**Notes 1ere Présentation**

5 votes à répartir

* Plateformer qu’on crée soit même  
  Style StopMotion,   
  Paternité d’une œuvre, relation auteur/personnage, Place de l’antagoniste dans la fiction
* Lovecraft, jeu d’enquête/infiltration  
  Disparition de masse dans un manoir isolé, tout semble louche. Le son sur la scène de crime : le sien  
  Voyage dans le temps, Eviter de créer des paradoxes temporels  
  Très basé sur le scénar’  
  Boucle temporelle
* Multijoueur survival horror, fps et strétégie, durée de 30 minutes  
  Un joueur incarne le Tyran, celui qui contrôle tout, 4 joueurs les péchés, 8 joueurs les survivant  
  changement de rôle  
  Comme dans SAW  
  En gros, mélange de beaucoup de genre de jeu en fonction des joueurs
* Survival horror / infiltration, solo, petit garçon vient d’être adopté, il fait des rêves qu’on joue, il doit affronter ses parents  
  FPS, but final : éliminer esprit qui hante la maison  
  Si on se foire, on ne meurt pas mais impact sur la vie réel, les parents deviennent plus violents, mais rêve suivant plus facile  
  Et inversement
* Ambiance claustrophobe, se déplacer via sa grosse épée, comme dans BLAME concernant l’environnement  
  3D vue troisième personne,
* Serious game initiation à la programmation  
  Colonie de fourmis qui se combattent (pas obligé)  
  Chaque unité a son code
* Jeu assez simple, Billy riche et aveugle, il a 3 animaux de compagnie qui ne s’apprécient pas, mais ils veulent aider Billy  
  Atteindre la fin du niveau, les animaux coopèrent et se foutent sur la gueule en même temps  
  Plateform / brawler / humoristique  
  Un joueur aveugle, les autres jouent les animaux  
  Style visuel de Paper Mario
* Tactical RPG  
  Evolution personnage principal, quêtes/donjon  
  Combat style Dofus / RPG Tactic  
  Des sorts en fonction des classes  
  Différents personnages comme Fire Emblem
* Platformer / Runner en fps  
  Univers futuriste / cubique avec ennemis, mmonter les étages  
  Un flow avec les ennemis sur le passage, beaucoup de décisions immédiates  
  Inspiration Deadcore et Mirror’s Edge
* BD GameOver pour présenter son truc  
  Plateformer Survival Puzzle solo  
  IA ennemie très simple dite « zombie »  
  Briques de LD simple, primales, instinctives  
  Succession de salles  
  Utilisation de la physique  
  Réflexion et prise de risque, interaction environnement, différents type de cubes
* Jeu PC, aventure Musical  
  Suivre le rythme, enchainer les mesures parfaites, combiner les notes, découvrir des notes
* Un jeu tournée sur la musique  
  Rendre hommage à la musique  
  Adapter gameplay avec style de musique quoi
* Faire un jeu qui **est** la classe
* Simulation d’écosystème / sandbox, stratégie ou survie  
  Espèces en interaction + environnement  
  Simulation temps réel accéléré  
  Exemple des cactus  
  Jeu god mode, accès à tout, expérimentation libre  
  Ou incarner une espèce  
  Ou mode survie  
    
  Low Poly, cartoon artistique
* PC Gestion Aventure, Fantastique, 1 à 4 joueurs  
  FF, Final Emblem  
  Après une terrible guerre, héros solitaire établi village, village se développe, face à de nouvelles menaces  
  Mode dirigeant, Mode héros
* Enquête / infiltration, année 40, solo
* Spooky, petite créature dans boule à neige avec son pote, la boule est secoué et tout est sens dessus dessous, une seule porte  
  Mini mondes indépendants les uns des autres  
  Ambiance propre à chacun
* PC, Action aventure stratégies, thème de la science  
  Pas d’argent pour ses tests, il va faire les tests sur lui-même  
  Vous incarnez une cellule, libre a vous de vous développer comme vous le souhaitez  
  Choisir les compétences de la cellule pour survivre le plus longtemps possible  
  Vous combattez organisme pour gagner des points  
  Soit tuer les maladies, soit détruire les organes
* Jeux sérieux ou divertissement, sur la médecine, utilisation de la tablette graphique  
  Thème ouvert
* Science-fiction, robots géants, multijoueur 1 vs 1  
  Inspiration : Rock of Ages  
  Menus et interfaces style hologrammes, un pilote qui reste dans sa base, contrôle à distances des pieces  
  2 points de vue sur l’espace de jeu  
  Cueillir l’adversaire dans sa base quand on a gagné, l’attraper dans sa main et le secouer dans tous les sens  
  Exploration des planètes pour la partie solo
* Serious game sur prévention de la vaccination  
  « Comment agissent les vaccins dans le corps humain »
* Projet Tanuki  
  3D plateformer, exploration, vaincre et capturer des ennemis  
  Vaincre Capturer Collecter > Rassembler à un pont > Débloquer de nouvelles zones  
  Low Poly, Cartoon semi réaliste
* Solo, jeu d’horreur narratif, première personne, décomposé en plusieurs actes : Enquête, fuite plateforme, puzzle, combat
* PC, Action RPG, Medieval fantastic, un joueur  
  Amnésie, retrouver ses souvenirs et accomplir sa quête finale  
    
  « Open World », Gigantesque, quêtes secondaires, relations et affinités entre personnages  
  FF XV pour les combats  
    
  Relations influences sur les combats et débloquent des compétences
* PC, Action Aventure, Fantastique, 1 voir 2 joueurs  
  2 persos principaux, mercenaires  
  Similaire à Zelda, téléportation entre mondes,