

PROJET D'AXE JEUX VIDÉO

C'EST PARTI ! →



IIM

DIGITAL SCHOOL
DE VINCI PARIS

Bienvenue en JV !

Les compétences et connaissances indispensables :

- Ne vous contentez pas d'apprendre uniquement ce qui vous est enseigné ! Be curious !
- Continuez de vous former chez vous à travers des projets personnels, des Game Jams et des tutos en ligne.
- Mettez à profit vos années étudiantes pour faire le plus de projets possible et enrichir votre portfolio
- Vous avez le droit à l'erreur alors lâchez vous, expérimentez et prenez du plaisir !



Objectif **global**

L'objectif du projet d'axe S2 sera de présenter un **jeu vidéo de type plateformer en 2D**.

Pour atteindre cet objectif, il vous faudra :

- Apprendre à **prototyper** et aboutir à une vision créative
- Réaliser des **assets graphiques** et mettre en place une direction artistique (pas de pixel art)
- Mettre en place **une architecture** en programmation
- Réaliser un **jeu vidéo** grâce à tous les cours de l'axe JV
- Être capable de pitcher et présenter votre jeu **en équipe**

Projet d'axe : le sujet

Sujet du semestre 2 :

Un jeu vidéo de type **plateformer en 2D** dans la direction artistique de votre choix et à réaliser **en équipe** !

Les équipes seront constituées de façon **aléatoire**.

Chaque équipe aura au moins **1 membre de chaque spécialité**.

Vous devez vous servir des compétences que vous allez acquérir au deuxième semestre pour réaliser votre jeu vidéo.

Vous devrez **travailler en équipe** et vous **organiser des sessions de travail sur vos temps libres** pour réaliser votre jeu vidéo.

Objectifs Game Design

Objectifs essentiels pour intégrer l'axe JV option GD :

- Être capable de trouver des idées de jeu et un USP original
- Être capable de bien définir les mécaniques de jeu cohérentes
- Être capable d'avoir une cohérence entre l'USP et le niveau de jeu
- Être capable de réaliser un document de design clair et cohérent (Game Overview)
- Être capable de mettre en place une bonne expérience de jeu
- Être capable de réaliser des playtests pour avoir des retours d'expérience de joueur-se
- Être capable de réaliser un niveau de jeu complet :
 - Un début et une fin de jeu
 - Un tutoriel complet
 - Du challenges (pièges, obstacles, énigmes, ennemis, etc...)
 - Une évolution et un rythme logique de la difficulté

Objectifs **Game Art**

Objectifs essentiels pour intégrer l'axe JV option GA :

- Être capable de réaliser des assets graphiques et d'intégrer une direction artistique
- Être capable de réaliser des backgrounds dynamiques ainsi que des éléments de décors sur l'ensemble du jeu
- Être capable de réaliser plusieurs personnages originaux ainsi que leurs animations
 - Personnages principaux avec au moins les animations suivantes : Idle, Run et/ou Walk et Jump.
En fonction du jeu : Attaque (corps à corps et/ou à distance), mort, etc...
 - Ennemis avec les animations suivantes : Idle, Run et/ou Walk.
En fonction du jeu : Attaque (corps à corps et/ou à distance), mort, etc...
 - PNJ (Personnages Non Jouables) avec au moins l'animation de l'Idle
- Être capable de réaliser un Tileset cohérent avec le projet comprenant les textures des blocs de plateformes et autres
- Être capable de réaliser des effets spéciaux avec des animations
- Être capable de réaliser tous types d'assets graphiques utiles au projet
 - Menu principal et menu pause avec des éléments dynamique (Backgrounds, boutons, etc...)
 - Autres exemples : Malus, bonus, points de vie et/ou d'énergie, scoring, pièces à collecter, intégration visuelle etc...

Objectifs **Game Programming**

Objectifs essentiels pour intégrer l'axe JV option GP :

- Être capable d'intégrer toutes les notions vues en cours de spécialité GP dans le projet :
 - Variables, boucles, conditions et les fonctions
 - POO : Struct, Classes, Static, Singleton et Héritage
- Être capable d'intégrer des menus dynamiques et fonctionnels
 - Menu principal
 - Menu pause
- Être capable d'intégrer des fonctionnalités propres au jeu de type Platformer 2D :
 - Les mouvements des personnages principaux (Character Chrontroller, Physics2D, etc..)
 - Un système de caméra dynamique (Following, Camera Shake, etc..)
 - Toutes les mécaniques et ingrédients de jeu (USP, niveau de jeu, etc..)
 - Du GameFeel (Système de particules, Tween, etc..)
 - Intégration visuelle (Animation des personnages, effets spéciaux, sons, etc..)

Contacts dans l'axe !

Si vous avez des questions, vous pouvez contacter l'équipe pédagogique de l'axe Jeu vidéo (Bureau 516) :



Thomas Nicolet

Responsable pédagogique

Référent Production et
Marketing

Thomas.nicolet@devinci.fr



Rémi Blanc

Professeur associé

Référent Game Design

Remi.blanc@devinci.fr



Frédéric Paris

Professeur associé

Référent Game Art

Frederic.paris@devinci.fr



Jérôme Audo

Professeur associé

Référent Game
Programming

Jerome.audo@devinci.fr