Notre client souhaite un site d’énigmes

Objet : Jeux d’énigmes, type escape Game

Définition générale de l’application : thème du jeu : pixel arcade rétro fond noir

Table des matières

[1) Le Jeu 2](#_Toc497404682)

[1) Personnages 2](#_Toc497404683)

[2) Définitions des pages 2](#_Toc497404684)

[1) Page accueil 2](#_Toc497404685)

[2) Menu 2](#_Toc497404686)

[3) Page d’accueil 2](#_Toc497404687)

[4) Page Enigme 1 3](#_Toc497404688)

[5) Page Enigme 2 3](#_Toc497404689)

[6) Page Enigme 3 3](#_Toc497404690)

[7) Page score 3](#_Toc497404691)

1. Le déroulement des opérations

Le premier jour nous nous sommes tous concertés pour savoir ce que nous voulions faire, nous avons retenu l’idée d’un jeu vidéo du type « escape game » avec un personnage qui devait élucider l’énigme pour pouvoir accéder au niveau suivant.

Nous avons trouvé un objectif, réalisable en cinq jours, dont un pour les tests mettant en scène trois énigmes, avec cet objectif nous avons privilégié la qualité plutôt que la quantité.

1. **Le Jeu**

Nous voulions créer un jeu de type « flash » dans un univers fantastique où un joueur

Jeux flash genre

Fil conducteur entre les pages(personnage)

1. Personnages

Damien : CopyPast

Aloys : 3Rr0R

Océane : SmilingSushii

Ludovic : PixelWay

Nathan : Blagnouf

Charles : Bombattak

1. Le jeu

Le jeu

1. **Définitions des pages**
2. Page accueil

Système d’identification + présentation principe du jeux (intro ou histoire) + crédits + sélection des personnages.

1. Menu

* Les Enigmes : 3 pages, une énigme par page.
* Eléments commun aux trois pages :
* Boîte de narration fixe.
* Bouton pour stopper le jeux (retour page accueil).

1. Page d’accueil

Il y aura des ronds dans la page où il y aura :

* Nos visages en pixel
* Le bouton jouer sera en forme de machine avec une fente où on devra insérer une pièce qui se trouvera dans la page. Pièce brillante + fente brillante

1. Page Enigme 1

Le personnage (vue d’en haut ou 2D ?)

Système de zone de texte non remplissable (non atteignable) tant que l’utilisateur n’a pas déplacé le personnage vers l’interrupteur.

Ecrire le mot mystère (mot mystère écrit dans la boite de narration) dans la zone de texte qui est devenue remplissable.

Vue de dessus

Zone de texte

1. Page Enigme 2

Fond noir + puzzle avec des forme carré (4 carrés)

1. Page Enigme 3

Gros bouton pour faire apparaitre image.

Apparition image à redimensionner au moyen de deux boutons « bouton + » « bouton - »

Agrandir ou réduire image pour faire apparaitre réponse énigme.

1. Page score

Score

Top 10