

WorkShop #4 – L'histoire du jeu vidéo

Pitch :

Jeux en 2d scrollview, où le joueur incarne un personnage minuscule qui se promène à travers différentes époques du jeu vidéo, où le joueur devra faire appel à ses réflexes et à son intelligence logique pour résoudre des énigmes.

Concept :

Who :

- Joueur incarne un personnage minuscule

When:

- Qui passe par les grandes périodes des jeux vidéo

What :

- Jeux en 2D scrollview
- Monde semi-réaliste de l'époque
- Sous forme de 3 énigmes qui marquent les périodes

Why :

- Découverte linéaire en aventurant les époques du jeu vidéo
- But de fractionner les époques entre les énigmes qui montrent bien les changements qui se sont produits.

Intention :

Who :

- Joueur enthousiaste conventionnel (Joue 3 à 5 heures par semaine)

When :

- En temps réel
- De la première à la dernière énigme

What :

- Réflexe
- Intelligence logique

Why :

- Apporte des connaissances et visuel sur les jeux de l'époque et sur son évolution

3C :

Caméra :

2D scrollview

Pour garder cette aspect découverte et chercher

Character :

Personnage de jeux vidéo évolutif selon les époques.

Capacité nouvelle selon les époques

Control :

Commande instantané et simple

DA

Première énigme :

Dans la nature devant sur le chemin pour aller à la maison

Période où il n'y avait pas encore le numérique.

Perso simple en noir et blanc

Graphisme simple en noir et blanc (Fait sur illustrator)

Nombreux objet réaliste de la période

Deuxième énigme :

Intérieur d'une maison

Période où le numérique a fait son apparition.

Perso simple en noir et blanc

Graphisme simple en noir et blanc (Fait sur illustrator)

Nombreux objet réaliste de la période

Troisième énigme :

Intérieur d'un jeu

Perso simple en couleur

graphisme de meilleur qualité en couleur (Sur illustrator)

Objet réaliste en couleur

Enigmes :

Énigme 1 :

Objectif :

Période où les jeux n'était pas numérique juste avec des objets

Résoudre un morpion,

Aller chercher les pièces suffisantes pour gagner la partie

Les déposer au bon endroit pour enclencher l'ouverture de la porte

Mettre en fond "background" plein de petit jeu de l'époque

Problème :

Porte fermé qui ne voulait pas bougé, l'overlap ne marchait pas non plus lors de la réussite de l'épreuve

Impossible de passer à l'épreuve suivante

Donc j'ai laissé ouvert le passage

Problème avec les background, où j'ai eut du mal à les coller pour que le monde soit cohérent

Énigme 2 :

Objectif :

Période au début du numérique

Course contre la montre dans un parcours avec tout au long, les innovations de l'époque.

Appuyer sur un interrupteur pour démarrer un chronomètre qui allume la télévision.

Faire le parcours avant que la télé ne s'éteigne, sinon recommencer

Problème :

Même problème que pour l'énigme 1, problème avec l'ouverture, m'empêchant d'avancer.

Et même problème encore : Beaucoup de mal avec les background qui changeait de place dès qu'une modification est faite

Énigme 3 :

Directement dans un jeu avec modification du perso qui se retrouve en couleur comme le monde

Période où la couleur était prédominante et où les jeux vidéo ont véritablement évoluer.

Jeux de tir où le but est d'avancer jusqu'à l'arrivée en tuant les ennemis sur le chemin, énigme beaucoup plus développé et en couleur.

Problème :

Manque de temps

Etat du prototype :

Possibilité d'y jouer mais sans réel difficulté

3ème énigme inexistante

Problème générale :

- Manque de temps
- Manque d'inspiration au début
- Trop de problème dans le code (perdu énormément de temps pour au final ne pas débloquer, surtout pour cette porte!)