

Child's History



Antoine
OGER
B1_GDA

Sommaire

Sommaire

Thème / Genre

Core Gameplay Mechanics

Persona

Influences

Pitch

Description du projet (rapide)

Description du projet (détaillé)

Justifications des choix

Core Gameplay

Histoire et Gameplay

Histoire (Rapide)

Histoire (Détaillée)

Gameplay (Rapide)

Gameplay (Détaillée)

Assets

2D

Code

Thème / Genre

Le thème du jeu doit se baser sur l'histoire du jeu vidéo mais détourner, en effet la contrainte du copyright est essentielle cela va nous obliger à développer l'originalité. Le jeu est un jeu type action.

Core Gameplay Mechanics

- Ma première mécanique de jeu est basé sur le système de tutoriel, c'est une mécanique de jeu d'arcade classique d'affrontement ou le joueur le plus fort gagné.

-La seconde mécanique va être la course en effet ça sera le joueur le plus rapide qui va gagner.

- La troisième mécanique oblige le joueur à réfléchir face à son adversaire pour ruser et trouver les bonnes combinaisons pour gagner. - Cette mécanique est tout simplement une mécanique de recherche pour trouver des indices qui mèneront le joueur à la victoire.

Plateforme visée

- La plateforme sur laquelle le jeu va être joué est sur PC.

Persona

-Le persona a été prédéfini pour le jeu : " Marion, 24 ans, étudiante en maîtrise de sciences humaines à Rennes est salariée à temps partiel dans la restauration, joueuse enthousiaste conventionnelle (3 à 5 heures par semaine)."

En plus de cela nous avons eu des informations complémentaire ce qui vas nous aider à cerner plus facilement le type de jeu à développer :""Marion" : "je galère juste un peu parce que je suis joueuse enthousiaste", "trop facile pour moi". Je cite le sujet "Temps de jeu de 10 minutes (+- 20%)

pour une partie idéale (joueur enthousiaste conventionnel)".Source : Nicolas Loth.

Temps sur le projet

- Durée de production : la durée de production du jeu est de 4 jour et demi soit du lundi matin 9h jusqu'au vendredi 14 h.

Influences

<Influence #1>

L'histoire du jeu vidéo est au coeur des influences dans laquelle on peut s'inspirer.

Annexe au
PDF :



L'histoire du jeu vidéo est primordiale/obligatoire pour la conception de ce jeu car dans les contraintes il doit s'inspirer de l'évolution des technologies, des méthodes de travail, du développement graphique et du changement des centres d'intérêt de la société.

<Influence #2>

Un film sorti en 2015, Pixel, ce film remet au goût du jour les anciens jeux d'arcade des années 2000 et avant. Il raconte aussi l'histoire d'un homme qui jeune jouait beaucoup au jeu d'arcade et qu'un jour dans sa vie grâce à cela il devrait aider le monde entier pour survivre face à cette attaque de jeu d'arcade. Ce film est une influence pour le jeu car il raconte en quelque sorte l'histoire du jeu vidéo et modernise l'image des anciens jeux d'arcade.



<Influence #3>

L'une des influences qui va surement contribuer à une grande partie du jeu est la jeunesse dans la vie. C'est-à-dire que l'Homme passe par tout un tas d'étape dans sa vie qui va le forger et lui permettre de devenir grand. Ces étapes ont été une influence importante car c'est de ces moments-là que le jeu va se baser tout en mélangeant cela avec l'évolution du jeu vidéo dans le temps.

<Influence #4>

Les jeux vidéo qui ont marqué l'histoire :

- Pong
- Space invaders
- Super Mario Bros
- Street fighter
- Zelda

D'après moi ces jeux sont les jeux qui ont le plus marqué l'histoire des premiers jeux vidéo. C'est aussi les jeux les plus exploitables en termes de mécanique et de détournement pour créer du nouveau en gardant l'esprit du jeu pour que le joueur sache les références et à quelle époque du jeu vidéo il se trouve.

<Influence #5>

Evoland, un jeu dans lequel le joueur commence au prémice du jeu vidéo (noir et blanc, pixelisé, etc. ...) et au fur est mesuré qu'il avance dans le jeu évolue avec le personnage. Les graphiques, l'angle de caméra, les couleurs, les méthodes de combat, etc.



Pitch

C'est un jeu d'action à la 3ème personne en 2D où le joueur va évoluer dans l'histoire du jeu vidéo à travers la vie d'un jeune garçon. Il va se confronter à certaines épreuves de la vie qui vont être représentées par certains objectifs dans le jeu.

Description du projet (rapide)

Le jeu que j'ai imaginé se déroulerait en 5 niveaux tous reliés par l'évolution du garçon. Il devra gagner pour symboliser la réussite dans les étapes de sa vie, qui seront gagner la balle au prisonnier(tutoriel), gagner une partie de Space invaders pour symboliser l'âge où l'on découvre les jeux vidéo, un niveau type Mario Bros dans lequel le joueur devra courir et surmonter des obstacles que l'on retrouve dans le parcours des études pour avoir son baccalauréat. Ensuite les mécaniques de street fighter seront

utilisés pour symboliser les premières altercations de jeunesse, puis je terminerai sur un jeu type le premier Zelda pour marquer le début d'une aventure vers son avenir.

Description du projet (détaillé)

un jeu en moyenne d'une durée de 10 min dans lequel le joueur va commencer par un jeu en noir et blanc pixelisé. Ce jeu représente le jeu de la balle au prisonnier que l'on a tous joué étant enfants mais pour l'histoire du jeu vidéo ce jeu va reprendre les codes du célèbre jeu Pong. Un jeu dans lequel il faut renvoyer la balle à l'adversaire à l'aide d'une plateforme que l'on peut faire bouger de haut en bas. Le niveau 1 reprendra donc les codes graphiques et mécaniques à quelques modification près du jeu Pong pour symboliser le commencement du jeu, de l'enfance du petit garçon et du jeu vidéo.

Pour la suite, le niveau 2 va reprendre le jeu Space invaders, un jeu dans lequel le joueur doit tirer sur tous les aliens pour ne pas se faire envahir. Tout en gardant la mécanique du "shoot them all" le joueur devra tirer sur les cibles pour ne pas perdre la partie, cela symbolise pour mon personnage la découverte des jeux vidéo car Space invader est pour moi un jeu qui a fait épandre le jeu vidéo d'une manière mondiale et marquant l'arrivée du jeu vidéo pour de nombreux enfants.

Ensuite pour le troisième niveau j'ai choisi de reprendre les codes de Mario Bros, en effet avec l'arrivée des couleurs marque une étape fondamentale dans l'histoire du jeu vidéo. Cette arrivée importante sera représentée par l'arrivée dans les études, en effet les études dans la jeunesse peuvent ressembler à un long parcours où l'on doit courir pour atteindre nos objectifs et surmonter des épreuves pour continuer à avancer. Cela peut donc s'apparenter à ce que l'on retrouve dans un niveau de Mario Bros.

Après l'arrivée de Mario Bros, c'est au tour des jeux de combat de se développer. Street fighter est par définition le jeu de combat, selon mon point de vue il peut être représenté dans mon jeu comme une étape dans le parcours des études, comme un niveau intermédiaire dans Mario, symbolisant les conflits de la jeunesse, les bagarres de jeunesse. Puis pour terminer pour apporter une touche d'évolution graphique en plus j'ai choisi de reprendre les codes graphiques et mécaniques des premiers jeux

Zelda(1986). Un jeu d’aventures et le début d’une aventure vers le monde du travail pour mon personnage, chercher son chemin et gagner en expériences sont 2 choses que l’on retrouve dans la vie et dans le jeu.

Justifications des choix

J’ai choisi de faire 5 niveaux distincts car plus faciles à mettre en place, mais aussi cela permet de marquer le changement d’univers et accentue le saut entre les évolutions du jeu vidéo. De plus cela me permet de mélanger différents core gameplay ce qui réduit considérablement la possibilité du sentiment d’ennuyer ou de lancement au cours du jeu.

-Pourquoi l’histoire d’un petit enfant ? Car pour moi l’évolution est la même entre celle du jeu vidéo et celle d’un petit garçon qui grandit, la corrélation est tellement vaste qu’elle en devient très facile à exploiter.

J’ai choisi ces jeux-là car ils marquaient tous l’évolution du jeu vidéo d’une manière, que ce soit graphiquement, mécaniquement, au niveau de la jouabilité ou des possibilités qu’offre le jeu. Puis j’ai trouvé la corrélation avec la vie très innovante et intéressante à exploiter.

Pourquoi raconter un moment précis par niveau ? Le but n’est pas de montrer explicitement au joueur qu’il va jouer à Mario ou Pong, il est plus intéressant de reprendre les codes de ce jeu pour l’adapter à notre univers, en effet le but est de faire des “clin d’oeil” à un jeu qui a marqué l’histoire, et celui-ci ce fait de par les codes graphiques les touches utiliser les mécaniques de jeux...

La difficulté de mon jeu n’est pas énorme mais suffisante en effet je me suis basé sur les données du persona pour créer un jeu facile mais pas ennuyant et trop facile la challenge des niveaux est là mais tout en laissant le joueur profiter du jeu.

Core Gameplay

- <Core Gameplay Mécanique #1>

Dans le niveau où le personnage parcourt ces études, le core gameplay est simplement la course et le saut qui s’accroît par la gravité dans le jeu donc l’inertie du personnage contrôlé par le joueur et la précision des contrôles.

- <Core Gameplay Mécanique #2>

La deuxième mécanique c'est celle du shoot ou le joueur devra viser pour atteindre sa cible. Cela concerne le deuxième niveau où le joueur va incarner son personnage muni d'une arme et il devra résister à des vagues d'ennemis de plus en plus durs.

- <Core Gameplay Mécanique #3>

Pour le jeu de la balle au prisonnier le core gameplay se base sur l'anticipation et la tactique. Il faut anticiper des mouvements semi-aléatoires pour pouvoir adapter sa position et piéger son adversaire.

- <Core Gameplay Mécanique #4>

La dernière mécanique mise en place est celle du déplacement libre dans un monde ouvert où le joueur doit développer son sens de la curiosité pour fouiller et trouver des éléments qui le feront évoluer dans son environnement.

Histoire et Gameplay

Histoire (Rapide)

L'histoire d'un petit garçon de 8 ans, les étapes de sa vie peuvent être comparées à un jeu vidéo. Seul, sans famille il va devoir affronter les dures épreuves de la vie, comme les études ou la violence durant sa jeunesse. Il va découvrir la dure loi de la vie et les possibilités qu'elle offre.

Histoire (Détailée)

Nathan est un jeune garçon qui dès son plus jeune âge se retrouve livré à lui-même, il voit la vie comme un grand jeu vidéo une vision assez particulière de la vie lui répétait son psy. Ce que personne n'arrivait à comprendre c'est pourquoi il voyait la vie d'une telle façon, un jeu ne se finit jamais en soi peut toujours recommencer et c'est cette vision qui faisait de lui quelqu'un d'unique. Entrer dans la vie de ce jeune garçon vous octroie de pouvoir visualiser sous forme de jeu vidéo tout ça vie, plus il grandit plus son imagination se développe et donc les jeux sont beaux.

Gameplay (Rapide)

Au cours du jeu le joueur va faire face à tout type de règles qu'il devra s'approprier et respecter pour gagner. Le but du jeu est de découvrir une façon différente d'aborder chaque niveau et implicitement de trouver comment aborder la vie sous l'angle des jeux vidéo. Mais il faudra aussi aider Nathan à réussir sa vie en l'aidant surmonter les épreuves de la vie.

Gameplay (Détailée)

Au premier niveau le joueur devra bouger son personnage de haut en bas à l'aide des flèches directionnelles pour renvoyer une balle sur son adversaire, si le joueur n'arrive pas à renvoyer la balle et qu'elle passe derrière lui alors il fera gagner le point à son adversaire. Pour le second jeu il devra cette fois-ci bouger son personnage de droite à gauche avec les flèches directionnelles mais cette fois-ci il devra en plus tirer à l'aide de son arme sur les ennemies qui sont en face de lui et qui avancent petit à petit si un ou plusieurs ennemis arrivent jusqu'à lui il perd. Le joueur n'a que 3 vies pour toute la durée du jeu. Suite à cela le troisième niveau se déroule en 2d vue type platformers, il devra parcourir un monde rempli d'obstacle et ramasser le plus d'objet sur sa route qui lui serviront à gagner des bonus de vie par exemple. Sur sa route le joueur va faire face à une scène de combat en 2d où il devra se servir des contrôles indiqués pour attaquer ou contre les coups de son adversaire pour gagner le combat. Une fois le combat et le niveau terminé le joueur entame la dernière partie du jeu, cette fois il sera en vue du dessus avec des graphiques un peu plus avancés et il sera plongé dans un monde ouvert. Il devra trouver son chemin et amasser le plus de pièce qui lui augmente son score. À la fin du jeu le joueur se voit attribuer une note en fonction de son score qui est calculé par le temps que le joueur a mis à réaliser le jeu et de par le nombre de bonus qu'il a trouvés et attrapés sur sa route.

Direction Artistique

Pour la direction artistique de mon jeu j'ai évidemment pensé à une chronologie, en effet au fur et à mesure des niveaux le style graphique change la vue de caméra, les couleurs, les contrôles. Cela montre une évolution à la fois dans la vie du petit garçon que l'on incarne, dans l'histoire du jeu vidéo de par les niveaux et les références et de par l'évolution de la direction artistique.

Pour le premier niveau le jeu sera en noir et blanc avec très peu de données, une balle pixels, ainsi que 2 personnages. Pas de background. Pour le second niveau il sera en noir et blanc aussi mais cette fois l'évolution va se faire dans la jouabilité du jeu en effet une nouvelle mécanique est introduite. Pouvoir tirer sur des cibles.

Directement après cela le joueur verra une évolution majeure : l'arrivée des couleurs, pas de dégrader seulement des couleurs primaires, mais un changement de vue type platformers avec un mouvement de caméra et des assets plus jolies, plus travailler.

Pendant le niveau décrit ci-dessus une phase de combat va faire face et pour la direction artistique cela va ajouter de l'animation une notion très importante dans le jeu vidéo ainsi que des sons pour les coups ou les mouvements.

Et pour finir le dernier niveau la vue de caméra change encore : la "skyview" (vue du ciel) cela montre un changement et surtout la possibilité de se déplacer dans les 4 directions. Artistiquement les couleurs seront plus jolies et l'apparition des nuances va aider à modéliser plus d'objet et d'assets. Les sons seront plus travaillés et l'apparition de la musique aide le joueur à s'immerger dans le monde dans lequel il se trouve.

Assets

- 2D

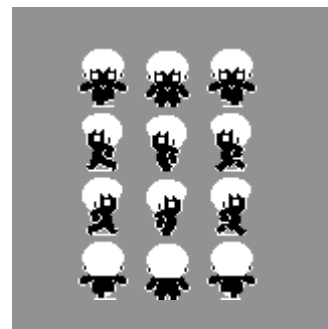
- Textures



- Objets



-Personnages



- Code

(Pour le code je n'ai pas réussi à faire ce que je voulais dans le temps impartie, malgré cela j'ai commencer a apprendre comment créer une maps avec Tiled, une application qui aide a créer des maps facilement et qui est compatible avec Phaser 3)

Scène 0 :

```
class Scene0 extends Phaser.Scene {
    constructor() {
        super("Scene_0");
    }

    preload() {
        this.load.image('Bouton','assets/Suite_Scene0.png');
    }

    create() {
        this.text = this.add.text(350,100,"Child's History",
{fontSize: '32px', fill:'#FFFFFF'});
        this.text = this.add.text(100,250,"Bienvenue !\nPour poser
les bases tu vas être plonger dans l'histoire d'un petit garçon,\n Tu vas
évoluer avec lui en l'aidant a surmonter les épreuves de la jeunesse.\n\n\nTu
vas être amené a vivre 4 moment de la vie ce ce jeune homme a travers 4
niveau de jeu\n\nBon courage !");
        this.text = this.add.text(500,700,"Flèche de droite pour
commencer");

        this.add.image(900,730,'Bouton').setScale(0.5);
        this.cursors = this.input.keyboard.createCursorKeys();
    }

    update() {
        if(this.cursors.right.isDown)
        {
            this.scene.start('Scene_1', {nombreVie:
this.nombreVie, score: this.score});
        }
    }
}
```

}

Scène 1 :

**Vous trouverez le fichier.js dans le dossier lié à ce document nommé
Scene1.js**