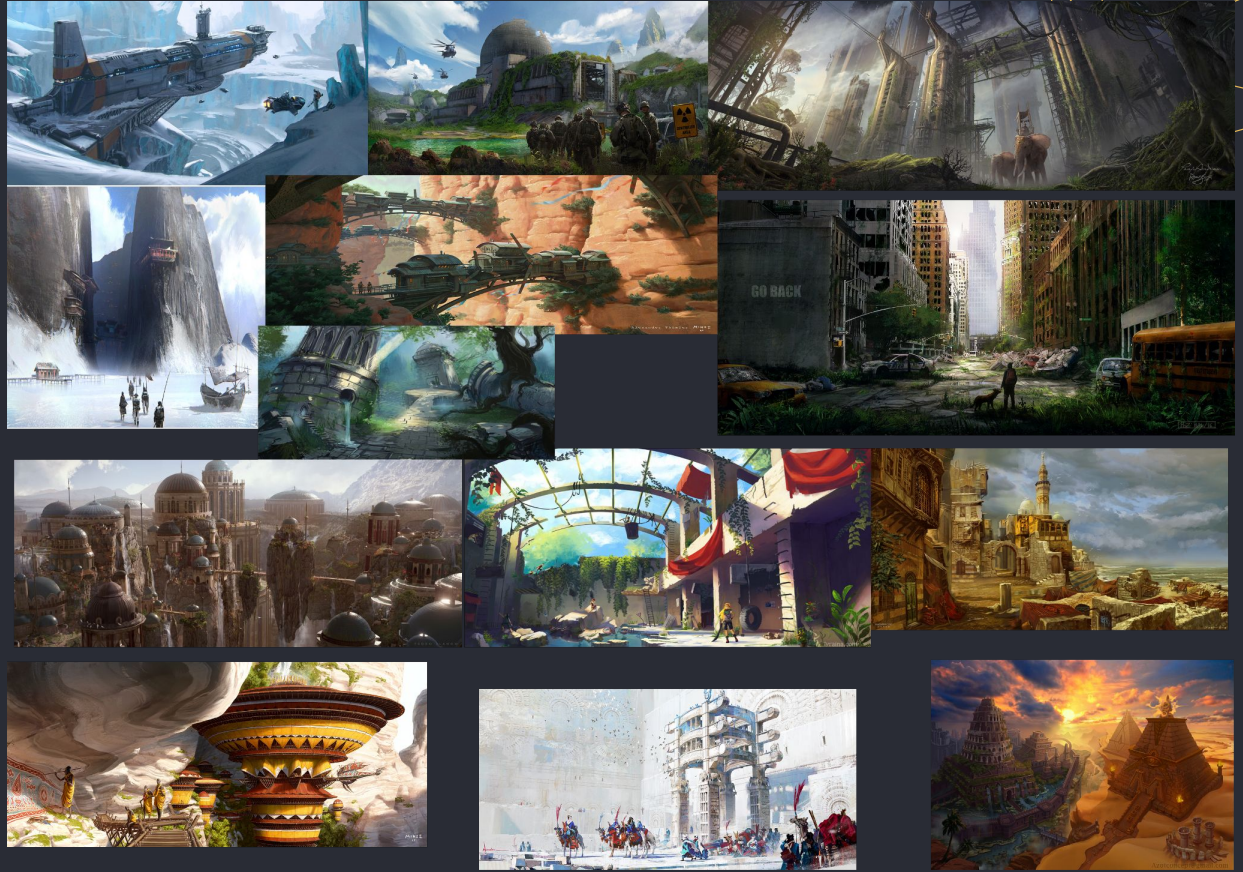


**AS LONG
AS WE
SURVIVE**

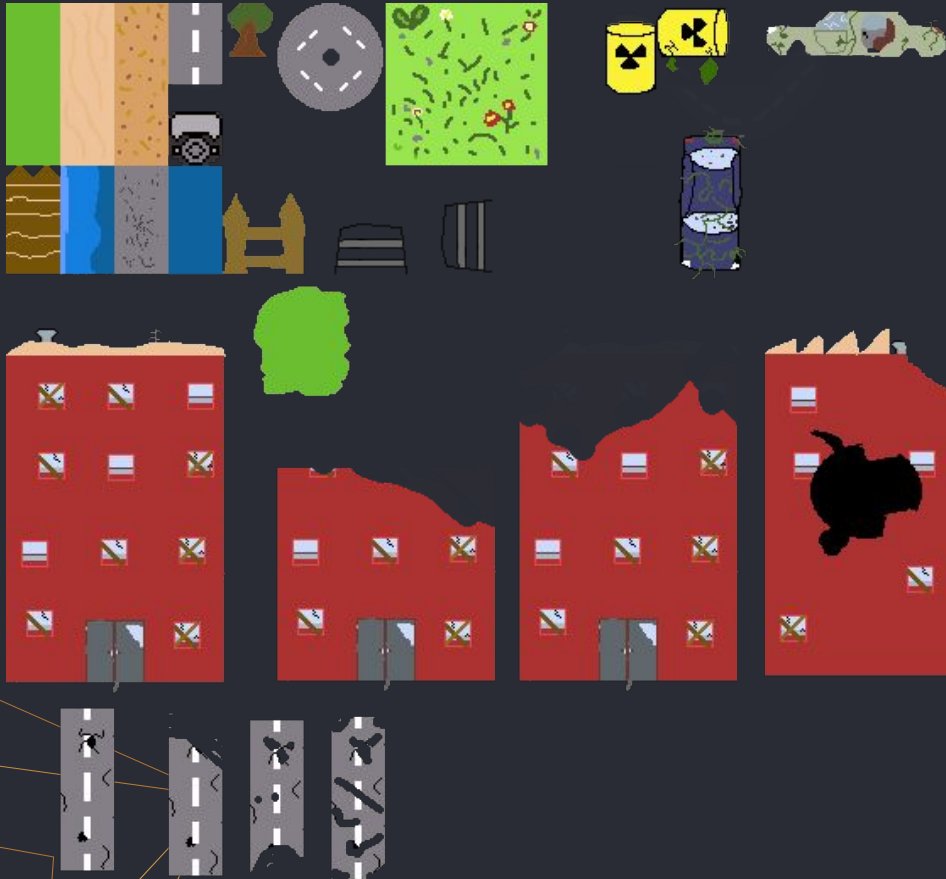
PLAY

Moodboard environnement



Voici l'ambiance que j'ai voulu créer dans mon jeu, une ambiance post-apocalyptique. Inspiré par différents biomes.

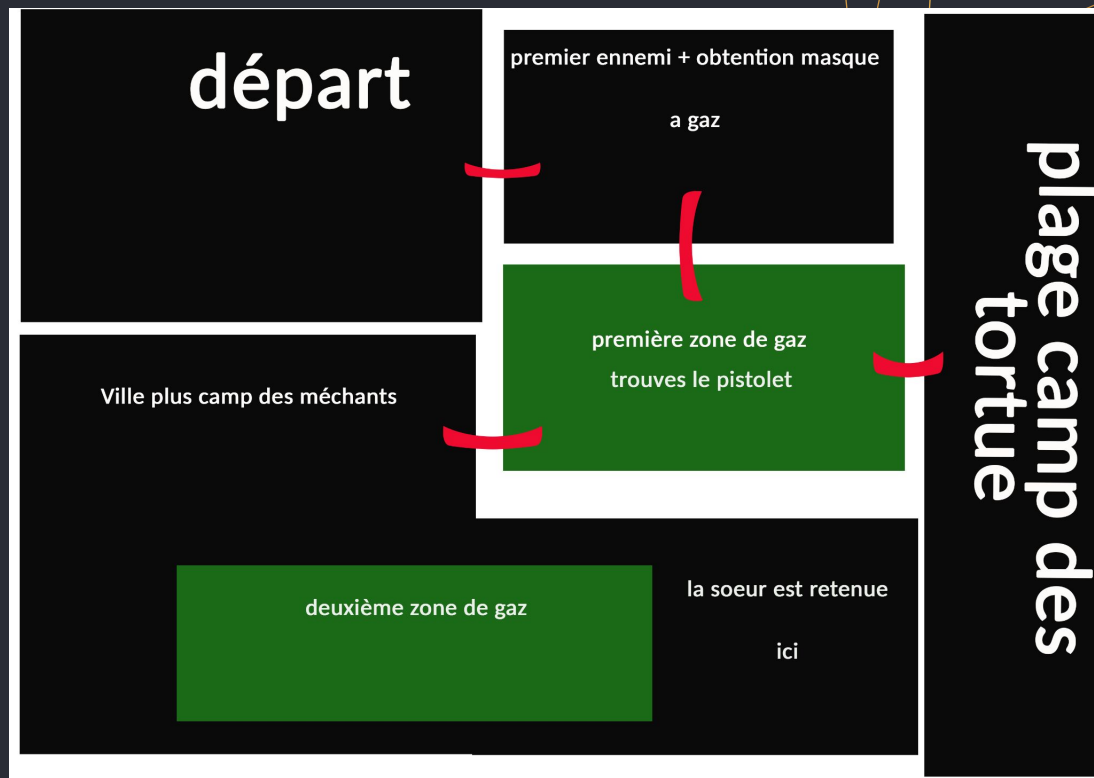
Place holder

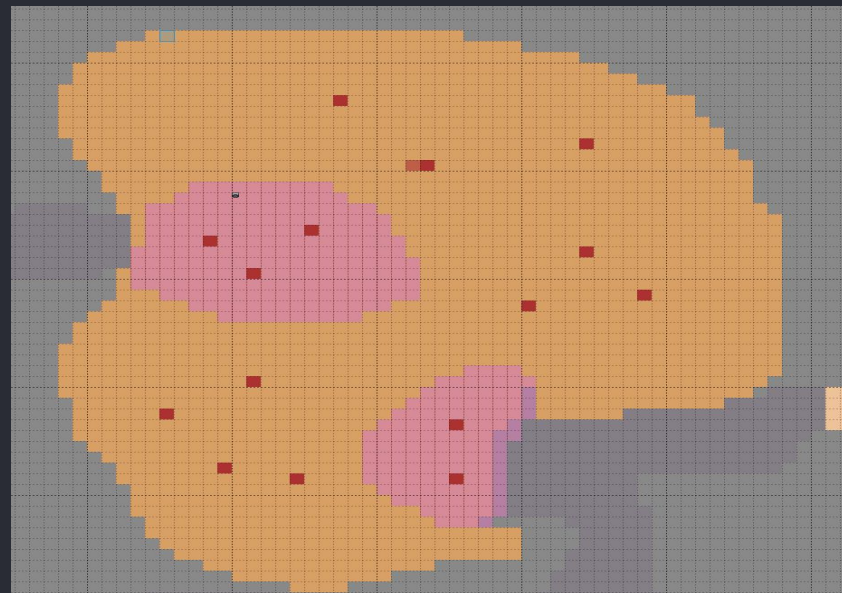


Voici le place holder que j'ai utilisé pour concevoir mes différents niveaux.

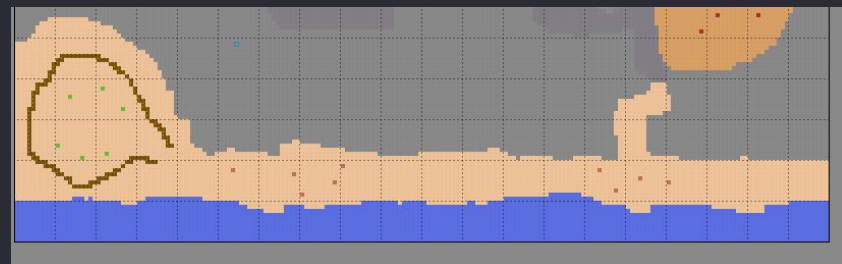
Croquis de la carte

Voici la première étape de réalisation de ma carte. Un beau petit schéma qui introduit déjà certaines mécaniques comme le gaz. Etant donné que c'est un croquis le résultat final diffère mais reste largement inspiré de cette circulation.

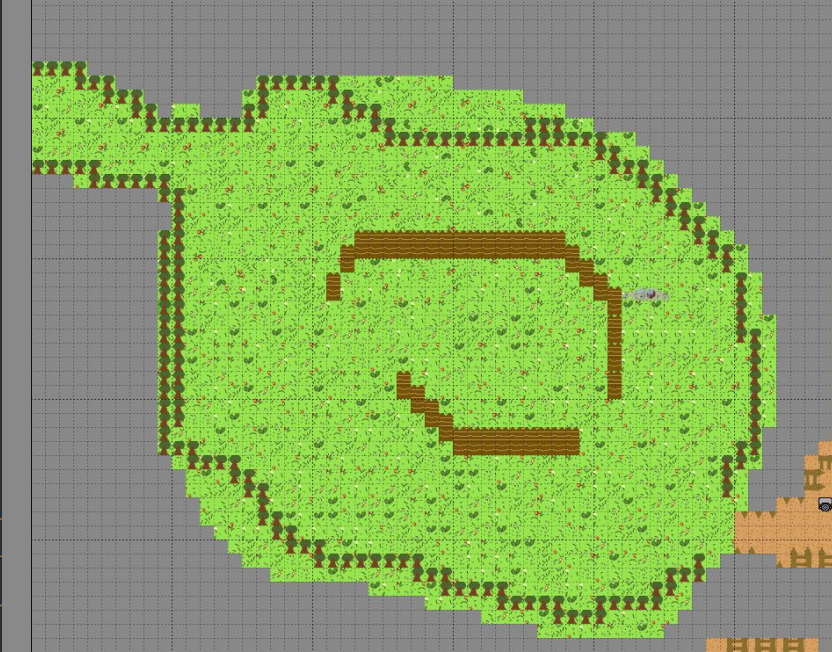




Ceci est une
première
version du jeu
sur tiled.



1ere zone

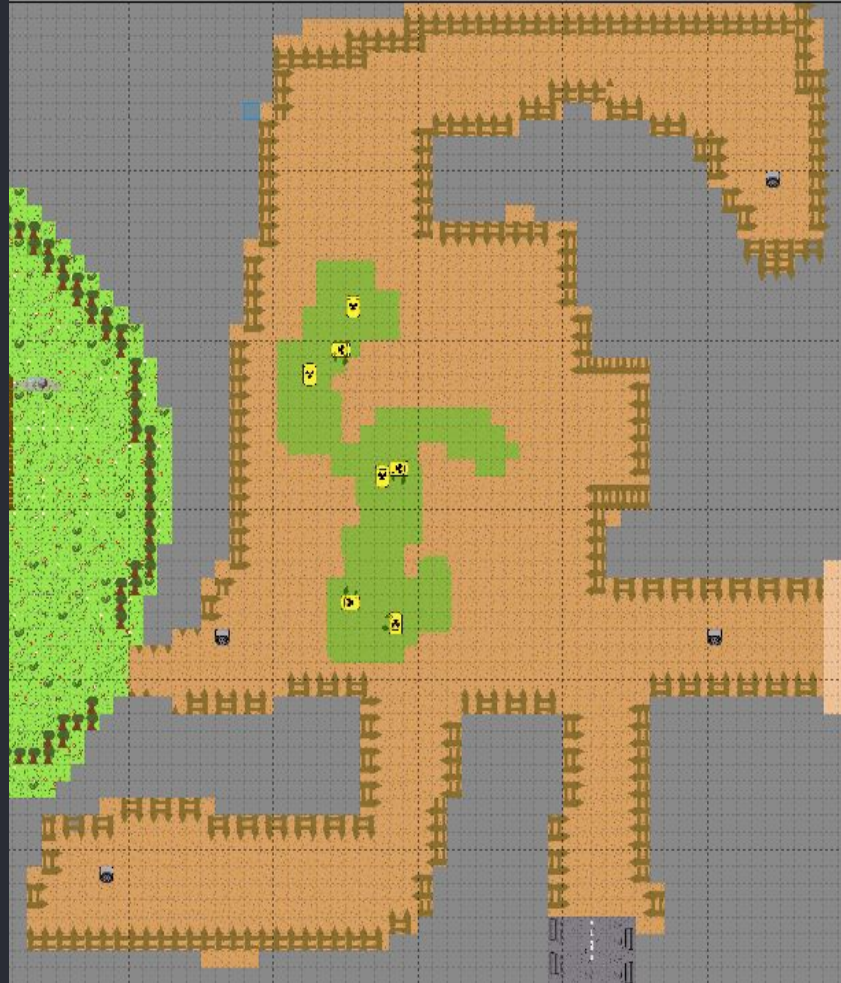


Jet définitif de ma première zone. Voici la première partie du niveau, qui doit servir de tutoriel.

Dans cette partie le joueur devra affronter des monstres et se familiariser avec la fonction de tir. Dans cette partie le personnage apprend que sa sœur s'est fait kidnapper et il doit la retrouver.

2eme zone

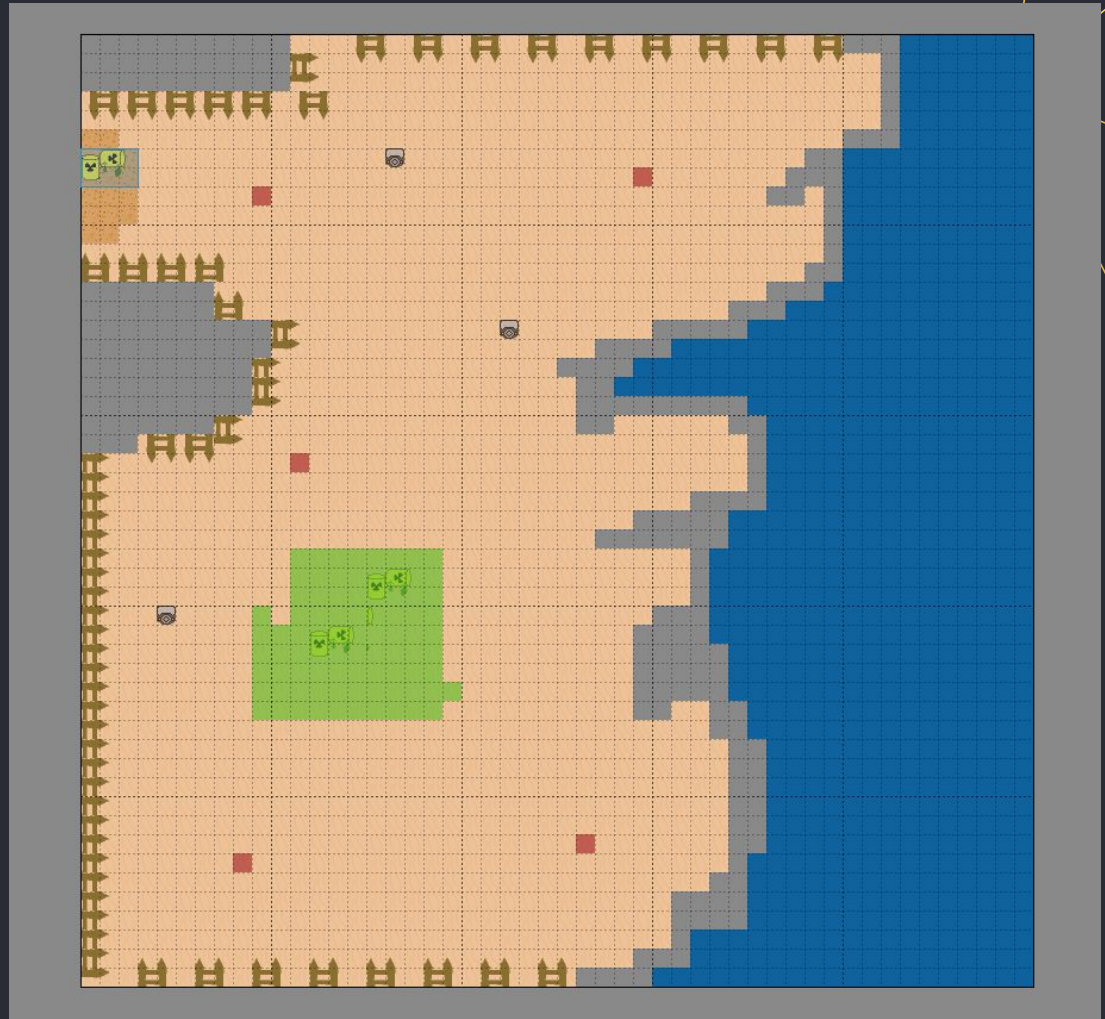
Deuxième partie du niveau.
Dans cette partie le joueur sera confronté à une nouvelle mécanique, le gaze. Les taches vertes près des barils d'uranium représentent un gaz toxique qui va affaiblir le joueur. Pour survivre a cela il devra faire attention à la durabilité de son masque à gaze. S'il venait à se détruire le joueur pourrait en reprendre un sur la carte pour ne pas mourir.



Zone plage

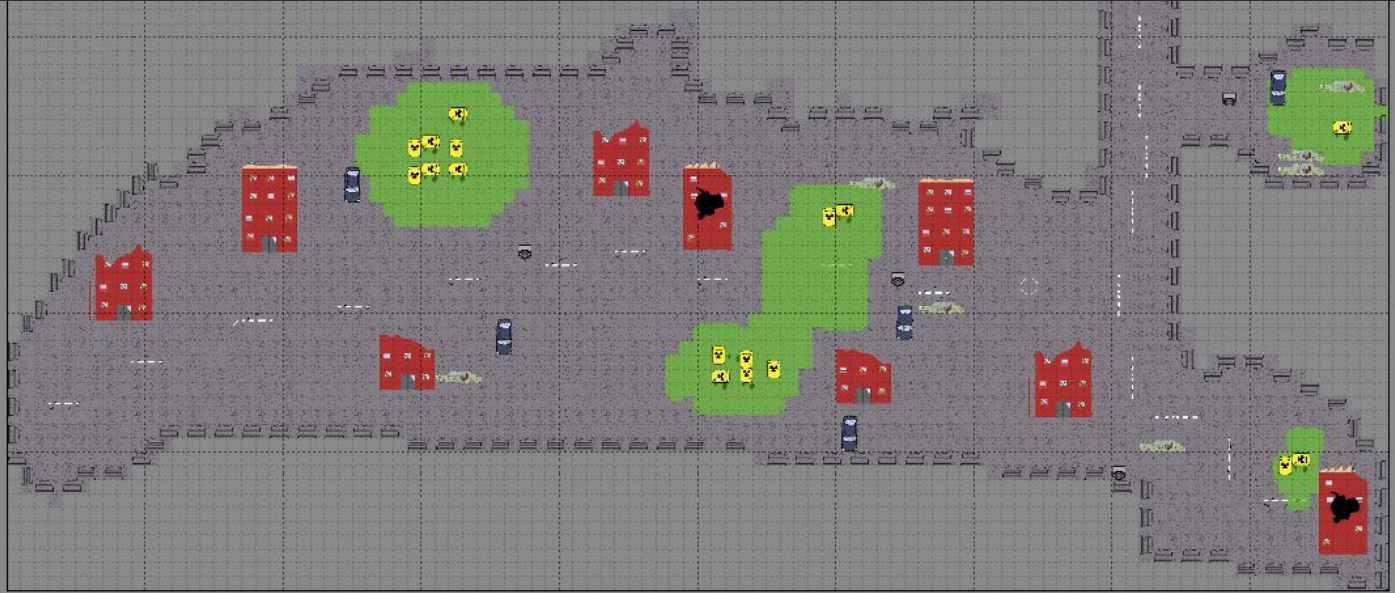
Changement de scène

C'est la zone plage, à la base je voulais en faire une zone plutôt neutre avec quelques ennemies et un camp de PNJ amical représenté par des tortues. J'étais censé effectuer un changement de scène entre la plage et le reste du niveau mais la partie code n'a pas fonctionné.



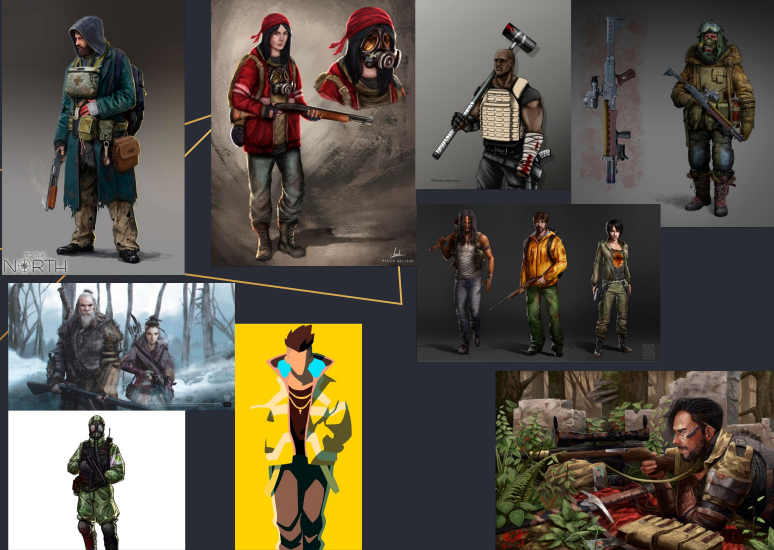
Zone ville

Dans cette dernière partie du niveau, nous devons affronter une horde d'ennemie et un boss en bas a gauche. (je n'ai pas eu le temps de faire un boss) Et de retrouver la soeur disparue.



Concept art

J'ai réalisé ce concept art
en m'inspirant de ce
moodboard



Personnage et monstre

Le monstre est sur la droite, il a été fait avec le logiciel CPP pour gagner du temps.

Quant au personnage, il a été réalisé sur asprite par mes soins, et il n'est pas très bien animé. J'ai tout de même pris du plaisir à le concevoir et à le voir bouger dans mon jeu.

