

Post Mortem
Examen Jeu sérieux
Juin 2022

Objectif et demande

Réalisation d'un jeu sérieux sur une thématique de la Section 17 du CNRS concernant l'espace. Sont demandés :

- Prototype de jeu
- Game Concept

Objectifs atteints

Le prototype a été réalisé dans l'ensemble voulus au début du projet.

Objectifs non atteint ou avortés

Les objectifs non remplis concernent avant tout la contextualisation et la mise en scène par la narration qui a été allégée afin de rester dans les temps de la production.

- Un dialogue entre deux personnages devait se tenir durant la scène d'introduction et devait permettre de contextualiser les personnages avec une pointe d'humour.
- La musique a également été laissée de côté afin de rester dans les temps de production.

Expérience

Le moteur choisit pour ce développement est Construct 3. Reposant sur de la programmation visuelle, les erreurs d'écriture ont été globalement absentes.

Les principaux obstacles sont venus de la construction du code que j'ai réalisé avec des actions se répétant à l'infini alors qu'elles n'auraient pas dû. Cela m'a permis de remettre en pratique les diverses logiques algorithmiques et penser aux implications de quelques changements sur tout un code.

Il a parfois fallu que je cherche quel élément choisir pour et comment les construire pour arriver à mes fins mais toutes ses informations me sont parvenues relativement rapidement.

Apprentissage

J'ai découvert de nombreuses choses concernant l'exobiologie et les très nombreuses conditions menant à l'apparition d'une forme de vie primitive. Que ce soit le maintien des températures, la tectonique des plaques ou l'importance d'impact lié à d'autres astres célestes.

La mise en place et la transmission de ses diverses informations à travers le projet c'est fait relativement simplement. Pris sous l'angle de la terraformation, elles ont pu être transmises presque brutes quoique enrobées dans les dialogues, nécessaires à la compréhension des diverses étapes entreprises par les protagonistes.

Bien que brutes, de nombreuses données chiffrées ont été laissées de côté afin de ne pas saturer le joueur avec des informations complexes et des formules tout aussi complexes et indigestes pour les non-initiés.

Les informations présentes dans le jeu portent sur l'apparition de la forme de vie la plus primitive qui soit dans la forme de virus. Le jeu peut-être prolonger en se penchant sur les conditions d'apparition des plantes et de diverses catégories d'animaux jusqu'à une forme de vie de type Sapiens.

Retour personnel

Sujet

Le sujet de l'exobiologie et de l'apparition de la vie est un domaine très intéressant et a permis de comprendre que la probabilité d'apparition de vie dans le cosmos est très limitée, brisant un peu les rêves de rencontre Alien. Cela a également permis de comprendre la chance que nous avons sur notre monde de simplement existé, considérant que parmi toutes les contraintes que j'ai pu observer, il suffit qu'une seule soit défaillante pour que toute espérance de vie disparaisse. J'espère avoir pu retransmettre l'importance de chacun de ses paramètres dans ma production.

Projet

Plaisant à réaliser, que ce soit par l'intérêt du projet en soit que par la simplicité du moteur qui m'a évité de potentiels soucis de réalisation. Cela m'a permis de me remettre quelques concepts de programmation en place du point de vue de l'écriture et de la séparation des conditions et de leurs répétitions.