

# PRESENTATION DU PROJET



ET LE SOMMEIL DE DRUJ

PAR  
DOGBOX STUDIO



# CONTEXTE

Asa, jeune fille des rues se retrouve au milieu d'un conflit opposant le dieu de la lumière, Ahura Mazda et le dieu des ténèbres, Ahriman. Forcée de fuir après la bataille qui fait basculer le pouvoir en faveur d'Ahriman, elle se découvre des capacités qui vont faire d'elle le seul être sur terre capable d'endiguer la progression des forces maléfiques d'Ahriman. Aidée d'oiseaux mystiques qui vont lui enseigner les arts occultes tout le long de son périple, elle va devenir un des personnages les plus puissants de Perse et un guide spirituel majeur dans la reconstruction d'un des empires les plus impressionnants que l'Antiquité ait connu.



Asa et le sommeil des druges se situe dans un contexte mêlant l'histoire réelle de la Perse antique du premier millénaire avant J.C. et force mythes et légendes de cette période de la Mésopotamie. L'orientation spirituelle du jeu est soulignée par un personnage, Asa, qui va entrer, bien malgré lui, dans une quête initiatique l'amenant à développer son affinité avec la magie pour redonner à la nature et aux éléments leur équilibre primordial. Ainsi, au cours de son aventure, Asa va voyager dans univers exotique et haut en couleurs, où se mêlent rêves et réalité.

*Asa et le sommeil de druj est un jeu de plateforme/action/réflexion destiné aux plateformes mobiles.*



# CONTEXTE

Le contexte géographique du jeu propose un environnement graphique très riche et varié.

Carte de l'empire achéménide du 5ème siècle avant J.C.



La Perse achéménide a connu l'un des plus grands empires qui ait jamais existé. Son territoire s'étendait du nord de l'Afrique jusqu'à la frontière de l'Inde. Asa, au fil de son aventure, va en parcourir les environnements majeurs au travers de six grands chapitres :

- I - Les hauts plateaux de Babylone
- II - Les déserts de Haute Egypte et d'Arabie
- III - La cité de Persépolis
- IV - La jungle orientale
- V - Les hautes montagnes d'Himalaya
- VI - Les jardins de Babylone



# GAMEPLAY

Le monde d'Asa se veut tout à fait manichéen. En effet, deux entités divines s'y affrontent, endossant chacune des valeurs philosophiques traditionnellement contradictoires. Ainsi, la vérité, la lumière, le bien, la paix et la vie sont représentés par le dieu Ahura Mazda. Son opposé et ennemi de toujours, Ahriman, représente, quant à lui, le mensonge, l'obscurité, le mal, la mort et la colère.

Cependant, ces dieux ne doivent leur pouvoir ou leur existence même qu'aux êtres vivants qui entrent en affinité avec eux. Par exemple, Ahura Mazda ne vit qu'au travers des êtres vivants qui entrent en communion avec lui. De même, le pouvoir d'Ahriman se nourrit de la peur et de la colère de ses sujets.

Dans *Asa et le sommeil de Druj*, le joueur ne va pas affronter d'êtres vivants. Au contraire, son but sera de libérer ces derniers de l'emprise du mal et de l'influence d'Ahriman. Celui-ci, pour étendre son règne maléfique, fait plonger les hommes et les bêtes dans un profond sommeil dans lequel il sème terreur et tristesse. La vie tout entière évolue alors dans un marasme cauchemardesque duquel toute trace de foi en Ahura Mazda semble avoir disparu. La lumière elle-même disparaît dans les zones contrôlées par le dieu du mal.

Dans le jeu, chaque être endormi sera accompagné de son cauchemar matérialisé dans la réalité, où vit encore Asa. Cette manifestation cauchemardesque fait partie des «Drujs». Le joueur devra alors, s'il choisit de combattre, se mesurer manu militari, au songe maléfique. En cas de victoire, ce dernier s'estompera et son hôte sera libéré du mal. Le cauchemar s'étant dissipé, rien ne pourra plus empêcher l'être libéré de retrouver la voie de la lumière et de la vérité, et Ahura Mazda de recouvrer sa puissance.

Mais plus la souffrance de l'être est profonde, plus son cauchemar est coriace, et plus il représente un danger pour Asa. Aussi est-il important pour le joueur d'envisager les situations de jeu de différentes manières. C'est en ce sens qu'*Asa et le sommeil de Druj* est plus qu'un simple jeu de plateforme/action.

Asa est un jeu en vue 3ème personne qui se joue sur un plan en 2.5D offrant une maniabilité aisée grâce à une prise en main rapide.

Le gameplay d'*Asa et le sommeil de Druj* s'articule autour d'un tryptique «Plateforme/ Action/Réflexion» accompagné d'un level design judicieux et propose au joueur une grande diversité de situations.

La maniabilité est issue des références du genre «plateforme» est propose au joueur une prise en main rapide et très intuitive.

Ainsi, du fait de cette ergonomie classique, le jeu est parfaitement adapté au support mobile ainsi qu'aux autres types de contrôleurs.





# GAMEPLAY

Asa, rescapée du terrible sommeil provoqué par Ahriman, rencontrera dans sa quête plusieurs alliés magiques, notamment grâce à son affinité naturelle avec les éléments. Ceux-ci, derniers gardiens d'une vie fondamentale, pourront apporter leur pouvoir à Asa à condition qu'ils ne soient plus soumis aux attaques du mal. Ainsi, lorsque le joueur, en débarrassant la zone des cauchemars, libère une de ces entités, cette dernière lui octroie certaines capacités liées à la magie dont elle est l'émettrice. En tout, les élémentaires sont au nombre de six. Chacun d'eux est issu de la mythologie Perse et trouve son écho dans l'histoire spirituelle de cette époque.

Ils donneront au joueur l'opportunité de franchir des situations de jeu sans combattre mais en activant pièges et mécanismes, naturels ou non, afin de repousser les cauchemars. Un élémentaire de feu, par exemple, donnera à Asa la capacité de générer du feu dans un certain rayon d'action. Ce feu permettra à notre héroïne d'enflammer un obstacle, d'allumer des torches, de créer de la lumière ou même d'ajouter un bonus d'action lors des combats. Un élémentaire d'air l'aidera, quant à lui, à pousser des objets à distance ou même à s'envoler pour passer au-dessus d'un précipice ou d'un groupe d'ennemis trop important. De même, certaines zones au demeurant infranchissables pourront être traversées à l'aide des pouvoirs élémentaires.



Si Asa se retrouve dans le champ d'action de plusieurs élémentaires de même nature, les pouvoirs liés à ceux-ci seront décuplés. Si elle se trouve en présence de plusieurs élémentaires différents, certains pouvoirs s'annuleront ou se combineront en fonction de leur compatibilité. A titre d'exemple, la magie de l'eau et la magie de l'air donneront à Asa le pouvoir d'invoquer la pluie dans une certaine zone.

Le jeu place l'héroïne, Asa, dans divers environnements où toute vie s'est étiolée sous le joug des ténèbres. Le but de chaque partie est de traverser le niveau en réveillant les êtres qui s'y sont endormis. Plus grand sera le nombre d'êtres réveillés, plus la vie reprendra ses droits et plus le joueur ouvrira des passages lui permettant d'atteindre d'autres zones.

La fin de chaque environnement sera ponctuée par un affrontement particulier. Le joueur devra mettre en application tout ce qu'il aura appris durant les parties précédentes pour affronter des boss aussi impressionnants que coriaces. Chaque boss vaincu donnera au joueur la capacité de s'octroyer, de façon définitive, la puissance d'un des oiseaux sacrés de la Perse antique.

Les oiseaux sacrés transmettent leur magie à Asa par leurs plumes. Ces dernières constituent la ressource essentielle du jeu.

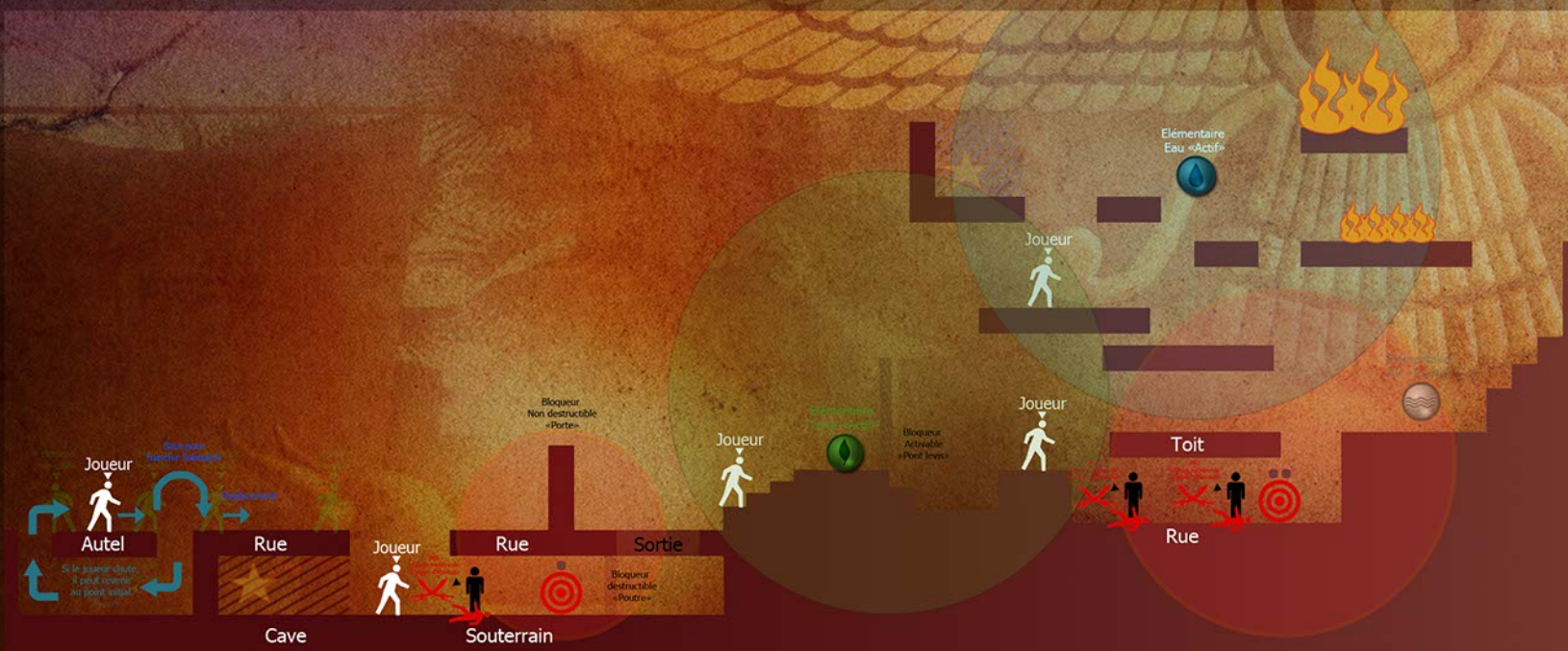
Ces oiseaux, prisonniers des sbires d'Ahriman, sont essentiels à la quête d'Asa. Ils représentent, de façon allégorique, l'émancipation de la jeune femme et son entrée dans un monde supérieur de connaissance et de magie.



# GAMEPLAY

Les niveaux d'Asa et le sommeil de Druj mettent en scène la progression du personnage principal dans un monde désolé. Son avancée et ses actions positives au sein du décor font évoluer ce dernier en un paysage vivant et où la nature et la vie reprennent leurs droits.

Chaque élément naturel libéré permet à Asa de franchir des obstacles en utilisant la magie. Ainsi, dans l'exemple de level design ci-dessous, on peut observer la progression linéaire du personnage et la façon dont les élémentaires et les forces en présence sont agencés.

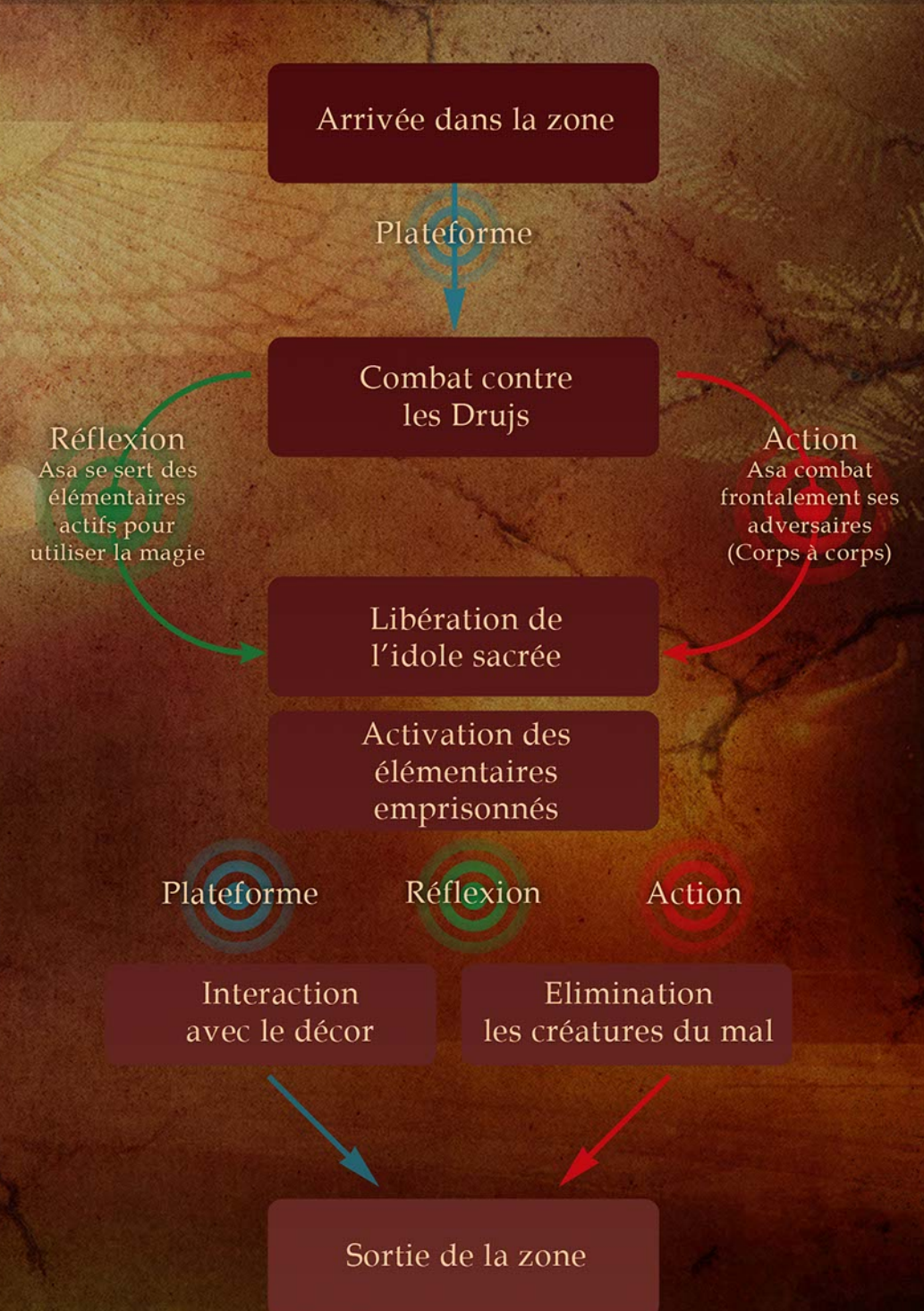


Le mal, en terme de gameplay, est propagé sur terre par la corruption d'idoles sacrées. Le but du joueur sera de libérer ces idoles en terrassant les Druges (matérialisation des cauchemars) qui errent autour.

Une idole libérée va non plus propager le mal mais au contraire canaliser le bien et redonner vie aux éléments qui l'entourent.

La destruction d'un Druge libère automatiquement son hôte (humain ou animal endormi) de la peur et de l'aveuglement et, ainsi, du joug du mal.

Exemple d'articulation d'une phase de jeu







## Qualité graphique

Dogbox a fait le choix de la solution Unity 3D depuis maintenant plusieurs projets. Cette dernière, poussée techniquement par le studio dans ses retranchements, offre une souplesse de production sans égale pour une qualité graphique impressionnante.

*Asa et le sommeil de Druj* se place dans la lignée des jeux Dogbox avec une très haute qualité graphique sur plateformes mobiles.



Artwork d'un des environnements du jeu.



## Gameplay Immersif

Les alliés comme les ennemis disposent d'un panel de réactions riche et diversifié qui donne à leur comportement un aspect réaliste pour une immersion accrue.

Dogbox travaille avec son partenaire Xaitment sur un système d'intelligence artificielle réaliste offrant aux personnages un comportement vraisemblable pour accompagner un gameplay nerveux et fun.



Screenshot issu du prototype du jeu pris sur Ipad



## Richesse sonore

Fortes d'un partenariat durable et pérenne avec AudioGaming (spécialisé dans le sound design), les productions du studio Dogbox offrent un environnement sonore riche et profond, tant du point de vue sound design que du point de vue composition musicale.

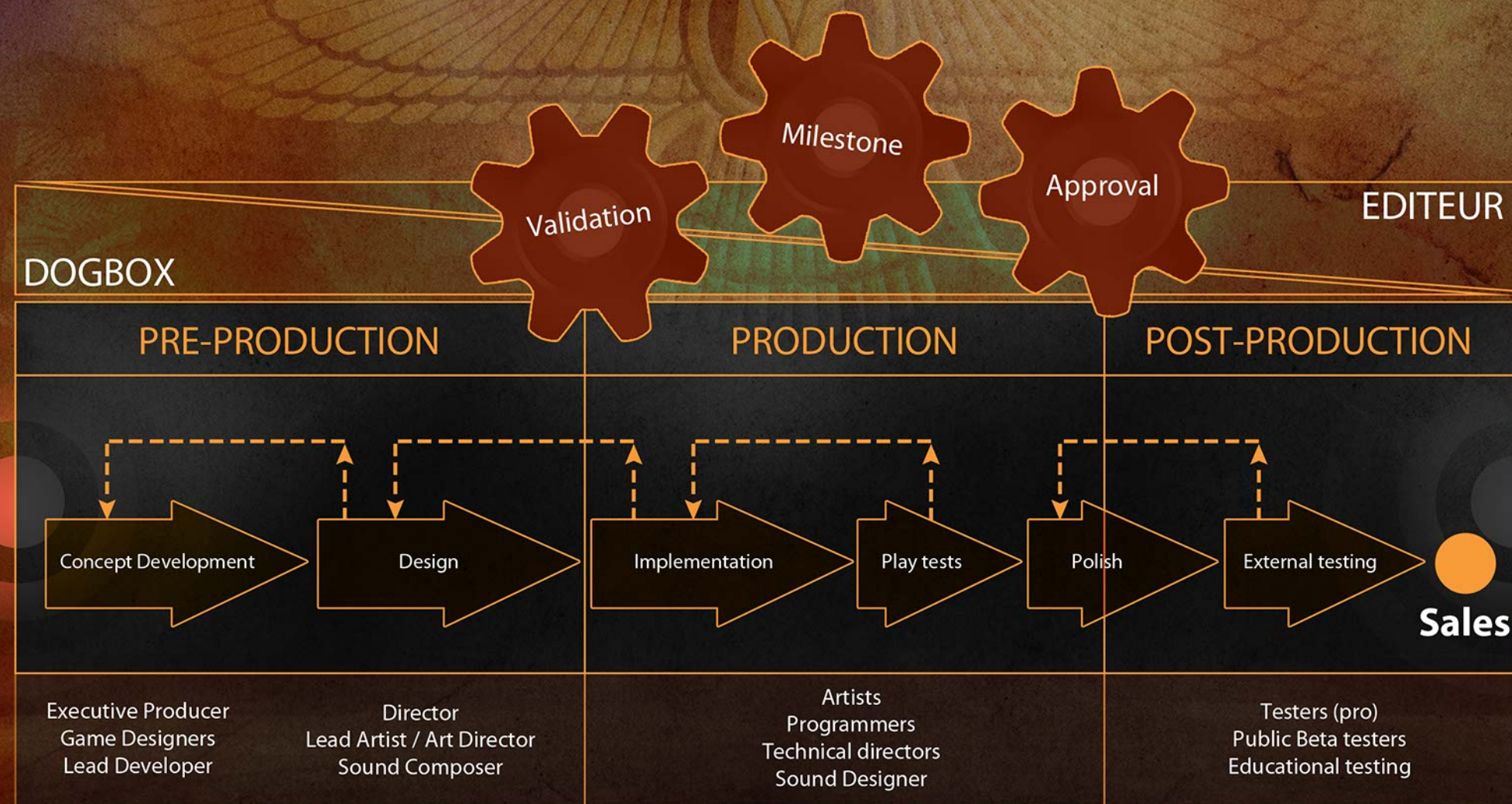
*Asa et le sommeil de Druj* bénéficie de la toute dernière technologie en matière d'environnement sonore, pour une qualité AAA et une immersion totale du joueur.





# WORKFLOW

Dogbox est un studio de création ouvert, soutenu par un solide réseau de partenaires souhaitant faire aboutir des projets ambitieux. Nous travaillons avec une méthodologie de travail de type projet permettant de concilier qualité, coûts et délais.



Les échanges avec nos clients et partenaires sont essentiels tout au long du cycle de développement.



# REFERENCES

Depuis sa création en mai 2011, Dogbox a réalisé et publié 3 jeux sur supports mobiles :



XFPaintball : FPS dédié aux plateformes IOS de la génération 3GS aux toutes dernières machines.  
Une co-production PCB Games / Dogbox.  
Edité par PCB Games.



Mars 2012



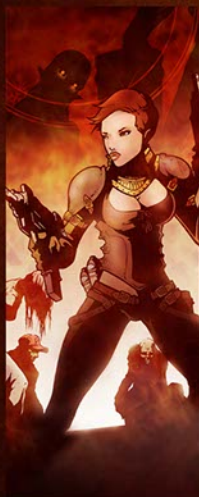
Chicken Doom : Base defense dédié aux plateformes IOS de la génération 3GS aux toutes dernières machines.



Une co-production Dogbox / Audiogaming.  
Edité par Bulkypix.



Juin 2012



Journey To Hell : Shoot'em up en vue troisième personne destiné aux trois dernières générations de plateformes IOS et Android.

Une coproduction Bulkypix / Dogbox / Audiogaming.  
Edité par Bulkypix.



Mars 2013