

PRÉSENTATION SIDESCROLLER 2D



etpa

FRABOULET Alexis

GD1B

Programmation web & Infographie 2D

08/02/2021 - 28/03/2021

SCREENSHOTS DU JEU



INTENTION DU PROJET - MOODBOARD

Ce jeu met en scène un robot montagnard, du nom de M1-A (Mia), explorant des hauteurs enneigé dans le but d'atteindre leur sommet pour la gloire et la reconnaissance.

C'est une tâche ardue qui la confronte aux dangers liés à cet environnement hostile, où elle ne peut compter que sur elle-même pour venir à bout des défis imposés par ces montagnes colossales.

Le but est de faire ressentir au joueur le vertige que l'on peut avoir devant la grandeur de certains paysages, telles les montagnes enneiger, ainsi que le sentiment d'être seul au monde, le tout dans une ambiance légèrement futuriste.



RECHERCHE ET RÉFÉRENCE - PERSONNAGE

Sachant que le personnage principal évoluerait dans un milieu enneigé, il fallait le designer pour qu'il soit cohérent avec son environnement.



Quelques références



Recherche pour le design de M1-A

DESCRIPTION DU GAMEPLAY - DÉPLACEMENT

Le joueur a la possibilité de se déplacer de gauche à droite ainsi que de sauter, pour passer les obstacles et évoluer dans le niveau.



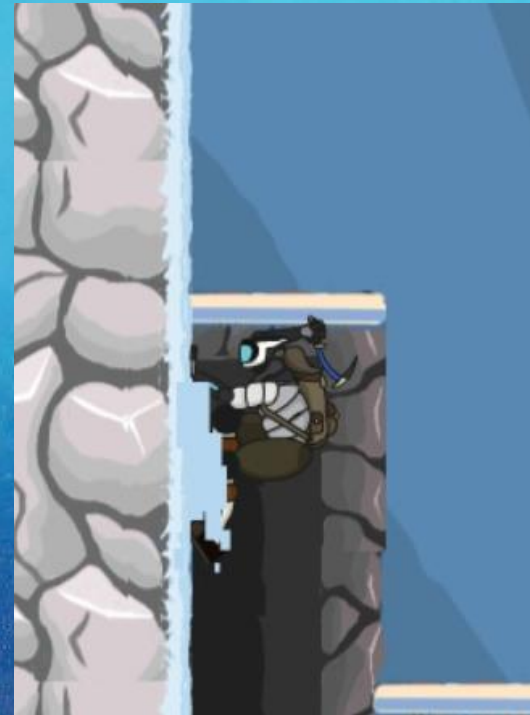
DESCRIPTION DU GAMEPLAY - ATTAQUE

Afin de contrer les loups de glace, le joueur peut faire une attaque depuis les airs, ce en appuyant sur bas, une fois en l'air.



DESCRIPTION DU GAMEPLAY - PIOLET

Dans le niveau, le joueur récupérera un piolet qui est nécessaire pour avancer jusqu'à la fin. Ce power_up donne la capacité d'escalader les parois gelées.



DESCRIPTION DU GAMEPLAY - ENVIRONNEMENT



LA NEIGE :

Les épaisses couches de neige ralentie les mouvements de l'avatar.



LA GLACE :

Les blocs de glace font glisser le joueur, ce qui accélère, ces déplacements.

PIQUE GELER :

Ces piques de glace tuent instantanément le joueur s'il rentre en contact avec eux.



LES LOUPS DE GLACE :

Des créatures qui attaquent tout ce qui bouge. Fait perdre des points de vie au joueur.

DESCRIPTION DU GAMEPLAY - BARRE DE VIE

Les points de vie du joueur, sont représentés par une barre de vie à trois casses qui se vide à chaque collision avec un ennemi.

Si elle est entièrement vide, le joueur meurt et recommence au début du niveau.



Pour la remplir, il faut récolter des batteries disséminées dans le niveau.



Barre de vie pleine



Barre de vie - 2 PV



Barre de vie - 1 PV



Barre de vie vide

LIEN VERS LE JEU :

https://frabouletalexis.github.io/GD1B_SIDE_FRABOULET/index.html

**PRENEZ GARDE ET
AMUSER VOUS BIEN !**

