

ESNAULT  
Claire  
B1GDA

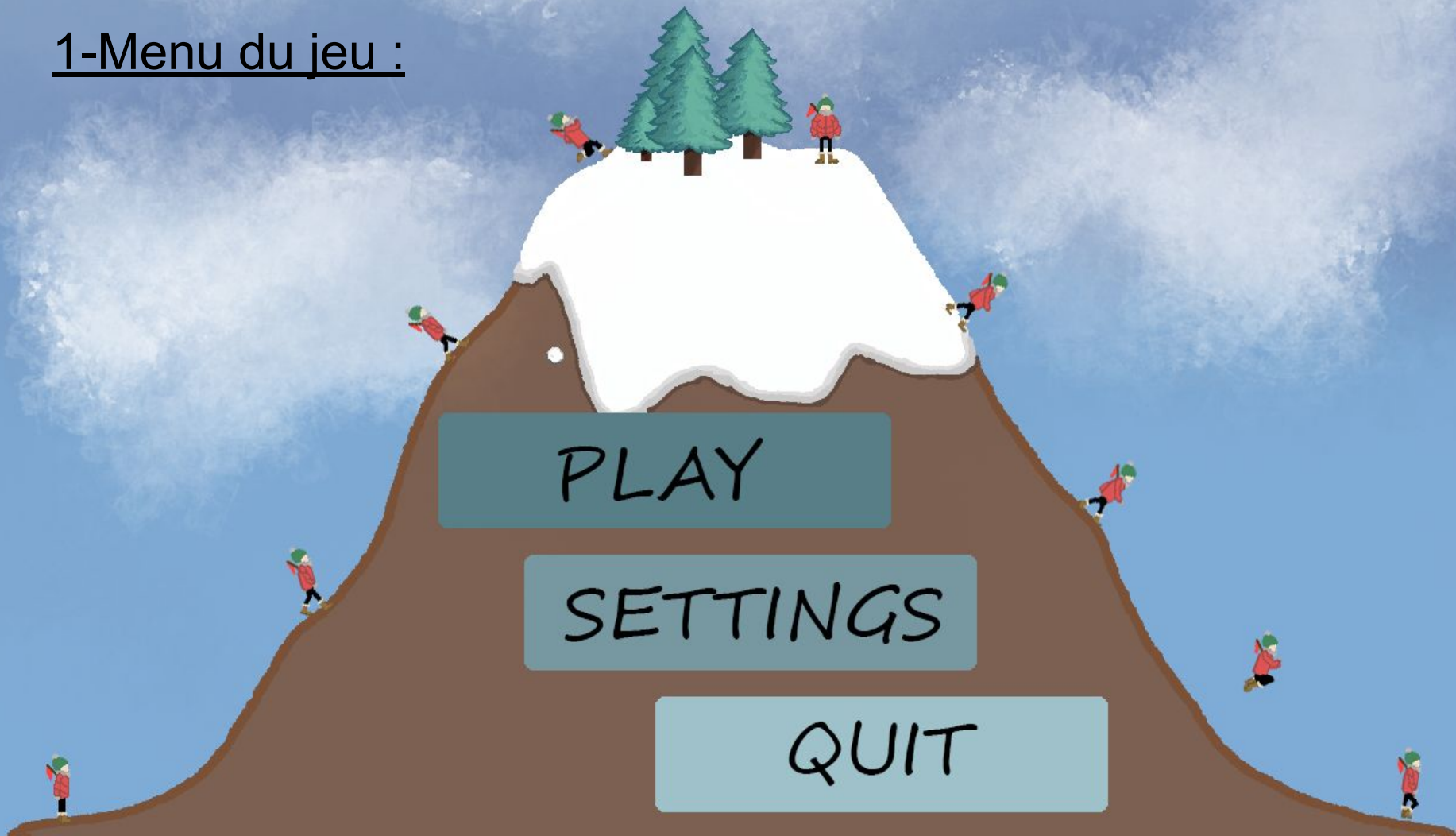
# DOSSIER DE PRÉSENTATION



"A

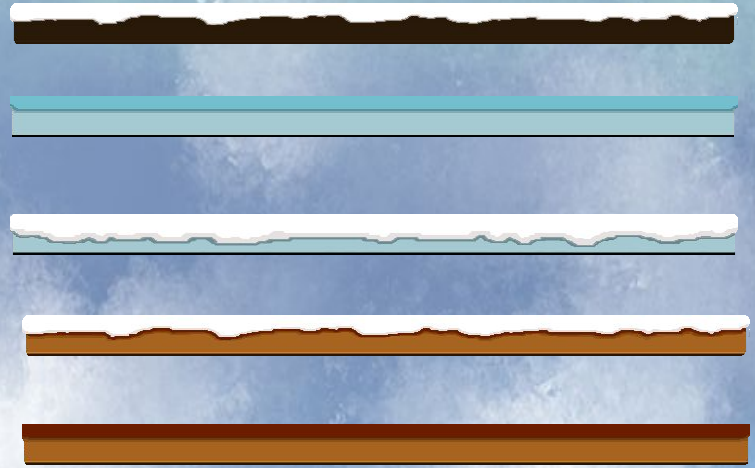
FRESH  
HIKE"

# 1-Menu du jeu :



## 2-Intention du projet :

Ayant choisi le thème de la montagne enneigée, j'ai voulu partir sur une idée toute simple : celle d'incarner un alpiniste dont le but est de gravir une montagne pour y planter son drapeau au sommet.



J'ai donc décidé de créer un jeu tout en hauteur afin de représenter l'ascension de la montagne et j'avais réfléchi à modifier le décor en fonction de l'avancée du personnage. Ainsi, plus on gravit la montagne et plus la neige recouvre le sol, les arbres, etc.



### 3-Inspirations

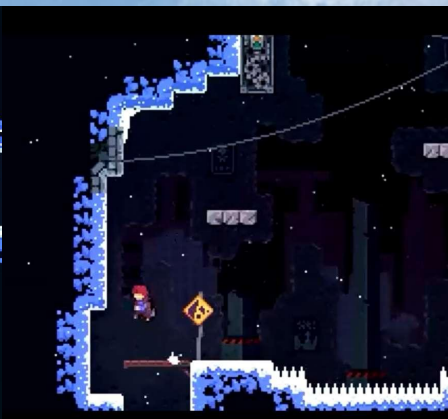
Je me suis ensuite basée sur des jeux que je connais bien comme “Céleste” ou “A Short Hike” pour y puiser de l’inspiration et commencer à développer mon univers et, à l’image de ces deux jeux, le style “pixel art” s’est naturellement imposé à moi.



*“Céleste” (ci-dessous)*



*“A Short Hike” (ci-dessus)*

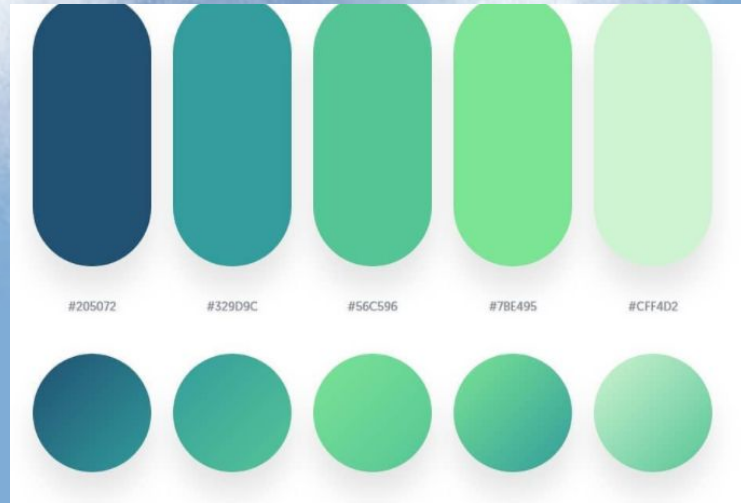
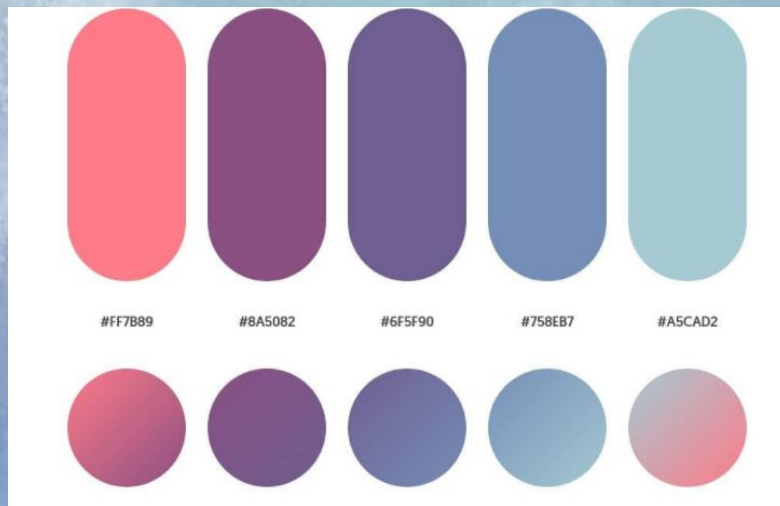


## 4-Direction Artistique

**J'ai très rapidement décidé de partir sur la gamme de couleurs ci-contre, qui mélange les teints pastels avec des couleurs un peu plus chaudes.**

**A mes yeux cela évoquait bien la neige, le froid, la couleur des sapins, etc.**

**J'ai donc mélangé ces couleurs à des couleurs un peu plus prononcées comme celle que j'ai utilisé pour la terre par exemple. Mon but étant de garder un côté très "doux" dans le traitement graphique de mon jeu.**





## 5-Création de l'environnement

Lorsqu'il a fallu créer mon petit personnage, j'ai pris en référence des images de vêtements d'hiver, de chaussures de montagne etc que j'ai ensuite dessiné à ma façon.

Pour le reste de mes assets, je me suis basée sur des idées que j'avais en tête et j'ai ensuite tout créé à partir de rien.

Je n'ai malheureusement pas eu la possibilité d'implanter dans le jeu tout ce que j'avais créé mais en voici quelques exemples :



Ici, deux sapins et un petit bonhomme de neige qui devaient servir d'éléments de décor et que j'ajouterais plus tard à mon jeu, pour moi même.



Un petit flocon qui devait servir à instaurer une jauge de froid qui augmenterait en fonction de l'ascension de notre personnage



Un petit panneau en bois sur lequel devait se trouver les explications pour les contrôles, les objets trouvés etc... mais que je n'ai pas réussi à coder dans le jeu.

## 6-Idees en plus

**J'avais imaginé plusieurs autres éléments que je trouvais intéressants à implanter dans ce jeu.**

**J'avais donc réfléchi à faire des petits feux de camp qui permettrait de regagner une vie et de se réchauffer en faisant diminuer la jauge de froid.**

**J'avais aussi pensé à instaurer un système de vent qui viendrait faire office de contrainte dans le jeu, comme un challenge à dépasser.**

**Enfin, j'aurais bien aimé créer une animation de fin avec (si possible) une sorte de zoom qui se ferait sur le petit personnage qui plante son drapeau en haut de la montagne.**



*Quelques images de recherche autour des stalactites*



## 7-Focus mécaniques de jeu

(Concernant les mécaniques de jeu, les vidéos sont disponibles dans un dossier spécifique)

**-J'ai instauré dans mon jeu le fait que l'on puisse perdre de la vie en se frottant à un ours, mais que l'on puisse aussi le faire disparaître en l'attaquant avec l'équipement adapté.**



**-J'ai tenu compte des contraintes liées à mon thème en faisant que notre personnage glisse sur les plateformes de glace et est ralenti sur les plateformes de neige.**

**-J'ai également créé des pics (stalactites et stalagmites) qui sont redoutables puisque dès qu'on les touche, notre personnage perd toute sa vie.**



**-Enfin, j'ai mis en place un système de rebond contre les murs qui devait servir à escalader plus vite la montagne. J'avais d'ailleurs imaginé forcer le joueur à utiliser ces sauts contre les murs en plaçant les plateformes loin de lui pour qu'elles ne soient pas accessibles autrement.**