

Année universitaire 2012/2013, Semestre 2

Sujet de 1^e évaluation

Code de l'ECUE : E45 AP3

Enseignant : : GIMENO Caroline, CERVELLIN Patrice

Intitulé de l'ECUE : UNIVERS NUMERIQUES VIDEOLUDIQUES

Date de remise des travaux : 27 / 05 / 2013

Lieu de remise des travaux : H330

Créneau horaire : 10h à 12h

SUJET

Créez un jeu de plateforme : Vous utiliserez les logiciels Photoshop et Multi média fusion.

Vous imprègnerez votre game design d'une forte dimension poétique. L'univers et le gameplay du jeu seront suggérés grâce à une mise en scène originale. En travaillant sur le rythme et l'harmonie entre les images, l'animation, les sons et les textes éventuels, vous orchestrerez l'ensemble en gardant à l'esprit le rôle qu'occupera le joueur dans votre cadre ludique. Si votre production vidéoludique poétique permet un certain lyrisme, elle prendra en revanche le contrepied du banal, du trivial et du vulgaire.

L'ensemble des fichiers demandés sera rassemblé dans un dossier nommé ainsi :

L2_NOM_prenom_E45ap3_2e_eval

1 / Écrivez une **note d'intention** en 1 page :

précisez vos idées concernant le ton du jeu, la psychologie envisagée pour les différents personnages, la façon dont vous visualisez les ambiances lumineuses et/ou sonores ; vous pouvez aussi préciser le type de technique que vous souhaitez pour tel ou tel effet particulier. C'est aussi dans la note d'intention que doit être détaillé et expliqué le thème de l'histoire, ainsi que vos choix.

>> Remettez vos fichiers en pdf

2 / Vous remettrez les documents mis en œuvre pour votre **recherche graphique** : ces documents doivent témoigner d'un réel questionnement dans votre investigation. (en A4 format pdf)

- Croquis , model sheet, contenant les dessins de votre avatar sous différents angles, ses dimensions relatives et ses attitudes les plus caractéristiques. L'ensemble doit être accompagné d'annotations textuelles. (numérisés en pdf, jpg ou png)
- Recherches d'animations (liens internet, croquis, folioscopes...)

3 / Proposez **différentes animations de votre personnage**

- arrêté 10 images maxi
- marche 20 images maxi
- saut 5 images maxi

>> Remettre fichiers psd + séquence d'images en png

4 / Créez les différents **éléments graphiques** utiles à l'élaboration de votre projet : différents assets et éléments de décors

>> Remettez les fichiers sources psd

5 - Produisez une **version jouable** d'au moins une scène de votre jeu de plateforme sous mmf.
>> Remettez dans un dossier spécifique les fichiers MFA + exe (Si-possible) + dossiers de séquences d'images d'animation + chaque élément graphique et sonore utilisé dans le jeu.
(Attention !!! : évitez accents, espaces...)

La version jouable devra se présenter sous la forme :

- Une scène de type « Ecran titre »
- Une scène d'introduction de la dramatisation (cinématique, texte...)
- Au moins une scène du moteur de jeu principal
- Une scène contenant un Hiscore ou un GameOver.

Chacun de ces points devra impérativement être traité.

Les étudiants ayant suivi cette année le cours E35ap3 au 1^{er} semestre remettront 3 niveaux de jeu supplémentaires.