

# Pastisalo

Désigné par : *Hugo P.*

Version prototype

01/03/2023

## But :

Le joueurs arrive dans une ville qu'il ne connais pas, il devra suivre les objectifs qu'on lui demande afin de faire des rencontres dans toute la ville, et apprendre à connaître les rues de Pastisalo

Type de jeu : FPS/Open World

Où se déroule l'action : L'action se déroule dans les rues de la ville de Pastisalo.

Qu'est-ce que le joueur joue : Le joueur joue un personnage non genré et qui n'a pas de nom pour qu'il puisse lui-même se caractériser dans le personnage jouable.

Histoire :

Vous venez d'arriver en ville, et vous avez envie de vivre des aventures, rencontrer des gens, alors vous vous retrouvez à explorer les quartiers de cette grande ville, vous prendrez vos marques petit à petit et vous vous ferez des amis.

Moteur : unreal engine 5.1.1

## 3C :

## Character

Personnage première personne

## Contrôles

Z : avancer

Q : gauche

S : droite

D : reculer

Clic Gauche : tiré

Espace : Sauter

## Caméra

Caméra en vue première personne

## Personnages non joueurs :

**Nemo** : Fille de quartier, qui aime tourner en ville avec un scooter, et écouter du Rap

**Lucas** : Pompier, cours constamment pour entretenir ces muscles

**Teb** : Alcoolisé sur la voie publique, déambule sans savoir où aller, il tient à peine debout

**Pedre** : Personnage avec de beaux traits physiques

**Djogo** : est en jogging

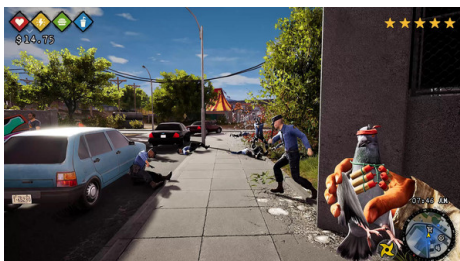
## Direction Artistique



GTA : Une ville sombre et polluée, ou tout type de personnage évolue



High On Life : Un jeu décalé avec un humour et un univers très atypique



Bum Simulator (Plus généralement les simulateurs développés par PlayWay S.A. ) : regroupe une ville polluée, des interactions décalées.

## Mécaniques de jeu

### Joueurs :

-Arme, permet de tirer sur des cibles éloignées pour accomplir des objectifs.

### Ennemis :

-Des cibles, sur lesquels il faut tirer pour accomplir des objectifs (type chamboule-tout)

### Monde :

-Parkour, des obstacles demandant au joueur d'utiliser ces méthodes de déplacement (saut/Mouvement) pour atteindre des objectifs.

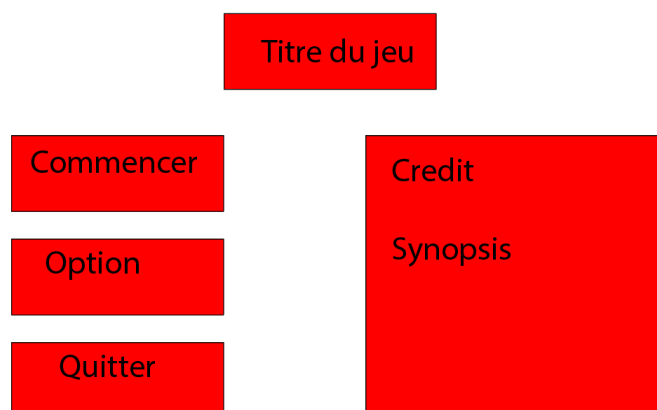
## Interface et Menus

Menu principal :

Bouton :

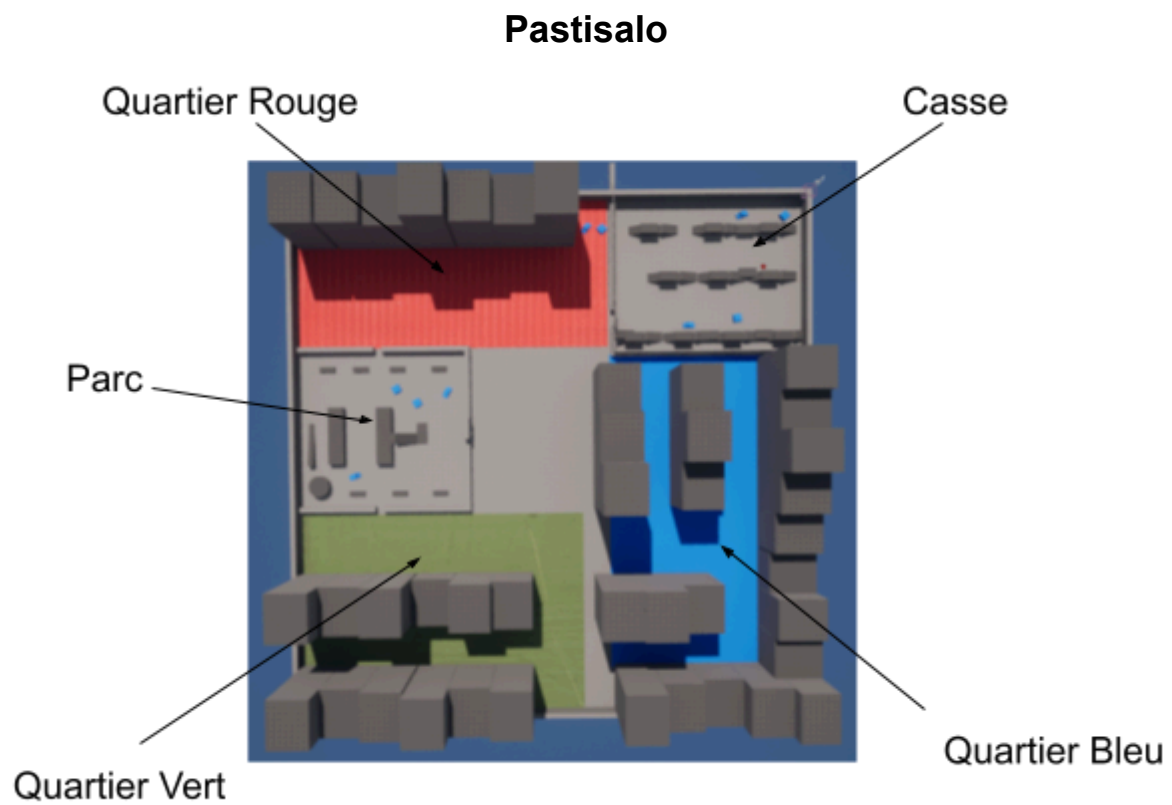
- Commencer
- Option
- Quitter

Crédit en texte sur le côté gauche



## Annexes techniques :

Plan de la ville :



## Interface visible :

Point de vie uniquement

## 3D :

Chaque PNJ a une apparence unique qui est un cliché de son caractère



## Environnement de la ville :

Immeuble  
Arbre  
Voiture  
Lampadaire  
Poubelle  
...

## Animations :

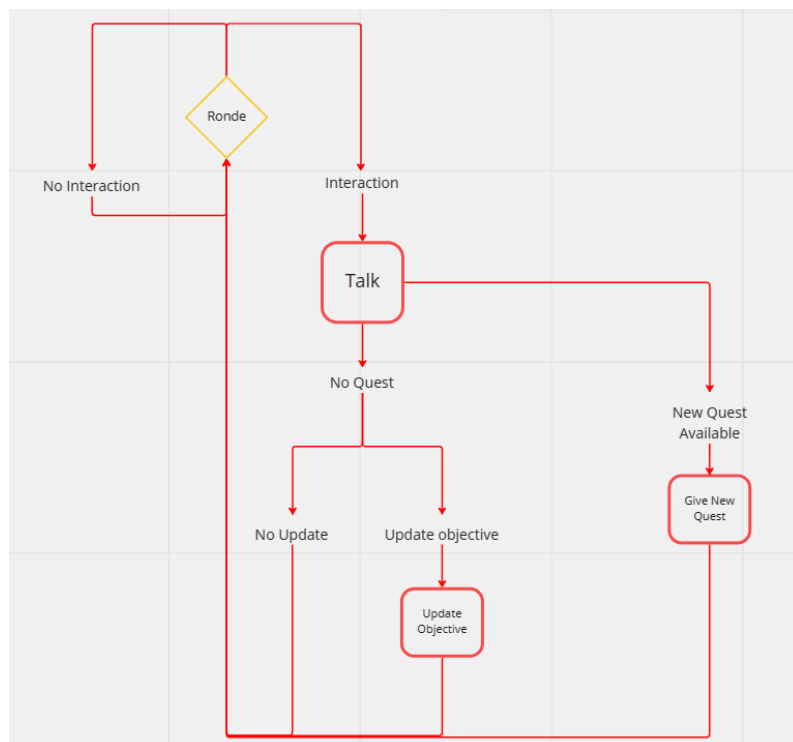
Personnage non joueur :

Déplacement :

-Marche/Course  
-IDLE

## Programmation :

### State Machine :



- Barre de point de vie du joueurs
- Zone de dégâts qui diminue la barre de point de vie
- Interaction avec les PNJ
- Affichage de la quête en cours et son évolution

## **Sons :**

- Sont de dialogue
- Bruit de tir
- Bruit de fond type ville
- Musique qui sort d'une voiture qui tourne en ville

One page :

## Pastisalo

### But :

Le joueurs arrive dans une ville qu'il ne connaît pas, il devra suivre les objectifs qu'on lui demande afin de faire des rencontres dans toute la ville, et apprendre à connaître les rues de Pastisalo

Type de jeu : FPS/Open World

Où se déroule l'action : L'action se déroule dans les rues de la ville de Pastisalo.

Qu'est-ce que le joueur joue : Le joueur joue un personnage non généré et qui n'a pas de nom pour qu'il puisse lui-même se caractériser dans le personnage jouable.

### Histoire :

Vous venez d'arriver en ville, et vous avez envie de vivre des aventures, rencontrer des gens, alors vous vous retrouvez à explorer les quartiers de cette grande ville, vous prendrez vos marques petit à petit et vous vous ferez des amis.

Moteur : unreal engine 5.1.1



Un monde ouvert interactif et vivant



Des Mission drôle et insolite