Présentation Itération 0

Bonjour nous sommes l’équipe History Treasures composé de 4 membres : Yacine, Julie, Sandya et Estéban. (julie)

Aujourd’hui nous allons vous présenter : le contexte, la mission et les objectifs de notre projet (sandya)

Les fonctions de base (sandya)

Les objectifs pour l’itération 1 et enfin la conclusion (yacine)

Pour expliquer simplement le contexte de notre jeu, nous nous sommes inspiré d’un jeu existant : le crypt raider nous avons uniquement repris le concept de labyrinthe et de déplacement au sein de celui-ci. (estéban)

Les différences entre notre jeu et les jeux pouvant y ressembler sont l’aspect ludique car il faut jouer pour accéder aux parcelles de l’histoire, donc justement ce côté « visiter » les événements historiques. Ainsi que l’évolution du jeu avec les époques. (yacine)

Notre projet a pour mission : de proposer et développer un jeu en 2D isométrique à caractère pédagogique sur le thème de l’histoire. (julie)

Nous avons pour cela réfléchis à 4 objectifs :

* Mettre au point une interface comprenant les informations importantes sur l’écran d’accueil (sandya)
* Définir 3 thèmes contenant chacune 4 à 5 sous-parties (sandya)
* Concevoir un gameplay simple pour être accessible au plus jeune, le joueur aura besoin de 5 touches pour jouer (4 pour les déplacements et 1 pour les interactions). (julie)
* Mettre notre jeu à disposition de la communauté en tant que jeu indépendant (julie)

Nous avons défini les fonctions de base de notre jeu à savoir :

* Résoudre des énigmes en utilisant un système d’indice (estéban)
* Se déplacer au sein d’un labyrinthe (estéban)
* Interroger des PNJ (yacine)
* Collecter des éléments (yacine)

En terme d’objectif pour l’itération 1

Nous implementerons les premières classes nécessaires au jeu (sandya)

Nous implementerons une carte test (julie)

Nous ajouterons quelques éléments de gameplay (yacine)

Et nous créerons un début de système de collision. (estéban)

Merci pour votre écoute, avez-vous des questions (estéban)