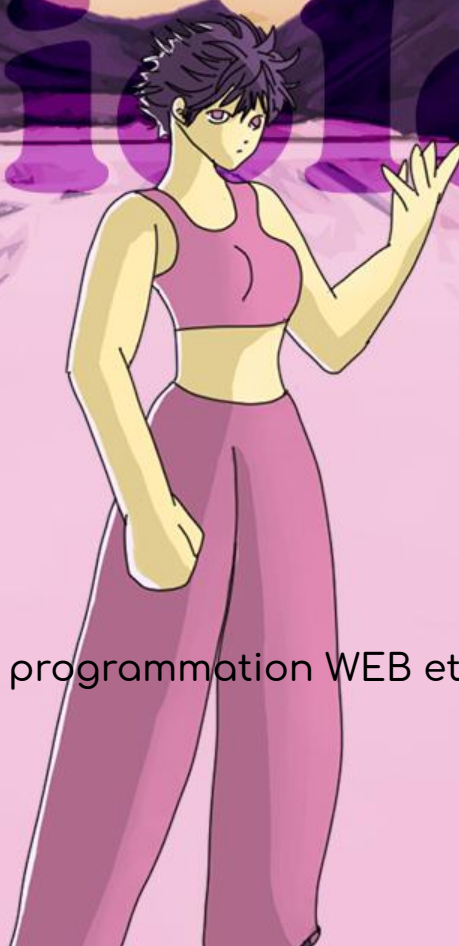




GERNIGON Kévin  
Game Design  
Bachelor 1  
Classe B

# violet



Projet commun programmation WEB et infographie 2D

# Sommaire

- Présentation du jeu
- Intention
- Processus de création
- Expérience personnelle

# Présentation du jeu

“Violet” est un jeu side-scroller de plateforme en 2D, vous incarnez un protagoniste explorant les montagnes. En avançant dans le niveau, votre personnage se verra doté de pouvoir supplémentaires nécessaire à la poursuite du jeu.

“Violet” a été développé avec le moteur de jeu Phaser 3, tous les assets composants le jeu ont été réalisés sur Photoshop.



## Screenshots du jeu



Boost



Locked door

## Boss fight



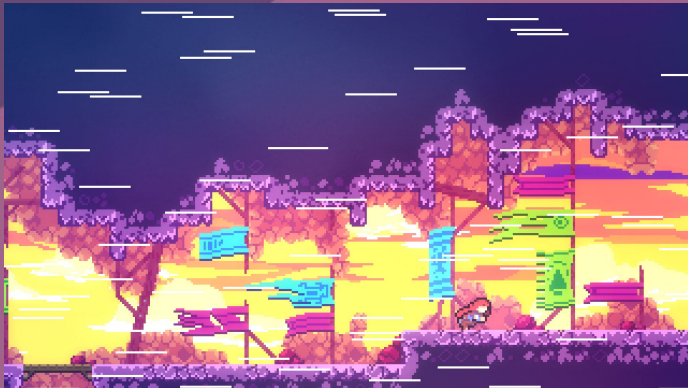
# Intention

La création de “Violet” a avant tout été un projet challengeant tout ce que j’ai pu apprendre depuis le début de l’année scolaire. Je me suis aussi imposé une palette de couleurs limitée ce qui a permit de donner une apparence relativement singulière à mon projet, même si la création s’est prouvée difficile pour que le tout reste lisible et compréhensible, mais cela a aussi permis de cadrer précisément le projet dès le début.

“Violet” a pour but d’être relativement simple et il s’agit plus d’un jeu d’exploration linéaire que d’un jeu dont l’accent serait surtout sur l’action.



Celeste



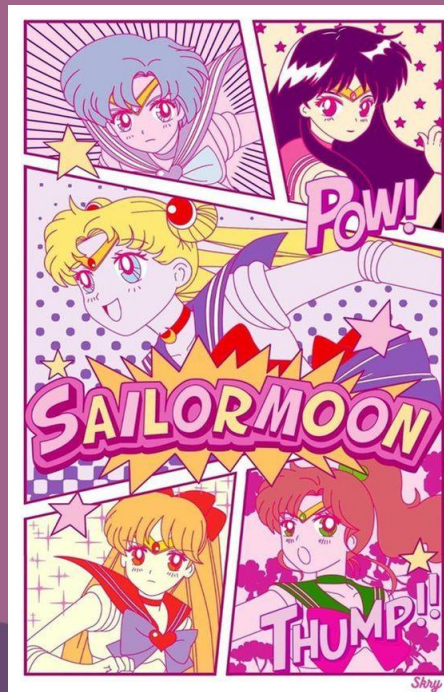
Dead Cells



Moodboard général



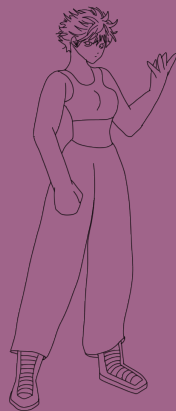
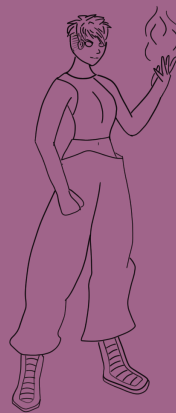
Sailor Moon



# Planche protagoniste

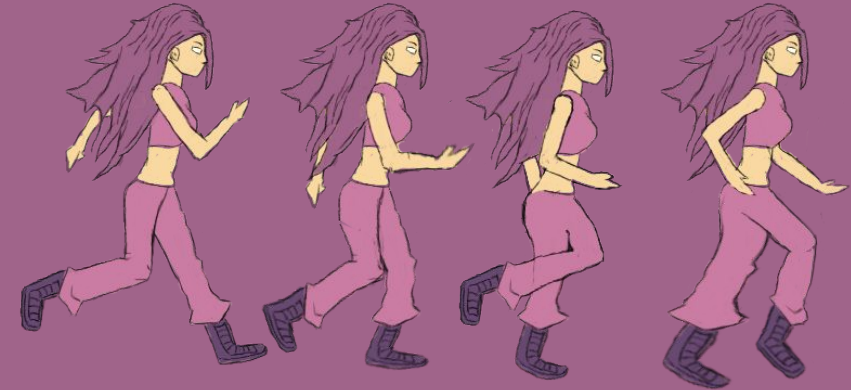
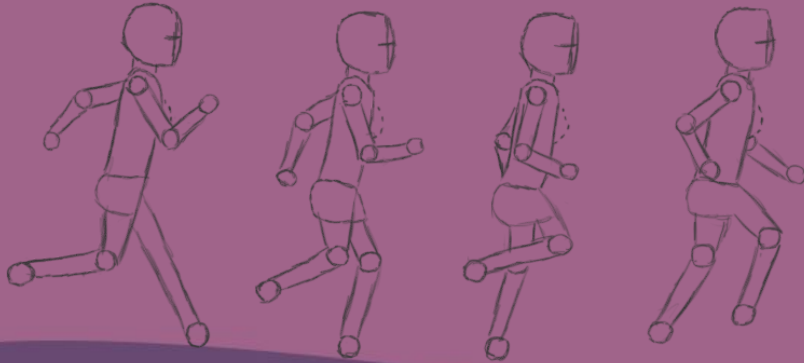
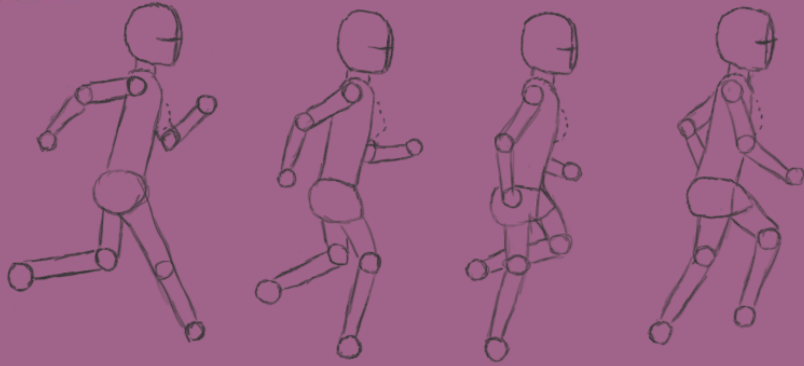


# Création du protagoniste





# Premier essai de spritesheet



## Second essai de spritesheet



# Spritesheet finale



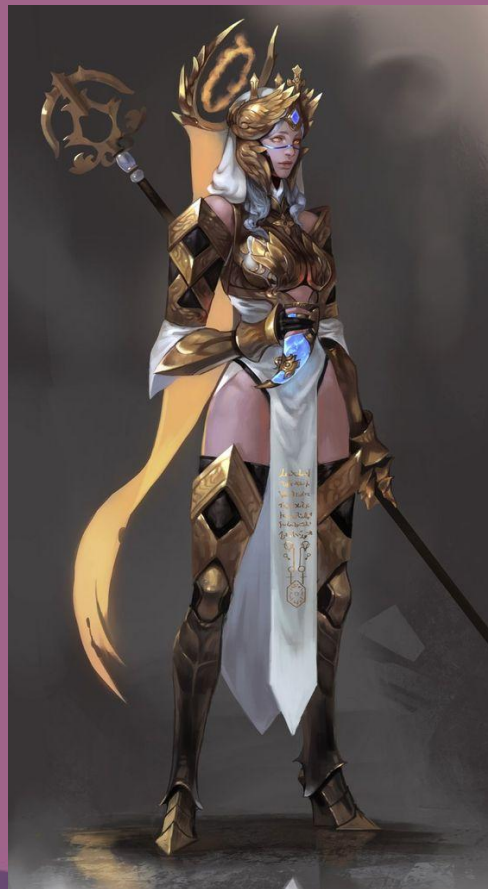
→ Dropped



→ Dropped



## Planche du boss



## Création du boss



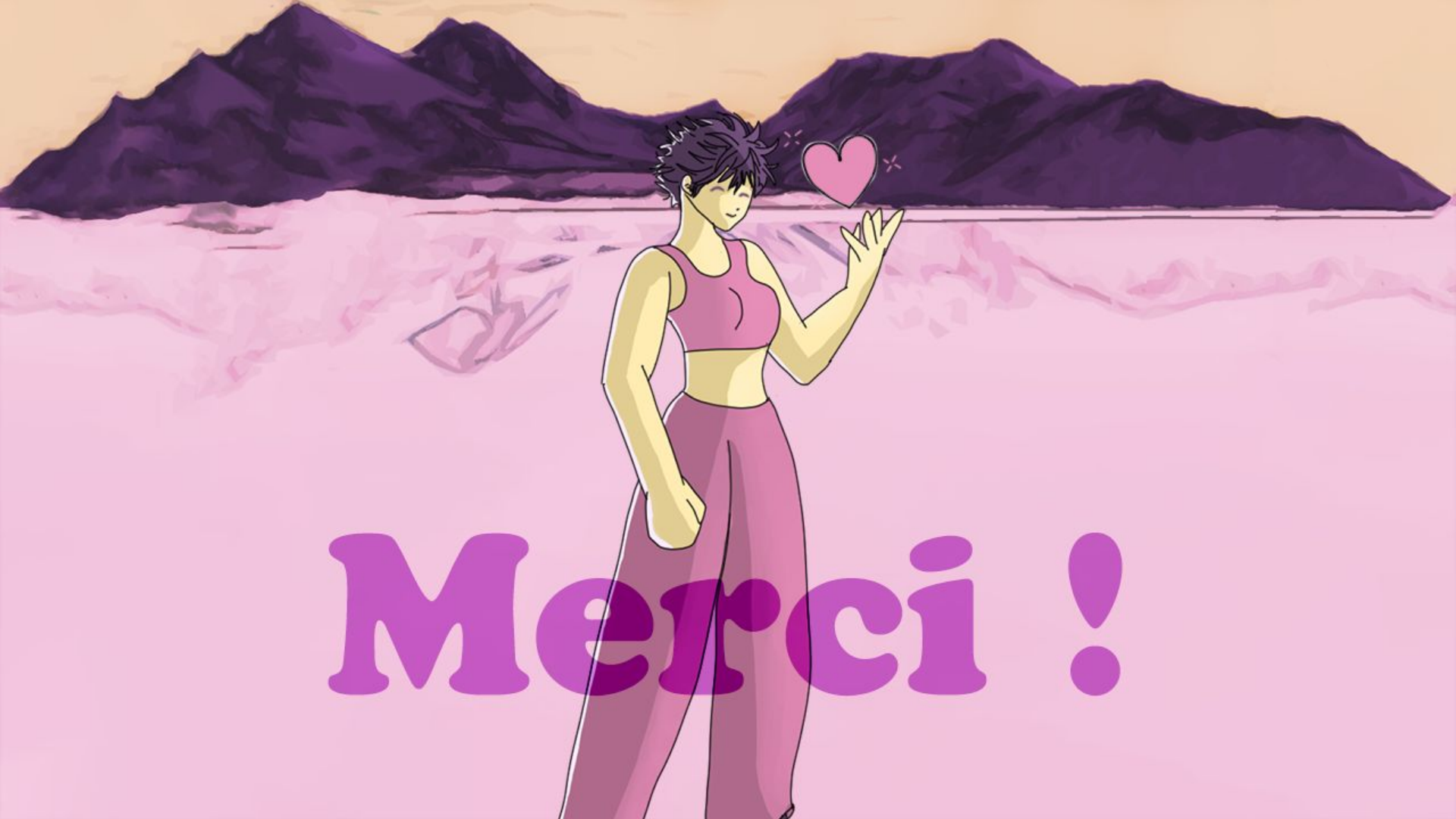


## Expérience personnelle

Malgré le résultat dont je suis fier et le fait d'être convaincu que je ne pensais pas être capable de créer ce genre de mini-jeu tout seul à partir de rien il y a encore quelques mois. Ce projet est encore très loin d'être parfait, que ce soit au niveau du design de manière générale mais aussi au niveau de la programmation. Malgré ces nombreux défauts et l'anxiété lié au projet, je pense que mon niveau, notamment en terme de graphisme n'a jamais évolué aussi rapidement.

Ce qui ressort le plus de ce projet est extrêmement positif, que ce soit pour ma confiance en moi-même mais aussi pour renforcer ma passion pour la création, au point d'avoir consacré la majeure partie de mon temps libre à ce projet.

Pour conclure, j'aimerais remercier l'école et plus précisément Sélène TONON et Sandrine DUBOIS qui nous ont offert cette opportunité et d'avoir été là pour répondre à nos questions et à nous conseiller.



**Merci !**