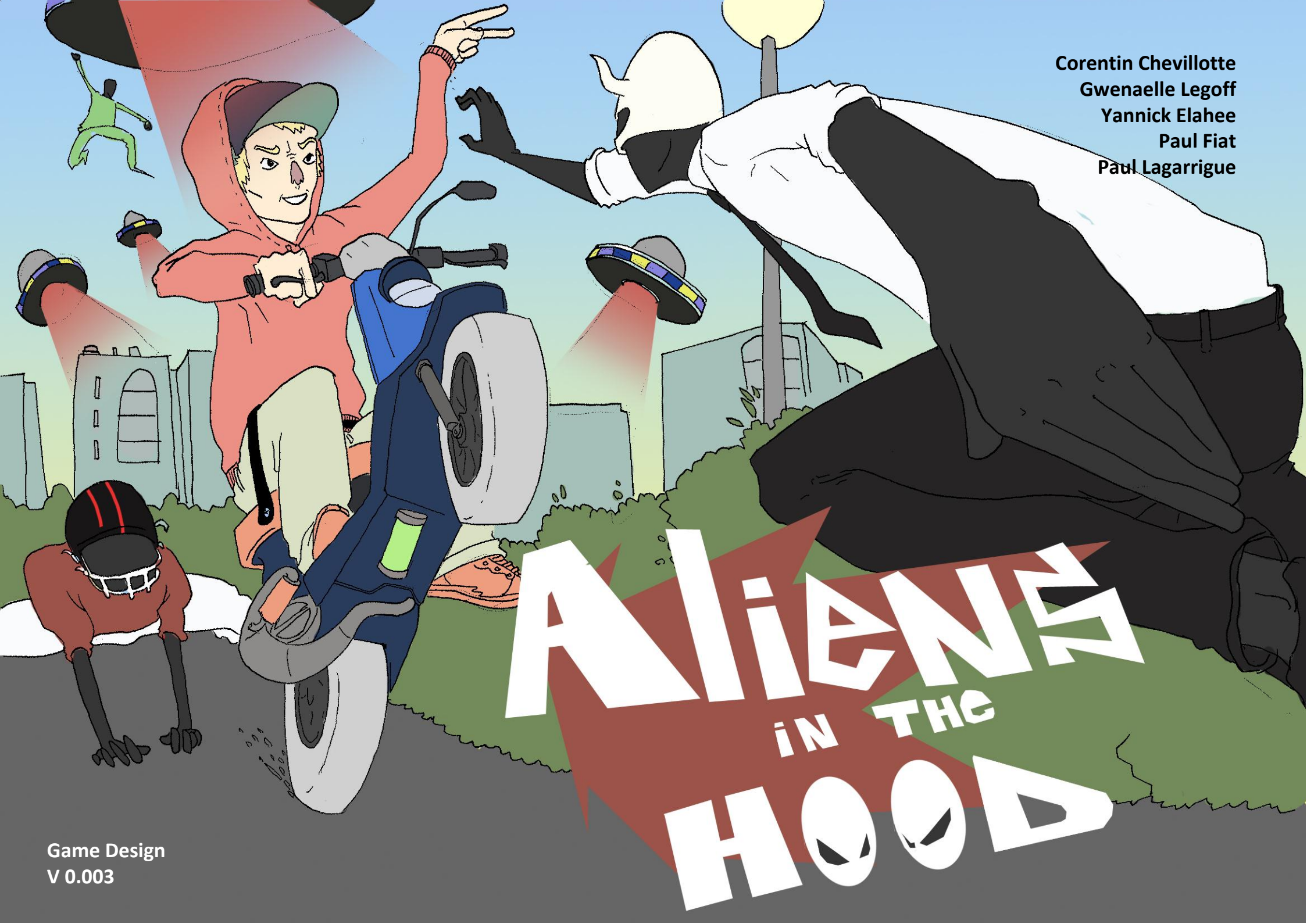


Corentin Chevillotte  
Gwenaëlle Legoff  
Yannick Elahee  
Paul Fiat  
Paul Lagarrigue





- Le projet s'oriente autour de l'**idée « One Button Game »**. Le joueur possède une seule touche et le gameplay du jeu, simple, est facile à contrôler.
- **Projet commandité** par l'Université Paris 13 de Bobigny, pour la Licence Professionnelle Jeux Vidéo.
- **Fin du projet** le 1er Avril 2013.
- **Plateforme visée** : Navigateur web sur PC.
- **Public visé** : joueurs occasionnels, enfants et adultes jouant aux jeux flash pendant la pause café.





- Le joueur **augmente le poids** de son véhicule lorsqu'il appuie sur le bouton.
- Il peut ainsi **affronter les aliens** et **franchir des obstacles**.
- Il devra **résoudre les pièges épineux** tendus par les aliens.
- Un **scooter lourd** est un **scooter lent** !





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



# HISTOIRES ET PERSONNAGES



Un jour, en rentrant du travail, Jimi s'arrête quelques minutes au pied de son immeuble pour discuter avec un ami. C'est alors que les 2 compères se retrouvent en lévitation. Observant autour d'eux, ils se rendent compte que tous les habitants de la cité ont également quitté le plancher des vaches. Jimi, s'agrippant tant bien que mal à une barrière, aperçoit alors un être très étrange en train de se tordre de rire sur le sol, montrant Jimi et son ami du doigt. C'est lorsqu'il aperçoit les soucoupes volantes qui survolent le quartier que Jimi réalise qu'il est face à un extra-terrestre. Sans hésiter il saisit une clé à molette qui se trouvait dans sa poche et frappe le rieur au niveau du crâne. Un tube de verre rempli d'un étrange liquide vert s'échappe alors de la boîte crânienne de l'extra-terrestre. Jimi, curieux, le récupère et se retrouve instantanément au sol. Il décide alors de se rendre dans son garage, afin d'installer cet étrange objet sur son scooter. C'est rapidement chose faite. Jimi a même réussi à ajouter une nouvelle option à son engin. Désormais, à l'aide d'un unique bouton, il pourra augmenter ou diminuer le poids de son véhicule. Il est temps pour Jimi d'aller frapper quelques aliens, afin de récupérer d'autres tubes verts pour les distribuer à la population.

## Personnage principal : Jimi



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



## Les habitants

La plupart des habitants ont été enlevés par les aliens. Ceux qui sont encore sur Terre sont en train de s'envoler, Jimmy leur donne alors du sang d'alien pour qu'ils puissent rester au sol et organiser la résistance.



## 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.



- **Touche « ESPACE »**

- Agit directement sur le poids et la vitesse du scooter de Jimi.
- Quand on appuie, le scooter s'alourdit et décélère jusqu'à un seuil minimum (supérieur à 0).
- Quand on relâche, il s'allège et accélère jusqu'à un seuil maximum.

- **Touche « Esc » et « p »**

Mets le jeu en pause et donne accès aux options graphiques et sonores ainsi qu'à un retour au menu.

- **Navigation dans les menus**

Le joueur navigue entre les menus grâce à la souris et au clic gauche.

## **Poids**

- Si le joueur appuie sur Espace, son poids augmente.
- Les éléments de level design réagissent différemment selon le poids du joueur.
- Le poids fait tomber le joueur plus rapidement.







- Background :  $x * 800$ , avec un minimum de  $800 * 600$  pour la caméra.
- Caméra :  $800 * 600$
- Scrolling horizontal laissant Jimi toujours à droite de l'écran. Il est dirigé par la vitesse de Jimi.
- Un scrolling vertical se déclenche quand Jimi va au delà de la moitié supérieure de l'écran.

800

600

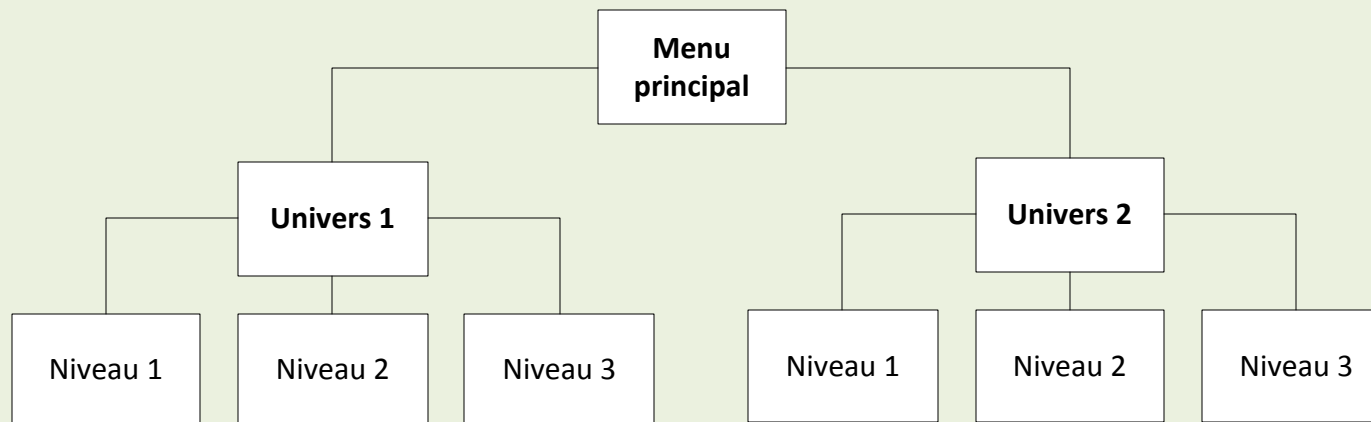
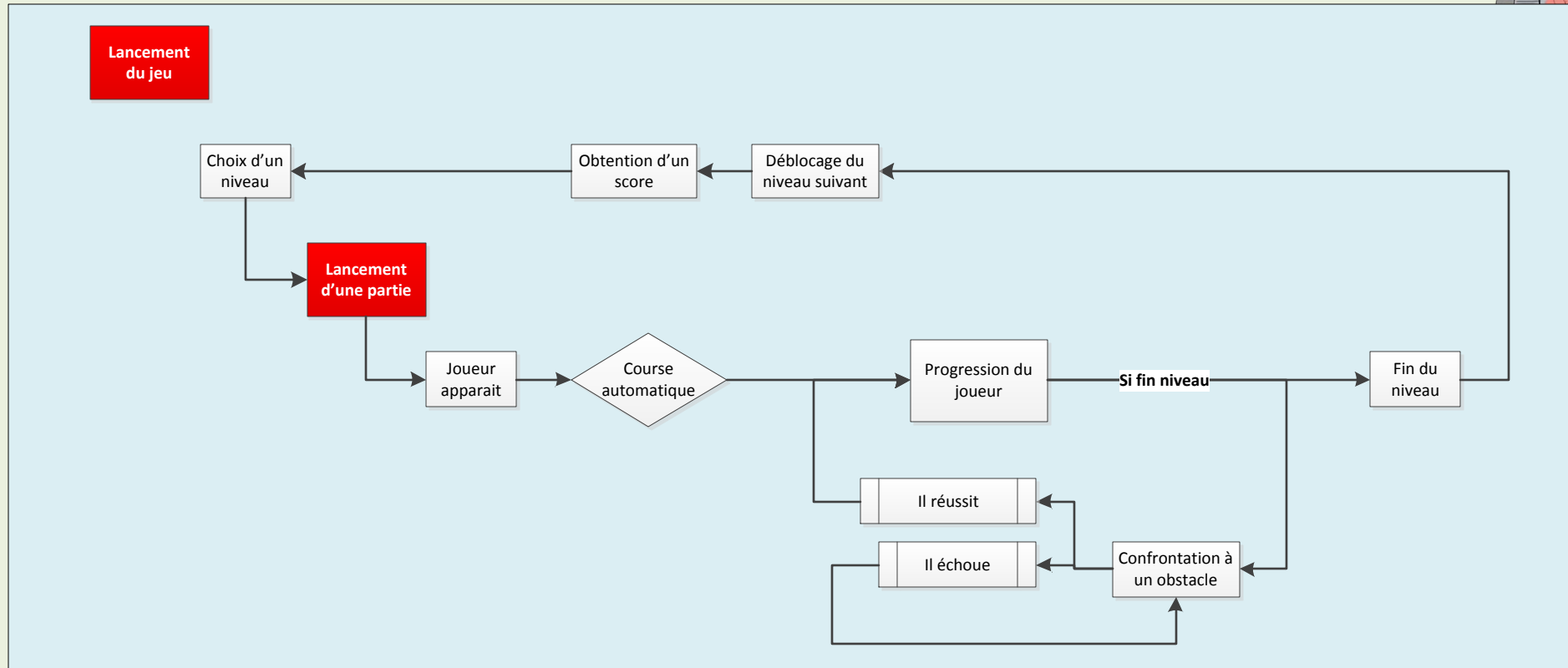
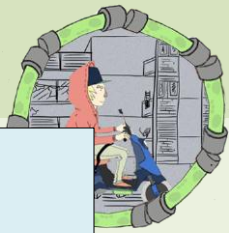
Marge prévue  
pour les sauts

Vue caméra

800



# STRUCTURE ET GAMEFELOW



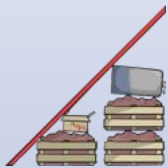


# BRIQUES DE GAMEPLAY

## Commun

### Checkpoints

- Les checkpoints sont disposés avant une série d'obstacles.
- Si le joueur meurt, peu importe le moyen il revient au dernier checkpoint enregistré.
- On active un checkpoint en passant dessus. Cela marche même si le joueur est au dessus du checkpoint.
- La suggestion d'habillage graphique est une cabine téléphonique, pour un côté décalé (référence au T.A.R.D.I.S du Docteur Who).



### Tremplins

- Il y'a des tremplins de différentes tailles.
- Celui de taille 2 est de 80\*80.
- Celui de taille 3 est de 120\*120

### Trous au sol

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



### Objet destructible

- Si le joueur arrive à gauche de l'objet et qu'il est léger, il le pousse.
- Si le joueur arrive à gauche ou en haut de l'objet et qu'il est lourd, il le casse.
- Dans tous les autres cas, rien ne se passe.

### Tubes

- Le tube est récupéré lorsque le joueur passe dessus.
- Prendre 1 tube ajoute 1 point au score final.
- Si le tube est de type « gros », il ajoute 5 points à son score final.

### Sol destructible

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

### Piques

- Si le joueur tombe sur les piques, il meurt.



### 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.

# BRIQUES DE GAMEPLAY SPÉCIFIQUES



## Univers 1

### Soucoupe volante

- La soucoupe volante aspire le joueur vers elle et le capture. Le joueur perd si il est capture.
- La soucoupe aspire la porte par le bas.
- La portée d'aspiration de la soucoupe est signifiée au joueur par un signal graphique.

### Ascenseur

Lorsque le PJ arrive sur la poulie, il s'immobilise et arrête de rouler.

Si le PJ est lourd -> la poulie descend.

Si le PJ est léger -> la poulie monte.

### Alien mobile à ronde verticale

- L'alien effectue une ronde de haut en bas.
- Si le joueur touche l'alien, il meurt.



## Univers 2

### Alien tireur

- L'alien est immobile.
- Il tire dans un sens prédéfini par le level designer, à une cadence de tir régulière.
- Si le tir touche le joueur, celui-ci meurt.

### Soufflerie

- La soufflerie pousse en permanence le joueur vers le haut.

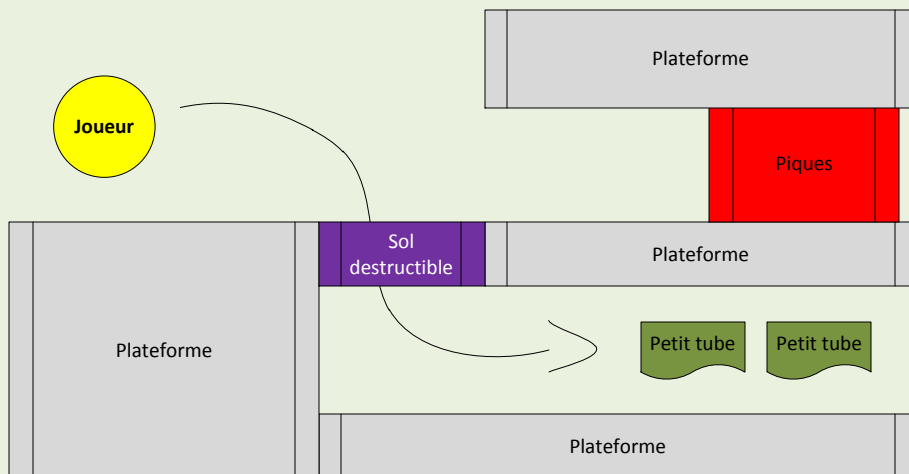
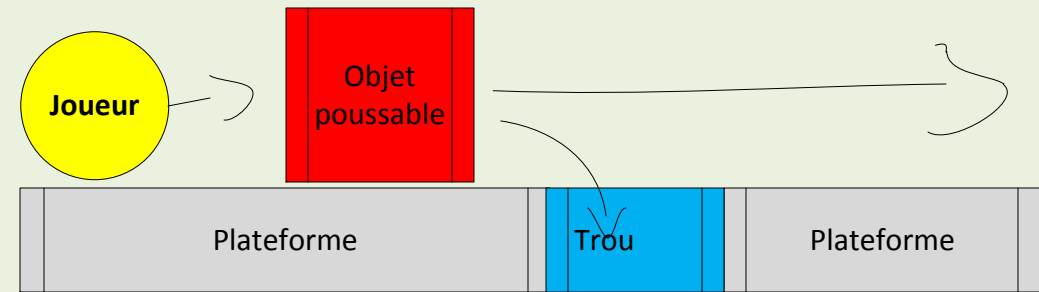
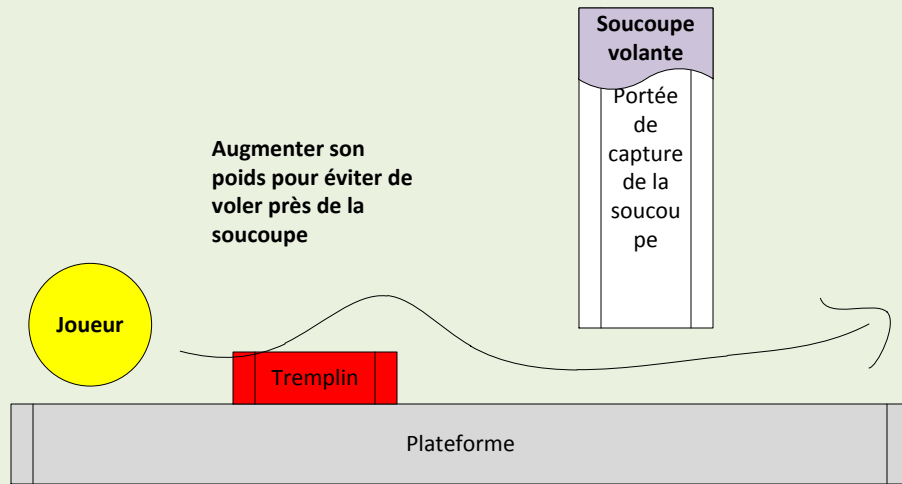
### Alien mobile qui vient de la droite

- 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.

### Sol mou

- Le PJ peut entrer dans le sol mou que si il est lourd.
- Le PJ ne voit pas à travers le sol mou.

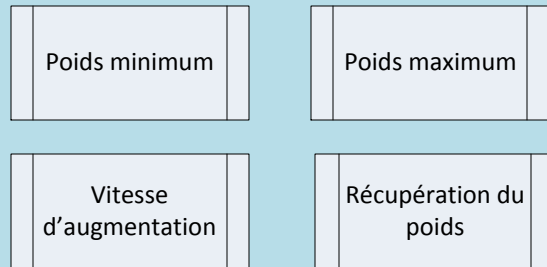
# LEVEL DESIGN



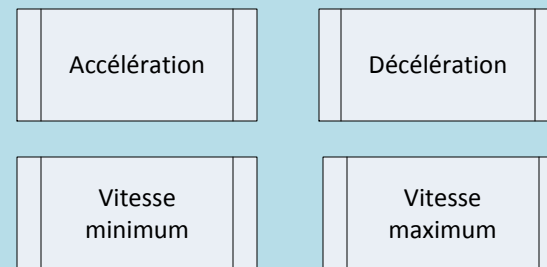


## GAME DESIGN

### Poids



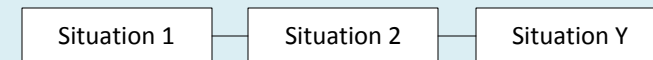
### Vitesse



## LEVEL DESIGN

### - Longueur des niveaux

On considère les niveaux comme un enchaînement de situations. Si on rajoute ou enlève des situations de jeu, on peut influencer sur la longueur des niveaux et modifier l'expérience de jeu.



### - Complexité des situations

Les situations sont complexes si il y'a beaucoup d'éléments à prendre en compte en simultanés. On maîtrise le nombre, l'agencement des éléments ainsi que le rythme pour simplifier une situation donnée.

### - Nombre de briques de level design

Le level designer maîtrise le nombre de briques de level design posées dans un niveau. Utiliser 4 ou 5 briques de level design différentes dans un niveau permet aux joueurs de s'y retrouver facilement.





## BRUITAGES & FEEDBACKS

### Bruitages

- Son du moteur du scooter évolue en fonction de l'accélération et de la décélération.
- Bruitages des aliens en fonction de leurs types et actions.
- Bruitage des interactions de Jimi avec le level design

### 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
- Sons de style science-fiction et électronique

## MUSIQUES

### 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

### Inspirations

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





- 2 univers
- Entre 2 et 5 niveaux par univers
- 1 niveau dure entre 1 et 3 minutes.
- 1 skin de joueur
- Une quinzaine de briques de gameplay.



# REFERENCES

# REFERENCES



**Gameplay :** Tiny wings, Jetpack  
Joyride, Rayman jungle run, Canabalt



**Son :** Mars Attack, Binding of Isaac...



**Graphisme :** Attack the block, Mars  
attack, Mutafukaz, Scott Pilgrim vs  
the world

