

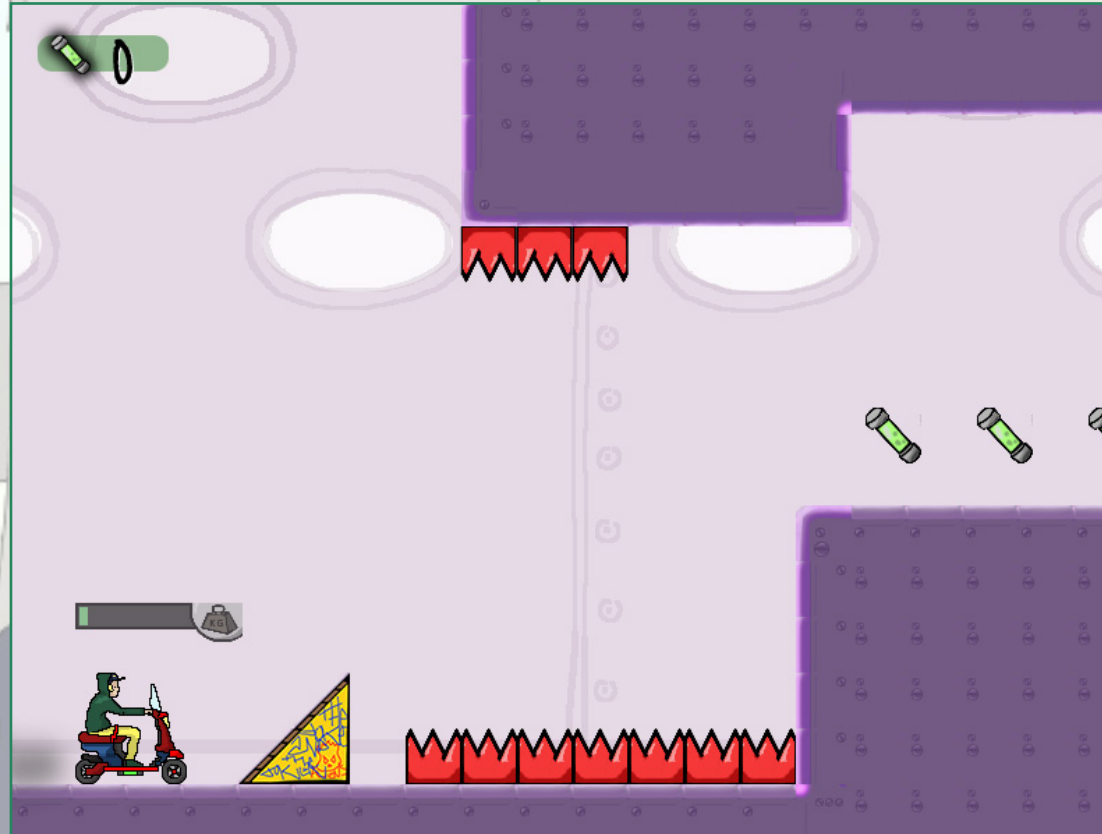


Aliens in the hood

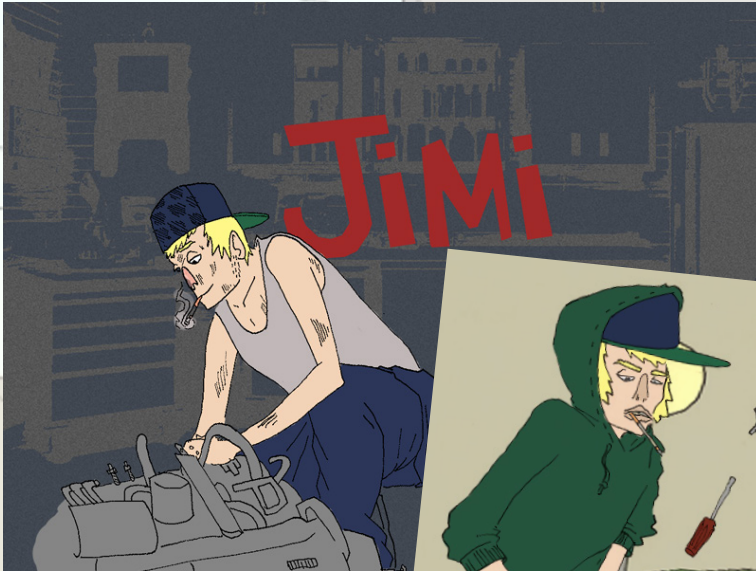
Document de game design

v.23 - 04/04

Corentin Chevillotte
Yannick Elahée
Paul Fiat
Paul Lagarrigue
Gwenaëlle Le Goff



- Style « One Button Game » : une touche, une action.
- Plateforme visée : Navigateur web sur PC.
- Public visé : joueurs occasionnels, enfants, adultes jouant aux jeux flash pendant la pause café ou entre deux conversations facebook.
- Projet réalisé dans le cadre de la licence LPJV de Bobigny.
- Fin du projet le 3 Avril 2013.



- Le jeu se déroule dans un monde sans gravité
- Le joueur augmente le poids de son véhicule lorsqu'il appuie sur le bouton.
- Le joueur doit affronter les aliens et leurs pièges fourbes.

- Le joueur traverse des décors urbains. L'architecture est proche de celle des banlieues françaises.
- Des aliens ont envahi le quartier de Jimi et utilisent des éléments humains pour se moquer d'eux.
- Malgré le contexte d'invasion, l'ambiance doit rester amusante et joviale, parfois même ridicule.



Les moyens d'amener l'histoire

L'histoire sera amenée à travers plusieurs éléments :

- Une cinématique en début de jeu
- Une cinématique en fin de jeu
- Les objets et leur habillage graphique (aliens principalement)

La cinématique d'introduction est une succession d'images fixes avec un bruitage sonore.

L'histoire ne constitue pas un point essentiel et se veut être un contexte scénaristique, un univers plus qu'une histoire pleine de rebondissements.

Histoire

Jimi est un jeune mécanicien de banlieue. Un jour, les aliens arrivent pour envahir sa ville et font disparaître la gravité. Les terriens se retrouvent donc en lévitation. Jimi décide alors de s'attacher à son scooter trafiqué pour aller combattre les aliens et libérer les habitants de leur triste sort.

Personnage principal : Jimi

Ce jeune mécanicien est le héros de cette aventure. Il est déterminé à libérer son quartier des aliens. Grâce à la matière grise des aliens, il peut contrôler le poids de son véhicule.



Les aliens

Débiles et cinglés, ils se moquent des habitants de la cité. Avec leurs machines infernales, ils ont baissé le champ gravitationnel de la terre.



Déplacement

- Le joueur avance tout seul.

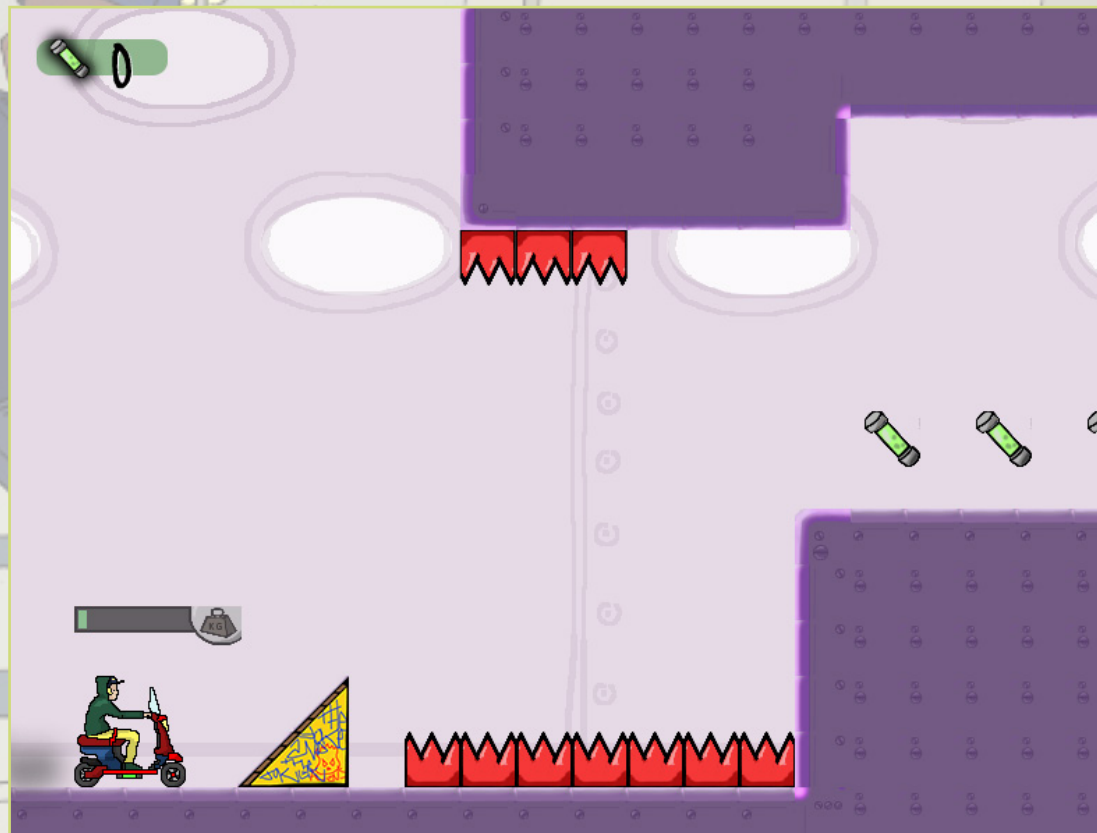
Poids

- Si le joueur maintient la touche Espace, son poids augmente.
- Par défaut, le poids descend.
- Les éléments de level design réagissent différemment selon le poids du joueur.
- Le poids fait tomber le joueur plus rapidement.
- Si le joueur est lourd, il ralentit.

Navigation

- On navigue dans les menus à la souris et au clic gauche.
- On déclenche la pause avec la touche « Echap », on peut ainsi : recommencer le niveau, aller au menu principal, remettre le jeu en route.
- Une icône dans l'état de jeu permet de mettre à 0 le volume.
- La touche F1 permet d'accéder au premier univers

- Background : $x * 800$, avec un minimum de $800 * 600$ pour la caméra.
- Caméra : $800 * 600$
- Scrolling horizontal laissant Jimi toujours à gauche de l'écran.
- La vitesse de défilement de la caméra dépend de la vitesse du joueur.
- Jimi fait une taille de $80 * 80$



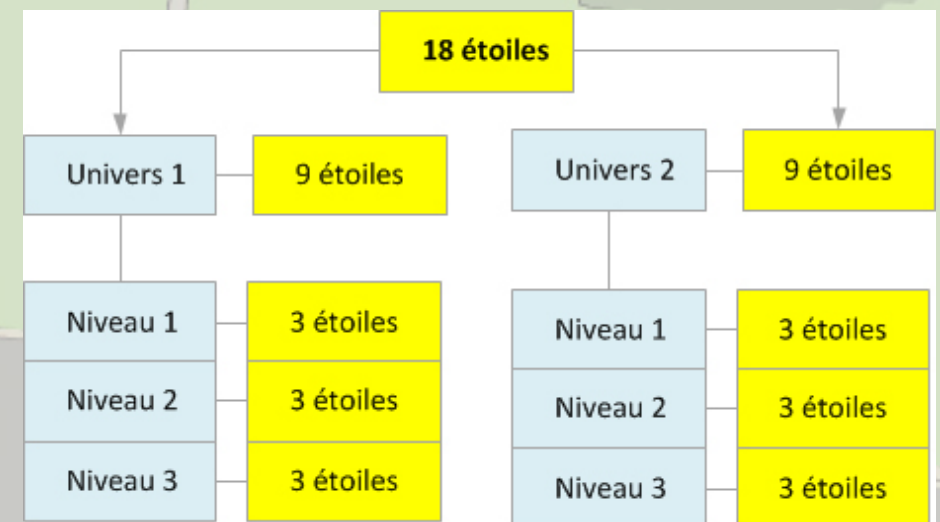
Afin de progresser dans le jeu, le joueur doit collecter des têtes d'alien qu'il obtient en accomplissant divers objectifs. Pour débloquent l'univers numéro 2, il lui faut 4 têtes d'alien.

Lorsque le joueur finit un niveau, le jeu vérifie plusieurs conditions afin de lui donner des têtes d'alien.

Il gagne une têtes d'alien si :

- Il a terminé le niveau ET/OU
- Il a terminé le niveau avec 100 points, collectés grâce aux tubes verts ET/OU
- Il a terminé le niveau sans perdre une seule vie ET/OU

Il peut donc avoir jusqu'à 3 têtes d'alien dans un niveau.





Piques

- Si le joueur touche les piques, il meurt.



Sol destructible

- Le joueur peut rouler sur le sol destructible.
- Si le joueur est lourd, le sol casse et le joueur passe à travers.

Trous au sol

- Si le PJ tombe dans un trou au sol, il tombe et meurt et revient au dernier checkpoint.



Checkpoints

- Les checkpoints sont disposés avant une série d'obstacles.
- Si le joueur meurt il revient automatiquement au dernier checkpoint enregistré.
- Le joueur active un checkpoint en passant devant ou au dessus.



Tremplins

- Le tremplin propulse le joueur en l'air en fonction de son poids et de sa vitesse.



Alien immobile

- Si PJ arrive sur Alien par le haut, avec un poids faible, il rebondit dessus.
- Si PJ arrive sur Alien par le haut, avec un poids forte, il le tue et passe à travers.
- Si PJ arrive sur Alien de face ou par en bas, il meurt et reviens au dernier checkpoint.



Tubes

- Si le joueur récupère un tube vert, il gagne 1 point.
- Si il récupère un tube violet, il gagne 5 points.

Univers 1 : Banlieue



Tourelle

- La tourelle crache des flammes vers le bas à intervalles réguliers
- Les flammes font un demi-écran.
- Le joueur doit adapté sa vitesse pour passer lorsque la flamme est éteinte.



Ascenseur

- Lorsque le joueur arrive sur la poulie, il s'immobilise et arrête de rouler.
- Si le joueur est lourd -> la poulie descend.
- Si le joueur est léger -> la poulie monte.
- Si il atteint un déclencheur, l'accélération reprend à la vitesse normale.



Soucoupe volante

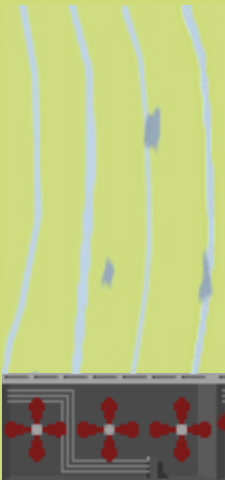
- La soucoupe volante aspire le joueur vers elle et le capture (le joueur a perdu).
- Le champ de détection de la soucoupe est signifié graphiquement au sol, si le joueur entre dedans, il est aspiré.
- La portée d'aspiration de la soucoupe est signifiée au joueur par un signal graphique
- Le joueur doit se rendre plus lourd pour éviter d'être absorbé par la soucoupe.
- Elle est forcément orientée vers le bas.

Univers 2 : Dans le vaisseau.



Alien mobile qui vient de la droite

- Cet alien effectue une transition linéaire de droite à gauche à partir de l'écran.
- Sa venue est annoncée au joueur par un signal sonore et graphique.



Soufflerie

- La soufflerie pousse en permanence le joueur vers le haut.
- Elle peut être orientée vers le haut, le bas, la droite ou la gauche.
- Si le joueur est léger, il est poussé par la soufflerie.
- Si la soufflerie est bloquée par un sol, elle est inactive. Cela marche aussi pour le sol destructible.
- Si le sol destructible devant la soufflerie est cassé, celle-ci s'active.

Game design

Vitesse de base du joueur

Vitesse de prise de poids du joueur

Vitesse de perte de poids du joueur

Vitesse minimale

Vitesse maximale

Accélération du joueur

Décélération du joueur

Reprise automatique de vitesse du joueur

Perte de vitesse du joueur à cause du poids.

Boîte de collision du joueur

Level design

Fréquence des checkpoints

Disposition des tubes violets pour les trophées.

Densité des situations

Complexité des situations.

Trajets alternatifs

Paliers de sensibilité des briques de gameplay au poids du joueur

Fréquence de tir des tourelles

Boîtes de collision des aliens

Hauteur des tourelles, souffleries, soucoupes.

Sons

Bruitage

- Son du moteur du scooter évolue en fonction de l'accélération et de la décélération.

Feedbacks

- Inputs des contrôles du joueur (appuyer et relâcher)
- Navigation dans les menus
- Décollage et atterrissage des sauts

Intentions

- Sons parodiques voir cartoonesques
- Mixage au premier plan sonore
- Style science fiction et électronique (cf page références)

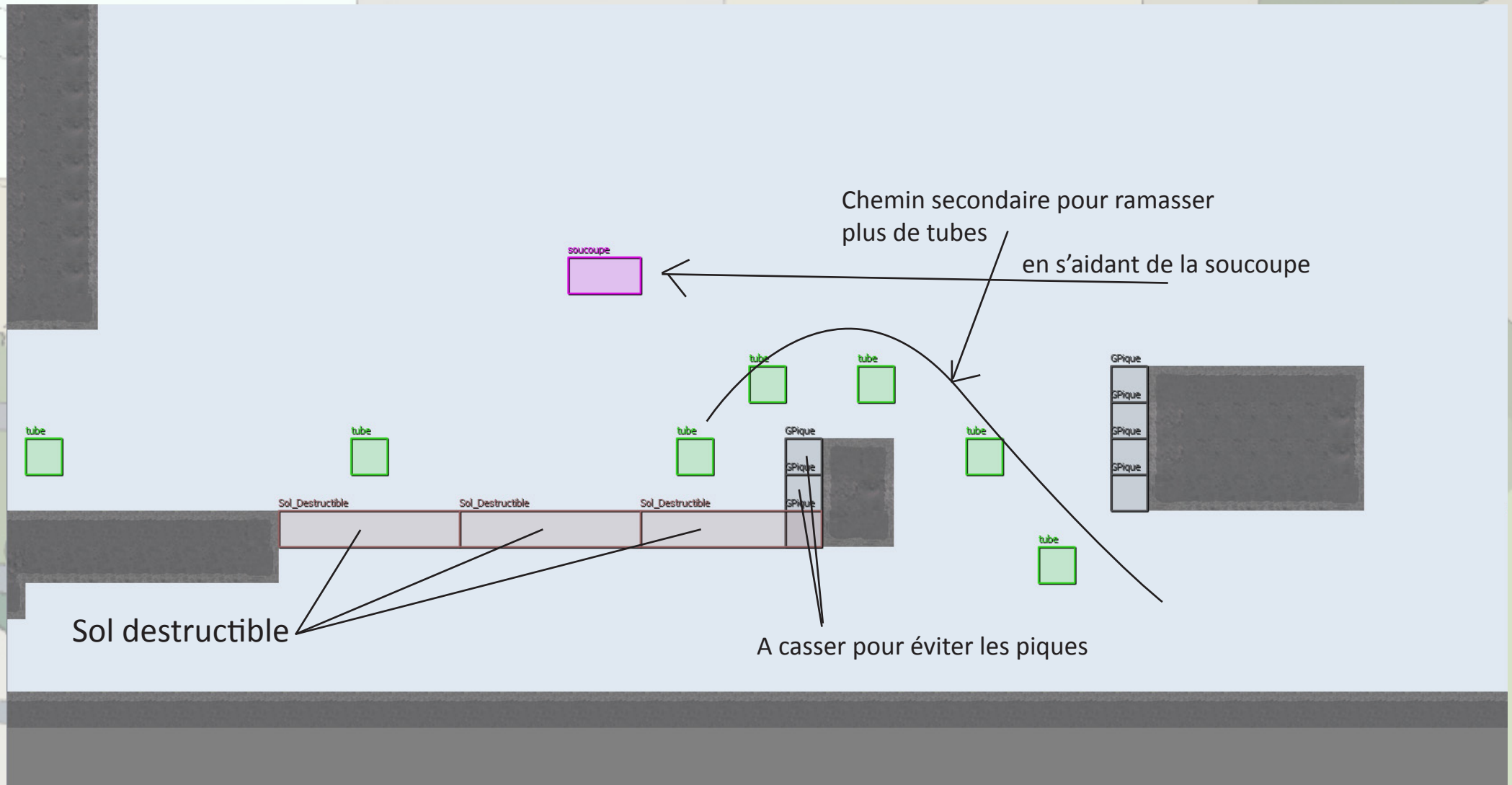
Musiques

Inspirations

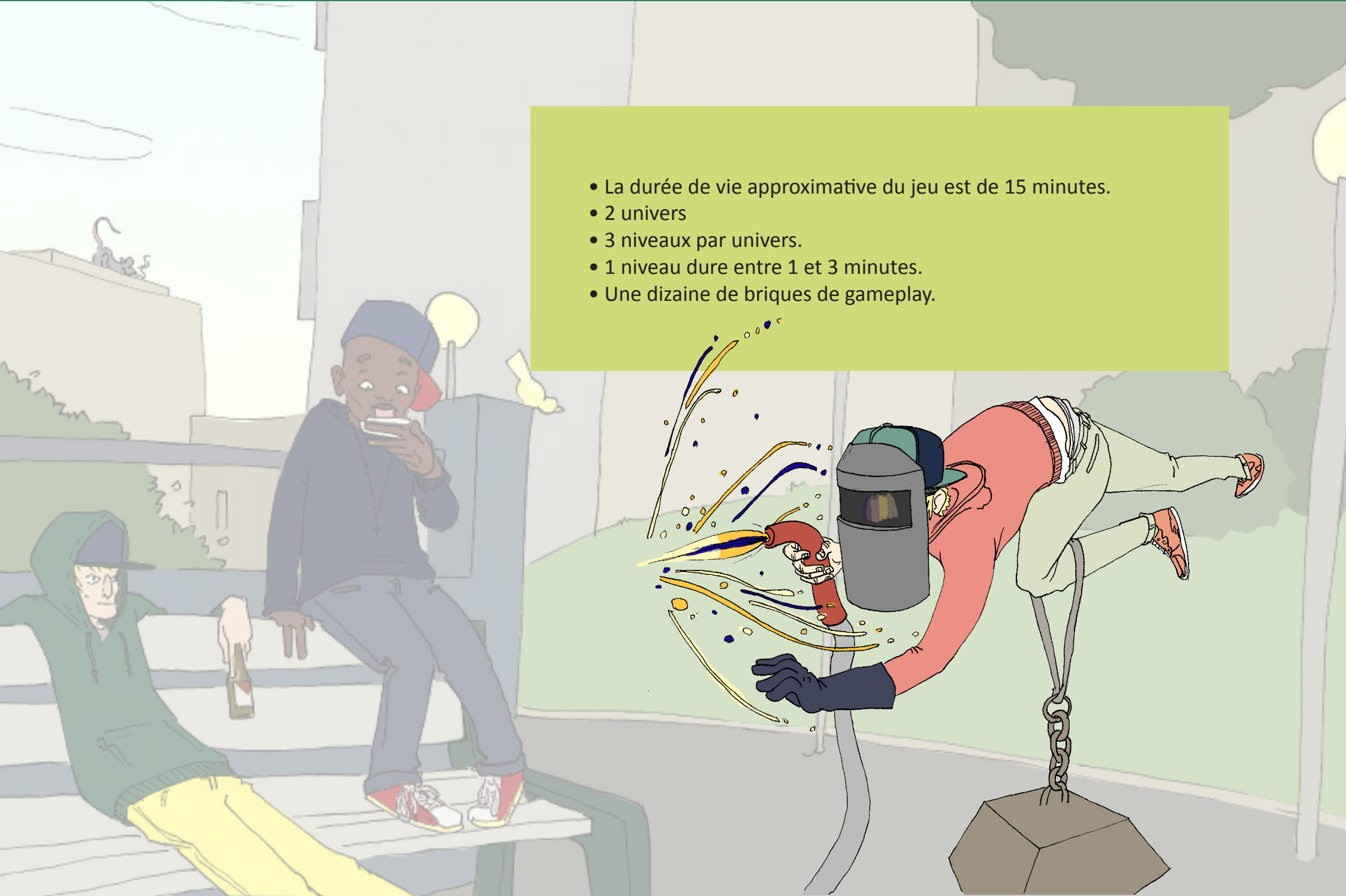
- Hip-hop/Trip-Pop
- Fusion
- Classique

Composantes

- Musiques originales
- Une musique par univers et Boss
- Rythme soutenu
- Mixé en arrière plan sonore
- Sonorités électroniques et orchestrales
- Batterie
- Musiques en cohérence avec l'univers du jeu



- La durée de vie approximative du jeu est de 15 minutes.
- 2 univers
- 3 niveaux par univers.
- 1 niveau dure entre 1 et 3 minutes.
- Une dizaine de briques de gameplay.



Gameplay :

- Jetpack Joyride
- Rayman jungle run
- Canabalt

Son :

- Mars Attack
- Binding of Isaac...

Graphisme :

- Mutafukaz
- Canabalt

