* **Problématique :**

Quelles sont les innovations majeures qui ont contribué à l’histoire du jeu vidéo ?

* **Salle :**

Les salles seront découpées par années (tranches de 10 ans à partir des années 70 jusqu’à nos jours) pour montrer les innovations et évolutions des jeux vidéo au fil du temps sur trois innovations abordées: le graphisme, le gameplay et la technologie. L'univers graphique et audio sera adapté en fonction des années.

* **Pictogramme :**

Ces pictogrammes, présents sur le mur et lors des questions, donnent un indice au joueurs leurs permettant de repérer qu’est ce qu’ils doivent consulter en particulier dans l’exposition pour répondre à la X question posée.

* **Quizz :**

Pour pouvoir débloquer l'X année suivante (salle suivante), un quizz est proposé au centre de la salle (représenté par un écran et deux buzzer voir la maquette) qu’il pourra effectuer à tout moment.

Le quizz sera composé de X questions choisies aléatoirement parmi X questions que l’on aura préalablement rédigées en rapport avec le contenu de la salle en question.

S’il fait plus de 3 erreurs, il ne validera pas le quizz de fin, et il aura la possibilité de recommencer depuis le début. Il aura bien sûr la possibilité de revoir l’exposition pour vérifier ses informations, puis répondre à nouveau aux questions.

Et pour finir, un pictogramme en lien avec l’innovation affiché dans la salle permettra d’indiquer à l’utilisateur quelle est l'innovation abordée dans la question.

* **Contenu :**
* **1ère salle : Année 70 à 80 :**
* Innovation technologiques : Consoles, manettes, accessoires…
* Innovation Gameplay : Système de jeux, mécanique de Gameplay…
* Innovation graphique : Direction artistique audio..
* **2ème salle : Année 80 à 90 :**
* Innovation technologiques : Consoles, manettes, accessoires…
* Innovation Gameplay : Système de jeux, mécanique de Gameplay…
* Innovation graphique : Direction artistique audio..
* Année 90 à 2000 :
* 2000 à 2010 :
* Année 2010 à nos jours :