# Maquette :

Le projet consiste en la réalisation d’un clone du jeu « The Binding of Isaac ». C’est un jeu indépendant d’action-aventure en 2D isométrique. Le style du jeu est volontaire gore et effrayant mais est adouci par des designs cartoons. Nous avons décidé pour notre clone de reprendre un style similaire dans l’univers d’Alice au pays des merveilles. L’objectif du projet est de réaliser la version la plus abouti possible du jeu.

Dans ce livrable nous étudierons l’organisation de l’interface du jeu existant Isaac. Puisque nous en faisons une copie, nous pourrions reprendre aussi l’agencement des différents éléments graphique. Toutefois, nous allons étudier au préalable si elle correspondre bien à nos attentes et aux besoins de notre clients et voir si elle est adaptée à ce que nous souhaitons en faire.

Au fil des image du jeu, nous pourrons voir que les graphismes, sans pour autant être photoréaliste reste assez graphique et visuelle dans un thème assez gore. Pour ne pas dénaturer le jeu, dont cette composante à participé à son succès, nous souhaitons garder cette atmosphère tout en l’adaptant à un univers qui nous tient à cœur, Alice au pays des merveille.

Une adaptation de cet univers dans une ambiance plus sombre a déjà été réalisée auparavant dans les jeux de la série Alice : Madness Returns™ d’Electronic Arts. Les différents récits, détails mais aussi personnages sont propices à des adaptations horrifiques.

## Visuel en jeu :

Voici une impression écran que le joueur peut voir au cours d’une partie :



Sur cet écran de nombreux éléments sont affichés et pourtant tous sont précieux et sont placés à des endroits stratégiques.

Nous allons donc la décortiquer du haut vers le bas et de gauche à droite. Ce sens de lecture à son importance puisqu’il s’agit du sens de lecture traditionnel en occident. Ainsi notre œil commencera à observer l’écran en formant une sorte de Z durant son parcourt.

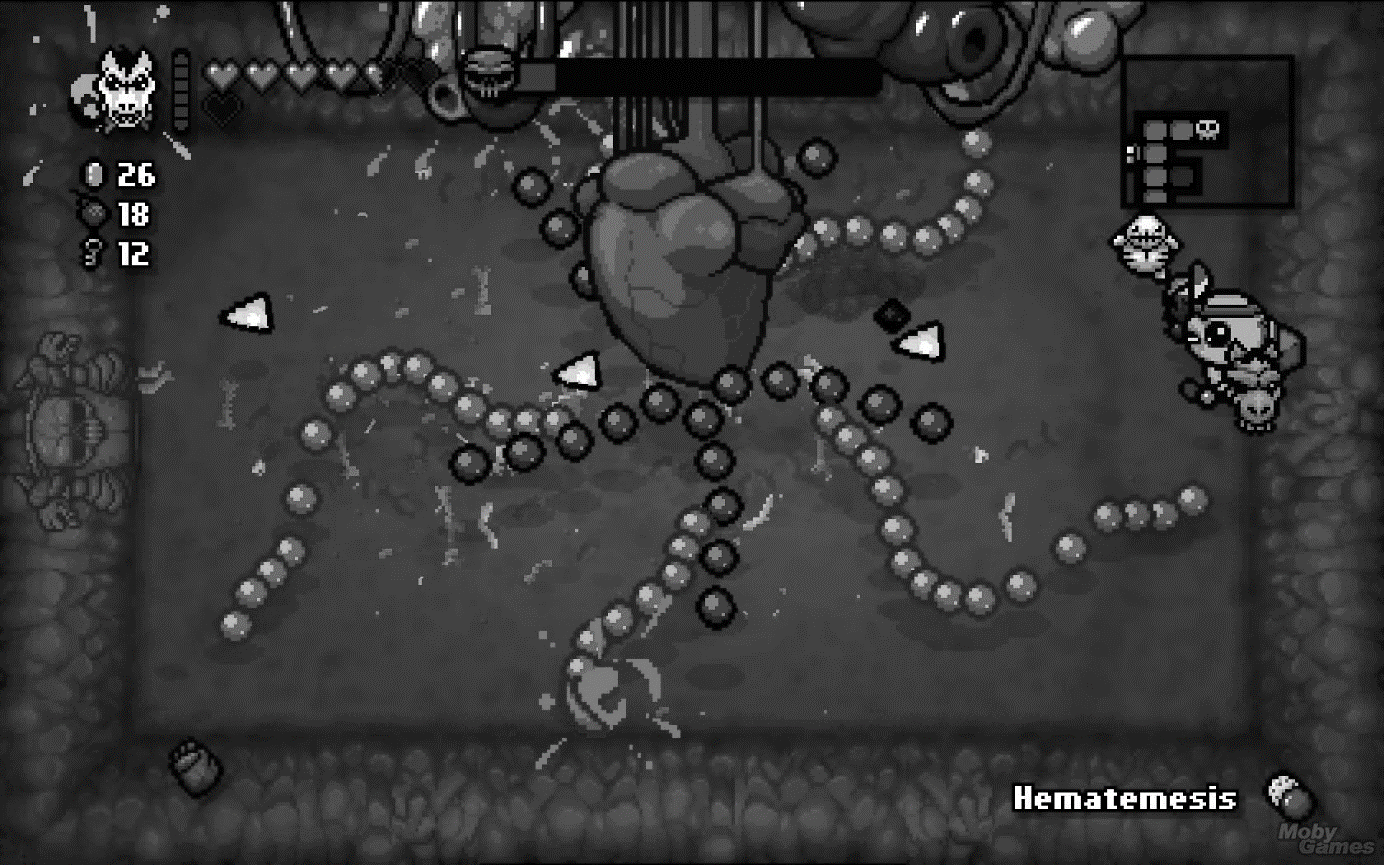


Figure 1 : Sens de lecture de l'écran

C’est pourquoi les informations les plus importante doivent être placé en haut à gauche puisque ce sont les premières que nous allons remarquer.

Commençons donc à décortiquer cet écran. Nous allons commencer par le haut :



**5**

**4**

**3**

**2**

**1**

En premier nous pouvons remarquer cette icône. En tout début d’une partie cet emplacement est libre puisqu’il correspond à des objets utilisables en jeu, donnant des bonus, mais qui doivent se recharger avant d’être réutilisé. Il peut être important de garder un œil sur la jauge à sa droite pour savoir quand il est possible de l’utiliser et si cela est rentable de l’activer.

Ensuite nous avons sans doute l’information la plus importante, la barre de point de vie, ici représenté sous forme de cœur. Une telle représentation a été préféré à une barre pleine pour représenter les points de vie comme on peut en rencontrer dans d’autre jeu. Cela apporte plusieurs avantages puisqu’il est possible en un seul coup d’œil de vérifier combien de cœur il nous reste sur notre total. D’autre part il est aussi plus aisé de voir si l’on possède des cœurs spéciaux. Ces cœurs ont un comportement particulier et il peut être judicieux de vérifier cette composante régulièrement ou plus simple pour savoir si on doit être prudent ou non.



Figure 2 Différents type de cœur présents dans le jeu

A sa suite nous retrouvons une nouvelle barre de vie en jauge. Cette dernière correspond à celle des boss, des monstre élites plus fortes et plus imposant, uniquement. Elle se trouve au centre haut de l’écran pour être facilement visible pour vérifier l’état de l’ennemis mais peut aussi permettre d’anticiper ses mouvements et ses actions puisque certains boss peuvent avoir des comportements différents en fonction de ses points de vie restant.

On pourrait reprocher cependant un manque homogénéité avec la barre de vie du joueur puisque cette dernière est représentée par des cœur et non pas par une jauge. Cependant, cela a un réel avantage. Celui de ne pas avoir de confusion entre la vie du joueur et celui de l’ennemie permettant ainsi une identification plus rapide.

En quatrième nous avons la mini-carte. Cette dernière est une représentation schématique du niveau où l’on se trouve et des salle le composant. Des salles classiques sont simplement représentées par des carrés ou des rectangle gris pouvant ou non contenir une icône si un objet important se trouve à l’intérieur comme des cœurs par exemple. Certaines salles spéciales sont aussi représentées avec un design particulier permettant de les identifier sans problème comme pour la salle de trésors ou la salle de boss.

De plus, si dans un premier temps cela peut sembler mois important que d’autres élément, la map reste un élément précieux pour le joueur puisqu’il peut tenter de déterminer un chemin à suivre ou peut même lui éviter de tomber par inadvertance sur des salle auxquelles il ne souhaite pas avoir un accès immédiat. C’est le cas si on vient juste de commencer une partie, on ne souhaite pas rentrer tout de suite dans la salle du boss sans s’être équipé un peu avant. D’autre part, elle peut permettre de découvrir des salles secrètes.

Une image contenant texte, lumière, allumé, sombre

Description générée automatiquementUne image contenant appareil de cuisine

Description générée automatiquement

Figure 3 Exemple de salle spéciale avec une icône spécifique ou contenant des objets importants

Enfin, sur le haut de l’écran nous avons un inventaire des consommables. Au nombre de trois, ils sont tous représenté ici, et assez proche de la barre de vie indiquant son importance. En un coup d’œil on peut ainsi récupérer de nombreuses informations. La gestion de ses consommables est une mécanique importante puisque l’on peut se retrouver face à des choix à faire. Utiliser une clé pour un coffre ? Ou attendre pour l’utiliser pour ouvrir une salle spéciale ? Utiliser une bombe pour avancer plus vite ou les garder pour le boss ? Payer pour un objet ou tenter d’économiser ?

Passons maintenant au milieu de l’écran :



Cette partie de l’écran est dédié au gameplay et possède peu d’élément graphique pour ne pas gêner la visibilité pour le joueur.

Dans ce jeu, la vue est située au-dessus du personnage et est surtout fixe par rapport à la salle. La salle prend ainsi tout l’écran et le joueur est libre de se déplacer à l’intérieur. Avoir une caméra fixe offre une stabilité à la vision. Sans oublier que l’écran peut rapidement être rempli de projectiles et garder une telle vue permet de mieux prévoir leur direction pour les éviter.

D’autre part, sur la partie gauche peuvent aussi apparaître des icônes transparentes correspondant à l’équipement de notre personnage. Il s’agit des objets qu’il a équipé et qui modifie à la fois sont apparence mais aussi ses statistiques ou même sa manière de jouer.

Il peut être intéressant de jeter un œil à ses derniers lorsque l’on souhaite prendre un nouvel équipement ou en acheté un nouveau pour vérifier si ses capacités et ses bonus sont intéressants avec ceux que nous avons déjà.

Cependant comme nous n’avons pas besoin de les regarder en permanence ils sont donc situés à droite et sont transparente pour ne pas gêné le joueur ni la lisibilité du jeu.

Et finalement nous pouvons terminer sur le bas de l’écran.



Ce dernier est plus épuré, ne comportant qu’un seul élément à la droite. Il s’agit d’un emplacement pour afficher un objet utilisable une seule fois. S’il peut être intéressant de savoir que l’on possède un tel objet, il n’est pas utile de devoir le regarder toutes les 5 secondes. Il n’y a pas de temps entre deux utilisations par exemple. Ainsi il est mis à la toute fin du sens de lecture puisqu’il n’a pas besoin d’une observation constante.