Aliens In The Hood, c’est fini, en tout cas pour moi. Je ne sais pas si les autres membres du projets vont le continuer, je m’appelle Yannick Elahee et j’étais chef de projet/game/level designer du jeu, je vais essayer d’écrire un post-mortem aussi représentatif que possible de notre projet.

Aliens In The Hood était notre projet de jeu flash de fin d’année 2012-2013 au sein de la licence professionnelle jeux vidéo de Bobigny. Il a pris fin lorsque nous l’avons présenté en soutenance devant 15 personnes mêlant des professeurs de l’université, des professionnels du jeu vidéo de plusieurs studios parisiens. Nous remercions sincèrement l’ensemble du corpus professionnel qui nous a accompagné, encouragé, critiqué (de manière constructive) tout au long du projet. Même si nous n’avons pas toujours sur exploiter ces critiques, elles ont tout le temps été bienveillantes.

**L’historique d’Aliens In The Hood**

Aliens in the hood est né dans la tête de Corentin au cours des mois de novembre et décembre. L’univers riche avec des alien et la patte graphique de Corentin lui ont permis de passer facilement la première phase d’élagage des projets. Le design, à cette époque, était un état binaire de lourd/léger pour un runner, ce qui devait être retravaillé selon le corps enseignant. Paul F l’a donc rejoint sur le projet, le duo d’un bon programmeur et graphiste faisait baver les autres étudiants voyaient là un groupe qui pouvait aller loin. Ils ont donc travaillé ensemble le projet pendant 1 mois et demi il me semble. A la deuxième présentation, le design, le graphisme avaient fait un certain bond en avant. Côté design, Paul et Corentin ont présenté un level design mélangeant des poulies (l’ascenseur actuel), des trampolines, des figures effectuées par le joueur, des aliens sur lesquels on pouvait rebondir, et d’autres briques qu’on retrouve encore aujourd’hui. Côté graphisme, ils avaient un niveau entier fait en graphisme, avec des bâtiments en fond qu’on retrouve dans la version actuelle. Pour la programmation, je ne saurais dire s’ils avaient un prototype, à vérifier ☺. Donc, c’est après cette soutenance passée de justesse que Paul L, Gwenaëlle et moi-même avons rejoint l’équipe. Nous étions très contents d’être ensemble, car sur le papier nous avions une excellente équipe ! Paul F est un bon programmeur très impliqué, Paul L est un sound design expérimenté, Gwen et Corentin sont parmi les meilleurs graphistes de la promo,

**Ce qui n’a pas marché dans le projet**En tant que gestionnaire du projet, j’ai appuyé tôt le fait que Corentin et Gwen devaient travailler de pair, et devait vraiment se pencher autour d’une table pour s’accorder d’un style commun, d’une uniformité sur le graphisme. Mais cela n’a pas pris, et nous avons délaissé la question rapidement, décidant que Gwen ferait un certain domaine graphique – les fonds et sols- dans le jeu, et Corentin l’autre –les briques de gameplay. Du coup, on aboutit à une distinction fondamentale entre le fond et le devant, ce qui est évidemment très handicapant pour un jeu. Si l’image possède deux pattes graphiques différentes, ça se voit.

Nous n’avons pas su abandonner l’univers trop rafistolé qui s’était mis en place. A deux semaines de la soutenance, lorsque nous avons eu le retour des professeurs, d’abandonner l’univers, nous nous sommes dit « mais y’a pas le temps ! ». Et nous avons fait l’erreur classique de mésestimation d’une partie du travail. C’est-à-dire que cela nous semblait d’une part infaisable, et d’autre part pas important. Pourtant, ça aurait pu marcher, et on aurait pu faire des choses plus simples, plus « sketchy », moins aliens. De nombreuses décisions auraient dû être faites dans ce sens et c’est un tort que nous avons eu de ne pas le faire. Notamment les tube verts dont on a toujours la question « mais à quoi servent-ils ? ».

Délaisser certaines parties du projet, c’est ce qui a fait qu’au final, nous n’aurons pas une bonne note sur le projet, même si le jeu est potable. Ici, je reconnais ma culpabilité sur de nombreux points comme la rédaction du game design document, largement insuffisante, et la préparation de la présentation qui a été déclenchée trop tard. Nous avons délaissé ces parties là pour pouvoir améliorer le jeu, encore et encore. C’est un choix qui n’a pas forcément été intelligent.

Le jeu, globalement, manque de lisibilité et de cohérence !

Le design de l’interface utilisateur. La prise en main est difficile pour les nouveaux joueurs et la difficulté est très importante dans le projet.

Nous avons commencé à travailler trop tard sur le projet. La dernière semaine de rush est

**Ce qui a marché dans le projet**

Le game et level design du jeu ont été plutôt appréciés, et c’est là un point dont nous sommes vraiment contents. Une remarque d’un professeur, qui nous a beaucoup touché à été : «  J’aime beaucoup le feeling du jeu, on dirait un vieux jeu NES, tout à fait imparfait sur beaucoup de points, mais qui possède un certain charme avec une forte difficulté et une non-maîtrise du jeu. » Et cela résume bien ce qu’est le jeu dans son état.

L’état actuel du jeu fait qu’on voudrait le laisser comme ça, dans ses petites imperfections. Reprendre l’ensemble des graphismes demanderait beaucoup de travail, mais cela ferait un jeu plutôt fini. En fait, si on retravaillait uniquement ça, le jeu serait certainement exportable sur une plateforme de jeux web. Nous sommes encore en train d’en discuter entre nous, pour savoir ce qu’on veut et peut refaire…

Un grand merci aux professeurs de la licence professionnelle jeux vidéo de Bobigny, à tous ceux qui ont testé notre jeu jusqu’à maintenant et qui nous ont donné des retours. Un énorme merci à l’ensemble des étudiants de la LPJV, une très bonne ambiance permet toujours un travail productif, et même si il y’a eu parfois des froids, c’était globalement une atmosphère de travail agréable.