

Gaillard Matthias

Université D'Orléans
2012-2013

Dossier Concours ENJMIN 2013
Spécialité Game Design

La dérive

Sommaire

| | |
|---|----|
| I) Introduction..... | 3 |
| II) Description rapide du jeu..... | 3 |
| III) Technologies..... | 4 |
| IV) Public ciblé..... | 4 |
| V) Explications..... | 5 |
| VI) Contrôles..... | 5 |
| VII) Interface/Hud..... | 6 |
| VIII) Scoring+..... | 7 |
| VIII) Scoring+Pièce+Talisman+Items..... | 7 |
| VIII) Scoring+Pièce+Talisman+Items..... | 7 |
| IX) Modes de jeux/Difficulté..... | 8 |
| 1/ Le mode solo campagne..... | 8 |
| 2/ Le mode multijoueurs..... | 10 |
| a) mode coop..... | 11 |
| b) mode versus..... | 11 |
| 3/ Minis jeux..... | 11 |
| a) survival rush..... | 11 |
| b) boss rush..... | 11 |
| c) achievements levels..... | 11 |
| X) Éléments de levelDesign/Bestiaire..... | 12 |
| XI) Détails généraux/graphiques/sonores sur le jeu..... | 14 |
| XII) Scénario..... | 16 |
| 1/ Chapitre 0 : Introduction..... | 16 |
| 2/ Chapitre 1 : Clapotements furieux..... | 17 |
| 3/ Chapitre 2 : Orage en mer..... | 18 |
| 4/ Chapitre 3 : Amazonie..... | 18 |
| 5/ Chapitre 4 : Tempête nocturne..... | 19 |
| 6/ Chapitre 5 : Pays des fleurs..... | 19 |
| 7/ Chapitres 6 : Pirates fantômes..... | 20 |
| 8/ Chapitre 7 : Le Nil..... | 20 |
| 9/ Chapitre 8 : Les côtes..... | 21 |
| 10/ Chapitre 9 : Glacier..... | 21 |
| 11/ Chapitre final..... | 21 |
| XIII) Remarques..... | 22 |

I) Introduction

Ce dossier de candidature correspond à la spécialité Game Design du concours d'admission de l'ENJMIN année 2013. Il explicite de manière détaillée les différents éléments constitutifs nécessaires à la réalisation d'un jeu vidéo baptisé «La dérive», inspiré du poème «le bateau ivre» d'Arthur Rimbaud.

Ce document a pour objectif de synthétiser les différents aspects technologiques, scénaristiques et les ambiances graphiques et sonores du jeu mais aussi de détailler les différents modes de jeu à envisager ainsi que les niveaux à parcourir associés à des environnements sonores spécifiques. Cette trame doit permettre d'assurer la cohérence du jeu tout au long de sa réalisation et de respecter le caractère onirique du poème originel.

II) Description rapide du jeu

« La dérive » est un jeu de puzzle et réflexe en 2D dans lequel les éléments (vents et courants marins principalement) sont incarnés par le joueur afin de faire avancer un bateau d'un bout à l'autre de la rivière/océan/mer.

Le bateau n'a aucun moyen de se défendre, ni de se déplacer, le joueur n'en a pas le contrôle néanmoins c'est bien lui la pièce principale. Pour faire avancer le bateau dans les niveaux, le joueur devra à l'aide du vent souffler dans les voiles du bateau pour le déplacer, lui faire éviter des obstacles, mais aussi utiliser les courants marins et le vent pour trouver un moyen de progresser à travers certains obstacles/puzzles proposés tout au long des niveaux.

Les niveaux sont découpés en deux parties :

- Une partie principale à autoscroll (justifié par le fait que le courant emporte le bateau), où il faudra donc résoudre des puzzles, éviter des obstacles et (rarement) des tirs ennemis. Les puzzles seront basés principalement sur la physique du jeu. La physique des fluides intervient pour créer des courants marins pour pousser des objets sur des zones particulières, escorter certains objets, les empêcher de tomber dans des pièges, les pousser sur des adversaires, créer des courants marins complexes en combinant plusieurs courants, utiliser les vagues pour passer par-dessus des obstacles, détruire certains obstacles en projetant des objets dessus, etc.. La physique du vent permet de déplacer le bateau principalement ou certains éléments que les courants marins ne peuvent entraîner. Au cours de cette partie du niveau, le joueur pourra récolter des pièces moyennant une prise de risque (passés 30 pièces, il sera récompensé avec un item). Il pourra aussi récupérer des talismans (cachés dans des passages secrets). Le joueur sera aussi amené à choisir entre deux chemins l'un « facile » et l'autre « difficile » (une ou plusieurs fois par niveau).

- Suivie d'une deuxième partie en fin de niveau, où se trouvera le boss; le boss aura des éléments de leveledesign et des puzzles qui lui sont propres, plusieurs attaques dont une principale possédant un point faible dont le joueur pourra profiter pour vaincre. Il sera adapté à l'environnement du niveau (un yéti dans un monde de glace, un dragon en Asie, etc..). Passé le niveau d'introduction, le joueur pourra choisir quel niveau il souhaite jouer en les sélectionnant sur une map monde. Une fois tous les niveaux de la map monde terminés, le niveau final se déclenchera.

En fin de niveau, le temps s'affiche ainsi que le nombre de pièces et talismans récoltés (à côté se trouve le nombre de pièces et talismans existants dans le niveau afin de donner envie de recommencer le niveau).

III) Technologies

Le jeu possède un aspect graphique très pastel, et un design épuré sans HUD afin de faciliter l'immersion du joueur. Dans la même optique, le jeu ne comporte aucune cinématique, écran de tutoriel et dialogue.

Le jeu comporte aussi des modes multijoueurs et des modes de jeux solo alternatifs.

Les menus du jeu sont traditionnels. Ils proposent de jouer selon les différents modes de jeux (seul ou multijoueur) mais aussi un menu d'options graphiques et sonores simples et la possibilité de changer de profil (un profil ne pouvant contenir qu'une seule sauvegarde). Petite particularité, au lancement du mode solo, le jeu demandera au joueur s'il veut reprendre sa partie sauvegardée ou s'il souhaite recommencer le jeu depuis le début. Une fois le jeu terminé le joueur pourra tout de même charger sa partie (et tous les niveaux y compris l'introduction et le chapitre final lui seront alors accessibles).

Les musiques sont principalement orchestrales.

Plateforme de jeu choisie Psvita, choisie pour son grand écran, ses écrans tactiles combinés à de vrais boutons. Et le gameplay de ce jeu est plus adapté à un usage nomade grâce au découpage en plusieurs chapitres et aux modes de jeux alternatifs.

La durée de vie est estimée à 5 heures (10 chapitres). Néanmoins le jeu possède différents aspects et modes de jeux qui pousseront le joueur à revenir sur ce titre afin de compléter son expérience (multijoueur, difficultés plus poussées, scoring, minis jeux).

Afin de limiter le coup de développement, il serait judicieux d'utiliser un moteur de jeu peu coûteux comme Unity combiné au SDK de la machine choisie (PSVita dans un premier temps). Qui plus est, un tel choix faciliterait un portage éventuel sur wiiU dont la tablette peut offrir des possibilités de gameplay tout aussi intéressantes que la PSVita, voir même sur smartphones.

IV) Public ciblé

Le type du jeu peut être grossièrement résumé comme un mélange de sidescroller et de puzzle à forte ambiance onirique. Il est attirant pour le joueur principalement car l'alliance puzzle game et sidescroller est inhabituel. De plus, le fait de devoir contrôler le bateau par le biais des éléments rend les contrôles du jeu (et donc le jeu en lui-même) inhabituel. Malgré son côté reposant puzzle game, il y a aussi une dimension de scoring qui permet au joueur de rejouer sans se lasser. En revanche, le parti pris de proposer un jeu sans scénario sans explication textuel risque de perturber certains joueurs.

De par ses environnements riches et variés, sa liberté de choix possibles laissés à l'initiative du joueur, ce jeu s'adresse à un large public de jeunes adolescents et d'adultes.

«La Dérive» prend en compte l'ensemble des profils du public visé en proposant différents modes de jeu, correspondant à différents modes de consommation. Le joueur peut ainsi jouer seul ou à plusieurs, choisir ses niveaux, son degré de difficulté ou améliorer son score en revenant sur un niveau.

Le jeu devrait se vendre à son lancement aux alentours de 15-20€ et adopter un business model standard, le jeu n'étant pas adapté pour accueillir des dlc et n'introduisant aucune mécanique de micro transaction.

V) Explications

Pourquoi avoir choisi, un gameplay type «sidescroller pacifique » pour transcrire une poésie en jeu ? A mes yeux le sens principal du poème « le bateau ivre » est que le bateau n'a pas la maîtrise sur sa destination, ce sont les éléments qui lui font découvrir des environnements somptueux/mystiques dont l'homme n'a pu que rêver.

Il serait cocasse de retirer tout contrôle au joueur et de le laisser passif dans un jeu; c'est pour cela que j'ai choisi de donner aux joueurs le contrôle des éléments car, au final même si l'histoire nous est narrée par le bateau, elle se déroule grâce aux éléments. Et ce gameplay me semble être un bon compromis entre contrôle, procuré par les éléments, et l'impuissance du bateau procurée par l'autoscroll nous forçant à avancer combiné aux manques de moyens de défense du joueur face à un milieu parfois hostile.

Qui plus est, le fait que le jeu soit en autoscroll et que la caméra soit semi-fixe, me permet de montrer au joueur ce que je veux qu'il voit. Je peux ainsi lui montrer des bancs de poissons de toutes les couleurs, lui faire traverser des régions exotiques et inconnues.

Ce genre de jeu ne requiert pas de grands dialogues ou explications. Le joueur peut directement prendre le jeu en main et se laisser guider. De plus, le fait d'utiliser les éléments pour naviguer, combiné à une ambiance graphique reposante peut procurer au joueur cet aspect apaisant que la poésie apporte en général.

VI) Contrôles

Les contrôles sont le point principal, combiné avec le mélange sidescroller et puzzle; ce sont ces deux éléments qui rendent le jeu original. Qui plus est, le jeu incitera le joueur (grâce à un bref écran d'explication au lancement du jeu) à tenir sa console différemment pour avoir une prise en main (inhabituelle donc attirante au moins par curiosité) mieux adapté au jeu. Le joueur tiendra sa PSVita de façon verticale pour mieux suivre le sens du courant de la rivière; les contrôles sont adaptés à cette position : si le joueur est droitier naturellement il posera sa main droite sur les symboles et tiendra la console en la posant sur la paume de sa main gauche coté flèches. Et inversement si il est gaucher.

Les boutons en eux-mêmes sont donc symétriques pour pouvoir répondre aux deux possibilités (gaucher et droitier).

Les flèches/symboles permettent d'utiliser les items gagnés grâce aux pièces. Un symbole/une flèche est assignée à un objet (il n'y a que 4 objets dans tout le jeu, donc aucun soucis de navigation).

Les gâchette L/R permettent d'afficher le HUD. Et le stick permettra de faire pivoter légèrement la caméra afin de pouvoir observer ce qui se passe en dehors du champ d'action principal (sur les côtes par exemple) car certains éléments de gameplay s'y trouveront. La console

grâce au gyroscope s'adaptera au joueur en bloquant les touches se trouvant du côté proche du joueur pour éviter que celui-ci ne fasse des manipulations involontaires, et renversera l'écran si le joueur décide de changer sa prise en main en cours de partie. Néanmoins, une option sera proposée dans les menus afin de permettre aux joueurs de choisir par lui-même aussi (gaucher/droitier/les deux). De la même manière, il sera aussi possible de désactiver l'un des deux pavés tactiles.

Le joueur contrôlera les éléments à l'aide de l'écran tactile, avant ou arrière (l'écran arrière permettant ainsi de ne pas briser l'immersion du joueur qui verrait son doigt se balader sur l'écran avant).

Il y a cinq types de commandes tactiles :

- vector « sur l'eau », pour cela il faut appuyer sur l'écran tactile, garder la pression, déplacer le doigt, puis le relever. Ils permettent au joueur de créer des courants marins, l'intensité de ces courants est unique et prédéfinie en fonction du niveau; plusieurs instances de courants marins sont supportés (nombre exact déterminé selon la difficulté). Il est possible de les mélanger pour créer des courants avec des formes plus compliqués. Permet de déplacer les objets mobiles flottants à la surface de l'eau, mais pas le bateau.

- tap « sur l'eau », pour cela il faut simplement taper du doigt l'écran en un point, appuyer sur l'écran et relâcher rapidement, ne pas dessiner de vector. Cela crée une perturbation qui repousse les objets aux alentours de la zone tapée.

- point « sur l'eau », pour cela il faut appuyer sur l'écran et garder le doigt appuyé. Cela permet de faire souffler le vent dans une direction et avec l'intensité voulue. Pour déterminer la direction et l'intensité du vent, le jeu trace un vecteur invisible à l'écran (au sens mathématique, ce n'est pas un vector « sur l'eau ») allant de l'origine du point au bateau. La direction du vent est alors indiquée par la direction du vecteur, et l'intensité du vent est inverse à la taille de ce vecteur (inverse car cela permet au joueur de continuer de se déplacer rapidement afin d'éviter un obstacle imminent même s'il a peu de place pour dessiner un grand vecteur).

- vector « hors eau » est identique au vector sur l'eau à part qu'il permet de faire des bourrasques de vent à la place de courants marins.

- tap « hors eau », secoue le sol ou l'objet au premier plan à l'endroit ciblé (utile pour faire décrocher des caisses ou autres objets utiles aux énigmes, perchés dans des arbres, grues, etc... qui sont visibles au premier plan, ou pour assommer temporairement des ennemis qui nous tirent dessus).

VII) Interface/Hud

De base, le jeu n'a aucun HUD, aucune instruction, pas de tutoriel.

L'apprentissage des commandes se fait par l'introduction intelligente d'obstacles.

Par exemple, au début, le bateau étant tiré par des haleurs, il est donc possible de le déplacer grâce au vent mais pas de s'écraser le long des rives à cause des haleurs qui le retiennent. Si le joueur n'a pas la curiosité de déplacer le bateau tout seul, au bout de 20 secondes, un message apparaîtra en toute lettre lui expliquant en une phrase concise qu'il est possible de déplacer le bateau

de telle manière. Le message s'efface rapidement après.

Il est néanmoins possible d'afficher un HUD en appuyant sur les gâchettes.

Le HUD (cf schéma) permet d'afficher :

- la progression du joueur sur le niveau,
- son inventaire,
- le nombre de pièces et talismans en sa possession.

La barre de progression du joueur se complète au fur et à mesure du niveau, et se colore en fonction de la difficulté du chemin choisi. Plus la couleur est sombre, plus le chemin choisi est difficile. Néanmoins, si la première partie du niveau était facile et que le joueur décide de passer à un chemin difficile, cela ne va pas recolorer la totalité de la jauge. La couleur de la jauge sera plus foncée à partir du moment où il a bifurqué vers la difficulté plus élevée. La barre est aussi stylisée, elle est graphiquement assortie à l'environnement du niveau, si le niveau se déroule en Amazonie elle sera bordée de végétations, lianes, etc ...

L'inventaire du joueur consiste simplement en quatre icônes placées en cercle avec à côté de chaque item un chiffre représentant la quantité disponible.

Les positions de la barre et de l'inventaire restent collées aux bords de l'écran mais peuvent se déplacer automatiquement selon la position du bateau afin de ne pas gêner le joueur.

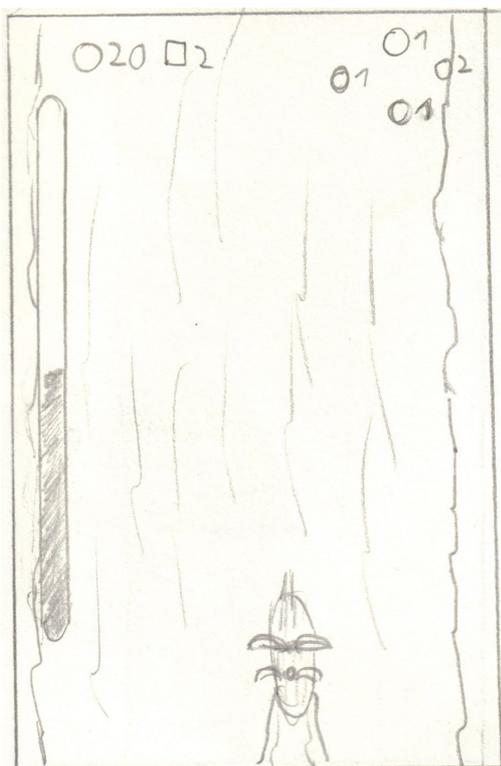


Illustration 2: Schéma représentant le déplacement du HUD



Illustration 1: Schéma représentant le déplacement du HUD

VIII) Scoring+Pièce+Talisman+Items

Afin d'exciter le joueur, de lui donner envie de rejouer certains niveaux, on insère au gameplay une notion de scoring, grâce aux pièces, talismans et items.

Pour acquérir les pièces, il faudra qu'il ose des actions dangereuses, néanmoins ces prises de

risques sont récompensées. Toutes les 20 pièces, le joueur gagnera un des items aléatoirement pour l'aider dans sa progression et regagnera une partie de sa vie. Néanmoins, certains items étant plus forts que d'autres, les chances d'obtenir les items ne sont pas équiprobables. Il va de soi, que l'on trouve plus de pièces sur les routes difficiles, cela incitera le joueur à prendre un chemin plus dur, quitte à prendre encore plus de risques.

Liste des items :

- boost de la vitesse du vent et des courants marins créés par le joueur de 10 secondes; graphiquement cela se représentera par des bourrasques dessinés sur l'écran [40% de chance].

- insensibilité au courant (stop tous les courants y compris ceux du joueur et l'autoscroll) pendant 10 secondes: graphiquement, cela se représentera par une onde de choc qui parcourt toute l'eau, puis l'eau sera totalement calme, plate, on ne verra plus un seul courant ou remou [30% de chance].

- nettoyage de l'écran, supprime tous les ennemis et obstacles supprimables; représentation graphique : une vague énorme type tsunami parcourt l'écran [20% de chance].

- vol permet au bateau de voler par dessus les obstacles et ennemis pendant 10 secondes; graphiquement, on verra le bateau décoller de l'eau, ce qui veut dire qu'il sera plus gros à l'écran et ne laissera plus de traînée derrière lui dans l'eau [10% de chance].

Chaque déclenchement d'item pourra être accompagné d'une animation impliquant un personnage si l'on trouve que le jeu manque de personnage. Attention non plus de ne pas tomber trop dans le cliché.

Le jeu possédant des passages secrets, le joueur y trouvera des talismans. Ceux ci sont donc beaucoup plus rares que les pièces. A chaque fois que le joueur prend un talisman, il est automatiquement récompensé par un item (choisi encore une fois aléatoirement).

IX) Modes de jeux/Difficulté

« La dérive » comportera plusieurs modes de jeu :

- un mode campagne en solo,
- des modes multijoueurs,
- des minis jeux.

1/ Le mode solo campagne

Il proposera plusieurs difficultés. L'ordre des niveaux n'y est pas imposé (hormis le niveau de fin et d'introduction); le joueur pourra à chaque fin de niveau choisir le prochain niveau qu'il voudra jouer. Pour se faire, il accédera automatiquement à chaque fin de niveau à un niveau de

sélection des autres niveaux, graphiquement il sera différent des autres. Premièrement car la caméra se déplacera derrière le bateau, mais surtout car le niveau sera en fait un mini globe terrestre à l'image de la terre. Sur ce globe, plusieurs points représenteront les différents niveaux auquel le joueur peut accéder. En se rapprochant d'un point une image apparaîtra permettant de reconnaître facilement de quel type de niveau il s'agit (niveau Amazonie/ niveau antarctique/etc...). La caméra sera placée légèrement derrière le bateau afin que le joueur se rende compte qu'il est sur un mini globe terrestre et qu'il prenne ainsi ses repères. Le joueur devra néanmoins toujours utiliser le pavé tactile pour faire avancer le navire. Entre la fin du niveau et ce niveau de sélection, s'affichera par transparence un écran comptabilisant le nombre de pièces et talismans récupérés par le joueur ainsi que le temps qu'il a mis pour compléter le niveau.

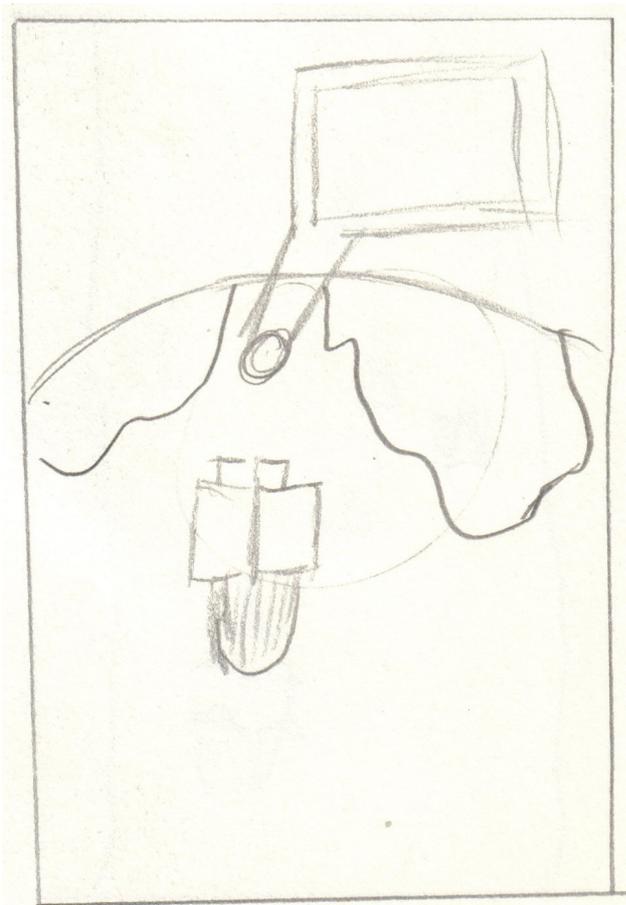


Illustration 3: Schéma représentant l'écran de sélection des niveaux

Dans le mode solo, la structure des niveaux sera toujours la même :

- Une première partie au cours de laquelle on introduira un à un les obstacles/ennemis/éléments de difficulté du niveau, puis au fur et à mesure du niveau, on combine ces différents éléments pour rendre le jeu plus difficile. La difficulté sera ainsi croissante.
- Une deuxième partie dans laquelle le joueur se retrouvera face à un boss (adapté au niveau, on ne trouvera pas de boss yéti dans un niveau avec une ambiance

désertique) qui lui faudra battre d'une manière particulière.

Afin de ne pas frustrer le joueur qui bloquerait sur un puzzle, au bout d'un certain nombre de morts (défini selon la difficulté), un banc de poissons dorés apparaîtrait par transparence dans l'eau pour guider le joueur sur le chemin à prendre.

Les sauvegardes dans ce mode de jeu se font de manière automatique et totalement transparente au joueur à chaque fin de niveau. Au cours du niveau, il y aura aussi des checkpoints non représentés graphiquement, qui seront positionnés avant chaque nouvelle phase du niveau / chaque introduction d'un nouvel élément de gameplay. Le joueur ne pourra pas reprendre sa partie à un checkpoint si il éteint sa console, il devra recommencer le niveau depuis le début.

Au lancement, le mode solo proposera plusieurs difficultés et affichera clairement les spécificités de chacun de ces niveaux de difficultés :

- facile :
 - . L'aide des poissons dorés apparaît rapidement, au bout de 3 morts seulement,
 - . Plusieurs instances des vectors « eau » sont tolérées,
 - . Le bateau peut prendre 3 dommages avant de couler.

- normal :
 - . L'aide des poissons dorés apparaît au bout de 8 morts seulement,
 - . Plusieurs instances des vectors « eau » sont tolérées,
 - . Le bateau peut prendre 3 dommages avant de couler.

- difficile :
 - . Les poissons dorés ne viennent pas aider le joueur,
 - . Une seule instance de vector « eau » est tolérée,
 - . Le jeu est 20% plus rapide,
 - . Le bateau ne peut prendre que 2 dommages avant de couler.

- extrême :
 - . Les poissons dorés ne viennent pas aider le joueur,
 - . Une seule instance de vector « eau » est tolérée,
 - . Le jeu est 30% plus rapide,
 - . Les checkpoints sont beaucoup plus rares,
 - . Le bateau ne peut prendre que 1 dommage avant de couler.

- level down system, l'ordre des niveaux y est imposé, et à chaque niveau, le bateau perd/baisse une capacité (vitesse, nombre de courant simultanés possibles, etc ...).

- détente: ordre imposé 0 pièce 0 talisman, pour permettre au joueur de mieux s'immerger dans l'univers.

2/ Le mode multijoueurs

Deux modes multijoueurs seront proposés aux joueurs. Il sera possible pour les joueurs de jouer à chacun de ces modes par wifi sur des consoles séparées mais aussi de jouer sur la même console (si cela ne s'est pas montré trop catastrophique lors des phases de test).

a) mode coop

Le mode coop est une copie conforme du mode solo mis à part que les joueurs se répartissent les éléments : l'un contrôle le vent tandis que l'autre contrôle les courants marins.

La difficulté est revue à la hausse aussi afin d'offrir une difficulté adéquate. Il y aura plus d'ennemis tirant sur les joueurs, et plus d'obstacles.

b) mode versus

Dans le mode versus, un joueur contrôle le vent grâce au pavé tactile avant et les courants marins et doit tenter de survivre aux assauts de l'autre joueur. Autre joueur dont le but est de couler le bateau. Il contrôle lui aussi les courants marins (de toute manière, si jamais les joueurs jouent sur la même console il lui est impossible de détecter quel joueur crée un courant marin) et peut lancer des obstacles en utilisant le pavé arrière; le fait d'utiliser le pavé tactile arrière permet de cacher un minimum les actions du joueur, et ainsi de surprendre l'adversaire.

3/ Minis jeux

a) survival rush

Dans ce mode de jeu, le joueur doit simplement aller le plus loin possible. La distance parcourue se rajoute donc au HUD habituel (déclenchable par l'appui des gachettes).

Les puzzles doivent ici être solvables facilement et rapidement de manière quasi automatique. Le rythme du jeu va en accélérant afin de stresser le joueur et créer une difficulté, le forçant à s'échouer au bout d'un certain temps.

b) boss rush

Ce mode de jeu est une compilation de tous les boss présents dans la campagne solo.

Le joueur doit ici les battre tous, un à un, en un temps minimum (qui se rajoute aussi au HUD habituel).

c) achievements levels

Cette section est en fait une compilation de niveaux basés sur un challenge particulier. Ces niveaux sont principalement créés pour permettre au joueur de remplir les conditions nécessaires à un achievement.

Voici une sélection des niveaux possibles :

- niveau rempli de rochers fixes. Au fur et à mesure du niveau, il y a de plus en plus de rochers à l'écran. Le but du joueur est d'aller le plus loin possible. Niveau créé pour remplir un achievement du type « frôlez 10 rochers ou plus sur 100 mètres ».

- niveau à temps limité extrêmement rapide avec des cibles flottantes

destructibles par un tap du joueur sur l'écran tactile. Niveau créé pour remplir un achievement du type « détruisez 100 cibles en moins de 5 minutes ».

- niveau rempli de très hautes cascades. Le joueur doit passer à travers des anneaux lors de sa chute. Achievement « traverser 5 anneaux en moins de 30 secondes ».

- niveau avec des pommes flottant sur la rivière, il faut grâce aux courants marins pousser les pommes dans des paniers.

X) Éléments de levelDesign/Bestiaire

Les éléments de leveldesign reposent essentiellement sur des puzzles, des réflexes et de l'esquive de projectiles/obstacles, il est donc difficile d'en faire une liste complète; néanmoins, on peut noter plusieurs éléments qui se répéteront dans la conception des puzzles.

Éléments de levelDesign :

- Utiliser l'environnement pour cacher certains obstacles comme la brume ou de très fortes vagues et remous, ou même tout simplement la nuit, le phare révélerait par intermittence le terrain, le joueur devant alors mémoriser (et prévoir éventuellement s'ils sont mobiles) la position des obstacles.

- Pour créer une ambiance, rajouter des éléments sur les bords de l'écran (visibles en tournant la caméra). Pour un niveau se passant en pleine tempête, utiliser des éclairs, d'énormes vagues, des tornades, des carcasses de bateaux flottantes, des bruits de tempêtes, de vagues fracassantes. Pour un niveau type amazonien, mettre une jungle sur les bords de la rivière, mettre des animaux par moments dans cette même jungle, rendre l'eau de la rivière plus verte éventuellement des alligators, rendre l'ambiance sonore plus sauvage en rajoutant des bruits d'animaux.



Illustration 4: Schéma représentant le multipath dans un niveau

- Créer des niveaux multipath afin de briser l'impression de linéarité, proposer des embranchements. Chaque embranchement proposera ainsi deux (ou plus) choix, la caméra se placera légèrement derrière le bateau pour donner une idée au joueur du choix qui l'attend. La difficulté de chacun des choix possibles sera visible graphiquement. Par exemple, d'un côté le ciel sera clair et le courant doux, alors que de l'autre côté, le courant sera agité et le ciel plus sombre. La caméra reculera et se placera derrière le bateau pour que le joueur puisse mieux analyser les chemins qui lui sont proposés.

- L'existence de barrages empêchant totalement la progression du joueur. Il devra les détruire en projetant des corps flottants, présents à l'écran (parfois unique pour plus de difficulté), à l'aide des courants marins.

- Une rivière secondaire parallèle à la rivière principale (sur laquelle se trouve le bateau). Le joueur devra guider un objet sur cette rivière secondaire à l'aide des courants marins jusqu'à ce que les deux rivières se rejoignent. Ou devra détruire un barrage sur la rivière secondaire afin d'amener plus d'eau dans la rivière principale et ainsi pouvoir passer à des endroits qui lui aurait été impossible d'accéder autrement.

- Possibilité de pousser des objets ou ennemis nous tirant dessus sur les bords de la rivière dans la rivière à l'aide des vecteurs "hors eau".

- Ennemis fantômes à "taper" et non pousser dans l'eau pour éliminer.

- Maelstrom à boucher grâce aux obstacles flottants présents sur l'eau.

- Obstacles ou pièces à pousser grâce aux courants. Par exemple, obliger le joueur à déplacer un engrenage à travers un labyrinthe jusqu'à une écluse pour pouvoir la rendre fonctionnelle.

- Sauter par-dessus certains obstacles en utilisant les vagues comme rampes.

- Un niveau où le niveau d'eau ne serait pas constant (un fleuve comme le Nil où les crues et décrues rapides forcent le joueur à calculer ses déplacements afin de ne pas se retrouver échoué).

- En faisant des « tap » sur l'eau cela « creuse » légèrement l'eau, permettant ainsi de libérer certaines pièces d'un mécanisme utiles, en partie visibles par transparence, ou tout simplement des pièces / talismans.

- Offrir aux joueurs la possibilité de combattre (grâce à des puzzles ou aux vents) certains ennemis, mais aussi d'éviter le conflit.

- Faire tomber à l'eau des objets présents au premier plan (caisse accrochée à une carcasse de bateau, pomme dans un arbre, etc...) et s'en servir pour résoudre un puzzle.

- Utiliser le gyroscope pour manipuler l'eau dans un niveau (attention à éviter le « niveau gadget », il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les capacités de la console, il faut les utiliser intelligemment).

- etc ...

Le joueur n'ayant que très peu de moyens de se défendre, et le jeu se voulant immersif, les ennemis « classiques » tirant sur le joueur et qu'il faudrait éliminer doivent être bien moins nombreux que sur un sidescroller classique.

Idées d'ennemis « classiques » :

- des ennemis classiques, sur les bords de l'écran nous lançant des projectiles (lents) à éviter. Chaque niveau ayant ces ennemis classiques propres (des singes en Amazonie, des vaisseaux pirates, etc ...).

- des ennemis tapant très fort dans l'eau créant ainsi des vagues qui nous poussent vers le rivage ou les obstacles (ex : Isonade, Amemasu).

- des ennemis rapides nous suivant dans l'eau et nous poussant contre des obstacles/récifs (ex : Jörmungand).

- des ennemis invincibles, qu'il faut battre en résolvant des puzzles.

- des ennemis traversant l'écran.

- des ennemis survolant l'écran et lâchant des projectiles.

- des ennemis modifiant les courants aux alentours d'eux même, attirés par les objets en mouvement (très gênant pour résoudre les puzzles).

- des ennemis pouvant séparer la mer en deux ou écarter l'eau sur une simple zone (toute connotation religieuse serait purement fortuite ...), le joueur devrait remettre l'eau à sa place en tapant à l'endroit dégagé par l'ennemi. La rechute de l'eau à cet endroit engendrerait des courants.

- boss : toujours très imposants, tirés de la mythologie si possible (kraken, sirènes, serpent géants, etc...).

XI) Détails généraux/graphiques/sonores sur le jeu

Habituellement, la caméra serait fixée au-dessus du bateau laissant voir légèrement les bords de la zone de jeu/rivière. Le jeu aurait tout de même un rendu 3D. Il pourrait y avoir par moment des objets apparaissant au premier plan (des arbres, grues, mat de carcasse de bateau, etc...). Ces éléments ne devront jamais gêner le joueur dans sa progression (en cachant une pièce ou un puzzle). Le joueur a la possibilité de pivoter légèrement la caméra pour voir ce qui se passe en dehors de la zone de jeu principale. Il peut y avoir des choses intéressantes pour l'ambiance mais aussi pour la résolution de certains puzzles.

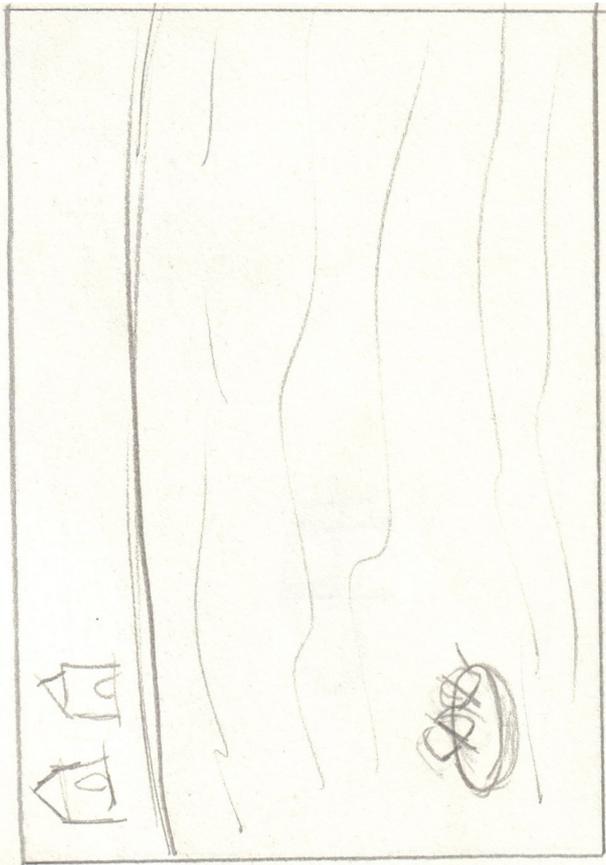


Illustration 6: Schéma représentant un léger mouvement de caméra sur la gauche

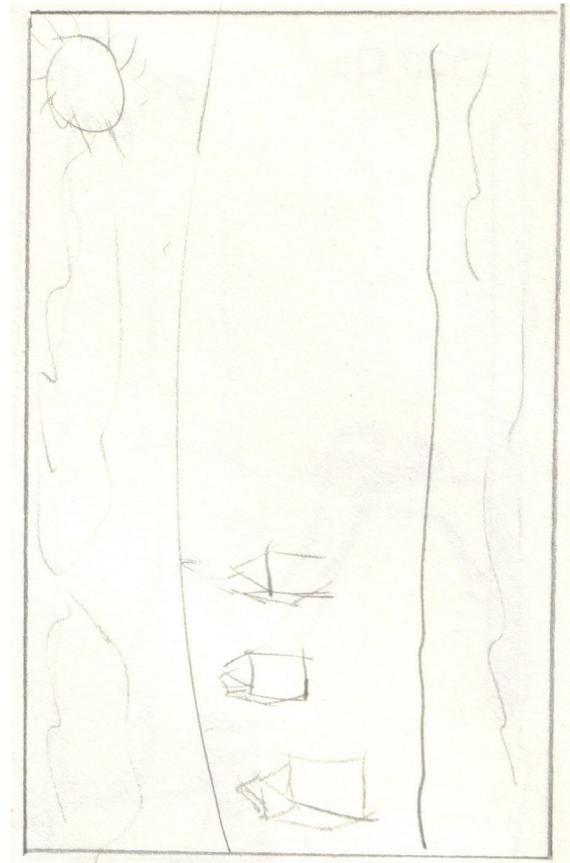


Illustration 5: Schéma représentant le mouvement maximum autorisé par la caméra

Le jeu se déroule sur notre planète à l'époque où vie de Rimbaud donc attention aux anachronismes.

Le jeu proposerait des achievements, néanmoins aucune fenêtre ne viendrait perturber le joueur pour le prévenir qu'il a remporté tel ou tel achievement. Le joueur serait prévenu uniquement à la fin du niveau ou si celui-ci décide de mettre le jeu en pause et d'aller consulter le menu « achievement ».

Afin de faciliter la perception du sens du vent, le bateau devra posséder de larges voilures dans lesquelles le vent s'engouffrerait pour une meilleure visualisation, il y aurait aussi des éléments de décor qui se balancerait afin d'indiquer clairement le sens du vent. Concernant les mouvements marins, il serait visible graphiquement grâce aux mouvements de l'eau et au déplacements de certains objets « inutiles » sur l'eau (ex : des nénuphars).

Le scrolling automatique (justifié par les courants marins de la mer/rivière) pousse le bateau; il est possible néanmoins grâce à un item de stopper les courants marins et ainsi remonter la rivière si le joueur a raté une pièce par exemple.

« La vie » du bateau serait représenté graphiquement sur le bateau (voilure déchirée, coque trouée, etc...). De plus, au fur et à mesure des niveaux, le bateau vieillirait, cela se traduirait aussi graphiquement (changement de couleur, apparition de taches, perte du gouvernail à la fin d'un niveau, etc...).

Il existe des passages secrets/raccourcis (dans lesquels se trouve les talismans) qui permettraient de sauter une partie du niveau.

Lors des combats contre les boss, leur état de santé ne serait pas affiché clairement par une jauge ou un clignotement. Lorsque celui-ci prend des dégâts, une animation et un râle indiquerait clairement au joueur qu'il effectue ce qu'il faut, mais c'est tout, pas plus d'indication.

Les « pièces », récupérées par le joueur ne seront pas représentées visuellement par de réelles pièces flottantes sur la rivière ! Cela casserait l'immersion. Mais plutôt par des éléments adaptés, comme une fleur, une bulle, etc (graphisme non définitif)

La musique du jeu est principalement orchestrale car cela permet de garder une constance dans les instruments utilisés et donc dans l'atmosphère, tout en ayant une palette de styles musicaux très complète pouvant ainsi transmettre plusieurs sentiments au joueur.

Graphiquement le jeu sera très coloré, il y aura beaucoup d'effets de lumière et de reflets sur l'eau. On retrouvera plusieurs éléments cités dans le poème, notamment les « longs filaments violets », « le soleil bas », les reflets des astres, des arcs en ciels, les « cieux de braise », les serpents géants et toute la flore et la faune que le bateau rencontre. Le bateau évoquant des choses que « l'homme a cru voir ! », je m'autorise à insérer plusieurs créatures mystiques et phénomènes surnaturels.

XII) Scénario

Le jeu n'a pas de scénario à proprement dit car c'est un sidescroller et que je le veux sans aucune coupure dialogue/cinématique d'aucune sorte. De plus, le joueur ayant le choix du niveau qu'il désire jouer, cela aurait été compliqué de coller un scénario adapté au choix du joueur en si peu de temps (cf dernier paragraphe). Néanmoins, je transmets tout de même un sentiment d'exploration et d'émerveillement grâce à tous les univers parcourus, la mutilation du bateau grâce à la dégradation physique du bateau au cours des niveaux traversés, et sa volonté de mourir dans le chapitre final. Je peux cependant vous décrire assez précisément ce qui devrait se passer dans le premier et le dernier niveau car l'ordre dans lequel le joueur a choisi de faire le jeu n'influe pas sur ces deux chapitres.

1/ Chapitre 0 : Introduction

- Au début du niveau, il n'y a aucun obstacle ou ennemi à l'écran. Le bateau est tiré par les haleurs laissant une pauvre marge de manœuvre au bateau, l'empêchant de s'écraser contre les bords. Durée de la scène : 2 minutes; cela permet au joueur de se familiariser avec la maîtrise des éléments, d'introduire des éléments de gameplay des textes explicatifs sur les contrôles éventuellement, et au joueur de jouer avec les haleurs qui lutteront pour ramener le bateau vers le milieu de la rivière. A ce moment, la vitesse de scrolling est lente.

D'un point de vue graphique, il faut transmettre le fait que le bateau étant encore prisonnier des haleurs donc, pas de couleur chatoyante, d'effet de lumière, de reflet sur l'eau. Le temps est légèrement nuageux. Tout doit sembler banal. Sur les bords de l'écran, on ne voit rien d'autre que les haleurs et des images banales de campagne.

Au niveau sonore là encore, il ne se passe pas grand chose d'intéressant pour le bateau donc, aucune musique à cet instant, on entendra juste le bruit de la campagne et de l'eau qui

coule.

- Puis arrivent les peaux rouges que l'on entend au début mais que l'on ne voit pas. Le joueur sera alors tenté de bouger la caméra (naturellement donc avec le joystick). Cette phase permet de montrer au joueur deux choses. Premièrement, il peut bouger la caméra, deuxièmement, il se passe des choses en dehors de la zone principale de jeu.

Graphiquement le jeu commence à se réveiller, c'est la guerre sur les rives, les haleurs se font massacrer, on utilise donc sur les bords de l'écran des couleurs chaudes, rouges.

Sur cette scène il est important de donner envie au joueur de tourner la caméra, les cris des peaux rouges doivent donc donner la sensation de venir des côtés.

- Ensuite, Les peaux rouges arrivent et tuent les haleurs. C'est la guerre, sur les rives; on voit les haleurs se faire massacrer, mais rien de trop sanglant non plus, là n'est pas le but du jeu. C'est la panique on entend les haleurs hurler et les peaux rouges arriver à chevaux, frapper, décocher des flèches. Puis enfin, c'est le retour au calme, les cordes retenant le bateau sont tombées à l'eau, le brouhaha est terminé.

Ce niveau étant le niveau d'introduction, c'est le seul du jeu qui n'a pas d'écran à la fin pour compter les pièces et talismans récoltés par le joueur.

2/ Chapitre 1 : Clapotements furieux

- Retour au calme : le scrolling commence à accélérer jusqu'à atteindre un rythme soutenu, des remous et obstacles fixes commencent à apparaître.

- Puis, on introduit les premiers obstacles mobiles.

- Une fois que le joueur est bien familiarisé avec le vent, on introduit les premiers puzzles pour l'initier aux vecteurs «sur l' eau » et aux taps.

- Le bateau arrive sur l'embouchure mais est bloqué par le premier boss. Le boss étant le seul boss passif du jeu car il s'agit de grands remous laissant découvrir par instants réguliers des rochers. Les rochers forment plusieurs lignes horizontales avec à chaque ligne un unique et étroit passage. La difficulté vient du fait que les remous ne nous laissent jamais apercevoir la ligne entièrement, et le courant est trop agité pour nous laisser voir les rochers par transparence.

Après cela, le niveau est fini, et tandis que s'affiche par transparence l'écran de fin de niveau (comptage des pièces et talismans), le bateau passe l'embouchure et se retrouve en pleine mer.

Le bateau étant enfin libre, il faut que cela se voit à l'écran, le ciel se dégage, les rayons de soleils apparaissent, les reflets sur l'eau sont nombreux, les couleurs sont chatoyantes. Néanmoins, tout au long du niveau le soleil se couche progressivement. Les rares passages secrets sont cachés par de la végétation.

Tout ce niveau étant une introduction aux mécanismes du jeu, il faut qu'il soit assez rapide. Autrement, le joueur se lasserait. Étant un niveau d'introduction encore, il y aura peu de passages secrets, il serait bête que le joueur saute une explication et se retrouve coincé plus tard parce qu'il lui manque la compréhension d'un élément de gameplay. On « l'impressionnera » dans le prochain chapitre qu'il choisira une fois arrivé à l'embouchure. Il retrouvera le « globe terrestre » de sélection des niveaux. A partir de là, je ne peux donc plus donner de double sens d'interprétation

aux niveaux étant donné qu'ils pourront être joués dans n'importe quel ordre.

3/ Chapitre 2 : Orage en mer

- Très vite, en arrivant dans le niveau, la mer s'agite, les rochers à éviter sont bien plus gros qu'auparavant. Au début du niveau, on peut encore voir la côte en bougeant la caméra.

- On est en pleine mer : c'est une tempête, les vagues sont donc énormes et freinent énormément le bateau, la faune marine se montre menaçante, apparaissant à l'écran, il faudra l'éviter pour ne pas blesser le bateau. Hors de l'écran, on ne voit rien d'autre que la mer à perte de vue et un orage menaçant au loin.

- L'orage éclate, on se croirait dans le triangle des Bermudes, des carcasses de bateau partout (on passe même à l'intérieur de certains (notamment pour les passages secrets)). Il est même possible/nécessaire de se servir du pont de certains bateaux coulants comme rampe pour passer des obstacles.

- Certains navires commencent à être en feu. Ces carcasses enflammées nous bloquent le passage, il faut les éteindre grâce aux courants marins pour trouver sa voie (impossible de passer en force cela brûlerait le bateau et les flammes cachent la vue).

- On arrive au boss, on trouve l'origine du feu, c'est cet énorme bateau de combat, il prend toute la hauteur de l'écran. Il jette du feu mais reste en haut de l'écran. Pour éteindre le feu sur son bateau si l'on est touché, il faut se précipiter sur une vague, le feu ne fait pas de dégât aux « points de vie » mais au bout de 10 secondes, on meurt directement. Si l'on se prend une boule de feu en étant déjà enflammé, on meurt directement aussi. Pour l'anéantir, il faut être enflammé et se projeter sur ses 3 points sensibles, les trois trous qu'il a dans sa coque (et vu que c'est un bateau il s'enflammera). A chaque coup, ses tirs se font plus nombreux et plus rapides.

Le boss est battu, la tempête se calme. L'écran de fin de niveau apparaît.

4/ Chapitre 3 : Amazonie

L'entrée du niveau se fait à une embouchure.

Le courant est lent et l'eau est sale, les vecteurs « eau » du joueur sont beaucoup plus lents et la rivière se sépare en plusieurs ruisseaux ne prenant pas l'écran en entier (contrairement à tout le reste du jeu). Il faut prévoir quel chemin prendre en regardant en avant/penchant la caméra. car certains chemins sont bouchés.

Des singes nous lancent des nids à termites et il y a des alligators très difficiles à distinguer à cause de la couleur de l'eau.

Pour les puzzles, il y a des objets accrochés aux lianes. Le but étant de couper la liane d'un côté et de jouer avec le balancement de l'objet pour le faire tomber à un certain endroit.

Hors écran, l'ambiance est sauvage : temple maya, braconniers, ...

Le boss est un serpent géant, il prend un tiers de l'écran, ne tourne pas pour se

déplacer, il glisse parallèlement à la rivière/l'écran pour nous attaquer, il sort de l'eau et nous mord. En temps normal, il reste en apnée. Il va très vite, contrairement à nous. A plusieurs reprises, il y a des cascades dans ce niveau, à chaque fois que le serpent descend d'une cascade, il sort sa tête de l'eau et reste sur place sonné (3 à 5 secondes), il faut descendre la cascade et lui atterrir dessus à ce moment là (à 3 reprises) pour le battre. A chaque coup, la vitesse augmente.

5/ Chapitre 4 : Tempête nocturne

Le niveau démarre au large de la mer et le soleil vient de se coucher.

On peine à distinguer l'eau, très pure, très calme, aucun remou, les étoiles se reflètent parfaitement sur l'eau bleu sombre.

Dans ce niveau, on ne voit pas clairement les ennemis, on ne voit que des ombres fonçant vers nous directement et laissant de fines traînées. Grâce à ces traînées, on peut repérer la position de plusieurs obstacles sur lesquels il faut guider les ennemis pour les y s'écraser.

Hors de l'écran, on ne voit quasiment rien, on peine à distinguer l'horizon entre le ciel et l'eau, on observe des étoiles filantes.

A un moment, la distinction entre l'eau et le ciel est tellement faible que le monde s'inverse le bateau se retrouve flottant sous l'eau. Cela implique qu'il faut maintenant le déplacer grâce aux vectors « eau ». Le monde revient néanmoins à la normale avant d'affronter le boss.

Le boss de ce niveau est une sirène, son attaque principale est basée sur son chant. Elle crée deux ondes de chocs sonores. La première est inoffensive, elle est là juste pour prévenir le joueur et l'aider à détecter les zones obstacles invisibles à l'écran. Car l'onde de choc se dessine sur l'eau, laissant ainsi paraître la position des obstacles. La deuxième onde de choc en revanche fait du dégât au bateau si celui ci ne s'est pas réfugié derrière un obstacle. Une fois qu'elle a lancé son 2^{ème} cri elle est étourdie, il faut alors lui faire un tap sur sa tête. Répéter l'opération 5 fois pour la battre.

6/ Chapitre 5 : Pays des fleurs

Le niveau démarre dans la baie d'Along, au milieu des îles karstiques, l'eau y est recouverte de fleurs, visiblement c'est la fête. A cause de l'agencement de la baie, il y a de nombreux chemins possibles.

Le joueur doit déplacer les fleurs grâce aux vectors « sur l'eau » pour découvrir ce qui se cache en-dessous.

Dans ce niveau, on trouvera aussi des jonques. Le joueur devra les déplacer pour se frayer un chemin. Il est possible de créer, d'utiliser le point à côté des jonques pour les déplacer comme s'il s'agissait de notre bateau. Le point s'applique au bateau le plus proche.

Vers la fin, l'ambiance devient de plus en plus sombre tandis que la nuit tombe, des bougies commencent à flotter sur l'eau.

Pour finir, il faudra affronter un serpent/dragon asiatique (type Voyage de Chihiro) se

cachant sous les fleurs et derrière les îles. Pour le battre, il faut déclencher des feux d'artifices (placés sur des jonques que l'on pousse jusqu'à une source de feu/étincelles). Une fois les feux allumés, ils partent droit devant eux (le dragon étant assez large le joueur n'aura pas de mal à le viser).

Note : Je sais que le pays des fleurs réfère très certainement à la Floride. Néanmoins ce n'est écrit nul part dans le texte. Je me permets donc de montrer autre chose.

7/ Chapitres 6 : Pirates fantômes

Le niveau démarre en fanfare, étant pris d'assaut par des pirates (normaux) envoyant des lignes de boulets à esquiver, il est parfois possible de se réfugier notamment derrière les bateaux d'autres pirates.

Au fur et à mesure que le niveau avance, on introduit les pirates fantômes. L'ambiance est pesante, brumeuse. Les fantômes ont la particularité d'être invincibles, la seule manière de les éliminer est de les « taper » grâce à l'écran tactile.

Peu de puzzles dans ce niveau.

L'adversaire final étant ici un bateau pirate fantôme restant principalement en haut de l'écran et tirant des boulets de canon sur nous. Parfois, il nous charge puis remonte en haut de l'écran. Il faut pour le battre ruser à plusieurs reprises : lorsqu'il charge, il faut se précipiter derrière un obstacle au dernier moment, obstacle sur lequel le bateau fantôme foncera.

8/ Chapitre 7 : Le Nil

Le rythme général du niveau est lent. Niveau très orienté puzzle.

On y trouve des ennemis capables de trouser la rivière. Faire un choc à l'endroit du trou pour remettre l'eau à sa place.

Les crues et décrues rapides du Nil seront nécessaires à la résolution de certains puzzles et dangereux pour le joueur. Exemple: il faut amener une caisse d'explosif sur un barrage, malheureusement devant nous des rochers bloquent tout le milieu de la rivière. Il faut donc profiter d'une crue pour pousser la caisse très rapidement en passant sur les cotés qui seront praticables uniquement le temps de la crue.

L'ambiance hors écran est très cliché, pyramides, caravanes, etc...

A la fin du niveau, il faut affronter un bateau-transporteur de blocs de pierre (blocs utilisés pour la construction des pyramides). Le transporteur étant assez grand, on ne voit qu'une partie de celui-ci en haut de l'écran projetant à l'eau sa cargaison au fur et à mesure. Les blocs combinés aux crues et décrues rendent la progression du joueur très compliquée. Pour le battre, il faut donc remonter le transporteur jusqu'à voir le capitaine tout à l'avant et le « taper » grâce à l'écran tactile. Une fois tapé, le transporteur reprendra son avance et il faudra le remonter à nouveau (3 fois seulement en tout).

9/ Chapitre 8 : Les côtes

Dans ce niveau, le bateau est à l'affleurement des côtes et récifs dangereux. Le niveau démarre la nuit, le phare éclairant par intermittence l'écran rendant la résolution des puzzles difficiles.

Le matin arrive, le phare s'éteint mais la brume se lève.

Une fois au large, on commence à entendre des cris de marins, puis on voit couler des statues de pierre.

Finalement, on rattrape la cause de ce raffut, une gorgone. Encore une fois celle-ci prend une grosse partie de l'écran. Néanmoins, elle bouge énormément tout autour de nous tout en restant toujours à la limite de l'écran. Ce qui fait qu'on peut la voir sans toucher à la caméra mais aussi bien-entendu en bougeant la caméra dans sa direction. Son attaque principale est son regard qui nous change en pierre. Avant de lancer une telle attaque, le joueur est prévenu par les cris de la méduse qui s'immobilise un instant. A ce moment, le joueur devra tourner la caméra de façon à ne pas voir la méduse s'il veut éviter d'être changé en pierre (demande tout de même de se faire toucher deux fois, le changement immédiat en pierre étant réservé aux difficultés avancées). Une fois qu'elle a lancé sa deuxième attaque, elle sera sonnée pour quelques instants. Il faut alors en profiter pour envoyer sur elle une statue grâce aux vectors « eau » (5 fois).

10/ Chapitre 9 : Glacier

Le bateau navigue au milieu d'énormes icebergs et plaques de glace. Des morceaux de glace peuvent tomber du premier plan sur le bateau. Chaque chute de glace engendrera une vague qui fera bouger les icebergs.

Les plaques de glaces peuvent être déplacées par le joueur grâce aux courants marins. Il peut aussi y faire glisser des objets.

Une partie du niveau se jouera à l'intérieur d'un iceberg, énormément de reflets bleutés à ce moment et de chutes de stalactites.

Le boss serait une sorte de yéti qui se tiendrait au milieu d'un demi bol de skateboard en glace. Son point faible serait derrière lui, inatteignable directement par le joueur qui devra pousser des objets sur les plaques de glaces (en utilisant les mêmes mouvements que les vectors) de façon à ce que l'objet glisse derrière le yéti jusqu'à toucher son point faible (5 fois). Le yeti lui se défendra en lançant des blocs de glace qui changeront donc la position des plaques de glace ce qui ne facilitera pas la tâche pour le joueur.

11/ Chapitre final

Une fois tous les niveaux sur le globe terrestre terminés, le dernier niveau se lance automatiquement.

Ce niveau se déroule lors d'une tempête épouvantable, c'est une synthèse de tous les éléments de level design vus jusqu'à présent. Le rythme est extrêmement rapide. La musique est

stressante, l'ambiance est glaciale et sombre. Il faut que le joueur n'est qu'une envie : que ça s'arrête.

Puis arrive l'accalmie, la tempête s'arrête soudainement. La musique devient apaisante. La caméra recule comme si le joueur devait choisir entre plusieurs chemins. Mais tout ce que l'on voit à l'horizon, ce sont des récifs côtiers. Le joueur perd alors tout contrôle, il ne peut pas empêcher le bateau d'aller s'écraser contre ces rochers. Les voiles du bateau tombent d'elles-mêmes, comme si le bateau lui-même souhaitait cette mort. La musique reste apaisante. Juste avant l'impact, il y a un fondu au blanc, le joueur n'entend pas le bateau se fracasser contre les rochers néanmoins il sait que c'est arrivé.

XIII) Remarques

J'écris cette section pour montrer ce qui pourrait être amélioré dans le jeu. Je suis bien conscient de certains défauts et limites du jeu et je souhaite vous les expliquer afin que vous puissiez mieux appréhender ma démarche.

Le jeu n'ayant en effet aucun personnage-héros, aucune histoire pré-établie, il risque d'être difficile pour certains de s'impliquer dedans. Il reste néanmoins possible de rajouter un fil conducteur à ce jeu, notamment par le biais d'un narrateur ou des talismans (le joueur aurait reçu un fragment de l'histoire à chaque collecte de talisman). Dans le poème, le bateau a beaucoup plus d'importance, il a une personnalité, c'est lui qui raconte l'histoire. Alors qu'il est dans le jeu à ce stade relégué au rang de second rôle, il pourrait y être aussi un narrateur actif.

J'aurais aimé aussi avoir un bestiaire mythologique plus adapté à l'époque de Rimbaud, avoir des niveaux adaptés à l'histoire de chacune de ces créatures et des boss qui aurait représenté une certaine idéologie. Ainsi le joueur n'aurait pas eu à affronter de simples boss, ses actions auraient représenté une certaine idéologie, elles auraient eu un sens, une valeur : le joueur pourrait combattre alors des idées, des principes de vie.

Le gameplay est très linéaire (sidescroller oblige) ce qui reflète au final assez peu le côté aventure que le bateau semble vivre dans le poème. Même si dans le poème également l'aventure du bateau est linéaire car dictée par les éléments. Il serait peut être plus attrayant pour la majorité des joueurs de trahir cet aspect du poème pour proposer un jeu plus open world.

Le bateau tout au long du poème se fait mutiler par les éléments, il perd son gouvernail, sa coque se fait transpercer. C'est un sentiment fort que j'ai l'impression de n'avoir que très peu retranscrit ici. Certes le bateau vieillit tout au long du jeu, et sa mutilation est aussi secondaire dans le poème mais je trouve qu'il est dommage de pas avoir eu le temps de mieux exploiter un sentiment aussi fort. A voir ...

Dernièrement, entre les examens de licence et le stage appliqué en math-informatique de trois mois qui démarre (avril-mai-juin), j'ai eu peu de temps libre pour élaborer ce dossier ce qui explique son aspect parfois décousu. Toutefois, je pense avoir su repérer les défauts à corriger afin d'améliorer ce jeu dont l'aspect onirique me semble tout à fait important à conserver et peu courant sur le marché des jeux vidéos actuel. Cette spécificité en fait un jeu qui pourrait plaire à un plus large public et notamment aux enfants et aux femmes.