

Heroes & cie



SOMMAIRE

Fiche Signalétique.....	P3
Univers.....	P3
Scénario.....	P4
Intentions.....	P7
Mécanique de jeu.....	P8
Level design.....	p19
Difficulté.....	P22
Situations.....	P22

FICHE SIGNALÉTIQUE :

- **Titre** : Heroes & cie
- **Genre** : RPG
- **Joueur** : Solo (Camera Top Down 2d)
- **Plateforme** : PC (contrôleur manette Xbox one)
- **Cible** : Joueur à vivre une histoire de super-héros intense et sombre.

UNIVERS :

Durant la guerre froide, les différents pays, **pour prendre le pas sur les autres**, ont effectués des **recherches pour créer des surhommes** et les utiliser comme des armes. Créant ainsi, plusieurs **mutants au capacité hors-normes**, qui attirera le **regard de personnes extérieur** à notre monde.

La ligue galactique, association de plusieurs **civilisation extra-terrestre**, réagit devant la monter en puissance et contre nature de l'espèce humaine, et passa à **l'offensive**. **Utilisant leurs propres pouvoir**, ces créatures forcèrent **l'humanité** à **s'unifier** pour les combattre.

Après ces années de lutttes, les combats cessèrent sur **la victoire de l'humanité** et laissèrent **des surhommes désœuvrés** et sans activités. Une grande partie d'entre eux se **tournèrent vers le crime**. Un autre groupe forma **une ligue de héros** pour contrer la vague criminelle de leurs homologues.

Aujourd'hui, toujours plus de **super-héros et super-criminels apparaissent**. Pour gérer cela, le premier groupe de héros a **créé la Corporation** qui doit **identifier** les surhommes et **combattre** le crime. Chaque année, elle accueille **de nouveaux aspirant** rêvant de devenir **le symbole de la paix** dans un monde où **chaque service se doit d'avoir une rémunération**. Ce qui **ne plait pas** à tout le monde.

SCENARIO :

Un jeune héros arrive à la Corporation bien décidé à devenir l'un des grands symboles de la paix. A peine arriver, les vétérans de la Corporation **veulent le tester et le mettent à l'épreuve**.

A peine finis, qu'il se voit confier une mission avec son coéquipier. Arriver sur les lieux, ils doivent se séparer et de ce point, **le jeune héros se fera remarquer en réussissant une mission se révélant plus dangereuse que prévus**.

Il **continuera les missions** durant plusieurs semaines seul ou en coopération avec les légendes de la Corporations.

Il en entendra parler du tristement **célèbre groupe d'Injustice**. Le plus grand **groupe de super-vilain** et principal ennemi des Héros de ce monde. Et les combattra à plusieurs reprises, jusqu'à se trouver un ennemi juré dans ce groupe, **la super-vilaine Destiny**, Mutante contrôlant la gravité.

Mais un jour, il se voit confier une mission d'anti-terrorisme. Durant laquelle, il combat **un groupe, appeler Pureté**, qui clame se battre pour **la réforme du système de héros** tourné vers la satisfaction des plus riche. Le jeune héros les repousse mais sort pensif de son combat.

Quelque jour plus tard, alors qu'il est en pause après toute ses missions, il retourne à la tour de la Corporation, il croise **un groupe de héros partie en mission depuis plusieurs mois**. Il y **reconnait Destiny**.

Choqué, il part à la **recherche de Pureté** et finis par les retrouver non sans combattre. Les responsables finissent par lui expliquer tout l'affaire.

Qu'Injustice soit en réalité une partie cachée de le Corporations pour **maintenir un flot de super-vilain** crédible et permettre à la société de héros de gagner toujours plus d'argent au détriment des pays pauvres qui ne pouvait pas se payer leur service. Le jeune héros comprend que les premier super-vilain ont tous été exterminer mais que pour maintenir un niveau de vie auquel, ils s'étaient habitués, **les grands héros avaient trompés le monde**.

Refusant cette vérité dans un premier temps, le Héros désabusé part **enquêter sur la Corporation de l'intérieur**. C'est après plusieurs missions à faire semblant de rien qu'il assiste à une réunion entre les grands héros et Injustice qu'il **obtient les preuves nécessaires** pour finir de le convaincre et d'aider Pureté.

Faisant éclater la vérité, **la société se soulève contre ses anciens protecteurs**. Après plusieurs semaines de combat, la Corporation est détruite et les deux plus grands héros sont vaincus par un jeune héros qui a perdu ses illusions. Mais alors que tous pensaient que tout cette histoire était finie, **un acteur extérieur se prépare à revenir**.

Mes inspirations pour ce jeu :



Pour ce qui est de l'univers, l'inspiration vient des Univers de super-héros tel DC Comics et Marvel.

Pour le thème, C'est la Bande-dessinée **Freaks Squeele** de Florent Maudoux qui en est la source.



Le style de jeu s'inspire des **The Legend of Zelda : oracle of Ages/Seasons**.



INTENTION :

Mes intentions pour ce jeu sont de créer un univers où le joueur pourra **incarner un super-héros**. Pour cela, il faut **développer des mécaniques** qui mettront en avant **les quatre règles** de création d'un super-héros.

Un super-héros possède **au moins deux des quatre** caractéristiques suivantes (les deux dernières étant très souvent liées) :

- **Des capacités extraordinaires** (force physique surhumaine, rapidité hors du commun, résistance à la douleur...) communément appelées super pouvoirs.
- **Un équipement** (arsenal ou autre) lui permettant de rivaliser avec des êtres dotés de super-pouvoirs et d'accomplir des exploits *a priori* surhumains, quand bien même il ne posséderait pas de véritables super pouvoirs.
- **Une double identité** : celle d'une personne normale et celle, secrète, de super-héros. Il existe toutefois des super-héros dont l'identité réelle est publique, comme Captain America/Steven Rogers, les Quatre Fantastiques ou Iron Man/Tony Stark.
- Le port, dans le cadre de ses aventures, **d'un costume distinctif** (le plus souvent collant au corps), qu'il abandonne quand il reprend ses activités d'individu ordinaire.

Le type de héros, par ces capacités et autres éléments *In-game*, impactera la façon dont le personnage parcourra l'univers et comment il interagira avec celui-ci.

MECANIQUES DE JEU

Au début du jeu, le joueur va devoir créer son personnage. Pour cela, il devra choisir les deux identités de son héros :

- Le Héros en lui-même
- Et l'identité publique.

Le héros se définit sous un système de classe diviser entre trois types de capacité, qui impacteront la façon de jouer et l'environnement.

Les super capacités innées :

- **Des pouvoir hors du commun** (super-force, vole, Alien, ...)
- Style de quête : - **héroïque** (gros monstre, menace planétaire ...)
 - Plus d'argent gagné
 - Plus de reconnaissance gagnée
- **Evolution** capacité plus **simple** suivant un arbre de compétence.
- Les **coups spéciaux** consomment du « mana »
- Perte de reconnaissance plus fréquente et importante
- Peu d'accessoires

Ici le profil correspondrait à celui
Superman



Le héros inné a plus de facilité à évoluer en termes de puissant et de reconnaissance. Dû à ces pouvoir, la Compagnie l'enverra le plus souvent combattre des créatures (Boss) ou résoudre des défis plus important et plus difficile que les autres. Mais à causes de ses capacités, il est fréquent qu'il détruise son environnement, coûte de l'argent à la Compagnie et s'attire les

foudres du publique. Ainsi, il perd facile la reconnaissance et ce qui freinera sa « carrière ».

Les capacités Surnaturel :

- **Des pouvoir acquis** en cour de vie grâce à un accessoire, une connaissance ou des radiations (anneaux de pouvoir, magie, composition élémentaire, ...)
- Style de quête : **tout type**
- Evolution **dépendant** à la fois **d'accessoire et d'arbre de compétence.**
- Capacité de base dépendant d'une jauge de « mana »
- Accessoire surnaturel seulement
- Dégât d'environnement variable

Type de Héros avec des compétences dépendant d'un accessoire.



Type de héros magique qui utilise un accessoire pour améliorer ses compétences déjà acquises ou en maîtriser une qu'il ne possède pas.

Le héros surnaturel est le héros polyvalent usant de pouvoir particulier et d'équipement. Il peut évoluer de différente manière avec des malus plus faibles que les autres types de héros pour certain type de mission. Son plus gros désavantage vient de l'utilisation systématique de sa jauge de « mana » et peut donc devenir vite dépendant de consommable.

Les capacités « normal » :

- Des capacités que **tout Hommes peut maitriser** mais qui les amène au même niveau que les autres héros (arts martiaux, grande intelligence ...)
- Style de quête : - **standard (grand criminel, mafia, ...)**
 - Plus simple
 - Aide policière
- Arbre de compétence court
- **Beaucoup d'accessoire** disponible
- Dégât d'environnement variable

Le héros normal commence le jeu avec les moyens les plus faible, il dépend énormément des équipements et développe peu de compétence. De base, Il n'utilise pas de « mana », mais selon ce qu'il possède il peut devoir en utiliser ou user de munition dans le cas d'arme à feu ou à distance. Au final, il finira par rejoindre la puissance des deux autres types de héros.



Personnage avec peu de
compétence mais de puissant
accessoire

L'identité publique :

L'identité publique apporte des **bonus au personnage** et sert **directement le gameplay** puisque celui-ci passera par **des phases** ou il devra évoluer dans l'univers **sous cette forme**.

Le milliardaire :

Avantage :

- Bonus gain d'argent
- Facilité zone en haute société
- Bonus d'argent début du jeu

Désavantage :

- Difficulté en zone de crime



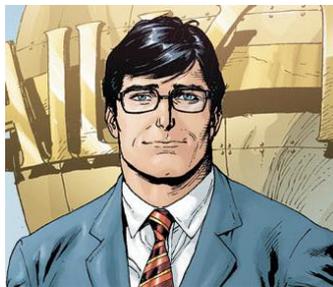
Le reporter :

Avantage :

- Bonus gain reconnaissance
- Facilité zone de crime
- Obtenir des infos sur personnage facilement

Désavantage :

- Difficulté en zone en haute société



Le séducteur :

Avantage :

- Petit gain d'agent sur pnj vaincus
- Facilité toutes les zone
- Capacité : discrétion

Désavantage :

- Malus gain de reconnaissance



Durant certaine phase, le personnage devra **évoluer sous son identité publique**. Il **évitera** le plus souvent **les combats** et **se concentrera** sur les **énigmes** de son environnement. Il pourra utiliser les capacités extraordinaires de son pendant héroïque mais sans se faire remarquer sous peine de « Game over ». Certaines capacités ne seront pas utilisables, comme celle donner par un équipement.

Le Costume

Ce qui fait l'identité d'un héros, c'est **son costume**. Le joueur pourra modifier son costume. La première fonction de celui-ci est de donner **un bonus de reconnaissance**.

Pour les héros qui ont besoin d'équipement, le costume pourra leur **donner des compétences spéciales**, par exemple, un gantelet-grappin permettra au personnage d'utiliser un grappin. Ou d'autres bonus, du type bonus de gain dans une ressources.



Ici un simple fermier



Veste du héros :

+999 de reconnaissance

Botte du héros :

Capacité : Course infinie

Mais quand, il porte son costume, il devient Link, le héros de la légende.

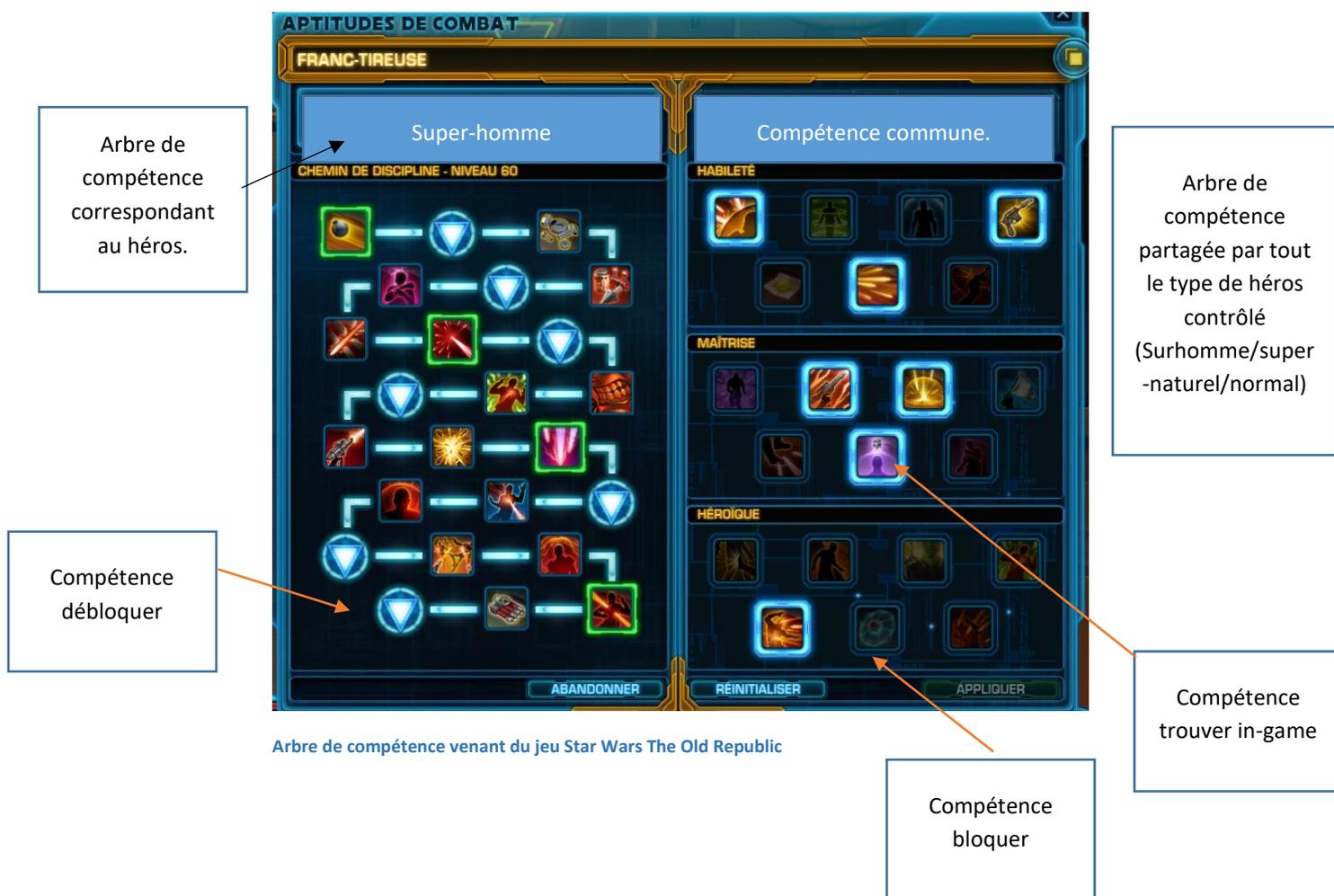
Ces quatre aspects sont **important** pour que le joueur **s'identifie** à son personnage, à son héros. Ils changeront la façon qu'a le personnage à progresser dans son monde.

Les ressources et l'évolution du personnage :

Outre la jauge de « mana » et autres consommables, il existe dans ce jeu **deux ressources fondamentale**, qui permettront au personnage d'évoluer et d'avancer.

L'arbre de compétence :

L'arbre de compétence permettra de **débloquer des compétences** durant le jeu. A chaque **nouveau palier** une **compétence prédéfinie** sera débloquer. A côté, durant l'exploration le joueur **gagnera des compétences définis** dans les **compétences commune** pour avancer dans une zone.



La reconnaissance :

Elle représente la **célébrité du héros**. Plus il en a et plus il a de liberté et de responsabilité. Elle est **une ressource fixe** qui grandit, se modifie en cour de jeu.

A terme de jeu, cela lui permettra de **participer à des quêtes secondaires** ou de devoir **atteindre un certain seuil** pour accomplir une mission principale.

Elle peut aussi être utilisée comme **condition pour l'obtention** d'un équipement ou d'une compétence.

Le gain de reconnaissance se fait **en fin de mission** et peut-être **influencer** par la possession d'**accessoire ou par le costume**, par gain fixe (+xxx) ou par multiplicateur de gain (x1,2).

Si le personnage cause trop de dommage à son environnement durant une mission, il peut en résulter une perte de reconnaissance.

L'argent :

En remplissant des missions, le personnage va **gagner de l'argent** qui lui servira principalement à **faire évoluer ses compétences**. Il pourra aussi trouver de l'argent en fouillant le monde qui l'entoure.



En investissant de cette ressource dans **l'arbre de compétence**, celui-ci **progressera**.

L'argent pourra être utilisé aussi pour acquérir des accessoires.

Durant la progression, le personnage pourra **ramasser des points de compétence** dédié ou **des items** lui permettant de progresser au moment voulu.

Exemple : pour passer un trou mortel dans un donjon :

- Le Surhomme trouvera un point de compétence pour la capacité super-saut.
- L'Homme normale trouvera un grappin.

LE CORE GAMEPLAY :

Le jeu se déroulera dans un **monde semi-ouvert**. D'abord bloqué à quelques zones, le personnage aura **accès petit à petit** au reste de la carte. Le personnage parcourra se monde pour sauver les personnes qui l'entourent contre de l'argent.



Voilà ce qui pourrait faire office de carte du monde, ou l'on pourrait deviner certain élément.

Clairement inspire de la série the Legend of Zelda

L'exploration :

Le personnage va évoluer dans **un monde immense** et pourra le visiter et le revisiter entre deux missions. Certaines zones se débloquent en cours de jeu.

En parcourant cet environnement, le joueur sera amené à comprendre petit à petit ce qui l'entoure, **découvrir des passages** qu'il n'aurait pas pu emprunter plus tôt et **trouver des compétences ou accessoires** en plus. Le joueur devra faire preuve de curiosité et de sens de l'observation.

La **Map est quadrillée**, ce qui veut dire, que les personnages joueurs ou non-joueurs **se déplacent de case en case** lors d'un mouvement et ils peuvent se déplacer sur une case déjà occupée. Ainsi, lorsque le joueur pousse le joystick de déplacement dans une direction le personnage suit la direction et change de case.

Le combat :

Le jeu mettra souvent le personnage **en opposition** avec des PNJs que ce soit **l'adversaire de base** avec **un pattern simple** ou un **Boss** avec des combats en **plusieurs phases et patterns**.

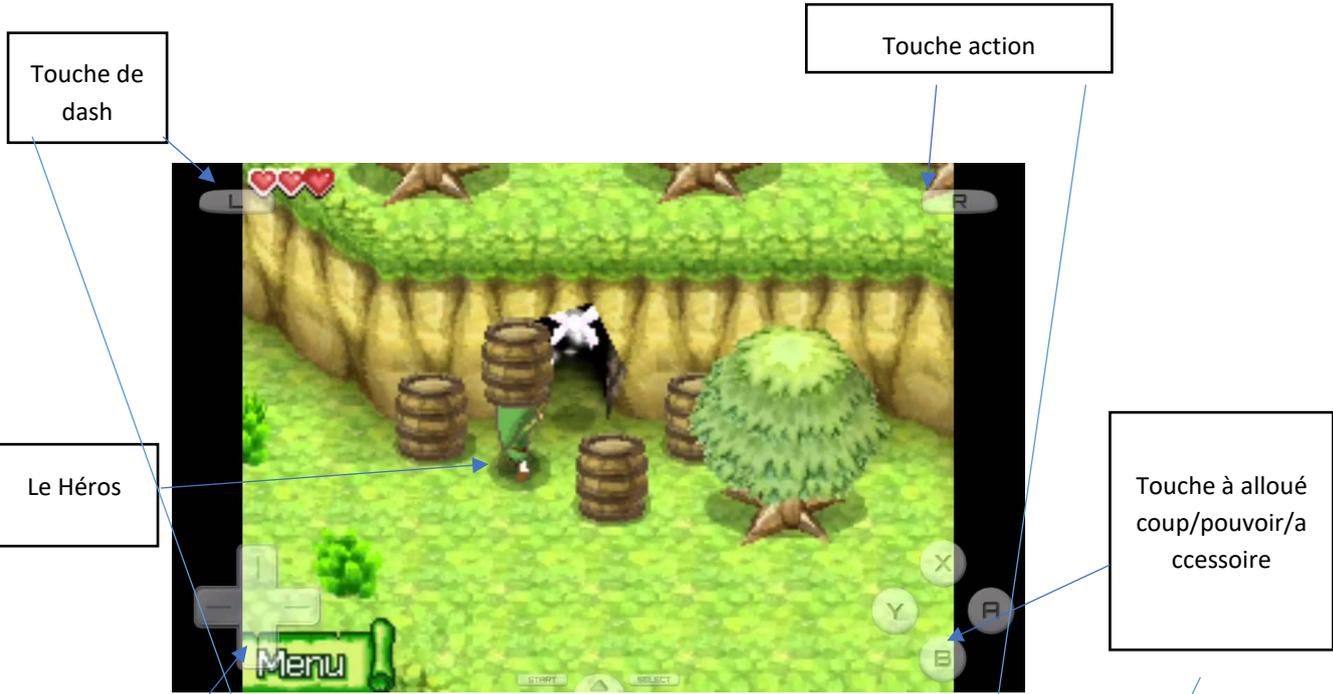
Il pourra les combattre en **utilisant les capacités** qu'il aura préalablement **associé aux touches A, B, X et Y** de sa **manette Xbox ONE**.

Aussi bien en suivant la mission principale, des quêtes secondaires ou simplement en explorant. Le joueur devra faire preuve d'observation, de dextérité et de réflexe pour relever tous les défis proposés.

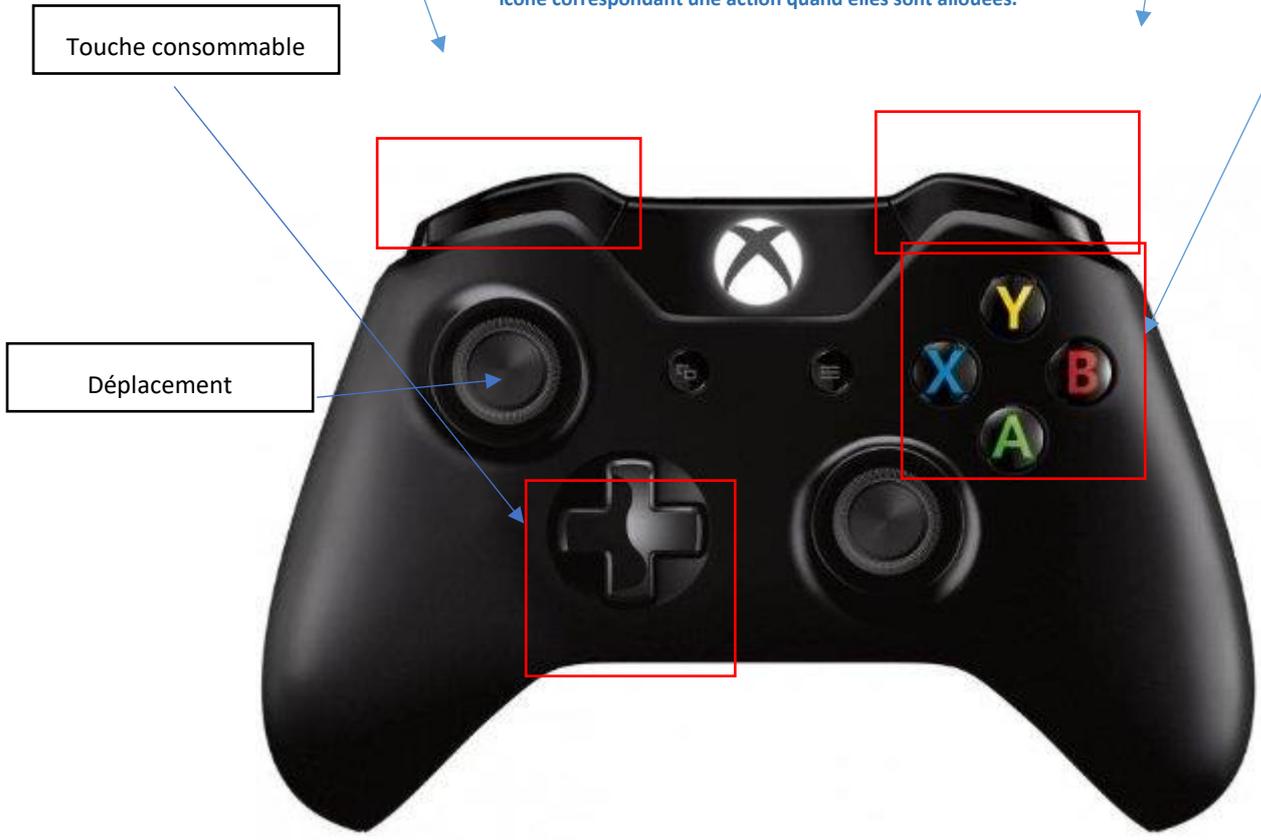
Les énigmes :

Pour avancer, le joueur devra **faire preuve de réflexion**. Il tombera en cour de jeu sur **de puzzle, des enquêtes et autres épreuves** qui lui permettrons de continué d'avancer où gagner des récompenses spéciales.

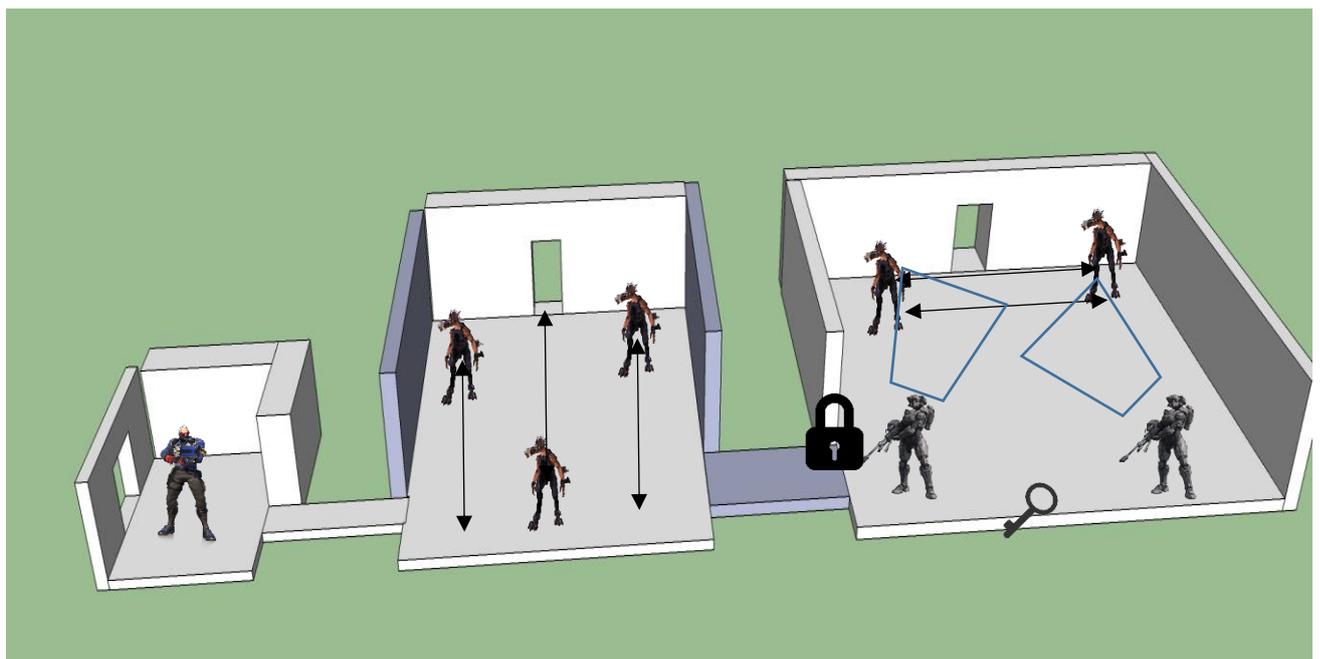
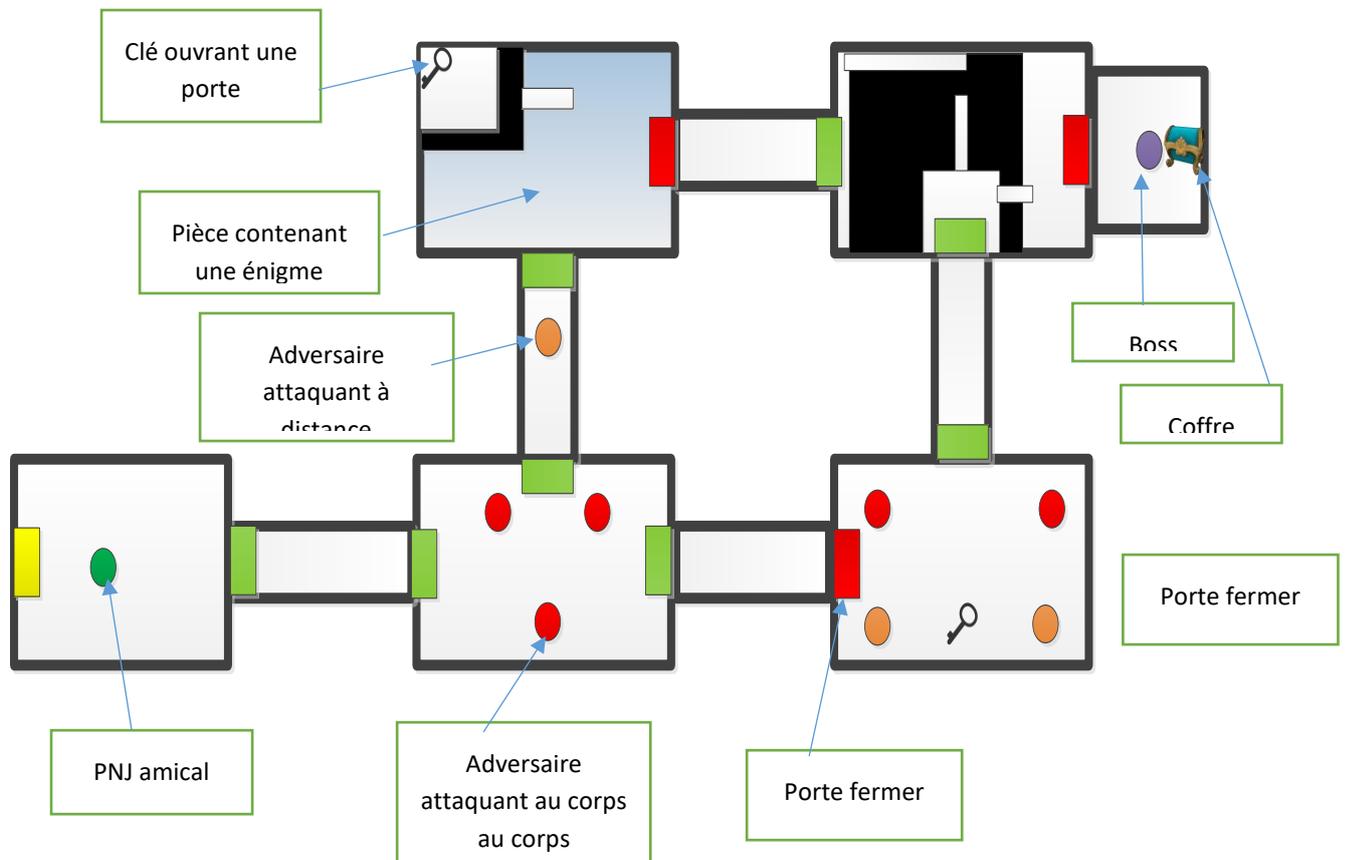
La vue in-game sera en **Top-Down 2D** centré sur le personnage ou fixe dans le cadre de zone/pièce exigus.



Ici, une caméra fixée sur zone avec le personnage. Le touche sont remplacer par une icône correspondant une action quand elles sont allouées.



LEVEL DESIGN :



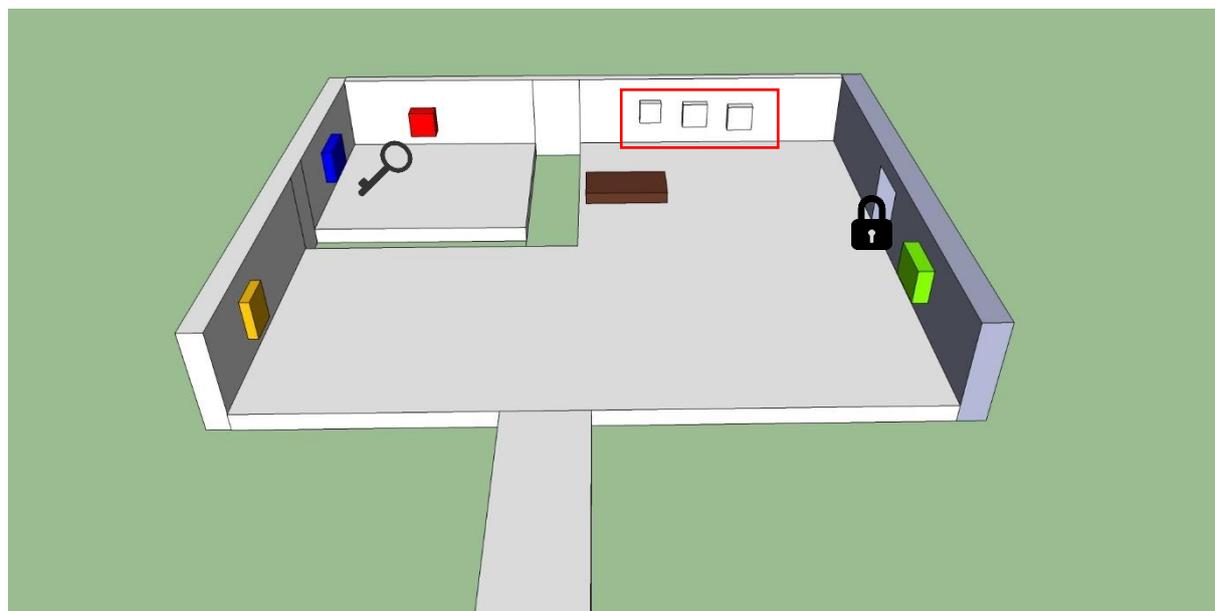
Le personnage entre dans **la première pièce** à gauche et trouve **un PNJ Amical** qui lui explique sa mission.

Il passe par la porte, arrive dans **un couloir** avec **une porte au bout**.

Il passe dans la porte. **Dans la pièce, trois PNJs** combattant au corps à corps, suivent **un pattern de mouvement en allé retour** d'un mur à un autre. Lorsque le personnage passe devant, **ils accélèrent et suivent le personnage** pour le frapper. Ils continuent à suivre leur pattern si rien ne passe devant eux. Il y a **une porte** en face de la première porte et une sur le mur de gauche.

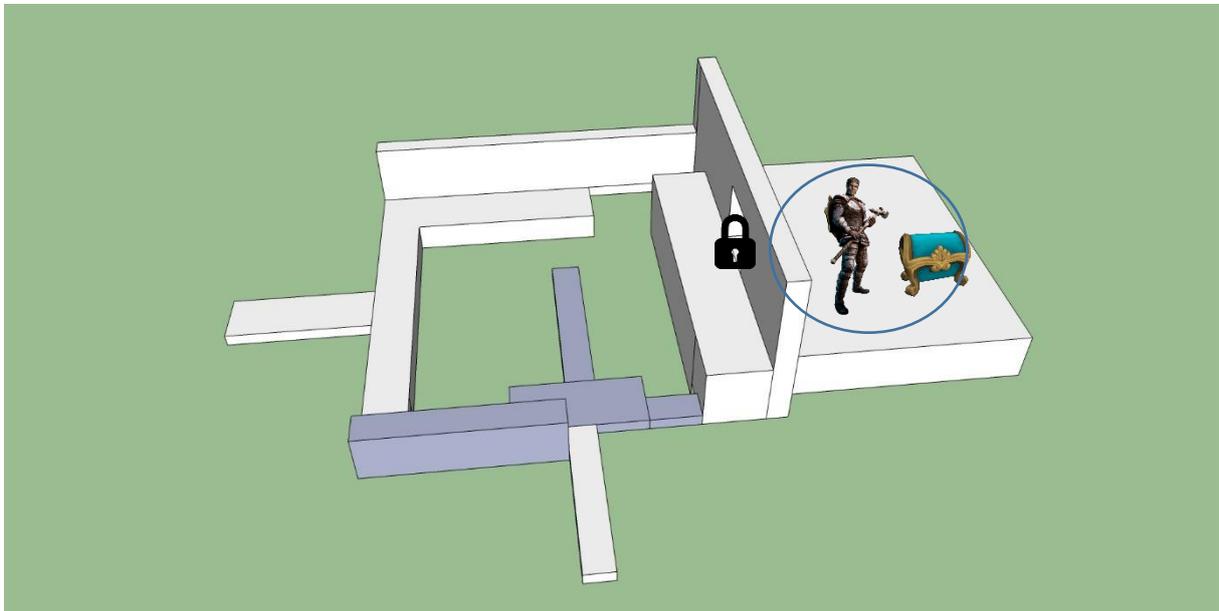
La porte sur le mur de droite mène à **un couloir** avec une **porte fermé** au bout. Derrière, **une grande pièce** avec une porte sur le mur à droite de porte fermée.

Quatre PNJ, deux au corps à corps qui patrouille devant la porte, et 2 à distance qui regarde en direction de la porte. Si le **joueur passe dans leurs champs de vision**, ils **tirent toute les 4 secondes**. Ils reculent quand le joueur s'approche et s'arrête pour tirer à une certaine distance. Quand tous les PNJs sont mort, un accès à **un coffre contenant une clé** est disponible.



Dans cet pièce, le joueur sera confronté à **une énigme**, pour ouvrir la porte sur la droite. Il y a **quatre écrans de « couleur » numéroté**. La clé permettant d'ouvrir la porte est hors d'atteinte, pour ceux n'ayant pas les bonnes capacités, ils devront, grâce aux écrans portant au fond à droite, faire **correspondre les couleurs aux numéros**. Ces écrans peuvent utiliser tout le spectre de couleur. **Celui-du milieu comporte deux chiffres**.

Une fois résolu, un pont apparait reliant le sol à la plateforme. Le joueur peut ouvrir la porte.



Le personnage **arrive par la gauche**. Sur sa droite une porte ouverte, en face une porte fermé. Il **longue le mur** par le haut. Arriver au bout, il peut sauter sur la longue **plateforme en contrebas**.

S'il saute, il **ne pourra pas remonter**. Au niveau de la porte, il peut apercevoir **une échelle** pour monter au niveau de la **porte fermé**.

En passant par la porte ouverte, il rejoindra la pièce à quatre ennemis expliquer plus haut. En complétant cette pièce. La porte fermée deviendra ouvrable.

A l'intérieur, un boss a deux patterns. Le premier, il **tourne autour de la pièce et charge tous les trois coins.** Le deuxième, il **court toujours en tournant en resserrant le cercle** puis en suivant le joueur. **Au quatrième tour, il s'arrête puis reprend au bout de 5 seconde.** **A sa mort, un coffre apparaît** avec une récompense pour le joueur. Celui-ci pourra ressortir en passant par la dernière pièce visitée dont sa seconde porte est maintenant ouverte.

LA DIFFICULTE :

Au début du jeu, la **difficulté sera basse** pour permettre au joueur de **maîtriser les contrôles.**

En avançant dans le jeu, les énigmes demanderont plus de réflexion et pourront se s'étendre à plus d'une zone.

Les ennemis auront des patterns plus compliqués et demanderont plus de dextérité au joueur.

SITUATION :

Les quinze premières minutes :

Le joueur n'a pas la main et une cinématique d'introduction se déroule .

Ensuite, le joueur arrive sur un **écran de sélection** pour son genre héros, son type pouvoirs de base puis son identité publique. Il peut naviguer entre tous les choix grâce au stick gauche et les valider grâce à la touche Action (RT)

Après cela, l'écran de jeu apparait avec le personnage au centre de l'écran de dos, **en vue Top-Down.** Il se trouve dans un bâtiment. Un bureau devant lui avec un PNJ.

Pour parler à ce PNJ, En appuyant sur RT, une boîte de texte s'ouvre pour simuler une conversation. Il apprend qu'il doit passer par la porte si situer à sa gauche. Le personnage passe la porte en s'approchant de celle-ci en poussant le stick dans sa direction une fois en contact avec celle-ci.

Le personnage arrive dans un couloir trois PNJ sont présent, s'il leur parle, le joueur apprend qu'il va subir une épreuve pour apprendre à contrôler son personnage.

En sortant du couloir, il arrive dans une pièce avec une autre porte fermé à l'autre bout, un PNJ se trouve au centre. En lui parlant, le PNJ lui révèle comment va se dérouler l'épreuve. Ordre lui est donner de passer la porte qui était fermé jusqu'à maintenant.

Dans cette nouvelle zone, le joueur n'a plus la main, le personnage arrive ce place au centre et une boîte de dialogue s'ouvre et explique que pour passer dans la pièce suivante, il faut résoudre une énigme.

Le joueur reprend la main. La porte est bloquée par un ensemble de bloc (façon puzzle), qu'il va de voir pousser ou tirer dans le bon ordre et dans le bon sens pour accéder à la porte. Une fois réussi, le personnage peut emprunter la porte.

Dans la seconde pièce, un PNJ hostile spécialisé dans le corps à corps fait face à la porte. Là, le jeu se met en pause et le joueur obtient une explication de comment combattre. Il doit utiliser les compétences avec les touches A, B, X et Y de la manette. Le jeu reprend et laisse le joueur frapper le PNJ pendant 6 coups. Puis le jeu se remet en pause. Un texte apparait et apprend au joueur que lorsqu'il appuie sur LT, le personnage effectue un dash. Le jeu reprend est le joueur a pour objectif d'éviter 5 attaque grâce au dash. Après cela, le joueur doit battre définitivement ce PNJ. Une fois effectuer, deux ennemis apparaissent. Et le joueur obtient pour objectif de battre ces deux ennemis.

Quand ceux-ci sont battu, il apprend qu'il doit sortir retourne voir le PNJ de la première pièce.

Situation intermédiaire :

Le joueur se retrouve sous son identité publique (ici un milliardaire) dans une réception mondaine. Il a pour mission de récupérer un élément dans un bureau. C'est la nuit et la salle est éclairée par un immense chandelier.

Autour de lui, il y a une vingtaine de PNJ, lorsque le joueur leur parle, certains ne lui apprennent rien d'autre lui donne des informations sur des éléments secondaires.

Au bout de la salle, il trouve sur le mur de droite une porte-fenêtre donnant sur le balcon. Un garde reste devant et bloque la sortie. Si le joueur lui parle, il apprendra qu'une carte du bâtiment se trouve dans une salle à l'étage.

Un interrupteur se trouve sur le mur du haut à gauche. Lorsque le joueur l'actionne la lumière s'éteint et le personnage s'éloigne tout seul. Le joueur peut se reprendre le contrôle. Les PNJ commencent à paniquer. Le garde devant la fenêtre quitte son poste pour venir allumer la lumière et revenir à son poste. Et regarde dehors puis reprend sa position initiale.

En s'approchant des tables, la touche action apparaît avec la phrase 'renverser la table'. Si le joueur le fait à la vue de tous il obtiendra des malus d'argent. Le joueur va s'éteindre la lumière puis renverser une table sur le chemin du garde avant qu'il ne rallume la lumière. Le garde glisse et s'assomme. Le joueur peut passer tranquillement par la fenêtre.

Sur le balcon, il remarque une échelle qui monte s'approche et appuie sur RT pour monter. Il rentre dans une pièce éclairée avec un garde qui lui tourne le dos. Le joueur l'attaque par derrière pour l'assommer. Un coffre se trouve dans la pièce. Le joueur a la possibilité de le forcer ou de trouver la clé. Le joueur choisit de forcer et grâce à sa super-force l'ouvre, il obtient la carte du bâtiment.

Il sort par la seule porte de la pièce et arrive dans un couloir. Donnant sur quatre pièces et un ascenseur. Grâce à la carte, il comprend que seule une pièce peut l'intéresser, celle près de l'ascenseur. Un placard où il décide de prendre son identité héroïque en rentrant dedans.

En ressortant, il appelle l'ascenseur. Rentre et passe dans la seconde zone.

Situation Hard :

Le personnage arrive dans un couloir. Le couloir est un immense trou mortel où seule une passerelle joint les deux bouts. Le personnage avance.

Après quelque pas, des fentes s'ouvrent sur le long des murs. Des tirs de lasers lui sont adressés. Le joueur dash une fois, puis court tout droit pour rejoindre la porte. Quand les tirs se rapprochent, il dash une nouvelle fois. Arriver vers le fond, les armes s'arrêtent. Le héros passe la porte.

Là, un Boss l'attend. Il attaque le personnage.

Il saute en l'air puis smash à la position de l'avatar du joueur. Le joueur dash en avant pour éviter, tape deux fois et recule. Le Boss se retourne avance de manière hasardeuse sans jamais cesser de regarder le personnage puis charge d'un coup. Le joueur esquive et le boss s'assomme contre le mur pour 4 secondes. Le joueur réussit à le taper 2 fois.

Cette séquence se répète deux fois. Puis, le boss saute une nouvelle fois l'air et smash encore la position du personnage. Puis, deux fentes apparaissent sur les murs, et tirent. Le premier pattern du Boss recommence mais il smash deux fois par saut maintenant et charge quatre fois plutôt que trois.

Après cela, le Boss charge en avant et rebondit contre les murs et détruit une fente au troisième coup contre le mur faisant cesser un tir. S'il touche le personnage, Il recommence son dernier pattern jusqu'à destruction de la deuxième fente.

Puis, il avance lentement vers le personnage, frappe deux coups rapides et un troisième en zone droit devant. Puis s'arrête 4 secondes. Le Héros peut le frapper. La phase continue 2 fois. Puis le boss est vaincu.