

Presentation Side-scroller : BLUE HELL

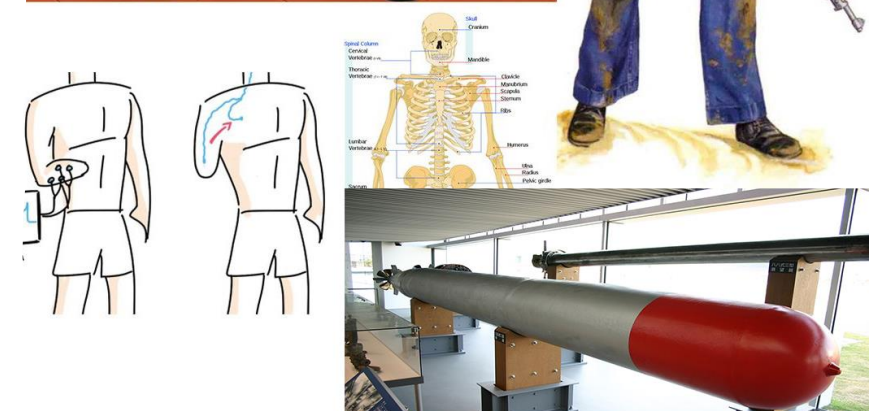


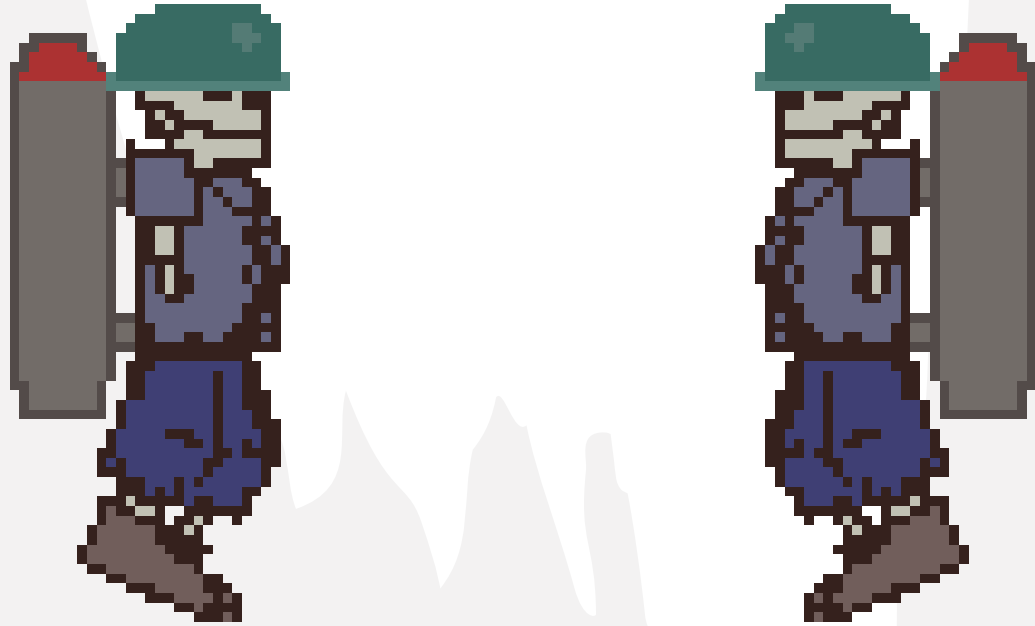
BLUE
HELL

Lancelot Lucas JV1A, 2021-2022, ETPA

Intention du projet

- Le jeu mets en scène Skullman, un soldat américain mort, exécuté en étant envoyer sur une torpille les deux bras coupés, se réveillant dans des abysses. Malgré son corps décomposé, il doit trouver une sortie pour que son âme repose en paix. Il est néanmoins traquer par des âmes damnés.
- Je voulais faire un jeu se passant dans les abysses, mais en dehors du contexte plus classique des abysses marins. J'ai donc mélangé cela avec une base sous-marine et un contexte assez proche des enfers/purgatoires (expliquant le nom "Blue Hell").
- Le design du personnage principal est basé sur les soldats américains lors de la bataille au Philipine lors de la WW2 contre les soldats Japonais, j'ai mélangé à cela l'aspect squelettique, j'ai décidé de ne pas donner de bras au soldat pour donner plus d'importance à la torpille sur son dos. (il doit l'utilisé pour s'échapper). Le design des ennemis est aussi squelette, mais étant corrompus, ils ont perdus leurs caractéristique humains. (tenues)
- Le design des décors sont basés sur des ruines de bateaux de la WW2 trouvé dans la mer philippines.



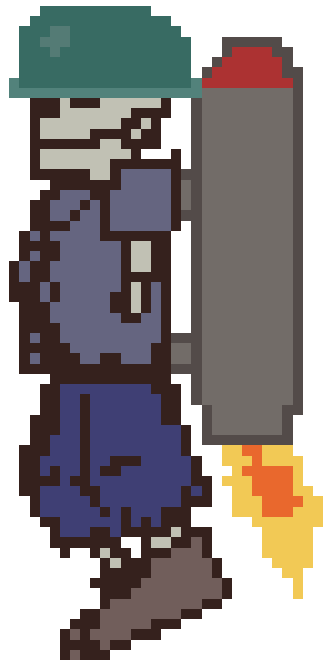
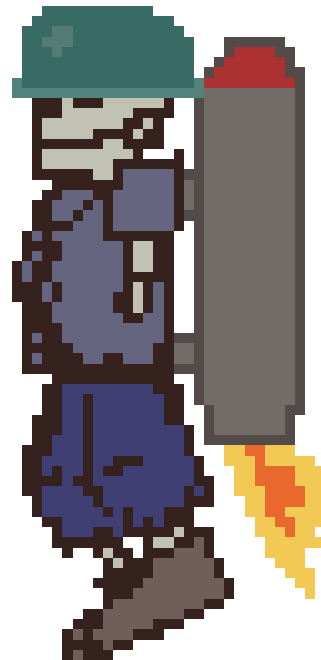
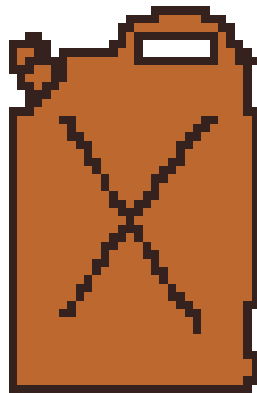
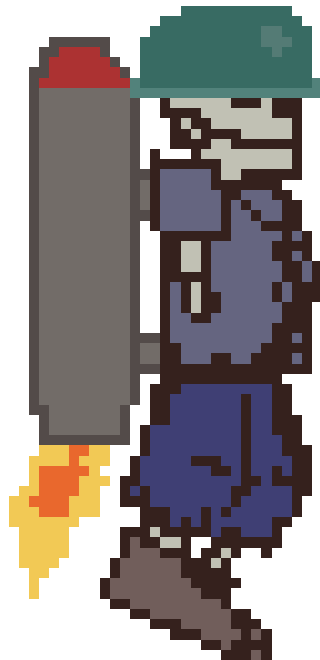
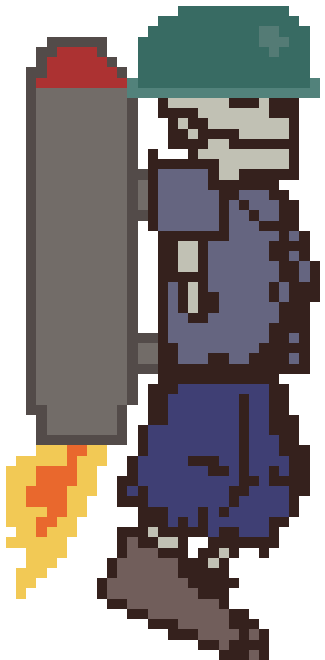


Description gameplay : déplacement

Le joueur à le choix de se déplacer sur la droite, la gauche, ainsi se propulser légèrement dans l'eau (sauter).

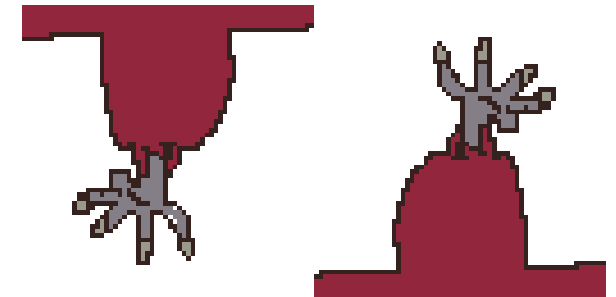
Description gameplay : Powerup

- En trouvant du fuel, le joueur peut utiliser sa torpille, qui lui permet de se déplacer bien plus aisément.



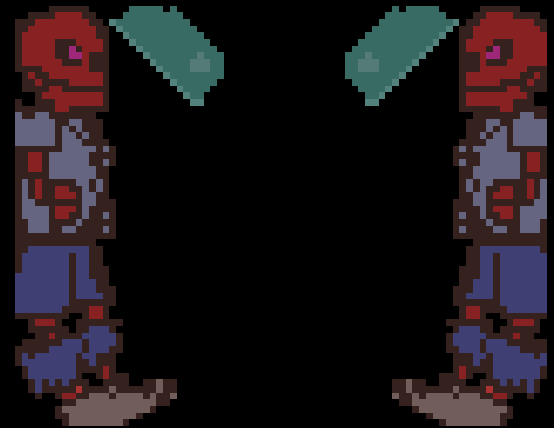
Description gameplay : Environnement

- L'environnement est composés de fonds marins, de plaques de métaux (base sous-marine) de mains mortels assayant de tuer le joueur sur les parois.
- Il y à aussi les âmes damnés, cherchant à tuer le joueur. Leurs design contrastent de l'environnement pour montrer qu'elles sont dangereuses.



Description gameplay : vie

- Le joueur possède deux points de vies : représentés par un crane sur l'écran. Plus le crane se détériore. Plus le joueur est affaibli.
- Lorsque le joueur meurt, Skullman devient corrompu comme les ennemis du jeu. Cela montre que les ennemis n'étaient que des gens comme lui n'ayant pas réussi à s'échapper.





MERCI D'AVOIR LU CETTE PRESENTATION