Créer l’histoire du jeu – twine du jeu

Remplir le magic project / Planning

Mettre en place l’infrastructure (git github unity etc)

Documentation.

Choisir les outils nécessaires.

Faire la 3D de la scène et des objets.

Réalisation du son

Game concept - ok

Contraintes techniques – ok

GDD

Prototype

TDD –

Personnage reste fixe.

SOUTENANCE :

Demo oculus + twine

1 Brève introduction

2 Démo

3 QUELQUES détails

Souvenirs :

Images - voix – objets

 Vous aurez 20 minutes de présentation, 20 minutes de questions - réponses.

 Vous devez rendre vos documents (TDD et Game Design document) sous forme papier ce jour la (un exemplaire de chaque).

 - Présentation de l’équipe de de son organisation

 - Présentation du concept.

 - L'environnement artistique de votre projet

 - Planning

 - Risques (d’ordre généraux et d’ordre technique)

- Une démo du jeu

Conseils : Répétez la présentation ! Elle doit être fluide et sans accroc technique.

Soyez conçis et pertinents. 20 minutes c’est très court, focalisez vous sur les informations les plus importantes. Ne chargez pas vos slides. (conseils : 15 slides max, 3 infos par slide au maximum).

--

Bien cordialement,