

WORKSHOP #4 | 16-20 MARS 2020

SECTION	BACHELORS 1 GAME DESIGN
MATIERE(S)	GAME DESIGN – PROGRAMMATION – ART
SUJET/THEMATIQUE(S)	<i>“A Journey through Video Games History”</i>

SUJET

Vous êtes en charge de la création d'un jeu vidéo de genre « **action** » et/ou « **action-aventure** » en **2D** mettant en scène l'histoire du jeu vidéo.

Votre intention est de faire découvrir au joueur les différentes évolutions du jeu-vidéo au fil de sa progression au sein du jeu, qu'elle soit linéaire ou organisée par niveaux ou sections, au sein d'une narratologie uniquement basée sur l'environnement et/ou le gameplay, et dont la Direction Artistique devra être une composition originale.

CONTENU

ATTENDUS

- > **TRAVAIL INDIVIDUEL (UN JEU PAR PARTICIPANT AU WORKSHOP)**
- > **PRODUCTION D'UN JEU EN VERSION EXECUTABLE**
- > **CONTRAINTES/LIBERTES :**
 - Jeu en **2D** développé sur le moteur « **Phaser** »
 - **Temps de jeu de 10 minutes (+/- 20%)** pour une partie idéale (joueur enthousiaste conventionnel)
 - **Découpage** (Level Design) **linéaire ou par séquences** (par exemple, basées sur des « périodes » de l'histoire du jeu vidéo définies au préalable selon une réflexion et/ou des connaissances pertinentes)
 - **Genre de jeu « action » obligatoire** (pas de Visual Novel, mise-en-place et contrôle d'un avatar obligatoire)
 - **Gameplay libre** (tir et/ou plateformes et/ou puzzles)
 - **Narratologie environnementale et/ou par le gameplay uniquement** (dialogues ou descriptions doit être limitée qu'à la phrase d'introduction au cas échéant – la narration textuelle sera donc à proscrire au maximum)
 - **Direction Artistique originale** (non issue de collections d'assets existantes – créations personnelles ou retouche d'assets libres de droit obligatoire – PAS DE CONFLIT AVEC LE COPYRIGHTING)
- > **PERSONA**
 - Marion, **24 ans**, étudiante en Maitrise de Science Humaines à Rennes et salariée à temps-partiel dans la restauration, **joueuse enthousiaste conventionnelle (3 à 5 heures par semaine)**.

RENDU

FORMAT DU RENDU :

- > EXECUTABLE « PHASER », MINIMUM EN 1024*768, INPUTS SOURIS/CLAVIER

METHODE DU RENDU :

- > DEPÔT DISTANT (GOOGLE DRIVE OU GITHUB)
 - L'ensemble des dossiers et fichiers nécessaires à l'exécution du jeu seront à déposer dans le dossier distant **dont le lien sera communiqué dans la semaine du workshop**
 - Adjoindre, si nécessaire, **des instructions de prise-en-main et/ou de configuration** (fichier « LisezMoi »)
 - **Le jeu doit être testé et validé comme s'exécutant de manière autonome par une tierce personne**
 - Possibilité de fournir une documentation de Design en format DOC uniquement (subsidaire, à considérer selon certains cas –dans ce cas la documentation fournie devra être étoffée et pertinente)
 - Possibilité de fournir un document au format libre de description de la narratologie envisagée (description partie, description environnement, schémas, *moodboard/look & feel*, etc. – documentation subsidaire, à considérer selon certains cas –dans ce cas la documentation fournie devra être étoffée et pertinente)

DATE DU RENDU :

- > VENDREDI 20 MARS 2020, ENTRE 12H & 14H

EVALUATION

DESIGN :	3	Pertinence du/des gameplay(s), qualité générale de l'expérience, gestion de la progression du joueur (difficulté, récompenses), pertinence signalétique (HUD, signes et feedbacks), qualité et pertinence documentation de Design (si applicable)
NARRATION :	3	Clarté de la progression au sein de l'histoire du jeu vidéo, pertinence des éléments historiques mis-en-avant, qualité et pertinence du document de description de la narratologie envisagée (si applicable)
PROGRAMMATION :	8	Fluidité du jeu, résolution de bugs
DIRECTION ARTISTIQUE :	6	Qualité et pertinence de l'environnement et des assets, travail de retouche et/ou de composition

EXEMPLE DE PLANNING

LUN. 16	Prise de connaissance du sujet, lecture et compréhension, questions si nécessaire, brainstorming et consignation des concepts, recherches sur l'histoire du jeu vidéo, identification des étapes de la narratologie
MAR. 17	Validation de la narratologie et validation des concepts selon les faisabilités, découpage séquentiel, conception des éléments de gameplay, mise-en-place du code par <i>placeholders</i> , recherches et validation des éléments artistiques
MER. 18	Programmation, test, validation / résolution de problèmes, création des assets
JEU. 19	Programmation, test, validation / résolution de problèmes, implémentation des assets
VEN. 20	Finition et rendu par dépôt distant en suivant le lien communiqué durant le workshop avant l'échéance mentionnée dans ce document

ANNEXES



DATES SUPPLEMENTAIRES

- > **2003** : DotA ("Defense of the Ancients")
- > **2009** : "League of Legends"
- > **2013** : Playstation 4, X-Box-One
- > **2016** : HTC Vive & divers contrôleurs VR
- > **2017** : Nintendo Switch, Fornite: Save The World
- > **2019** : Google Stadia

...