

Hanado

The Flower's Path

Hanado

The Flower's Path

Alexandre Sai
Guillaume Pangaud
Pierre Didier
Nathan Feder-Bedar
Aurélien Harcaut

Sommaire

Introduction **4**

Introduction

Pitch	4
Hanadō	5
Intentions	6
Overview	7

Présentation du jeu **7**

Présentation

Intentions	8
Expérience joueur	9
3'Cs	10

Conception du jeu **10**

Direction Narrative

La société humaine	11
Les yōkai	12
Hana, Hankotoba & Hanadō	13

Direction Artistique

Environnement	15
Character design	16
Assets 3D	17
Animations & VFX	18
Univers sonore	19

Ergonomie

Les codes du genre Hack'n Slash	20
Interface	21

Gameplay

Game loop	22
Fleurs-reliques	23
Bosquet de fleurs	24
Gameplay de combat	25
Gameplay Narratif	26
Level design	27

Direction Technique

IA de combat	28
Systèmes modulaires	29
Système narratif	30
Challenge techniques & performances	31

Communication & Business **32**

Communication

Stratégie de communication	32
Persona	33
Actions de communication	34
Timeline de mise en oeuvre	36

Marketing

Analyse des tendances	38
Positionnement marché	39
Concurrence	

Business

Stratégie de financement et distribution	40
Planning de production	41
Budget global	42
	43

Organisation & équipe **44**

Organisation

Organisation du projet	44
Méthodologie agile	45
La team	46
	47
	48

Annexes **48**

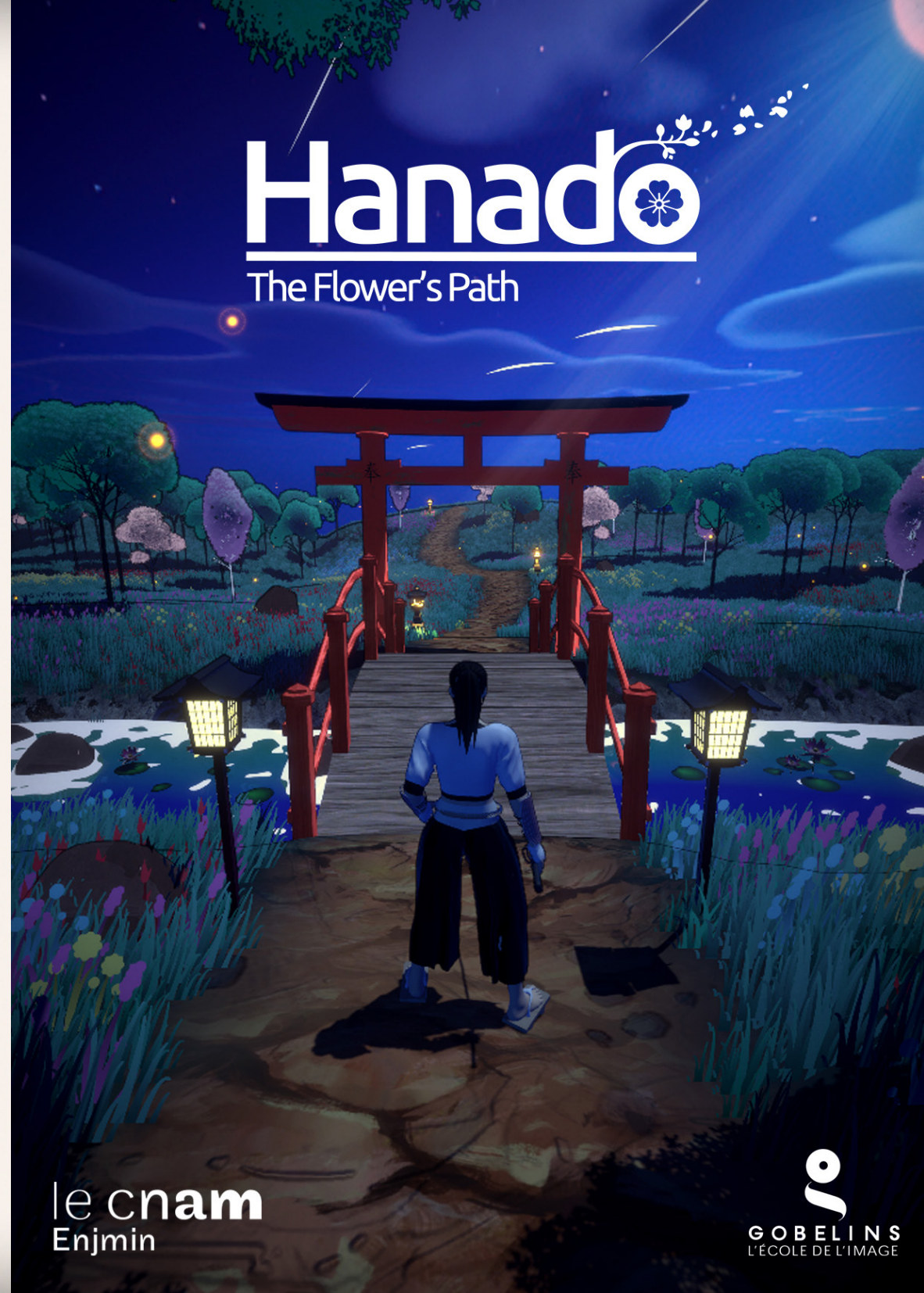


Hanado

The Flower's Path

“Plongez au coeur d’un univers mystique inspiré de l’Histoire et de la culture japonaise. Dans un monde en pleine ère industrielle, vous incarnez Hana, une jeune orpheline élevée par des yokai. Maîtrisant l’art du combat et la magie des fleurs, Hana fera face à un monde féroce où esprits et humains se livrent une bataille sans merci.”

Au fil de ses rencontres, le joueur devra restaurer l’équilibre qui a été rompu et tenter de découvrir les origines d’Hana. L’avenir du pays repose entièrement entre les mains du joueur, qui utilisera le langage des fleurs pour faire progresser la narration.



Hanadō



Action RPG - Hack'n slash
3D en vue top down



Solo player
6h à 10h de jeu



PC puis portage
consoles



Vétéran du genre
et casual lover

Hanadō : the flower's path est un Action RPG basé sur le genre du **Hack'n Slash**. Le jeu est expérience **solo-player** et possède une **durée de vie entre 6 et 10h**. Hanadō commencera avec un support PC pour ensuite partir sur un portage console. Le jeu cible les **vétérans du genre** Hack'n Slash de par son gameplay mais aussi les **casual lovers** grâce à sa direction artistique et son univers.



Intentions

Japon et folklore

Hanadō : the flower's path est né de notre intérêt commun pour la culture nipponne et plus précisément pour son folklore. Le Japon regorge de créatures surnaturelles issues des mythes et légendes locales. Ces esprits appelés *yōkai* possèdent tous des caractéristiques qui leur sont propres. Leurs formes, leurs motivations et leurs origines sont chacune plus authentiques les unes que les autres. Certains *yōkai* sont inoffensifs tandis que certains vont au contraire se montrer agressif envers les humains. Cet ensemble de créatures forment un terreau narratif riche et nous avons donc souhaité nous en inspirer afin de construire les logiques qui régissent notre univers.

Nos piliers

Nos premières intentions ont permis de définir le jeu dans ses grandes lignes. Pour définir les lignes directrices de la conceptualisation du jeu, l'équipe c'est basé sur **quatre piliers** durant tout le long du projet. Une ambiance marquée et **imprégnée par notre univers** et la possibilité de faire évoluer la narration en **influençant les personnages**. Mais également apporter au joueur **un gameplay de combat personnalisable** ainsi que du loot et de **la jouabilité**.

Le langage des fleurs

L'élément central qui lie notre univers, notre gameplay et notre direction artistique est le Hanakotoba, signifiant le langage des fleurs. Cet art séculaire japonais vise à exprimer symboliquement ses émotions par l'intermédiaire de fleurs. Chaque fleur possède une signification qui lui est propre, formant ainsi un riche lexique de fleurs et d'émotions. Le Hanakotoba nous a immédiatement inspiré, car il mêlait de façon allégorique la symbolique des fleurs et cette dimension poétique, propre à la culture japonaise. La fleur de cerisier étant le symbole nationale du Japon, nous avons donc choisi d'élaborer notre jeu autour des esprits japonais et de la symbolique des fleurs.

L'appel du combat

Tout comme dans les récits mythologiques grecs ou nordiques, les légendes japonaises nous dépeignent des histoires opposant de valeureux héros face à des légions de créatures toutes plus dangereuses les unes que les autres. Le Sarugami, aussi appelé "dieu singe" est un *yōkai* décrit comme "plus grand, plus vicieux et plus intelligent" que les singes habitant l'île. Selon les folkloristes japonais, le Sarugami avait pour habitude d'enlever les jeunes femmes des villages en contrebas. Ainsi, de courageux héros furent appelés pour sauver les victimes et vaincre le Sarugami.

Les légendes autour des *yōkai* se prêtent donc à l'aventure, au combat et à l'exploration. Nous avons donc opté pour un genre vidéoludique qui met en valeur ces récits d'aventures tout en mettant le joueur à l'épreuve : le *action rpg* de type *hack and slash*. Nous avons choisi ce genre vidéoludique, car il offre la possibilité au joueur de personnaliser et faire évoluer son personnage tout en apportant du dynamisme au cours des combats.



Overview

But du jeu

Dans Hanadō : the flower's path, **le joueur contrôle Hana**, le personnage principal, à travers l'empire de Tōishū, un pays déchiré par un conflit entre différentes factions yokai et humaines. Hana devra se défendre contre toutes sortes d'ennemis durant son périple. Le joueur devra **instaurer un nouvel équilibre dans l'empire** en progressant dans les différentes zones, en exerçant son influence sur les différentes factions ou en les aidant.



Conditions de victoire

Pour remplir les conditions de victoire de Hanadō : the flower's path, le joueur devra résoudre les différents conflits au sein du pays pour ainsi **résoudre la guerre entre les différentes factions**. Les actions du joueur détermineront les forces en présence et les alliances lors de **l'affrontement final, dont l'issue mettra un terme à la guerre**.



Core gameplay

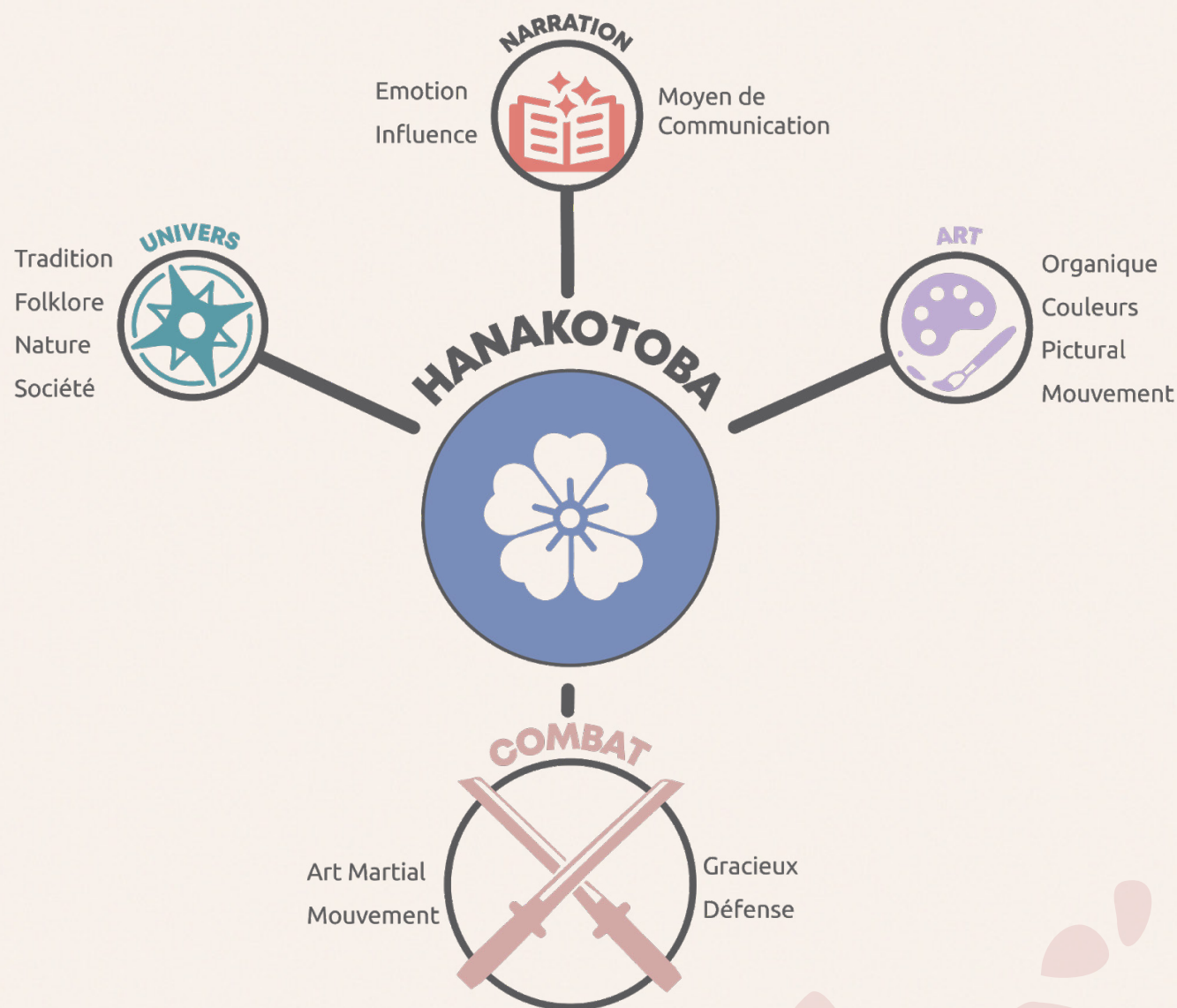
Les features principales de Hanadō sont les suivantes. **Combattre des ennemis** à l'aide de sorts et combos attribués par les Fleurs-reliques. **Customiser son personnage** pour gagner en puissance grâce à un arbre de compétences et des items. **Influencer les personnages** pour faire progresser la narration.



Expérience joueur

Hanadō : the flowers path cherche à créer une expérience de Hack'n Slash avec un gameplay de combat dynamique, simple à maîtriser ainsi qu'un système narratif inspiré du **Hanakotoba**.

Le gameplay du joueur sera rythmé par des phases de narration et d'exploration plus **lentes, contemplatives** des zones du jeu. Dans ces zones, le joueur trouvera des ennemis à combattre dans des phases de combat **rapides et dynamiques**. L'idée est de faire ressentir un gameplay plus posé et calme durant les phases narratives et un gameplay plus vibrant et jouissif durant les phases de combat. Le monde ouvert que propose Hanadō est rempli de personnages, objets à trouver et zones pour susciter la **curiosité** et la **soif d'exploration** du joueur sans pour autant trop le guider dans son périple.



3C's

Caméra

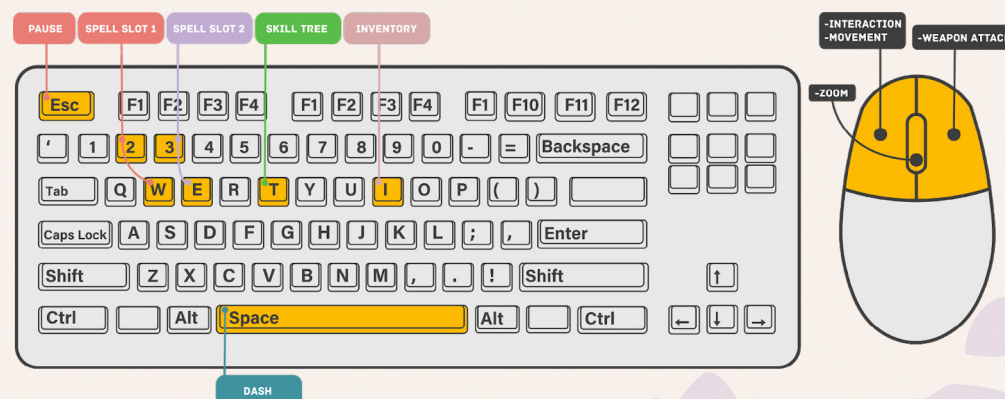
Vue de haut suivant le joueur (perspective, 60°), avec un degré de liberté de 15° en rotation, et zoom/dézoom possible.

Character

Hana peut se déplacer, attaquer des ennemis, lancer des sorts, ramasser des objets, interagir avec l'environnement, dialoguer avec les personnage.

Controller

Au clavier et à la souris. Interaction et Déplacement au clic gauche de la souris, Attaque à l'arme au clic droit, le curseur permet aux attaques d'être directionnelles, Espace pour dash, Q-W-E pour lancer des sorts, 1-2-3 pour influencer les émotions, T pour ouvrir la fenêtre des compétences, I pour ouvrir l'inventaire et la molette de la souris pour zoomer avec la caméra.



Univers et synopsis

L'histoire se déroule dans l'**empire de Tōishū**, une île fictive **inspirée du Japon**. Cet empire est inspiré de plusieurs périodes historiques japonaises : **les ères Heian, Edo et Meiji**. L'ère Heian correspond à la fin de l'Antiquité japonaise et l'ère Edo à l'ère pré-industrielle. Elles correspondent aux deux premiers **âges d'or des yōkai**. L'ère Meiji est l'ère de l'industrialisation du Japon sous l'influence occidentale. À cette époque, les yokai ont failli disparaître de la culture japonaise, et ont été remis au goût du jour au travers des mangas et des films d'animation.



Inconnu, Tokyo ginza street, 1904 Photographie

Dans l'empire de Tōishū, **les yōkai** ne sont pas que des objets de fable, mais des créatures réelles, vivant en parallèle des humains, possédant des pouvoirs surnaturels. Certains yokai sont facétieux, et les humains essayent de se protéger de leurs méfaits. D'autres sont protecteurs, et les humains leur dressent des autels.

L'empire de Tōishū est en pleine **expansion industrielle**. De nouveaux moyens de production agricoles et de nouvelles opportunités économiques dans les milieux ruraux permettent d'enrichir la population, et donc de diminuer le banditisme. La modernisation s'accompagne d'une modernisation de l'armée, et des guerriers menés par des bureaucrates aristocrates locaux s'occupent de la sécurité dans les campagnes.

Pour les yokai, l'industrialisation est plutôt néfaste. L'expansion géographique se fait aux dépens du territoire naturel de certains yokai, tandis que l'évolution des mœurs et des pratiques brisent certaines relations ancestrales entre les humains et les yokai. Certains yokai voient les humains comme une menace, et décident de se défendre par la force.

Dans cet univers, vous incarnez **Hana**, une jeune fille humaine élevée par des **yōkai**. Depuis son enfance, elle observe la société humaine de loin et vit heureuse avec les créatures surnaturelles de sa forêt.

Mais l'essor industriel met en péril l'existence des yokai. Les humains empiètent chaque jour davantage sur sa forêt, ne laissant que peu de place aux esprits qui y habitent. Si elle souhaite que la nature retrouve un **équilibre** permettant la cohabitation, elle doit se rendre chez les humains.

Armée de son talent inné, le Hanadō, Hana se lance dans un voyage pour comprendre son pays et le faire basculer dans un nouvel équilibre.



Temple Heian-jingu, 794-1184, photographie

La société humaine

Le pouvoir impérial central est basé autour d'une cour. Dans cette cour, des aristocrates gravitent autour de l'empereur et essayent de gagner ses faveurs. Pour la famille impériale, l'essor technologique est le début d'un nouvel âge d'or de Tōishū. L'empereur ne veut pas rater cette occasion de **renforcer son pouvoir central**. Ainsi, il initie des travaux d'aménagement du territoire, promeut les arts et la culture, et modernise son armée pour résoudre les problèmes de banditisme et pacifier les régions rurales.

Loin des intrigues de cour, deux familles aristocratiques de province profitent des campagnes de pacification pour renforcer leur **pouvoir militaire**, ce qui est facilité par des attaques de yokai de plus en plus intensives. Au cours du jeu, elles déclenchent une **rébellion** pour tenter de scinder l'empire en trois territoires. La défense de pays est alors en partie négligée, et les attaques de yokai sont un élément perturbateur dans cette guerre entre humains. Dans les zones rurales, l'industrialisation s'accompagne de nombreux changements.



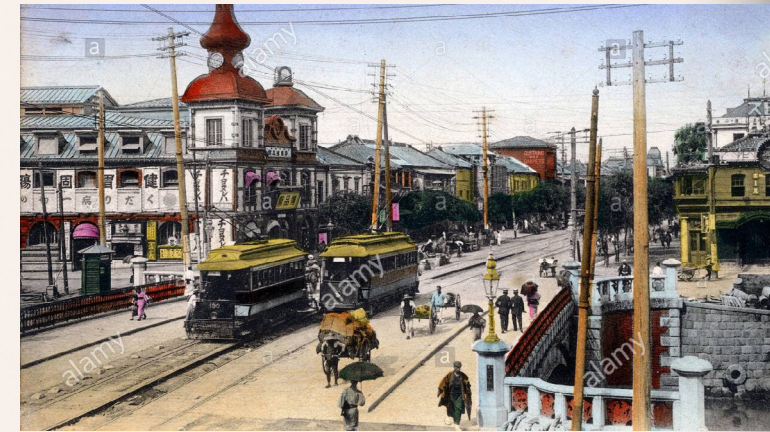
Inconnu, Rouleaux illustrés du Dit de Heiji, XVIIIème siècle peinture à l'encre

D'un point de vue **économique**, la modernisation des outils de production agricole réduit drastiquement la main d'œuvre nécessaire dans les champs. Les premières usines du pays se développent, transformant des productions traditionnelles locales en productions de plus grande envergure.

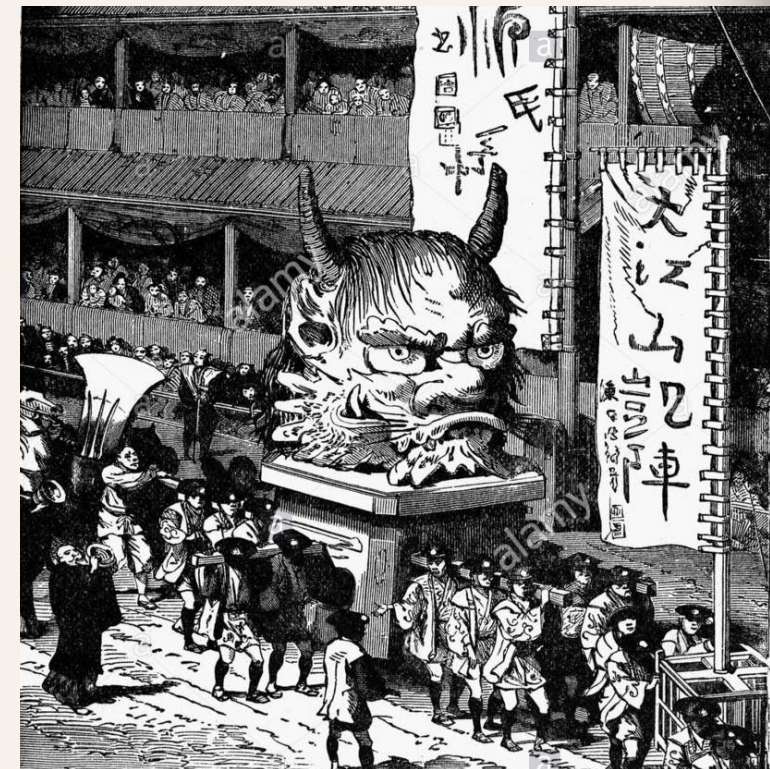
Certaines villes de province auparavant modestes deviennent de véritables **zones urbaines**, notamment grâce au développement d'un réseau de voies ferrées. Les déplacements sont facilités à toutes les échelles, ce qui favorise un certain exode rural : certains petits villages se vident, les jeunes allant tenter leur fortune dans ces nouvelles villes, ou à la capitale.

D'un point de vue **culturel**, la prospérité démocratise la culture et les arts, notamment la littérature et le théâtre. Mais ces œuvres venues de la capitale s'accompagnent parfois d'une **perte des traditions** locales et ces traditions locales sont souvent la clef des relations avec les yōkai.

Toutefois, ceci n'est pas systématique : certaines légendes et traditions servent de support aux récits de fiction modernes, et certains festivals régionaux gagnent de l'ampleur. Ce sont surtout les traditions propres à un territoire restreint qui sont perdues.



Auteur inconnu, Shinbashi bridge Ginza street at Tokyo, photographie colorisée, XXème siècle



Illustration, A Japanese Matsuri, or religious festival, XIXème siècle



Les yōkai

Contrairement aux humains, les yokai ne sont pas organisés en une société hiérarchisée. La plupart vivent seuls ou en petits groupes avec d'autres yokai de leur espèce. Toutefois, ils interagissent beaucoup, entre eux ou avec les humains que ce soit de manière collaborative ou hostile.

Certains yokai ont tissé des relations durables avec les humains. Notamment, la plupart des villages ruraux ont un yokai protecteur, en l'honneur duquel ils ont dressé un autel et auquel il font régulièrement des offrandes. Ces autels sont souvent situés dans une zone sacrée un peu à l'extérieur du village, démarquée par un torii. L'autel peut prendre plusieurs formes, de la simple stèle au temple et passant par plusieurs types de statuettes. Ces yokai protecteurs assurent des récoltes abondantes, protègent le village des épidémies, etc., mais les humains ont tendance à attribuer aux yokai plus de pouvoirs qu'ils n'en ont vraiment. Parmi ces protecteurs, on peut citer Dōtsū-Sama, un serpent, ou le crapaud blanc du kami Kojin.

D'autres yokai vivent cachés dans des maisons humaines, sous le plancher ou dans des placards. Les humains les tolèrent car ils ne sont pas malfaisants, mais ils peuvent être facétieux. D'autres yokai sont par nature hostiles envers les humains. Toutefois, de par leur caractère indépendant, ils vivent éloignés des humains et ne sont pas une menace constante pour eux. Toutefois, ils s'attaquent parfois aux voyageurs égarés.

Parmi ces yokai, on retrouve Yuki-onna, la femme des neiges, Nodeppō, le fusil des champs, ou encore Hataonryō, le spectre courroucé des champs.

Parmi les yokai malfaisants, certains vivent en groupe et attaquent parfois les humains. C'est le cas des Sarugami, les dieux-singes, qui kidnappent des humains pour les dévorer, notamment des jeunes femmes. Pour cela, ils leur tendent des embuscades, ou prennent possession des lieux sacrés et les menacent de les attaquer s'ils ne leur livrent pas un sacrifice.

La plupart des yokai sont neutres envers les humains. La grande majorité d'entre eux sont indépendants, mais certains vivent en communauté organisée. C'est le cas des kitsune (renards) et des tanukis (blaireaux). Ils sont très intelligents, et se livrent une guerre territoriale. Ils interagissent peu avec les humains au début du jeu, mais si la situation de l'univers se dégrade trop, ils peuvent se liguer contre les humains. À l'inverse, le joueur peut aussi sympathiser avec eux, auxquels cas ils se battront au côté du joueur.

Les yokai qui existaient avant l'industrialisation ne lui sont pas favorables. En effet, celle-ci s'accompagne de l'expansion humaine, et les yokai sont attachés à leur territoire. En réponse, certains se réfugient dans des endroits que l'homme n'a pas encore atteints, comme la montagne, tandis que d'autres mènent des escarmouches contre les installations humaines, notamment les usines.



Mathew Meyer, Sarugami enlevant une jeune femme, Illustration 2016

Toutefois, des yokai naissent de l'essor technologique. Ainsi, certains sont des phénomènes surnaturels liés à l'électricité. D'autres élisent domicile dans les machines. Enfin, un objet suffisamment vieux acquiert une âme et devient un yokai, et les objets modernes n'échappent pas à la règle. On peut donc retrouver des yokai-machines.

Parmi les yokais neutres, on peut également citer les kappa, des créatures qui vivent dans les rivières. Ils ne forment pas une faction organisée, mais plutôt une grande famille avec des variantes régionales.



Hana, Hanakotoba et Hanadō

Hana (littéralement “fleur” en japonais) est une jeune orpheline, et représente le point de jonction entre les humains et les yōkai. En effet, elle est humaine, mais a été élevée par des yokai, et possède un pouvoir unique, le Hanadō : cette magie issue des fleurs lui permet de se battre et d’influencer les émotions d’autrui.

Elle est inspirée des personnages de deux femmes de légende japonaises : Kaguya et de Sakuya.

Kaguya est une femme surnaturelle qui vient de la Lune, et qui a été élevée par des humains qui l’ont recueilli bébé dans une pousse de bambou. Elle est un symbole annonciateur du changement. Hana a également des pouvoirs surnaturels, mais est humaine et a été élevée par des yokai. Sa quête a lieu à une période charnière de l’histoire de Tōishū, et ses choix feront basculer l’univers dans un nouvel équilibre.

Sakuya ou **Konohana-Sakuya** est la déesse/princesse des fleurs. C’est un kami d’un sanctuaire du mont Fuji. Elle est souvent considérée comme un avatar du Japon, car ils partagent le même symbole : la fleur de cerisier. Traditionnellement, les empereurs du Japon descendent de Sakuya et son époux.

Même si elle n’en a pas conscience, Hana est proche d’un kami, une divinité. Elle apparaît à une époque charnière de l’empire de Tōishū, et est celle qui instaurera un nouvel équilibre grâce à ses capacités surnaturelles.



Studio Ghibli, Kaguya, film animation 2013



Illustration de la princesse Sakuya

Le Hanadō (littéralement “voie des fleurs”) est le pouvoir unique de Hana. Il est axé autour de huit fleurs principales, associée chacune à une émotion et une couleur. On retrouve parmi ces fleurs **l’oxalis**, (joie, pourpre), **l’abricotier** (peur, blanc), **l’amaryllis** (fierté, rouge), **l’hosta** (calme, vert), **le souci** (tristesse, orange), **l’hellébore** (compassion, rose) ou encore **le chardon** (colère, bleu) et **le tournesol** (audace, jaune).

Ces fleurs ont été choisies selon plusieurs critères : leur signification dans le Hanakotoba devait correspondre à l’émotion associée et leurs couleurs et leurs formes devaient être suffisamment différentes et reconnaissables pour permettre une lecture claire dans le jeu. Hana peut également utiliser ces fleurs pour se battre en utilisant leur essence magique. Concrètement, à chaque fleur est associée une arme et deux sorts.

Le Hanakotoba est également connu dans l’empire de Tōishū. La plupart des gens l’utilisent chez eux pour exprimer leurs sentiments sous forme de composition florale, ou offrent des bouquets à leurs proches. Les sages, les anciens et les figures religieuses savent qu’il existe une magie associée aux fleurs et à leur signification. Ainsi, ils reconnaissent l’unicité de Hana et peuvent décider de l’aider dans sa quête. Mais leur pouvoir et leur influence sont déclinants, puisque le pays s’industrialise et se militarise.



Direction artistique

Environnement

Intention

Notre première intention en termes de direction artistique fut de mettre en avant l'onirisme et la poésie du folklore japonais. Les yokai sont des êtres surnaturels uniques et authentiques propres à la culture nipponne. Ils possèdent des identités fortes et des traits qui leur sont propres. Nous avons souhaité retranscrire cette authenticité à l'ensemble de notre univers. Pour ce faire, nous nous sommes éloignés d'une représentation "réaliste" de la nature. Nous avons opté pour une direction artistique stylisée aux couleurs pastel afin de renforcer l'aspect poétique et onirique de notre univers.

Inspirations

L'une de nos inspirations majeures fut cette image dessinée par Jean Giraud (Moebius) pour la bande dessinée *Le monde d'Edenia* parut en 1993. Nous avons immédiatement été captivé par le calme, l'onirisme et la magie dégagée par cette illustration. Nous nous sommes d'abord inspirés de la forme des arbres à la fois très simple, douce et évocatrice. Nous avons également établi notre palette de couleurs en nous inspirant de ses mauves pastels, ses bleus profonds et de ses roses pâles.

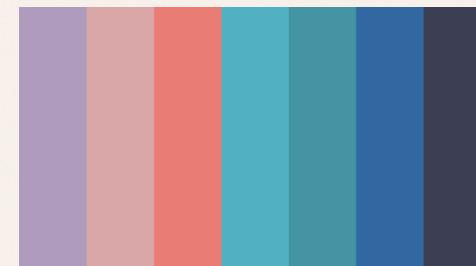
Nos deuxièmes sources d'inspiration sont les films *Princesse Mononoké* (1997) et le *Voyage de Chihiro* (2001) réalisés par Hayao Miyazaki.



Hayao Miyazaki, *Le voyage de Chihiro* (2001)



Jean Giraud, *Le monde d'Edenia* (1993)



Palette de couleur du jeu Hanadō

L'esthétique de ces films sont des références de choix de part leurs univers en lien avec la nature et le spirituel. Les petites maisons de pierre représentées ci-contre sont de Hokoras. Elles sont dédiées aux esprits de la nature, les kamis. Leur simple présence suggère au spectateur la présence d'entités spirituelles. Nous nous sommes donc inspirés de ce type de détails tels que les Hokoras, les lanternes de pierre ou bien les statuettes d'esprits afin d'établir une narration environnementale.





Notre troisième référence est l'environnement 3D "the illustrated nature" réalisé par l'artiste 3D Matkovski Dragos. Ce pack d'assets 3D contient différents types d'objets tels que des bouleaux, des pins, des sapins et autres buissons. Nous nous sommes inspirés de la façon dont Matkovski Dragos suggère les feuillages en utilisant des textures abstraites. Cette technique apporte un aspect très stylisé aux feuillages et s'inscrit dans notre volonté de suggérer la nature plutôt que de la représenter de façon réaliste. Le mouvement des feuilles et de l'herbe apporte également de l'organicité à la scène, renforçant ainsi l'immersion au sein de l'univers.

À partir de ces trois références, nous avons élaboré notre propre direction artistique. Nous avons tenté de lier l'organicité des arbres de Matkovski Dragos aux palettes de couleurs de Moebius tout en parsemant notre environnement d'objets en lien avec les esprits.



Captures du jeu Hanadô, 2021



Captures du jeu Hanadô, 2021

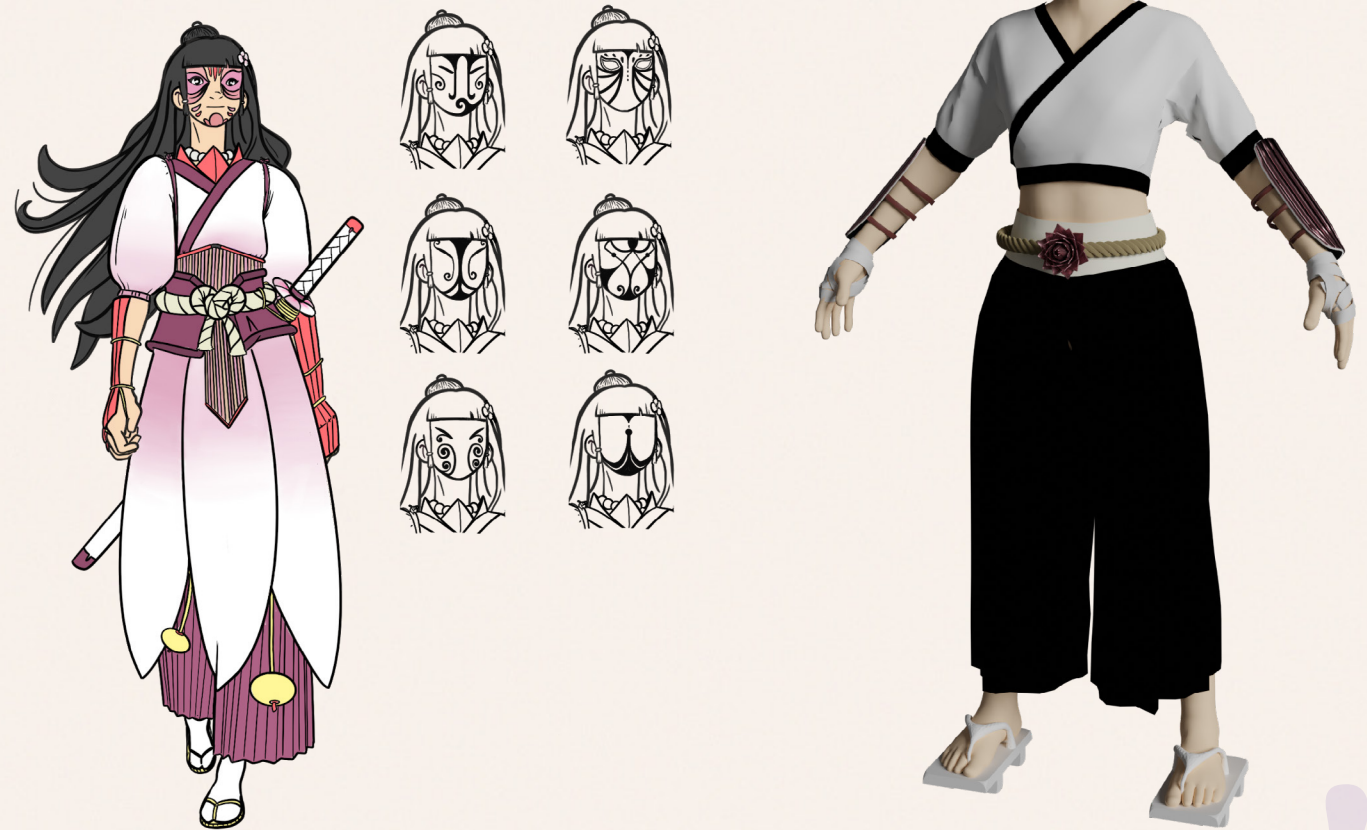
Character design

Hana

Le personnage d'Hana évoque à la fois la grâce de la fleur, mais également la force martiale d'une combattante. Le concept art ci-contre nous dépeint une Hana maquillée afin d'évoquer ses origines mystiques. Sa robe à pétale et ses boules de pistils évoquent son affinité avec les fleurs. Le pantalon de samouraï, à l'origine uniquement porté par des hommes lui confère l'image d'une femme forte. Les brassards sont également présents afin de renforcer son image de guerrière.

La modélisation 3D de Hana nous a apporté de nouvelles problématiques. De quelle manière faire ressortir le personnage du reste de l'environnement ? Faut-il lui attribuer des motifs floraux sur ses vêtements ? Quel niveau de détails souhaitons-nous apporter à notre personnage ? Ces éléments seront-ils bien visibles en vue top-down par le joueur ?

Tous ces questionnements nous ont amenés à simplifier les formes de notre personnage afin de ne garder que l'essentiel. Afin de la faire ressortir du reste de l'environnement nous lui avons attribué les couleurs noire et blanche. Nous avons mis en avant son pantalon de samouraï en supprimant les pétales et remplacé la touche florale par une ceinture à boucle de lotus.



Concept art Hana

Hana, Rendu Cycle Render

Assets 3D

La majorité des assets que nous avons produits furent destinés à la création de notre environnement. Afin d'obtenir un univers organique et stylisé nous avons produit un set d'arbres et de buissons sur Blender. Ces derniers ont par la suite été disposés à l'aide de l'outil terrain sur Unity. Nous avons également récupéré certains assets gratuits tels que le pont, les rochers ou encore les lanternes. Nous avons par la suite modifié certaines textures afin d'harmoniser les assets récupérés avec notre environnement.



Set d'arbres, buissons et fleurs



Assets libres de droit, sketchfab



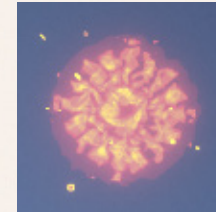
Animations et VFX

Afin d'apporter du dynamisme lors des phases de combat et de l'organicité à notre environnement, nous avons produit plusieurs effets visuels. Comme le montre les images ci-présentes, nous pouvons distinguer trois types d'effets visuels. Le sort principal de Hana, le tournesol enflammé, est un projectile que le joueur peut lancer sur ses ennemis. Le challenge fut de donner au joueur le sentiment de vitesse tout en évoquant la symbolique de la fleur. Nous avons donc opté pour une déflagration en forme de tournesol au moment où le projectile touche l'ennemi. Le sort de téléportation quant à lui, devait véhiculer par son animation la sensation d'une fuite rapide.

Le deuxième type de VFX concerne les animations de combat. Afin de souligner le mouvement du katana nous avons produit un effet de trail qui suit la lame du joueur. Des effets de hits tranchants viennent également s'appliquer lorsque Hana touche un ennemi.

Le troisième type d'effet visuel sert à enrichir notre environnement. Les lucioles, le vent ou encore les feuilles apportent du mouvement et de la vie à notre scène.

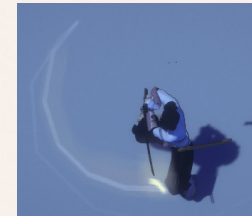
Sort 1 : tournesol enflammé, projectile



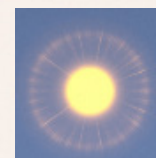
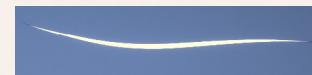
Sort 2 : chardon, fuite



VFX de combat & dissolve Ennemi



Particules : Vent, lucioles et feuilles

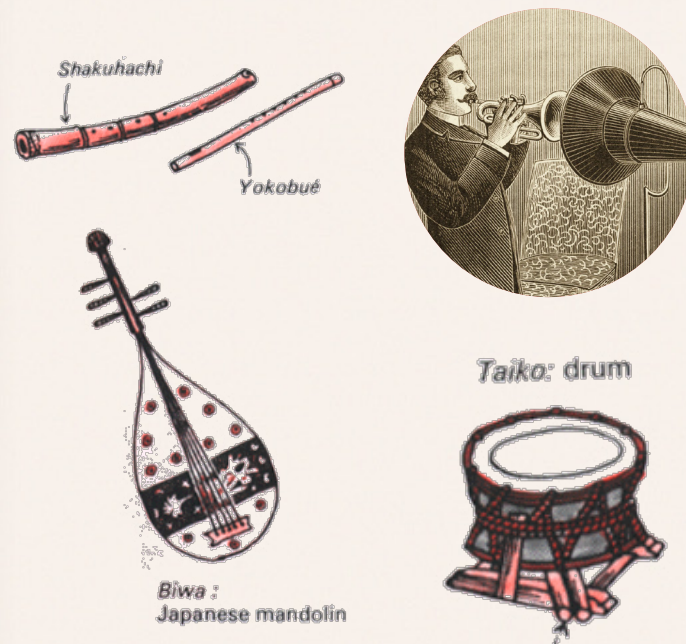


Univers sonore

Intention

La musique a pour objectif de souligner la beauté des paysages, mais également de rythmer les phases de combats. Pour cela, la bande-son est composée à l'aide d'instruments traditionnels japonais tels que le Wagakki, le shinobue, le Taiko ou encore le Shamisen.

Afin de rappeler au joueur la transition industrielle qui traverse le pays, nous avons ajouté des sonorités du XIX^{ème} siècle tel que le gramophone. Ces sonorités ne seront audibles que dans les zones concernées par l'industrialisation.



Créations

Pour la verticale slice, nous avons pu créer deux musiques. Pour produire ces musiques nous avons utilisé Ableton Live 11. La première musique que nous avons produit est la musique de combat de l'arène finale. Pour rester dans le thème de la musique japonaise, nous avons choisi de favoriser les percussions, notamment avec l'utilisation de Taiko, pour donner un aspect epic et traditionnel qui donne au joueur l'envie d'en faire toujours plus, nous avons rajouté une partie mélodique avec du shamisen et du shakuhachi pour une musique épique.

Pour la seconde musique, il s'agissait de créer une véritable ambiance rappelant le japon traditionnel. On ne trouve que très peu de percussions pour donner de la légèreté à l'ambiance. Cette musique est composée de virgules musicales qui, couplées avec les bruits d'ambiances rappelant les forêts japonaises, crée une véritable atmosphère permettant au joueur de plonger dans l'univers du jeu. Ces virgules sont augmentées de percussions lorsque le joueur entre en combat avec des ennemis pour indiquer un changement de gameplay.

Le sound design du projet a été réalisé grâce à des sons créés par nos soins et à des sons libres de droits ajustés sur Audacity pour coller le plus possible à l'ambiance voulue du jeu.

Liste non-exhaustive des assets sonores : [Lien 1](#)

Musiques : [Lien 2](#)

SFX : [Lien 3](#)



Les codes du genre Hack'n'Slash

Un Hack'n Slash est un genre qui désigne des rpgs mettant l'accent sur le combat avec des armes, souvent de mêlée, et la montée en puissance du personnage au fil du jeu. En mettant les différentes définitions du Hack'n slash sur le côté, Hanadō doit pouvoir remplir certains codes pour être appelé un Hack'n Slash classique.

- Une caméra à la 3ème personne, avec généralement une vue de trois quarts au-dessus du personnage.

- Une prise en main rapide, puisque qu'on contrôle le personnage et ses actions généralement avec un ou deux boutons.

- Une possibilité de gérer des compétences spécifiques et/ou améliorer son équipement.

- Le jeu focalise sur le combat contre des hordes de monstres.

Hanadō reprend la caméra des hack'n slash classique en rajoutant un zoom. Ce zoom à deux intérêt, le premier de permettre au joueur de personnaliser son expérience un peu plus, et le deuxième, d'apprécier la direction artistique de plus près. Les contrôles sont simples, 2 sorts aux claviers et une attaque de base au clic gauche. Dans Hanadō, le joueur va pouvoir trouver du loot avec lequel s'équiper, mais aussi gagner de l'expérience au combat. Hana aura accès à des arbres de compétences dans lesquelles elle pourra investir son expérience. Les attaques de Hana sont des attaques directionnelles & de zone pour permettre au joueur de mieux se défendre devant une horde d'ennemis.



Diablo 2, Blizzard, 2000



Torchlight 3, Echtra Games, 2020



Grim Dawn, Crate entertainment, 2016



Path of Exile, Grinding Gear Games, 2013

Interface

L'ergonomie et le HUD général de Hanadō furent pensé de la manière suivante.

Les informations importantes sont clairement visibles, telles que la vie et l'essence florale (magie).

Le joueur a une vue dégagée. Beaucoup d'ennemis peuvent être à l'écran en même temps, il est important que le HUD ne cache rien d'important.

Le bas de l'écran est vide. Puisque la caméra est en vue de trois quart, la distance la plus courte entre l'apparition à l'écran d'un ennemi jusqu'au joueur est en partant du bas de l'écran.

Les couleurs ont un contraste acceptable et sont compatibles avec la palette de la direction artistique du jeu.

Le style est minimaliste. Le jeu en lui même est très dynamique et pleins de couleurs, il est important que le HUD ne soit pas trop lourd pour les yeux.

Pour l'inventaire, nous avons repris les bases des RPGs avec un inventaire à la Diablo. Les emplacements d'équipements sont sur fonds de personnage pour permettre au joueurs de plus facilement savoir où va chaque equipment. Une deuxième fenêtre sur la droite nous montre à quoi ressemble Hana présentement et nous permet de voir ses stats et les changer directement. La fenêtre "Fleurs-reliques" permet au joueur d'équiper ses Fleurs-reliques en tant qu'arme ou sort.



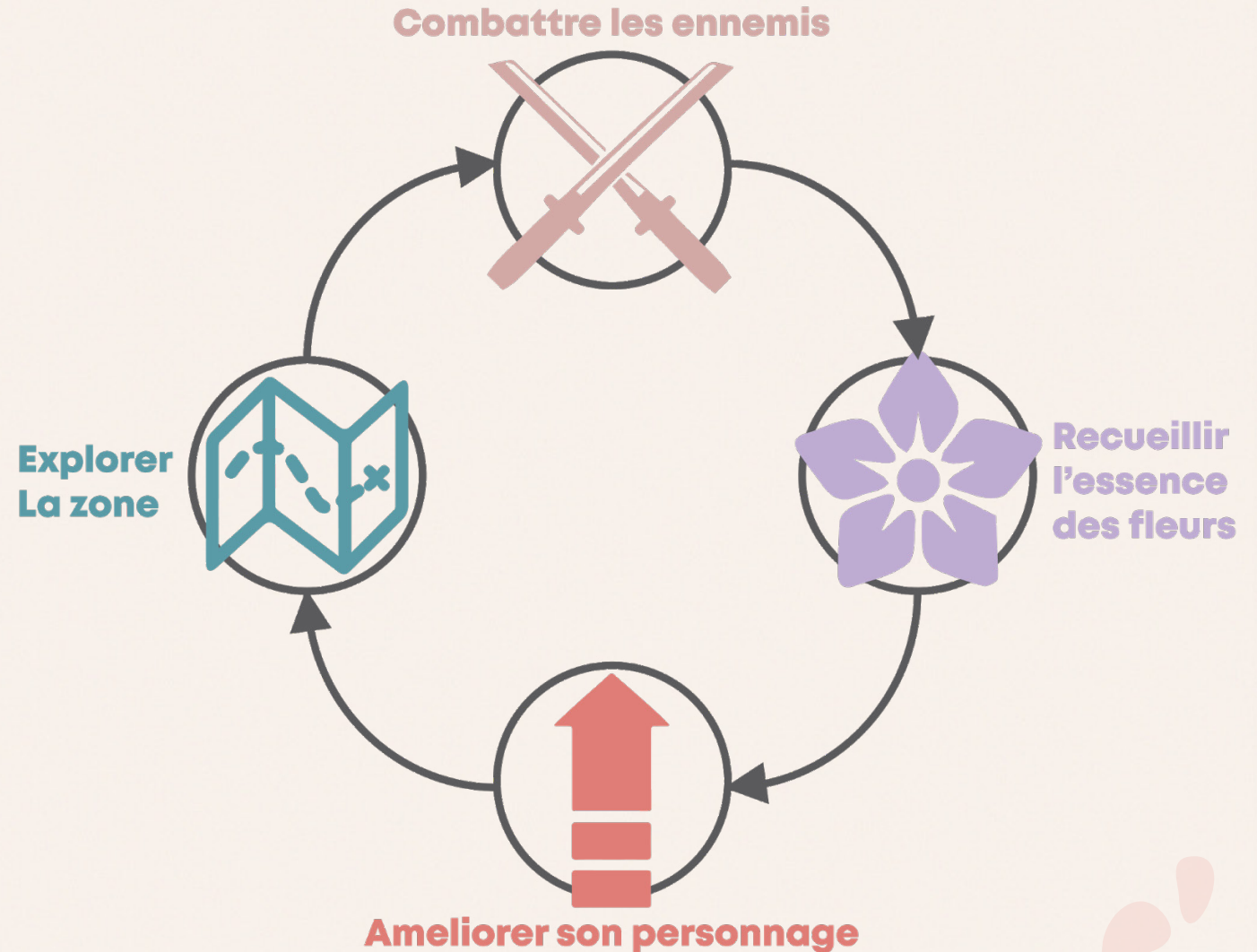
Interface de Hanadō



Inventaire de Hanadō

Game Loop

Dans Hanadō, la **game loop** démarre par l'exploration de la zone dans laquelle se trouve Hana. Dans chaque zone, elle y trouveras des ennemis, qu'elle combattra grâce à des sorts et des combos d'armes. Pour chaque ennemi tombé au combat, un **bosquet de fleurs** apparaîtra et permettra à Hana de recueillir leur essence qui fera office d'**expérience**, et ressources de combat. Certains ennemis laisseront aussi tomber des objets de loot plus ou moins rares que le joueur peut récupérer afin d'améliorer l'équipement de Hana. En gagnant des niveaux, le joueur peut personnaliser les sorts et compétences de Hana à travers un arbre de compétences afin d'augmenter sa puissance et ainsi progresser à la zone suivante.



Fleurs reliques

Les Fleurs-reliques sont les armes de Hana dans Hanadō. Le joueur pourra collecter différentes Fleurs-reliques tout le long de ses aventures.

Hana peut faire ressortir les émotions que représente chaque fleur, d'après le Hanakotoba, sous différentes formes.

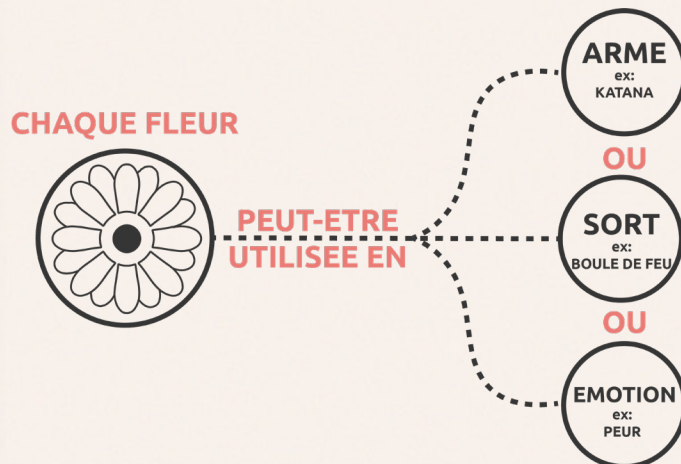
Sous forme d'arme, Hana peut directement manier la Fleur-relique, la transformant en une dangereuse arme.

Sous forme de sort, Hana peut puiser dans la Fleur-relique pour faire ressortir son énergie magique en tant que sort.

Sous forme d'influence émotionnelle, Hana peut faire ressortir les émotions ancrées dans chaque fleur et ainsi influencer les émotions des ennemis et autres PNJs environnants



Le joueur pourra donc équiper 3 Fleurs-reliques à la fois, deux sous forme de sort et une sous forme d'arme. Chacune de ces fleurs pourra aussi être utilisée en tant qu'influence émotionnelle à tout moment. Chaque Fleur-relique possède un arbre de compétences propre à lui-même permettant au joueur d'investir l'expérience gagnée au travers de la récolte d'essence des bosquets de fleurs. L'arbre de compétence permet l'amélioration des capacités de la Fleur-relique et ainsi la personnalisation du gameplay du combat par le joueur.



Bosquet de fleurs

Les Bosquets de Fleurs sont des buissons de fleurs qui apparaissent soit à différents endroits de la map ou à la mort d'un ennemi. Ces bosquets sont imprégnés d'une essence magique que Hana peut recueillir en étant assez proche. Cela permet à Hana de gagner de l'expérience, qui permettra de monter en niveau, mais aussi de gagner un buff. Ce buff pourra être de plusieurs nature:

Régénération HP 35%

Régénération Essence florale (magie) 50%

Bonus vitesse de déplacement 50% pendant 15 sec

Bonus vitesse d'attaques 50% pendant 15 sec

Bonus force 15% pendant 10 sec

Bonus agilité 15% pendant 10 sec

Bonus esprit 15% pendant 10 sec

Après avoir perdu leur essence, les bosquets seront en récupération avant de pouvoir redonner leur buff. Cette feature permettra d'ajouter une dimension de gestion de ressources au combat, et un rythme plus intense où chaque ennemi battu permettra de modeler la zone de combat. Le joueur sera récompensé grâce au game feel et aux points d'expérience. Les bosquets permettent aussi de faire varier notre level design et donc nos arènes.



Gameplay de combat

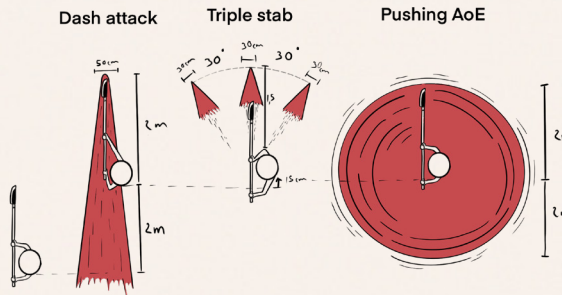
Combos et sorts

Hana combat avec deux ressources, ses **points de vie** et son **énergie florale** (ou mana). Dans le cas où les points de vie de Hana tombent à zéro le joueur perd et recommence à sa dernière sauvegarde. Si l'essence florale (magie) de Hana est trop basse, elle ne pourra plus lancer les sort avant de regagner le coût en essence nécessaire.

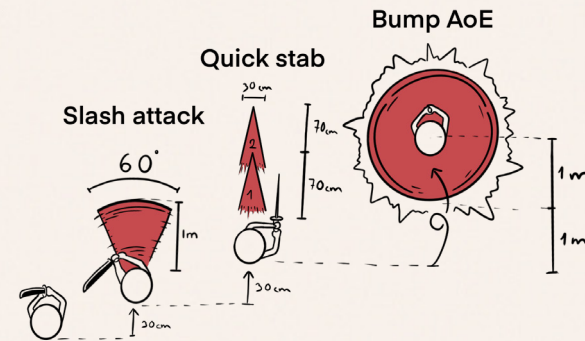
Le gameplay combat est dynamique et fluide, reposant sur le mouvement et les effets de zones. Chaque arme à un **combo de trois coups** différents mais qui garde la même architecture.

Soit **deux premiers coups légers** et **un coup puissant** avec un effet spécial dépendant de l'arme (ex: les ennemis sont repoussés avec le coup puissant du Katana).

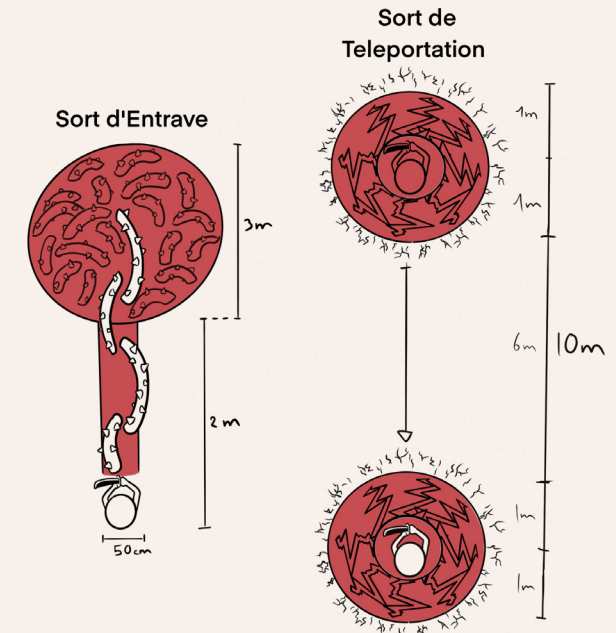
Hana peut aussi utiliser **une roulade**, qui permet d'éviter les attaques, se replacer ou rapidement réduire la distance entre elle et les ennemis. Les sorts, eux, sont des compétences spéciales, chacune avec son propre délais de récupération et coût en essence florale (magie). Ils permettent de: infliger des dégâts, contrôler les mouvements des ennemis, se replacer en plein combat, se soigner/se buffer...etc.



Combo Naginata



Combo Katana



Gameplay narratif

Dans Hanadō, le joueur peut interagir avec les différents PNJs pour en apprendre plus sur le PNJ, ses problèmes mais aussi sur le pays et les événements actuels.

Le monde environnant le joueur a son temps propre, différentes actions prédéfinies seront effectués par les PNJs que le joueur participe ou non. Si le joueur participe, il peut accélérer ou modifier le déroulement de ces événements. Cette participation du joueur dans la narration s'incarne par les actions réalisés par le joueur, forçant ainsi l'évolution de la narration. Mais également par les interactions, bonnes ou mauvaises, qu'il peut avoir avec les pnjs.

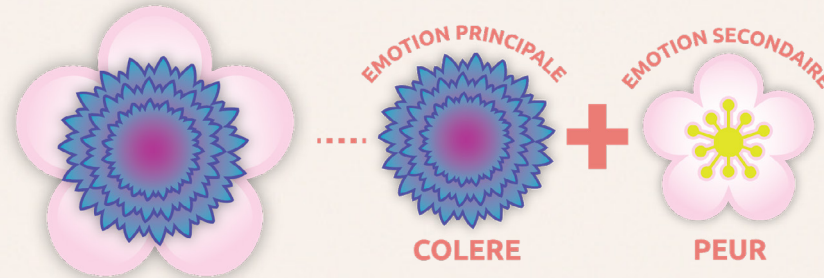
Ces interactions avec les PNJs se font à partir du systèmes des Fleurs Reliques. L'état émotionnel d'un PNJ est représenté par une "fleur émotionnelle" hybride, constituée d'une fleur centrale associée à l'émotion principale, et de pétales de une à quatre fleurs secondaires associées aux émotions secondaires.

Chaque fleurs relique permet aussi d'être utilisé par Hana sous la forme d'influence émotionnelle. le joueur pourra influencer l'état émotionnel du PNJ (sauf durant un combat) en utilisant les fleurs reliques qu'il a équipé, il devra choisir une émotion principale, et une à deux émotions secondaires fleurs reliques. Cette influence émotionnelle changera la "fleur émotionnelle" du PNJ en conséquence aux choix des émotions utilisées par le joueur.

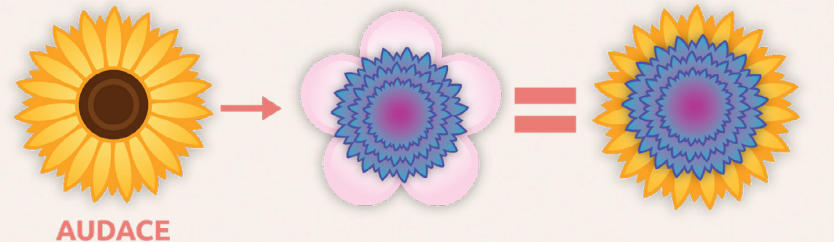
Ce système permet donc d'avoir beaucoup de manières d'influencer le jeu et de ne pas être limité par la quantité de dialogue à rédiger, puisque les choix du joueur sont unis par une même représentation non-textuelle. Les dialogues narrés contiennent les informations factuelles tandis que les fleurs contiennent le contexte émotionnel.



ETAT EMOTIONNEL D'UN PNJ



CHOIX D'INFLUENCE PAR LE JOUEUR



Level design et bosquets de fleurs

En avançant dans l'histoire, le joueur traverse plusieurs régions de l'empire de Tōishū. Chaque région est formée de plusieurs zones remplies d'ennemis à combattre, de loot à trouver, de NPC à qui parler et finis sur un Boss à combattre. Ces zones sont ouvertes, laissant le champ libre au joueur d'explorer le monde environnant.

Le level design de Hanadō est basé sur les grands espaces/arènes de combat, permettant au joueur d'avoir la place de combattre les hordes d'ennemis à sa poursuite et de se déplacer sans problème. Des combats dans des couloirs et autres endroits exigües ne sont pas interdits mais sont plus rares, ils permettent de changer le rythme du gameplay de combat tout en challengeant le joueur.

La carte ci-dessous nous montre un exemple de level design de zone en taille réduite (il s'agit de la map utilisée dans la démo de Hanadō). Les points rouges sont des ennemis et les fleurs représentent les bosquets de fleurs éparpillés sur la map.

Les bosquets de fleurs sont placés proches de gros rassemblement d'ennemis, ils permettent de buffer le joueur pour l'aider au combat. Leur placement se traduit aussi par un endroit où le joueur pourra mieux se défendre, plus d'ennemis meurent aux alentours le plus cet endroit se remplit de bosquets et le plus Hana devient forte.



IA de combat

Pattern de base

Les patterns d'IA sont au cœur du genre action RPG, puisqu'ils apportent au joueur de la diversité et l'opportunité d'apprendre. Il est ainsi récompensé en utilisant ses connaissances pour vaincre les ennemis et progresser.

Hanadō et son univers regorge d'ennemis, ayant chacun des patterns de combat définis selon leur type (mêlée, distance, magique).

Pattern attaque	Pattern Mouvement	Pattern Magie
Lente & puissante	Pourchasser	Sort de buff / soin
Faible & rapide	Fuir	Sort de zone lent
3 coups & pause	Rester à distance	Skillshot, rapide

Équilibrage et progression

Au fur et à mesure de la progression du joueur, ce dernier rencontrera des types d'ennemis avec des patterns plus complexes, demandant plus de réactivité ou des combinaisons de certains patterns connus. À savoir l'esquive des attaques du joueur. Mais également les Déplacement en sauts rapides ou téléportation "Hit & Run" ainsi que les sorts de debuff. L'IA devient également coriace en fonction de la difficulté, et s'adapte aux conditions du combat (i.e. HP restants / style de combat du joueur).

Boss Fight

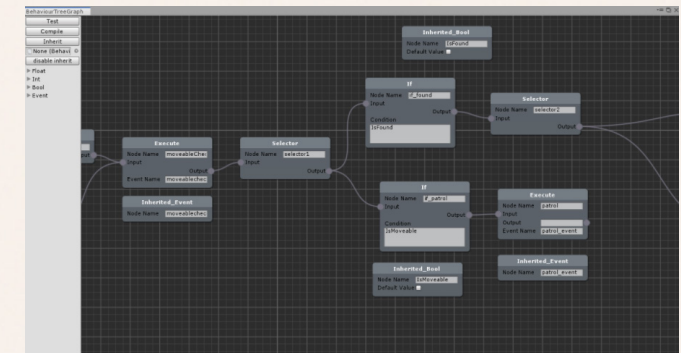
Chaque zone se termine par un boss au pattern unique, combinant mécaniques d'attaque, mécaniques de défense et mécaniques tactiques.

Exemple Boss 1

Attaque de zone lente lorsque le joueur est à proximité	Cri de zone de 3s à éviter tous les 10% HP perdus	Modification de l'arène à 50% HP perdus
Attaque à distance rapide lorsque le joueur est éloigné	Déplacement par bonds aléatoires	Invocation de vagues de minions tous les 25% HP perdus

Implémentation

L'implémentation du comportement de l'IA est réalisée via un Behaviour tree, qui permet une facilité de manipulation et de personnalisation pour chaque type d'ennemi, à l'aide d'événements et de paramètres définis.



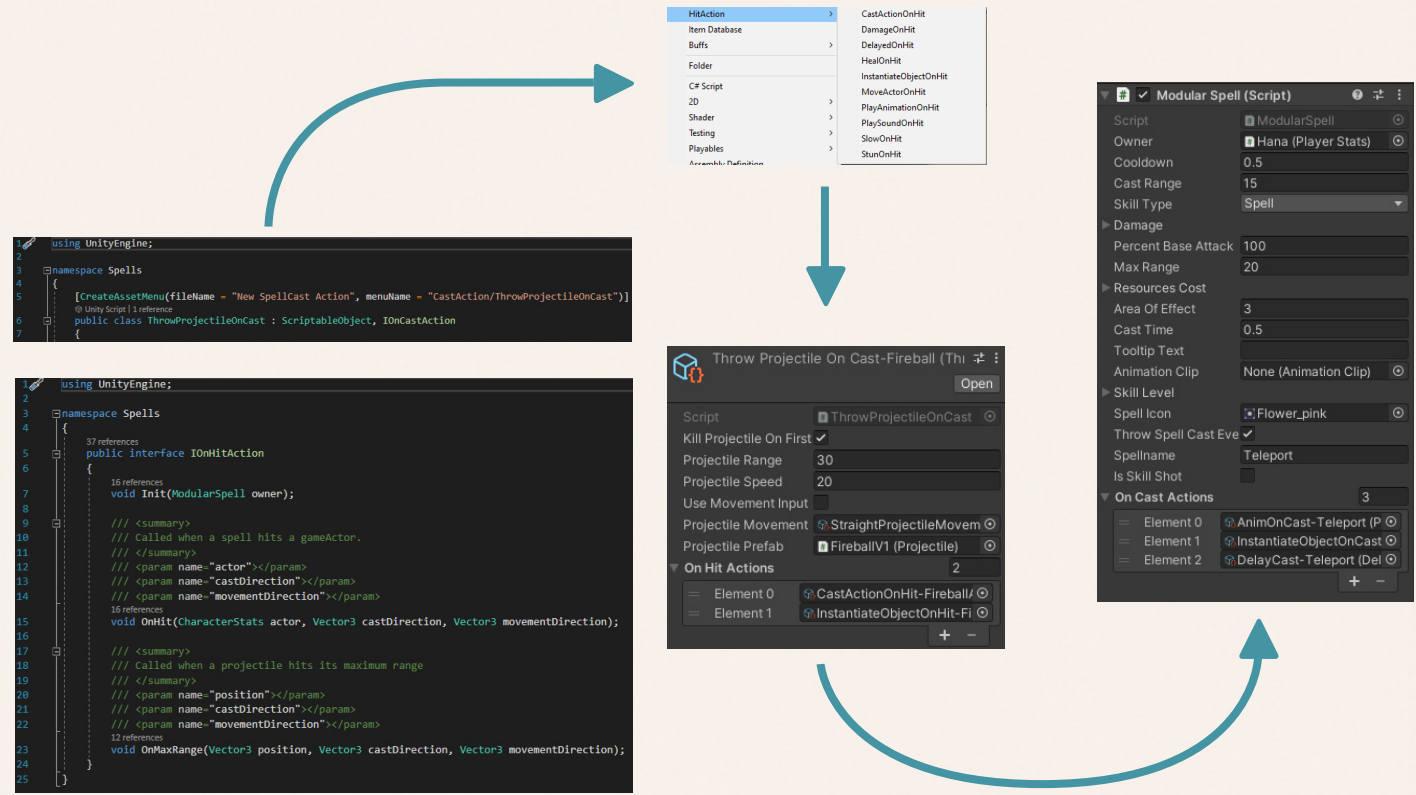
Systemes modulaires

Compétences et sorts

Les compétences et sorts du joueur sont essentielles au gameplay de combat. Afin de pouvoir créer des sorts uniques évoluant avec la progression du joueur, nous avons mis en place un système modulaire basé sur une liste d'actions génériques, implémentant deux types d'interfaces : les **HitAction** et les **castAction**.

Les scriptable objects permettent de facilement créer des types d'actions qui pourront ensuite être combinées. Nous pouvons prendre pour exemple la répétition du sort, la réaction en chaîne ou encore l'ajout modulaire d'effets à un type de sort. Vient s'ajouter à cela le changement de ciblage et/ou la zone d'effet.

Ce système a été pensé afin de servir à l'arbre de compétences à travers lequel le joueur progressera en faisant évoluer les pouvoirs de ses fleurs reliques.



Flower Patch Hp Buff (Scriptable Health Regen B)

- Script: ScriptableHealthRegenB
- Duration: 5
- Buff Type: Hp
- Is Duration Stacked:
- Is Effect Stacked:
- Flat Health Regen Mc: 5
- Percent Health Regen: 0

Speed Buff (Scriptable Speed Buff)

- Script: ScriptableSpeedBuff
- Duration: 3
- Buff Type: Other
- Is Duration Stacked:
- Is Effect Stacked:
- Flat Speed Modifier: 5
- Percent Speed Modifier: 0

Systeme narratif

Le système de narration de Hanadō veut laisser au joueur la possibilité d'influencer l'histoire comme il le souhaite. Ainsi, le joueur n'a pas de liste de quêtes, mais reçoit des indications sur les différents déséquilibres du monde, les désirs des personnages non-joueurs, et les relations qui les lient. Ayant reçu ces informations, le joueur décide ou non de s'impliquer dans cette partie de l'histoire ou du monde, ou bien d'explorer ailleurs à la recherche d'un autre arc narratif potentiel.

L'état du monde est modélisé par un graphe de conflit, qui évolue en fonction du temps et des actions du joueur. A partir de la situation initiale, la situation peut évoluer vers plusieurs états finaux possibles. Afin de rendre le jeu plus organique, l'évolution autonome de l'histoire est régie par des lois similaires à un jeu de gestion. Toutefois, ces lois sont cachées au joueur pour préserver le gameplay d'action-RPG.

Ces graphes de conflits sont utilisés à plusieurs échelles de la narration : conflits entre factions, entre villages, entre individus. Toutefois, à l'échelle de l'individu, les lois d'évolution des personnages sont régies par leurs émotions. Ces émotions sont visibles et modifiables par le joueur.

Chaque personnage non joueur a une liste d'actions qu'il peut réaliser pour faire avancer l'histoire. Chaque action est associée à une ou plusieurs émotions. S'il s'écoule suffisamment de temps interne au jeu et que le l'émotion principale du personnage est associée à une action, le personnage effectue cette action, et ses conséquences modifient les états émotionnels des autres personnages non-joueurs, et font évoluer les graphes de conflit à l'échelle supérieure.

Ainsi, lorsque le joueur influence un personnage non-joueur et modifie son état émotionnel, il modifie les futures actions de ce personnage et donc l'évolution de l'histoire. Toutefois, le joueur peut également choisir de prendre les choses en main et de réaliser une action à la place d'un personnage, ce qui peut avoir des conséquences différentes sur l'état émotionnel des personnages.

Ce système permet au joueur d'avoir des interactions variées avec les personnages sous forme d'influences émotionnelles sans être limité par la masse de dialogue associée. La production narrative est donc concentrée sur la construction d'une trame qui met en jeu des relations entre personnages intriquées. Cela simplifie le contrôle des explosions des possibilités narratives, puisque le système est axé sur les conséquences plutôt que sur les choix.



Challenges techniques et performances

Optimisation

Hanadō est un jeu reposant sur un gameplay dynamique, reposant sur la capacité du joueur à être réactif aux situations rencontrées lors des combats. Les nombreux feedbacks visuels reposant sur des systèmes de particules, et autres systèmes du jeu doivent donc être optimisés afin de fluidifier l'expérience du joueur. Voici la liste des actions entreprises pour maintenir un niveau de performance raisonnable sur les machines milieu de gamme

- Garder le compte de vertices en dessous de 3M par fame
- Limiter le nombre de batches à un niveau raisonnable (entre 500 et 1000)
- Réutilisation au maximum des matériaux entre les différents objets par scène
- Utilisation de la propriété "Static" sur les objets immobiles pour permettre l'optimisation interne comme le static batching
- Unique lumière directionnelle, non dynamique (baké au préalable)
- Utilisation de formats de textures compressés
- Utilisation de l'occlusion culling pour les scènes avec
- beaucoup d'occlusion (intérieur)
- Pas de brouillard pour la caméra
- Optimisation du volume de post-processing
- Utilisation d'une skybox
- Optimisation de classes et appels de fonctions, limitation d'opérations coûteuses

Statistics	
Audio:	
Level: -74.8 dB (MUTED)	DSP load: 0.2%
Clipping: 0.0%	Stream load: 0.0%
Graphics:	
206.0 FPS (4.9ms)	
CPU: main 4.9ms render thread 3.4ms	
Batches: 1290 Saved by batching: 18	
Tris: 28.6M	Verts: 26.4M
Screen: 1920x907 - 19.9 MB	
SetPass calls: 154	Shadow casters: 1053
Visible skinned meshes: 14	
Animation components playing: 0	
Animator components playing: 18	



Stratégie de communication

Mettre notre univers en avant

Notre objectif est de fédérer une communauté autour de notre jeu Hanadō : the flower's path.

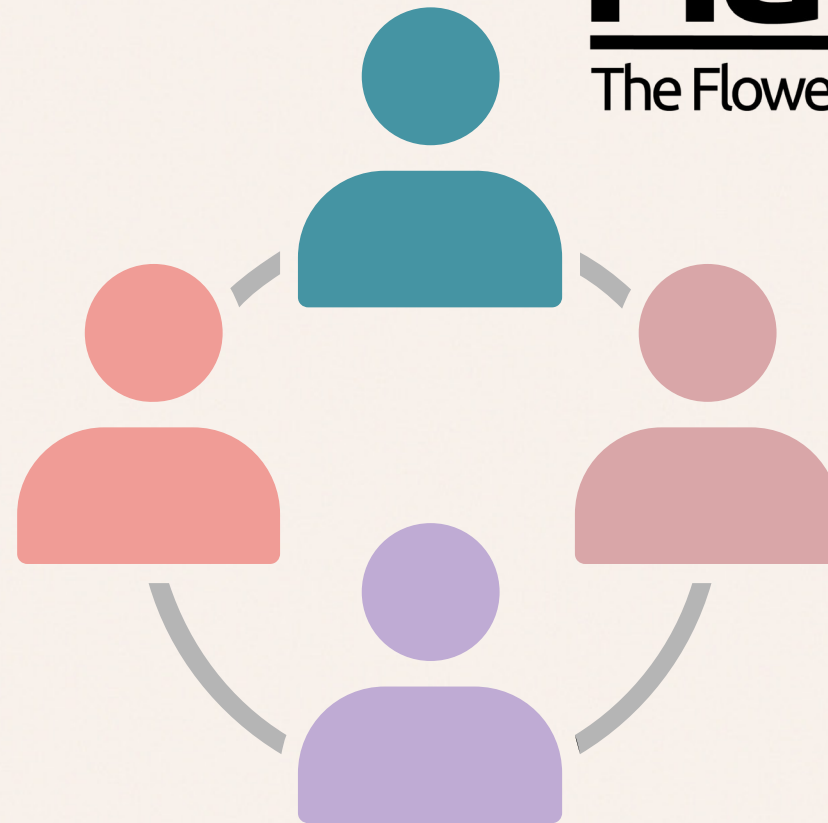
Nous allons en premier lieu établir une communication en interne au moment où on aura trouver l'un de nos éditeurs cible à qui on pourra passer le relai.

Nous nous sommes interrogés sur ce qui faisait la force de Hanadō : quel est notre atout principal ? Nous en sommes arrivés à la conclusion que l'univers d'Hanadō : the flower's path pouvait être un élément clef de notre communication

L'univers de Hanadō est riche en références, il fait appel aux mythes japonais, à la symbolique des fleurs et au mysticisme. Notre jeu suscite l'imagination, il est une invitation à l'exploration et à l'aventure.

Afin de fédérer une communauté autour de Hanadō : the flower's path, nous allons mettre en avant l'univers de notre jeu afin d'attiser la curiosité du public et ainsi tenter de susciter son intérêt.

Hanado
The Flower's Path



Persona

Franck

Tout d'abord le persona de Franck, véritable vétéran en tant que joueur, est un habitué du genre hack'n slash. Consommateur régulier de jeux-vidéos, Franck recherche le challenge et se dirige vers des jeux exigeants comme Dark Souls ou Diablo 3. Adepte des communautés spécialisées, il est présent sur Discord et Reddit.

Franck



Vétéran du genre Hack'n Slash

- 37 ans
- Employé Lead Dev
- Marié, sans enfants
- Habite à Brest

Plateforme : PC

Temps de jeu : ~1000h/an


Type de joueur : Soloplayer

Budget : ~600€/an

Motivateurs

1. Challenge
2. Compétition
3. Confort

Réseaux sociaux



Références



Personnalité

- Efficace
- performant
- conversateur
- Exigeant

Compétences

- Connaissance
- Réflexion
- Patience
- Dextérité

Aline

Aline est une joueuse plus casual, mais plus diversifiée. Elle cherche des expériences intéressantes avec pour objectif de prendre un maximum de plaisir en jeu. Aline a pour habitude de partager ses expériences sur Twitch ou sur d'autres réseaux sociaux comme Instagram et Twitter. Ses jeux de références sont Fall Guys, Okami, Outer Wilds.

Aline



Casual Indie Lover

- 24 ans
- Freelance, 3D Art
- Célibataire
- Habite à Lyon

Plateforme : PC et consoles

Temps de jeu : ~600h/an


Type de joueur : Streamer multiplayer

Budget : ~300€/an


Motivateurs

1. Fun
2. Partage
3. Passion

Réseaux sociaux



Références



Personnalité

- Sociable
- Fun
- Curieuse
- Ouverte

Compétences






















- Astucieuse
- Communication
- Esprit critique
- Concentration



Actions de communication

Relation presse

Les relations avec la presse restent importantes dans la communication du projet. Pour assurer ces relations, nous avons prévu d'envoyer des kits presses spécifiques à la date de la dernière bêta ouverte afin de laisser du temps aux différents journalistes de tester le jeu dans de bonnes conditions. Les entités presses que nous visons sont par exemple : Jeuxvideo.com, Gamekult, IGN, jeuxactu, gameblog et d'autres encore. L'objectif est de faire connaître notre jeu auprès des professionnels.

Action	Cible	Objectif	Contenu	Canal
Trailer d'annonce	Franck & Aline	Annoncer le projet	Trailer Gameplay	     
Distribution de clés	Franck & Aline	Promouvoir et donner accès au jeu	Clés & gameplay	    
Pack fondateur	Franck	Créer de l'engagement en soutenant le projet	Skin jeu exclusif accès aux bêtas collector	      
Promotion avec les influenceurs	Aline	Promouvoir par la communauté des influenceurs	Présentation du jeu	  

Twitter

Pour appuyer nos actions, nous avons défini nos principaux canaux de communication afin de toucher au maximum nos cibles.

Twitter va nous permettre d'entretenir un lien direct avec notre communauté. Il fera office de devlog, ou nous posterons les avancés du projet de façon progressive. L'idée est de s'adresser à la communauté en partageant des images de l'univers, des gif, des vidéos de l'équipe afin d'entretenir une relation amical entre la communauté et la team Hanadō. Nous pourrons également diffuser notre trailer et date de sortie sur twitter, mais également tenter de faire gagner des clefs bêta par l'intermédiaire de mini-jeu.



Jeu de piste

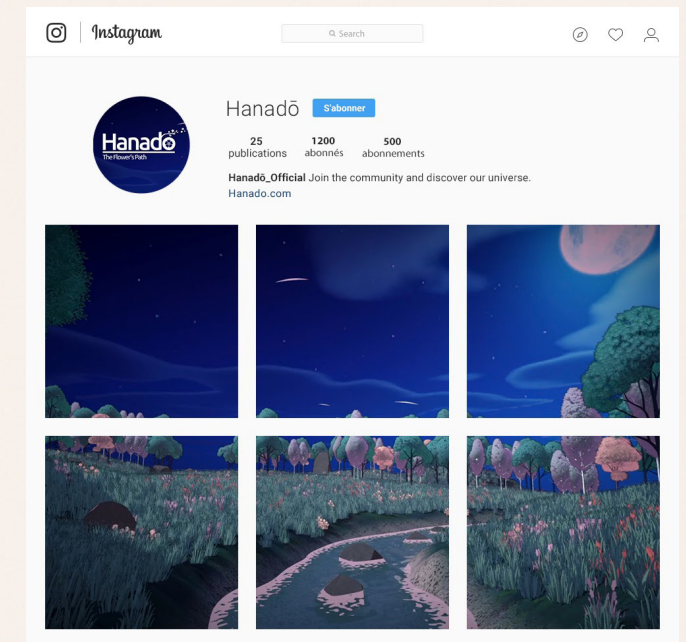
Afin de créer du lien et du challenge auprès de notre communauté nous allons la rendre active par l'intermédiaire d'un jeu de piste.

Nous posterons régulièrement sur twitter des images de Hanadō : the flower's path sur lesquels seront dissimulé des indices. A la manière d'un jeu de piste en ligne, la communauté devra se rendre d'hyperlien en hyperlien afin de trouver la page d'arrivée. Les deux premiers arrivant sur la page secrète gagneront une copie du jeu. Les dix suivant gagneront des accès anticipés.



Instagram

Instagram s'inscrit parfaitement dans notre stratégie de communication, car il va nous permettre de mettre en avant l'esthétique de notre jeu et de nous adresser à un public friand de belles images. Ce canal correspond d'avantage à Aline qu'à Franck, mais il nous permettra peut-être de toucher un public plus large. Instagram est très utilisé par des designers et des artistes qui souhaitent partager leur création. Ainsi, nous pourrons toucher un vaste public adepte de film d'animation, de bande dessinée ou bien de jeux vidéo.



Timeline de mise en oeuvre

Pour accompagner la production et la sortie de Hanado, nous avons établi un planning des différentes actions de communication.



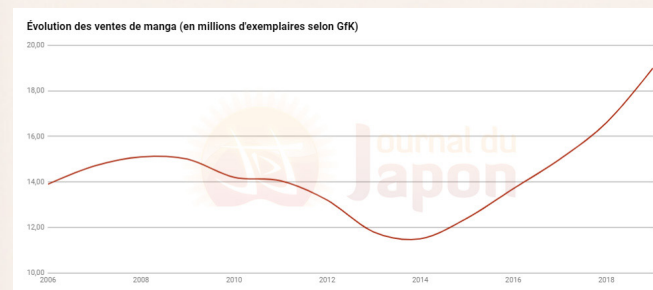
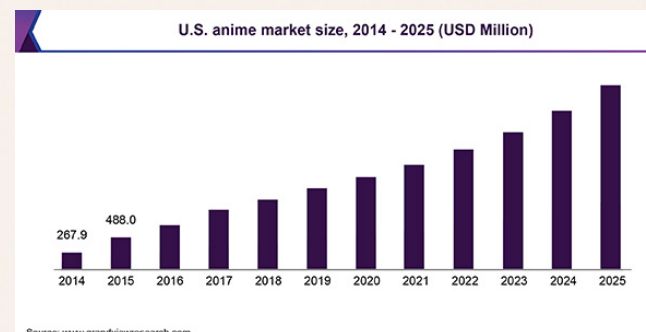
Analyse des tendances

Selon une étude du CNC et de l'institut GfK, la part de marché en France des ventes physiques de RPG a diminué de 41% entre 2017 et 2018 et celle des jeux d'actions a augmenté de 30,6% durant la même période. Ces chiffres ne sont pas disponibles pour les ventes digitales, mais on peut estimer qu'elles suivent une tendance similaire. Notre projet s'inscrivant plus dans le jeu d'action que dans le rpg pur en étant un Hack and Slash selon les paramètres de l'étude, il s'inscrit dans une évolution positive sur un marché en pleine évolution.

	2009	2010	2011	2012	2013	2014 ²	2015	2016	2017	2018	évol. 18/17
action / aventure	295,2	321,8	277,5	272,6	366,1	248,5	210,2	193,2	207,7	271,2	+30,6%
jeux de sport	300,0	203,3	190,8	187,2	126,8	139,0	130,2	136,3	115,8	111,1	-4,0%
FPS	161,2	187,0	249,7	202,6	163,2	159,3	172,9	150,7	157,3	91,5	-41,8%
plateforme	77,4	81,4	66,6	64,7	55,7	41,2	37,7	31,9	62,8	83,1	+32,4%
course	122,4	136,0	109,2	77,8	66,3	63,9	55,0	43,4	79,7	64,6	-19,0%
RPG	92,7	113,2	101,5	88,2	91,7	82,7	111,4	119,4	86,4	51,0	-41,0%
combat	78,0	44,7	34,2	30,8	16,6	32,0	38,9	26,9	24,3	45,4	+86,3%
nouveaux genres	128,2	116,3	100,4	67,3	40,4	46,6	36,5	27,0	26,1	30,1	+15,5%
gestion / wargame	110,2	89,8	65,4	43,9	43,6	34,2	30,7	24,3	26,1	21,9	-16,0%
simulation	9,7	6,8	9,6	8,9	9,4	8,7	10,3	10,0	6,1	8,8	+45,1%
jeux de société	73,4	67,7	40,2	31,9	23,9	19,0	8,6	5,2	6,6	3,3	-49,8%
compilation	24,4	10,0	16,1	8,1	3,5	2,0	2,7	2,4	1,9	3,2	+67,4%
MMO games	12,6	12,7	5,2	12,2	4,1	4,3	7,6	21,5	2,2	0,9	-59,1%
autres	4,5	2,4	0,1	0,0	2,5	1,4	0,7	0,0	0,0	0,0	-91,1%
total	1 508,5	1 404,1	1 274,0	1 101,0	1 014,1	883,1	853,5	792,6	803,0	786,2	-2,1%

¹ Ventes toutes taxes comprises (TTC).
² Données actualisées pour l'année 2014.
 Source : CNC - GfK.

La culture Japonaise est devenue un élément de plus en plus populaire dans la pop culture, mais aussi un élément de plus en plus vendeur pour les produits culturels et cela est particulièrement vrai pour la France ou les États-Unis En effet, selon une Étude de l'institut GfK, le nombre de mangas vendus en France est en nette augmentation depuis 2014 et la tendance n'est pas à la baisse.



Selon une étude de Grand View Research sur le marché américain, la taille du marché des animés japonais est en nette augmentation depuis 2014 et les prévisions confirment cette tendance sur les prochaines années.

Daniel Weinbaum sur gamasutra a publié une étude sur les ventes de Steam selon les tags où les revenus moyens de chaque tag sont estimés et chaque est classé selon le pourcentage de jeux rangés sous un tag qui ont rapporté plus de 200 000 \$ de revenus depuis 2017.

Le tag qui nous intéresse est celui du Hack and Slash qui possède des chiffres prouvant la place et la rentabilité potentielle de notre jeu sur le marché. En effet, seulement 48,6% des jeux sous le tag Hack and Slash rapportent moins de 25k \$ ce qui veut dire que 51,4% des jeux sous le tag Hack and Slash rapportent plus de 25k \$. 32% de ces jeux rapportent plus de 200k \$ ce qui place ce tag comme le 26ème plus rentable sur les 349 tags de steam.

Lien de l'article

On peut donc en conclure que la culture japonaise est aujourd'hui un véritable argument de vente. Hanadō se place dans une culture en pleine expansion et est donc pertinent pour toucher le public cible.

Positionnement marché

Pour déterminer un prix pour notre projet qui pourrait nous permettre de faire un nombre de ventes réalisable en fonction de notre budget et de l'ampleur du projet, nous avons effectué une étude de marché en utilisant Steamspy et en prenant des jeux comparables en termes de genre, d'indépendance et d'envergure.

Nous voulions prendre des prix communs, c'est-à-dire à xx,99€ pour ne pas bouleverser les habitudes des utilisateurs. Nous pensons aussi que vendre notre jeu à plus de 29,99€ est une erreur au vu du scope global du projet par rapport à la concurrence (par exemple Diablo 3). Nous avons donc pris trois jeux par tranche de prix et évalué ce qui pourrait pousser notre projet à intégrer cette tranche de prix ou non.

Les prix en dollars sont les mêmes en euros, les comparaisons sont prises uniquement sur steam, il ne faut donc pas oublier que ces jeux sont possiblement disponibles sur d'autres plateformes.

Jeux à 29,99€



Titre : Journey to the savage planet
Date de sortie : 28 janvier 2020
Owners : 50,000 - 100,000



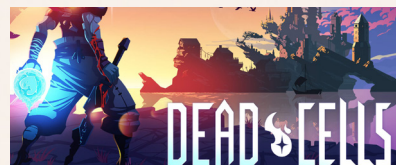
Titre : Darksiders Genesis
Date de sortie : 5 décembre 2019
Owners : 200,000 - 500,000



Titre : Warhammer Chaosbane
Date de sortie : 31 mai 2019
Owners : 500,000 - 1 000,000

La plupart des jeux Hack and Slash, rpg et d'action situés dans cette tranche sont des jeux AA ou Indépendants d'une grande envergure de projet avec un contenu très important. Il n'est donc pas conseillé de concurrencer ce genre de jeux dans cette tranche de prix.

Jeux à 24,99€



Titre : Dead Cells
Date de sortie : 10 mai 2017
Owners : 2, 000 000 - 5, 000 000



Titre : Hades
Date de sortie : 17 septembre 2020
Owners : 2, 000 000 - 5, 000 000



Titre : Grim Dawn
Date de sortie : 25 février 2016
Owners : 5, 000 000 - 10, 000 000

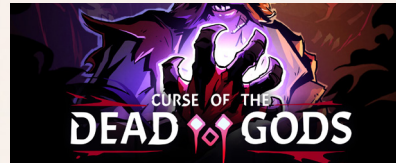
La plupart des jeux Hack and Slash, rpg et d'action situés dans cette tranche sont des jeux AA ou Indépendants d'une grande envergure de projet avec un contenu très important. Il n'est donc pas conseillé de concurrencer ce genre de jeux dans cette tranche de prix.



Positionnement marché

Pour conclure sur le choix du prix, nous avons donc pris la décision de vendre Hanadō au prix de 19.99€. Ce qui nous permet, avec notre budget actuel et en comptant la part de 30% de Steam ainsi que la TVA moyenne de 5% d'arriver à une estimation de 29 549 ventes pour que le jeu soit rentable. En prenant en compte la variation de TVA selon le pays où le jeu est vendu, la part éventuelle de l'éditeur et les promotions potentielles, nous nous fixons un objectif total de 50 000 ventes en deux mois afin que l'éditeur puisse rembourser son investissement et que l'équipe puisse commencer à toucher les revenus du jeu après le mois de sécurité pris dans le budget.

Jeux à 19,99€



Titre : Curse of the dead gods
Date de sortie : 23 février 2021
Owners : 50, 000 - 100 000



Titre : Furi
Date de sortie : 5 juillet 2016
Owners : 500 000 - 1, 000 000



Titre : My friend Pedro
Date de sortie : 20 juin 2019
Owners : 500 000 - 1,000 000

Dans cette tranche de prix, comme pour la précédente, les jeux Hack and Slash, rpg et d'action sont très souvent catégorisés comme indépendants, mais le contenu est beaucoup plus proche de ce que nous avons prévu pour notre projet. La concurrence serait alors tout à fait envisageable et l'objectif que nous nous sommes fixé serait alors atteignable.

Jeux à 14,99€



Titre : Dead Cells
Date de sortie : 10 mai 2017
Owners : 2, 000 000 - 5, 000 000



Titre : Hades
Date de sortie : 17 septembre 2020
Owners : 2, 000 000 - 5, 000 000



Titre : Grim Dawn
Date de sortie : 25 février 2016
Owners : 5, 000 000 - 10, 000 000

En dessous de 19,99€, il n'y a que très peu de jeux qui se définissent comme des Hack and Slash. Bien qu'il ne serait pas inintéressant de se positionner sur ce prix pour s'assurer une absence de concurrence récente, cela reviendrait à devoir vendre un nombre de copies qui serait particulièrement difficile à atteindre pour nous.



Concurrence



Titre : Darksburg
Date de sortie : 23 septembre 2020
prix : 19,99 €
Owners : 50 000 - 100 000 copies

Darksburg, sorti le 22 septembre 2020 au prix de 19.99€ sur steam a effectué entre 50 000 et 100 000 ventes sur la plateforme. Ce jeu Hack and Slash a un contenu et une envergure de projet proches des nôtres. Sa sortie récente et son genre en font un concurrent direct cependant notre DA et notre inspiration japonaise nous démarquent de ce concurrent.



Titre : Curse of the dead gods
Date de sortie : 3 mars 2020
prix : 24,99 €
Owners : 50 000 - 100 000 copies

Curse of the Dead Gods est un roguelike Hack and Slash édité par Focus Interactive sorti en 1.0 le 23 février 2021. Pour le moment, celui-ci a effectué entre 50 000 ventes et 100 000 ventes sur Steam pour le moment, mais a eu le droit à une importante publicité en ligne par les streamers. Seul le prix de 24.99€ nous permet de nous différencier de ce jeu fluide et original notamment dans sa DA et de son contenu gargantuesque.



Titre : Shadows awakening
Date de sortie : 31 août 2018
prix : 39,99 €
Owners : 50 000 - 100 000 copies

Shadows Awakening sorti le 31 août 2018 au prix de 39.99€ sur Steam a vendu entre 50 000 et 100 000 copies. Si le nombre de ventes est proche de notre objectif, le jeu avait pourtant des ambitions bien plus grandes. Le jeu possède une DA très travaillée et un gameplay plus tactique que les autres Hack and Slash, mais extrêmement poussé cependant, le projet est passé sous les radars à cause d'un manque de publicité.



Titre = Quest Hunter
Date de sortie = 8 mars 2019
prix =19,99 €
Owners =100 000 - 200 000 copies

Quest Hunter est un jeu sorti le 8 mars 2019 à 19.99€ et a reçu un succès autant critique que commercial avec des avis très positifs et des ventes situées entre 100 000 et 200 000 copies. Ce jeu est un RPG en coopération avec une DA très classique, mais avec un gameplay original construit autour d'énigme en plus de la partie Hack and Slash. Notre jeu se démarque par le fait que Quest Hunter est un projet en fin de vie et que Hando a une identité visuelle plus marquée.



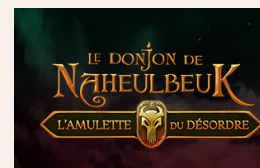
Stratégie de financement

Hanadō sera donc un pay-to-play au prix de 19.99€ distribué sur Steam, GOG et Itch.io pour la simplicité de publication que ces plateformes offrent et la quantité de joueurs potentiels qu'elles possèdent. D'autres plateformes pourraient être envisagées si l'occasion se présente. Pour financer notre jeu, nous aurons besoin d'un éditeur possédant un catalogue de jeux correspondant à notre projet sans que celui-ci ne fasse une redite pour l'éditeur.

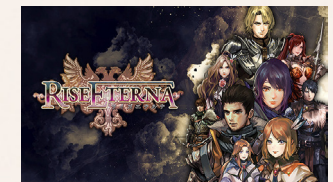
Nous avons donc sélectionné trois éditeurs possédant une ligne éditoriale dans laquelle notre projet s'intégrerait.



Plug in Digital, à l'instar de Devolver, est spécialisé dans l'édition de jeu vidéo indépendant notamment provenant de studios européens. Son catalogue est tout aussi éclectique et sa ligne éditoriale large. Nous pouvons citer le Donjon de Naheulbeuk qui est un des derniers jeux sortis de Plug in Digital et qui est un RPG stratégique qui fut très attendu. Cet éditeur est aussi spécialisé dans le portage console. Hanadō compléterait ainsi le catalogue de Plug in Digital.



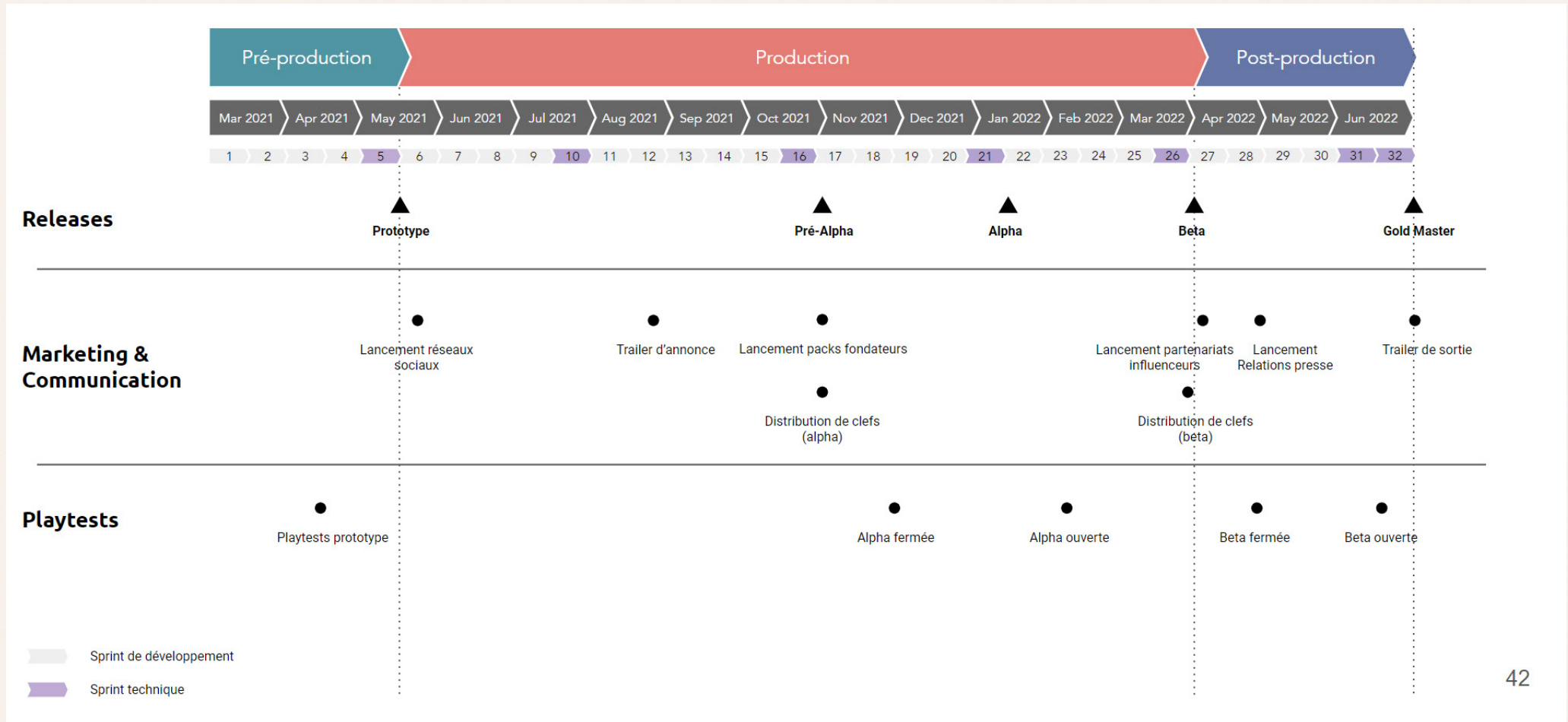
Plug in Digital, à l'instar de Devolver, est spécialisé dans l'édition de jeu vidéo indépendant notamment provenant de studios européens. Son catalogue est tout aussi éclectique et sa ligne éditoriale large. Nous pouvons citer le Donjon de Naheulbeuk qui est un des derniers jeux sortis de Plug in Digital et qui est un RPG stratégique qui fut très attendu. Cet éditeur est aussi spécialisé dans le portage console. Hanadō compléterait ainsi le catalogue de Plug in Digital.



TA Publishing, tout comme les deux derniers éditeurs, est spécialisé dans l'édition de jeu vidéo indépendant. La particularité de cet éditeur est qu'il se concentre sur les studios japonais et français. En plus d'avoir un catalogue tourné vers le RPG, TA Publishing est spécialisé dans le portage Switch et entretient des relations privilégiées avec Nintendo. Hanadō se placerait parfaitement dans le catalogue de TA Publishing composé de différents jeux comme Panzer Dragoon ou Rise Eterna qui est un RPG tactique.



Planning de production



Budget global

Coûts de la production

La réalisation de Hanadō dure environ 16 mois pour l'ensemble du Must-have (voir tableau), pour un total de **384k€***.

Préproduction

5 personnes sont nécessaires pendant 3 mois afin de réaliser le prototype

Production

7 personnes sont nécessaires pendant 13 mois lors de la phase de pré-production.

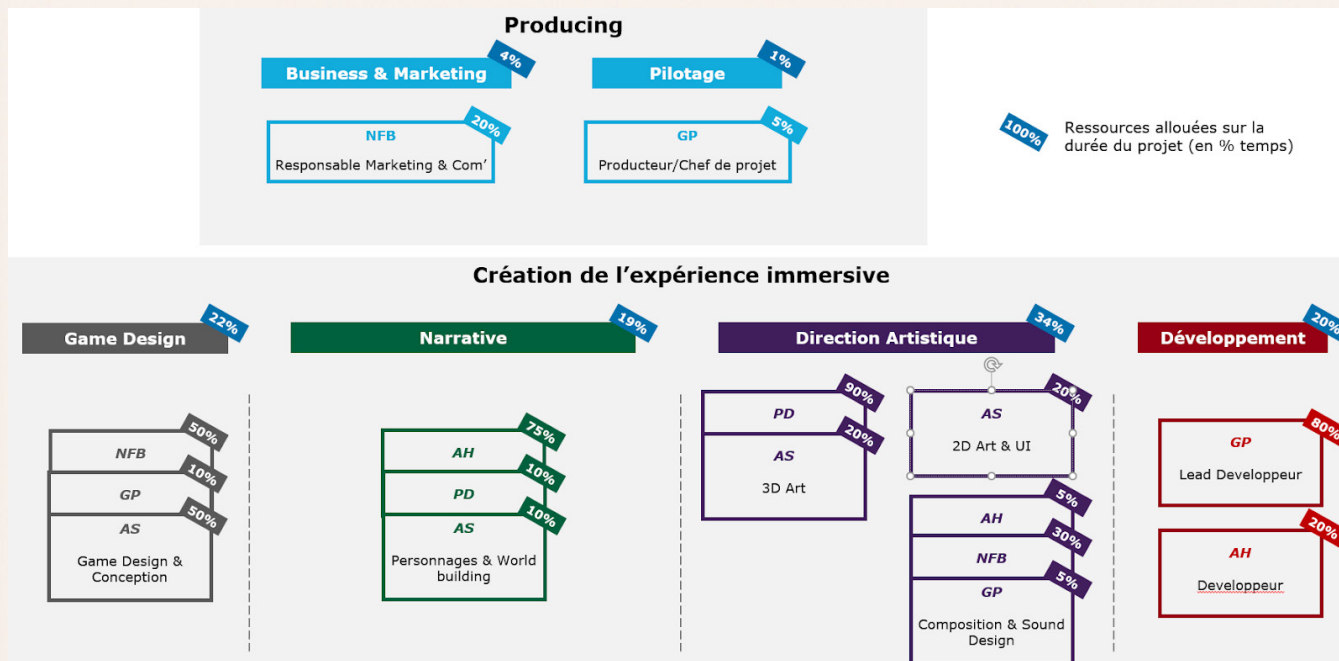
Post-Production

Pas d'équipe de post-production prévue au regard du scope du projet

Production Must have 13 mois à partir de Juin 2021 Release 1.0 Juillet 2022				Production Should have 3 mois				Production Could have 3 mois			
Intitulés	Coût brut	Nombre	Total sur la production de 13 mois en euros	Intitulés	Coût brut	Nombre	Total sur la production de 13 mois en euros	Intitulés	Coût brut	Nombre	Total sur la production de 13 mois en euros
Ressources humaines				Ressources humaines				Ressources humaines			
	-3000€/pers cout moyen										
Guillaume	3000	14	42000	Guillaume	3000	6	18000	Guillaume	3000	6	18000
Alexandre	3000	14	42000	Alexandre	3000	6	18000	Alexandre	3000	6	18000
Pierre	3000	14	42000	Pierre	3000	6	18000	Pierre	3000	6	18000
Aurélien	3000	14	42000	Aurélien	3000	6	18000	Aurélien	3000	6	18000
Nathan	3000	14	42000	Nathan	3000	6	18000	Nathan	3000	6	18000
Externes	10000	1	10000								
Programmeur (ressource externe)	3500	14	49000								
3D artist (ressource externe)	3500	14	49000								
Total :			318000	Total :			90000	Total :			90000
Matériels				Matériels				Matériels			
PC performants	3000	3	9000	PC performants	3000	0	0	PC performants	3000	0	0
Matériel divers	800	1	800	Matériel divers	800	1	800	Matériel divers	800	1	800
Total :			9800	Total :			800	Total :			800
Logiciels				Logiciels				Logiciels			
License Unity pro au mois	125,84	65	8179,6	License Unity pro au mois	125,84	30	3775,2	License Unity pro au mois	125,84	30	3775,2
Ableton Live	349	1	349								
Autres licences	1000	1	1000								
Instruments VST	300	5	1500								
Total :			11028,6	Total :			3775,2	Total :			3775,2
Budget Must Have prévisionnel Total			338828,6	Budget Should Have prévisionnel Total			94575,2	Budget Could Have prévisionnel Total			94575,2
Prototypage des 3 mois précédents				Budget Should have Total :				Budget Could have Total :			
Guillaume	3000	3	9000								
Alexandre	3000	3	9000								
Pierre	3000	3	9000								
Aurélien	3000	3	9000								
Nathan	3000	3	9000								
Total :			45000								
Budget Must have Total			383828,6								



Organisation du projet



Mode de fonctionnement

Les rôles du projet ont été attribués en fonction des des profils de chacun des membres de l'équipe sur la base des compétences, intérêts et contraintes. Les éléments et concepts clefs du jeu sont partagés et validés en groupe lors des réunions de sprint. Au cours d'un sprint, un processus de validation croisée permet de travailler efficacement en binôme.

Outillage

Les outils et logiciels de travail ont été défini en amont entre les membres de l'équipe :



Google Drive : Archivage et Collaboration cloud



Trello : Kanban



Discord : Canal d'échange instantané



Miro : Moodboarding et brainstorming



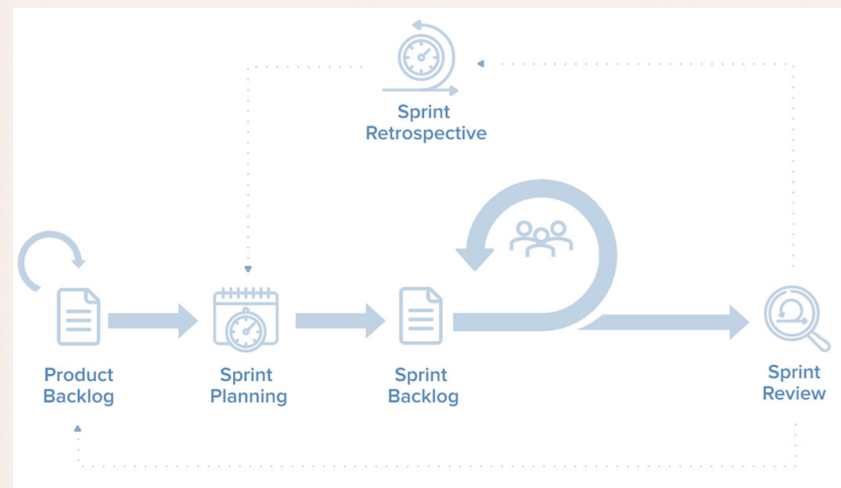
Méthodologie Agile

Adaptation Scrum

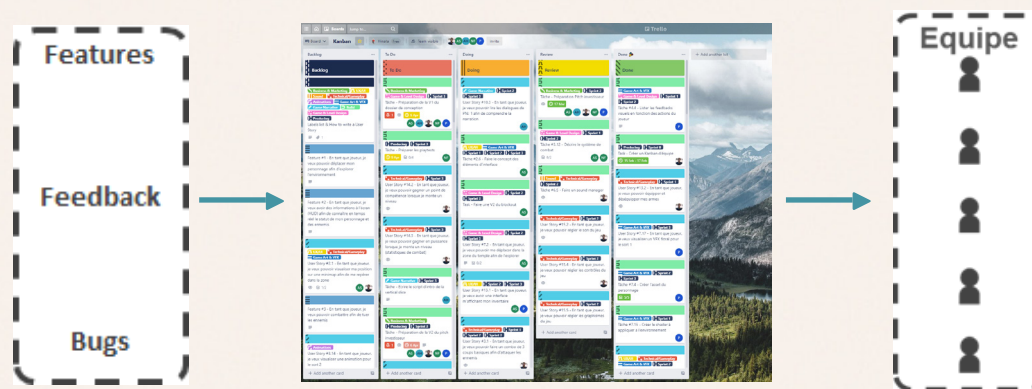
Afin de délivrer rapidement des incréments et être capable de présenter de nouvelles versions du jeu en cycle court, l'équipe a choisi un fonctionnement agile. La méthodologie Scrum a été adaptée afin d'optimiser la productivité de l'équipe.

Nos sprints d'une durée de deux semaines permettent une itération rapide, tout en permettant d'ajouter du contenu. Compte-tenu des contraintes des membres, la réunion daily scrum a été remplacée par des sessions bi-hebdomadaires de revues croisées par binômes, afin de valider l'avancement.

Le sprint planning et la sprint review sont deux réunions clés qui permettent de rythmer l'équipe. Les priorités sont mises à jour en début de sprint, tandis que les avancées de chacun sont présentées lors de la démonstration en sprint review.



Backlog et Kanban de l'équipe



Le Backlog est alimenté par 3 types de canaux :

- Les features du jeu, qui peuvent évoluer en fonction des évolutions de design.
- Les remontées terrain incluant les données techniques et les retours utilisateurs (playtests).
- Les bugs et autres incidents de production.

Il est mis à jour et repriorisé en continu, en tenant compte de l'ensemble des demandes.



Rermerciements

Nous souhaitons remercier toute l'équipe pédagogique du Mastère IDE pour leur accompagnement et leurs conseils tout au long du projet.

Merci à Pauline Gomy, Stéphanie Mader, Guillaume Levieux, Catherine Rolland, Frédéric Coispeau, Nadia François, Camille Moreau, Baptiste Chardon, Nicolas Esposito, Ronan le Breton, Cécile le Prado et tous les intervenants pour leur bienveillance et leur soutien.

Merci à notre marraine Sabrina Calvo pour son "punch", et pour avoir cru en notre projet et sans qui ce dernier ne serait pas ce qu'il est devenu aujourd'hui.

Merci au membres du jury pour leurs avis aiguisés et constructifs.

Merci à nos playtesteurs pour leur participation et leurs précieux retours.

Merci également à nos amis et à nos proches qui nous ont soutenus.

Et enfin, merci à l'inimitable promotion IDE 2021 qui a permis à cette belle aventure de voir le jour et de fleurir...



La team



**Pierre
Didier**

3D artist
Graphic designer



**Guillaume
Pangaud**

Producer
Développeur



**Nathan
FEDER-BEDAR**

Game designer
Sound designer & compositeur



**Alexandre
Sai**

Game designer
2D artist



**Aurélien
Harcaut**

Narrative designer
Développeur



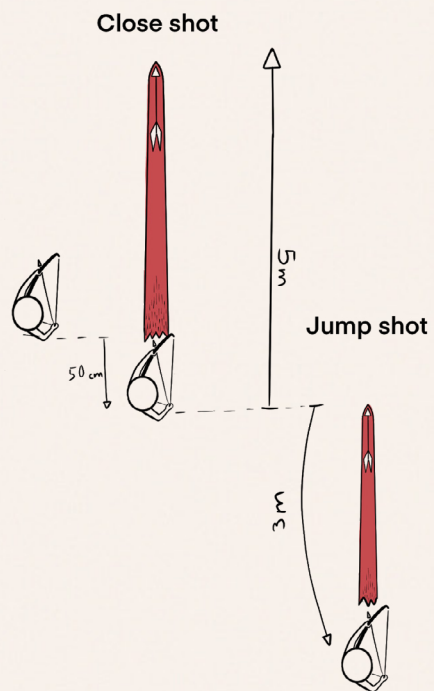
Sacred Lily studio est un jeune studio français spécialisé dans les jeux d'action RPG, et dont la première réalisation est le jeu Hanado. Fondé par des anciens étudiant du mastère spécialisé IDE provenant d'horizons différents, Sacred Liltustudio est un studio ambitieux.



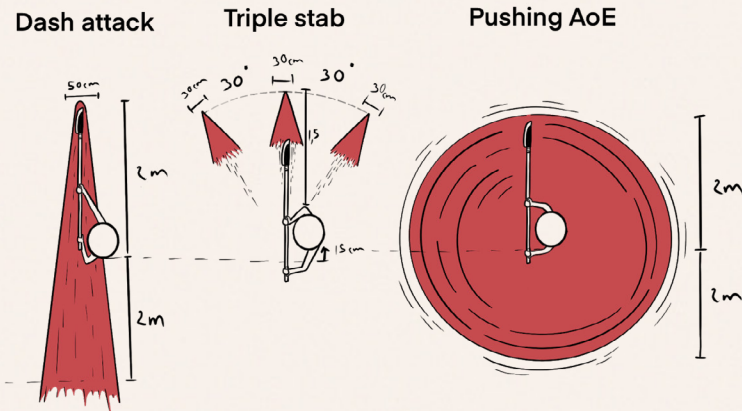
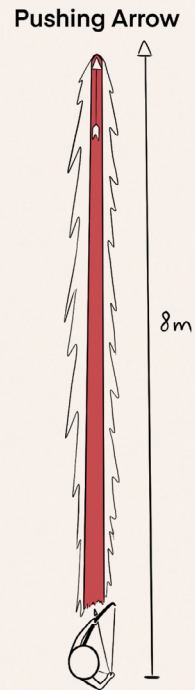
Annexes



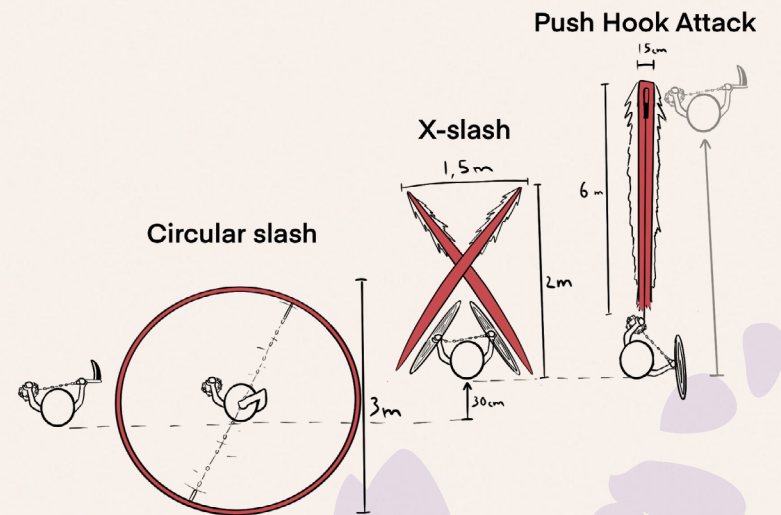
Concepts art gameplay combat



Combo Arc



Combo Naginata



Combo Kusarigama

Modélisation narrative

Les émotions que le joueur peut utiliser pour influencer les PNJ sont réparties dans huit catégories, associées chacune à une fleur relique :

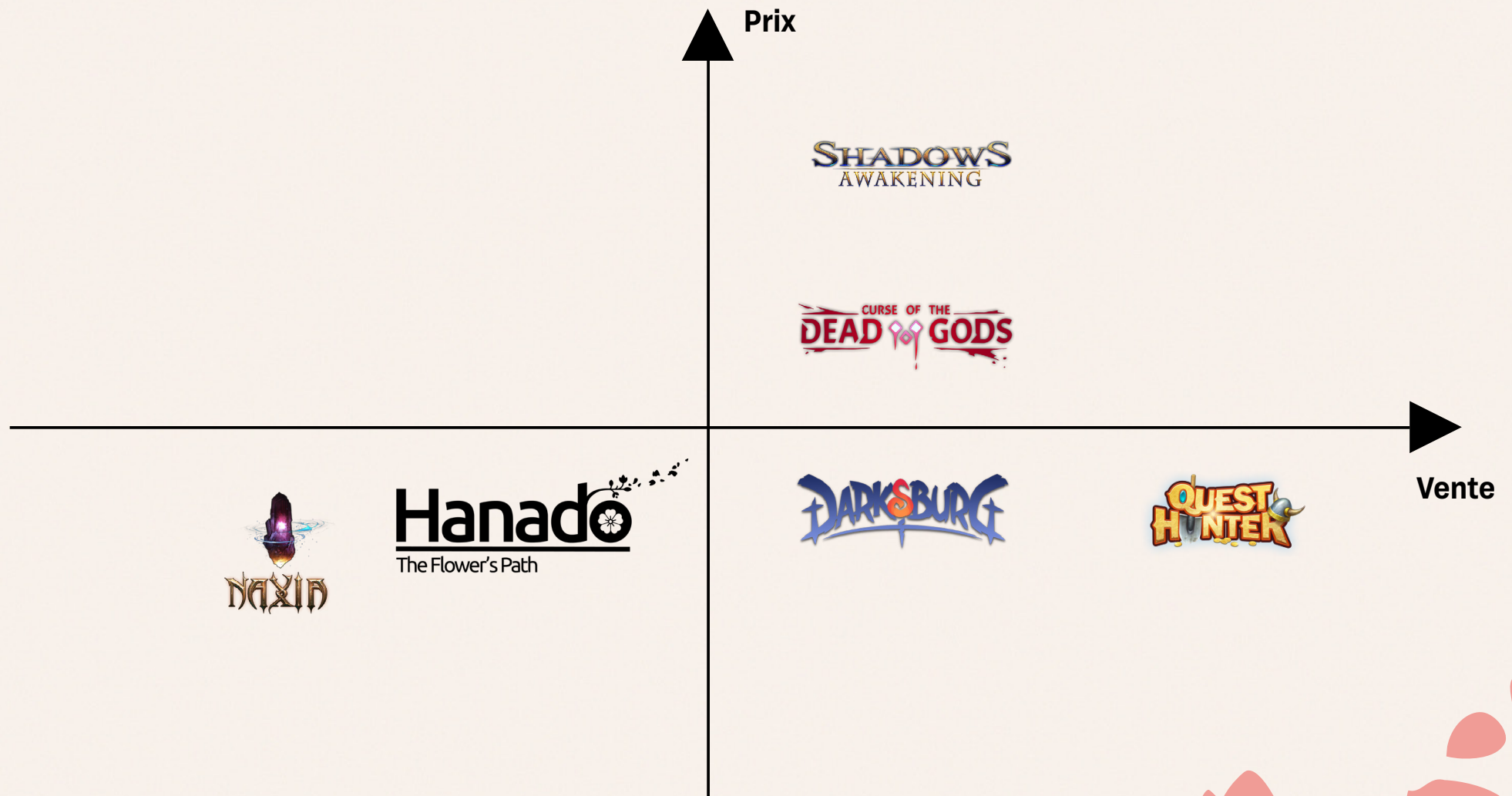
- la joie (oxalis, pourpre)
- la peur (abricotier, blanc)
- la fierté (amaryllis, rouge)
- le calme (hosta, vert)
- la tristesse (calendula, orange)
- la compassion (rose de Noël, rose)
- la colère (chardon, bleu/violet)
- l'audace (tournesol, jaune)

Pour chacune de ces catégories, il existe deux nuances secondaires et des nuances mixtes. Elles ont été choisies pour représenter un grand éventail d'actions des PNJ, tout en permettant une grande diversité et complexité des états émotionnels.

L'état émotionnel d'un PNJ est caractérisé par une émotion principale, et par plusieurs émotions secondaires. Chacune de ces émotions a un pourcentage associé, la somme de tous ces pourcentages faisant 1. Lorsque le joueur utilise le Hanadō, il modifie le pourcentage des différentes émotions. L'émotion ayant le plus grand pourcentage est l'émotion principale.

Cet état émotionnel apparaît sous la forme d'une fleur au-dessus du PNJ, visible à tout moment.

Positionnement marketing



SWOT

Strengths

- **Attractivité internationale de la culture japonaise.**
- **Le genre Hack & Slash qui à fait ses preuves.**
- **L'Hanakotoba encore jamais abordé dans un jeu vidéo.**
- **Un univers poétique à la direction artistique soignée.**
- **Une bande originale aux instruments traditionnels.**

Opportunities

- **Peu de concurrence directe.**
- **Prix en dessous de la rare concurrence.**
- **Lassitude de joueurs Path of Exile et Diablo qui souhaitent découvrir de la nouveauté.**

Weaknesses

- **Financement de la production dépendant d'un éditeur.**
- **Équipe réduite.**
- **Premier jeu professionnel de l'équipe.**
- **Équilibrage du gameplay conséquent.**
- **Communication à démarrer du début.**

Threats

- **Diablo IV proche de la date de sortie**
- **Path of Exile 2 (possiblement 2022)**
- **Diablo 2 remastered (fin 2021)**

Hypothèses de charge

Hypothèses de coût

1 MM = environ 3150 €

1 JH = environ 157,5€

1 Fleur

- 1 combo, 1 sort, 1 émotion
- 1 arbre de compétences

50 JH

1 Zone

- 1 Village
- 3 levels
- 8 Assets dédiés

100 JH

1 Base d'objet d'équipement

- 4 niveaux
- 5 tiers d'affixes (statistiques combat)

4 JH

1 Ennemi

10 JH

1 Boss

30 JH

1 PNJ

- Intégration à la narration
- Lignes de dialogue

50 JH



Scope gobal

Conception & Préproduction

300 JH

Conception

40 JH

Core systems (RPG et Combat)

80 JH

Core Graphics Assets

80 JH

Core UI

20 JH

Core Narrative

60 JH

Core Sound

20 JH

Production

1784 JH

8 Fleurs

400 JH

1 BO

50 JH

5 zones

500 JH

Polish

100 JH

21 bases d'objets

84 JH

Playtests

50 JH

20 ennemis

200 JH

5 Boss

150 JH

5 PNJ's

250 JH



Playests - Introduction

Introduction

Nous avons effectué des playtests pour notre projet Hanadō afin de valider les différentes mécaniques de gameplay intégrées à notre jeu. Les playtests ont eu lieu le lundi 12 avril entre 10h et 13h. Cinq personnes ont participé à ces playtests.

Les participants ont tout d'abord rempli un questionnaire pré-test afin de déterminer quel type de joueur ils étaient et vérifier qu'ils correspondaient à nos personae. Ils ont ensuite testé un prototype où le but était de traverser un niveau parsemé d'ennemis de force graduelle et d'affronter le boss final, Roi-Sarugami. Ils ont ensuite rempli un questionnaire post-test afin d'avoir leur ressenti sur l'expérience de jeu.

Le prototype avait pour but de valider ou d'invalider plusieurs hypothèses.

Les contrôles pourraient être complexes à prendre en main et rebuter le joueur dans son expérience.

L'écran pourrait être trop chargé en informations, où les informations clés pourraient ne pas être assez visibles.

Le système de combat pourrait être trop répétitif et pas assez dynamique, donc ennuyeux.

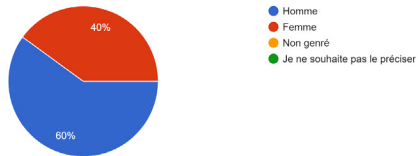
Le système de combat pourrait ne pas assez récompenser le joueur (ex: effets visuels satisfaisants, sentiment de puissance, progression du personnage).

Les tests se sont déroulés sans accroc, et ont permis de répondre aux problématiques. Dans l'ensemble, nos choix de gameplay ont été validés ; des difficultés d'utilisation ont été soulevées de manière constructive, ce qui nous permettra d'améliorer notre jeu.

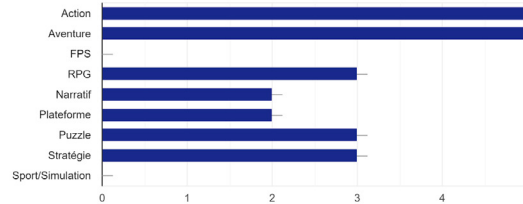


Playests - Données d'analyse

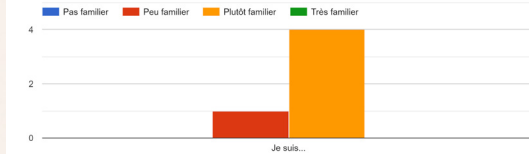
Votre sexe
5 réponses



Vos types de jeu favoris
5 réponses



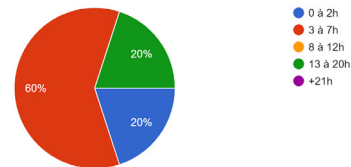
Votre connaissance de la culture japonaise



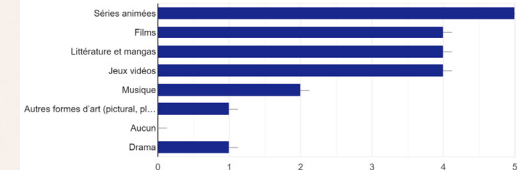
Votre âge
5 réponses

20
30
29
23
25

Votre temps de jeu hebdomadaire
5 réponses



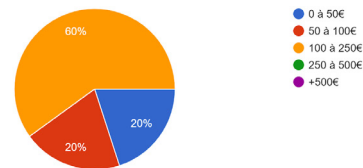
Les produits japonais que vous consommez
5 réponses



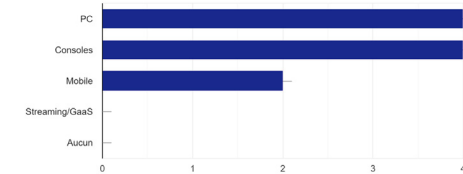
Votre métier ou activité
5 réponses

étudiante
Etudiante
musicien intervenant
Etudiant
étudiant

Vos dépenses annuelles
5 réponses



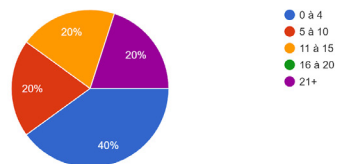
Vos plateformes favorites
5 réponses



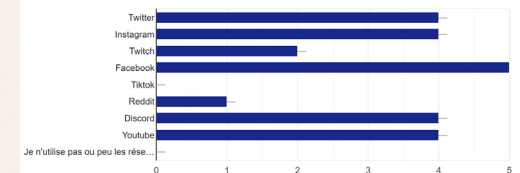
Les derniers jeux qui vous ont marqué
5 réponses

hollow knight
Dying Light, Diablo 2, Guild Wars
the Last of Us part II - Horizon Zero Dawn - Plague Tale innocence
NIER: Automata, Hadès
Hadès Hollow knight Valheim

Votre nombre de jeux annuels
5 réponses



Vos réseaux sociaux
5 réponses



Playests - Données d'analyse

Vos expériences, votre ressenti global

5 réponses

très bon, frustrée de pas avoir pu tuer les méchants

Perso vraiment cool, bonne expérience graphique des mouvements, mais décor répétitif et trop de lags sur mon pc :(

Jeu intuitif, fluide, ambiance japonaise bien développée. Les ennemis sont de plus en plus forts, le stress de perdre se fait sentir d'où le pic d'adrénaline au milieu et à la fin.

Assez sympathique, on se lance prendre par le gameplay une fois la prise en main effectuée, on ressent gameplay voulu, et l'esthétique est plaisante bien que répétitive

ambiance agréable, un peu frustrant au niveau des contrôles

Votre moment le plus frustrant

5 réponses

de pas réussir à les tuer

Temps de latence

le chemin qui se sépare, je me demande ce qu'il y avait à gauche.

Les premiers "gros ennemis" qui sont plus compliqué à battre, mais c'est normal, c'est aussi peut être dû au fait que l'on puisse pas voir si l'on se prends des dégâts (genre un mini feedback audio ou visuel)

mort contre le boss

Votre moment préféré

5 réponses

la musique, l'ambiance globale est sympa

La course et la roulade

au bout du niveau, quand on voit que ça va pas être facile de battre tous les sarutobi et le roi.

Là où le chemin se sépare en 2, un chemin qui mène au boss et l'autre à d'autres ennemis, qui permet de laisser de la liberté au joueur et de ne pas être trop linéaire

exploration petit temple

Une action que vous avez souhaité faire mais que vous n'avez pas réussi à réaliser?

5 réponses

me défendre

Parler à un personnage

Aucune

Pour voir le menu en bas avec les icônes, on se sait pas à quoi elle servent

esquive suivie de frappe

Un élément de l'expérience que vous ajouteriez ou retireriez ?

5 réponses

ajouter une vue à la première personne ou plus proche que la vue proposée

Montée de niveau plus visible avec les perfs à ajouter, changer le contrôle pour l'attaque

Graphiquement, j'insisterai plus sur le katana (effets, sons, côté métallique).

Des ennemis variés, ou des combos/sorts pour varié un peu les attaques

+ pouvoir attaquer ailleurs que dans la direction de déplacement

Hanadō en deux mots?

5 réponses

sympa mais dur

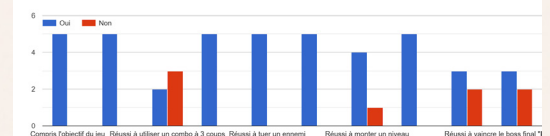
Action et Folklore japonais

Jeu vraiment sympathique dans un univers japonais féodal où tu parcours un monde magnifique et tu te bats contre des créatures maléfiques.

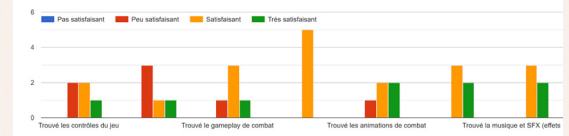
Plaisant dans la DA

joli hack n slash ambiance samourai

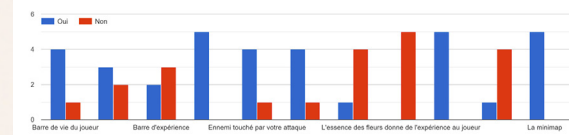
Avez-vous...



Avez-vous...



Avez-vous pu repérer et lire facilement les informations suivantes



Playests - Données d'analyse

Consigne	Thématique	Difficulté	P01	P02	P03	P04	P05	Total
Lancer le jeu	Général	Difficultés techniques pour lancer le jeu	0	0	1	0	0	1
Cliquer sur "Play" pour démarrer la partie	Général	Difficulté de navigation dans le menu du jeu	0	0	0	0	0	0
Explorer le niveau	Général	Difficulté de compréhension de l'objectif du jeu	0	0	0	0	0	0
	Contrôles	Difficulté de compréhension des contrôles du jeu - Déplacement	0,2	0	0	0	0,2	0,4
	Contrôles	Difficulté d'utilisation des contrôles du jeu - Déplacement	1	0,2	0	0	0,4	1,6
	Contrôles	Difficulté de compréhension des contrôles du jeu - Caméra (Zoom)	0,8	0	0	0	0,6	1,4
	Contrôles	Difficulté d'utilisation des contrôles du jeu - Caméra (Zoom)	1	0	0	0	0,8	1,8
	Level Design	Difficulté à s'orienter dans le niveau	0,2	0,8	0	0	0,8	1,8
	Information	Difficulté à identifier sa position dans le niveau via la minimap	0	1	0	0,6	0,8	2,4
Combattre les ennemis	Contrôles	Difficulté de compréhension des contrôles du jeu - Attaquer	0	0,8	0	0	0	0,8
	Contrôles	Difficulté d'utilisation des contrôles du jeu - Attaquer	0,2	0,8	0	0	0,2	1,2
	Contrôles	Difficulté de compréhension des contrôles du jeu - Esquive/Roulade	1	0	0	0	0	1
	Contrôles	Difficulté d'utilisation des contrôles du jeu - Esquive/Roulade	1	0	0	0	0	1
	Mécanique Gameplay	Difficulté de compréhension de la mécanique d'esquive/roulade pour esquiver une attaque	1	0	0	0	0	1
	Mécanique Gameplay	Difficulté d'utilisation de la mécanique d'esquive/roulade pour esquiver une attaque	1	0	0	0	0,6	1,6
	Information	Difficulté à comprendre que les attaques sont en zone (plusieurs ennemis touchés)	0,8	0	0	0	0	0,8
Récupérer l'essence des fleurs pour gagner de l'expérience et regagner de la santé	Mécanique Gameplay	Difficulté de compréhension de la mécanique des fleurs pour régénérer sa santé	1	0	0	0	0,6	1,6
	Mécanique Gameplay	Difficulté d'utilisation de la mécanique des fleurs pour régénérer sa santé	1	0	0	0	0,4	1,4
	Information	Difficulté à comprendre lorsque le personnage est affecté par la régénération de santé	0,6	0	0	0	0,6	1,2
	Mécanique Gameplay	Difficulté de compréhension de la mécanique des fleurs pour gagner de l'expérience	1	0	0	0	0,8	1,8
	Information	Difficulté à comprendre lorsque le personnage gagne un niveau	1	0,2	0	0	0,8	2
Eviter de mourir	Equilibrage	Difficulté à survivre face aux ennemis	0,8	0	0	0	0	0,8
	Information	Difficulté à comprendre lorsque le personnage se trouve situation de danger	0,2	0	0	0	0	0,2
Vaincre le King Sarugami	Information	Difficulté à identifier le King Sarugami	0,4	0	0	0	0	0,4
	Equilibrage	Difficulté à survivre face au King Sarugami	1	1	0	0,2	1	3,2
			Total	15,2	4,8	1	0,8	8,6



Playests - Résultats

Nous avons donc eu cinq participants, le test s'est bien passé pour chacun d'eux sauf un où nous avons dû utiliser Parsec pour lui faire tester le jeu. Tous les joueurs ont appréciés l'expérience mais tous n'ont pas réussi à finir la version prototype.

Les principaux retours que les joueurs nous ont faits étaient sur la DA qui a conquis tous les testeurs tout comme l'ambiance globale du jeu. Le gameplay était relativement plaisant mais le manque de feedback et de diversité pouvait être frustrant.

Les principales difficultés que les joueurs ont rencontrés étaient sur les contrôles qui, comme ils n'étaient pas expliqués en jeu, étaient assez difficiles à prendre en main. La caméra a gêné plusieurs fois les joueurs, l'UI n'était pas très explicite et le manque de feedback n'a pas aidé les joueurs à comprendre ce qu'il se passait dans le jeu.



Playests - Conclusions

Difficulté #1 : Déplacer le personnage et attaquer les ennemis

Eléments statistiques :

- 5/5 joueurs ont trouvé les contrôles peu intuitifs lors de leur test
- 4/5 joueurs ont rencontré une difficulté pour se déplacer lors des phases de combat

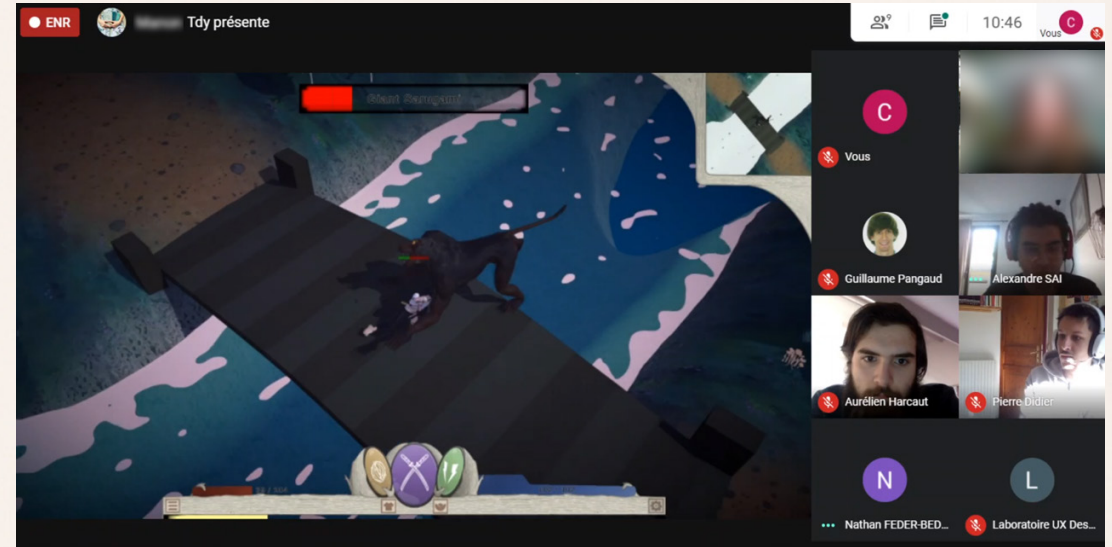
Verbatims “Je mettrais un bémol sur les contrôles, qui ne sont pas évidents”. “Bouge s’il te plaît !!”

Points identifiés :

- Le joueur met du temps à prendre en main les contrôles d’attaque et de déplacement.
- Le joueur se trompe ou n’arrive pas à coordonner ses actions.

Recommandations :

Changer le contrôle d’attaque sur le clic gauche afin de le combiner avec le mouvement et simplifier l’interaction du joueur
OU Changer le contrôle de déplacement sur le clic droit afin de le combiner avec l’attaque et simplifier l’interaction du joueur



Playests - Conclusions

Difficulté #2 : La caméra cache le personnage lors des combats.

Éléments statistiques : 5/5 joueurs ont été gênés au moins une fois par la caméra lors d'un combat.

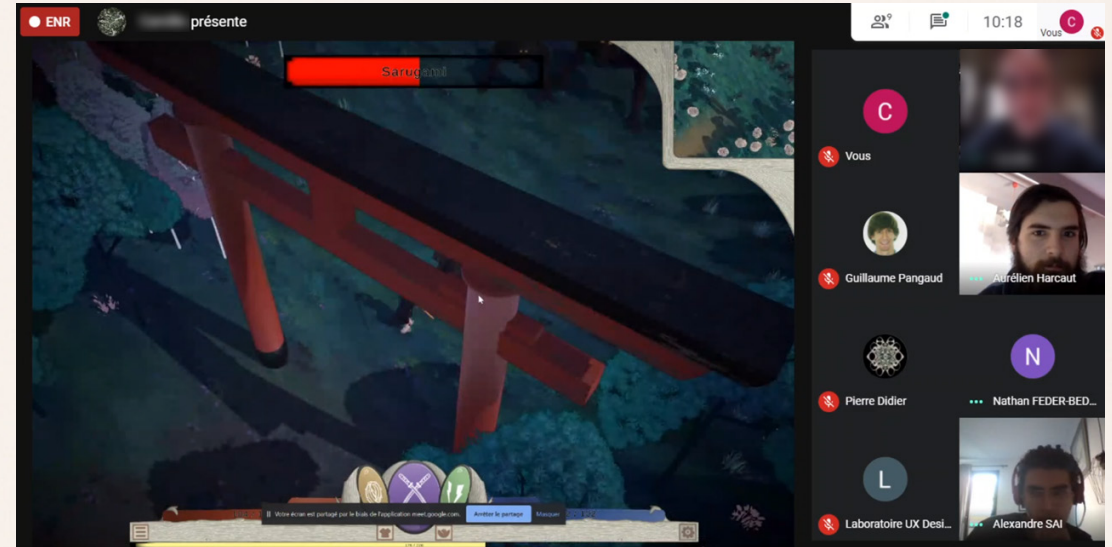
Citations :

“Je n'arrive pas à voir mes ennemis, c'est frustrant”

Points identifiés : Certains éléments obstruent la vision du joueur.

Recommandations :

- Rendre les éléments de décors transparent lorsque le joueur passe derrière.
- Retravailler le level design pour enlever les éléments gênant la vision.



Playests - Conclusions

Difficulté #3 : Le joueur ne trouve pas les informations essentielles via le HUD (UI).

Éléments statistiques :

- 3/5 joueurs n'ont pas trouvé la barre d'expérience du personnage
- 5/5 joueurs ont cherché une information de gameplay qu'ils n'ont pas trouvée intuitivement à l'écran

Citations : "Comment je vois mon niveau ?" "C'est ma barre d'expérience ça...?" "Je ne voyais pas ma barre de vie pendant les combats"

Points identifiés : Les informations clefs ne sont pas assez mises en valeur. Le joueur perd du temps et est confus dans son gameplay, notamment lors des phases de combat

Recommandations :

Retravailler le HUD pour grossir la barre de vie/mana et d'expérience
Retravailler le HUD pour ajouter des informations manquantes : Niveau, statistiques du joueur, compétences.



Playests - Conclusions

Difficulté #4 : Le joueur ne comprend pas l'impact de ses actions.

Éléments statistiques :

- 3/5 joueurs n'ont pas compris que les bosquets de fleur donnent de l'expérience
- 1/5 joueur n'a pas compris que les bosquets de fleurs permettaient de régénérer la santé du personnage
- 5/5 joueur auraient aimé plus de retours sur l'impact du combat

Citations :

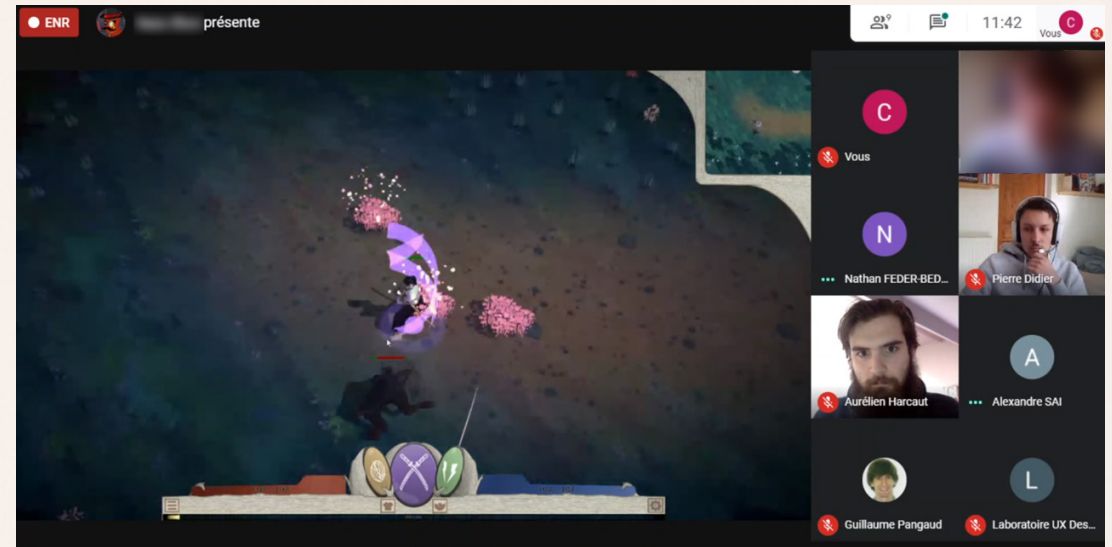
"Il manque des effets au niveau des attaques, il faudrait ajouter du juice !" "C'est joli mais je ne sais pas ce que ça fait..."

Points identifiés

Le joueur n'a pas assez d'éléments de feedback graphiques et sonores sur ses actions lui permettant de réagir en conséquence

Recommandations

Rajouter des feedbacks visuels et sonore pour le combat



Playests - Bilan

Difficulté #4 : Le joueur ne comprend pas l'impact de ses actions.

Les retours que l'on a reçus ont été très positifs et nous ont permis de mettre la lumière sur différents problèmes que nous n'avions pas pu identifier. Des problèmes d'interfaces et de contrôles ont été soulevés, ces retours nous ont permis de vérifier certaines de nos hypothèses notamment celles à propos de la clarté et de la compréhension du gameplay. Ces conclusions sont les suivantes.

- **Difficulté à déplacer le personnage et attaquer les ennemis.**
- **La caméra cache le personnage lors des combats.**
- **Le joueur ne trouve pas les informations essentielles via le HUD (UI).**
- **Le joueur ne comprend pas l'impact de ses actions.**

La version que nous avons proposée pour les playtests est un prototype qui n'inclut pas encore les sorts dans notre gameplay de combat. Bien que les attaques physiques et les déplacements soient essentiels, le gameplay n'était pas complet et cela peut biaiser les résultats que nous avons obtenus à la fin de ces playtests et ne pas nous apporter de réponses concrètes sur notre gameplay complet. Un autre biais de ces playtests peut provenir des playtesteurs eux-mêmes qui n'étaient pas forcément assez nombreux et qui, selon la personne, pouvaient nous connaître directement.



Textes Tutoriels

Grâce au Hanadō, Hana est doté d'un pouvoir inné extraordinaire qui lui permet ... de se déplacer ! Vous pouvez déplacer Hana grâce à votre Clic gauche en cliquant là où vous voulez aller.

La Hanadō peut créer de nombreuses possibilités. Quand un ennemi est vaincu, un bosquet de fleur apparaît, celui-ci peut conférer différentes améliorations temporaires à Hana. Après un certains ceux-ci se rechargent et l'amélioration est de nouveau disponible. N'hésitez pas à revenir vers ces bosquets quand vous vous sentez en danger !

Hana possède la possibilité d'attaquer avec son katana des cerisiers ! Utilisez votre Clic droit pour attaquer et faire un enchaînement d'attaques pouvant aller jusqu'à 3 coups !

Les fleurs reliques peuvent renfermer de puissantes magies ! Utiliser Q et E pour utiliser vos fleurs reliques équipées en consommant du mana et dévaster le champ de bataille.

Les combats peuvent être difficiles mais Hana possède une botte secrète bien pratique pour esquiver : la Roulade ! Utilisez la touche Espace pour rouler vers la direction souhaitée !



Statistiques de Hana et description

Lv 1

Hp : 300

Définition : Points de vie. Servent au combat. Le joueur meurt lorsque ses HP atteignent 0.

Mana : 100

Définition : Points de magie. Servent à lancer des sorts. Le joueur ne peut pas lancer de sort si son coût est plus élevé que sa réserve de mana actuelle.

Statistiques de base :

Définition : Statistiques principales du personnage. Les points de statistique sont le premier pilier de la personnalisation du personnage.

Progression par level → + 3 points de statistiques à attribuer

Force (dégâts selon armes et sorts) : 10

Définition : Statistique de force de Hana. Pré-requis pour certaines fleurs reliques et certains types d'équipement. Influe sur les dégâts physiques et la constitution (points de vie)

Progression par level innée → + 2

MaxHP + 2 par point de force

Dextérité (dégâts selon armes et sorts) : 10

Définition : Statistique de Dextérité de Hana. Pré-requis pour certaines fleurs reliques et certains types d'équipement. Influe sur la chance de critique et la précision des coups.

Proposition :

Progression par level innée → + 2

base CritChance + 0.5% tous les 5 points de dextérité

Magie/Essence (dégâts selon armes et sorts) : 10

Définition : Statistique de Magie de Hana. Pré-requis pour certaines fleurs reliques et certains types d'équipement. Influe sur les dégâts magiques et la magie (points de mana)

Proposition :

Progression par level innée → + 2

MaxMana + 1 par point de Magie



Statistiques de Hana et description

Statistiques de combat :

Définition : Statistiques secondaires, utilisées pour le calcul de combat et autres actions.

Armure (défense physique) : 0, (5 avec l'équipement de base)

Définition : Conférée par l'équipement. Elle permet de réduire les dégâts physiques infligés à Hana.

Résistance (défense magique) : 0

Définition : Conférée par l'équipement. Elle permet de réduire les dégâts magiques infligés à Hana.

Taux crit : base 5% (capé à 100%)

Définition : Chance de toucher faire un coup critique à l'adversaire, qui augmente les dégâts d'attaque ou de sort.

Dgt crit : base 150% (capé à 300%)

Définition : Multiplicateur de coup critique.

Vitesse de déplacement : base 100%

Définition : Vitesse de déplacement du joueur.

Vitesse d'attaque : basé sur l'arme

Définition : Vitesse d'attaque du joueur, permet de réaliser les combos plus rapidement.

Chance : 5%

Définition : Conférée par l'équipement. Chance d'obtenir du loot de plus grande rareté, et d'événements spéciaux.

AFFINITÉS (noms provisoires):

Définition : Affinité envers certains éléments, permettant d'influencer les dégâts reçus

Feu : neutre

Foudre : neutre

Glace : neutre

Terre : neutre

Vent : neutre

Nature : neutre

Sacré : neutre

Corruption : neutre

Astral : neutre

Affinités élémentaires :

Affinités élémentaires s'appliquant après le calcul des dégâts :

Neutre = +0%

Faible = +50%

Faible = +100%

Résistance = -35%

Robustesse = -70%

Immunité = -100%



Statistiques de Hana et description

Arme 1 Katana lv 1 :

Fleurs de cerisier (Kind/Gentle/Transience of Life)

Définition : Arme de prédilection d'Hana, conférée par la première fleur-relique.

Les armes évoluent en même temps que l'on investit des points de compétence dans la fleur relique.

+2-5 dégâts de base par point investi dans l'arbre de compétence de la fleur relique

Dgts physiques :

10-15 + 50% For + 50% Dex

Vitesse d'attaque :

1.5 attaques par seconde

Statistiques :

Force +10%

Dex +10%

Pattern :

3 coups, en cône devant le joueur

3ème coup : AOE = Touche 1 fois chaque ennemis présents dans la zone d'effet

Magie 1 : Emprise des ronces lv 1

Roserouge (love)

Coût en mana : 30

Vitesse de cast :

0.75 sec de base

CD : 10 secondes

Dégâts magique de nature sur le trajet du sort = 5-7 + 20%

Mag

Dégâts magique de nature sur la zone ciblé = 20-28 + 80%
Mag avec une immobilisation de 1,5 sec sur les ennemis touchés

Les sorts évoluent en même temps que l'on investit des points de compétence dans la fleur relique.

+5-10 dégâts de base par point investi dans l'arbre de compétence de la fleur relique

Magie 2 : Flash lv 1

Bluebell (Sincere)

Coût en mana : 15

Vitesse de cast :

0.25 sec de base

CD : 6 secondes

Téléporte le joueur sur la zone ciblé et fait une AOE à la zone de départ et à l'apparition du joueur

Dgts de l'aoe = 10-15 + 20% Dex + 50% Mag

Les sorts évoluent en même temps que l'on investit des points de compétence dans la fleur relique.

+4-8 dégâts de base par point investi dans l'arbre de compétence de la fleur relique

Formules de calcul

Le calcul vaut aussi pour l'armure négative avec un cap à -99.

Dgts réels subis = Dgts de base (physique ou magique) x (100 : (100 + armure ou résistance)) le tout arrondi à l'entier supérieur

Dgts crit = (Dgts de base x (100 : (100 + armure))) x Dgts crit

Dégâts avant réduction = (Dégâts de base + modificateurs flat) * (1 + modificateurs multiplicateurs) * Dégâts crit

Coefficient de réduction de dégâts = 100 / (100 + armure ou résistance))



Pipeline de production

