

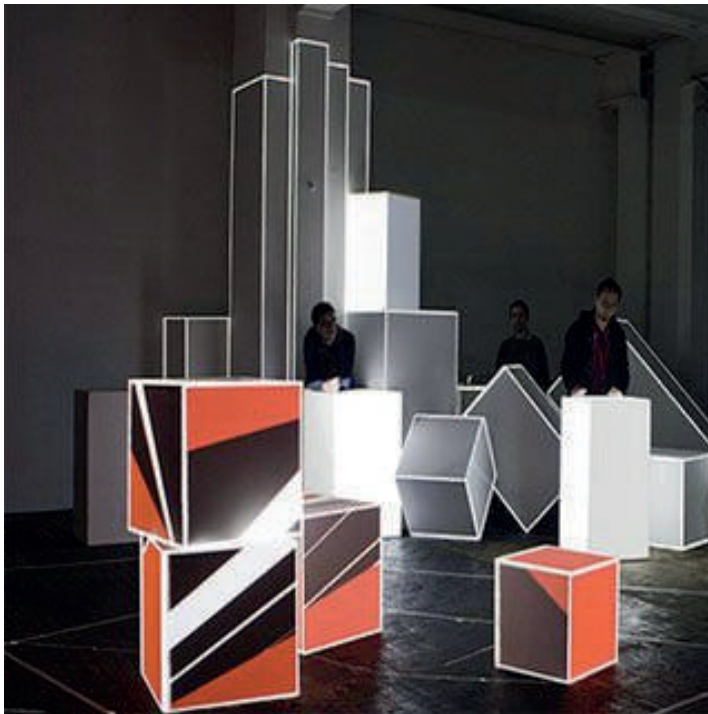
Allan GUEGAN Aurélien COLLOC Noémie ELKHOLTI Simon HEURTEBISE

Workshop CODE CRÉATIF

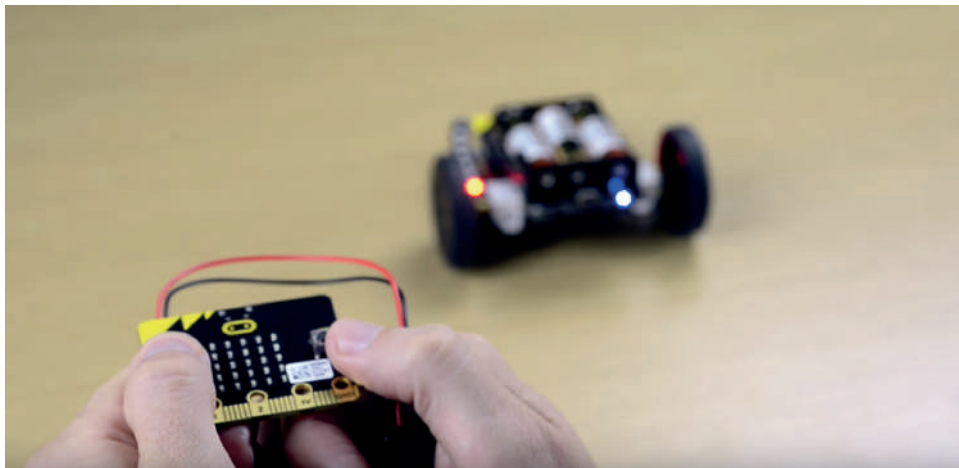
Floody

1 RECHERCHES

Mapping ?
Projection
lumineuse et
sonore contrôlée
à partir de
micro:bi



Agar.io est un jeu vidéo multijoueur free-to-play développé par Matheus Valadares. Le joueur contrôle un cercle coloré représentant une cellule, dont le but est de grossir le plus possible en absorbant des cellules plus petites sans être absorbée par des cellules plus grosses



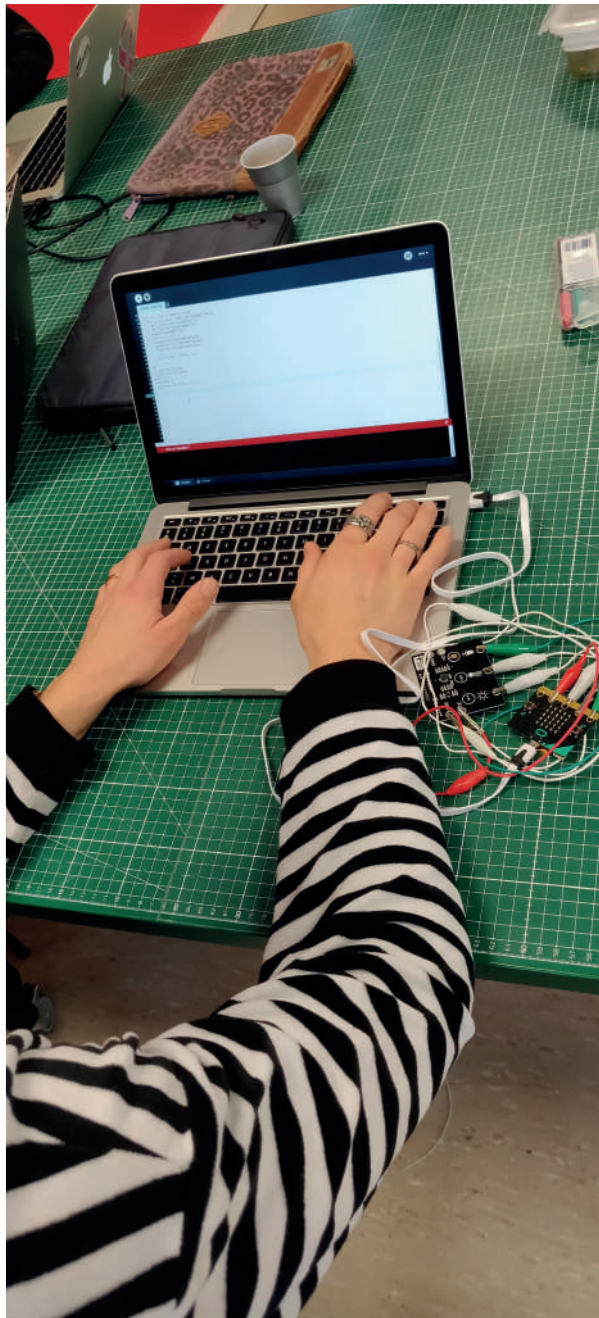
Remote controlled BBC micro:bit robot par Rapid Electronics



Inspiration Mario Kart : Où il faut souffler dans la DS pour gonfler des ballon. Notre interface pourra utiliser la carte micro: bit afin d'utiliser le souffle pour créer des forme où pour les faire accélérer.

1 DÉROULEMENT

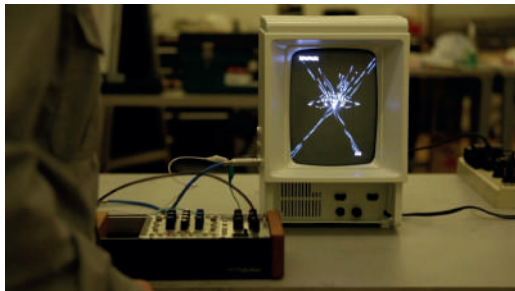
Matin : Lecture du sujet. Premières recherches, et premiers questionnements sur la micro: bit : «Comment ça marche ?», «Comment modifier des éléments ?»...



Après-midi : Définition de notre univers graphique ainsi que de notre interface. Tout d'abord, notre interface serait un jeu où le personnage/véhicule est téléguidé par l'accéléromètre et pourra effectuer des actions par les touches A et B. Les sections peuvent être par exemple la possibilité d'attraper des objets en se transformant en l'objet (exemple : se transformer en étoile pour attraper l'étoile). L'illustration ci-dessus montre un rond. Ce dernier va devoir attraper d'autres ronds. Si l'utilisateur ne se transforme pas en une autre forme et en attrape une (exemple : il attrape un triangle alors qu'il est en rond). Définition de l'univers Graphique : forme minimal. Les couleurs font références à l'univers marin.

2 RECHERCHES

fIOW est un jeu vidéo de type simulation de vie conçu par Jenova Chen et Nicholas Clark et développé en Flash. Le joueur dirige un micro-organisme, sorte de plancton, dans les profondeurs d'un milieu subaquatique. D'abord de forme simple, l'organisme grandit et se complexifie au fur et à mesure qu'il dévore d'autres créatures.



Inspiration de la Vectrex, notamment à travers ses graphismes. La Vectrex est une console de jeux vidéo 8 bits développée par Smith Engineering et distribuée par General Consumer Electric.

Référence au jeu Jungle Speed. Le jeu est dérivé du traditionnel jeu du bouchon, ou jeu du briquet, qui se joue avec un jeu de cartes traditionnel et consiste à attraper le premier un bouchon posé au centre de la table lorsque deux cartes identiques apparaissent. Notre interface va s'inspirer du Jungle Speed car nous aimerions obliger l'utilisateur à devoir changer de forme pour attraper la forme qui est dans l'arène.

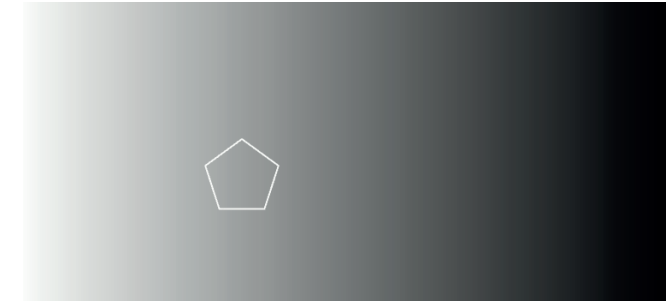


2

DÉROULEMENT

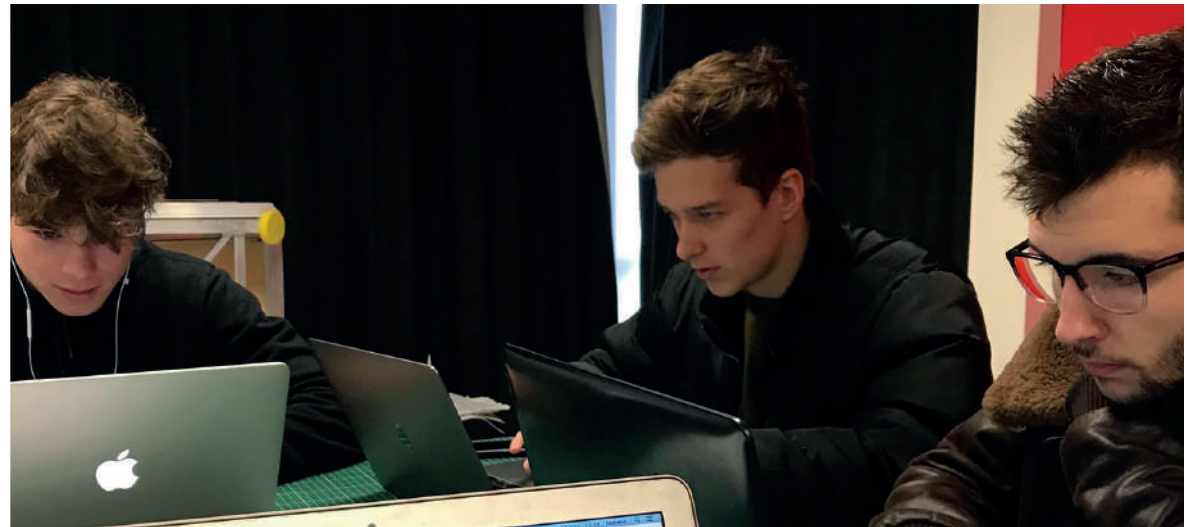
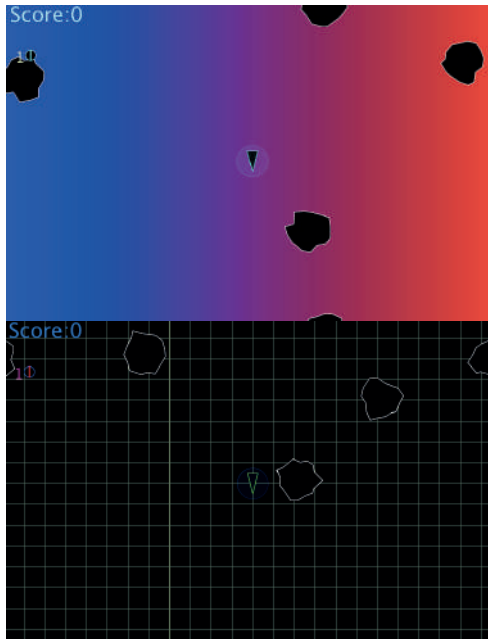


Après-midi : Questionnement sur le poids du background de notre jeu... Nous essayons d'expérimenter des fonds moins «lourds». Comme par exemple un fond s'inspirant du film TRON.



Matin : Création d'une forme «smooth» qui se déplace avec la souris. Cette forme va être notre «personnage principal».

Après-midi : Nous avons trouvé un jeu qui se rapproche (dans les fonctions) de notre idée d'interface. Son nom est Asteroids v1 release de Lambert Wang. Sur le jours 2, nous l'avons décripté et modifié certain élément afin d'utiliser le maximum de fonctions pour notre interface. Notamment le fait de générer une fenêtre dans une autre



Après-midi : Nous commençons à essayer de déplacer notre softbody avec l'accéléromètre de notre carte micro: bit.

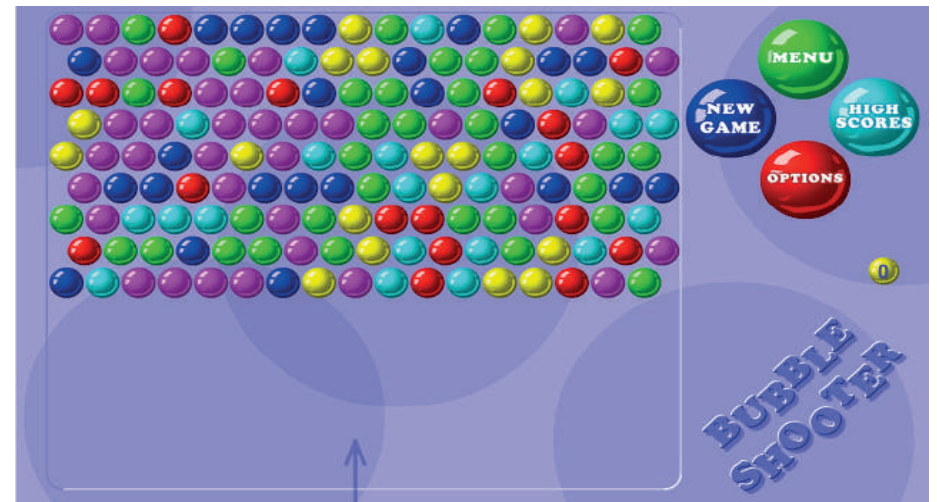
3 RECHERCHES

De Blob sur Wii est un jeu d'action dans lequel vous devez empêcher la I.N.K.T. Corporation d'effacer toutes les couleurs du monde. Dans la peau de "de Blob", vous devez utiliser des pinceaux



Univers à la Emil Nolde : Monde flottant, aquarelle...
Mer calme avec bateau à vapeur », aquarelle 1938.

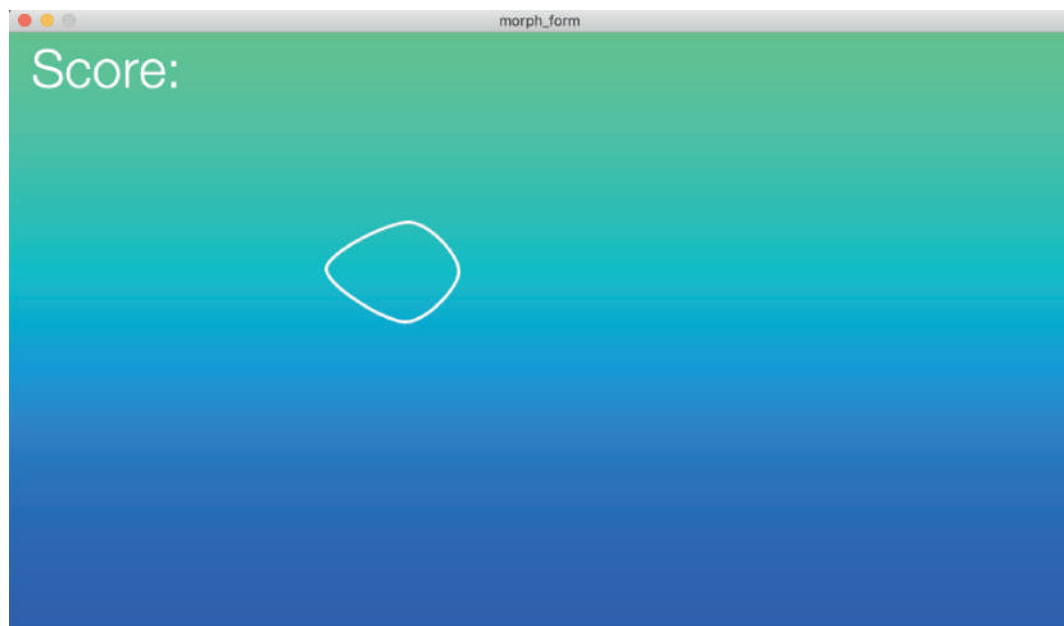
Bubble Shooter est un clone du jeu d'arcade Puzzle Bobble, publié par Taito en 1994. Le jeu se rapproche de notre production puisque l'objectif est de faire disparaître la même couleur que le personnage principale. Par exemple : une bille bleu pourra détruire seulement les autres billes bleus.



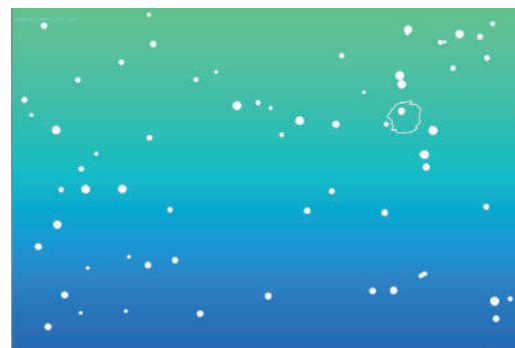
3 DÉROULEMENT



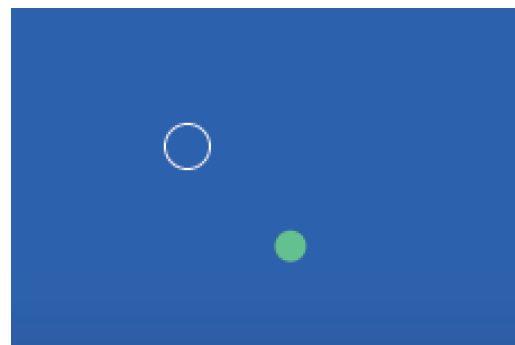
Matin : L'idée est de faire déplacer notre forme dans une «map». Cette «map» sera donc plus grande que notre fenêtre. L'objectif de cette journée est de se répartir le travail afin d'avancer à maximum notre jeu vidéo.



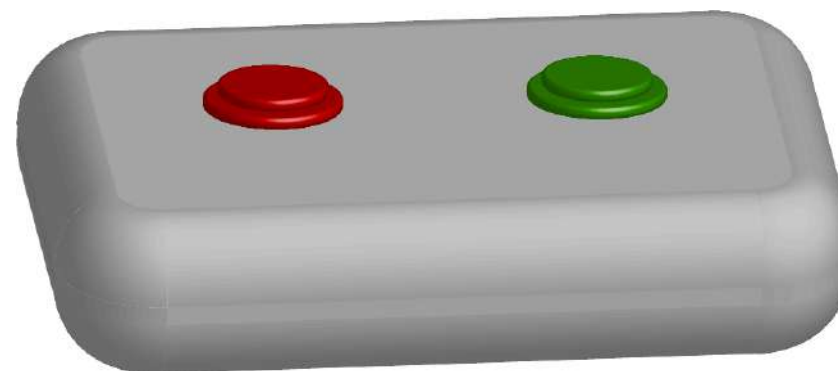
Après-midi : On intègre notre «Softshape» sur notre univers dégradé bleu.



Matin : Intégration de formes rondes de façon aléatoire. Notre fenêtre est maintenant plus grande que l'aperçut. Notre Softshape peut alors se déplacer dans un univers «infini».



Matin : Prototypage et découverte d'une manière de faire disparaître une forme lorsque notre forme principale rencontre un rond.



Après-midi : Première maquette de notre manette de jeu.

4 RECHERCHES



Spore est un jeu vidéo du créateur des Sims, Will Wright. Il a été présenté lors des salons E3 2005, 2006 et 2008.

De nombreuses recherches sur le site <https://processing.org/> nous ont permis de régler certains problèmes. De plus, les exemples proposés sur ce site nous ont permis de réaliser plusieurs parties de notre contenu.



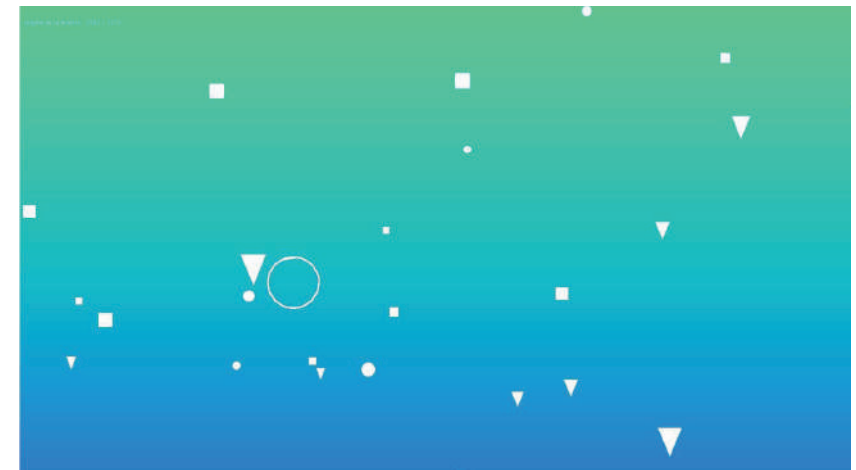
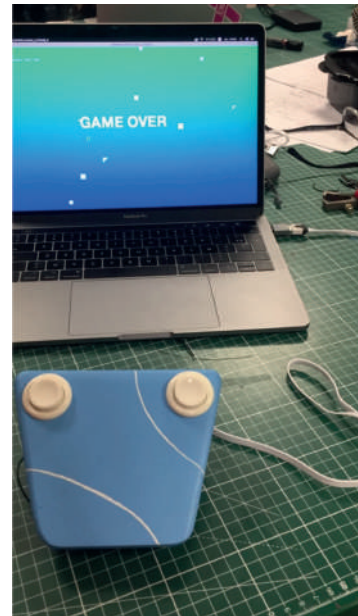
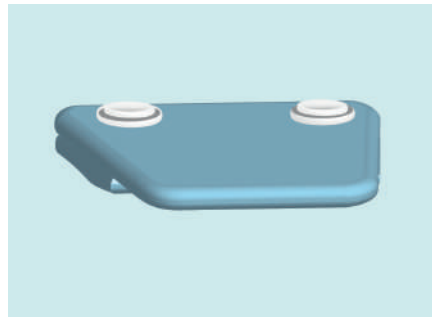
Electroplankton (エレクトロプランクトン?) est un jeu vidéo de création de musique éphémère développé et édité par Nintendo. Le principe de ce jeu qui ne propose pas de but est d'interagir avec des « planktons », des créatures virtuelles diverses qui produisent de la musique lorsque le joueur interagit avec elles au moyen du stylet ou du micro.

4 DÉROULEMENT



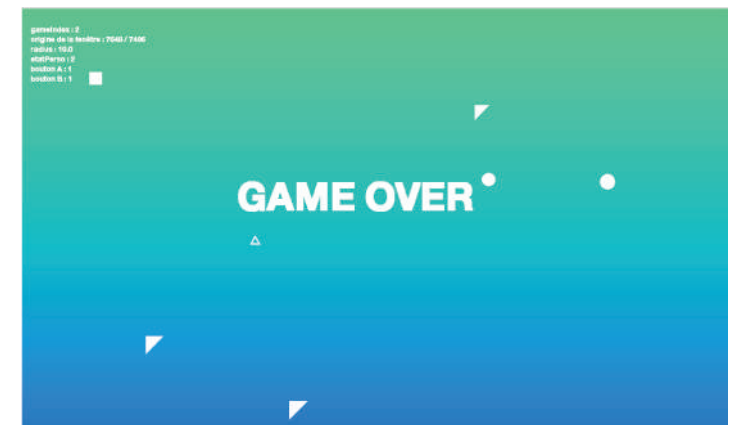
Matin : Création d'un logo animé sur After Effect. Nous avons élaborer du texte afin de l'afficher dans notre vidéo. L'objectif est de rentrescrire notre univers de façon simple et efficace.

Matin : Notre manette finale de jeu, est composée de deux boutons pousser. La carte micro: bit est fixée sur le dessous.



Matin : L'objectif est que notre «softshape» puisse manger les formes qui sont comme ce dernière.

Après-midi : Fin de notre projet.



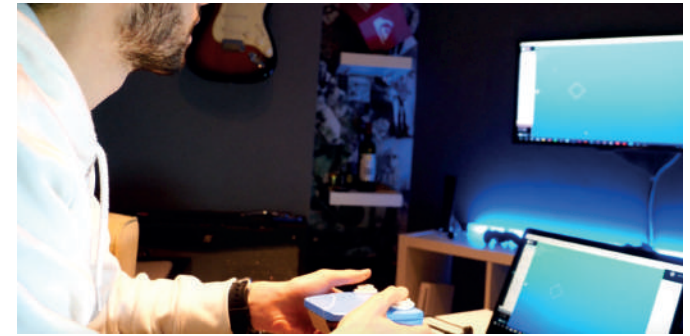


“FLOODY” est un petit jeu qui prend place au sein d’un univers marin. Le terme “Floody”, de l’anglais flood, signifie inonder. Il évoque l’idée d’un univers aquatique qui submerge. Le joueur contrôle une forme à l’allure organique, qui semble flotter. Pour survivre dans cet univers et ne pas rétrécir au point de disparaître, il faut attraper des formes semblables: un carré, un cercle ou un triangle. Son seul moyen de survie est donc de manger la même forme qui lui est attribuée au départ. Si c’est un carré, il devra donc en attraper un. Il en va de même si c’est un cercle ou un triangle. À l’aide de la manette, le/la joueur.se peut changer d’état et se diriger. Les sons contribuent à renforcer l’aspect marin, afin d’immerger littéralement le joueur. Les teintes vertes et bleues contribuent également à rappeler l’univers. C’est un jeu qui s’articule autour du concept de survie. Pour subsister, la forme doit éliminer son semblable. L’inspiration principale de ce jeu est Agar.io, où le but est d’attraper des ronds plus petits que soi pour grossir, sans se faire manger par les plus grands. Il s’agit en somme d’assimiler les plus faibles pour devenir plus fort. C’est l’idée d’ « ordre cannibale du monde » qui peut ici être mobilisé.

Ce concept théorisé par le sociologue Suisse Jean Ziegler consiste à dénoncer les deviances du modèle capitaliste, sur la répartition des richesses dans le monde.



Une fois le jeu lancé, le joueur navigue librement dans l'univers, grâce à la fonction d'accéléromètre contenue dans le MICRO:BIT.



Pour changer d'état de forme, le joueur presse un des boutons jusqu'à atteindre la forme désirée.

