

Pitch 3e année
Jarod Bouillo

S I L L E N T FRAME

S I L E N T FRAME OVERVIEW

“Dans SilentFrame, **renvoyez les attaques** de vos ennemis **au bon moment** avec la bonne combinaison de touches et **esquivez parfaitement** afin d’effectuer un coup fatal.

Parcourez un niveau **recelant pièges et mystères** tout en affrontant des ennemis variés.

Mais attention, soyez réactif et faites preuve de dextérité afin de vous échapper !”

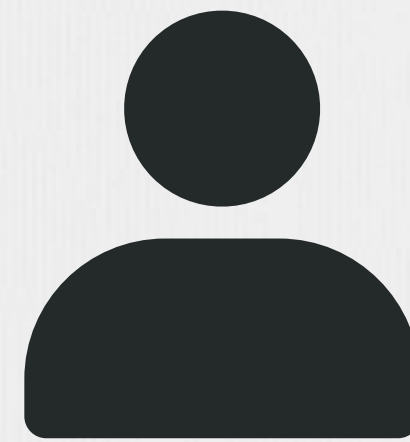
FRAMEPILLIERS



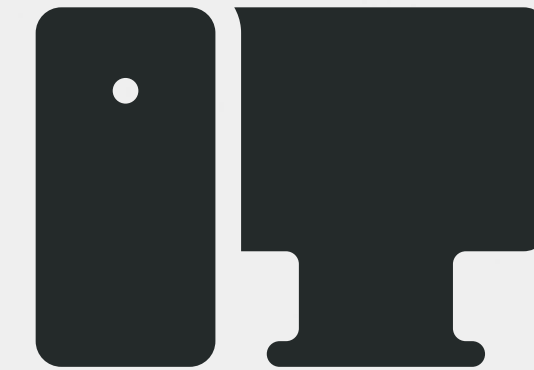
BEAT'EM ALL
PLATFORMER 3D



UE5



SOLO



PC



FAN DE BEA

Parades (QTE)

Esquives



Level Design



FRAME GAMEPLAY

Gameplay :

SilentFrame base l'entièreté de son gameplay sur un système unique : les parades enchaînées et les esquives parfaites.

Parades :

Dans ce jeu, le joueur devra parer les combinaisons d'attaques qu'effectuent les ennemis au bon moment avec la bonne touche (LT / X ou Y). Chaque parade inflige des dégâts à l'ennemi et réussir un enchaînement de parades permet d'infliger des dégâts maximum. Si le joueur rate son enchaînement, ses dégâts reviennent à 0.

Esquives :

Le joueur a la possibilité de performer des esquives pour s'échapper des attaques ennemies. De plus, si l'esquive est effectuée à un moment précis d'une attaque ennemie, l'esquive se transforme en esquive parfaite et confère des points dans la jauge d'aptitude du joueur.

Jauge d'aptitude :

Le joueur peut utiliser une partie de sa jauge d'aptitude pour performer une compétence blessant de façon conséquente un/les ennemi(s) ou les entravant. La jauge d'aptitude se vide une fois utilisée.

LD :

Des éléments du level design (pièges, plateformes) seront présents pour challenger le joueur hors combat.

Caméra principale :

- Caméra 3D - 3rd Person.
- Mouvement sur 3 axes dont 2 par le joueur (horizontale & verticale, profondeur gérée par les hitbox et/où par le script).

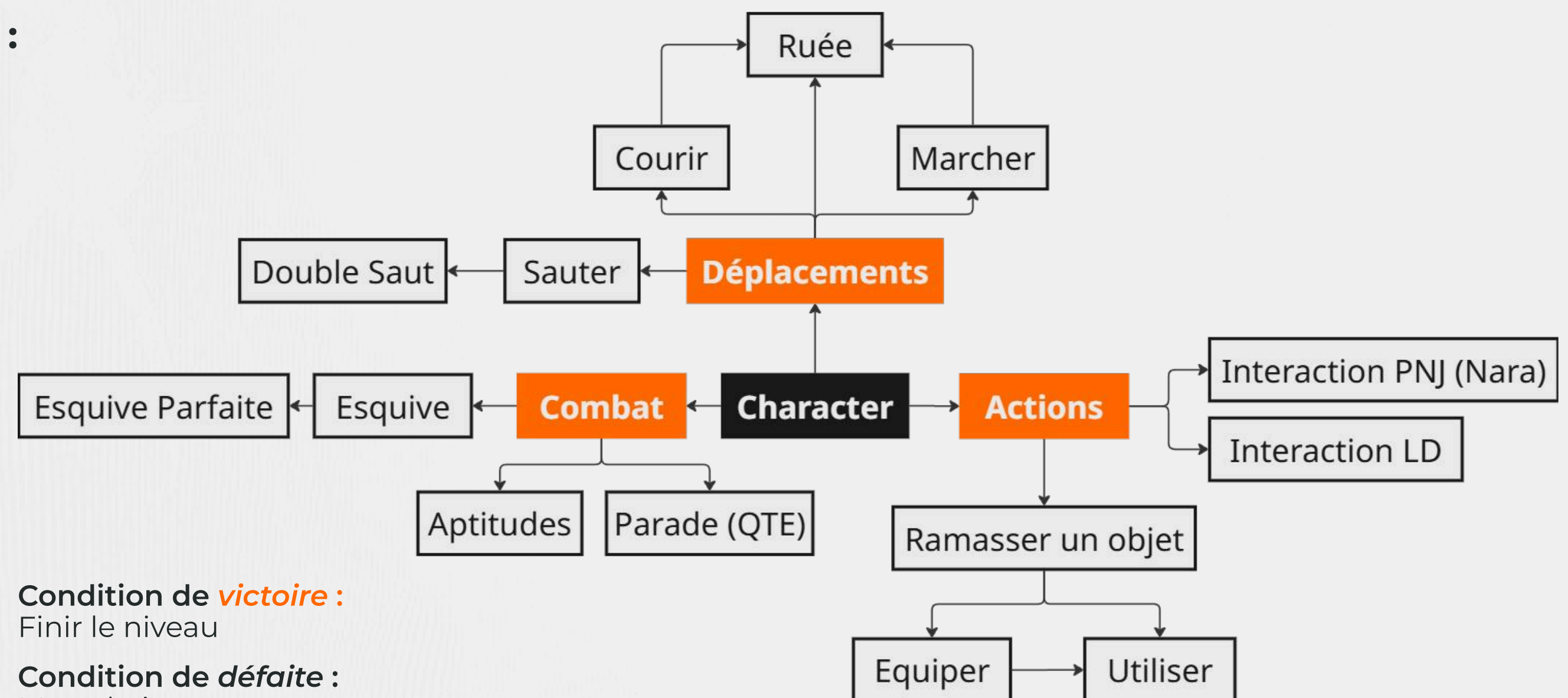
Notions technique :

- Lerp smoothing quand le personnage effectue des actions précises.
- Camera shake quand le joueur se prends des dégâts.



Stellar Blade

Character :



Condition de victoire :
Finir le niveau

Condition de défaite :
Mort du joueur

FRAME

AMBIANCE/UNIVERS

“Evoluez dans un univers fantastique aux traits cartoonesque (à-là *En Gardes*) en style Low-Poly et aux animations se rapprochant du stop-motion”



Graphismes



Technique d'animation

S I L E N T FRAME REFERENCES



Besoin :

4GD :

- Développement du système de combat
- Développement d'IA basique
- Optimisation du code
- Création du Level Design
- Capacité de narration
- UX/UI Design

2GA :

- Direction Artistique
- Texturing / Modelling / Painting
- Capable d'itérer sur du Low-Poly
- Animation Stop-Motion

2TA :

- Direction Artistique
- VFX > Feedback visuel
- Intégration des visuels
- Optimisation des intégrations
- Lighting

FRAME

3C (Camera, Character, Controller) complet
et Système de combat détaillé à la suite
de cette diapositive



Caméra principale :

- Caméra 3D - 3rd Person.
- Mouvement sur 3 axes dont 2 par le joueur (horizontale & verticale, profondeur gérée par les hitbox et/ou par le script).

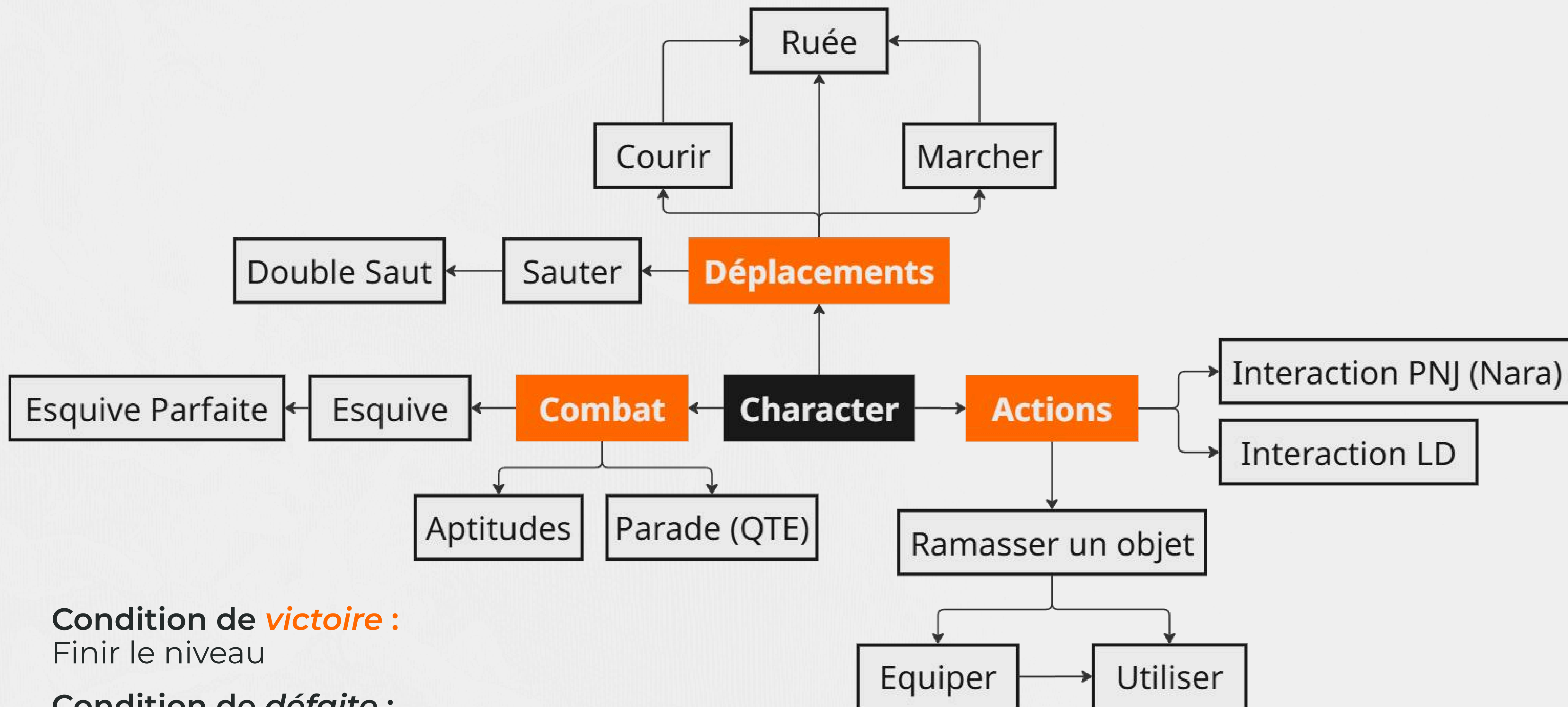
Notions technique :

- Lerp smoothing quand le personnage effectue des actions précises.
- Camera shake quand le joueur se prends des dégâts.



Stellar Blade

FRAME 3CHARACTER



Condition de **victoire** :
Finir le niveau

Condition de **défaite** :
Mort du joueur

FRAME 3CONTROL



FRAME **SITUATION DE JEU**

EXEMPLE DE SITUATION DE JEU (Système de combat) -

Ressources (du joueur) :

- Dégâts
- Points de vie
- Jauge d'aptitude

Actions :

- Enchaîner les parades (+ Dégâts, + Risques (- Points de vie))
Dégâts infligés sur l'ennemi, mais avec une prise de risque et donc perte de points de vie si la parade est faite trop tôt ou trop tard. Plus il y a de parade en chaîne, plus le joueur inflige des dégâts. Le nombre de parades à enchaîner possible est déterminé en fonction des combos d'attaques des ennemis.
- Effectuer une esquive parfaite (+ Risques (- Points de vie), + Jauge Aptitude)
Possibilité de rater son esquive, donc prise de risque en ne remplissant pas la jauge d'aptitude ou subir une perte de points de vie.
- Infliger un coup fatal (+ Dégâts*Valeur, - Risques, - Jauge Aptitude)
Dégâts supplémentaires infligés sur l'ennemi pouvant le tuer ou l'entraver. Prise de risque moindre, mais la jauge d'aptitude baisse.

Boucles :

- Boucle **Positive** : Enchaîner les parades → Tuer un ennemi rapidement → Avancer dans le niveau
- Boucle **Negative (Régulation)** : Tuer un ennemie rapidement → Jauge d'aptitude moins remplie → Prise de risque accrue → Risque de mourir