

TEAM OBJECTIF LUNE PRÉSENTE

MIRAGE'S JOURNEY



Flora

Contexte

Création d'un jeu vidéo

Concept, personnages,
scénario originaux

Contexte du projet :
découvrir le processus
de création d'un jeu



Démonstration

A surreal landscape featuring a person and a dog standing on a grassy hill, looking up at a vast, colorful nebula in the night sky. The nebula displays vibrant hues of blue, purple, and red, with numerous stars and a bright comet streak visible in the background.



Bilan de la conduite de projet

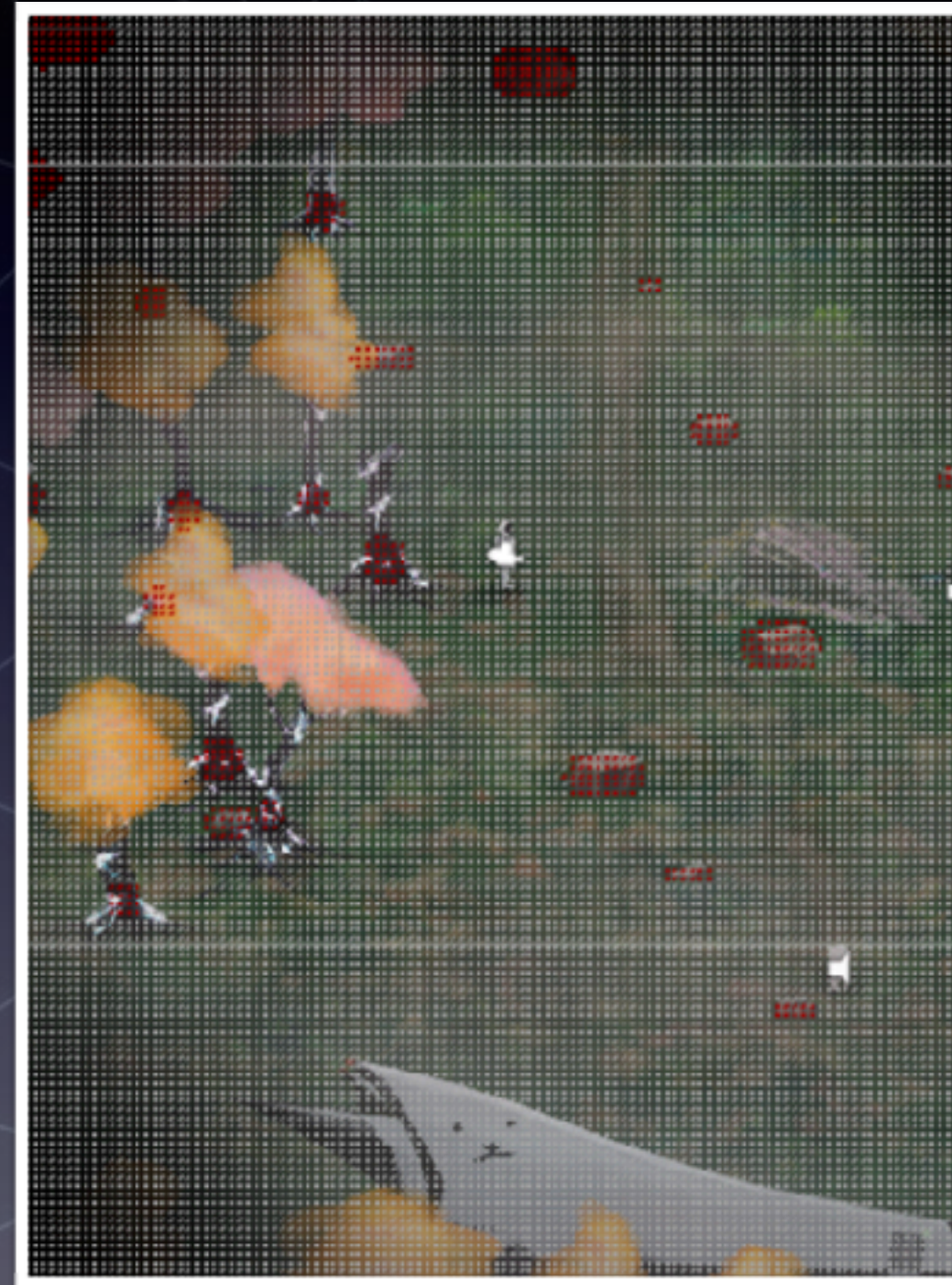
Comparatif

Élément prévu	Travail effectif	Raison du changement
5 niveaux, 5 planètes	1 grand niveau (démon)	manque de temps
Jeu en 2D vue de dessus	Jeu en 2.5D vue de côté	Style artistique plus adapté à la 2.5D
5 compétences	3 compétences	difficulté de coder certaines compétences
Des cinématiques, une histoire développée, des voix pour les personnages	Une histoire simplifiée, beaucoup d'éléments de l'histoire passés à la trappe	manque de temps
Une interface développée avec plusieurs boutons d'option en bas de l'écran	Une interface simplifiée, plus claire et plus facile d'utilisation, s'adaptant à tout type d'écran	changement de philosophie du design

Points positifs

Bonne utilisation des outils de communication

Code majoritairement fonctionnel, suivant les préceptes d'Unity





Points négatifs

Planning prévisionnel non respecté :

- Mauvaise estimation de la longueur des tâches
- Documents de GP mal utilisés



Points négatifs

Compartimentage des domaines de compétence

- Peu de créneaux dédié au projet

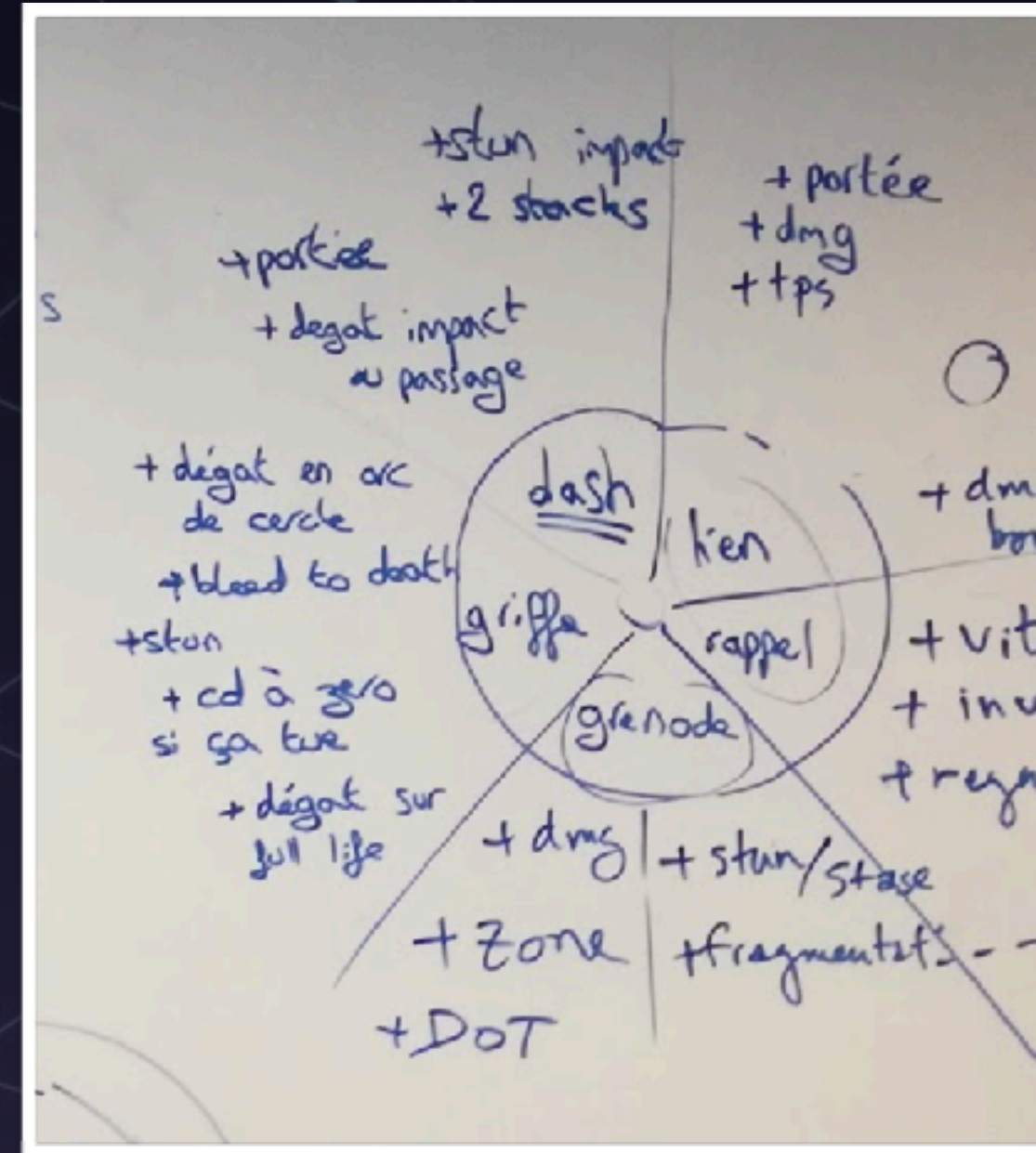
Peu de tests et de rééquilibrage du jeu

Perspectives

Un bon début de projet, code quasi-terminé

Des perspectives de game design

Des lacunes au niveau des tests



Bilan et conclusion

« Aucun game design ne survit au premier contact. »

Une première expérience très enrichissante sur le monde du jeu vidéo

Remerciements

