



SAVE THE FISH

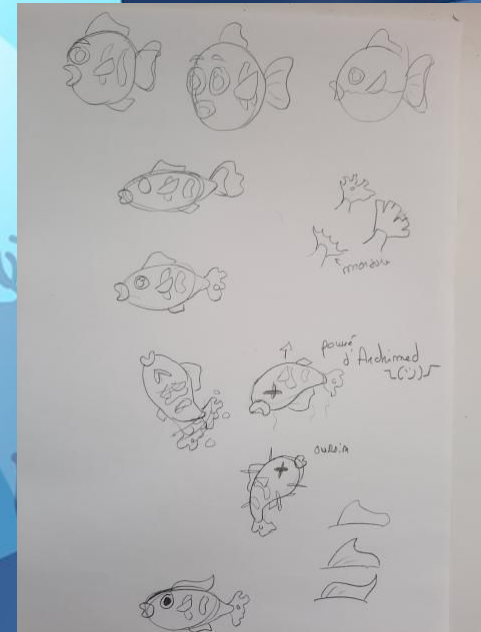
Pierre LAMBERT GDI B
Projet de Programmation et Infographie 2D

Intention du Projet

L'idée de base de l'univers du projet été de jouer un petit poisson perdu dans un environnement sous-marin hostile

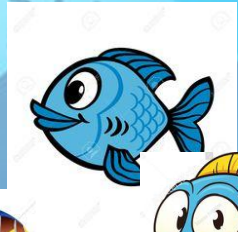
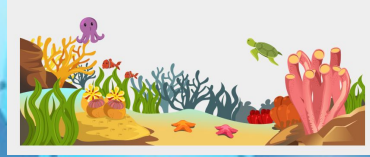
Il fallait lui donner aussi un but, alors j'ai imaginé qu'il avait perdu un nageoire et qu'il voulait en trouver une de rechange. avec cela, les déplacements difficiles du poisson été aussi justifié.

Le jeu qui aller être fait, serait simple et l'histoire très enfantine, donc j'ai choisie tout naturellement de m'inspirer des graphisme des livres pour enfant, avec des couleur pastels, des contrastes fort, aplats omniprésent, tout ça avec des formes arrondies



Il devait avoir l'air, mignon et débile

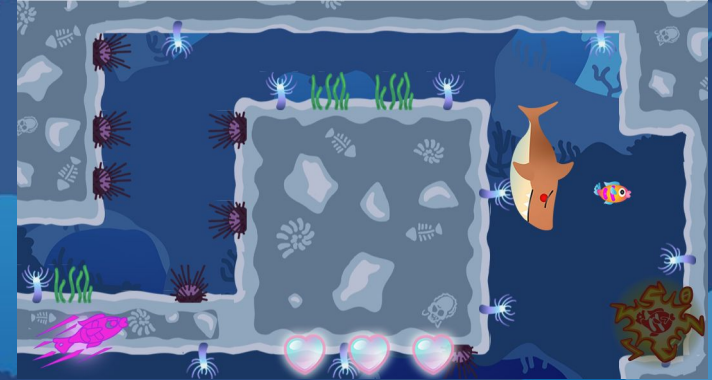
Moodboard



Screenshot du jeu

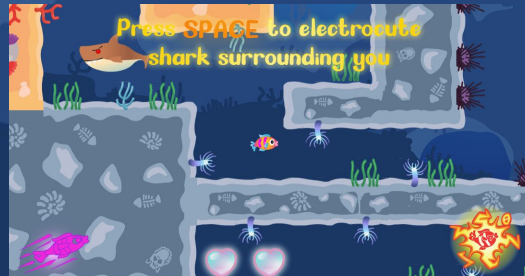
Premier biome: Abysses

Début: Cinématique sur le but du joueur,
puis explication du pouvoir disponible



Transition de biome et acquisition d'un nouveau pouvoir

Deuxième biome: Récif de corails



Screenshot du jeu

Ecran de mort



Ecran de victoire



Gameplay

Le Gameplay de mon jeu est très simple et instinctif:



Le joueur incarne le poisson en détresse et progresse dans le niveau en évitant les ennemies et les obstacles pour atteindre son but: une nageoire de remplacement



Mais contrairement à un Mario, le déplacement est soumis à une gravité qui pousse vers le haut, la poussé d'Archimède.

Les déplacements se font vers le haut, le bas, la droite et enfin la gauche



Et enfin, deux pouvoirs vont aider le joueur dans cette épreuve...

Gameplay

Pouvoir: Shock

Ce pouvoir est le pouvoir le plus important, même si j'ai fait en sorte qu'il ne soit pas indispensable pour finir le jeu

Quand il est activé, le poisson déchaîne de l'électricité autour de lui ce qui tue les requins.



Ce pouvoir est acquis via un oeuf de murène électrique, d'où l'immunité des murènes à ce pouvoir

Le poisson à du mal à se déplacer d'habitude à cause de sa nageoire arrière en lambeaux, mais dans ce pouvoir, il met toute sa force et se propulse pour se sauver du danger, malheureusement je n'ai pas pu mettre l'animation dans le jeu



Pouvoir: Dash



Ce pouvoir est le pouvoir le plus utilisé, car il est donné dès le début et peut vous sauver plein de fois, il consiste à augmenter sa vitesse pendant un court instant

Liens

Lien du drive dans lequel il y a des vidéos et tous les assets

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1GXGoeV6MrvU7f-g6a1FIUyGniC8w9lvZ>

Lien du jeu:

https://lambertpierre.github.io/GD1B_SIDE_LAMBERT/save_the_fish/