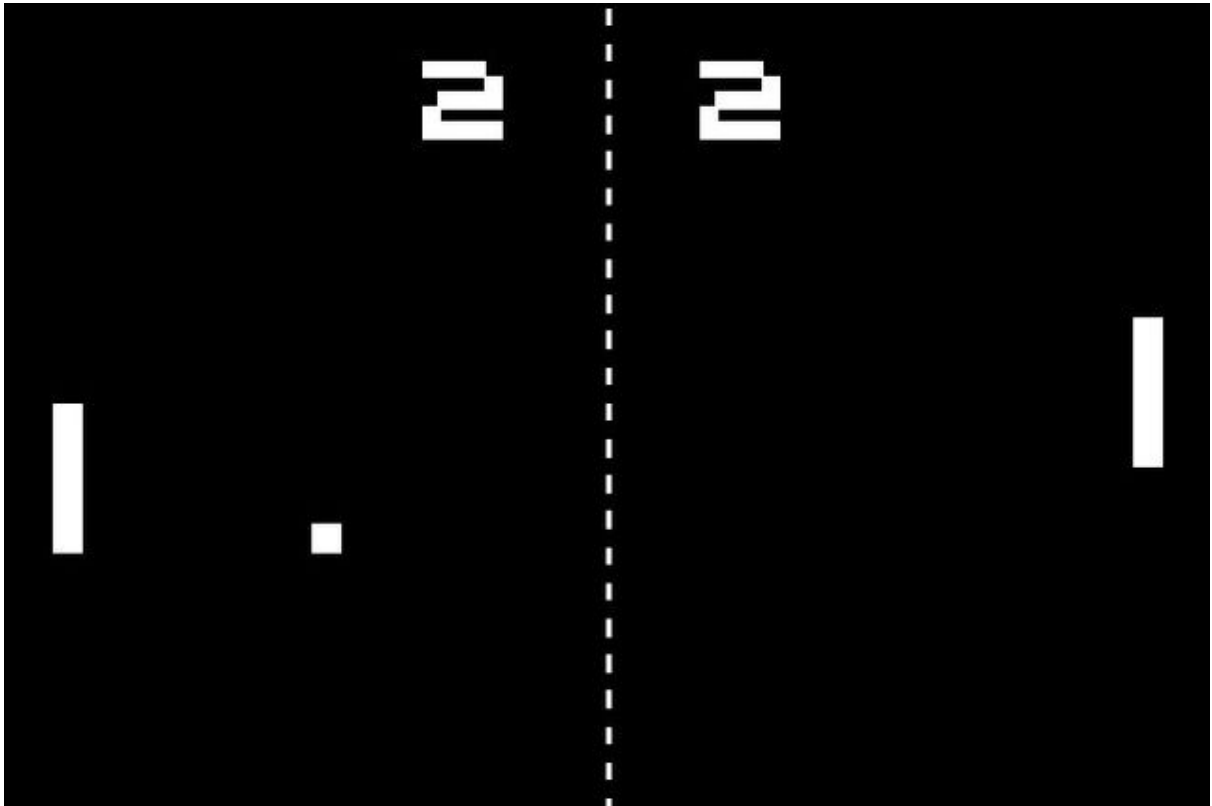


Pitch : J'ai imaginé reprendre des jeux marquants de l'industrie et de plonger le joueur dans leur univers, par des scénettes courtes en incarnant un élément autre que l'avatar classique. Le joueur a pour but d'effectuer une action plus ou moins humoristique pour avancer dans le prochain jeu. Ces derniers étant joué dans l'ordre chronologique de leurs sortie. Le joueur ne sert que des quatre flèches directionnelles.

Pourquoi ? : Cela permet de faire le tour des jeux marquant de l'histoire, sous un nouvel angle. De plus l'aspect comique permet de mieux se rendre compte des limites du jeu original ainsi que certaines évolutions qui ont eu lieu depuis, il permet aussi de ne pas ennuyer les joueurs habitué qui ne veulent pas subir ces limites techniques des anciens jeux dans un gameplay qui se veut "à l'ancienne". Les contrôles simples permettent une prise en main facile; générale par rapport à la courte durée totale (~10m); spécifique par rapport à la durée de chaque scène (~30s).

Environnement : Pong (1972)

Visuel



Avatar du joueur : La balle

Scène : Les raquettes ne bougent pas. La balle est contrôlée uniquement par la flèche du haut et du bas, autrement elle se dirige à droite ou à gauche (changement de sens si elle frappe une raquette), si elle esquivé une raquette et passe derrière, la scène recommence.

Objectif : S'empaler dans le score, ce qui aura pour effet de le modifier.

Environnement : Space invaders (1978)

Visuel



Avatar du joueur : Les invaders

Scène : Le joueur ne peut se déplacer qu'à droite, puis une fois l'extrémité atteinte, il peut monter ou descendre une fois, puis ensuite ne peut se déplacer qu'à gauche, jusqu'à l'extrémité, et ainsi de suite. Le vaisseau se défend aléatoirement, si tous les invaders meurent, la scène recommence. (le visuel montre un tir d'invalider mais en réalité il sera impossible de tirer)

Objectif : Remonter dans le ciel

Environnement : Pac-man (1980)

Visuel



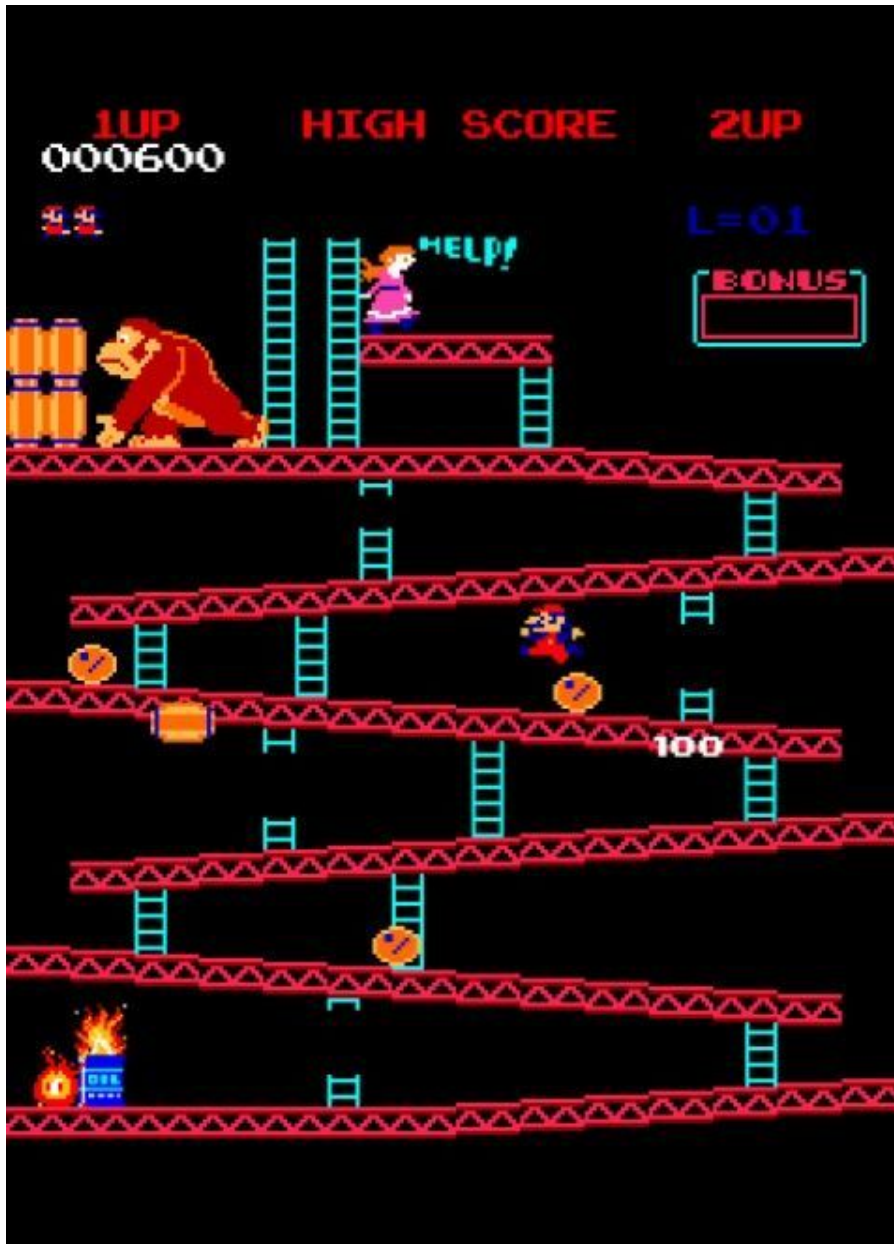
Avatar du joueur : Inky (fantôme bleu) (étant donné que c'est le fantôme timide, en lien avec l'objectif)

Scène : Pacman et les autres fantômes suivent un paterne scripté. Si pacman croise l'avatar du joueur, la scène recommence.

Objectif : Entrer dans la “base des fantômes”

Environnement : Donkey kong (1981)

Visuel



Avatar du joueur : Un tonneau

Scène : Le premier tonneau lancé par DK sera celui contrôlé par le joueur. Mario remonte en haut selon un script. Le tonneau ne peut être contrôlé qu'avec la touche droite et la touche gauche. Si Mario atteint le haut, la scène recommence.

Objectif : Percuter une échelle parmi les 3 étages les plus bas, avec une vitesse minimum, pour faire tomber toutes la structure

Environnement : Bomberman (1983)

Visuel



Avatar du joueur : Une bombe

Scène : Le joueur actuel incarne les bombes posées par le personnage représentant le joueur dans le jeu original. Le personnage agit de manière scripté.

Objectif : Se déplacer pour que l'explosion de la bombe tue le personnage

Environnement : Mario bros (1983)

Visuel



Avatar du joueur : Goomba

Scène : Mario avance assez classiquement en esquivant le goomba, puis en tapant le bloc contenant un champignon, si Mario le ramasse il devient géant et écrase tout le décor, puis la scène recommence. Le joueur peut se déplacer à droite et à gauche, comme les goombas classiques.

Objectif : Voler le champignon de mario pour grandir et écraser tout sur son passage

Environnement : The legend of Zelda (1986)

Visuel



Avatar du joueur : La caméra

Scène : Ici une flèche directionnelle permet de bouger la caméra pour passer au tableau suivant. Les murs et autres obstacles seront en très petite quantité. Si la caméra ne bouge pas, Link bouge relativement aléatoirement, sans pour autant aller trop vite. En bougeant la caméra, Link est poussé par le bord de l'écran.

Objectif : Écraser Link sur un obstacle

Environnement : Final fantasy I (1987)

Visuel



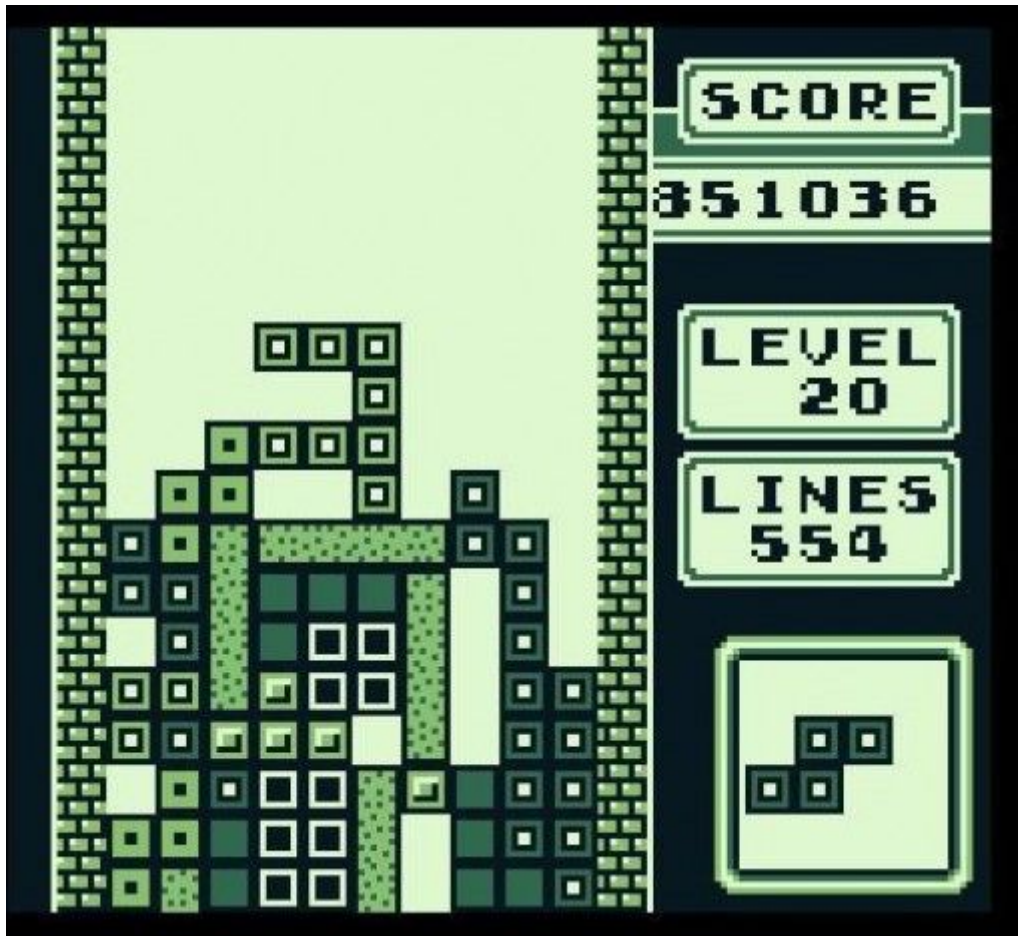
Avatar du joueur : Un monstre

Scène : La scène se situe dans un combat classique du jeu, hors le joueur peut déplacer un monstre grâce aux flèches directionnelles.

Objectif : Déplacer le monstre pour arriver au contact du protagoniste et l'achever, brisant le système du tour par tour

Environnement : Tetris (sur Gameboy) (1989)

Visuel



Avatar du joueur : L'écran

Scène : Les pièces qui tombent subissent des rotations aléatoires. Lorsque le joueur bouge l'écran, la pièce qui tombe ne suit pas l'écran.

Objectif : Faire en sorte que la partie de Tetris soit perdue

Environnement : SimCity (1989)

Visuel



Avatar du joueur : Le train

Scène : Ville typique d'une partie du jeu classique, hormis le fait que le train ne se déplace pas de manière autonome et que un rail mène dans un bâtiment.

Objectif : Foncer dans un bâtiment

Environnement : Sonic (1991)

Visuel



Avatar du joueur : Sonic

Scène : cette fois ci le jeu semble classique, hors après avoir parcouru un peu de terrain, sonic se retrouve dans le monde de Mario, et le croise. S'enchaîne une cinématique où sonic se fait injurier par Mario.

Objectif : Atteindre la dite cinématique

Environnement : Street fighter 2 (1991)

Visuel



Avatar du joueur : Les barres de vie

Scène : Un combat classique du jeu original a lieu, assez lent dans son rythme. Appuyer sur flèche du bas fait légèrement secouer les barres, jusqu'au moment où elles tombent sur les personnages.

Objectif : Faire tomber les barres sur les personnages, pour les écraser

Environnement : Pokemon (1996)

Visuel



Avatar du joueur : Le professeur

Scène : Le personnage de l'aventurier prend sa pokéball et sort, puis un fois le joueur sorti aussi, Les PNJ se déplacent comme les autre PNJ du jeu classique.

Objectif : Entrer en collision avec l'aventurier plusieurs fois afin de lancer des boîtes de dialogue jusqu'à l'énerver.