

## **Gamory**

Malgré mes efforts, je n'ai pas réussi à coder un jeu qui sera jouable, j'ai donc rédigé ce document pour que vous puissiez comprendre mon intention de jeu. Ici, je vous fait donc part des choses que j'ai fait mais que je n'ai pas pu ajouter à mon jeu.

Si vous lancez le jeu vous pourrez tout de même y voir des éléments, bouger des personnages,... .

### Pitch / DA:

Gamory est un jeu jouable uniquement en solo pour favoriser une immersion dans le jeu, il se joue offline. L'expérience est destinée à un public plutôt âgé, étant donné que l'on rejoue aux jeux qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo, ainsi les personnes "agées" y auront potentiellement plus joué que les générations actuelles. Mais le jeu peut tout de même être joué par des adolescents, l'expérience en sera différente.

C'est un jeu d'action basé sur les réflexes principalement.

On va retrouver dans le jeu plusieurs niveaux, chaque niveau est un extrait de jeu qui a marqué l'histoire.

De ce fait, le joueur peut éprouver de la nostalgie et de l'excitation car il ne sait pas à quel jeu il va jouer.

Tous sortis à une différente date, le joueur durant sa partie va rejouer au plus vieux jeu qui a marqué l'histoire au plus récent. Il suivra l'ordre chronologique des sorties. La durée d'une partie est de 10 minutes.

Le jeu va se jouer en 2D, on sera à la 3ème personne, ainsi on a une meilleure appréhension de l'espace et un meilleur contrôle de nos personnages.

Les contrôles sont instantanés. Dès que l'on enclenche une touche de déplacement, le personnage se déplace, ou dès que l'on enclenche la touche de tir il va tirer directement, il n'y a pas de temps de latence entre l'action et la réaction.

En fonction du niveau, notre personnage aura différentes capacités.

Dans le premier niveau, il pourra seulement se déplacer de gauche à droite et tirer vers le haut.

Alors que dans le second niveau, il peut sauter, taper, etc.  
Nous n'aurons pas le choix de nos personnages, en effet, les jeux qui ont marqué l'histoire ont leurs personnages qui leur sont propres. J'ai donc décidé de ne pas m'éloigner trop de leur visuel pour préserver l'authenticité et la nostalgie qu'ils procurent.

Les jeux seront uniquement en pixel art car ils étaient eux-mêmes en pixel art pour la plupart à leurs sorties. Je décide donc de rester dans le même univers et le même style, malgré le fait de rester dans le même design, les assets seront malgré tout personnalisés.

### Concept :

Le jeu n'étant pas jouable voici une description du jeu.

Gamory est un jeu où chaque niveau correspond à un jeu qui a marqué l'histoire du jeu vidéo.

### **Space invader:**

Le premier jeu que j'ai choisi est space invader (1978), en effet ce jeu a marqué l'ère des jeux vidéos et a forgé nos âmes de joueurs. Il est le prémice des jeux vidéos, j'ai donc trouvé indispensable de l'ajouter.  
Pour ce jeu j'ai décidé de faire ces différents assets :





On retrouve donc 3 types d'invaders différents, un vaisseau, et un background dans l'espace, chacun de ses assets est animé et sont donc des spritesheet (sauf le background).

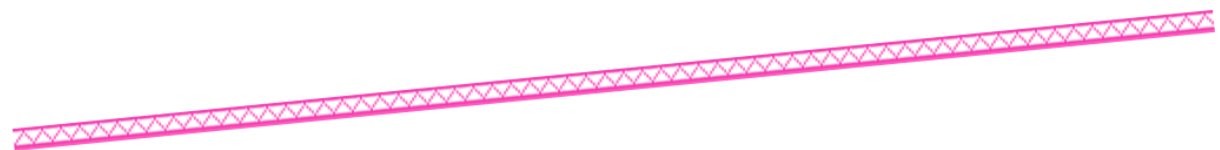
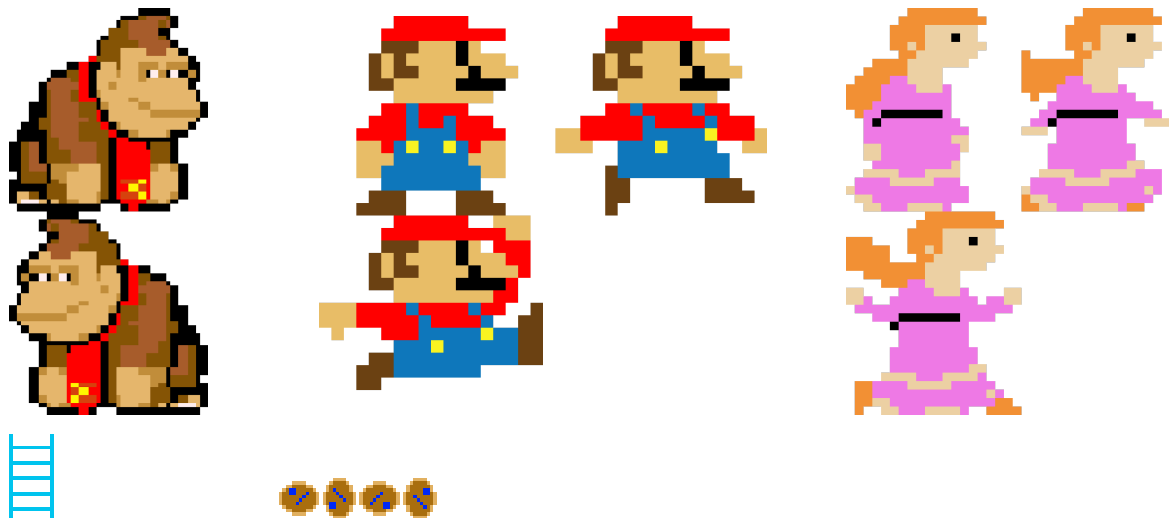
Pour ce jeu, le but est de tuer chacun des monstres le plus rapidement possible. Il y a 3 vagues d'invader de plus en plus rapide et qui tire plus vite. Si on finit dans le temps imparti nous pouvons passer au niveau suivant, si on fini en 15 secondes, on peut gagner des points bonus.

### **Donkey Kong:**

Pour la suite du jeu, nous allons pouvoir jouer au premier Donkey Kong (1981).

Celui-ci est le personnage antagoniste qui kidnap Pauline, et donc Mario doit venir à son secours.

Voici les assets de ce niveau :

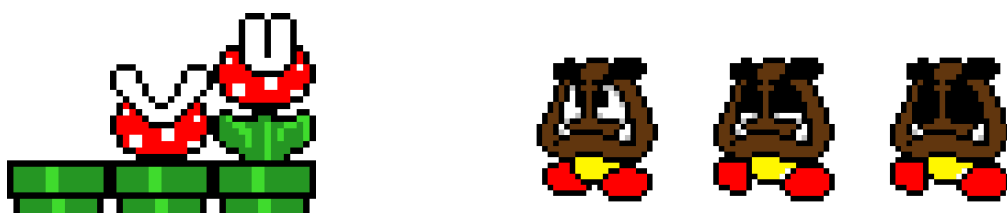


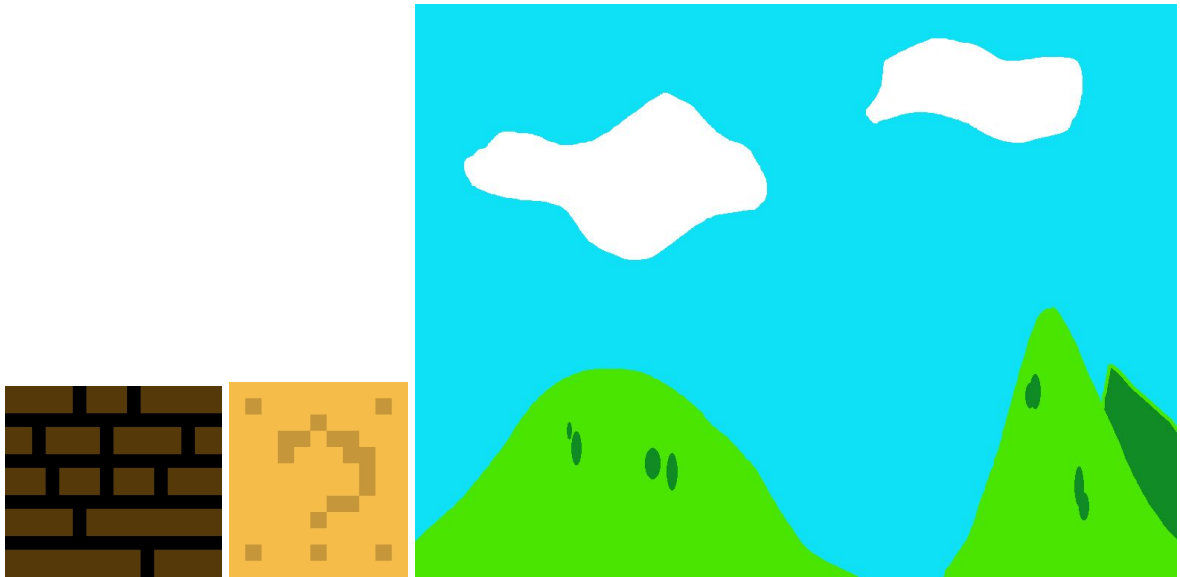
Pour ce jeu, on a donc des spritesheet pour chaque personnage et pour les tonneaux qu'envoie Donkey Kong.

Le but de ce niveau, et de rejoindre Donkey Kong, de réussir à le vaincre, atteindre la princesse et la libérer, tout en évitant les projectiles de notre antagoniste. Tout cela dans un temps imparti.

### **Mario Bros:**

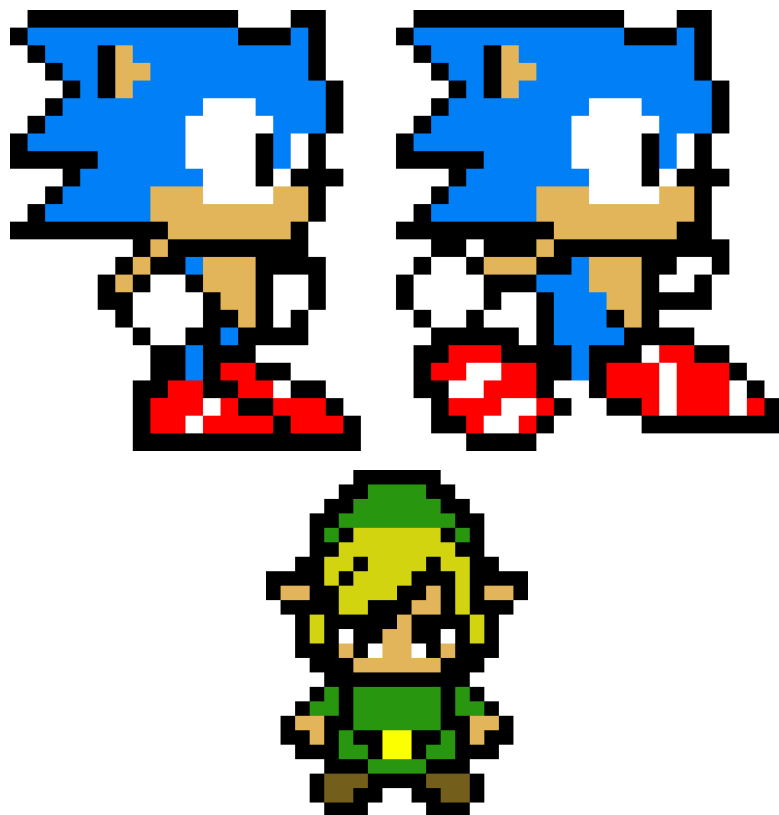
Pour le 3ème niveau, nous allons atteindre l'univers de mario bros (1983), ici je me suis permise de faire des assets avec un aspect plus moderne pour démarquer l'avancé dans le temps :

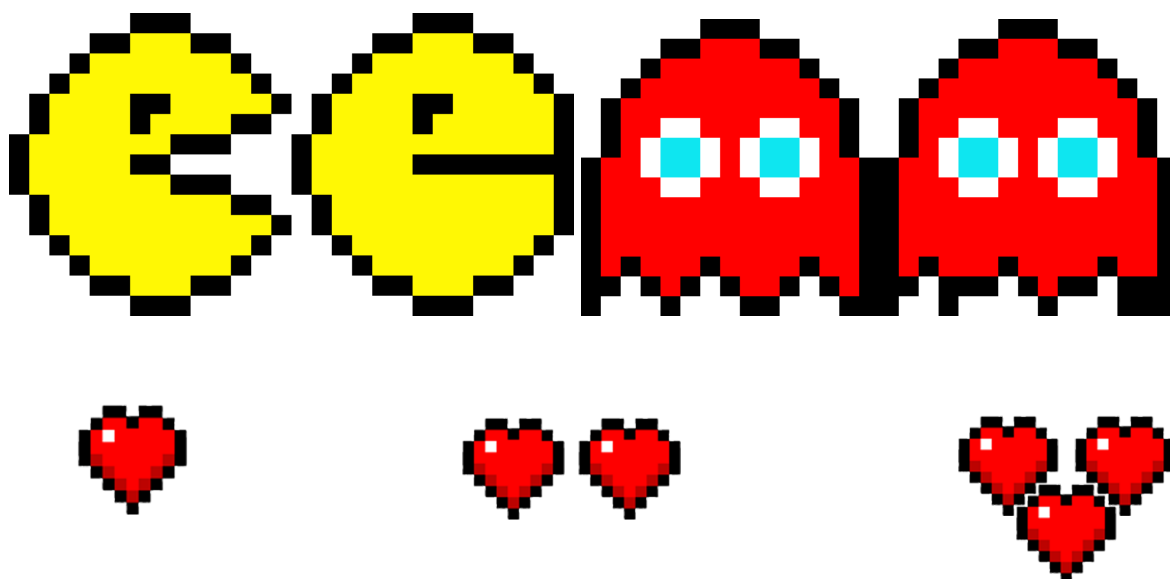




Pour cette partie, j'ai de nouveau utilisé l'asset de Mario, mais ici j'y ai changé la background , ajouté un goomba et une plante piranha, qui sont des emblèmes du jeu.

Les autres jeu devait être Pac Man (1980), Tetris (1984), Zelda (1986) et Sonic (1991), par manque de temps je n'ai pus m'occuper de ces jeux, malgré tout j'ai fait quelques assets :





Pour chaque jeu, j'ai voulu ajouter une petite particularité, quand on finit un niveau et que l'on passe au suivant, nous accédons d'abord à une petite anecdote sur le jeu. Vous pourrez en voir 3 en testant le jeu. Voici celle que j'ai choisi pour les autres jeux :

PacMan: Pac Man n'est pas la première appellation de ce petit monstre jaune, en effet, il devait se nommer Puckman ( référence à "pakupaku" qui signifie ouvrir et fermer la bouche en japonais) mais les joueurs s'amusaient à modifier la première lettre en "F", ce n'était donc pas possible de laisser ainsi.

Tétris: Il fut le premier jeu à être piraté de l'histoire. En effet, son créateur l'a créé sans déposer les droits de création. Il fut donc le premier jeu à circuler illégalement.

Zelda: Dans le premier jeu Zelda, on pouvait tuer des monstres (les pols) en leur criant dessus, car le personnage ne s'exprime que par des cris.

Sonic: Sonic n'as pas toujours été un hérisson bleu. Il est d'abord passé par la case lapin noir et blanc. Celui-ci avait même la capacité d'attraper et de lancer des objets mais cela était trop compliqué pour les développeurs, alors ils en ont fait un hérisson bleu.

Chacunes de ses anecdotes et accompagnées d'un petit visuel pour le rendre plus attractif.

Dans le prototype, vous pourrez apercevoir le niveau de space invader, donkey kong et mario bros, mais ceux-ci ne sont pas jouable, vous pouvez simplement déplacer votre personnage.