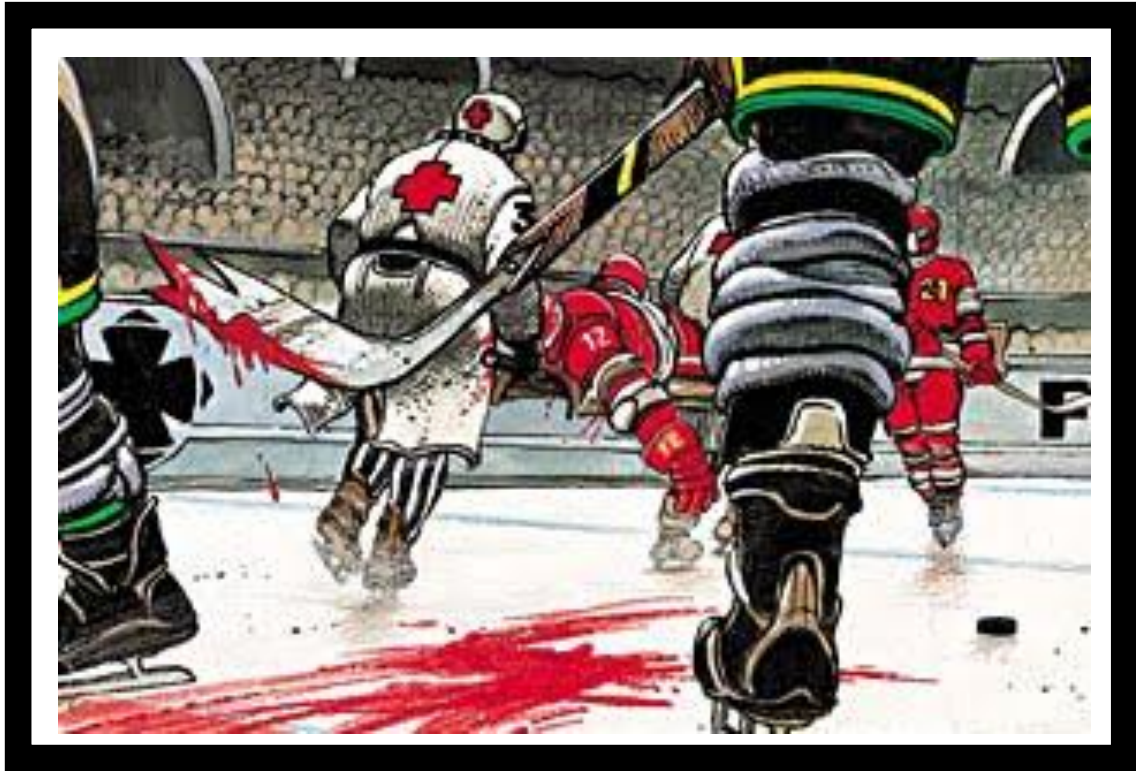


# SAVE THE CUP



# SAVE THE WORLD

Présenté par  
**Maxime DeBleu**

## Table des matières

<b>PRÉSENTATION</b>	<b>1</b>
<b>OBJECTIFS</b>	<b>1</b>
PRINCIPAUX	1
SECONDAIRE	1
<b>GAMEPLAY</b>	<b>1</b>
<b>MÉCANIQUES</b>	<b>2</b>
MÉCANIQUES PRINCIPALES	2
POINTAGE	2
COMPOSANTS	2
<b>ENNEMIS</b>	<b>3</b>
MUTANTS	3
VAISSEAU SPATIAL	4
<b>SÉQUENCE DE JEU</b>	<b>5</b>
TRIGGER	5
PHASE 1	5
PHASE 2	5
PHASE 3	5
SUCCÈS	5
ÉCHECS	5
SÉQUENCE DE JEU DÉTAILLÉE	6
<b>FEEDBACK</b>	<b>8</b>
BUTS	8
FOULE	8
<b>MUSIQUE</b>	<b>9</b>
<b>DIVERS</b>	<b>9</b>
<b>AJUSTEMENTS / PLAYTESTS</b>	<b>10</b>

## Présentation



La saison 2004-2005 n'a pas eu lieu en raison du lock-out de la NHL. Pourtant, un jeu vidéo de cette saison a existé : **NHL 2K5**. L'explication est bien simple.

Cette saison s'est déroulée dans un univers parallèle.

Dans ce même univers, 2005 est aussi l'année que des **mutants** d'une lointaine planète glaciale ont choisi pour s'attaquer à la Terre. Grâce à leur odorat bionique, ils peuvent repérer le délicieux métal dont ils se nourrissent à des années-lumières. Et, puisque ça sent la Coupe, le dernier match de la Finale est devenu leur cible...

Le combat épique survient lorsque le joueur remporte la Coupe Stanley, après avoir joué la saison complète. Il doit protéger la Coupe, qui sera gardée en sécurité dans son filet, tout en tentant de détruire le vaisseau des mutants à l'autre bout de la patinoire, avant que ce dernier ne s'échappe avec le trophée Conn Smythe. L'arène devient arène. Des stalagmites jaillissent de la glace. Les mutants patineurs passent à l'attaque. Et il ne reste qu'une brève période de 20 minutes pour sauver l'humanité...

## Objectifs

### Principaux

- Détruire le vaisseau à coups de rondelles avant qu'il s'envole avec le trophée Conn Smythe.
- Empêcher les mutants de pulvériser la Coupe Stanley.

### Secondaire

- Éliminer tous les mutants.

## Gameplay


Les mécaniques d'une partie de hockey sont maquillées pour créer ce combat épique.

Gameplay traditionnel	Version du combat
Marquer un but	Endommager le vaisseau spatial
Garder son but	Protéger la Coupe Stanley
Bataille contre un adversaire	Bataille contre un mutant
Patinage d'adresse entre des cônes	Contourner des stalagmites glacées
Temps avant la fin de la période	Temps avant la fin du monde

## Mécaniques

### Mécaniques principales

Le combat utilise une portion des mécaniques existantes (aucune nouvelle) :

Mécaniques réutilisées	Mécaniques non utilisées
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Déplacement du patineur</li> <li>• Maniement de rondelle et feintes</li> <li>• Passes et tirs au but</li> <li>• Gardien de but</li> <li>• Bataille</li> <li>• Foule</li> <li>• Navigation entre les cônes (jeu d'adresse)</li> <li>• Temps (période de jeu)</li> <li>• Pointage par soustraction (mini-jeux)</li> <li>• Mode de jeu «Big Head»</li> <li>• Agressivité</li> <li>• Cinématique</li> <li>• Écran des règles du jeu (mini-jeux)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mise au jeu</li> <li>• Changement de ligne</li> <li>• Changement du niveau d'agressivité</li> <li>• Arbitres</li> <li>• Commentateurs</li> <li>• Pénalités</li> <li>• Lancer de pénalité</li> <li>• Dégagement refusé</li> <li>• Hors-jeu</li> </ul> 

### Pointage

La mécanique de pointage utilisée reprend le principe de soustraction, comme dans certains mini-games du *party mode*. Le pointage représente la résistance des cibles. Les mutants s'attaquent à la Coupe Stanley gardée dans un filet et le joueur s'attaque au vaisseau spatial. Le pointage d'une cible baisse lorsqu'elle est touchée. Une cible dont le pointage est inférieur ou égal à 0 est détruite.

- **Vaisseau spatial** : 18 points
- **Coupe Stanley** : 6 points

NOTE : Le joueur inflige le double des dommages avec un lancer frappé. Les mutants n'ont pas cet avantage.

### Composants

Le combat réutilise les modèles existants du jeu:

<b>Stalagmites</b>	Cônes couleur : bleu pâle, comme la glace
<b>Joueurs de l'équipe</b>	Aucune modification
<b>Mutants</b>	«Big Head»
<b>Rondelle</b>	Aucune modification
<b>Filet</b>	Aucune modification
<b>Coupe Stanley</b>	Aucune modification
<b>Trophée Conn Smythe</b>	Aucune modification
<b>Aréna, patinoire et foule</b>	Aucune modification

## Ennemis

### Mutants

Les mutants ont la mâchoire très développée pour pouvoir manger du métal. Ils ont donc une tête énorme comparativement aux humains. Vivants sur une planète de glace, ils patinent avec autant d'habileté qu'un joueur de hockey de la Ligue Nationale.

Ils sont assez violents et n'hésitent pas à s'en prendre à ceux qui leur bloquent le chemin.

Le métal des trophées agit comme un turbostéroïde sur leur organisme. S'ils rapportent un trophée sur leur planète, ce sera suffisant pour décupler leur nombre et envahir la Terre.

Ils comprennent aussi que la destruction de la Coupe Stanley plongerait la population dans un état de dépression inégalé. Ils profiteraient de ce moment de faiblesse pour exterminer la race humaine.

Il faut arrêter les mutants. Sauver la Coupe. Sauver le monde.

### SPÉCIFICATIONS



- **Apparence** : Hockeyeur à grosse tête
  - Utiliser les têtes disproportionnées du mode de jeu «Big Head».
- **Couleur** : Noir et bleu royal.
- **Spawn point** : À gauche et à droite du vaisseau
  - Les mutants sortent du vaisseau lorsqu'il s'est posé sur la patinoire.
- **Mouvement** : Mouvements normaux.
- **Comportement** : Agressivité
  - Les mutants sont plutôt calmes au début, mais deviennent très agressifs à partir de la Phase 2 du combat. (intensity=max).
- **Position** : 4 centres, 4 alliés et un gardien.
  - Il n'y a pas de défenseurs
- **Statistiques** : Overall= 84%, Offensive=86%, Defensive=83%, Powerplay= 86%
  - Utiliser les statistiques et le comportement des joueurs du «Dream team» ESPN videogames (équipe à déverrouiller)

## Vaisseau spatial

Les mutants sont futés. Ils ont déguisé leur vaisseau spatial en tableau d'affichage. Le blindage de sa face avant est toutefois vulnérable au caoutchouc et les rondelles peuvent donc, heureusement, l'endommager.

Le système de propulsion transgalactique nécessite une période de mise à feu de 20 minutes, ce qui devrait permettre au joueur de l'achever avant que les mutants s'enfuient et reviennent avec du renfort.

SPÉCIFICATIONS	
	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Apparence</b> : Scoreboard <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Utiliser le modèle de scoreboard de l'arène où le match a lieu.</li> </ul> </li> <li>▪ <b>Couleur</b> : Noir et bleu <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Au début du combat, remplacer toutes les couleurs, sauf le noir, par le bleu (même bleu que les mutants)</li> </ul> </li> <li>▪ <b>Spawn point</b> : Aucun (déjà chargé dans le jeu) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Le vaisseau spatial se déplace du plafond au-dessus la patinoire et va prendre position à la place du filet situé au haut de l'écran (cinématique)</li> </ul> </li> <li>▪ <b>Point faible</b> : Face avant <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Seul le côté qui fait face au joueur est vulnérable. Cette zone est de la même dimension qu'un filet.</li> </ul> </li> <li>▪ <b>Résistance</b> : 18 points <ul style="list-style-type: none"> <li>○ il faut atteindre le vaisseau 18 fois pour le détruire. Chaque tir enlève un point. Les lancers frappés en enlèvent deux.</li> </ul> </li> <li>▪ <b>Mouvement</b> : Oscillation latérale 1x/seconde <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Le vaisseau spatial se déplace légèrement de gauche à droite sur une distance totale correspondant à la moitié d'un filet.</li> </ul> </li> <li>▪ <b>Comportement</b> : Augmentation de la vitesse d'oscillation <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Le vaisseau spatial augmente de vitesse selon les dommages reçus. À 12 points, la vitesse passe à 2 oscillations/seconde. À 6 points, la vitesse passe à 3 oscillations/seconde. Il cesse d'osciller lorsqu'il est détruit et devient complètement noir.</li> </ul> </li> </ul>	

## Séquence de jeu

Le combat suit une séquence d'évènements scriptés pour créer un suspense, et guider le niveau d'intensité selon une courbe croissante.

### Trigger

---

Le combat s'amorce à la fin de la dernière partie des séries éliminatoires, une fois la Coupe Stanley remportée.

Le combat est aussi déverrouillé à ce moment. Il est offert comme mode de jeu dans les **extras**, et permet à plus d'un joueur de participer à la défense de l'humanité.



### Phase 1

---

Le joueur se retrouve dans l'action et commence à tirer vers le vaisseau spatial. Les mutants répliquent et tentent de tirer sur la Coupe Stanley.

- Quand le pointage du vaisseau arrive à 12 ou que le temps descend en bas de 15 minutes, le combat passe à la Phase 2.

### Phase 2

---

Les mutants deviennent plus agressifs et s'attaquent directement au joueur. Un mutant ou un joueur qui perd la bataille est sorti du jeu pour le reste du combat.

- Quand le pointage du vaisseau arrive à 6 ou que le temps descend en bas de 10 minutes, le combat passe à la Phase 3.

### Phase 3

---

Les mutants activent le morphoglacius et des stalagmites jaillissent de la glace de la patinoire. Le joueur doit manoeuvrer entre les pics glacés, en plus d'avoir à éviter les mutants, défendre la Coupe et attaquer le vaisseau.

### Succès

---

Le vaisseau est détruit.

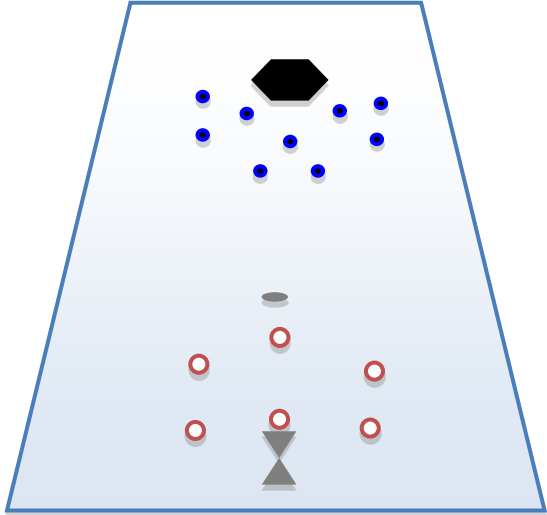
### Échecs

---

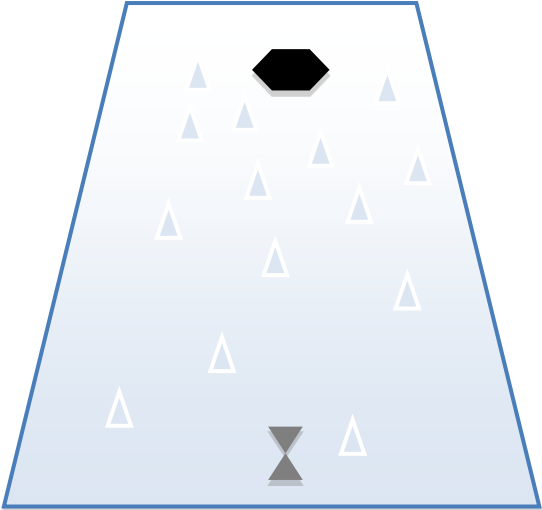
Le combat est échoué si:

- Les mutants détruisent la Coupe Stanley
- Le vaisseau n'est pas détruit après 20 minutes
- Les mutants ont écarté tous les joueurs de l'équipe suite aux batailles

## Séquence de jeu détaillée

Évènement	Description
<b>INTRO</b>	
Le vaisseau spatial (scoreboard) se détache du plafond. Il vole dans l'aréna de façon menaçante et atterrit à l'autre bout de la patinoire.	Cinématique
Un mutant disparaît dans le vaisseau avec le trophée Conn Smythe sous le bras.	Cinématique
Une boîte de texte apparaît pour expliquer au joueur la situation.	Texte explicatif détaillant les objectifs: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Protéger la Coupe</li> <li>▪ Détruire le vaisseau avant qu'il décolle</li> <li>▪ Attention aux mutants</li> </ul>
Un hockeyeur de l'équipe du joueur va courageusement mettre la Coupe Stanley en sécurité dans le filet (celui au bas de l'écran)	Cinématique
<p>L'équipe du joueur prend place dans sa zone. Les mutants sortent du vaisseau et se placent un à la fois dans leur zone...</p> <p>... jusqu'à ce qu'il y en ait neuf. Les dangereux mutants sont plus nombreux!</p> <p>La rondelle apparaît dans la zone défensive, au centre entre la ligne bleue et le gardien.</p>	<p>Cinématique - vue de dessus, caméra du jeu</p> 
Les pointages et le temps apparaissent dans le coin supérieur droit	Spaceship 18 Stanley Cup 6 20:00 minutes
<b>PHASE 1</b>	
«SAVE THE CUP!» s'affiche pendant 1 seconde.	Affichage au centre de l'écran, comme la mention «SCRAMBLE» des mini-games
Le combat commence. Le joueur et les mutants luttent pour la rondelle, font des passes et des tirs. La foule silencieuse, paralysée par la peur, est incapable de fuir.	Le jeu se joue comme une partie normale. Il n'y a pas d'arbitres. Donc pas de pénalités. Tous les coups sont permis.
Le joueur déjoue le gardien et fait un tir qui atteint la cible.	Le pointage du vaisseau diminue de 1. (de 2 s'il s'agissait d'un lancer frappé)



Un mutant déjoue le joueur et fait un tir qui atteint la cible	Le pointage de la Coupe Stanley diminue de 1. (les mutants ne doublent pas les dommages sur un lancer frappé)
<b>PHASE 2 (Pointage vaisseau &lt;13 ou temps &lt;15:00)</b>	
Le combat continue comme à la PHASE 1	
Les mutants s'enragent.	L'intensité ( <i>intensity</i> ) est au maximum. Les mutants se battent. Le perdant ne revient pas au combat.
<b>PHASE 3 (Pointage vaisseau &lt;7 ou temps &lt;10:00)</b>	
Le vaisseau clignote. (couleur blanc, bleu pâle, gris). Des stalagmites apparaissent soudainement sur la patinoire.	Cinématique (le temps cesse de s'écouler pendant la cinématique) Les stalagmites ont les mêmes propriétés que les cônes. Elles sont fixes et indestructibles.
	
Le combat continue comme à la PHASE 2	
<b>SUCCÈS (Pointage vaisseau &lt;1)</b>	
Le vaisseau est détruit (pointage = 0). Il cesse d'osciller et devient tout noir. Les mutants restants tombent au sol un à la suite de l'autre.	Cinématique - vue de dessus, caméra du jeu
Un hockeyeur ramasse le trophée Conn Smythe sur la patinoire en face du vaisseau.	Cinématique
Les joueurs de l'équipe font le tour de la patinoire en brandissant la Coupe Stanley. Victoire!	Cinématique
<b>ÉCHECS</b>	
Un mutant brandit la Coupe Stanley de façon arrogante.	Cinématique
Des mutants se promènent dans les estrades, parmi la foule apeurée.	Cinématique

## Feedback

### Buts

Puisqu'il n'y pas d'officiels pour appuyer sur un bouton quand il y a but, ces derniers s'étant éclipse comme des lâches, les lampes-témoins ne s'allument pas.

Les indices suivants donnent une rétroaction au joueur.

- **Coupe Stanley touchée**
  - Le contrôleur vibre
  - Soupirs et huées de la foule
  - Les mutants se regroupent en face du vaisseau spatial
  - Le pointage de la Coupe descend
  
- **Vaisseau spatial touché (point faible)**
  - Le vaisseau émet un cri d'alarme (bruit de la sirène de but)
  - Le vaisseau s'immobilise pendant 1 seconde
  - Les mutants cessent de patiner pendant 0.5 seconde
  - Le pointage du vaisseau descend
  
- **Vaisseau spatial touché (ailleurs que le point faible)**
  - Bruit de ricochet, comme quand la rondelle frappe le poteau

### Foule

La foule crie en augmentant d'intensité selon le nombre de fois que le joueur a touché la cible.

Pointage du vaisseau	Niveau de bruits
18	Silence
11 à 17	Exclamations légères
4 à 10	Exclamations fortes. Réactions aux actions
<4	Cris et chants

## Musique

La musique vient appuyer l'ambiance et l'intensité du combat. Des chansons choisies parmi la liste des chansons du jeu sont associées aux trois phases de combats.

### Phase 1 :

- From Satellite - Fair is Fair
- burnthe8track - Two Worlds Apart
- burnthe8track - My Own Flag
- Calcutta - Consciously Unconscious
- Calcutta - The World Alone
- Halfway to Gone - Turnpike
- Grinder - All That I Want

### Phase 2 :

- burnthe8track - In Full Return
- Calcutta - Driving On
- Silent But Deadly - Red Ice
- Trans Am - Play in the Summer
- Novadriver - Void
- Halfway to Gone - King of Mean
- Grinder - No Fun

### Phase 3 :

- Calcutta - Get Away
- Calcutta - Alarms
- Heads Up - Picture Perfect
- Silent But Deadly - Givin' 'Em Lumber
- Silent But Deadly - Playoff Moustache
- Grinder - Everything

## Divers

Il n'y a pas de mise au jeu.

Après un «but», la rondelle est reprise par le gardien de l'équipe qui vient de perdre les points.

Si la rondelle sort de la patinoire et est envoyée dans la foule, une nouvelle rondelle apparaît au centre de la patinoire.

## Ajustements / Playtests

Certaines spécifications peuvent être ajustées si les playtests révèlent un niveau de défi pas satisfaisant pour le joueur.

Problème	Solution
Le joueur n'a pas assez de temps pour faire descendre le pointage du vaisseau spatial à 0.	1- Baisser le pointage du vaisseau spatial de 2 points. 2- Si le problème persiste, diminuer l'efficacité du gardien mutant de 5% 3- Recommencer les étapes 1 et 2 si nécessaire.  Le joueur doit avoir l'impression de réussir de justesse, dans les 5 dernières minutes.
La Coupe Stanley se fait détruire trop rapidement.	Augmenter la résistance de la Coupe Stanley de 1 point jusqu'au niveau de défi désiré.  Pour garder un niveau de stress, il ne devrait rester que 1 ou 2 points à la Coupe Stanley lorsque le joueur détruit le vaisseau.
Les mutants éliminent trop facilement l'équipe du joueur.	Diminuer l'intensité des mutants pour diminuer la fréquence des batailles.  Le joueur devrait perdre au moins un membre de l'équipe pendant le combat. C'est la guerre, après tout.