

# SHADOW OF A DEAD MAN



Adrien CAZAU  
Florian JON  
Luca GERACI  
Méleine DION  
Théo PASCOLI  
Thomas LLOBEL



3ème année  
Game Design & Game Programming

7 juin 2024

# L'Équipe



Théo  
PASCOLI

Florian  
JON

Méleine  
DION

Luca  
GERACI

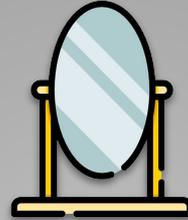
Thomas  
LLOBEL

Adrien  
CAZAU

# Histoire & Concept



Vous êtes décédé



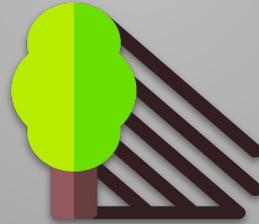
Âme retenue dans  
un miroir



Parcourez votre manoir



Incarnez une ombre



Déplacez-vous dans les  
ombres



Utilisez les ombres et  
lumières pour vous frayer un  
chemin

# Inspirations



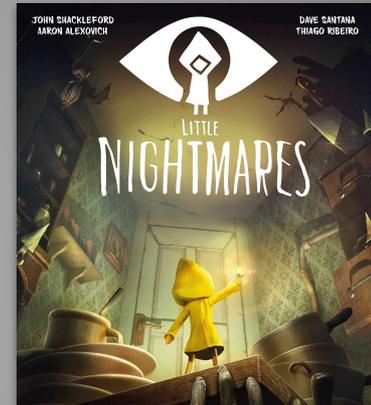
Ombres et Perspective

Développé par Douze Dixièmes  
Publié par Focus Home Interactive



Environnement et Timings

Développé par Ewoud van der Werf  
& Nils Slijkerman  
Publié par Extra Nice & PLAYISM



Différents puzzles qui  
utilisent la lumière

Développé par Tarsier Studios  
Publié par Bandai Namco  
Entertainment

# Moodboard : Ambiance



Vieux manoir de campagne anglaise

Photo de Dustin Peck Photography @\_dpphoto\_

# Moodboard : Direction Artistique



Gravity Falls

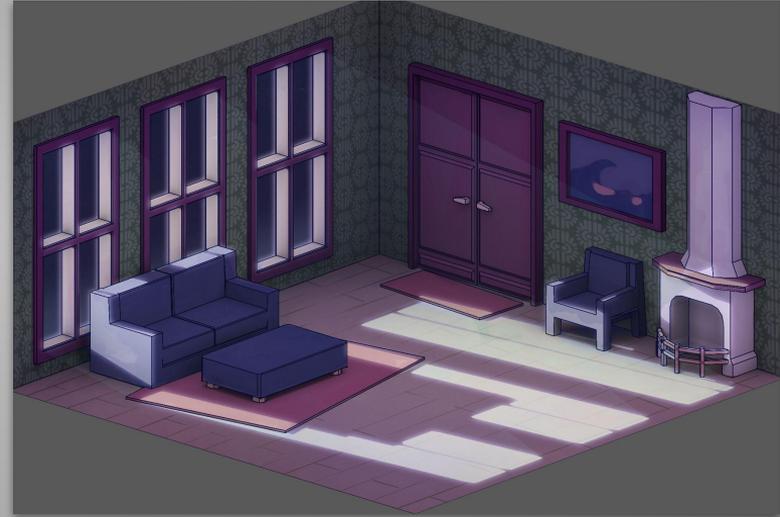
Créé par Alex Hirsch



Hilda

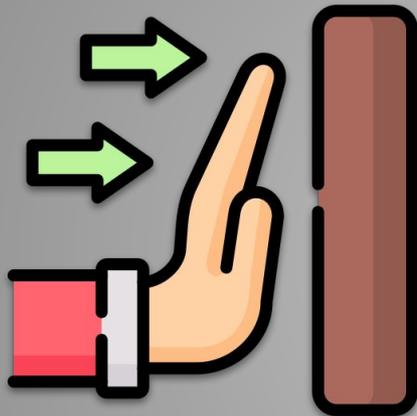
Créé par Luke Pearson

# Concept Art

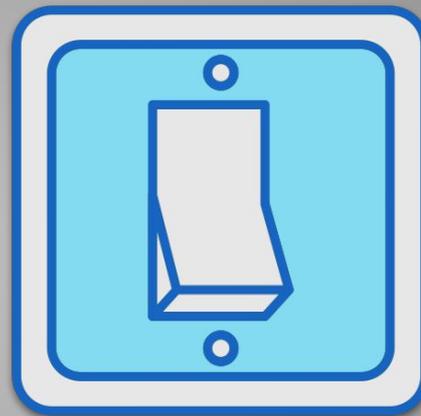


Colorkey mockups

# Game Design



Déplacer des objets



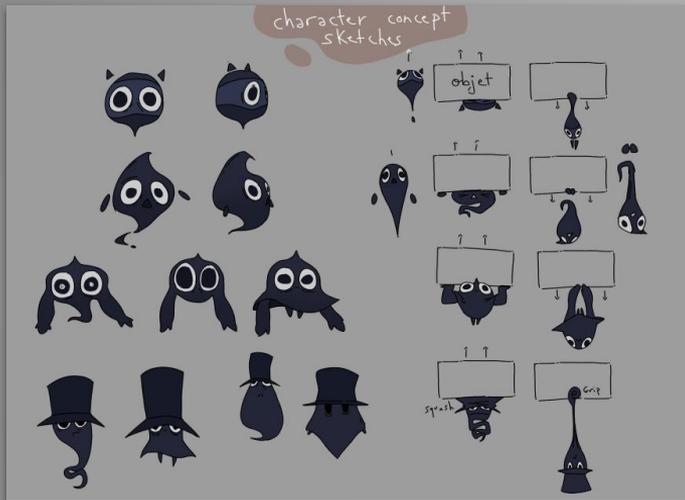
Interagir avec les lumières

# Contenu

- 12 Niveaux
- ~60 Assets
- Cible: Casual/Midcore



# Personnage

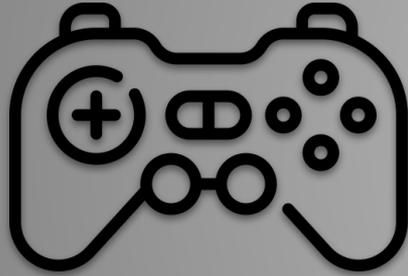


Design simple



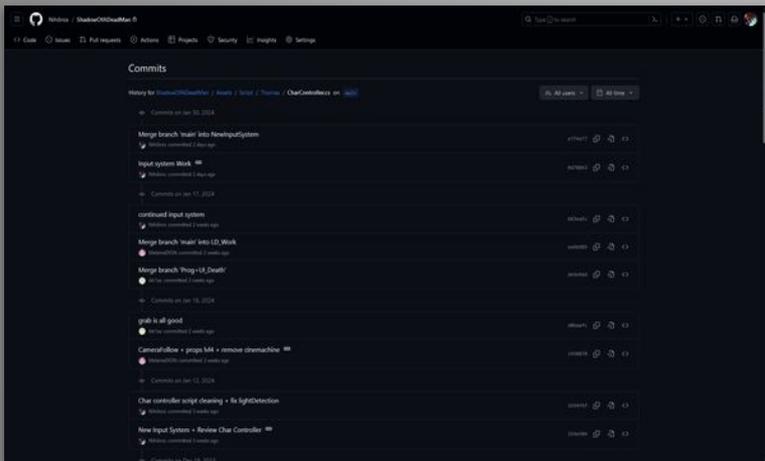
Âme/Ombre

# Character Controller

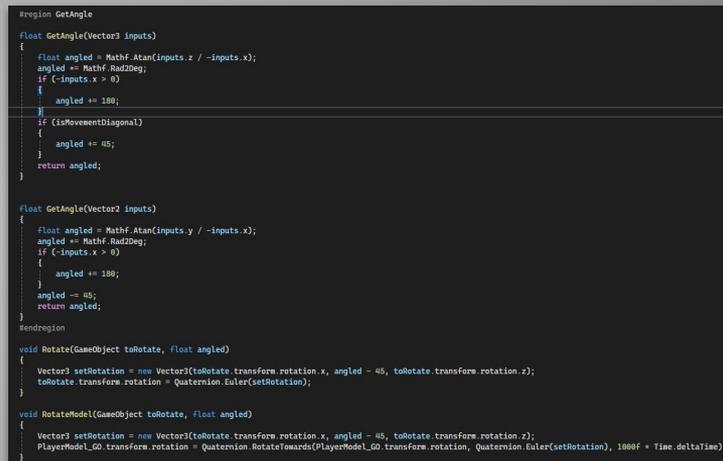


Prévu pour manette

# Character Controller

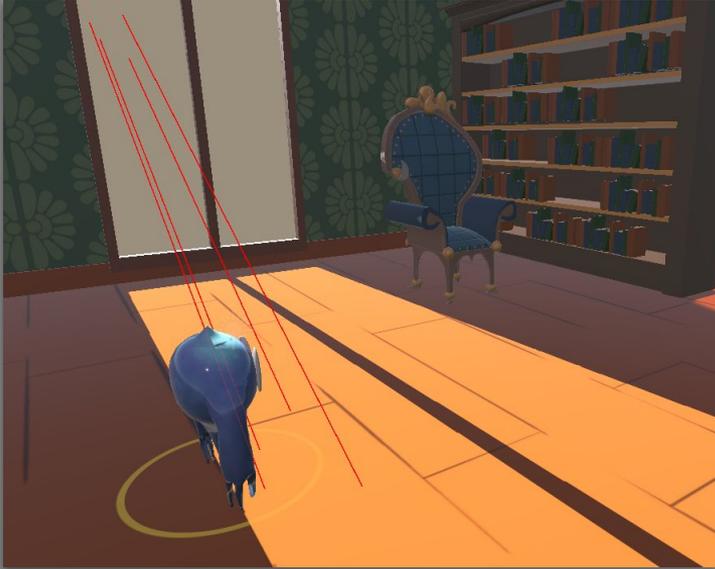


Baucoup de réflexions et d'itérations



Flexible et prévoyant aux besoins

# Light Detection



Raycasts pour détecter le joueur



Personnage meurt dans la lumière

# Grab

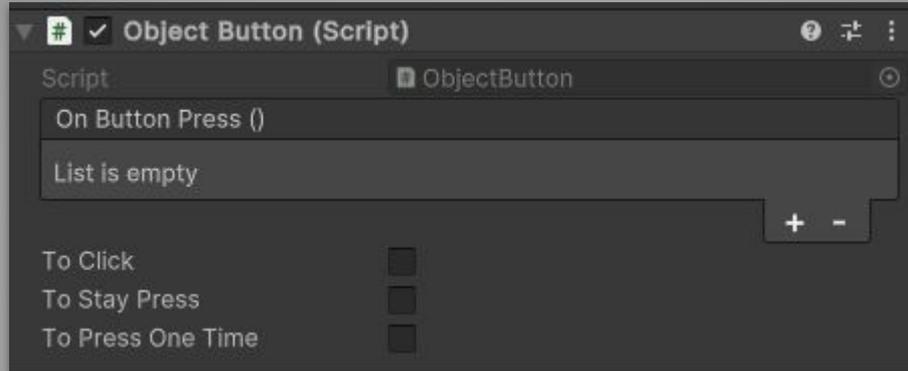


Pousser/Tirer



Utilisation de Fixed Joint

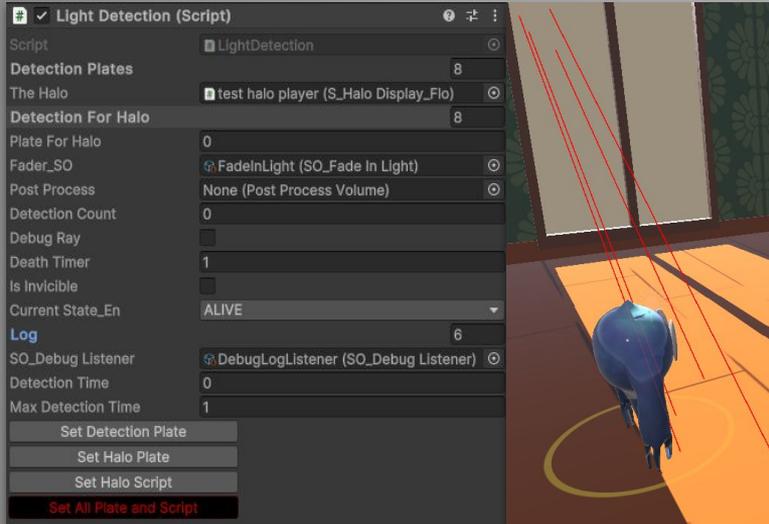
# Boutons



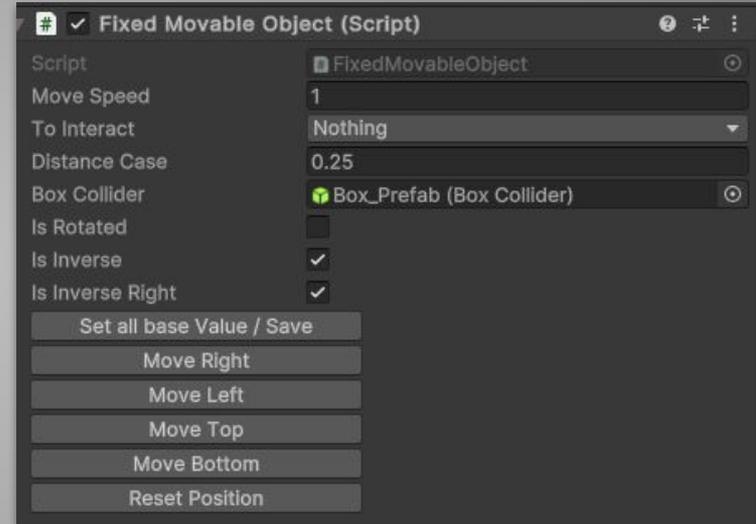
Plusieurs comportements :

- Cliquer
- Laisser un objet dessus
- Activer/Désactiver avec un objet

# Tools



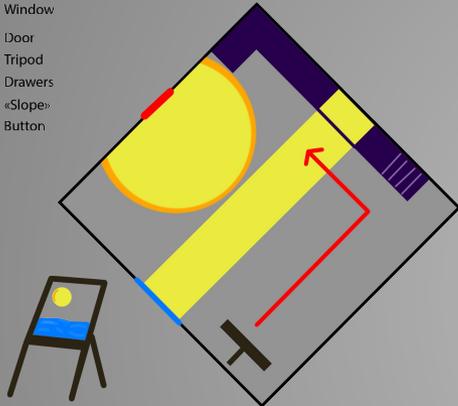
Tools pour la lumière



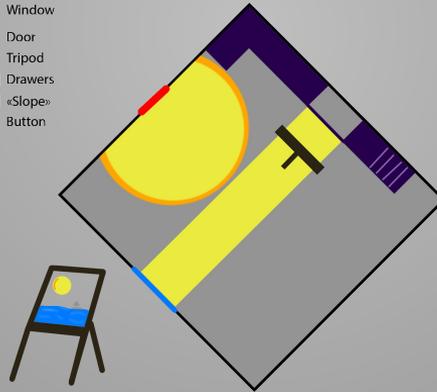
Tools pour déplacer les objets

# Level Design

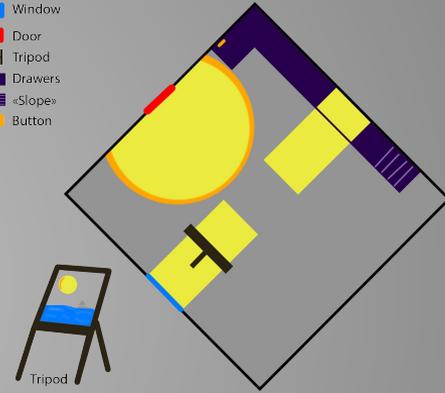
- Window
- Door
- Tripod
- Drawers
- «Slope»
- Button



- Window
- Door
- Tripod
- Drawers
- «Slope»
- Button



- Window
- Door
- Tripod
- Drawers
- «Slope»
- Button



Level Design papier

# Level Design

Tutorialisation



Apprentissage ombre et lumière



Apprentissage pousser

# Level Design



Utilisation directe de l'apprentissage

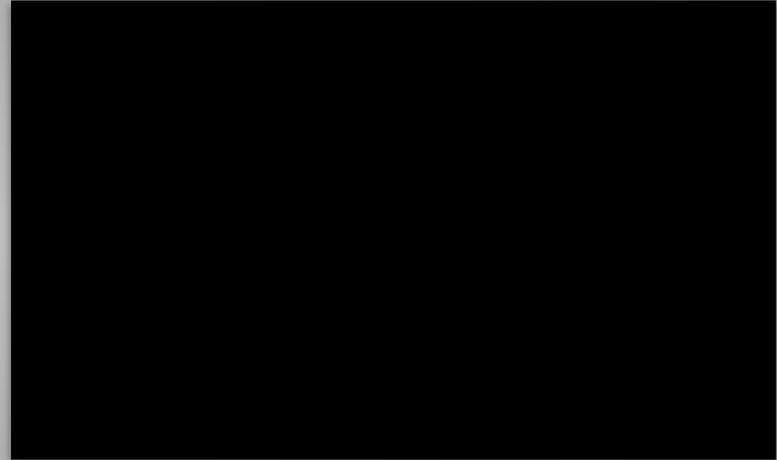


Verticalité + Bouton

# Lumières Dynamiques



Lumières en mouvement



Lumières clignotantes

# Caméra



Caméra suivant le mouvement du personnage



Caméra qui pointe vers l'objet activé/désactivé par un bouton

# Feedbacks Visuels



Halo et fumée personnage



Highlight et mouvement des objets



# Feedbacks Sonores



Lumières



Rideaux



Déplacement  
Meuble



# MERCI

Si vous avez des questions n'hésitez pas

## Game Designer

Méleine DION - Lead

Florian JON - Project Manager

Luca GERACI

Théo PASCOLI

## Concept Artist

Layla BERGAME - Art Director

Louanne BROCARD - Lead

Cynthia DJOUKA

Mouad ESSALHI

Roger CZARTORYSKI

## 3D Artist

Jeanne BERTRAND

Julia VOISIN

Axelle LORI

Julie ESCOUBEYROU

Lisa JOLI

Elias LEFEVRE

## Game Programmer

Thomas LLOBEL - Lead

Adrien CAZAU

## Sound Designer

Justine DELYLLE - Composer

Thibaud CHAMPELEY

## 3D Animation & RIG

Cléa BOGDANIK - Lead 3D