Game Design - Exercice

# Introduction

Le but de ce quatrième projet est d’utiliser vos Game Pillars créés la semaine dernière afin de créer votre monde, vos personnages et votre histoire. Bien évidemment il faut créer quelque chose cohérent par rapport à votre jeu ce qui veut dire que vous ne devez pas créer une histoire et un monde super compliqué à la Tolkien pour un jeu de foot par exemple. Vous pouvez mais ce n’est pas nécessaire.

# Instructions

Aidez-vous de la structure expliquée en cours pour réaliser votre monde, puis créer vos personnages et enfin créer votre histoire à l’aide de ces derniers. Vous pouvez également changer l’ordre des étapes si cela vous arrange, ce c’est qu’une suggestion pour vous aider à démarrer.

Lors de la création de votre histoire vous n’êtes pas obligé de vous contraindre aux limitations Pico-8. L’objectif étant d’abord que vous élaboriez votre histoire et après l’implémentation de cette dernière dans votre jeu.

# À rendre

Un document décrivant votre monde (schéma possible), vos 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:

|  |
| --- |
|  |