

KIZOBAZOB
GAME DESIGN DOCUMENT
- @yozefx -

Table des matières

GAME OVERVIEW.....	10
INTRODUCTION.....	10
UNIQUE SELLING POINTS.....	10
REFERENCES	10
SURVIE.....	10
MATCH-3.....	11
Candy Crush	11
MUSICAL.....	11
Dancing dog :	11
Moonwalker :	12
TAMAGOTCHI	12
Tamagotchi :	12
Talking Tom and Friends 2 :	12
HISTOIRE.....	13
UNIVERS	13
La ville de Kinshasa.....	13
Les cartes de 2D de Kinshasa.....	13
La Foire Internationale de Kinshasa (FIKIN).....	14
La maison de Fally Ipupa	14
Le Centre Hospitalier	14
Les Rues de Kinshasa	14
Le Stade des Martyrs.....	14
Le Pandémonium.....	14
Les cartes 2D du Pandémonium.....	14
La voie ferrée des enfers	14
La forêt.....	14
Pandémonium Ville	14
Le Serpent géant de pierre	14
DIRECTION ARTISTIQUE.....	14
DIRECTION GRAPHIQUE.....	14
DIRECTION SONORE.....	15
GAMEPLAY.....	15
LES TYPES PRIMAIRES	15
Survie.....	15

Match-3.....	16
Musical.....	17
Tamagotchi.....	17
LES TYPES SECONDAIRES.....	18
Survie – Match-3.....	18
Survie – Musical.....	18
Match-3 – Musical.....	18
Survie – Match-3 – Musical.....	18
ACTION GAMEPLAY.....	18
ACTIONS CLAVIER.....	18
ACTIONS SOURIS.....	18
ACTIONS MOBILE.....	19
ACTEURS.....	19
LES PERSONNAGES.....	19
Fally Ipupa.....	20
Saint-Laurent.....	20
Les Romains.....	20
Le Sorcier.....	20
Le Démon.....	20
Le Grand Serpent de Pierre.....	20
Les Esprits malins.....	20
Les âmes damnées.....	20
Les âmes perdues.....	21
Les Squelettes.....	21
Les Mamiwatas.....	21
Le Chauffeur du Pandémonium Express.....	21
Les Spectres.....	21
Les Esprits traqueurs.....	21
Les Warriors.....	21
Messire Pétage.....	21
Les Apaisés.....	22
La Fille.....	22
L'Archange.....	22
LES OBJECTS.....	22
Podium.....	22

Estrade.....	22
Kart	22
Cheval	22
Wagon.....	22
Chaise.....	23
Divan	23
Table.....	23
Armoire	23
Baignoire	23
Voiture.....	23
Portal de la damnation.....	23
Portal de la mort (« Portal de Sortie »)	23
Guitare.....	23
Micro	23
Les différents pouvoirs des micros	24
Tuiles.....	24
LES ITEMS.....	24
Panneau publicitaire.....	24
Cannette de soda	24
LES DIAGRAMMES.....	24
La Programmation Orientée Objet (POO)	24
Le Système d'Entités et de Composants (SEC)	25
La représentation des items du jeu	26
La représentation des objets du jeu	26
La représentation des personnages du jeu.....	26
ENVIRONNEMENTS	27
LES SYSTEMES.....	27
Exemple d'éléments du système	27
Génération aléatoire des niveaux.....	27
Les quêtes secondaires.....	27
Warriorification.....	28
Apaisement.....	28
Mode Dicap	28
Exemple d'éléments d'un sous-système.....	28
LES INTERFACES GRAPHIQUES.....	29

LES CINEMATQUES.....	29
Cinématique d'accroche.....	29
Cinématique introductive.....	29
Cinématique de chute.....	30
Cinématique de passage.....	30
Cinématique comme interface graphique.....	30
LES MONDES.....	30
Interface Utilisateur.....	31
Les Niveaux.....	31
Détails techniques d'un niveau.....	32
SPECIFICATIONS DETAILLEES.....	33
Monde 1 - La Foire Internationale de Kinshasa (FIKIN).....	33
Cinématique introductive.....	33
Détails.....	33
Le Stand de Fally Ipupa.....	33
Le Stand de Saint-Laurent.....	34
Cinématique introductive.....	34
Les Auto-tamponneuses.....	34
Les Carrousels.....	34
Les Montagnes russes.....	35
Le Stand artistique et artisanal.....	35
Le Stand de jeux.....	35
Dans quel ordre jouer les niveaux de FIKIN ?.....	35
Cinématique de chute.....	35
Monde 2 - Chez Fally Ipupa.....	35
Cinématique introductive.....	36
Détails.....	36
Le Salon.....	36
La Salle à manger.....	36
La Cuisine ouverte.....	36
Le Salle de sport.....	36
Le Salle de bain.....	37
La Piscine.....	37
Le Jardin.....	37
Le Garage.....	37

Le Studio-maison.....	37
Dans quel ordre jouer les niveaux de Chez Fally Ipupa ?	37
Cinématique de chute	37
Monde 3 – Le Cauchemar	38
Cinématique introductive	38
Détails	38
La partie – Maison hantée de Fally Ipupa	38
Dans quel ordre jouer la Maison hantée de Fally Ipupa ?	38
Cinématique transitoire	39
La partie – Rues hantées de Kinshasa.....	39
Boss de fin des niveaux.....	39
Dans quel ordre jouer les ruées hantée ?	39
Cinématique de chute	39
Cinématique de passage – L’offre du sorcier	39
Monde 4 – La boîte de nuit	40
Cinématique introductive	40
Détails	40
La piste de danse principale	40
Les autres pistes	40
Boss de fin des niveaux.....	40
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	40
Cinématique de chute	41
Cinématique de passage – Descente aux enfers.....	41
Monde 5 – le Pandémonium Express.....	41
Cinématique introductive	41
Détails	41
Les wagons.....	41
Boss de fin des niveaux.....	41
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	42
Cinématique de chute	42
Monde 6 – La chasse à l’âme.....	42
Cinématique introductive	42
Détails	42
La voie ferrée des ténèbres	42
La forêt maudite	42

La rivière aux sirènes	42
Le royaume des sirènes	43
Aux portes de la ville	43
Boss de fin des niveaux.....	43
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	43
Cinématique de chute	43
Monde 7 – Pandémonium Ville	43
Cinématique introductive	43
Détails	44
La voie ferrée des ténèbres	44
La forêt maudite	44
La rivière aux sirènes	44
Le royaume des sirènes	44
Aux portes de la ville	45
Boss de fin des niveaux.....	45
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	45
Cinématique de chute	45
Cinématique de passage – Les rues de Pandémonium	45
Monde 8 – Le Pandémonium profond	45
Cinématique introductive	45
Détails	45
Les rues.....	46
Les ponts.....	46
Les bâtiments	46
Boss de fin des niveaux.....	46
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	46
Cinématique de chute	46
Cinématique de passage – Saint-Laurent est aux anges	47
Monde 9 – Les Limbes.....	47
Cinématique introductive	47
Détails	47
Les niveaux spontanés et procéduraux	47
Boss de fin des niveaux.....	47
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	48
Cinématique de chute	48

Cinématique de passage – La contre-attaque	48
Monde 10 – Le Serpent de pierre géant (clin d’œil à Dragon ball)	48
Cinématique introductive	48
Détails	48
La queue du Serpent	48
Le corps rocailleux du grand serpent de pierre	49
L’échafaudage	49
La Tête du Serpent	49
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	49
Boss de fin des niveaux	49
Cinématique de chute	49
Monde 11 – Près des restes du Serpent	49
Cinématique introductive	50
Détails	50
La tête du Serpent	50
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	50
Boss de fin des niveaux	50
Cinématique de chute	50
Cinématique de passage – Effusion d’esprits malins	50
Monde 12 – L’ultime bataille en enfer	50
Cinématique introductive	50
Détails	51
Aux alentours du portal de Sortie	51
Le Portal de la mort	51
La Brèche	51
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	51
Cinématique de chute	51
Monde 13 – Sur la route du stade des Martyrs	52
Cinématique introductive	52
Détails	52
La chambre d’hôpital	52
Le Centre Hospitalier	52
Les rues de Kinshasa	52
Le stage des Martyrs	53
Dans quel ordre jouer les niveaux ?	53

Boss de fin des niveaux.....	53
Cinématique de chute	53
Cinématique de passage – La fin.....	53
MISES A JOUR DU DOCUMENT.....	53
22/07/2024	53

GAME OVERVIEW

Nom : Kizobazoba
Genre : Survie - Match-3 - Musical (- Tamagotchi ?)
Plateforme : Android, PC
Cible visée : Fans de l'artiste musicien Fally Ipupa
PEGI : +10
Vue : 2.5D
Langage : GDScript
Appareil : Mobile, PC
Orientation : Paysage

INTRODUCTION

Kizobazoba sera un jeu 2D mettant en vedette la superstar Fally Ipupa incarnant son propre rôle mais avec le pouvoir d'apaiser les âmes tourmentées, conjurer des mauvais sorts et chasser les esprits malins grâce à sa musique. Le jeu combine plusieurs genres pour offrir aux joueurs une expérience musicale psychédélique pleine d'action.

UNIQUE SELLING POINTS

- Fally Ipupa
- Les "Warriors" vouent une vraie idolâtrie envers leur artiste Fally Ipupa et mènent une "lutte acharnée" contre les "Romain". Lorsqu'ils apprendront l'existence d'un jeu vidéo mettant vedette Fally Ipupa, ils le téléchargeront pour soutenir l'œuvre.
- La bande son original
- Originalité
- Un jeu vidéo congolais fait par des congolais et ciblant premièrement des congolais en touchant la corde sensible qu'est la musique
- Prix abordable tenant compte du portefeuille des congolais
- La génération automatique et aléatoire de certains niveaux confère au jeu une durée de vie infinie

REFERENCES

Voici quelques jeux qui ont servi des références pour Kizobazoba.

SURVIE

Pour le côté action, nerveux, addictif et fun.



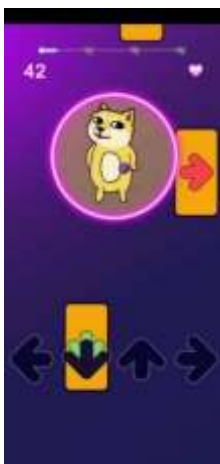
MATCH-3

Candy Crush : Pour le côté fun et explosif.



MUSICAL

Dancing dog : Pour son système d'affichage d'indicateurs basé sur le rythme d'une chanson.



Moonwalker : Pour la technique de Michael Jackson consistant à faire danser ses ennemis.



TAMAGOTCHI

Tamagotchi : Pour la gestion virtuelle du temps et de la carrière de Fally Ipupa.



Talking Tom and Friends 2 : pour la gestion du temps des personnages de la série.



HISTOIRE

Fally Ipupa, superstar de la musique congolaise, connaît une très grande popularité dans son pays et à travers le monde grâce à la pureté de son âme. Trouver des âmes aussi pures est devenue beaucoup trop rare dans ce monde moderne. C'est pourquoi le Démon cherche depuis longtemps à mettre la main dessus. Et par l'entremise de Saint-Laurent, l'éternel rival en musique de Fally Ipupa, le Démon va trouver un moyen pour piéger et faire descendre l'âme de Fally Ipupa dans le Pandémonium. Pour Saint-Laurent c'est l'occasion d'arrêter la carrière de Fally Ipupa et pour le Démon c'est l'occasion de lancer une invasion massive d'esprits malins sur les humains dans le monde en commençant par la ville de Kinshasa. Seul Fally Ipupa peut arrêter tout ça grâce à sa musique. Il va donc guitare dans les bras et micro en main se battre depuis les rues du Pandémonium jusqu'à celles de Kinshasa afin de sauver le monde.

UNIVERS

L'univers de Kizobazoba est très coloré comme le monde des bisounours, même quand le décor est cauchemardesque que ce soit dans le cauchemar de Fally Ipupa ou dans les rues du Pandémonium. Le but est de pouvoir s'adresser à un public jeune. Cela colle bien pour les Match-3 (Candy Crush) et les jeux musicaux en créant une ambiance psychédélique. Il s'articule sur 2 principales villes : la ville de Kinshasa et le Pandémonium.

La ville de Kinshasa

Kinshasa est une ville et province à la fois, et la capitale de la République Démocratique du Congo. Dans le jeu, elle est aussi la capitale de la musique et le meilleur emplacement dans le monde pour ouvrir un portal spatiotemporel entre la Terre et le Pandémonium. Car sa population portée par la musique possède suffisamment d'énergie dans l'âme pour ouvrir grandement et le maintenir ouvert pendant longtemps.

Les cartes de 2D de Kinshasa

La ville est trop grande pour être représentée intégralement dans le jeu, c'est pourquoi le jeu se contrera sur 4 principales cartes 2D de tailles différentes les unes des autres que voici :

La Foire Internationale de Kinshasa (FIKIN)

La maison de Fally Ipupa

Le Centre Hospitalier

Les Rues de Kinshasa

Le Stade des Martyrs

Le Pandémonium

Le Pandémonium est la capitale d'un monde parallèle se trouvant entre le séjour des morts et le monde des vivants. Comme Kinshasa, il est à la fois une ville et une province. Son chef-lieu est appelé Pandémonium ville et ses autres endroits sont appelés périphéries. Il est dominé par le Démon qui rêve de conquérir le monde des vivants en possédant toutes les âmes des humains et qui a fait de ce lieu le centre des affaires occultes grâce à ses alliances avec des sorciers et tous les adeptes de l'occulte. Les initiés humains peuvent aller et venir dans le Pandémonium, y faire des affaires et y posséder des grands biens (que dans le monde des vivants ils pourraient ne jamais posséder). Il est organisé comme une grande ville humaine avec sa police, son administration et tout le reste.

Les cartes 2D du Pandémonium

Comme Kinshasa, le Pandémonium est très grand pour être entièrement représenté dans le jeu, ça taille réelle est même plus grande que toute la superficie de la Terre. Dans le jeu, nous n'exploiterons uniquement les lieux visités par Fally Ipupa bien malgré lui. Les différentes cartes 2D du Pandémonium contenant les lieux visités par Fally Ipupa sont :

La voie ferrée des enfers

La forêt

Pandémonium Ville

Le Serpent géant de pierre

DIRECTION ARTISTIQUE

Les graphiques dans Kizobazoba sont au sonore ce que sont les clips vidéo pour les chansons d'un album. En jouant au jeu, le joueur fait trois choses : il joue, il écoute la musique et il regarde des clips vidéo.

DIRECTION GRAPHIQUE

A définir par @Jimmy Atama

DIRECTION SONORE

La musique occupe une place primordiale, car il s'agit entre autres d'un jeu musical. Le joueur doit éprouver la même expérience qu'une personne qui écoute la musique dans sa chambre, dans une salle de sport, dans une boîte de nuit ou dans un concert. Elle doit donner envie de lancer le jeu simplement pour danser aux différentes mélodies.

Le son est presque autant important doit servir à donner vie aux actions afin de soutenir l'immersion.

Chaque mélodie doit correspondre et coller à un monde spécifique du jeu afin de faire de ce monde une sorte de clip musical qu'on a envie de rejouer.

GAMEPLAY

Un gameplay est la manière dont le joueur interagit avec un monde du jeu. Dans Kizobazoba, il existe 7 types de gameplay repartis en deux catégories : les types de la catégorie primaires ou types primaires et les types de la catégorie secondaire ou types secondaires.

LES TYPES PRIMAIRES

Les types primaires de gameplay de Kizobazoba sont les genres de base du jeu. Ils sont au nombre de trois qui sont : Survie, Match-3, Musical et Tamagotchi.

Survie

En mode Survie, le joueur sera le plus souvent harcelé par les personnages rencontrés, qu'ils s'agissent des fans en délire, des haineux ou des forces maléfiques. Acculé et sous pression, il devra trouver l'équilibre entre le tir dans le tas, la fuite et l'infiltration.



La caméra en mode Survie est positionnée à la manière des RPG et dans THE LEGEND OF ZELDA, c'est-à-dire en vue d'en haut. Ce positionnement permet au joueur d'avoir une vue ouverte de l'environnement, ce qui permet de voir les ennemis arrivés et de réagir en conséquence, d'élaborer des stratégies d'infiltration ou de récupération des power-ups.

Match-3

Le mode Match-3 ajoute un côté Candy Crush au jeu en faisant des antagonistes des « candies » à faire « éclater ». Une fois warriorisé, un personnage prend une couleur et devient avec un autre warrior de même couleur qui se retrouvera à proximité de lui. Et dès que 3 warriors au moins sont rassemblés, une connexion est établie entre eux et il devient possible de les apaiser avec la musique de Fally Ipupa, ce qui provoque une explosion de joie correspondant à l'éclatement dans un jeu des Match-3.



Tout acteur possède une base invisible à l'écran pouvant être circulaire ou rectangulaire de 106x78px selon la forme de son corps qui lui permet de détecter les collisions sur les tuiles d'un niveau dans un monde entre acteurs et de réaliser des matchs des couleurs.



Musical

En mode Musical, le joueur devra pianoter son écran ou des touches de son clavier suivant les indications qui s'afficheront sur l'interface utilisateur à des rythmes variés en harmonie avec la musique jouée. L'observation des indications fera gagner des points au joueur et fera faire au personnage Fally Ipupa exécuter des pas de danse parfaits.



Ce mode est activé automatiquement pour des scènes de battle dance, de concert, de composition de musique et pour le monde DICAP.

Tamagotchi

Le mode Tamagotchi est un mode spécial ou bonus qui permet à l'utilisateur de gérer le temps et la carrière de Fally Ipupa. Il faudra veiller à ce qu'il dort bien, qu'il mange bien, qu'il prépare bien ses concerts, etc. Il faut avoir fini le jeu avec une progression de 100% pour activer ce mode.



LES TYPES SECONDAIRES

Les types secondaires de gameplay de Kizobazoba sont des combinaisons des types primaires (à l'exception du type Tamagotchi). Les différentes combinaisons sont :

Survie – Match-3

Dans ce mode, le joueur doit survivre dans un environnement où les antagonistes doivent être associés par groupe d'au moins trois pour être apaisés ou chasser suivant qu'ils sont des êtres vivants ou des esprits.

Survie – Musical

Dans ce mode, le joueur doit pour survivre dans un environnement doit apaiser ou chasser les antagonistes en suivant les indications paraissant à l'écran pour exécuter des chorégraphies très soignées.

Match-3 – Musical

Dans ce mode, le joueur doit danser ou jouer de la musique pour réaliser des matchs des couleurs.

Survie – Match-3 – Musical

Ce mode associe tous les modes primaires à la fois. C'est le mode par défaut dans le jeu.

ACTION GAMEPLAY

Sur PC, Kizobazoba se joue à l'aide de clavier et de la souris. Et sur Android, il se joue à l'écran tactile à travers une manette virtuelle.

ACTIONS CLAVIER

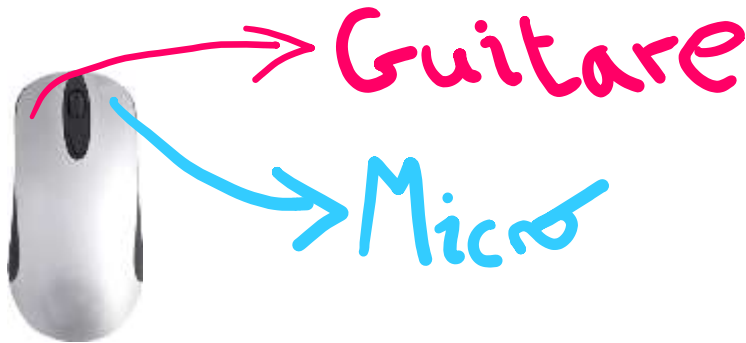
Les touches Z, S, Q et D servent à déplacer le personnage dans toutes les directions possibles sur une carte 2D.



ACTIONS SOURIS

La souris permet entre autres de réaliser les rotations à 360° de la guitare pour viser un ennemi peu importe ses coordonnées sur la carte 2D, de tirer des notes

avec la guitare pour warriorifier et chasser les esprits malins ou de produire des notes avec le micro pour apaiser les âmes.



ACTIONS MOBILE

La manette virtuelle possède deux sticks, l'un à gauche et l'autre à droite.

Le stick de gauche sert à déplacer le personnage dans toutes les directions possibles sur une carte 2D.

Le stick de droite permet entre autres de réaliser les rotations à 360° de la guitare pour viser et tirer des notes avec la guitare pour warriorifier et chasser les esprits malins ou de produire des notes avec le micro pour apaiser les âmes.



ACTEURS

Les acteurs peuvent être des personnages, des objets et les items. Les tuiles qui sont utilisées pour créer les cartes 2D sont également des objets.

LES PERSONNAGES

Il existe 3 sortes des personnages dans Kizobazoba : Héros, Antagonistes et Protagonistes.

Fally Ipupa

Le héros de l'histoire est Fally Ipupa qui est le personnage principal, le moteur de l'histoire et l'avatar à travers lequel le joueur voyage captivant d'épreuves et de triomphes dans les différents mondes.

Les antagonistes

Les antagonistes sont les personnages qui s'opposent au héros et à son chemin, on peut les appeler les ennemis. Ils forment le mal qui apporte le conflit qui permet au héros d'accomplir le bien. Dans Kizobazoba, le héros a plusieurs antagonistes ou ennemis qui sont :

Saint-Laurent

Saint-Laurent est le rival de Fally Ipupa et l'antagoniste principal, se présentant comme son double maléfique de Fally Ipupa.

Les Romains

Un Romain est un personnage remplissant le rôle de snobes de Saint-Laurent. De par sa haine pour Fally Ipupa, il constitue un vrai danger mortel pour le joueur.

Le Sorcier

Le Sorcier est un personnage allié à Saint-Laurent.

Le Démon

Le Démon est avec Saint-Laurent les grands méchants de l'histoire.

Le Grand Serpent de Pierre

Le Grand Serpent de Pierre sert de labyrinthe pour empêcher aux âmes perdues de provoquer la mort de leurs corps et ainsi se libérer du Démon.

Les Esprits malins

Les esprits malins sont au service du Démon et font tout pour attraper le héros.

Les âmes damnées

Les damnés sont des âmes qui ont déjà franchi le Portal de la damnation et sont condamnées à demeurer dans le Pandémonium jusqu'au jour du Jugement dernier.

Les âmes perdues

Les damnés sont des âmes de gens qui se retrouvent dans le Pandémonium pour avoir eu affaire avec le Démon ou avec l'un de ses suppôts.

Les Squelettes

Créatures cauchemardesques rencontrées dans les rues de Kinshasa dans le songe de Fally Ipupa.

Les Mamiwatas

Esprits marins et cauchemardesques rencontrées dans la piscine et la salle de bain dans le cauchemars de Fally Ipupa ainsi que dans les niveaux du Pandémonium où il y a un cours d'eau.

Le Chauffeur du Pandémonium Express

Le chauffeur du Pandémonium Express est le boss du train des enfers. Il tente d'empêcher à Fally Ipupa de secourir les âmes captifs formant sa cargaison.

Les Spectres

Fragments d'âmes des sorciers ou autres praticiens de magie noire existant une partie dans le Pandémonium et une autre dans le monde.

Les Esprits traqueurs

Ils sont plus intelligents et plus féroces que les esprits malins ordinaires.

Les Warriors

Un warrior est un personnage remplissant le rôle de snobes de Fally Ipupa. De par son enthousiasme pour Fally Ipupa, il constitue un danger pour le joueur. C'est pour cette raison qu'il fait partie des antagonistes.

Les protagonistes

Messire Pétage

Messire Pétage est un prophète qui assiste Fally Ipupa comme une IA ou messire Gemini dans Pinocchio. Grâce à ses dons de prophète, il a pu établir et maintenir le contact avec l'âme de Fally Ipupa durant tout son séjour dans le Pandémonium.

Les Apaisés

Un apaisé est un personnage qui a été apaisé par la musique de Fally Ipupa. Il a cessé d'être un snobe et est devenu un fan. C'est pourquoi il ne constitue plus aucun danger pour le joueur et peut même occasionnellement lui venir en aide.

La Fille

La fille vient en aide à Fally Ipupa alors qu'il se trouve dans le Pandémonium.

L'Archange

Un Archange descend pour récupérer toute âme qui franchit le Portal de la mort qui se trouve dans le Pandémonium. Sa venue est glorieuse et remplit la jauge DICAP d'énergie positive. Il se montre pour récupérer l'âme de la Fille au cours de la dernière bataille dans le Pandémonium.

LES OBJETS

STANDS A LA FIKIN

Podium

Estrade

Kart

Le manège des auto-tamponneuses est rempli des petites voitures, les karts.

Cheval

Le manège Carrousels a des chevaux.

Wagon

Le manège des Montagnes russes a des wagons qui permettent de les parcourir.

PARTIMOINES DE LA MAISON DE FALLY IPUPA

Dans le Monde intitulé Chez Fally Ipupa, on trouve des objets amovibles, non collectables et des qui servent à décorer l'intérieur de la maison et qui appartiennent à Fally Ipupa.

Chaise

Divan

Table

Armoire

Baignoire

Voiture

PORTAUX DU PANDEMONIUM

Il existe deux portaux dans le Pandémonium. Les deux sont des failles spatiotemporelles pour les âmes qui ont le malheur de se retrouver dans le Pandémonium. Cependant traverser un portail du Pandémonium a pour conséquence l'une de ces deux tragédies : la damnation totale ou la mort physique (décès de son corps physique). Il y a deux conséquences tragiques pour deux portaux. C'est pourquoi un portail est nommé selon la tragédie qu'il provoque.

Portail de la damnation

Comme son nom l'indique, toute âme qui la traverse est condamné à travailler comme esclave dans le Pandémonium jusqu'au jour du Jugement dernier même après la mort physique.

Portail de la mort (« Portal de Sortie »)

Toute âme qui traverse le Portal de la mort provoque la mort de son corps physique sur Terre. Un archange descend alors en force dans le Pandémonium et récupère cette âme pour l'emmener dans le séjour des morts pour y attendre le Jugement dernier. Il est également connu sous le surnom de « Portal de Sortie », une sortie qui n'est pas la vie mais la mort.

GUITARE ET MICRO

Guitare

La guitare est l'instrument de musique dont le personnage Fally Ipupa utilise comme une arme pour faire des F-VICTIMES. Les F-VICTIMES sont soit les personnages warriorifiés, m soit les esprits malins chassés.

Micro

Le micro est l'instrument utilisé par le personnage Fally Ipupa pour apaiser les âmes. Il ne fonctionne que sur un groupe de 3 warriors au mois ayant en commun la même couleur. Il y a plusieurs sortes des micros. Et un pouvoir spécial est attaché à chacune des sortes des micro.

Les différents pouvoirs des micros

Par défaut, tout micro permet au joueur d'apaiser les âmes.

Outre le pouvoir d'apaiser les âmes, un micro peut posséder selon le cas :

- Le pouvoir de téléportation
- Le pouvoir de l'accélération (Dash)
- Le pouvoir d'ancrage qui permet de revenir à un niveau précis dans un monde
- Le pouvoir d'invulnérabilité
- Le multicolonnage

DECORATION DES NIVEAUX

Tuiles

Les tuiles (TILES) sont des fragments d'une image de forme carré et utilisés comme des carreaux pour décorer des scènes dans les moteurs des jeux. Dans Kizobazoba, ils sont utilisés dans les niveaux des mondes dans Kizobazoba.

LES ITEMS

Panneau publicitaire

Les panneaux publicitaires jalonnent la ville de Kinshasa et les rues du Pandémonium.

Cannette de soda

Une cannette de soda contient une boisson énergétique qui revitalise Fally Ipupa.

LES DIAGRAMMES

Le jeu Kizobazoba sera écrit en GDScript le langage de script de moteur des jeux Godot. Godot donne la possibilité de faire de la Programmation Orientée Objet (POO) et d'utiliser le Système d'Entités et de Composants (ECS).

La Programmation Orientée Objet (POO)

La POO est modèle de programmation consistant à représenter les concepts du monde par des classes fonctionnant comme des sous-programmes et qui forment des objets, ce qui facilite grandement la réutilisation des codes.

Le Système d'Entités et de Composants (SEC)

Le SEC est modèle de conception utilisé dans les jeux vidéo favorisant la flexibilité et la modularité permettant l'ajout, la suppression et la modification des comportements.

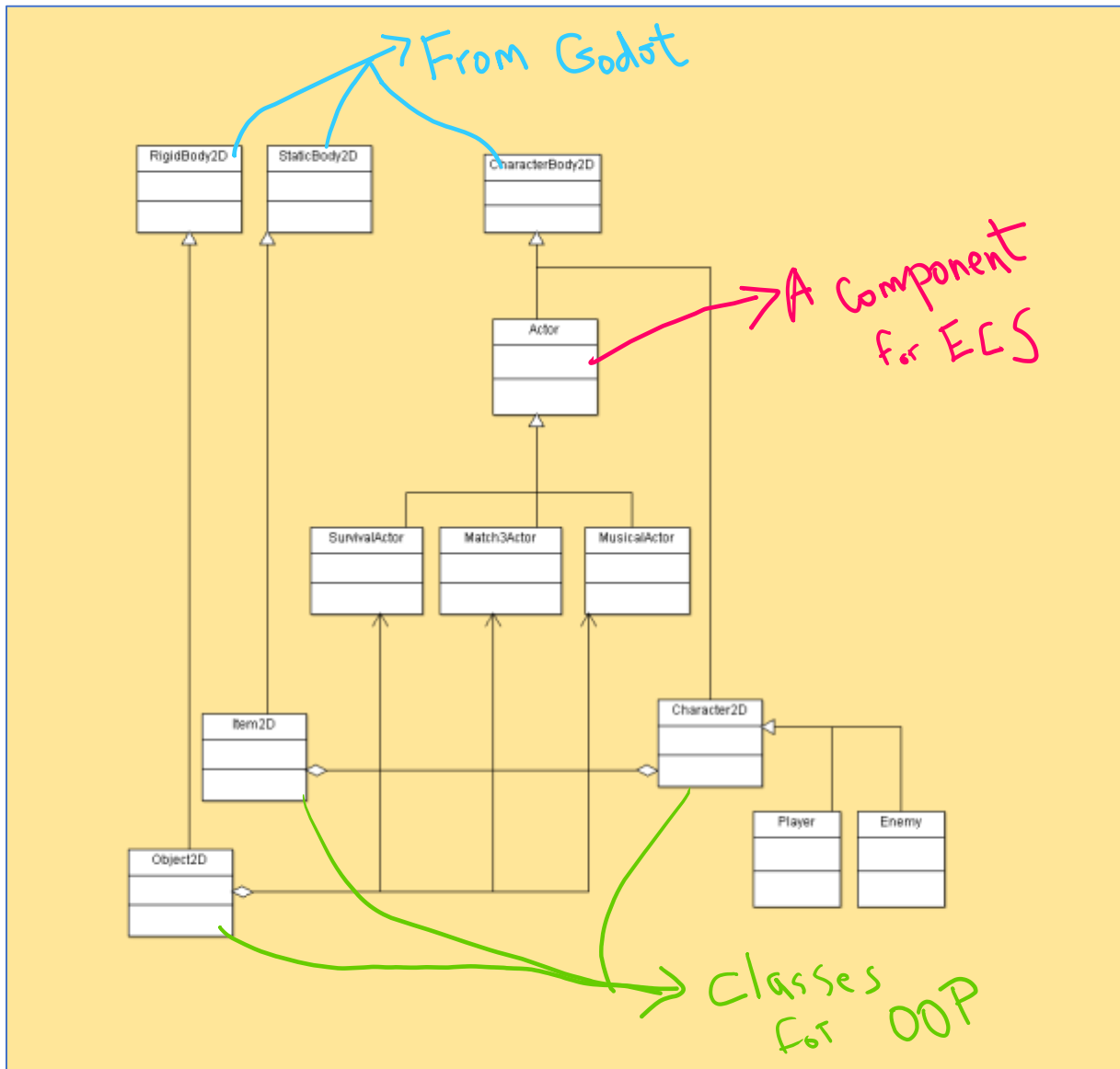


Figure 1 Organisation classes et composants

Pour créer les différents acteurs dans Kizobazoba, la POO et le SEC seront utilisés ensemble de la façon suivante

La POO permettra aux acteurs de type item d'être des classes dérivées de la classe `StaticBody2D`, elle permettra aux acteurs de type objet d'être des classes dérivées de la classe `RigidBody2D` et enfin elle permettra aux acteurs de type personnage d'être des classes dérivées de la classe `CharacterBody2D`. Toutes ces classes, à

savoir : StaticBody2D, RigidBody2D et CharacterBody2D sont des classes fournies par Godot. Elles permettent de créer des objets soumis aux lois de la physique 2D.

La représentation des items du jeu

Pour représenter les items, la classe Item2D sera créée et héritera de StaticBody2D. Un item n'a pas besoin de bouger la plupart du temps, par conséquent la classe Item2D hérite de StaticBody2D.

La représentation des objets du jeu

Les objets seront modélisés en tant que des classes dérivées de la classe Object2D. Cette Object2D héritera elle-même de RigidBody2D. Un RigidBody2D est un objet qui peut être déplacé par une force ou une impulsion. Cependant elle ne peut pas être contrôlée par le joueur.

La représentation des personnages du jeu

Les personnages seront des extensions de la classe Character2D. La classe Character2D héritera de CharacterBody2D pour créer des personnages qui seront déplaçables et contrôlables par le joueur.

Comme nous l'avons vu qu'il s'agit d'un personnage, d'un objet ou d'un item tous ces concepts sont des acteurs dans Kizobazoba. En P00, cette situation peut être représentée par l'héritage. Ainsi Personnage ou Character2D, Objet ou Object2D et Item ou Item2D seraient représentés comme des classes-filles de la classe Actor. Mais cela n'est pas plus possible puisque ces classes héritent déjà d'autres classes (Character2D < CharacterBody2D, Objet < RigidBody2D, et Item2D < StaticBody2D). Cependant il faut que ces 3 classes soient des acteurs ou Actor.

Comment faire ?

C'est là qu'entre en action le Système d'Entité et de Composant (SEC). En effet la classe Actor sera créée pour de composant pour ces 3 classes qui viendra leur ajouter les fonctionnalités de la classe Actor.

Il y a 3 types primaires de Gameplay dans Kizobazoba : Survie, Match-3 et Musical. Ceci crée 3 modes de jeu requérant 3 variations d'Actor adaptées à chacune de ces modes. En d'autres mots : il y a un composant Actor adapté pour la Survie, un autre composant Actor adapté pour le Match-3 et un dernier composant Actor adapté cette fois pour le Musical.

Les 3 composants sont des classes-filles héritant de la classe Actor. Il s'agit de la classe SurvivalActor < Actor, Match3Actor < Actor et MusicalActor < Actor. Et dès l'instant où une classe contient une instance de l'un de ces 3 composants, elle devient un acteur.

Les classes Character2D, Object2D et Item2D ont chacune une instance de ces composants et c'est ce qui fait d'eux des acteurs.

ENVIRONNEMENTS

Dans Kizobazoba, un environnement est tout écran du jeu. Il existe 4 sortes d'environnements : les Systèmes, les Interfaces graphiques, les Cinématiques et les Mondes.

LES SYSTEMES

On appelle *Système*, l'ensemble des paramètres et fonctions globales accessibles à l'utilisateur et dont les modifications ont des répercussions sur tout le jeu. Et on appelle *Sous-système*, un ensemble des paramètres et fonctions locales à un objet ou un groupe d'objets du jeu dont les modifications n'ont pas de répercussions sur tout le Système et se limitent exclusivement sur l'objet modifié ou un groupe d'objets.

Exemple d'éléments du système : la génération aléatoire des niveaux, les quêtes secondaires, la warriorification, l'apaisement, le volume du son, le volume des musiques, le mode d'affichage, etc.

Génération aléatoire des niveaux

La génération aléatoire des niveaux c'est une action automatique qui permet à des mondes du jeu de générer des niveaux de façon autonome suivant des paramètres établis.

Les quêtes secondaires

Une quête secondaire est une quête dans l'histoire qui est facultatif, la décision est laissée au joueur de l'accepter ou de refuser sans que son choix ait une quelconque conséquence négative dans la quête principale. Cependant l'accomplissement des quêtes secondaires apportera toujours au joueur de bénéfice.

Warriorification

La warriorification vient de « Warrior » qui est le surnom des fans de Fally ; il s'agit d'un mot inventé dans le jeu pour désigner l'action de se transformer en warrior. Ce phénomène se produit quand un personnage autre qu'un warrior est touché par une note jouée par Fally Ipupa au moyen de sa guitare. Elle dure 30 secondes et attribue une couleur aléatoirement à partir des couleurs prédéfinies à un personnage. Les couleurs prédéfinies sont : (A définir par [@Jimmy Atama](#)). Elle crée également une aura circulaire autour du personnage qui permet de détecter tout autre warrior de la même couleur afin d'établir une couplage favorisant un apaisement et gagner des points, des points de vie ou augmenter la chance.. Après 30 secondes, les effets de la warriorification s'estompent et le personnage devient plus agressif et sa condition est pire qu'auparavant.

De ce mot découle les verbes imaginaires « warriorifier » et « se warriorifier » qui signifient « devenir un fan de Fally Ipupa, devenir un warrior ». Ainsi que l'adverbe warriorifiable.

N.B. : Tout antagoniste n'est pas warriorifiable.

La warriorification n'est pas le seul pouvoir d'une guitare, comme une arme Fally Ipupa peut changer de guitare afin d'augmenter ou de diminuer « sa puissance de feu ». Il faut pour ce faire récupérer le bon power-up dans les niveaux.

Apaisement

L'apaisement des âmes est l'extirpation de l'agressivité des cœurs de tous ceux qui ont été warriorifiés. Les âmes apaisées peuvent alors quitter la scène gracieusement dans la béatitude.

Mode Dicap

Le Mode Dicap est un mode dans lequel peut entrer Fally Ipupa. En effet à chaque apaisement, une jauge d'énergie DICAP se remplit. Une fois que cette jauge est à l'atteint son maximum, le joueur peut utiliser l'énergie accumulée pour activer dans le monde Dicap. Et pendant qu'il se trouve dans ce mode, il peut exécuter des chorégraphies qui ont le pouvoir de faire danser tous les personnages se trouvant dans le secteur et se conclut par un apaisement généralisé.

Exemple d'éléments d'un sous-système : nombre des vies, couleur des vêtements, etc.

LES INTERFACES GRAPHIQUES

Une interface graphique est un écran du jeu composé des widgets permettant de contrôler et de paramétrer les éléments paramétrables du système ou ceux d'un sous-système du jeu. Elle est constamment en mode d'écoute d'un événement de la part de l'utilisateur et ne consomme pas beaucoup de CPU par rapport aux autres environnements.

N.B. : Etant donné qu'une interface ne requiert pas beaucoup de processus, une interface devra désactiver le process. Pour faire cela dans Godot 4, il suffit d'invoquer la méthode `set_process (bool enable)` de la scène godot contenant le monde en lui envoyant `false` comme paramètre.

LES CINEMATQUES

Une Cinématique dans Kizobazoba est un monde non jouable servant de narrateur de l'histoire du jeu, c'est-à-dire un écran qui sert à raconter une histoire. Elle expose une partie de l'intrigue de l'histoire comme une page d'un livre. Dans la plupart du temps le joueur reste spectateur durant l'exécution d'une Cinématique, il n'est sollicité que pour exécuter une action permettant soit de passer à la suite soit d'arrêter. Lorsqu'une Cinématique requiert une action de la part du joueur, telle que « *Passer une cinématique* », il se comporte et remplit la même fonction qu'une interface graphique.

Les différentes sortes de cinématiques

Voici la liste des cinématiques du jeu : Cinématique de début, Cinématique introductive, Cinématique de chute, Cinématique de passage, Cinématique comme interface graphique.

Cinématique d'accroche

La cinématique d'accroche l'écran de démonstration offrant un spectacle époustoufflant servant à aguicher le joueur. Elle est une autre forme de Cinématique de passage.

Cinématique introductive

Une cinématique introductive est un écran qui sert d'introduction à un monde du jeu comme l'Introduction vient avant le Développement dans un exposé. Elle permet au joueur de se repérer dans le temps et dans l'espace du jeu pour faire une entrée réussie dans le monde.

Cinématique de chute

Une cinématique de chute est un écran qui sert de conclusion à un monde du jeu comme la Conclusion vient après le Développement dans un exposé. Elle permet au joueur de réaliser « un atterrissage en douceur » et de « tourner la page » gracieusement.

Cinématique de passage

Une cinématique de passage est un écran qui raconte une partie de l'histoire de façon passive ne nécessitant pas l'intervention du joueur pour sa progression. Elle permet au joueur de se détendre après une phase d'action intense.

Cinématique comme interface graphique

Bien qu'un Cinématique puisse remplir parfaitement la même fonction qu'une interface graphique, le process d'un Cinématique est toujours activé. Ce qui le rend capable d'afficher des séquences d'images ou d'objets animés manuellement au moyen de la programmation ou des Keyframes à chaque frame par seconde tout en requérant une action de la part du joueur.

N.B. : Lorsque l'on veut avoir une interface graphique contenant des objets animés, il faut préférer se servir d'un Cinématique au lieu de recourir à une véritable interface graphique.

Recommandation

Dans Godot tous les scènes sont des nœuds et les nœuds de Godot sont ont leur process actif par défaut. Par conséquent, il est inutile de chercher à activer le process d'un nœud si celui-ci n'avait pas été désactivé au préalable par l'invocation de la méthode `set_process (bool enable)` avec `false` comme paramètre ou par tout autre moyen. Cependant si le process d'un nœud est désactivé pour une raison ou une autre, il faut recourir à la même méthode `set_process (bool enable)` mais cette fois avec `true` comme paramètre.

LES MONDES

Un monde est un écran dans lequel les différents gameplay entrent en jeu. Il est séparé en deux grandes parties formant une tête et un corps. Les deux parties d'un monde sont : une Interface Utilisateur et au moins un niveau (ou région).

Exemple d'une carte 2D constituée de 6 niveaux :



N.B. : Suivant la direction artistique qui sera choisie, il est possible que la structure des mondes soit revue et changée.

Interface Utilisateur

L'interface utilisateur qui remplit la fonction de la tête du monde apporte au joueur les contrôles et des fonctionnalités relatives à une Cinématique.

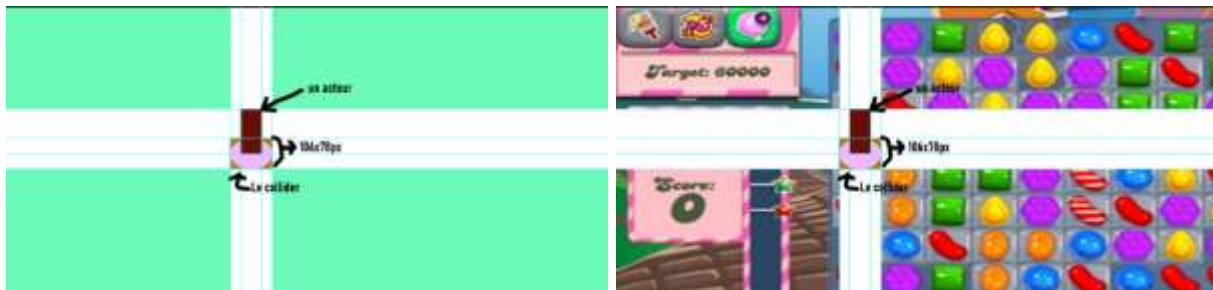
Les Niveaux

Un niveau ou une région d'un monde dans Kizobazoba est fragment qui compose ce monde. Il est comme une brique pour une maison ou encore une pièce de puzzle pour un puzzle laquelle une fois assemblée avec d'autres niveaux dessines différentes cartes 2D des mondes du jeu. La plupart des cartes 2D seront assemblées manuellement à l'édition du jeu, cependant ce ne sera pas le cas pour elles toutes. Car grâce à la flexibilité des niveaux, la génération automatique et procédurale des cartes 2D est rendue possible et plus simple pour la création des

mondes ouverts et infinis (éphémères ou permanents) déduite par l'intelligence artificielle du jeu.

Détails techniques d'un niveau

Par défaut, un niveau a les mêmes dimensions que la fenêtre du jeu. Il est composé des tuiles (Tiles) de 106x78px par pièce. Les tuiles servent des cellules d'un tableau où chaque cellule peut accueillir un acteur à la fois de façon a organisé un niveau de Kizobazoba pour ressembler foncièrement à un niveau d'un jeu de Match-3. Tout niveau possède un système de snap qui produit sur les acteurs un effet d'aimant qui aligne leurs bases correctement une base par tuile, ce qui facilite les connexions entre warriors de même couleur.



SPECIFICATIONS DETAILLEES

Monde 1 - La Foire Internationale de Kinshasa (FIKIN)

Cinématique introductive

Fally Ipupa et Saint-Laurent tiennent chacun un stand à la FIKIN où livrent un concert live. Les choses vont bien pour Fally Ipupa, mais ça sent le roussi chez Saint-Laurent...

Détails

'La FIKIN' est le premier monde de Kizobazoba. Elle contient 7 niveaux dont 5 niveaux font parties de la quête principale, 1 niveau fait partie de la quête secondaire et 1 dernier niveau est un niveau bonus.

Les 5 niveaux impératifs sont : le Stand de Fally Ipupa, le Stand de Saint-Laurent, les Auto-tamponneuses, les Carrousels et les Montagnes russes.

Le niveau secondaire et dispensable est : le Stand artistique et artisanal.

Le niveau bonus et dispensable est : le Stand de jeux.

Niveaux

Le Stand de Fally Ipupa

Le Stand de Fally Ipupa est la partie de la FIKIN dans laquelle Fally Ipupa a fait installer ses Baffles, son Podium, son Estrade et autres instruments musicaux. Fally Ipupa et son Groupe s'y produisent. Il est entouré par 8 autres niveaux clôturés formant une surface dans laquelle sont rassemblés des Warriors en délire qui veulent toucher Fally Ipupa. Mais ils ne les peuvent parce que l'Estrade sert des frontières les séparant des musiciens et danseurs.



Titre : FARA-FARA

Synopsis : Le joueur appuie sur les cartes des notes qui apparaissent à l'écran et Fally Ipupa danse avec rythme entouré de ses musiciens. Après la danse, les warriors amassés autour sont apaisés.

Gameplay : Musical, le mode DICAP est active par défaut.

Objectif du niveau : Apaiser les warriors venus assister au concert.

Le Stand de Saint-Laurent

Le Stand de Saint-Laurent a la même configuration que celui de Fally. La différence est que les 8 niveaux autour sont quasi vides, ce n'est pas comme du côté du Stand de Fally qui est rempli de monde. Les snobes de Saint-Laurent appelés les Romains vont chez Fally Ipupa. Alors Saint-Laurent fait une dépression nerveuse et a des hallucinations qui le font croire que Fally Ipupa soit venu jusqu'à son stand pour lui ruiner son concert.

Titre : Hallucinations

Synopsis : Saint-Laurent hallucine et voit Fally surgir à son concert et se mettre à warriorifier et à apaiser les Romains.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser tous les Romains.

Cinématique introductive

Dans son délire, Saint-Laurent voit Fally Ipupa parcourir toute la FIKIN warriorisant et apaisant les Romains. Ainsi Fally Ipupa passe par tous les niveaux de la FIKIN notamment :

Les Auto-tamponneuses**Titre :**

Synopsis : Fally Ipupa entre dans le stand des auto-tamponneuses ne poursuit pas les Romains. Et là il warriorifie les Romains et les apaise tout en évitant de se faire tamponner.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser tous les Romains.

Les Carrousels**Titre :**

Synopsis : Fally Ipupa entre dans le stand des carrousels toujours poursuit pas les Romains. Et là il warriorifie les Romains et les apaise tout en évitant de se faire tamponner et d'attraper le vertige.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser tous les Romains.

Les Montagnes russes

Titre :

Synopsis : Fally Ipupa grimpe dans un wagon et le wagon s'élance dans les Montagnes russes, mais même là il est poursuivi par les Romains. Et là il warriorifie les Romains et les apaise tout en évitant le vertige et de tomber.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser tous les Romains.

Le Stand artistique et artisanal

Titre :

Synopsis : Fally Ipupa tente de s'échapper et se cachant au stand artistique et artisanal. Mais là des Romains l'attaquent avec des œuvres d'art, des bijoux et des sculptures.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser tous les Romains.

Le Stand de jeux

Titre :

Synopsis : Fally Ipupa arrive dans le Stand de jeux où il peut participer à des jeux d'adresse, à des loteries et à des tirs à la carabine.

Gameplay : Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Bonus

Dans quel ordre jouer les niveaux de FIKIN ?

Le Stand de Fally Ipupa est le niveau principal et le point d'entrée dans FIKIN. Il faut le compléter pour débloquer les 4 autres niveaux impératifs, lesquels peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Lorsque 3 des 5 niveaux principaux ont été complétés, le niveau Stand artistique et artisanal est débloqué. Et lorsque le Stand artistique et artisanal est débloqué, le niveau Stand de jeux est à son tour débloqué.

Cinématique de chute

Au final Saint-Laurent revient à lui pour s'apercevoir que la réalité est tout autant triste que les hallucinations qu'il a eues, car tous ses Romains sont partis auprès de Fally Ipupa. Il arrête son concert et s'en va rempli de haine et promet de se venger.

Monde 2 – Chez Fally Ipupa

Cinématique introductive

Après son concert, Fally s'est fait beaucoup de fans. Tout le monde ne parle plus que du concert événement, notamment Messire Pétage sur les réseaux sociaux. Et tout cela pousse Fally à annoncer 3 jours de concert d'affilés au Stade des Martyrs.

Détails

'Chez Fally Ipupa' est le deuxième monde de Kizobazoba. Il s'agit de la maison fictive de Fally Ipupa. On retrouve les niveaux sous la forme d'un salon, d'une salle à manger, d'une cuisine ouverte, la salle de sport, d'une salle de bain, de la piscine, du jardin, la garage et d'un studio-maison. Ce monde donne un avant-goût de la gestion du temps et de la carrière de Fally Ipupa. Cependant en jouant l'Histoire du jeu, il s'agira de mener Fally Ipupa jusque dans son studio-maison. Une fois dans son studio-main, Fally Ipupa pourra enregistrer des nouveaux sons.

Niveaux

Le Salon

Titre : Le Salon de Fally Ipupa

Synopsis : N/A

Gameplay : Tamagotchi

Objectif du niveau : Se rendre dans le studio-maison

La Salle à manger

Titre : La Salle à manger de Fally Ipupa

Synopsis : N/A

Gameplay : Tamagotchi

Objectif du niveau : Se rendre dans le studio-maison

La Cuisine ouverte

Titre : La Cuisine de Fally Ipupa

Synopsis : N/A

Gameplay : Tamagotchi

Objectif du niveau : Se rendre dans le studio-maison

Le Salle de sport

Titre : La Salle de sport de Fally Ipupa

Synopsis : N/A

Gameplay : Tamagotchi

Objectif du niveau : Se rendre dans le studio-maison

Le Salle de bain

Titre : La Salle de bain de Fally Ipupa

Synopsis : N/A

Gameplay : Tamagotchi

Objectif du niveau : Se rendre dans le studio-maison

La Piscine

Titre : La Piscine de Fally Ipupa

Synopsis : N/A

Gameplay : Tamagotchi

Objectif du niveau : Se rendre dans le studio-maison

Le Jardin

Titre : Le Jardin de Fally Ipupa

Synopsis : N/A

Gameplay : Tamagotchi

Objectif du niveau : Se rendre dans le studio-maison

Le Garage

Titre : Le Garage de Fally Ipupa

Synopsis : N/A

Gameplay : Tamagotchi

Objectif du niveau : Se rendre dans le studio-maison

Le Studio-maison

Titre : Le Studio-maison de Fally Ipupa

Synopsis : Enregistrer des sons

Gameplay : Musical

Objectif du niveau : Enregistrer des nouveaux sons.

Dans quel ordre jouer les niveaux de Chez Fally Ipupa ?

Le Point d'entrée c'est le Salon ; ensuite il faudra se rendre dans le Studio-maison en passant par la Piscine et le Jardin à l'arrière de la maison. Ainsi donc le Garage, la Salle à manger, la Cuisine ouverte, la Salle de bain, la Salle de sport ne sont pas pertinents.

Cinématique de chute

Après avoir veillé tard pour enregistrer des nouveaux sons, Fally Ipupa s'endort de fatigue et d'épuisement.

Monde 3 - Le Cauchemar

Cinématique introductive

Fally Ipupa s'est endormi profondément et il a un songe.

Détails

'Le Cauchemar' est le troisième monde du jeu. Dans son cauchemar, Fally Ipupa voit un mauvais esprit envoûter les habitants de la ville et les zombifiés ; il est la seule personne qui peut les sauver par sa musique. Le cauchemar est divisé en deux parties : une partie se déroule chez Fally Ipupa et l'autre partie se déroule dans quelques rues de Kinshasa. Mais dans ce songe qui est en réalité une attaque nocturne les choses en prises des allures démoniaques et dévastées, de ce fait la maison de Fally Ipupa prend le nom de la maison hantée de Fally Ipupa et les rues hantées de Kinshasa.

Niveaux

La partie - Maison hantée de Fally Ipupa

La maison hantée de Fally Ipupa comprend les mêmes niveaux que chez Fally Ipupa à l'exception que dans la version hantée il n'y a pas de studio-maison. Il y a le salon, la salle à manger, la cuisine ouverte, la salle de sport, la salle de bain, la piscine, le jardin et la garage.

Pour tous ces niveaux :

Titre : Maison hantée

Synopsis : Fally Ipupa explore l'intérieur de sa maison hantée en vue de chasser les esprits mauvais qui y ont élu domicile.

Gameplay : Survie - Match-3 - Musical

Objectifs : Secourir les habitants et chasser les esprits mauvais.

Dans quel ordre jouer la Maison hantée de Fally Ipupa ?

Le point d'entrée c'est le Jardin. Et puis on parcourt les niveaux dans n'importe quel ordre tant qu'il y aura des esprits à chasser.

Cinématique transitoire

Après avoir joué les « SOS Fantômes », Fally Ipupa se rend dans le songe à l'extérieur de sa propriété pour secourir les habitants de la ville et se retrouve dans les rues hantées de Kinshasa.

La partie – Rues hantées de Kinshasa

Les rues de Kinshasa dans le songe de Fally n'ont rien à voir avec les rues dans la réalité. Elles sont infestées d'objets étranges, des squelettes, d'esprits malins et autres bizarreries de ce genre. Il s'agit d'un boulevard avec 12 avenues qui le traversent de part en part. Ce monde forme en tout un total de 36 niveaux (12 de part et autre de la chaussée (soit 24) et 12 formant la chaussée) et un boss de niveaux.

Pour tous ces niveaux :

Titre : Boulevard hanté

Synopsis : Fally Ipupa traverse des rues hantée de Kinshasa en passant par un boulevard rempli des dangers.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectifs : Secourir les habitants et chasser les esprits mauvais.

Boss de fin des niveaux

Parvenu jusqu'à la douzième avenue, Fally Ipupa affronte comme boss son rival Saint-Laurent. Saint-Laurent est accompagné par une silhouette très menaçante qui est restée en retrait tout le tout.

Dans quel ordre jouer les ruées hantée ?

Cinématique de chute

Après avoir vaincu l'ombre spectrale de Saint-Laurent sans son songe, Fally Ipupa veut connaître le visage de celui qui est derrière Saint-Laurent. Mais il est effrayé par ce qu'il voit et se réveille brutalement.

Cinématique de passage – L'offre du sorcier

Pendant que Fally se changeait les idées, Saint-Laurent se trouvait auprès d'un grand maître sorcier et cherchait un moyen de jeter un mauvais sort sur Fally ; le cauchemar était en réalité une attaque spirituelle et nocturne lancée par le grand maître sorcier à sa demande. Mais l'attaque a échoué. Saint-Laurent s'est donc fâché contre le sorcier et s'est mis à le traiter d'incompétent. Voyant qu'il était près de

perdre son meilleur client, le grand maître sorcier proposa d'amener Saint-Laurent auprès du démon. Saint-Laurent accepta l'offre et suivit le grand maître sorcier jusqu'au Pandémonium pour rencontrer le démon.

Monde 4 – La boîte de nuit

Cinématique introductive

Un jour après, Fally et son groupe jouent dans une boîte de nuit très célèbre de la ville. Tout se passe bien jusqu'à...

Détails

La boîte de nuit est le quatrième monde du jeu. Toute la boîte forme une piste de danse pour Fally. Fally danse selon le rythme de la musique et tout se passe bien jusqu'à ce que Saint-Laurent et ses gens font leur entrée dans la boîte pour venir provoquer Fally dans un duel de Battle dance. Saint-Laurent s'impose comme boss de niveaux.

Niveaux

En plus de la piste de danse principale, la boîte de nuit compte 14 niveaux formant des pistes de danse secondaires.

La piste de danse principale

Titre : La boîte de nuit

Synopsis : Fally Ipupa danse au rythme des musiques

Gameplay : Musical

Objectif du niveau : Danser

Les autres pistes

Titre : Qui est derrière toi ?

Synopsis : Fally Ipupa danse au rythme des musiques

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Warriorifier les Romains et chasser les esprits malins

Boss de fin des niveaux

Battle dance torride de Fally Ipupa avec Saint-Laurent.

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

Cinématique de chute

Grâce aux esprits malins libérés par Saint-Laurent pour déconcentrer Fally Ipupa, Fally Ipupa ne parvient plus à suivre le rythme et à cause de cela il perd le battle dance. Son corps entre dans un profond coma et son âme est transporté jusqu'à dans le Pandémonium par ces esprits malins. Saint-Laurent est très satisfait de cette issue.

Cinématique de passage – Descente aux enfers

Le corps de Fally Ipupa est conduit d'urgence à l'hôpital où les hôpitaux où les médecins constatent son état comateux profond. Cependant dans le Pandémonium, l'âme de Fally Ipupa reprend conscience à bord du train des enfers : le Pandémonium Express.

Monde 5 – le Pandémonium Express

Cinématique introductive

Fally Ipupa revient à lui et se retrouve lui ainsi qu'une foule d'autres âmes au cœur du Pandémonium à bord du Pandémonium Express. Après avoir aperçu au loin une grande ouverture dans le vide et que le train se dirige vers elle, Fally Ipupa comprend instinctivement qu'il doit débarquer au plus vite de ce train maudit.

Détails

Le Pandémonium Express possède plusieurs compartiments (wagons) bondés d'âmes. Fally Ipupa doit réanimer le plus d'âmes et les aider à sauter du train en marche avant de pouvoir sauter lui-même.

Niveaux

Les niveaux sont les wagons du Pandémonium Express.

Les wagons

Titre : Sauve qui peut !

Synopsis : Fally Ipupa parcourt le train de wagon en wagon réanimant les âmes

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Réanimation des âmes par la warriorisation

Boss de fin des niveaux

Fally Ipupa affronte le Chauffeur du Pandémonium Express

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

Cinématique de chute

Après avoir vaincu le Chauffeur du Pandémonium Express, Fally Ipupa saute du train à son tour.

Monde 6 – La chasse à l'âme

Cinématique introductive

Fally Ipupa a sauté du train pour s'échapper. Des esprits malins qui ont reçu l'appel du chauffeur du Pandémonium Express arrive à l'endroit où le train s'est arrêté et constatent que toute la cargaison (càd les âmes) a filé. Alors ils se mettent à traquer ces âmes en général et à traquer l'âme de Fally Ipupa en particulier.

Détails

Fally Ipupa doit s'éloigner de la voie ferrée des ténèbres, pénétrer dans une forêt dense et la traverser, afin de rejoindre la ville. La forêt est pleine des êtres de la nuits comme les spectres et les esprits malins ; et il y a également un cours d'eau infesté des mamiwatas. Partout où Fally Ipupa passe, il vient au secours à nouveaux à toutes ces âmes qu'il a ranimées dans le train, mais qui se font fait à nouveau posséder.

Niveaux

La voie ferrée des ténèbres

Titre : La voie ferré

Synopsis : Fally Ipupa cherche à échapper aux esprits qui le traquent en atteignant la forêt

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres.

La forêt maudite

Titre : La forêt maudite

Synopsis : Fally Ipupa pénètre dans la forêt et comprend qu'il doit se dépêcher d'en sortir au plus vite.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres.

La rivière aux sirènes

Titre : Le chant des sirènes

Synopsis : Fally Ipupa arrive près d'une rivière et il doit la traverser sur un radeau. Mais la rivière est habitée par des sirènes dévoreuse d'âmes qui ont des chants démoniaques très envoutants. Pendant que Fally Ipupa traverse la rivière sur le radeau, il doit repêcher les âmes tombées à l'eau.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres et mamiwatas.

Le royaume des sirènes

Titre : Sous la rivière

Synopsis : Le radeau de Fally Ipupa fait naufrage et il tombe dans la rivière et se retrouve dans le royaume des sirènes et il doit trouver un moyen retourner à la surface.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres et mamiwatas.

Aux portes de la ville

Titre : Pandémonium Ville

Synopsis : Fally Ipupa parvient à remonter à la surface et à sortir de la rivière. Il peut voir l'entrée de Pandémonium Ville. Mais là l'y attendait un escadron d'esprits malins.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres et esprits malins.

Boss de fin des niveaux

Fally Ipupa affronte les esprits traqueurs.

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

Cinématique de chute

Une fois que Fally Ipupa en a fini avec les esprits traqueurs, il entre dans la ville.

Monde 7 – Pandémonium Ville

Cinématique introductive

Fally Ipupa a sauté du train pour s'échapper. Des esprits malins qui ont reçu l'appel du chauffeur du Pandémonium Express arrive à l'endroit où le train s'est arrêté et constatent que toute la cargaison (càd les âmes) a filé. Alors ils se mettent à traquer ces âmes en général et à traquer l'âme de Fally Ipupa en particulier.

Détails

Fally Ipupa doit s'éloigner de la voie ferrée des ténèbres, pénétrer dans une forêt dense et la traverser, afin de rejoindre la ville. La forêt est pleine des êtres de la nuit comme les spectres et les esprits malins ; et il y a également un cours d'eau infesté des mamiwatas. Partout où Fally Ipupa passe, il vient au secours à nouveau à toutes ces âmes qu'il a ranimées dans le train, mais qui se font à nouveau posséder.

Niveaux

La voie ferrée des ténèbres

Titre : La voie ferrée

Synopsis : Fally Ipupa cherche à échapper aux esprits qui le traquent en atteignant la forêt

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres.

La forêt maudite

Titre : La forêt maudite

Synopsis : Fally Ipupa pénètre dans la forêt et comprend qu'il doit se dépêcher d'en sortir au plus vite.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres.

La rivière aux sirènes

Titre : Le chant des sirènes

Synopsis : Fally Ipupa arrive près d'une rivière et il doit la traverser sur un radeau. Mais la rivière est habitée par des sirènes dévoreuses d'âmes qui ont des chants démoniaques très envoûtants. Pendant que Fally Ipupa traverse la rivière sur le radeau, il doit repêcher les âmes tombées à l'eau.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres et mamiwatas.

Le royaume des sirènes

Titre : Sous la rivière

Synopsis : Le radeau de Fally Ipupa fait naufrage et il tombe dans la rivière et se retrouve dans le royaume des sirènes et il doit trouver un moyen de retourner à la surface.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres et mamiwatas.

Aux portes de la ville

Titre : Pandémonium Ville

Synopsis : Fally Ipupa parvient à remonter à la surface et à sortir de la rivière. Il peut voir l'entrée de Pandémonium Ville. Mais là l'y attendait un escadron d'esprits malins.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres et esprits malins.

Boss de fin des niveaux

Fally Ipupa affronte les esprits traqueurs.

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

Cinématique de chute

Une fois que Fally Ipupa en a fini avec les esprits traqueurs, il entre dans la ville.

Cinématique de passage – Les rues de Pandémonium

Fally Ipupa entre dans la ville et trouve un endroit pour se cacher en attendant de trouver une solution. Le Démon apprend tout ce qui s'est passé à partir du moment où Fally Ipupa s'est réveillé dans le train, alors il décide de mobiliser toute la ville pour le trouver et l'attraper.

Monde 8 – Le Pandémonium profond

Cinématique introductive

Fally Ipupa se cachait dans les rues du Pandémonium. Et à force de secourir les âmes, il fait connaissance avec l'âme d'une femme qui se cache elle aussi dans les rues mais depuis bien plus longtemps que lui.

Détails

Fally Ipupa apprend par la Fille l'existence d'un portail de Sortie et veut s'y rendre à tout prix. Alors avec sa nouvelle alliée, Fally Ipupa va traverser toute la ville, passant souvent dans des rues les plus ténébreuses et en entrant dans des bâtiments les plus douteux dans le seul but d'arriver plus vite à ce qui lui apparaissait comme son unique chance de salut.

Niveaux

Le Pandémonium profond est la carte la plus grande du jeu. Cette carte contient plusieurs niveaux à déterminer qui peuvent néanmoins être regroupés en 3 zones : Rues, Ponts et Bâtiments.

Les rues

Titre : Le nom de la rue

Synopsis : Fally Ipupa et la Fille parcourent les rues peines des dangers du Pandémonium et viennent au secours des âmes perdues.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres et les esprits malins.

Les ponts

Titre : Le nom du pont

Synopsis : Les ponts du Pandémonium servent à communiquer une partie du Pandémonium correspondant à une ville terrestre à une autre partie du Pandémonium correspondant à une autre ville terrestre. Ils fonctionnent comme des canaux spatiotemporels permettant de se déplacer d'un lieu vers un autre à très grande vitesse.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres et les esprits malins.

Les bâtiments

Titre : Le nom du bâtiment

Synopsis : Pour obtenir des informations sur la localisation exacte et surtout sur des raccourcis conduisant au fameux portal de Sortie, Fally Ipupa et la Fille se rendent dans des bâtiments interroger du monde. On y rencontre des âmes qui se retrouvent volontairement dans le Pandémonium. Ils y viennent pour faire des affaires et pour d'autres raisons. Ce sont là la plupart du temps des sorciers.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre spectres, esprits malins et sorciers.

Boss de fin des niveaux

Fally Ipupa affronte le Grand Maître Sorcier.

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

Cinématique de chute

Fally Ipupa et la Fille aperçoivent le portal de Sortie. Il n'est plus qu'à quelques mètres.

Cinématique de passage – Saint-Laurent est aux anges

Le corps de Fally Ipupa est dans le coma, Saint-Laurent fait semblant de se préoccuper de son état. Mais en réalité, il est très heureux et profite de la situation pour multiplier des déclarations de soutien et des concerts. Cependant plusieurs doutent de sa sincérité et organisent des journées et nuits de prières pour le rétablissement de Fally Ipupa.

Monde 9 – Les Limbes

Cinématique introductive

Fally Ipupa et la Fille voient le « bout du tunnel ». Ils courent pour faire les derniers mètres qui les séparent du portail de Sortie et se retrouvent dans les Limbes. Mais tout à coup le Démon apparaît devant eux. Après avoir envoyé des esprits malins après Fally Ipupa, le Démon s'est décidé à le traquer lui-même. Il vient se placer devant Fally Ipupa pour lui barrer le passage et il n'est pas venu seul. Fally Ipupa va devoir une fois de plus affronter les esprits malins, mais soutenu cette fois par le Démon en personne.

Détails

Les limbes forment des environnements procéduraux dans le Pandémonium, ils se gèrent spontanément et procéduralement comme ils disparaissent également. Fally Ipupa doit y affronter au Démon tout en secourant les âmes et en chassant les esprits malins et tenir bon dans des niveaux qui se génèrent aléatoirement jusqu'à ce lui parvienne la prière des ceux qui l'aiment et prient pour lui dans le monde.

Niveaux

Les niveaux spontanés et procéduraux

Titre : 77 x 7 lieux

Synopsis : Fally Ipupa et la Fille résistent au Démon dans les limes et viennent au secourir des âmes perdues.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes, combattre les esprits malins et résister au Démon jusqu'à ce que la prière vienne.

Boss de fin des niveaux

Le Démon.

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

Cinématique de chute

Les prières de ceux qui aiment Fally Ipupa sont descendus jusque dans les Limbes du Pandémonium obligeant le démon à battre en retraite. Désormais plus rien ne devrait empêcher Fally Ipupa d'atteindre le portail de Sortie.

Cinématique de passage – La contre-attaque

Le Démon frustré et furieux apparaît à Saint-Laurent. Il lui révèle de son plan d'invasion de l'humanité à travers la chanson. Alors il lui ordonne d'organiser un giga concert au stade des Martyrs de Kinshasa qui va servir de médium puissant et de prétexte pour provoquer une effusion d'esprits malins. Pour Saint-Laurent, ce sera le moyen pour devenir l'unique star mondiale ; et pour le Démon ce sera le moyen pour empêcher les prières d'atteindre Fally Ipupa. Car sans les prières, Fally Ipupa ne sera plus protégé et le Démon pourra l'attraper facilement.

Monde 10 – Le Serpent de pierre géant (clin d'œil à Dragon ball)

Cinématique introductive

Fally Ipupa et la Fille font un point de la situation avant de reprendre la route. La Fille passe avant Fally Ipupa qui est volontairement resté en retrait. Une fois que la Fille est passée, Fally Ipupa lui lance un regard rempli de méfiance.

Détails

Le portail de Sortie n'est plus qu'à quelques mètres. Cependant plus Fally Ipupa et la Fille avance, le portail semble s'éloigner comme c'est le cas pour des bâtiments éloignés. Ils sont sur le dos d'un serpent géant fait de pierre. La cuirasse de la peau de ce serpent fonctionne comme un escalier roulant qui sournoise fait reculer ceux qui marchent dessus et change l'environnement. En plus de faire reculer, le corps du serpent forme un labyrinthe à ciel ouvert tout aussi surnois.

Niveaux

La queue du Serpent

Titre : L'entrée du Labyrinthe

Synopsis : Fally Ipupa et la Fille arrivent à l'entrée de ce qui ressemble à un saut-de-mouton.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre les esprits malins.

Le corps rocailleux du grand serpent de pierre

Titre : Le labyrinthe

Synopsis : Fally Ipupa et la Fille entame le saut-de-mouton, mais après avoir couru des mètres ils reviennent souvent sur leurs pas alors qu'ils allaient droit devant. Fally Ipupa commence à se douter qu'il y a un problème et qu'ils sont dans un labyrinthe.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre les esprits malins.

L'échafaudage

Titre : La plateforme

Synopsis : Il y avait à côté du fameux saut-de-mouton un échafaudage monté avec des plateformes. Fally Ipupa se décide d'atteindre la plateforme la plus haute pour avoir une vue globale. Alors il abandonne la Fille quelques instants. Une fois arrivé au-dessus, Fally Ipupa se rend compte que le fameux « saut-de-mouton » était plutôt un serpent géant intégralement en pierre.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre les esprits malins.

La Tête du Serpent

Titre : Le Serpent

Synopsis : Le serpent fait sortir sa tête qu'il avait caché dans le sol et il attaque Fally Ipupa qui doit descendre des plateformes.

Gameplay : Survie – Match-3

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et combattre les esprits malins.

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

Les niveaux se jouent logiquement du premier qui est

Boss de fin des niveaux

Une fois de retour sur le dos du monstre, Fally Ipupa affronte la tête du Serpent pour un ultime combat.

Cinématique de chute

Au dernier moment, quand Fally Ipupa porte le coup final au Serpent et ne l'envoie au tapis pour de bon, le Démon fait son apparition.

Monde 11 – Près des restes du Serpent

Cinématique introductive

Le Serpent est vaincu devant le Démon qui ne croit pas ses yeux. Furieux, il attaque Fally Ipupa.

Détails

Fally Ipupa combat le Démon.

Niveaux

La tête du Serpent

Titre : Près de la tête du Serpent

Synopsis : Fally Ipupa résiste aux attaques du Démon.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Résister aux attaques du Démon jusqu'à l'arrivée des prières.

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

Il n'y a qu'un seul niveau.

Boss de fin des niveaux

Le Démon

Cinématique de chute

Grâce aux prières qui lui parviennent, Fally parvient à se débarrasser de tous ses ennemis et amoche le Démon. Le Démon ordonne à la Fille de l'aider attraper Fally grillant par la même occasion sa couverture.

Cinématique de passage – Effusion d'esprits malins

Le jour du concert de Saint-Laurent au stade des Martyrs de Kinshasa est arrivé. Quand Ferre commence le concert, les habitants de Kinshasa se retrouvent tout à coup sous l'action des esprits malins qui les transforment tous en des romains complètement fêlés. Messire Pétage et son groupe de prière ne peuvent plus prier pour Fally Ipupa. Fally Ipupa doit se débrouiller pour se tirer d'affaire.

Monde 12 – L'ultime bataille en enfer

Cinématique introductive

Fally Ipupa a confirmé ce qu'il soupçonnait déjà : la Fille travaille pour le Démon. Après s'être excusée, la Fille et un escadron d'esprits malins attaquent Fally Ipupa.

Détails

Fally Ipupa est toujours près de la tête du Serpent. Néanmoins il s'est beaucoup approché du Portal de Sortie. Le Démon et ses acolytes font tout pour empêcher Fally Ipupa de s'y approcher sans lui dire pourquoi. Fally Ipupa pense donc que c'est pour l'empêcher de retourner dans le monde.

Niveaux

Aux alentours du portal de Sortie

Titre : Bataille autour du portal

Synopsis : Fally Ipupa résiste à la Fille et aux esprits qui l'accompagnent. Il est aidé par des âmes qu'il a précédemment réanimées et apaisées.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et chasser les esprits.

Le Portal de la mort

Titre : Le portal de Sortie est le portal de la mort

Synopsis : La Fille retourne auprès de Fally Ipupa et lui révèle la vérité sur le fameux portal de Sortie. Elle lui apprend également ce qu'il faut faire pour ouvrir une véritable brèche de sortie.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et chasser les esprits.

La Brèche

Titre : La mort de la Fille et ouverture d'une brèche

Synopsis : Le Démon parvient à attraper la Fille et à la projeter à travers le portal de la mort sous les regards impuissants de Fally Ipupa qui ne peut que constater. Un Archange descend, récupère l'âme de la Fille et l'emmène avec lui. La gloire de l'archange a repoussé tous les mauvais esprits, ce qui donne à Fally Ipupa un peu de répit. Fally Ipupa poussa un grand cri qui ouvrit une porte de sortie, une brèche pour retourner dans le monde.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : S'engouffrer dans la brèche.

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

Cinématique de chute

Fally Ipupa entre dans la brèche.

Monde 13 – Sur la route du stade des Martyrs

Cinématique introductive

Fally Ipupa a traversé complètement la brèche. Il se réveille à l'hôpital. Son séjour dans le Pandémonium est terminé. Mais Kinshasa est infestée par des esprits malins qui y circulent librement à l'intérieur ou non des corps d'innocents. Fally Ipupa quitte son lit d'hôpital pour se rendre au stade des martyrs qui est le point de départ de l'effusion des esprits malins.

Détails

Fally Ipupa se réveille dans sa chambre d'Hôpital, là il y a Messire Pétage et autre. Ensuite il sort de la chambre et se dirige vers la sortie du centre hospitalier. Après cela il se retrouve dans les rues de Kinshasa. Comme il n'y a pas de circulation, il se rend au stade des martyrs à pied. Il arrive au stade et après s'être frayé un chemin jusqu'au podium il se présente devant Saint-Laurent et le défi à un battle danse.

Niveaux

La chambre d'hôpital

Titre : La chambre d'hôpital

Synopsis : Quand Fally Ipupa se réveille, il y a des gens autour de lui. Parmi ces gens il y a des gens à apaiser.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et chasser les esprits.

Le Centre Hospitalier

Titre : Le portail de Sortie est le portail de la mort

Synopsis : Après s'être rhabillé, Fally Ipupa sort de sa chambre et circule dans les couloirs du Centre Hospitalier pour atteindre la sortie.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les âmes et chasser les esprits.

Les rues de Kinshasa

Titre : Sur la route pour le stade des Martyrs

Synopsis : Fally Ipupa ne peut pas se rendre en voiture au stade, alors il s'y rend à pied parce que ce n'est pas trop loin.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Apaiser les romains et chasser les esprits.

Le stage des Martyrs

Titre : La dernière danse

Synopsis : Fally Ipupa arrive au stade des martyrs qui est plein à craquer des gens possédés. Il doit atteindre Saint-Laurent pour en finir avec toute cette histoire.

Gameplay : Survie – Match-3 – Musical

Objectif du niveau : Se frayer un passage, affronter Saint-Laurent à un battle dance.

Dans quel ordre jouer les niveaux ?

La chambre de l'hôpital, les couloirs du Centre hospitalier, les rues de Kinshasa et le stade des Martyrs.

Boss de fin des niveaux

Saint-Laurent dans un duel de battle dance.

Cinématique de chute

Fally Ipupa est parvenu à battre Saint-Laurent malgré l'assistant des esprits malveillants. Le Démon décide de laisser l'âme de Saint-Laurent et retourner bredouille. Saint-Laurent perd la raison.

Cinématique de passage – La fin

Fally Ipupa reprend le concert de Saint-Laurent au stade des Martyrs et par la chanson et par les danses il parvient à apaiser tous les habitants de Kinshasa. Et c'est ainsi qu'il sauve le monde en empêchant que l'effusion des esprits malins se propagent sur la Terre entière.

MISES A JOUR DU DOCUMENT

22/07/2024

- Précision des dimensions des tuiles (Tiles) et de la base des acteurs
- Plus de détails concernant l'univers du jeu