

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

SOMMAIRE -

EQUIPE	2
FICHE SIGNALÉTIQUE	3
TYPE ; PLATEFORME ; PUBLIC CIBLE ; COEUR DE CIBLE ; PEGI	3
SUPPORT ; PITCH ; MÉCANIQUES MISES EN JEU	3
KEY SELLING POINTS	4
GAME SYSTEM	5
ARCHÉTYPE ; AXIOME ; HIGH CONCEPT ; CORE CONCEPT	5
FEATURES	6
LES MENACES	15
CONDITION DE VICTOIRE & DE DÉFAITE	16
MÉTABOUCLE	17
LOOK & FEEL	18
CONTRÔLES	18
INTERFACE	19
UNIVERS	20
SYNOPSIS	20
ENVIRONNEMENT	21

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

ÉQUIPE -

- BASSO FLORIAN -

- Lead developer
- Lead Sound Designer
- Chef de projet

- BIGOT MICKAËL -

- Lead game designer
- Lead level designer
- Background

- DITUAVAVA-MILTONI CÉDRIC -

- Lead Graphiste 3D
- Graphiste 2D

- MILLITELLO AURÉLIEN -

- Lead Graphiste 2D
- graphiste 3D

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

FICHE SIGNALÉTIQUE -

TYPE : Plateforme - Réflexion

PLATEFORME : PC – Xbox – PS3

PUBLIC CIBLE : hardcore & core gamer

CŒUR DE CIBLE : 15 – 35ans

CLASSEMENT PEGI : 12ans et +.

SUPPORT : Unity

PITCH :

“Trouvez le chemin vous correspondant le mieux et atteignez votre objectif grâce à la mécanique d’extrusion.”

MÉCANIQUES MISES EN JEU :

- **Réflexion** :
Soyez efficace, extrudez efficacement pour vous frayer un chemin vers votre objectif !
- **Plateforme** :
Traversez le chemin que vous venez de créer sans tomber dans les pièges.

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

KEYS SELLING POINT -

L'EXTRUDE

Extrudez pour avancer, contourner et résoudre les énigmes.

LIBERTÉ

Avancez, créez votre chemin dans cet univers libre.

UN UNIVERS FUTURISTE

Un monde propre, digital, créer pour être le plus clair et limpide possible.

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

ARCHÉTYPE : Le château de sable.

AXIOME : Un monde Cubique et Extrudable !

HIGH CONCEPT :

Dans EXTRUDE, le joueur se retrouve dans un univers virtuel où il devra atteindre le point d'arrivée grâce à sa capacité d'extrusion ! Durant son périple, il découvrira que les cubes s'extrudent différemment en fonction de leur couleur. Divers chemins lui seront proposés pour atteindre son objectif ! Les possibilités offertes par ce monde d'extrude sont énormes ! En créant son chemin, il formera une architecture dont il aura une vue d'ensemble à chaque fin de niveau. Timing, observation, déduction et précision sont les mots d'ordre de ce jeu.

CORE CONCEPT:

Atteignez votre objectif en construisant votre monde mais en évitant de tomber dans le vide.

EXTRUIDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

FEATURES :

feature 1: Déplacements & Caméra

Pour ce jeu, nous avons opté pour une vue à la première personne. Le déplacement du personnage est donc relatif à la caméra: vous vous dirigez vers ou vous regardez comme dans n'importe quel FPS classique.

features 2: Sauts

Notre avatar peut faire des sauts équivalents à 4 cubes de longueur et à 2 cubes de haut.



EXTRUIDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

feature 3: Sprint

Sprinter vous permet d'aller plus vite



Avantages:

Courir plus vite

Sauter plus loin

Inconvénients:

Atterissage instable (vous glissez), grande inertie.

feature 4: Accroupissement

Vous accroupir vous permet de passer par les petits passage. Une fois accroupis, vous êtes un peu plus petit qu'un cube.

Cependant il est bien souvent compliqué d'atteindre ces petits passages et nécessitent le plus souvent la construction d'un chemin y menant... grâce aux cubes et la mécanique d'extrusion.

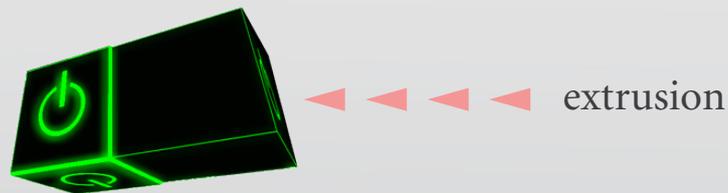
EXTRUWIDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

feature 5: L'extrusion

La feature clé du jeu qui nous permet d'extraire une face d'un cube.



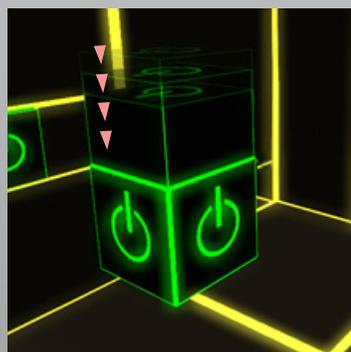
Une extrusion.

Pour extruder, il faut viser notre cible ! Nous devons déplacer la caméra et pointer notre viseur qui se trouve au centre de notre écran sur la face du cube que l'on veut extruder !



Le viseur

Nous pouvons aussi désextruder!



EXTRUIDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

Spécificités :

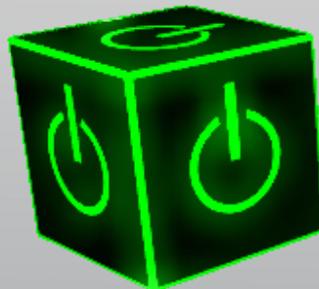
- Vous avez une portée de 100 m en partant du personnage.
- Nous ne pouvons pas extruder la face sur laquelle on se trouve.
- Ce que l'on peut extruder / intruder apparait en surbrillance (de la même couleur que le glow des arêtes du cube).

Nous ne pouvons pas “creuser” en extrudant! Nous ne pouvons pas aller en dessous du seuil “0”, à savoir le seuil de base (avant toute extrusion).

feature 6: Type d'extrude

Lors de son périple, le joueur fera face à des cubes de couleurs différentes.

- Le vert:



Cube vert

C'est le cube de base, il permet une grande liberté d'action !
Vous pouvez extruder ou intruder chacune de ses faces comme bon vous semble.

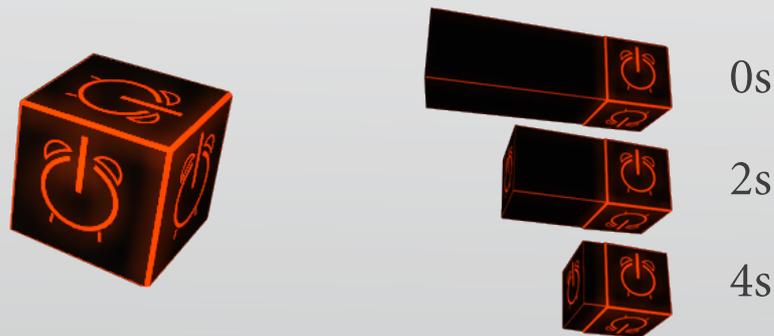
EXTRUWIDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

- L'orange:

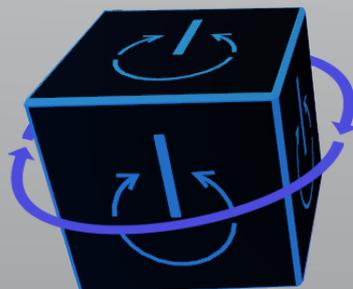
Comme les cubes verts, ils peuvent être extrudés et intrudés. Par contre, ils s'intrudent tout seuls avec le temps! On ne peut pas rester sur ces cubes indéfiniment.



Désextrusion automatique d'une face d'un cube orange en fonction du temps

- Le bleu:

Comme les cubes verts, ils peuvent être extrudés et intrudés. Il peut aussi être pivoté! Le joueur peut le faire pivoter sur lui-même à son gré. Mais il faut savoir que chaque cube ne peut pivoter que sur un axe.



Cube bleu

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

- Le blanc:

Comme les cubes verts, ils peuvent être extrudés et intrudés. La spécificité de ce cube, c'est que son extrusion dépend d'un autre. On ne peut pas agir sur lui directement. S'il est attaché à un cube vert, il s'extrudera que si ledit cube vert est extrudé.

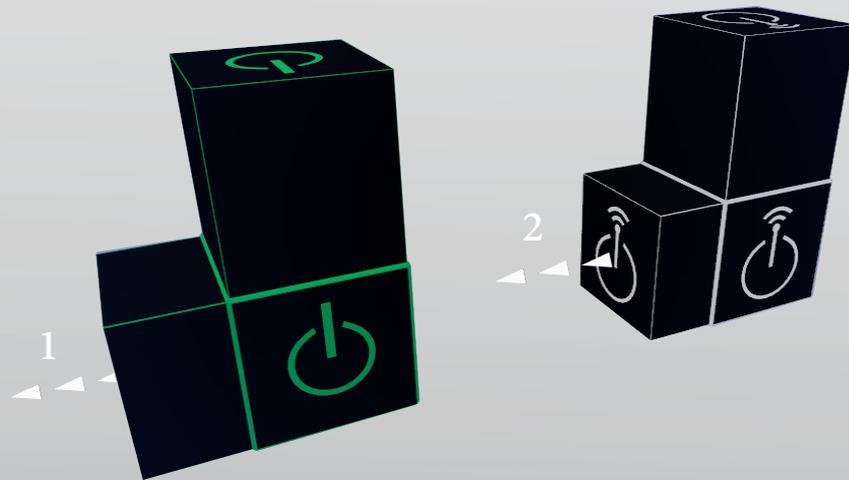


Schéma du fonctionnement d'un cube violet.

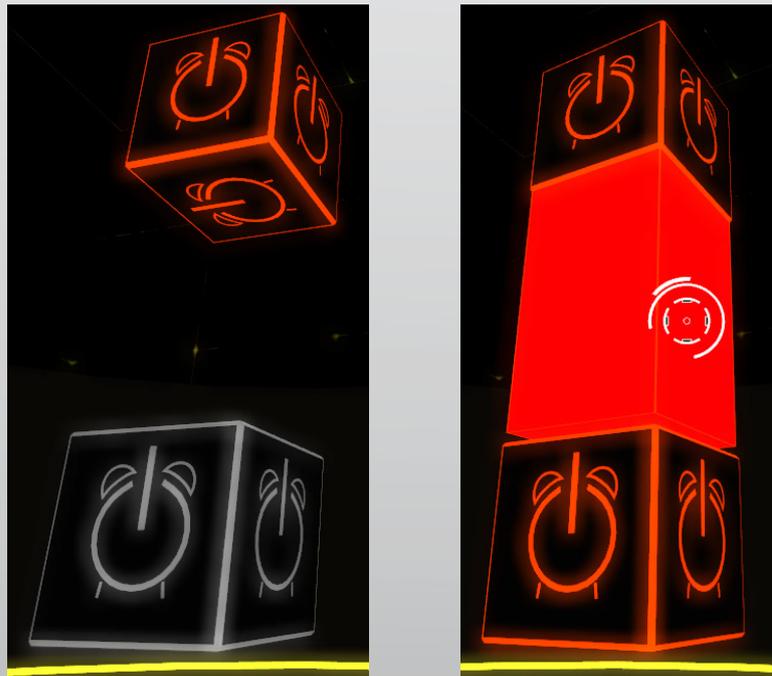
EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

feature 7: les connexions

Il suffit de connecter un cube allumé à l'autre (gris), il s'allume à son tour.



Cube orange éteint. On extrude le cube orange au dessus de telle sorte qu'il le touche et l'allume!

tout types de cube peut allumer tout autre type de cube, exclut le blanc (un vert peut en allumer un rouge, un bleu, et biensûr un autre vert).

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

feature 8: les limites de l'extrude

Dans cet univers, le joueur peut parfois extruder sans limite. Il peut sculpter son monde en créant son propre chemin à travers chaque niveau.

feature 9: gestion de la défaite



Dans ce jeu, nous perdons si nous tombons dans le vide ou si nous touchons un piège. Si le joueur perd, il recommence directement au dernier checkpoint qu'il a activé. Il s'agit d'un jeu difficile où pour surmonter une épreuve, il faut parfois la recommencer plusieurs fois.

feature 10: division du jeu et timer

Le jeu se décompose en série de 5 série de 4 niveaux. Vous avez un temps illimité pour franchir les niveaux. Mais nous avons une particularité pour le quatrième niveau de chaque série: le but est de détruire le PC, et une fois l'élément de notre quête éradiqué, le joueur a un temps très limité pour revenir sur ses pas. Il doit retourner au début du niveau pour en sortir avant que le PC ne freeze.

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

FEATURES SECONDAIRES :

feature 11: Le mode “contre la montre”

Dans ce mode, le joueur devra terminer le niveau le plus vite possible. Des collectibles temps sont disséminés un peu partout et permettent de retirer des secondes au chrono. Plus ils enlèvent de seconde, plus ils sont rare.

feature 12: le mode “Bac à sable”

Dans ce mode, le joueur fait face au “gameplay jouet” du jeu. Il s’agit d’un mode sans objectif, où le joueur pourra faire ce qu’il veut, extruder comme il l’entend avec ce qui lui est proposé.

Les projets:

- le mode “extrude limitée” ou le joueur ne devra pas extruder n’importe comment car il a une jauge d’extrusion qui s’épuise au fur des extrusion (jauge vide = incapacité d’extruder de nouveau)
- le mode “éditeur de level” ou le joueur pourra créer ses niveaux et les diffuser.

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

LES MENACES :

- Les cubes qui se déplacent :

Certains peuvent vous pousser dans le vide !

Ils ont une trajectoire prédéfinie.

Il est parfois obligé de monter dessus pour atteindre une autre plateforme ou pour pouvoir extruder un autre cube mais il est difficile de viser quand on est sur un cube qui se déplace.

- Les cubes qui tournent sur eux-même:

Certains tournent sur un axe. Il est difficile de viser quand on est dessus.

Les projets:

- Les cubes qui tombent au bout de quelques secondes quand on marche dessus.

- Les lasers qui font mal et vous font recommencer au dernier respawn activé.

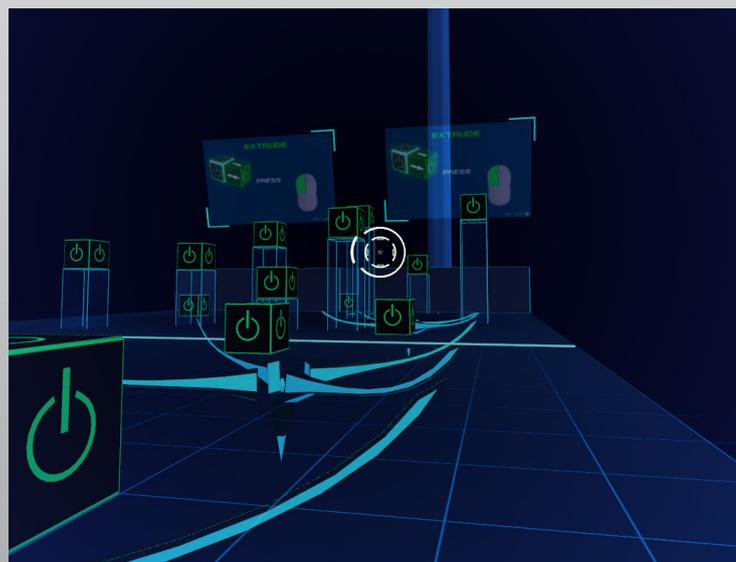
EXTREME

- GAME OVERVIEW -

GAME SYSTEM -

CONDITION DE VICTOIRE / DÉFAITE :

- Victoire :
Obligatoire: Dans chaque niveau, le joueur doit atteindre le point d'arrivé.
- Défaite :
Si le joueur tombe dans le vide (ou dans un piège [projet]), il recommence au dernier checkpoint validé.
Le joueur a un nombre de vie illimité et peut recommencer autant de fois qu'il le veut.

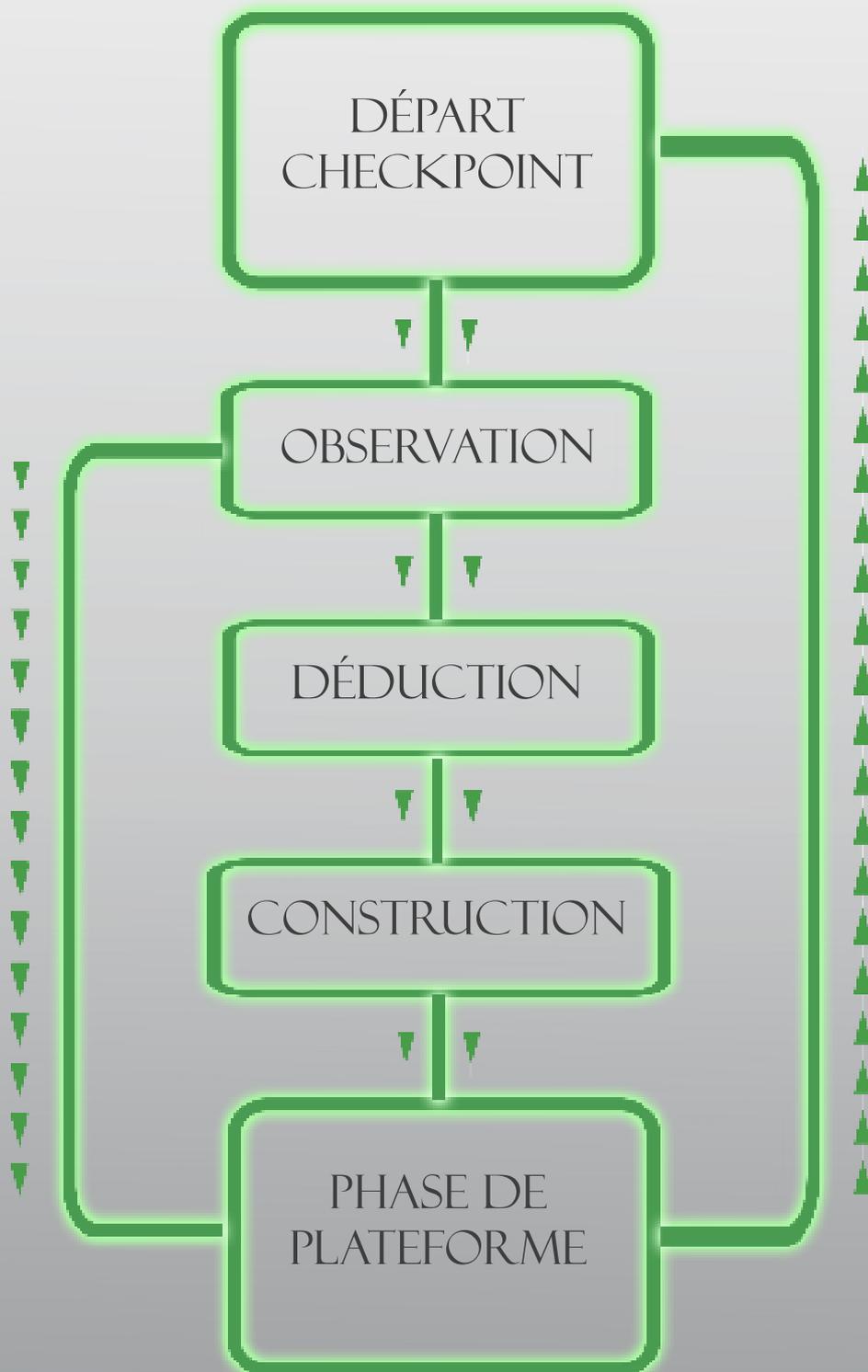


le halo bleu, visible de loin, est le point d'arrivé.

EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

MÉTABOUCLE -



EXTRUDE

- GAME OVERVIEW -

LOOK & FEEL -

MANIABILITÉ :



Sprint



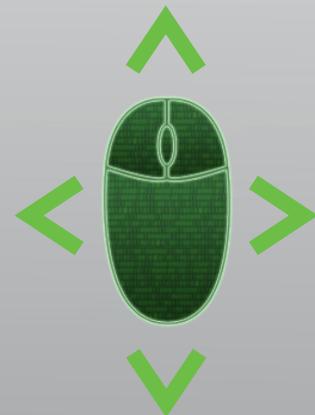
S'accroupir



Sauter



Start

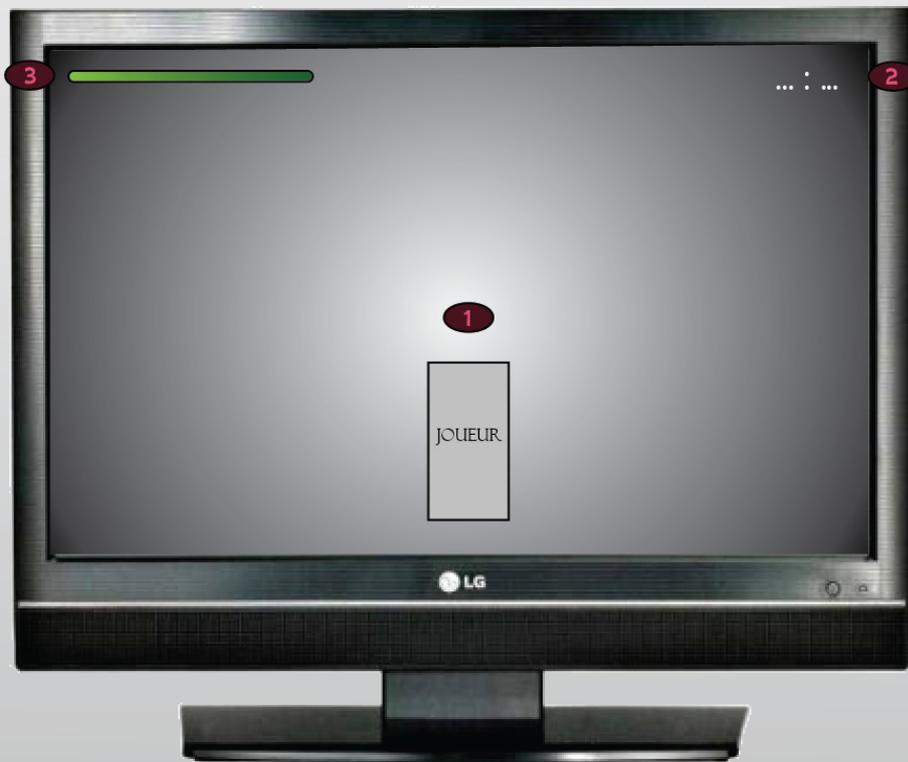


EXTRUWIDE

- GAME OVERVIEW -

LOOK & FEEL -

INTERFACE :



Position des informations à l'écran

1. Le joueur se déplace dans la zone de jeu
2. Est affiché ici le temps que le joueur a passé dans le niveau (dans le quatrième niveau de chaque série ou dans le mode "*contre la montre*" [projet]).
3. La jauge d'extrusion: une fois vide, le joueur ne peut plus extruder (dans le mode "*extrusion limitée*" [projet])

Une interface simple et intuitive.

EXTREME

- GAME OVERVIEW -

UNIVERS -

SYNOPSIS :

Vous êtes un hacker et votre mission est de conduire votre virus jusqu'à la zone à corrompre. Utilisez les cubes (représentants les données de la mémoire vive) pour progresser.

Plus vous approchez de la zone protégée, moins les données seront praticables.

De plus, plus vous vous attaquez à des données importantes, plus elles seront complexes à manipuler: au début elles sont facilement exploitables (cubes verts) mais de moins en moins par la suite (cubes rouges, puis bleus, blanches...).

Il vous arrivera par moment de devoir faire un transfert de donnée: certains cubes en sont dépourvus et ne peuvent pas être manipulés car sont "vides".

Au fur et à mesure de votre progression, on vous confiera des missions de plus en plus importantes.

EXTRUIDE

- GAME OVERVIEW -

BACKGROUND -

ENVIRONNEMENT :

Graphique:

Un univers futuriste, cubique et virtuel. Le joueur devra évoluer dans un environnement travaillé pour ne pas le distraire.

Que des cubes et rien d'autre. Seuls les couleurs sont considérées comme des stimuli acceptables car elles indiquent le fonctionnement de chaque cube. Si élément distrayant il y a, c'est volontaire pour évaluer si la personne ne se laissera pas déconcentrer. C'est un univers propre, épuré où

les indices visuels restent toujours clairs.

Le joueur devra traverser un monde dans lequel il devra faire preuve de rigueur face au vide menaçant.

Dans ce monde bleu où l'on peut voir même à travers le sol, le joueur respire et se sent libre.

Sonore:

Un son digital composé unique de son synthétiques s'harmonisant parfaitement avec cet univers tout aussi digital. Cette musique évoque la réflexion et l'action en même temps. Elle est là pour intriguer le joueur. La musique est là pour poser le contexte, celui du questionnement et de l'exploration.