

Fall 2023

DS4H HIC Creativity Projects

UNIVERSITÉ
CÔTE D'AZUR



ÉCOLE UNIVERSITAIRE DE RECHERCHE
**SYSTÈMES NUMÉRIQUES
POUR L'HUMAIN**



Initiative d'Excellence

DS4H – HIC Multidisciplinary Creativity Projects

Marc MARTI

Take part in the development of a video game prototype

DS4H Graduate school's Master students (in Computer Science, Electronics, Economy, Law, etc.) can **join multidisciplinary teams alongside students from the HIC (Humanities and Creative Industries) master's degree program, Management, Jeu vidéo, Image, Créativité (MAJIC).**



Give the group the benefit of your knowledge/skills in your discipline and acquire new ones, such as communication, cooperative and teamwork skills e.g. planning, management, leadership and peer support.

Video game prototypes will be presented at the Festival International des Jeux in Cannes.





Cosmostasia : a Trial of Hope



Team :

Raphaël
Lesbros

Coordinator

Developer
ND
GD

Chloé Bigot

Coordinator

2D/3D Artist
GD

Guillaume
"Eleque"
Gioan

Coordinator

2D/3D Artist
ND
GD

Bastien
Okonski

External
Resource

SD

Needs :

UI/UX Designer
Community Manager



Pitch :

The ultimate trial for your world salvation.

In the **Cosmostasia coliseum**, people from dying universes, fight so that the **Judge** grant them a **wish**. But victory is never certain, and everyone fears spending their final days in **Ceteras** with the weight of their failure.

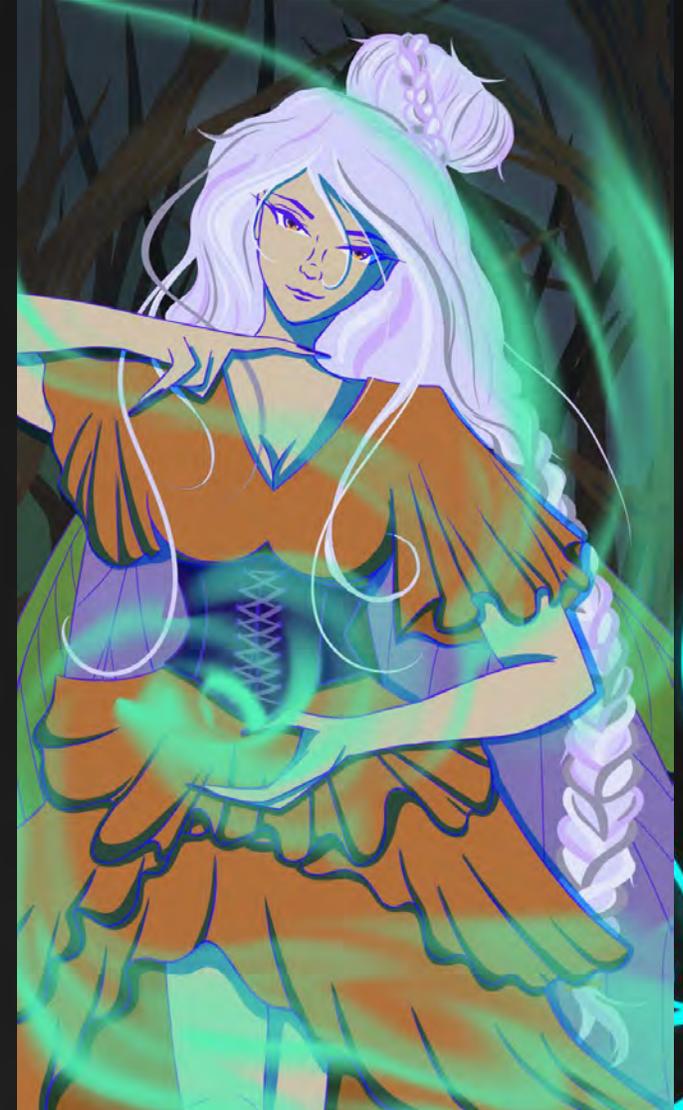
Compose your team from the best contestants, **combine their cards and abilities** to **build your deck**, and claim victory.



Game pillars :

- Vue plateau / scène de jeu
 - Turn-based versus
- Draft character selection
- Deckbuilding depending on the chosen characters

Illustration :



ANTHARES

NICOLAS BIMA

Motion Capture Supervisor
Assistant Developer
Stunt Performer

THOMAS DA-PRATO

Lead Developer
Motion Capture Assistant

KILLIAN GABAUT

3D Artist
VFX Artist

LÉA JOURDET

2D/3D Artist

ANTON RASTORGUEV

Game Designer
Level Designer
Narrative Designer

PITCH

In a future where cyber technology is omnipresent, the big **Anthares tournament** is organized by **The Talos Conglomerate**. Fighters answer the call whether for glory or money. Most are equipped with improvements purchased or provided by the corporations that sponsor them, whether cybernetic and/or bionic implants.

Play as **different fighters** with **unique skills** to defeat your opponent in a **local 1vs1**. Take advantage of ubiquitous technology to gain decisive advantages in the outcome of combat while evolving through **trapped and dynamic terrain** in this **fast and fluid** fighting game. Win, in order to become a **Show-bizness legend!**





Call of Duty



GRAPHIC STYLE
HAND PAINTED

Apex Legends

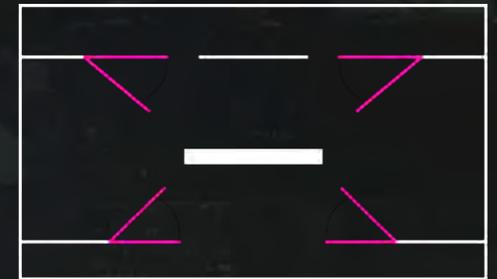
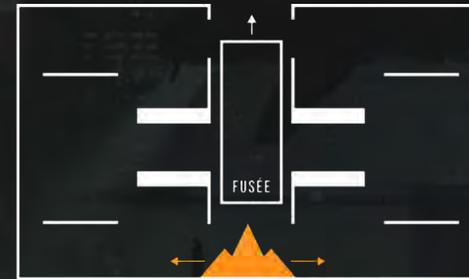


Guilty Gear

ANTHARES

FIGHTING GAME

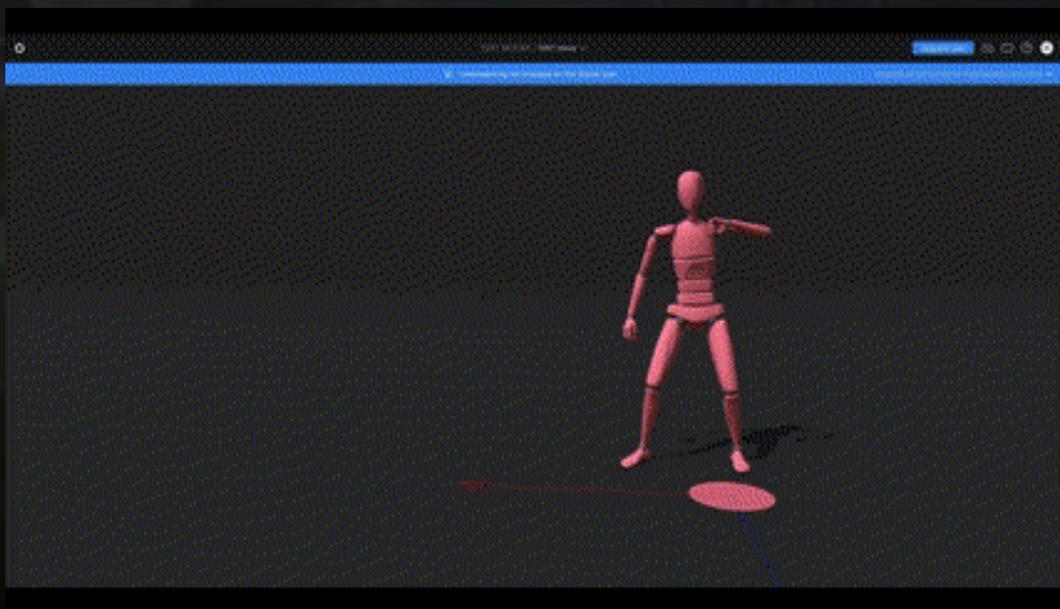
- 3D
- Local 1 VS 1
- Traps and hazards
- Fast paced



ANTHARES

MOTION CAPTURE

MOTION CAPTURE



EXPORT TO 3D SOFTWARE

- Export to FBX format in Blender and Maya
- 60 frames per second
- Adaptation, polishing, and corrections of skeleton animations if necessary
- Frame cutting to achieve the desired effect

→ IN-GAME IMPLEMENTATION



Pitch

Au fin fond du cosmos, vous incarnez une jeune femme nommée « Bang ». À l'aide de votre bonne étoile, "Sol", parcourez cet univers à la recherche de vos souvenirs perdus.

Des entités mystérieuses sont déterminées à stopper votre quête. Pour surmonter ces armées galactiques, libérez votre puissance et regagnez vos armes cosmiques. Par votre détermination et votre potentiel, retrouvez votre identité et votre rôle dans cet univers. Au paroxysme de votre périple, votre choix déterminera le sort du monde.

- Jeu en vue de côté 2D
- Action plateforme
- Jeu solo
- PC: Steam
- Gratuit

Des mondes émotions

- Monde à **thématiques**
- Plateformer action 2D à niveau **Linéaire**
- Alterne phase de **Gameplay/Narration** (dialogues et cinématiques doublés)
- Fin de chaque monde : combat contre **boss** + **choix du joueur** déterminant la fin du jeu.
- Récompense : **partie de bang** + **armes**
- Ambiance sonore propre à chaque niveau.
- Phase **actions** : Musique dynamique
- Phase **narratives** : musiques calmes Introspective
- **FX** des armes
- Inspiration science fiction à la Star Wars.



Postes à pourvoir

Rôles	Minimum	Idéal	Missions
UI/artiste 2D	2	3	Graphisme environnement/décor Animation 2D Cinématique 2D UI dialogues, UI combat
Sound Designer	2	3	Musique du jeu et des cinématiques SFXs et mixages des voix et Doublage
GD/Dev/LD	1	2	Création du GDD Conception des niveaux Développement sur Godot

The Team

CORDEL Julia

PO, Lead DA

BLANC

Zoé

SD

PETRIC Nasha

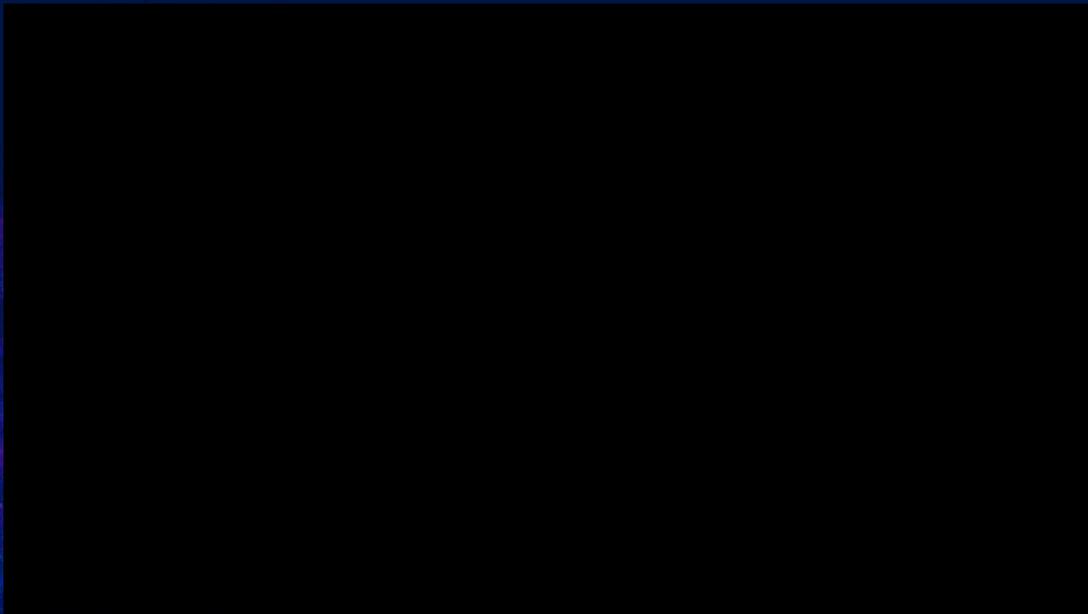
SD

Ressources Externes:

Xily: Développeur

Joyboy: ND, GD

Cinématique Monde 1



https://youtu.be/aj_x-T0X48c

Demo Level Design



https://www.youtube.com/watch?v=RQgB6snGNW4&themeRefresh=1&ab_c=haanel-VincentT



HEBALD

FOREST

The Last Goodbye

Meet The Team



Nadir

Dev
Graphiste 2D



Vini

Game
Developer/Designer
Graphiste 2D/3D



Donia

Product owner
Narrative designer
Graphiste 2D/3D



Jordan

Sound designer



Bassel

Sound designer

PITCH

Hebald Forest est un **jeu narratif** dans lequel on incarne Yuri, un jeune enfant vivant dans une maisonnette près d'une forêt. Un soir alors qu'il fouine dans la **bibliothèque** de sa **défunte mère**, Yuri aperçoit un **esprit** fait de lumière à la silhouette de **renard** par la fenêtre. Intrigué, l'enfant le poursuit et se lance dans une **aventure** qui va le mener à la découverte de la **légende d'Hebald**.

Avec l'aide du **carnet** de sa mère, Yuri en apprendra davantage sur cette **légende**.



Jeu d'exploration - 3D - Vue à la 3ème personne

Narratif

Fantastique

Carnet guide



Style de jeu	Exploration/Fantastique
Plateforme	PC (jouable manette)

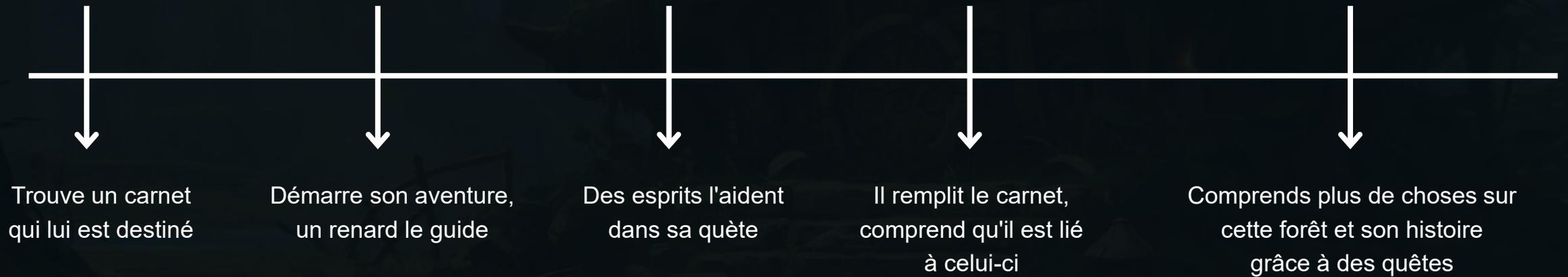
Moteur	Unreal Engine 5
Nombre de joueur	1

A dark, atmospheric forest scene with a path leading into the distance, serving as a background for the title. The scene is dimly lit, with a path of light leading towards the center of the frame. The trees are silhouetted against a slightly lighter background, creating a sense of depth and mystery.

Références



Narration



Carnet interactif



Enigmes et Indices

Hebald était un chef de village dans une
petite contrée boréale. Grand magicien,
il évoluait en un monde aux conditions
très particulières.



Légende d'Hebald



Carte du village

TUNIC



Inventory and puzzle interface for the game Tunic. The top left shows a list of items with their Korean names and descriptions. The top right shows a puzzle grid with numbers 1, 2, and 3, and a fox character. The bottom left shows a puzzle grid with numbers 1, 2, 3, 4, and 5, and a fox character. The bottom right shows a fox character and a puzzle grid with numbers 1, 2, 3, 4, and 5. The page number 20 is visible in the bottom right corner.

- CYAN PEARL RING
- INVERTED ASH
- LUCKY CUP
- MUFFLING BELL

Who is this?
How did they die?

“Captain!”...

Return of the Obra Dinn



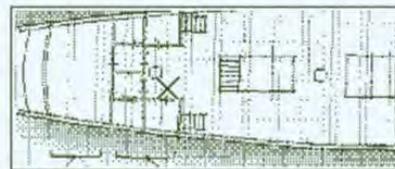
PART 1

OUTSIDE THE CAPTAIN'S QUARTERS

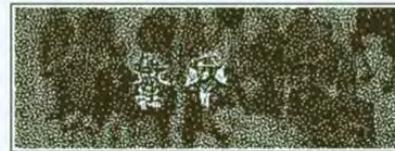


“Captain!”...

X. THE END



Location of the corpse



3 others were present

Gameplay loop



Dialogue avec PNJ qui va te débiter une quête



Indices dans le décors jusqu'à trouver objectif



Fin de mission



Journal que l'on comprends et qui se complète au fur et à mesure



Objectif



Objectif : Arriver au point d'observation

Lieu : Village des esprits

Comment : Grâce à des quêtes

Exemple



Yuji doit retrouver sa soeur



Indices dans le décors + PNJ

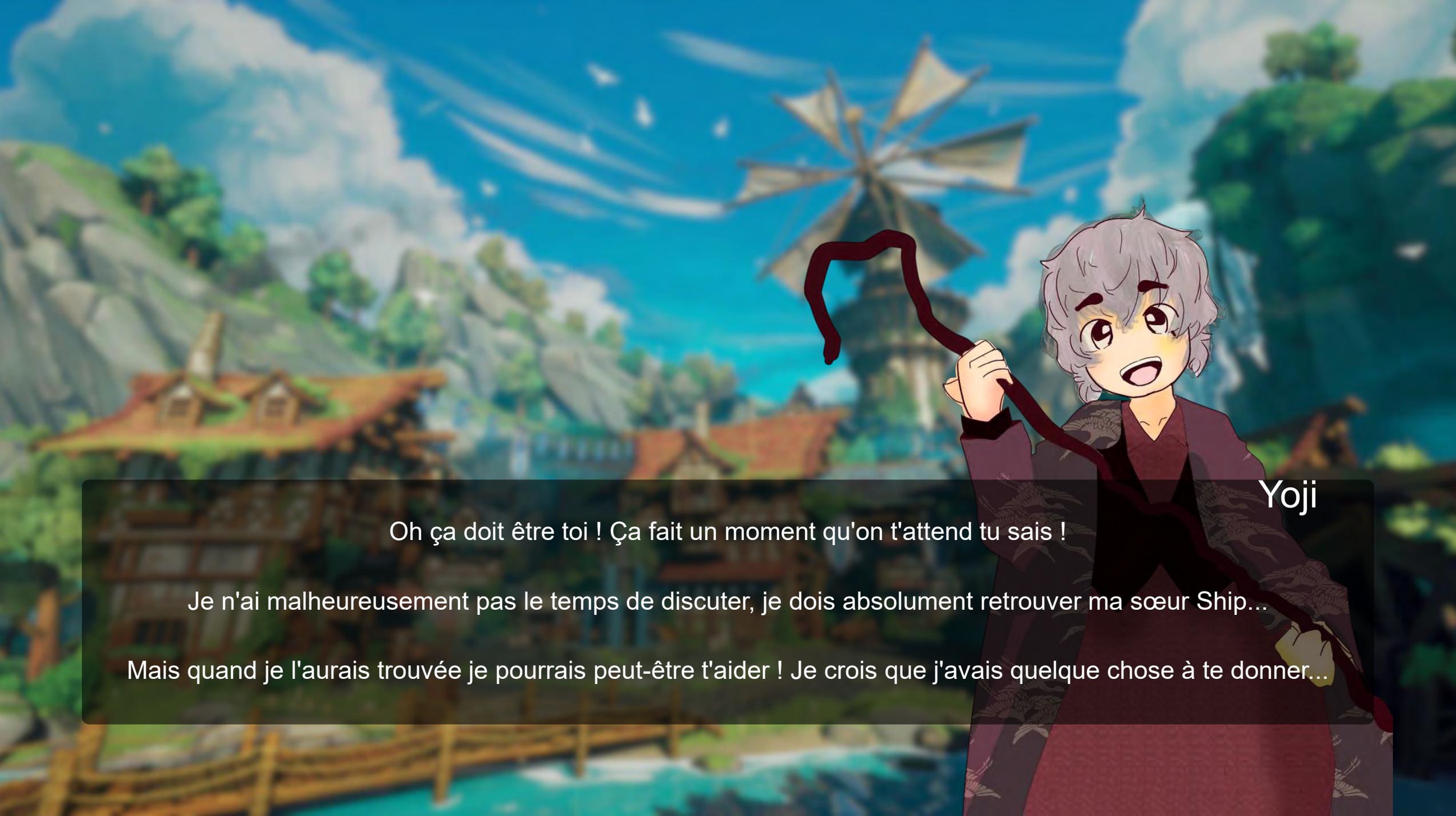


Fin de mission



PNJ nous montre où elle se cache normalement



A character with short, wavy grey hair and a purple robe with a dark patterned inner layer. He is holding a long, flowing red ribbon that loops in the air. He has a surprised or excited expression with wide eyes and an open mouth. The background is a vibrant, stylized village scene with wooden houses, a large windmill, and a bright blue sky with white clouds and a waterfall in the distance.

Yoji

Oh ça doit être toi ! Ça fait un moment qu'on t'attend tu sais !

Je n'ai malheureusement pas le temps de discuter, je dois absolument retrouver ma sœur Ship...

Mais quand je l'aurais trouvée je pourrais peut-être t'aider ! Je crois que j'avais quelque chose à te donner...

Exemple



Yuji doit retrouver sa soeur



Indices dans le décors + PNJ



Fin de mission



PNJ nous montre où elle se cache normalement





Discuter avec des PNJ :

"Yoji et ship adorent s'amuser à cache cache et faire tourner les autres en rond. Retrouve simplement Ship et dis-leur que tu n'es pas intéressé(e) par leur petit manège, laisse-moi te montrer où elle aime se cacher"

Carte donnée par le vieux du village avec un premier point où se cache généralement Ship



Indice dans le décors pour la prochaine quête :



Avis à tous

Un bruit étrange en provenance de la forêt m'a réveillé cette nuit, je pars donc voir ce que cela aurait pu être.

Je serai de retour dans la journée

Dal

Exemple



Yuji doit retrouver sa soeur



Indices dans le décors + PNJ



Fin de mission



PNJ nous montre où elle se cache normalement





Ship

Tu as entendu ce bruit ?

J'étais cachée près de la tour d'observation et j'ai directement couru jusqu'ici...



Ship

Tu veux t'y rendre ? Je peux te montrer où c'est mais je n'y retournerai pas !

A dark, atmospheric forest scene with a path leading into the distance, serving as a background for the text. The scene is dimly lit, with a path of light leading towards the center of the frame. The trees are tall and thin, with some foliage visible in the upper left and right. The overall mood is mysterious and serene.

Level design

Exemple de disposition

- 6 petites maisons avec intérieur
- Dont 3 perchées sur les arbres avec des ponts entre elles
- Une place principale
- 6 PNJs



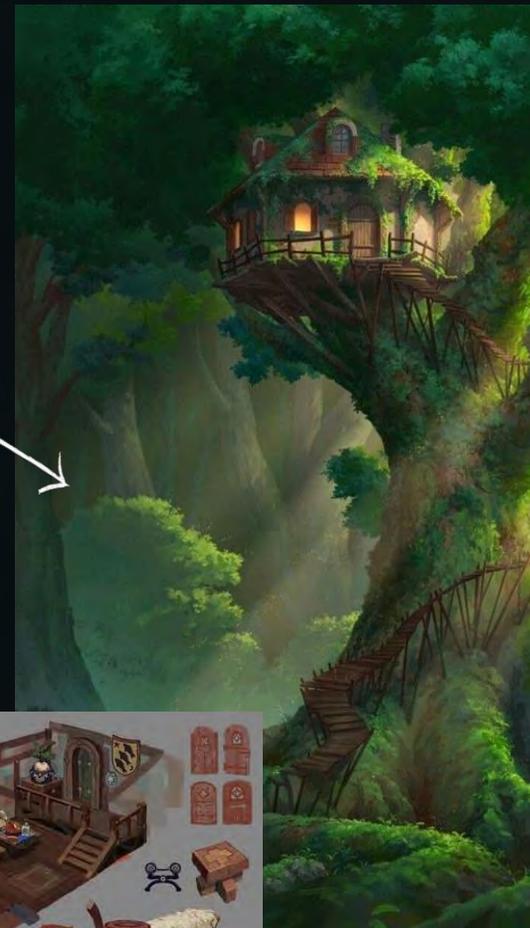


Indices sur l'histoire



danimation20001

Verticalité

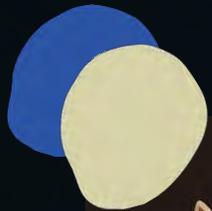


Éléments interactifs



A dark, atmospheric forest scene with a path leading into the distance, serving as a background for the text. The scene is dimly lit, with a path of light leading towards the center of the frame. The trees are silhouetted against a slightly lighter background, creating a sense of depth and mystery.

Moodboard



Renard

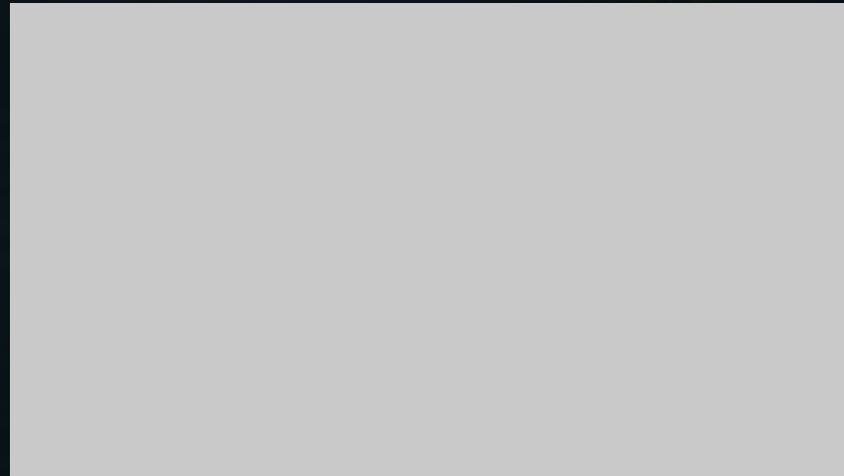
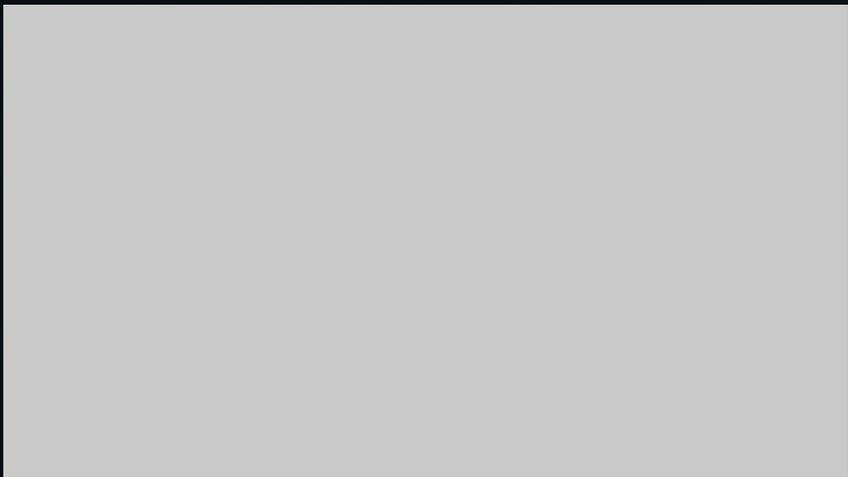
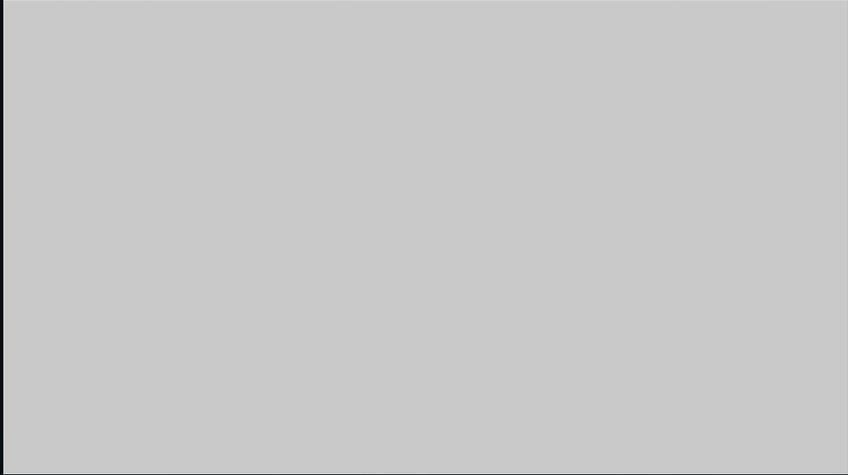


Yuri

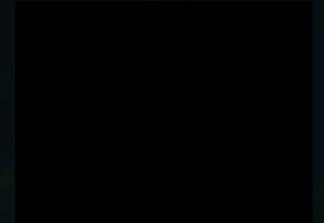




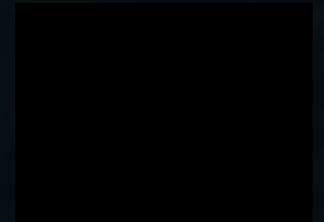
Sons et ambiance



Interaction avec un PNJ



Ambiance sonore d'Hebald forest



USP

Petite zone ouvert laissant place à l'exploration.

Une histoire immersive basée sur la découverte de la légende d'Hebald à travers le carnet de sa mère.

Des thèmes importants tels que la liberté, l'aventure et le deuil.



Gestion de projet



Transmedia

Dev

- Ressource open source/gratuite (market place Unreal/Quixel bridge)
- Graphisme qualitatif
- Assets gratuits
- Gestion des lumières



UNREAL
ENGINE

Suivi et outils



Sprint chaque 2 semaines

Wee Keep

Révision de tâches



Google Drive

Demo

Prototype du journal



Gamepla



Vous



Graphistes
3D
x2



Narrative designer
x1



Développeurs
x2



Level designer
x1

Objectif FIJ

Mini zone ouverte

Une histoire prenante

Quêtes
liées

30/40 min de jeu

Roadmap



Merci