

GAME DESIGN

Iris MATON
Erwan MOURNIER

GAME ART

Valentin SHULZ
Elise MOSSER
Fanny RIVET



WORKSHOP UNREAL

GD/GAZ 2024

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DU PROJET

Koncept

Direction Artistik

PERSONNAGES

Damienne

CRS

NPCs

DÉCOR

Bâtiments

Objets destruktibles

Autres assets

GAMEPLAY

3C

But du jeu

Intentions

Difficultés de production

FX

Feedback de hit

Réactions

UX/UI

Menus

In Game

End of game

PRÉSENTATION DU PROJET

KONCEPT

“Projet Kaos” est un **plateformer** 3D qui se joue en **solo** sur **PC**. On y incarne une jeune **punk** nommée Damienne qui est en pleine manifestation dans la ville de Monosaucisse suite à un scandale politique. Malheureusement, on se fait séparer de notre groupe d'amis punks par des **CRS** qui veulent nous mettre en garde à vue, il faut donc **leur échapper**. Pour ça, Damienne s'est préparé une bonne quantité de **cocktails Molotov que l'on va pouvoir utiliser pour faire exploser les obstacles sur notre passage et fuir les policiers à nos trousses**. Le but est de retrouver notre groupe sans se faire attraper.



PRÉSENTATION DU PROJET

DIRECTION ARTISTIK

Pour rentrer dans l'**esthétique chaotique et punk** du jeu, nous avons décidé de donner un rendu très "**sale**" voir "**cafouillis**" à nos assets en nous inspirants de **tags**, **graffitis**, et résultats de combats de peinture avec des CRS. Le jeu est en **lowpoly** afin de se concentrer sur l'ambiance et le gameplay.

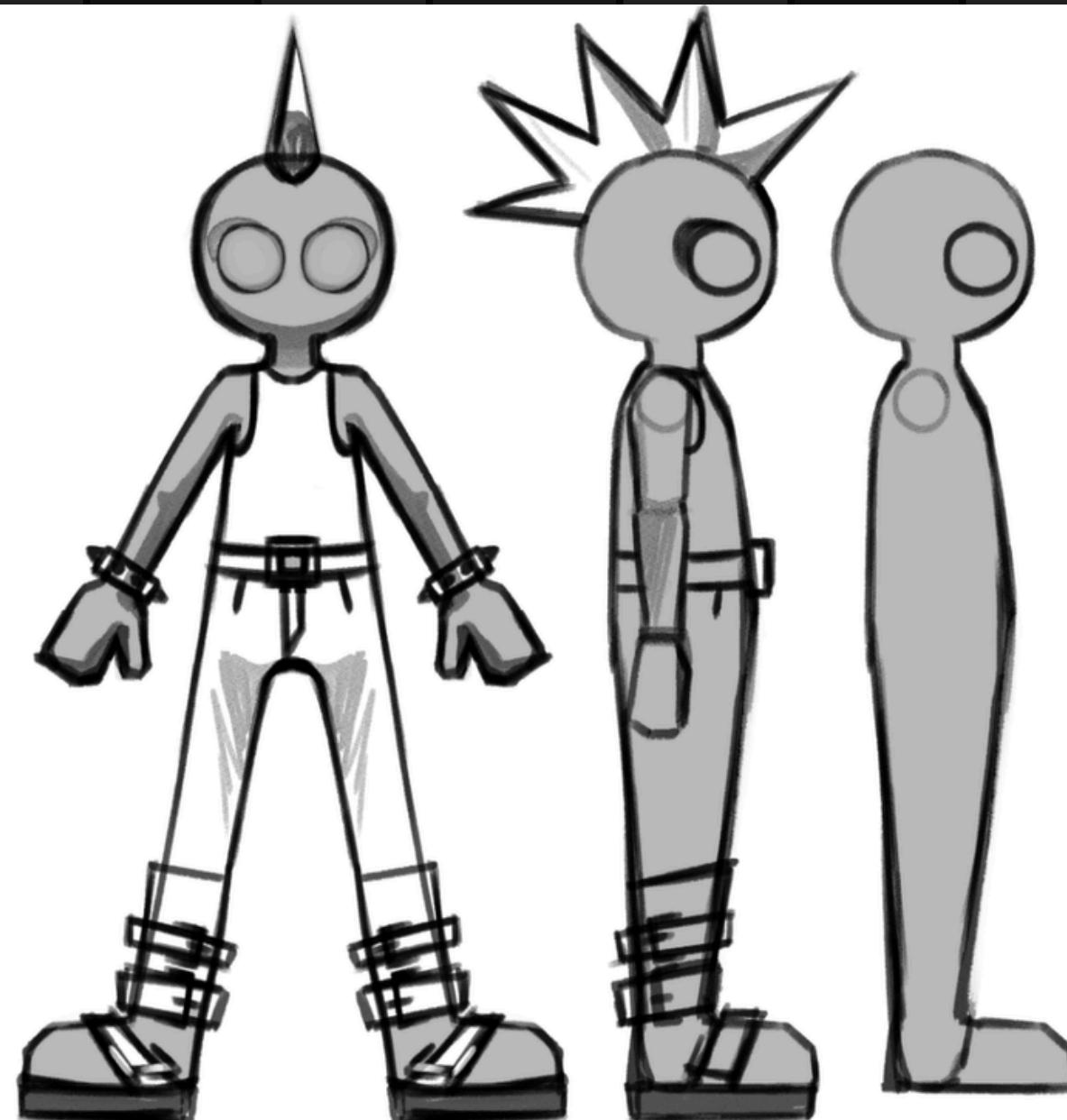


GAMEPLAY

LES 3C

“Projet Kaos” est un **platformer en vue à la troisième personne**. On y incarne un personnage qui peut **sauter**, se déplacer dans un environnement à 360 degrés et lancer des cocktails Molotov. Ces explosifs ont un **impact sur le terrain**, le détruisant et le modifiant ainsi. Ils permettent aussi de **créer des impulsions** nous permettant d'être propulsés dans la direction opposée à l'explosion provoquée.

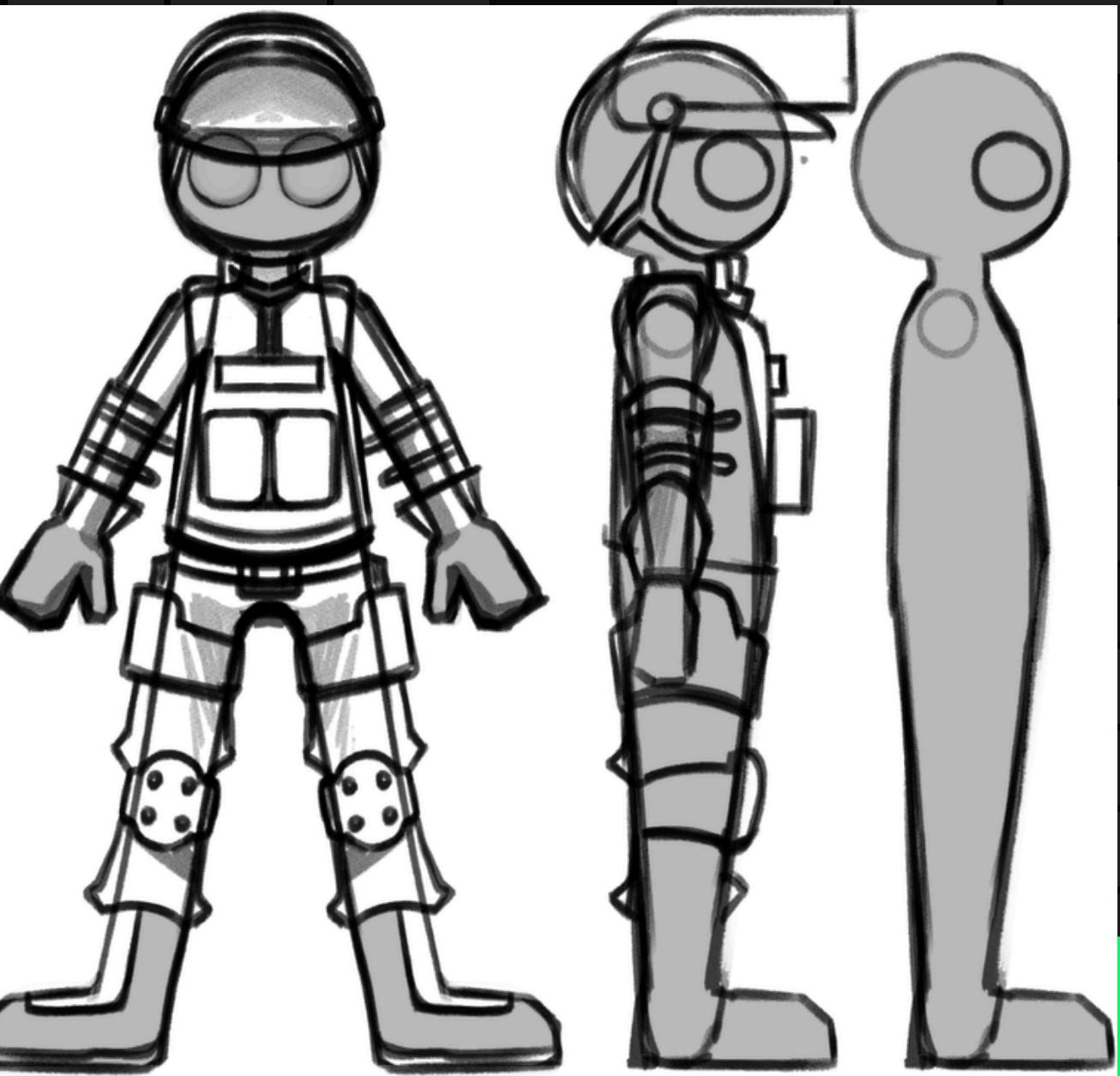
Le jeu se joue au **clavier pour les déplacement** et à la **souris pour lancer les projectiles** et viser.



GAMEPLAY

BUT DU JEU

L'objectif est assez simple : **fuir les zones de manifestations en étant poursuivi par la police**. Il faut suivre les niveaux en franchissant les obstacles en les détruisant ou en réussissant à les contourner. On possède **trois vies** ; chaque fois qu'un CRS nous touche, on en perd une jusqu'à ce qu'on soit "appréhendé". **Les CRS sont une force inarrêtable qui trouveront toujours un moyen de nous atteindre.** Il va falloir trouver des moyens de les semer en jouant avec l'environnement. Leur **IA repère le joueur à partir d'une certaine distance** et enlève une vie au contact.



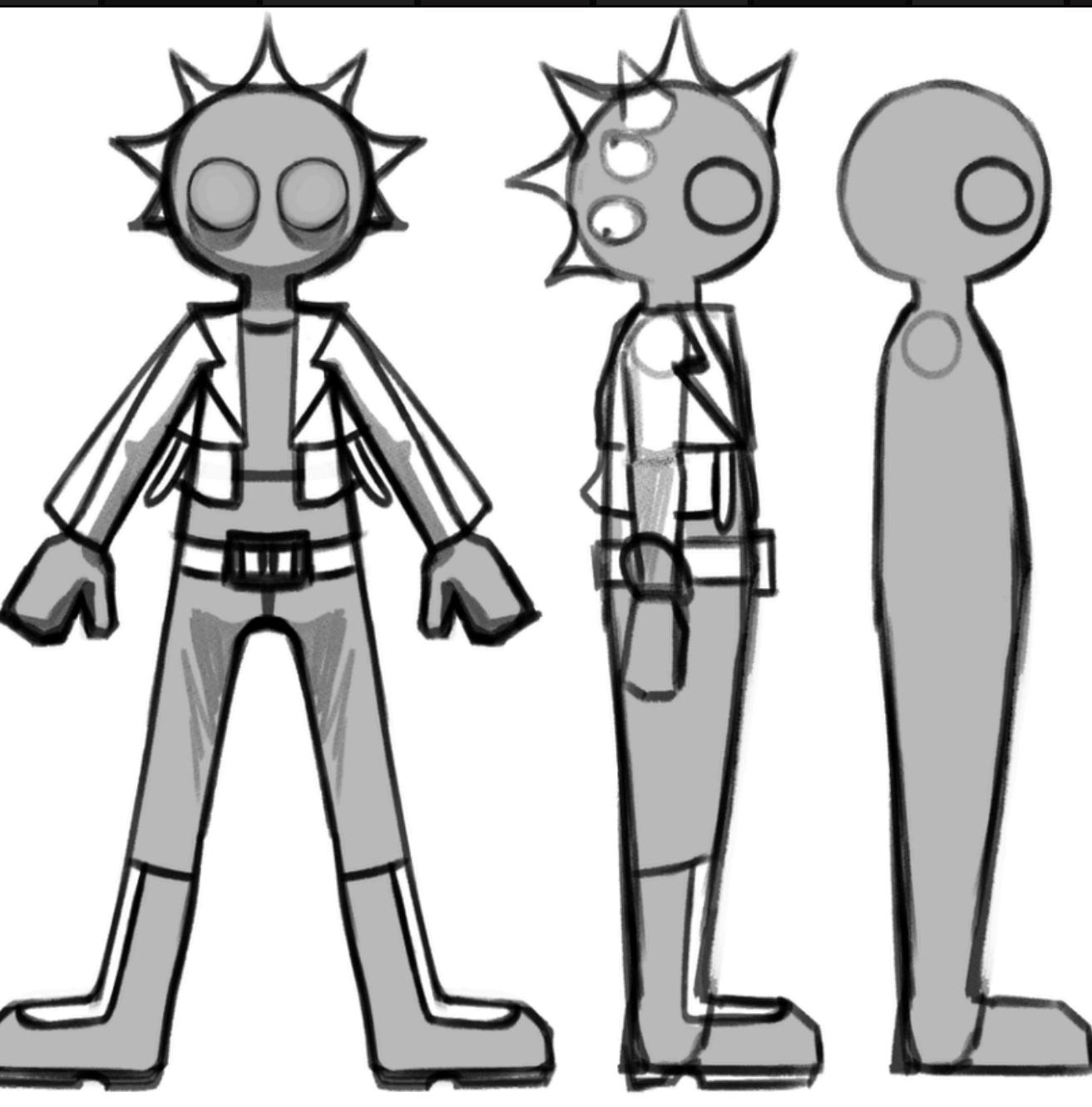
GAMEPLAY

INTENTIONS

Le but de ce jeu est d'être une sorte de **bac à sable de démolition**. Un environnement qui semble factice et que l'on peut détruire tout en jouant avec la physique de ce qui nous entoure. L'**interaction entre le joueur et ce qui l'entoure est la clé de l'amusement procuré par ce projet**.

Nous utilisons le **module "Chaos"** d'Unreal pour pouvoir créer des situations comiques et absurdes.

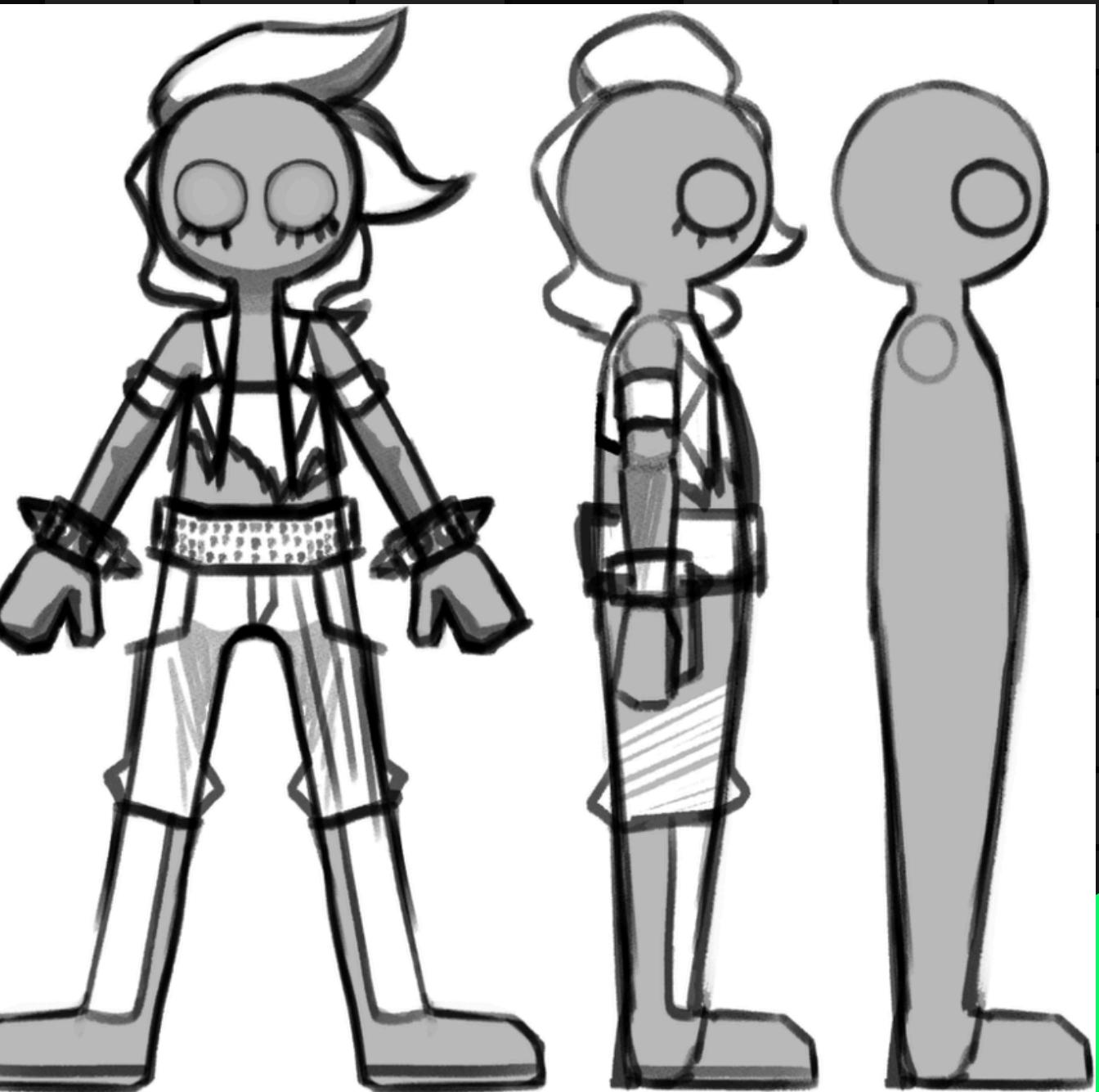
C'est aussi un **jeu engagé**, dans lequel on incarne une partie de la population qui a besoin de s'exprimer dans un contexte qui ne le permet pas. D'où l'imagerie punk et manifestante qui s'en dégage. C'est un peu le jeu du chat et de la souris politisé.



PRODUCTION

DIFFICULTÉ DE PRODUCTION

Apprendre la **pipeline de travail en commun sur Unreal** a été notre plus grand défi. C'est ce qui, malheureusement, a **rendu l'intégration finale, que ce soit des assets ou des mécaniques, laborieuse.** Les diapositives suivantes montrent la **production qui aurait dû être dans le jeu à terme** et qui a été réalisée par le pôle game art de notre équipe. Ce workshop nous a donné l'occasion de travailler sur un projet qui nous a beaucoup plu à produire, malgré le résultat final qui ne reflète pas nos ambitions originnelles.



PERSONNAGES

DAMIENNE



Notre protagoniste avait besoin d'un design flashy qui se détache des autres, d'où les cheveux roses.

PERSONNAGES

CRS



En tant qu'ennemis, les CRS devaient aussi sortir du lot, d'où leur silhouette plus travaillée.

PERSONNAGES

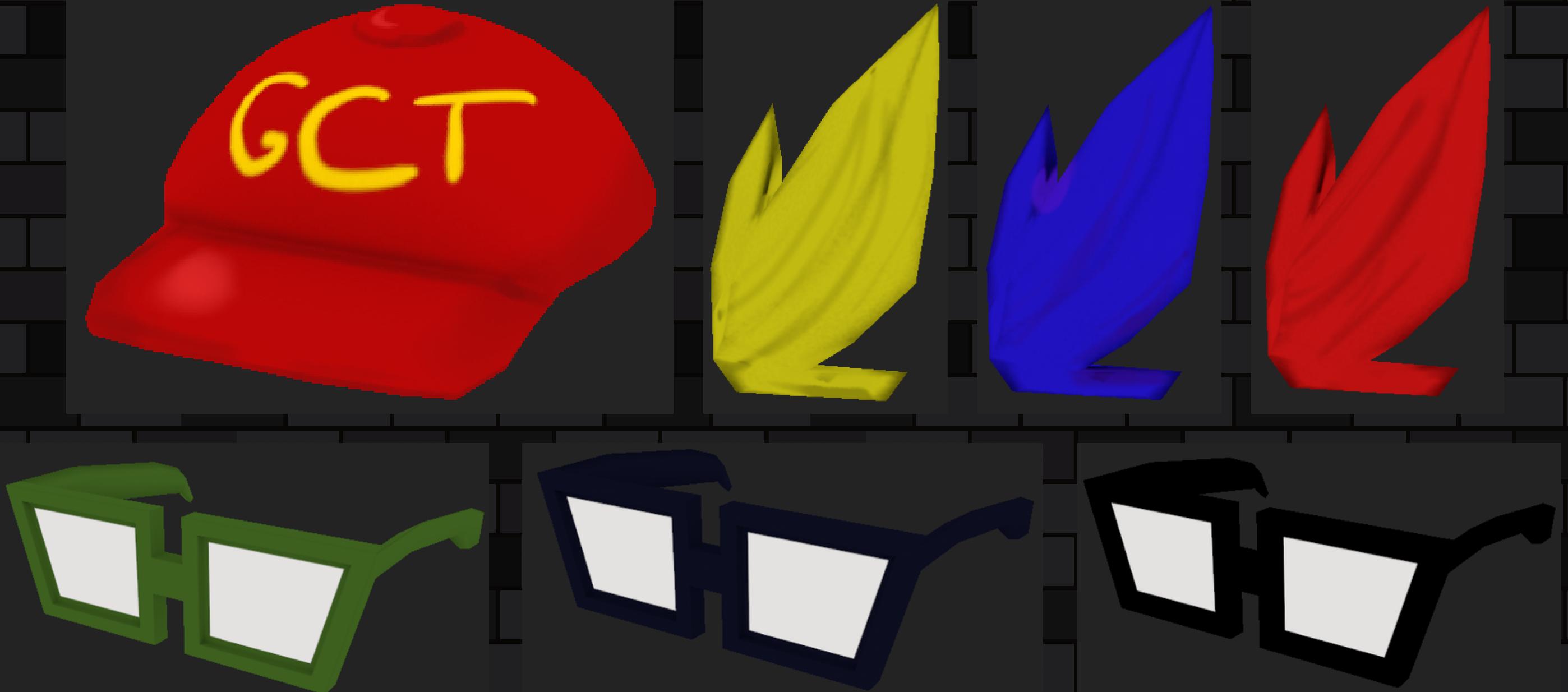
PUNK I



Les amis de Damienne ont un design plus travaillé et spécial.

PERSONNAGES

NPCs



Les NPC ont été réalisés de façon modulaire afin de faciliter la production de designs variés rapidement.

PERSONNAGES

NPCs



Les NPC ont été réalisés de façon modulaire afin de faciliter la production de designs variés rapidement.

PERSONNAGES

NPCs



Les NPC ont été réalisés de façon modulaire afin de faciliter la production de designs variés rapidement.

PERSONNAGES

NPCs



Les NPC ont été réalisés de façon modulaire afin de faciliter la production de designs variés rapidement.