

epsaa  
**ATELIER FAB-GAME**

# PROPOSITIONS

## FORMAT 1 La même pour tous !

### SESSION 1

2 à 3 groupes de 10 étudiants.es différents ayant accès à la même initiation

- Présentation du Projet
- **INTRODUCTION** au Gamig (références de JeuxVidéos, Trailers, Images...)
- **INTRODUCTION** au PixelArt
- **INTRODUCTION** à Piskel (Logiciel Gratuit de création de PixelArt)

**EXERCICE PARTIQUE** : Création d'un personnage dans Piskel

### SESSION 2

- **INTRODUCTION** au LevelDesign
- Méthologie de Recherche d'Images de référence (Bibliothèque, GoogleImages, Pinterest, ArtStation...)
- Création d'un Espace de Travail Collectif et Partageable (googleDrive ou Discord)
- Choix du Type de Jeu
- Répartition des rôles

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 3

- **INTRODUCTION** au ConceptArt
- Mise en commun et tour de table
- **INTRODUCTION** à l'Animation du Piskel
- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 4

- **INTRODUCTION** TileMap SpriteAtlas
- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 5

- Mise en commun et tour de table
- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

## 10 ÉTUDIANTS.ES

Directeur.trice Artistique  
CharaDesigner (Personnages)  
ConceptArtist des Décors  
Concept Artist des Objets et Props  
Graphic/UI Designer  
LevelDesigner (créations de Niveau)

## 3 TYPES DE JEU<sup>\* au choix</sup>

PLATFORMER SIDESCROLLER  
DUNGEON CRAWLER TOPDOWN  
BEAT THEM UP SIDESCROLLER

## 3 SOFT GRATUIT

PISKEL (PIXEL ART)  
TILEDMAP (CRÉATION DE TILES)  
UNITY (MOTEUR DE JEU VIDÉO)

### SESSION 6

- Mise en commun et tour de table
- Finition

**EXPORT DU JEU**  
**TEST DU JEU**

## 1 JEU

Jouable / Partageable

# 2D

# INITIATION

# PLATFORMER



## MARIO LIKE

SIDE SCROLL : Déroulement Horizontal, vue de côté  
Déplacement personnage : gauche droite saut  
Plateforme  
Score  
Objets à collecter : pièces ou autres  
Pièges  
Décors Paysage / Landscape  
Ennemis à éliminer en sautant dessus  
Die and Retrieve  
Fun

# DUNGEONS CRAWLER



## ZELDA LIKE

TOP DOWN : Point de vue de haut  
Déplacement personnage : gauche droite haut bas dash  
Clef à récupérer pour déverrouiller portes bloqués  
Mini système de Combat  
Enemis et Mini-Boss  
Exploration  
Aventure  
Mystère  
Contemplatif  
Map

# BEAT THEM UP



## STREET FIGHTER LIKE

SIDE SCROLL : Déroulement Horizontal, vue de côté  
Déplacement personnage : gauche droite bloquer attaque légère attaque lourde  
Pleins de personnages à sélectionner  
Décors / Arène  
Arcade  
Combos / QTE  
Mode Championnat  
Arène et personnage à déverrouiller  
1 contre 1 (PVP, PVIA)

# PROPOSITIONS

## FORMAT 2 XPERT FORMAT

### SESSION 1

- Présentation du Projet
- **INTRODUCTION** au Gamig (références de JeuxVidéos, Trailers, Images...)
- **INTRODUCTION** au PixelArt
- **INTRODUCTION** à Piskel (Logiciel Gratuit de création de PixelArt)

**EXERCICE PARTIQUE** : Création d'un personnage dans Piskel

### SESSION 2

- **INTRODUCTION** à MagicaVoxel
- **INTRODUCTION** à l'import de pixek Art dans MagicaVoxel
- Mise en commun et tour de table
- Recherche du Theme (Générateur de Thème, Chat Gpt)
- Reflexion autour du type de jeu et pré-élaboration du scénario

### SESSION 3

- **INTRODUCTION** au LevelDesign
- Méthologie de Recherche d'Images de référence (Bibliothèque, GoogleImages, Pinterest, ArtStation...)
- Création d'un Espace de Travail Collectif et Partageable (googleDrive ou Discord)
- Choix du Type de Jeu
- Répartitions des rôles

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 4

- **INTRODUCTION** au ConceptArt
- Mise en commun et tour de table
- **INTRODUCTION** à l'Animation sur Cascadeur et Mixamo
- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 5

*1 seul groupe de 10 étudiants.es ayant accès à une formation unique*

- **INTRODUCTION** au TileMap Object
- **INTRODUCTION** au Prefab
- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 6

- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table
- Pre Prototype et Test

## PAUSE

### SESSION 7

- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 8

- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 9

- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 10

- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 11

- Suivi de Projet

**PRATIQUE**

- Mise en commun et tour de table

### SESSION 12

- Mise en commun et tour de table
- Finition

**EXPORT DU JEU**

**TEST DU JEU**

# 10 ÉTUDIANTS.

Directeur.trice Artistique  
CharaDesigner (Personnages)  
ConceptArtist des Décors  
Concept Artist des Objets et Props  
Graphic/UI Designer  
LevelDesigner (créations de Niveau)

# 3 TYPES DE JEU

ACTION RPG  
TPS PLAN SEQUENCE  
FPS

# 3 SOFT GRATUIT

PISKEL (PIXEL ART)  
MAGICA VOXEL (VOXEL 3D)  
UNITY (MOTEUR DE JEU VIDÉO)

# BONUS

BLENDER  
MIXAMO (RIGGIN  
CA

# 3D



ES

\* au choix

T

G)

# 24 HÉURES

ACTION RPG



## SOULS LIKE

- Vue à la troisième personne : rotation camera libre
- Déplacement personnage : gauche droite avant arrière roulade
- attaque légère, attaque lourde, lever de bouclier
- Die and Retrieve
- HardCore Gaming
- Stats / LevelUp
- Histoire cryptique, sybillique
- Architecture Labyrinthique
- Gigantisme
- BOSS de l'enfer
- Équipement / Inventaire

TPS PLAN SEQUENCE



## GOD OF WAR LIKE

- Vue à la troisième personne : rotation camera forcé
- Déplacement personnage : gauche droite haut bas à définir
- Cinématographique
- Déclencheurs
- Contemplatif
- Rythme et Scénarisation
- Aventure
- Voyage
- Odyssée
- Proximité Personnage Principal

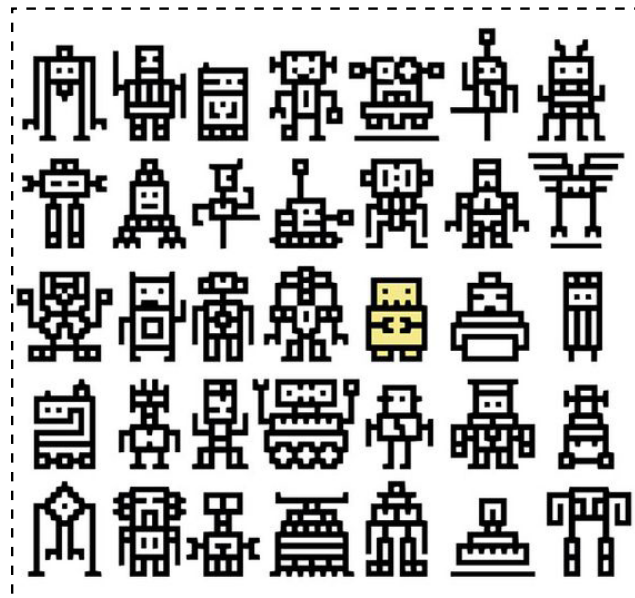
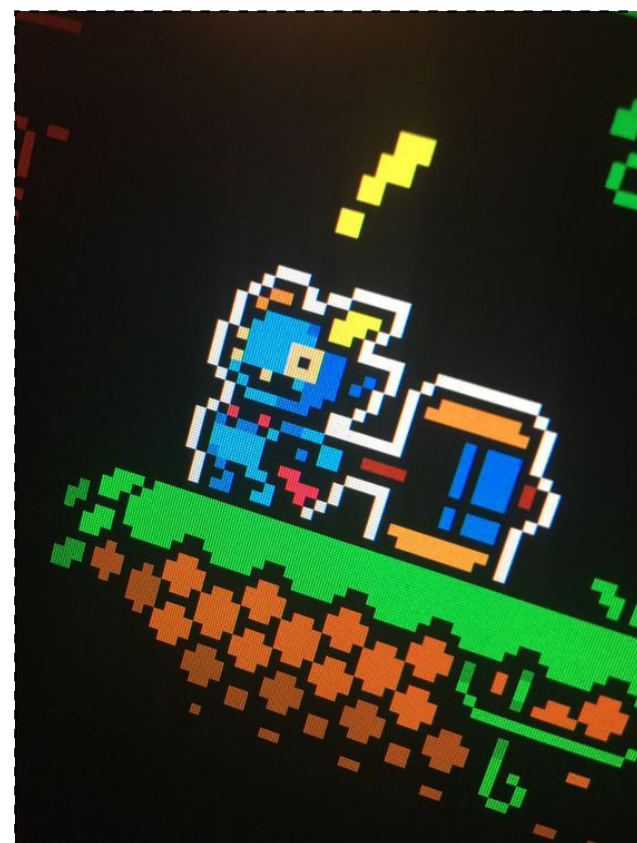
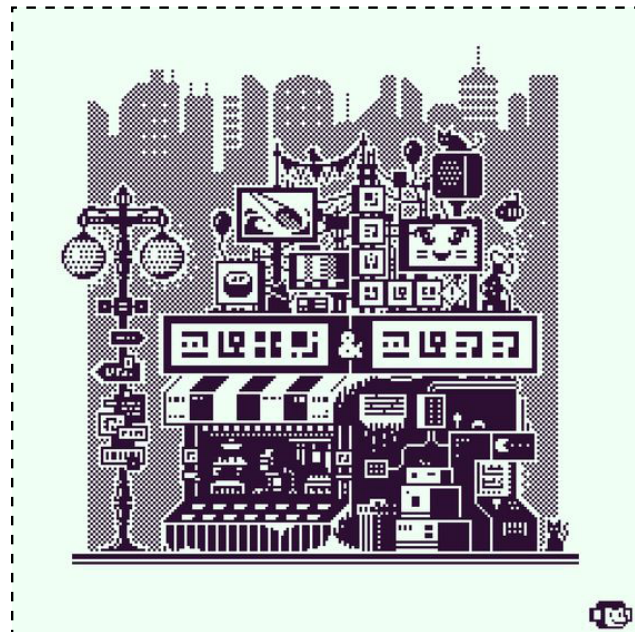
FPS



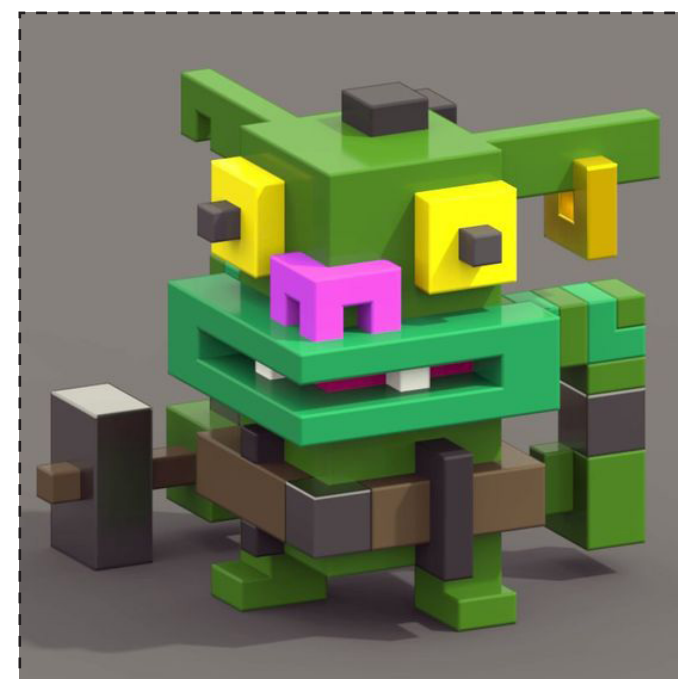
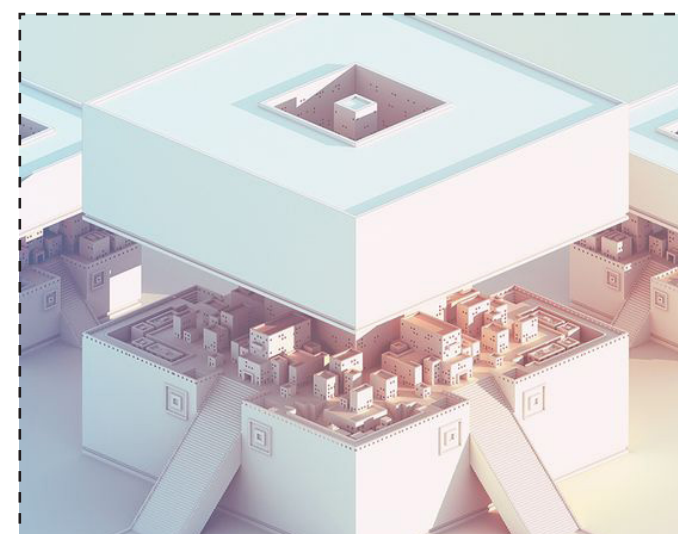
## DOOM LIKE

- Vue à la première personne : rotation camera libre
- Déplacement personnage : gauche droite avant arrière dash
- tirer recharger
- armes à feu
- ennemis AI
- objet à ramasser (munition, vie...)
- Arcade Arene
- Multijoueur ?
- Rapide
- Immersif





2D



3D