


# 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](http://www.flashkod.com), [www.codes-sources.com](http://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
- Chipeur le méchant renard

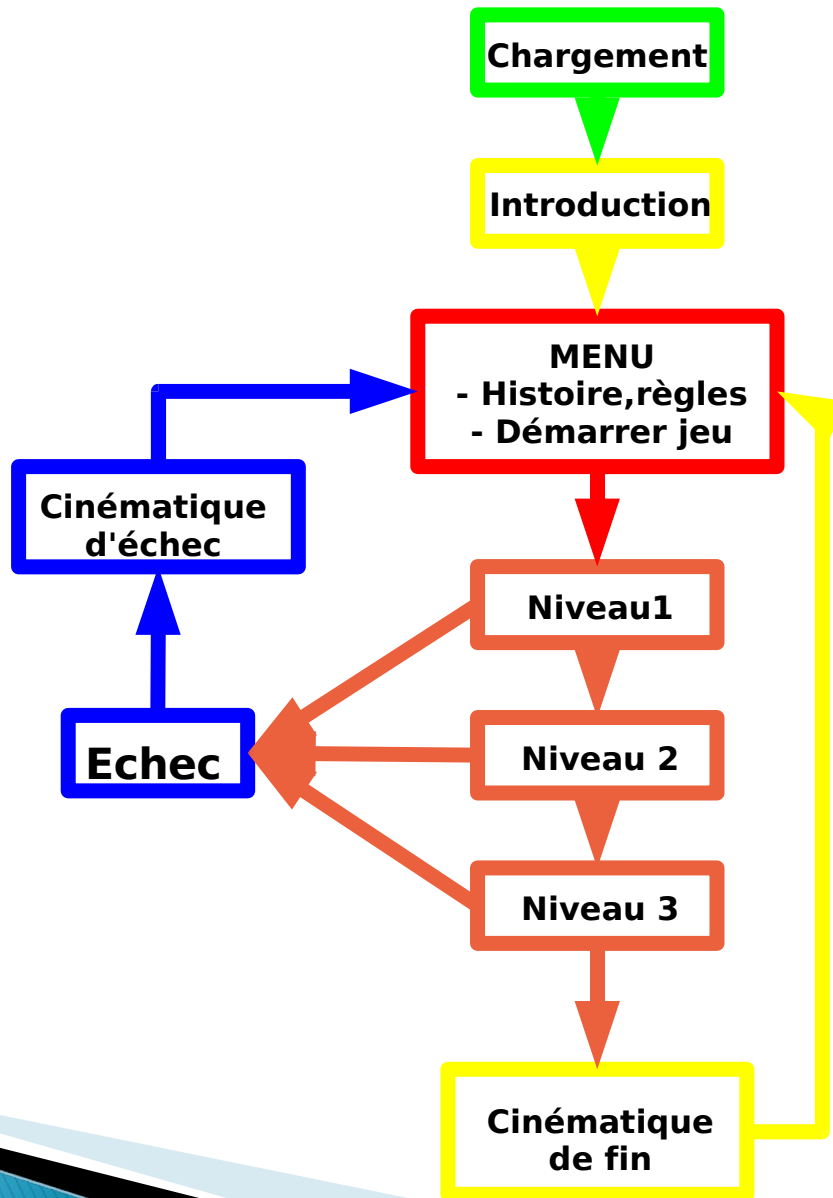


### ➤ Histoire et Jeu:

- Chipeur veut imposer de la nourriture malsaine à Dora pour la faire grossir afin de se moquer.
- Le joueur (ange gardien de Dora) doit empêcher Chipeur 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 Chipeur

Le méchant renard qui embête Dora:

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

Chipeur 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 :

=> le jeu n'engendrera aucun apport financier quels qu'ils 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