

# Darker than Dark

*Projet de Culture Numérique*

Alexandre TOMASIA - Thomas CIANFARANI - Adrien ARRA - Lucas LEFEVRE - Thomas LAURE

# Sommaire



- ❖ I. Introduction et problématique
- ❖ II. Solution : présentation du concept
- ❖ III. Démonstration
- ❖ IV. Réalisation
- ❖ V. Stratégie de développement
- ❖ VI. Conclusion

# I. Introduction et problématique

Développement d'un prototype

**DARKER THAN  
DARK**

ENTER

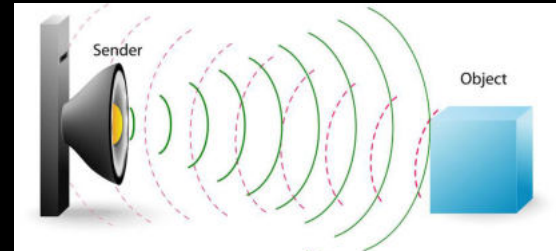
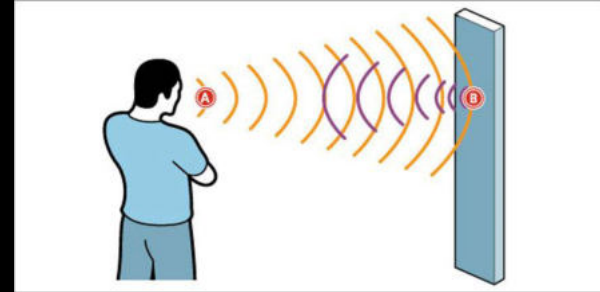
GET OUT OF HERE



Mise en application de compétences  
personnelles et enseignées

# I. Introduction et problématique

Réflexion sur un sujet



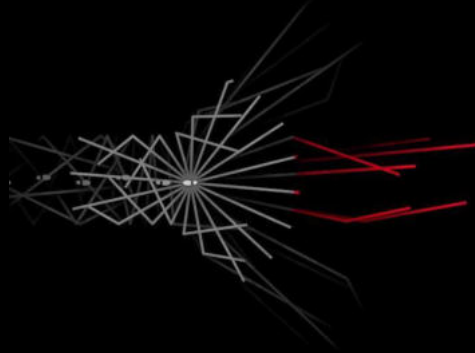
Écholocalisation

# I. Introduction et problématique

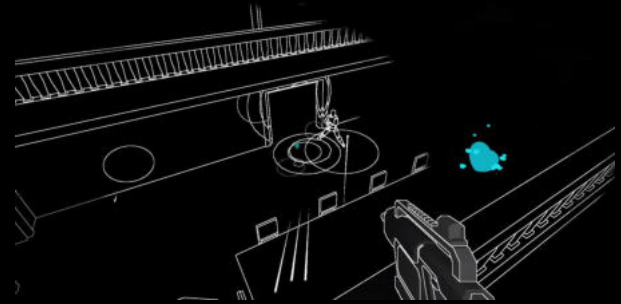
## Inspirations



Stifled - VR 3D



Dark Echo - 2D



Muffled warfare - 3D

# I. Introduction et problématique



“ Comment proposer une expérience de jeu originale avec des mécaniques de gameplay inspirées de l'écholocalisation ? ”

## II. Solution : présentation du concept

### Description générale



Jeu d'infiltration composé de plusieurs niveaux



Le personnage évolue dans le noir total



Possibilité de générer des ondes lumineuses



Difficulté croissante

## II. Solution : présentation du concept

### Détails de gameplay

Le joueur progresse de salle en salle



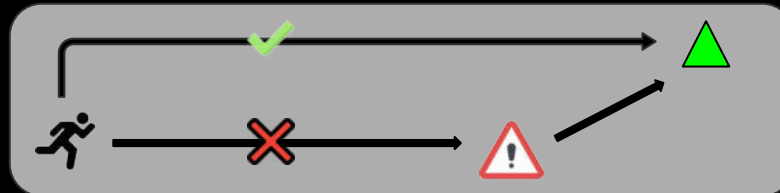
Chaque salle possède une unique sortie



Certaines salles contiennent des drones

Deux types de drones

- Sentry
- Patroller

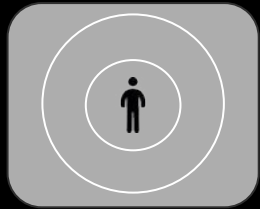




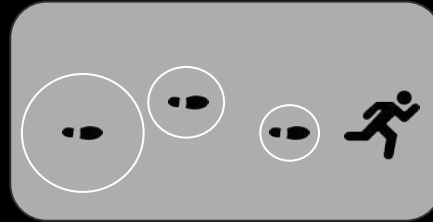
## II. Solution : présentation du concept

### Les ondes lumineuses

Le joueur peut générer des ondes : Dispositif et pas



*Ondes générées avec le dispositif*

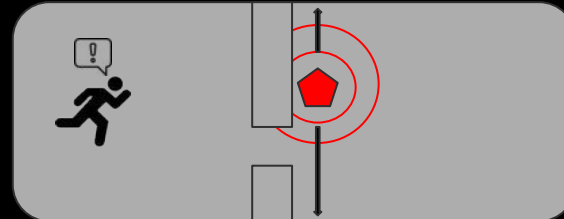


*Ondes générées avec les pas*

Les drones et la sortie génèrent des ondes

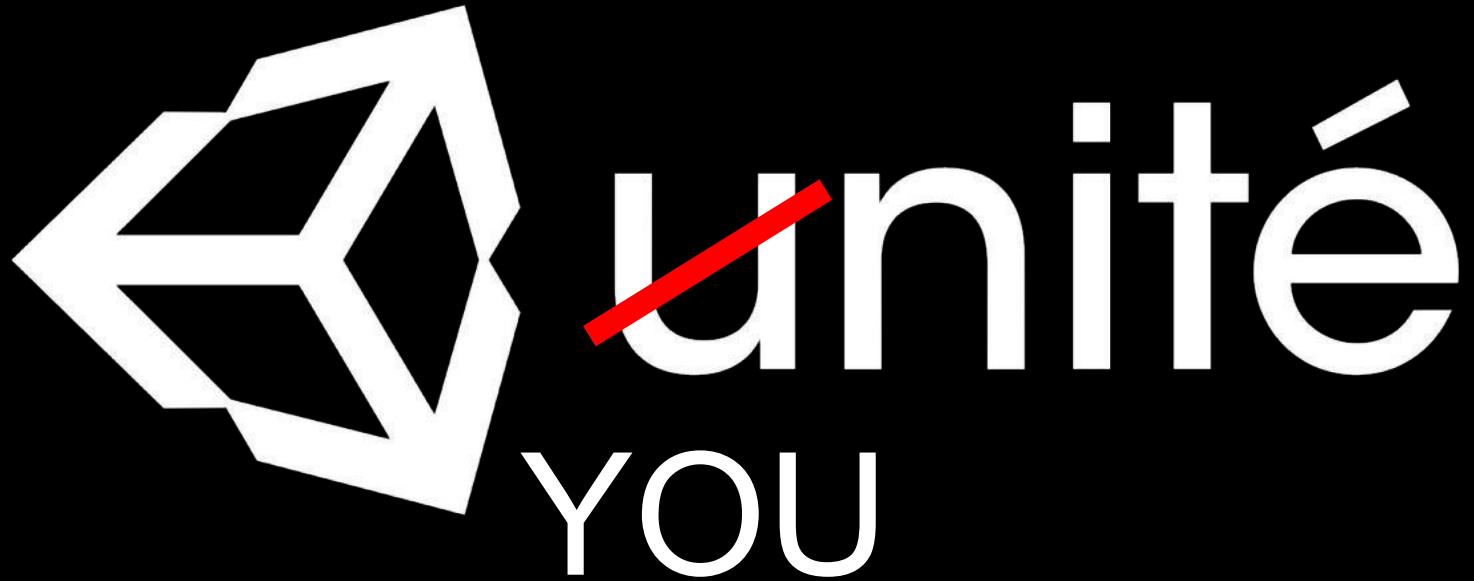


*Ondes générées par la sortie*



*Onde générées par un drone*

### III. Démonstration



# L'équipe



**Thomas CIANFARANI**

Lead Unity developer



**Thomas LAURE**

3D modeling



**Adrien ARRA**

Shader developer



**Lucas LEFEVRE**

Level-designer



**Alex TOMASIA**

Sound Designer

## IV. Réalisation : Gestion de projet



Gestion de projet agile, méthode SCRUM

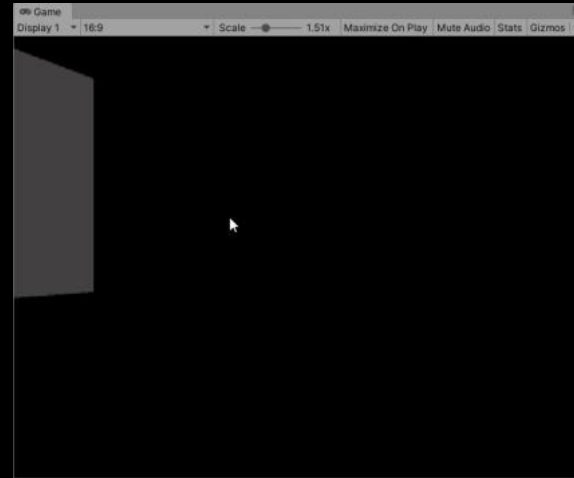
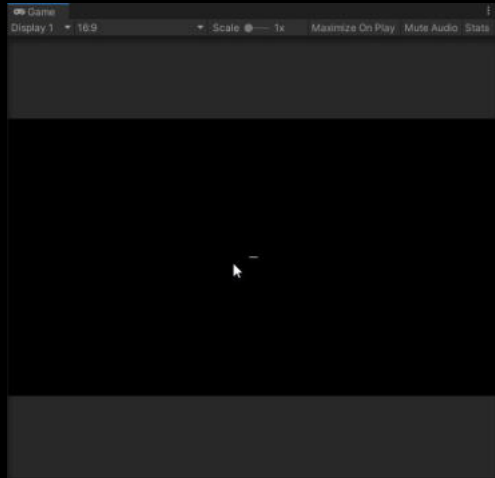
Sprints de 3 semaines en moyenne



Collaboration sur le projet

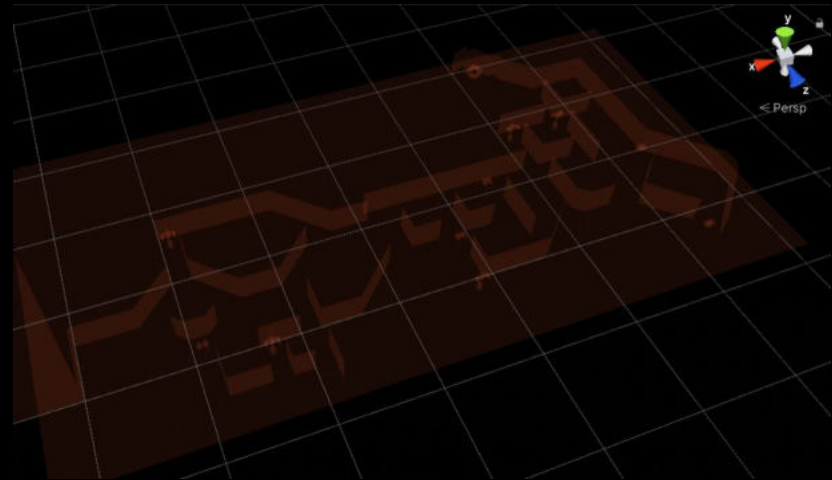
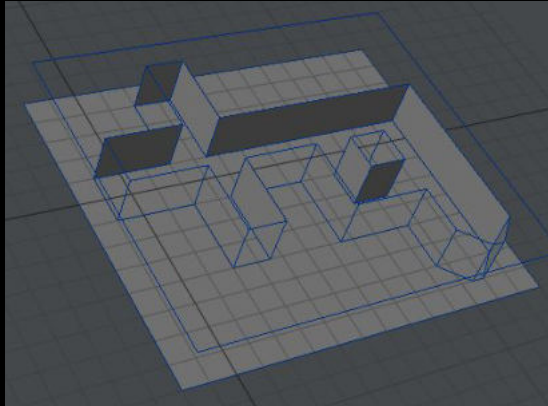
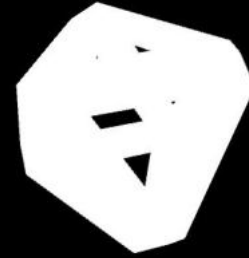
## IV. Réalisation : Visuels

- Shader écrit en Cg/HLSL
- Reproduit le Ripple Effect
- Hautement configurable

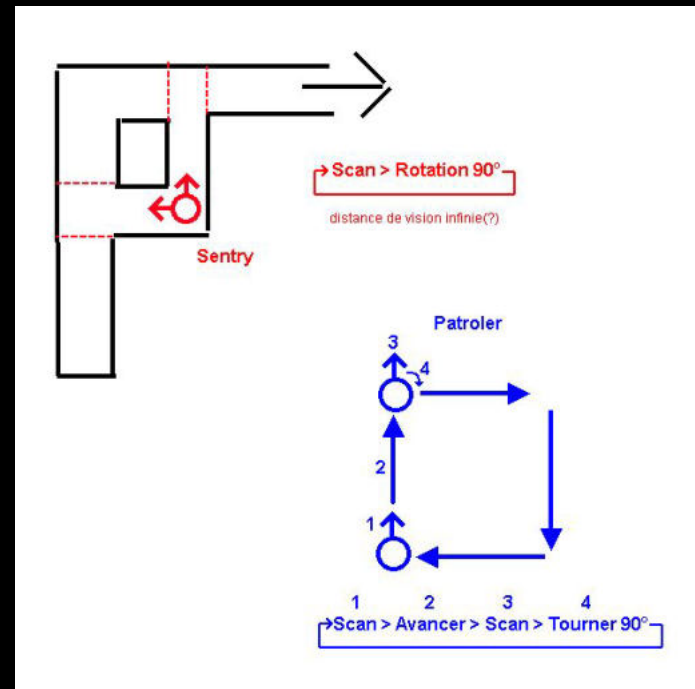
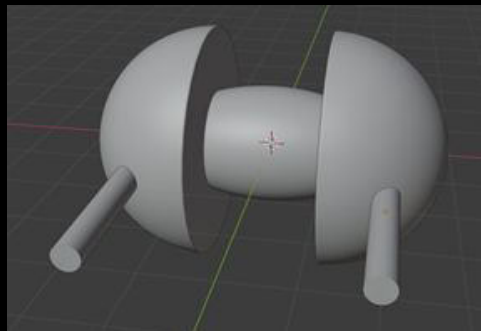


## IV. Réalisation : Level-design

- Concept art
- Modélisation 3D dans Lightwave
- Intégration dans Unity
- Tests, rectifications



## IV. Réalisation : Ennemis



## IV. Réalisation : Sound Design

- Synthèse de tous les sons du jeu
- Son spatialisé
- Son adaptatif

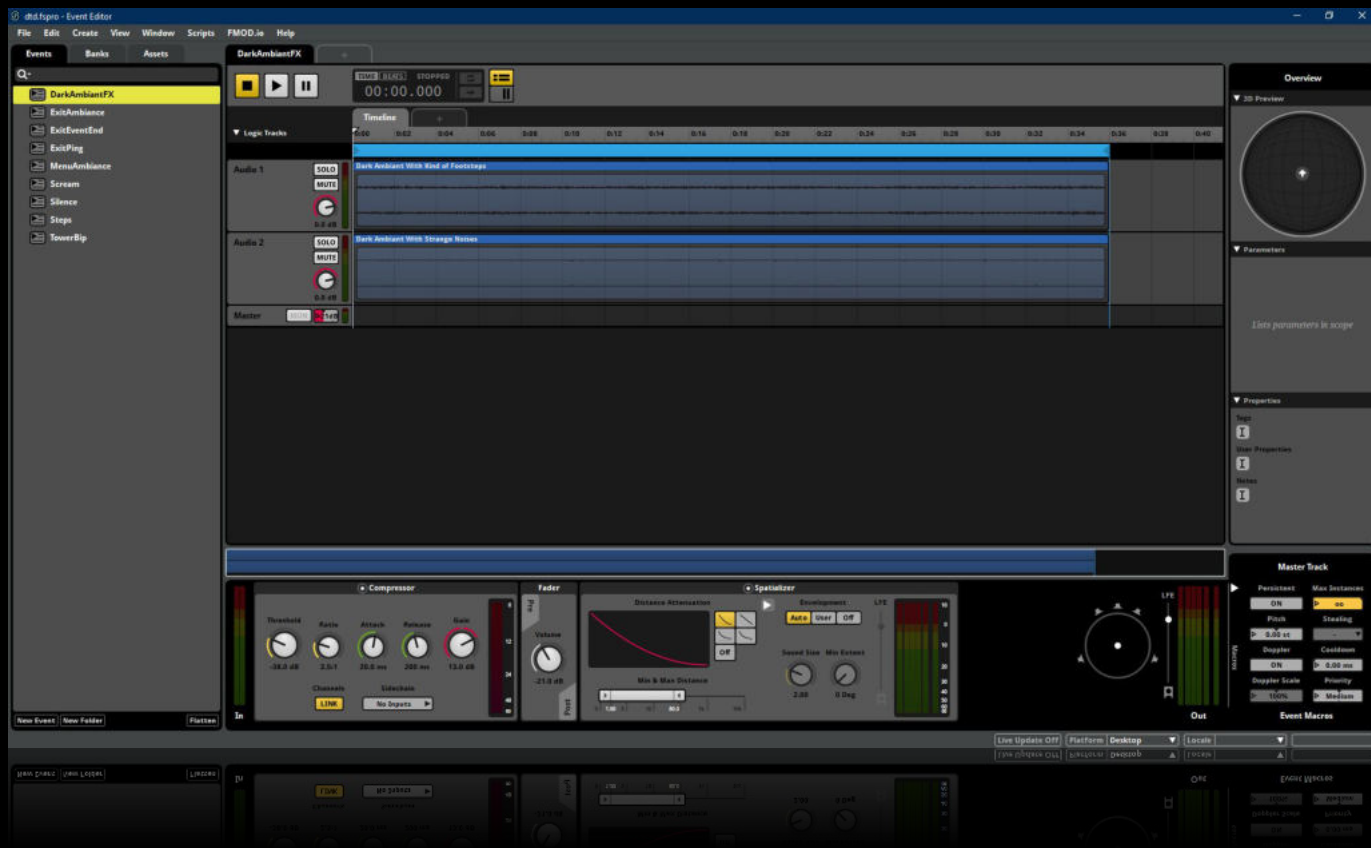




# IV. Réalisation : Sound Design



# IV. Réalisation : Sound Design



## V. Stratégie de développement du concept

- Statut : SAS
- Campagne Kickstarter pour le financement du projet : 25 000 € (5000 € / personne)
- Février 2021 → Juin 2021
- Publication sur une plateforme de distribution
- Entre 5 et 10 € en fonction du contenu
- Publicité : réseaux sociaux



# VI. Conclusion

Points forts :

- Projet fini
- Courbe de difficulté

Axes d'amélioration :

- Plus de niveaux
- Perfectionnement du menu
- Portage VR

**MERCI**