

Projet de jeu vidéo amateur
Apollo Justice Ace Attorney: Ghosts and Murders



Descriptif du projet

09/07/2009

Apollo Justice : Ghosts And Murders est un projet de jeu aventure amateur.

Ce descriptif s'adresse à toutes les personnes intéressés par le projet et souhaiterait le rejoindre mais aussi aux personnes curieuses qui voudraient avoir un avant gout de ce à quoi le jeu pourrait ressembler.

Le projet est **bénévole et à but non lucratif**.

Le projet à grand besoin de votre aide. Il n'appartient qu'à vous de rendre ce projet réel.

Ci-dessous, vous trouverez une description complète du projet, des qualités recherchés et des épreuves à affronter pour la réalisation de ce projet.

1 Présentation du projet

Apollo Justice : Ghosts And Murders se veut comme la suite de la série Ace Attorney. En tant que telle, les joueurs pourront retrouver la recette qui a fait le succès de cette série : un scénario complexe, des personnages hauts en couleurs et un humour décapant.

Le jeu sera créé sur PC et une version DS sera éventuellement réalisée.

1.1 La série

Les jeux labellisés Ace Attorney (Gyakuten Saiban en Japonais) sont des jeux d'enquêtes policières où l'on incarne un avocat de la défense qui a pour tâche de défendre ses clients. Le jeu a été développé et édité par la compagnie Capcom pour les consoles Game Boy Advance et Nintendo DS. La série Ace Attorney est connue pour son Design très manga, ses personnages hauts en couleurs et charismatiques ainsi que pour son humour omniprésent. La série est composée de 4 épisodes et met en scène deux avocats. Les trois premiers volets ont eu pour héros Phoenix Wright, et le quatrième Apollo Justice, le disciple du premier. Les trois premiers volets sont d'abord sortis sur Game Boy Advance, mais uniquement au Japon. Les publics européens et américains ont découvert la série lors de son édition sur la console portable Nintendo DS. L'épisode Apollo Justice est quant à lui exclusif à la DS.

Les jeux de la série sont :

- Phoenix Wright : Ace Attorney
- Phoenix Wright : Justice For All
- Phoenix Wright : Trials And Tribulations
- Apollo Justice : Ace Attorney

Quelques screenshots des jeux officiels:



Un Spin-of de la série est en préparation: Déjà sorti au japon, il sortira en 2010 en Europe. Il s'agit d'Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (Benjamin Hunter en français) qui cette fois permet d'incarner un avocat de l'accusation.

1.2 *Gameplay des jeux officiels*

Les jeux officiels se déroulent en deux types de phases aux gameplays différents.

Dans la première phase que l'on appellera **phase d'investigation**, une interface très proche des jeux d'aventures de type "Point & Click" a été mise au point. L'objectif est de dénicher des indices qui permettront de résoudre l'affaire et d'innocenter son client devant la cour. Pour ce faire, on fouille les décors avec un curseur comme dans un jeu d'aventure et on interroge les témoins. En présentant certaines preuves à ces derniers, des nouveaux éléments apparaissent et font progresser l'enquête.

Dans cette phase, on peut donc effectuer plusieurs types d'action comme le montre le screen ci-dessous:

- Examiner
- Se déplacer
- Parler
- Présenter (des preuves)





Dossier



Retour

Examiner

Examiner permet d'observer les environs et de récolter des indices



Dossier

Ce que vous avez vu

Mlle Vrill

Cette pièce

Retour

Parler permet d'interroger les témoins et d'obtenir de nouvelles informations



Court Record



Back

Se déplacer permet d'afficher la liste des lieux disponibles et de changer de lieux



Preuves

Présenter

+ Profils



Léon

Type: Autre
Fourni par Monique.

Lion du cirque. Abattu par M. Loyal il y a 6 mois pour avoir mordu un des artistes.

Retour

Présenter permet de montrer une preuve à un personnage pour obtenir des informations

Une fois tous les indices nécessaires rassemblés, le jeu arrive à sa deuxième phase: Le procès où l'on doit interroger le témoin. Durant cette phase, il faut analyser les dépositions des témoins et trouver les "contradictions", qui permettent de montrer que le témoin a menti ou s'est trompé.

Les procès sont donc découpés en contre-interrogatoires. Durant chaque contre-interrogatoire, on doit examiner phrase par phrase les déclarations du témoin. Pour cela on peut

- **Attaquer** pour interroger plus en détail le témoin
- **Montrer** une preuve en contradiction contradictoire avec la phrase du témoignage du témoin.



A certains moments, le juge vous posera des questions auxquelles il faudra répondre pour progresser.

L'avocat qu'on incarne a droit à un nombre limité d'erreurs. S'il fait trop d'erreurs, il perd de sa crédibilité et l'accusé que l'on doit défendre sera reconnu coupable.

Une des particularités des Ace Attorney est de confronter à l'avocat qu'incarne le joueur un procureur, qui fera tout son possible pour réussir à condamner le client que le joueur est chargé de défendre. Cela ajoute une grande tension lors des phases de procès et permet de nombreux rebondissements.

1.3 Notre projet : Apollo Justice Ghosts and Murders

Notre projet est né à la suite d'une constatation que nous avons faites en jouant au dernier volet de la saga Ace Attorney: La raison pour laquelle Phoenix Wright à été renvoyé du barreau est plutôt faible... ce qui nous à amené à penser ceci: Et si la raison présentée alors n'était pas la seule? Si un autre secret avait couté à Phoenix Wright sa carrière? A partir de cette idée, une ébauche de scénario à rapidement vue le jour... Une ébauche qui ne cesse depuis lors d'être complétée et améliorée.

Le nom des trois premières affaires a été révélé :

- Le prodige des voltefaces
- Tournoi et volteface
- La volteface hantée

Scénario: Un an après le recrutement d'Apollo Justice au sein de l'agence de talent Wright, celui-ci se voit confier une délicate mission: Celle de défendre Phoenix Wright dans un procès qui permettrait à ce dernier de regagner son badge d'avocat. En effet, il à été prouvé que Phoenix Wright avait perdu son statut d'avocat à cause d'une manipulation... Mais de troublantes rumeurs continuent d'être répandues sur son compte, et ce procès à pour but de faire la lumière sur la véracité ou non de ces dernières... Mais alors que le procès est sur le point de commencer, Phoenix annonce à Apollo qu'un avocat fraîchement promu à ce rang, déjà considéré par ses pairs comme un prodige, lui à proposé ses services... Qu'il s'est empressé d'accepter.

Apollo se retrouve donc sur le banc de touche, ne pouvant qu'observer le procès ou la défense est incarné par son nouveau rival, devenu le nouveau membre de l'agence Wright... Mais ce procès, censé être une formalité, déterre une histoire oublié de tous... Un événement que Phoenix Wright à occulté, et qui semble être la vrai raison de sa perte de statut d'avocat...

Quatre affaires ont été déterminées, permettant d'incarner 3 avocats de la défense (Dont Apollo Justice, évidemment) face à deux procureurs (Dont l'indispensable Victor Boula). Ces affaires feront appel à de nombreuses figures connues de l'épopée des Ace Attorney ainsi qu'a de nombreux nouveaux personnages.

Notre projet à émergé en avril 2009, et une équipe à rapidement été créée, comprenant plusieurs scénaristes, quelques programmeurs et une poignée d'artistes... Mais à cause de certains problèmes (Recrues peu motivées, artistes ayant une activité ne leurs permettant pas de consacrer beaucoup de temps au projet et disparitions sans laisser de traces) l'équipe à été réduite de manière drastique...

Pour relancer le projet, nous avons donc besoin d'aides de programmeurs et de graphistes sérieux, motivés par le projet et ayant du temps à consacrer.

2 Programmation : Objectif à réaliser

2.1 Gameplay

Comme dit précédemment, le jeu sera réalisé pour PC et peut être pour la Nintendo DS. La version PC aura une résolution de 1024x780 ce qui permet de conserver le rapport Largeur/Longueur de l'écran DS. Le gameplay sera très proche du gameplay des jeux officiels. Les deux types de phases de jeu (Investigation et Procès) seront conservés.

Cependant, des modifications seront apportées. En effet, le jeu n'utilisera qu'un seul écran et non deux. Cet écran occupera tout l'espace et correspond à l'écran haut de la version DS.

Pour la phase d'investigation :

- On pourra **parler** en cliquant sur le personnage
- **Examiner** en cliquant sur le décor
- **Présenter** en ouvrant l'inventaire (soit par un bouton à l'écran soit en cliquant droit par exemple) et en cliquant sur la preuve à présenter
- **Se Déplacer** en ouvrant une carte (par exemple en cliquant sur un bouton à l'écran ou une touche du clavier)

Pour la phase procès, les boutons Présenter et attaquer passera sur la partie supérieure de l'écran. On pourra aussi utiliser les touches A (pour attaquer) et P (pour présenter). Pour changer de phrase dans un contre-interrogatoire, on pourra cliquer sur les flèches ou sur les touches ← et → du clavier.

La possibilité de **présenter des profils** de personnages comme preuve (ce qui avait disparu dans Apollo Justice : Ace Attorney) sera réintroduite.

2.2 Une nouveauté : Le recueil des témoignages

Un nouveau type de preuves sera introduit dans Apollo Justice Ghosts And Murders : les témoignages. En effet, ne trouvez-vous pas bête de ne pas pouvoir utiliser des témoignages de témoin comme preuves dans les Ace Attorney ? Ce sera possible grâce au **recueil des témoignages**. Le recueil des témoignages est une icône dans l'inventaire que l'on peut utiliser comme n'importe quelle preuve. Elle contient l'ensemble des témoignages ayant été présentés devant la cour.

Prenons un exemple de procès pour meurtre. Un preneur d'otage a été retrouvé mort dans une banque tué par balle. L'accusé est une jeune femme qui a été retrouvée évanouie sur les lieux du crime et tenant dans sa main un pistolet. Malgré le fait qu'il s'agisse probablement d'un acte de défense, il faut juger la jeune femme.

Un premier témoin dont l'icône est ci-dessous donne le témoignage « La scène du crime » ci-dessous :



- L'accusée a été retrouvée sur les lieux du crime évanouie
- Elle avait l'arme du crime dans sa **main gauche**
- Elle a probablement tué la victime

Un autre témoin ayant assisté au meurtre donne le témoignage « Le meurtre » suivant :



- Le preneur d'otages était désarmé et les flics allaient bientôt entrer.
- Tout était fini. Il allait atterrir en prison. Mais l'accusée a perdu son sang froid.
- Elle a pris avec sa **main droite** l'arme que le preneur d'otage avait jeté.
- Et a tué lâchement le preneur d'otage désarmé. Puis, elle s'est évanouie, choquée par ce qu'elle avait osé faire.

Il est facile de s'apercevoir que les deux témoignages se contredisent. Pour montrer la contradiction. Il suffit de se positionner lors du second témoignage sur le phrase qui contredit le premier soit « Elle a pris avec sa main droite l'arme que le preneur d'otage avait jeté » et **présenter le recueil des témoignages** comme on utiliserait n'importe quelle preuve. Il faut maintenant sélectionner la déclaration qui contredit le témoignage. On choisit tout d'abord la personne qui a donné la déclaration qui doit contredire. Il y a eu 2 témoins :



OU



Ici on doit choisir le premier témoin. Ensuite, comme un témoin peut avoir donné plusieurs témoignages. Il faut choisir **le nom du témoignage**. Ici on guère le choix le témoin a donné qu'un seul témoignage « La scène du crime » mais si le témoin avait donné deux témoignages (que l'on peut nommer Témoignage 1 et Témoignage 2) il faudrait choisir l'un des deux témoignages.

Dernière étape, **sélectionner la ligne du témoignage**. Le premier témoin a donné trois lignes de témoignages. Il faut donc choisir entre ces lignes, celle qui contient la contradiction. Ici, il faut choisir « Elle avait l'arme du crime dans sa main gauche ».

Pour ceux qui se le demanderaient, il n'y aura pas d'affaires de prise d'otage. Ceci n'était qu'un exemple simple qui n'a rien à voir avec la qualité des énigmes.

2.3 Programmation

Pour la programmation, deux possibilités s'offrent à nous selon les personnes qui nous rejoindrons dans cette aventure : **Développer notre propre moteur** (avec un langage de programmation comme C++ à la discrétion des personnes qui nous joindrons) ou **Programmer Grâce à Adventure Game Studio** (logiciel freeware de jeu d'aventure de type point & click).

Un « scénario » pour la démo technique a été créé. Il permettra de tester l'ensemble des fonctionnalités nécessaires à la programmation du jeu.

3 Graphismes : Objectifs à réaliser

Dans cette partie, seront détaillées les différentes missions qu'auront à réaliser les différents graphistes motivés pour rejoindre l'équipe. Ces missions portent principalement sur :

- **Le design de personnages**
- **Le design de lieux pour les investigations**
- **L'animation de personnages**
- **Réutiliser des graphismes des jeux officiels en les agrandissant pour le jeu PC**
- Le design des objets
- Création de séquences vidéo

Les missions en gras sont les missions d'importance capitale et qui devront être réalisées en priorité. Le design des preuves comportera la création des preuves nécessaires à la

résolution des procès. Cependant, ce design des objets étant à priori moins compliqué et moins gourmand en temps de travail, le design des objets se fera vers la fin avant la publication des affaires. Pour les séquences vidéo, elles pourront être réalisées en 3D ou en 2D selon les compétences des personnes qui rejoindront le projet. Le reste se fera en 2D.

Les graphistes seront bien sûr libres d'utiliser le logiciel de leur choix.

3.1 Le design de personnages

Le design de personnages se fera en 2D. Les personnages devront être réalisés en 2D dans un style manga. Les personnages sont souvent loufoques. Voici quelques exemples de personnages qui ont été réalisés dans le cadre des jeux officiels :



L'objectif est de créer des personnages avec le même style manga et la même qualité graphique.

Les descriptions de personnages nécessaires aux jeux seront proposées par l'équipe scénario. Ces descriptions sont généralement suffisamment précises pour qu'un graphiste sache ce que l'on attend de lui (âge, principal trait de personnalité, métier, certaines particularités physiques seront généralement précisés). Cependant, le graphiste aura toutes les libertés de créer le personnage comme il le voit (tant que les détails sont respectés), de proposer sa vision du personnage (genre : « je vois mieux ce personnage jeune plutôt que vieux ») et de proposer quelques nouveaux personnages (à condition d'en parler au préalable à l'équipe scénario). Toute initiative réalisée dans le design des personnages sera fortement appréciée.

Le design pourra se faire en deux étapes. Tout d'abord, sur papier de manière à proposer une version préliminaire du personnage. Exemple de design au crayon, proposez dans le cadre de notre projet :



Les personnages devront ensuite être numérisés et coloriés via un ordinateur pour obtenir un design complet. Par exemple, un design réalisé dans le cadre de notre projet :



Les auteurs des images seront bien entendu libres d'utiliser leurs créations comme bon leur semble (sur des sites personnels, sur un CV, etc...).

A noter aussi que tous ces designs présentent le corps dans son entier mais le jeu final (comme les jeux officiels) utiliseront la partie supérieure du corps et que ces personnages seront soit présenté de face soit de profil. Exemples tirés des jeux officiels :



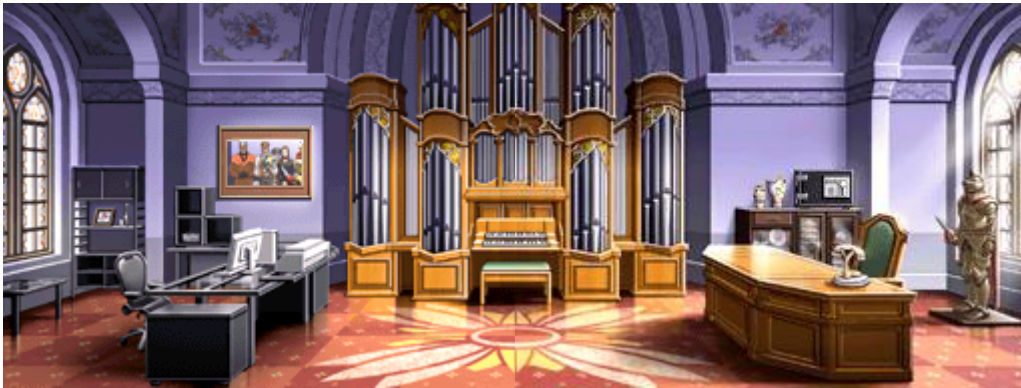
3.2 Design des lieux

Les lieux sont très importants dans les scènes d'investigation. Ils situent l'action. Généralement, chaque affaire contient environ 8 nouveaux endroits (excepté la première affaire qui est une mise en bouche et ne contient qu'une phase de tribunal et pas de phase investigation et ne contient donc pas de nouveaux lieux). Ces lieux contiennent de nombreux détails.

Exemple de lieux utilisés dans les jeux officiels :



Quelques fois dans les jeux officiels, le lieu tient sur deux écrans. Un bouton en bas permet de passer de la partie droite à la partie gauche (et vice-versa). Ce type de lieux sera conservé dans le jeu final. Un exemple de double lieu :



Les décors seront à créer en 1024x768.

3.3 L'animation des personnages

L'animation des personnages pourra se faire à l'aide de logiciel d'animation 2D. Chaque personnage sera animé de manière similaire à Phoenix Wright : On ne voit pas les personnages bougés, on voit juste la portion supérieure du personnage. Les animations peuvent montrer un personnage en train de parler, rire, pleurer, en colère, etc... Les animations servent à montrer l'émotion des personnages.

3.4 Réutiliser des graphismes des jeux officiels en les agrandissant pour le jeu PC

Certains graphismes (animations et décors) utilisés dans les jeux officiels. Cela ne posera pas de problèmes pour la version du jeu DS (si jamais elle est réalisée) mais cela sera plus problématique pour la version PC. En effet, il faudrait passer d'images en 256x192 à des images en 1024x768. Pour cela, pas de méthode magique, il faut redessiner les images. Cependant, les images réalisées dans les jeux officiels peuvent servir de modèles. Par exemple, il est possible de « décalquer » un personnage en utilisant par exemple des logiciels comme Toon Boom Studio.

Ce logiciel a été utilisé pour créer la version préliminaire non colorisée ci-contre:



L'original :



3.5 Le design des objets

Qui dit inventaire, dit objet à dessiner. Les objets seront à dessiner sous forme d'icônes. Exemples d'icônes utilisés dans les jeux officiels :



Pour certains objets, il est possible de les observer plus en détail. Par exemple, pour une photo il est possible de l'observer en plus grand. Apollo Justice : Ace Attorney (Quatrième jeu de la série) avait introduit un nouveau système pour examiner les objets en 3D. Sauf si des graphistes 3D motivés pour créer cet inventaire rejoignent le projet, ce système ne sera pas conserver.



Exemple d'utilisation de l'inventaire 3D

3.6 Création de séquences vidéo

L'équipe possède plusieurs idées pour une création de séquences vidéo. Dont une séquence pour un trailer. Ces animations pourront être réalisées en 2D ou en 3D selon l'envie des personnes qui rejoindraient le projet pour la création de ces séquences.

4 Recrutement

Pour mener à bien ce projet, nous recherchons des gens motivé, sérieux ayant du temps à fournir du projet. Bien trop souvent, des personnes postulent, participent quelques temps et disparaissent sans prévenir. Ce n'est pas ce que nous recherchons. Cela nous est notamment arrivé aux programmeurs qui ont participé au projet et disparu sans laisser de trace.

Scénario : Eventuellement un scénariste pour l'écriture de scénarios et de dialogues (mais on arrivera à se débrouiller sans).

Traduction : Si une personne veut participer à la traduction en anglais ou dans une autre langue, ce n'est pas de refus. Mais ce n'est pas dans les priorités du projet pour l'instant.

Programmation : Toute personne pouvant créer un moteur répondant au besoin du jeu ou pouvant programmer le jeu sur Adventure Game Studio.

Graphisme : Dans l'idéal, nous recherchons une petite équipe graphique d'au moins 3 personnes et aviserons par la suite selon les besoins.

- Toutes personnes avec talent pouvant participer à la création de graphismes (design de personnages, décor, animation) est la bienvenue
- Personnes pouvant créer des animations

Pour postuler, contacter magorn à projectapolloghost@gmail.com