

Concept :

Le jeu fait parcourir le joueur au travers l'histoire du jeu vidéo. En passant par plusieurs expériences, plusieurs mécaniques et plusieurs univers graphiques. Un jeu qui vise un public large. Des joueurs qui seront intéressés par l'histoire jeu vidéo aimant le challenge et qui n'a pas peur d'un peu de frustration.

Cerise for two:

What/how ?

Le joueur joue deux barres (droite et gauche) étant soumis par un timer et avec une vitesse de déplacement de la balle rapide. Il ne doit pas laisser la balle partir de l'écran plus de trois fois sinon le timer se reset. Le timer doit atteindre zéro pour passer au niveau suivant.

Why ?

Faire découvrir le premier jeu vidéo créé au joueur en mettant certaines problématiques pour mettre à l'épreuve les réflexes du joueur.

Bisc-out :

What/How ?

Le joueur contrôle la barre et doit détruire toutes les briques dans un temps donné. Des controls différents (souris au lieu de clavier).

Vitesse de la balle accélérée pour augmenter le challenge. Timer mit en place qui si écoulé reset le level et se relance.

Lorsque la barre sort de l'écran un malus de 10 secondes est infligé.

Why ?

Faire découvrir l'évolution de tennis for two en adoptant les mêmes mécaniques mais avec un but qui est ici différent. Impliquant de nouveaux challenges avec de nouveau controls.

Et des controls qui seront plus permissifs pour permettre de pallier les problématiques liées à la vitesse de la balle.

Glacerio Bros:

What?

Changement de style totale avec la mise en place d'un niveau de platformer, le joueur contrôle un personnage humain et devra atteindre la fin du niveau.

Lorsque le joueur tombe dans le vide et/ou est touché par une cerise il est ramené au début du niveau.

La caméra ne dévoile pas tout le level.

Why ?

Faire découvrir une nouvelle évolution du jeu vidéo avec la mise en place d'un platformer tout en conservant le challenge des réflexes en le liant à des difficultés environnementales.

Une mise en place d'un challenge lié à la réflexion en liant toujours les problématiques de l'environnement.

The legend of bread:

What?

Changement une nouvelle fois de style, passage à une fausse 3d. Le joueur devra combattre des ennemies et atteindre un lieu spécifique pour finir le niveau.

Lorsque le joueur touche un ennemi il est ramené au début du niveau.

Il possède une capacité qui se recharge toutes les 10 secondes lui permettant de se débarrasser des ennemis présents dans le niveau.

Why ?

De nouveau faire connaître une nouvelle avancée du jeu vidéo.

Avec la mise en place d'un univers avec de la fausse 3d.

Les ennemis conservent le challenge lié aux réflexes.

La limite de la ressource met-elle à l'épreuve la capacité de réflexion du joueur.

Direction artistique :

Création d'environnements joviales. Un jeu qui vise un public assez large, personnes de tout âge.

Donc une Direction Artistique qui se dirige vers une ambiance générale qui soit joyeuse, conviviale et qui ne choquera pas les plus petit comme les plus grands.

Un environnement qui est adaptés à tous les types de public.

Une Direction artistique qui rappelle l'époque.

(Pixel art, Borne Arcade)

Moodboard :

