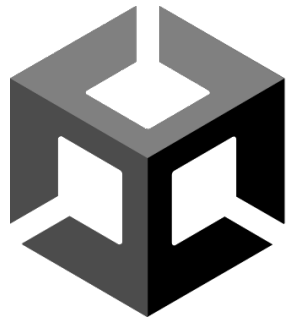
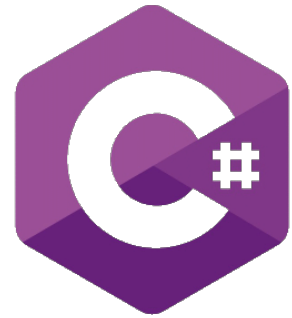


Jeu Henry Porter à l'école EPSI



Unity



Contexte du projet :

Ce projet a été réalisé dans le cadre d'un workshop organisé par l'école EPSI à la rentrée. L'objectif était de créer un jeu ludique pour présenter l'école aux nouveaux élèves. En équipe, on a imaginé un univers inspiré de Harry Potter, adapté à l'EPSI, et développé un petit jeu d'exploration avec dialogues, humour et clins d'œil à la vie d'étudiant.

Fonctionnalités principales

- Jeu en 2D avec une petite carte à explorer.
- Interactions avec des PNJ qui présentent différentes parties de l'école (salles, cours, associations...).
- Interface simple avec déclenchements de dialogues et petites missions symboliques.

Rendu du projet :



Compétences utilisées :

Travailler en mode projet :

- Organisation du code en plusieurs fichiers, réflexion en binôme sur la structure du jeu, tests réguliers des fonctionnalités.

Organiser son développement professionnel :

- gestion de groupe, définition des rôles

Bilan :

Ce projet m'a permis de découvrir Unity et de programmer en C# dans un vrai contexte de production en équipe. C'était très stimulant de créer un jeu de A à Z avec une ambiance originale, et ça m'a aussi appris à collaborer avec des profils différents (graphistes, game designers, etc.). Un super exercice de coordination et de créativité collective !