**Présentation de l’équipe**

**Simon Albou**

**Game Designer – Développeur – Sound Designer**

Simon s’est occupé du développement du jeu. C’est-à-dire, du scripting en C# des comportements des objets et ennemis, de la modélisation des contrôles du joueur et de la mise en place des intelligences artificielles (IA). En tant que Game Designer, il a mis en place les mécaniques de jeu et les a équilibrées et quantifiées en travaillant sur un Rational Game Design. Il a également été en charge de la rédaction du Game Document avec Hugues (analyse du gameplay et Rational Game Design). Enfin, il a travaillé sur le Sound Design avec Sébastien.

**Hugues Barlet**

**Level Designer – Ergonome – Designer 2D**

En tant que lead de ce projet, le premier rôle d’Hugues a été de coordonner l’avancement du projet et de mettre en place sa structure macro (concept, architecture, etc). D’où les rôles de Level Designer et ergonome : médiateur entre graphismes et développement, il assure l’accessibilité et la clarté du jeu. Il a mis en place les environnements de jeu (intégration sous Unity) avec un Rational Level Design, et rédigé une partie du Game Document avec Simon, dont le Level Design Document. Hugues a également été graphiste 2D sur le projet, chargé de réaliser les artworks du jeu et d’en créer l’identité visuelle.

**Sébastien Fouque**

**Modélisateur 3D – Animateur – Sound Designer**

Sébastien a été graphiste 3D sur le projet. À l’origine d’une grande partie de la direction artistique, il a modélisé et texturé l’avatar du joueur, ses armes, l’environnement et les oiseaux, qu’il a également animés. Avec le rôle d’animateur 3D vient aussi la mise en place des effets spéciaux : ainsi, il a également réalisé les effets visuels, qui tiennent une place importante dans le jeu. Il a également travaillé sur le Sound Design avec Simon : composition et effets sonores.