

# PORTFOLIO

Les images contiennent des liens vers les pages [itch.io](https://itch.io) des différents projets.

## Introduction

Ce qui m'intéresse le plus dans les médias interactifs est la résolution de problème et les émotions. La résolution de problème est un domaine que j'aime beaucoup, j'ai pu m'exercer dans les sciences dites "dures" et je souhaite appliquer une méthodologie similaire dans le Game Design. La question des émotions est primordiale pour les médias interactifs et je souhaite la creuser.

En résumé, je souhaite apporter une approche rigoureuse au développement des émotions dans les médias interactifs.

## Liberty Trial

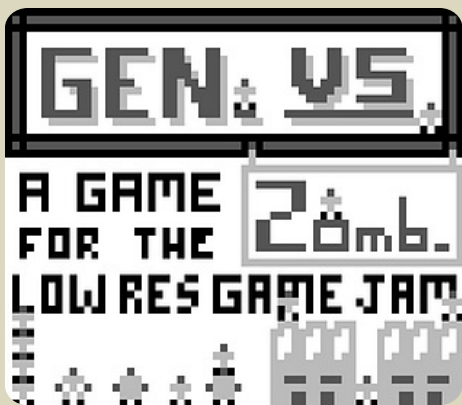
**Contexte :** Projet de 2<sup>e</sup> année de Licence informatique

**Année :** 2023

**Description :** J'ai été Programmeur, j'ai particulièrement traité les problèmes de réseau en testant et comparant différentes configuration. Ce domaine m'a demandé beaucoup de recherche et d'expérimentation pour arriver au résultat attendu.



## Gen VS Zomb



**Contexte :** Jeu fait lors de la LOWREZJAM 2023

**Année :** 2023

**Description :** J'ai été Game Designer, Sound Designer et Co-Programmeur. La plus grande difficulté de ce projet a été de garder un jeu lisible malgré la contrainte de résolution (64\*64 pixels).

## Projets Université de Poitiers



**Contexte :** Plusieurs projets co-développé avec des étudiants en enseignement

**Année :** 2022-2024

**Description :** Ces prototypes ont été conçus avec l'intention de les utiliser avec des élèves dans différentes matières

---

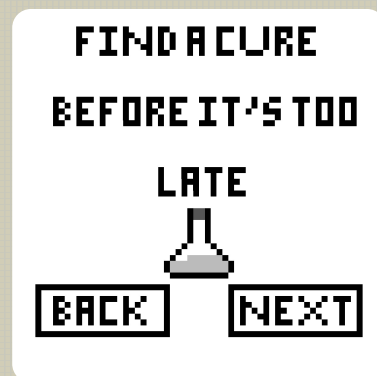
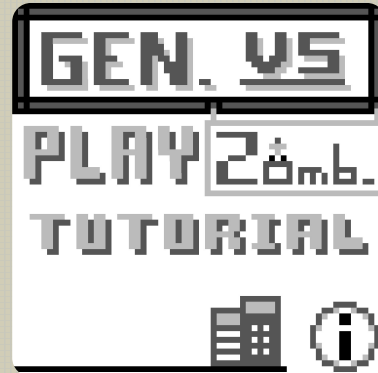
## GenVsZomb

---

Ce projet a été développé dans le contexte de la LowRez Game Jam avec comme contraintes une résolution de 64\*64 et les thèmes optionnels "Invasion" et "Catch 'Em All".

### Objectifs

- **Reprendre goût dans la création de jeux vidéos**  
La période durant laquelle j'ai travaillé sur ce projet était complexe : j'étais insatisfait de ne pas pouvoir travailler sur des projets personnels par manque de temps et d'énergie.  
La collaboration avec un ami et contrainte de temps de la Game Jam m'ont permis de me motiver à travailler sur le projet et y prendre du plaisir.
- **Apprendre Godot**  
Le projet était entièrement sur Godot ce qui m'a permis de gagner de l'expérience sur l'entièreté d'un cycle de production.  
La collaboration a demandée une communication efficace et une séparation intelligente du travail.  
Les contraintes m'ont permis de mettre à l'épreuve ma créativité et de résoudre des problèmes non habituels.
- **Emotions dans le projet**  
Nous avons traduis la résolution de 64\*64 en Nostalgie, nous nous sommes donc inspirés de jeux rétro pour les graphismes et le son.  
Nous avons traduis les thèmes en Curiosité et Recherche en nous inspirant du Pokédex de la série Pokemon.



### Apports personnels

- **Game Design** J'ai conçu la majorité du Game Design du jeu, particulièrement les différents types de bâtiments et zombies.  
La partie "Catch 'Em All" a été imaginé par mon ami, la partie Gestion et Invasion est
- **Sound Design**  
J'ai pris la responsabilité de m'occuper du Sound Design, aucun de nous 2 étant spécialisé dedans.  
J'ai utilisé sfxr et essayé de garder un rendu retro tout en ayant un feedback clair des actions du joueur
- **Lisibilité**  
Au vu de sa faible résolution, le jeu se devait d'avoir des mécaniques facilement lisibles.  
Pour vérifier cela, les mécaniques étaient revus par moi, mon ami et une troisième personne en dehors du projet.  
Avec ces 3 couches de retours, j'ai pu affiner au mieux les mécaniques pour leur tests publics à la fin de la Game Jam.

