

Créer un jeu de plateforme #1

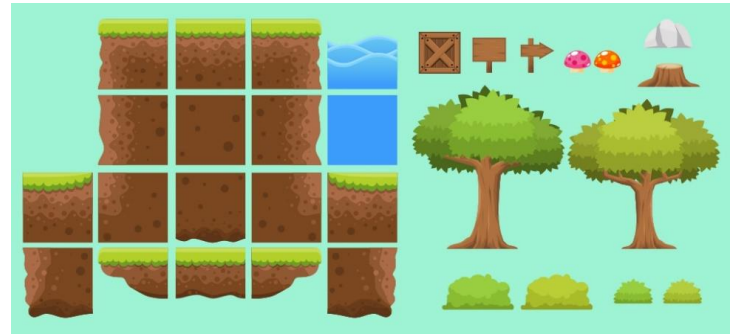
Vous souhaitez vous lancer dans un projet de jeu de plateforme comme les jeux Mario ? Voici les étapes à suivre. Pour chaque étape présentez, j'ajoute le lien vers le tutoriel qui lui est consacré sur notre site GitHub.

1/ L'histoire et l'univers

- Commencez à réfléchir à votre scénario, dans quel univers se déroulera votre jeu : futuriste ? Fantastique ? Historique ? Dans la Jungle ? Dans une ville ?
- N'ayez pour l'instant en tête qu'une idée générale, surtout sur le style de votre personnage principal, des décors et des ennemis rencontrés. Plus tard dans votre projet, vous reviendrez en détails sur ces aspects.

2/ Créer un décor sur Piskel

- Allez sur le site Piskelapp.com.
- Vous y construirez des *Tiles*, ce sont des éléments de décor que vous utiliserez pour façonner vos niveaux dans GODOT. Pour commencer, quelques *Tiles* de sol, de ciel et de décors suffisent (voir image de droite)
- Vous trouverez un tutoriel dans le lien suivant :



<https://github.com/MaxGrondin/Tutoriels/blob/main/Graphiste/tuto%20graphiste%20facile%20-%20piskel.pdf>

3/ Créer un niveau sur GODOT

- Dans cette étape, nous allons utiliser les *Tiles* que vous avez créé pour construire un décor de niveau.
- Faites un niveau simple pour commencer (créez le sol, par exemple), vous pourrez l'étoffer par la suite.
- Lancez GODOT et suivez le tutoriel du lien suivant :

<https://github.com/MaxGrondin/Tutoriels/blob/main/Level%20Design/tuto%20level%20design%20facile%20-%20tilemap.pdf>

4/ Coder le Personnage Joueur

- Nous allons à présent ajouter un « PJ » ou Personnage Joueur, que le joueur devant son écran pourra diriger grâce à son clavier d'ordinateur.
- Pour l'instant ce personnage ne sera pas « animé », c'est-à-dire que son image restera la même quand il se déplace, saute, ou attend. Nous verrons ces animations plus tard.
- Lancez GODOT et suivez le tutoriel du lien suivant :

<https://github.com/MaxGrondin/Tutoriels/blob/main/Developpeur/tuto%20dev%20medium%20-%20d%C3%A9placements%20plateformer.pdf>

Dans le tutoriel #2, vous découvrirez les prochaines étapes : animer votre personnage, ajouter des Personnages Non Joueurs et créer un menu pour votre jeu.