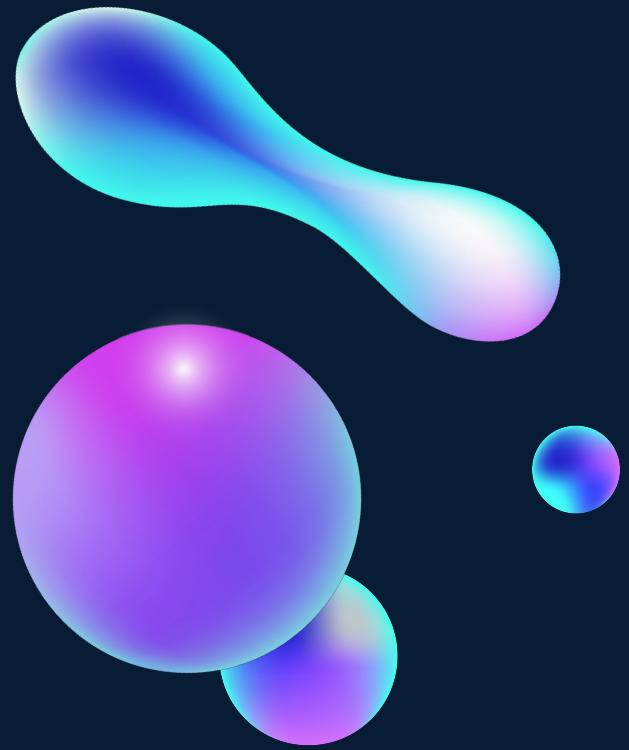
Virgile Thiriot

Développeur gameplay



Qui suis-je ?

Bonjour,

Je m'appelle **Virgile**, je suis **développeur sur Unity** et de nature enthousiaste, curieuse et rigoureuse. Suite à deux ans et demi d'études dans le web et une année de salariat dans le milieu de la grande distribution, j'ai décidé de **me former à la programmation de jeux vidéos.**

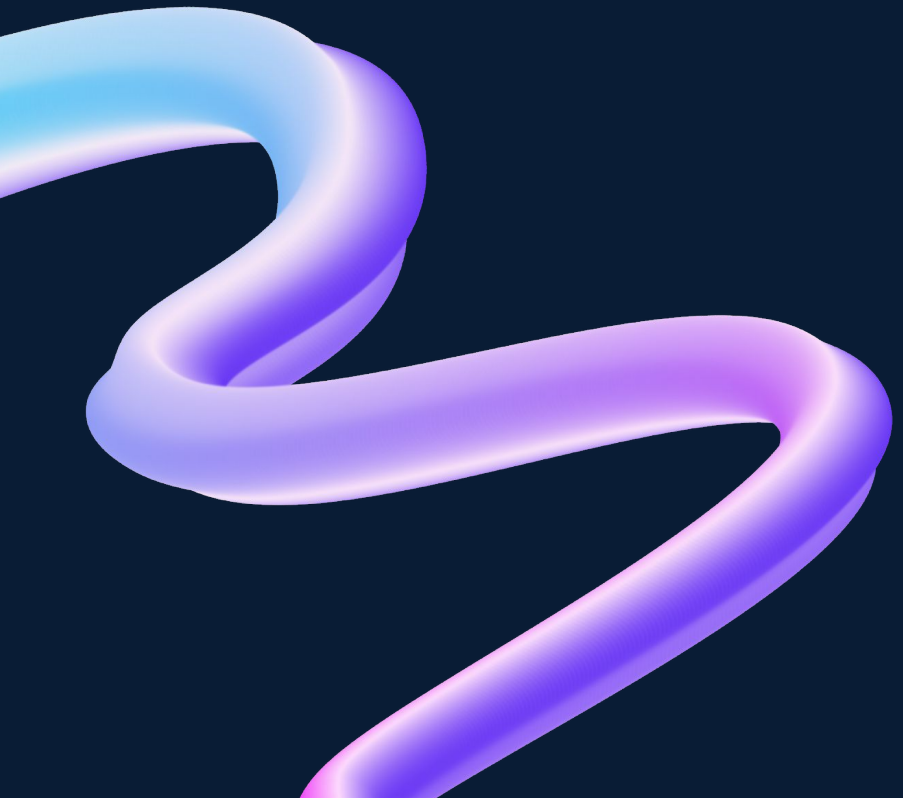
J'ai donc entamé mon parcours avec une **formation intensive de 3 mois** dans le cadre du dispositif **Paris-Code de la Mairie de Paris** sur le moteur graphique Unity, à la suite de laquelle **j'ai obtenu la certification Unity Associate : Gameplay Programmer.**

J'aime **m'imposer des challenges**, notamment en **participant à des game jam** le plus fréquemment possible et ce, afin d'approfondir mes compétences via la pratique et d'apprendre à utiliser d'avantages d'outils (GitHub).

01 Projets vidéoludiques

02 Autres réalisations

03 Pour me contacter

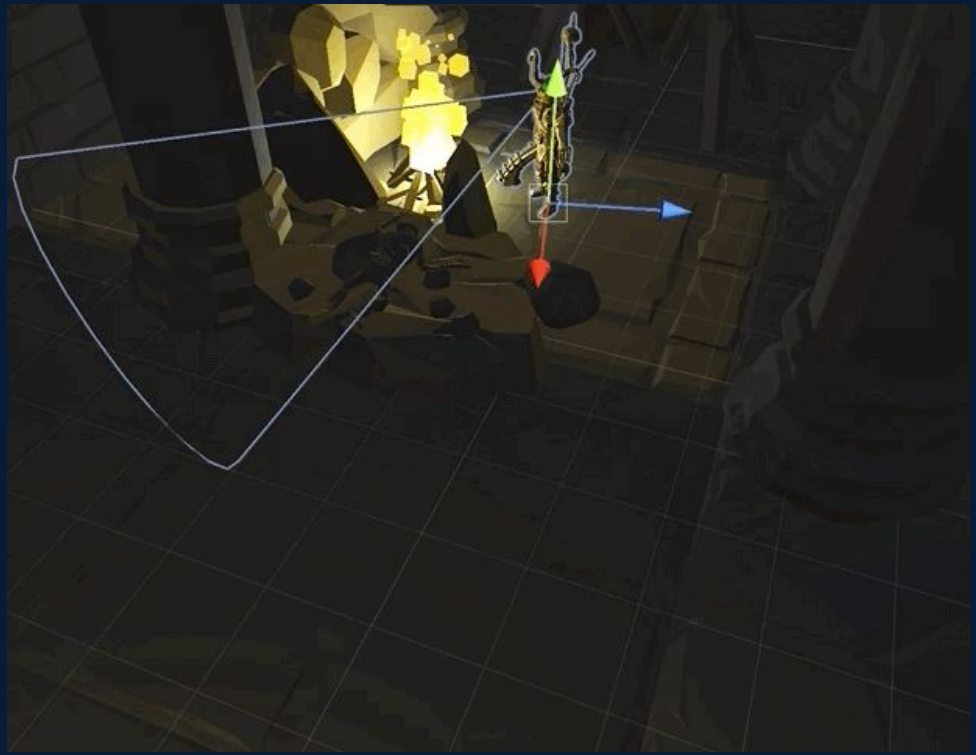


01 Projets vidéoludiques

Relics

Relics est mon premier projet. Il marque la fin de ma formation à la 3W Academy, de janvier à avril 2021.

Ce prototype met en scène **un alchimiste/explorateur** de ruines dans un univers médiéval fantastique. Cet explorateur **ne possède aucune arme létale ni sort pour tuer** les créatures qui rôdent dans les ruines qu'il parcourt. Cependant, **ces lieux renferment des Reliques** qui permettent à l'alchimiste de se défendre ou de ralentir ses ennemis afin de progresser plus facilement dans les profondeurs des ruines.



Des défis

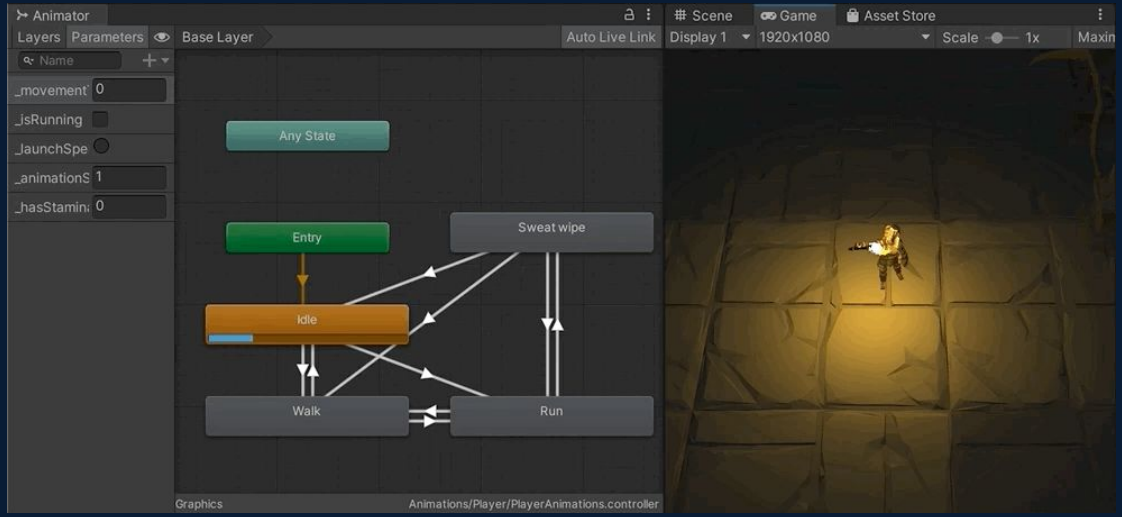
Avec Relics, je me suis confronté à **mes premiers obstacles** en tant que programmeur sur Unity :

- Quel choix de **caméra** sera le plus juste pour faire fonctionner le gameplay ?
- Par quel biais le joueur **contrôlera** le personnage (**ici clavier et souris**) ?
- Quel **personnage** pour incarner le joueur ?

La mise en place de ces choix de gameplay m’ont confronté à une multitude d'éléments à maîtriser : **Player Controller 3D**, mécaniques de gameplay (ouverture de portes, **détection du joueur par les ennemis**, endurance, etc.) et le **Particle System d’Unity**.

Les enjeux de la 3D

Pour Relics, outre les enjeux au niveau du gameplay, l'**intégration d'un environnement 3D**, de level design, l'utilisation de **modèles 3D** plutôt que de sprite et leur animation m'ont permis d'exploiter plus en profondeur **les fonctionnalités d'Unity.**



Game Design Document - Relics

Thème :
Vous êtes un archéologue téméraire en quête de reliques datant de temps anciens, vous réussissez toujours à vous retrouver dans des situations désespérées, entouré de créatures hostiles, de magiciens malfaisants ou encore perdu dans des galeries sombres et humides. Seul problème, vous êtes un scientifiques ! Impossible de vous battre pour faire face à ces dangers, il vous faudra redoubler d'astuce pour vous sortir de cette mauvaise passe.

Gameplay :
3D Isometric, réflexion, aventure, puzzle-game, die and retry, casual

L'objectif du joueur est de s'enfoncer au sein du donjon afin de trouver la salle de l'artefact, le récupérer et retourner à l'entrée. Chaque salle comporte des énigmes plus ou moins poussées et ponctuellement des ennemis (créatures & humains hostiles) qui chercheront à abattre le joueur. Les artefacts ramassés donneront des facultés temporaires au joueur (invisibilité, invulnérabilité, pièges, knockback). Il rencontrera des ennemis qui pourront contrer ses facultés.

Unique Selling Point :

- Génération procédurale des donjons
- Évolution des ennemis et de leur compétences/pathing
- Une expérience à contre courant où le joueur devra apprendre des compétences de son personnage sans pouvoir combattre
- Environnement immersif
- Ambiance fun et prenante, gameplay nerveux

Inspirations :

Indiana Jones, jeux de la licence Zelda, Endless Dungeon, Mighty Quest For Epic Loot, Binding Of Isaac, We Were Here Together

Camera :

Pushable, isometric, 3D

Controller :

Clavier (déplacements, utilisation compétences, raccourcis), souris (direction des capacités et camera quand personnage immobile), gamepad

Character :

Un érudit ou archéologue, personnage d'une époque médiévale fantastique, parcourant des donjons pour retrouver des objets mythiques, incapable de se battre.

OCR :

Macro :

Objectif : Terminer une tour composé de plusieurs étage (évolution exponentielle de la difficulté selon le nombre de reliques obtenues et d'étages passés)

Challenge : Passer chaque étage sans se faire éliminer, en récupérant si possible l'artefact d'étage et récolter de la m'huula, monnaie principale du jeu (à récolter en poussant l'exploration de salles, sachant qu'on peu trouver la fin de l'étage et passer à l'étage suivant sans avoir finit d'explorer l'étage actuel ou récupéré l'artefact.

Rewards : Score/Timer/Kikimeter

Mid :

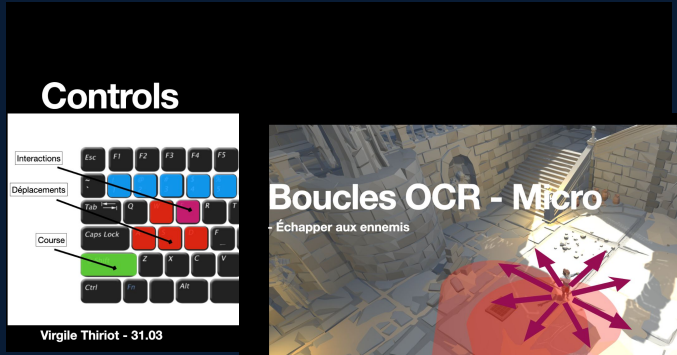
Objectif : Passer un étage en ayant exploré le plus de salles possibles, récupérer le plus de m'huula possible et récupérer l'artefact de l'étage.

Challenge : Explorer chaque salles de l'étage, y repérer les potentielles éléments interactifs (leviers, coffres, portes), retarder ou repousser les ennemis intelligemment pour ne pas se retrouver encercler ou bloquer des voies de sortie. résoudre les énigmes permettant d'ouvrir certaines salles ou la sortie de l'étage.

Rewards : Passer à l'étage suivant avec plus de monnaie (utilisable dans certaines salles si un marchand est présent), des compétences supplémentaires (reliques) utiles pour progresser vers la fin de la tour.

Micro :

Objectif :	Challenge :	Rewards :
Ouvrir la salle suivante	La salle peut être fermée par un mécanisme (énigme) ou alors renfermer d'avantage d'ennemis	Obtient de la m'huula supplémentaire, a une chance de trouver la sortie de l'étage
Utiliser une capacité	Une fois la capacité utilisée, un cooldown empêche qu'elle soit réutilisée. Ce cooldown se compte en nombre de salles ouvertes	Envoie un debuff sur les ennemis ciblés
Activer un levier, une plaque de pression	Trouver le bon levier pour accéder à une salle, ou trouver la bonne manière pour l'activer	Ouvre une salle



Les 3C

La première étape avant de commencer le développement de Relics dans Unity fut l**a rédaction d'un GDD, Game Design Document.**

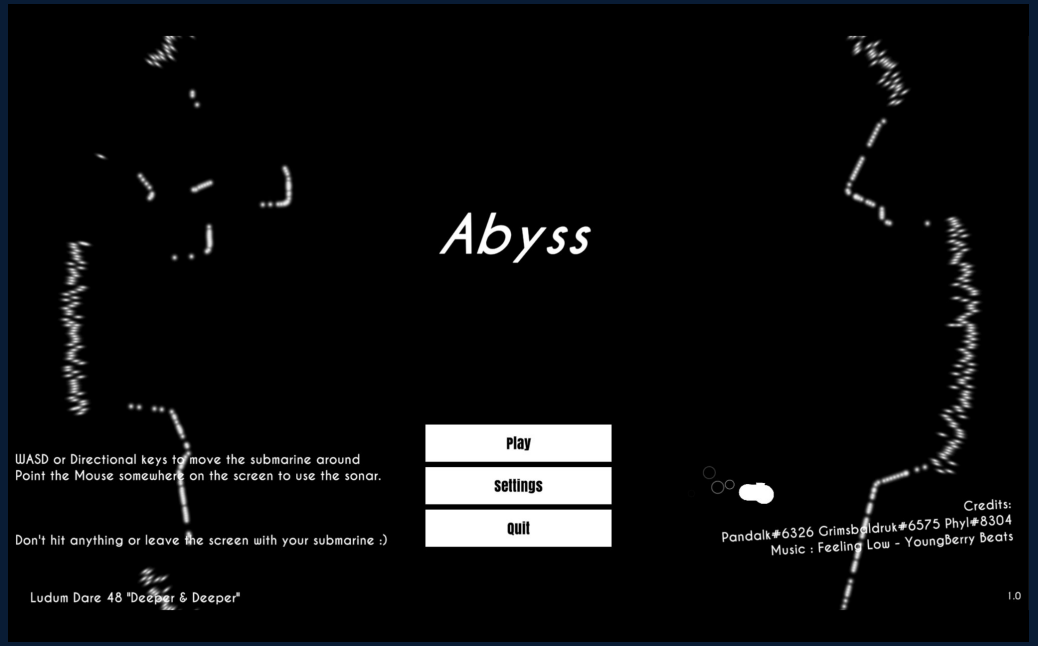
Il vise à mettre en place les concepts, i**dées et mécaniques** qui font à terme partie du jeu : **3C** (Camera, Controler, Character), **les boucles OCR** de gameplay (Macro, Mid, Micro)

Abyss

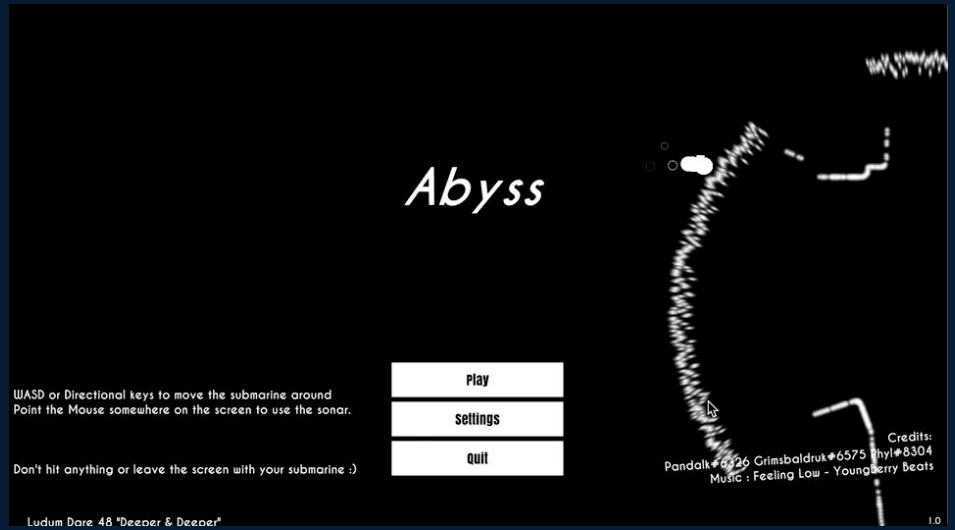
Abyss est un jeu de type **infinite runner** réalisé dans le cadre de la **Ludum Dare 48**, une game jam de **72h**, avec pour thème **“Deeper and deeper”**.

Au sein d’une équipe composée de 2 personnes, sans artiste 2D, le principal défi a été de définir **“Comment faire bien avec peu”**, et donc d’aller à l’essentiel.

Le réel enjeux pour moi fut de travailler dans cette **pression intense** qu’impose la game jam et de **résoudre l’ensemble des problèmes de dernières minutes.**



Under Pressure



Nous voulions que le joueur voit en Abyss plus **une parenthèse**, un jeu sans trop de complexité, relaxant.

Nous avons misé sur **un système de particules** émis à un rythme régulier pour jouer un rôle de sonar qui **ne révèle ainsi qu'une partie de l'environnement** au joueur.

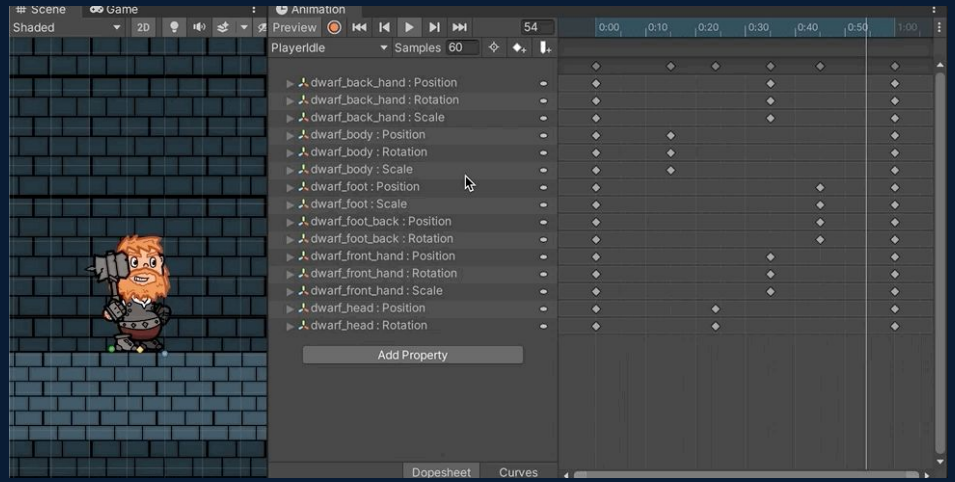
Après avoir recommencé ce jeu depuis le début, 12H après le début de la jam, un développeur en moins, nous avons décidé de **parier sur un level design restreint** (par manque de temps) et donc **l'idée d'une boucle** a semblé la meilleure.

Dwarf Platformer

Il s’agit là d’un projet effectué dans le cadre de **la formation Développeur Unity de la 3W Academy.**

Ce projet visait à résoudre des questions de mécanique basiques du genre du platformer 2D notamment **le double saut, la détection de l’environnement, les checkpoint ou encore les plateformes mobiles.**

Animation 2D



Un autre aspect de ce projet est une première approche du **système d'animation 2D de Unity** permettant d'animer différents sprites découpés pour ne former qu'une seule entité et **les animer** ensuite selon des règles données.

E.Team Building

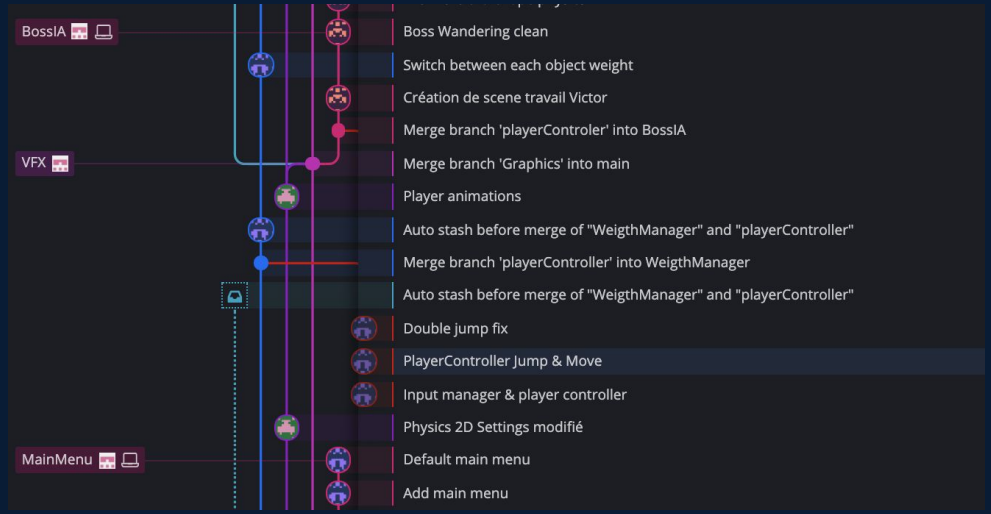
E.Team Building est le projet auquel j'ai participé dans le cadre de l**a GMTK Jam 2021**. Le thème de cette game jam, dévoilé au début des **48h** de l'événement, était **"Joined Together".**

J'ai participé à cette jam en tant que **programmeur** au sein d'une équipe de 4 personnes.

Ce projet n'a pu aboutir avant la fin de la GMTK Jam et ne fut pas publié. Cependant, il est **en cours de développement** et sera disponible sur mon profil Itch.io (liens sur la page "Pour me contacter")

Illustration par Rémi Thirion
LinkedIn : https://www.linkedin.com/in/remithirionart/

A conflict has been detected



Bien que non achevé dans les délais impartis, ce projet s'est révélé **riche en enseignement** notamment avec **une première utilisation** d'outils de versionning (**GitKraken)**, outils indispensables pour un travail de groupe organisé permettant d'éviter, entre autres, des pertes de données.

02

Autres réalisations

Spatial Exodus

Spatial Exodus est **un jeu de plateau** créé en 2017. Il s'agit d'un jeu d'**exploration et de colonisation** spatiale inventé dans le cadre d'une semaine intensive dédiée au **Game Design**.

Dans cette équipe de 5 personnes, j'assumais à la fois un rôle de **game designer** et de **designer graphique** avec pour tâche l'élaboration des règles du jeu et la création d'une partie des assets graphiques du jeu (plateau et cartes).

Un 4X sur table

Le challenge lors de cette semaine de Game Design était de mettre en place des mécaniques de jeu intéressantes mais facile à comprendre et à mettre en oeuvre.

Le jeu s’inspire de mécaniques connues tirés de jeu diverses : Monopoly, Catane, les Échecs ainsi que de jeux vidéos du type 4X concernant la colonisation de planètes, l’amélioration avec des cartes technologies ou encore le principe d'événements et de quêtes.

La Terre dans 150 ans

Cette réalisation est un **matte painting** réalisé dans le cadre d'un travail d'études à **HETIC**. Le thème était d'imaginer la Terre 150 ans dans le futur. Je l'ai réalisé sur le logiciel **Photoshop.**

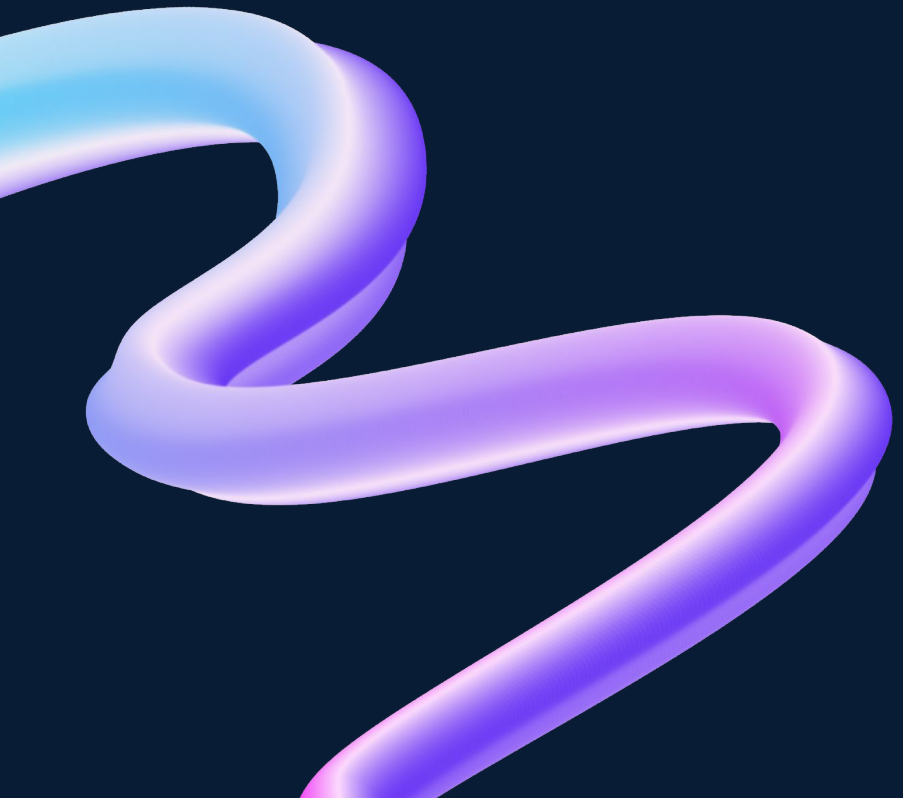
Chicago en 2167

1.

2.

3.

4.



03 Pour me contacter

Pour me contacter :

thiriot.virgile@gmail.com

06 75 69 43 23

https://twitter.com/mayleon_k

https://grimsbaldruk.itch.io/

https://github.com/Grimsou