

PRÉSENTATION ZELDA-LIKE



etpa

FRABOULET Alexis

GD1B

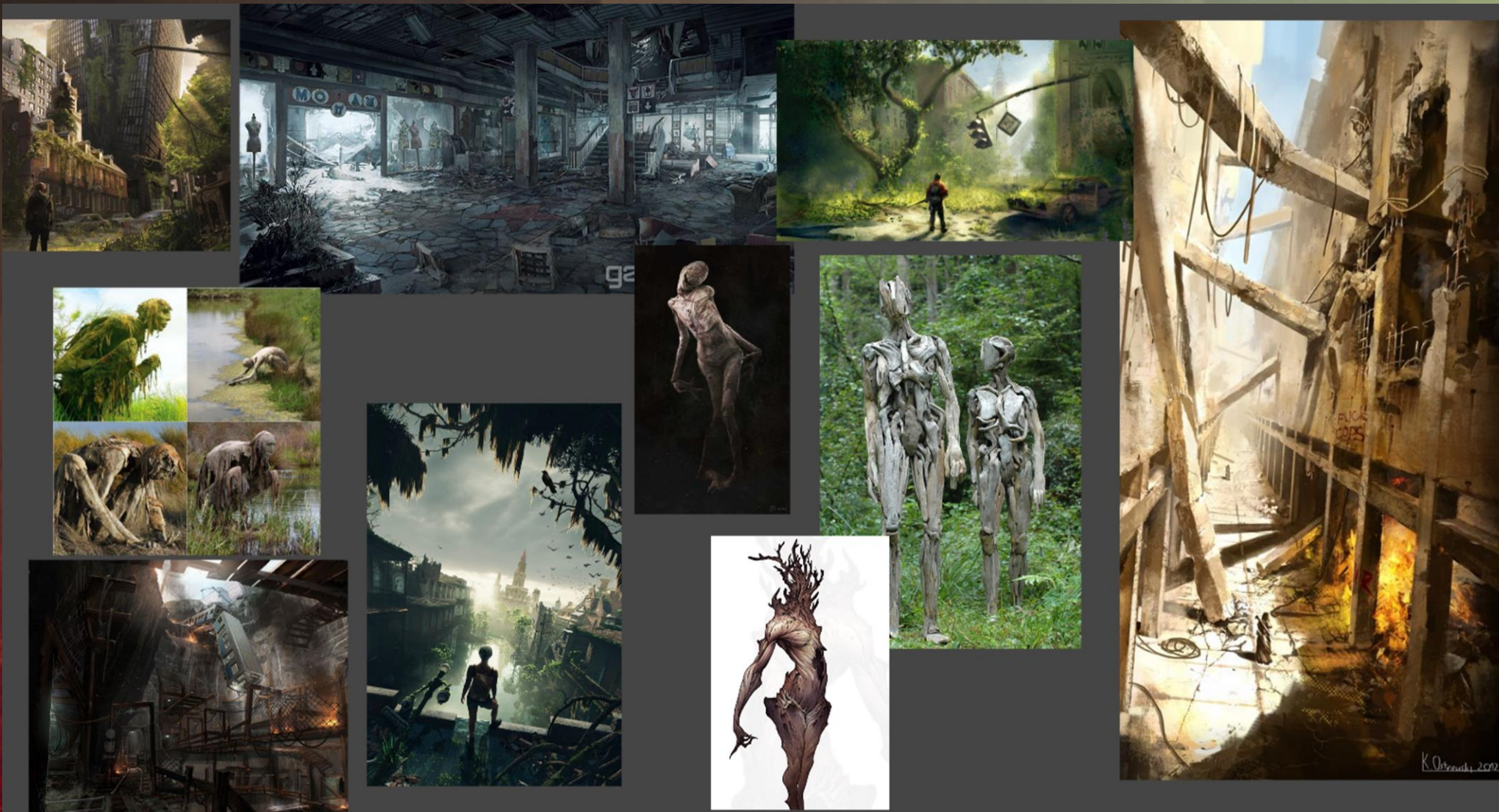
Programmation web & Infographie 2D

PRÉSENTATION DU PROJET

Le jeu se déroule dans un monde post apocalyptique, où la civilisation a sombré à cause d'une substance nommer la sève. Cette substance, sécrétée par une espèce végétale, constitue une excellente source d'énergie à tel point que les sociétés se sont construites grâce à elle. Cependant, cette substance a la particularité de corrompre les individus qui y sont exposés ce en modifiant leur corps pour en les transformant en créature bestiale et violente. Ces créatures sont reconnaissables à leur apparence d'arbre, et rôdent dans les villes aujourd'hui désertes.

Le joueur incarne un récolteur. Ce nom est donné aux survivants qui partent affronter les dangers des villes pour récupérer de la sève dans le but de l'échanger avec d'autres groupes de survivants. Cependant, en plus des créatures des villes, les récolteurs sont régulièrement exposés à la sève qui les corrompt peu à peu et finira par les transformer entière.

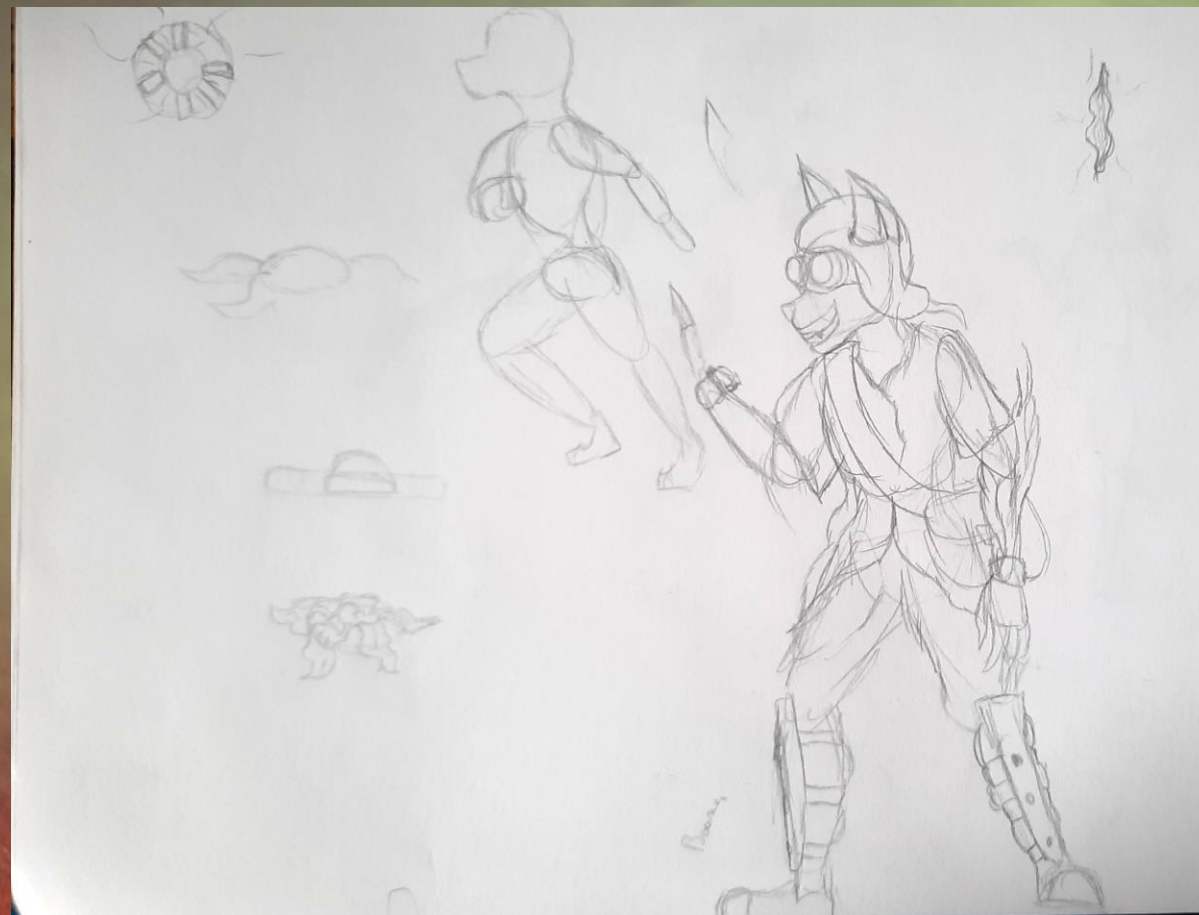
MOODBOARD



RECHERCHE ET RÉFÉRENCE - PERSONNAGE

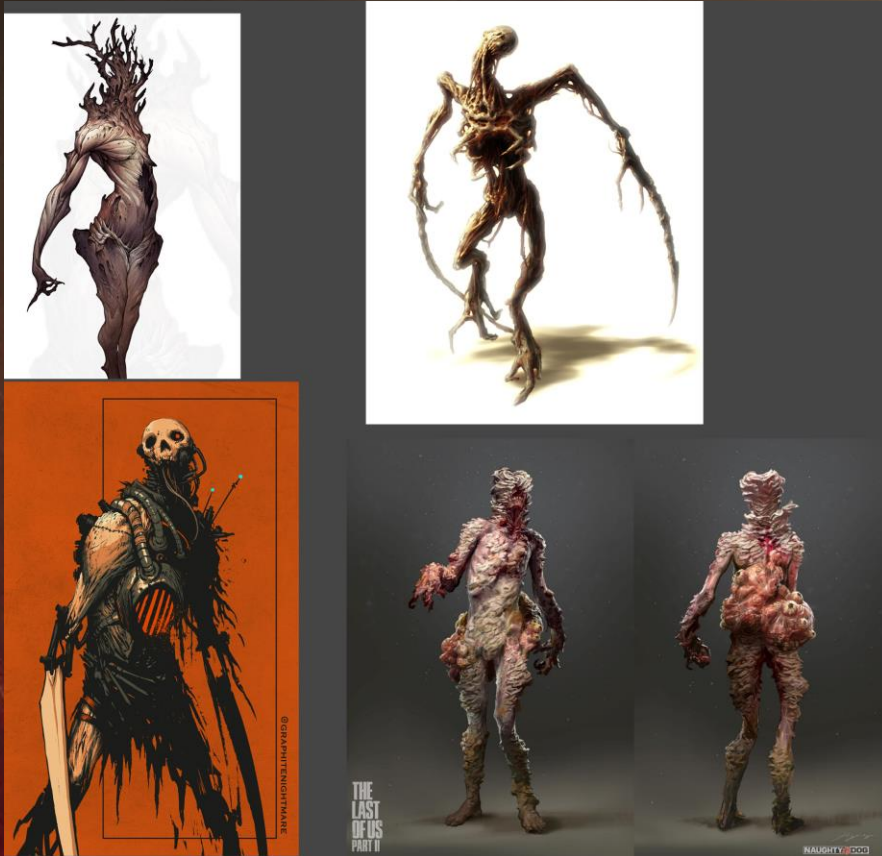


Quelques références



Recherche pour le design

RECHERCHE ET RÉFÉRENCE - ENNEMIE



Quelques références



Recherche pour le design

DESCRIPTION DU GAMEPLAY - ITEM



MINE ORGANIQUE :

Ces mines, sont créées avec de la sève récupérée sur les monstres, et explosent à leurs approches.



LA SEVE :

Substance précieuse d'origine végétale, qui est la cause de la corruption des monstres. On peut en récupérer sur ces derniers.

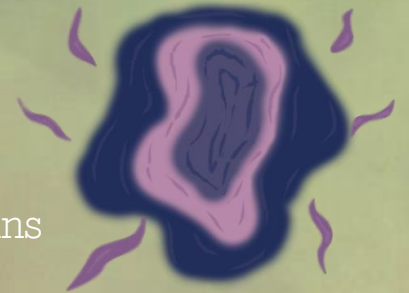


CLEF :

Objet récupérable en explorant la ville, permet d'accéder à un bâtiment de la ville.

GENERATEUR DE BRECHE :

Issu d'une technologie de l'ancien monde, cet objet permet de générer des portails pour se protéger dans une autre réalité pendant un certain temps.



SEVE VERTE :

Une variante de la sève qui permet de récupérer de la vie, mais au risque de faire accélérer la corruption de son corps.



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 peut recommencer au début de la salle.



Pour la remplir, il faut récolter de la sève verte récupérable sur les ennemis ou dans les caisses 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_AVENTURE_FRABOULET/

**PRENEZ GARDE ET
AMUSER VOUS BIEN !**

