

# MAGICKA

Sortie : 25 janvier 2011



Développeur : Arrowhead Game Studios

Editeur : Paradox Interactive



Action / Aventure  
3D isométrique  
1 à 4 joueurs (coop)

## Gameplay

Dans Magicka, le joueur incarne un mage capable de lancer des sorts variés pour combattre ou affecter son environnement. Les sorts peuvent se combiner entre eux, et reposent sur un principe d'éléments compatibles ou opposables. Pour progresser dans l'aventure, le joueur affronte divers ennemis, en bande ou isolés, et des boss.

Les ennemis possèdent des faiblesses et des forces qu'il faut prendre en compte pour les vaincre.

La coopération entre joueurs est encouragée par les combos.



## Pour qui ?

Killers

Achievers



Socializers

Explorers

Magicka est un jeu relativement équilibré :

- Killers : Affronter d'autres joueurs ou impacter ses amis (*volontairement ou non...*).
- Achievers : collectionner les Magicks, trouver tous les secrets et objets cachés, accomplir les succès.
- Socializers : aventure / modes de jeu en coopération, et la possibilité de faire des combos à plusieurs.
- Explorers : narration, univers à explorer et progression dans l'aventure.

# Mécaniques

## Les éléments combinables



Les éléments de base utilisés pour composer et lancer un sort. Certains fusionnent, d'autres s'annulent ou se renforcent mutuellement.

## Sorts projetés



Les éléments activés permettent de lancer un sort projeté vers l'avant par défaut et plus ou moins puissant selon le nombre de charges activées.

## Sorts de zone



Les sorts de zone obéissent aux mêmes règles que les sorts projetés, mais possèdent une zone d'effet circulaire.

## Les boucliers & Sorts sur soi



Les boucliers sont une variante de sorts de protection et nécessitent l'utilisation de l'élément bouclier (🛡️). Les sorts sur soi sont similaires aux boucliers, et sont à double tranchant.

## Bâtons & Armes



Les bâtons trouvés peuvent parfois offrir une compétence unique supplémentaire, tandis que les armes changent les statistiques des attaques physiques.

## Combinaisons



Les éléments combinés peuvent produire des effets variés. La Terre (🌍) et le Feu (🔥) combinés produiront des projectiles ou des blocs enflammés par exemple.

## Enchantement d'arme



Les armes peuvent recevoir des éléments via l'enchantement, ce qui confère des propriétés supplémentaires à la prochaine attaque physique lancée.

## Les Magicks



Les Magicks sont des sorts uniques puissants qui sont activables en combinant une série d'éléments précis. Leurs effets sont très différents des sorts habituels.

# Mode d'entraînement

## Que proposer ?



Des épreuves composées de vagues d'ennemis correspondant aux challenges demandés par le joueur, qui lui permettraient de se perfectionner en conditions réelles.

Un mode entrainement ouvert à la coopération, pour permettre aux joueurs de s'entraîner en équipe et de tester leurs synergies (ou se saboter mutuellement...).



Accompagné par des personnages tutos (les professeurs et le Grand Maître) réagissant en temps réel aux actions du joueur (à la manière de GLAdOS de Portal). Les professeurs pourraient ainsi donner des conseils en temps réel ou motiver le joueur (sans oublier de se moquer de lui...).

Des hints d'inputs / d'astuce ajouteraient une seconde couche d'informations légères pour compléter l'apprentissage du joueur. Ainsi, il pourrait s'entraîner sans interruption brutale ou informations invasives une fois l'épreuve lancée et recevoir des informations utiles au besoin.

Les vagues d'ennemis quant-à-elles permettent au joueur de mettre en pratique les mécaniques.

Les épreuves pourraient de ce fait comprendre 3 niveaux de difficulté :

- Simple : vagues d'ennemis faibles.
- Complexe : vagues d'ennemis menaçants.
- Brutale : vagues massives et éprouvantes.
- Personnalisée : composition libre des vagues.

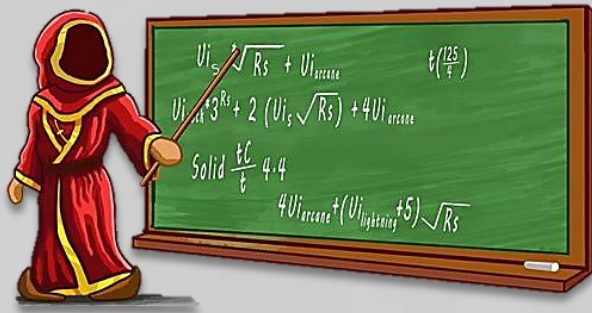
• Duel de mages : affronter le Grand Maître des mages.

Cette dernière épreuve de « master » pourrait permettre aux joueurs de confronter leurs capacités à celles d'un autre mage puissant exploitant toutes les forces et faiblesses disponibles.



## Que proposer ?

L'OnBoarding bien maîtrisé de Magicka propose déjà des ateliers, mais ils sont insuffisants pour que le joueur assimile la totalité des mécaniques, et la suite du jeu sature vite la charge cognitive du joueur. S'y exercer via un mode d'entraînement serait donc bienvenu pour practice et master les mécaniques.



Ce mode d'entraînement s'adresse à tous les profils de joueurs. Selon les modèles de Bartle, ce mode plaira aux Socializers, qui pourront faire équipe pour réussir et s'entraîner à effectuer de nombreux combos.

Magicka offre des mécaniques orientées vers le Combat, et de ce fait, offrir des ennemis à abattre serait plus intéressant et motivant pour le joueur. Ils verraient dans ces épreuves des motivations à la fois intrinsèques et extrinsèques. De simples mannequins d'entraînement pourraient rester disponibles pour expérimenter des combos, mais un combat en conditions réelles est plus stimulant.

L'univers et la narration sont un atout de Magicka qui permettraient de justifier ce mode de jeu et le rendre plus digeste.

Proposer un mode d'entraînement très ouvert, permettrait au joueur de s'exercer aux différentes mécaniques.

Exemple :

- L'Académie des mages, terrain d'entraînement des mages.
- Des professeurs proposant des épreuves au choix et des tableaux tutos détaillés sur les mécaniques (non-imposés).
- Un système d'épreuves pré-enregistrées à affronter, et un mode « épreuve personnalisée » pour passer commande d'une épreuve paramétrable.

(Logique de la restauration en « menu » ou « à la carte »)



Les épreuves ne seraient pas punitives, et laisseraient le joueur recommencer librement.

## Mode d'entraînement

### Accès aux épreuves

Proposition d'interface pour le menu des épreuves après le dialogue avec le PNJ en jeu.



# Mode d'entraînement

## Accès aux épreuves

Menu détaillé des épreuves et de leur contenu.

« Quelle épreuve souhaites-tu passer jeune *mage* ? »

- Épreuve simple : Vous réussirez sans soucis, si vous savez viser...
- Épreuve complexe : Gare aux bobos, vous devriez recruter un soigneur !
- Épreuve brutale : Vous allez dérouter, et le soigneur aussi...
- Épreuve personnalisée : Choisissez comment vous allez souffrir !

« Ce ne sont que des illusions bien sûr, même si elles piquent un peu... »



### Épreuve simple

« 5 Vagues d'ennemis faibles »

Vague 1 : 3 gobelins.

Vague 2 : 5 gobelins, dont des archers.

Vague 3 : 10 gobelins, dont des archers.

Vague 4 : Un mage goblin. (mini-boss)

Vague 5 : Un mage goblin et sa bande.



### Épreuve Complexe

« 5 Vagues d'ennemis normaux »

Vague 1 : 5 gobelins.

Vague 2 : 10 gobelins, dont des archers.

Vague 3 : Un mage goblin et une bande importante.

Vague 4 : Un mage rebelle, une bande importante accompagnée d'un troll.

Vague 5 : Un boss abordable.



### Épreuve Brutale

« 5 Vagues d'ennemis redoutables »

Vague 1 : Un horde de gobelins et leur mage.

Vague 2 : Bande de Bêtes.

Vague 3 : Bande de Bêtes et leur chef.

Vague 4 : Horde de Bêtes et un boss.

Vague 5 : Une horde brutale accompagnée de mages rebelles, de chefs et de boss résistants.

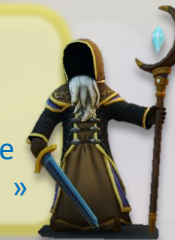


« Vous voulez m'affronter.. moi ? »  
« Ah ! Le maître face à l'élève ! »



### Duel de mages

« Affrontez le Grand Maître dans un duel de magie. Un duel de haut niveau qui vous forcera à mobiliser toutes vos ressources. »



### Épreuve Personnalisée

*Personnaliser*