

epsaa

**ATELIER FAB-GAME**

Cours du Soir Ville de Paris

# ATELIER FAB-GAMING

**PRE-REQUIS : AUCUN  
PAS DE PROGRAMMATION**

## FORMAT 1

10 / 15 auditeurs.trices différents.es ayant accès à la même initiation

### OBJECTIF **1 JEU**

en ligne sur itch.io

À partir d'un style de jeu prédéfini, vous devrez imaginer un univers visuel cohérent en équipe.

Le jeu sera préparé en amont et nous n'aurons qu'à intégrer vos visuels au fur et à mesure.

Vous aurez une liste d'objet, de décors, et de personnages à inventer selon le style et l'univers que vous aurez défini.

Tout au long de cette aventure vous découvrirez le PixelArt, une technique de création d'image rétro simple amusante et esthétique.

Ce cours sera agrémenté de petits points de culture sur le jeu vidéo mais aussi de techniques et de méthodologie applicable dans n'importe quel milieu de création visuelle.

- INTRODUCTION au Gamig
- INTRODUCTION au PixelArt

- Méthodologie de Recherche d'Images de référence

- INTRODUCTION au ConceptArt et au Croquis d'Intention

- INTRODUCTION à l'Animation

- INTRODUCTION au LevelDesign

- INTEGRATION des Assets (Créations) dans Unity

# 2.5D

La 2.5D est système d'imagerie qui mêlent à la fois des éléments 3D et 2D. Dans notre cas, il s'agira d'intégrer des éléments 2D à un monde 3D

## PIXEL MANIA : Création Visuelle d'Assets pour du jeu vidéo

## 6 RÔLES

Directeur.trice Artistique

CharaDesigneur.euse (Personnages)

ConceptArtist des Décor

Concept Artist des Objets et Props

Graphic/UI Designeur.euse

LevelDesigneur.euse (créations de Niveaux)

## 1 TYPE DE JEU

AVVENTURE / ACTION

ROGUE LIKE

DUNGEON CRAWLER

## 3 SOFT GRATUIT

PISKEL (PIXEL ART)

MAGICA VOXEL (VOXEL 3D)

UNITY (MOTEUR DE JEU VIDÉO)

## PUBLIC

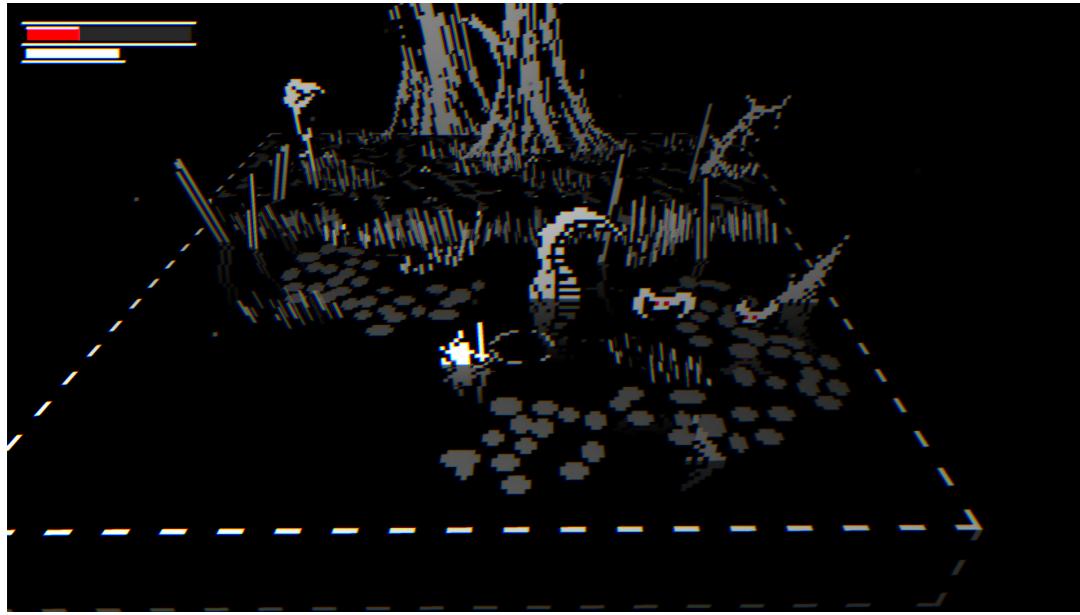
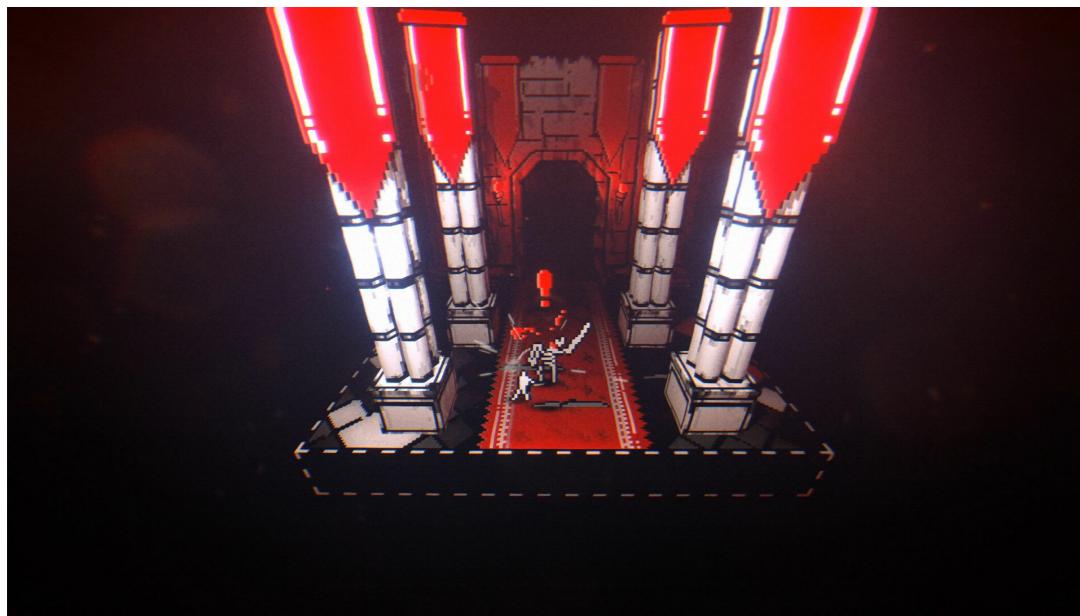
Libre



## REFERENCE PRINCIPALE



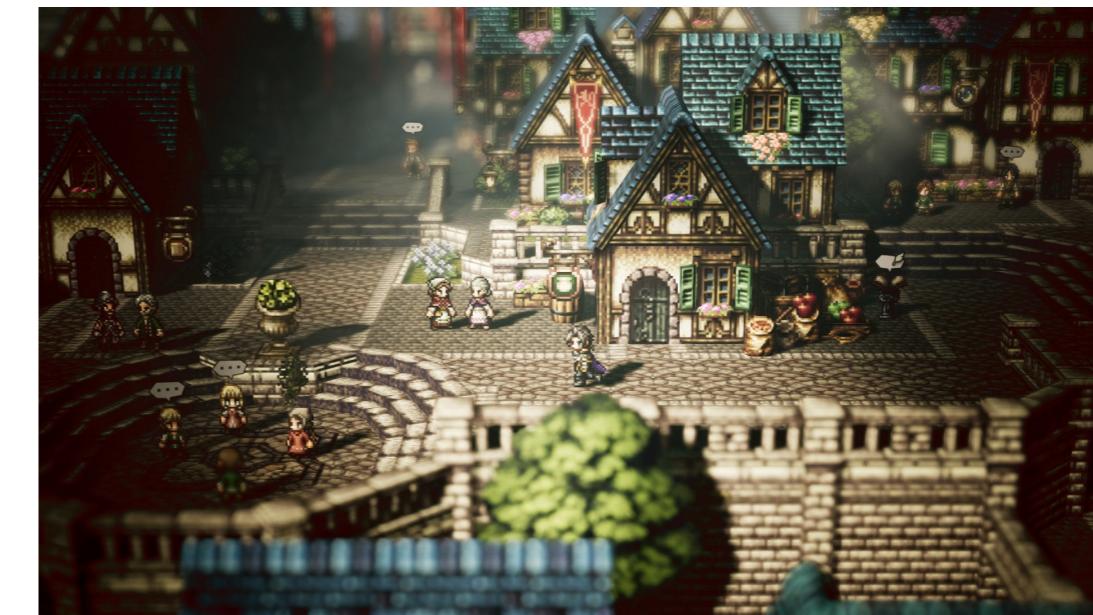
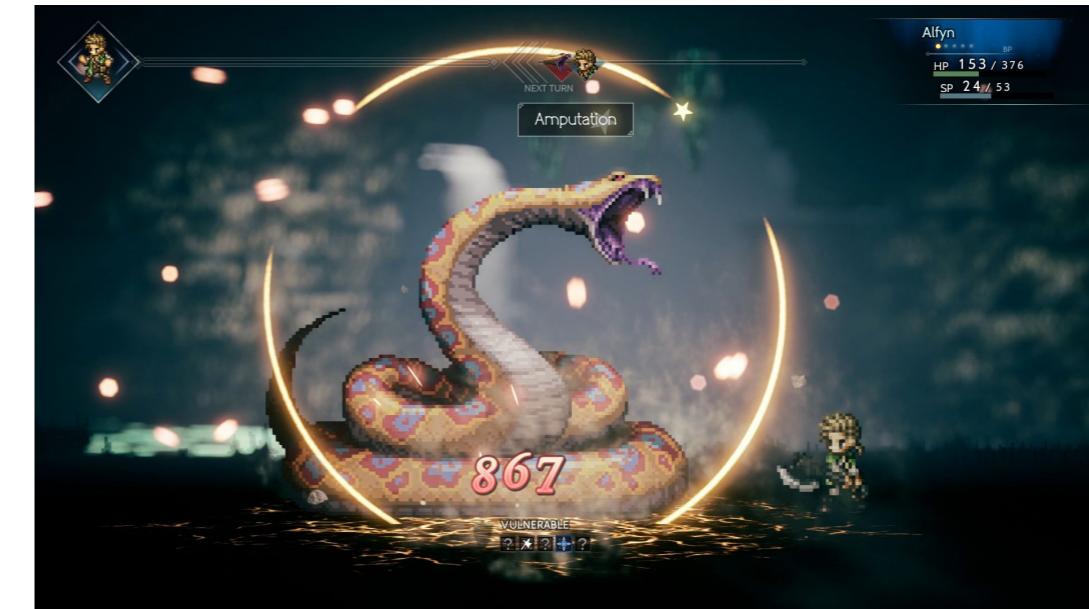
B L E A K  
S W O R D



## REFERENCE VISUELLE



OCTOPATH  
TRAVELER™



OCTOPATH  
TRAVELER

# ATELIER FAB-GAMING

## 1 JEU MULTIPLATFORM

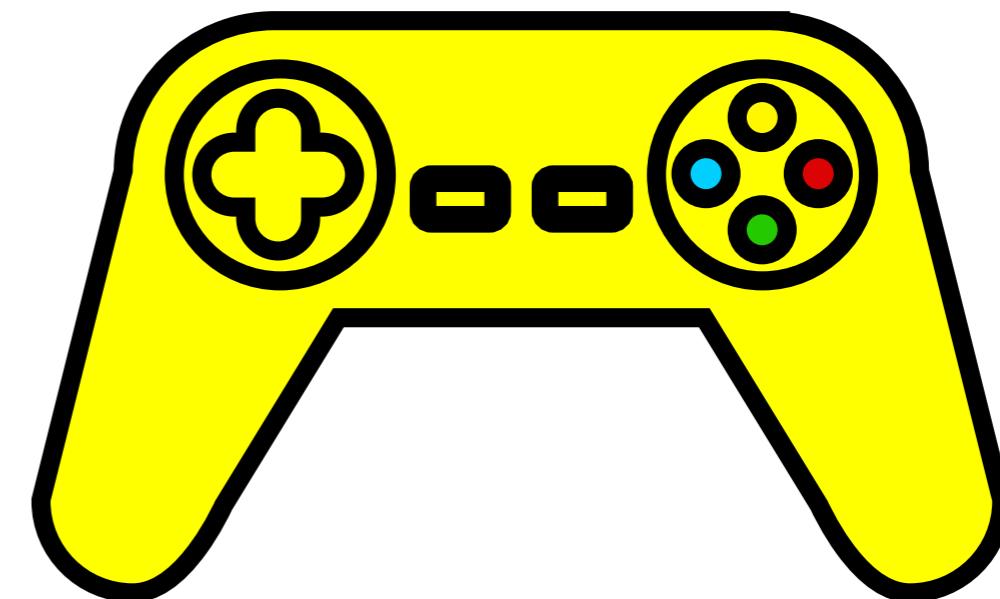
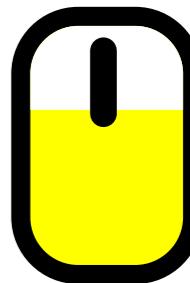
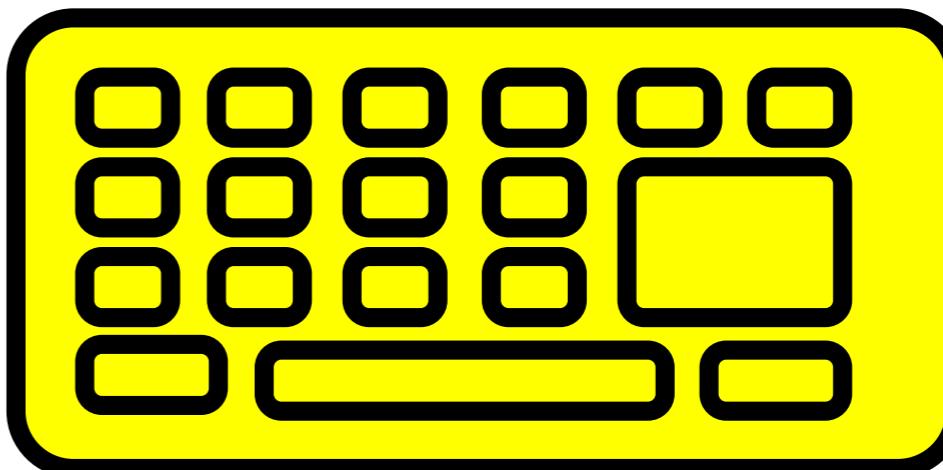
Le jeu proposé pourra être jouer en ligne sur Itch.io, une plateforme gratuite hébergeant des jeux vidéos qui peuvent être joué depuis une navigateur.

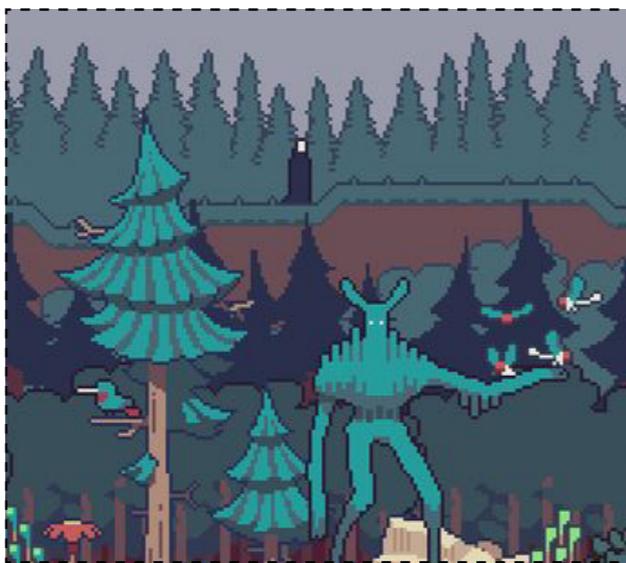
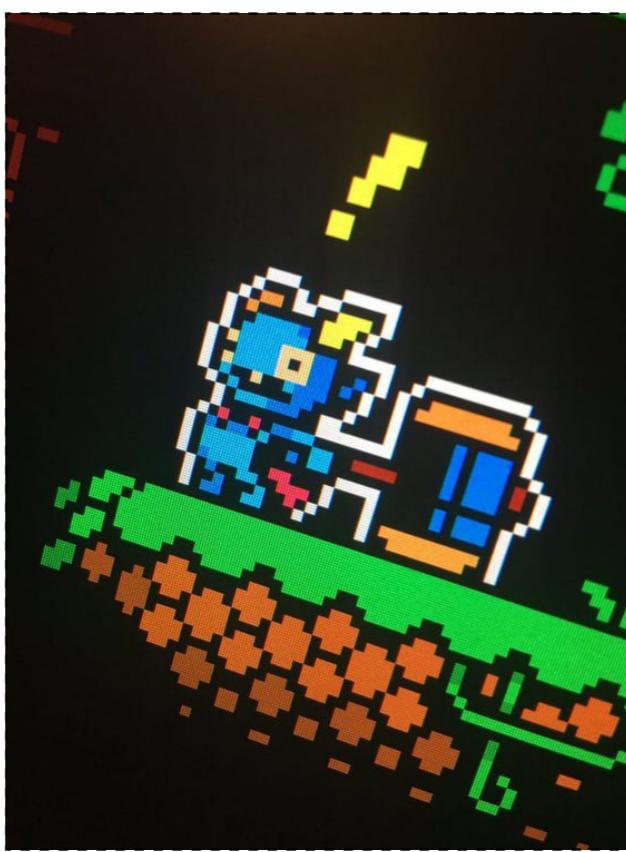
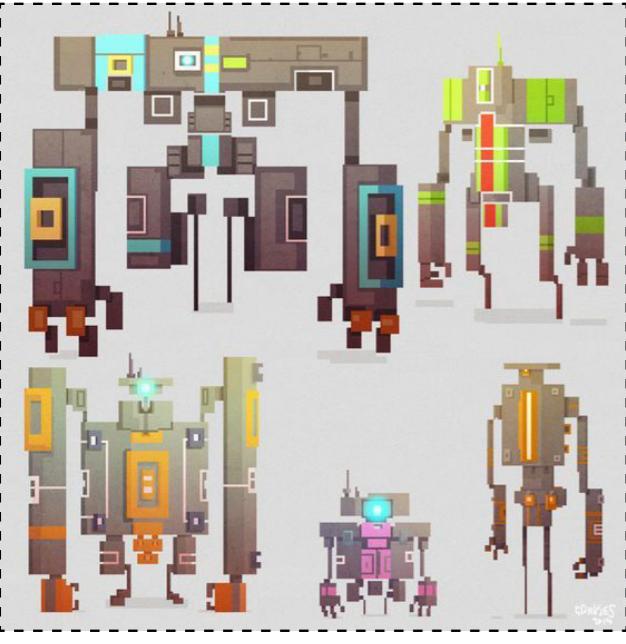
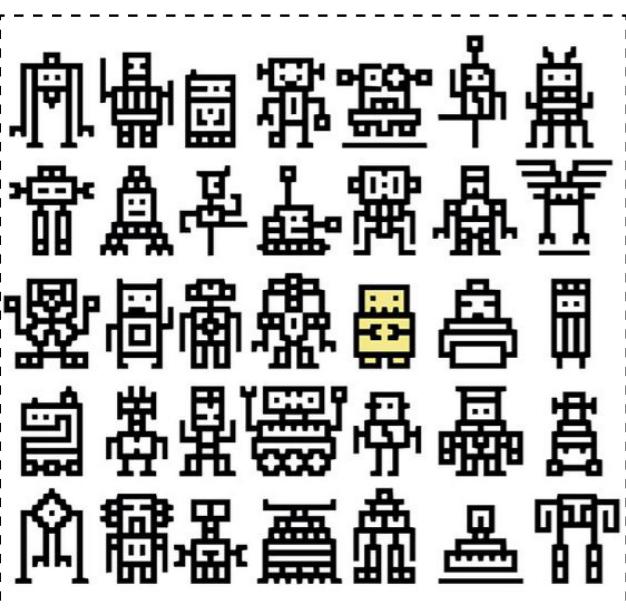
Une version PC, Mac et Linux pourra être téléchargé depuis la page du jeu sur Itch.io.

Enfin, une version mobile pourra être installable sur IOs ou Android

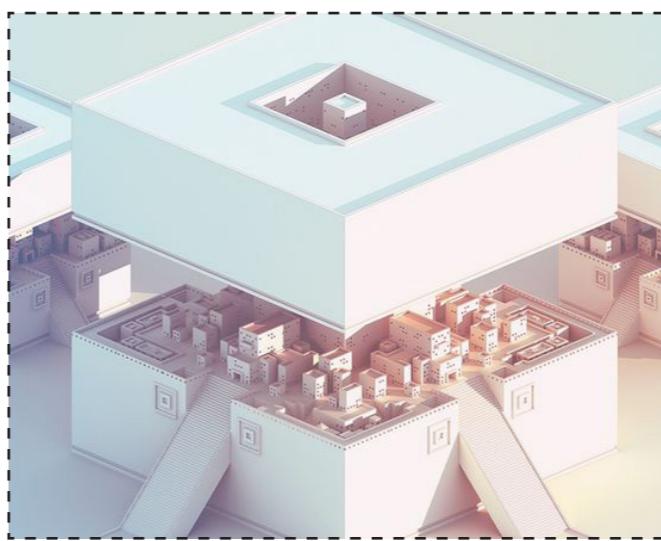
## KEYBOARD & CONTROLLER

Il sera possible de jouer au jeu avec un clavier et une souris ou alors avec une manette (Xbox, Ps5, Switch,...).





**2D**



**3D**

<https://fab-game-epsaa.itch.io/fab-gaming-rogue-like-dna>

# ROGUE LIKE DNA

Le RogueLike est devenu un style de jeu très populaire tant pour les développeurs que pour les joueurs. Généralement, dans ce type de jeu, on incarne un personnage qui doit évoluer à travers un enchainement de salle dans un donjon hostile.

Le joueur affronte des hordes d'ennemis Si le joueur perd un affrontement il est automatiquement renvoyé au début du jeu et il doit recommencer du début. Ce style peut paraître au premier abord frustrant voire décourageant mais en réalité tout son potentiel est axé sur la rejouabilité.

Le joueur est équipé d'un équipement basique mais qu'il pourra faire évoluer au fur et à mesure de sa progression.

Le fait que la mort puisse être très rapide rend le jeu dynamique et vivant, challenge le joueur.

La mort n'est pas une fin en soi, le joueur a pu obtenir lors de son exploration une monnaie permanente ou des items lui permettant de débloquer des compétences ou améliorations en début de jeu dans un hub (Zone central permettant une préparation avant de partir à l'aventure), ce qui facilitera grandement ses prochaines explorations

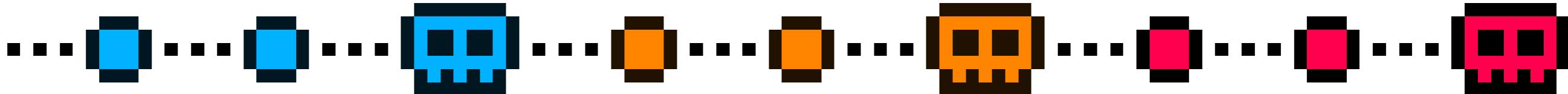
La tendance actuelle tant vers une génération aléatoire ou procédurale de niveau : lorsque le joueur meurt, un nouveau monde est généré pour lui. Les salles qu'il a déjà parcourues ne seront plus au même endroit, créant surprise et brisant une certaine monotonie

On peut aussi trouver de PNJ (personnage non jouable) qui pourront nous en apprendre un peu plus sur la mythologie ou l'histoire du jeu. Ils peuvent aussi tenir des boutiques nous permettant de mieux nous équipés pour les combats futurs.

La progression se découpe généralement comme ceci : le joueur part du Hub et parcours un certain nombre de salles dans lesquelles il rencontrera des ennemis pour déboucher finalement sur une arène et affronter un boss.

Chaque niveau (ensemble de salles et arène finale) est peuplé d'ennemis et de personnages différents. Le décor peut changer d'un niveau à l'autre ainsi que la difficulté qui augmente de niveau en niveau.

Liste de Rogue Like non exhaustive : Hades, Curse of the Dead Gods, Risk of Rain, Darkest Dungeon, DeadCells, GoingUnder, MoonLighter, Scourge Bringer, Void Bastard, Wizard with a Gun, Go Mecha Ball, HyperLight Breaker...



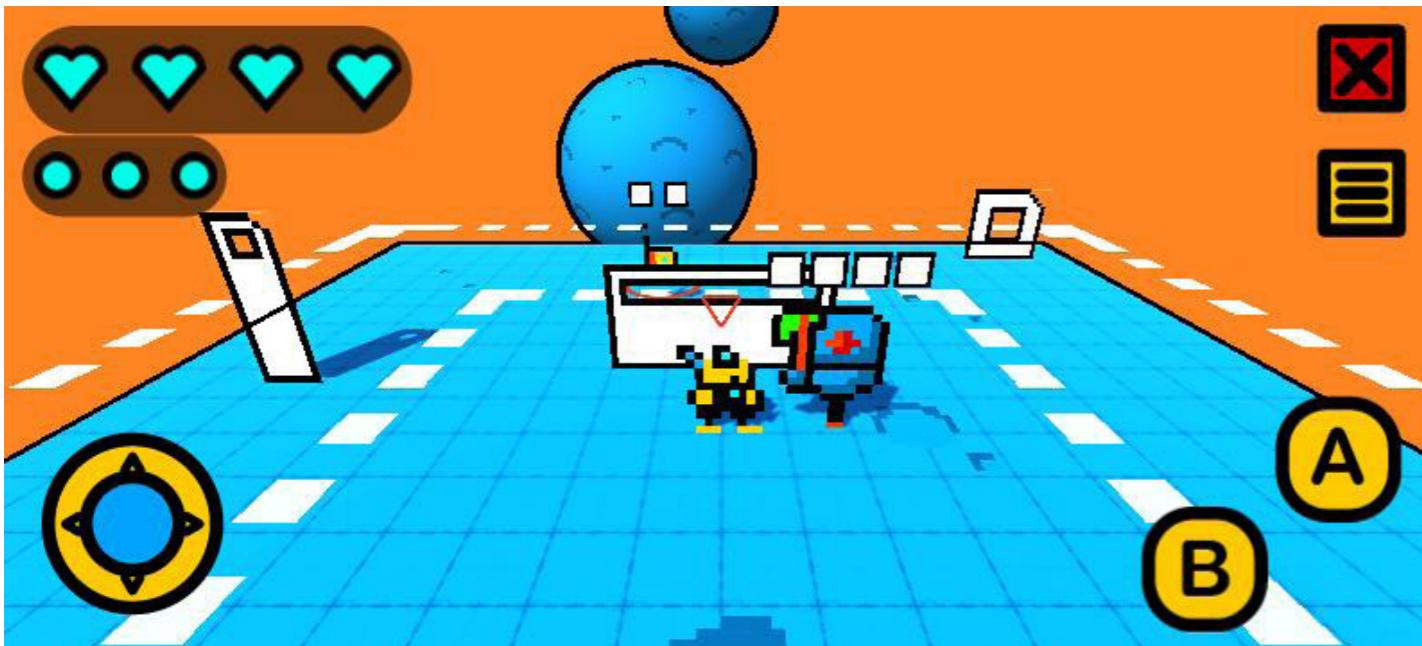
# TOP DOWN SLASHER



Le point de vue de la caméra est un Top Down (premier Zelda, Pokemon,...), plus communément appelé «Vue de haut»

Le joueur pourra se déplacer d'avant en arrière et de gauche à droite.  
Il pourra soit Dasher / Dodger ou bien attaquer avec son épée.

Le joueur affrontera des hordes d'ennemis de type Melee (mêlé, attaque de contact).



# SIDE SCROLL SHOOTER



Le point de vue de la caméra est un Side Scroll (premier Mario, Megaman,...), plus communément appelé «Défilement horizontal»

Le joueur pourra se déplacer de gauche à droite.  
Il pourra aussi sauter ou bien tirer avec une arme de jet.

Le joueur affrontera des hordes d'ennemis de type Shooter comme lui.

