

PROJET

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

Ce jeu, en termes de **MÉCANIQUES** et de **GAMEPLAY**, est inspiré par le jeu *the Legend of Zelda Link's Awakening*.

Dans ce jeu, on évolue dans un monde composé de plusieurs **BIOMES** dans lequel nous pourrions trouver des donjons. Ces donjons abritent de puissants artefacts ou des objets (clefs) permettant d'avancer dans l'histoire.

Le joueur rencontrera quelques personnages avec lesquels il pourra dialoguer, mais aussi des ennemis et des boss.



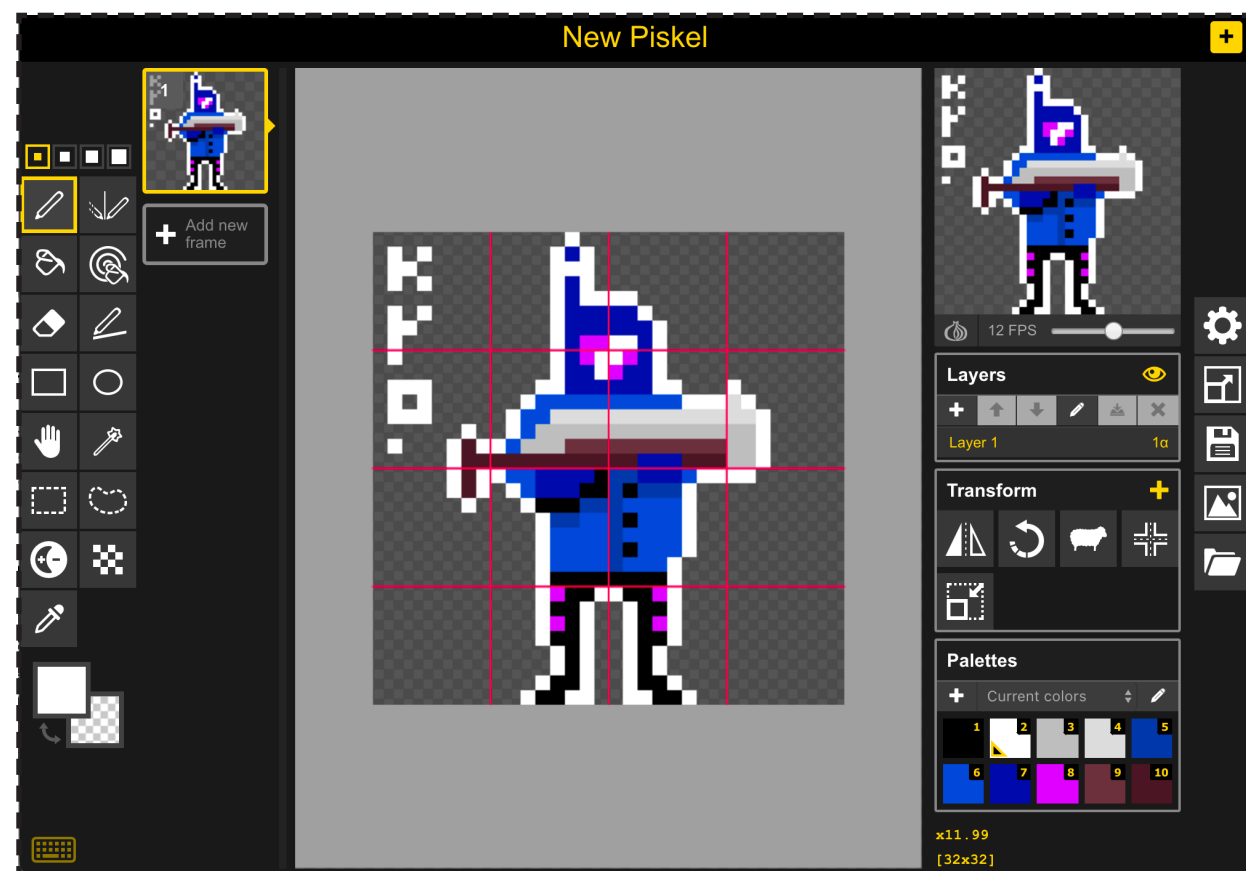
SESSION 1

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

epsaa

ATELIER FAB-GAME

14 septembre 2023



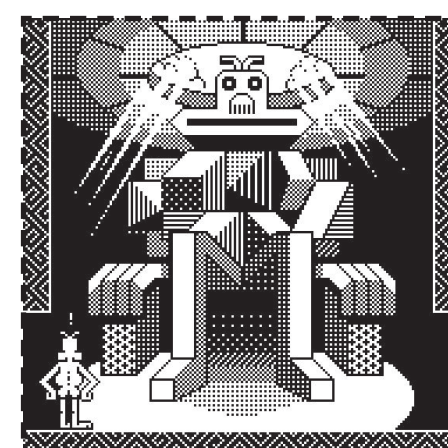
PiskelApp est un logiciel gratuit qui permet de créer des images en PixelArt avec des options d'exportations très utiles pour le jeu vidéo.

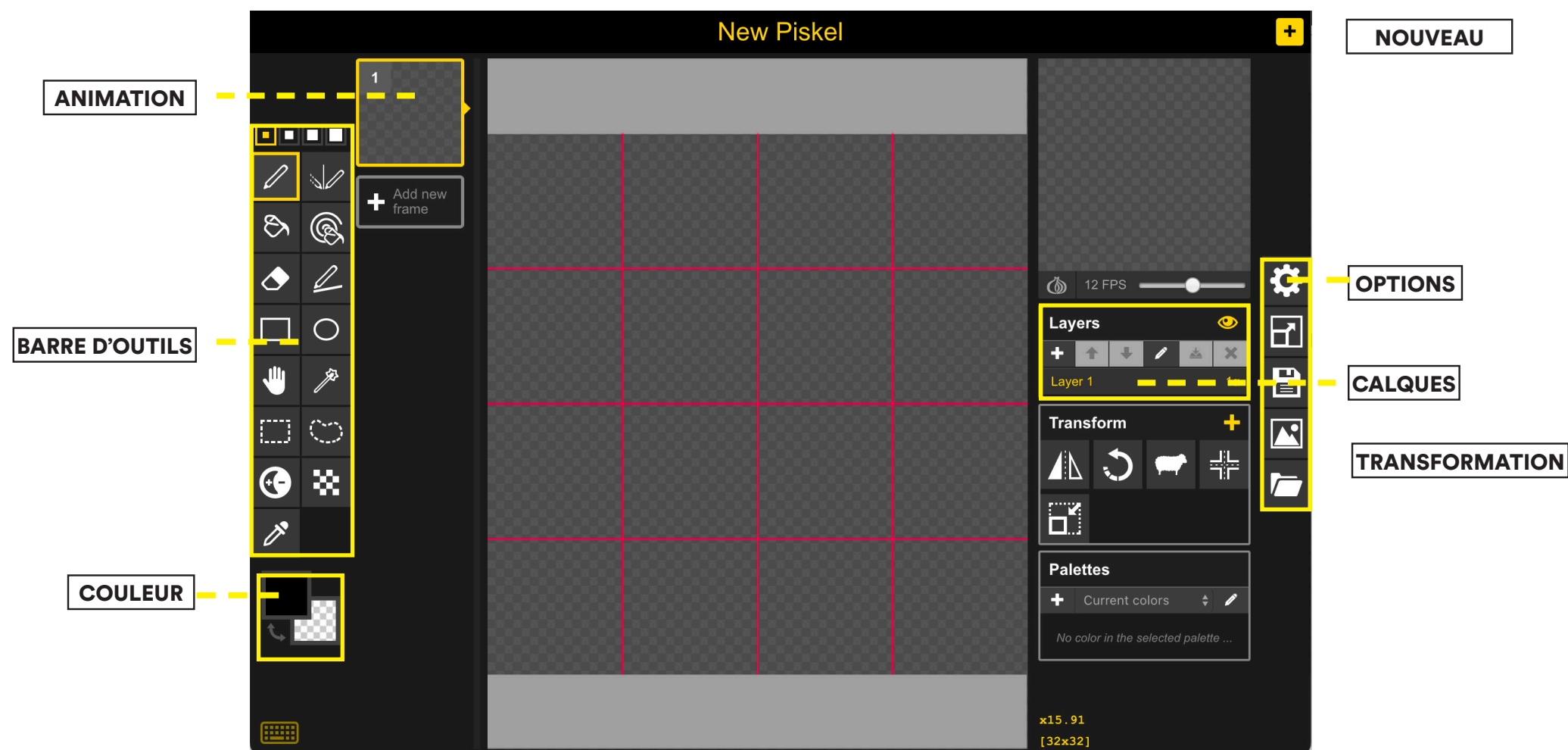
P
I
S
K
E
L

A
P
P

PIXEL ART

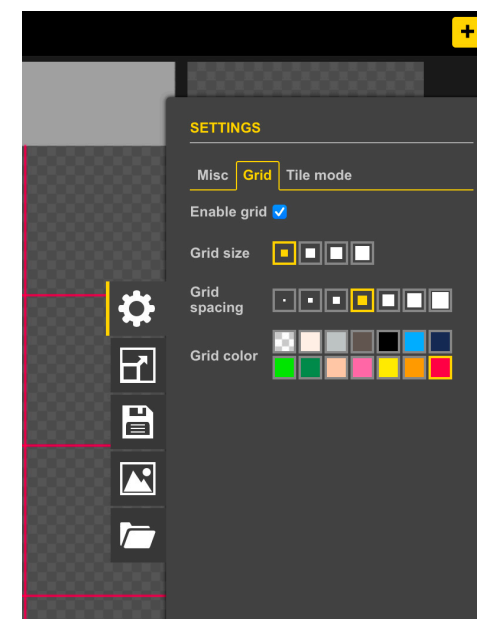
Le **PIXELART** est un *style esthétique* ou une *manière de créer des images* qui s'inspirent des premiers jeux vidéos qu'aient connus l'histoire. Il s'agit d'*associer plusieurs carrés* pour que l'*ensemble crée une image* (un peu à la manière des peintres *Pointillistes*).





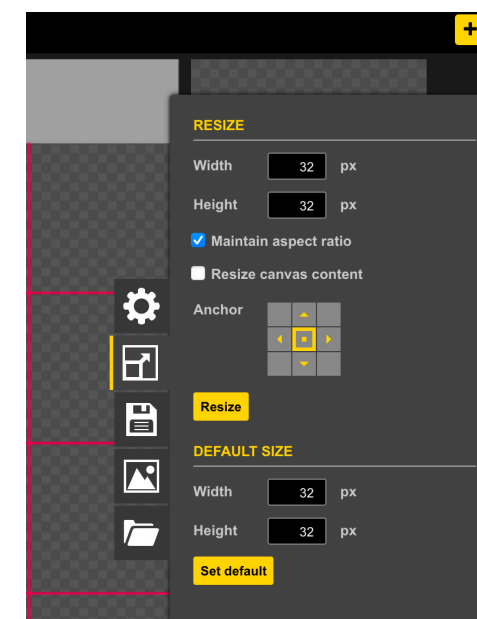
<https://www.piskelapp.com/>

PISKEL APP



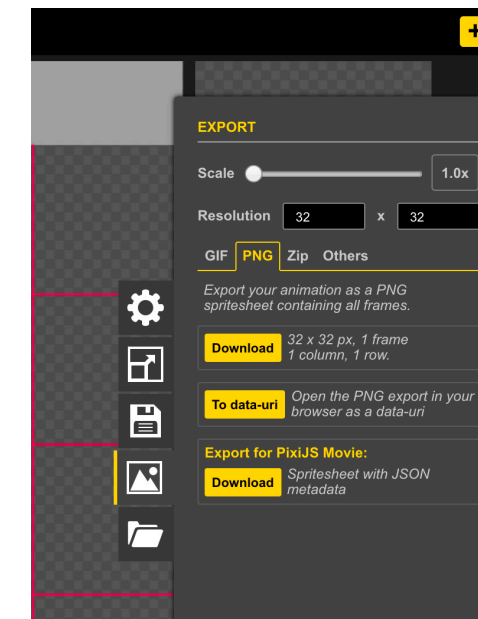
GRID / GRILLE

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