



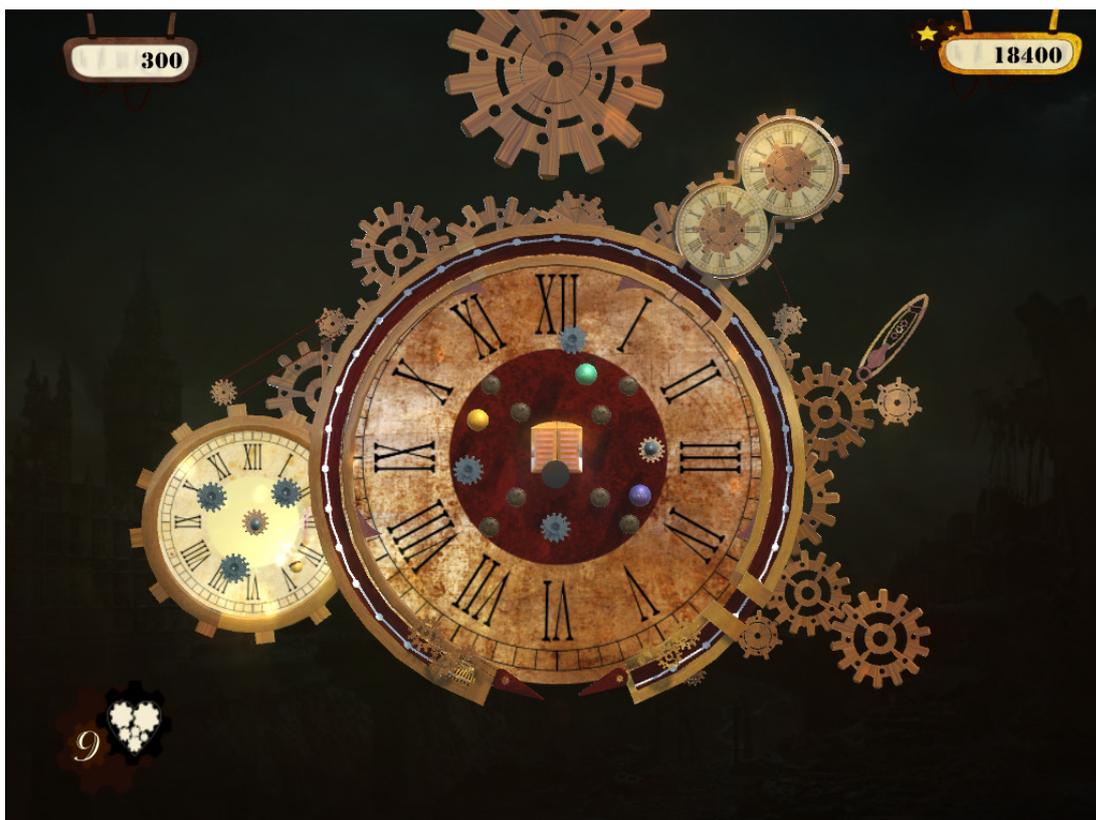
FOURNIER Lucas - MAZARS Maxime - WEISS Tom - LEMOINE Adrien - GAVARD Mélanie

Introduction :

TimePiece est un jeu de flipper ayant la particularité de se jouer à l'intérieur d'une horloge en rotation. Les gachettes tournent régulièrement d'un quart de tour et la gravité attirant la balle tourne avec elles.

Key Selling Point / Intention de jeu :

- Proposer une expérience de jeu restant proche des flippers lambdas, tout en ajoutant de nouvelles contraintes en challengeant le joueur sur des aspects originaux : la perturbation des sens par des repères constamment modifiés, et même inversés pour les gachettes quand celles-ci ont effectué un demi tour (les inputs effectués par le joueur étant ainsi inversés suite à leur nouvelle orientation).
- Une nouvelle approche du Level Design au sein de notre jeu : Tandis que sur un flipper classique le joueur tend à maîtriser les différentes trajectoires à faire prendre à la balle pour atteindre les différents bumpers, interrupteurs et bonus variés, la rotation constante demande au joueur une adaptation rapide à son nouvel environnement à chaque quart de tour effectué, les tirs à envoyer pour atteindre les bonus étant totalement nouveaux.



3C :

Character

. Le flipper dans lequel le joueur envoie sa balle est un cadran d'horloge, il a donc la caractéristique particulière d'être rond. Il peut être décomposé en une salle centrale, dans laquelle se déroule la principale partie des interactions, et en 2 autres salles adjacentes dans lesquelles on peut accéder si l'on tire au bon endroit dans le cadran principal.

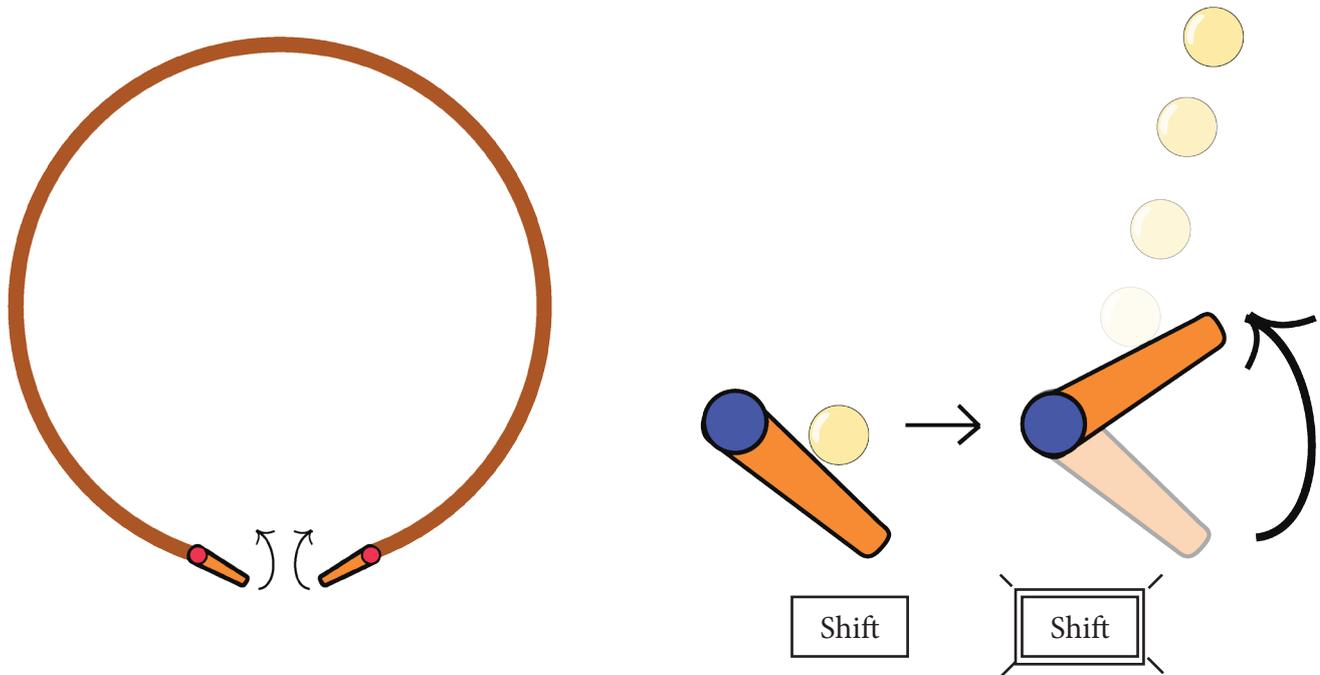
. La deuxième grande caractéristique de ce flipper est qu'il effectue des quarts de rotation sur lui-même (voir la partie «Camera» ci-dessous).

Controller

Le joueur contrôle les deux gachettes situées par défaut dans la partie basse du cadran :

- Input Shift gauche pour actionner celle de gauche
- Input Shift droit pour actionner celle de droite

En appuyant sur la touche le joueur donne 1 coup de gachette, qui effectue ainsi une rotation à 90° très rapidement, afin de propulser la balle lorsque celle-ci se situe sur l'une d'elle.



Camera

Le cadre de la caméra a un rôle important dans ce flipper, elle reste fixe sur le flipper, et c'est lui qui va tourner entièrement. Cependant certains éléments du jeu vont tourner tandis que d'autres vont rester fixe face à la caméra. Ainsi

- le cadran, c'est-à-dire les limites/murs du flippers vont tourner avec les gachettes. De même les salles accolées à la zone principale tournent.
- L'ensemble des bumpers, des éléments avec lesquels on peut interagir ne bougent pas.

3M :

Court terme

Garder la balle à l'intérieur de la zone de jeu, l'envoyer sur des bumpers pour accumuler des points.

Moyen terme

Assimiler comment atteindre les bumpers selon la position des gachettes, atteindre les zones accessibles uniquement depuis certains de ces emplacements.

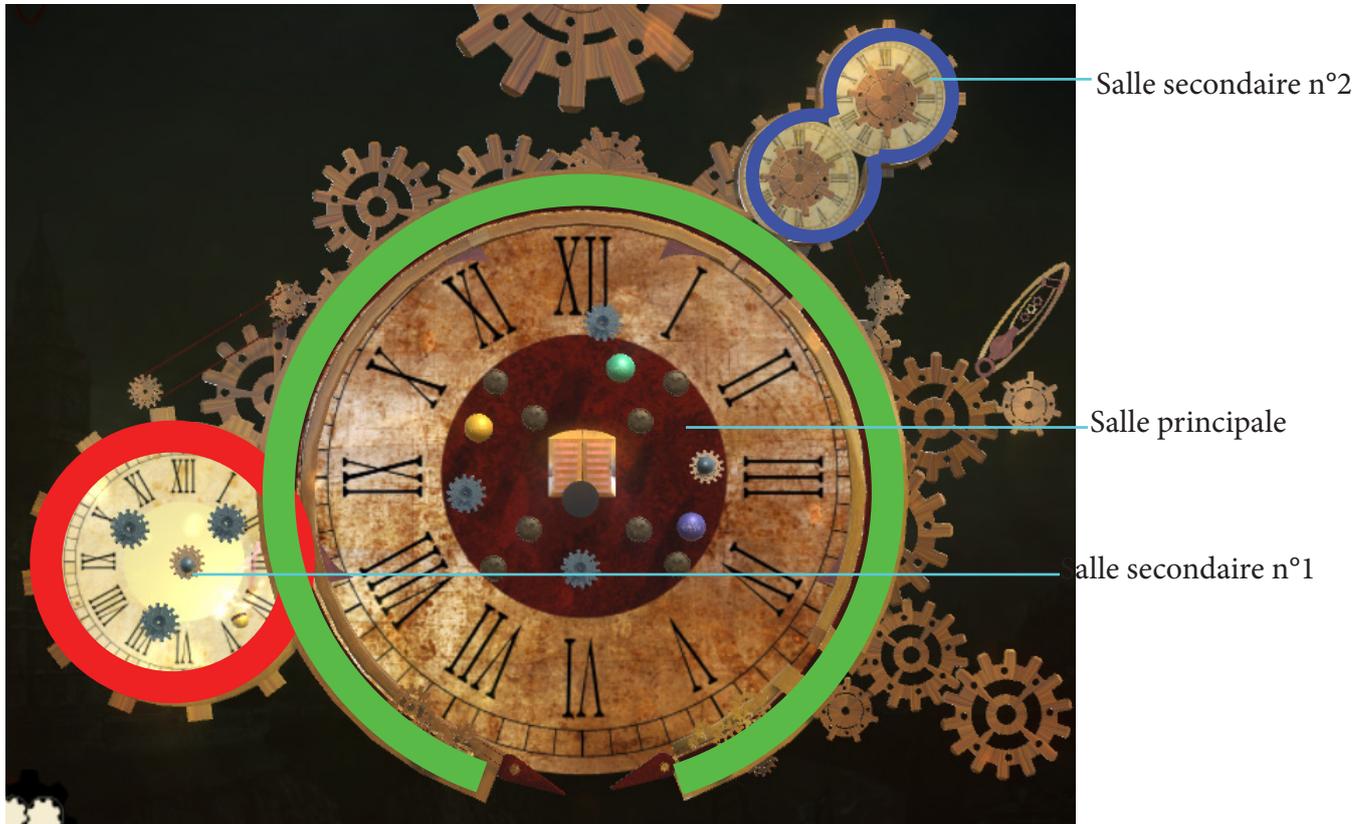
Long terme

Réaliser le meilleure score possible, tenir le plus longtemps possible

Core Mechanics :

Le cadran :

Le cadran effectue une rotation de 90° autour de son centre toutes les 30 secondes. Il revient ainsi au bout de 4 rotations dans sa position d'origine.





Toutes les 30 secondes d'écoulées, le cadran effectue une rotation de 90° vers la gauche, les 2 gachettes se retrouvent alors à gauche.

La gravité :

Tandis que dans un flipper lambda la balle se dirige vers le bas, avec pour condition de défaite d'atteindre la zone derrière les gachettes, la gravité de notre flipper suit la rotation effectuée par le cadran.



La balle :

C'est l'outil du joueur pour interagir avec le système, elle subit la gravité et tend donc à tomber à travers les deux gachettes. lorsque celle-ci rentre en collision avec bumper, elle subit la force de repoussement de celui-ci.

Lorsque celle-ci passe à travers les deux bumpers, peu importe la rotation du cadran, cette bille disparaît pour revenir dans le couloir de la rampe de lancement de la balle et le joueur perd une vie.

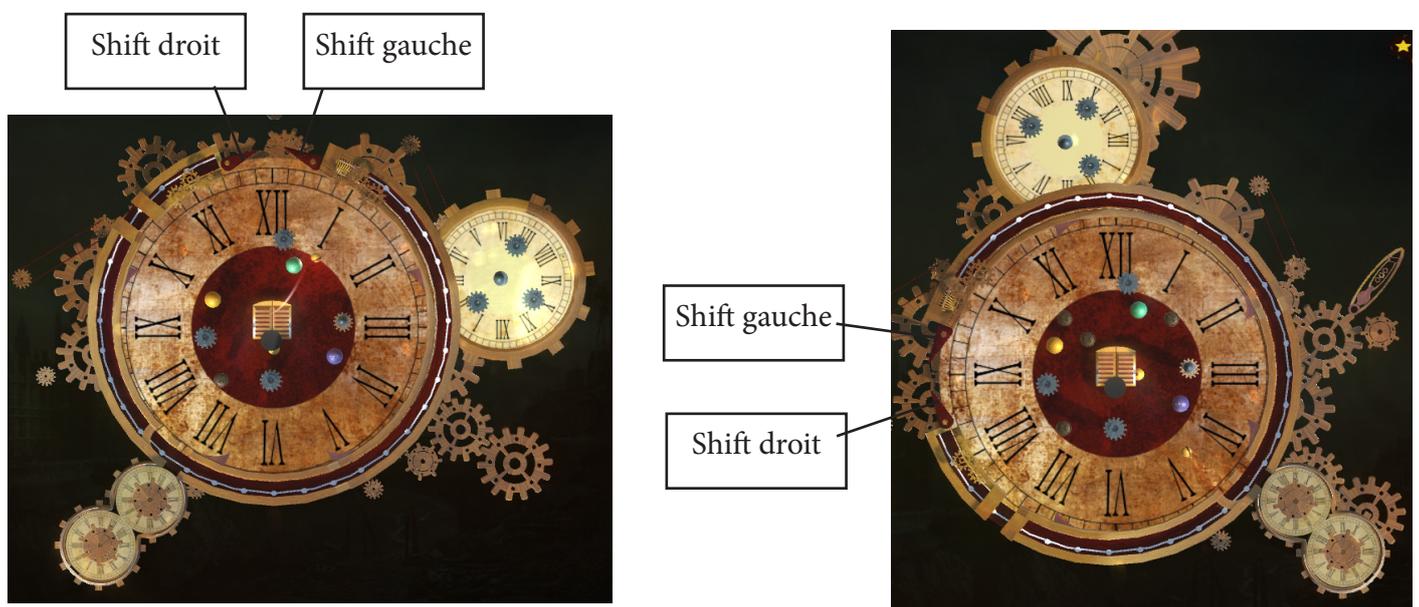
Cette petite balle contient une ampoule qui émet un clignotement à chaque fois qu'elle cogne quelque chose, et se met à faire des étincelles si elle râpe contre un élément du flipper.



Bien que la balle tomberait sur un flipper lambda, elle est ici attiré par la gravité à droite, elle reste donc bien sur la gachette.

Les gachettes :

Il faut souligner que les gachettes gardent leur input respectif malgré leur rotation autour du cadran :





Shift gauche

Shift droit



Shift droit

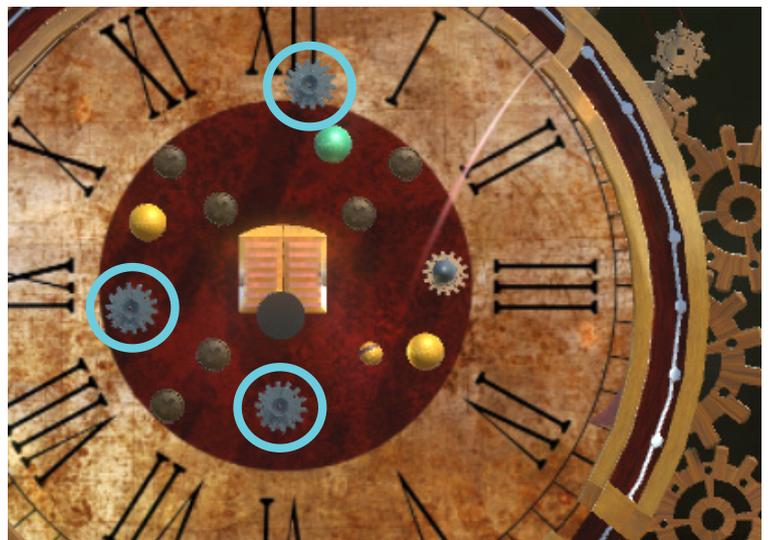
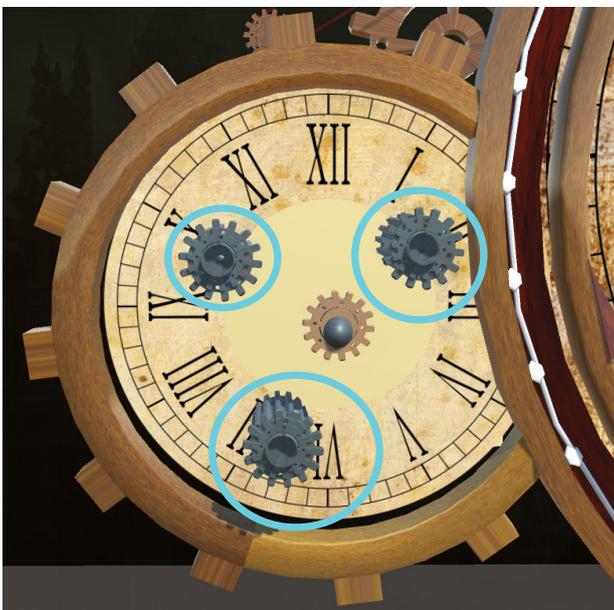
Shift gauche

Level Design et bumpers :

Il y a en tout 4 types de bumpers différents à l'intérieur de ce flipper. À chaque fois que le joueur parvient à taper dans l'un d'eux avec la balle, le joueur accumule des points. De plus, certains d'entre eux vont réagir et provoquer des effets secondaires.

Les bumpers Engrenage :

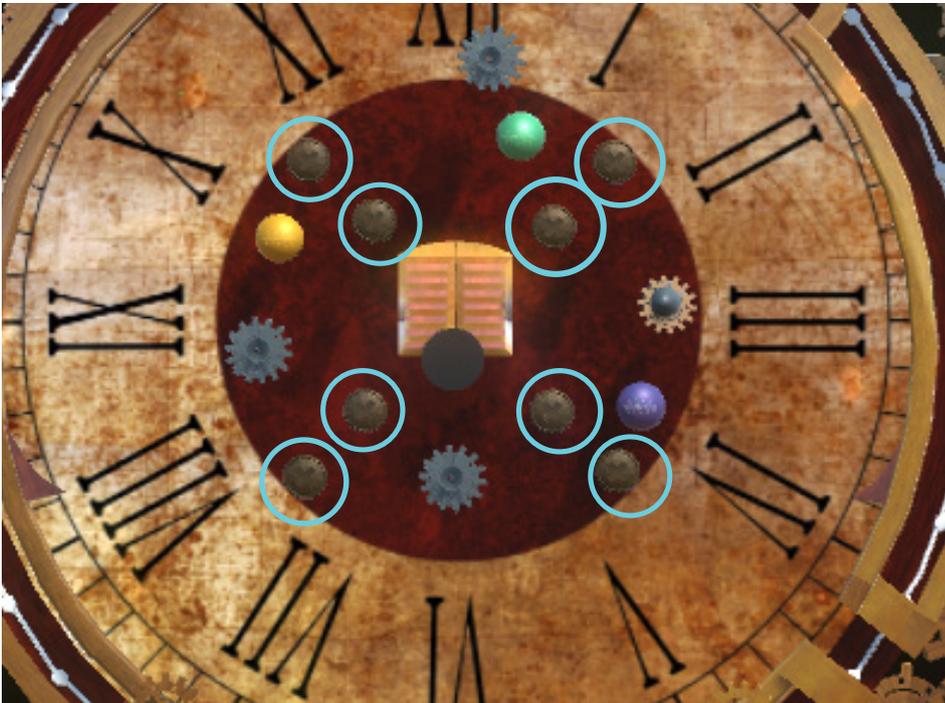
Ce sont les bumpers par défaut : il accorde 100 points quand la balle touche l'un d'entre eux.



Les bumpers Vis :

Ces bumpers ont la particularité de s'enfoncer d'un cran à chaque fois que la bille tappe dedans. : elles accordent 100 points au joueur quand la bille touche l'une d'entre elles.

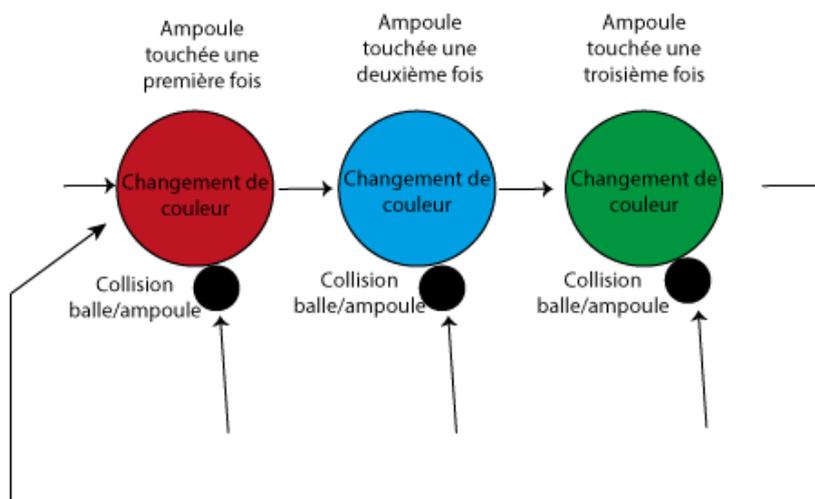
Lorsque elles se sont toutes enfoncées d'un cran, alors elles ressortent toutes et le joueur gagne un bonus de 1450 points.



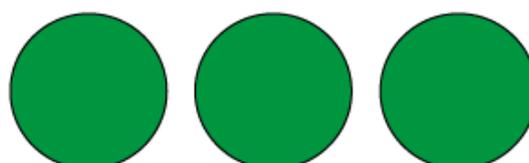
Les bumpers Ampoule :

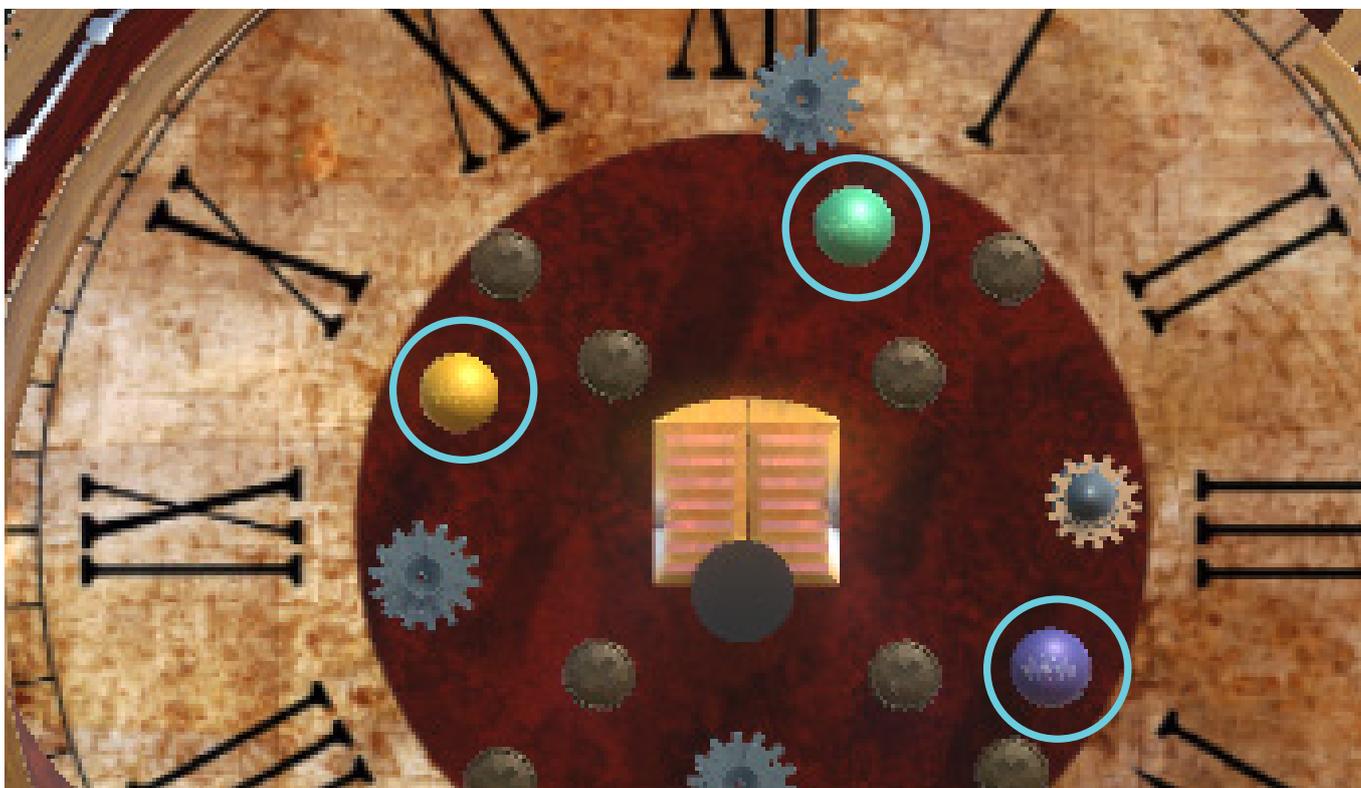
3 ampoules au milieu du cadran peuvent soudainement se mettre à briller quand la bille tappe dedans. À chaque fois que cela arrive le joueur gagne 200 points.

De plus, si le joueur arrive à allumer les 3 ampoules de la même couleur, alors il gagne 2250 points, et les ampoules se rééteignent.



3 ampoules de la même couleur =
Bonus de points





Les téléporteurs :

Tandis que les 3 autres bumpers repoussent la balle, celui-ci la téléporte dans la 1ère salle annexe. Il fonctionne dans les deux sens ; en le reprenant la balle revient dans le cadran principal.

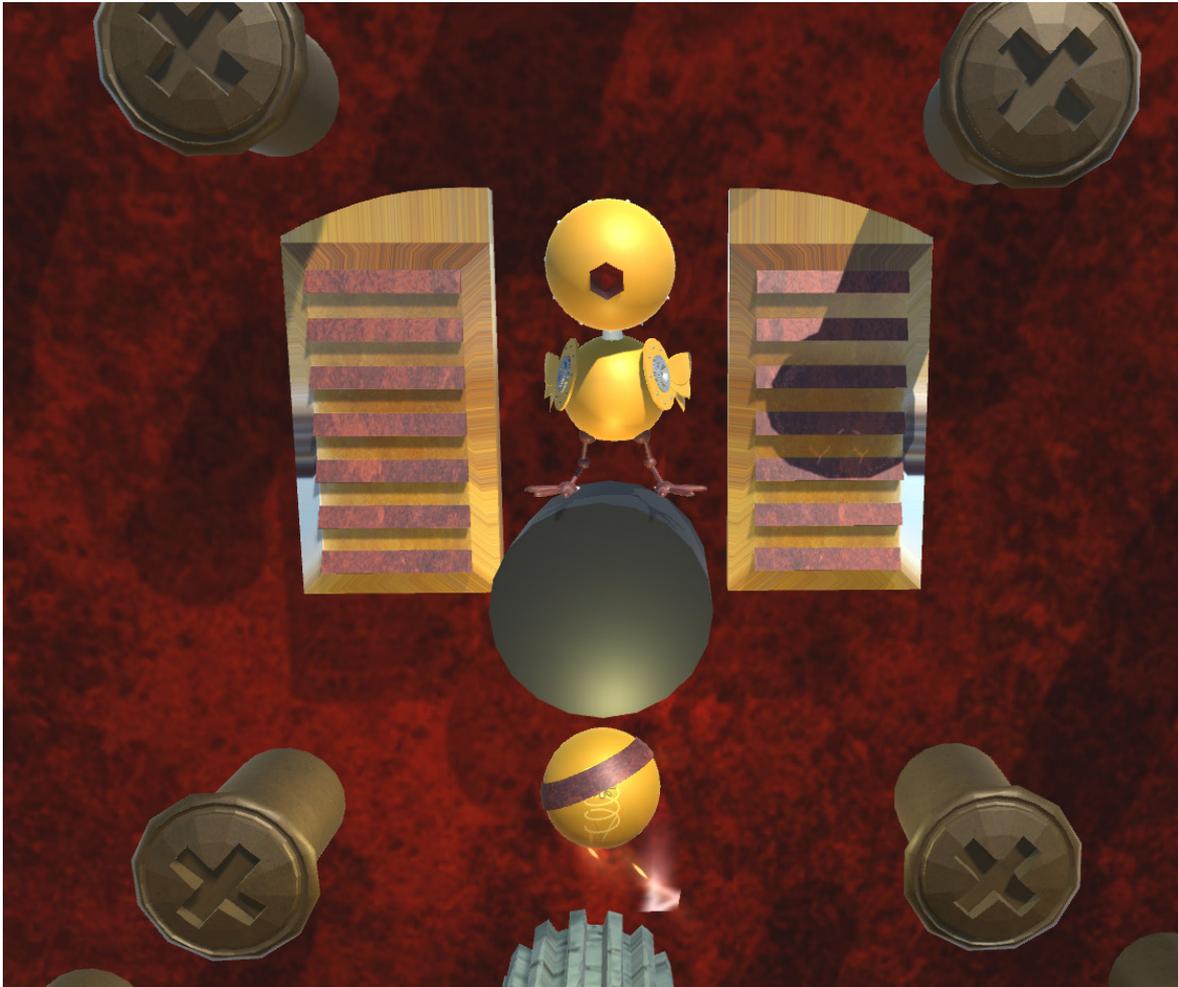


Une fois tapé dans le téléporteur, la balle arrive directement dans la salle annexe 1.

Le coucou :

Il existe caché au fond de l'horloge un coucou, il faut pour l'activer envoyer 3 balles à l'intérieur du trou central. À ce moment là, les balles coincées dans ce trou ressortent et le joueur dispose alors de 4 balles simultanément dans le flipper, c'est le multi-ball.

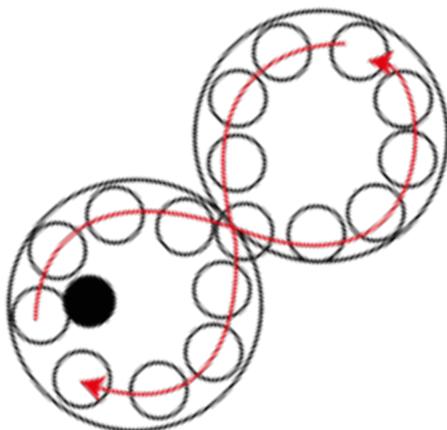
Quand le coucou s'active, le joueur gagne 1500 points.



L'emplacement des différents bumpers les uns par rapport aux autres ne changent jamais, C'est les gachettes qui doivent tourner constamment autour du cadran afin de pouvoir atteindre le plus facilement possible l'ensemble de ces bumpers.

La salle annexe n°2 :

Si le joueur parvient à faire passer la balle à travers la minuscule entrée de cette salle, le joueur accumule 200 points pour chaque quarts de cercle effectués lors de son entrée



Tensions et motivations :

- Le joueur est curieux de voir tous les éléments qu'il peut découvrir dans le flipper, il existe de nombreux bumpers différents dans celui-ci, deux salles secrètes à atteindre et un coucou qui ne s'active qu'à une condition très précise.
- Son score restant inscrit s'il produit le meilleure score, alors il est aussi motivé par cette possibilité d'inscrire son nom dans le jeu.

player needs : capacité de prédiction de la trajectoire de la balle, capacité à visualiser ses actions, capacité de liaisons entre les inputs effectués et les gachettes qui s'activeront à l'écran (vrai notamment quand l'horloge a effectué 2 quarts de tour.

challenge : taper au meilleure moment dans la balle pour lui faire atteindre les bumpers.

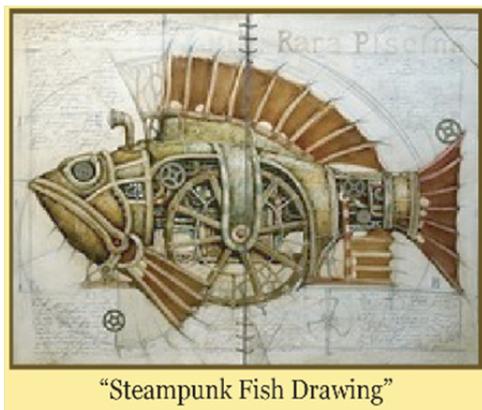
Inspirations :

gameplay :

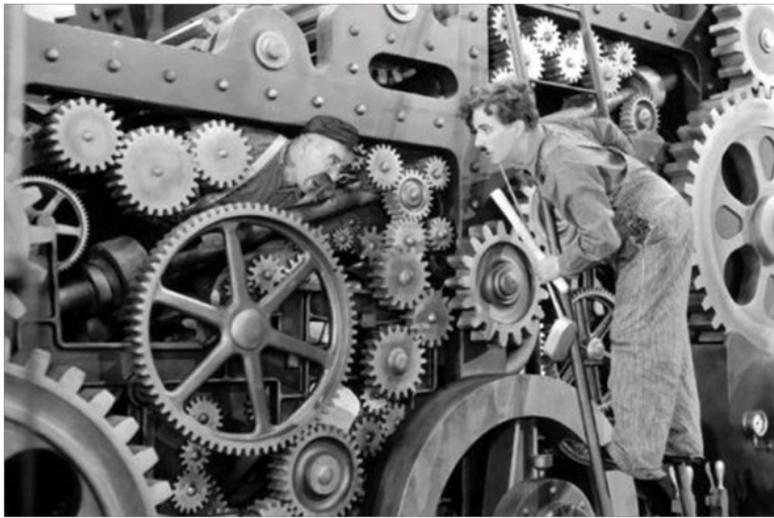
les flippers classiques, avec l'intégration du thème de l'horloge

Direction artistique :

Le steam Punk en général ; le tour du monde en 80 jours de Jules Vernes



Les engrenages sont très représentatifs de ce courant, les mécanismes et la machinerie rappelle beaucoup l'industrialisation du XXème siècle.



La célèbre scène du film “les Temps Moderne” de Chaplin rappelle l'esthétique industrielle du projet.

Horloge :

On pense bien évidemment à un gousset de montre, ou encore la machinerie d'une horloge, le fond de Big Ben prend tout son sens quand on connaît les rouages de son fonctionnement

