



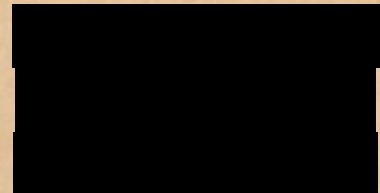
Li
&
Yok's

DELIVERY SERVICE

OVERVIEW

I

17 sprints d'une semaine
3 membres



1 aide extérieur
-3D character high-poly réalisé par Alexandre Iacono

Li & Yok est un jeu coopératif à deux joueurs en caméra première personne et en écran splitté. Les joueurs incarnent des jumeaux qui doivent récolter des ressources, préparer des potions et les livrer à des villageois.

Plus les potions sont livrées rapidement, plus grande est la récompense !





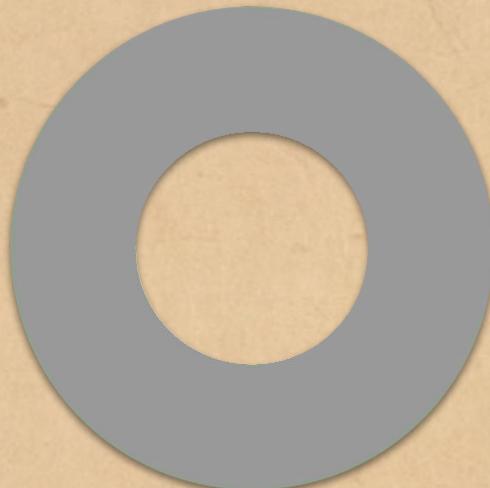


Jeu Complet

Multijoueur : 2 joueurs en local et en ligne

Durée : 8 heures (60 niveaux)

Plateformes : Switch / PC / PS / XBOX

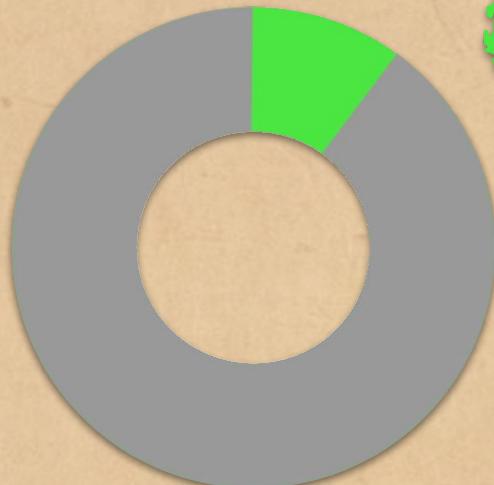


Jeu Complet

Multijoueur : 2 joueurs en local et en ligne

Durée : 8 heures (60 niveaux)

Plateformes : Switch / PC / PS / XBOX



Vertical Slice

Multijoueur : 2 joueurs en **local**

Durée : **45 minutes** (6 niveaux)

Plateformes : **PC**

Overcooked - We were here together - It takes two



Audience visées

Notre jeu ? Fun !
Notre public ? Casual !



Mais nous pensons évidemment aussi à notre public plus core gamer avec du contenu exclusif, des achievements et des récompenses afin de récompenser nos joueurs les plus acharnés.

Leur rêve est de participer au Tournois Royal de l'Ornithorynque Argenté et de devenir les apothicaires du roi.

Afin d'y parvenir, ils doivent parfaire leurs connaissances et améliorer leurs réputations dans le pays.

1er chapitre



3eme chapitre



Chapitre final



VISUALS

II

Jasmine Habezai-fekri - Village français et italien - Silke van Der Smissen - Howl's Moving castle



Market Entrance



Jasmine Habezai-fekri





Proportion réaliste

Sculpt Stylisé

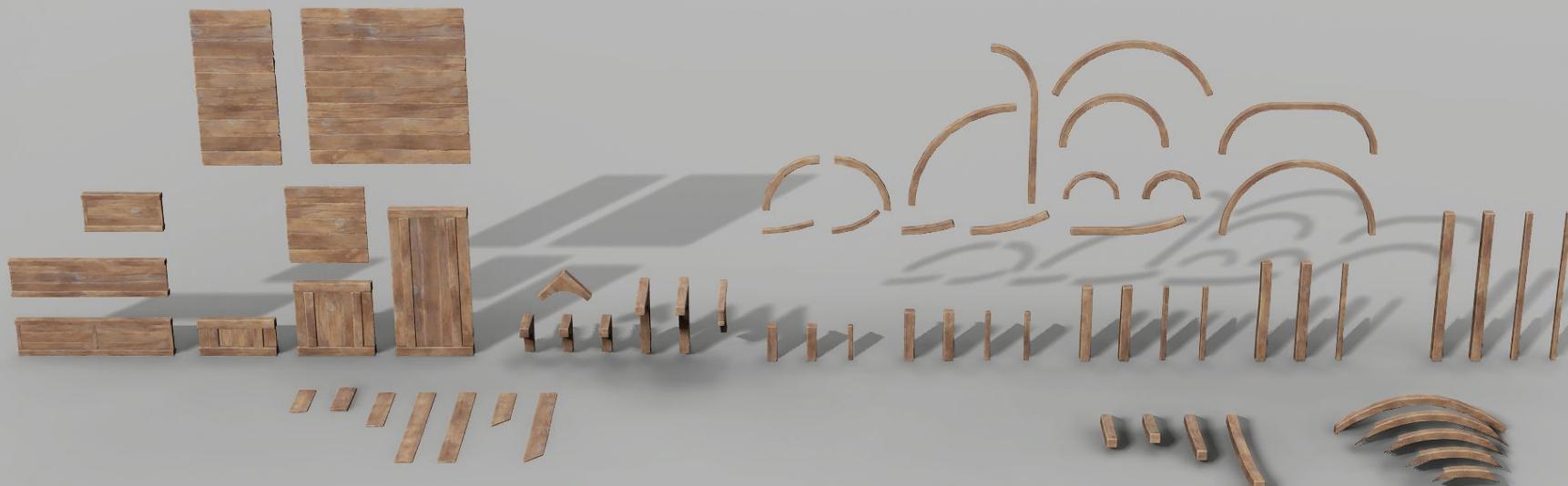
Présence de beaucoup de couleurs différentes

Focus sur l'albédo (sculpt et normal map très secondaire)

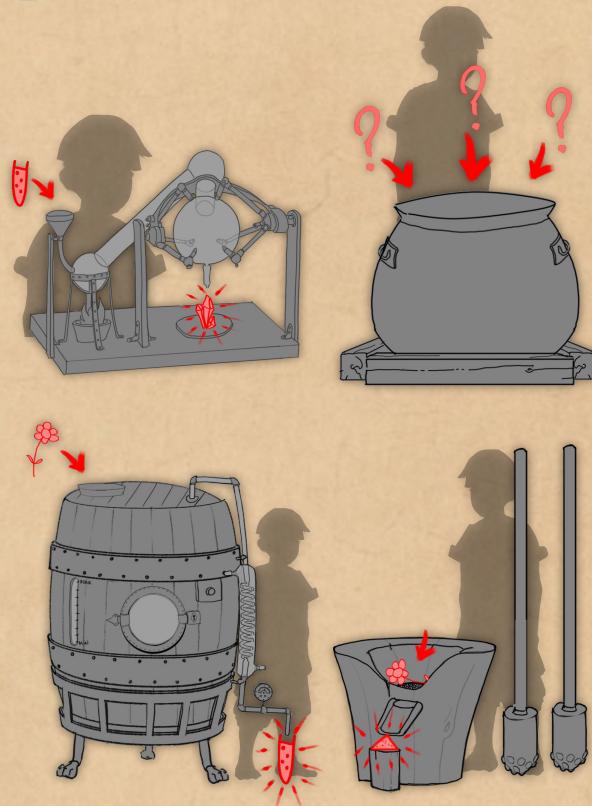
Brush strokes et touche de couleurs bleutés

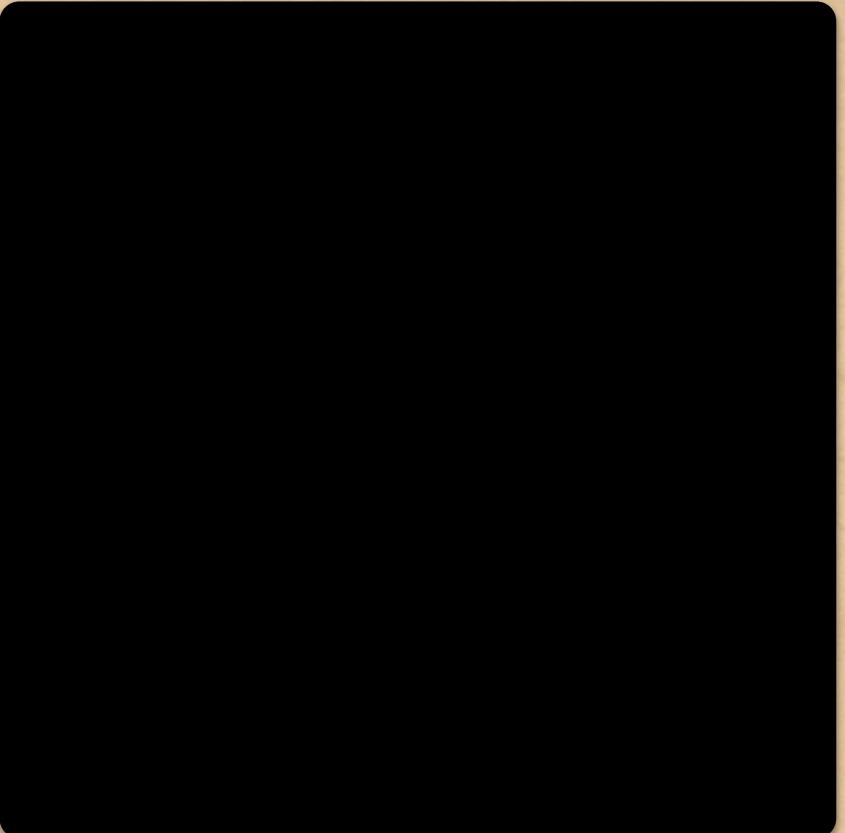












DESIGN

III

- Ajout de mécaniques : Ajout d'ustensils - Level 1 à 4
 - Modification du Level Design : Le marché - Level 5
 - Modification de Level Design : Le magicien - Level 6
-
- *Ajout de mécaniques : Les échanges d'ingrédients*
 - *Modification du Level Design : Les tyroliennes ne marche plus*
- ...

III

U.I

25



3 buts de lisibilité

Attirer l'oeil du joueur



Faire comprendre le fonctionnement



Montrer l'état





III Succès caché

WORKFLOW & TECH

V



SM_Wall_256x256_(Static Mesh)

V

Splines

30



V

BP for Environment

31



V

BP for Environment

32



V

BP for Environment

33



EXPERIENCE ÉTUDIANTE

VI

Réussites

- Ambiance
- Habitude de travail
- Projet définis en fonction de nos contraintes
- Résultat final

Points à améliorer

- Utilisation du procédural
- Gestion des pertes de motivations
- Définition d'un vrai lead

MERCI

CHARLES MOUNAL

PIERRE CHOUZY

MATTHIAS SEGUI-SERERA

JULIEN BOISSENET

NICOLAS DUCART

MARTIN BULTEAU

CLOTHILDE MOUSSIER

BENJAMIN BERGEAU

AUX MEMBRES DU JURY

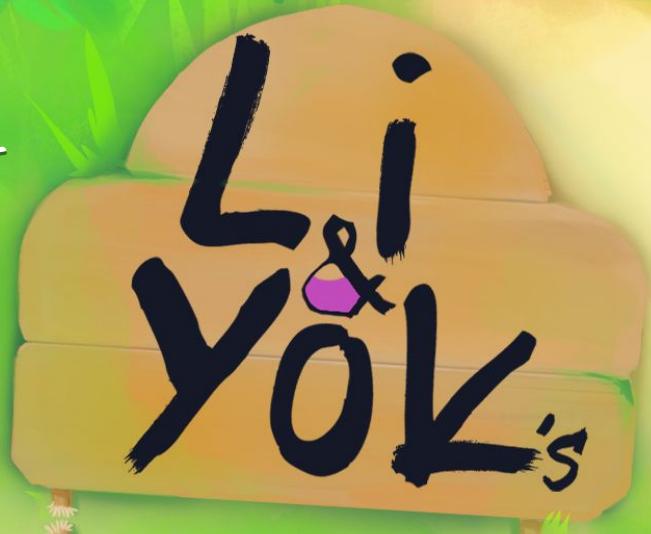
MATHIEU DAVY DE
VIRVILLE

ANTOINE DE CACQUERAY

COLIN WAURZYNIAK

MICKAEL G. SCOTT

NICOLAS NERON-ROUSSET



V

Lighting

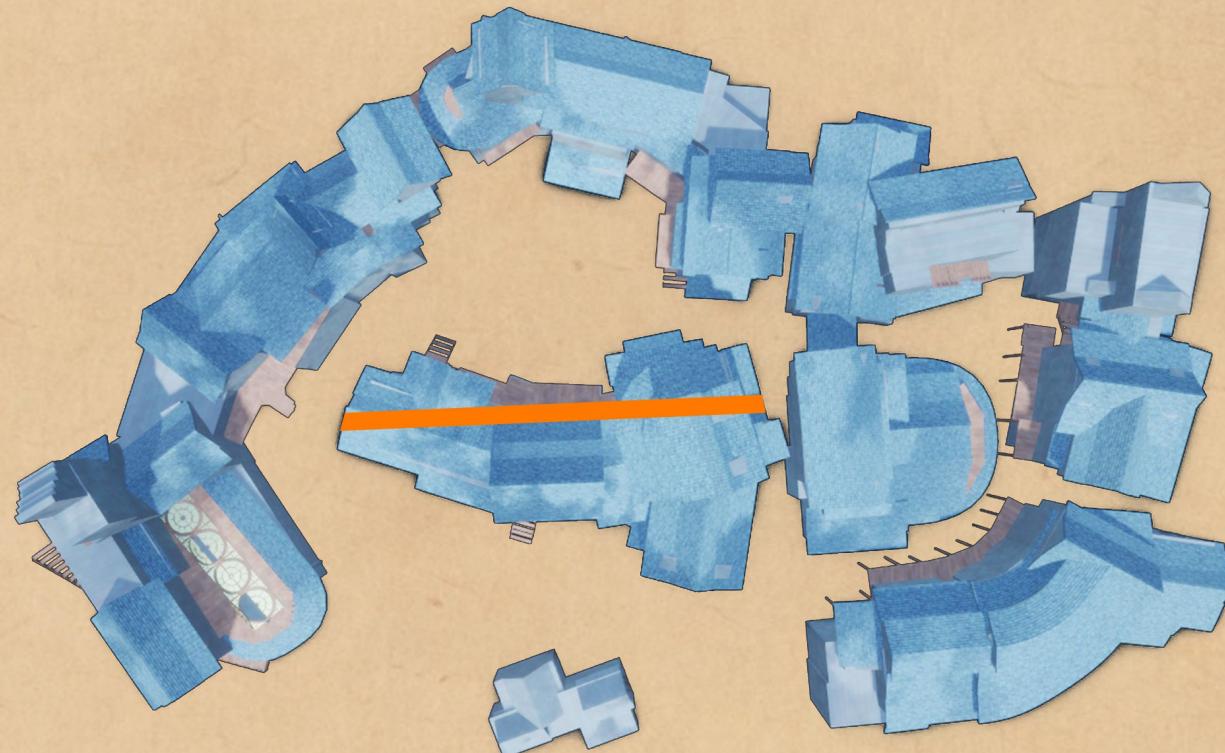


V

Pipeline Accéléré



III Ingrédients finaux (3D et 2D)

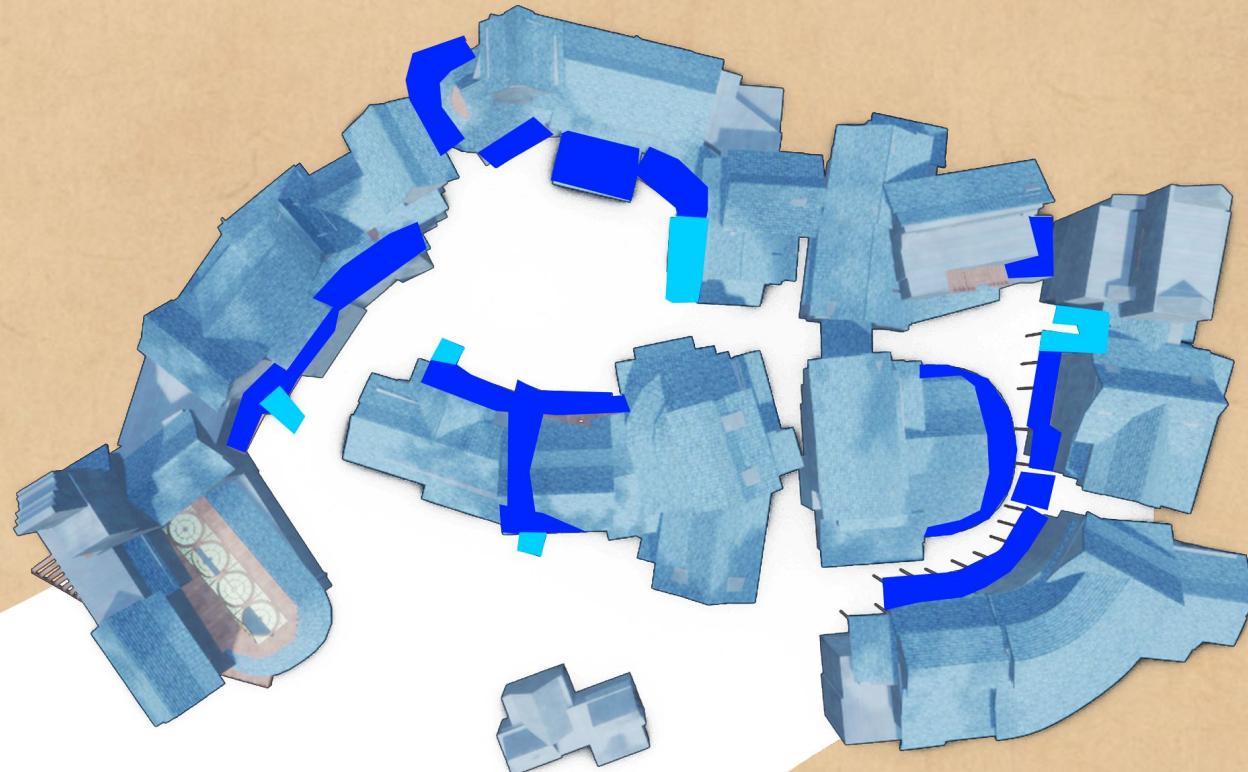


● sous-terrain



III Ingrédients finaux (3D et 2D)

III Ingrédients finaux (3D et 2D)

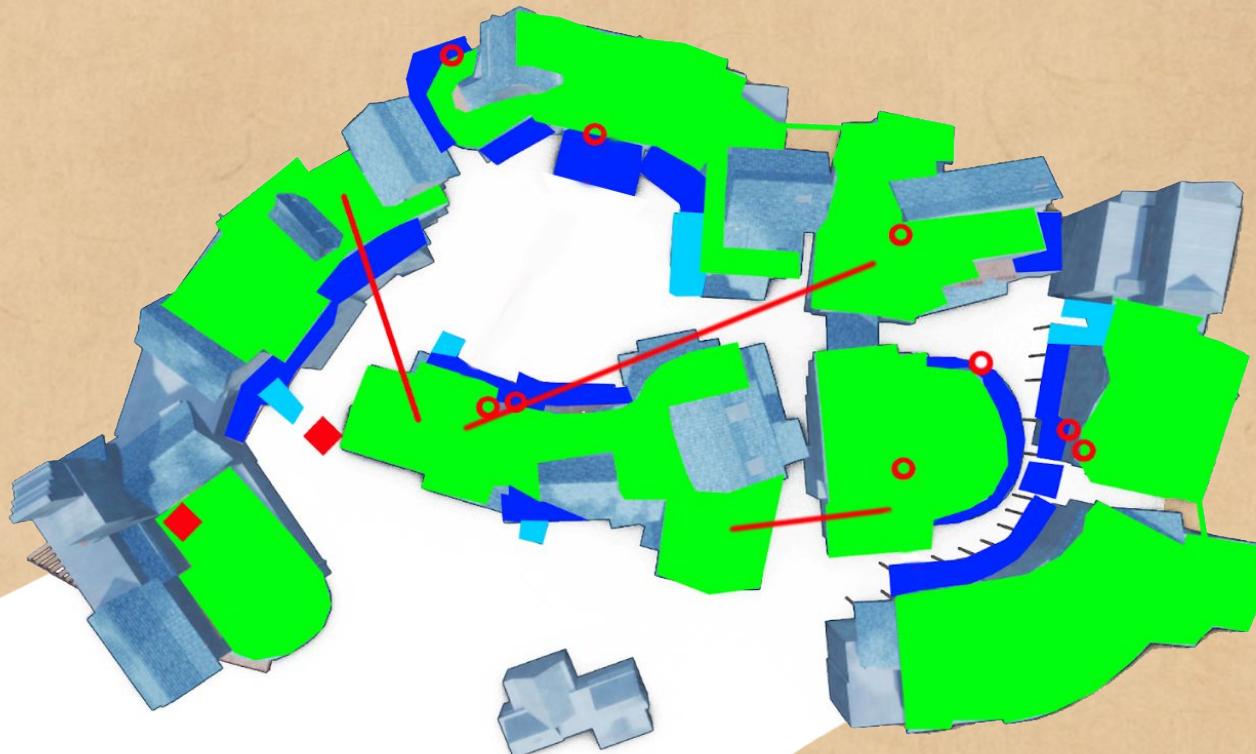


- sol
- escaliers terrases
- terrases



III Ingrédients finaux (3D et 2D)

III Ingrédients finaux (3D et 2D)



- sol
- escaliers terrases
- terrases
- toits
- navigations



