

A Journey through Video Games History
-
Workshop#4

Sommaire

1er concept :	2
3C :	2
2ème concept :	3
3C :	4
Concept choisi	5
FICHE DESCRIPTIVE	6
LE JEU	6
SYNOPSIS	6
LES INTENTIONS	6
LES 3C	7
CORE GAMEPLAY	8
CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE	8
BOUCLE DE GAMEPLAY	8
MOCKUP	9
LOOK & FEEL	11
DIRECTION ARTISTIQUE	12
LE SCÉNARIO	12
LE VISUEL	13

1^{er} concept :

- Idée du jeu :

Jeu d'action de type platformer 2D.

Expérience destinée à des joueurs enthousiasmes occasionnelles (portant un intérêt au jeu vidéo).

- Gameplay :

Le joueur incarne une adolescente qui s'échappe d'un monde inhospitalier. L'héroïne parcourt divers environnements variés, divisés en niveaux. Il doit surmonter les obstacles et les pièges tendus tout au long de son chemin.

- Histoire :

Le joueur est téléporté et est pris au piège dans le monde des JV et doit s'en échapper.

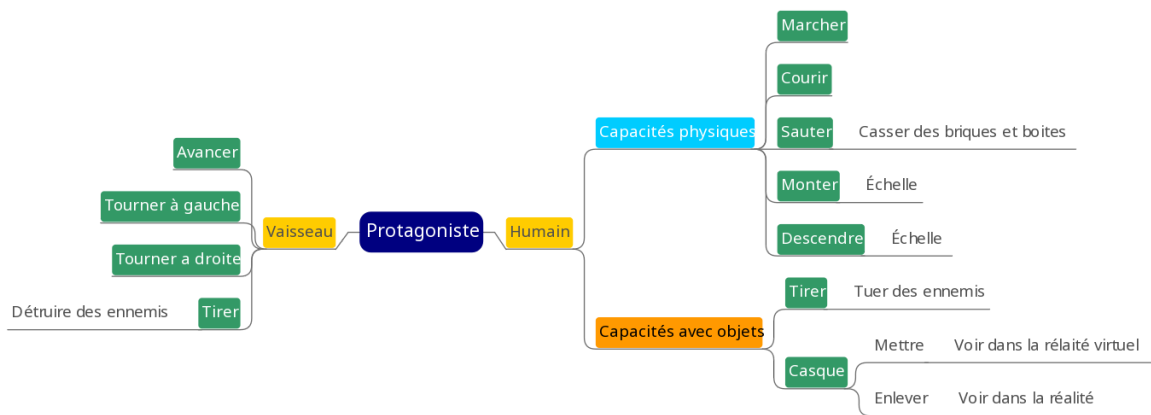
Pour cela, il devra collecter des morceaux de manettes disposés dans différents niveaux qui lui permettent de s'échapper.

- Aspect visuel :

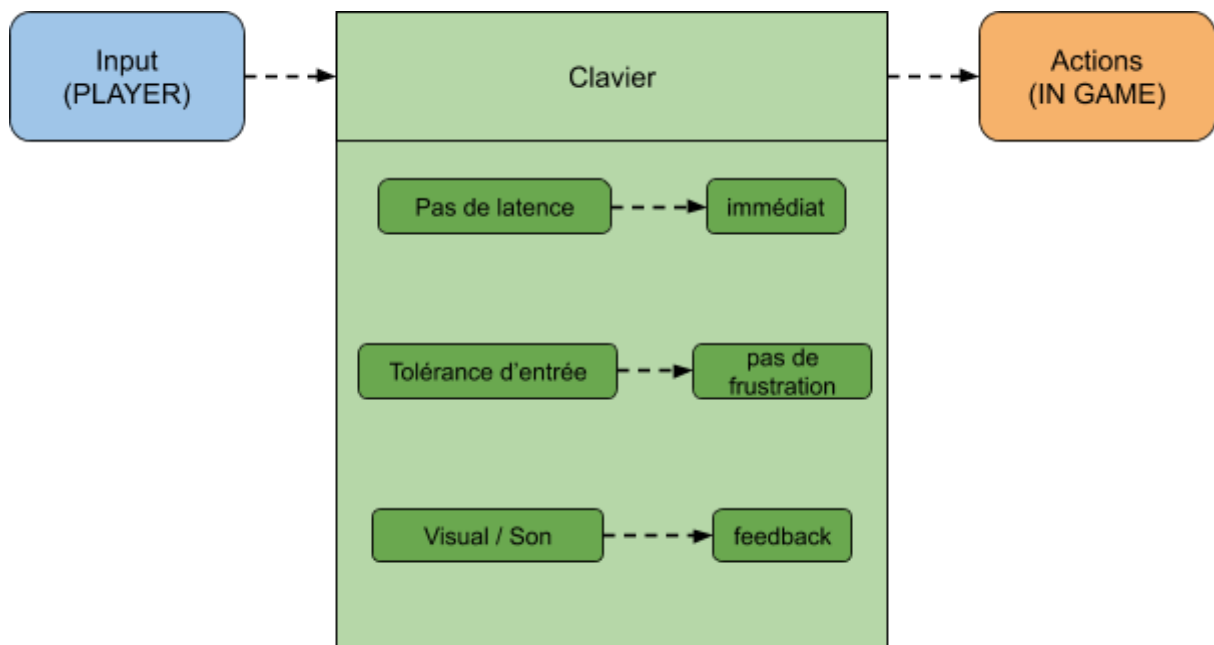
Reprendre l'interface de certaines consoles de jeux (borne arcade, game boy...)

3C :

- Character :



- Control :



- Camera :

Caméra 2D Side Scrolling

2^{ème} concept :

- Idée du jeu :

Jeu d'action de type Shoot them Up .

Expérience destinée à des joueurs enthousiasmes occasionnelles (portant un intérêt au jeu vidéo).

- Gameplay :

Le joueur incarne une adolescente qui s'échappe d'un monde inhospitalier. L'héroïne parcourt divers environnements variés, divisés en niveaux. Il doit survivre face aux ennemis tout au long de son chemin.

- Histoire :

Le joueur est téléporté et est prit au piège dans le monde des JV et doit s'en échapper.

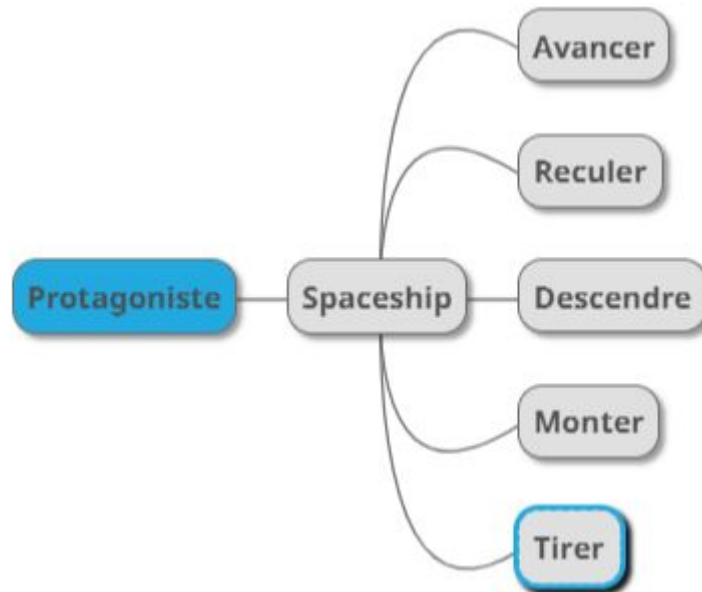
Pour cela, il devra collecter des morceaux de manettes qui sont gardés par de puissants ennemis.

- Aspect visuel :

Reprendre l'interface de certaines consoles de jeux (borne arcade, game boy...)

3C :

- Character :



- Control :

Les control permettent une tolérance d'entrée pour ne pas frustrer le joueur.

Dans le cas, où le héros se fait toucher ou est blessé, un signal / retour visual permettra de l'indiquer au joueur.

Inputs : Clavier/Souris.

- Camera :

Caméra 2D Side view

Concept choisi

FICHE DESCRIPTIVE

Titre : Video Games History The Game

Elevator pitch : Jeu de plateformes où l'on incarne une adolescente piégée dans le monde des jeux vidéo. Pour sortir, elle va devoir traverser différents jeux à différentes époques pour récupérer des fragments de manette

Genre : Action-Aventure

Nombre de joueurs : Solo

Public visé : 24, femme, enthusiastic-player

Plateforme cible : PC

Technologies : Phaser 3 (HTML, JS)

LE JEU

SYNOPSIS

Le joueur est téléporté et est pris au piège dans le monde des JV et doit s'en échapper.

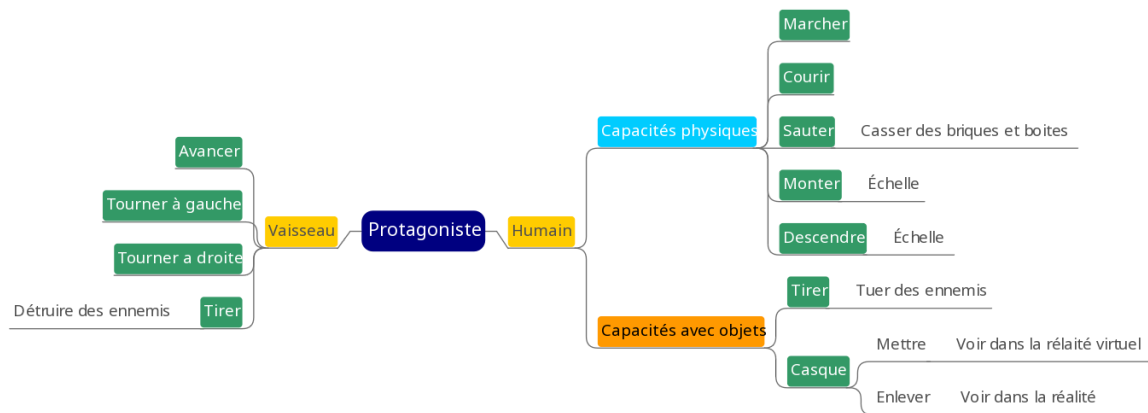
Pour cela, il devra collecter des morceaux de manettes disposés dans différents niveaux qui lui permettent de s'échapper.

LES INTENTIONS

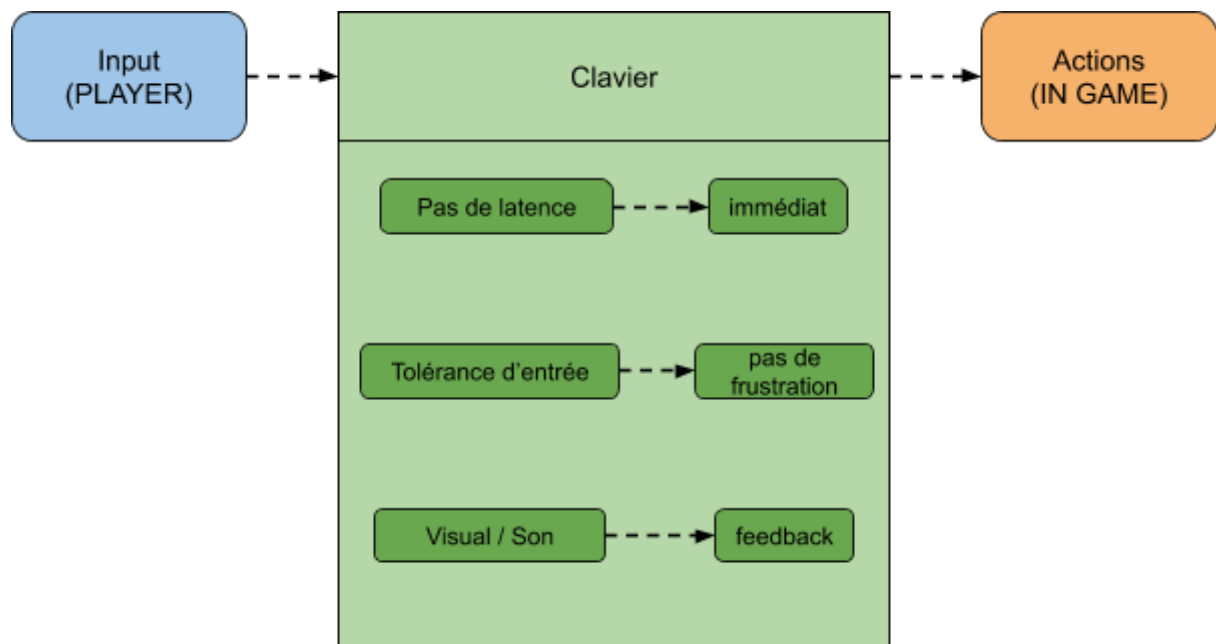
Transmettre l'évolution du monde du jeu vidéo à travers la narratologie par l'environnement et le gameplay.

LES 3C

Character :



Control :



Caméra : 2D Scrolling Side view

CORE GAMEPLAY

Le joueur doit traverser des niveaux de plateformes. Son but est de récolter tous les fragments de sa manette. Le joueur peut se déplacer, sauter, courir et vaincre des ennemis en leur tirant dessus.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

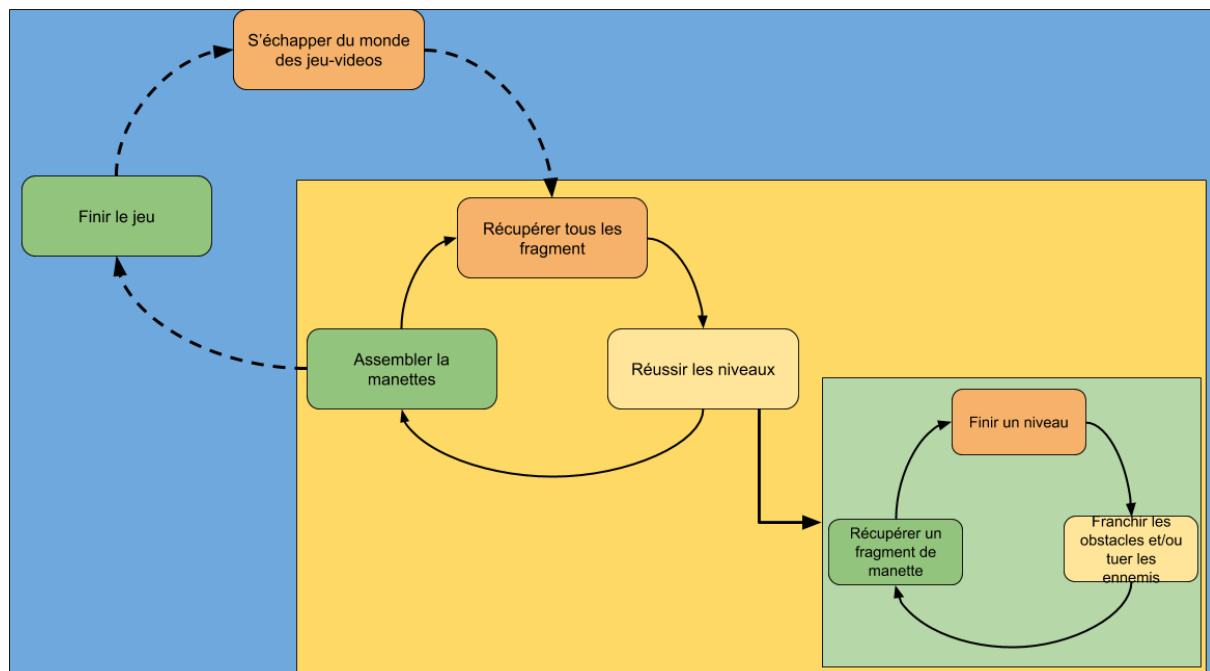
Conditions de victoire :

- Si le joueur finit un niveau, il peut passer au suivant.
- Si le joueur réunit tous les fragments, il peut finir le jeu.

Conditions de défaite :

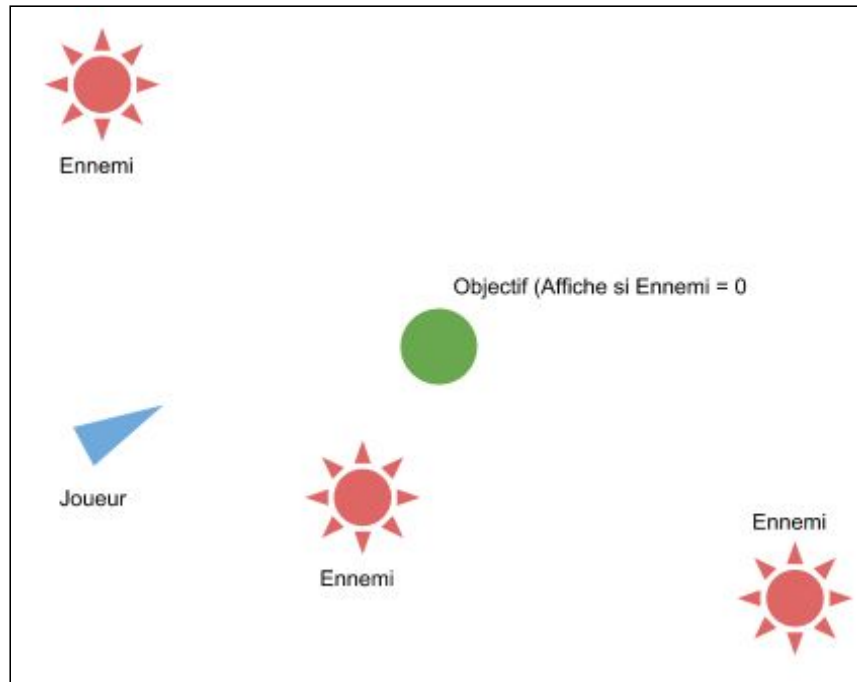
- Si le joueur meurt, il doit recommencer le niveau (actuel).

BOUCLE DE GAMEPLAY

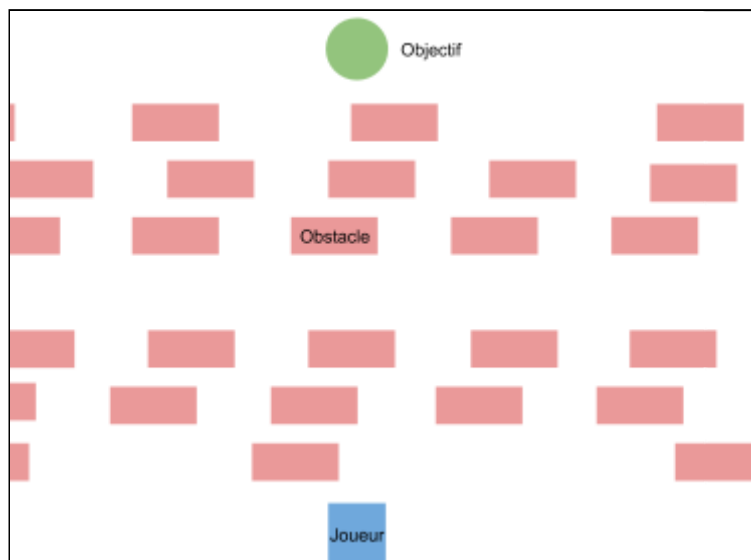


MOCKUP

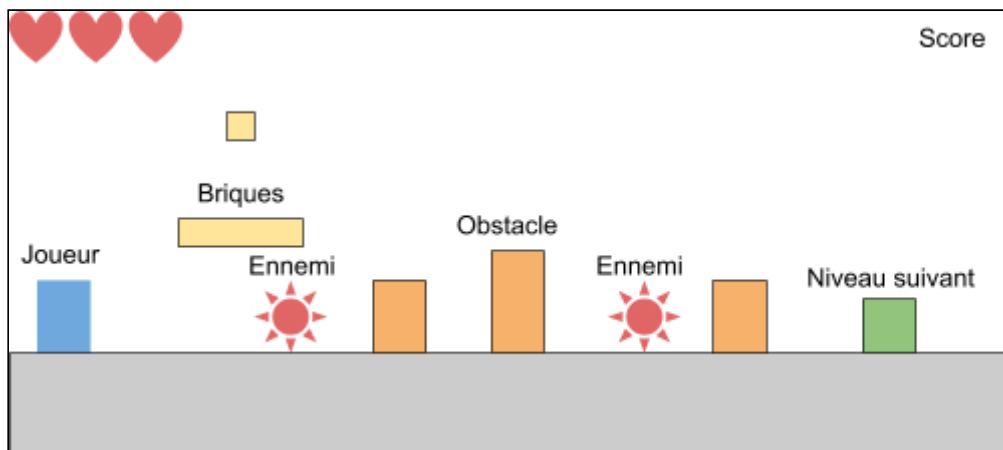
Level 1



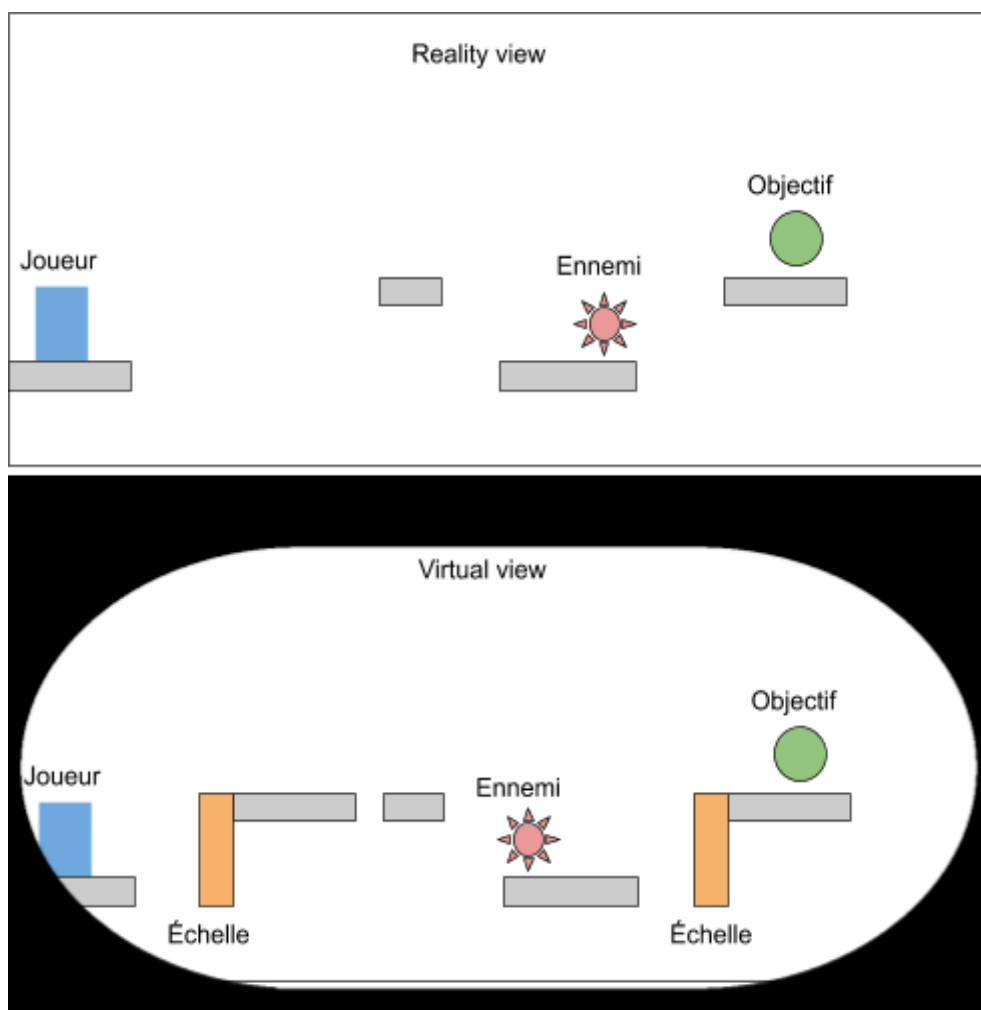
Level 2



Level 3

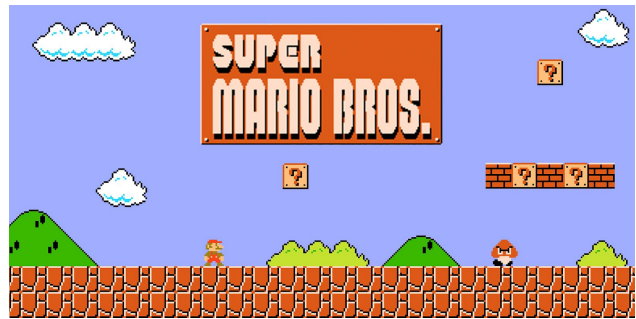
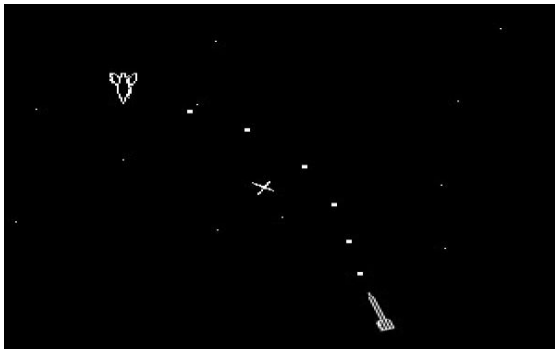


Level 4



LOOK & FEEL

Décrire l'évolution des jeux vidéo. Reprendre des titres iconographie tels que Space War, Frogger ou Super Mario Bros



DIRECTION ARTISTIQUE

LE SCÉNARIO

- Situation initiale :

Le joueur joue a sa console devant sa télé.

- Élément déclencheurs :

Il est téléporté dans sa console et arrive dans un hall avec différent tableaux qui représentent certains grands titres du jeu-vidéo.

- Péripéties :

Dans le hall, il rencontre une GameBoy humanoïde lui disant qu'il se trouve dans le monde des jeux-vidéos et que pour en sortir il devra traverser différents mondes pour collecter les morceaux de sa manette qu'il a perdu.

Ensemble des différents niveaux définis en GD + LD

Un boss possède le dernier morceau de la manette. Il va falloir le vaincre pour avoir tout les morceaux.

- Élément de résolution :

Le joueur récupère tout les morceaux de la manette.

- Situation Finale :

Le joueur dispose de tous les éléments de la manette et peut donc retourner dans le monde réelle.

LE VISUEL

Assets - Évolution visuel

