

PROJET

Le but de notre atelier est de créer un jeu vidéo.

En termes de mécanique et de Gameplay, ce jeu est inspiré par les jeux de type **BOSS RUSH** ou **BOSS EN SÉRIE**. Dans ce type de jeu, on doit enchaîner des affrontements contre des boss pour pouvoir terminer le jeu.

Les Boss sont définis dans le jeu vidéo comme des ennemis redoutables, faisant beaucoup plus de dégâts et ayant beaucoup plus de vie que le personnage principal.

Ils ont souvent une variété d'attaque et des étapes / stages dans le combat : le boss peut atteindre un état de plus en plus agressif en fonction du pourcentage de sa vie restante.

Le combat demande au joueur d'être sur le qui-vive, d'élaborer une stratégie et surtout de Die And Retry.

Les combats se déroulent souvent dans des arènes closes.

Le joueur pourra obtenir de nouvelles armes, de la vie supplémentaire ou bien encore une augmentation de ses dégâts.

Le joueur rencontrera quelques personnages secondaires qui pourront lui donner de l'indication via des dialogues sur l'emplacement ou des indices sur le prochain boss.

Dans un premier temps, nous allons réaliser trois boss différents :

- Un Boss avec des attaques de mêlée (attaque réalisée avec une arme de corps à corps).
- Un Boss avec des attaques à distance (attaque réalisée avec une arme de jet)
- Un Boss avec des attaques utilisant son corps (attaque de saut / écrasement, attaque de charge,...)

Deux possibilités s'offrent à vous quant à la manière dont le jeu se déroule :

- Soit une progression linéaire est décidée, en ce cas le joueur enchaîne les boss un à un dans un « jeu couloir ».
- Soit vous optez pour une progression non linéaire, permettant au joueur une plus grande liberté de mouvement et le choix de l'ordre de ses affrontements. Quoi qu'il en soit, les stats des boss évolueront en fonction du niveau du joueur.

En termes de mécanique, le joueur peut :

- se déplacer de gauche à droite et d'avant en arrière
- Attaquer avec une arme de mêlée (enchaînement de combo possible)
- viser et tirer (mais cela prend un temps et l'empêche de bouger, il doit aussi toucher le boss pour récupérer des munitions **Death Door**)
- Le joueur pourra dasher/esquiver avec une frame d'initialité
- Le joueur pourra effectuer une attaque spéciale avec une arme secondaire

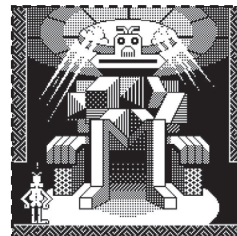
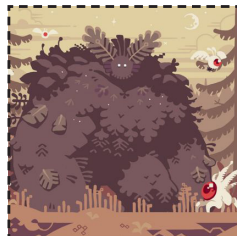
Le joueur pourra améliorer ses stats (vie, dégâts armes) après chaque affrontement.

Le jeu aura un menu principal simple et une cinématique d'introduction.

Pour réaliser ce jeu, nous travaillerons en 2D et en PixelArt pour commencer. En fonction de l'évolution et de l'envie générale, nous passerons ensuite en 3D.

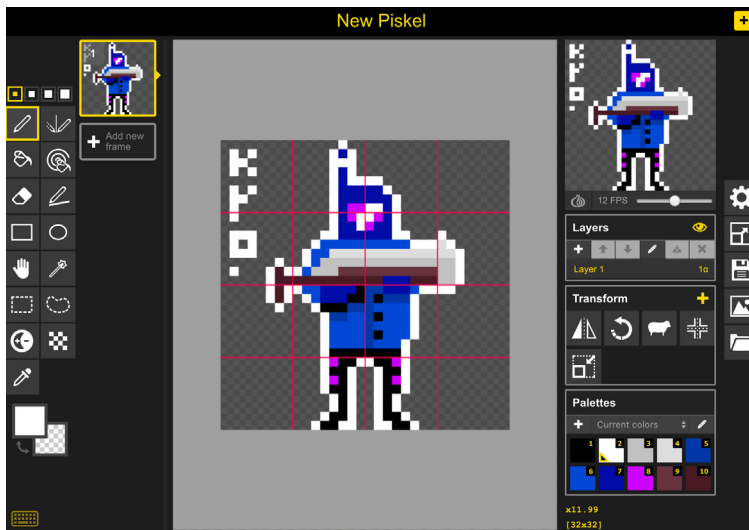
PIXEL ART

Le **PIXELART** est un *style esthétique* ou une *manière de créer des images* qui s'inspirent des premiers jeux vidéos qu'ait connu l'histoire. Il s'agit d'**associer plusieurs carrés** pour que l'**ensemble crée une image** (un peu à la manière des peintres **Pointillistes**).



PISKELAPP.COM

PiskelApp est un logiciel gratuit qui permet de créer des images en PixelArt avec des options d'exportations très utiles pour le jeu vidéo. Il existe une version en ligne et une téléchargeable pour Mac ou PC.



RÔLES

DIRECTEUR.TRICE ARTISTIQUE JUNIOR □

Chef d'orchestre, vous veillez à ce que les designers.euses soient dans la bonne direction, leur précisez les personnages et l'ambiance. Définissez l'UI aux UI Designers.euses l'esthétique. Expliquer le monde et la manière dont les zones sont connectées aux LevelDesigners.euses.

STORYTELLER.EUSE □

Vous racontez l'histoire, la mythologie du jeu, son lore. Vous êtes en contact direct avec le ou la DA. Vous conceptualisez aussi la cinématique d'introduction, ainsi que les cinématiques d'introduction des Boss. Vous réaliserez des storyboards.

LEVEL DESIGNERS.EUSES

Vous conceptualisez et construisez le monde du jeu. Donner des sensations au joueur (sentiments d'être perdu, tension, joie). Vous racontez l'histoire du monde avec une architecture, des objets, des personnages. Vous êtes le lien avec les décors, car vous récupérez leurs productions et la mettez en place.

DECODESIGNERS.EUSES

Vous réalisez les décors du jeu, ainsi que les objets liés au décor. Le décor doit refléter la vision des LevelDesigners.euse.s. Vous devez aussi être garant de la cohérence avec les CharaDesigners.euses. Commencer par une recherche d'images ou par un concept art : Croquis ou Concept plus poussé. Une fois validé par tout le monde, vous passez en production.

CHARADESIGNERS.EUSES

Vous designez les personnages du jeu, que ce soit le personnage principal, les Boss ou les NPC s'il y'en a. Vous devez aussi être garant de la cohérence avec les DecoDesigners.euses. Commencer par une recherche d'images ou par un concept art : Croquis ou Concept plus poussé. Une fois validé par tout le monde, vous passez en production.

ANIMATEURS.TRICES

Vous vous chargerez de donner vie aux personnages du jeu en les animants. Vous réaliserez des roughs (brouillon / croquis) rendant compte de vos animations.

UI DESIGNERS.EUSES

À partir des directions données par les DA vont devoir réfléchir et créer des éléments graphiques. Allant de l'UI du jeu, des choix typographique, en passant par le logo, il faudra vous répartir les tâches pour habiller visuellement le jeu.

ILLUSTRATEUR.TRICE □

Vous réaliserez une affiche pouvant s'intégrer dans une jaquette de DVD. Vous travaillez avec principalement les UI Designers.euses. Il faut que l'affiche soit cohérente.

CHECK LIST OBJECTIFS

STORYTELLER.EUSE

- ☐ CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION GÉNÉRAL
- ☐ CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION BOSS MELEE
- ☐ CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION BOSS SHOOT
- ☐ CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION BOSS BODY

LEVEL DESIGNERS.EUSES

- ☐ MAP / CONNEXION / LOGIQUE
- ☐ ARENE BOSS MELEE
- ☐ ARENE BOSS SHOOT
- ☐ ARENE BOSS BODY

DECODESIGNERS.EUSES

- ☐ ARENE BOSS MELEE
- ☐ ARENE BOSS SHOOT
- ☐ ARENE BOSS BODY

CHARADESIGNERS.EUSES

- ☐ BOSS MELEE
- ☐ BOSS SHOOT
- ☐ BOSS BODY

ANIMATEURS.TRICES

- BOSS MELEE
- ☐ ATTAQUE 1
- ☐ ATTAQUE 2
- ☐ ATTAQUE 3
- ☐ ATTAQUE 4 STAGE 2
- ☐ ATTAQUE 5 STAGE 2
- ☐ ATTAQUE 6 STAGE 2

BOSS SHOOT

- ☐ ATTAQUE 1
- ☐ ATTAQUE 2
- ☐ ATTAQUE 3
- ☐ ATTAQUE 4 STAGE 2
- ☐ ATTAQUE 5 STAGE 2
- ☐ ATTAQUE 6 STAGE 2

BOSS BODY

- ☐ ATTAQUE 1
- ☐ ATTAQUE 2
- ☐ ATTAQUE 3
- ☐ ATTAQUE 4 STAGE 2
- ☐ ATTAQUE 5 STAGE 2
- ☐ ATTAQUE 6 STAGE 2

UI DESIGNERS.EUSES

- ☐ LOGO
- ☐ TYPO 1
- ☐ TYPO 2
- ☐ PLAYER UI
- ☐ BOSS UI 1
- ☐ BOSS UI 2
- ☐ BOSS UI 3

ILLUSTRATEUR.TRICE

- ☐ AFFICHE
- ☐ JACQUETTE DVD

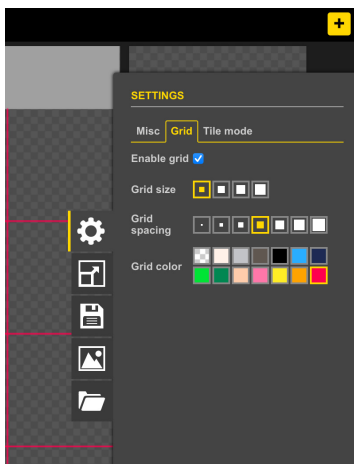
epsaa

ATELIER FAB-GAME

SESSION 1

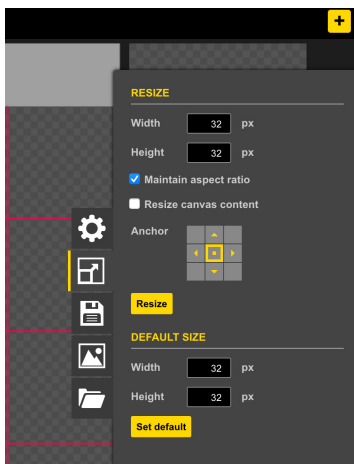
16 septembre 2023

- Présentation du Projet et des rôles
 - **INTRODUCTION** au Gaming
 - **INTRODUCTION** au PixelArt et ses règles
 - **INTRODUCTION** à PiskelApp
- **EXERCICE PARTIQUE** : Création d'un personnage dans Piskel



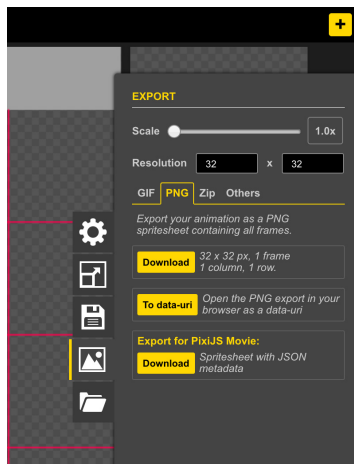
GRID / GRILLE

ENABLE GRID : Active / Désactive la Grille
GRID SIZE : Epaisseur des segments
GRID SPACING : Pas (espacement entre les segments)



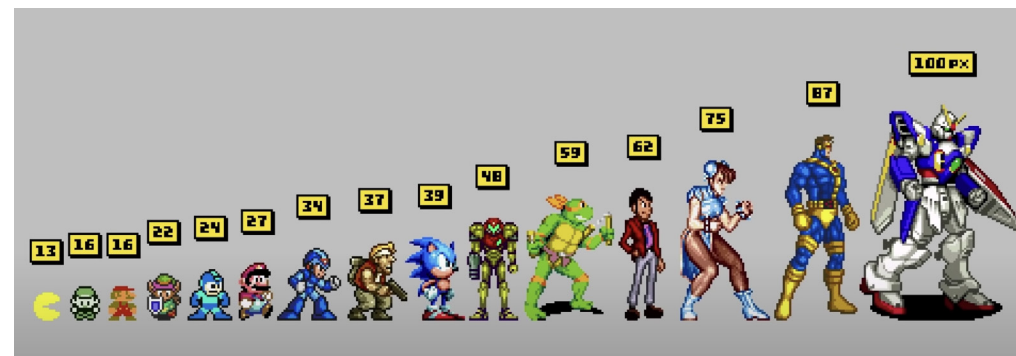
RESIZE

WIDTH : Largeur
HEIGHT : Hauteur
RESIZE : Modifie la Taille du Sprite

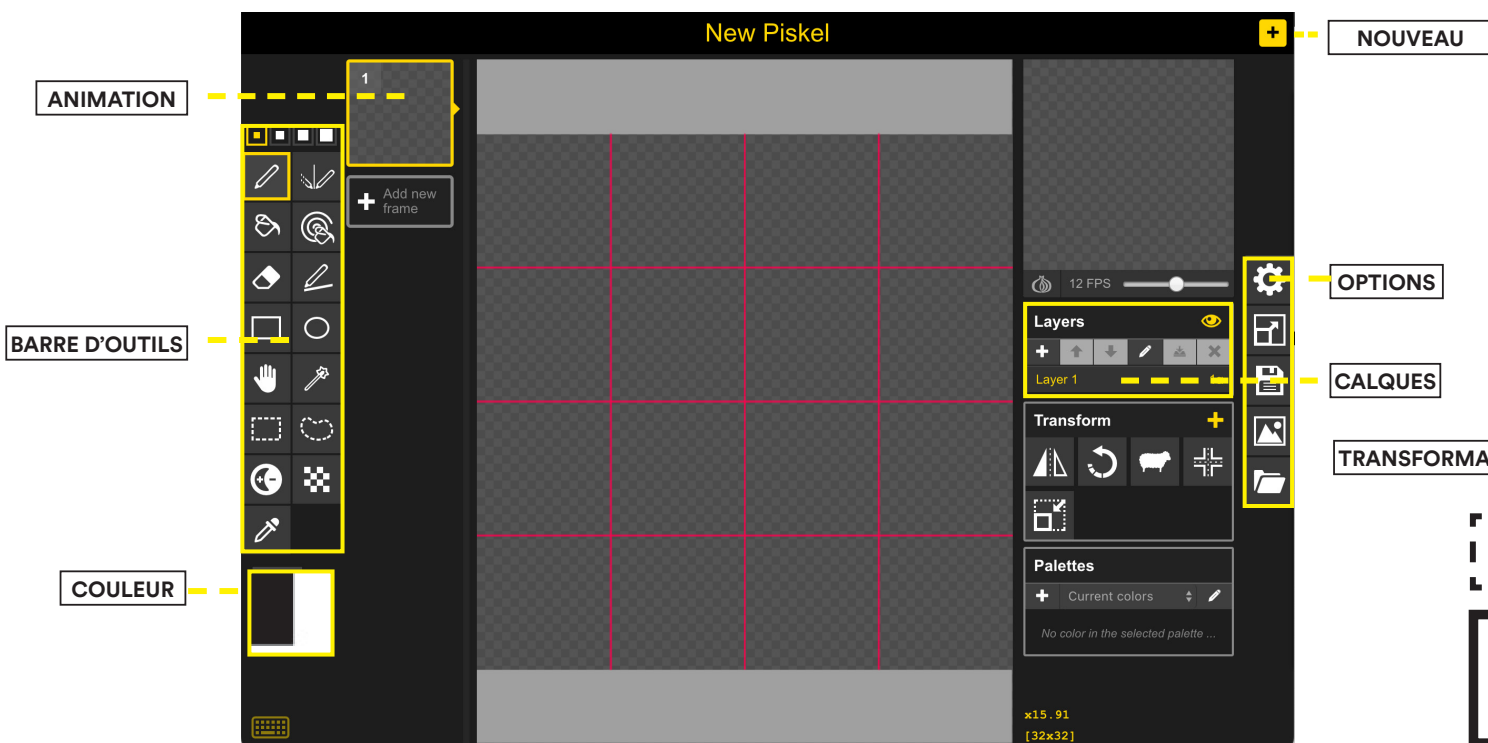


EXPORT

SCALE : Taille
RESOLUTION : Taille de l'image en Pixel (Largeur / Hauteur)
GIF : Image animé
PNG : Sprite, Image Statique



PIXEL RATIO : 1 - 2 - 4 - 8 - 16 - 32 - 64 - 128 - 256 - 512 - 1 024
RÉSOLUTION : 72 DPI



<https://www.piskelapp.com/>

PISKEL APP

