Partie individuelle Ylies

Ce projet a été pour très enrichissant. D’abord parce que la création d’un jeu me donnait envie avant ce cours. La réalisation d’un jeu ma paraissait très compliqué à accomplir seul et c’est en effet la réalité. Cela demande des compétences pluridisciplinaires qu’il est difficile d’acquérir seul. Malgré que notre soit un visual novel simple à implémenter (grâce à ren’py notamment), nous manquions d’un dessinateur ce qui est cruciale pour ce type de jeu. Je me suis rendu compte que la création d’un jeu ne demandait pas simplement de la programmation.

En revanche cela reste plutôt simple. Nous avons réussi à développer un jeu à 5 dans le cadre d’un cours à 2 crédits. Je trouve cela déjà satisfaisant. Mais c’était frustrant de devoir revoir nos exigences à la baisse. Nous avions écrit une histoire plus longue mais par manque de temps uniquement nous n’avons pas pu la rédiger entièrement. Cela reste pour moi la plus grande déception de ne pas avoir pu fournir un travail à la hauteur de nos compétences et de rendre un jeu que j’aurais beaucoup aimé améliorer si nous avions eu le temps.

J’ai rédigé quelques scripts durant ce projet. Je me suis aperçu que j’aimais ce travail d’écriture et c’était d’autant plus dérangeant de ne pas pouvoir développer plus l’histoire.

J’ai aussi trouvé que c’était un vrai challenge de gamifier la morale éthique. Ce n’est pas forcément un sujet attrayant pour un publique de gamer. Mon objectif tout au long du projet était de créer un jeu auquel on prend plaisir à jouer en plus d’en apprendre plus sur la morale. C’était un compromis dure à trouver pour ce sujet-là.

J’ai aussi apprécié la recherche et la rédaction de dilemme moraux. Cela implique un léger travail de psychologie assez intéressant. L’implication émotionnelle est un travail dur à mettre en place. Il faut développer l’histoire pour impliquer le joueur sans la rendre trop longue au risque de l’ennuyer. Il faut de plus prendre du recul sur son propre travail pour « deviner » ce que les joueurs pourront en penser. La plupart du temps nous écrivons des textes dans un certain état d’esprit alors que le joueur va le ressentir totalement différemment. Ce recul est difficile à prendre quand nous sommes constamment plongés dans l’histoire.