

Équipe du collège Henri Matisse

Game/level design : Florian GEAY

Graphisme/design UX : Eliott FAREZ – Stecy SINACOUTY

Développement : Noha RONSAIN

Encadrement : Karim BOUASLA – Yohann FONTAINE

Coach : Laurent BOUVIER

Résumé :

Nous incarnons un bébé pétrel qui doit passer les différents niveaux afin de libérer Daddy Jack. Pour cela il ne faut pas s'approcher trop près des lumières et éviter ou éliminer les personnages perturbateurs tels que les chats et les rats.

Nom du jeux : **Save daddy Jack**

Cahier des charges sérieux :

Nous avons voulu montrer dans notre jeu que les pétrels de Barau sont en danger. Leur vie est fragile (il est difficile de survivre pour eux dans le jeu). Nous avons mis en scène les principaux dangers des pétrels de Barau : les chats, les rats, la pollution lumineuse qui sont nos personnages perturbateurs. Nous avons choisi d'incarner un bébé afin de garantir le plus d'empathie possible pour les pétrels de la part du joueur.

Règle du jeu :

Nous nous déplaçons avec les flèches directionnelles et nous disposons de trois points de vie au départ mais nous pouvons en récupérer en attrapant des poissons dans le jeu (nourriture des pétrels).

Ce que l'on a voulu faire :

On a voulu faire quelque chose de plus complexe mais par manque de temps on a dû se contenter d'intégrer un premier et deuxième niveau plus simple. Nous avons prévu d'intégrer prochainement le son et de développer le jeu dans son ensemble.

Les ressorts du jeu

Le héros : le poussin pétrel

Le but : éviter les dangers mortels que sont les chats, les rats et la lumière pour délivrer Daddy Jack

Les perturbateurs : rats, chats, lumières

Le décor : pontons, ambiance nocturne marine

Les récompenses : poissons (intermédiaire), délivrer Daddy (final)