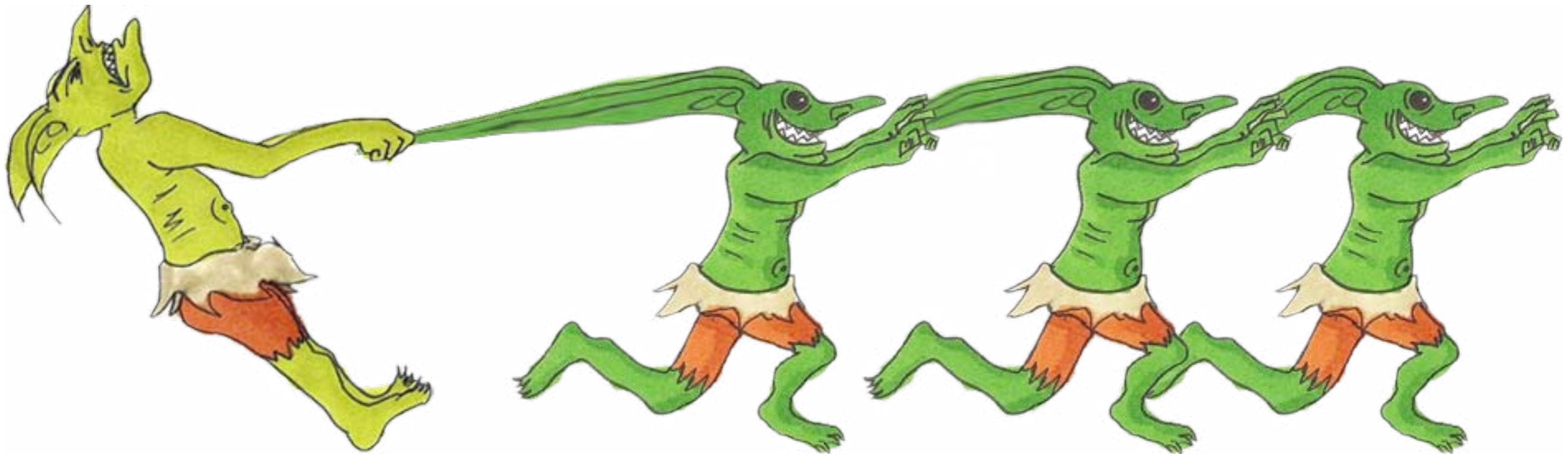


Anthony DEUTSCH
Denis FERRIER
LPJV Game/Level Design
2011-2012



elastic
GOBLINS



CADRE DU PROJET

Nom du projet

Elastic Goblins

Plateforme

Ordinateur

Genre

Platformer

Principal public

12-25 ans

USP

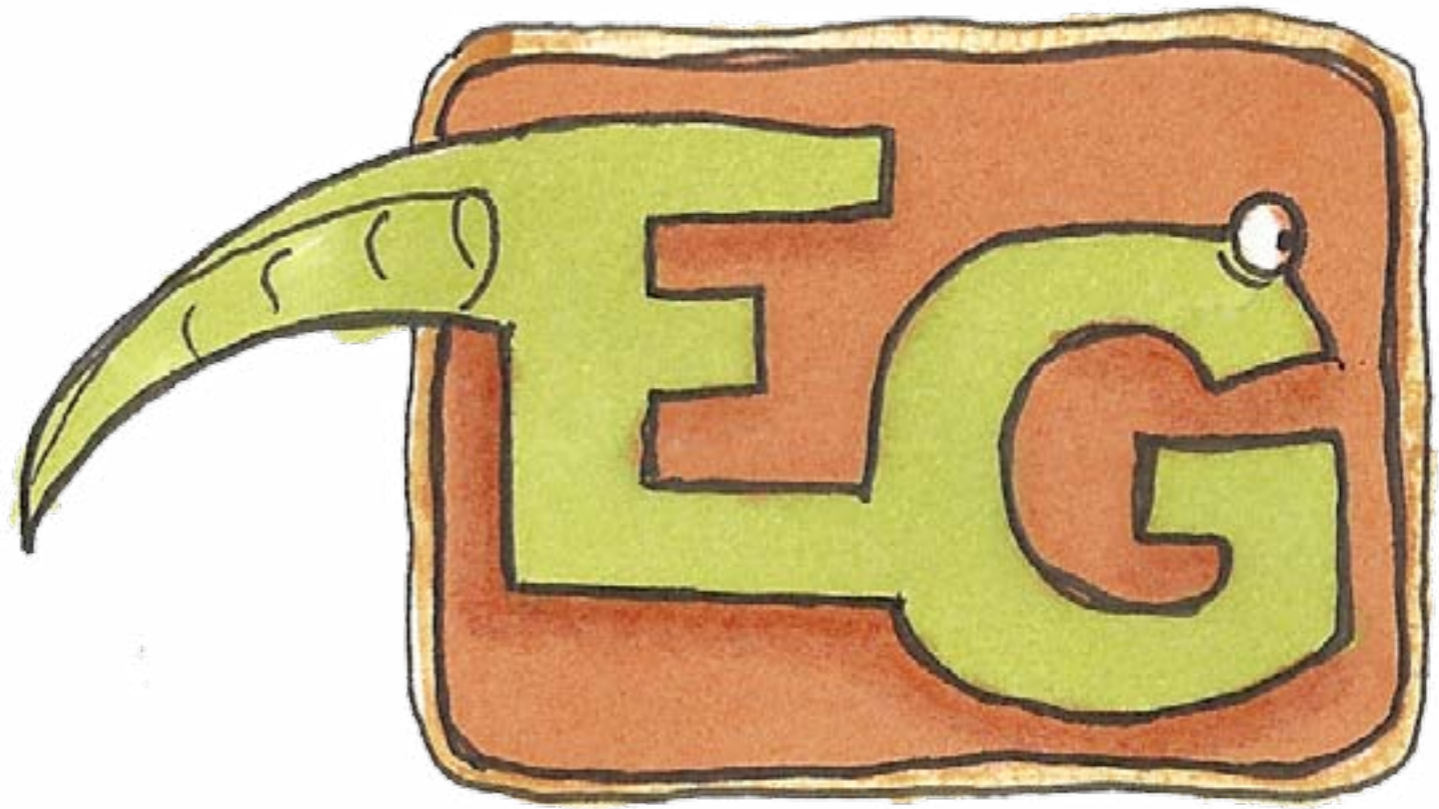
La survie de la tribu ne tient qu'à une touche !

KSP

- Aidez-vous du gobelin 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

www.pegi.info



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 gobelin et sa tribu : ils dépendent les uns les autres.

Intentions vis-à-vis du joueur

Amusement par l'humour déjanté



MOCKUP SCREEN



UNIVERS

Univers

Medieval fantastique

Registre

Décalé

Style graphique

Cartoon

Ambiance sonore

Bruitages cartoon, percussions tribales

Décors, lieux

Voyages au travers des contrées apparentés aux races typique du medieval fantastique

Exemple en référence



HISTOIRE ET PERSONNAGES

Trame narrative

La tribu a faim, très faim

Avatar du joueur

La tribu

Motivation de la tribu

Manger

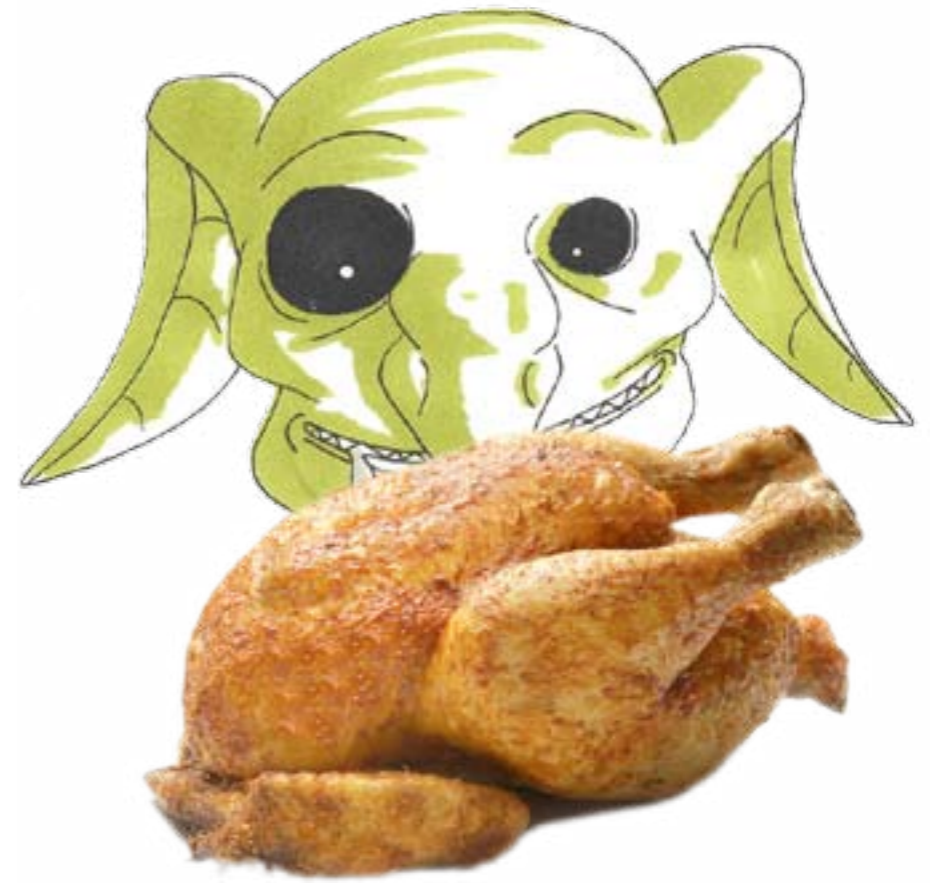
Le pouvoir de la tribu

L'impulsion élastique

Quels autres personnages le jeu met-il en scène ?

Personnages médiévaux fantastique (Ogres, Nains, Elfes, Humains)

Exemple en référence



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

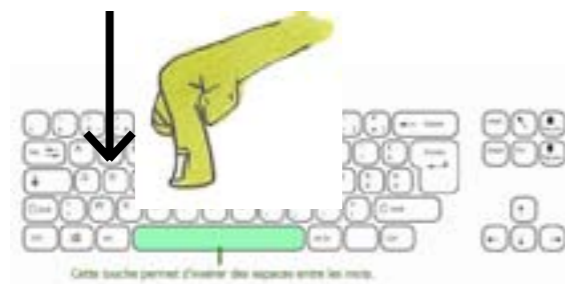
Impact sur la progression

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

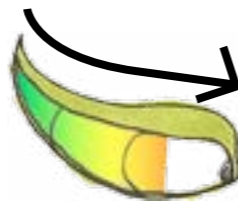
Feedback indicateurs de réussite

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



CAMERA

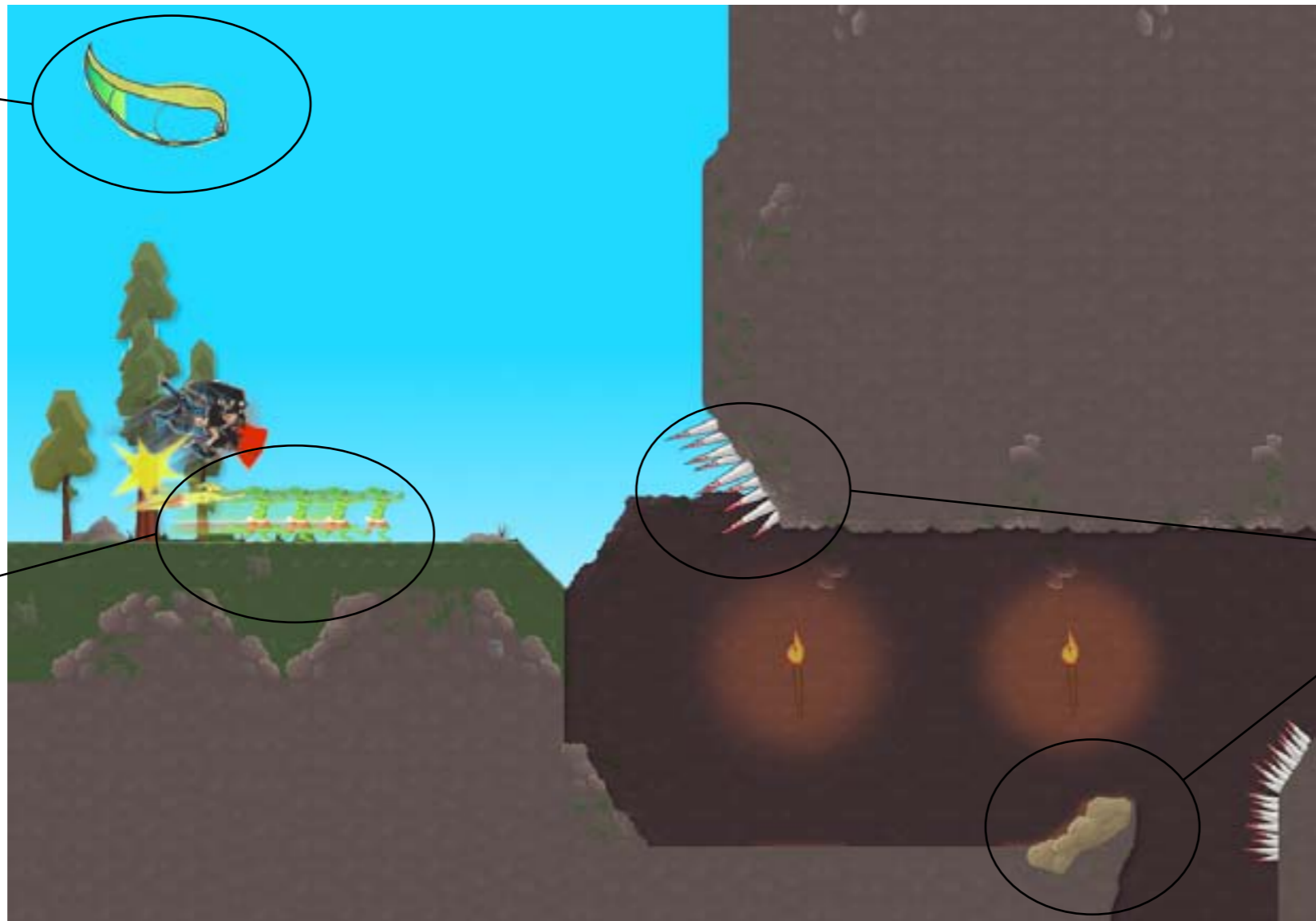
Cadrage

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 camera 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

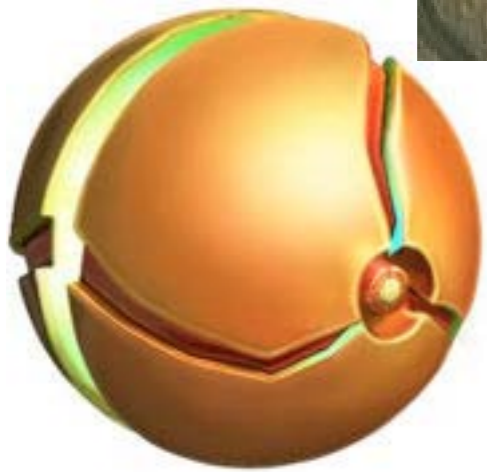
RÉFÉRENCES GAMEPLAY

Élément de gameplay notable

- Entité étirable -> Knuckle head
- Impulsion chargée -> Boule morphing de Metroid
- Continuité fluidité -> Sonic

Références

Impulsion chargée



SCORE 32120
TIME 0:37
RINGS 8

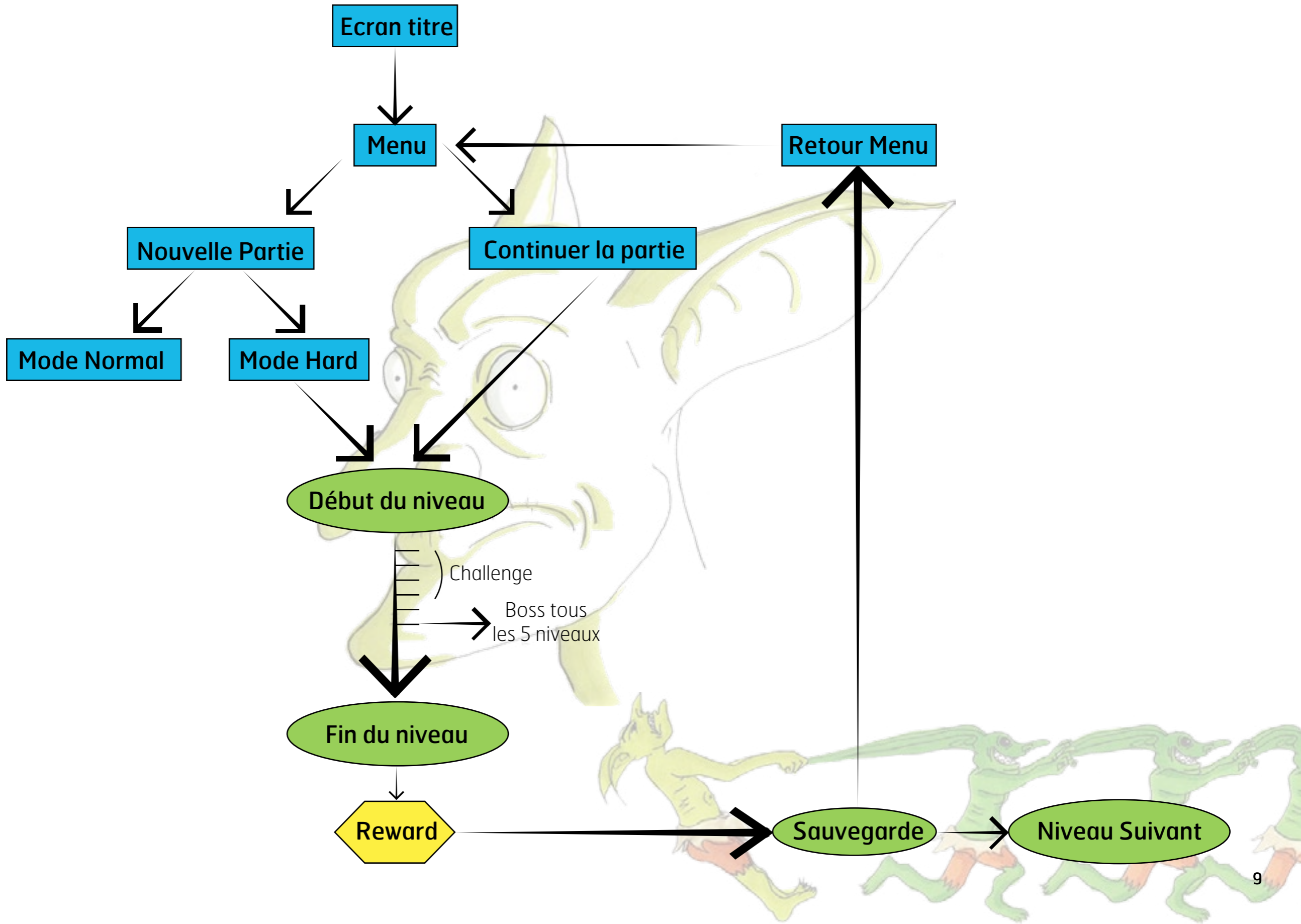


Continuité/fluidité

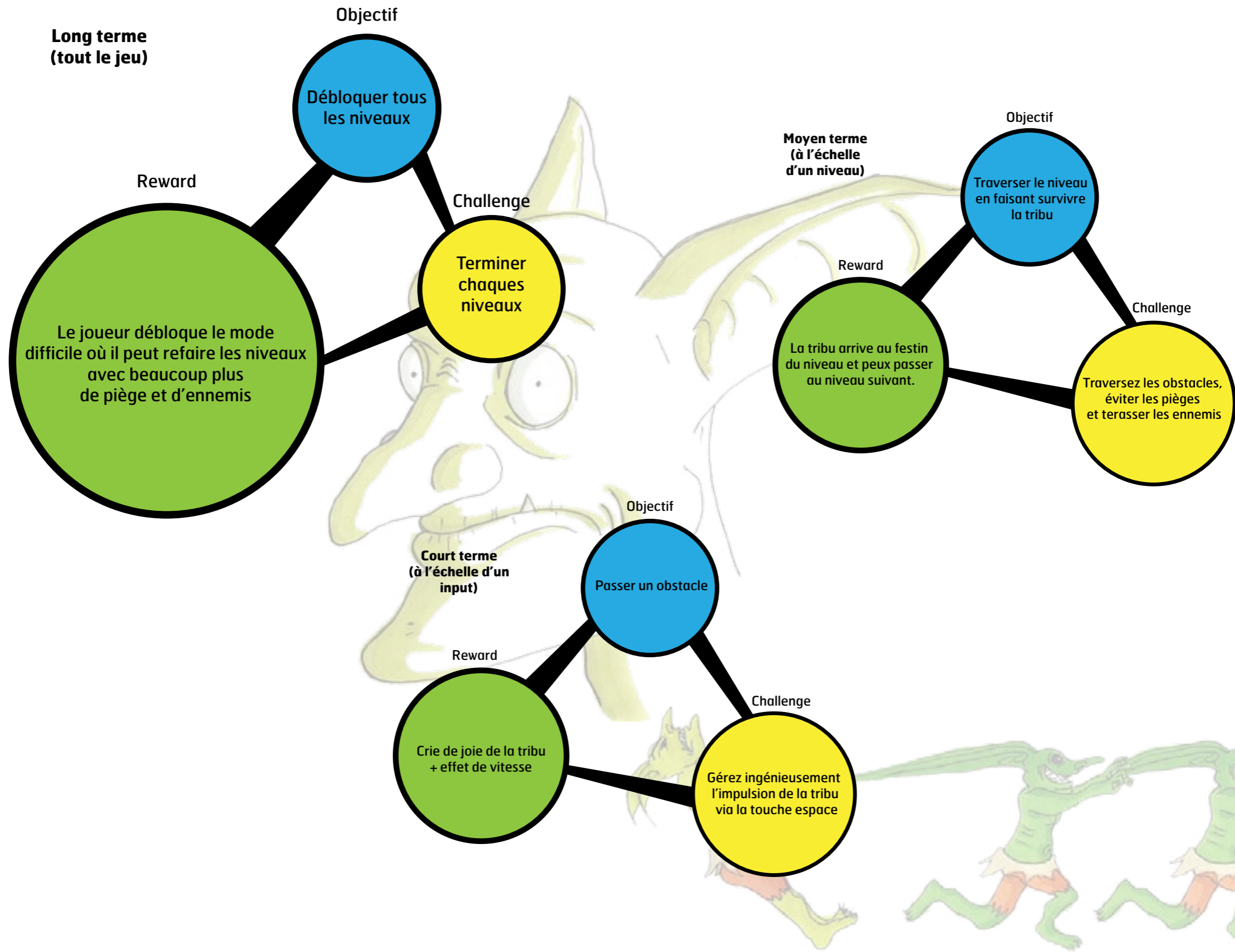
Entité étirable



GAMEFLOW



GAMEPLAY LOOPS



MÉCANISMES

Les mécanismes changeront en fonction des 5 mondes (gobelin, ogres, nains, elfes, humains)
La difficulté des mécanismes évoluent au fil de la progression au travers des mondes :

Monde 1 - Gobelin : **Pièges et obstacles**

Monde 2 - Ogres : **Pièges et obstacles**, **Modificateurs de déplacement**

Monde 3 - Nains : **Pièges et obstacles**, **Modificateurs de déplacement**, **Ennemis**

Monde 4 - Elfes : **Pièges et obstacles**, **Modificateurs de déplacement**, **Ennemis plus forts**

Monde 5 - Humains : **Pièges et obstacles plus cadencés**, **Modificateurs de déplacement**, **Ennemis plus forts**

Modificateur de déplacement

Tremplin

-> Se déclenche par l'impulsion élastique, permet au joueur d'accéder à une autre plateforme

Plaque de glace fait accélérer (Nains)

Marre de boue fait ralentir (Ogre)

Tapis roulant (Humains)

-> Le joueur gère l'impulsion élastique pour ralentir sa vitesse ou l'accélérer en fonction de la situation

Pilon de poulet

-> Accélération permanente de la tribu jusqu'à la fin du niveau

Feedback :

- Sonore
- Animation



Piège et obstacle

Pics (ogres)

-> Impulsion élastique en fonction de la situation

Vide

-> Se franchit en prenant un tremplin

Portes fermées

-> Impulsion élastique obligatoire pour défoncer la porte

Marteau géant (nains)

-> Le joueur doit ralentir et passer au bon moment, en fonction du timing du piège

Exemple Feedback réussite :

Porte fermée : explose

Exemple Feedback échec :

Animation des gobelins qui s'assoient – retour au début du niveau

Ennemi

Soldats

-> Impulsion élastique pour passer outre

Chevalier (humain)

-> Nécessité d'une puissante impulsion élastique pour renverser ce poids lourd

Archer Elfe

-> Double impulsion : une pour éviter sa flèche dans un premier temps et une pour neutraliser l'archer ensuite



LEVEL DESIGN

Difficulté progressive

La difficulté accroît au fur et à mesure que le joueur passe les niveaux

Point déterminant

Pertinence des placements des 3 types de mécanismes afin de proposer au joueur une expérience fun et du challenge

Durée d'un niveau

Niveaux relativement courts – entre 3 et 6 minutes
-Sensation du « j'en veux encore »

Rythme

Alternance entre les 3 types de mécanisme

Nombre de niveaux

5 mondes – 5 niveaux par monde – 25 niveaux

Spécificité des niveaux

Chaque monde possède une topologie différente et des obstacles propres

Replay value

Mode difficile où le joueur refait les niveaux avec plus d'obstacles, pièges et ennemis.
À débloquer en finissant le mode normal



VARIABLES

Variables des contrôles

Vitesse de la tribu

Levier de réglage de la difficulté

- Vitesse de la tribu
- Cadence des pièges
- Mouvement des pièges/obstacles/ennemis mouvant





À bientôt