

Initiation à la création de jeux vidéo en Flash



DIOUF Malick
LONESANG Fernand
RAZAFINDRABE
Livantsoa
RON SIN Rémi

Plan

- ▶ **Cahier des charges**
 - Contexte du projet
 - Étude de marché

- ▶ **Thème**
 - Synopsis
 - Arborescence

- ▶ **Déroulement du jeu**
 - Règles
 - Les niveaux

- ▶ **Personnages**
 - Dora
 - Chipeur
 - Les accessoires

- ▶ **Politique de communication et de distribution**
 - Support de communication
 - Politique de prix

- ▶ **Conclusion**

I. Cahier des charges

I.1 Contexte du projet

- Réalisation d'un 'serious game'
- Thème: ' manger bouger ' ' 5 fruits et légumes/jour '
- Cible : collégiens (12 à 15 ans) sans distinction particulière
- Etude de l'Art:
 - *Kidévore* (sur <http://www.obesipub.org/jeu.php>)
 - *Récolte un max de fruits et de légumes* (sur <http://www.mangerbouger.fr/public/ado/ado.php>)
- Ressources:
 - *Logiciels* : Flash CS3 Pro, Photoshop CS3
 - *Livres*: '*Flash 5, ActionScript pour les jeux*' de Gary Rosenzweig
 - *Sites*: www.flashkod.com, www.codes-sources.com

I. Cahier des charges

I.2 Etude de marché

- Marché concurrentiel
 - Support de diffusion: Internet (milliers de jeux flash)
 - Campagne publicitaire tres developpée autour du thème

- Analyse du marché (méthode SWOT)
 - Forces et opportunités: image de la campagne sur le thème, domaine d'application ouvert (jeu), support (Internet)
 - Faiblesses et menaces: marché concurrentiel (support et thème), manque d'originalité

II.Thème

II.1 Synopsis

➤ Personnages:

- Dora : la petite fille à sauver
- Chipecur le méchant renard

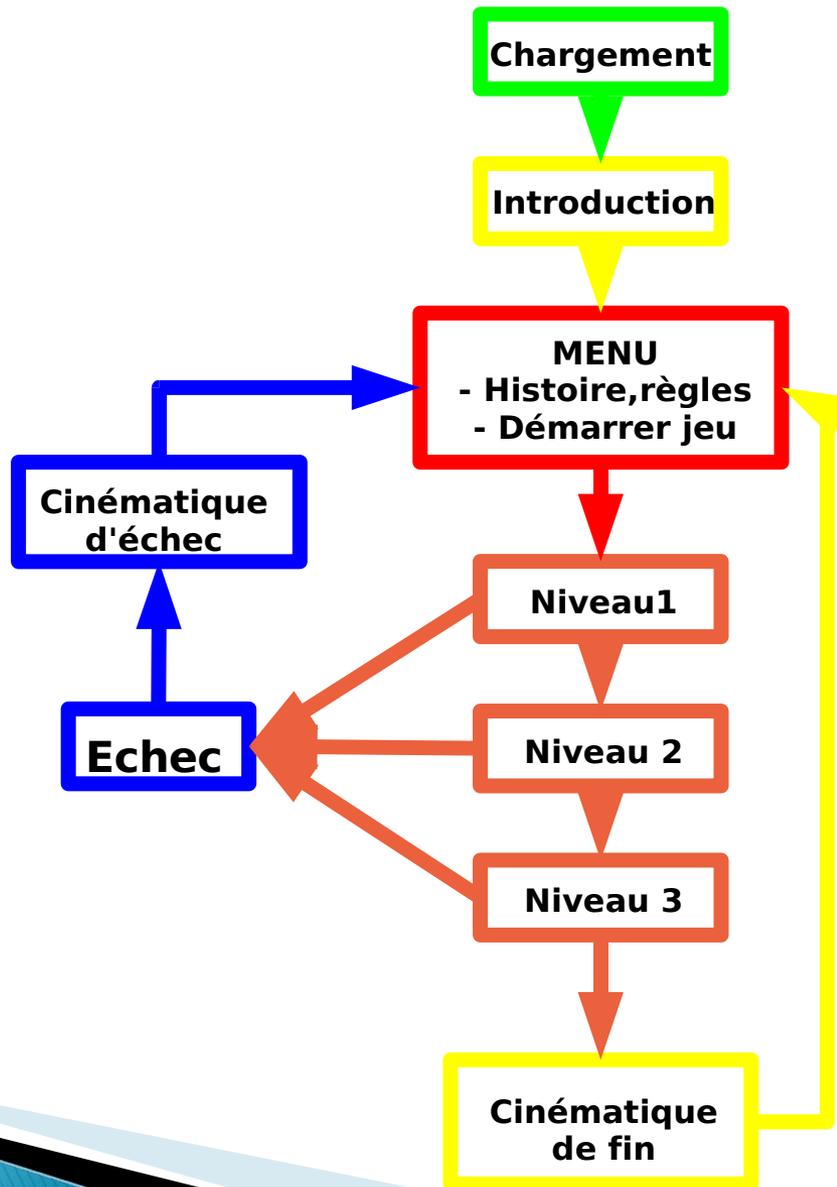


➤ Histoire et Jeu:

- Chipecur veut imposer de la nourriture malsaine à Dora pour la faire grossir afin de se moquer.
- Le joueur (ange gardien de Dora) doit empêcher Chipecur d'arriver jusqu'à Dora par des tirs.

➤ Jeu référence: 'Shootdafox'

II.2 Arborescence



III. Déroulement du jeu

III.1 Règles

Des règles simples :

Le joueur doit cliquer sur Chipeur quand il apparait.
=> Protéger Dora.

Partie gagnée :

=> Si Dora ne devient pas obèse.

=> La partie s'arrete si le joueur n'élimine pas assez
Chipeur.

de

III. Déroulement du jeu

III.2 Les niveaux

Différents niveaux de difficulté :

=> Du plus facile au plus difficile.

De plus en plus de cachettes pour Chipeur.

Chipeur apparait de plus en plus fréquemment.

Chipeur se déplace de plus en plus vite.

IV. Les personnages

IV.1 Dora

L'héroïne du jeu :

Elle est affamée.

Elle mange ce qu'il y a dans son assie

Le but :

La protéger du méchant Chipeur
qui lui vole ses légumes.



IV. Les personnages

IV.2 Chipecur

Le méchant renard qui embête Dora:

Il cherche à lui voler ses légumes.
Et les remplacer par n'importe quoi.

Chipecur apporte à Dora :

Des aliments très gras et malsains.
A consommer avec modération.



IV. Les personnages

IV.3 Les accessories

Le marteau

Le symbole de la souris :

=> Permet d'éliminer les Chipeur en cliquant dessus.

Le chronomètre

Affiche le temps restant dans le niveau en cours :

=> Lorsqu'il arrive à 0, le niveau est validé si Dora n'est pas obèse.

IV. Les personnages

IV.3 Les accessoires

La balance

Affiche l'état de Dora :

=> Degré d'obésité.

Fin de la partie si la balance est dans le **rouge**.

Le score

Récapitule les points marqués par le joueur :

=> 1 point par Chipeur éliminé

bonus de 10 points si Dora mange cinq fruits
ou légumes

Politique de High Score !

○ **V. Politique de communication et de distribution**

V.1 support de communication

Distribution de notre jeu sur Internet :
=> via la campagne de nos clients.

Media de diffusion très large portée :
=> le plus adapté à ce type d'applications.
=> le plus adapté à la cible (les jeunes collégiens)

Moyen de distribution rapide et gratuit :
=> efficacité du message.

○ V. Politique de communication et de distribution

V.2 Politique de prix

Diffusion gratuite pour tous sur Internet :

=> la campagne doit toucher un maximum de jeunes.

Pas de retombées conomiques :

qu'ils => le jeu n'engendrera aucun apport financier quels soient pour notre équipe.

Jeu livré sans frais au client :

=> apprentissage de méthodes et maitrise de technologies.

Ce jeu est la fierté de ses créateurs : NOUS !

Merci de votre attention!



Démonstration

Questions/Réponses