

Sprint 1 :
Terminé

Faisons le point



Aspects abordés



Artistique



Design du niveau



Technique développement



Sprint suivant

Apparences et esthétique



Pixel art réalisable : *Workflow* optimisé



Réalisation d'un tableau : 5-7H

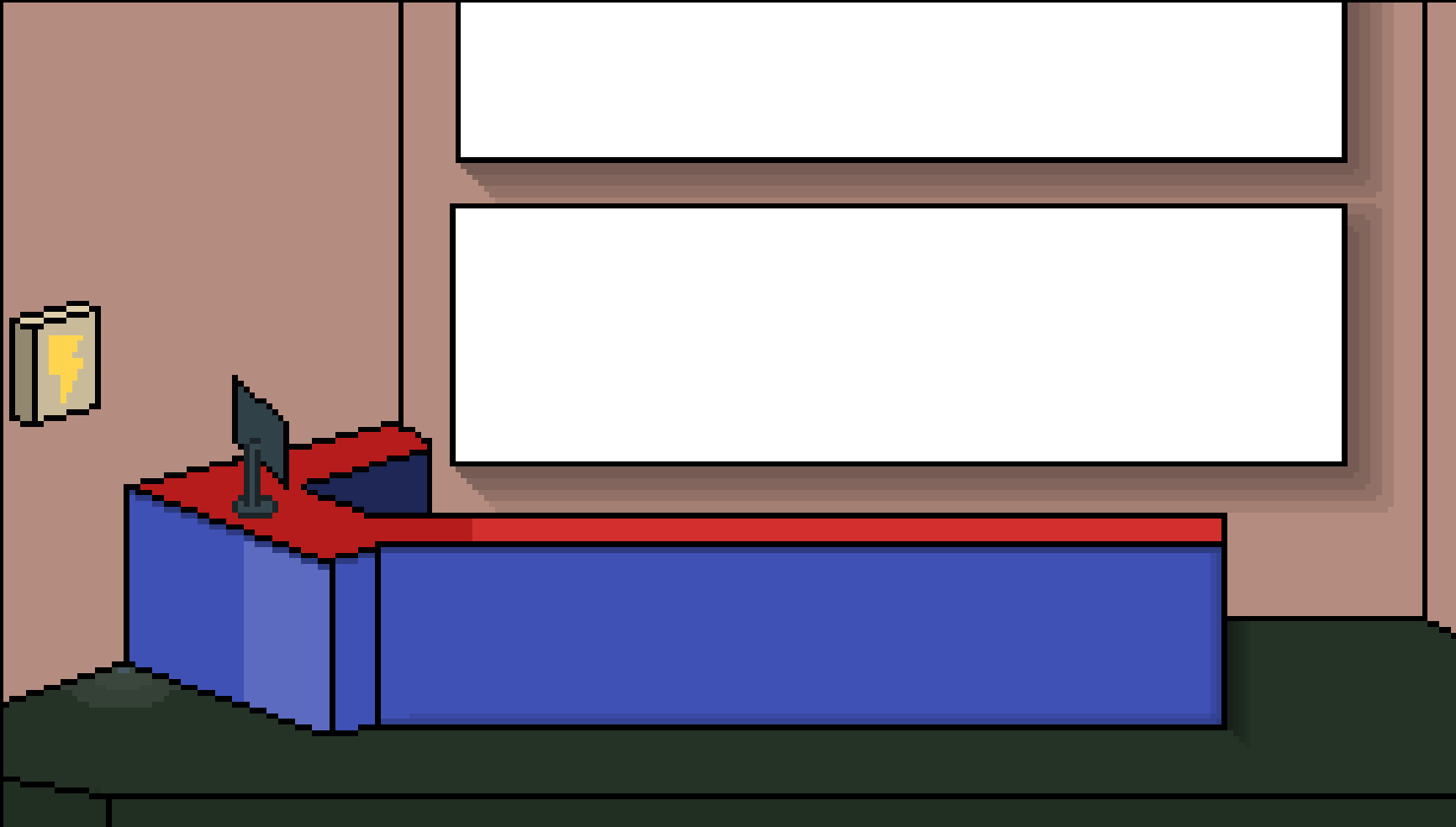


Aperçu de l'inventaire



Palette de couleurs ? Propositions

Scène claire

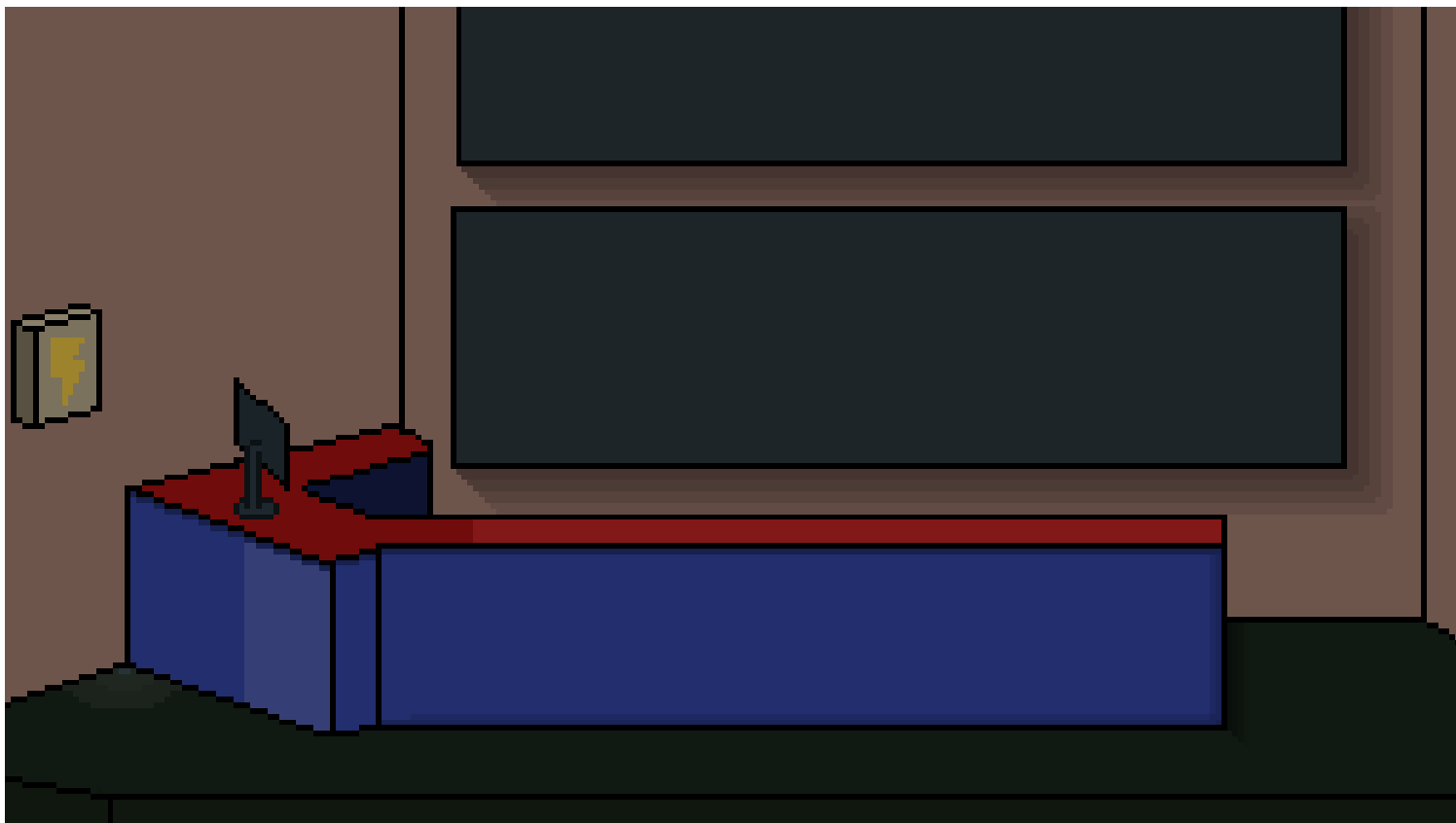


Amphithéâtre 137C

Interactions, visibilité : boîtier électrique

Couleurs ?

Version sombre.

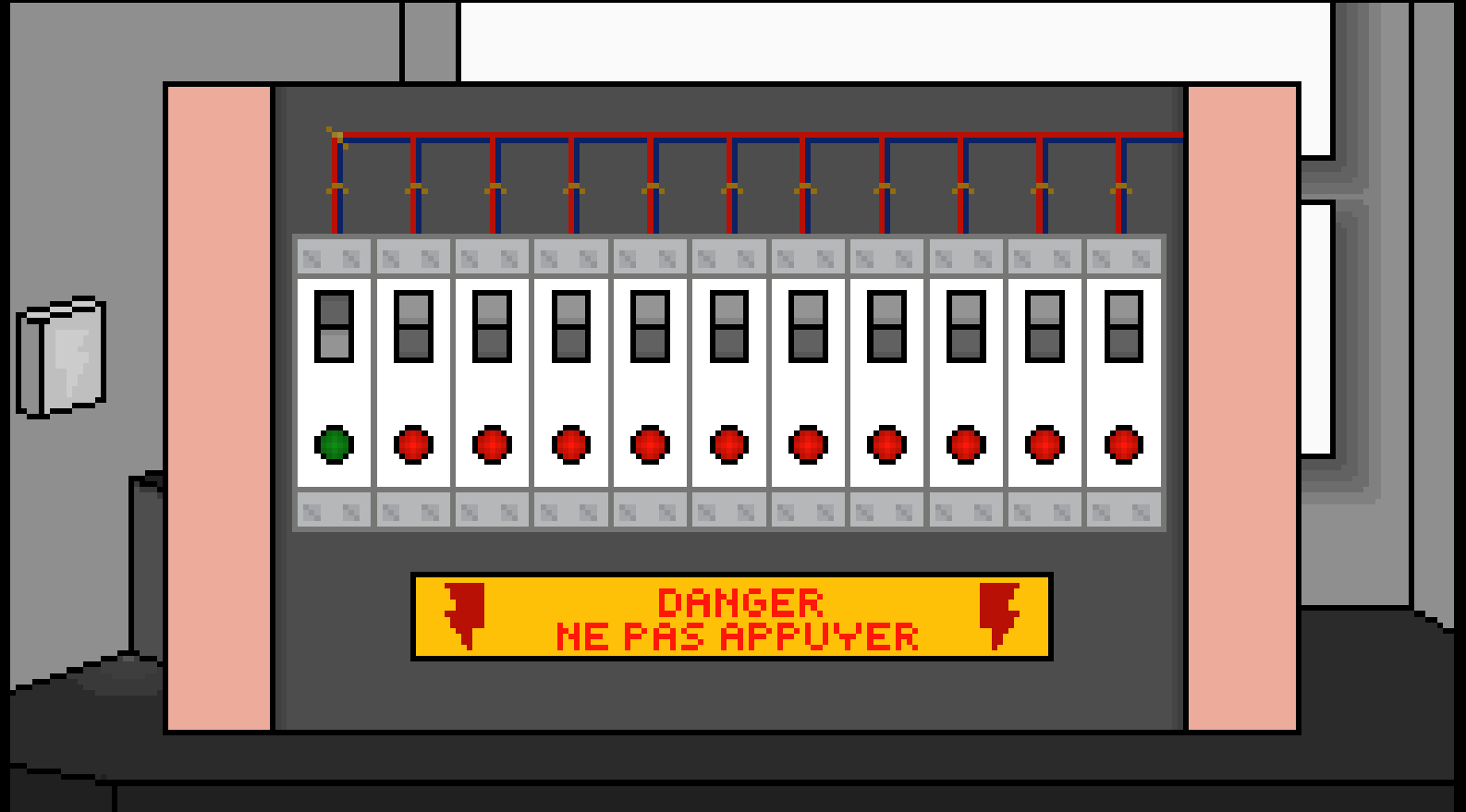


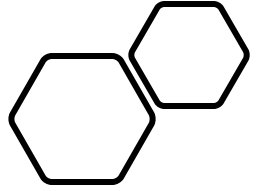
Vue rapprochée du boîtier électrique

Interaction : avec les interrupteurs.

Couleurs.

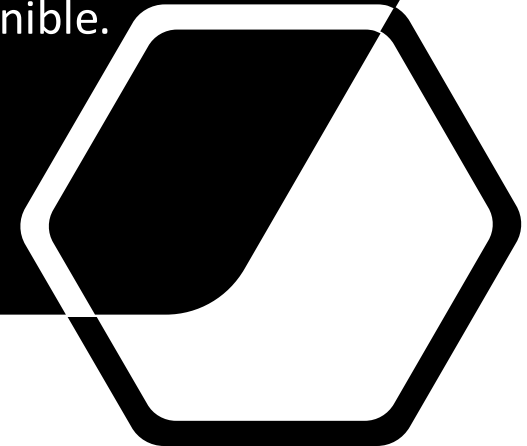
Première partie de l'énigme





Design du niveau

- Joueur dans le noir
- Interagit avec boîtier
- Une certaine composition allume la lumière, et permet de continuer
- Description détaillée du lieu/énigmes disponible.

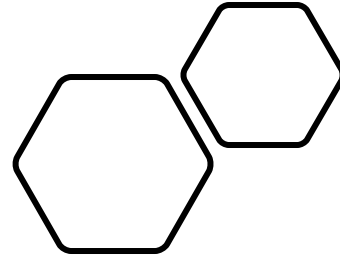




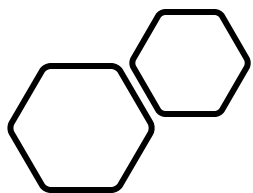
Technique développement

- Utilisation de libGDX : *gain de temps*
- Sous Java
- Bases solides posées

Sprint suivant



- Développement (et fin) du premier lieu jouable
- Étude de solutions de bases de données
- Étude de la mise en place du menu du jeu
- Étude de l'ambiance sonore et musicale du jeu



Merci

de votre collaboration avec



entertainment