
Portfolio

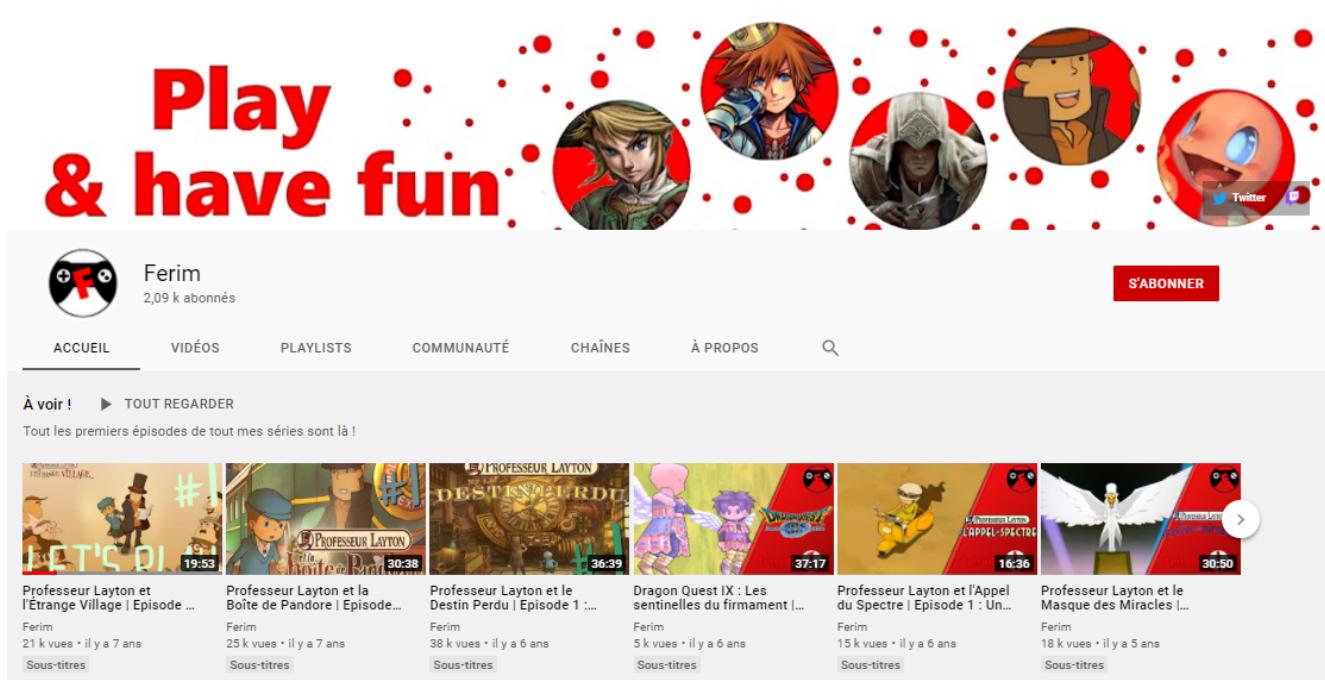
Arthur DIMIER

Sommaire

Ce portfolio présente un aperçu des principaux projets réalisés au cours de mes études et qui m'ont permis d'alimenter ma créativité et ma compréhension des différentes phases de conception d'un jeu vidéo. Ces projets s'articulent autour de trois axes :

Animation de la chaîne YouTube Ferim	2
Conception de jeux de rôles	6
Réalisation de jeux	10

I. Animation de la chaîne YouTube Ferim



Page d'accueil de la chaîne YouTube Ferim

Animée de 2012 à 2020, pour partager ma passion des jeux vidéo, j'ai joué tous les rôles possibles (acteur, monteur, réalisateur, scénariste). Commencée lorsque j'avais 10 ans, l'animation de cette chaîne YouTube a été un véritable apprentissage de réalisation de vidéo, que ce soit au niveau de l'image, du son, du montage ou de la mise en scène, et m'a permis de gagner en maturité dans la compréhension des jeux vidéo. Mon ambition professionnelle est de concevoir des jeux vidéo auxquels la prochaine génération de joueurs va jouer et commenter ce qui lui permettra de partager son expérience avec le même enthousiasme que j'ai eu en animant ma chaîne YouTube, [Ferim](#).

- Walkthrough / Let's Play sur différents jeux ([Dragon Quest](#), [Professeur Layton](#), [The Legend of Zelda](#)) de 2012 à 2019.
- Vidéos humoristiques sur différents jeux ([Assassin's Creed](#), [Animal Crossing](#), [Batman Arkham Asylum](#), [Pokémon](#)) de 2013 à 2018 ([Ferim Critique](#)) où mon

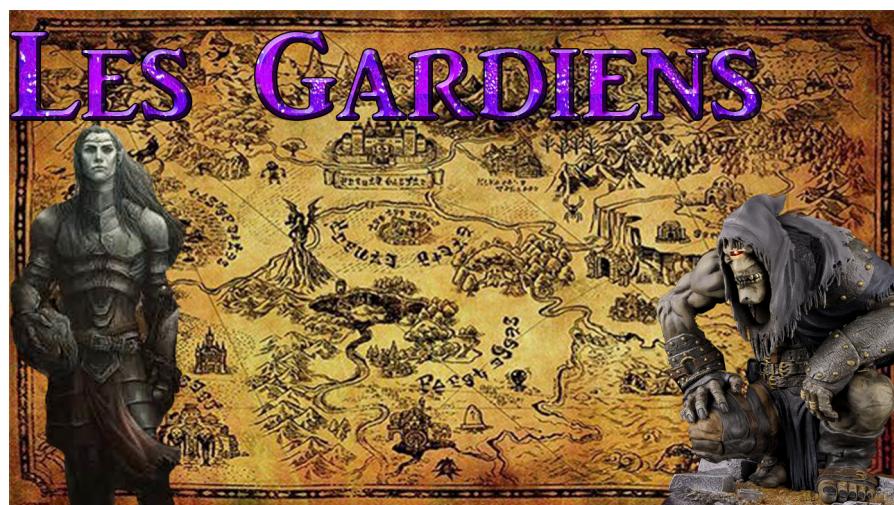
ambition était de souligner les petites incohérences inhérentes aux jeux vidéo sous forme de sketchs.

- Critiques de *Far Cry 4* et *Professeur Layton vs Phoenix Wright: Ace Attorney* construites sur un discours argumenté.



Miniatures des critiques

- Jeu de rôle en ligne *Les Gardiens* de 2017 à 2018



Miniature utilisée pour les vidéos YouTube de la série Les Gardiens

Cette série de vidéos est celle dont je suis le plus fier au niveau du montage et de la création graphique. En effet, j'ai créé un "layout", qui sert à répartir plusieurs éléments sur l'écran, comme les caméras, les résultats des jets de dés et les barres de vie. J'ai aussi réalisé la miniature pour les vidéos YouTube, ainsi que les logos de succès, échec, succès critique et échec critique et cherché des bruitages de la série de jeux vidéo *The Legend of Zelda* pour illustrer ces états. Pour donner encore plus de personnalité à la série, j'ai voulu aussi faire un générique (visible à partir de l'[épisode 14](#)). Cet exercice était nouveau pour moi car jusqu'à ce moment je ne faisais que réorganiser et mélanger des flux vidéos déjà existants : là il fallait que je crée tout par moi-même, de A à Z. Le défi a été très satisfaisant à réaliser et j'ai réussi à faire un générique à l'image de la série : majoritairement de l'humour avec une tonalité épique.



*Capture d'écran de l'[épisode 31](#) de la série *Les Gardiens* illustrant les différents éléments apparaissant à l'écran*



Logos de succès, succès critique, échec et échec critique qui apparaissent à chaque jet de dés en fonction du résultat

II. Conception de jeux de rôles

J'ai également été Maître du Jeu sur plusieurs jeux de rôles, dont j'ai écrit le scénario, l'univers et créé les *battlemaps*, des représentations en vue du dessus des environnements de jeu, grâce à l'application web *Roll20*. Mon travail sur ces jeux de rôle m'ont permis de gagner en compétence dans la création d'environnement / narration environnementale ainsi que dans l'écriture de scénario. Cet exercice se rapproche du *level design* et du *game design* puisqu'il implique de réfléchir à différentes interactions que les joueurs pourraient avoir avec les lieux imaginés et les personnages non-joueurs.

➤ *Les Gardiens* (2016)

L'histoire est celle d'un ordre appelé les Gardiens, des guerriers qui ont pour missions de veiller à l'ordre de chaque univers de fiction et pouvant voyager entre eux. On suit ici les aventures d'Aldaron, dragonnier issu de la saga littéraire *L'Héritage* et Ratbag, un cyclope venant d'un monde inventé par mes soins, envoyés en mission à Hyrule, dans l'univers du jeu *The Legend of Zelda*. Étant mon premier jeu de rôle, j'ai décidé de conserver les règles simples d'*Aventures* de la chaîne *Bazar du Grenier* en les ajustant pour les maîtriser complètement. Ce premier essai d'écriture m'a permis de me rendre compte de mes défauts et de les corriger pour mes prochains jeux de rôle. Il s'agissait de mon premier contact avec le *level design* puisque j'ai créé beaucoup de *battlemaps*, réfléchissant à comment les joueurs pouvaient interagir avec l'environnement, que ce soit pendant les combats ou en dehors.

➤ *Mass Effect: Opération Génophage* (2017)



Visuel réalisé pour la couverture de la partie sur Roll20

Ce jeu de rôle n'est pas allé plus loin que la première session, mais j'avais effectué un travail important en amont car j'avais à cœur de proposer une histoire qui était cohérente et qui aurait pu réellement s'insérer dans l'univers de *Mass Effect*. Le scénario reprenait un élément important des jeux *Mass Effect*, le génophage (une maladie qui a pour but de réguler les naissances d'une race alienne extrêmement puissante et belliqueuse) et d'en montrer la genèse, se plaçant donc des centaines d'années avant l'histoire des jeux. J'ai fait beaucoup de recherches sur l'univers de ce jeu pour être sûr que tous les éléments que j'allais incorporer à mon récit étaient respectueux du *lore* (histoire d'un univers de fiction qui n'est pas la trame principale) et la satisfaction qui a découlé de cette minutie dans la conception du scénario était vraiment agréable, contrairement à mon précédent jeu de rôle.

➤ *Les Contes d'Eternia* (depuis 2018)



Carte du monde d'Eternia

Pour ce jeu de rôle, j'ai entièrement détaillé l'univers que j'ai imaginé que ce soit la géopolitique, l'histoire des différents royaumes et des ethnies ou la carte du monde.

Ce projet a connu trois versions, chacune correspondant à une remise à zéro des scénarios vécus par les joueurs pour cause d'impossibilité de terminer les parties débutées. Dans la première, j'ai créé la carte du monde, défini les différents pays, les noms des villes ainsi que les reliefs importants. Mon inspiration m'est principalement venue de ma passion pour les civilisations antiques, notamment au niveau des différents panthéons. Ensuite sont venues les races et leur histoire, la géopolitique des nations, le type de gouvernement. J'ai puisé mes inspirations dans les nombreux mondes fictifs connus tels que *The Elder Scrolls*, *Le Seigneur des Anneaux*, *World of Warcraft* ou *Dragon Age*. J'ai essayé de trouver le juste équilibre entre les généralités qu'on trouve dans les œuvres qui peuplent l'imaginaire collectif et le développement d'un univers à part, pour ne pas perdre mes joueurs. Le monde d'Eternia étant encore assez jeune dans sa diégèse, j'ai volontairement laissé beaucoup de zones d'ombres dans l'univers afin que les joueurs le découvrent petit à petit, mon idée étant surtout de les laisser être les premiers héros de ce monde, de le construire au fur et à mesure de leurs aventures.

Dans la deuxième version d'Eternia, j'ai ajouté des Guildes, comme les marchands, les mages ou les voleurs, que les joueurs pourront rejoindre et qui jouent un rôle important dans la politique d'Eternia. Chaque Guilde a son mode de fonctionnement, ses dirigeants, et certaines sont légales alors que d'autres non, ce qui influe sur les informations données aux joueurs. C'est à ce moment-là que j'ai eu l'idée de séparer les informations que je créais et celles que je donnais aux joueurs pour qu'ils puissent les découvrir pendant leurs aventures. Dans la même optique, j'ai imaginé une nouvelle origine aux loup-garous et aux vampires, tout en dissimulant des informations aux joueurs qui ne faisaient pas partie de ces ethnies.

Enfin, dans la troisième et actuelle version, j'ai développé toute la partie mystique : la véritable origine des dieux, les premiers Eterniens, les autres plans de réalité comme les équivalents des Enfers et du Paradis, le monde des esprits, les autres dimensions et l'origine de la magie. Pour transmettre toutes ces informations aux joueurs, j'ai rédigé un (court) livre écrit par un érudit Eternien qui faisait le point sur les connaissances du monde connu. J'ai également débuté un bestiaire, afin de définir clairement ce que sont les créatures qui peuplent Eternia.

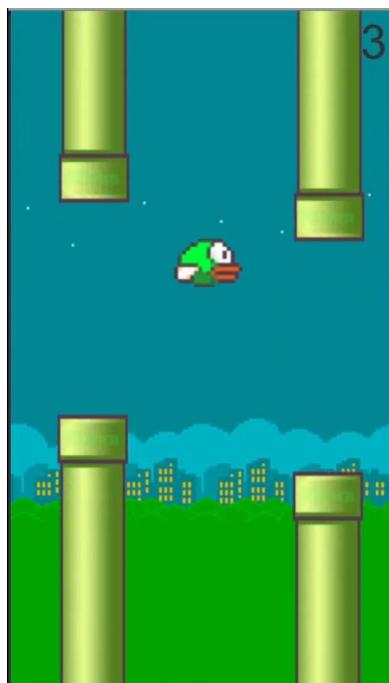
Mon ambition pour cette troisième version est de créer un grand jeu de rôle chorale avec trois groupes de joueurs qui se composent de deux groupes de quatre et un de deux joueurs. Chaque action qu'un joueur va avoir dans un scénario peut se répercuter dans les parties des autres groupes. L'idée est donc de créer un monde véritablement vivant, qui va évoluer avec les joueurs et leurs actions. J'ai déjà prévu des parties où pourront se croiser les joueurs de groupes différents, voire des remaniements des groupes en fonction du déroulement du scénario.

Vous pouvez accéder à mes écrits sur le monde d'Eternia en suivant ce [lien](#). Je tiens tout de même à préciser que le travail sur cet univers est encore en cours et il n'est pas impossible de tomber sur des fautes d'orthographe ou de grammaire.

III. Réalisation de jeux

La création de jeux m'a permis d'apprendre à utiliser les outils de création comme Unity et le C# ainsi que d'acquérir une compréhension plus globale des besoins spécifiques à ce type de projet. J'ai réalisé quelques projets de jeux vidéos où je me suis occupé du code principalement :

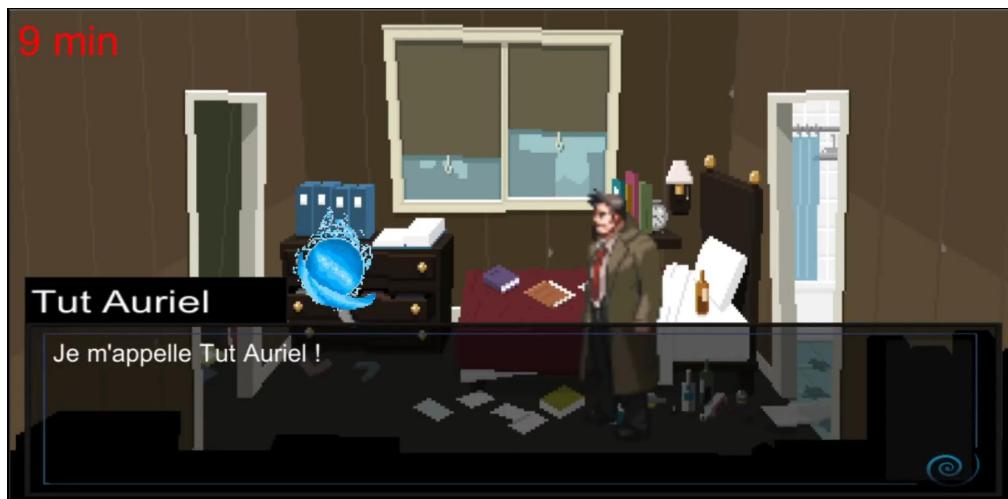
- Shmup et réplique de [*Flappy Bird*](#) avec Unity (2019)



Capture d'écran de Flap The Bird - Ultimate Edition

De simples projets réalisés en cours pour apprendre les rudiments du C# et du développement sous Unity.

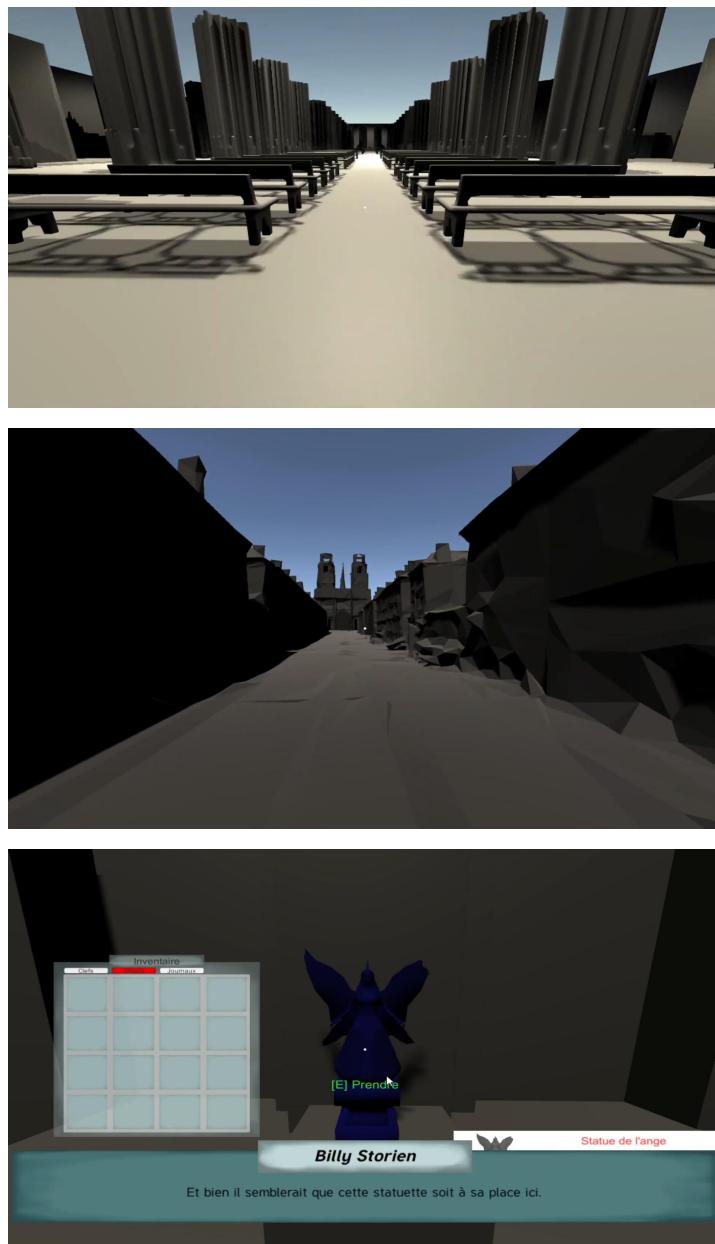
➤ [Obscur](#), projet d'évaluation de module Unity (2020)



Captures d'écran de Obscur

Pour ce jeu, j'ai choisi de faire un point and click. La contrainte était de faire un jeu pouvant se jouer sur mobile.

➤ [Cathéquest](#), un escape game / visite virtuelle dans la cathédrale d'Orléans avec Unity 3D ; chef de projet, game et level designer et scénariste pour le projet tutoré de licence professionnelle (2020)



Captures d'écran de Cathéquest

Cathéquest a été mon projet tutoré lors de mon année de Licence Professionnelle. Nous avons eu un mois pour le développer et j'ai eu le rôle de chef de groupe, de level designer et de scénariste. En tant que chef de groupe, j'ai dû veiller à la bonne organisation de mon équipe (cinq personnes), à bien répartir les tâches et à ce que chacun avance à un rythme convenable tout en m'assurant de la bonne cohésion du

groupe. En tant que game designer, nous avons choisi de créer un jeu à énigme en vue à la première personne. Pour le level design, j'ai réalisé une carte de la cathédrale d'Orléans sur laquelle j'ai indiqué les éléments du décor, comme les colonnes ou les bancs, ainsi que les lieux de chaque énigme. Le choix des énigmes s'est aussi fait avec les autres membres du groupe, comme le game design. Enfin, pour la partie scénario, j'ai écrit seul les dialogues ainsi que les journaux que le joueur récupère après chaque énigme.

➤ [*Memoria Machina*](#), concept de jeu autour de la mémoire (2020)

J'ai réalisé ce projet pendant mon temps libre pour tester ma capacité à pousser un concept de jeu que j'avais en tête depuis un moment. J'ai donc réalisé ce petit document dans lequel je développe mon idée et l'ai fait lire à mes proches pour avoir leur avis. *Memoria Machina* est un jeu à ambition avant tout narrative, qui raconte l'histoire d'une petite fille qui va devoir sauver la mémoire de son grand-père en revivant ses souvenirs à l'aide d'une machine qu'il a inventée.

➤ [*Wind Back Home*](#), concept de jeu autour de la couture (2021)

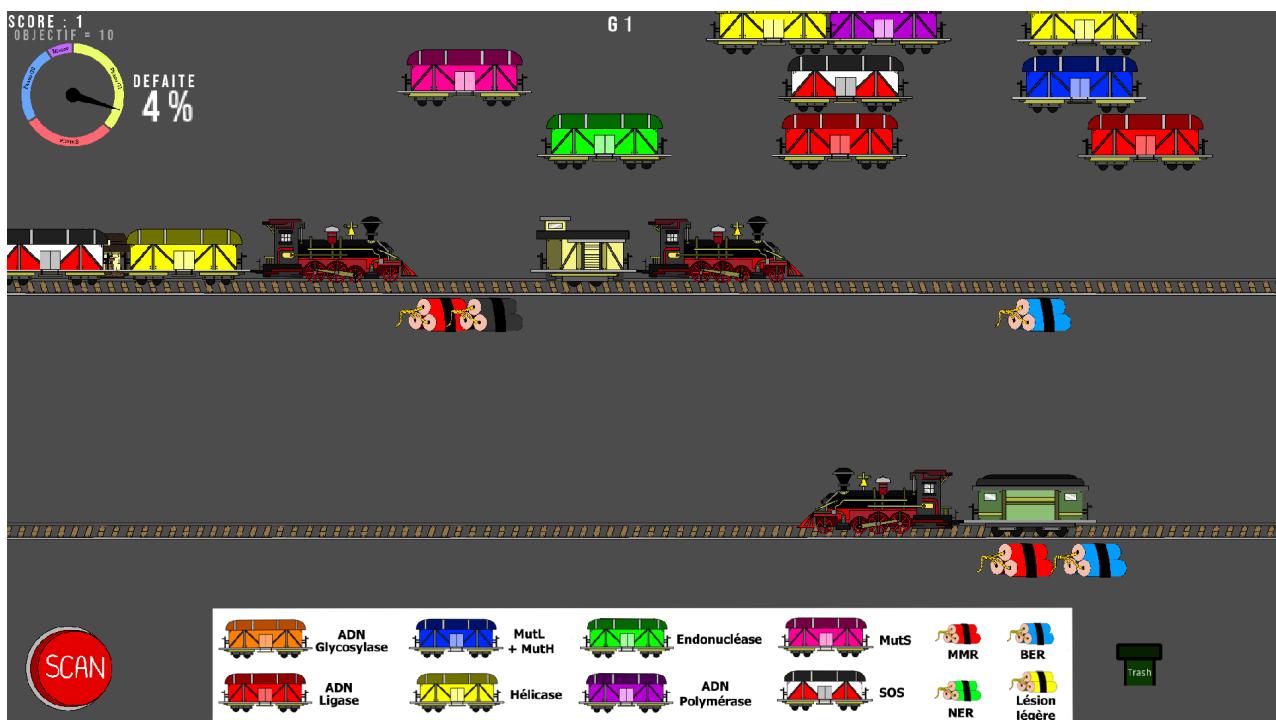
Quelques mois plus tard, j'ai réessayé de produire un autre concept de jeu, cette fois-ci plus axé sur le gameplay. J'ai donc pensé à un beat'em up avec une esthétique se rapprochant de celle des jeux *Paper Mario* ou *Yoshi's Woolly World*. Cette dissonance entre le gameplay exigeant et l'univers coloré m'a aussi poussé à construire un petit scénario simple, mais avec une bonne dose d'humour.

➤ [*Alice Homeille et le Chamois Disparu*](#), concept de jeu d'enquête (2021)

Lors de mon année d'étude à l'école Gamagora, il nous a été demandé de fournir si on le souhaitait, une idée de jeu à réaliser pour le projet de fin d'année. Mon idée de jeu s'inspire beaucoup des séries *Professeur Layton* et *Ace Attorney* mais présente des enfants devant résoudre le mystère de la disparition de la mascotte de l'école, Dani le Chamois. Le mot d'ordre est l'humour et la découverte de multiples gameplays au travers des rêves que le personnage principal va explorer.

➤ American DyNamite, jeu sérieux autour de l'ADN (2021)

Ce projet étudiant de jeu sérieux a pour thème la réparation de l'ADN. La récolte et le tri d'informations a été assez compliqué pour ce projet, mais au final cette expérience m'a permis d'apprendre à travailler sur des projets qui sont rebutants au premier abord mais qui se révèlent finalement être intéressants.



Capture d'écran d'American DyNamite

Vous pouvez retrouver ces projets sur mon GitHub au lien suivant :
<https://github.com/ArthurDimier?tab=repositories>