
Workshop #4 : A Journey Through Videogame History

**Lahaye
Thomas
GD A**

Game Concept : Video Game History Tour

Public-cible

“Marion, 24 ans, étudiante en Maîtrise de Sciences Humaines à Rennes et salariée à temps-partiel dans la restauration, joueuse enthousiaste conventionnelle (3 à 5 heures par semaine).”

La persona à laquelle nous allons proposer notre jeu est une joueuse enthousiaste conventionnelle, autrement dit, un casual gamer. Ce type de joueur se caractérise par un intérêt et/ou un temps limité portés aux jeux-vidéo, dont la pratique de jeu est irrégulière et de faible durée. Comme précisé dans l'énoncé, sa consommation habituelle de jeu n'atteint que 3 à 5 heures par semaine. Nous allons donc tâcher de lui proposer un jeu aux règles simples, et qui ne nécessite pas un investissement énorme. La difficulté à répondre aux challenges proposés par le jeu, ainsi que celle que représente sa prise en main devront ainsi être minimales.

La direction artistique devra elle aussi suivre cette nécessité de simplicité, afin de répondre à cette attente, notamment en incorporant des assets facilement reconnaissables et identifiables. L'idéal serait de proposer un jeu extrêmement facile d'accès qui laisse peu de place à la frustration, afin de ne pas décourager le joueur. Toutefois, attention à ne pas tomber dans le piège d'une production trop enfantine, qui le prend par la main, auquel cas le joueur connaîtra une vive baisse d'intérêt pour le jeu. Garder à l'esprit la courbe de flow que l'on cherchera à respecter permettra de garder le bon cap.

Objectifs poursuivis

Le jeu aura pour but de faire traverser les périodes du jeu vidéo au joueur. Chacune d'entre elles s'incarnera par le biais d'un type de jeu, d'un jeu ou d'une console emblématique de cette époque, qui visera à illustrer pas à pas les différentes évolutions du jeu vidéo dans son ensemble. Ce que nous proposons, c'est une véritable visite guidée et succincte à travers l'histoire du jeu vidéo.

Nous voulons que le joueur, qu'il soit de prime abord intrigué ou non par celle-ci, puisse faire l'expérience d'une découverte condensée de ses évolutions. C'est pourquoi les influences principales de notre jeu seront, bien entendu, également les plus évidentes et les plus accessibles aux néophytes du genre. Nous y retrouverons ainsi des éléments empruntés aux grands classiques tels que Pong, Pac-Man ou encore Space Invaders. Il est toutefois primordial que le ressenti du joueur ne s'exprime pas par la lassitude ou le désintéressement, ainsi le jeu ne cherchera pas à se montrer trop académique. Le but est de le laisser explorer cet univers, sans l'y forcer.

Influences & Sources

Afin qu'il puisse être le plus accessible et le plus universel possible, le jeu s'inspirera de quelques-uns des grands noms de l'histoire du jeu vidéo : Pac-Man, PONG, Space Invaders, Sonic, Mario, ou encore Mega Man par exemple.

Note d'intention ; Pitch UEX

Il s'agit d'une expérience single-player offline sous la forme d'un jeu d'action en 2D dans lequel le joueur devra traverser des tableaux et vaincre des ennemis inspirés de certains environnements emblématiques de la culture vidéoludique, dans le but de ramasser des objets qui lui permettront de valider l'accès aux zones de jeu suivantes.

Notre intention est d'impliquer le joueur par petites doses, en lui permettant de progresser à son rythme tout en cultivant chez lui un sentiment de satisfaction. Ainsi, le joueur s'investira palier par palier, à son rythme, sans que l'on cherche à atteindre la continuité et la régularité d'une pratique de jeu plus assidue.

3C : Camera, Controls, Character

Camera

Le point de vue du joueur sera une vue de côté en 2D. Cela permettra de faciliter son appréhension de l'espace, et de lui offrir une vue d'ensemble des éléments d'énigme qui l'entourent au sein de son environnement.

Controls

La gestion des inputs se fera à l'aide de la Souris/ du Clavier. Les capacités du personnage seront assignées à des touches facilement et intuitivement appréhendables. Ainsi, les déplacements seront placés sur les touches Z, Q, S et D du clavier, tandis que la barre d'espace servira à faire sauter le personnage. Le tir et le blocage seront assurés par les clics de la souris, respectivement gauche et droit.

Character

Afin de ne pas forcer le joueur à se familiariser avec un set de commandes trop complexes, les capacités du personnage seront basiques et limitées à servir quelques objectifs simples, à savoir :

- **se déplacer latéralement** (marcher, courir) et **verticalement** (sauter, grimper aux plateformes)

- **attaquer** (tirer des projectiles, frapper au corps-à-corps)
- **se défendre** (bloquer voire, éventuellement, renvoyer les projectiles et attaques ennemis)
- **ramasser les objets** (soit par le biais d'un input du joueur, soit automatiquement à leur contact)
- **interagir avec un élément de décor** (ouverture de portes, activation de leviers ou de pièges)

Concept de jeu et synopsis

Le joueur incarne un jeune homme qui, armé d'une épée et d'une arme à feu, devra triompher des ennemis et réussir à traverser les obstacles qu'il croisera sur son chemin.

Core gameplay

Le joueur doit naviguer au sein des niveaux pour récupérer des objets inspirés de symboles forts de la culture vidéoludique, qui constituent des clins d'oeil à certains jeux de diverses époques. Afin de ne pas être trop borderline au niveau du copyright, certains assets ne seront que des références assez nébuleuses.

Direction Artistique

Bien qu'il s'agisse de reconstituer l'histoire du jeu vidéo, la temporalité du jeu est, elle, fantasmée. En effet, si l'avatar incarné par le joueur a pour but d'en retracer les événements, c'est indépendamment de sa propre histoire. On cherchera à susciter l'intérêt du joueur par sa curiosité éventuelle vis-à-vis des jeux, en adoptant une démarche pédagogique qui cherchera à l'inviter pas-à-pas dans cet univers. La Direction Artistique suivra le déroulement des différentes époques, de la même manière que se lient innovations techniques et innovations artistiques. Cela permettra également de témoigner de la diversité des univers de jeu, et par leur renouveau quasi-constant à travers les niveaux, de maintenir l'intérêt de celui qui s'y plonge.

En bref, j'ai donc pris le parti de créer une évolution dans l'aspect graphique de mes assets, afin de témoigner des changements qu'a pu connaître l'industrie du jeu vidéo. C'est pourquoi pour un jeu tel que "Gunfight", le plus ancien de ma liste, j'ai laissé l'asset du chapeau de cow-boy en noir et blanc, tandis que d'autres présentent de la couleur, voire des dégradés et des jeux d'ombre et de lumière.

La spritesheet de mon personnage comprend plusieurs états : idle, animation de marche, animation de saut, tir, blocage des projectiles ennemis et enfin, attaque au

corps-à-corps. Cela correspondait pour moi aux actions les plus basiques que l'on retrouve dans énormément de jeux archaïques.

Jeux vidéo traités et assets



Les débuts du jeu vidéo grand public : l'âge d'or de l'arcade et la démocratisation des ordinateurs personnels :

Chapeau de cowboy : "Gunfight", 1975

Roue de fromage : "Pac-Man", 1980

Banane : "Donkey Kong", 1981

Champignon : "Mario Bros.", 1983

Rubis : "The Legend of Zelda", 1986

Les années 1990

Hérisson : "Sonic", 1991

Tronçonneuse : "Doom", 1993

Le jeu vidéo indépendant

Steak : “Super Meat Boy”, 2010

Creeper souriant : “Minecraft”, 2011

Fraise : “Celeste”, 2018