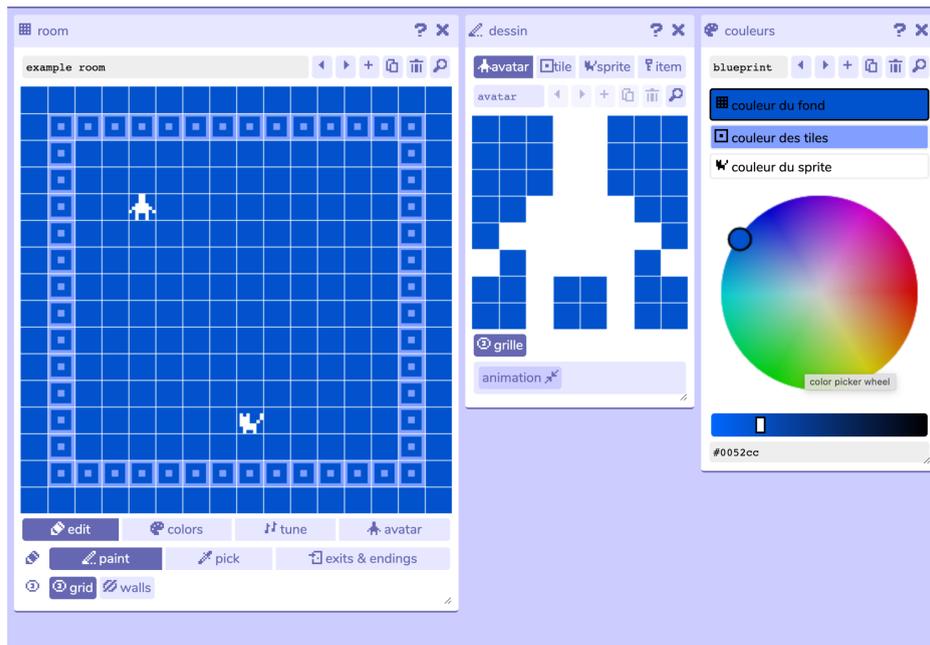


Mon premier jeu vidéo avec Bitsy

Présentation générale

Nous allons créer notre premier jeu, qui sera un labyrinthe, dans lequel le joueur devra trouver une sortie.



Nous allons utiliser Bitsy, qui permet de faire des petits jeux vidéo. Va sur <https://make.bitsy.org/>

Bitsy se compose de 3 parties principales :

- **Room** : le niveau du jeu. C'est ici que l'on pourra fabriquer le niveau du jeu
- **Dessin** : C'est ici qu'on pourra dessiner notre personnage et tous les autres composants de notre jeu.
- **Couleurs** : On pourra choisir ici les couleurs de notre jeu

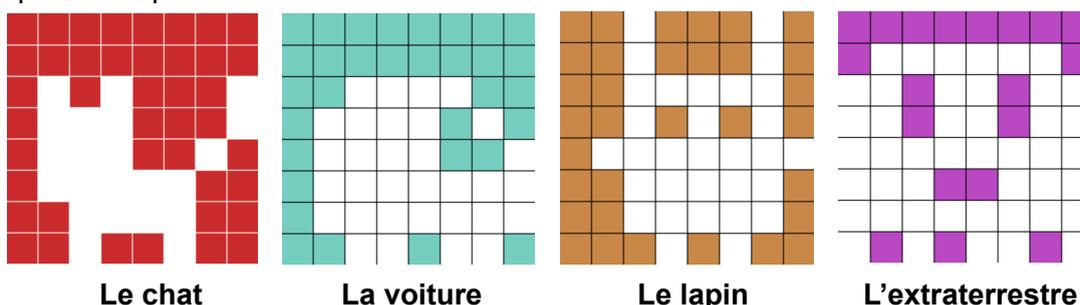
1) Dessiner les différents éléments du jeu

Dans la partie "**dessin**", on va pouvoir dessiner les différents éléments du jeu. Ce seront les différents éléments de ton jeu. Clique sur un pixel pour changer sa couleur. La partie couleur te permet de changer la couleur de tes dessins.

Le personnage principal (Avatar)

Aller dans la partie "**avatar**" de la fenêtre "**dessin**".

Le personnage principal sera le personnage que l'on veut contrôler. Par défaut, c'est un bonhomme. Mais tu peux lui donner l'apparence que tu veux. Laisse aller ton imagination ! Quelques exemples :

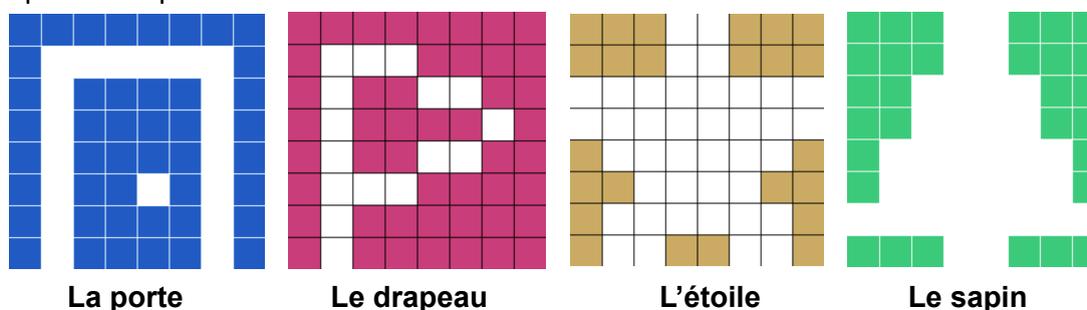


La sortie

Aller dans la partie "**item**" de la fenêtre "**dessin**".

Quand notre personnage aura rejoint la sortie, il aura gagné ! Il faut donc créer une sortie qui soit bien visible pour que le joueur voit où il faut aller.

Quelques exemples :



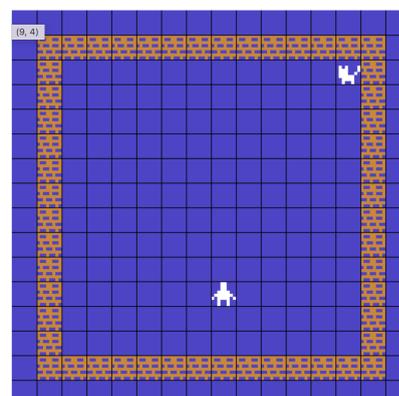
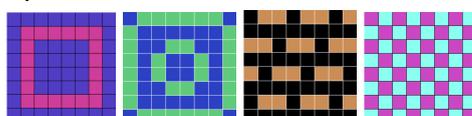
Les murs

Aller dans la partie "**tile**" de la fenêtre "**dessin**".

Les murs vont nous permettre de dessiner les différents chemins de notre labyrinthe.

Tu peux t'aider de l'écran "**room**" pour voir à quoi ressemblerait tes murs dans le jeu :

Quelques exemples :



2) Fabrication du labyrinthe

Donner un nom au jeu

Il faut d'abord choisir le nom de ton jeu. Tout en haut de l'écran, tu peux remplacer le texte "Écris le nom de ton jeu", par le nom de ton jeu.

La création du niveau

Une fois tous les éléments dessinés, c'est l'heure de fabriquer notre labyrinthe !

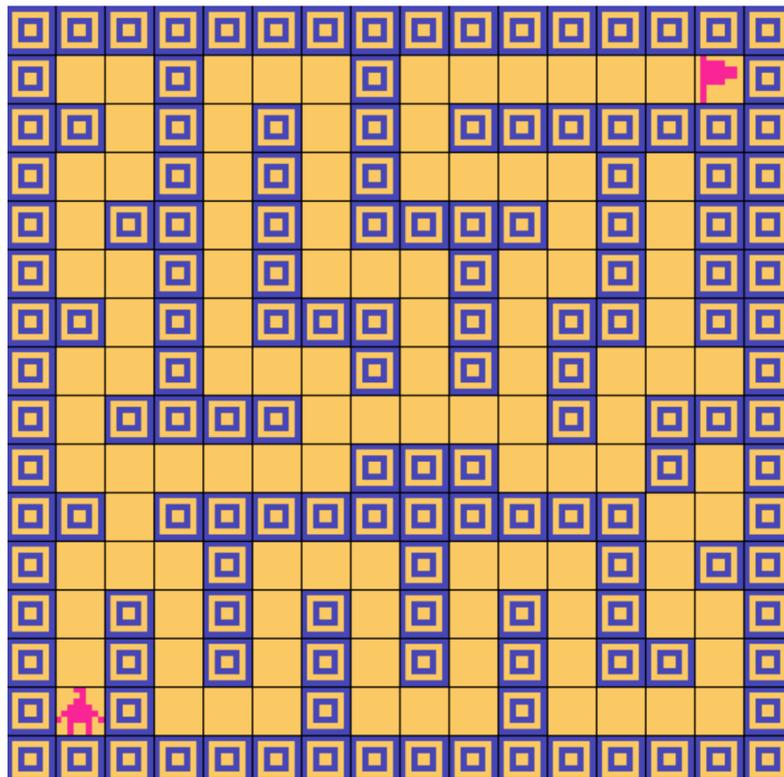
Assure toi que dans la partie "**dessin**", tu es sur l'onglet "**tile**", de façon à ce que ton mur soit visible.

Ensuite, dans la partie "**mur**" clique sur la case de ton choix pour ajouter ou supprimer un mur. Tu vas ainsi pouvoir créer des chemins pour ton personnage.

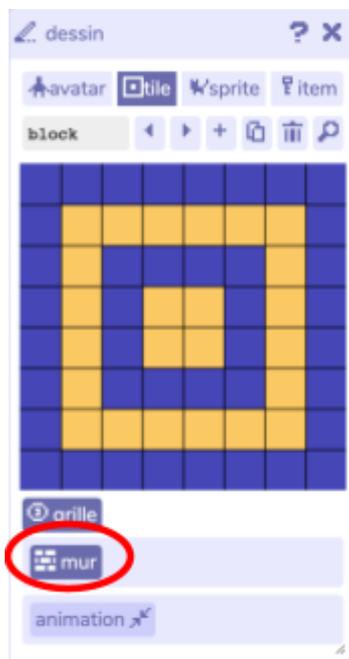
- Pour changer la position de ton personnage, va dans "**dessin**" puis "**avatar**", puis clique sur la case où tu veux que ton personnage commence le jeu.

- Pour placer ta sortie, va dans "**dessin**" puis "**item**" et clique sur la case où tu veux placer ta sortie.

Exemple :



Ne pas passer à travers les murs

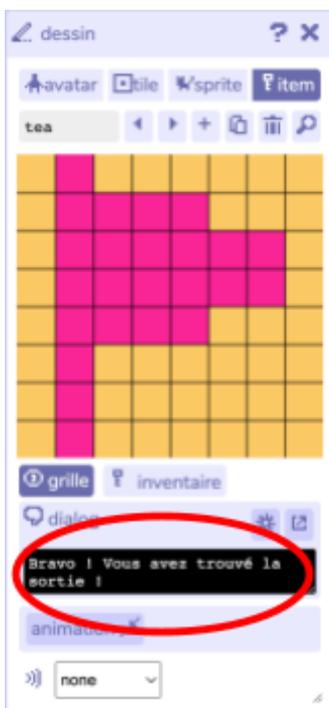


En appuyant sur “Jouer” en haut à droite, tu peux tester ton jeu. Tu peux déplacer ton personnage en appuyant sur les flèches. Cependant, ton personnage peut traverser les murs !

Pour régler ce problème, va dans “**dessin**” puis “**tile**”. Puis clique sur “**mur**”

Si tu relance le jeu (en cliquant sur “**Jouer**” en haut à droite de l’écran), tu verras que ton personnage ne peut plus traverser les murs.

La sortie



Si le joueur a atteint la sortie, il faut lui dire qu’il a gagné ! Pour cela, aller dans “**dessin**” puis “**item**”. En dessous du dessin de votre sortie, il y a un “**dialog**”.

On peut remplacer le texte par une phrase qui indique qu’il a gagné, par exemple “**Bravo ! Vous avez trouvé la sortie !**”.

Si tu relance le jeu (en cliquant sur “**Jouer**” en haut à droite de l’écran), lorsque le joueur arrivera à la sortie, ce message sera affiché (voir ci-contre)

3) Sauvegarder ou télécharger son jeu

Et voilà ! Ton jeu est terminé ! Félicitations !

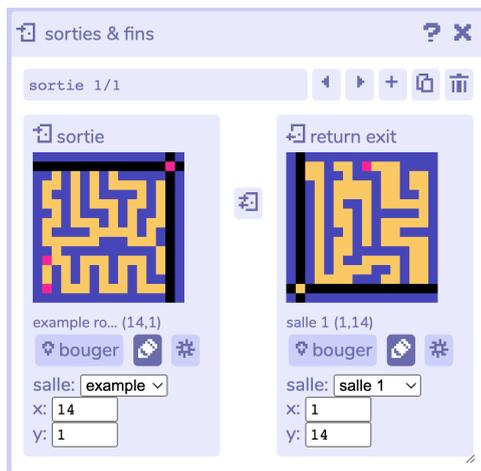
Si tu veux le télécharger, clique sur “**outil**” (en haut à droite), puis sur “**télécharger**”. Dans la partie “**télécharger**” qui s’affiche, clique sur “**télécharger le jeu**”. Tu pourras ensuite le mettre sur une clé USB et y jouer sur ton ordinateur !

Si tu veux continuer à travailler sur ton jeu plus tard, tu pourras le **charger**.

Va sur le site make.bitsy.org, puis clique sur “**outil**” (en haut à droite), puis sur “**télécharger**”. Dans la partie “**télécharger**” qui s’affiche, clique sur “**charger un jeu**” et sélectionne le fichier que tu as téléchargé plus tôt.

4) Pour aller plus loin

Plus de niveaux



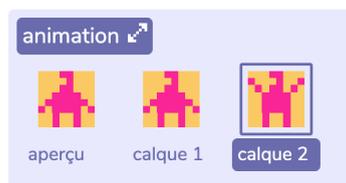
Tu peux ajouter autant de niveaux que tu le souhaites !

Pour cela, clique sur le petit “+” dans la partie “**room**”, et confectionne un nouveau niveau.

Quand c’est fait, clique sur “**outil**” (en haut à droite), puis sur “**sorties & fins**”. Dans la partie “**sorties & fins**” qui s’affiche, clique sur le bouton “**bouger**” de la partie gauche, puis sélectionne la case où se trouve la sortie de la première salle.

Ensuite, sur la partie droite, clique sur le **petit crayon**. Sélectionne ton nouveau niveau. Puis clique sur “**bouger**” pour sélectionner l’endroit où le joueur sera placé dans le nouveau niveau, lorsqu’il aura trouvé la porte du premier niveau.

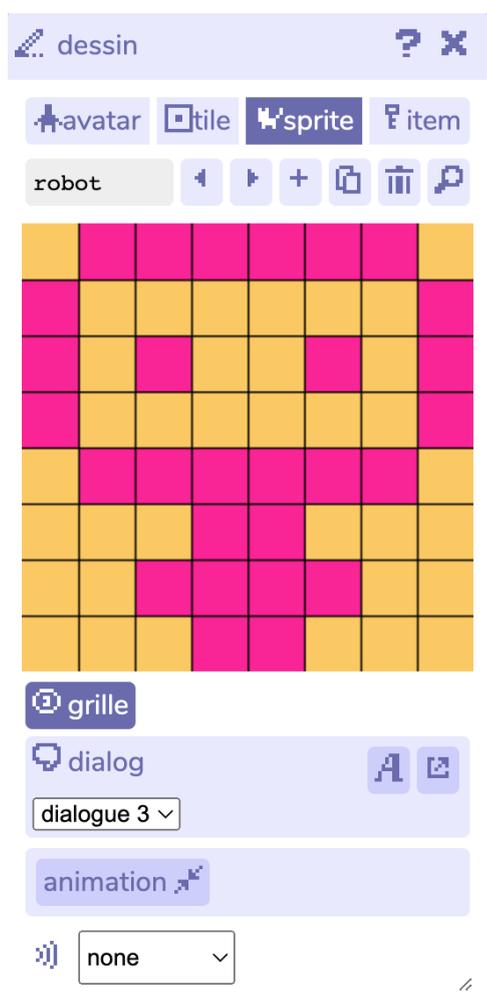
Des animations



Tu peux faire bouger et donner de la vie à ton personnage ou à des objets en créant des animations !

Pour cela, dans la partie “**dessin**”, clique sur “**avatar**” ou sur “**item**”, puis clique sur “**animation**”, en bas. Clique ensuite sur “**calque 2**”, et dessine la deuxième image de ton personnage ou de ton objet. Il sera alors “animé”, cette animation sera visible en jeu.

Des personnages et des dialogues



Tu peux créer des nouveaux personnages dans la partie “**dessin**”, en cliquant sur sprite, puis sur “+”. Tu peux alors dessiner un nouveau personnage.

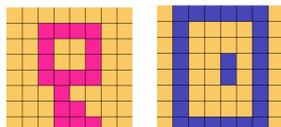
En allant dans la partie “**dialogue**”, tu peux cliquer sur “+” pour ajouter un nouveau dialogue. Imagine une phrase que ton personnage pourrait dire. Si tu veux lui faire dire plusieurs phrases, tu peux en ajouter plusieurs à la suite en cliquant sur “**ajouter**”, “**dialogue**”, puis “+ dialogue”.

Il faut ensuite relier ton nouveau dialogue à ton nouveau personnage. Pour ce faire, va dans la partie “**dessin**”, sous votre nouveau personnage, clique sur dialogue et ajoute le dialogue précédemment créé.

Une clé, une porte verrouillée

Tout d’abord, dessine une clé (Partie “**dessin**”, “**item**”, “+”), nommez le dessin “clé”.

Ensuite, dessinez une porte avec une serrure (Partie “**dessin**”, “**sprite**”, “+”), nommez le dessin “porte”. Tu peux ensuite placer la porte à la place de la sortie que nous avons créé plus tôt.



Ensuite, dans la partie “**Sortie & fin**”, clique sur la petite roue  en bas à droite, puis clique sur “**ajouter un verrou**”. La partie “**dialogue**” s’ouvre.

Changez les paramètres pour indiquer que si “**clé** dans l’inventaire ≥ 1 ”, la porte s’ouvre.

Ainsi il sera possible pour le joueur de passer au niveau suivant seulement s’il a trouvé la clé dans le niveau.

Tutoriel rédigé par : Boris Warembourg

Contact : bwarembourg@gmail.com