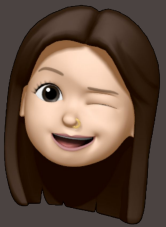


HAI921I Jeux Sérieux, Conception et implémentation du prototype d'un jeu

CHROMATHIEF



Adèle Imparato, Adrien Houle, Arthur Villarroya, Ingo Diab, Yahnis Saint-Val



Plan

CHROMATHIEF

1. Présentation du jeu

4. Menus et introduction

2. Elaboration du
gameplay

5. Démonstration

3. Level design

6. Organisation &
Améliorations



Présentation du jeu

CHROMATHIEF

- jeu d'infiltration et de puzzle
- voleur doit s'infiltrer dans un bâtiment et résoudre les niveaux
- mécanisme de camouflage avec des couleurs
- objectif: voler la combinaison de camouflage (**chromasuit**) au dernier étage



Présentation du jeu

- un niveau =
 - un labyrinthe
 - des murs de couleurs
 - des portes de couleurs
 - des gardes
 - des caméras
- le voleur va devoir passer à travers les portes de couleur afin de changer sa couleur et ne pas se faire repérer par les caméras en passant devant les murs de la même couleur
- il devra en même temps éviter les gardes



Présentation du jeu

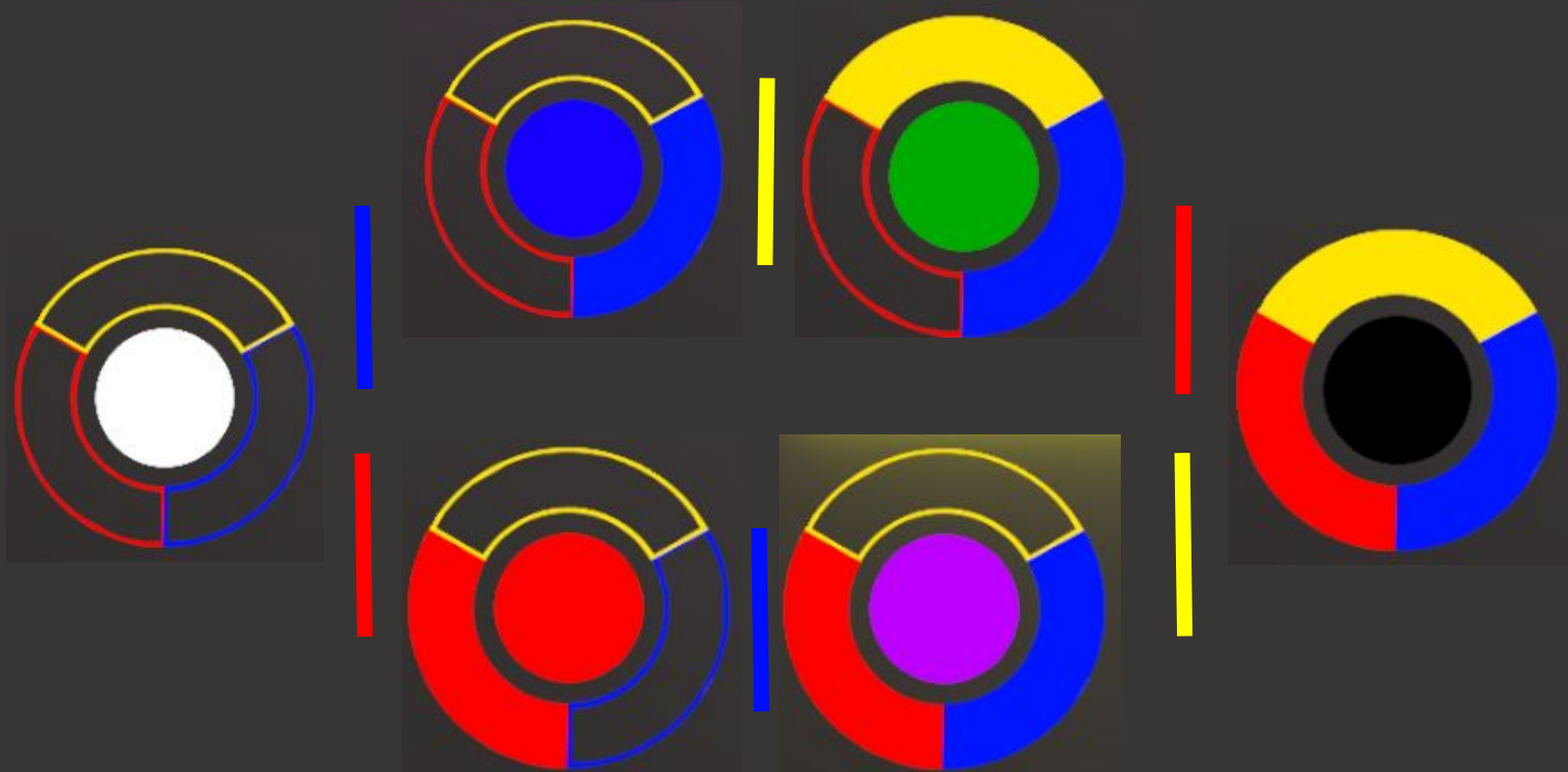
CHROMATHIEF

- actions =
- courir
 - casser des murs
 - ~~voler des objets~~
 - leurrer les gardes
 - traverser les portes
 - ~~résoudre le puzzle~~
 - ~~s'évader~~



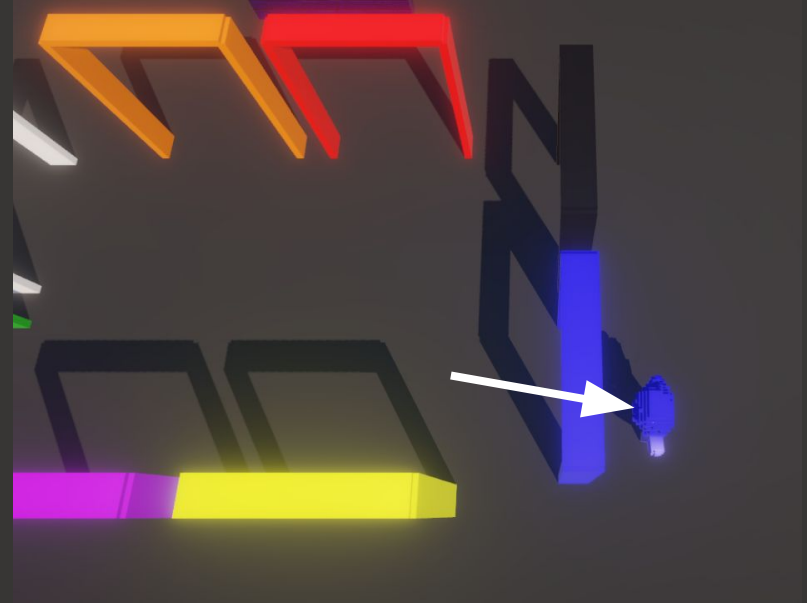
Gameplay : couleurs

CHROMATHIEF



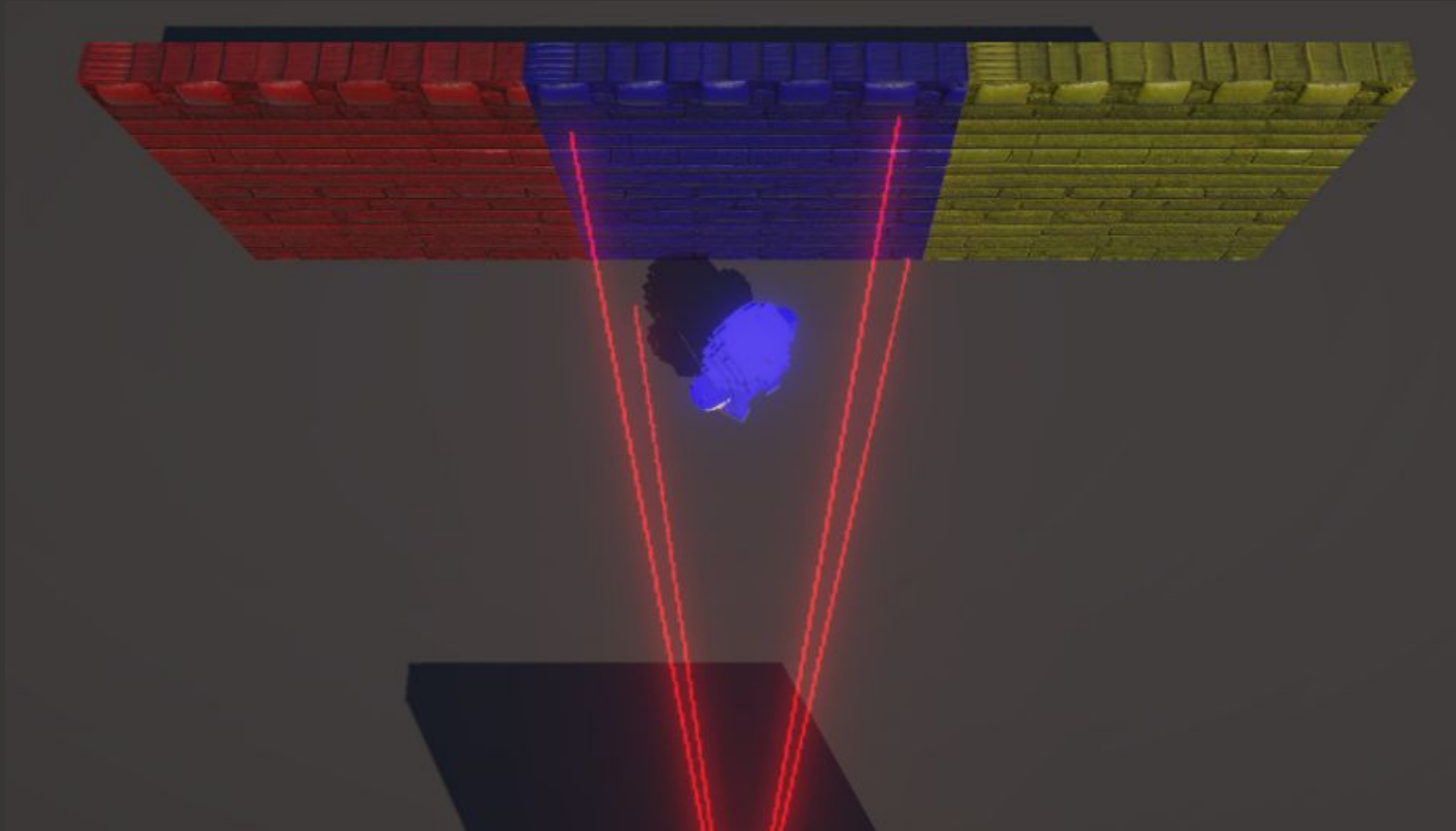
Gameplay : portes

CHROMATHIEF



Gameplay : caméras

CHROMATHIEF



Gameplay : gardes

CHROMATHIEF



Gameplay : contrôleur

CHROMATHIEF

marche



course



Z

Q

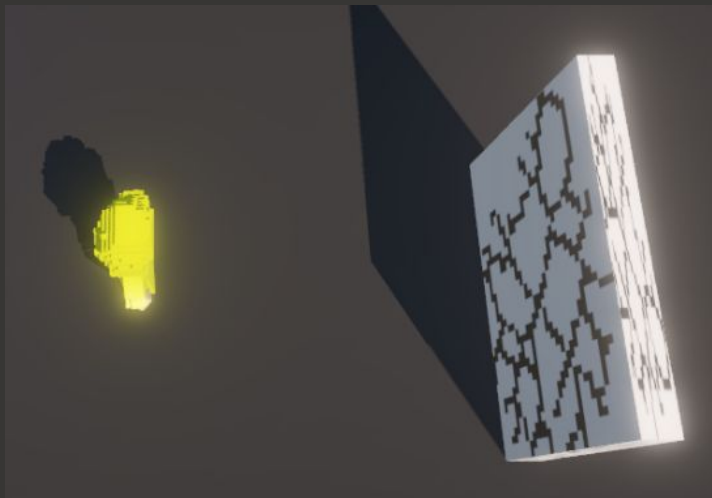
S

D



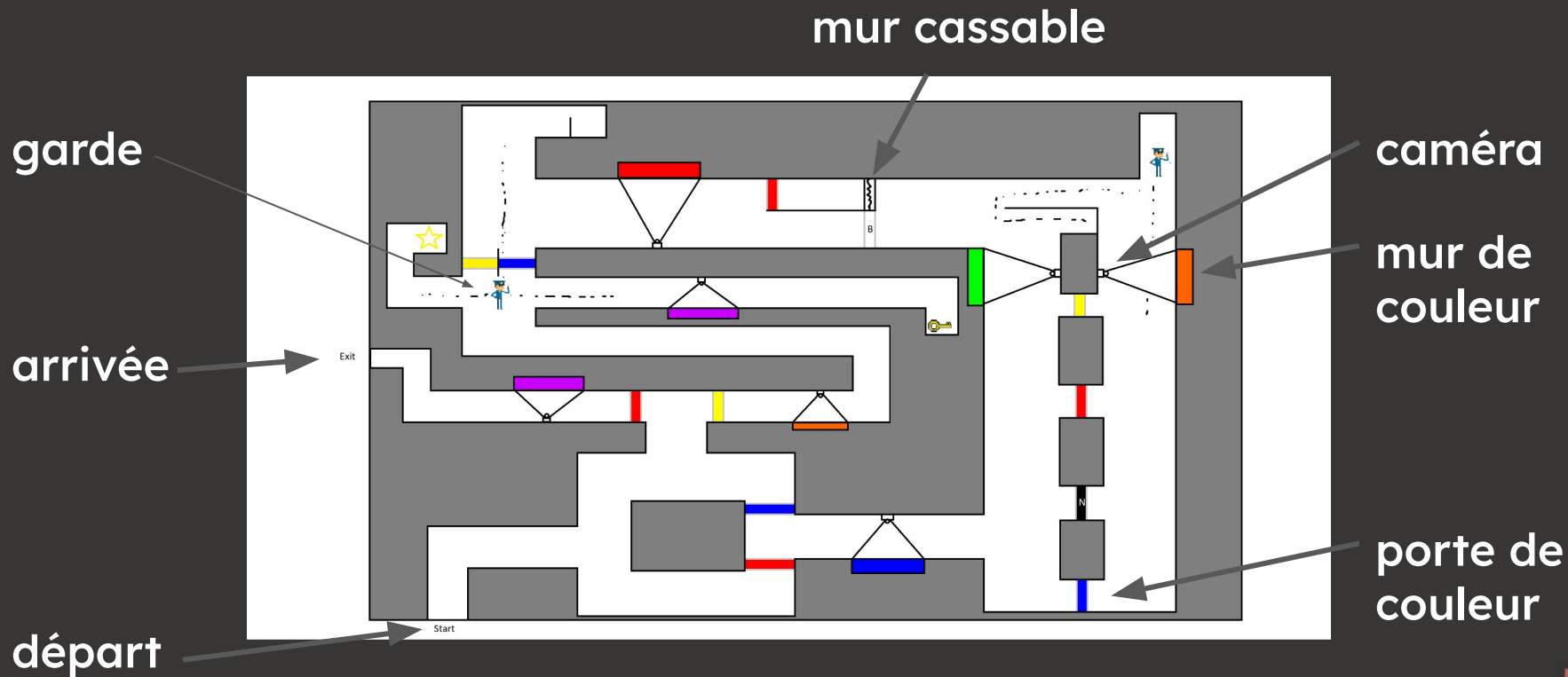
Gameplay : murs cassables

CHROMATHIEF



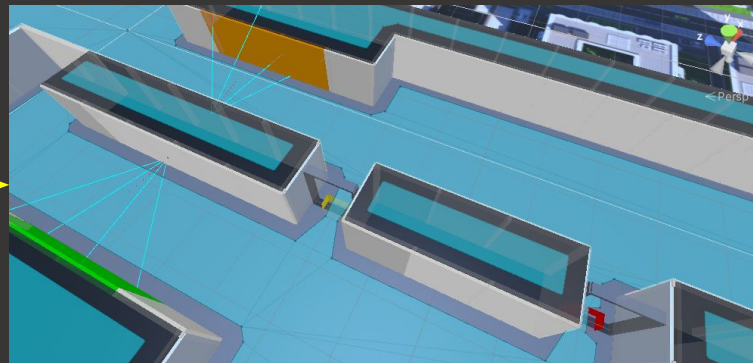
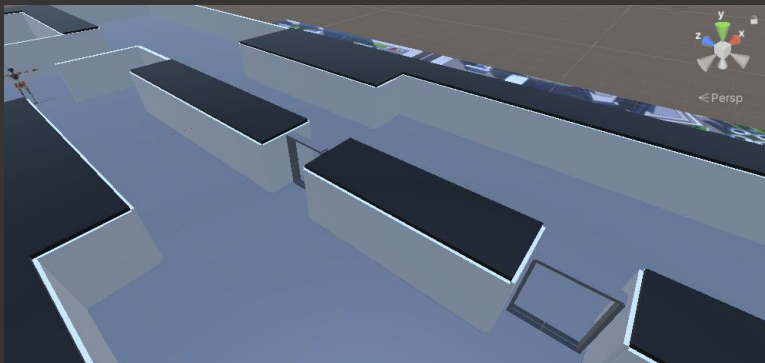
Level design

CHROMATHIEF



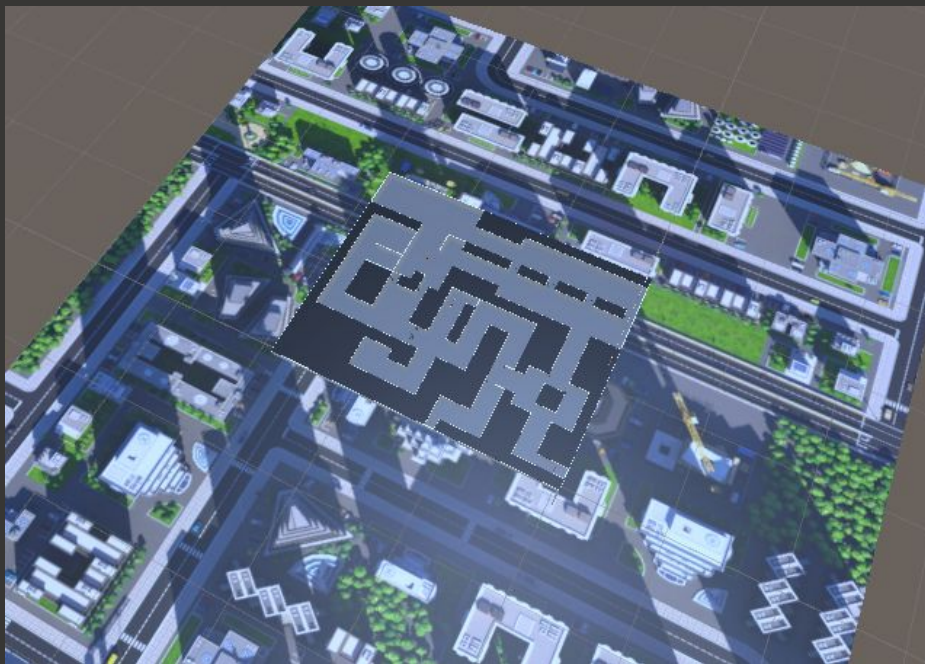
Level design

Création d'un outil utilisant les '**Gizmos**' => permet de voir les couleurs dans l'éditeur



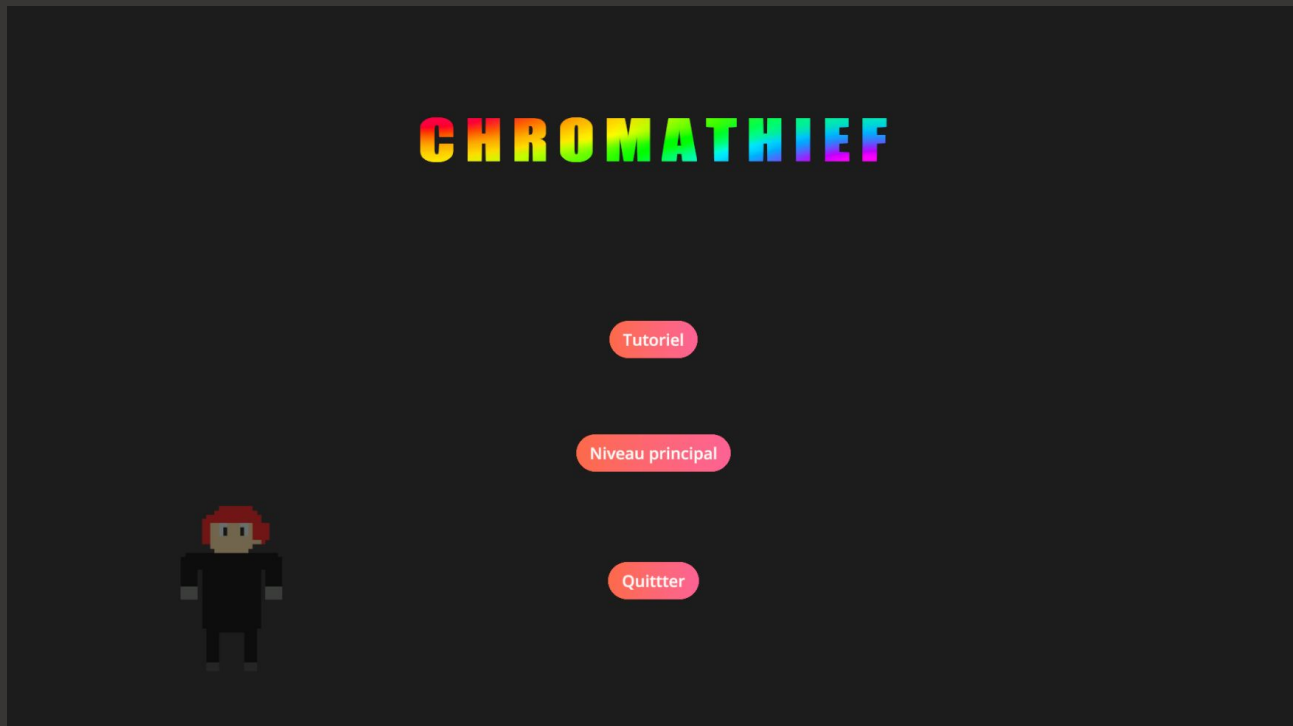
Level design

Utilisation d'une image de décor en lien avec le contexte du jeu



Menus et introduction

CHROMATHIEF



Menus et introduction

CHROMATHIEF



Démonstration

CHROMATHIEF



Organisation

CHROMATHIEF

✓ Tâches - Projet Jeux Sérieux

All tasks ▾ Filter Sort ⚡ 🔍 ... New ▾

⚙	Aa Task name	👤 Assignee
✓	📄 Phase de Conception	A Ac
✓	GDD	I Inq
✓	</> Set up environnement	Y Ya
✓	Maillage joueur	A Ac
✓	Maillage gardes	A Ac
+	📄 Prefabs tiles 📄 OPEN	A Ac
+	Mécanique des couleurs	Y Ya
✓	Contrôle du joueur	Y Ya
✓	Contrôle des caméras	A Ar
✓	HUD	I Inq
✓	Création du niveau (labyrinthe)	A Ac
✓	Comportement des gardes → champ de vision	I Inq
✓	Murs cassables	A Ac
✓	Entrée/Sortie du jeu	Y Ya
✓	Introduction du jeu (contexte, etc.)	A Ac
✓	Déclenchement de l'alarme (quand t'es détecté par un	I Inq
✓	Menu pause	A Ac
✓	Musique et effets audio	A Ac

Click to add below
Option-click to add above

Prefabs tiles

👤 Assignee A Adèle

⚙ Status ● Done

☰ Summary AI Empty

📅 Due Empty

+ Add a property

A Add a comment...

Créer un prefab de tile simple (3D plane 1x1)

Créer des variants de ce prefab (en faisant varier le placement des murs autour du plane)

Press 'space' for AI, '/' for commands...

?



Améliorations

CHROMATHIEF

- Corriger certains bugs
- Améliorations graphiques
- Ajouter des niveaux
- Ajouter une vraie histoire



Merci pour votre attention ! :D

