

FR

**DRAW**  
**YOUR**  
**GAME**  
**NOTICE**

# DRAW YOUR GAME

## DRAW YOUR GAME

### Développeurs

Kacem Bekri

Maela Hurault

Quentin Sallat

Maxence Guidez

Julien Demogue

### Graphistes

Florian Delaunay

Cédric Romana

### Musique

Cédric Delaunay

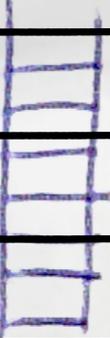
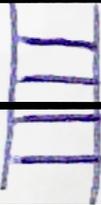
### Communication

Morgane Poulmais



ZeroOne  
Digital Studio

# SOMMAIRE

Les bases		4
La détection		6
L'interface		8
Paramètres d'objet		10
Les modules		12
Les objets spéciaux		16
Les textures	 	17
Background de page		17
Paramètres de niveau		18
Astuces		19

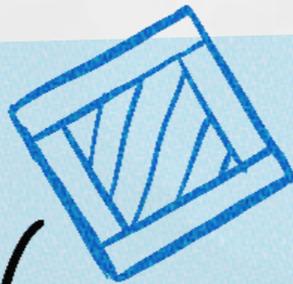
# LES BASES

Prenez 4 feutres (rouge, bleu, noir et vert). Chacun d'entre eux représente une fonction différente :

## La couleur **noire**

**La couleur noire représente les objets statiques.**

Dessinez des sols, des plateformes, maison, arbres etc. Les objets dessinés ne bougeront pas, ils seront une base solide pour déplacer le héros.



## La couleur **bleue**

**La couleur bleue représente les objets physiques.**

Dessinez des cubes, des ballons, des cailloux et touchez-les pour les faire tomber. Attention un objet bleu se détruit s'il touche un objet rouge.

## La couleur rouge

La couleur rouge représente les ennemis.

Dessinez des monstres, des piques, ou autres méchants.

Votre héros perd une vie s'il les touche.

Soyez prudent ;)



## La couleur verte

La couleur verte représente les objets rebondissant.

Dessinez des trampolines, des ressorts ou pourquoi pas des champignons. Si vous sautez sur ces objet il vous feront sauter plus haut !



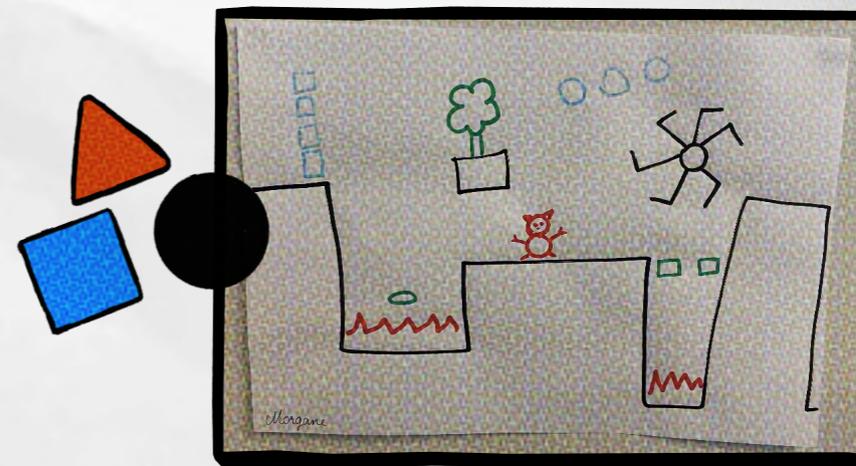
Pour un meilleur résultat, dessinez uniquement sur feuille blanche avec un éclairage blanc comme la lumière du jour !

# LA DÉTECTION

Il existe plusieurs moyens de détection des formes pour une infinie de possibilités.

## Détection par couleur

Ce mode de détection va permettre de reconnaître automatiquement le type de chaque objet par sa couleur. Cette détection fonctionne principalement si le dessin est fait avec les 4 couleurs de base ([page 4 et 5](#)).



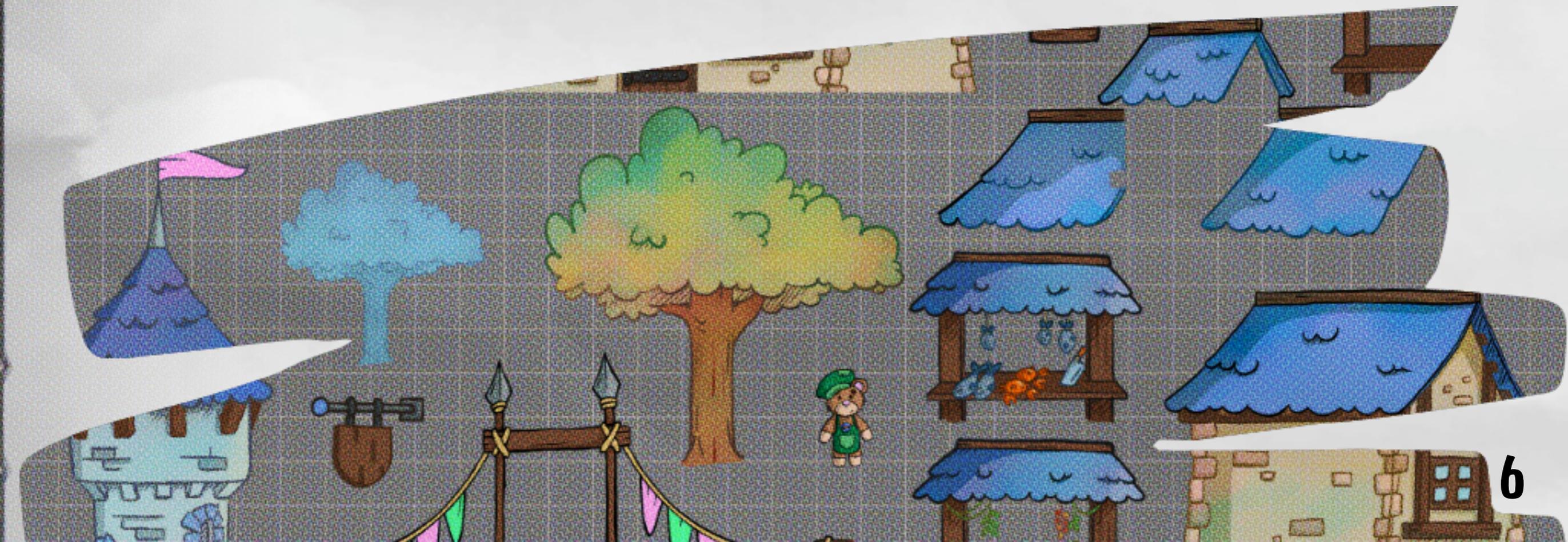
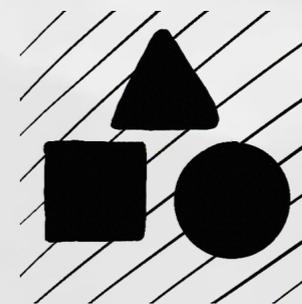
## Détection par forme

Ce mode de détection va automatiquement détourer vos objets, vous pourrez leur attribuer un type dans le mode édition.

Préférez les dessins sur feuille blanche avec des formes bien définies. Évitez de coller les objets de différents types entre eux ([page 10](#)).

## Détection par Alpha

La détection par alpha prend en compte la transparence des fichier png. Ce mode plus expert, permet au dessinateur avancé d'utiliser leur composition numérique afin d'avoir un détourage optimal pour leurs objets. Les types d'objets seront définis dans l'éditeur ([page 10](#)).



# L'INTERFACE

L'éditeur de niveau est intuitif et facile à utiliser. Il est basé sur le principe du glisser déposer.

## Paramètres d'objet

Ici se trouvent toutes les caractéristiques de l'objet sélectionné. (Page 10)

## Selection d'objet

Vous pouvez agrandir ou déplacer un objet.

## Selection de page

Vous pouvez déplacer et voir les paramètres de la page. (Page 10)

## Annuler une action

Vous vous êtes trompé, pas de problème : annulez la dernière action.

## Poids limite du niveau

Le poids du niveau est limité. Plein, vous ne pourrez plus ajouter d'objets.

## Nouvelle page

Envie d'un grand niveau, ajoutez facilement une nouvelle page ici.

## Modules

Dans cette fenêtre se trouvent les modules de comportements ainsi que des textures.

## Tester et jouer

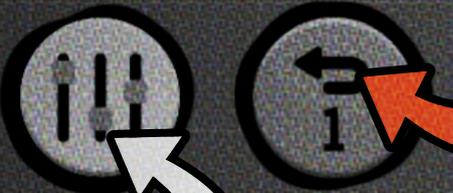
Votre niveau est fini ? Ou vous souhaitez juste le tester ? C'est ici !

## Supprimer un objet

Plus besoin d'une page, d'un module ou d'un objet ? Glissez déposez ici.

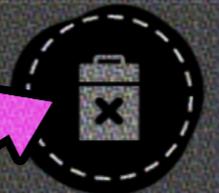
## Paramètres de niveau

Accédez à tout ce qui s'applique à l'ensemble du niveau.



Annuler une action

Poids limite du niveau



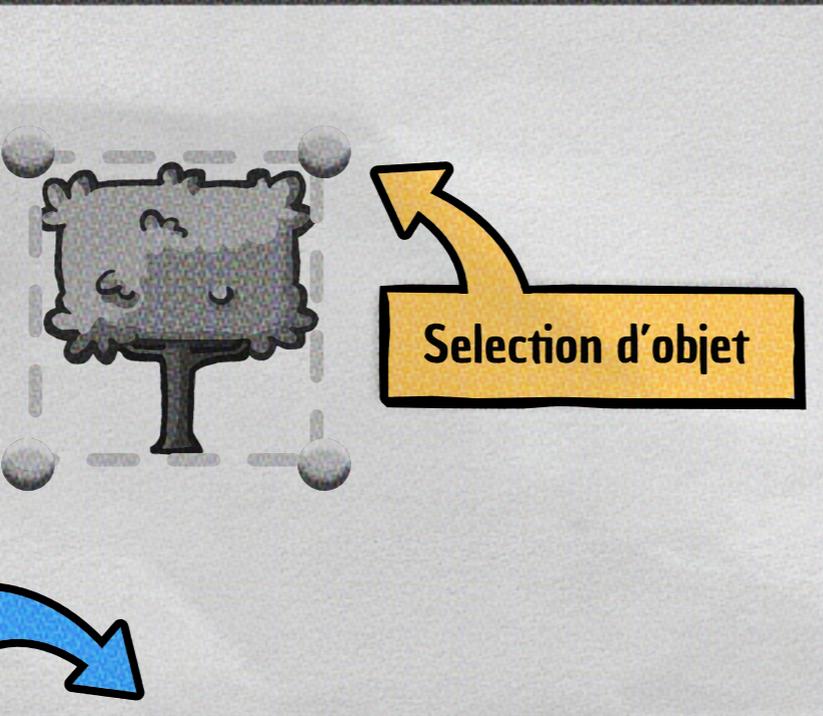
Supprimer un objet

Paramètres de niveau

MODULES

Tester et jouer

Selection de page



Selection d'objet

Nouvelle page

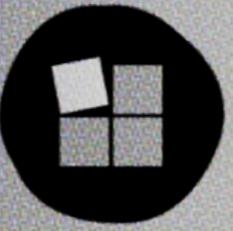
Paramètres d'objet

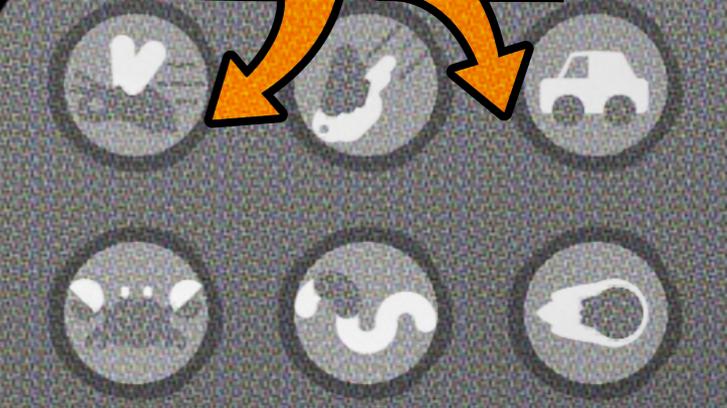


Modules

LOCK POSITION FRONT BACK DUPLICATE

Texture and Module selection bar:

- 
- TEXTURE
- MODULE 1
- MODULE 2
- MODULE 3



OUT





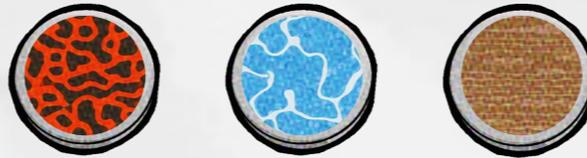
# PARAMÈTRES D'OBJET

Lors de la sélection d'un objet, sa barre de paramètre apparaît



## Le type d'objet

Vous pouvez changer à tout moment le type d'objet entre **Static** / **Bound** / **Physic** / **Enemy**.  
Un méchant devient gentil ? pas de souci, en deux clics on peut le modifier ! ;)



## Texture

Dans cette zone vous pouvez glisser différentes textures. Testez un sol de terre, de lave, ou de glace pour améliorer votre création. (Page15)



Une forme fermée et pleine est préférable pour un meilleur résultat



## Modules

Dans cette zone vous pouvez glisser des modules de comportements. Faire tourner un objet, bouger un ennemi, que ça balance, court ou roule tout est possible. Essayez de cumuler les effets pour voir ce que ça donne ;) (page 12)





BOUND



STATIC



PHYSIC



ENEMY



LOCK POSITION

FRONT



BACK



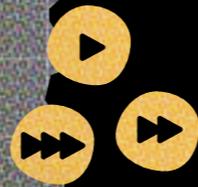
DUPLICATE



Texture



Modules



Certains modules possèdent des variantes de vitesse, de temps, de couleurs...

Cliquer sur un module installé dans la barre de paramètre d'objets pour faire défiler ses variantes.



Le type d'objet



### LOCK POSITION

Bloquez un objet pour ne plus le déplacer accidentellement



### FRONT

Vous pouvez déplacer un objet en premier plan



### BACK

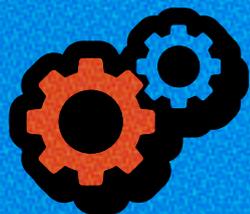
Vous pouvez déplacer un objet en arrière-plan



### DUPLICATE

Dupliquer un objet facilement

# LES MODULES



Dans le menu de droite se trouvent les modules, ils sont triés par catégories. Glissez-les dans les paramètres d'objet

## MOUVEMENT

Modules servants au déplacement des objets



**DEPLACEMENT LINÉAIRE**  
Fait **bouger** un objet vers un point en aller-retour.



**BALANCIER (objet reste droit)**  
Fait **balancer** un objet à partir d'un point de pivot en aller-retour.



**BALANCIER PENCHÉ (objet se penche)**  
Fait **balancer** un objet à partir d'un point de pivot en aller-retour.



**ROTATION GAUCHE**  
Fait **tourner** un objet sur lui-même vers la gauche



**ROTATION DROITE**  
Fait **tourner** un objet sur lui-même vers la droite

## DÉFAUT

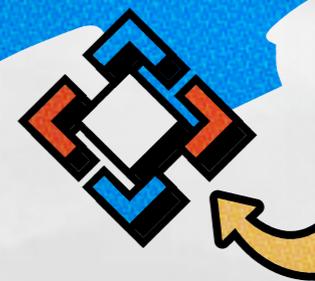
Modules principalement liés à la résistance ou la vie des objets



**VIE LIMITÉE**  
Donne une **jauge de vie** à l'objet bleu (peut aller jusqu'à 3 vies)



**OBJET INVINCIBLE**  
Rend l'objet bleu **invincible**



## TARGET

Certain modules nécessitent de placer ce point de pivot/cible. Déplacez-le où vous voulez.



## SORTIE

Choisissez avec ces modules comment terminer un niveau (autre que la sortie vers la droite)



### SORTIE

Placez-le sur l'objet pour créer une **sortie de niveau**



### DÉTRUIT LES BLEUS

Le héros doit détruire tous les bleus pour activer la sortie



### COLLECTIONNE LES OBJETS

Placez ce module sur les **objets à collecter** pour déverrouiller la porte et **accéder à la sortie**



### CLÉ DE SORTIE

Placez-le sur l'objet pour créer une sortie de niveau. Une **clé** est créée automatiquement et sera nécessaire pour terminer le niveau

## ENNEMIS

Modules exclusifs aux ennemis et leurs comportements



### MARCHER

L'ennemi **marche** de gauche à droite



### ATTAQUE D'OISEAU

L'ennemi **vole et pique** vers le héros



### RAMPER

L'ennemi **rampe** de gauche à droite



### AVION

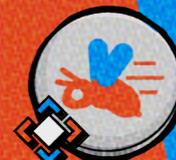
**Fait voler droitement**

l'ennemi de droite à gauche en se tournant vers la direction



### DÉPLACEMENT DROIT

L'ennemi se **déplace droitement** de gauche à droite en se tournant vers la direction



### VOLER

L'ennemi **vole** de gauche à droite



### CANON À FEU

L'ennemi **tire** des boules de feu

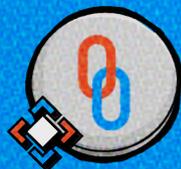


### SAUT DE GRENOUILLE

L'ennemi saute depuis le sol

# MECANISME

## Modules de mécanismes divers



### LE LIEN

Lie deux objets entre eux



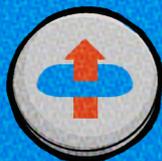
### LA CLÉ

Crée **une clé** associée à un objet. Utile pour créer des portes



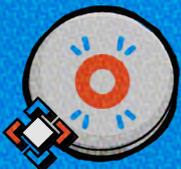
### OBJET GLISSANT

Rend l'objet **glissant**, le héros glisse lorsqu'il marche sur l'objet



### PASSER PAR DESSOUS

Permet au héros de **passer à travers un objet** en passant par dessous celui-ci



### POP!

L'objet associé à ce module devient un « **bouton** » qui fait **apparaître un objet**. Diriger/Lier le Target sur l'objet que vous souhaitez faire apparaître/pop.



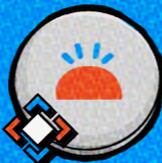
### RESSUSCITE LES BLEUS

Lorsqu'un objet bleu tombe, il est définitivement supprimé. Ce module **remet l'objet bleu à sa place**, il le ressuscite.



### TROMPETTE

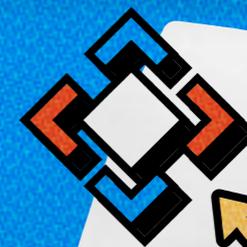
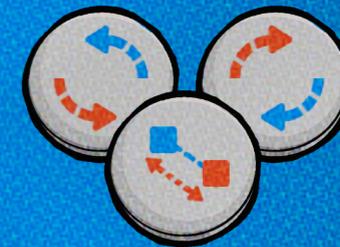
L'objet est associé à une note de trompette (do, ré, mi, etc.) Le héros **marche dessus : la trompette s'active**.



### L'INTERRUPTEUR

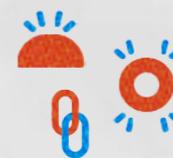
L'objet associé à ce module devient un « bouton », qui **actionne un objet**. Diriger/Lier le Target sur l'objet que dont vous souhaitez déclencher l'action.

L'objet lié par le Target doit être associé qu'avec ces modules qui seront déclenchés :



## TARGET

Pour certains modules, Il est nécessaire de mettre une target sur un autre objet.



# VISUEL

Modules pour modifier l'aspect visuel des objets



## ARRIÈRE PLAN

Permet au héros de **passer devant l'objet**



## AVANT PLAN

Permet au héros de **passer derrière l'objet**



## OBJET FLOU

Rend l'objet **flou**



## DRESSING

**Change les vêtements** du héros du joueur lorsqu'il jouera à votre level.

- Mettre le module sur un objet
- Cliquez sur le bouton  qui copiera la tenue actuelle de votre héros.



## FEUX D'ARTIFICE

**S'active** lorsque le héros marche sur l'asset

Disponible en différentes couleurs



## OBJET PLANTE

Fait pousser des **plantes** sur un objet



## OBJET FLEUR

Fait pousser des **fleurs** sur un objet



## FX BRILLANCE

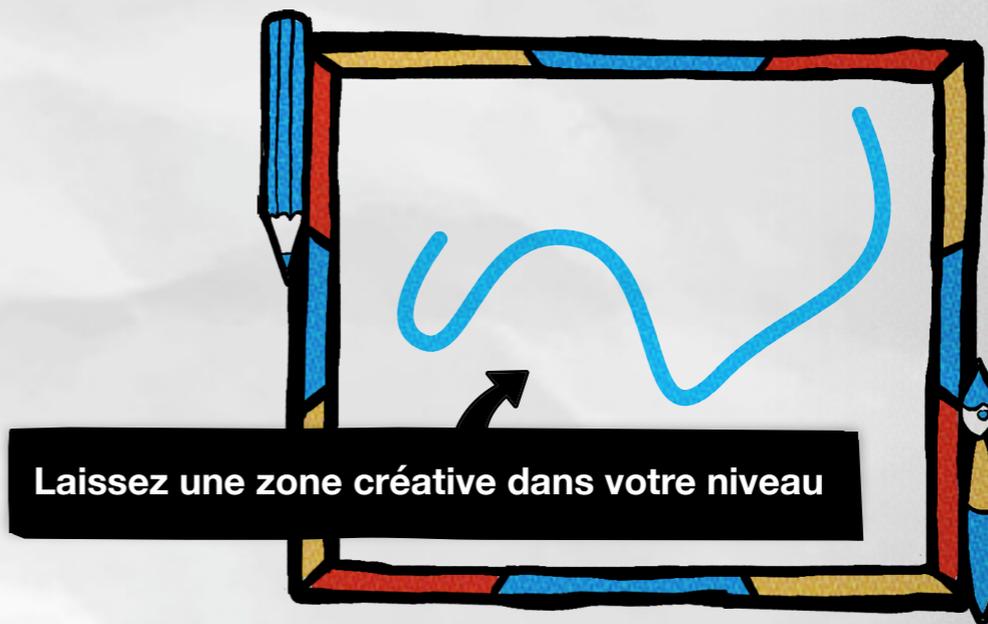
Illumine l'objet **sélectionné**.

**D'AUTRES MODULES  
SERONT CRÉÉS AU  
FUR ET À MESURE  
DE L'AVANCÉE DE LA  
CRÉATION DU JEU**

# LES OBJETS SPÉCIAUX



Dans le menu de droite se trouvent tous les objets spéciaux, ils sont triés par catégorie. Glissez-les directement dans votre niveau



Laissez une zone créative dans votre niveau

## ZONE

Objet à placer dans le niveau pour créer une zone spéciale



Permet de créer une zone en jeu pour dessiner des formes

## POWERS

Objet à placer dans le niveau pour donner de nouvelles compétences au héros



Permet de faire un **double saut**



Permet de faire un **dash au sol**



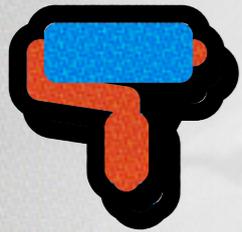
Permet de lancer une **boule de feu**



Permet de lancer une **boule de glace**

BANG!!  
ZZZZZZ

## LES TEXTURES



Vous trouverez différentes textures dans ce menu dédié. Changez l'ambiance de votre niveau en un clin d'oeil !



## BACKGROUND DE PAGE

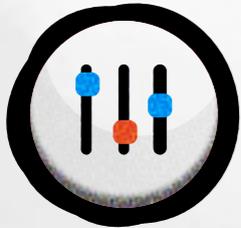


En sélectionnant une page vous avez la possibilité de changer son image de fond. Utilisez vos propres images ou celles disponibles dans l'application.

Glissez facilement l'image depuis le menu de droite.



# PARAMÈTRES DE NIVEAU



En cliquant ici vous accédez à tout ce qui s'applique à l'ensemble du niveau. Musique, parallax, pluie et bien d'autres d'effets.



Ambiances

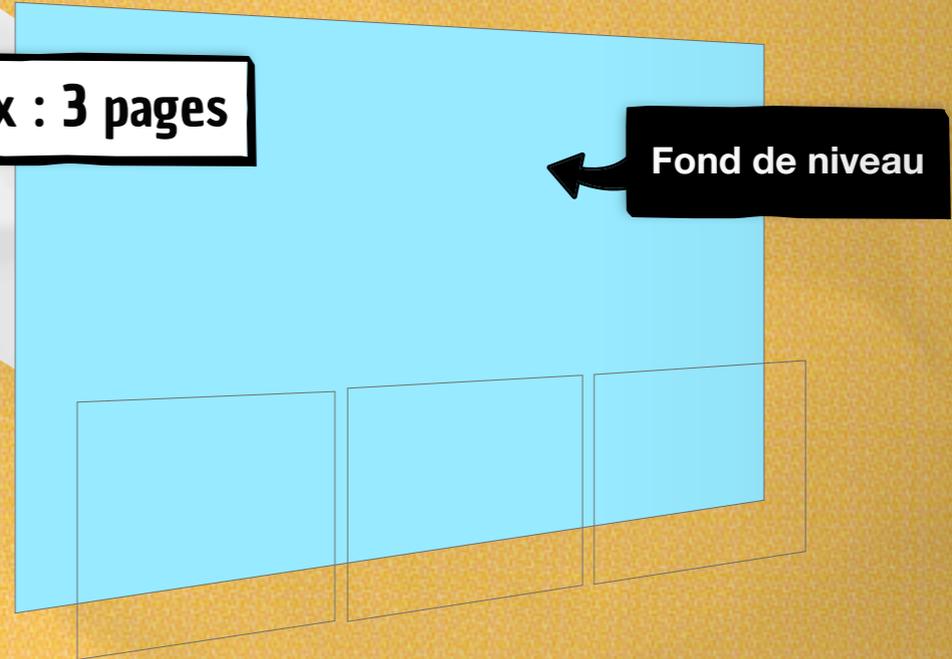


Musiques



Rend le niveau **jouable à une vie** au lieu des 5 vies habituelles.

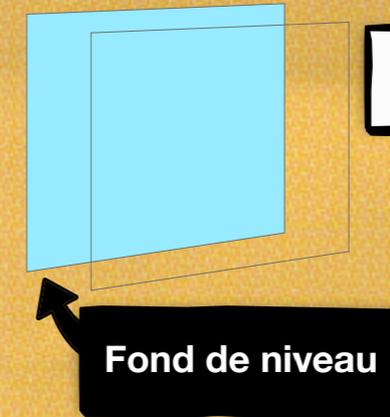
Ex : 3 pages



## PARALLAX

Vous pouvez ajouter une image de fond qui s'étend sur tout le niveau. Il donnera de la profondeur à vos dessins.

Ex : 1 pages



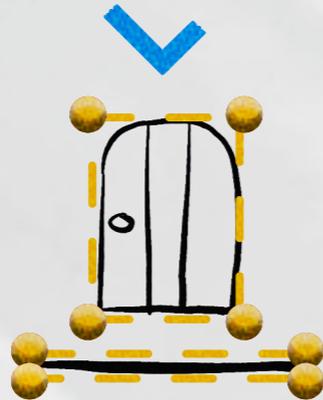
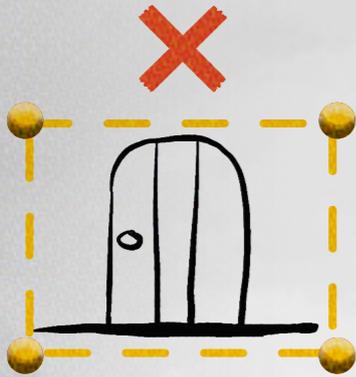
Celui-ci ne sera visible que si les backgrounds de pages ont une partie transparente ou s'ils sont vides

# ASTUCES



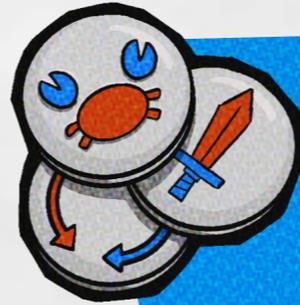
## Enregistrer vos modèles

Vous avez des modèles favoris et vous souhaitez les réutiliser plus tard ?  
Enregistrez-les en les glissant dans le menu à droite.



## Séparer les objets

Pensez à bien séparer vos objets si vous comptez les déplacer par la suite. Si votre objet est par exemple rattaché au sol il ne sera pas possible de les séparer.



## Plus de modules

Au fur et à mesure des mises à jour, de nouveaux modules seront disponibles. Ne les manquez pas !

yeah!!



## Déplacer rapidement le héros

Double-cliquez à l'endroit où vous voulez déplacer rapidement le héros. Vous pouvez aussi double-cliquer pour le retrouver instantanément si vous l'avez perdu de vue.





# PIXEL BUTTER

G A M E S