

Xenoblade Chronicles : Side Story

Document d'intention

I. A propos du jeu :

Ce jeu, réalisé sur RPG Maker MV , a été créé sur la base du jeu Xenoblade Chronicles de Monolith Soft. L'idée était d'inclure une petite histoire supplémentaire dans cet univers, et j'ai eu l'idée de faire jouer des personnages secondaires, dans le jeu d'origine. En gardant en tête qu'il fallait des synergies, j'ai décidé de former un groupe de 3 personnages secondaires se connaissant, et le trio lié à la Colonie 6 m'a semblé parfait. Il y en avait d'autres, mais ça n'aurait pas été cohérent avec l'histoire du jeu de base qui voit mourir certains d'entre eux.

C'est donc sur cette base que j'ai créé tout mon jeu. Il a été conçu pour être fidèle au jeu original bien qu'il soit limité par le moteur de jeu.

II. Les niveaux :

Le jeu est divisé en 3 niveaux : la colonie 6, les marais Satorl et la Forteresse de l'Exil.

Colonie 6 :

Il s'agit de la « ville » du jeu, bien qu'elle ne soit pas très peuplée compte tenu des événements récents. C'est là que commence le joueur au début du jeu. Ce niveau sert de mise en contexte au joueur, lui donnant les bases du scénario et les enjeux de ce dernier.

L'aspect de la Colonie 6 est une reproduction de la colonie à son stade de reconstruction le plus précaire, avec juste un QG au fond et un grand terrain vague où trainent des débris et un petit étang. Il s'agissait de retranscrire la situation de crise à laquelle fait face la colonie et ses habitants, qui ont dû la fuir pendant l'attaque des Mékons dans le jeu original. Le peu de PNJs présent témoigne de cet état de précarité. La musique est calme, discrète et silencieuse pour appuyer ce fait.

Le combat scripté contre deux monstres de rang moyen sert à la fois d'introduction au combat pour familiariser le joueur aux compétences des personnages, mais aussi pour impliquer le joueur dans le scénario : le but est de protéger la Colonie 6.

Le soldat placé à côté du QG est un point de régénération des PV et PM pour toute l'équipe, à défaut d'avoir une auberge. Le joueur peut ainsi se servir de la Colonie 6 comme d'un checkpoint où il peut retourner s'il est mal en point.

Marais Satorl :

Premier vrai donjon à traverser du jeu. Ici, le joueur pourra rencontrer des monstres basiques faciles à vaincre pour se faire la main aux différentes synergies mises en place et comprendre les rôles de chaque personnage. Avec la Colonie 6 à proximité, il peut facilement se soigner.

Bien qu'ils soient magnifiques de nuit dans le jeu original, les marais de jour sont peu accueillants et n'invitent pas vraiment à gambader trop longtemps dedans. La musique est la même que le jeu original, inspirant une légère insécurité tout en restant plutôt calme.

Bien que le niveau soit plutôt petit dans un souci de gain de temps de jeu, il existe quelques raccourcis par des marais empoisonnés. Prendre le chemin critique fera comprendre au joueur qu'il n'y a rien à gagner en explorant, à part quelques combats supplémentaires. Le but est de focaliser le joueur sur l'objectif principal : aller à la Forteresse de l'Exil et y vaincre ce qui fait fuir les monstres de leur territoire.

Juste avant la Forteresse de l'Exil, un dialogue automatique s'enclenchera pour soigner entièrement l'équipe avant de pénétrer dans la Forteresse de l'Exil qui monte en difficulté. Ici, le niveau d'intensité redescend un peu.

Forteresse de l'Exil :

Bien qu'elle ne soit qu'un point de repère comme les autres des marais Satorl dans le jeu original, j'ai décidé d'en faire un donjon construit en salles, comme on pourrait le voir dans le premier Zelda.

Je lui ai donné un aspect plus « ruines » que dans le jeu original où elle est juste infestée de monstres pour mettre le joueur en position inconfortable, et à raison : il y croquera des combats qui peuvent rapidement devenir coriaces. Le joueur est supposé craindre cet endroit. Comme elle ne possède pas de musique de base, j'en ai choisi une autre qui colle mieux à l'ambiance « donjon final » que je voulais instaurer.

J'y ai également mis une légère énigme : une porte fermée avec un levier à activer. Les piliers donnent un indice sur la direction à prendre, celui au-dessus de la porte étant la bonne forme à suivre. Ce donjon devait originellement être plus grand avec plus de fausses salles, mais je l'ai réduit pour correspondre aux 15 minutes de jeu.

Juste avant l'escalier menant au toit, j'ai placé un événement régénérant une fois les PV et PM de toute l'équipe, pour faire redescendre un peu l'intensité avant le boss. J'ai également mis des indices sur l'attitude à avoir face au boss qui va suivre dans les dialogues de cet événement.

Une fois sur le toit, un autre dialogue automatique s'enclenche et donne le climax du scénario du jeu, ainsi que la stratégie à adopter pour vaincre efficacement le boss.

Une fois le boss vaincu, le scénario se conclut et les crédits défilent.

III. Les synergies :

Le jeu contient de nombreuses synergies. En voici quelques-unes :

Frappe Totale x Balle de soin : Permet à Juju de tirer profit au maximum de cette attaque basée sur ses PVs.

Coup de bouclier x Formation Défensive : Permet à Juju de tirer profit au maximum de cette attaque basée sur sa défense.

Encouragement x Perce-Blindage : Permet à Otharon d'utiliser Perce-Blindage plus souvent et de garder le buff d'ATK et la capacité d'infliger des dégâts au boss plus longtemps.

Encouragement x Balle Paralyzante : Permet de charger beaucoup de PT pour un allié sans craindre de perdre trop de PVs.

Haute Tension x Tir de Barrage : Permet d'utiliser Tir de Barrage plus de fois et donc d'infliger plus de dégâts. Peut-être combiné avec Perce-Blindage.

Encouragement x Tir Chargé : Permet d'utiliser Tir Chargé plus souvent et donc d'infliger plus de dégâts. Peut-être combiné avec Perce-Blindage.

Perce-Blindage x Balle de soin : Permet d'améliorer les soins de Balle de soin, basée sur l'ATK de Sharla.

Provocation x Formation Défensive : Permet à Juju d'encaisser encore mieux les dégâts qu'il reçoit.

IV. Les ennemis :

Chaque ennemi du jeu a sa particularité. Ils peuvent être divisés en 3 niveaux de difficulté et chaque niveau possède sa propre musique de combat. Notez que le jeu n'a pas été pensé pour être difficile et le boss peut être vaincu sans trop de problèmes quand on comprend comment il fonctionne.

Marais Satorl : Ennemis simples

Volf : Peut augmenter l'attaque de tous les ennemis et effectuer une attaque puissante visant un membre de l'équipe. Redoutable par 2 !

Flamy : Peut soigner un ennemi et effectuer plusieurs attaques sur un allié.

Batrax : Peut empoisonner et attaquer tous les membres de l'équipe.

Forteresse de l'Exil : Ennemis moyens

Urodel Guerrier : Peut effectuer une double attaque qui fait plus mal sur le 2^{ème} coup et réduire la défense de l'allié visé pour ce tour, et attaquer deux alliés au hasard 2 fois en pouvant infliger des coups critiques !

Urodel Gardien : Peut augmenter l'agilité d'un ennemi et frapper un allié avant tout le monde avec une attaque basée sur l'agilité.

Forteresse de l'Exil : BOSS

Xord : A la particularité de ne pas pouvoir être attaqué sans l'état Perce-Blindage d'Otharon. Le joueur est supposé devoir utiliser cette capacité 2 ou 3 fois lors du combat pour le vaincre. Xord peut attaquer 2 alliés au hasard. Tous les 4 tours, il peut également mettre l'état Aveuglé sur toute l'équipe, avec 50% de chance. Enfin, sous 50% de sa barre de vie, il utilisera une capacité augmentant sa défense pour le prochain tour. Au prochain tour, il perd ce buff et lance une grosse attaque sur toute l'équipe. Se mettre en garde est recommandé si vous avez déjà subi des dégâts. Il reprendra ensuite le rythme normal.

V. Le scénario :

Comme il s'agit d'une histoire secondaire, le scénario est plutôt basique comparé à l'histoire du jeu d'origine. Il est bien évidemment mieux de connaître Xenoblade Chronicles pour jouer, mais je pense avoir bien présenté les éléments importants pour pouvoir installer le scénario que j'ai mis dans mon jeu.

Le jeu prend place peu après la libération de la Colonie 6 des Mékons par Shulk et son groupe. Alors que ces derniers sont partis à l'Ile-prison au sommet du titan Bionis suite à une vision de Shulk, la Colonie 6 se reconstruit petit à petit grâce à Juju (petit frère de Sharla qui aide à la reconstruction) et Otharon (Colonel des forces de défense de la colonie), des amis proches de Sharla (grande sœur de Juju, soigneuse), qui accompagne Shulk. Mais la colonie fait face régulièrement à des hordes de monstres. Et cette fois, elles ont redoublé d'intensité ! Juju appelle donc Sharla à l'aide pour faire face à cette menace.

Début du jeu

Sharla arrive à la Colonie 6 encore dans un état pitoyable. Elle y rencontre Juju et Otharon en train de planifier l'opération de contre-attaque contre les hordes de monstres. Quand elle apprend que Juju souhaite les accompagner, elle refuse, mais Otharon tente de la rassurer en disant qu'il est assez mature et suffisamment bien équipé. A peine a-t-il eu le temps de finir, que la Colonie 6 est de nouveau attaquée ! Juju y voit l'occasion et faire ses preuves et prend la tête de l'équipe pour faire face aux monstres.

Une victoire plus tard, Sharla reste inquiète mais accepte finalement que Juju les accompagne. Otharon comprends que les monstres fuient une menace plus grande provenant du fond des marais Satorl, dans la Forteresse de l'Exil, et le groupe se met en route pour stopper cette menace avant qu'elle n'atteigne la colonie.

Après avoir prudemment traversé les marais, le groupe arrive devant la Forteresse de l'Exil où Sharla soigne tout le monde, avant d'y pénétrer.

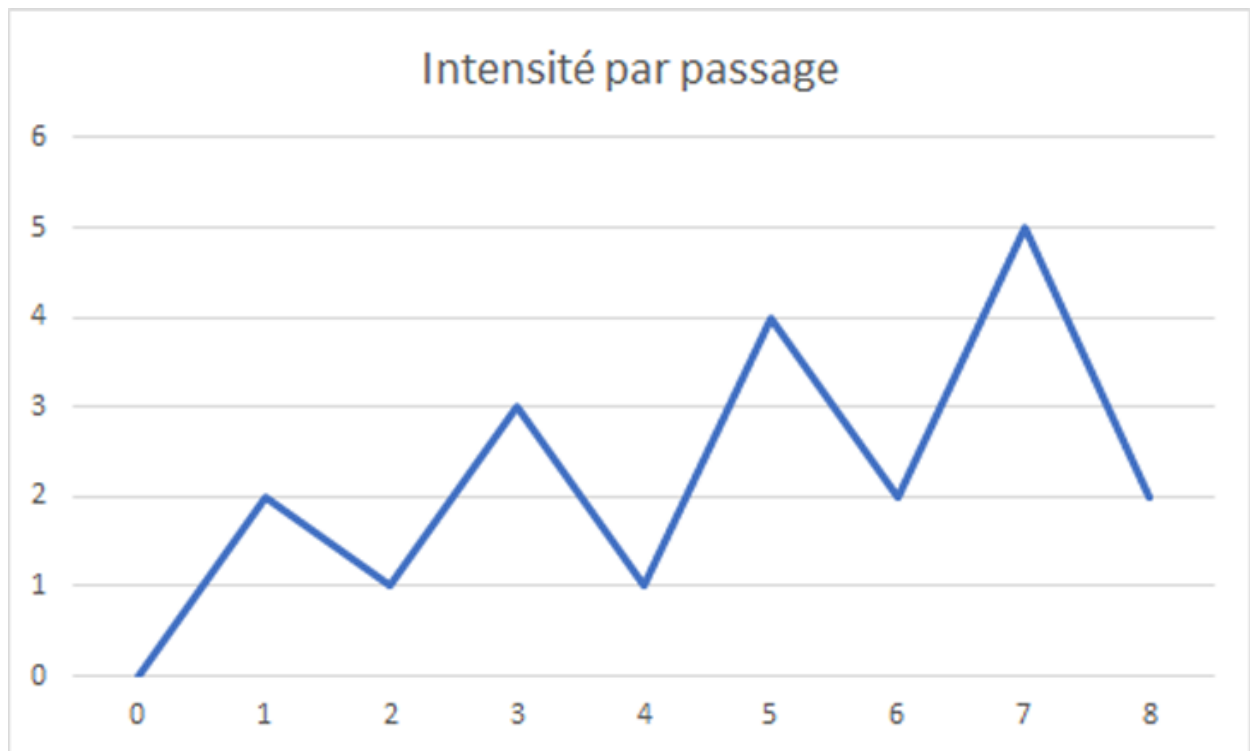
La traversée de la forteresse est plus ardue mais l'équipe arrive finalement à l'escalier menant au toit. Juju s'arrête brusquement et indique qu'il a un mauvais pressentiment. Otharon écoute attentivement et décèle des bruits mécaniques venant du haut de la forteresse. Il en déduit qu'il s'agit probablement d'un Mékon. Sharla s'emballe un peu, car c'est eux qui ont enlevé son fiancé, Gadolt, mais Otharon parvient à la calmer. Après un deuxième soin général, l'équipe emprunte l'escalier, déterminée à protéger la colonie 6 de cette menace de grande ampleur.

Arrivés devant le Mékon, Sharla indique aux autres qu'il s'agit d'un Mékon particulièrement dangereux, un Facia (des mékons avec un visage qui savent parler). Mais cela ne décourage pas Juju qui s'approche malgré les menaces du Mékon. Un combat pour le destin de la Colonie 6 s'en suit.

Le Mékon vaincu et la colonie de nouveau en paix, le trio s'en retourne à leurs activités principales, et l'histoire du jeu se termine.

Fin du jeu

VI. Intention d'intensité



0 : Découverte du jeu dans la colonie 6

1 : Attaque de la colonie 6 par les Urodels, premier combat

2 : Début des péripéties, calme après le premier combat

3 : Traversée des marais Satorl avec rencontres aléatoires

4 : Entrée dans la forteresse, soins entiers de l'équipe

5 : Exploration de la forteresse, ennemis plus durs et interrupteur à trouver

6 : Soins entiers de l'équipe avant le boss

7 : Boss final, très résistant

8 : Fin du jeu, crédits

VII. Crédits des assets

Propriété intellectuelle, Portraits des personnages, Sprites des ennemis et musiques par Monolith Soft (Xenoblade Chronicles).

Musique de victoire par Square Enix (Octopath Traveler).