# Travail effectué jusqu’à la soutenance 1

* Identité graphique et visuelle
* Concept des niveaux
* Première version du système de déplacement (obsolète)
* Design des cartes
* Illustration background / Illustration jaquette
* Logos jeu et entreprise
* Système de d’endurance

### Identité graphique et visuelle

Dans les trois premiers mois de travail, nous avons posé les bases de l’identité graphique du jeu. Nous avons défini les couleurs principales du jeu, à savoir des teintes de rouge et de noir, pour créer une atmosphère sombre et intense qui correspond à l’univers du jeu. Le choix du style graphique a été un élément clé pour renforcer l'immersion et la cohérence visuelle.

### Concept des niveaux

En collaboration avec Emma, nous avons entamé dès les premières étapes du projet. Nous avons imaginé plusieurs types de niveaux, en prenant en compte les capacités du joueur, l’évolution de la difficulté et les enjeux narratifs. Chaque niveau devait offrir un challenge tout en restant fidèle à l'atmosphère du jeu.

**Difficultés :**

L’un des plus grands défis était de concevoir des niveaux qui non seulement respectent les contraintes techniques du jeu, mais qui s’alignent aussi avec l’histoire et l’univers que nous souhaitions créer. Il a fallu faire preuve de créativité pour que chaque niveau soit à la fois pertinent narrativement et stimulant pour le joueur.

### Première version du système de déplacement (obsolète)

Une fois que l'idée principale du jeu a été définie, j'ai pris en charge la création de la première version du système de déplacement. Ce système permettait au joueur de se déplacer dans l’environnement en réponse aux inputs du joueur. Toutefois, cette première version n’était pas optimale et présentait plusieurs lacunes techniques. Léo a ensuite pris le relais pour retravailler le système de déplacements, et son travail a permis de trouver une solution plus fluide et proche de ce que nous imaginions initialement. Le résultat final a considérablement amélioré la réactivité et l’expérience de jeu.

**Difficultés :**

Le premier système de déplacement souffrait de plusieurs problèmes techniques, principalement liés à une mauvaise optimisation. En raison de l’utilisation d’un outil Unity qui n’était pas entièrement adapté à nos besoins.

### Design des cartes

L’un des aspects essentiels du jeu repose sur l’interaction avec un jeu de cartes. Ainsi, j’ai dessiné un jeu complet de cartes originales, qui sont utilisées à différents moments du jeu. Les cartes ont été dessinées afin correspondre à l'esthétique visuelle globale du jeu.

**Difficultés :**

Le plus grand défi résidait dans l'alignement des designs des cartes avec l’univers visuel du jeu. Il fallait qu’elles s’intègrent harmonieusement dans l’esthétique globale.

### Illustration background / Illustration jaquette

J’ai créé une illustration représentant le décor central du jeu. Cette image a une double fonction : elle servira de fond pour la jaquette du jeu, mais également comme élément graphique dans le menu principal du jeu. L'illustration reflète le lieu où se déroule l’action et incorpore des éléments visuels propres au gameplay et à l’histoire.

**Difficultés :**

Trouver des idées pour le décor et le fait de devoir m’y reprendre à plusieurs fois pour que le résultat soit satisfaisant. Trouver l'inspiration pour le décor a été un défi, notamment pour concilier une atmosphère de jeu immersive et des éléments visuels forts. De plus, l’illustration a nécessité plusieurs révisions avant d’être satisfaisante.

### Logos jeu et entreprise

Nous avons eu besoin de logos distinctifs, non seulement pour le jeu, mais aussi pour l’entreprise elle-même. Le logo de l’entreprise représente un croissant de lune rouge formant un visage souriant, mais malsain. Le logo du jeu reprend ce design sur des cartes La première version du logo a été réalisée par Laetitia, et j'ai ensuite pris en charge les ajustements nécessaires pour retravailler le design.

**Difficultés :**

Trouver un logo qui soit à la fois mémorable, visuellement impactant et en phase avec l’identité du jeu a été une tâche complexe. Le travail a nécessité plusieurs retours en arrière et ajustements jusqu’à ce que le design final corresponde parfaitement à la vision de l’équipe.

### Système de d’endurance

Une fois le système de déplacements de Léo terminé, j’ai intégré un système d’endurance dans le jeu pour limiter la durée des actions du joueur. Ce système restreint la capacité du joueur à courir, en imposant une limite de 15 secondes avant de devoir récupérer de l'endurance. Cette mécanique vise à ajouter une dimension stratégique au gameplay, obligeant le joueur à gérer ses déplacements et actions avec plus de réflexion.

**Difficultés :**

Le plus grand défi dans la mise en place de ce système a été l'intégration avec le système de déplacement existant. Le script que j'avais écrit initialement devait être adapté pour fonctionner. Cela a nécessité de nombreux tests et ajustements pour garantir que l'endurance ne perturbe pas l'expérience de jeu.