

# MANUEL DU GAME JAMER

[youtube.com/@evolunoob](https://youtube.com/@evolunoob)

# | RÈGLEMENT

L'objectif de cette **Game Jam** est de s'amuser et que cela soit une expérience agréable, aussi bien pour les participants que pour les internautes qui assisteront à la présentation et l'évaluation des projets.

En conséquence, le règlement reste flexible, afin d'être le moins contraignant possible pour les participants.

- Vous pouvez utiliser le(s) langage(s) de votre choix.
  - ➡ Même du PHP ! 🐘
- Le jeu doit être exécutable sur **PC**, en local ou depuis un navigateur web.
  - ➡ Pas de jeu sur mobile.
- Vous pouvez tout créer à la main, ou utiliser des bibliothèques, des cadriciels et même un moteur de jeux.
- L'utilisation d'une **IA** est autorisée, pour vous assister dans l'écriture de code et/ou la création de ressources graphiques.
  - ➡ Songez au fait qu'il n'y a pas d'énorme enjeu durant cet événement et que c'est avant tout pour voir où vous en êtes personnellement dans votre apprentissage (nous ne voulons pas évaluer ChatGPT ou Cursor).
- Si votre jeu est composé de contenu **NSFW**, assurez-vous qu'il puisse être montré sur Twitch lors de l'évaluation (un tag 🚫 sera appliqué lors de sa diffusion).
- Vous ne pouvez pas réutiliser un jeu, une ébauche de jeu ou tout élément qui aurait été développé/produit avant la Game Jam.
- Renseignez-vous correctement sur les **licences** des outils et/ou ressources que vous comptez utiliser, et pensez à créditer les auteurs si cela est demandé.

En participant, **vous accordez un droit d'accès et d'utilisation** de votre jeu, qui sera hébergé sur une plateforme comme **GitHub** (code source + binaires).

Toutefois, **vous restez le propriétaire** de votre jeu et des éventuelles mises à jour futures, si vous comptez poursuivre le développement de ce dernier.

# | THÈMES PROPOSÉS

Pour cette édition, cinq thèmes vous sont proposés. Choisissez celui que vous voulez pour votre projet.

Certains des thèmes sont bien définis, tandis que d'autres laissent plus de liberté quant à votre interprétation et les idées qui en découleront.



# | CRITÈRES D'ÉVALUATION

Votre projet sera évalué sur **dix critères principaux**, avec une notation allant de 0 à 10 pour chacun d'entre eux et permettant d'obtenir la note de **100 points**.

Des **critères supplémentaires** s'ajoutent, sur lesquels vous pouvez aussi vous focaliser pour gagner des points supplémentaires (jusqu'à 25), ou compenser un manque dans une catégorie particulière (par exemple, si votre jeu n'a aucune narration).

CRITÈRES PRINCIPAUX		
CATÉGORIE	DESCRIPTION	POINTS
Thème	Respect du thème choisi	0-10
Originalité	Créativité du concept	0-10
Gameplay	Mécaniques de jeu	0-10
Jouabilité	Ergonomie des contrôles et prise en main	0-10
Narration	Qualité de l'histoire	0-10
Aspect visuel	Direction artistique et éléments graphiques	0-10
Ambiance sonore	Environnement sonore et immersion auditive	0-10
Innovation technique	Utilisation de techniques ou technologies innovantes	0-10
Qualité du code	Organisation et maintenabilité du code, documentation	0-10
Exécution	Stabilité du jeu et absence de bogues majeurs	0-10

CRITÈRES SECONDAIRES		
CATÉGORIE	DESCRIPTION	POINTS
Accessible	Votre jeu propose des options et/ou modes de prise en charge des personnes souffrant de handicaps visuels, auditifs et/ou moteurs	0-9
Multilingue	Votre jeu est localisé dans au moins trois langues (interface, narration, ...)	0-6
Multiplateforme	Votre jeu peut être exécuté sur au moins deux systèmes d'exploitation (ex : Windows + GNU/Linux)	0-2
Multijoueur	Votre jeu dispose d'un mode pour jouer à plusieurs	5
Personnalisable	Votre jeu peut être amélioré (via des <i>mods</i> )	3

Le détail de la grille de notation sera communiqué le jour de l'évaluation pour le **tchat Twitch** qui pourra également voter.

# | SOUMISSION DU PROJET

Pour rendre votre projet, **il doit m'être envoyé en MP sur Discord**. Normalement, vous avez rejoint le serveur, ce qui suffit pour pouvoir me contacter en privé.

Si vous êtes un groupe, c'est au responsable qu'il revient de le transmettre. Une fois un projet soumis, **vous ne pouvez plus en soumettre une nouvelle version**.

- **Le projet doit être rendu au plus tard le 23 mai à 19h59 (heure française)**  
**Aucun jeu ne sera accepté au-delà, alors n'attendez pas le dernier moment !**

Votre projet doit être une archive au format **ZIP**, portant le nom de votre jeu et organisée de la manière suivante :

- Un sous-dossier « **game** » contenant l'ensemble des fichiers du jeu, prêt à être lancé, ou un installateur (si vous voulez faire plus « pro »).
  - Un sous-dossier « **src** » contenant l'intégralité du code et des ressources du jeu (éléments graphiques, sons, etc.)
  - Un fichier « **Lisez-moi** » contenant les directives pour l'exécution de votre jeu ou toute configuration à faire avant son lancement, surtout pour le jour de l'évaluation.
  - **AU CHOIX** → Une **vidéo de présentation** de votre projet, à la manière d'une bande-annonce, comme si vous présentiez votre projet lors d'une exposition (inspirée d'un *Nintendo Direct*, d'un *Tokyo Game Show* ou encore d'une *Gamescom*). Sinon, un **texte de présentation** que je pourrai éventuellement utiliser pour annoncer votre jeu.
- Si l'archive est trop volumineuse pour être envoyée en pièce jointe, hébergez-la sur une plateforme en ligne (comme **Google Drive** ou **Mega**) et fournissez un lien de téléchargement vers celle-ci, et **vérifiez bien qu'il fonctionne !**

# | RESSOURCES

Ces vidéos YouTube, parmi d'autres, peuvent vous aider durant le développement de votre jeu vidéo :

<a href="#">Bibliothèque dynamique</a>
<a href="#">Bibliothèque statique</a>
<a href="#">Bien coder</a>
<a href="#">Comprendre la documentation</a>
<a href="#">Expressions rationnelles</a>
<a href="#">GDB - débogage en C/C++</a>
<a href="#">Git - gérer plusieurs versions de fichiers</a>
<a href="#">Format JSON</a>
<a href="#">Make - écrire un Makefile</a>
<a href="#">Patron MVC</a>
<a href="#">Patron MVVM</a>
<a href="#">Principes SOLID</a>

Enfin, quelques liens vers des outils (bibliothèques, moteurs de jeux, ...) :

- [Arcade](#)
- [Bevy](#)
- [CryENGINE](#)
- [Ebitengine](#)
- [Godot](#)
- [jMonkeyEngine](#)
- [LÖVE](#)
- [Ren'Py](#)
- [RPG Maker](#)
- [Phaser](#)
- [pygame](#)
- [raylib](#)
- [SFML](#)
- [Stride](#)
- [Unity](#)
- [Unreal Engine](#)
- [Visual Novel Maker](#)

# | LE MOT DE LA FIN

Dans le royaume enchanté de Cuisinia, l'effervescence était palpable. Une Game Jam de deux semaines allait bientôt débiter, et tous les ustensiles et ingrédients étaient conviés à y participer. Forky, la fourchette intrépide, et Champi, le champignon malicieux, décidèrent de relever le défi en créant un jeu vidéo encore plus ambitieux : un MMORPG.

— Champi, nous devons penser grand ! s'exclama Forky, les yeux pétillants d'enthousiasme. Imaginons un monde où les joueurs peuvent incarner des couverts et des ingrédients, vivant des aventures épiques ensemble !

— Je vois déjà le titre : « Cuisinia Online : La Quête des Saveurs Perdues ! » répondit Champi, un sourire espiègle aux lèvres. Les joueurs pourront explorer des forêts de brocolis, des montagnes de purée, et même des océans de soupe !

Les jours suivants, Forky et Champi travaillèrent sans relâche. Forky, avec ses pointes acérées, dessina des croquis détaillés des personnages et des environnements. Champi, grâce à sa nature terreuse, imagina des quêtes et des défis qui feraient rire et réfléchir les joueurs.

— Et si on ajoutait des donjons où les joueurs doivent affronter des monstres comme « Le Grand Mixeur » ou « La Casserole Infernale » ? suggéra Forky, en riant.

— Génial ! Et pour les classes de personnages, nous aurons des « Chevaliers de la Cuillère », des « Mages du Fouet », et des « Assassins de la Râpe à Fromage » ! ajouta Champi, applaudissant d'excitation.

Le développement du MMORPG n'était pas sans défis. Un jour, alors qu'ils testaient une nouvelle fonctionnalité, le jeu planta soudainement.

— Oh non ! s'exclama Forky. On dirait que nous avons un code spaghetti !

Mais ils ne se laissèrent pas abattre. Ensemble, ils passèrent des heures à déboguer leur jeu, riant aux éclats chaque fois qu'ils découvraient une nouvelle absurdité. Ils ajoutèrent même des événements spéciaux, comme des batailles de nourriture où les joueurs pouvaient se lancer des tomates virtuelles.

Au bout de deux semaines, Forky et Champi présentèrent fièrement leur MMORPG, devant un public émerveillé. Les joueurs adorèrent l'humour et la créativité du jeu et ne purent s'empêcher de sourire en voyant les aventures épiques qu'ils avaient créées.

— Mes amis, déclara Forky, nous avons prouvé qu'avec de la passion, de l'imagination et beaucoup de rires, tout est possible !

— Et qui sait, ajouta Champi, peut-être que notre prochain jeu nous emmènera dans une aventure encore plus délicieuse et connectée !

Ainsi, Forky et Champi devinrent les héros de la Game Jam, prouvant que même les objets les plus improbables pouvaient créer des mondes magiques et amusants. Et ils continuèrent à explorer de nouvelles idées, toujours prêts pour la prochaine aventure culinaire...

## BON COURAGE ! 💪