

KANGAROO ODYSSEY

Tania BARRIGAO, Max BORDAS, Leslie LAMBLOT, Florian STOURBE

PITCH

Un kangourou tente de venir en aide à des animaux en danger au milieu des flammes.

GAME PLAY

CHARACTER : Kangourou

Actions possibles :

- Déplacement avant/arrière/gauche/droite (touche "flèches" ; "z", "q", "s", "d" ; ou "stick directionnelle")
- Course (touche "shift" ; "r3")
- Saut (touche "espace" ; "A")
 - > 2 sauts (= bas / haut)
 - > 1 saut sur un mur (= rebond)
- Coup de queue (touche "E" ; "X") : faire tomber un objet / secouer un objet (dépend de l'objet)
- Planer (touche "E" maintenue ; "X" maintenue) : lorsque le joueur tombe, lui permet d'avancer dans les airs tout en réduisant sa vitesse de chute.
- Attraper/Lancer (touche "F" maintenue ; "B" maintenue) : objet, dans la main ou la poche ventrale. Lorsque la touche est relâchée, l'action "Lancer" s'active.

CONTROLLER : PC, clavier et manette

CAMERA : *Third Person Shooter* fixé sur le dos du joueur.

GAME DESIGN

Objectifs : amener tous les animaux à l'Oasis le plus vite possible.

Le joueur doit, par nimporte quels moyens, sauver les animaux puis les amener à l'Oasis avant que le feu ne l'encercle totalement.

ANIMAUX SECOURABLES (IA)

Système de ramassage d'animaux : Les animaux s'agrippent automatiquement au joueur lorsque celui-ci s'approche suffisamment d'eux et ne le quitte plus avant que ce dernier atteigne l'Oasis.

Statuts :

- "Normal" : l'animal est prêt à être récupéré via un "Ramassage automatique". Dès que l'animal entre dans la zone d'action du joueur, l'animal s'agrippe automatiquement au kangourou et le suit.
-> Si l'animal est trop haut pour être attrapé même avec un super saut, le joueur a la possibilité de "Coups de pieds" sur l'arbre auquel il est agrippé afin de le faire chuter.
- "Déshydraté/Affamé": l'animal est assoiffé ou affamé.
Nécessite de lui amener un *Fruit* pour le remettre à l'état "Normal".
- "Brûlé" : l'animal paniqué, court en brûlant et ne peut donc être "Ramasser".
Nécessite de lui envoyer une *Boule Cactus* pour le remettre à l'état "Normal".

FLAMMES (obstacle)

Flammes incendie : elles définissent les limites de la map. Dès le lancement de la partie, elles progressent au fur et à mesure vers le centre de la map : l' "Oasis".

Flammes arbres/buisson : elles apparaissent lorsque l'objet entre en contact prolongé avec les "Flammes incendie".

Flammes spontanées : elles apparaissent à des endroits précis pendant la partie pour gêner le joueur et ne progressent que très peu.

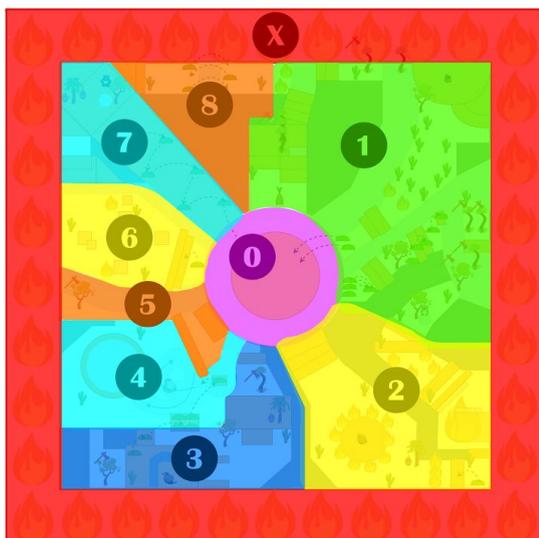
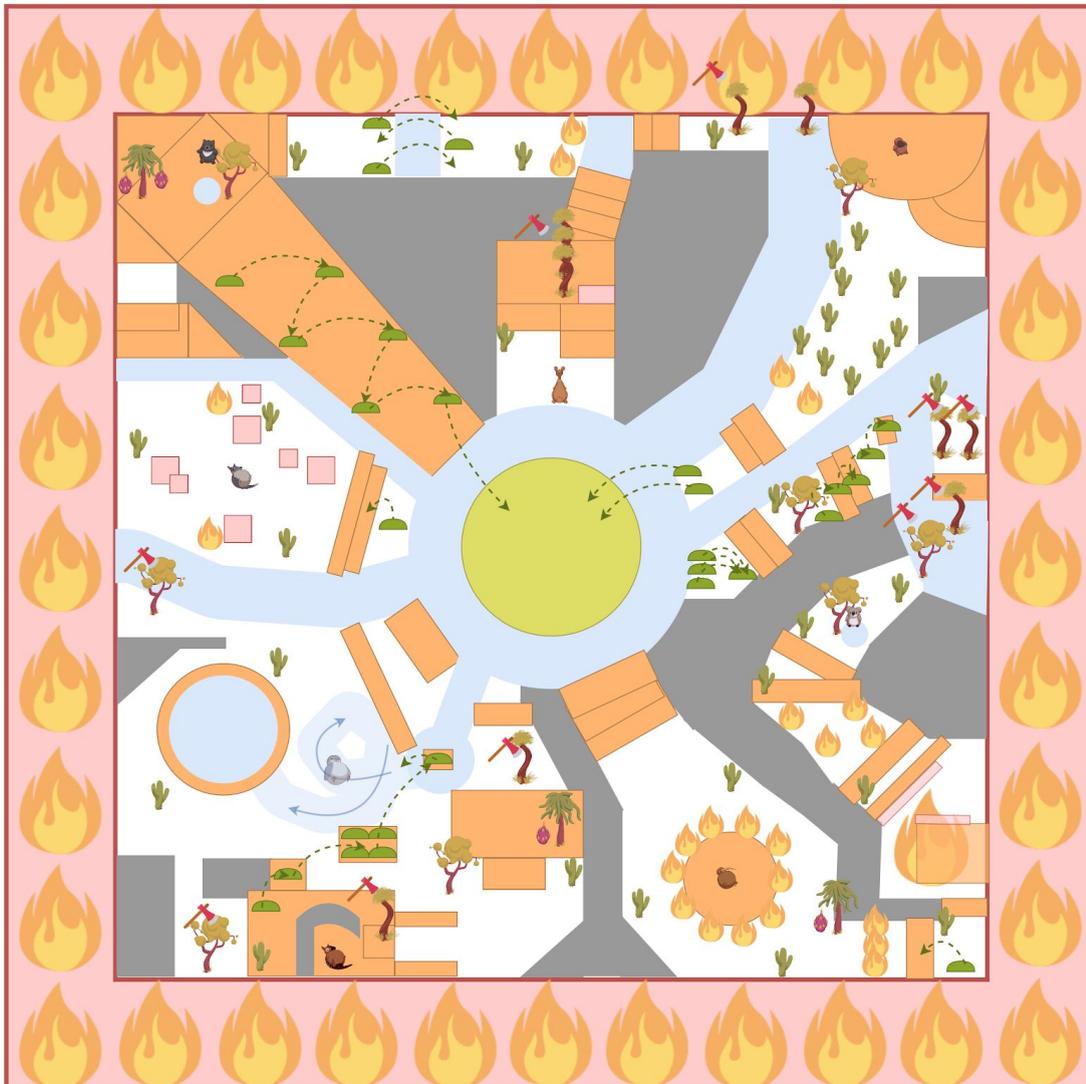
OBJETS

- Fruit : objet attrapable qui permet de retirer le statut "Déshydraté/Affamé" à un animal une fois lancé sur lui.
- Boule Cactus : objet attrapable qui permet de retirer le statut "Brûlé". En le lançant sur un animal, il éclate telle une bombe à eau.

SCORE

Le joueur se voit attribuer en fin de partie un rang allant de D à S en fonction du nombre d'animaux qu'il a réussi à sauver pendant le temps imparti de 10 minutes.

LEVEL DESIGN



- X** **Zone de stress**
Le joueur ne peut accéder à cette zone mais il peut y voir les flammes qui se propagent jusque dans la map qui lui est accessible. Elles grignotent lentement de l'espace tout au long de la partie jusqu'au atteindre l'Oasis.
- 0** **Zone sécurisée**
Le joueur doit ramener tous les animaux en son centre, l'Oasis. Elle est facilement accessible et est entourée d'eau, c'est pourquoi elle bloque le feu.
- 1** **Zone d'apprentissage**
Le joueur entre en contact avec tous les éléments composant l'environnement. Il apprend alors petit à petit leurs différentes mécaniques et intègre ainsi les principaux gameplay et comment les utiliser.
Par exemple :
Coup de queue : Tige Arbre et Cactus
Lancer : (Boule de Cactus) Eteint Feu
- 2** **Zone de tension**
Le joueur doit se frayer un chemin à travers les flammes afin de sauver un animal en détresse. Il va devoir jouer de son habilité et de sa rapidité pour éteindre les flammes entourant l'animal, aller le chercher et repartir avant que celles-ci ne se ravivent.
- 3** **Zone de réflexion**
Le joueur doit rejoindre un animal en hauteur auquel il n'a pas d'accès direct. À lui d'analyser son environnement afin de se créer un chemin en faisant tomber un arbre puis en grimpant sur plusieurs d'entre eux. S'il ne trouve pas l'astuce, il peut y accéder après avoir abattu un arbre à l'arrière de la grotte.
- 4** **Zone de fun**
Le joueur propulse à l'intérieur d'une grotte glisse alors dans une rivière souterraine et ramasse au passage un animal qui lui saute dessus. Ce même animal s'accrochera à lui de toutes ses forces alors que le joueur effectuera des wall jumps pour sortir du trou.
- 5** **Zone de liberté**
Le joueur peut choisir son chemin : aller à l'Oasis ou continuer d'explorer.
- 6** **Zone de tension**
Le joueur se retrouve confronté au sauvetage d'un animal brulé couvant parties. Son objectif sera de lui lancer des boules de cactus afin de le mouiller. Dès lors, il escorra de paniquer et le joueur pourra le ramasser.
- 7** **Zone de fun**
Le joueur met en application son savoir des «dampers» accumulés durant sa partie et l'utilise pour jouer avec leur mécanique et ainsi envoyer vers l'Oasis : fruits et boules de cactus.
- 8** **Zone de liberté**
Lorsque le joueur finira sa 1ère partie, les mécaniques liées au Feu et au Cactus seront intégrées. Il pourra, dans une 2e partie, prendre ce passage et pensera alors améliorer le jeu.

NARRATIVE DESIGN

Animaux à sauver :

- Koala
- Numbat
- Greater Bilby
- Ornithorynque
- Fairy penguin
- Diable de Tasmanie
- Kiwi

Les animaux réagissent au joueur et à la situation. Les animaux en danger auront une tendance à pousser des **cris de détresse** de plus en plus pressant lorsque les Flammes se rapprochent d'eux et pousseront des **couinements de joie** lorsqu'il seront guéris d'un statut négatif ou lorsqu'ils seront amenés à l'*Oasis*.

Pour ajouter un aspect comique, ceux-ci pousseront également un **couinement de douleur** lorsqu'ils toucheront le sol après être tombé d'un obstacle en hauteur.

Feu : Au fur et à mesure de la partie, des cendres apparaîtront de plus en plus nombreuses dans l'environnement pour représenter l'avancement des flammes et donc, la fin de partie imminente.

DIRECTION ARTISTIQUE

GRAPHISMES

Formes : 3D, formes simples et arrondies

Couleurs : vives et légèrement saturées

SON

Bruitages :

- Animaux : légèrement aigus
- Feu : crépitements de plus en plus fort

Musique : rythmée de plus en plus rapide

RÉFÉRENCES



Animaux



Environnement