**Comment est développé Kawiteros ?**

Bonjour tout le monde ! Aujourd'hui, on vous explique, dans les grandes lignes, comment est développé le jeu !

**=> Le développement, c'est quoi ?**

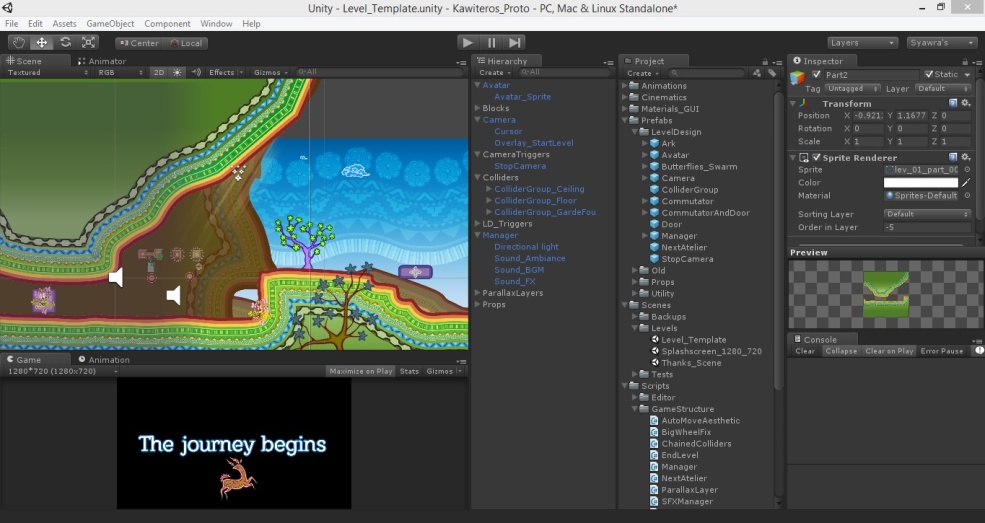
Développer le jeu, c'est tout simplement construire le prototype du jeu. L'enjeu principal pour le développeur, c'est de prendre les mécaniques de jeu telles que les Game Designers les ont définies, et les programmer. Comme en fin de compte, c'est le développeur qui construit les règles du jeu telles qu'imaginées par les GD, les deux rôles doivent travailler en très étroite collaboration.

  
*En développement, quand on fait des tests, tout arrive !*

L'important pour chacun, c'est d'être décidés sur les détails. Par exemple, les cas limites du fonctionnement de notre mécanique de liaison. Il faut examiner et couvrir toutes les possibilités de jeu ! "Et que se passe-t-il si deux blocs tournants sont liés, que l'un d'eux heurte un mur à sa droite..."

**=> Avec quels outils développe-t-on ?**

Le plus important, c'est un logiciel qui s'occupe de coordonner tout ça : un moteur de jeu ! Notre groupe utilise [Unity3D](http://unity3d.com/), l'un des moteurs les plus répandus et accessibles en ce moment. Unity3D permet d'importer et utiliser toutes sortes de fichiers dans le projet : des images, des animations, des sons, des scripts...

 *Les différentes fenêtres du logiciel permettent de voir la liste des fichiers utilisés, des objets présents dans le niveau, et les réorganiser à volonté !*

Donc, notre chaîne de production est la suivante :

• **Game Design :** Les game designers élaborent les mécaniques et objets fondamentaux du jeu.  
• **Développement :** Sur cette base, on développe le "squelette" du jeu sous Unity3D.  
• **Level Design :** Avec ces mécaniques et objets, le level designer fabrique l'architecture des niveaux, sur papier.  
• **Graphismes 2D :** Notre graphiste prennent ces plans de niveaux et les crée avec Adobe Illustrator et Photoshop.  
• **Animations :** Pendant ce temps, l'animateur travaille sur le personnage et les objets de décor que l'on va pouvoir ajouter un peu partout.  
• **Intégration :** Enfin, dans Unity, le développeur (ou un intégrateur) intègre les fichiers créés par les graphistes.

On obtient ainsi nos niveaux jouables ! \o/