



I. Le jeu

1. *Synopsis & storyboard*
 2. *Gameplay*
-

II. Les personnages

1. *La Foreuse*
 2. *Glork*
 3. *Les rats*
-

III. Le décor

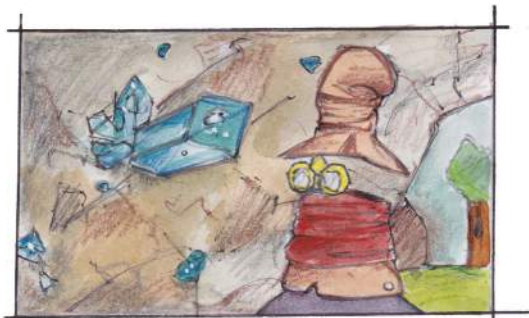
1. *Dessins*
2. *Vue d'ensemble*
3. *Les éléments*

Le jeu

Synopsis & storyboard

*Animation d'introduction
au jeu et histoire.*

1. La Foreuse, premier personnage du jeu, entre dans une grotte à la recherche de cristaux.
2. En s'approchant d'un bloc de cristal pas comme les autres, il découvre Glork, autochtone de la mine et deuxième personnage du jeu.
3. La Foreuse explique qu'il cherche des cristaux pour s'enrichir, alors que Glork en cherche pour se nourrir.
4. Glork lui indique une zone où se situe un gisement important.



1



2



3



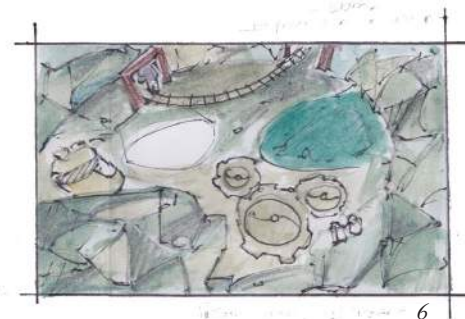
4

Le jeu

Synopsis & storyboard

*Animation d'introduction
au jeu et histoire*

5,6. Avancée des
personnages et travelling
caméra pour découvrir
le décor.
7, 8. Les protagonistes
rencontrent les rats, les
ennemis des joueurs.
9. Le jeu commence.

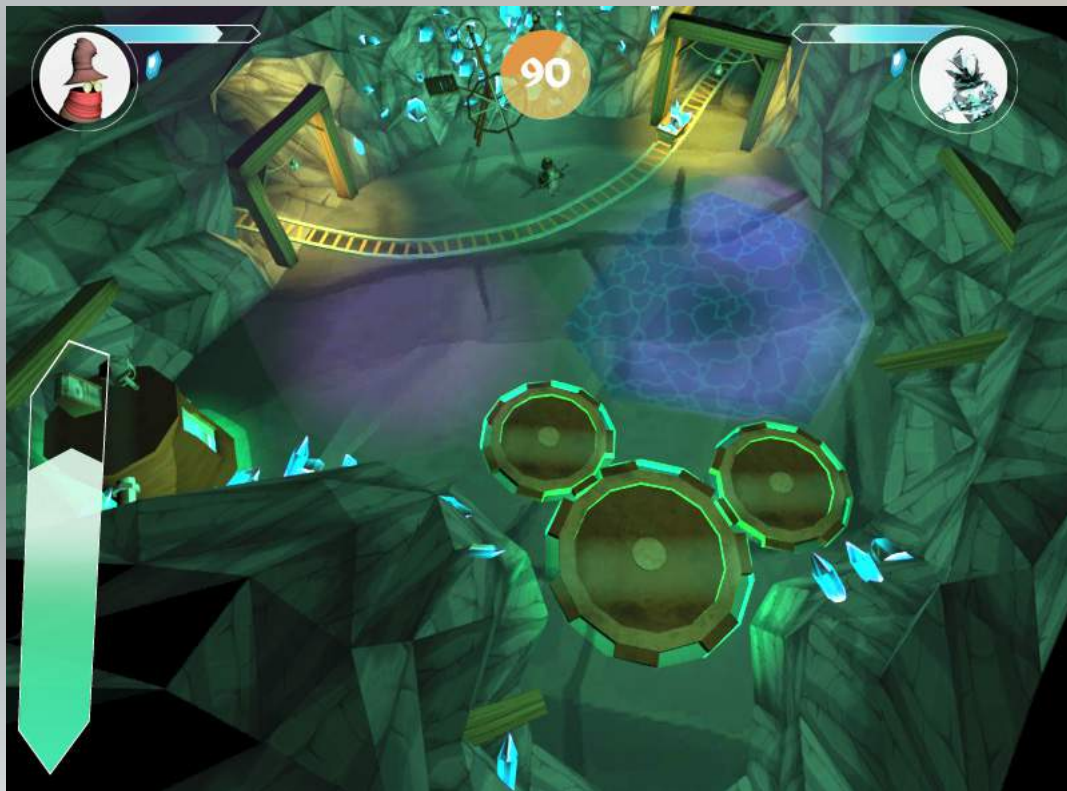


Le jeu

Gameplay

*Détails des interactions et
du système de point.*

Le jeu comprend deux personnages qui s'entraident face à de méchants rats. Le but étant de récolter une certaine quantité de minéraux sans les perdre bien entendu. Pour cela les personnages doivent activer une pompe qui fait fonctionner les engrenages et ainsi faire tomber les minéraux du plafond et donc les rendre accessibles, récoltables. Pour faire fonctionner cette pompe, les deux joueurs doivent sauter successivement sur les passerelles aux chaque extrémités de celle-ci.



Le jeu

Gameplay

*Détails des interactions et
du système de point.*

Une fois récupérés, il faut les stocker dans un réservoir et le remplir le plus rapidement possible. Des obstacles sont là pour entraver la progression des joueurs :

- Des rats ennemis peuvent vous voler vos cristaux.
- Des chariots passent sur les rails et peuvent vous rentrer dedans et vous faire perdre des cristaux (un peu comme dans Sonic)
- Les engrenages au sol tournent dans des sens différents et vous font perdre vos

repères et le contrôle des personnages.

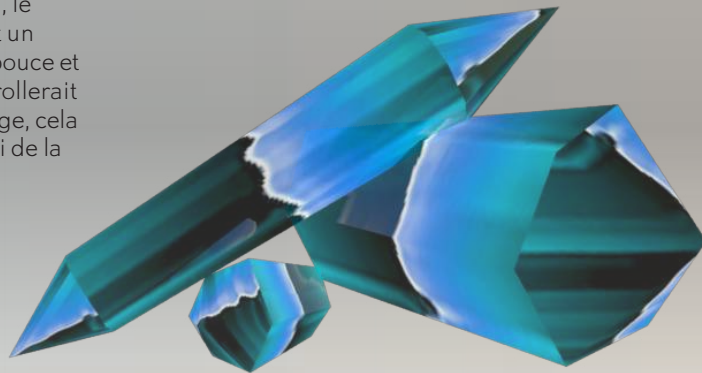
- L'eau vous fait aller moins vite.

Bien sûr, la partie s'accélère au fur et à mesure que les joueurs remplissent la cuve (plus de rats, engrenages et chariots plus rapides, des cristaux qui apparaissent à des endroits de plus en plus aléatoires).

Pour riposter contre les rats, les deux protagonistes doivent se rejoindre pour effectuer une attaque commune : Glork attrape La Foreuse

par les mains et les ennemis sont éliminés par les forets présents aux pieds de La Foreuse.

Un mode un joueur peut aussi être imaginable. Dans celui-ci, le joueur aurait un joystick par pouce et chacun contrôlerait un personnage, cela ajoutant ainsi de la difficulté.



Les personnages

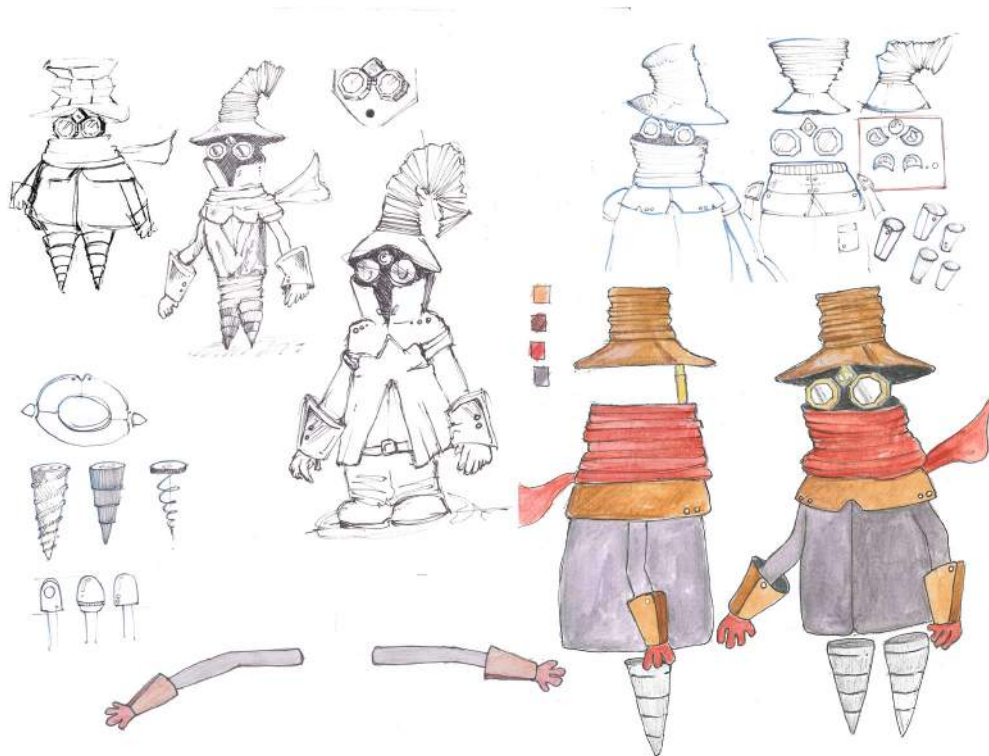
La Foreuse

"La Foreuse" est un personnage entreprenant, cupide et sournois. Un pillier de mines, doté de deux gros forets pour se défendre avec l'aide de "Glork" qui le porte. C'est un explorateur qui aime l'argent et qui ne manquerait pas une occasion pour s'en procurer.



Les personnages

La Foreuse



Les personnages

La Foreuse



Les personnages

Glork

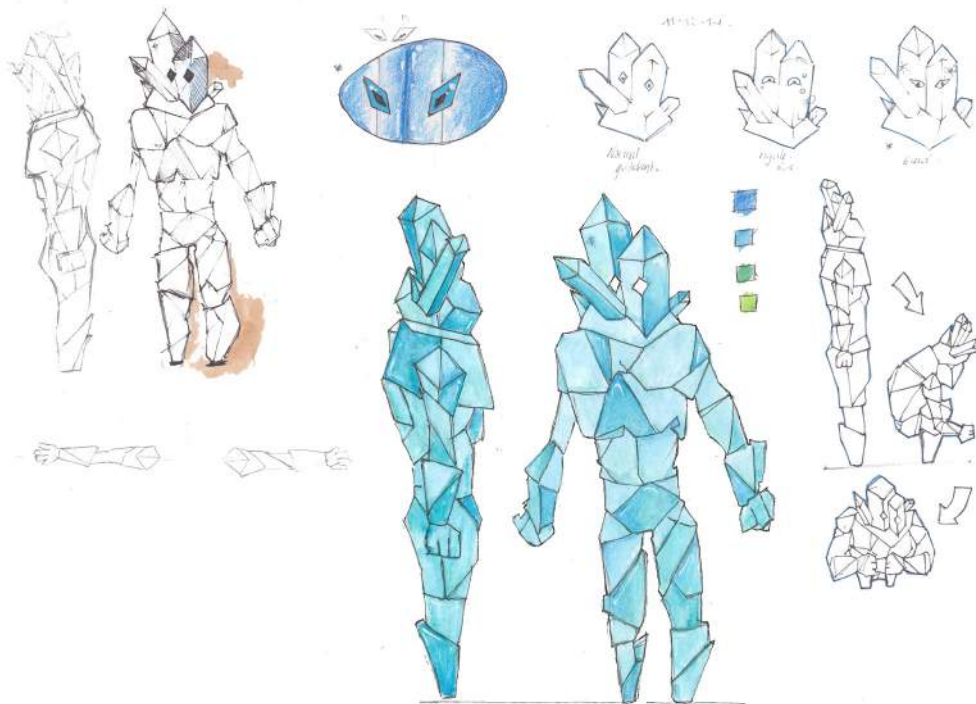
“Glork” est un personnage timide et naïf demeurant sur le lieu du jeu. Il est corpulent et doté d'une grande force du fait de sa composition rocheuse.

Il peut se rétracter sur lui-même pour former un bloc compact. Il entre également en interaction avec le personnage “La Foreuse” pour pouvoir se défendre contre ses assaillants.



Les personnages

Glork



Les personnages

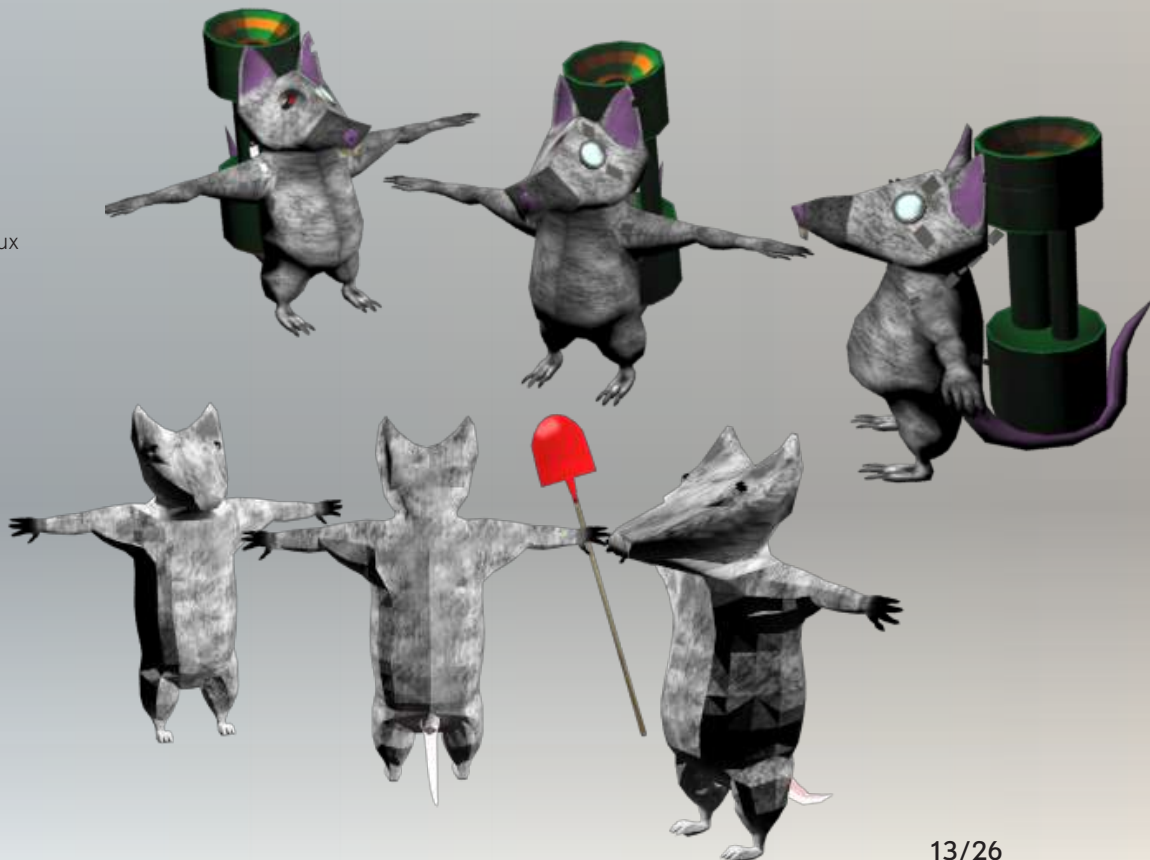
Glork



Les personnages

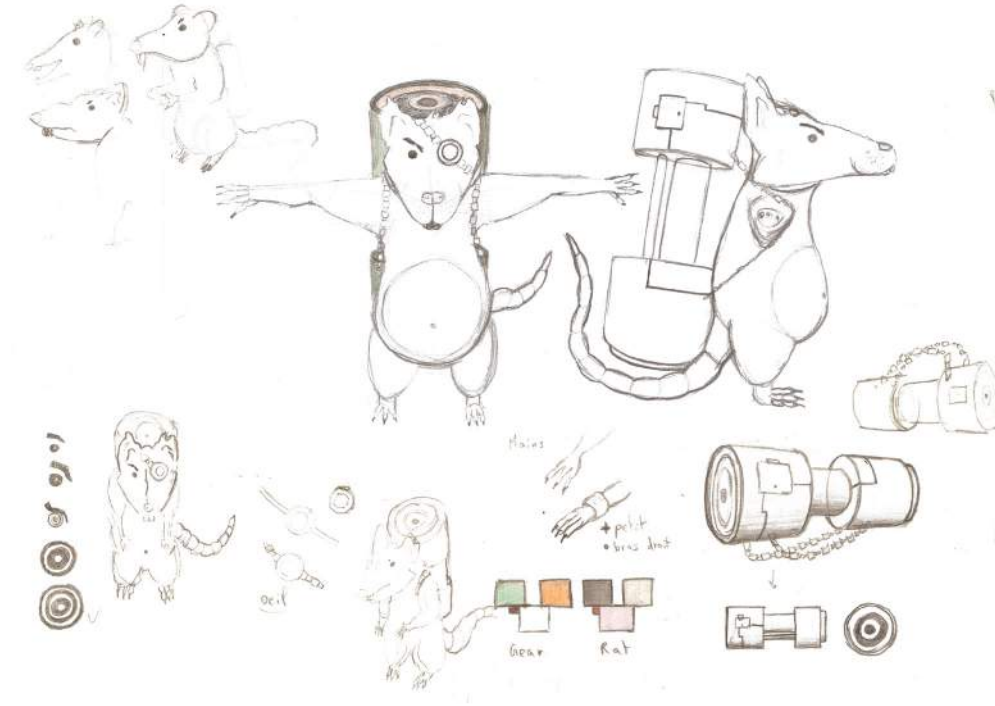
Les rats

Les rats, véritables parasites dans ce lieu. Ils vivent de tout mais sont particulièrement agressifs et attirés par les objets brillants (notamment les cristaux du jeu).



Les personnages

Les rats



Les personnages

Les rats



Les personnages

Les rats



Le décor

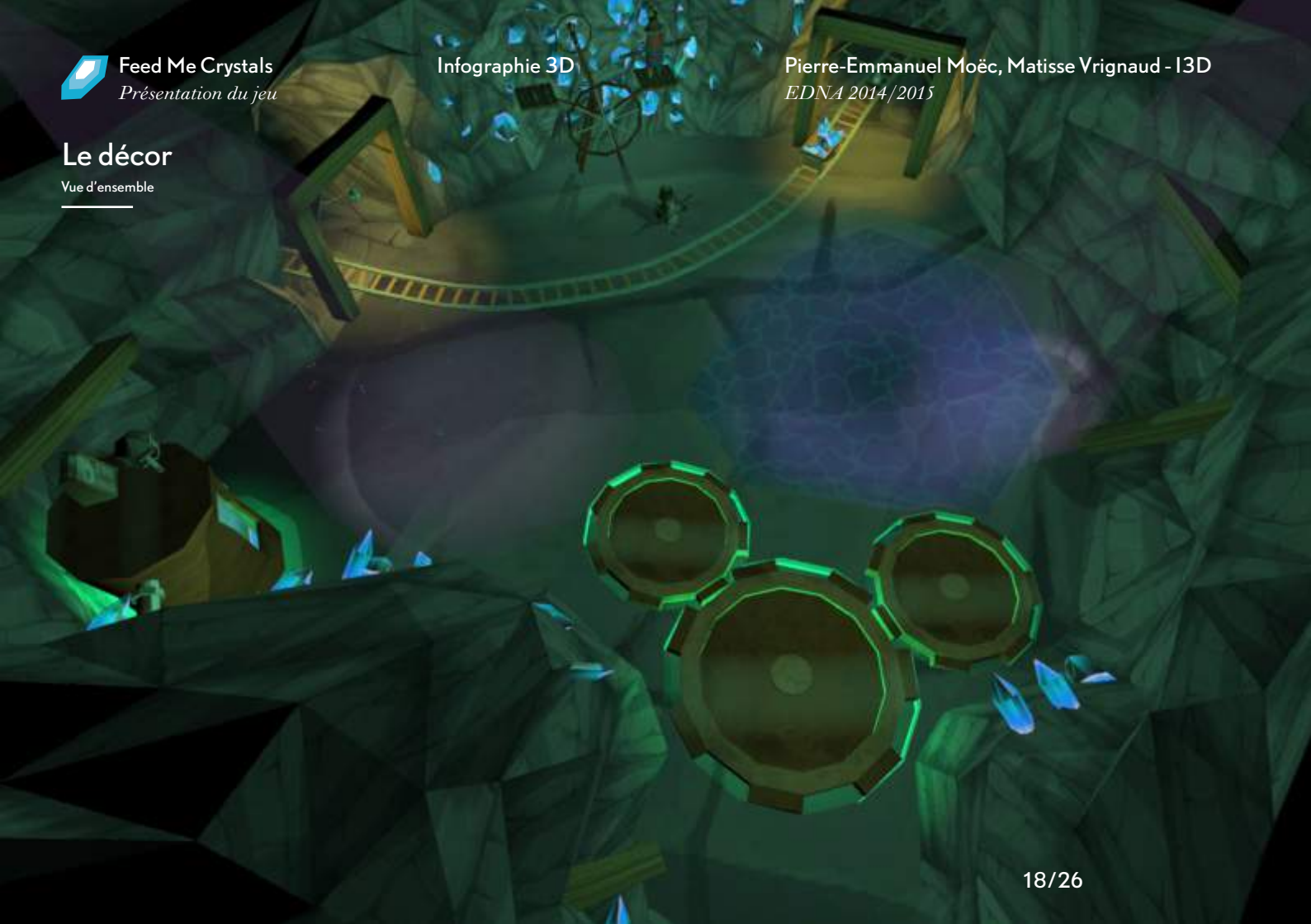
Dessins





Le décor

Vue d'ensemble



Le décor

Vue d'ensemble



Le décor

Vue d'ensemble



Le décor

Vue d'ensemble





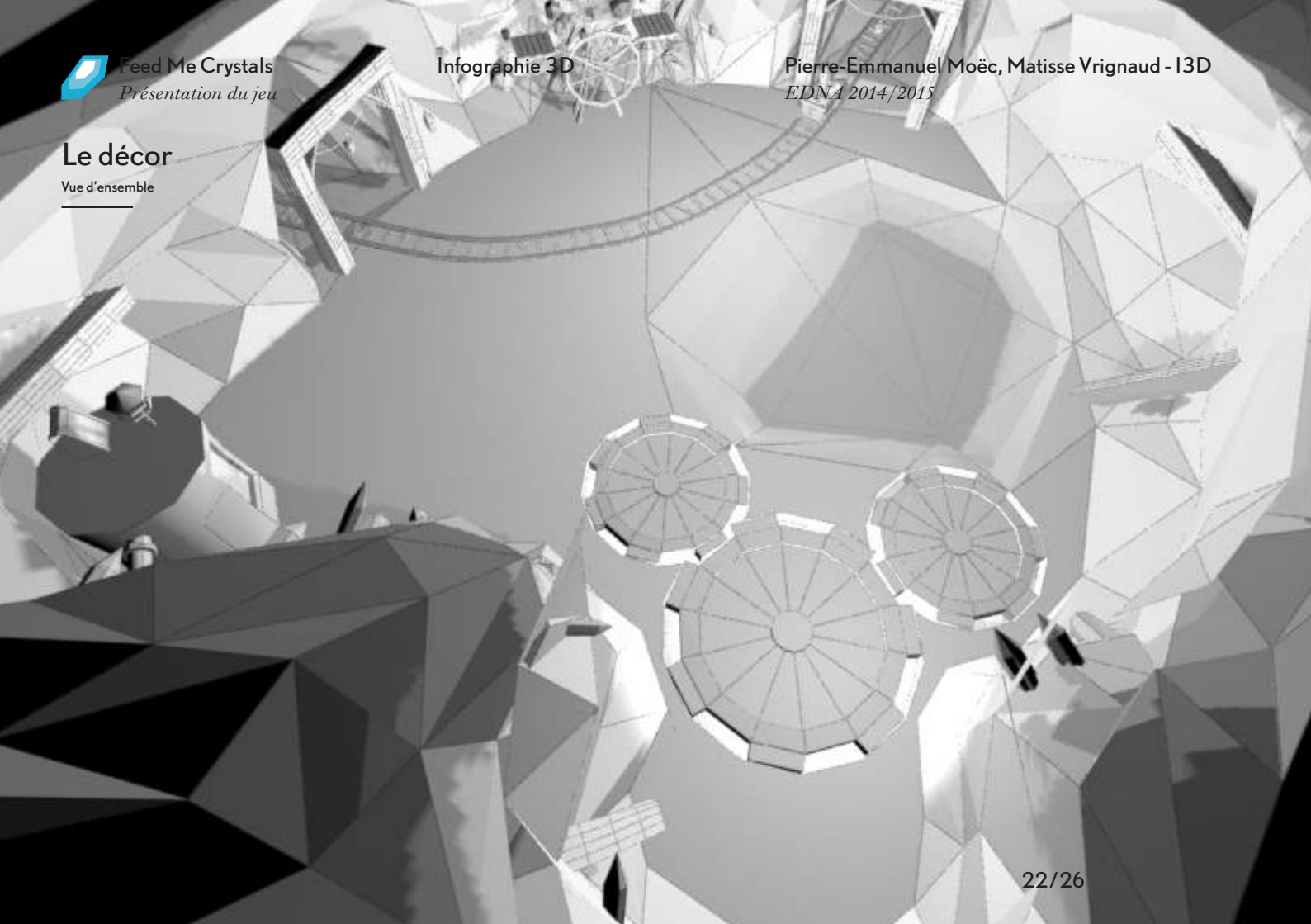
Feed Me Crystals
Présentation du jeu

Infographie 3D

Pierre-Emmanuel Moëc, Matisse Vrignaud - I3D
EDNA 2014/2015

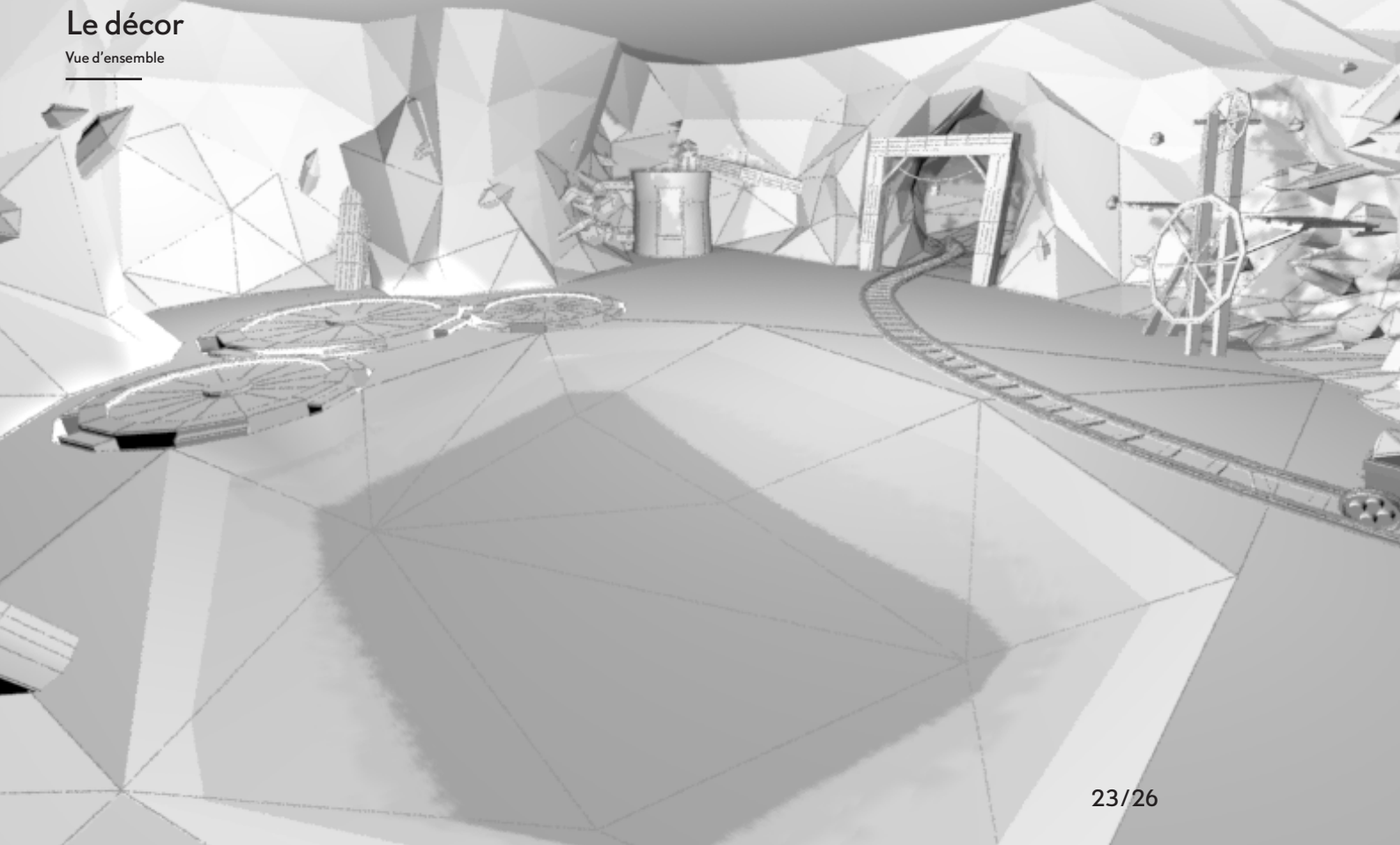
Le décor

Vue d'ensemble



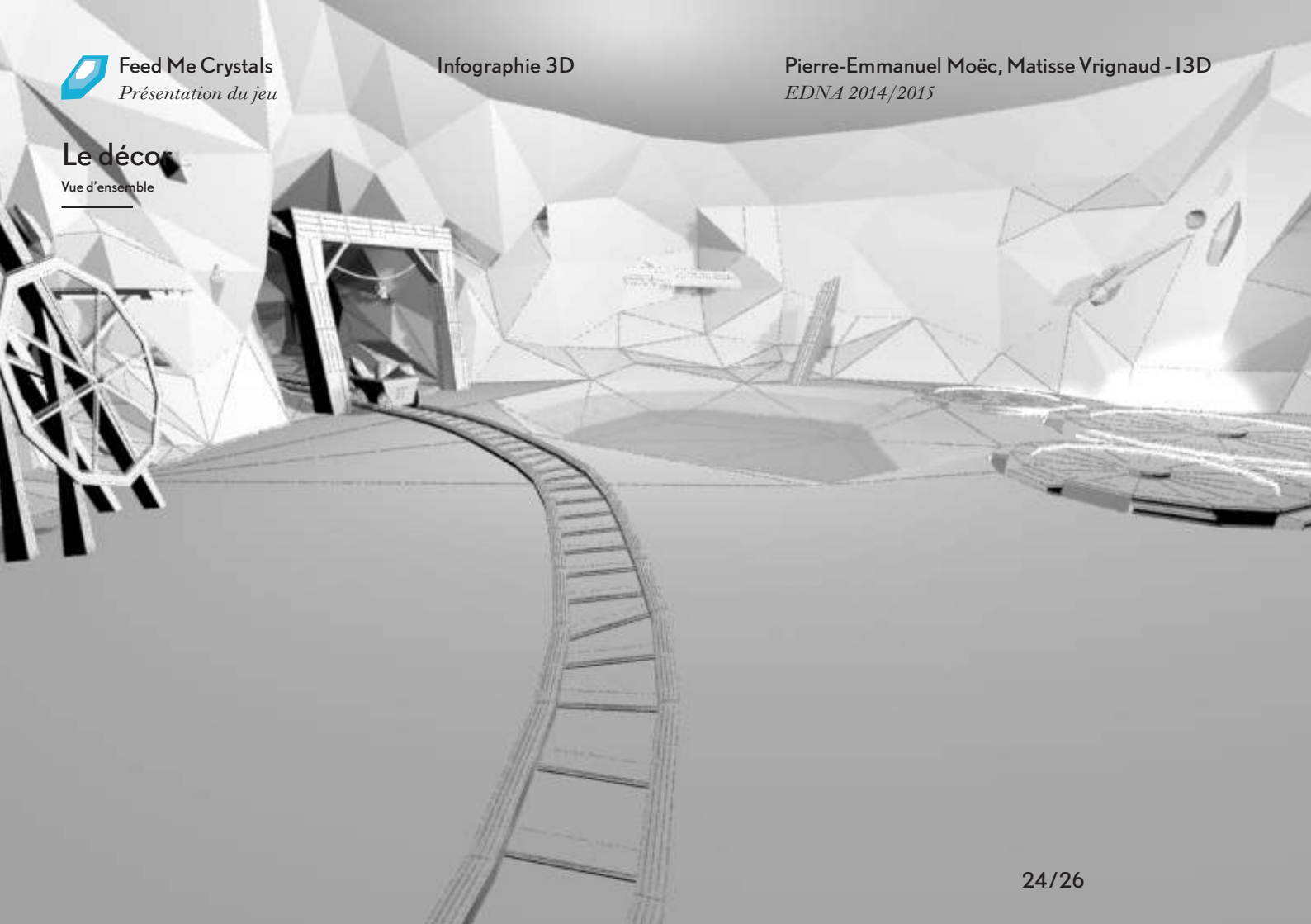
Le décor

Vue d'ensemble



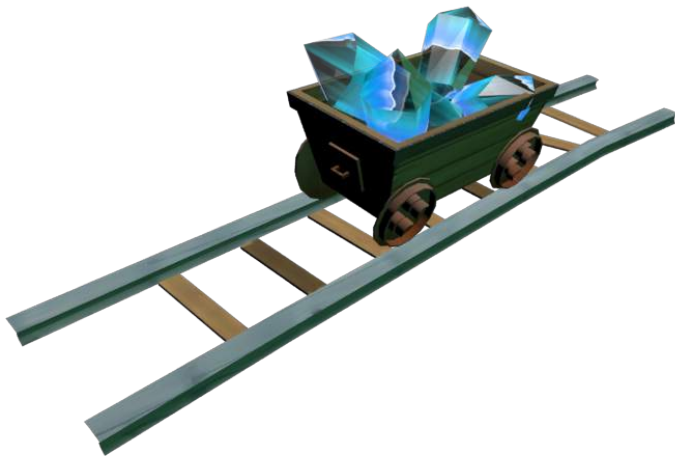
Le décor

Vue d'ensemble



Le décor

Les éléments



Chariot

Objet pouvant entrer en collision
avec les personnages



Pompe

Permet aux joueurs de débloquer
les cristaux par un mécanisme de
balancier (saut sur les plateformes)

Le décor

Les éléments



Poutres

Élément graphique du décor. La lampe en dessous permet aussi d'apporter une lumière plus jaune.

Engrenages

Tournent dans des sens différents et vous font perdre repère sur le contrôle des personnages. Ils sont incrustés dans le sol.



Cuve

Réceptacle accueillant les cristaux des joueurs. Les cristaux non déposés dans la cuve ne seront pas comptés dans le score final.