

Miyako's Soul



Tower Defense.

Jeu Solo

Date de lancement 28 Mars 2023

Concept et résumé :

Mamoru était un mangaka et un père exemplaire mais un malheureux accident de voiture lui ôta la vie de manière brutale et soudaine, laissant Miyako, une jeune fille de 11 ans seule avec sa mère Fuji.

Un soir, Miyako décide de s'enfuir de la maison pour aller sur la tombe de son père afin de trouver du réconfort. Fatiguée et triste, elle finit par s'endormir dans le cimetière où elle passera la nuit. Mais dans ce cimetière rode de mauvais esprits qui tentent d'envahir les rêves de Miyako et de gâcher les souvenirs qu'elle a de son père. Heureusement pour elle, l'esprit protecteur de son père est là et il fera tout pour la défendre.

MIYAKO(Enfant d'une belle nuit) MAMORU(Protecteur)

Miyako's Soul est un tower defense où des mauvais esprits progressent sur une grande carte avec pour objectif de passer sur différents checkpoints avant d'atteindre Miyako au bout du parcours. Il faudra construire vos tours (Haniwa) judicieusement pour tous les éliminer.



Image issue du jeu Starcraft 2 - Gem TD

Notre idée est de donner au joueur la liberté de créer son propre labyrinthe. Pour cela on utilisera des Checkpoints qui sont des points sur lesquels les esprits doivent impérativement marcher pour pouvoir continuer leur chemin ainsi que la possibilité de créer des Haniwas n'importe où sauf sur les checkpoints et éléments de décors.

Personnage Principal :

Le personnage principal de l'histoire est Miyako, la fille de Mamoru. Depuis la mort de son père, la petite fille est extrêmement triste et ne s'en remet pas. De plus, sa mère Fuji est devenue instable et colérique ce qui rend la vie de la jeune fille d'autant plus difficile.

Dans le jeu, vous incarnez Mamoru. Votre objectif est de protéger le monde des rêves de Miyako en construisant des tours sous forme de Haniwa qui ont différentes capacités d'attaques avec différents effets.

Durant son vivant, Mamoru était un mangaka. Il utilisera donc ses talents en dessin pour matérialiser des haniwa dans le monde des rêves.



Image non issue du jeu

Gameplay :

Notre objectif avec le gameplay de Miyako's Soul est de créer un tower defense qui donne un challenge au joueur dans la réalisation du labyrinthe. Il devra être créatif et ingénieux pour parvenir à réaliser un labyrinthe complexe permettant de ralentir suffisamment les ennemis afin de tous les éliminer.

Un boucle de gameplay se déroule la façon suivante :

- Le joueur construit ses tourelles sur le terrain.
- Le joueur lance la vague d'ennemi en appuyant sur le bouton.
- La vague d'ennemis apparaît et commence à parcourir le chemin.
- S'il possède suffisamment de ressource le joueur peut rajouter des tourelles pendant la vague.

La difficulté technique du projet est de réaliser sur Unreal Engine 5 un niveau qui met au défi le joueur, autant dans la réalisation de son labyrinthe que dans le choix de ses tourelles pour survivre jusqu'à la dernières vagues. Il faut aussi ajuster le comportement des ennemis et s'assurer qu'ils ne se bloquent pas ou décident de ne plus bouger.



Image issue du film : Princesse Mononoké.

L'univers du jeu :

Nos intentions en level design sont de retranscrire les émotions de tristesse et de solitude de Miyako. Étant donné qu'elle se trouve dans un cimetière, les couleurs sont sombres et froides; les éléments du décors sont ceux que l'on peut retrouver dans un cimetière japonais tel que le cimetière d' Aoyama à Tokyo.

Au contraire, les tourelles sont des dessins du père avec l'intention de protéger la petite fille, elles seront donc plus vivantes, elles prendront la forme de Haniwa qui sont des terres cuites japonaises.



Exemple de design pour les tourelles.

Mécanique de jeu :

Le niveau est une grande carte avec un parcours défini par 3 checkpoints qui sont des points sur lesquels doivent marcher dans l'ordre pour pouvoir progresser (Checkpoints 1 suivie du 2 puis du 3 pour ensuite rejoindre la fin).

Sur cette carte sont disposés les emplacements des tourelles, le joueur doit cliquer dessus pour avoir accès au menu de choix des Haniwas et les créer. Il doit bien évidemment veiller à ne pas bloquer le chemin auquel cas les ennemis détruiront la tourelle la plus proche d'eux.

Chaque tourelle a un coût en Hitodama. Ils s'obtiennent en début de partie pour les premières défenses mais aussi après chaque élimination d'un ennemi et à la fin d'une vague. Il faut les dépenser avec soin entre des Haniwas qui tirent et tuent les ennemis, et des murs qui servent à faire progresser le labyrinthe sans avoir d'effets néfastes sur les ennemis.



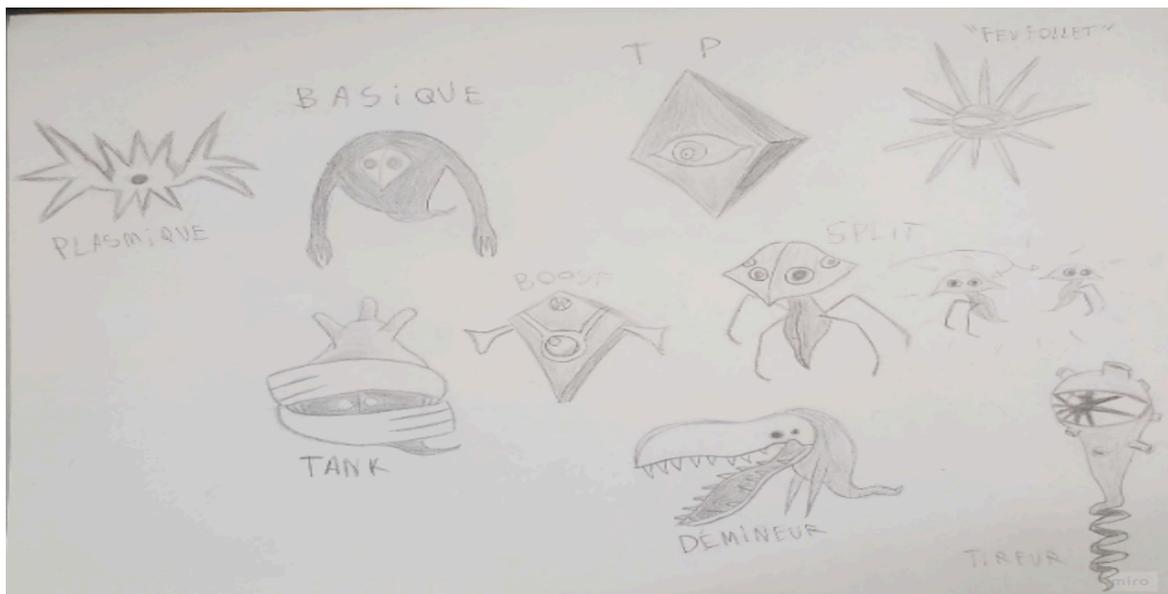
Exemple de labyrinthe créé par les tours.

Ennemies et boss :

Basique / Rapide / Tank / Healer / Diviseur / Feu Follet et le Boss le Leader

Différents ennemis viendront attaquer Miyako dans son sommeil, voici la liste :

- Basique -> Il s'agit de l'ennemi de base.
- Rapide -> Un ennemi plus fragile mais plus rapide.
- Tank -> Bien plus résistant, mais plus lent.
- Diviseur -> Un ennemi plus résistant de base mais plus lent, à sa mort il se divisera en 2 ennemis plus faibles et plus rapide sur sa position.
- Feu Follet -> Le feu follet est plus faible, mais sa vitesse peut surprendre car elle change de manière aléatoire.
- Healer -> Plus résistant que l'ennemi de base, mais légèrement plus lent, le healer soignera ses alliés à intervalle de temps régulier.
- Boss de fin -> La menace ultime, extrêmement résistante mais très lente. Ce boss fait apparaître des ennemis tant qu'il est en vie.



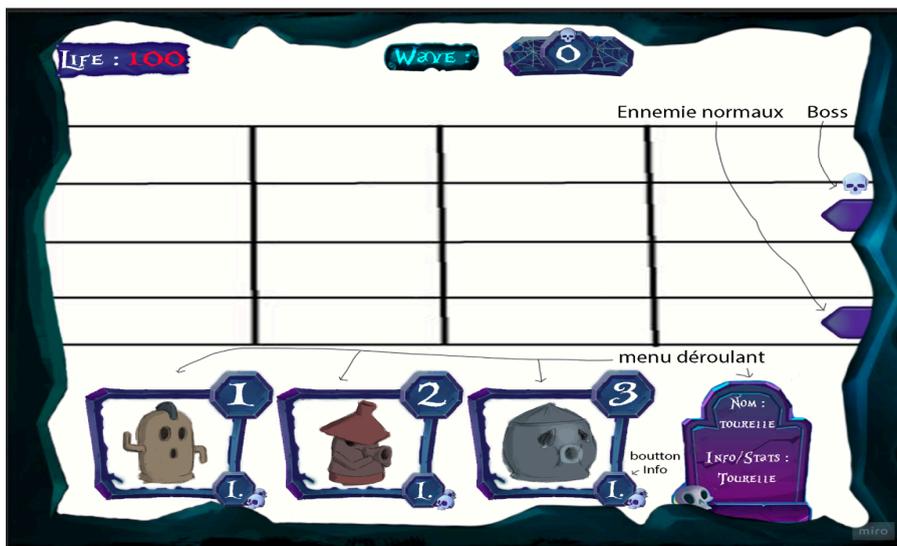
Première idée de représentation d'ennemi.

Interface Caméra et Musique :

Le jeu se passe en Caméra top down, c'est-à-dire une vue du dessus légèrement inclinée qui pourra être déplacée de haut en bas et de gauche à droite.

L'interface de base indique votre vie, vos Hitodama(ressource) et aussi à quelle vague vous êtes, ainsi qu'un bouton pour la lancer. Lorsqu'on clique sur les emplacements, un menu apparaît pour vous permettre de choisir quelle tourelle vous souhaitez construire.

Pour les musiques, nous avons fait le choix de les produire avec nos moyens, ce choix nous permet de transmettre exactement les émotions désirées pendant l'expérience de jeu.



Monétisation et bonus :

Miyako's Soul sera distribué sur EpicGame au prix de 5€. Des extensions avec des tourelles supplémentaires, de nouveaux ennemis et des niveaux plus exigeant seront développé dans le futur.