Présentation Itération 0

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

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

Les fonctions de base

Les objectifs pour l’itération 1 et enfin la conclusion

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.

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.

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

Nous avons pour cela réfléchis à 4 objectifs :

* Mettre au point une interface comprenant les informations importantes sur l’écran d’accueil
* Définir 3 thèmes contenant chacune 4 à 5 sous-parties
* 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).
* Mettre notre jeu à disposition de la communauté en tant que jeu indépendant

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

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

En terme d’objectif pour l’itération 1

Nous implementerons les premières classes nécessaires au jeu

Nous implementerons une carte test

Nous ajouterons quelques éléments de gameplay

Et nous créerons un début de système de collision.