

Projet d'infographie 2D Et de Programmation Web par Even Debauge GD1B

Pitch.

Dans ce jeu de type 2D Side scroller, Nous incarnons un Slime, voyageant Dans les montagnes.

Ce slime n'étant pas très combatif, L'environnement, ainsi que la faune

Et la flore des lieux, nous est très hostile voir mortelle. Cependant de par sa nature de Slime et sa couleur violacée tachetée, notre slime a son mot à dire! Mortel au Contact et capable de s'agripper au Parois, nous pouvons nous dépêtrer de cet endroit! Gare cependant à ne pas trop en demander à notre slime. Il n'est pas immortel. Loin de lui la volonté de détruire l'environnement, si il pouvait passer inaperçu ça l'arrangerait bien.

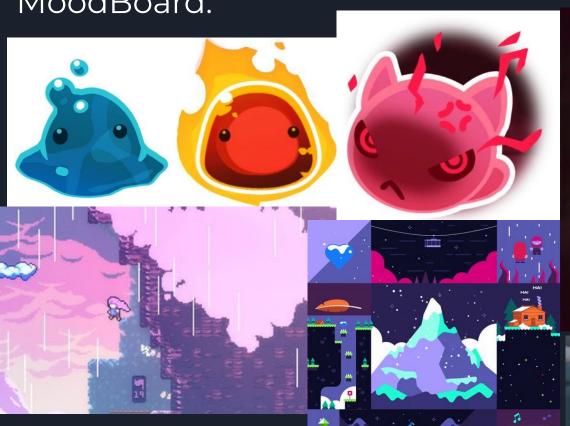
Éviter autant que possible les dangers et passer inaperçu tel est notre mission!



Intention.

Ayant pour thème la Montagne, je m'étais fait à l'idée d'un décors très abrupte, qui ne pardonne pas. De plus, je voulais que l'environnement nous sois hostile et qu'on soit presque impuissant face à l'adversité. Après quelques essais, je me suis vite rendu compte que c'était plus frustrant qu'autre chose. Je me suis alors rabattu sur un style un peu Oeil pour Oeil, Dent pour Dent ou notre slime peut se défendre mais pas sans conséquence. Après avoir retravaillé tout mon design, je me suis dit que ce serait intéressant que ce dit Slime puisse se balader dans les grottes plutôt qu'à flanc de montagne. Et de cette réflexion en a découlé cette escapade dans les galeries montagneuse.

MoodBoard.







Références.

.Celeste (Matt Makes Games,2018)

.Tintin au tibet super nintendo(Atari SA,1995)

.Slime Rancher(Monomi Park,2016)

ScreenShots du jeu.











