Game Design - Exercice

# Introduction

Le but de ce quatrième projet est d’utiliser vos game pillars crée la semaine dernière afin de crée votre monde, vos personnage et votre histoire. Bien évidemment il faut créer quelque chose cohérent par rapport a votre jeu ce qui veut dire que vous ne devez pas créer un histoire et un monde super compliquer a la tolkienne pour un jeu de foot par exemple. Vous pouvez mais c’est pas nécéssaire

# Instructions

Aider vous de la structure expliquer en cours pour réaliser votre monde , puis créer vos personnages et enfin créer votre histoire à l’aide de ses derniers. Ceci n’est pas un ordre obligatoire à suivre vous pouvez le faire dans l’ordre que vous voulez l’ordre du cours sert seulement d’aide.

Lors de la creation de votre histoire vous n’êtes pas obligé de vous restreindre à cause de l’utilisation de pico-8. L’objectif étant d’abord que vous élaboriez votre histoire et après l’implementation de cette dernière dans votre jeu.

# À rendre

un document ou se trouve la description du monde(schéma possible), vos description de personnages(schéma possible) et votre histoire avec dans l’idéal votre GDD et vos game pillars.

# Mettre en commun !

Si vous le souhaitez, vous pouvez sans souci partager vos documents sur le Discord du cours ou sur le Forum Moodle, pour que d’autres étudiant·e·s puissent faire des commentaires - il est même encouragé de faire des retours et d’échanger !

Titre du jeu

# Description préliminaire

Présentez le jeu. Présentez les raisons pour lesquelles ce jeu est amusant, le but du jeu, ce que fait le·la joueur·euse, etc. Il s'agit d'une analyse rapide du jeu et de ce que vous pouvez en attendre. Il ne devrait pas y avoir plus d'un ou deux paragraphes.

# Vos game pillars:

# Votre monde:

|  |
| --- |

# Vos personnages:

|  |
| --- |

# Votre histoire:

|  |
| --- |