

BLACKOUT

Projet de production Zelda-Like MIRIEL Mathis JV1B

Intention de jeux



Un jeux oppressant avec beaucoup de jeux de lumière et de tension mise par le passage entre pièce

Ambiance générale oppressante réminiscente de titre comme "Alien"

4 Mécanique de jeux



Lampe Torche :

Lampe torche orientable avec la souris permettant d'illuminer la zone devant le joueur
Permet de débayer les ombres rampante



Bras Sapeur [Charge explosive] :
Bars permettant d'injecter dans le sol une charge explosive
Cette charge explose quelques secondes après avoir été posé
Permet de se débarrasser des débris et roches

Tonfa électrique :

Tonfa électrique, arme "non létale" contondante et électrique,
1ere arme de mêlée disponible au joueur.
Permet d'overcharge les élément électronique cassé.
[Exemple déverrouillé les porte coincé électroniquement]

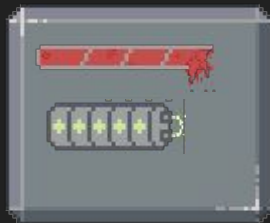


Pince en Tungstène :

Pince au bout d'une longue barre de Tungstène.[originellement un outils de minage]
Permet d'attaquer à distance et de briser des éléments inaccessible



Interface

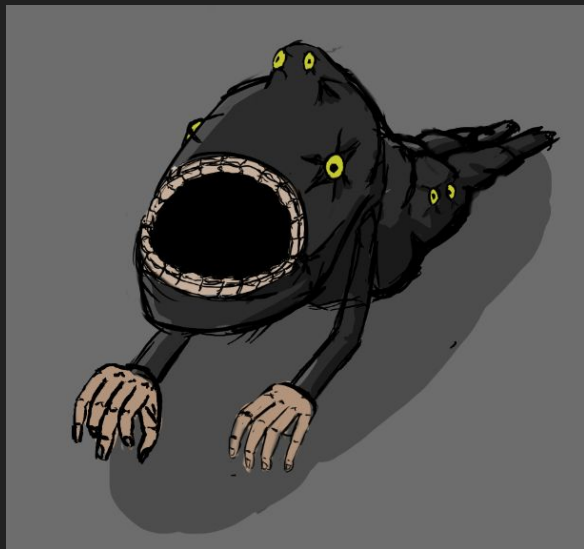


Interface sous forme d'inventaire accessible en appuyant sur 'E' et refermable en appuyant sur 'A'

Donne le statut des PV, du nombre de batterie récupérer, ainsi que les différents upgrade récupérer se greffant sur le corps du personnage affiché a gauche

Ennemie

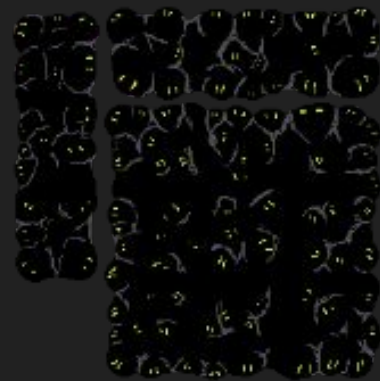
Blobs évolué :



Ennemies appelée communément de le code comme des 'blobs', Amalgamation d'ombre sentiente collée dans une première part puis capable d'évoluer et d'avoir des bras pour poursuivre le joueur.

Ennemies assez oniriques à la frontière entre le cauchemars, le fantôme et l'ombre.

Amalgames de blobs simple :



Moodboard original :



Sprite :



Exemple Ambiance Générale

