

NARRATIVE DESIGN DOCUMENT

STAR WARS CONCEPT

Sacha Alzieu

Tél: 06 83 54 41 96

Mail : sacha.alzieu@hotmail.fr

LinkedIn: fr.linkedin.com/in/sacha-alzieu

Sith Internet : sachaalzieu.wixsite.com

SOMMAIRE

Qu'implique de créer un jeu Star Wars ?	Page 4
Ma vision de la Narration	Page 5
Contexte de L'univers	Page 6
Personnages	Page 7-9
Frises chronologiques	Page 10-12
Arbres Narratifs des Prologues	Page 13-15
Niveaux communs	Page 16-18
Vaisseaux	Page 19
Star Wars et moi	Page 20

ACTION RPG

3 PERSONNAGES

**DESIGN
Systémique**

3 NARRATIONS

MYTHE D'ŒDIPÉ

Ma vision de la Narration

Je vous une passion pour le Design Systémique, c'est pour moi la quintessence du jeu vidéo. C'est réellement le Joueur qui construit l'histoire de son personnage à travers ses choix les plus micro (Létalité, discréction, trajectoires, perfection des combats....). Il suffit de mettre des outils élégants dans les mains des Joueur(se)s pour qu'ils (elles) trouvent des utilisations et combinaisons insoupçonnées.

Certains jeux, comme Metro ou Deshonored (pour n'en citer que deux), ont montré que le design systémique est parmi les outils les plus puissants du Game Designer.

Le jeu que je vous propose contient :

- 3 campagnes solo mettant en scène les 3 personnages à travers 3 types de narration différents
- 6 planètes qui seront par conséquent parcourues 3 fois chacune par le joueur
- Un Level Design plaisant dans plusieurs sens de parcourt.
- Un Level Building évolutif qui créer de la narration pour faire ressentir l'impacte du joueur sur l'univers qu'il traverse.

J'ai choisi de représenter à travers les 3 campagnes, les 3 principaux thèmes du mythe d'Œdipe. (cf p10-12)

Optimiser la narration en optimisant la production.

250 BBY

**FLAMBEAU
STELLAIRE**

**FORGE
STELLAIRE**

ZARAANS

MENACE

CLONAGE

**GRANDE
CATASTROPHE**

HUTTS

**MENSONGE
JEDI**

Contexte de l'Univers



"Admettons que les vue dans la bande annonce soient les Zaraans."

250 ans avant la bataille de Yavin, les Sith et les Jedi ont conclu des accords afin de mettre fin au conflit les opposant donnant le contrôle du noyau à la République et celui de la Bordure Extérieure à l'empire Sith. Ce sont donc les Sith qui se font attaquer par les Zaraans.

Les Zaraans

Ils veulent posséder la galaxie, et ne peuvent se reproduire que par le clonage. Ils voulent un culte à la perfection et sélectionnent les "meilleurs" d'entre eux afin de préserver leur code génétique considéré comme parfait. C'est à cause de cette méthode de reproduction qu'ils n'ont aucun lien avec la Force. Ils cherchent à créer un Zaraan "Sensible".

Dans leur furie de conquête, les Zaraans cherchent à prendre le contrôle du Flambeau Stellaire (carte de la galaxie) et de la Forge Stellaire (armée de Doïdes).

La Grande Catastrophe

Vers le milieu de la campagne a lieu la Grande Catastrophe, l'explosion du Legacy Run en vitesse lumière (évènement déjà canon). Ses conséquences sont terribles : Des débris de vaisseaux percutent des planètes à la vitesse de la lumière (notamment la planète d'origine Hutts, Varl), l'hyper-espace est inaccessible durant une période.

Le mensonge Jedi

L'ordre Jedi ment à toute la galaxie en réécrivant l'histoire de l'Ancienne République (1500 BBY) :

Ce qui a été : Les Sith et les Jedi se sont alliés pour vaincre l'empereur Vitiate qui était l'incarnation de l'esprit de Ténébrae, l'Immortel. (Histoire de Knight of the Old Republic)

Ce que les Jedi racontent : L'existence de Ténébrae est nié. La chute de l'Ancienne République est imputée Sith (1500 BBY). Il y a une propagande prônant la haine envers les Sith.

À la manière de l'ordre 66, la Grande Catastrophe et l'attaque finale contre les Zaraans seront présentée du point de vue de chaque personnage.



Éna Ekmiu



Masque d'Acolyte et de Gardien

Thème musical : Dramatique, violons (proche de celui d'Ashoka)

Les choix du joueur influenceront ses capacités : **côté clair ou obscur** de la force.

Avant chaque attaque ennemie, le joueur voit une ombre de la forme de l'ennemi exécutant l'action. Il peut donc **prédir** leurs déplacements.

Gameplay Micro :

Combat : Combo au sabre laser, proche Fallen Order.

Infiltration : Pouvoir de Force

Plateforme : Saut de force et grappin

Gameplay Narratif :

Éna se retrouvera face à des dilemmes dont aucune issue n'est heureuse, elle devra faire des compromis.

Si elle n'était pas aussi sensible à la Force, Éna aurait été destinée à devenir princesse d'Abridon. Elle voit tout un petit peu à l'avance. Elle cherche le rôle qu'elle a à jouer dans l'univers. Elle parle avec les voix dans sa tête et un droïde R.E. qui l'accompagne.

L'évolution de ce personnage est similaire à celle de Amicia (Plague Tale). Bien qu'ayant subit une jeunesse dramatique, elle deviendra une femme puissante.

Prologue : Réveil

Éna est un Padawan sur le point de passer les épreuves de chevalier Jedi. Le jour décisif, une Sith attaque le temple pour s'emparer d'un holocron contenant les coordonnées de la Forge Stellaire.

Acte 1 : Poursuite

Éna poursuit la Sith sur plusieurs planètes pour différentes raisons (Cf prologue Éna). Éna rencontre les **Acolytes**, un ordre Sith secret qui voue une passion sans limite au savoir pour le pouvoir. Éna apprend alors le **Mensonge Jedi**.

Acte 2 : Séduction

Éna cherche des réponses et se trouve dirigée vers le temple des **Gardiens** de la force. Ils l'envoient sur MULITA. À son retour, le Conseil déclare que les Zaraans sont une menace et que les Jedi doivent stopper leur invasion galactique.

Acte 3 : Désolation

Éna choisit l'enseignement des **Gardiens** (patience) ou des **Acolytes** (pouvoir), ce qui influera sur ses actions pour la suite de l'Acte. Soit Éna est du côté **obscur** et provoque la mort, soit elle est du côté **clair** et se trouve impuissante face à la mort.

Plot twist :

Le droïde avec lequel elle parlait n'existe pas, ce n'était qu'une **voix** de plus dans sa tête.

Épilogue : Acceptation

Soit : Éna se ferme à la force,

Soit : Éna fonde son propre courant de pensée.



Droïde R.E.



Dar'Tull

Dar'Tull est un Zabrak Mandalorien appartenant au clan Wren. Fondamentalement bon, il est néanmoins chaotique et laisse des cendres sur son passage.

L'évolution de ce personnage est similaire à celle de Jinx (Arcane) : Le personnage devient fou car son sillage est semé des cadavres de personnes qui lui sont chères.

Thème musical : Epique, chant Viking (proche du theme principal de Republic Commando)

Dar'Tull possède de nombreux gadgets élégants destinés à être achetés puis combinés par le joueur.

Gameplay Micro :
Combat : tir, esquive, gameplay se rapprochant de celui de Kratos et Atreus (God of War)

Infiltration : gadget désactivant armes, tourelles, lumières et caméras.

Plateforme : jetpack burst permettant des ruées.

Gameplay Narratif:
Dar'Tull manque cruellement de chance, et rien ne se passe jamais comme prévu.

Dar'Tull est un **enfant des ravages** : Le gouvernement de Mandalore a créé un orphelinat qui accueille les enfants dont les parents ont été victimes de la Grande Guerre.
Tout au long de sa campagne, plusieurs années, Dar'Tull parlera avec son fils.
Les Choix disponibles et le comportement du fils de Dar'Tull dépendent de l'utilisation de ses compétences par le joueur.

Prologue : Agitation

Le Duc de Mandalore veut prendre parti dans la guerre opposant les Jedi et les Sith, ce que refuse le peuple mandalorian et les Moon Watch.
Dar'Tull se fait chasser par les Moon Watch.

Acte 1 : Refuge

Dar'Tull se cache dans les basfonds de Mandalore et rencontre de vieux amis.

Acte 2 : Ruine

Dar'Tull et son fils vont sur Bimmaari (planète d'origine de Siiik). La planète est entre les mains des Zaraans, la flore et la faune sont ravagées. Ils doivent se défendre contre de nombreux assaillants.

Acte 3 : Grandeur

Dar'Tull apprend qu'il est un descendant de **Mandalore le Grand** et que c'est pour cette raison que son fils est recherché par la Moon Watch
Dar'Tull convainc la Moon Watch, alors dirigeante de Mandalore, d'entrer en guerre contre les Zaraans.

Épilogue : Désolation

Soit : Dar'Tull meurt et son fils détruit les Moon Watch avec l'armure de son père,
Soit : Son fils devient un Moon Watch, et Dar'Tull se fait tuer par son fils.

Dar'Tull porte un voile sous son casque et peut donc l'enlever en respectant le Créo Mandalorien



Mandalore





Siiik

Siiik est une cyborg. Anciennement une Bimm, sa **queue cybernétique** lui permet d'obtenir des pouvoirs considérés comme contre nature (Champs de vision de ses ennemis, scan de zone, contrôle des droïdes...)

L'évolution de ce personnage est similaire à celle de Yennefer (Witcher).

Avide de puissance, Siiik se fait implanter des améliorations cybernétiques la rendant **stérile**. Elle tombe **amoureuse de sa Charcudoc** et les choix du Joueur influenceront l'évolution de son histoire d'amour.

Prologue : Déchirement

Siiik est dans l'Arbre Maison sur Bimmaari. Elle s'occupe de machines utilisant l'énergie de l'Arbre et l'alimentent : Symbiose. La planète Bimmaari tombe sous l'**attaque surprise des Zaraans**.

Acte1 : Barrage

Organisation de la résistance et début de l'histoire d'amour entre Siiik et sa Charcudoc (Hub pour connaitre les personnages). Siiik détruit avec beaucoup de difficultés un vaisseau amiral Zaraans. Quand elle y parvient, une dizaine d'autres vaisseaux amiraux entrent dans l'atmosphère. Ce que Siiik prenait pour une fin n'est qu'un commencement.

Acte2 : Désillusion

Siiik parvient à fuir Bimmaari, et va demander de l'aide à la République qui **s'enlise dans les démarches politiques** en demandant une commission d'enquête.

Extrêmement déçue par l'inaction des Jedi, Siiik s'en va quérir de l'aide dans la Bordure Extérieure, chez les Sith

Acte 3 : Résonnance

Les Zaraans obligent la Charcudoc de Siiik à **perfectionner leur technique de clonage** et permettre à un Zaraans d'être **sensible à la Force**. On apprend donc comment le "boss final" des autres campagnes acquière ses pouvoirs. Siiik doit sauver sa Charcudoc avec laquelle elle est encore en contact radio.

Épilogue : Coeur

Soit : Les amantes sont très amoureuses mais la Charcudoc meurt,

Soit : Après la mort de Siiik, la Charcudoc parvient au transfert de conscience et ressuscite Siiik dans un corps droïde,

Soit : Siiik se fait détester par son âme sœur pour la protéger.

Bimmaari

Thème musical : Intrigant, instruments à vent (proche de celui de Ray)

Les effets de particules sur la queue de Siiik donnent de nombreuses informations au Joueur. Sa Charcudoc lui intégrera de nouvelles capacités.

Gameplay Micro :
Combat : esquive et contre-attaque (proche de spiderman/grande ruée)

Infiltration : vitesse et diversion

Plateforme : course murale

Gameplay Narratif :
Siiik sera souvent amenée à prendre des décisions difficiles pour le Joueur : débloquer une compétence ou sauver un personnage.

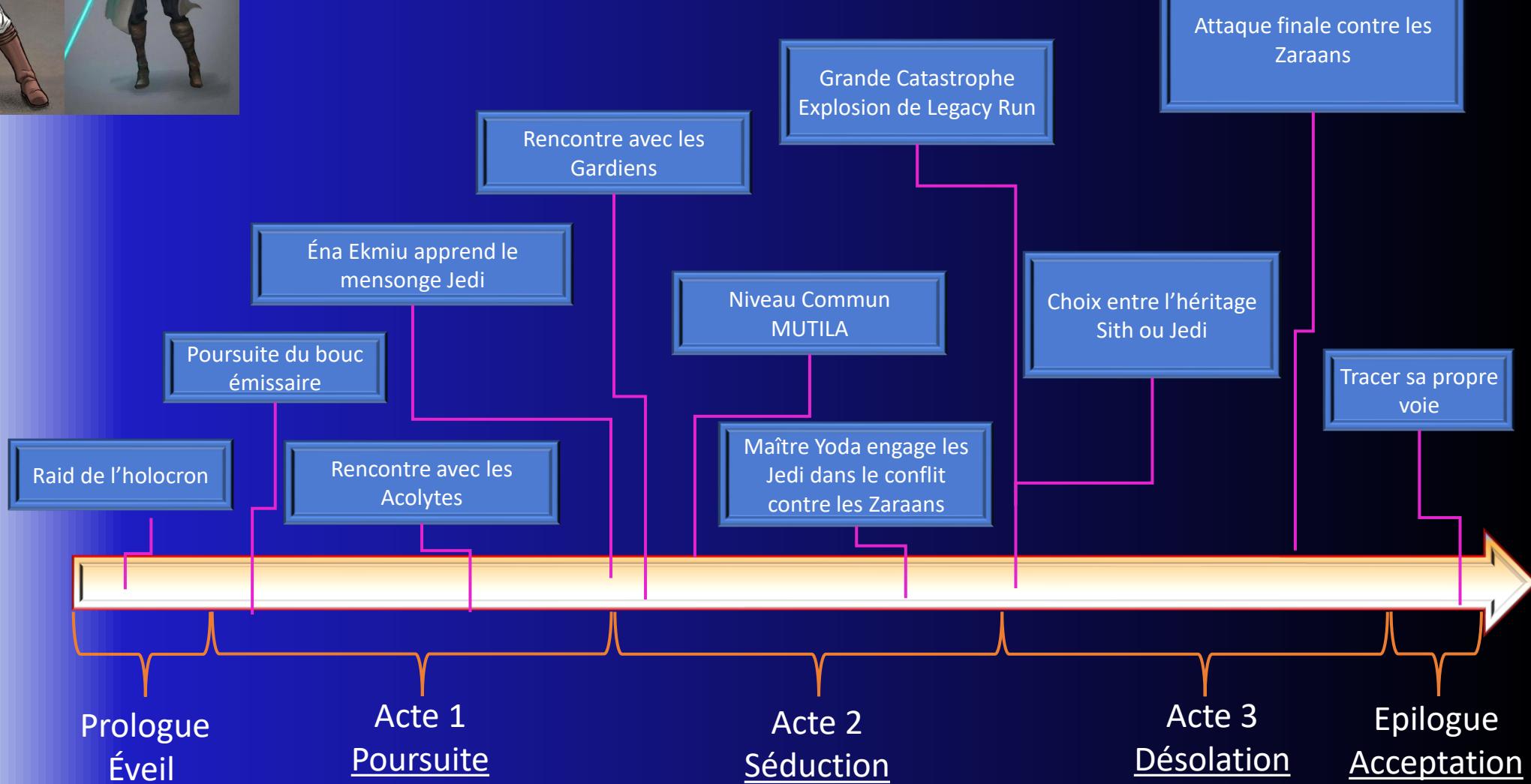
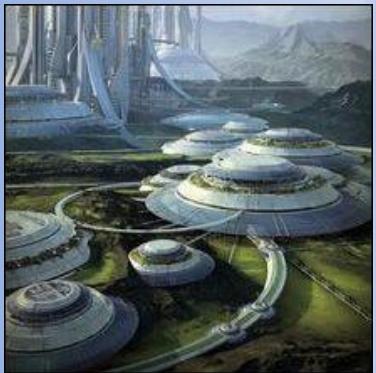




Frise Chronologique Éna Ekmiu

Partie du Mythe d'Œdipe
traitée dans cette campagne :
Fatalité.
On échappe pas à son destin.

Abridon





Frise Chronologique Dar'Tull

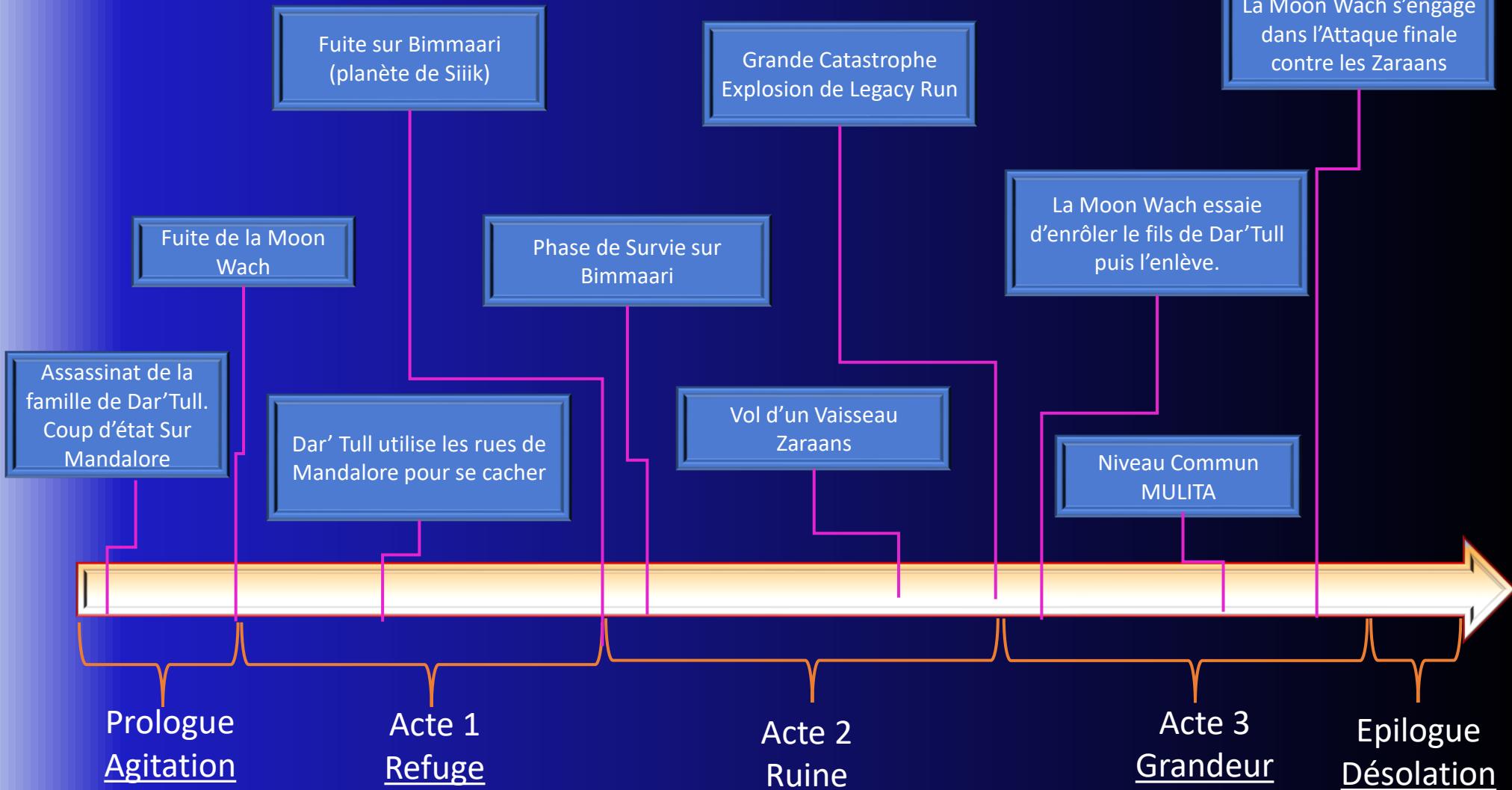
Partie du Mythe d' Oedipe
traitée dans cette campagne :

Parricide.

Dar'Tull a tué son père et peut se faire tuer par son fils



Bimmaari sous l'occupation Zaraans





Frise Chronologique

Siiik

Partie du Mythe d' Oedipe

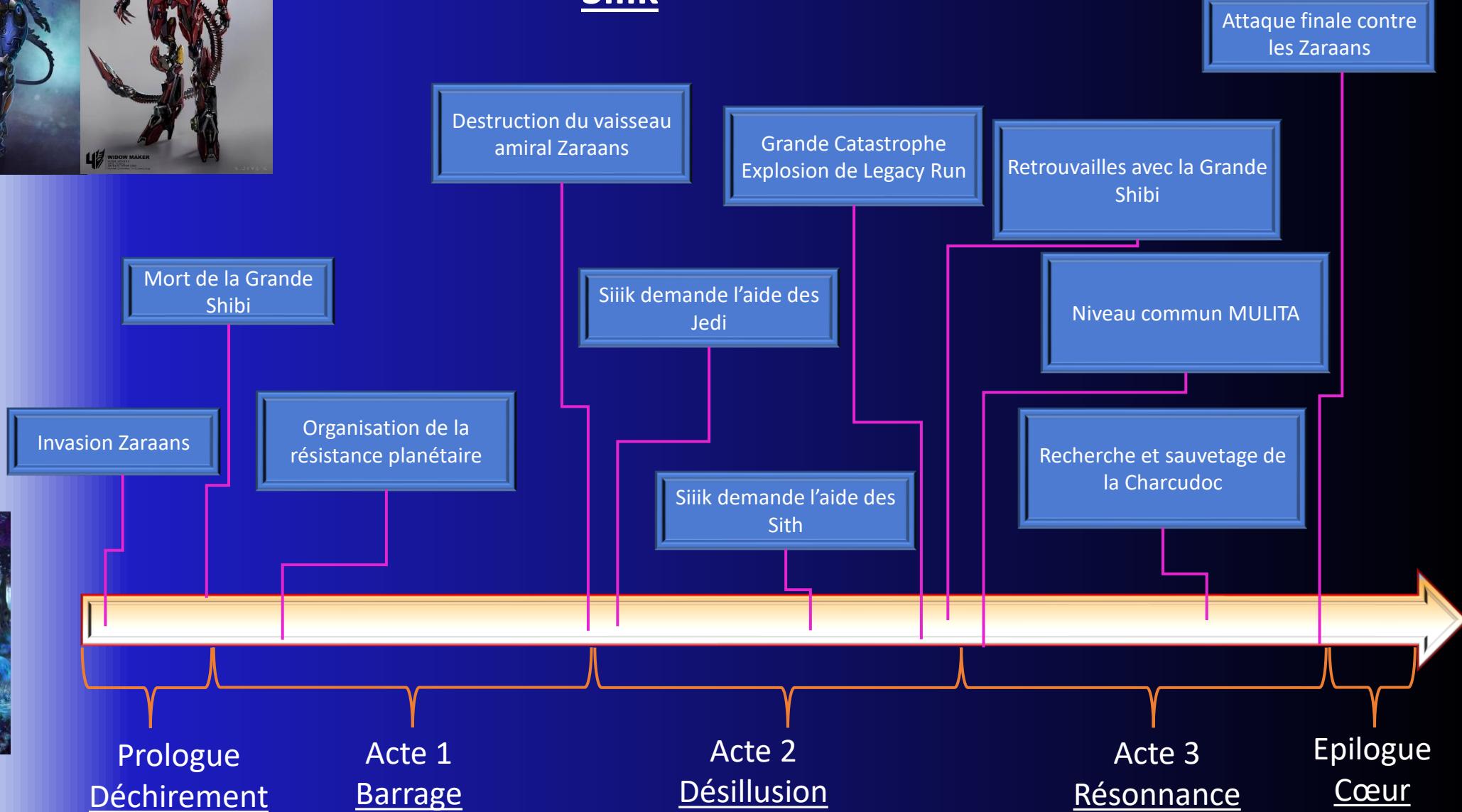
traitée dans cette campagne :

Inceste.

Elle tombe amoureuse de sa Charcudoc qui est un peu sa créatrice.



Forêt de **Bimmaari**





Une Sith vient voler un holocron en massacrant des Jedi

Les choix d'Éna définiront qui sera sauvé

Éna rêve d'une attaque. Elle se réveille au milieu de la cohue dans le temple Jedi de Coruscant

Le Joueur choisit de prévenir le Conseil

Le Joueur choisit de mettre à l'abri les Padawans

Une Sith entre dans la bibliothèque et demande l'accès à la salle des holocrons. L'orgueil du Bibliothécaire le pousse à croiser le fer. À peine a-t-il le temps d'allumer son sabre que la Sith est déjà derrière lui. Le regard du Bibliothécaire se crispe, et il tombe à terre. Une dizaine de DBA (Droïde Boule Assassin) sortent de la cape de la Sith et foncent sur les Novices

Le Joueur choisit de défendre les Novices

Éna s'élance pour se mettre entre les Droïdes et leurs cibles. La Sith récupère l'holocron et s'enfuit

But de la quête : Récupérer l'holocron. Coté Clair de la force

Une Sith rentre au Conseil et demande l'accès aux holocrons. Le Conseil refuse et la Sith givre tous les Maîtres. Éna se rue sur la Sith qui doit garder sa main gauche en l'air pour contenir les Maîtres.

Le Joueur choisit d'arrêter la Sith

Éna se lance dans un combat contre la Sith pendant que les droïdes massacrent les Novices. Éna gagne du temps et les membres du Conseil arrivent. La Sith s'enfuit sans son butin

But de la quête : Venger les Padawans. Coté Obscure de la force

Ensuite, la Sith fait s'écrouler le plafond du Conseil et enlève Yoda dans le but de le faire changer d'avis ou de l'utiliser comme monnaie d'échange

Le Joueur choisit de sauver les Maîtres Jedi

Éna laisse s'échapper la Sith, et retient l'éboulement

But de la quête : retrouver Maître Yoda. Coté Clair de la force

Le Joueur choisit de poursuivre la Sith

L'éboulement emporte les Maîtres Jedi et Éna parvient à poser un traqueur sur le vaisseau Sith

But de la quête : Venger les Maîtres. Coté Obscure de la force

Arbre Narratif du prologue

Éna Ekmiu

Abridon





Branching Narratif du prologue Dar'Tull



La femme et le fils ainé de Dar'Tull sont assassinés.

Il doit fuir Mandalore avec son fils cadet

Le joueur choisit de rester avec sa famille

Dar'Tull est chez lui avec sa famille. Son Capitaine et ami l'appelle d'urgence

Le joueur choisit de rejoindre son ami

Dar'Tull joue à la guerre avec son fils cadet (Armure +Blaster non létal)

Le joueur choisit de retourner auprès de sa famille

Dar'Tull arrive par les airs à la salle du trône de Mandalore. Le Capitaine sort son blaster de poing et met en joue le Duc de Mandalore, en demandant à Dar'Tull de choisir son camp. Il prévient que des bombes sont disséminées dans toute la capitale

Deux explosions se font entendre. Dar'Tull doit réunir sa famille

Le joueur choisit de retrouver d'abord de sa femme

Le joueur choisit de retrouver d'abord auprès de son ainé

Le joueur choisit de protéger le Duc

Le joueur choisit le camp des MoonWach

Dar'Tull rentre chez lui et trouve dans sa maison en ruine le corps sans vie de sa femme. Le capitaine lui apprend la mort de son fils ainé. Puis le fils Cadet de Dar'Tull sort des gravas, sauvé par son armure

Quand Dar'Tull aperçoit son ainé, il se rue sur lui mais une explosion endommage son JetPack. Il voit son fils ainé se faire emporter par un éboulement. Quand il rentre chez lui, il trouve son fils cadet pleurant, lové dans les bras de sa mère sans vie

Les MoonWach font exploser les bombes. Dar'Tull active son jetpack. Quand il rentre chez lui, il trouve sa maison en ruine. Sa femme et son fils ainé sont morts sous les gravas. Son fils cadet sort des décombres, sauvé par son armure

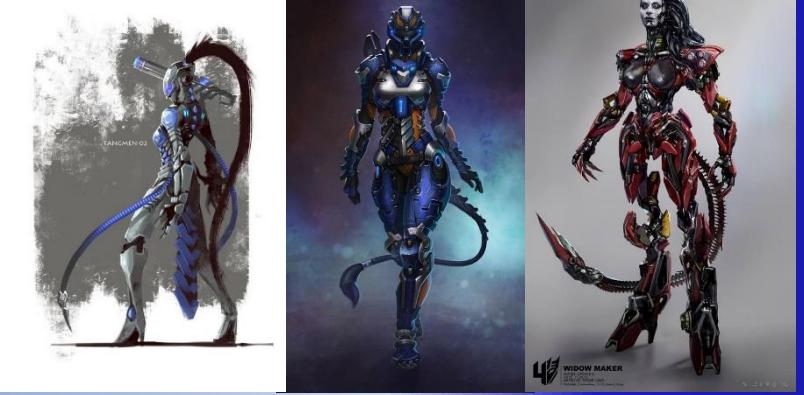
Le Duc est envoyé en prison. Au même moment, ses hommes de main lancent l'Opération Famille. Les familles des traitres-à-la-couronne sont exécutées. Seul le fils cadet de Dar'Tull survit car il s'est caché

Mandalore

La mort de la femme et du fils ainé de Dar'Tull l'anéantit et il fuit avec son cadet.

But de la quête:
élever son fils en le gardant en sécurité
loin des Moon Watch et de la culture mandalorienne

Branching Narratif du prologue Siiik

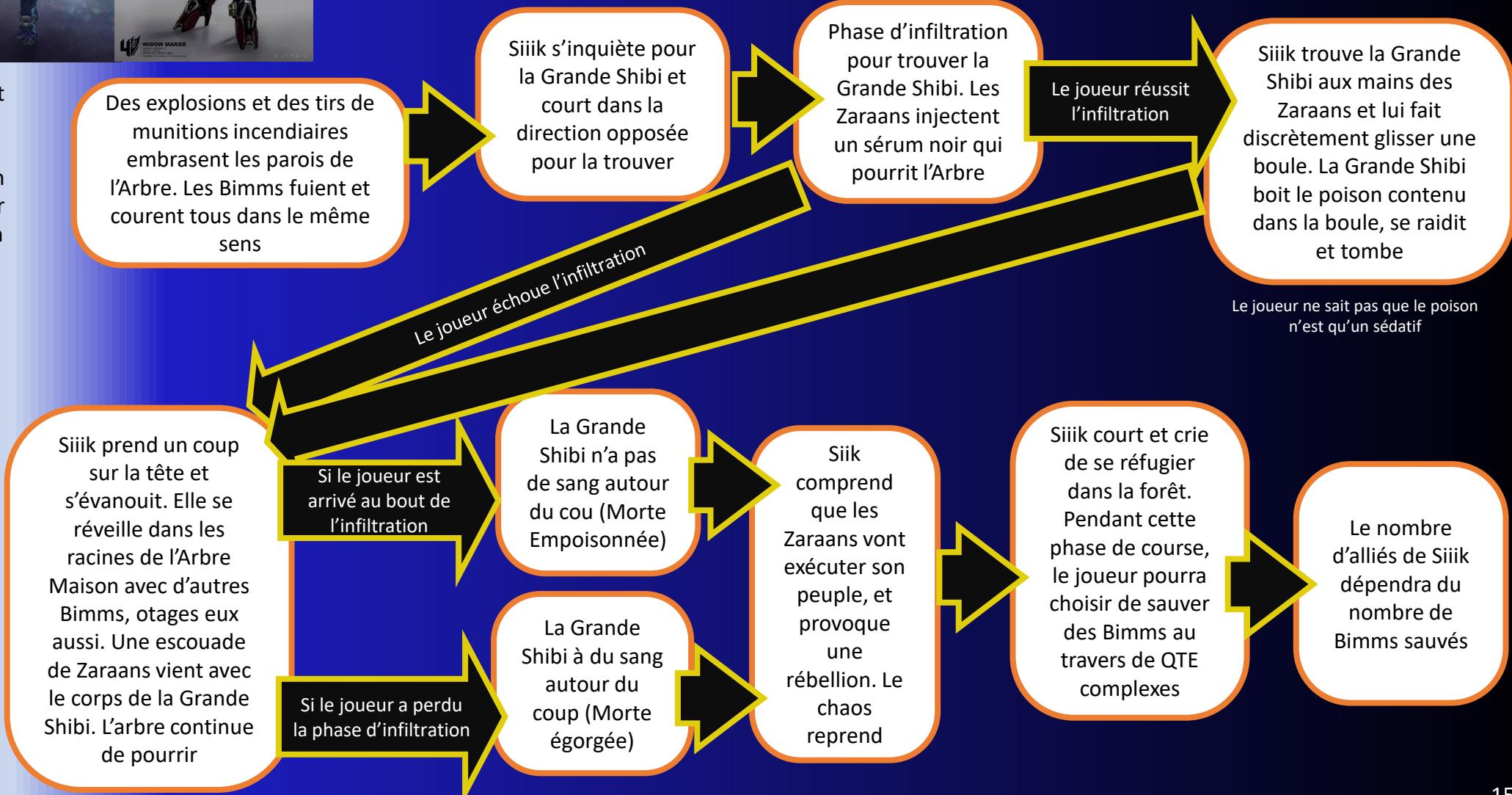


Le foyer de Siiik est attaqué par les Zaraans.

Elle doit sauver un maximum de Bimms pour commencer une rébellion



Port marin de Bimmaari





Éna avancera dans une zone chaleureuse et fleurie. Elle se laissera guider par les voix. Elle combattra un Grand Drengir.

Le temple lui montrera ses parents qu'elle sait avoir déçus.

Éna combattra Siiik qui aura les compétences que le Joueur a choisi durant sa campagne.



Drengir : Ce sont des créatures constituées d'un amas de plantes et de lianes

Niveau Commun Mutila Éna Ekmiu

Éna atterrit (ZA). La planète est verdoyante. Des Murmures l'appellent dans la grotte où elle revit un souvenir de ses parents (B). Elle se dirige vers la future ZA de Dar'Tull (C) et ressent qu'il provoquera un cataclysme. Le brouillard, la musique grave, le son lourd et l'épaisse végétation mouvante donnent un effet claustrophobique (D). Puis un Grand Drengir poursuit Éna (E). Elle combat finalement le Grand Drengir dans l'arène (F). Une fois vaincu, le Grand Drengir rejoint une silhouette humaine accompagnée de deux autres Grands Drengirs. Éna entre dans le temple.



Le temple est rempli de lignes verticales et le plafond est très haut. Des chuchotements résonnent. Ils parlent de l'impuissance de Éna. Elle crie qu'elle fait tout ce qu'elle peut, et les murmures lui répondent que ce n'est pas suffisant. Éna rentre dans la Grande Salle, au centre de laquelle se trouve un autel sur lequel reposent trois sabres laser. Quand elle s'en approche, la lumière s'éteint. Sa mère, géante, apparaît derrière elle et Éna doit la fuir mais finit par se faire attraper. La lumière s'éteint de nouveau et son père apparaît au loin, appelant sa fille. Éna se lance à sa poursuite mais finit par se faire distancer. La lumière s'éteint une dernière fois. Quand elle se rallume, la silhouette de Siiik se tient devant elle. "Tu provoqueras une immense tristesse. Je dois t'en empêcher !" dit Éna en se ruant sur l'autel pour prendre un sabre, et entamer un combat à deux sabres contre Siiik.

Si le joueur a déjà fait la campagne de Siiik, ses compétences sont celles que le Joueur avait choisies.

À la fin du combat, le joueur a le choix entre tuer Siiik ou la laisser vivre en sachant qu'elle provoquera une grande souffrance (cf niveau commun Siiik p 18).

Le joueur et Éna découvriront juste après que Siiik n'était qu'une ombre, une manifestation de la Force Future.



Niveau commun Mutila Dar'Tull

Dar'Tull avancera seul en zone hostile et affrontera les 3 Grands Drengirs de la Fille de la Nuit.

Le temple lui montrera ses frères d'arme mourants par sa faute.

Le volcan entre en éruption à son départ.



Grand Drengir

Dar'Tull atterrit sans son fils (ZA). Il suit son palet de traque jusqu'aux vestiges du vaisseau de Éna (B). Un Petit Drengir lui vole son Palet et Dar'Tull doit le pourchasser (C). La poursuite continue et des Drengirs Communs attaquent (D).

Une Fille de la Nuit, maîtresse du Temple, accompagnée de trois Grands Drengirs, attaque Dar'Tull car elle connaît la prophétie qui annonce qu'un visiteur en armure sonnerait la fin de cette forêt (E). Un des Grands Drengirs porte les stigmates du sabre laser de Éna Ekmiu. Une fois vaincue, la Fille de la Nuit maudit Dar'Tull et pleure ses Drengirs assassinés. Dar'Tull entre dans le temple.

L'intérieur du temple est recouvert de végétation. Des cris d'enfants résonnent dans les couloirs et Dar'Tull s'élance pour leur venir en aide. La végétation omniprésente ralentit sa progression.

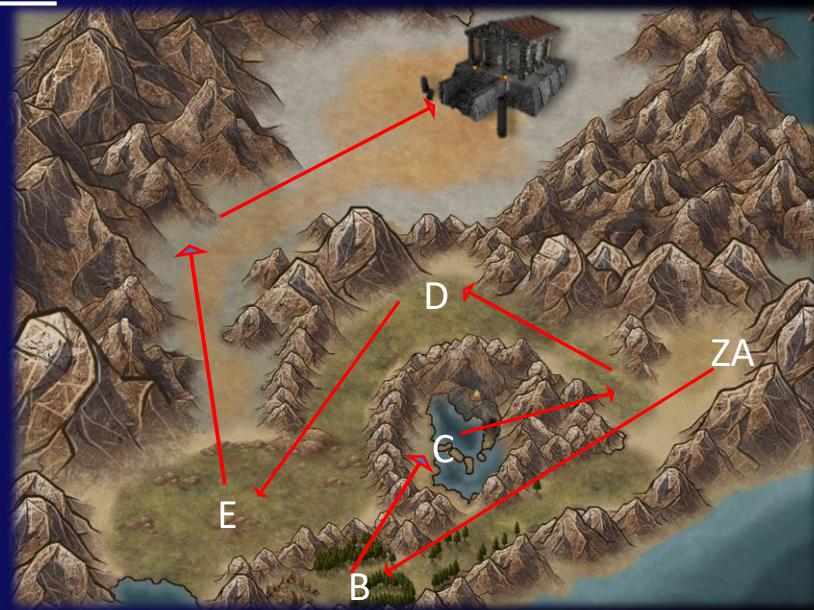
Au lieu d'arriver dans la Grande Salle, Dar'Tull se retrouve dans un labyrinthe dans lequel des scènes vont se déclencher. Il s'engouffre dans le labyrinthe et voit devant lui un enfant sur le point de se faire exécuter par un droïde. Quand le joueur essaie de tirer, son arme s'enraye, et le droïde abat l'enfant. Le labyrinthe se reconstruit et Dar'Tull continue à poursuivre les voix qui l'appellent à l'aide. Face à lui un de ses frères d'armes est coincé dans une porte, quand Dar'Tull tente de l'ouvrir, elle se referme, coupant son compagnon en deux.

L'Issue de ces scènes diffère selon les choix du joueur dans la campagne de Dar'Tull.

Puis, Dar'Tull chute à l'infini et sa femme avec lui. Le jetpack dysfonctionne et le joueur à le choix entre sauver Dar'Tull ou sa femme. La scène qui vient ensuite est choquante et dramatique : assister à la mort de son personnage ou à celle de l'être qui lui est cher.

Puis Dar'Tull se réveille, s'approche timidement de l'autel, et prend un des deux sabres restant. Cela déclenche l'effondrement du temple et l'éruption du volcan sur lequel il se trouve.

Dar'Tull est obligé de fuir en regardant la forêt s'embraser.





Niveau Commun Mulita

Siiik

Siiik atterrit dans une forêt dévastée par la lave. Elle fait la rencontre de la Fille de la Nuit qui lui dit : «Affronte les fantômes du passé, mais ouvre les yeux. »

Siiik entre dans le temple. Les murs en ruines sont recouverts par la végétation calcinée. Siiik arrive à la Grande Salle avec en son centre l'autel brisé et un sabre laser au sol.

La lumière change drastiquement et Siiik revit une période sombre de son peuple : Il y a 100 ans, les Bimms ont chassé tous les Zabraks de leur planète d'origine. Siiik apprend qu'il y a des groupes de Zabraks qui se cachent dans toute la galaxie. Elle fait le serment de leur trouver un foyer.

Siiik avancera dans une zone brûlée.

Le temple la poussera à tuer des Zabraks innocents.

Après avoir été démembrée, Siiik promet de trouver une nouvelle planète aux Zabraks : Datomir



Grand Drengir Calciné

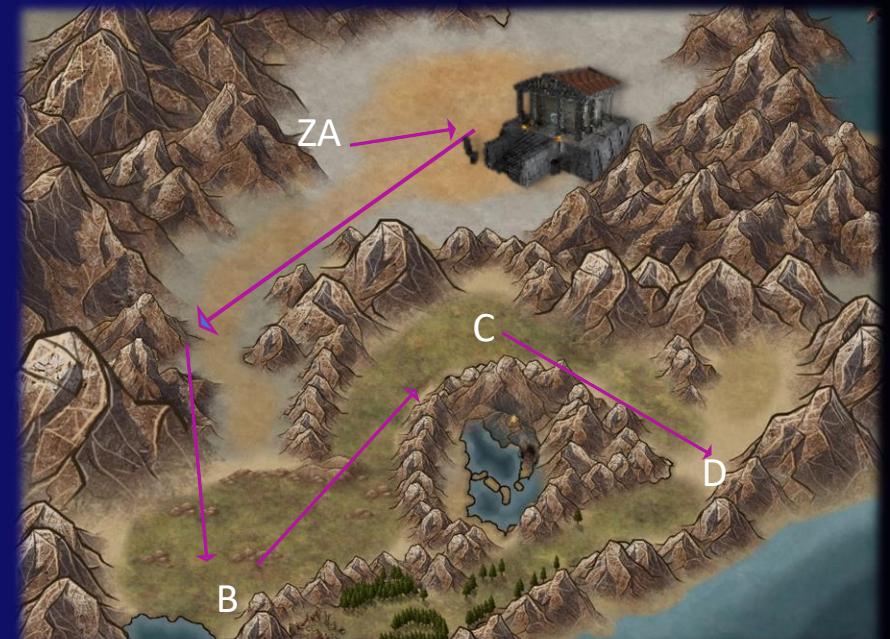
Siiik ramasse le sabre, une alarme se déclenche et des sondes l'attaquent, de plus en plus nombreuses. Les attaques s'accélèrent et Siiik prend des coups. À chaque coup subi, Siiik se fait briser une partie cybernétique, en commençant par sa queue. Les morceaux de machines s'accumulent au sol. Puis l'ambiance lumineuse change encore, et les cadavres des machines se changent en corps de Zabrak : Un tas de robots devient un père tenant dans ses bras sa femme et sa fille que Siiik vient de tuer. Les droïdes qu'elle croyait combattre étaient des Zabrak paniquant en revoyant une Bimm. Voyant le carnage qu'elle vient de provoquer, Siiik s'enfuit.

Une fois dehors, Siiik se fait attaquer par des Drengirs Calcinés, très lents (B). Siiik est très lente aussi. Elle hurle de la laisser tranquille, qu'elle ne voulait pas tuer. Siiik fait quelques pas quand un Drengir surgit (C), lui arrache une jambe et meurt. Puis un autre vient lui briser son bras, puis un autre... Jusqu'à ce que Siiik ne soit plus qu'un tronc avec un demi bras.

La mutilation de Siiik dépend des choix faits durant la campagne de Éna Ekmiu.

Agonisant au sol, Siiik est nue, sans aucune de ces cyber-améliorations (D). Devant elle se trouve la Fille de la Nuit qui lui propose de se repentir en prenant sa place.

Si le joueur accepte, une pseudo-fin se déclenche et le corps de Siiik se fait envahir de plantes pendant qu'elle trouve la sérénité. Si le joueur refuse, la Fille de la Nuit dirige Siiik vers d'autres Zabraks en vie qu'il faut amener à Datomir.



Les vaisseaux

Il existe deux ingrédients magiques pour une recette Star Wars : Les sabres laser et les vaisseaux.

	Éna Ekmiu	Dar'Tull	Siiik
Model	BT-7274	Rogue Shadow modifié	Viper Wing
Classe	Chasseur	Cannonnière	Intercepteur
Planète de production	Fondor	Mandalore	Castilon
Armement	Canons ioniques	Arsenal Polyvalent	Aucun (retiré)
Affiliation	République	Moon Watch	Indépendant
Hyper Propulseur	Syliure-24	Class 0.2	Hyperdrive T-12
GamePlay	Paralysie des vaisseaux adverses et utilisation de l'environnement	Gestion de l'arsenal et des délais de récupération	Pilotage technique en environnements exigus
Visuel			

STAR WARS CONCEPT

Je vous remercie d'avoir pris le temps de lire ces quelques pages.
En espérant avoir attisé votre curiosité.

Hier est derrière, demain est un mystère mais aujourd'hui est un cadeau, c'est pourquoi on l'appelle le présent.

Maître Oogway