



Cliquez pour commencer !

Le personnage principal

Le postulat de base pour le personnage était de jouer une chenille aigrie qui se bat en insultant ses adversaires (elle pilote un méca pour se déplacer sans danger)



Le boss

Pour le boss, l'objectif était d'avoir un boss aussi décalé que le personnage principal, donnant un oiseau fou se prenant pour un chien (le boss n'as pas pu être implémenté dans le prototype)

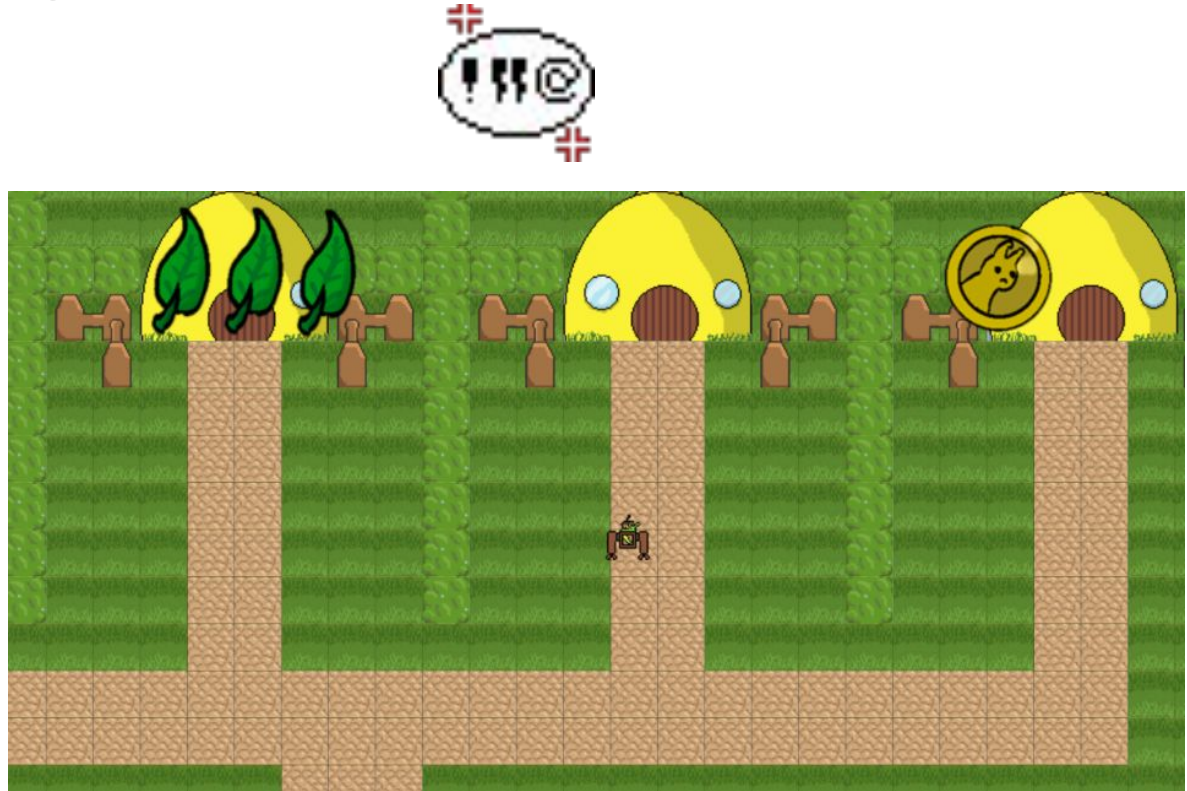
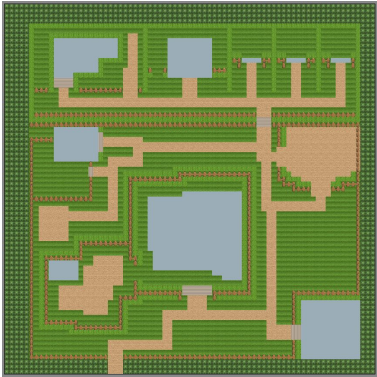


Les niveaux

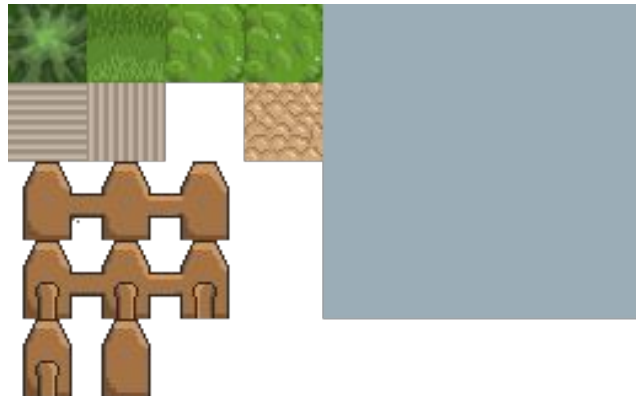
Le prototype possède 3 niveaux dans lesquels se déplacer, un donjon avec un boss devait servir de fin mais l'absence de boss ne le permet donc pas.

Niveau 1 : Le village

Le village est la zone de départ, c'est ici que le joueur est censé se familiariser avec les déplacements et son attaque (l'insulte)

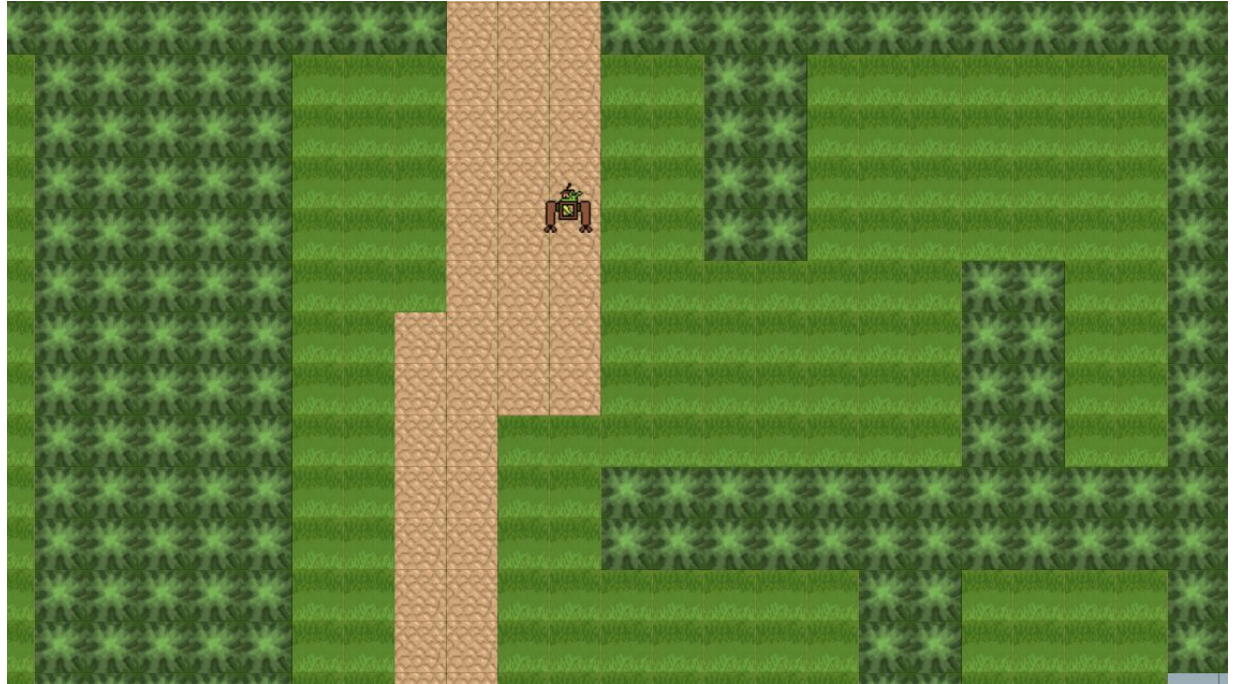


Le tileset du village



Niveau 2 : La plaine

La plaine est la zone centrale où le joueur accédera aux autres zones

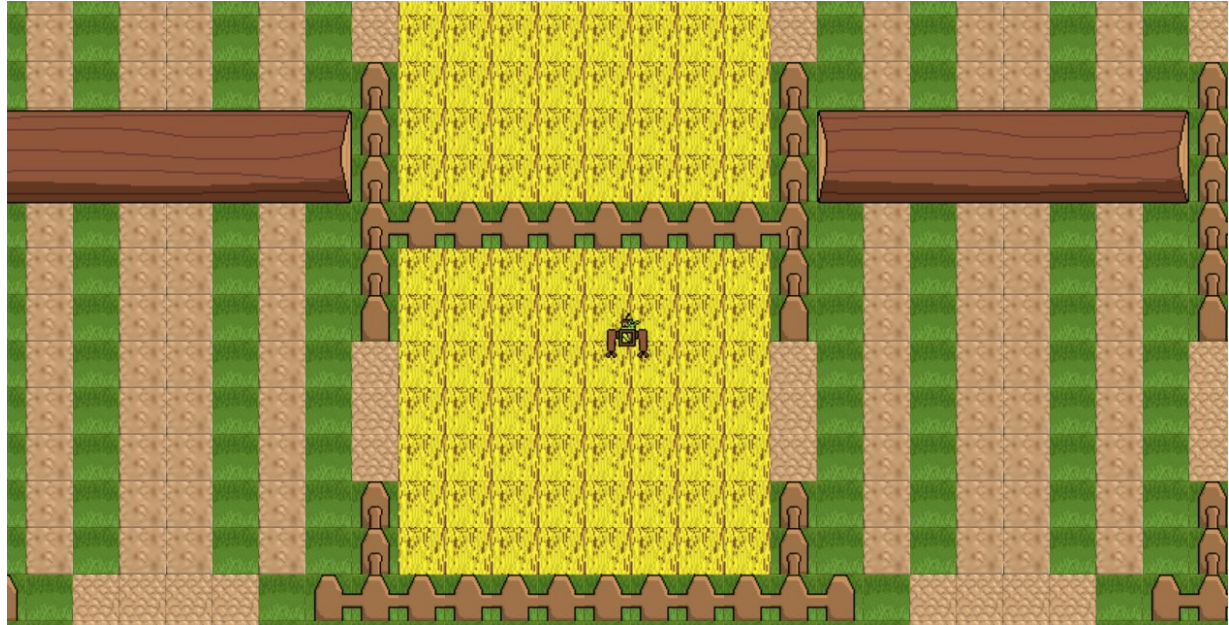
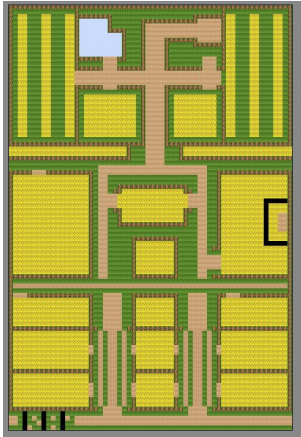


Le tileset de la plaine



Niveau 3 : La ferme

La ferme est le lieu où le joueur doit utiliser sa mécanique de taupe (s'enfouir dans le sol) pour esquiver des troncs qui roulent de haut en bas



Le tileset et assets de la ferme



L'UI et le Logo

Pour l'UI les vies sont représentées par des feuilles (alimentation du personnage) et l'argent par des pièces à son effigie.

Le logo quant à lui représente le personnage principal avec le nom du jeu.

