

PROJET UNITY

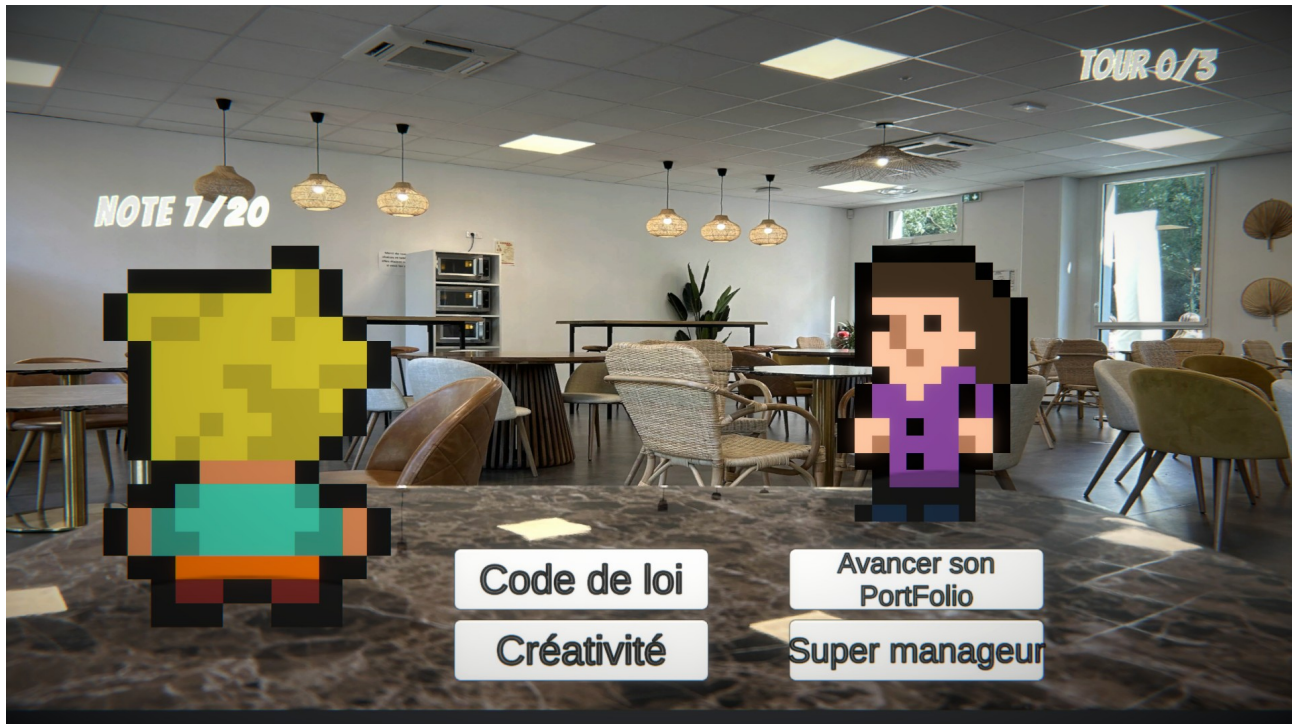
NEMO TORRES

Dans le cadre de ce projet nous avons travaillé pour notre école qui souhaitait un jeu pour présenter l'école après un brainstorming nous avons décidé de réaliser un « RPG » qui permettrait d'introduire : la carte de l'école ainsi que les cours qui seraient abordés et aussi l'occasion d'aborder le sujet de manière humoristique en rajoutant des « private jokes » dans les dialogues et assets du jeu.



Dans cet extrait nous voyons le laboratoire de l'école aussi appelé le MyDil.

Dans ce jeu nous incarnons Henry Porter, un nouveau élève de l'EPSI qui va passer une journée à l'école, durant cette journée il sera amené à rencontrer des PNJS qui vont lui donner des informations dans des dialogues réalisés par mes soins et ils vont pouvoir « combattre » des profs dans un système tour par tour où le joueur se voit présenté 4 notions ou « private jokes » et cherchera quelle option lui permettra de gagner plus de point. Le prof contre-attaquera en effectuant ses actions qui feront baisser la note de l'élève, au bout d'un certain nombre de tour, le combat prendra fin et l'élève aura sa note définitive.

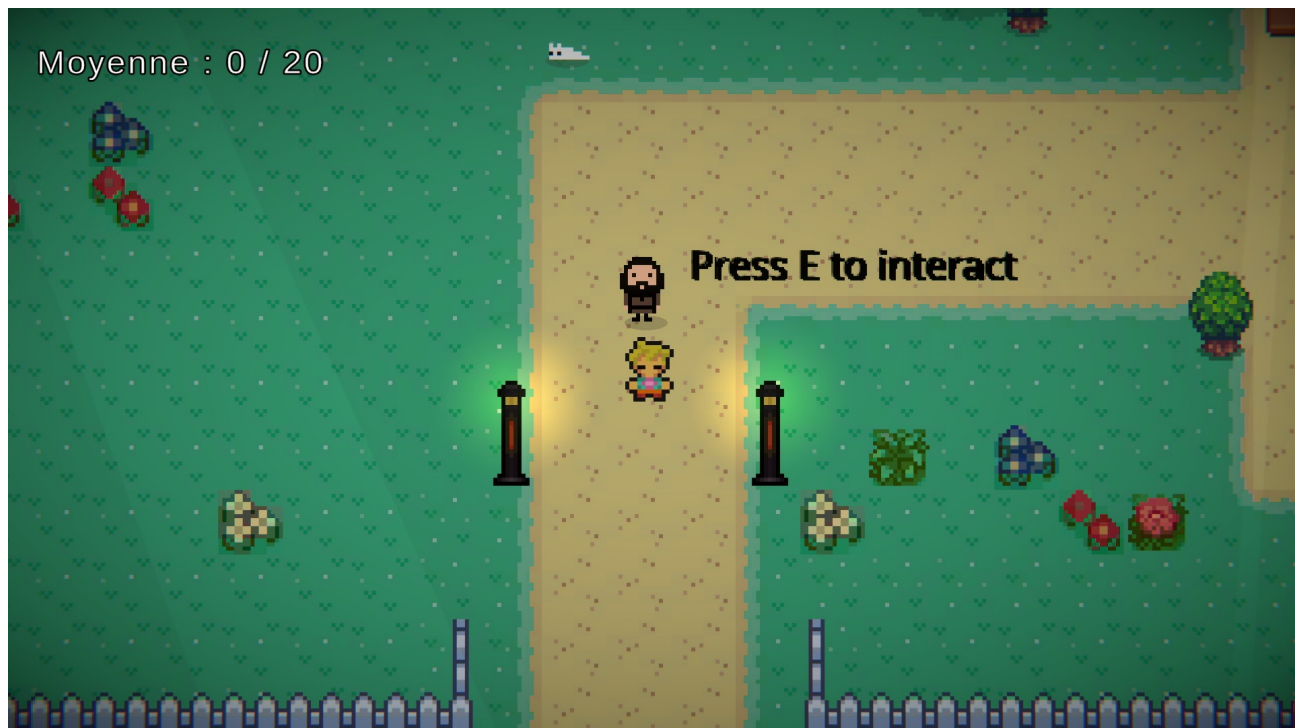


Voici un exemple de « combat » contre notre professeur de droit et management. Nous voyons nos 4 notions qui vont faire gagner des points et au dessus de la tête du joueur sa note actuelle.

Ces combats permettent aussi d'ajouter des photos « d'arène » qui permettent de montrer des endroits stratégiques de l'école.



Voilà ci dessus un exemple de dialogue qui énumère des langages informatiques appris à l'école en les transformant en maison d'univers fictif.



Travailler en mode projet	Développer la présence en ligne de l'organisation	Organiser son développement professionnel
Ce projet a été réalisé en groupe, nous avons fait des réunions régulières pour se tenir au courant de l'avancée du projet, le scénario et des fonctionnalités de gameplay.	Ce projet avait justement pour but de valoriser l'image de l'Epsi, l'école d'informatique.	Nous avons cherché les applications les plus adaptées à la création de jeu vidéo pour notre projet. Nous avons développé des compétences qui relient l'informatique tel qu'on l'utilise en cours et le développement de jeu vidéo.