

# PROJET UNREAL FUSION

## WORKSHOP

### INTERVENANT·E·S:

- Allan GUIS
- Laurent DESSART
- Léo VALENTIN
- Tristan CARABAL
- Guillaume BENOIT

**EXERCICE DONNÉ LE :** 16/10/2023

**DATE DE RENDU :** 09/11/2023

**Durée de l'exercice :** 108 heures

**DATE DU JURY :** 10/11/2023

### ÉNONCÉ DE L'EXERCICE :

Votre objectif est de créer une **VERTICAL SLICE** d'un jeu sur une période de 4 semaines, en équipe de game designers, game artistes & un gestionnaire de production.

Ce jeu doit être **compréhensible** et **intéressant à jouer** par quelqu'un qui découvre le jeu sans plus d'informations, et fournir une (ou plusieurs) séquence(s) de quelques minutes qui représente l'expérience de jeu voulue (que ce soit sur le feeling, la qualité visuelle, la richesse du jeu, etc..).

La contrainte pour le type de jeu demandé est **d'imaginer que l'équipe de développement d'un jeu iconique récupère une licence vidéoludique totalement différente pour se l'approprier à sa façon.**

*Exemple : L'équipe de XCOM récupère la licence Marvel. Marvel's Midnight Suns garde la base design d'un tactical RPG à la XCOM, mais change complètement d'univers visuel et narratif et adapte ses mécaniques de jeu pour les adapter aux superhéros*

Le jeu est réalisé sous le moteur du jeu **UE 5**.



Style de jeu (Gameplay)	Licence (Direction Artistique)
A Plague Tale Requiem	Stray
Calisto Protocol	Life Is Strange
Elden Ring	Bioshock Infinite
Tunic	Ghost of Tsushima
Ghostwire Tokyo	Luigi's Mansion 3
Cult of the Lamb	Weird West
Ratchet & Clank Rift Apart	Lost in Random

**!!\ Attention /\ !!**

- **Chaque équipe** prend un Style de Jeu & une Licence, **différent** de ceux déjà choisis par les autres équipes.
- Le **combo Ratchet & Clank** et **Stray** est **interdit** !

## PIECES A FOURNIR ET FORMAT DE RENDU :

NAS:

DEUXIEME ANNEES\01\_WORKSHOPS\WS\_Combo\_Unreal

Avec un dossier racine par groupe :

GroupeXX\_NomProjet

Fichiers cette nomenclature :

GroupeXX\_NomProjet\_TypeDocument

Les documents sont tous au format pdf

La vidéo au format .mp4 / .avi / .mov / .mkv

Les screenshots au format .jpg / .png



Contenant :

- **Game Design Document** abouti & formalisé incluant :
  - Un **pitch** avec références de jeux vidéo ou autres (comme vu en cours)
  - Une **illustration de votre pitch** (cf. intervention Photoshop)
  - Une **fiche signalétique** de votre jeu (*informations générales*) : Genre, cible etc...
  - Un **synopsis**
  - L'**univers** de votre jeu (monde, factions, géopolitiques, etc.)
  - Vos intentions de **réalisation** (valeurs, intentions, propos, sujet(s), thèmes, design)
  - La **boucle de jeu** principale du projet, avec **fonctions économiques**
  - Vos **features** / mécaniques de jeu expliquées indépendamment avec
    - *Informations textuelles importantes*
    - *Feature loop*
    - *Images de jeux références ou Screenshots de votre prototype*
  - Un **mockup** de votre ingame avec la GUI imaginée
    - *La GUI doit aussi se retrouver dans votre build de prototype*
  - L'**ergonomie** (manette et clavier)
  - Le **challenge** dans votre jeu et sa gestion : quels éléments, quels réglages, etc.
  - Des **annexes** incluant :
    - **Informations / Tableaux** sur les **Game elements** : ex : ennemis, etc.
    - **Persona** du projet ;
      - *Marczewski & Octalysis à part en annexes*
    - {Uniquement Nouvelle Version du} **Gameplay Pillars** ;
    - {Uniquement Nouvelle Version du} **What is not** ;
    - **Concept Map**
    - **Références** diverses (30 jeux dont 15 retros et au moins 5 de société, 15 autres arts)
    - **Méthodologie LD** : sketches, room diagram, molecule diagram, moodboard, etc.
    - (Optionnel) Annexes documents GD : ex : 3C, MDA Augmented, etc.
- **Level Design** Document
  - 1 par Level Designer et **par niveau**
- (Selon le projet & Equipiers) **Quest Design** Document ou **Narrative Design** Document
  - **QDD** : cf. cours Narrative Design de Raquel DE MIRANDA
  - **NDD** : cf. cours Narrative + Game Analysis (Dramatic Eléments) + cours de Scénario
    - Fiche de Personnages
    - Histoire du Jeu [complète]
    - (Optionnelle) Structure Narrative
    - « Worldbuilding » → Lore & Backstory
    - Premise
    - Emotional Arc



Contenant aussi :

- **Art Design** Document
  - Outils de développement graphiques
  - Formats, Spécificités & Metrics des éléments produits
  - Pipeline de Production
  - Moodboards

*Document servant à définir la direction artistique de votre projet. Il reprend chaque élément important de votre jeux (Colorimétrie, lighting, ambiance, texturing, traitement 3D, Animation, végétation, bâtiments, objets importants, personnages, ennemies etc....). Et via des moodboard, références, concept, explication et schéma, le document donne une direction claire aux artistes pour arriver au résultat voulu. Le document est à utiliser et améliorer tout au long de la production.*

- Document de **Gestion de Production**
  - Planning Macro
    - Découpage par phase du projet
    - Découpage de la phase production
    - Définition des objectifs macro
  - Planning Micro
    - Découpage des tâches par sprint par personnes
    - Définitions des objectifs micro
  - Burnchartdown à la semaine donc x4
  - Dashboard
    - Général
    - Par personne
- Support de **présentation** pour le Jury
- Une **vidéo** de backup du **gameplay**
- Des **screenshots** de **travail** (GA, GD & PROD)
  - Prototype réalisé (ingame) mettant en scène les POIS, les ambiances et les scènes {au nombre de ~12}
  - Travail dans l'outil (moteur de jeu) mettant en scène le blocking LD, le scripting dont nodal {au nombre de ~12}
  - Travail mettant en scène la combinaison Outil / Moteur / Documentation-Ressources {au nombre de ~12}
- La **vertical slice** : 2 éléments :
  - Le projet zipé
  - Le build zipé



## BAREME D'ÉVALUATION :

Notation de groupe à l'occasion du jury sur les niveaux des étudiant.e.s vis-à-vis des éléments suivants :

- **Présentation :**
  - o Oral (équipe) /20
  - o Visuel (documentation) /20
  
- **Prototype :**
  - o Game Design /20
  - o Game Art /20
  - o Finition (QA) /20

**Le groupe est noté uniquement si tous éléments sont rendus !**

**/!\ Attention /\!**

Le présentiel et le comportement de l'étudiant.e pendant le workshop est pris en compte lors de l'attribution de la note individuelle.

Les **retards**, **départs anticipés** et surtout les **absences injustifiées** sont autant de **pénalités** sur la note.



## CONSEIL :

- Ne voyez pas trop grand : **tout doit être graphé !!**
- N' imaginez pas la suite concentrez-vous sur votre Vertical Slice
- Choisissez un maximum en fonction des talents dans votre groupe

### CONSEIL IMPORTANT

- Ne proposez pas un simple reskin, une vraie fusion est demandée n'hésitez pas à adapter le gameplay tout en gardant l'essence du dit jeu. Exemple Animatrix et Star Wars : Fusion
- Il vaut mieux prendre 2 jours à faire les concepts/designs/liste de tâches plutôt que tout faire au fil du temps et passez le workshop à se demander ce qu'il faut faire

## REFERENCES :

- Game makers toolkit : [LIEN GMT](#)
- Animatrix : [LIEN YT1](#)
- Warhammer 40K 80's style: [LIEN YT2](#)
- Harry potter par Wes Anderson: [LIEN YT3](#)

