

portfolio

Matéo Briard

Sommaire

- Game Design - 4
- Programmation et gestion de projets - 12
- Dessins et visuels - 20

Mon Profil

La création d'expériences ludiques dans tous ses aspects m'intéresse beaucoup. J'ai commencé avec de nombreux projets en amateur pour ensuite être progressivement de plus en plus ambitieux. Cela m'a forcé à me construire une solide autonomie et vision d'ensemble dans la création de projets dans ce milieu.

Icon de compétence



Travail
important de
réflexion
Game Design



Travail de
groupe
important



Unity
C#



Android
studio Java



Python



Raspberry-pi



Adobe
Illustrator



Illustration à
la main

GAME DESIGN

Présentation de projets de Game Design, impliquant une réflexion sur la création d'expériences ludiques originales et amusantes.

Dossier de Game Design TWATAWA

Afin d'intégrer une école de jeux vidéo, il fallait imaginer un jeu sur un thème imposé et ensuite construire un dossier de Game Design pour le décrire.

Le jeu que j'ai créé dans ce cadre se nomme « La jungle TWATAWA ». C'est un jeu d'aventure centré sur le fait qu'il est plus rapide de passer par des chemins que l'on a déjà emprunté.

La construction de ce dossier m'a permis d'apprendre à structurer mes idées.. Cela passe par l'utilisation d'outils de Game Design et de schémas.

Je possédais de nombreux jeux à mon actifs mais aucun avec ses intentions précisément décrites. Cette expérience a grandement favorisé à mon intégration à l'ICAN (Ecole d'infographie, Game Design, Animation 3D...) directement en 4ème année.

Dossier Complet

https://github.com/SuperPsou/Portfolio/blob/main/Document/Dossier_Twatawa.pdf



Inspirations Sonores
Pour faire de l'ambiance sonore dans mon jeu, je pense à l'écouter de la jungle. Je suis également inspiré par les sons de la nature. Les bruits de la jungle sont très importants pour un jeu de plateforme tel que TWATAWA. Ils sont également très importants pour l'ambiance générale du jeu. Par exemple, lorsque le joueur atteint un niveau, il peut entendre des sons de la jungle qui correspondent à ce qu'il voit.

Inspirations Visuelles
Pour faire de l'ambiance visuelle dans mon jeu, je pense à l'écouter de la jungle. Je suis également inspiré par les sons de la nature. Les bruits de la jungle sont très importants pour un jeu de plateforme tel que TWATAWA. Ils sont également très importants pour l'ambiance générale du jeu. Par exemple, lorsque le joueur atteint un niveau, il peut entendre des sons de la jungle qui correspondent à ce qu'il voit.

Présentation des expériences vécues
Le type d'expérience que j'ai vécue dans ce jeu est celle d'un joueur qui a joué à un jeu de plateforme. L'expérience vécue avec ce jeu est assez similaire à celle que j'ai vécue avec d'autres jeux de plateforme.

Initiation à des phases de planification des expéditions
Les phases sont celles de la planification, de la réalisation et de la réflexion. Ces trois phases sont très importantes pour un jeu de plateforme. Elles sont nécessaires pour que le jeu soit intéressant et divertissant.

Une progression constante
Les phases sont celles de la création de la carte et de la planification. Ces deux phases sont très importantes pour un jeu de plateforme. Elles sont nécessaires pour que le jeu soit intéressant et divertissant.

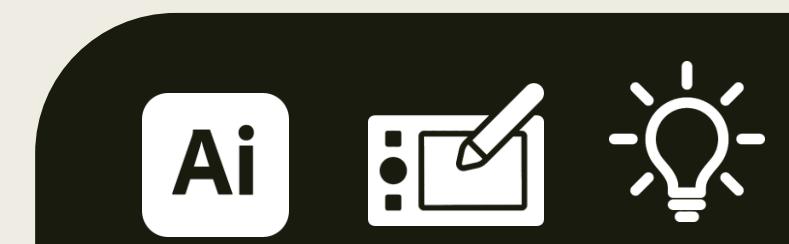
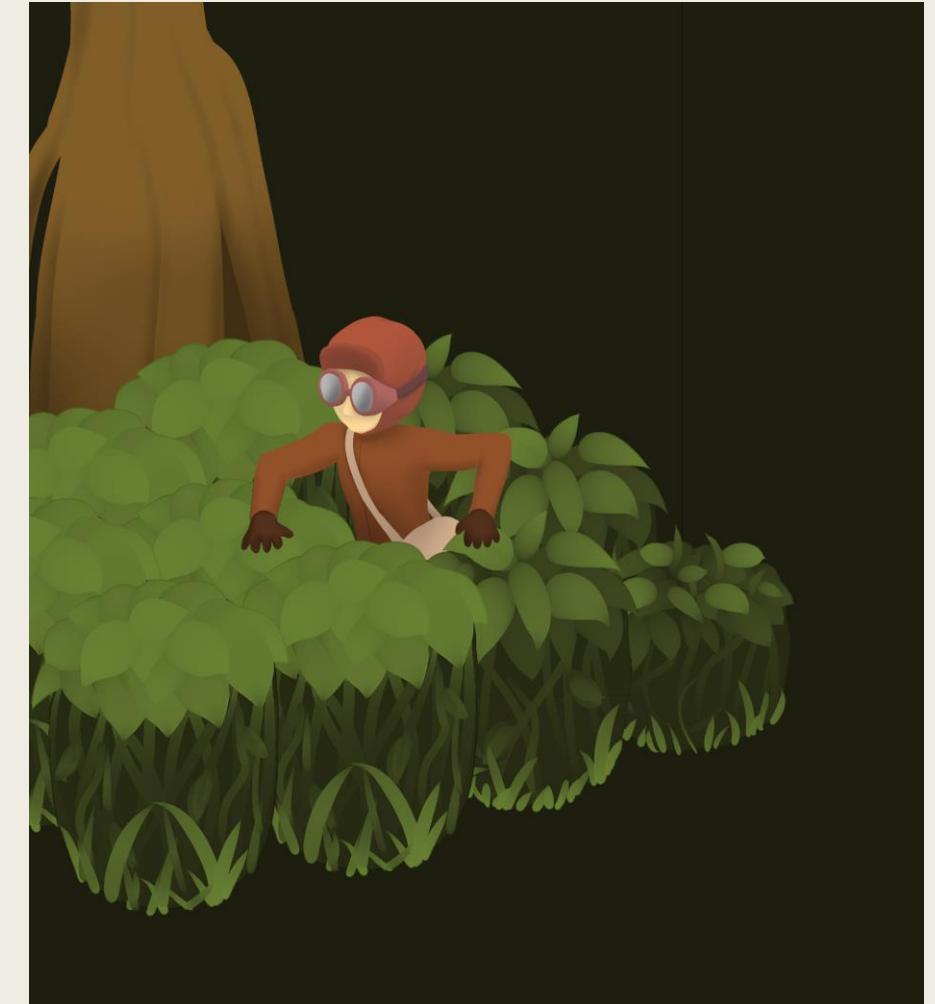
Une progression constante
Les phases sont celles de la création de la carte et de la planification. Ces deux phases sont très importantes pour un jeu de plateforme. Elles sont nécessaires pour que le jeu soit intéressant et divertissant.

Une progression constante
Les phases sont celles de la création de la carte et de la planification. Ces deux phases sont très importantes pour un jeu de plateforme. Elles sont nécessaires pour que le jeu soit intéressant et divertissant.



Illustrations réalisées lors de la construction de ce dossier.

Finalement ce jeu possède un concept bien construit et si je m'engage à le créer, une grosse partie du travail aura déjà été faite.



Concours de design de cartes

Ninja Kiwi est la compagnie de jeu vidéo à l'origine des jeux de la saga « Bloons Tower Defense ». Elle propose de temps en temps des concours de création à sa communauté. La création la plus appréciée par Ninja Kiwi et sa communauté est ensuite implémentée réellement dans le jeu.

J'ai participé à un concours de création de concept de carte en imaginant « Covered Garden », un concept où un toit ouvrant de jardin empêche le joueur de poser des tours de défense à certain endroits pendant certains rounds.

Ma carte : https://www.reddit.com/r/btd6/comments/t1xnou/covered_garden_map_concept/

Le concept a été sélectionné par Ninja kiwi parmi les 3 finalistes. Puis a été voté comme grand vainqueur par la communauté !

Annonce vainqueur : https://www.reddit.com/r/btd6/comments/u0yyrg/part_2_of_the_200k_map_concept_competition/



Mon Concept



Mon Concept implémenté dans le jeu



1 000 000 +
Téléchargements



J'ai participé à un autre concours de création de carte pour un autre jeu de Ninja Kiwi : « Bloons Tower Defense Battle 2 ». Pour ce jeu de défense en duel j'ai imaginé « Precious Space » une carte où les joueurs pourront choisir de sacrifier leur propre terrains pour gagner de l'argent en échange.

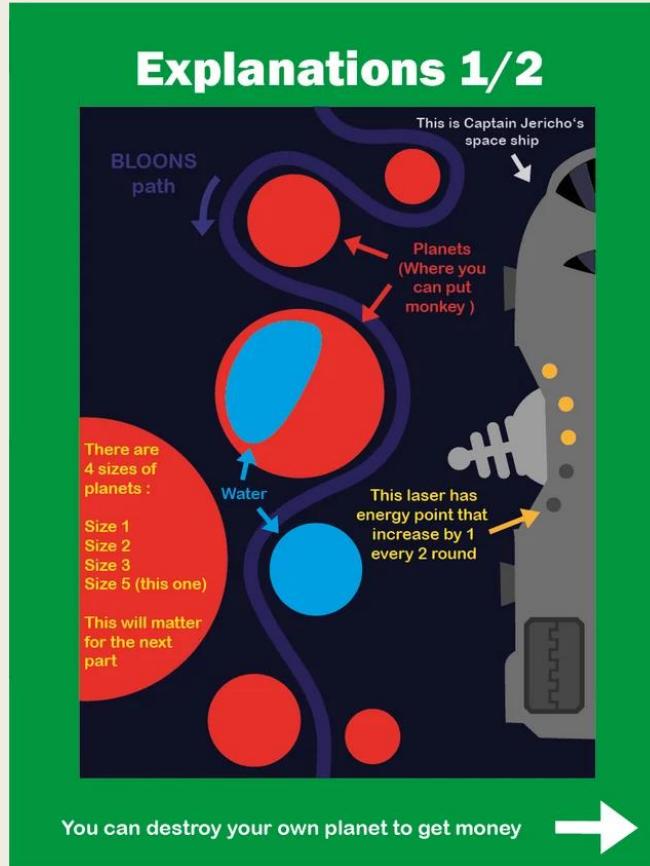
Mon poste : https://www.reddit.com/r/battles2/comments/15sioex/map_idea_for_captain_jericho_precious_space/

Je suis parvenu à être de nouveau sélectionné comme grand vainqueur par l'équipe de Ninja Kiwi !

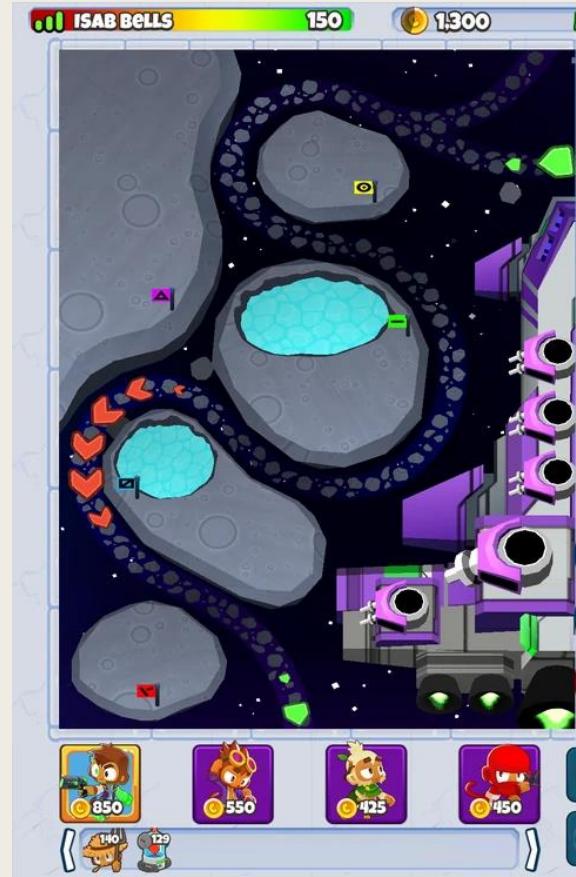
Annonce vainqueur : https://www.reddit.com/r/battles2/comments/164j87q/the_map_competition_winner_is/



BTD Battle 2



Mon Concept



Mon Concept implémenté dans le jeu



Travail en groupe en école

Pendant mon année à l'ICAN j'ai été amené à effectuer des projets de création de jeux vidéo en groupe. Les groupes étaient divisés en 3 pôles : Game Designer, Game Artist et Game programmer.

C'était la première fois que je me lançais réellement dans un projet de groupe avec une telle division des tâches. En tant que Game Designer, je devais alors transmettre et communiquer le mieux possible avec le reste de mon groupe pour garder une cohérence solide dans le jeu.

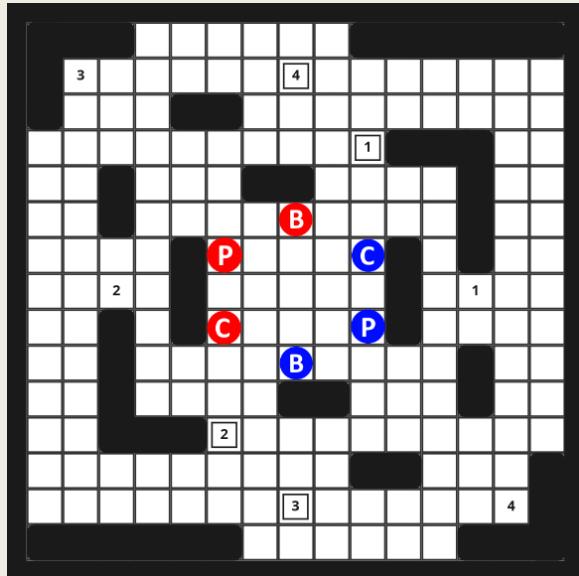
Ce projet a été une grosse réussite. J'ai énormément appris. Cela m'a confronté à de nombreuses difficultés qui existent dans le milieu de la création de jeux vidéo.

Dossier GDD

https://github.com/SuperPsou/Portfolio/blob/main/Document/Tacticat_GDD.pdf

Vidéo Gameplay

https://github.com/SuperPsou/Portfolio/tree/main/Video_GamePlay



Création de jeux de société

J'ai toujours été attiré par le format physique des jeux. J'ai donc eu l'occasion d'être confronté aux contraintes unique que proposent les jeux de société.

Dernièrement je me suis lancé dans le développement poussé de deux jeux de société en particulier. Un jeu de duel de placement de cartes. Et un jeux d'ambiance familiale de carte de 3 à 6 joueurs.

J'ai contacté un groupement local de créateur de jeux : GRAL de Rennes. Il est constitué de nombreux créateurs très expérimentés ayant déjà vu leurs créations éditées et distribuées. Grace à eux j'ai pu avoir de nombreux retours très pertinents et améliorer mes jeux.

J'ai aussi eu l'occasion de faire tester mes jeux à de nombreuses personnes lors des « Nuit du Off » du festival international des jeux de société à Cannes. J'ai eu des très bons retours et je continu donc le processus d'édition.



LA BATAILLE D'ELDORIA
RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs: 2
Age: A partir de 8 ans
Durée: 20 - 30 min

INTRODUCTION
Ce règlement décrit les règles de base pour la partie "La Bataille d'Eldoria".

MATÉRIEL

- 56 cartes des combats
- 42 jetons
- 1 dé à 6 faces
- 1 plateau de jeu
- 100 jetons
- 30 jetons
- 1 jeton premier joueur

MISE EN PLACE

• Placez les 16 cartes des combats sur l'un des quatre plateaux de jeu.

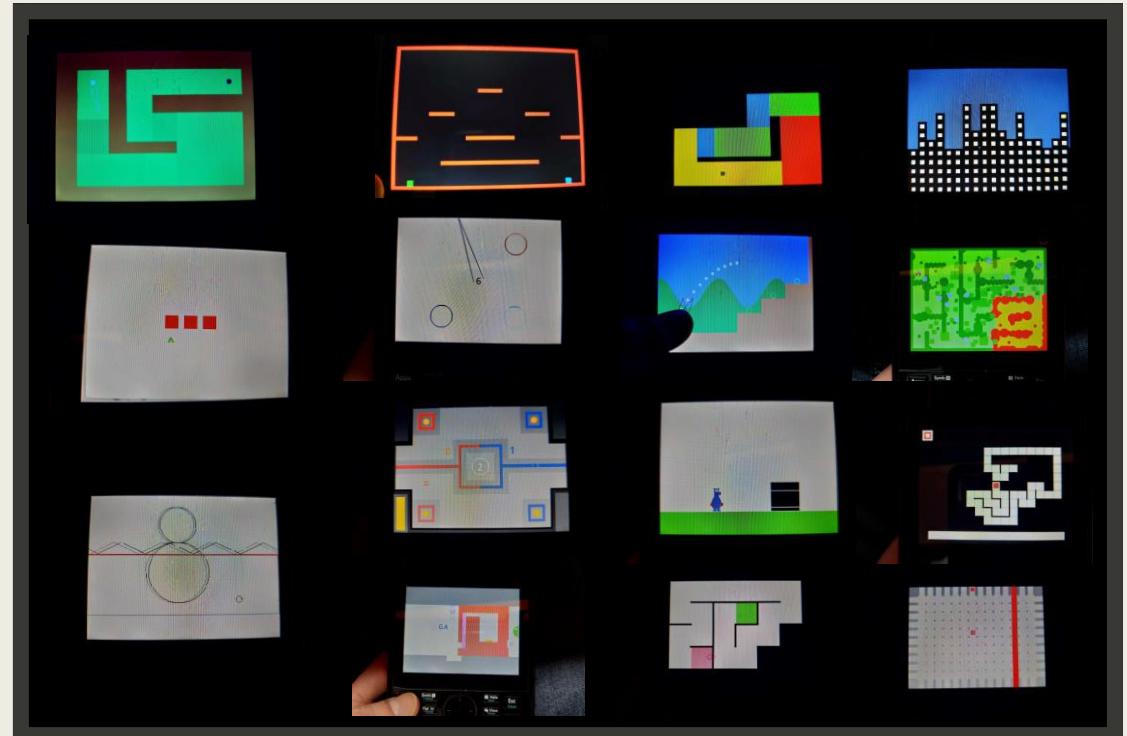
BUT DU JEU

Le but du jeu est de vaincre l'ennemi en déplaçant ses unités sur le plateau de jeu et en détruisant ses unités adverses.



Création de jeux sur calculatrice

Avant de posséder un ordinateur j'ai créé près d'une centaine de jeux sur un calculatrice couleur tactile. Bien que cela soit un format très spécifique, tous ces jeux ont sans aucun doute développé grandement mes compétences et Game Design et soulevé certaine problématiques de programmation.



PROGRAMMATION ET GESTION DE PROJETS

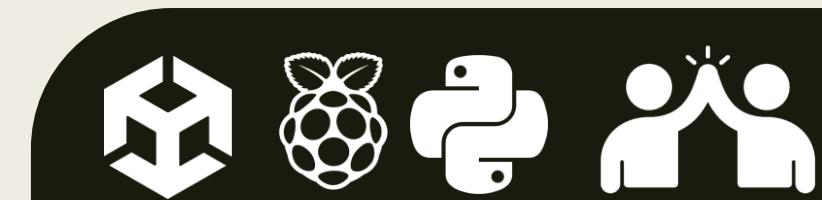
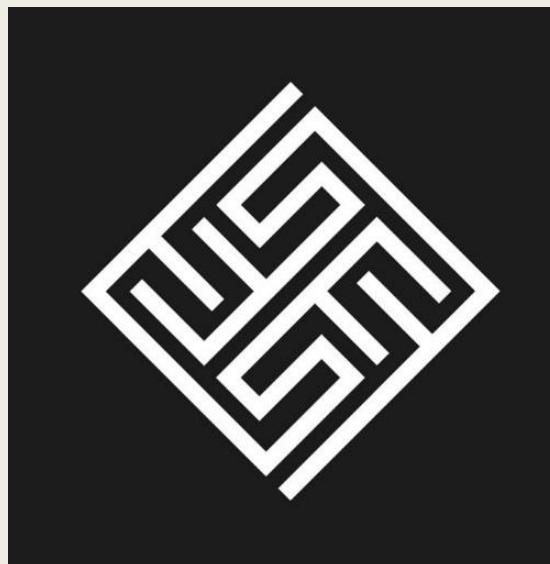
Mes expériences de programmation informatique ont souvent été amenées à être aussi des expériences de gestion de projet. En effet, elles correspondent à des projets pour lesquels j'avais beaucoup de liberté et où il fallait gérer méthodiquement son temps en raison de la charge de travail importante.

Développement chez U-Solve

Pendant mon année à l'ICAN, j'étais en alternance dans l'entreprise U-SOLVE, une entreprise d'Escape Game située à Vesoul.

Au cours de cette année j'ai participé à de nombreux projets de l'entreprise notamment la finalisation, conception et construction de leur 2ème salle de jeu.

Dans cette entreprise à petite échelle j'avais beaucoup d'autonomie et j'ai pu beaucoup m'exprimer lors des différentes tâches qui m'étaient confiées. Cela concerne le développement informatique de multiple interfaces au sein de la salle, l'ajustement d'énigmes, de la création de visuels et du bricolage.



TURBOQUIZ

Turboquiz est un autre projet de U-SOLVE : Création de A à Z d'une salle de quiz immersif.

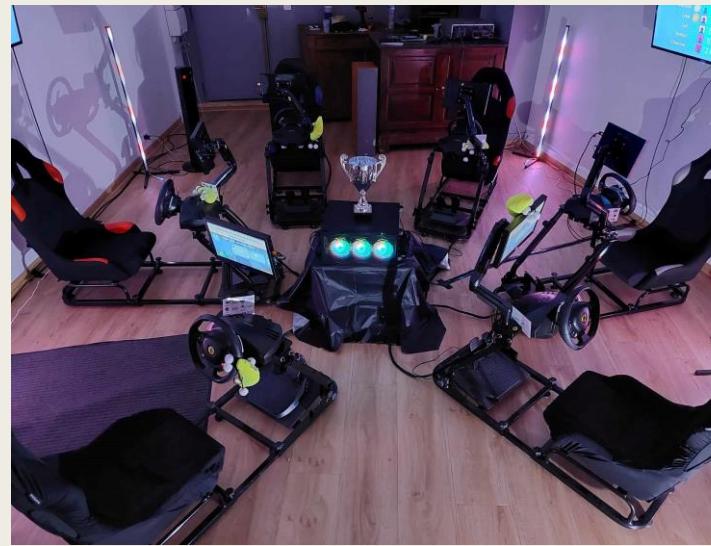
J'ai participé à ce projet dès la phase de brainstorming pour le choix du thème. Ensuite, une fois le thème de course automobile choisi, j'ai proposé des idées d'épreuves avant de me lancer dans le développement de projets.

Cela m'a confronté à de nombreuses problématiques intéressantes liées notamment aux contrôleurs, à la gestion des questions et modes de jeux.

J'ai réalisé la plupart du projet en autonomie, j'étais donc très fier d'avoir pu mener ce projet à bien et finalement le faire tester avec succès au grand public dans une boutique éphémère du centre ville.

Vidéo Gameplay

https://github.com/SuperPsou/Portfolio/tree/main/Video_GamePlay



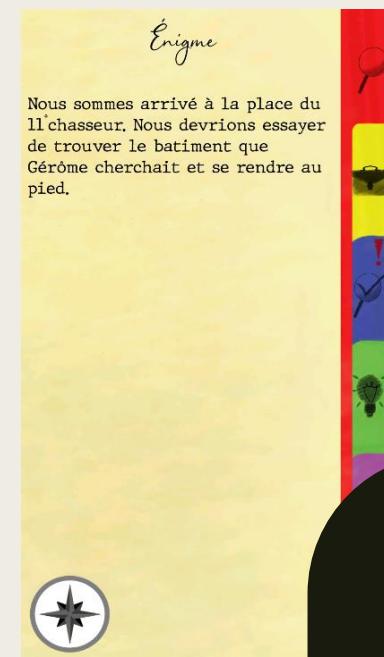
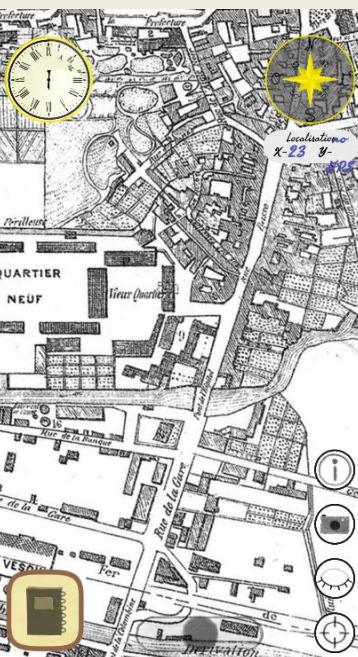
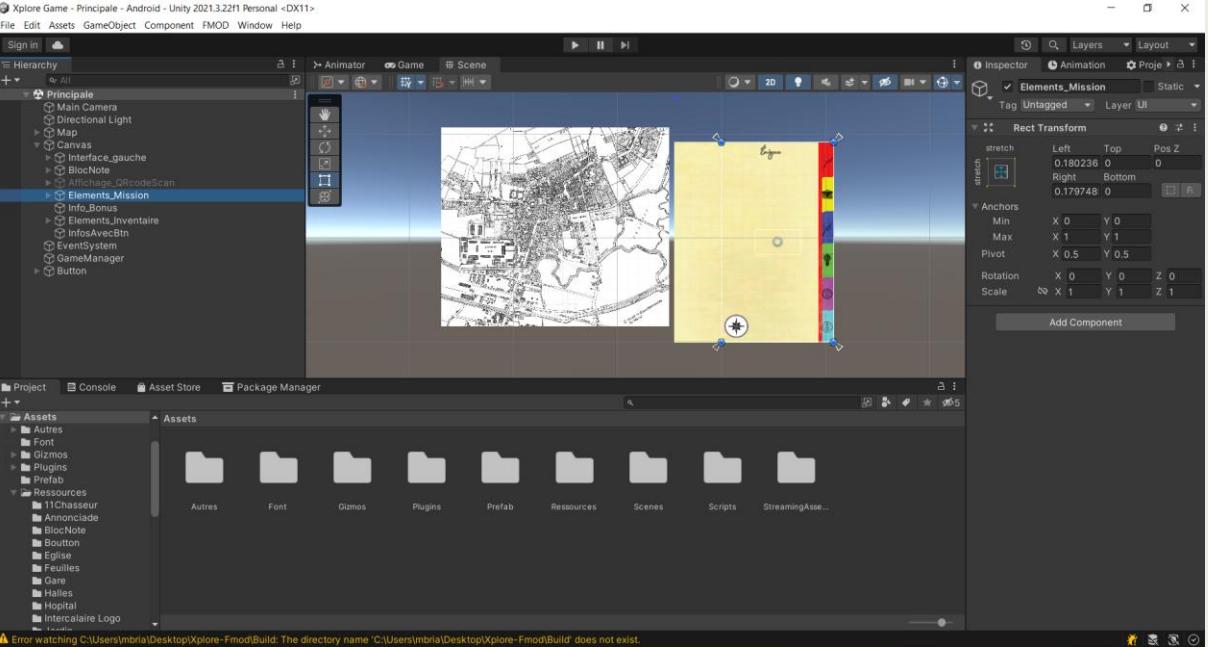
JEU DE PISTE DANS VESOUL

U-SOLVE avait aussi pour projet la création d'un jeu de piste dans Vesoul à partir d'une application sur tablette. Ce travail était initialement assigné à une précédente stagiaire. A la fin de son contrat de quelques mois j'ai repris son travail.

Ce projet à fait grandement travailler mes capacités d'adaptation. Effectivement, en plus d'avoir à reprendre le travail de quelqu'un d'autre, le « Jeu de piste dans Vesoul » s'est vu modifié dans ses objectifs lorsque le projet a été acheté par la Mairie de Vesoul. La ville a eu son mot à dire sur certains aspects de l'application (Changement de parcours, accessible sur téléphone android et IOS...).

Un bonne organisation était primordiale pour ce projet afin de gérer les demandes des différents partis.

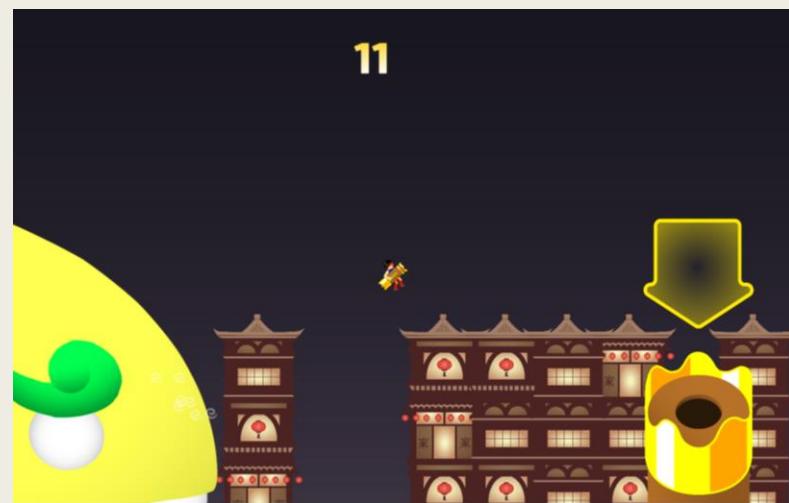
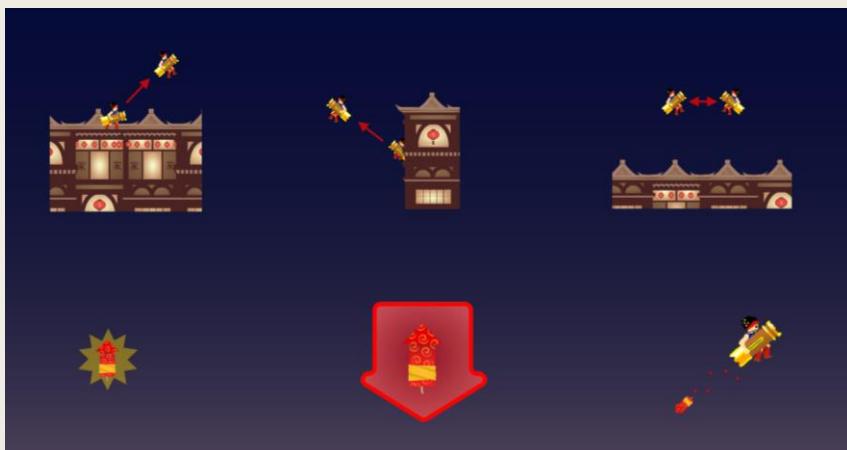
Finalement, je suis très satisfait du travail réalisé. J'ai pu terminer l'entièreté du travail de développement, tout en m'assurant de son efficacité avec de nombreux beta test pouvant être fastidieux avec ce format.



Jeu Unity « Pyrotech »

Pour découvrir le logiciel UNITY, je me suis lancé dans la conception d'un jeu de plateforme que j'ai nommé « Pyrotech ».

J'ai à présent de nombreux projets Unity à mon actif. Ce dont je suis fier avec ce jeu c'est qu'il est très complet. Grâce à la simplicité du concept global j'ai trouvé le temps de réaliser proprement les visuels du jeu, des animations de personnages, une introduction, un tutoriel, ainsi qu'un menu de score et de Checkpoint.



Vidéo Gameplay

https://github.com/SuperPsou/Portfolio/tree/main/Video_GamePlay



Ai



Jeu de promotion de campagne

Pendant ma scolarité en école d'ingénieur, j'ai conçu un jeu mobile pour promouvoir notre liste d'amis. Afin d'être représentant des élèves par la suite.

J'ai réalisé ce jeu avec Android Studio. Il a été publié sur Play Store mais n'est actuellement plus disponible.

Ce projet m'a marqué car c'est un de mes premiers jeux qui a eu le plus de joueurs (étant présenté à toute l'école). De plus il avait diverses contraintes passionnantes :

- Il y avait 20 personnages jouables, chacun ayant des effets uniques pour la partie de jeu.
- J'ai collaboré avec une autre membre de l'équipe pour qu'elle produise des visuels associés aux différents membres.
- Le jeu devait être compétitif car il y avait des lots à la clé pour les meilleurs scores. Il fallait alors un système anti-triche un minimum fonctionnel.



↑ Dessin fait par Camille Benoit (Insta : toutfeutoutcam) à l'image des membres de notre liste. ↑



Vidéo Gameplay

https://github.com/SuperPsou/Portfolio/tree/main/Video_GamePlay



Jeu mobile d'aventure

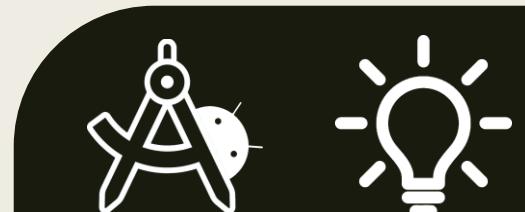
Voici « RPG Race », un autre jeu parmi la dizaines que j'ai réalisé avec Android Studio. Comme son nom l'indique c'est un mélange entre un jeu de course et un jeu RPG style « The Legend of Zelda ».

Ce jeu me tient à cœur car il est très poussé dans son développement. Il y a environ 10h de jeu possible répartis sur 5 niveaux.

Bien que très simple visuellement ne possédant pas de tutoriel ni d'écran de fin il concentre des gros efforts de Game Design et Level Design. Ce jeu présente aussi de nombreux défis de programmation.

Vidéo Gameplay

https://github.com/SuperPsou/Portfolio/tree/main/Video_GamePlay

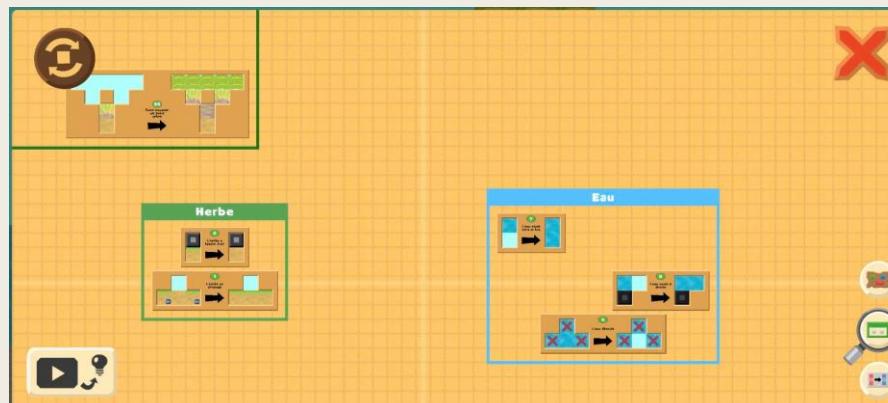


Projet en cours : Miniile

Miniile est un de mes jeux récemment créé avec Unity. Le but de ce projet est de le mener jusqu'au bout de la chaîne de production d'un jeu pour téléphone. Muni de mon aisance acquise sur Unity, avec un concept de jeu pas trop fastidieux à implémenter et qui me motive fortement, l'objectif est de :

Terminer le jeu proprement au maximum, implémenter un système de publicité, le publier sur Play Store.

Je pourrait alors facilement suivre son avancement et le faire évoluer, pour qu'il représente finalement un projet de création significatif.



Vidéo Gameplay

https://github.com/SuperPsou/Portfolio/tree/main/Video_GamePlay

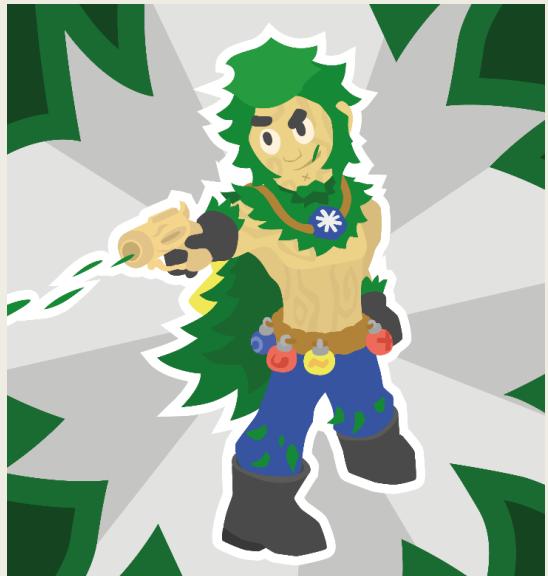


DESSINS ET VISUELS

Les projets présentés précédemment contiennent aussi du travail visuel non-négligeable mais avec d'autres compétences. Les projets qui vont suivre sont majoritairement visuels.

Supercell make

J'ai participé à de multiple reprise à un concours de création de skins (Apparences spéciales) organisé par la compagnie SUPERCELL pour leur jeu « Brawl Star ». Le jeu possède plus de 100 000 000 de joueurs. La compétition est difficile, je n'ai pas gagné une seule fois, mais j'apprécie toujours les défis proposés par ce genre de concours et j'apprends à m'améliorer.



Lien vers mes créations :

<https://make.supercell.com/en/user/supersou/creations?sort=date&finalist=all>

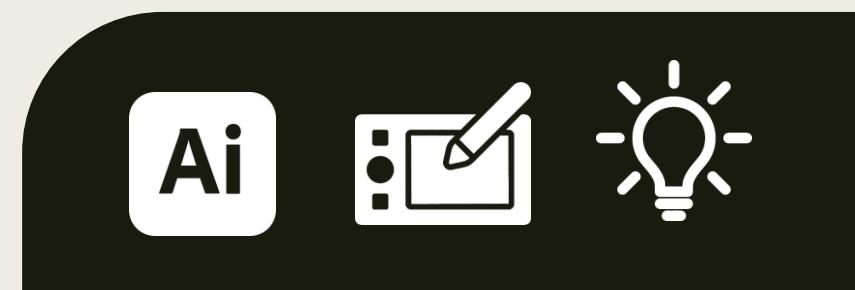
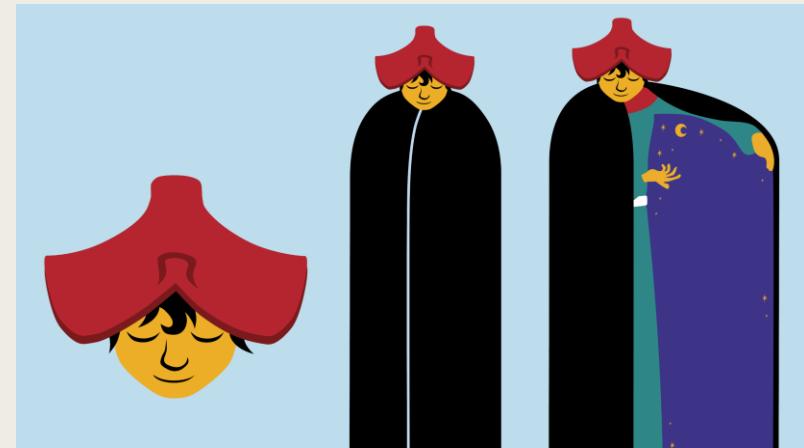
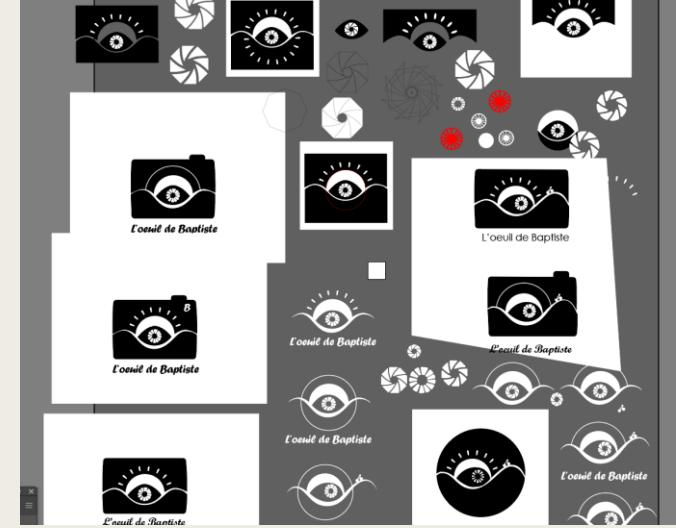
Ai



Dealivre

J'ai eu l'occasion de proposer des illustrations à des fins professionnelles pour des proches. J'ai donc effectué des travaux de recherche de logo ou de bannières.

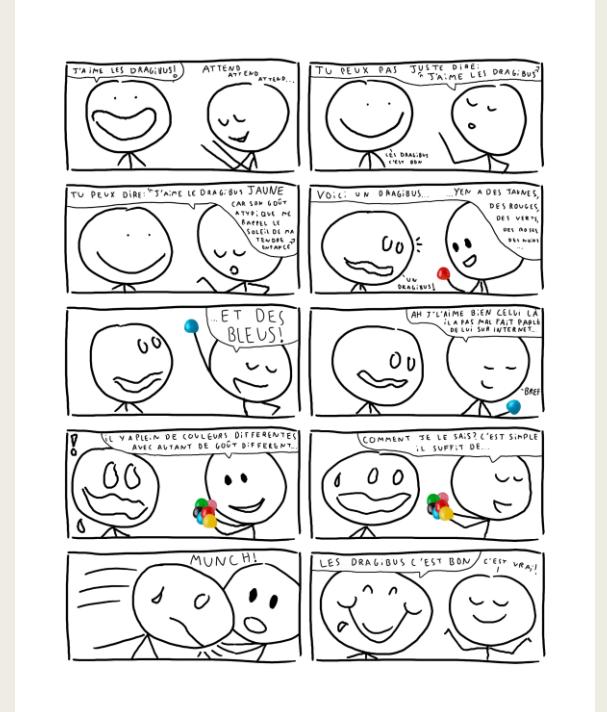
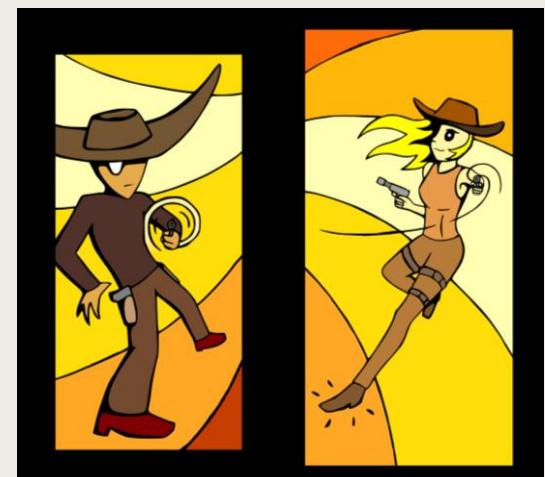
D'une part pour un photographe « L'oeil de Baptiste », d'autre part pour une application en ligne de détection de vente illégale de livre « Dealivre ».

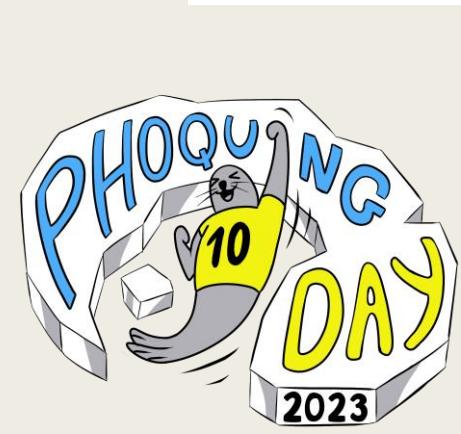
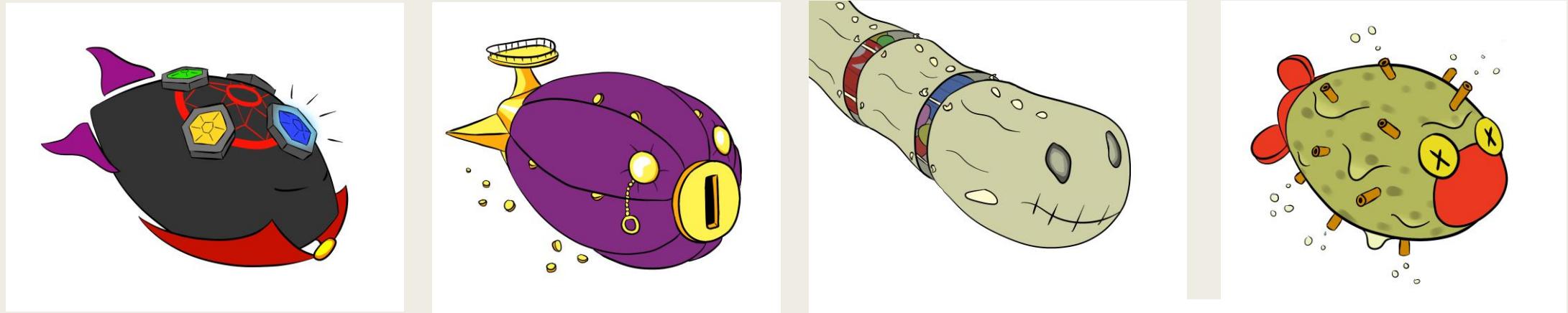


Autres créations



A chaque moment de mon parcours, je n'ai pas hésité à me lancer dans des défis de création. Voici une liste de visuels que j'ai pu réaliser.





Ai

