



Climb – CREATURÆ

Sommaire

01

Introduction

Quel était l'objectif?

02

Gameplay-

Présentation des
mécaniques de
gameplay

03

Images

Images du jeu

04

Moodboard

Images d'inspiration



01

Introduction

Intention

Introduction

Dans climb, l'intention en terme de direction artistique était de tenter de produire des assets sur une base de vectoriel, avec des couleurs simples mais contrastées entre les différents assets.

En terme de gameplay, l'intention était que le joueur soit plutôt mobile mais qu'il doive tout de même faire face aux éléments le ralentissant dans sa course.



02

Gameplay

Mécaniques principales

Le thème de la montagne

Glace

La glace présente de l'inertie, couplée au vent il est difficile de s'y déplacer

Neige

La neige ralentira le joueur à mesure que le vent s'intensifie

Plateformes classiques

Le déplacement sur ces plateformes n'est sujet qu'au vent

Roche

Le joueur peut escalader puis rebondir sur la roche en maintenant la touche de saut

Checkpoints

Les chances de mort étant fortes, des checkpoints ont été placés dans le niveau.



Checkpoint

Mécanique de vent

- ▲ Dès qu'un joueur passe au dessus du niveau d'un checkpoint le vent s'intensifie.
- ▲ Il a effet sur la glace comme sur les autres plateformes. Augmentant l'inertie vers la droite
- ▲ Les effets du vent peuvent être annulés grâce au power up de la gemme
- ▲ Certains obstacles sont plus difficiles à passer avec le vent, d'autres sont impossibles à passer sans la poussée du vent



Gemme - PowerUp



03

Assets /
Captures



Cœurs indiquant la
santé

Ennemi



Glace

Personnage

Piège mortel

Checkpoint



Gemme

Neige

Plateforme
classique





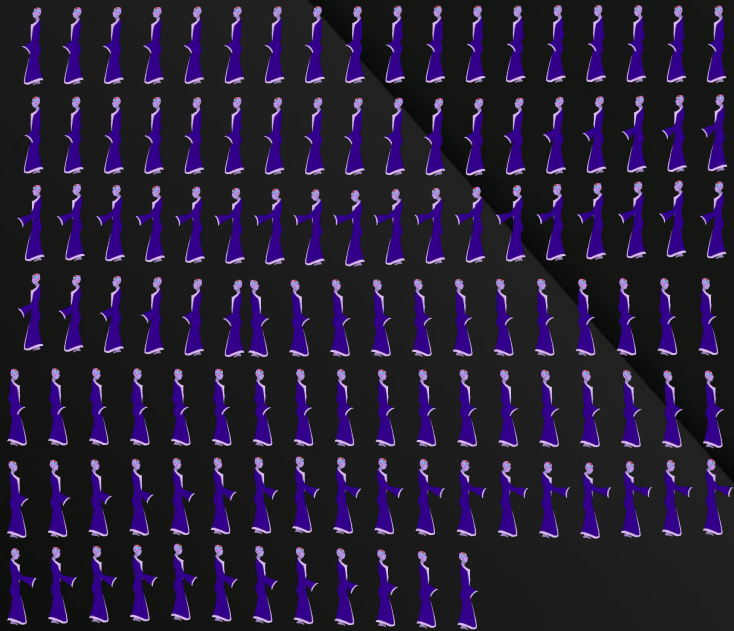
Format 1920*1080

Format Switch

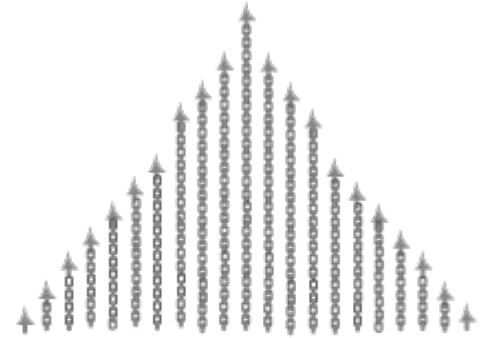
Les assets - Plateformes



Les assets séparés - ennemi et Power up



Les assets séparés - Joueur



Le menu





04

Moodboard

Moodboard



MERCI !

Vidéo de gameplay disponible dans le dossier
Rendu/CapturesClimb