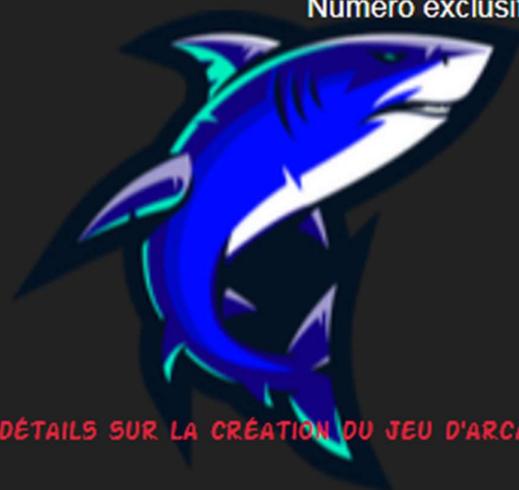


# Sharks Invasion

## CRÉATION

Un nouveau jeu d'arcade!!!

Numéro exclusif 21/03/2022



TOUS LES DÉTAILS SUR LA CRÉATION DU JEU D'ARCADE "SHARKS INVASION"

# SHARKS INVASION

jeu d'arcade

Un jeu d'arcade, avec sa borne, réalisé pour le projet Jeux Fabrique

## SOMMAIRE

### Création Du Jeu

- 2 Toutes les étapes de la création du jeu SHARKS INVASION

### Toutes Les Fonctionnalités

- 9 Toutes les possibilités du jeu et comment jouer

### Création De La Borne

- 10 Toutes les étapes de la création de la borne d'arcade et de sa décoration

### Création des musiques

- 13 Les détails de la création des musiques et comment sont-elles faites

### La mise en scène

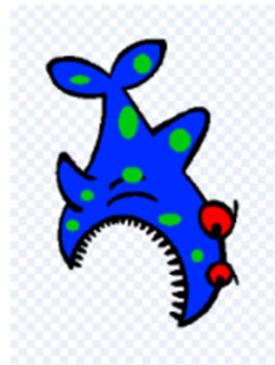
- 15 Comment nous avons organisé notre pièce de théâtre pour la présentation





## La création Du jeu

2



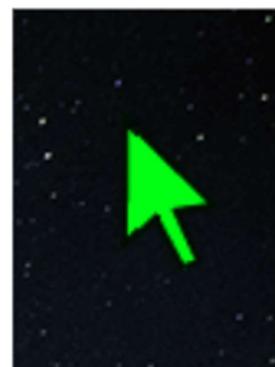
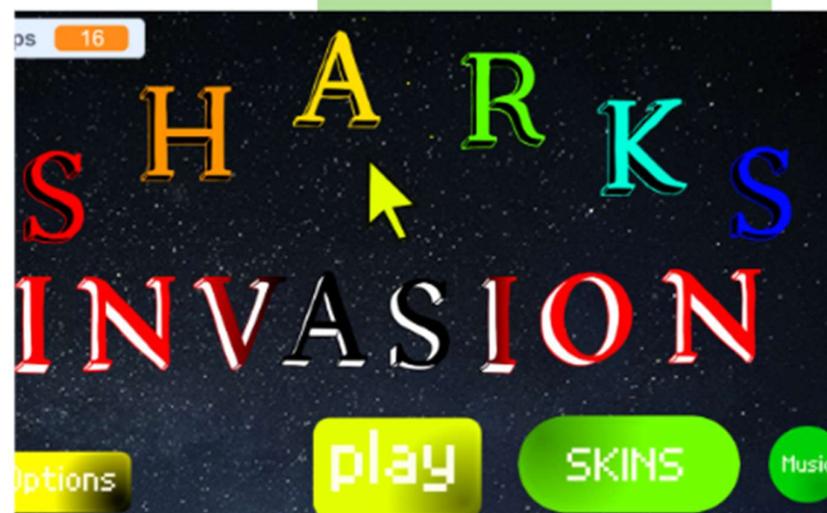
POUR CRÉER NOTRE JEU, NOUS AVONS IMAGINÉ UN UNIVERS APOCALYPTIQUE OÙ DES REQUINS MUTANTS EXTRATERRESTRES S'ATTAQUENT À LA PLANÈTE. VOUS INCARNEZ DONC UN ASTRONAUTE DANS UNE FUSÉE QUE VOUS CONTRÔLEZ, VOUS DEVEZ ALORS ÉVITER LES REQUINS EXTRATERRESTRES QUI TOMBENT DU CIEL, AFIN DE TROUVER LEUR PROVENANCE ET D'ÉLIMINER LE "BOSS", CE QUI VOUS PERMETTRA DE TERMINER LE JEU.

3



ENSUITE, NOUS AVONS DÉCIDÉ D'AMÉLIORER LE JEU EN FAISANT DE DIFFÉRENTES APPARENCES POUR LA FUSÉE, QUI SONT DÉBLOQUABLES PAR LE SCORE OU ACHETABLES AVEC L'ARGENT DU JEU, GAGNÉ SELON LE SCORE. NOUS EN AVONS CRÉÉ 3 GRATUITES ET 2 DÉBLOQUABLES PAR LE SCORE OU PAR L'ARGENT DU JEU. LA DERNIERE EST SPÉCIALE, ELLE EST COLORÉE PAR UNE VAGUE DE COULEUR ARC-EN-CIEL QUI BOUGE.

4

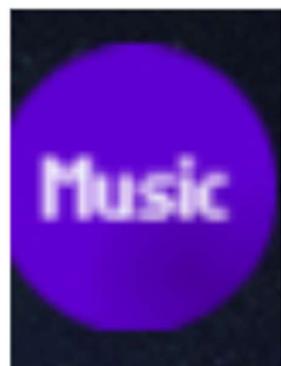


POUR RÉGLER LE PROBLÈME DE LA SOURIS SUR NOTRE BORNE, NOUS AVONS CRÉÉ UN CURSEUR DANS LE JEU, QUI SE CONTRÔLE PAREIL QUE LA FUSÉE (Z;Q;S;D) POUR CLIQUER SUR LES BOUTONS, IL SUFFIT D'APPUYER SUR LE BOUTON DE LA BORNE ASSIGNÉ À LA TOUCHE ESPACE. IL PERMET DE N'UTILISER QUE 6 CONTRÔLES SUR LA BORNE ET DE RAJOUTER UNE ESTHÉTIQUE SUPPLÉMENTAIRE AU JEU.

5

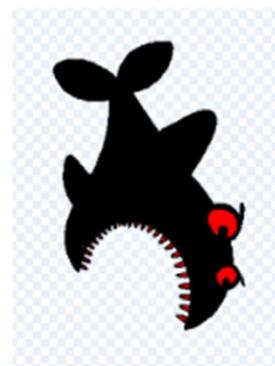
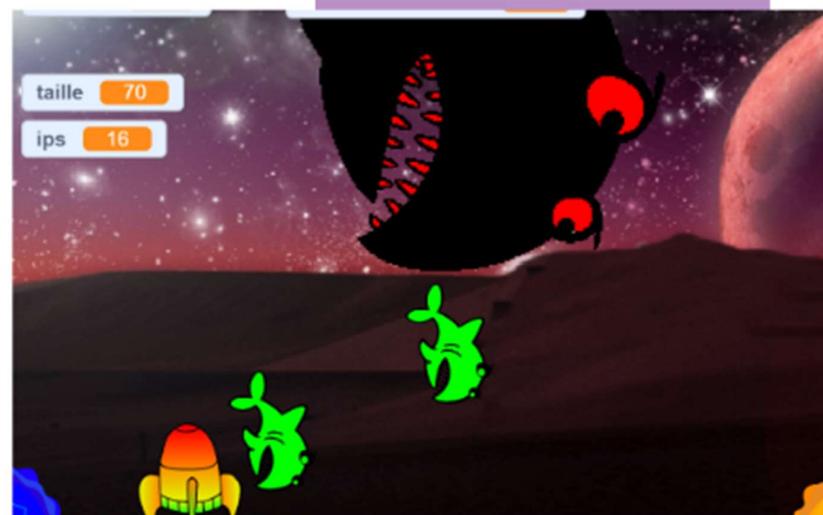
Afficher les images par seconde (ips)

Sensibilité du curseur - +



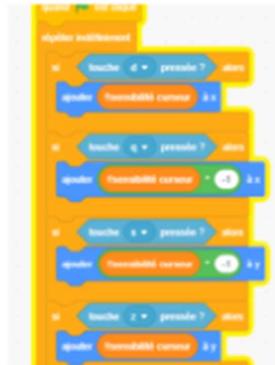
ENSUITE, NOUS AVONS EU L'IDÉE DE FAIRE UN MENU D'OPTIONS AFIN DE POUVOIR FAIRE CERTAINS RÉGLAGES (AFFICHER DES VARIABLES OU NON, RÉGLER LA SENSIBILITÉ DU CURSEUR...) NOUS AVONS ÉGALEMENT CRÉÉ UN MENU POUR SÉLECTIONNER LA MUSIQUE QUE L'ON SOUHAITE ENTENDRE QUAND ON JOUE. IL Y A AUSSI UNE OPTION "SANS MUSIQUE" OÙ LA MUSIQUE DU JEU EST COUPÉE.

6



ENFIN, NOUS AVONS RÉALISÉ LA FIN DU JEU, AVEC UN BOSS (REQUIN PLUS FORT QUE LES AUTRES), UN REQUIN ÉNORME QUI APPARAÎT AU SCORE 110, ET QUI REBONDIT CONTRE LE BORD, ET SES MINI-REQUINS QUI SORTENT DE SA BOUCHE ET QUI SONT TRÈS PETITS. À LA FIN, LE BOSS SE MET EN HAUT DE L'ÉCRAN ET DESCEND TRÈS LENTEMENT EN LACHANT SES MINI-REQUINS. UNE FOIS QU'IL TOUCHE LE BAS DE L'ÉCRAN, LE JEU EST TERMINÉ.

7



POUR JOUER À SHARKS INVASION, IL SUFFIT D'ÉVITER LES REQUINS. LE PRINCIPE EST TRÈS SIMPLE, MAIS EN PRATIQUE, CELA PEUT S'AVÉRER TRÈS DIFFICILE, QUAND LES REQUINS ONT ATTEINT LEUR VITESSE MAXIMALE. POUR CONTRÔLER LA FUSÉE, IL FAUT APPUYER SUR LE BOUTON ASSIGNÉ À LA TOUCHE D POUR ALLER À DROITE ET Q POUR ALLER À GAUCHE. DE MÊME POUR LE CURSEUR, AVEC Z POUR LE HAUT ET S POUR LE BAS.



## La création de la Borne d'arcade



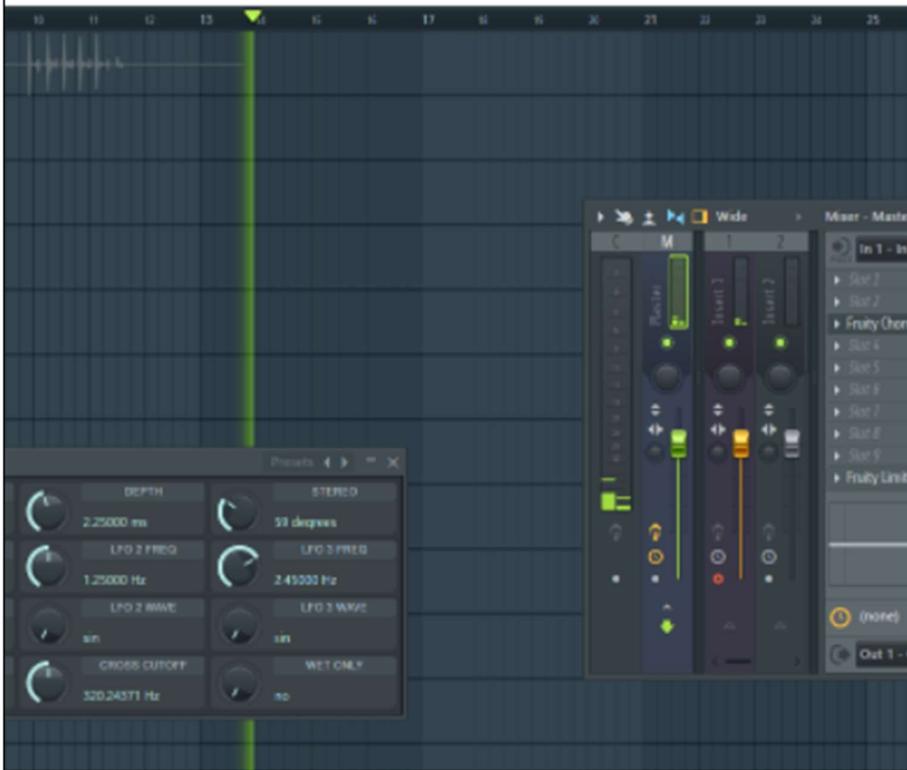
POUR LA CRÉATION DE LA BORNE, NOUS AVONS COMMENCÉ À IMAGINER SA FORME EN DESSINANT SUR UN PAPIER. ENSUITE NOUS AVONS FAIT SA MODÉLISATION EN 3D AVEC LES LOGICIELS FREECAD ET SKETCHUP. POUR LA CONSTRUCTION, NOUS AVONS RÉCUPÉRÉ DES CHUTES DE BOIS ET NOUS AVONS FAIT LES DEUX CÔTÉS. POUR LES TENIR, NOUS AVONS FAIT LE TOIT, INCLINÉ GRÂCE À DES CALES.

10



Après, nous avons créé un support pour l'ordinateur avec des cales pour que l'écran soit parfaitement en face du trou prévu pour. Ensuite, nous avons fait le panneau avec les boutons. Pour la décoration, nous avons peint la borne avec plein de couleurs différentes, à la bombe de peinture. Il y a également marqué "Sharks Invasion" sur le côté.

11



## La Création Des Musiques

12



NOUS AVONS CRÉÉ NOS MUSIQUES AVEC LES LOGICIELS AUDACITY ET FL STUDIO. NOUS AVONS VOULU CRÉER UNE AMBIANCE À LA FOIS SPATIALE ET ÉLECTRO. NOUS VAONS FAIT ÉGALEMENT UNE MUSIQUE APPELÉE "SHARKS DANCE", OÙ IL N'Y A QUE DES PERCUSSIONS. CETTE MUSIQUE EST EN FAIT UN ENREGISTREMENT, ET ELLE NE SE VEUT PAS MÉLODIQUE. LE FAIT QU'IL N'Y AIE QUE DES PERCUSSIONS MONTRE LE CÔTÉ "DUR" DES REQUINS.

13



Tout le monde est assis en rond et Paco prend la parole:

**Paco:** Bonsoir chers téléspectateurs! Des invités de la NASA nous rendent visite ce soir pour faire le point sur l'invasion extraterrestre actuelle. Nous accueillons donc ce soir M.Molina, directeur de la NASA, M.Canavese, cosmonaute sélectionné pour l'expédition, M.Merle, chercheur en astrophysique, ayant repéré l'invasion et M.Canavese, victime de la première vague.

## La mise en scène



Tout le monde est assis en rond et Paco prend la parole:

**Paco:** Bonsoir chers téléspectateurs! Des invités de la NASA nous rendent visite ce soir pour faire le point sur l'invasion extraterrestre actuelle. Nous accueillons donc ce soir M.Molina, directeur de la NASA, M.Canavese, cosmonaute sélectionné pour l'expédition, M.Merle, chercheur en astrophysique, ayant repéré l'invasion et M.Canavese, victime de la première vague.

### Pièce de théâtre

Costumes:

Leo et Nathan: habits ordinaires

Simon: blouse blanche de médecin

Julie: costume ou chemise blanche

Paul: habits de cosmonaute

POUR LA PIÈCE DE THÉÂTRE, NOUS AVONS IMAGINÉ UNE MISE EN SCÈNE DE SCIENCE-FICTION, OÙ NOUS SOMMES À LA NASA ET NOUS VOULONS STOPPER UNE INVASION DE REQUINS. NOUS FAISONS DONC EN SORTE QUE NOTRE JEU SOIT UNE SIMULATION QUI PERMET D'ENTRAÎNER LES ASTRONAUTES À PARTIR DANS L'ESPACE. NOTRE JEU DEVIENT ALORS RÉALITÉ. NOTRE MISE EN SCÈNE EST UN SHOW TÉLÉVISÉ OÙ NOUS SOMMES INVITÉS ET OÙ NOUS EXPLIQUONS TOUT.



MERCI D'AVOIR LU CE  
MAGAZINE SUR LA CRÉATION  
DE SHARKS INVASION!  
SI VOUS VOULEZ À VOTRE  
TOUR PARTIR DANS L'ESPACE  
POUR TENTER VOTRE  
CHANCE CONTRE LES  
REQUINS EXTRATERRESTRES,  
RENDEZ-VOUS  
SUR [HTTPS://SCRATCH.MIT.ED  
U/PROJECTS/660661464/](https://scratch.mit.edu/projects/660661464/)

