

Deutsch Anthony
PORTFOLIO

LEVEL DESIGN

SOURCE D'HUMANITÉ

Lieu

Chateau style Renaissance française, en ruine.

Synopsis

Après que Marcus Fénix et son équipe aient détruit le repaire locuste, (à la fin de GoW 1) les mutants décident d'appliquer une nouvelle stratégie pour reprendre l'avantage dans la guerre contre les humains. Leur but : détruire toutes formes de **culture** des nations de la coalition. Cette frappe **psychologique** vise à supprimer ce qui fait l'essence de l'humanité et ainsi saper radicalement le **moral** et l'espoir des êtres humains.

Ayant pris conscience de cette manoeuvre perfide, la CGU envoie des équipes à travers le monde pour **contrer** les attaques des locustes sur divers sites historiques.

La mission de chacune de ces équipes est de récupérer et **ramener en lieux sûrs** ces objets de culture trop longtemps négligés.

C'est dans ce cadre que les Gears se rendent dans un chateau de France pour y récupérer les **tableaux** qui peuvent encore être sauvés.

Intentions

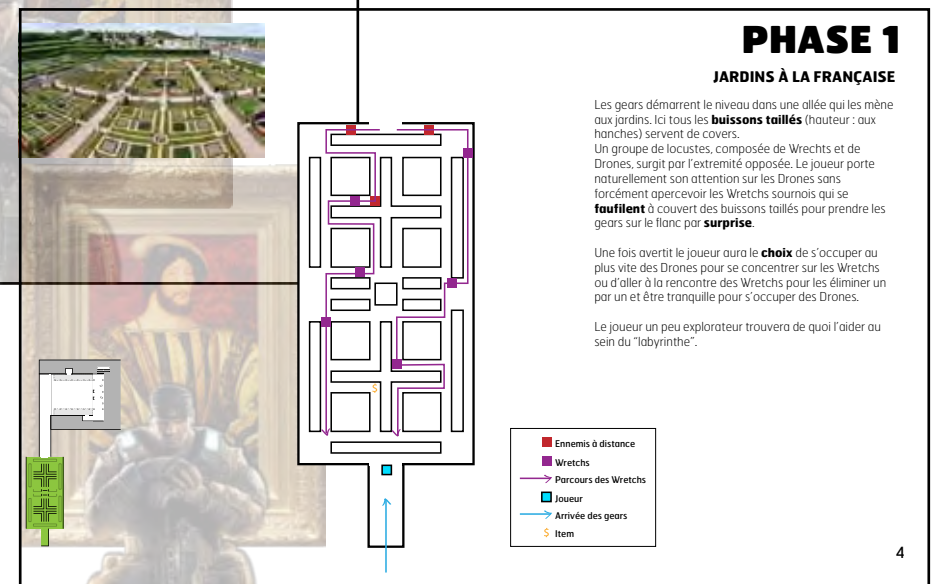
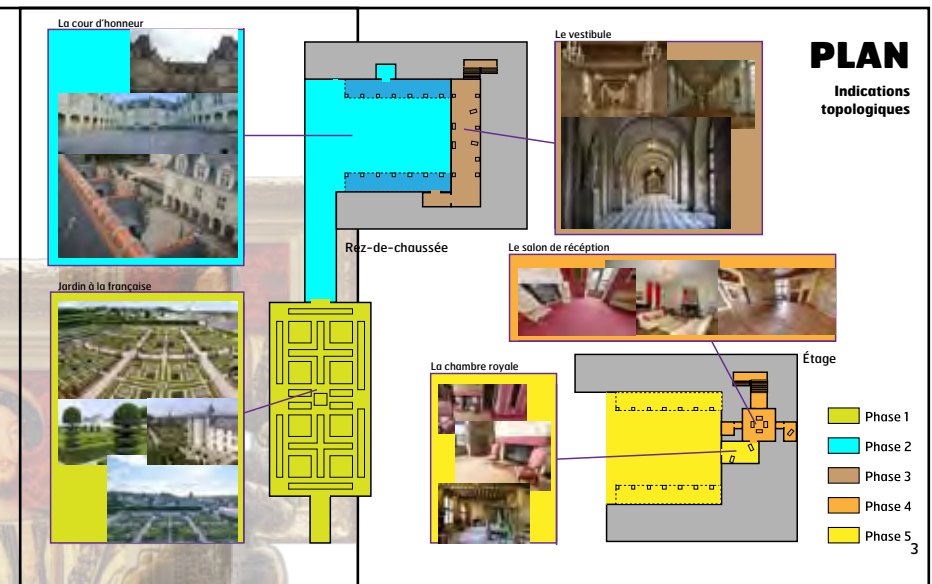
Utiliser la **symétrie** artistique inhérente au style de l'époque afin d'immerger le joueur dans un univers référencé riche en mécanismes de gameplay pertinents et justifiés.

Ainsi les complexes de buissons taillés deviennent une **cachette** parfaite pour les Wretch et les statues et autre mobilier François 1er ne constituent que des covers bien **éphémère**.

Durée de la map

Débutant : 20-25 minutes

Habitué : 1/4 d'heure



HIDDEN OBJECTS

On me voit, on me voit plus

Niveau facile



Niveau difficile



Objets cachés

Objets découverts

Game design

ELASTIC GOBLIN

One Button Game

Anthony DEUTSCH
Denis FERRIER
EPV Game/Level Design
2011-2012



OVERVIEW

Le jeu en une phrase

Jouer sur l'élasticité des oreilles des gobelins afin d'aider la tribu à survivre.

But du jeu

Amenez votre tribu saine et sauve jusqu'au festin final.

Critères de défaite

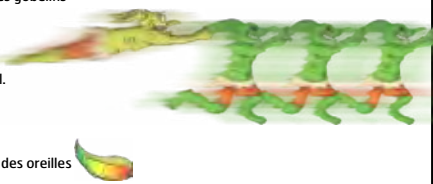
- Succomber aux pièges
- Rater les obstacles
- Dépasser les limites d'étirement des oreilles

Philosophie qui sous-tend le jeu

- Même une bêtise la plus pure peut devenir une qualité
- La touche espace ne prend son sens que quand elle est avec les autres touches
- Idem pour le goblin et sa tribu : ils dépendent les uns les autres.

Intentions vis-à-vis du joueur

Amusement par l'humour déjanté



CAMERA

Cadrage

Plan d'ensemble avec personnages toujours fixé à gauche

Mouvement de caméra

- Scrolling permanent dépendant du déplacement de la tribu. Jusqu'à la fin du niveau où le scrolling s'arrête et la caméra devient fixe sur l'axe des x.
- Parallax du décors pour l'illusion de déplacement au sein de l'univers
- Zoom In sur la tribu qui se jète sur le festin en fin de niveau. Effet de reward

Jauge d'étirement



Gobelins

Mécanisme de gameplay

7

CADRE DU PROJET

Nom du projet

Elastic Goblines

Plateforme

Ordinateur

Genre

Platformer

Principal public

12-25 ans

USP

La survie de la tribu ne tient qu'à une touche !

KSP

- Aidez-vous du goblin le moins bête pour guider la tribu dans sa recherche frénétique de nourriture
- Gérez l'élasticité de ces petites vermines pour vous élancer jusqu'aux festins
- Survivez aux obstacles et autres pièges dans lesquels la tribu tomberait sans votre intervention

Rating



1

CONTRÔLES

Points clés

la tribu court toute seule, le joueur ne gère donc que l'impulsion élastique de la tribu

Interaction du joueur

Le joueur charge l'impulsion élastique en maintenant espace. Il libère la charge en relâchant la touche

Impact sur la progression

L'impulsion élastique permet de franchir les obstacles, neutraliser les ennemis, éviter les pièges

Feedback indicateurs de réussite

Cris des gobelins, animations, bruitages, flou de vitesse, effets spéciaux en général

Fonctionnement de l'input dans le détail



HandleKey DOWN



HandleKey UP

Jauge pleine



Perdu



6

VAMPIRE'S NIGHTMARE

Dazzling Tower Defense

USP

- Tower Defense Ombre & Lumière

Thème

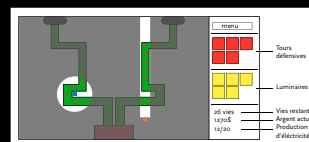
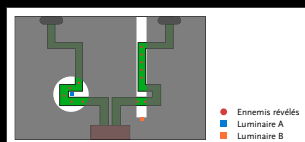
- Vampire. Ces dernières années les titres culturels (cinéma, bd, manga) sur ce thème ne se comptent plus, marque d'une remontée d'intérêt.

Slogan

- Repérez l'avancée d'une horde de vampires et repoussez l'invasion!

Gameplay

- Le joueur peut acheter des tours défensives contre de l'argent. La somme dépend du type de tour. Le joueur les place le long du chemin sur lequel progresse les ennemis.
- Les tours ne peuvent tirer sur un ennemi que si celui-ci est dévoilé par un faisceau d'un luminaire.



7

VAMPIRE'S nightmare

HIGH CONCEPT



Gameplay

- Le joueur commence avec 100\$ au début de chaque partie. Il en gagne un certain nombre quand un ennemi est abattu en fonction de son type.
- Le joueur commence avec une capacité de production d'électricité de 10 (0/10). Il peut l'accroître contre une somme d'argent qui augmente au fur et à mesure que la capacité de production d'électricité est conséquente.
- Le joueur peut produire des luminaires gratuitement. Chaque luminaire occupe un certain nombre de production d'électricité. La capacité maximale de production d'électricité ne peut pas être dépassée (à 10/10 de capacité de production d'électricité le joueur doit acheter de la capacité de production supplémentaire pour produire de nouveaux luminaires).
- Les luminaires dévoilent les ennemis pendant leur progression. Le joueur les place et les oriente le long du chemin sur lequel progresse les ennemis.

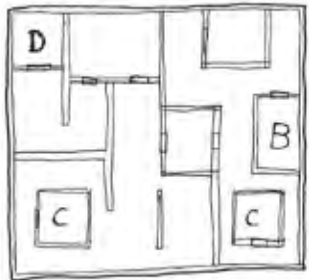
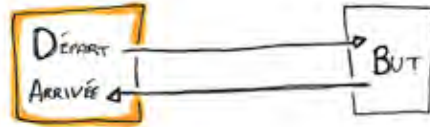
6

MIDNIGHT COLOC

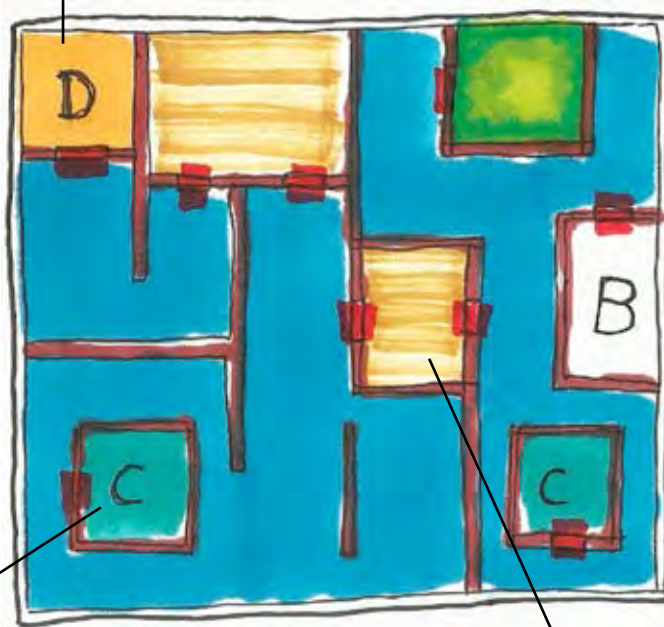
La faim justifie les voisins

High concept griffonné mis au propre, 2010

Schéma de principe



Niveau type



Covers

Repli de l'étudiant en cas de confrontation inéluctable
ex : Toilettes



Un étudiant est dans sa **colocation** avec une **vieille dame somnembule**. Il travaille tard le soir et essaie de **grapiller à manger** dans la cuisine et **revenir** dans sa chambre **sans tomber** sur la vieille dame en crise de somnambulisme.

- Pacman like

- Agencement labyrinthique en fonction de la difficulté progressive (Niveau 1, 2, 3...)

-> Différent à chaque niveau pour évoquer le fait que ce n'est pas l'histoire d'un seul étudiant. Incitation à l'**identification** du joueur.

- Déclinaisons possibles à la place de la vieille dame :

- > Un Colocataire ronchon
- > Une maman sommeil léger
- > ...

- Style graphique 8 bits?

Pièges

Obstacles ralentisseurs dans des pièces spécifiques

- ex : -Le tiroir ouvert dans la cuisine
- Les lattes du parquet surélevées du salon
- ...



GRAPHISme

mettre L'AMBIANCE

Matin & soir, énergie & solitude



Seul un soir de fête



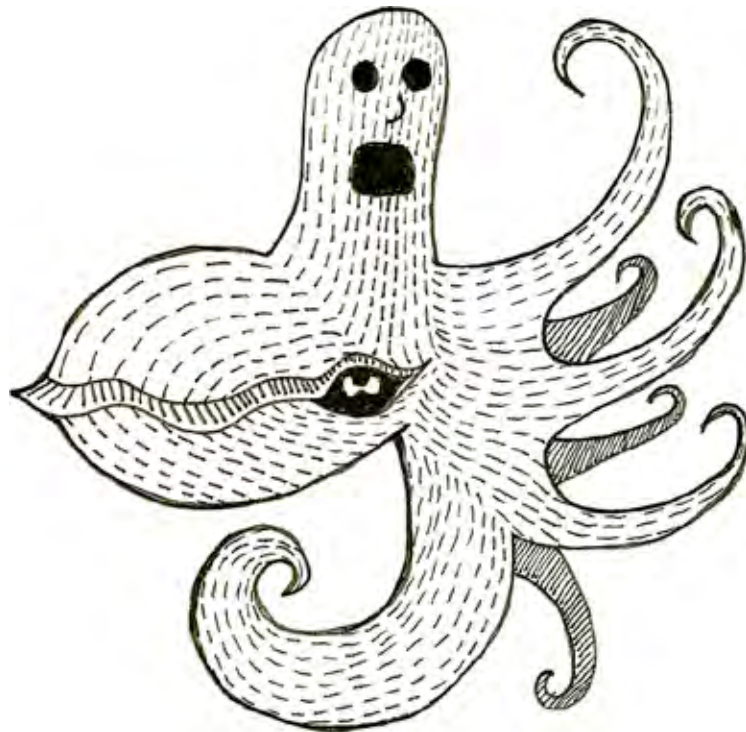
Dynamique du p'tit déj'



Soirée film, bien installé

CABINET des CURIOSITÉS

«Pôle d'organisation névrotique»



Composition à
3 mains

ON NE BOUGE PLUS

Vous êtes en état d'animation

Autoportrait rotoscopique bipolaire

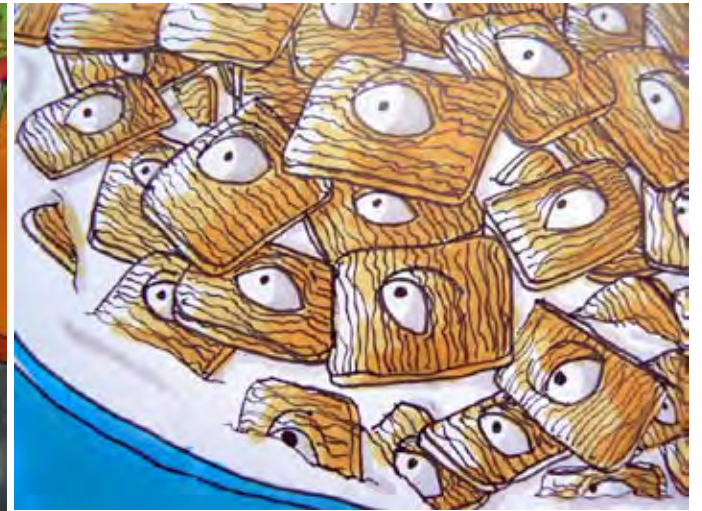


Travail d'animation flash acting sur un visuel de Nicolas Detrain (Ankama).



RENCONTRE INOUPORTUNE

Vous verrez un jour, vous verrez!



WEBdesign

POP-UP & MOBILITÉ

Agencer un site soi-même



Arrivée sur le site du ministère de la culture, apparition de différents popups formant un seul et même bloc. Vidéo introduction de Kawamata



Menu de sélection des rubriques par miniature. Présence de la même image dans plusieurs plans du site : mise en abyme générationnelle et culturelle

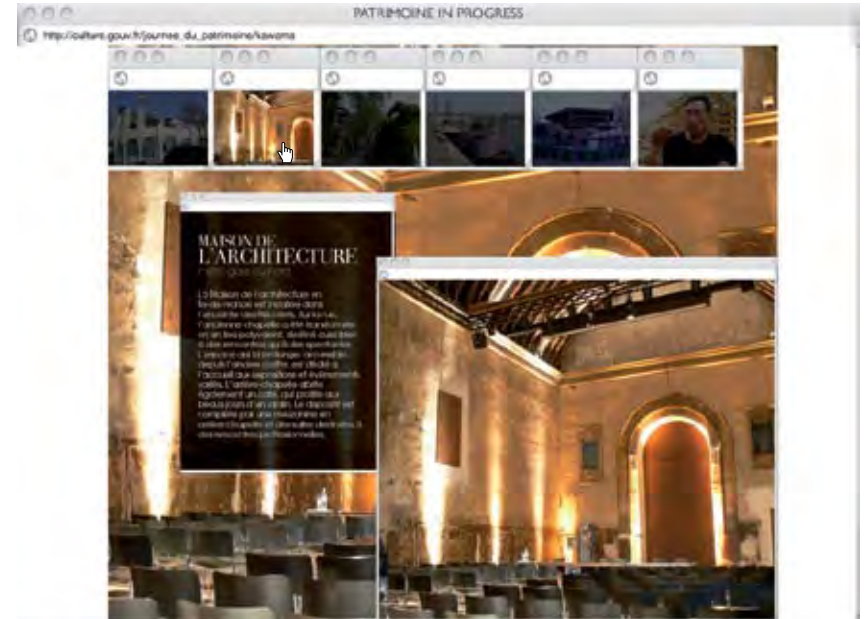


Système de popups draggables, l'internaute fait sa propre expérience du site



Formation du titre, accès au site événementiel

Interface interactive et personnalisable par déplacement des fenêtres. L'internaute s'approprie le site

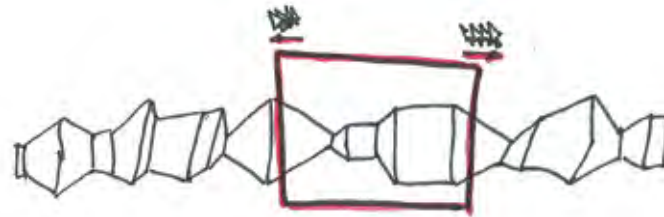
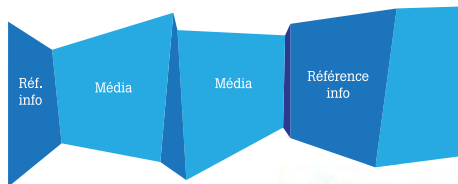


L'INFO EN PERSPECTIVE

Dynamisme et profondeur

Mettre en valeur la **pertinence** de l'information. Donner l'idée de **profondeur dynamique** et continue

Information dans la **longueur** (horizontale ou verticale).
L'utilisateur approfondit autant qu'il le souhaite



Archistorm n°34
page 46

Chaise Rasimi –

Théo Rasimi, 1991

Texte en rapport avec le contenu potentiel de la rubrique présumée demandée par l'internaute, moyen d'information au regard de ses attentes pour combler sa curiosité par tous les moyens nécessaires. Ceci étant que ce texte reste non valable car il n'est ici qu'à titre de faux texte.

Archistorm n°52
page 21

Espace Domote – Kawamata, 2011

Texte en rapport avec le contenu potentiel de la rubrique présumée demandée par l'internaute, moyen d'information au regard de ses attentes pour combler sa curiosité par tous les moyens nécessaires. Ceci étant que ce texte reste non valable car il n'est ici qu'à titre de faux texte.

Archistorm n°53
page 14

«Neo» Design – Caroline, 2MTY

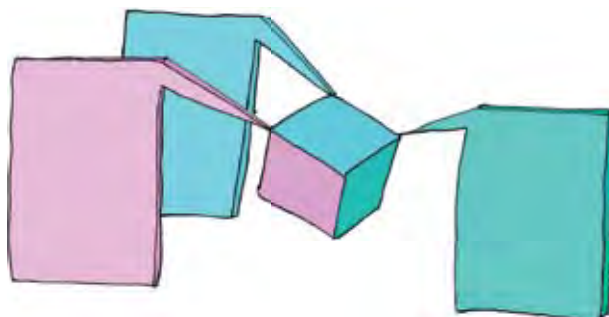
Texte en rapport avec le contenu potentiel de la rubrique présumée demandée par l'internaute, moyen d'information au regard de ses attentes pour combler sa curiosité par tous les moyens nécessaires. Ceci étant que ce texte reste non valable car il n'est ici qu'à titre de faux texte.

SOUS TOUS LES ANGLES

Facettes, fragments, contenant



Cube central à 6 **facettes** (5lieux + kawamata). Les rubriques nous apparaissent différemment suivant le **point de vue**.



Au choix d'une des facettes le cube se stabilise et se déplace pour laisser place au développement d'un panneau montrant l'élément sélectionné.



Cliquer sur une autre facette permet d'accéder à une autre rubrique

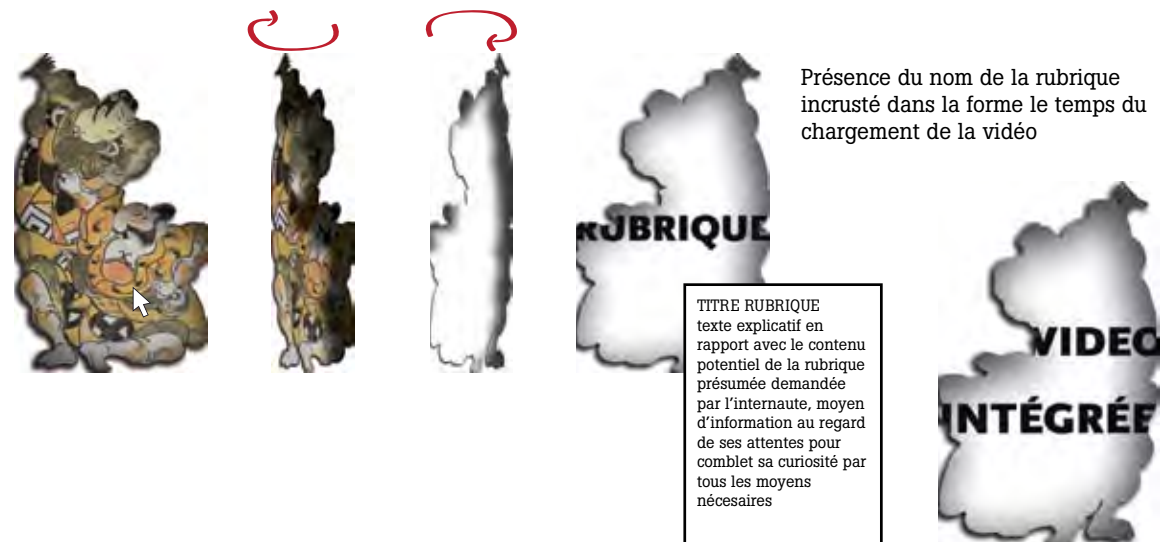
Idées reçues & préjugés

Mettre en scène le stéréotype

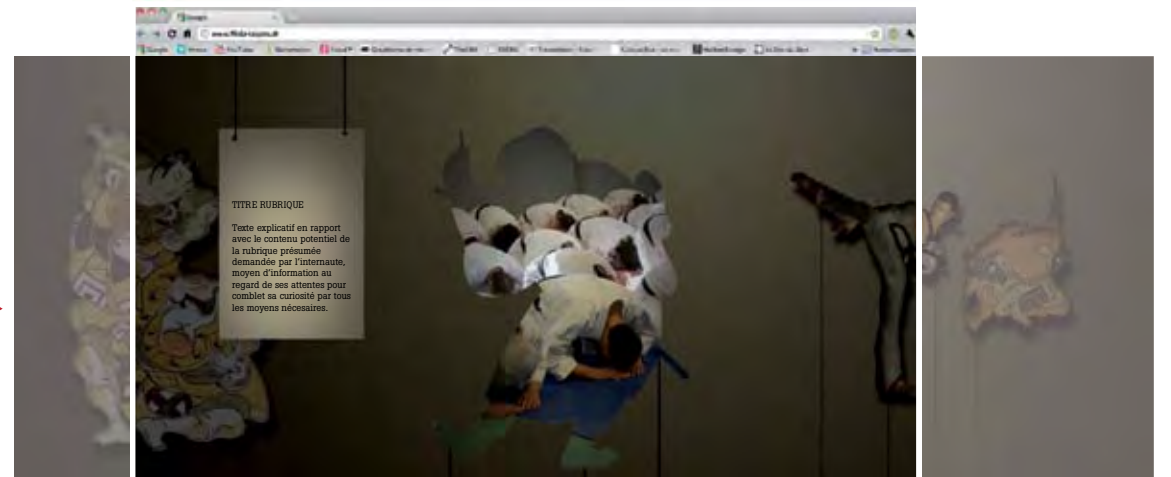


La **scène est plus grande que l'écran**, permettant ainsi d'avoir un mouvement de caméra subtil et discret dans le but de jouer sur les ombres et les lumières grâce au curseur

Position normale Au clic – la marionnette dévoile son revers



Le **curseur** agira donc sur le **mouvement** de l'écran et sur la **luminosité**. Eclairage très typé des scènes de théâtre japonais, type spot doux



Interaction possible avec chacune des «marionnettes». Chacune a pour but de raconter l'histoire qu'elle véhicule des arts martiaux. Chaque marionnettes représente un domaine spécifique (jeux vidéo, estampe, manga, etc.)

Les vidéos ont pour but de «d'éclairer nos lanternes», de «**faire la lumière**» sur les préjugés et les **stéréotypes** véhiculés par chaque domaine. Accompagnée du texte (résumé de la rubrique), la vidéo expliquera ce qui est justifié ou non.

PHOTOGRAPHIE

REGISTRES PHOTOGRAPHIQUES

Portrait, paysage et mise en scène



MARGES d'UN INSTANT

Prendre le temps de le prendre

