

# IMMORTAL GLADES



Présentation jury - 09.06.2023



Projet Semestriel 2  
ESMA formation Jeux Vidéos 2022 / 2023



JV1A - CHATILA Yann

# Puzzle Platformer féerique



- Joueur : esprit sylvain
- Contrôle d'une variété d'entités aux mécaniques propres
- Permissif, lent, destiné à des joueurs casuels

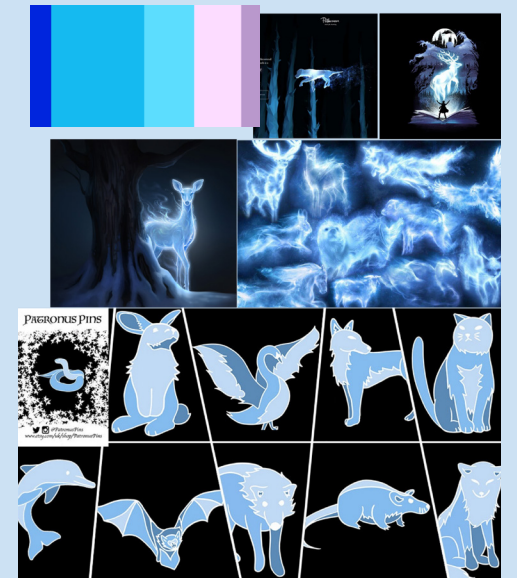
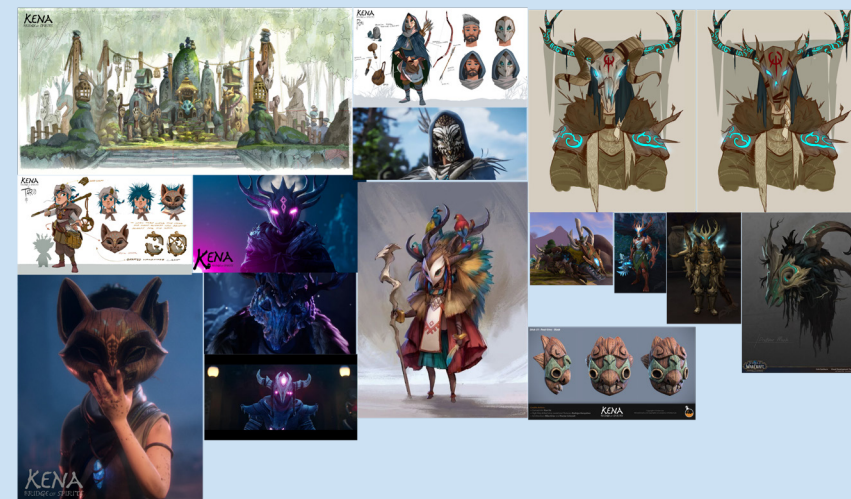


# Univers sauvage et contemplatif



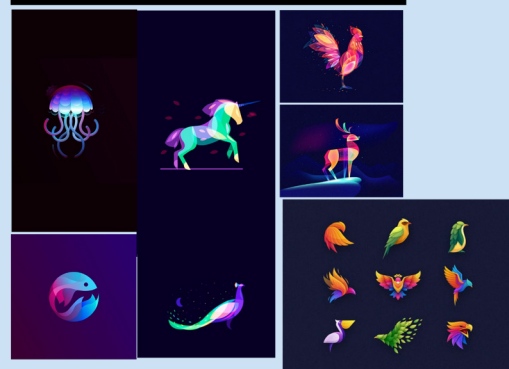
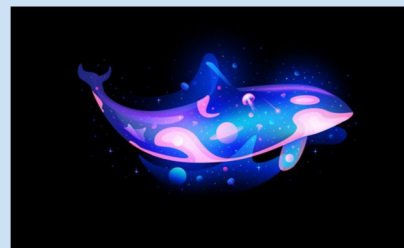
- Camaïeux de bleu et de mauve, contrastant avec des touches de rouge

- Magie, esprits...





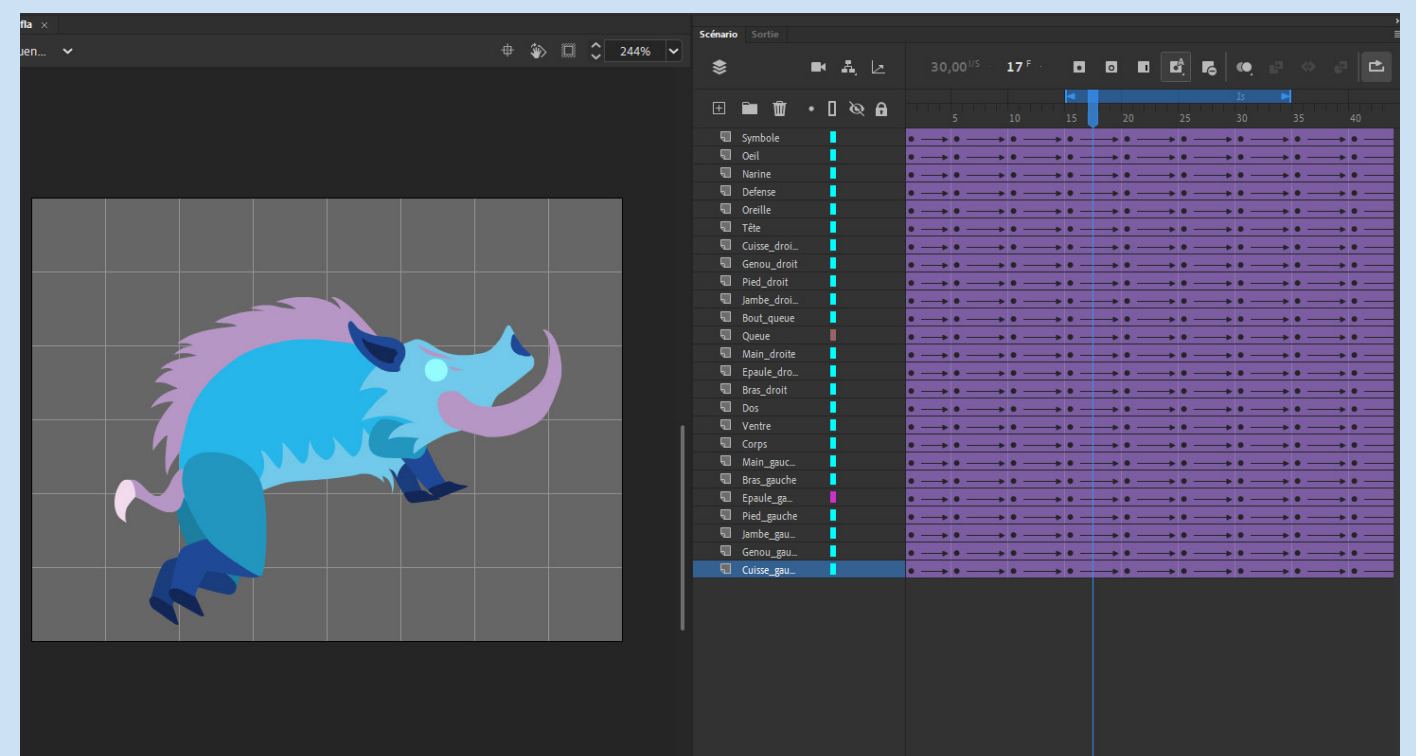
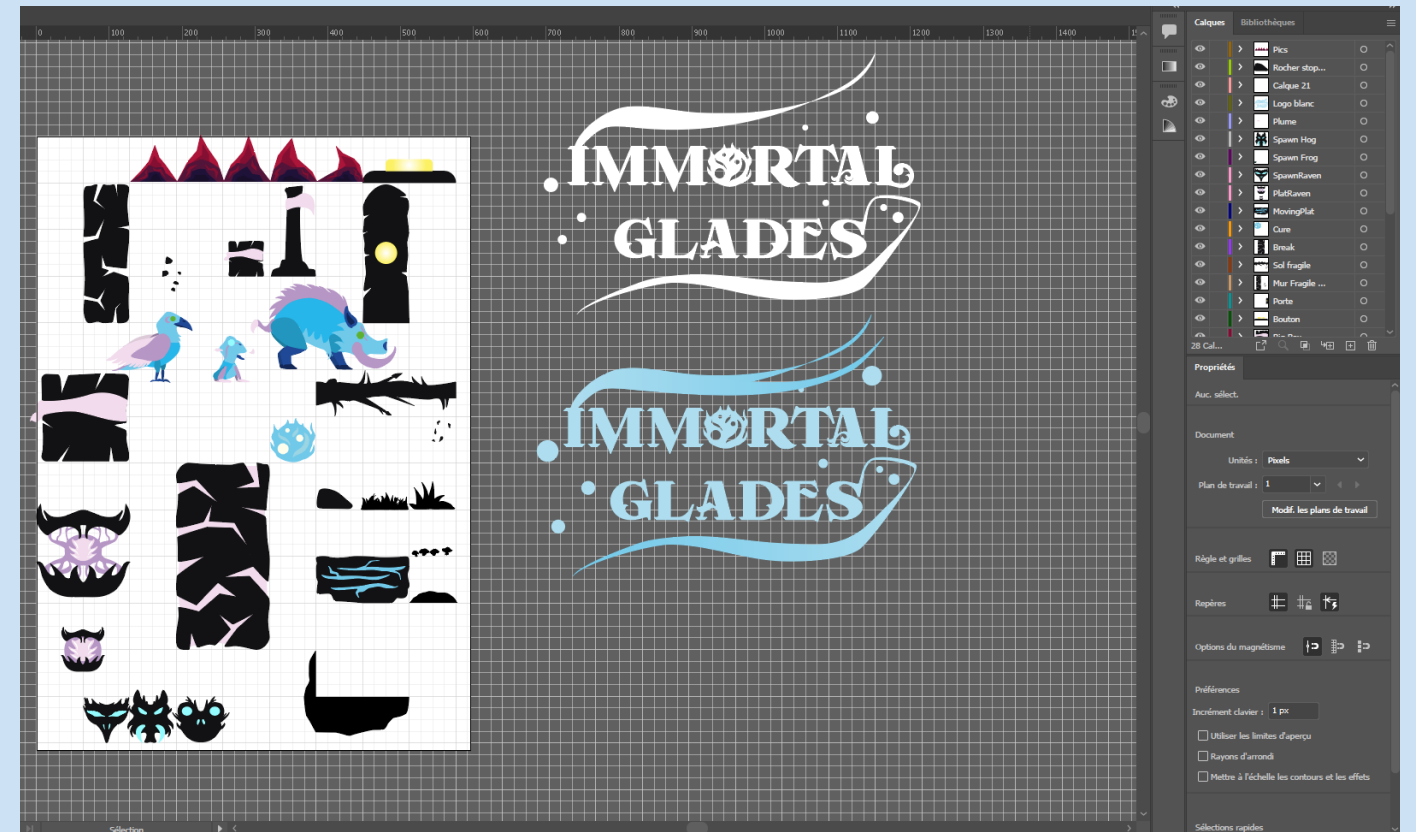
# Flat design & effets de silhouette



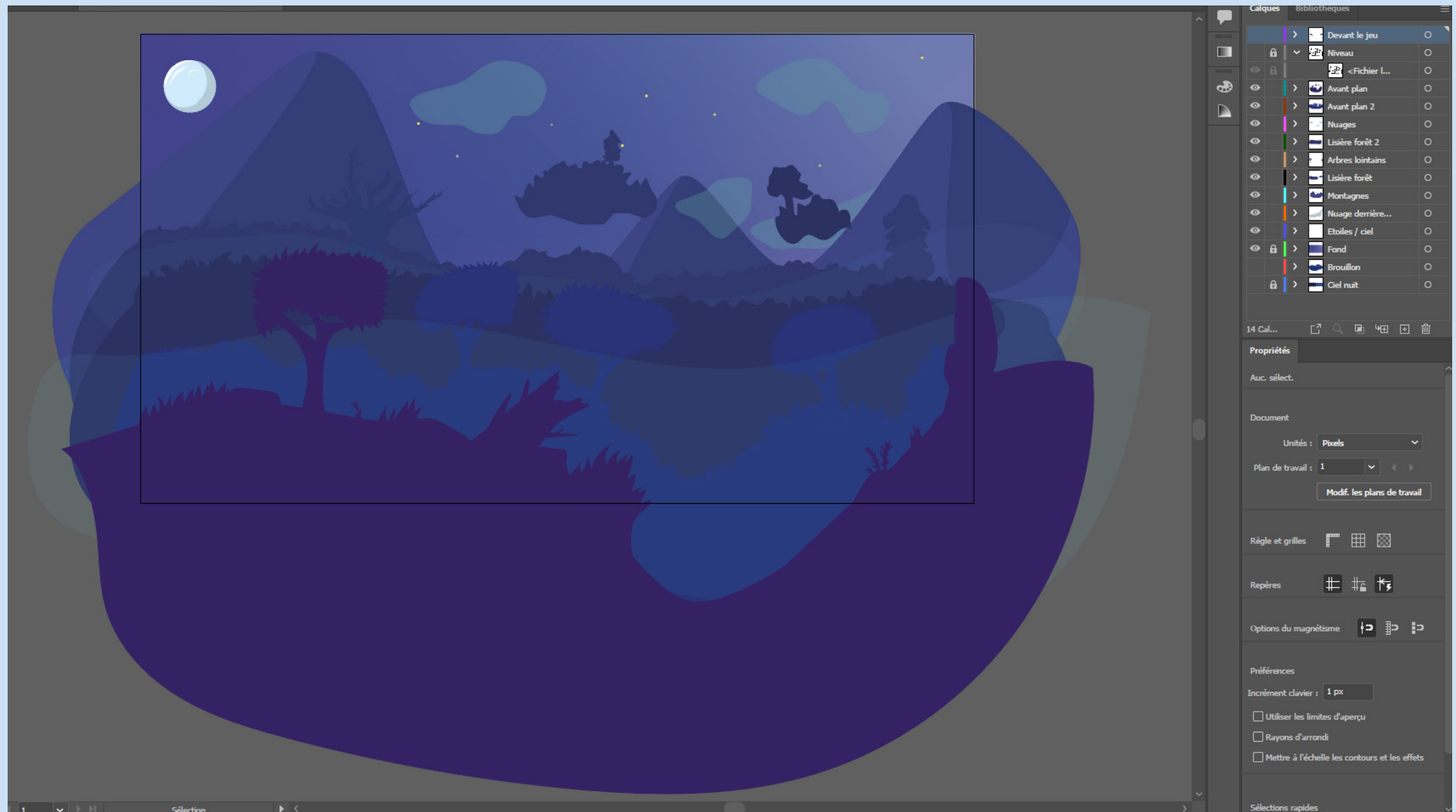
- Prise en main facile pour un résultat optimal

- Animations fluides, détails des contours

- Utilisation d'Adobe Illustrator et Animate : bonne combinaison

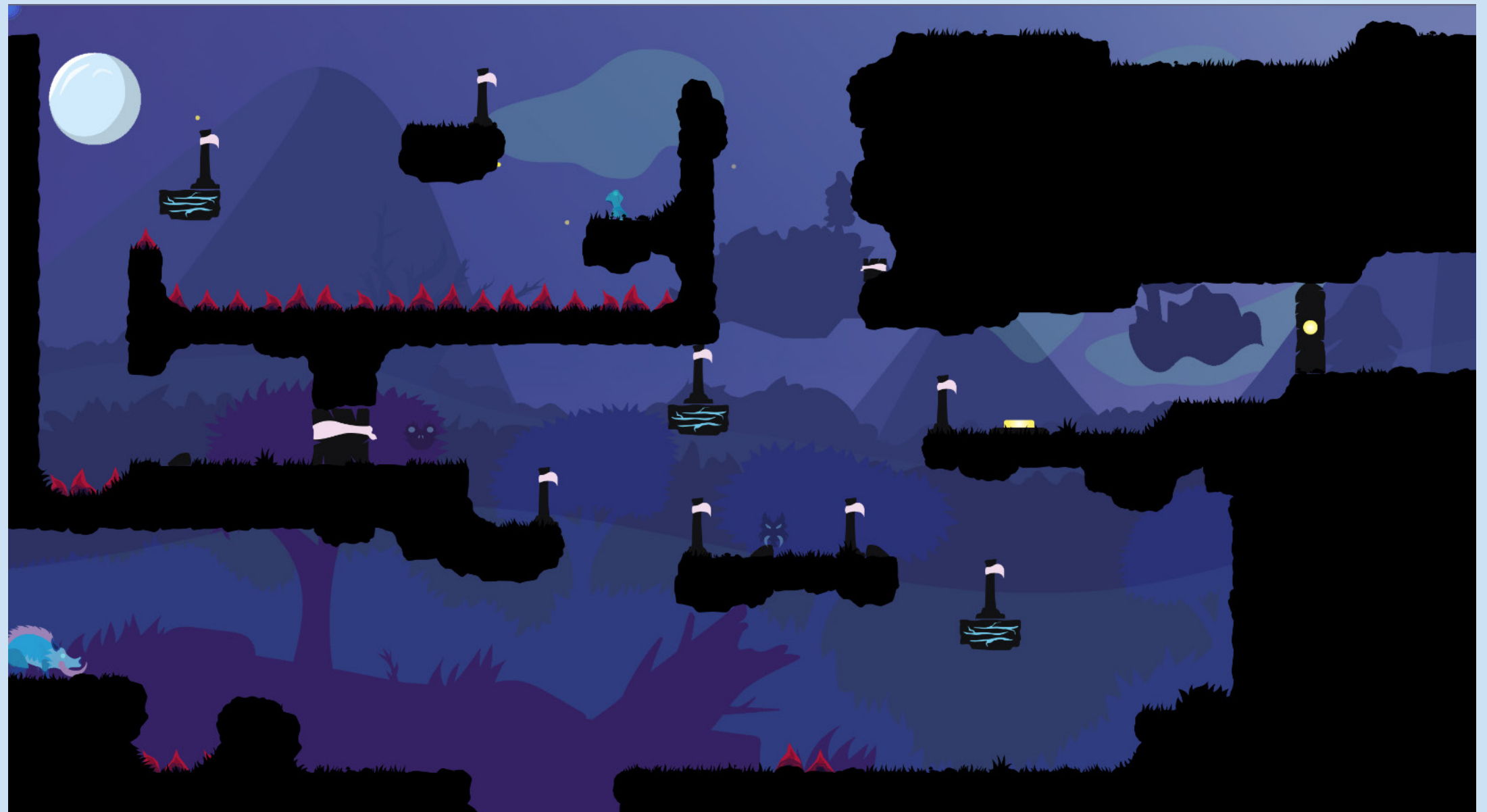


# Background du jeu



# Niveaux en tableaux

- Succession de tableaux remplis d'obstacles
- Maîtrise des mécaniques
- Réflexion autour d'énigmes
- Combinaisons de mécaniques de plus en plus complexes



# Des poles complementaires au service de la coherence

## Game Design

- Principe Bottom-Up
- Puzzle game : importance des mobs

## Esthetique

- Flat design : écran épuré. LD clarifié
- Animations fluides : immersion
- Nombreux signes et feedbacks

## Technique

- Possession de mob : mécaniques propres à coder
- Mouvement du décor : immersion

## Narration

- Choix des animaux : au service des mécaniques
- Animaux = esprit. Justifie le respawn