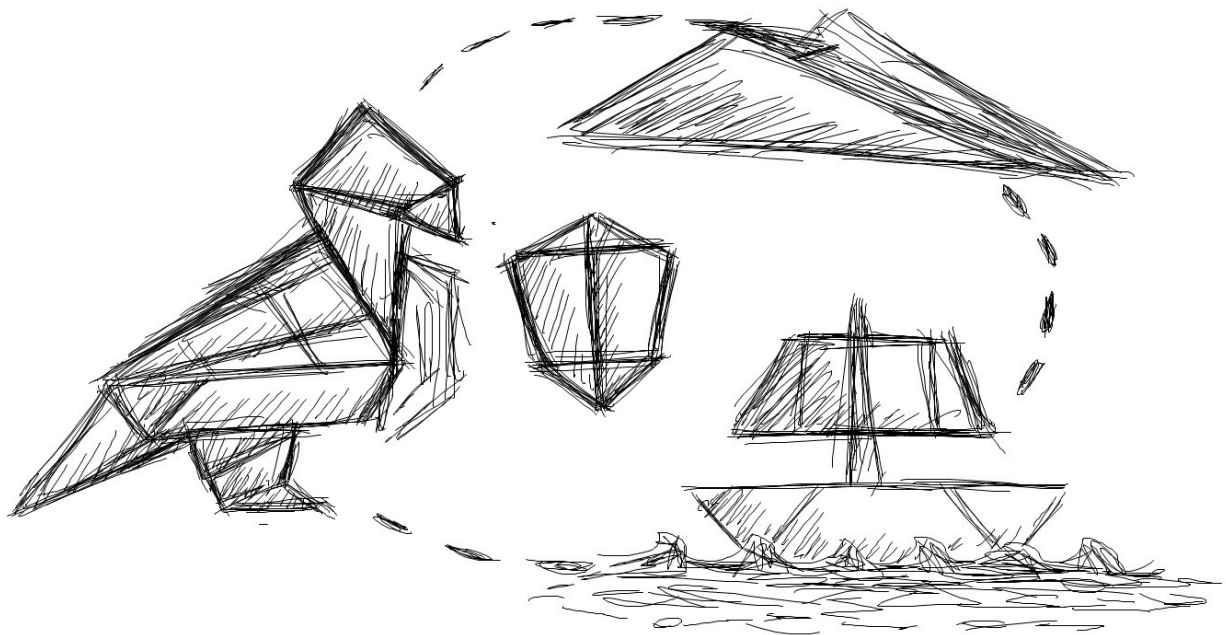
Pour y arriver, le joueur doit diriger le petit machin vers la sortie tout en traversant les différents défis de plate-forme apparents en raison de sa petite taille. Il y aura des obstacles le long de l'aventure, tels que des insectes, des germes et toute surface humide que vous rencontrerez.

Le papier et l'eau ne font en effet pas bon mélange.

Pour être franc, je doute que vous parveniez à vous échapper de l'endroit en toute sécurité, mais bon, tout ce qui en vaut la peine n'est pas facile à obtenir.

Puisqu'il est composé de papier, le personnage peut prendre différentes formes lui permettant de franchir des chemins autrement impossibles. (Exemple un avion pour survoler de longs interstices, ou un bateau pour traverser à la nage des flaques d'eau/pesto/sauce tomate).

Cette transformation sera l'argument de vente du jeu car je pense qu'elle pourrait conduire à une mécanique de jeu intéressante si elle est gérée correctement.



J'ai aussi eu d'autres idées auparavant comme un personnage capable de se balancer avec un grappin/une corde. Ou encore de creuser un tunnel en cassant des blocs du sol afin de passer sous certaines barrières, mais mes compétences en programmation sont très limitées honnêtement.

Mon objectif sera donc de créer un jeu fonctionnel avec un concept et des prémisses assez originaux, accompagnés d'une animation et d'un style artistique décents, espérons-le.

Mais qu'advient-il du mignon minuscule cygne après qu'il soit sorti du resto, qui sait ?



## Références Artistiques



***Earthworm Jim 2*, Level Ate/Planet of Meat, Gameloft 1995.**

Décors parfois surréaliste et humoristique.



***Rayman Legends*, Fiesta De Los Muertos, Ubisoft 2013.**

Esthétique et apparition d'aliments dans le niveau.



*Tearaway (PsVita), Media Molecule 2013*

Objets et personnages dans un style papier plié.