

jeUX

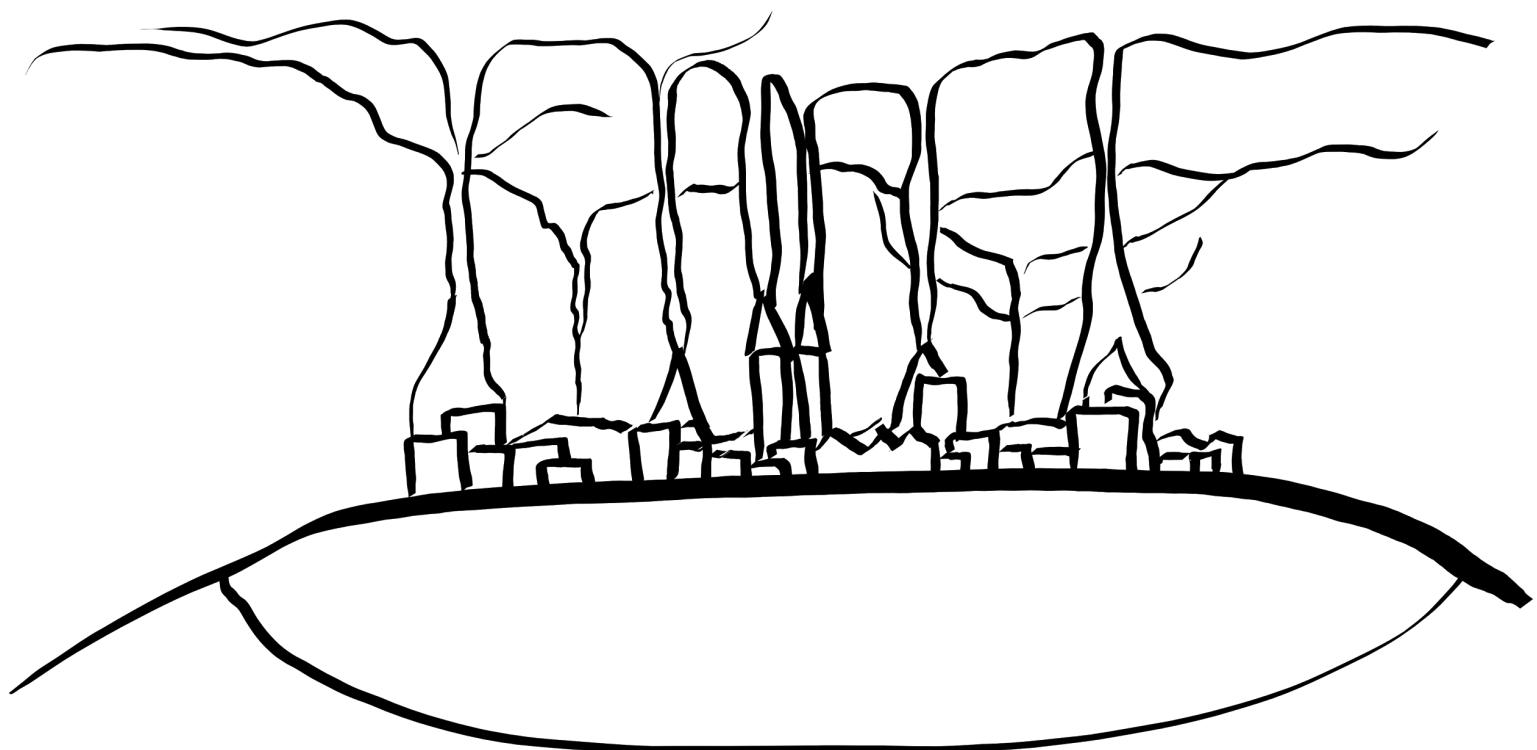
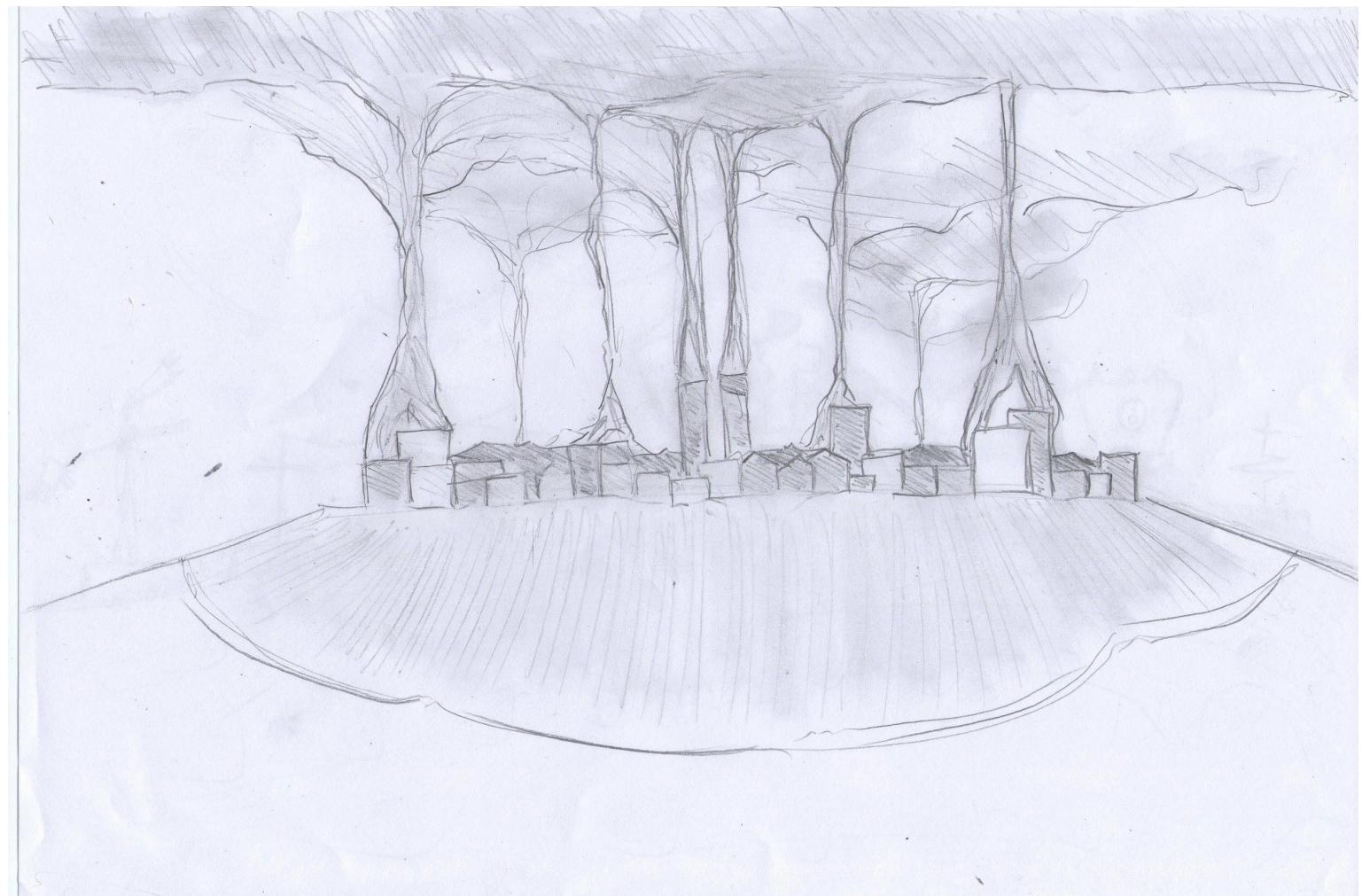
unity

RÉALISATIONS

ALEXIS LAUNAY

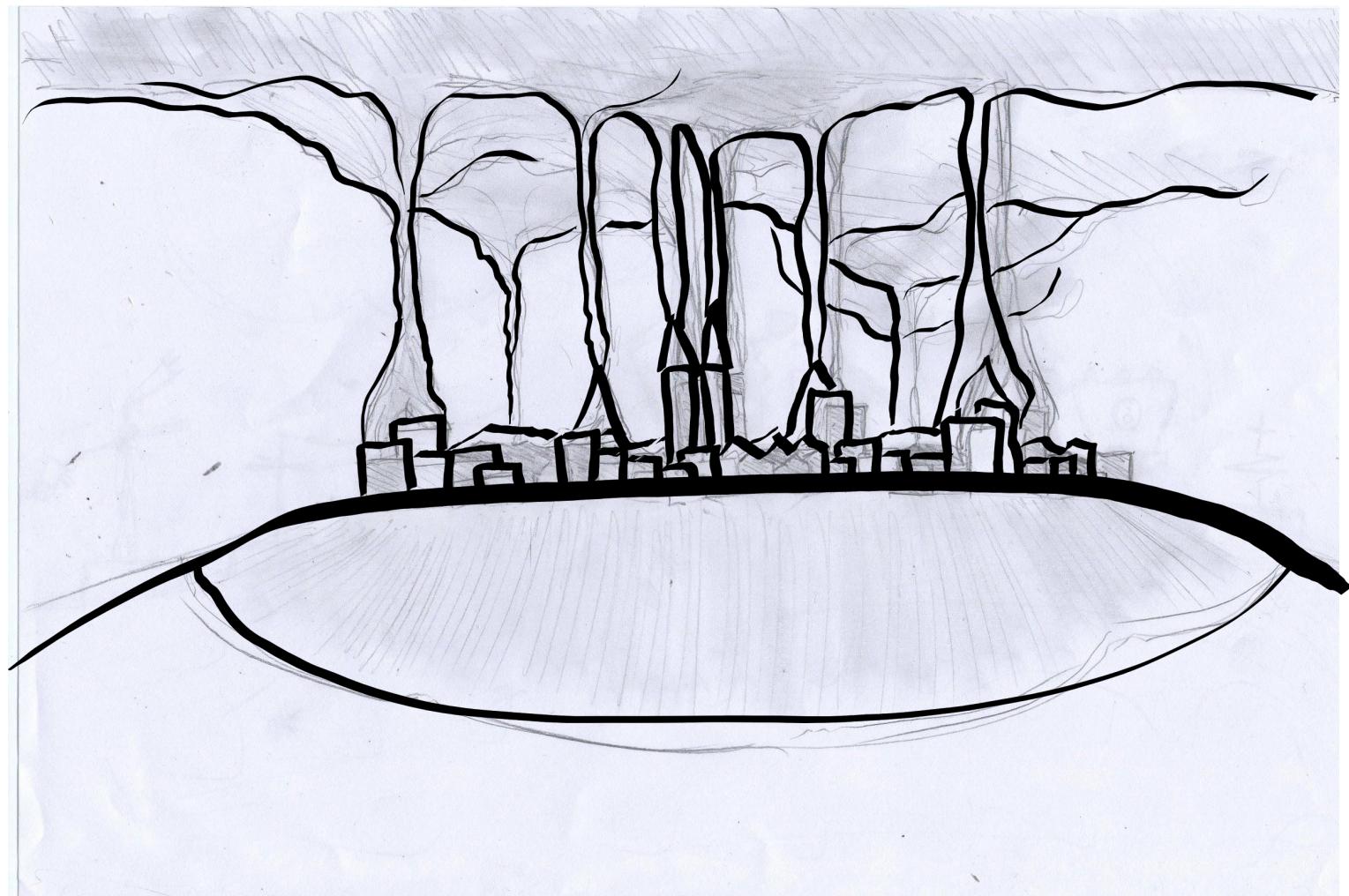
8-BIT ROBOT MUSIC PARTY

2



8-BIT ROBOT MUSIC PARTY

3



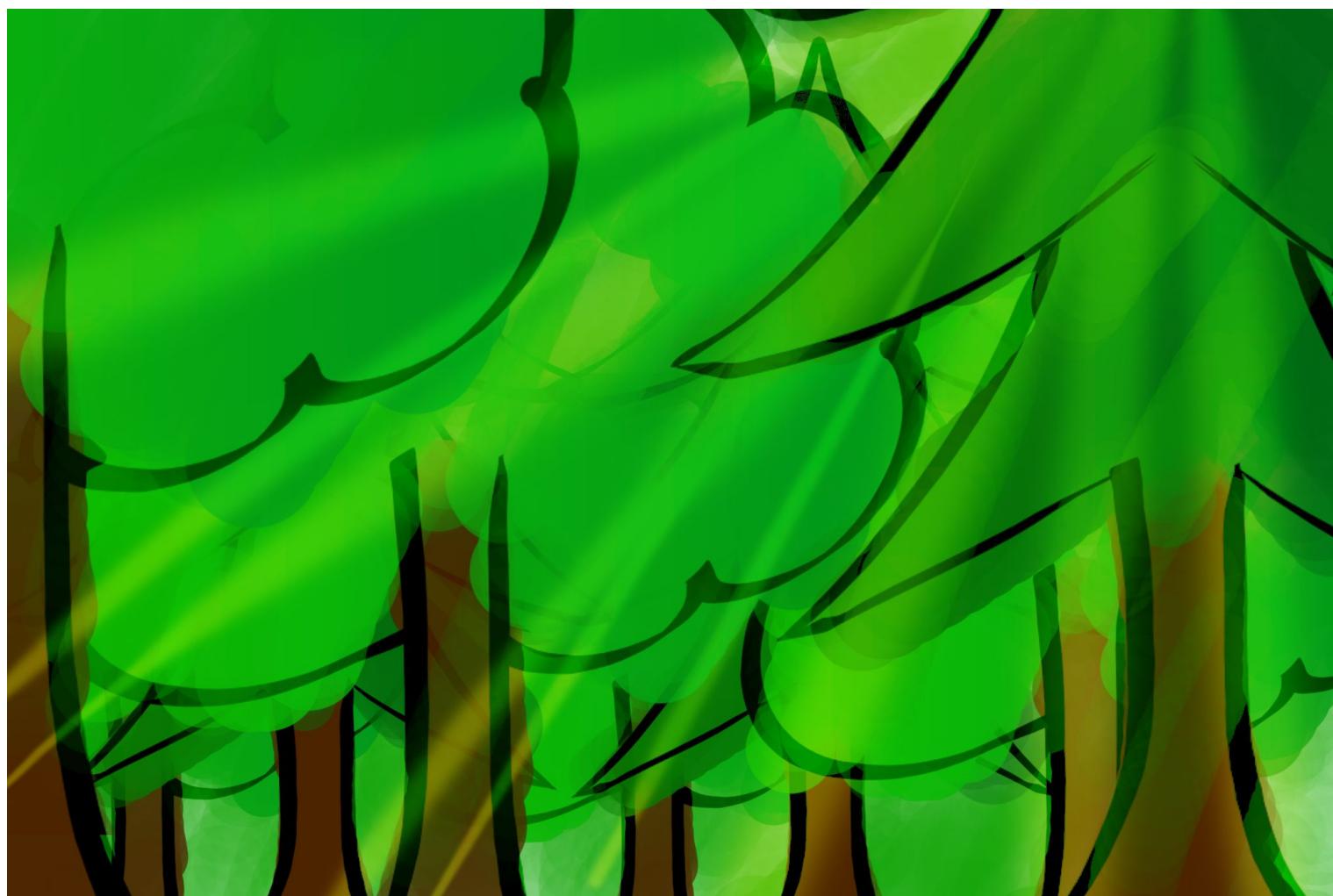
8-BIT ROBOT MUSIC PARTY

4



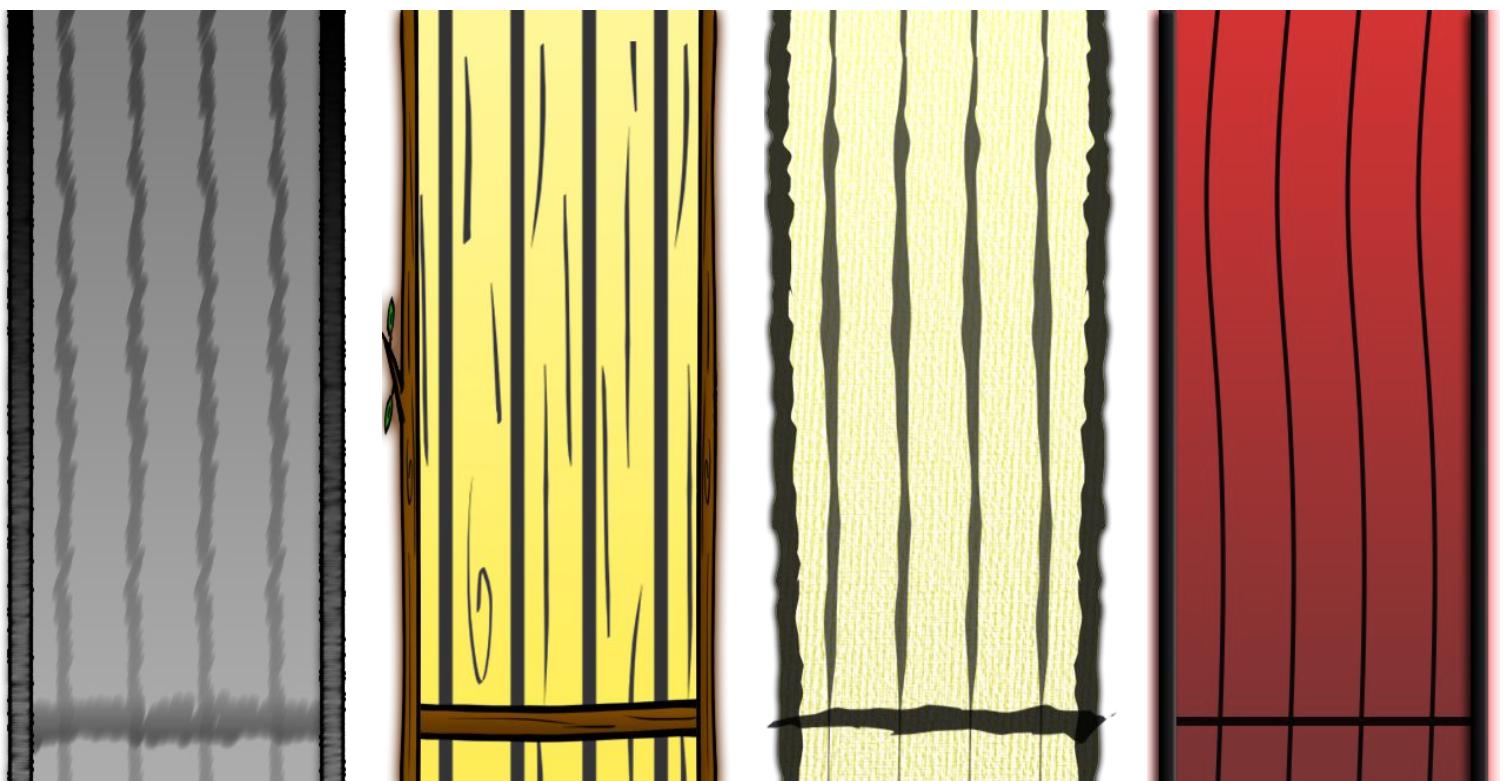
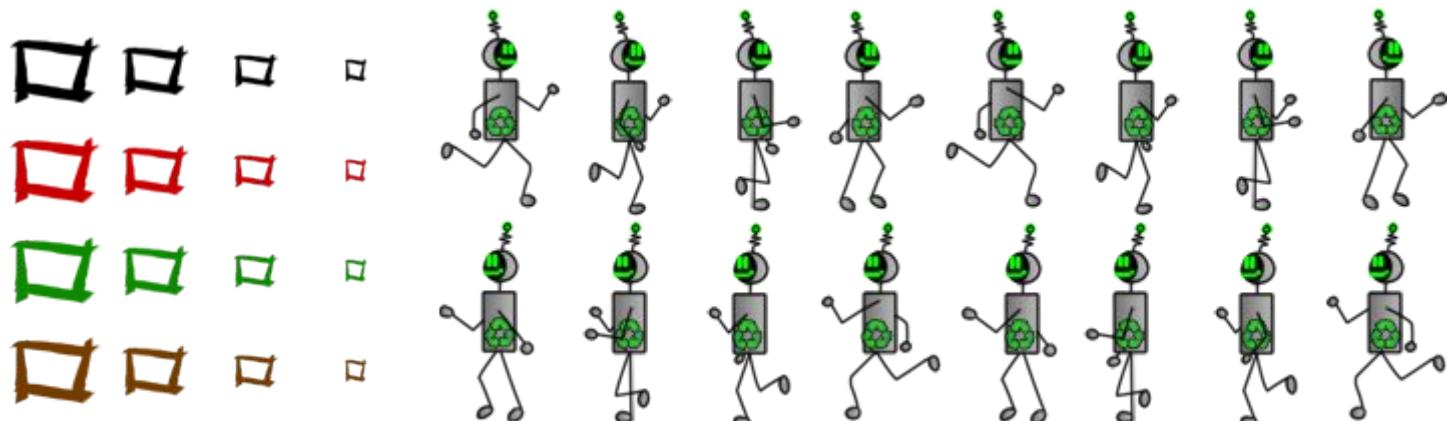
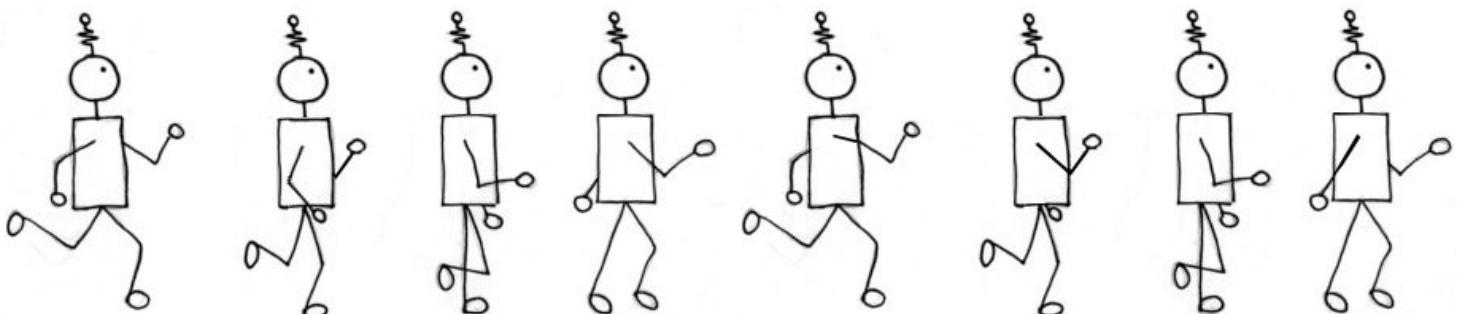
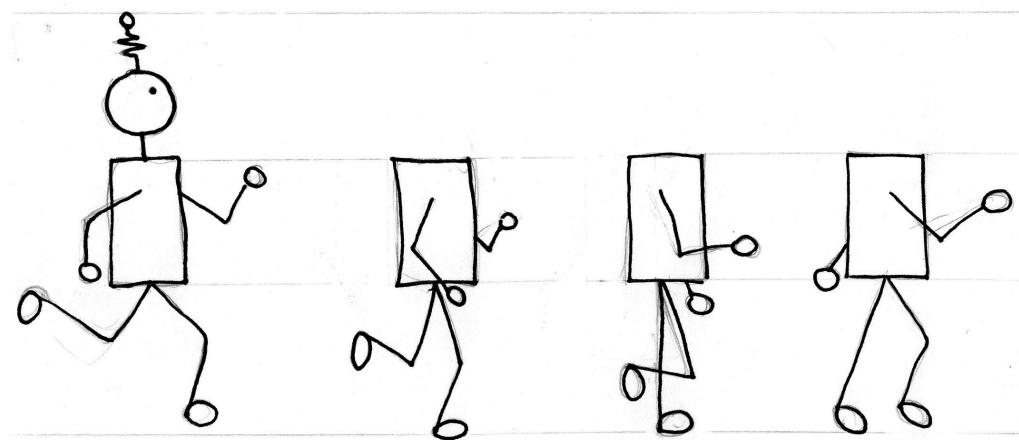
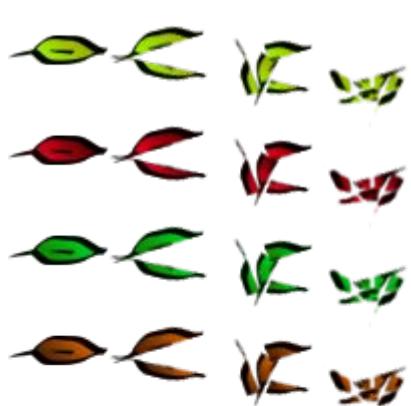
8-BIT ROBOT MUSIC PARTY

5



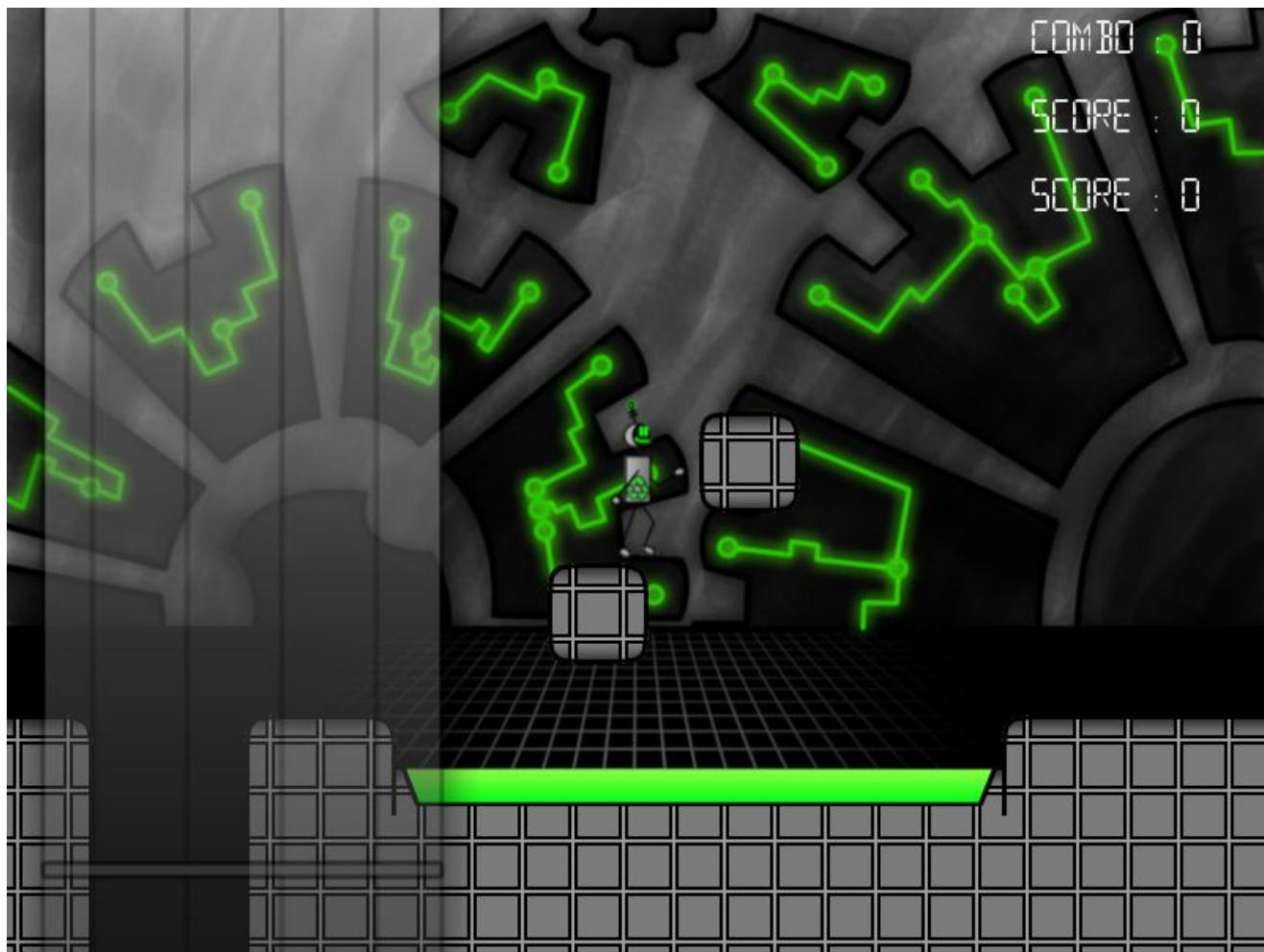
8-BIT ROBOT MUSIC PARTY

6



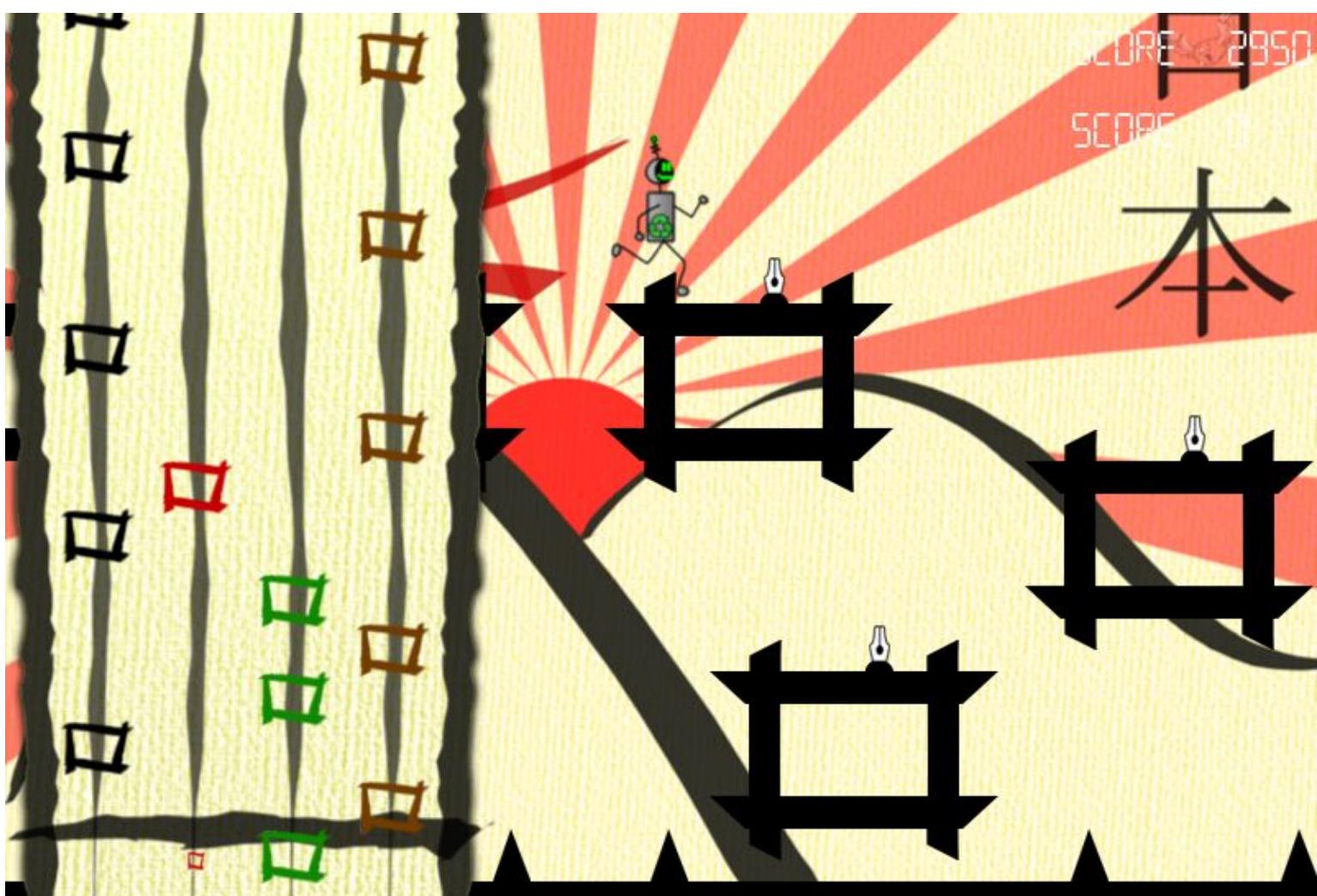
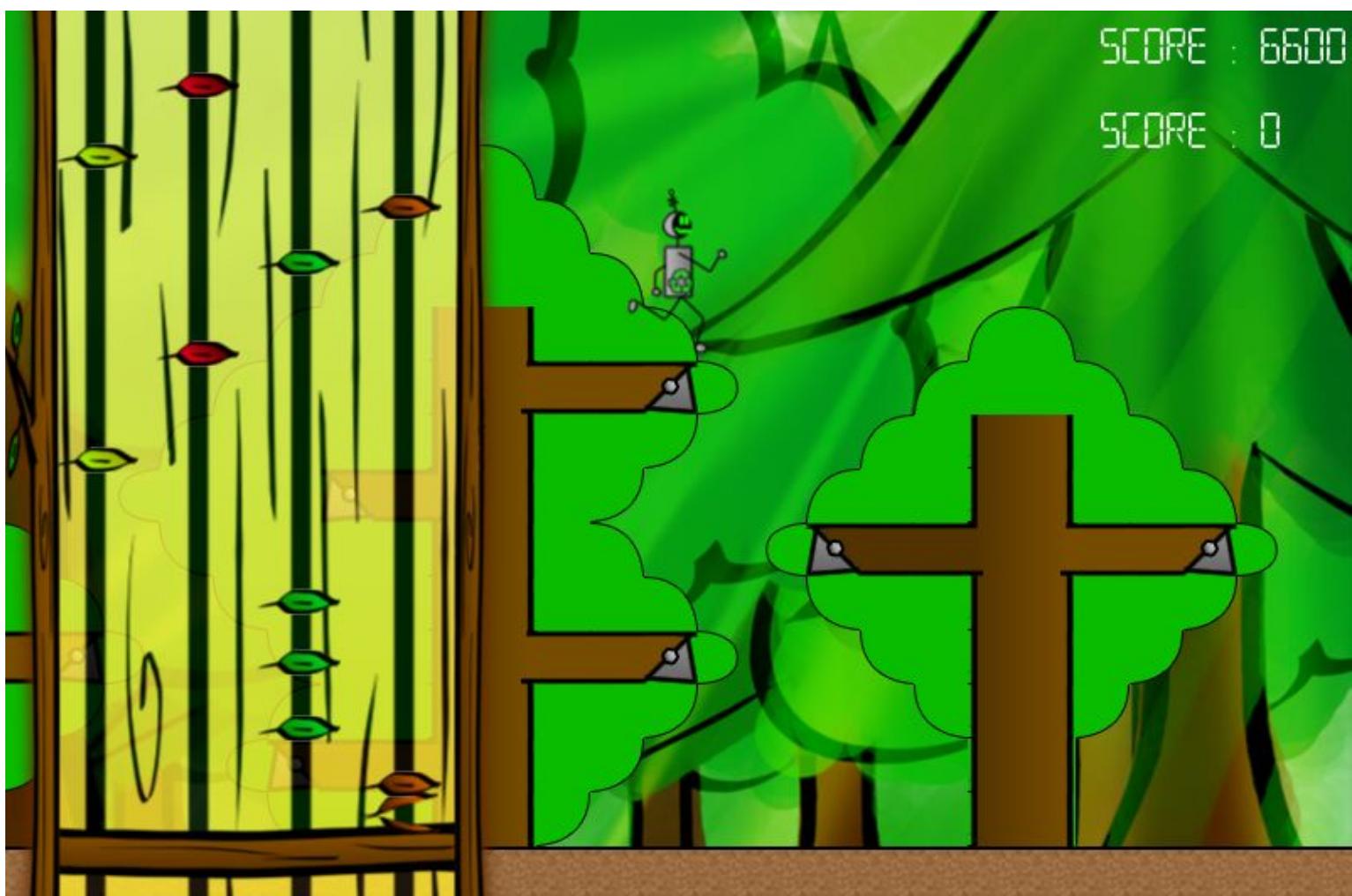
8-BIT ROBOT MUSIC PARTY

7



8-BIT ROBOT MUSIC PARTY

8



B-BIT ROBOT MUSIC PARTY

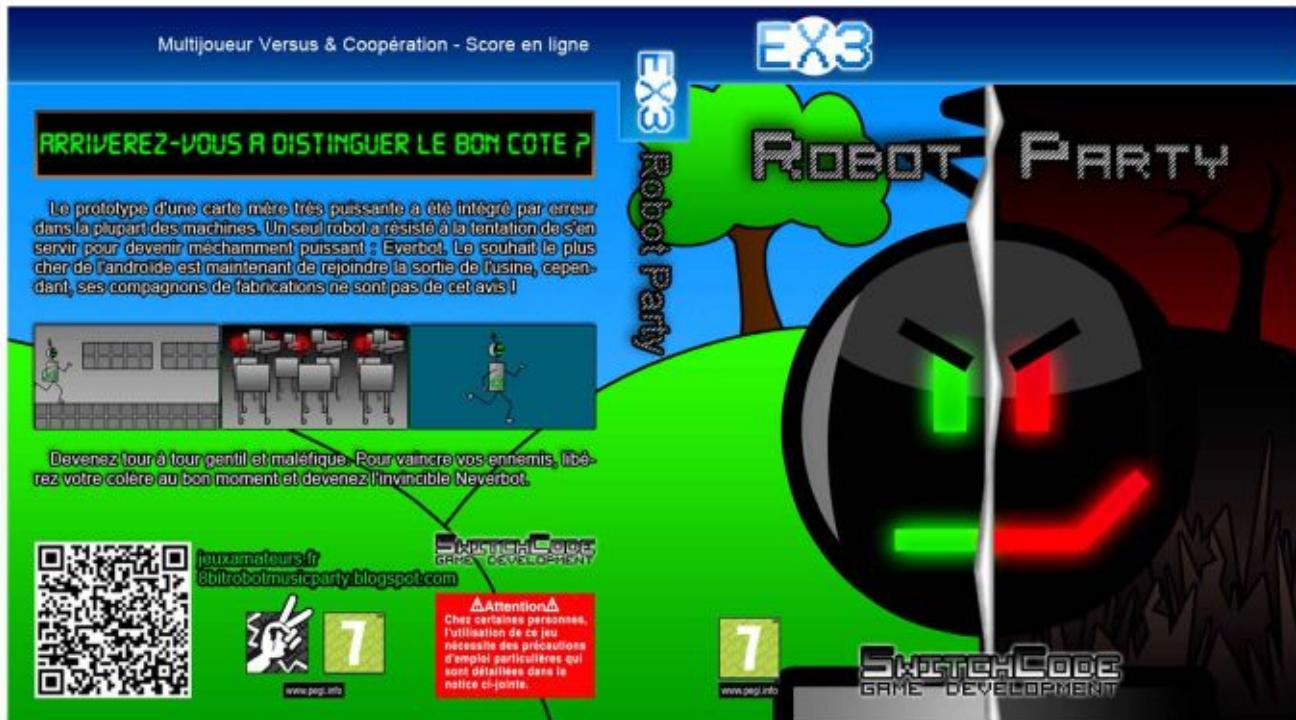
« À la gloire de la coopération »

Équipe **SwitchCode** composée de **Alexis Launay** et **Kilian Ollivier**, élèves en Première Scientifique au Lycée Général La Providence à Montauban de Bretagne.

Dans le cadre du concours



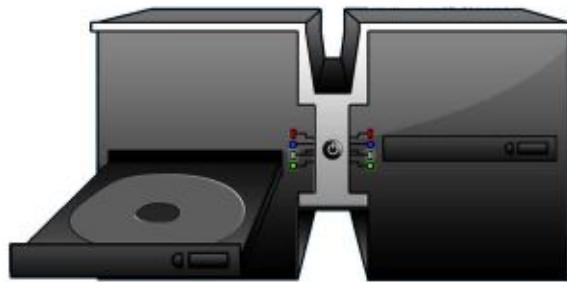
X, 32 ans, bidouilleur passionné de jeux vidéo vient de mettre au point une machine permettant de mélanger deux univers vidéo-ludiques différents. Afin de pouvoir enfin la tester, il invite deux amis d'enfance en leur demandant d'apporter leur jeu préféré. Ainsi, A, apporte Robot Party un jeu de plate-forme, et B, 8-Bit Music, un jeu de rythme.



Alors que les trois compères s'apprêtent à lancer la machine, une panne de courant survient et plonge la pièce dans le noir. Lorsque la lumière revient, A et B s'aperçoivent que leur ami n'est plus là. Ils remarquent alors que l'écran relié à la fameuse machine est allumé et entendent soudainement la voix de leur ami sortant de la télévision. Les deux camarades se rendent alors compte de l'ampleur du problème : X est coincé dans le jeu, et plus précisément dans la peau du personnage principal. Comme il n'a aucun moyen d'action sur lui, A et B décident de lancer une partie dont l'enjeu est la survie de X !



L'entrée de l'appartement de X, un coin peu accueillant



La console DEX3, une création de X à partir de deux consoles EX3, centre de toute l'histoire.



L'appartement de X, où vous vous trouverez pendant toute l'histoire

Vous êtes A et B et pour sauver X, vous devrez jouer.

Pour le sauver, vous devrez gagner.

Terminez ensemble le niveau avant la fin de la musique, et faites de votre amitié une force.

Une fausse note, un faux pas et vous ne le reverrez jamais !

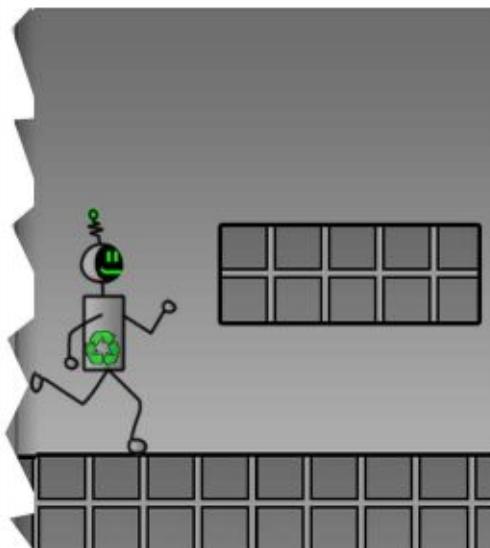


L'univers

Les éléments du jeu propres à 8-Bit Music sont, non seulement l'aspect graphique (qui tente de coller le maximum avec notre vision de l'ère 8-Bit), mais aussi la musique (Spintronic, auteur de musiques rétro nous a accordé l'utilisation de ses créations).

Le gameplay

8-Bit Music est la représentation du premier gameplay. Jeu de rythme dans la lignée des titres extrêmement connus comme les Rock Band et autres Guitar Hero, vous devrez appuyer sur les touches de votre clavier en rythme avec les notes. L'ensemble est composé de 4 lignes de notes différentes qui seront synchronisées avec les tons aigus ou graves de la musique. Afin d'augmenter le réalisme et le fun , votre coéquipier pourra s'équiper d'une manette afin que vous puissiez tenir le clavier comme une guitare.



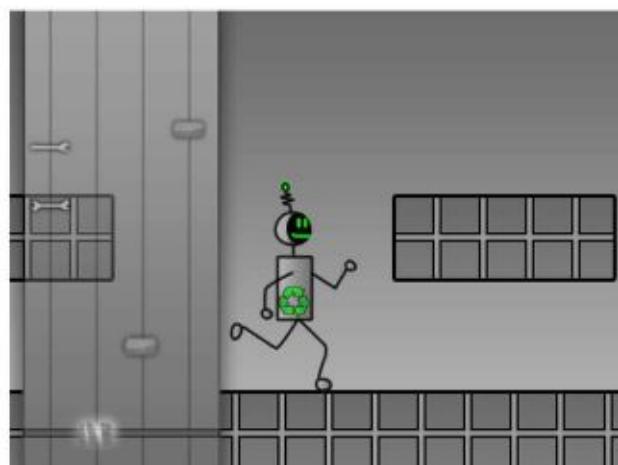
L'univers

Robot Party se compose, lui, de deux mondes principaux :

- L'usine, un monde de machines, sans couleurs, peuplé d'innombrables ennemis, qu'Everbot devra parcourir de long en large afin de pouvoir enfin apercevoir le ciel ;
- L'extérieur, exactement le contraire de ce qu'Everbot s'imaginait, un environnement à l'agonie, toujours plus écrasé par la cyber-domination, mais encore vivant

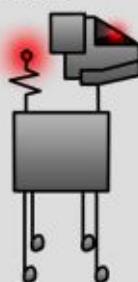
Le gameplay

Robot Party représente, lui, le jeu de plates-formes joué par le joueur n°2. Il incarne un robot tantôt gentil appelé Everbot et tantôt méchant appelé Neverbot. Le parcours se fait en défilement (scrolling) horizontal de la gauche vers la droite. Le but est d'atteindre la fin du niveau avant la fin de la musique, cependant celui-ci est semé d'embûches : gouffres, ennemis, pièges... Le joueur franchit fréquemment des « checkpoints » au niveau desquels, il réapparaît lorsqu'il meurt. Toucher un robot ennemi ou tomber dans un piège provoque la mort immédiate du personnage. Afin de collecter des points, le robot peut frapper des IA (intelligences artificielles) avec des attaques spéciales (achetées ou non dans la boutique du jeu grâce à l'argent récupéré sous forme de boulons ou écrous).



Bestiaire

Le bestiaire sera composé de robots ménagers et de matériels électroniques possédés par la carte mère maléfique (Gameboy, aspirateurs...). Ils apporteront dynamisme et challenge au jeu de plates-formes.



Le robot-chien, un ennemi redoutable !

Précisions

Le concept principal est de « mixer » deux jeux ensemble afin d'obtenir un seul jeu cohérent. Tout est pensé pour que les deux joueurs qui s'y retrouvent, coopèrent afin de réussir le niveau ensemble. Si l'un rate une note, ou encore touche un ennemi alors le partenaire sera pénalisé. C'est la coordination des deux joueurs qui va décider l'arrivée ou non du personnage à la fin.

Musiques de 8RMP



Cookie or not cookie, un des albums de Spintronic

Spintronic est un auteur de musiques rétro. Il compose à l'aide de son Gameboy associé à un utilitaire : Chiptunes et a déjà sorti plusieurs albums téléchargeables gratuitement. Nous l'avons choisi car ses productions sont réellement entraînantes, malgré les limites qui constituent ce type de musique (c'est en fait un assemblage organisé de sons purement électronique).

Lorsqu'on lui a présenté le projet, il a tout de suite accepté, le trouvant très intéressant. Le son du jeu est un aspect très important car c'est l'essence même de "8-Bit Music".

Vidéo d'introduction



Une petite vidéo en dessert ?

Cette vidéo est le tout premier trailer du jeu. Elle est basée sur l'intro même de 8-Bit robot Music Party et repasse le scénario sous forme plus ... animée.

Vous pouvez la retrouver à cette adresse :

<http://tinyurl.com/5w62q27>

Comment en est-on arrivé là ?

Nous voulions au départ un jeu original et multijoueur composé de deux gameplay très différents, un pour chaque joueur, et surtout fondé sur la coopération.

Il nous a ensuite fallu bâtir un monde cohérent et intéressant autour de cet hybride très spécial. Ainsi est né 8-Bit Robot Music Party.

JeuxAmateurs.fr

Actualité, tests et vidéo de jeux vidéo amateurs !

[Accueil](#) [Tests](#) [Aperçus](#) [Sondages](#) [Livre d'or](#)

Bienvenue à tous

Bienvenue sur JeuxAmateurs.fr, il se peut que vous rencontriez des liens ne fonctionnant plus. Une nouvelle version avec un nouveau design, prévue pour septembre 2011, est en cours de création.

News

- 
[Sortie de la nouvelle alpha d'Akalunia Chronicles](#)
0

 Par Teroox dans Jeux le 14/03 à 20h46.
 Ainsi MrNothing nous fait le plaisir de sortir la prochaine alpha d'Akalunia Chronicles à la fin de cette semaine, ce vendredi 18 Mars. En attendant, il vous offre quelques ajouts bien sympathiques comme les quêtes PVP qui vous permettront de... [Lire la suite →](#)
- 
[1er boss pour Aron](#)
0

 Par Teroox dans Jeux le 14/03 à 20h30.
- 
[Akalunia Chronicles : Les news du Jour](#)
0

 Par Teroox dans Jeux le 11/03 à 11h27.
- 
[Une version mobile d'Akalunia Chronicles](#)
0

 Par Teroox dans Jeux le 10/03 à 09h51.
- 
[Aron : Première mise en bouche](#)
0

 Par Teroox dans Jeux le 10/03 à 09h31.

[Voir toutes les news →](#)

Actualités des Jeux Vidéos Amateurs



[Reportage] Global Game Jam 2011 à Rennes
envoyé par JeuxAmateurs

Nos articles récents

- T** 
[15/02 Fallen Galaxy](#) est un jeu en temps réel de stratégie et gestion sur navigateur internet. Comme son nom l'indique, le thème est la conquête de la galaxie. Il possède une interface graphique complète et raffinée. Il a été conçu par Jérémie Gottero accompagné d'une petite dizaine de...

[Lire la suite →](#)

- A** 
[19/12 Loin de la violence et de l'agitation](#) des jeux que nous pouvons tester ces derniers temps, Nekoro nous invite à guider les pas d'adorables petits chats. Au delà de ce concept tout mignon et très enfantin, Nekoro est un jeu de réflexion assez tordu où il faudra utiliser chaque pixel du décor...

[Lire la suite →](#)

Les derniers tests

- [15/02 Fallen Galaxy](#)
- [01/02 The Great Paper Adventure](#)
- [27/01 Bouboum](#)
- [14/01 Cyber Hacker](#)
- [09/01 Aaaa !](#)

Les derniers aperçus

- [19/12 Nekoro](#)
- [12/12 Dragon Ball Z Project : La Bataille des Démons](#)
- [02/12 Scrolling Survivor](#)
- [21/11 Sonic Fan Remix](#)
- [18/11 Legend of Meruvia](#)

Sondage

Il n'y a pas de sondage actuellement.

Partenaires principaux

[Battle Jump LinkoCraft](#)



Le partenariat avec des développeurs n'influence pas notre jugement sur la qualité de leur jeu [Voir tous les partenaires →](#)

SwitchCode vous souhaite la bienvenue sur notre site : JeuxAmateurs ! Nous testons les jeux amateurs en leurs attribuant une note afin de regrouper tous les projets diffusés sur l'Internet en une seule grande communauté qui partagera l'actualité du monde amateur ! Pour plus de renseignements, allez consulter le forum ou bien référez-vous à la fiche du projet. Nous réfléchissons actuellement aux nouveautés et développons le nouveau site ainsi que quelques fonctionnalités de l'administration. Si vous voulez nous aider, participez aux sondages, commentez les vidéos tests sur dailymotion ainsi que les AJVA et surtout... surtout les news ;).

N'oubliez pas de vous inscrire sur le forum afin de partager votre expérience dans le monde du jeu amateur.

JeuxAmateurs.fr

Actualité, tests, aperçus et vidéos de jeux vidéo amateurs

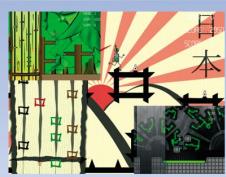
Le jeu vidéo amateur n'est pas assez promu et pourtant, il regorge de petits jeux exceptionnels entièrement gratuits.

Venez rejoindre la communauté sur le site et le forum de JeuxAmateurs.fr et lisez les tests des jeux qui vous font envie.

Contribuez à son évolution et participez à sa vie active.



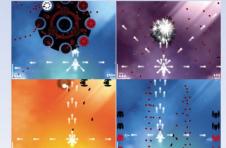
Battle Jump



8-Bit Robot Music Party



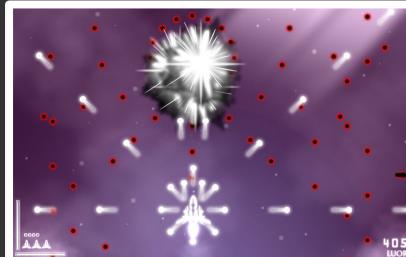
Sonic Fan Remix



Luor



Rising Inferno

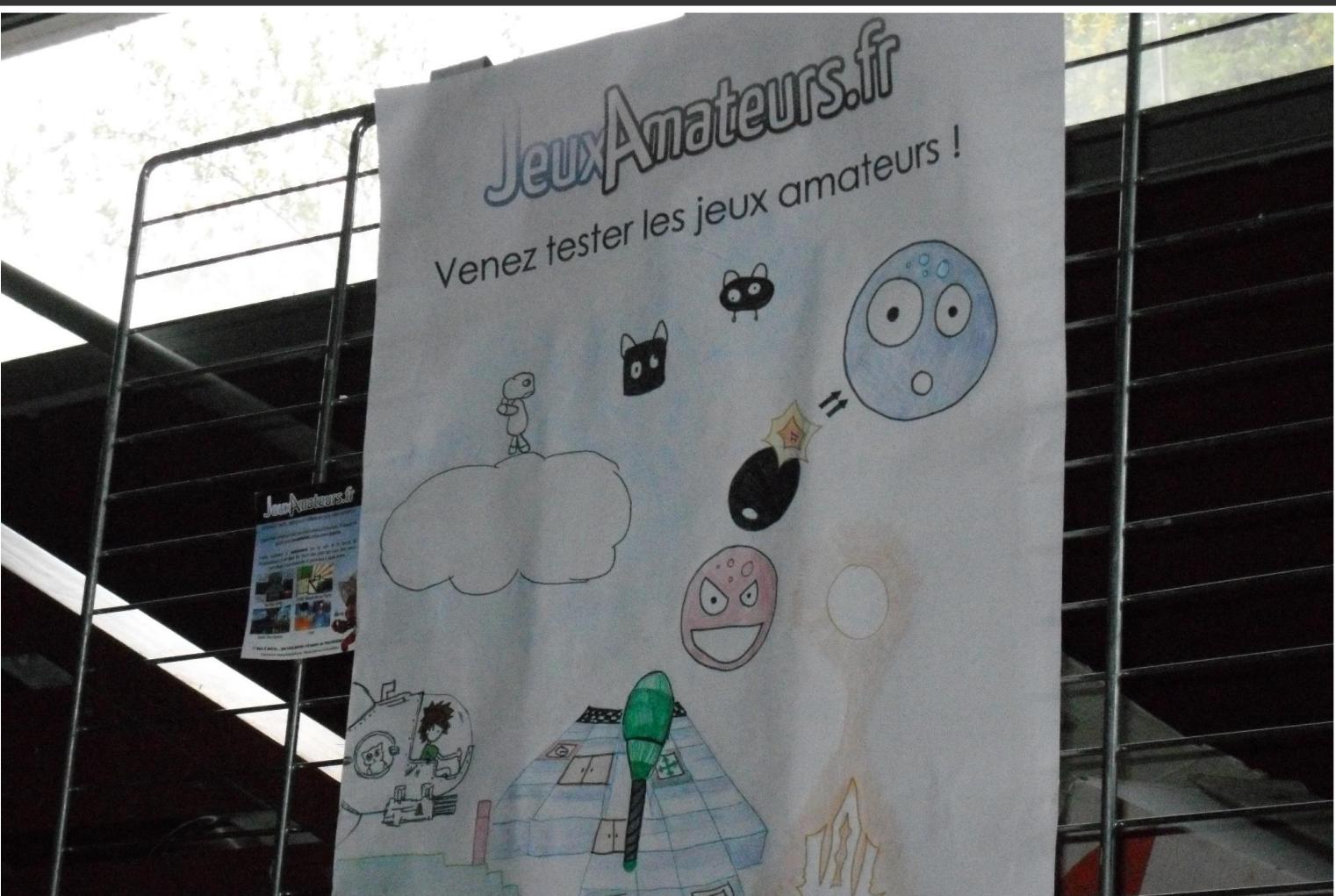


JeuxAmateurs.fr

JeuxAmateurs

Et bien d'autres... que vous pouvez retrouver sur JeuxAmateurs.fr

Imprimé par www.printoclock.com - Ne pas jeter sur la voie publique



Fiche technique

Informations

Descriptif : TGPA est un shoot'em up dont les graphismes sont visiblement des dessins scannés puis retouchés. Vous contrôlez un petit garçon dans vaisseau spatial, dont le but final est d'aller goûter chez sa grand-mère.

Type : Shoot'em up / Aventure

Support : PC/iPad/Xbox360

Développeur : Valryon (Damien Mayance), Lapinou (Thibault Person) et Aymarick (Aymeric De Abreu).

Autre : Valryon est l'initiateur du projet. Musiques faites par Spintronic.



Test

Vous connaissiez Luor et Pangaea, deux jeux du type shoot'em up mais pourtant bien différents. Laissez moi maintenant vous présenter "The Great Paper Adventure" ("La grande aventure de papier" pour les anglophobes) réalisé par Valryon et Lapinou, porté sur iPad par Aymarick (pour ceux qui veulent un test de cette version, on installera un bouton "Donate"), et dont le site a été développé par Ashen. Autant vous dire tout de suite que celui-ci aussi est très spécial !

Commençons tout d'abord par la question qui vous brûle les lèvres : pourquoi ce "Paper" dans le titre ? S'agit-il d'un jeu de dessin ? D'un jeu où il faut dérouler du PQ ? D'un concours d'origamis ? Non, non et non, comme je vous l'ai dit, The Great Paper Adventure est bien un shoot'em up dont tous les graphismes sont des dessins fait à la main et sur du vrai papier (d'où le nom). Le jeu bénéficie donc directement de la sacrée patte graphique des auteurs. Vous contrôlez un petit vaisseau dont le but est d'atteindre la fin du level. Cependant, vous devrez faire face à de nombreux ennemis aussi bizarre qu'improbables (parmi lesquels nous pouvons citer des mexicains volants, des yétis en tenue de superman ou encore un BN géant), sortis tout droit de l'imagination (ou d'un bad trip) des développeurs. Vous n'êtes heureusement pas démunis contre ces pieuvres et autres cactus, en effet un tir basique est mis à disposition, les munitions sont infinies, mais c'est trop peu pour pouvoir faire le ménage sur l'écran. Des bonus apparaissent donc lorsque vous tuez des ennemis et apportent des armes diverses comme le lance flamme ou les roquettes, qui elles ont des munitions limitées. Vous bénéficieriez également d'une bombe, permettant d'éliminer tous les parasites de l'écran lorsque vous vous sentirez submergés. Le jeu se fait en scrolling horizontal, de la droite vers la gauche (à l'exception d'un niveau) et l'on commande le tout avec le clavier.

Si j'avais à donner mon avis sur le gameplay (car oui c'est le cas), je dirais que c'est très addictif, même si la difficulté est relevée. J'ai mis du temps à terminer le jeu en mode facile et il se compose d'une dizaine de niveaux. Il est cependant dommage que le vaisseau ne puisse tirer de la droite vers la gauche, ce qui vous met dans des situations assez embêtantes. Les graphismes sont comme je le disais très sympa, riches et bien intégrés, les décors sont beaux et soignés, et les ennemis charismatiques. Toutes les animations sont très fluides malgré le grand nombre d'ennemis et c'est un plaisir de prendre le jeu en main. Côté histoire, vous devrez vous contenter d'un petit scénario qui n'est que prétexte au délire des différents niveaux. J'en viens aux sons. Il faut savoir que le jeu embarque des musiques de Spintronic, auteur chiptune déjà très apprécié de la rédac', qui s'intègrent parfaitement à l'ambiance générale. Une musique a même été spécialement écrite pour TGPA ! Ne coupez donc pas le son mais ne perdez pas trop, car entendre le même titre devient à la longue fatigant. Les bruitages sont bons, cohérents et pas trop intrusifs.

La durée de vie est assez bonne, il m'a en effet fallut trois bon quarts d'heure pour terminer tous les niveaux en "Facile". Chacun d'eux est jouable en "Normal" ou en "Difficile" pour ceux qui aiment la douleur. De plus, un système de score basé sur le temps, les munitions restantes et votre degré de sauvagerie augmente largement la rejouabilité. Les niveaux sont assez

Au final, je dirait que ce jeu n'est pas forcément "excellent" dans tout les domaines, mais l'ensemble et ce qu'il s'en dégage est vraiment réussit. Au final, je conclurai que le jeu est aussi disponible sur XBox, avec un mode Co-op et sur iPad. <troll>Et en plus, c'est du produit breton 100% pur beurre</troll>.





Brezeliad



par YoruNoHikage



O
yεz oyεz,

Venez défendre le pays de Brocéliande !

- Une histoire soupoudrée de légendes
- Des niveaux riches en fer
- Un gameplay varié et équilibré

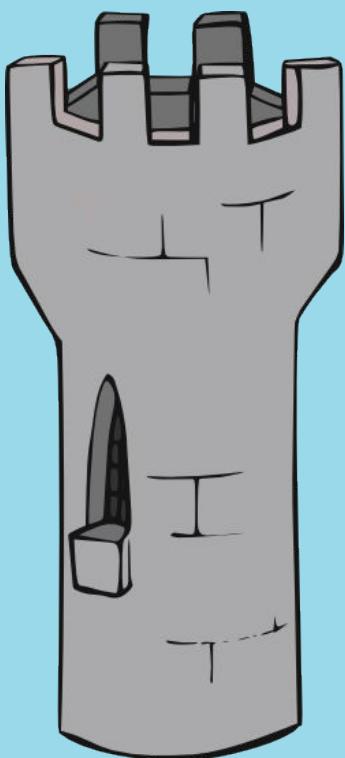
Mais le Stunfest est aussi en danger, il faut le sauver !



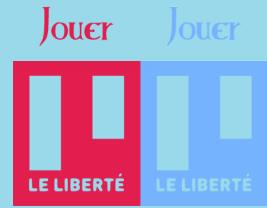
@Brezeliad



/ Brezeliad



rezeliad



Brezeliad

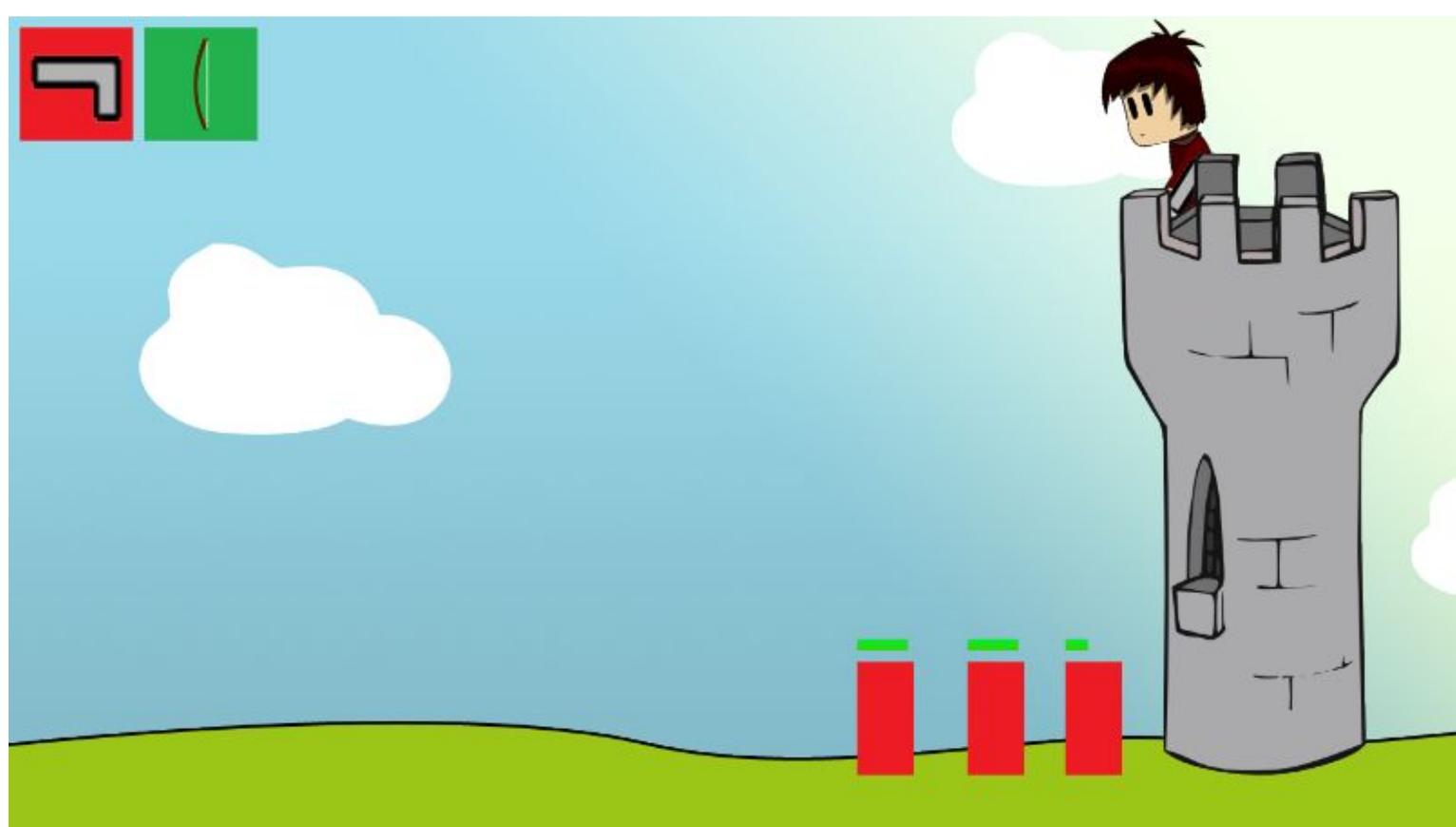
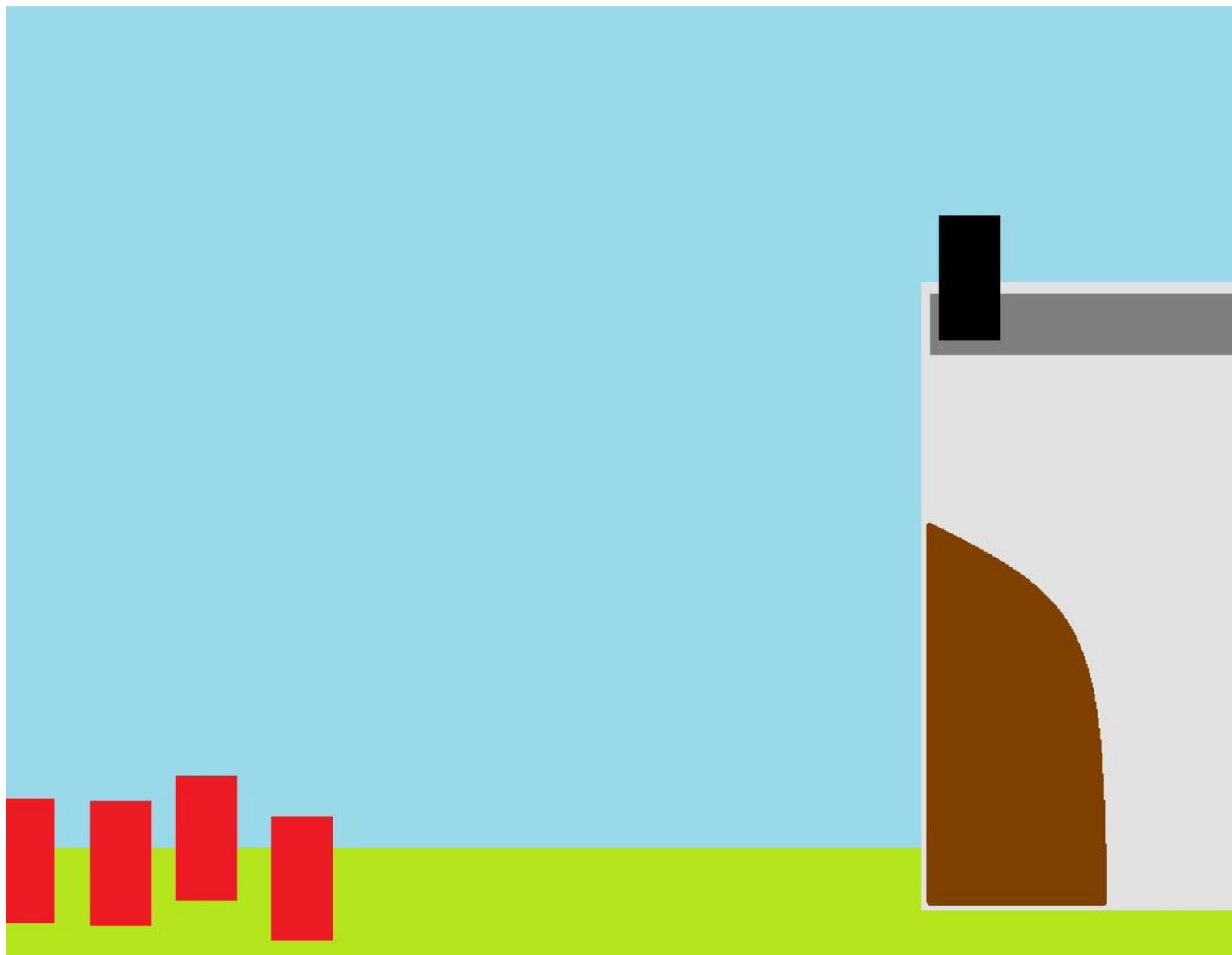
On raconte,
qu'il y a fort
longtemps, un
jeune homme
sauva les terres et les châteaux
de Brocéliande



Il les défendit
à l'aide d'ar-
mes puissantes

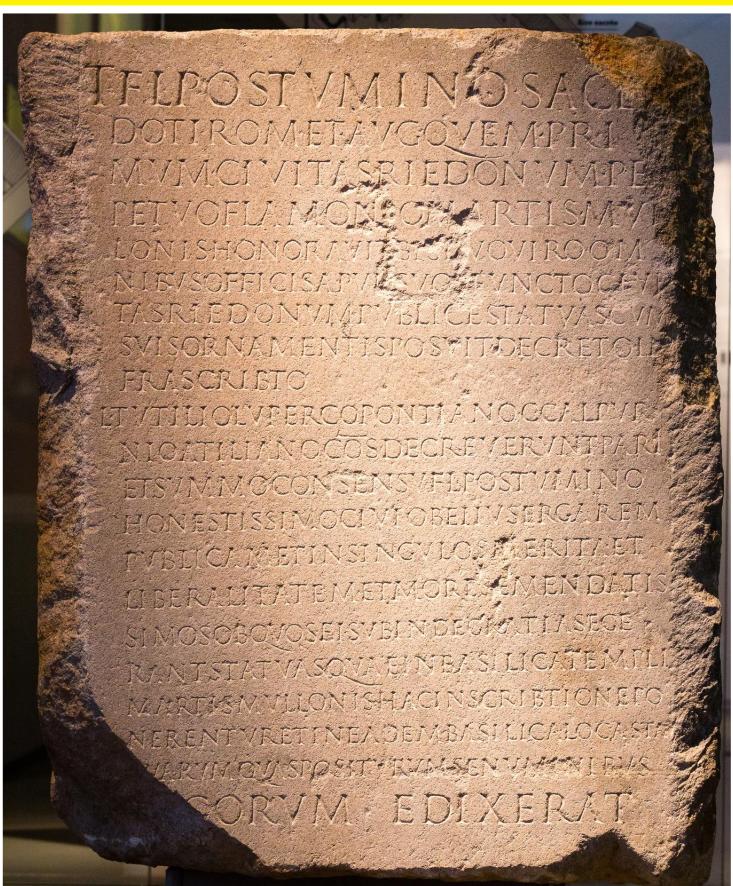


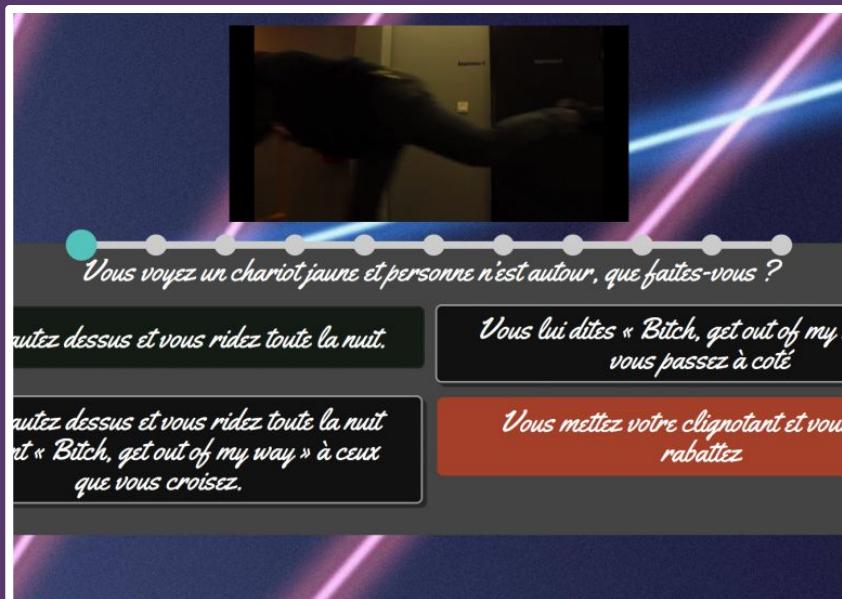
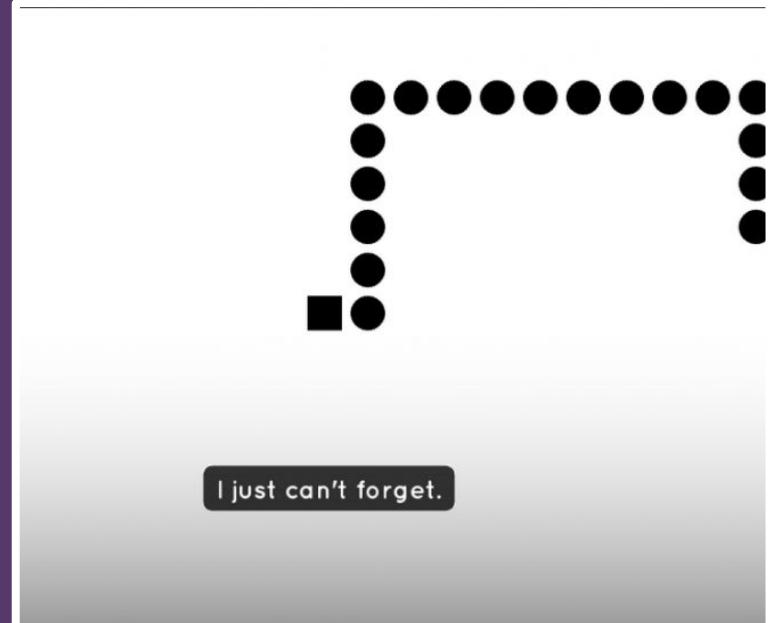
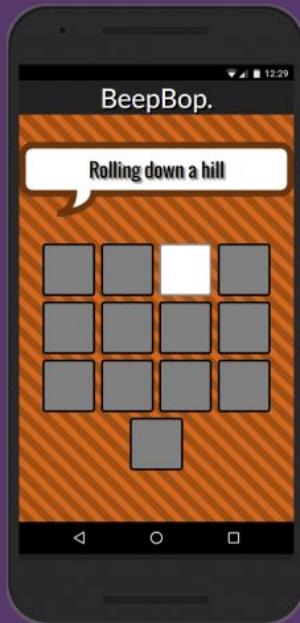
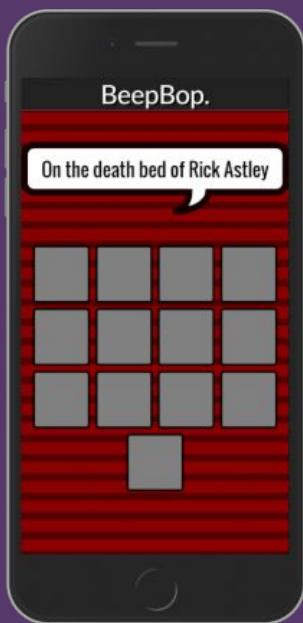
et d'une magie
dévastatrice !

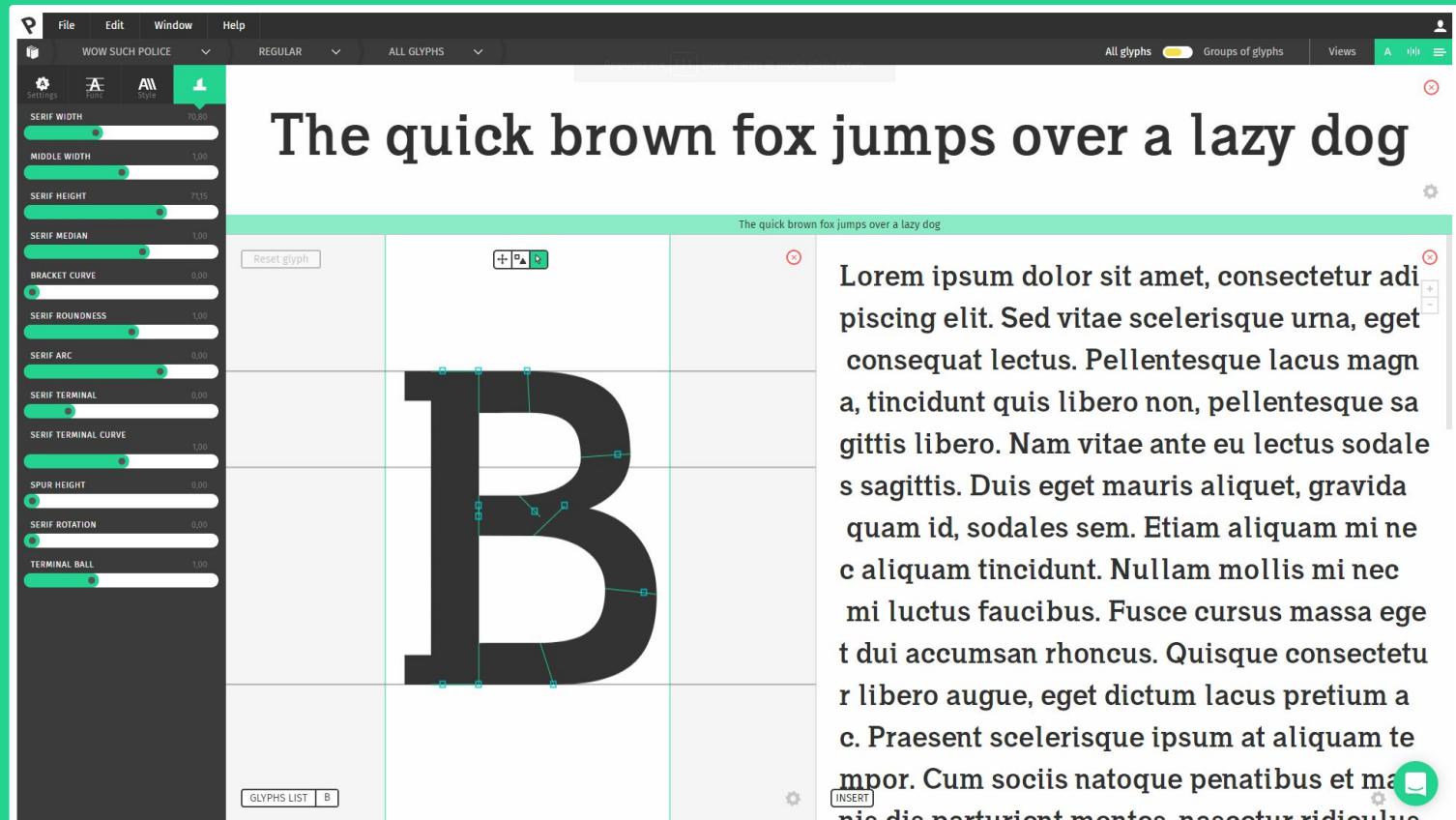




MUSEOMIX
PEOPLE MAKE MUSEUMS







Recevez 30% de remise
en vous inscrivant à la newsletter!

Recevoir mon coupon

P

Change Plan

Want to downgrade? [Contact us!](#)

MONTHLY Flexible pricing with no commitment 112.5 € per month	YEARLY CURRENT Flexible pricing with no commitment 62.5 € per month
---	---

You can update the number of users you manage:

- 5 users +

Apply change

Manage Sub Users			
STATUS	EMAIL	NAME	3 slots left on 5 • Update your subscription
	<input type="text" value="email@example.com"/>		Add User
	yorunohikage+pro@gmail.com	Test	x
	yorunohikage+unautrecompte@gmail.com	John Doe	x