

Nom du jeu-vidéo

The legend of stranger

Synopsis

Le joueur voit une question apparaître sur le Canvas d'une page web et il doit se déplacer sur la bonne case en la supprimant pour confirmer son choix. En retirant la case, il doit éliminer le squelette affichant la réponse, l'indiquant, qu'il devrait reconfirmer son choix, mais il pourrait retirer autant de cases pour accéder aux squelettes qu'il désirerait. Plus que le jeu avancera, plus que les choix des réponses feront lien avec des éléments des autres questions afin que l'utilisateur puisse toujours relier les dernières questions avec les nouvelles questions posées.

Analyse de la problématique

J'ai décidé d'aborder des sujets simples du domaine du jeu vidéo, tels que les consoles, les mascottes et les jeux vidéos familiaux, afin que les parents y jouant puissent moins être confondus par rapport à certains éléments de ce domaine. Par exemple, plusieurs personnes peuvent confondre Mario et Luigi ou Sonic et Shadow. Confondre le nom des mascottes peut amener à des erreurs majeures, comme lorsqu'un enfant demande à ses parents de lui acheter le nouveau jeu Luigi, comme « Luigi's Mansion 3 », sans leur montrer une image, alors les parents leur amèneront « New Super Mario Bros. U Deluxe ». Ceci est une problématique relationnelle pour l'enfant et une problématique économique pour les parents, car l'enfant sera furieux de ne pas avoir eu exactement le jeu qu'il voulait, mais les parents aussi, car, sûrement dans quelques années, ils devront lui acheter le bon jeu qu'il ou elle voulait et ça pourrait leur coûter plus cher avec l'inflation moyenne canadienne d'environ 2,40 % selon Statistique Canada. En bref, cette

expérience cherche à s'assurer que le public cible connaît quelque fondement de ce domaine en étant enseigné sur ses réponses afin de rendre leurs enfants moins colériques envers eux.

Comparé à d'autres jeux éducatifs, celui-ci se démarquera par sa méthode de réponse à ces questions. Les questions devront être sélectionnées en avançant vers son choix, comme dans les questionnaires il y a plusieurs années du vidéaste « Fuze iii » sur « Minecraft ». Cela devra inciter l'utilisateur à sélectionner son choix de façon à le faire réfléchir et interagir sur son choix, mais, dans plusieurs jeux éducatifs, la rapidité semble être un avantage, certes, mais l'animation saturée sur les interfaces peut rendre le jeu plus spectaculaire pour le public cible comme « Nope Quiz ». En revanche, si le choix prend plus de temps et le rend moins spectaculaire, il pourrait mieux mémoriser son choix et il pourrait mieux se concentrer sur les commandes du jeu.

Genre du jeu

Le genre du jeu vidéo sera un jeu de logique d'aventure, comme « Void stranger » de System Erasure ou comme les donjons de « The Legend of Zelda » de Nintendo.

Public cible

Le public ciblé dans ce jeu vidéo ciblera le public des parents adultes, car plusieurs adultes jouent aux jeux vidéos avec leur garçon ou fille, donc il sera adapté de façon à rendre les niveaux simples afin qu'ils puissent s'amuser ensemble pour résoudre les questions. Aussi, cela introduit les parents à essayer d'interagir avec un clavier pour jouer à un jeu vidéo, ce qui

est anodin pour un parent en général et peut rendre l'expérience plus éducative ou introductive aux jeux sur un ordinateur.

Interactions utilisateur

- Déplacement : Flèche du clavier ou les touches WSAD ;
- Action : La touche espace ou la touche entrée ;
- Annuler une action : la touche shift ou la touche retour arrière ;