

**LAUFER
CORENTIN
GD1A**

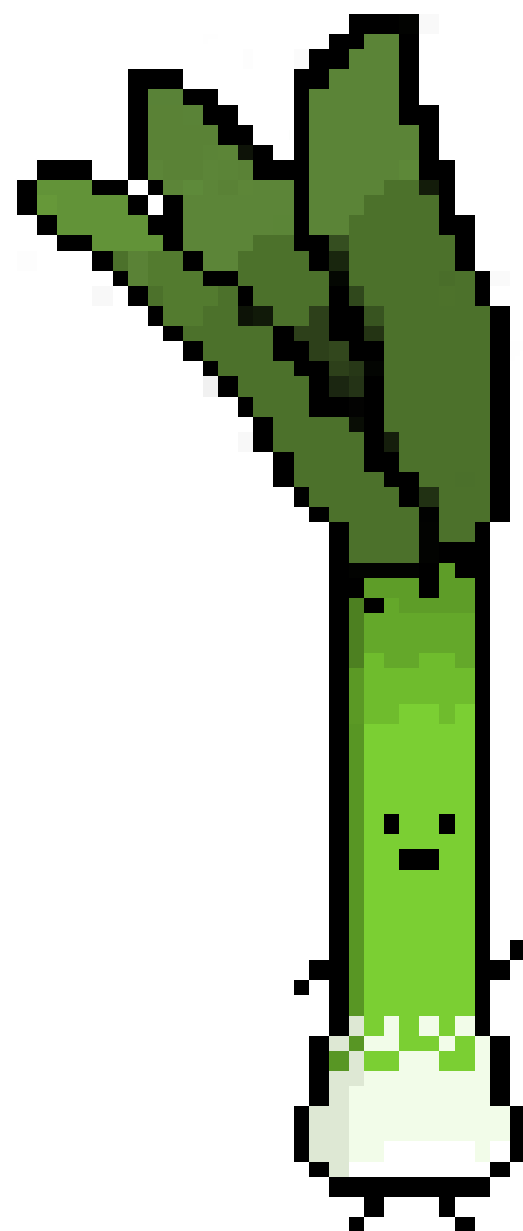


**PROJET
SIDESCROLLER
2D**

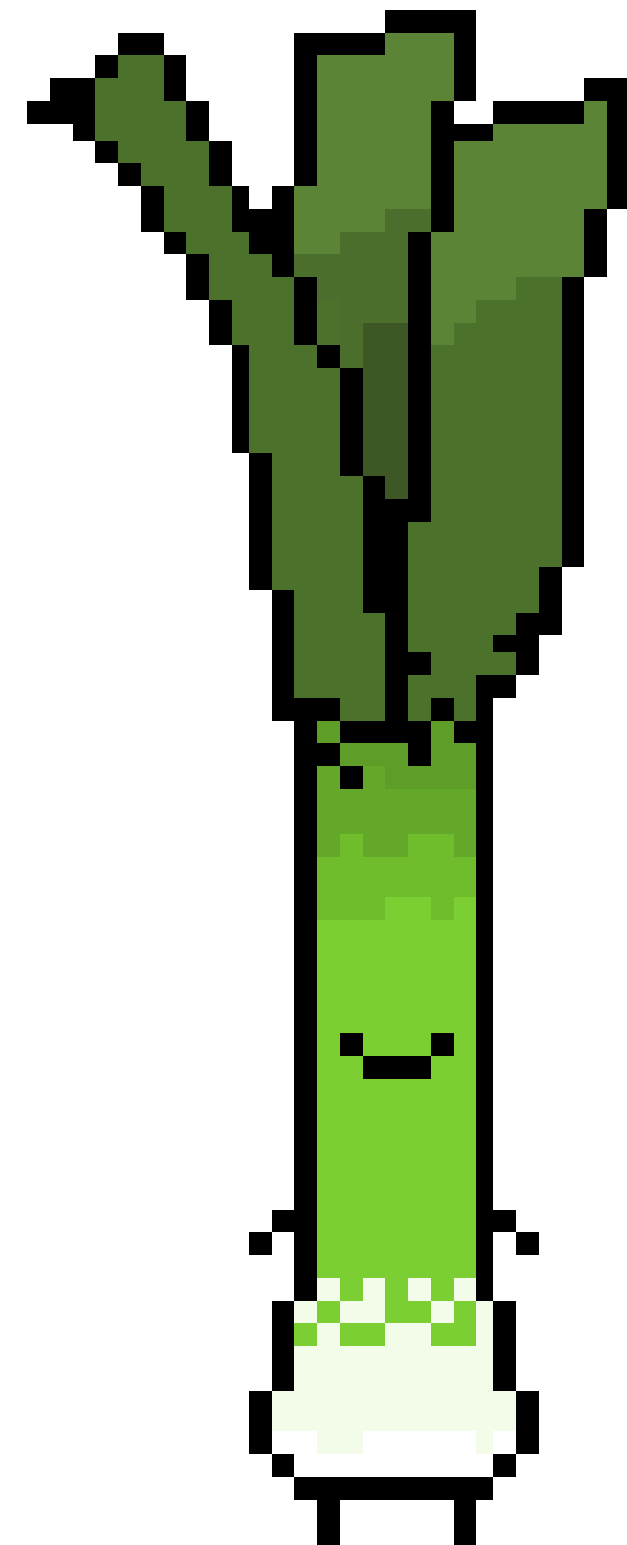
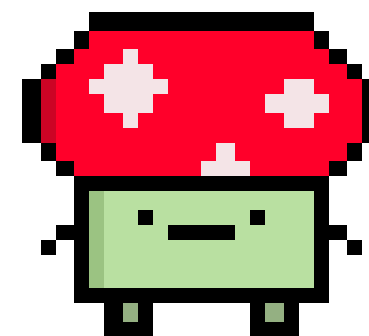




Petit le Peireau



Pour ce projet j'ai choisi le thème de la montagne avec pour intention de créé un jeu très coloré et enfantin tout en gardant une dose d'humour et de seconds degrés avec le design des personnages et des items.

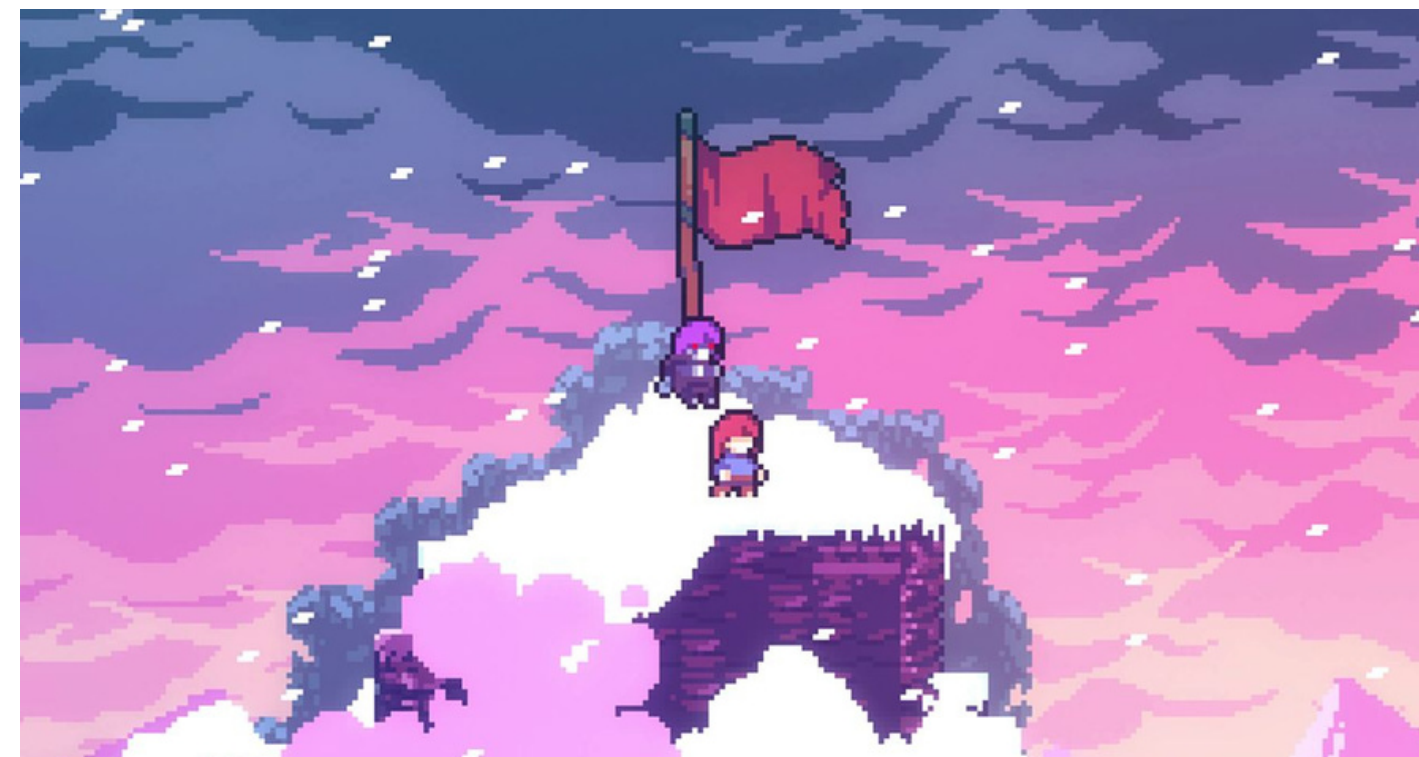
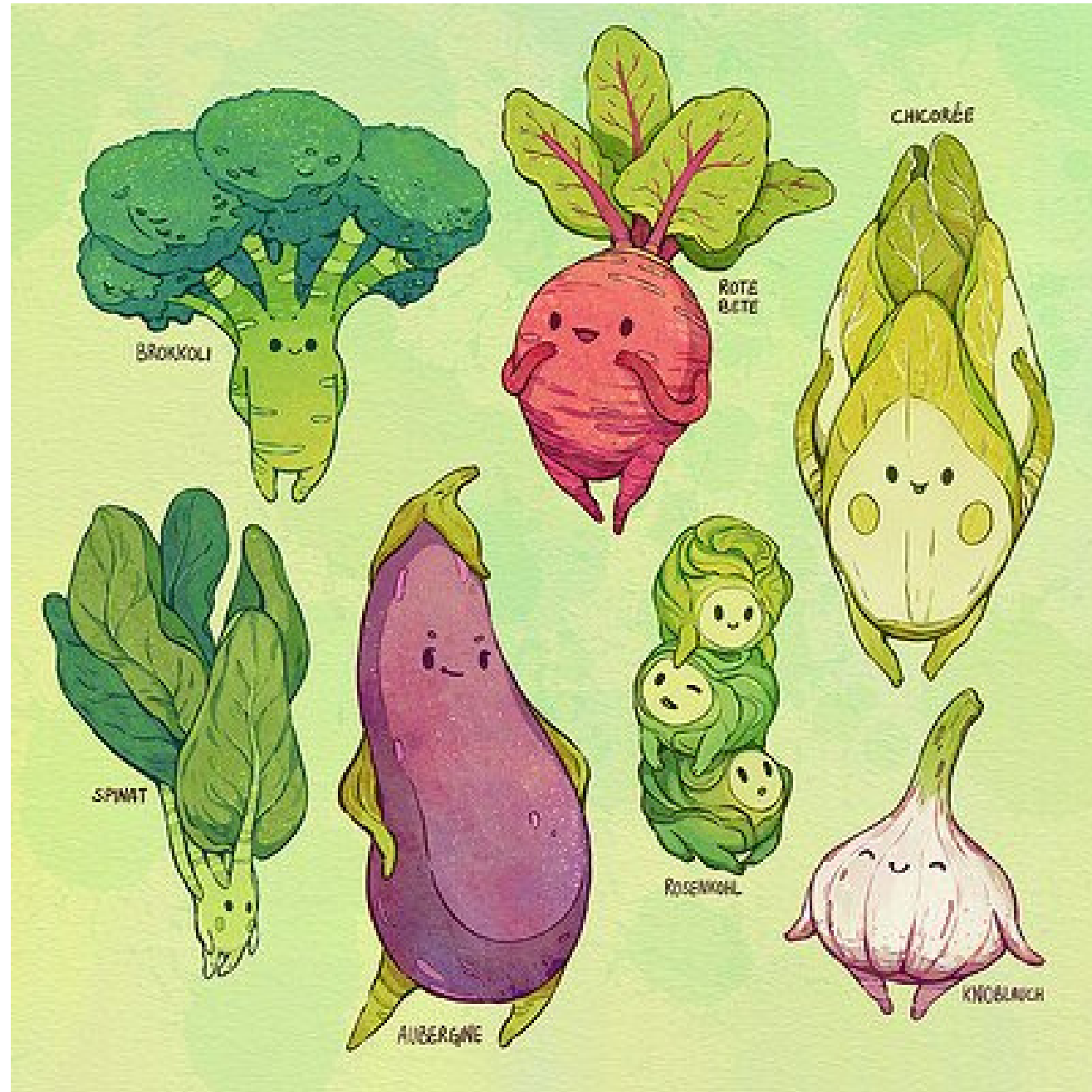


Le jeu raconte l'histoire de Poti le poireau qui fuie sa condition de poireau mais pour ça il devra passer pas une montagne et sauvez les petits champignons qui sont en danger.

Pour le personnage principal et l'univers qui l'entoure j'ai choisi le thème des légumes pour le coter enfantin et mignon, mon intention principale en choisissant comme cible majoritairement les enfants/jeune ados, et de donner une meilleur image des légumes et fruits avec des sprites colorés et appétissants, étant amateur de cuisine saine j'ai donc choisi de mêler l'utile à l'agréable en espérant donner envie aux joueur et joueuse l'envie de manger de bons légumes frais.

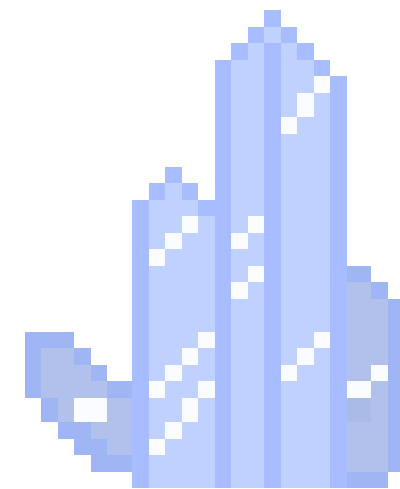
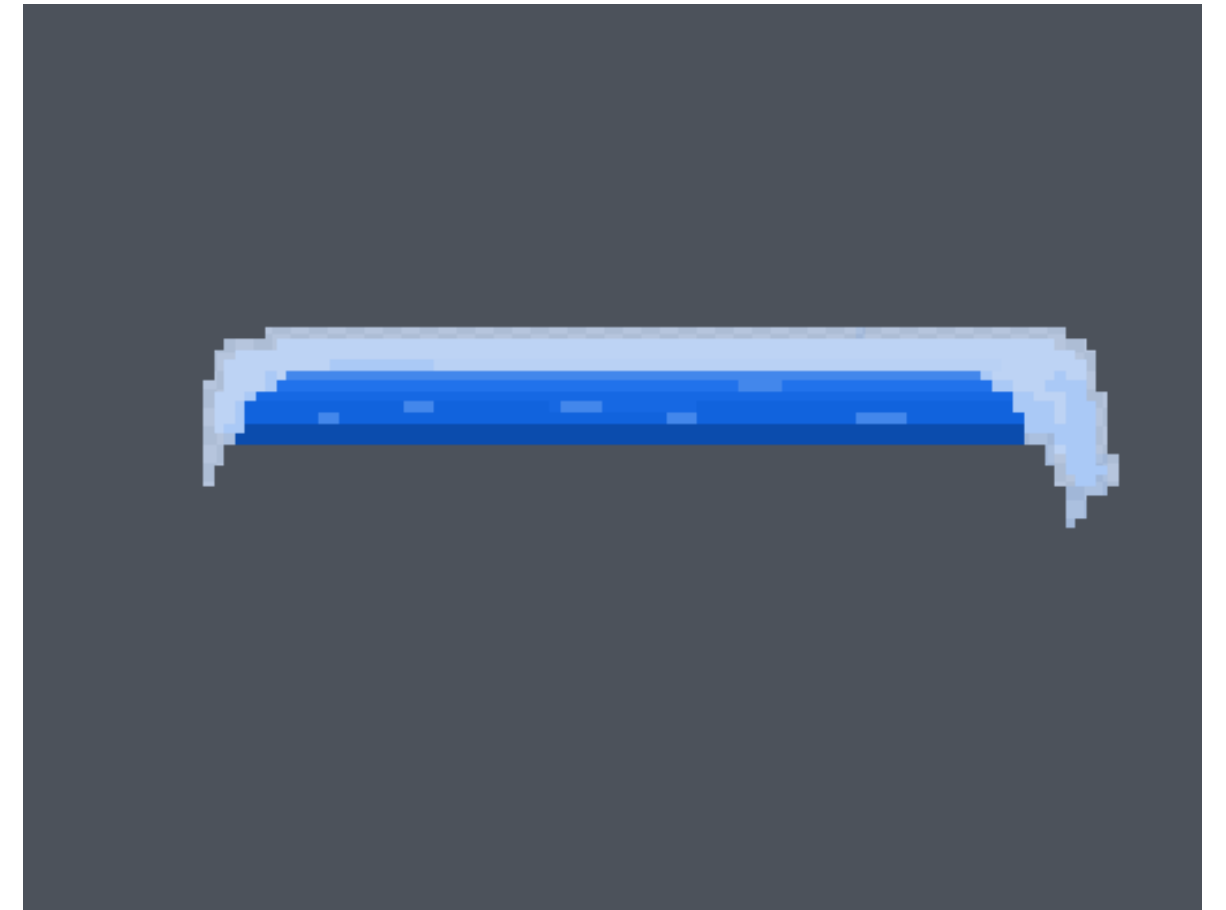
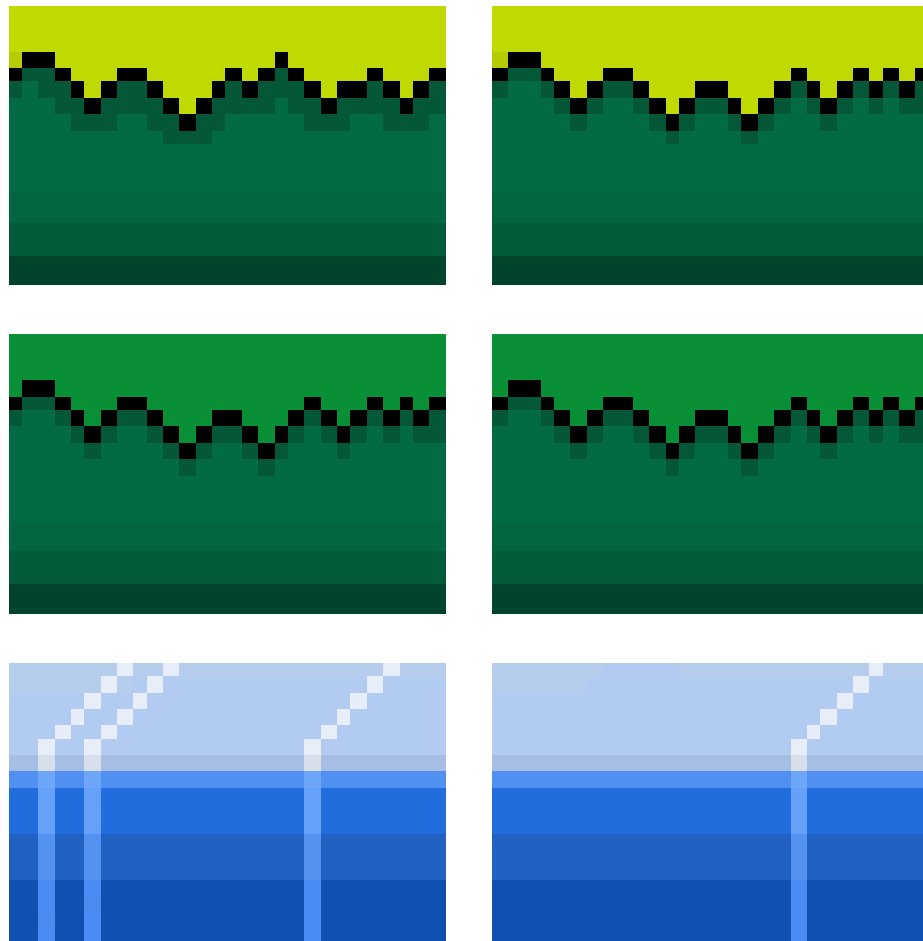


Moodboard et Inspiration



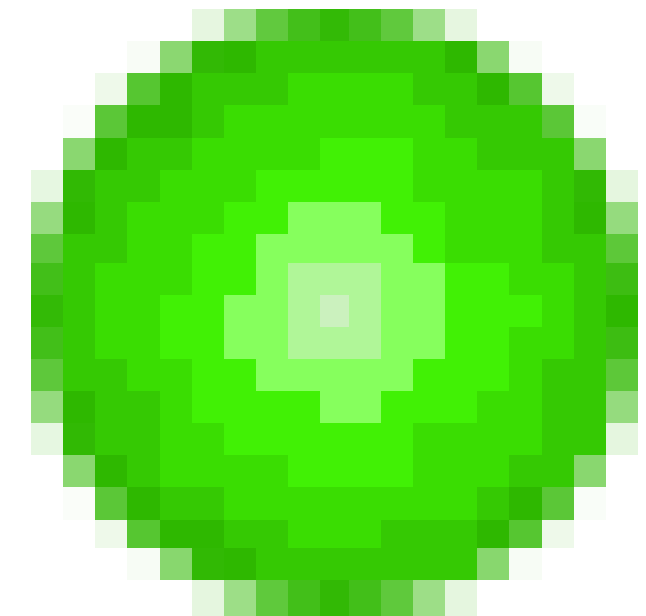
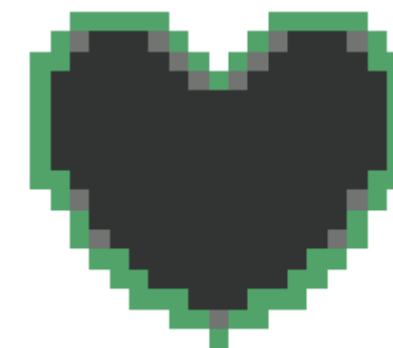
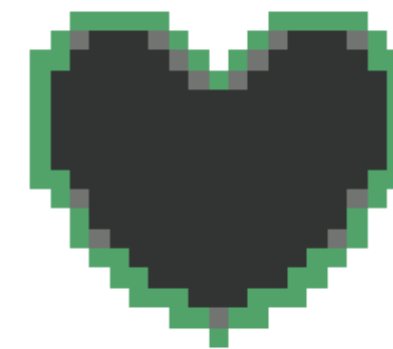
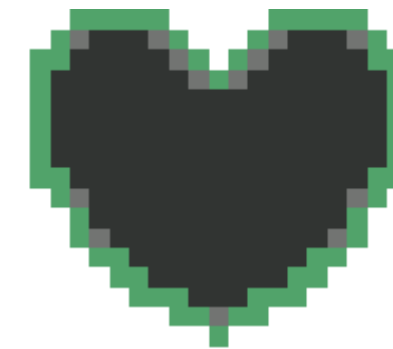
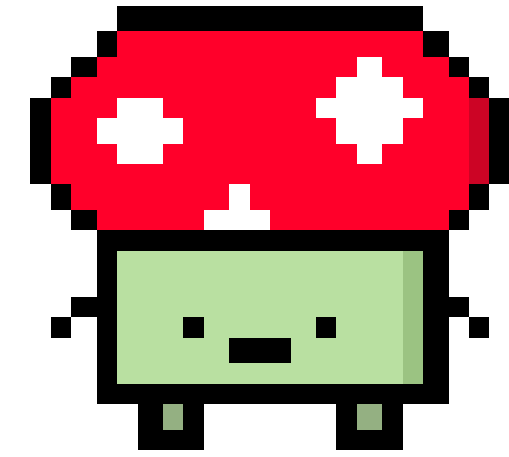
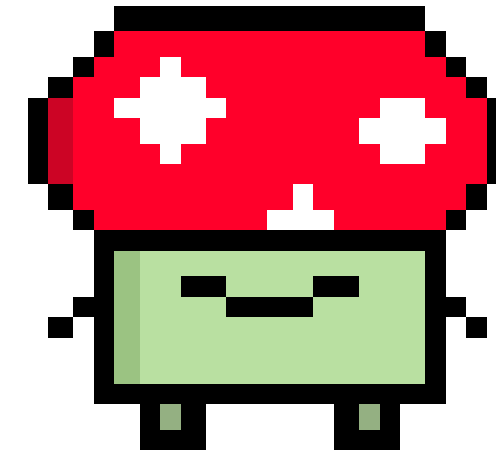
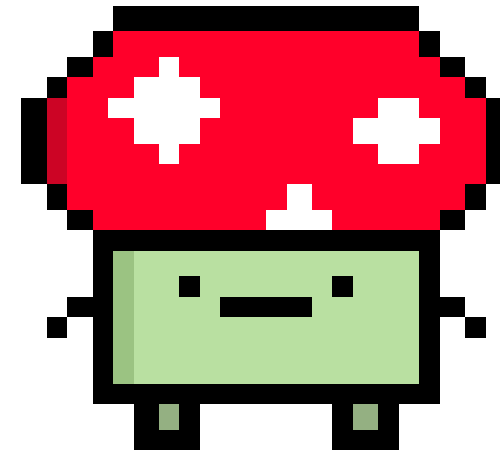
Environnement et Elements

Pour les obstacles et les plates-formes j'ai priorise le coter froid et glacer des montagnes, j'ai tout de même mit des plates-formes de terre au début du niveau pour signifier le début de l'ascension qui n'a pas etais encore touché par le froid.



Interface et items

Pour les points de vie et tout ce qui est lié de pret ou de loin à un element positif pour le joueur j'ai cherché à rester dans le thème de la Terre / Vie / Soleil, tout ce qui se reproche des besoins vitaux d'un légume.



Ennemi

L'ennemi du niveau est représenté par une Élémentaire de glace cherchant à protéger son territoire, il ne faudra donc pas l'embêter au risque de recevoir des blocs de glace de ça part .

