



GERNIGON Kévin
Game Design
Bachelor 1
Classe B

Lost in Code

Présentation du prototype

01

Présentation du jeu

Gameplay &
Screenshots

03

Processus de création

Moodboard et
exemple de travaux
réalisés

02

Intention

Les idées
directrices du
projet

04

Expérience personnelle

Ressenti et retour
sur le projet de
manière globale

1

Lost in Code, c'est quoi ?

01

“Lost in Code” est un prototype de RPG en vue du dessus, s’inspirant des premiers “Zeldas”. Vous incarnez un personnage venant d’un autre jeu qui une fois le jeu fermé se retrouve à errer dans la machine de l’utilisateur. Le personnage ne peut seulement se mouvoir quand il arrive dans le monde, mais en fouillant, il trouvera d’autres objets venant d’autres jeux lui offrant de nouvelles capacités.

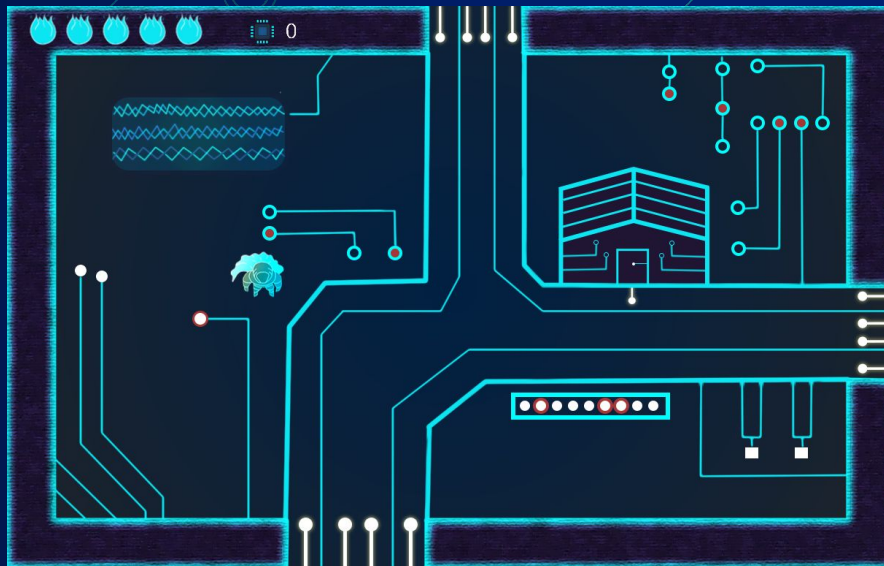
Ce prototype a été développé sur la version 3.54.00 de Phaser, les assets, y compris les placeholders, ont été réalisés sur Adobe Photoshop CC 2020.

1

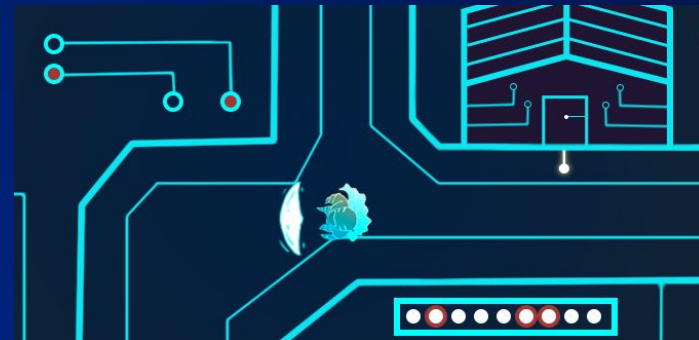
Screenshots

2

Première zone



Attaque



Menu des contrôles



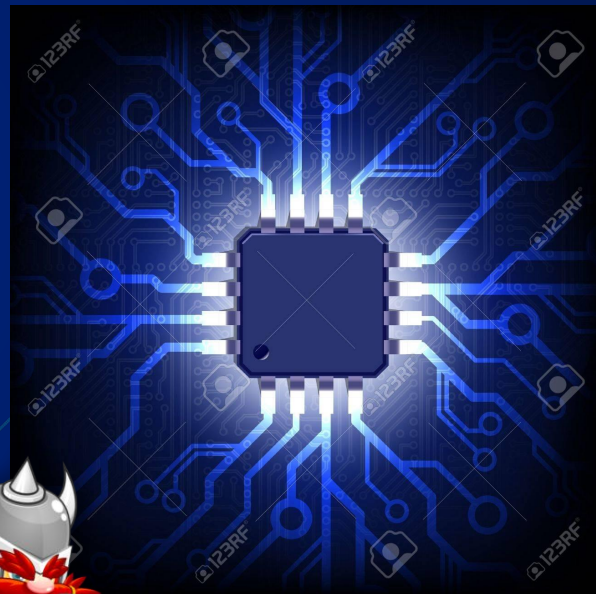
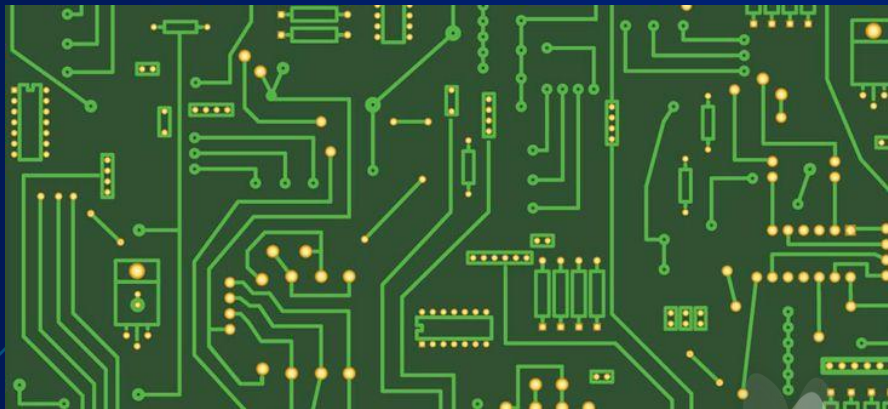
Jusqu'à récemment, le prototype n'était qu'un simple squelette comprenant les différentes fonctionnalités du cahier des charges. Lorsque la création des assets a démarrée, le principe directeur s'est rapidement dirigé vers le côté hardware et créer une relation entre des éléments fictifs de RPG dans un monde ressemblant à ce que l'on peut voir sur des pièces électroniques, notamment d'ordinateur. Cependant, j'ai choisi de réinterpréter la façon de représenter ses composants pour créer un monde qui lui est propre.

3

Processus de création

03

Moodboard



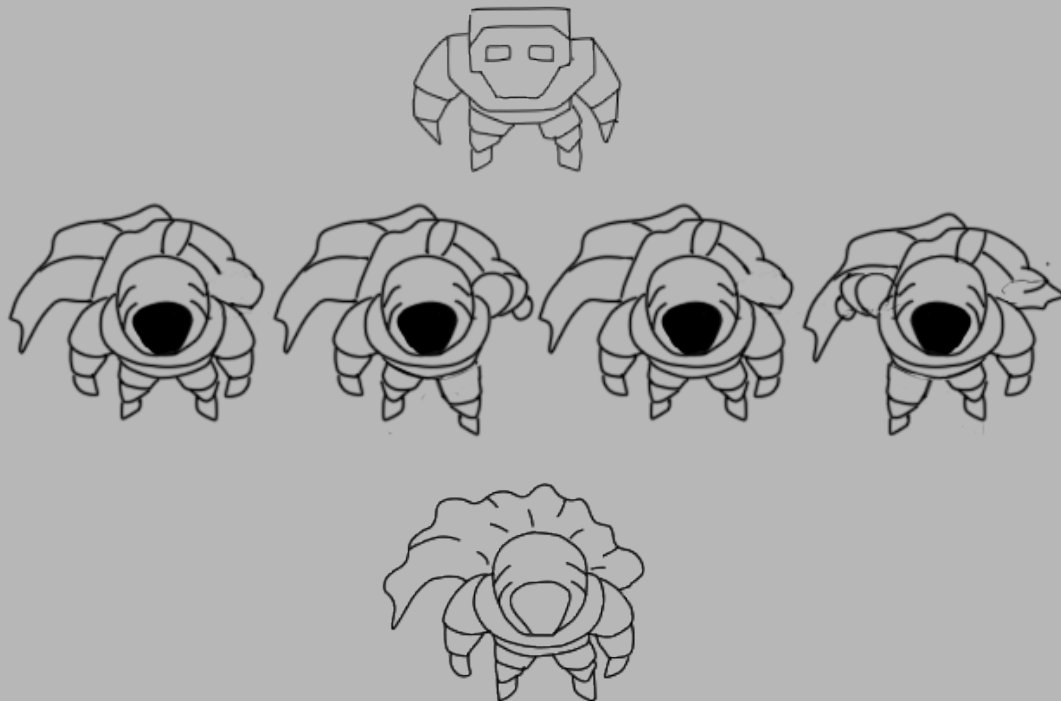
3

2

Processus de création

03

Recherches et créations

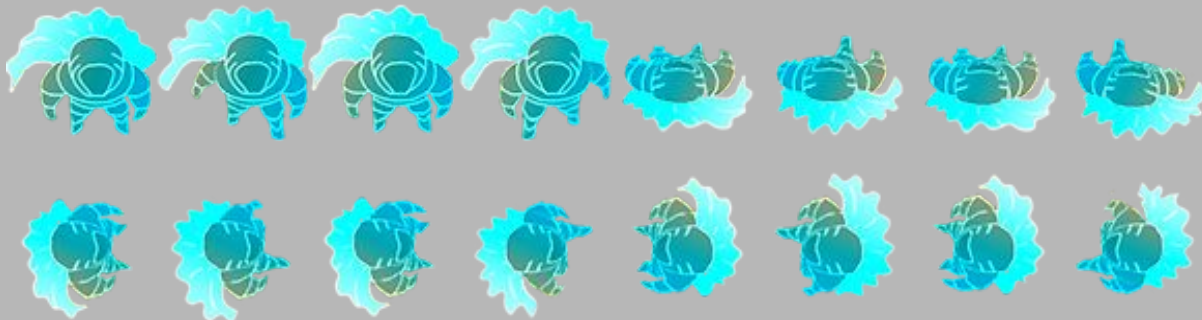


3

Processus de création

03

Recherches et créations



Le cumul des projets de fin d'années dans un temps restreint dans les différentes matières a créé une atmosphère assez anxiogène surtout ayant en vue le projet de fin d'année dont le sujet était très confus et lui-même très anxiogène face aux attentes opposées à des deadlines très proches. Le confinement, même s'il fut nécessaire, n'a en rien aidé ce sentiment, surtout quand les seules personnes que j'ai pu voir pendant ce mois étaient mon voisin et mon caissier. Outre cette ambiance anxiogène, le projet m'a conforté dans l'idée que j'avais progressé tout au long de l'année, j'ai su travailler plus efficacement que ça soit en programmation qu'en infographie, j'ai ainsi réussi à faire la 1.0 du prototype avec des placeholders en l'espace d'environ 12 heures, me laissant ainsi l'opportunité de pouvoir souffler un minimum mais aussi d'aider mes camarades qui ont plus de difficultés. Aussi fatigant qu'est de passer plusieurs heures à expliquer les mêmes choses à plusieurs personnes pour les aider à comprendre, cela m'a apporté un sentiment d'utilité en plus de renforcer ce savoir que j'ai pu partagé. Côté infographie, j'ai su mieux gérer mon temps et j'ai passé beaucoup moins de temps sur le character design pour harmoniser la qualité du contenu.

An abstract pattern of glowing blue and white lines resembling a circuit board or data paths, set against a dark blue background. The lines are of varying thickness and brightness, creating a sense of depth and movement.

Merci !

Merci d'avoir lu cette
présentation jusqu'au bout !

CREDITS: This presentation template was
created by Slidesgo, including icons by
Flaticon, and infographics & images by
Freepik.