

Jeu d'aventure

SECTION :	Conception et Réalisation de Jeux Vidéo
ENSEIGNANTES :	Selene Tonon & Sandrine Dubois
MATIÈRES :	Programmation Web & Infographie 2D
DATE DE L'ÉPREUVE :	29 mars 2021
DURÉE DE L'ÉPREUVE :	jusqu'au 30 avril 2021, 18h



ÉNONCÉ DU SUJET :

*Nous souhaitons développer un jeu d'action-aventure en 2D, vue de dessus ("Zelda-like").
Programmez-le en javascript avec Phaser 3 et créez ses assets.*

Vous vous servirez de git pour gérer les versions du projet. Le jeu doit être téléchargeable à partir de votre compte github. Vous devez pour cela veiller à ce que le dépôt soit public. La nomenclature du dépôt sera de type "GD1[A/B]_AVENTURE_[NOM]".

*Exemple : si les profs se répartissaient dans les classes, elles nommeraient leurs propres dépôts git
GD1A_AVENTURE_DUBOIS et GD1B_AVENTURE_TONON*

Thème : ville oubliée

Durée de jeu : 10 minutes.

SUPPORTS AUTORISÉS :

- Documentation & tutoriel de Phaser 3
- Supports & notes de cours

TRAVAIL ATTENDU :

PROGRAMMATION :

- Contrôles au clavier et à la manette, au choix du joueur ou de la joueuse
- Ennemis ayant un comportement à l'écran et que l'on peut faire disparaître (par une action, violente ou non). Ces ennemis doivent pouvoir faire perdre de la vie (ou équivalent). Le personnage profite alors de frames d'invulnérabilité.
- La disparition des ennemis entraîne l'apparition d'items collectibles (drops), que l'on peut ramasser pour un usage ultérieur. Certains items collectibles sont accessibles directement dans l'espace de jeu, sans avoir été préalablement dropés par un ennemi.
- Les collectibles enrichissent un inventaire, un indicateur de vie (coeurs ou jauge), un compte monétaire. Ces trois ressources doivent être visibles, à l'écran ou dans un menu.
- Au moins deux des items permettent de débloquent une nouvelle capacité.
- Au moins un item d'une part (exemple : clef, bombe...), et une résolution d'action d'autre part (neutralisation de monstre, déplacement d'élément de décor...), doivent permettre d'ouvrir un passage d'abord fermé.
- La navigation au sein d'un niveau ou d'un donjon se fait par scrolling.
- La navigation entre deux "niveaux" ou donjons se fait en changeant de scène.

INFO 2D & Graphisme :

Design d'éléments du jeu :

- création d'un personnage principal (humanoïde ou non)
- création d'animations du personnage principal
- création d'1 décor minimum avec éléments d'environnements (plateforme, obstacles...)

Design d'interface :

- création d'un écran d'accueil
- création d'éléments interface pour les informations in game

Technique :

- logiciel suite adobe
- création de sprites sheet
- format d'écran 16/9 pour la Switch
- contrainte habituelles d'images dédiées pour le numérique

RENDU :

- Présentation du jeu en support type Slide (powerpoint, Gslide...) rendu au format PDF :
 - explication de l'intention du projet avec un moodboard(s) pour les références
 - screenshots du jeu + plus vidéo de moment clés (optionnel)
- Prototype jouable

Pour INFO 2D & Graphisme dans un dossier :

- Décor in game + personnage principale (1 PSD + export)
- animation personnage : sprites sheets + export Gif
- Écran d'accueil (1 PSD + export)
- UI in game (1 PSD + export)
- NB > mettre un dossier archive par dossier si nécessaire

BARÈMES :

Critères d'évaluation	Notation
Programmation - Chaque fonctionnalité	/2 <i>pour un total de 16 points</i>
Programmation - Qualité <i>maintenabilité et clarté du code, commentaires, utilisation de git tout au long du projet</i>	/2
Programmation - Jouabilité et cohérence <i>attribuée conjointement par les 2 enseignantes</i>	/2 <i>compte dans les 2 matières</i>
info 2D - Respect de la consigne	/2
info 2D - Décor + personnage principale <i>technique et direction artistique</i>	/6
info 2D - Animation <i>technique et direction artistique</i>	/4
info 2D - UI <i>technique, ergonomie et direction artistique</i>	/6
info 2D - Appréciation globale <i>attribuée conjointement par les 2 enseignantes</i>	/2 <i>compte dans les 2 matières</i>
Notes globales	chacune /20