

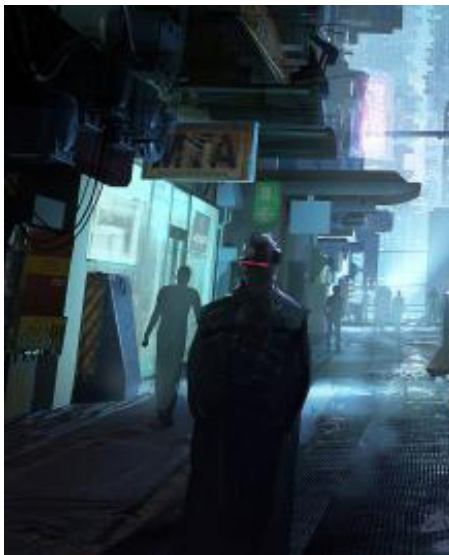
# Workshop VR

## Le sport augmenté

L'univers :

Monde Cyberpunk, avec une anarchie dans le pays.

Le joueur est dans une salle d'entraînement de lancé de haches dans un univers basé sur les néons.



Images trouvées sur  
«ArtStation» :

<https://www.artstation.com/artwork/yW0R3>, Eddie Del Rio

<https://www.artstation.com/artwork/Z5GnBX>, Jonas Roscinas

<https://www.artstation.com/artwork/EV6zy8>, Donglu Yu



Images trouvées sur «Déviantart» :

<https://www.deviantart.com/gulavisual/art/CyberPunk-Ronin-Environment-Design-590226731>

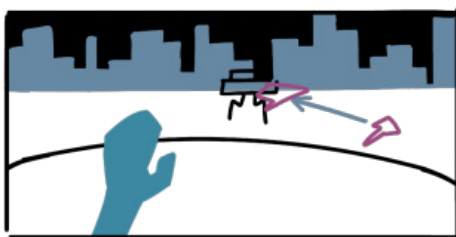
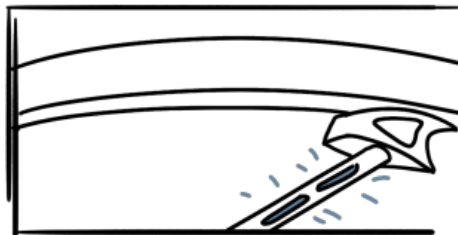
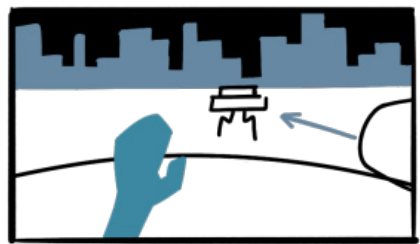
01/ 07

## Concept :

Le sport est du lancé de haches augmentées, par la possibilité d'augmenter la taille de sa hache et de la refaire revenir à l'emplacement d'origine où se situe le joueur. Les "pouvoirs" sont utilisés si le joueur à assez de manaa qui peut récupérer lorsqu'il se repose (il s'assoit sur une chaise) mais attention, il ne pourra pas lancer de hache pendant les pauses qu'il s'octroie.

Il doit détruire le plus de robots possible qui augmentera son score dans un temps imparti. Le but est d'avoir le plus gros score mais parfois les robots peuvent aussi faire baisser le score s'ils atteignent le stand de tir.

## Storyboard :



Le temps de jeu est de 3 minutes.  
Lorsque le joueur s'assoit il ne peut pas tirer et dans la réalité, une chaise est situé à l'arrière du joueur.

- 1) Attraper la hache avec shoulder button main droite
- 2) Lancer la hache avec la main droite
- 3) Gachette main gauche retour de la hache sur le stand
- 4) Le joueur s'assoit pour recharger la manna jusqu'à ce que la hache s'illumine
- 5) Le joueur peut grossir la hache en lançant avec le shoulder button de la main gauche
- 6) Score du joueur dans le temps impartie.

## Gameplay :

La main droite est utilisée pour attrapper et lancer la hache tandis que la main gauche est utilisée pour les pouvoirs (gachet pour faire revenir la hache en sens inverse de son trajet d'origine et le shoulder button pour le grossissement de la hache en vol ou non).



# Inspirations :

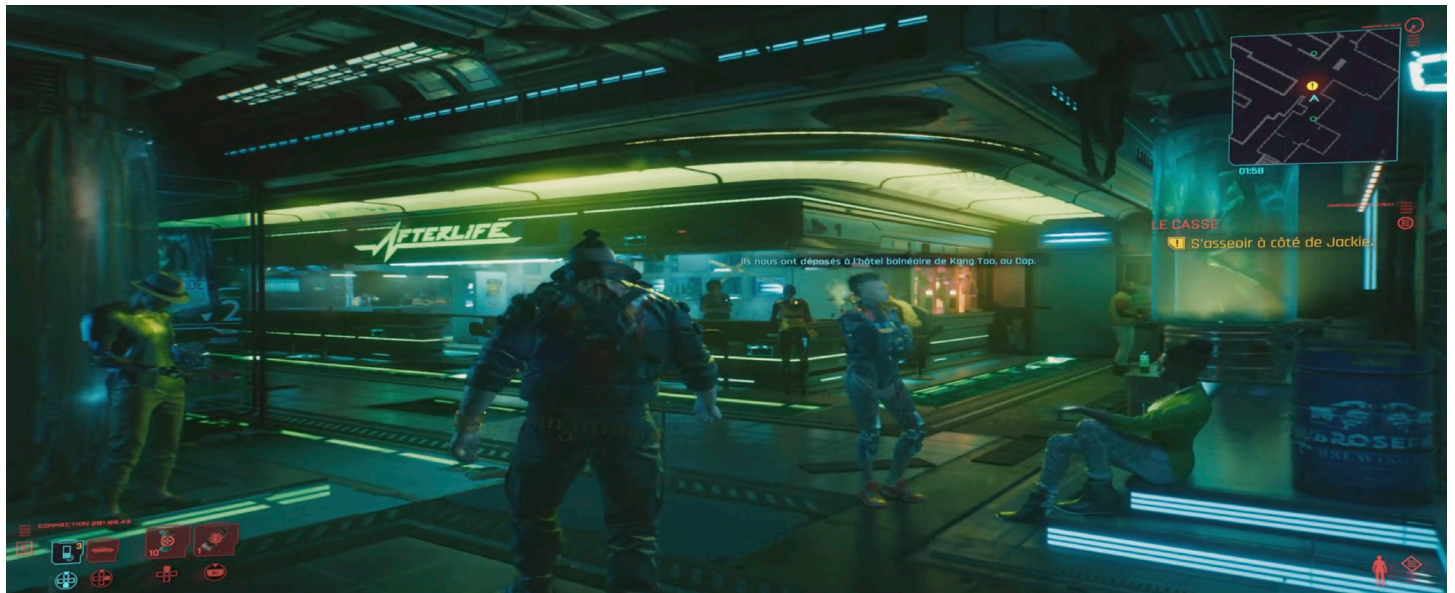
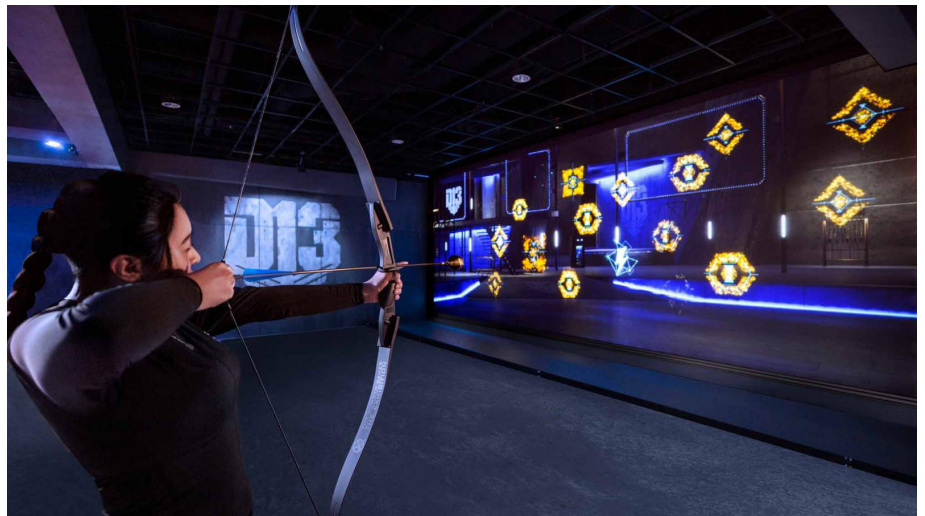


Hache de God of War IV

Image issue de Fly studio, un studio de jeu reprennant la mécanique d'entrainement dans Hunger Game

Inspiration de la hache dans God of War IV.  
Même mécanique, la hache est renvoyé dans les mains du personnage mais automatiquement après avoir touché la cible.

Inspiration d'un stand d'entrainement pour un sport d'angeureux dans Hunger Games. Dans le cas présent, le sport n'est pas augmenté mais l'environnement de l'entrainement rend le sport augmenté dans le film.

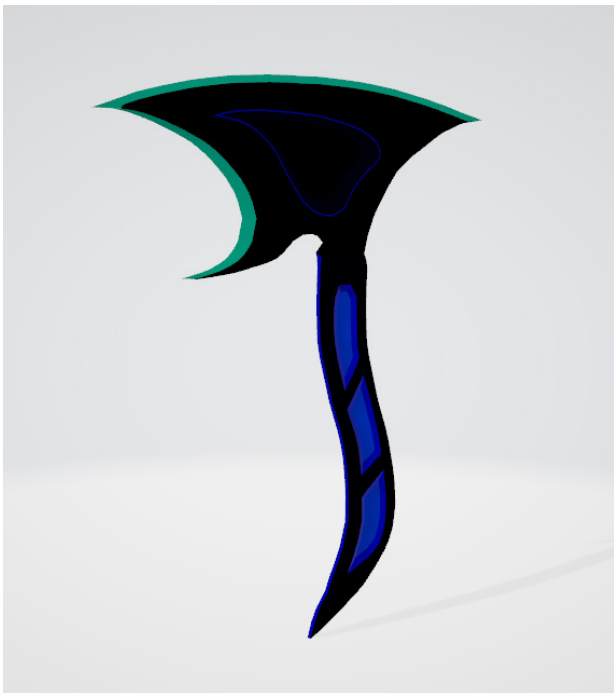


Inspiration graphique du Stand de tire à partir d'un bar dans le jeu CyberPunk.

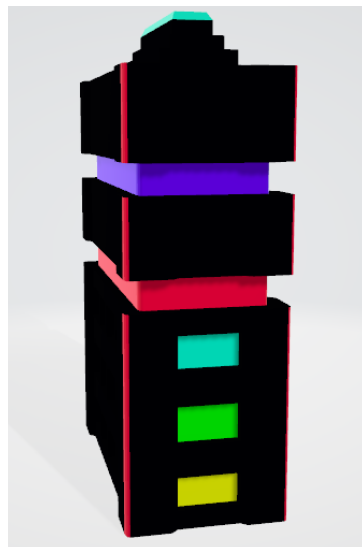
L'utilisation n'est pas la même mais graphiquement nous souhaitons un stand s'apparantant à un bar futuriste punk.

## Assets :

### La hache :



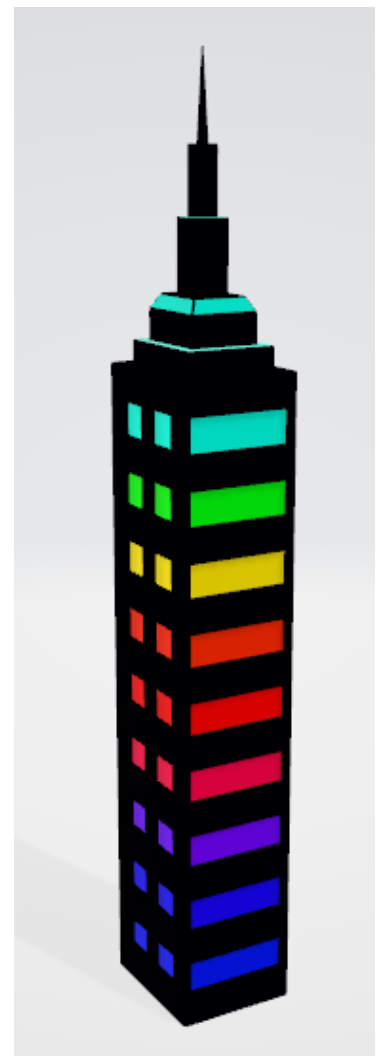
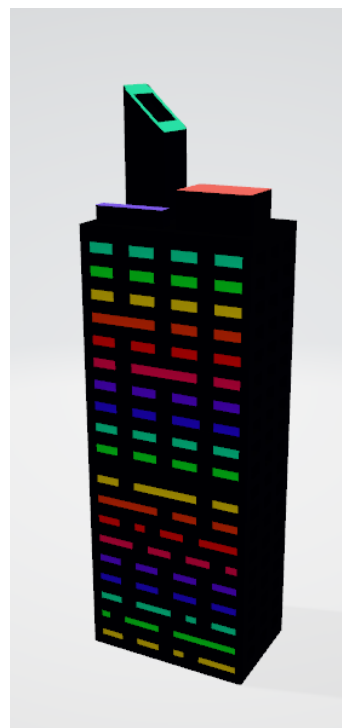
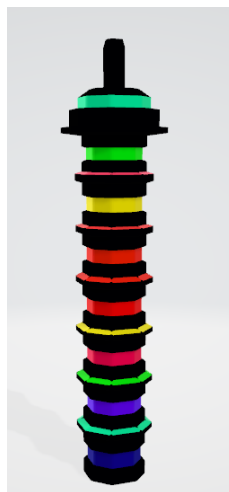
### Accessoires décors :

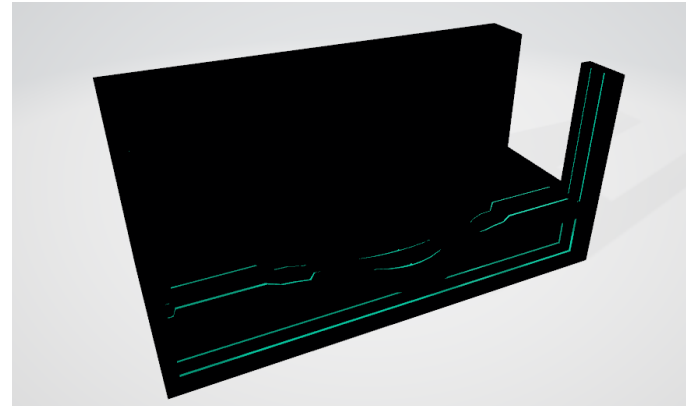
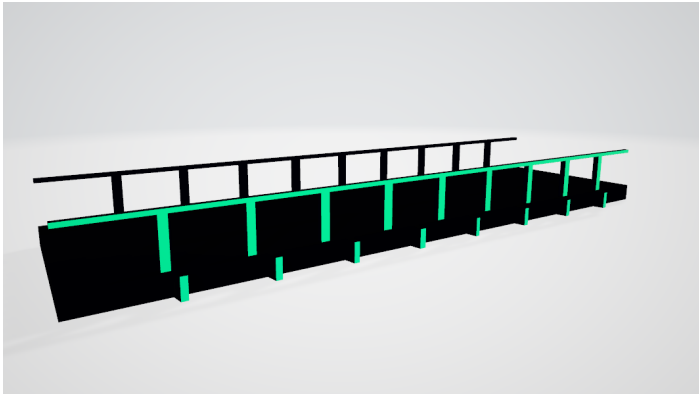


Les bâtiments font servir à compléter les décors et donner un effet de perspective dans la scène.

La couleur et les formes avengardistes des bâtiment rappel l'univer cyber punk.

Beaucoup de couleurs formant les couleurs d'un arc en ciel.



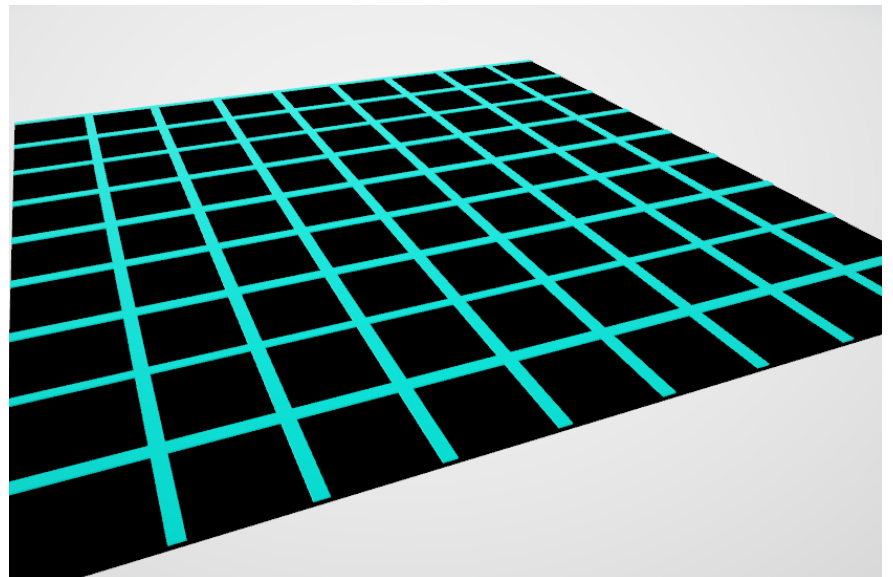


Stand d'entrainement où se situe le joueur pour tirer les haches.



Pont et lampadaire dans la scène à un usage uniquement graphique.

Sol



Le robot ::



Les robots sont des ennemies dans le jeu.

Une animation idle et de marche ont été faite pour créer de l'immersion



Logo :



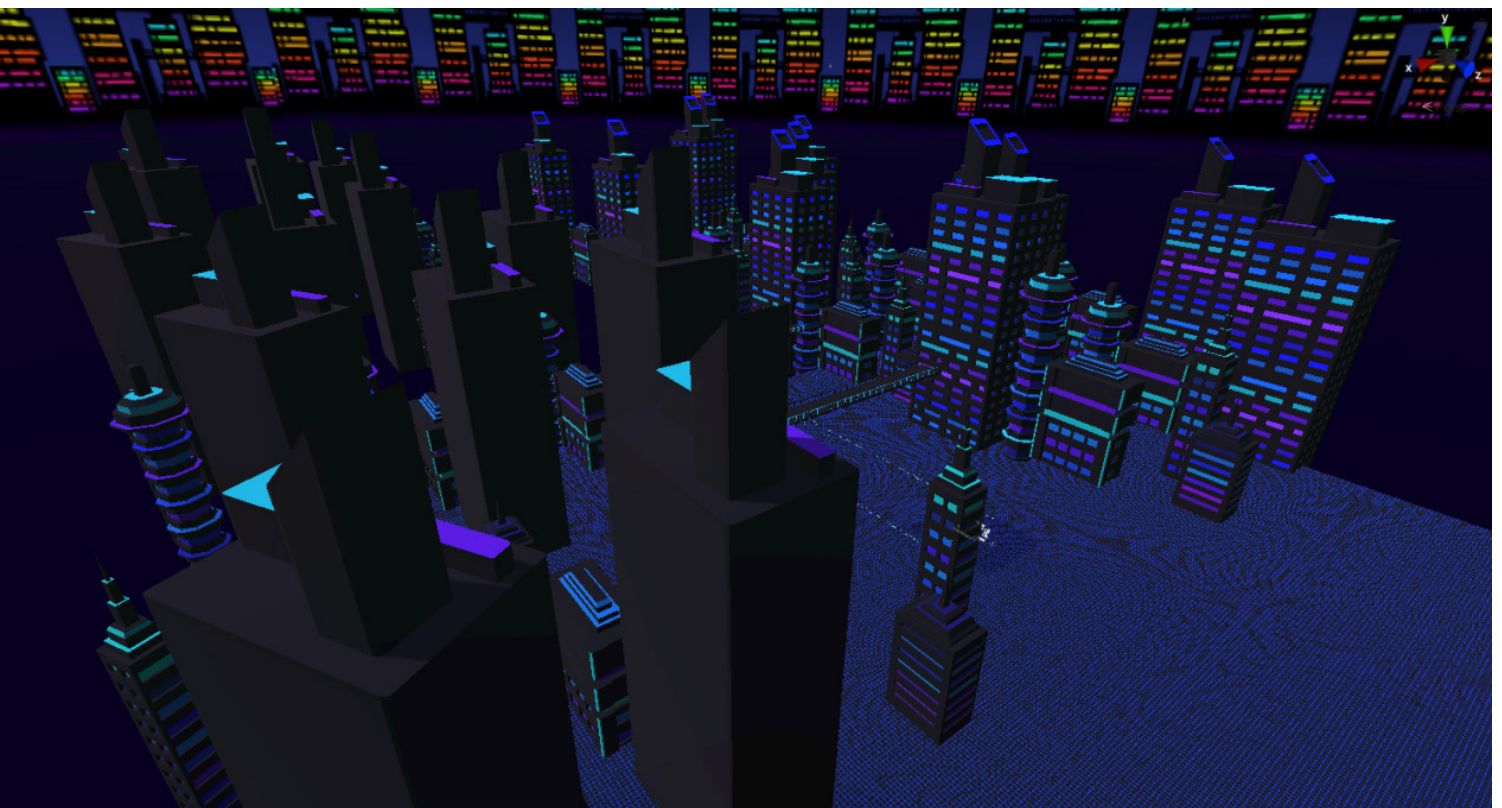
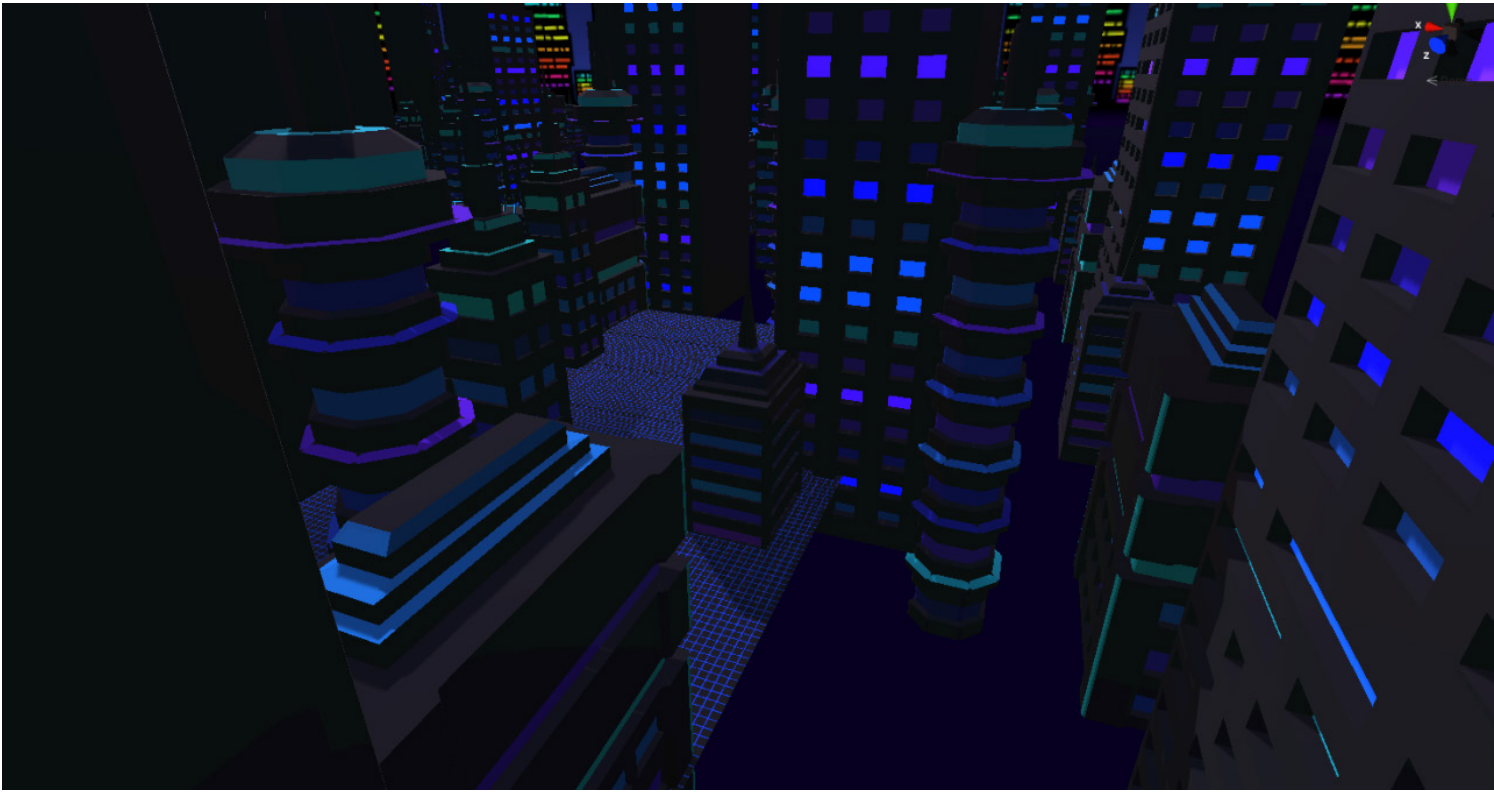
Affiches / Accessoires :



Affiches dans le  
décors.

Inspiré d'affiches  
existantes pour  
certaines.

Scène finale :



Scène globale avec tout les assets et le décors mise en place.

Chaïnèze D'ALMEIDA, Loïc EDOH, Romain LALITCH et Flore QUITTET