

GD1A
LE LABOUSSE Dorian

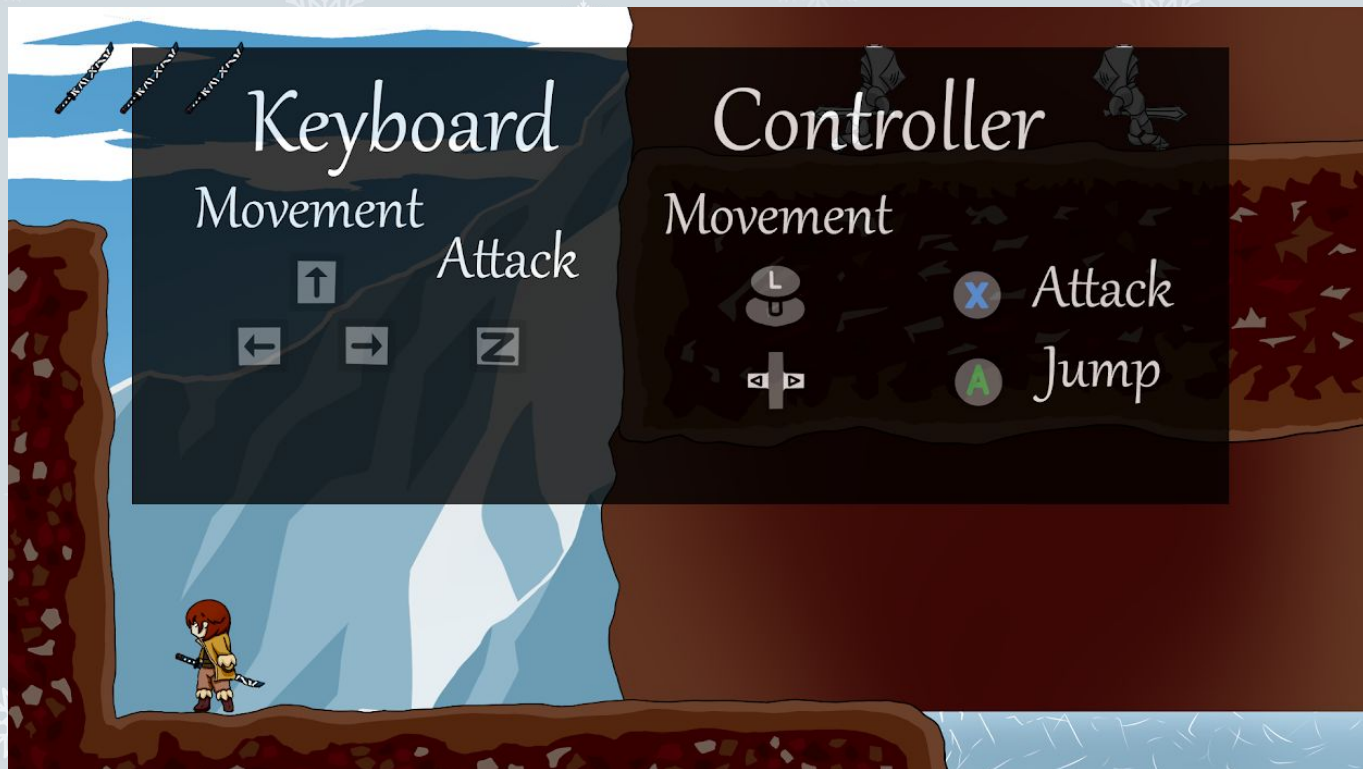
Sol's Grave

Jouer
Load
Quitter



Début du jeu

Exposition des touches au joueur.



Partie droite



Partie milieu

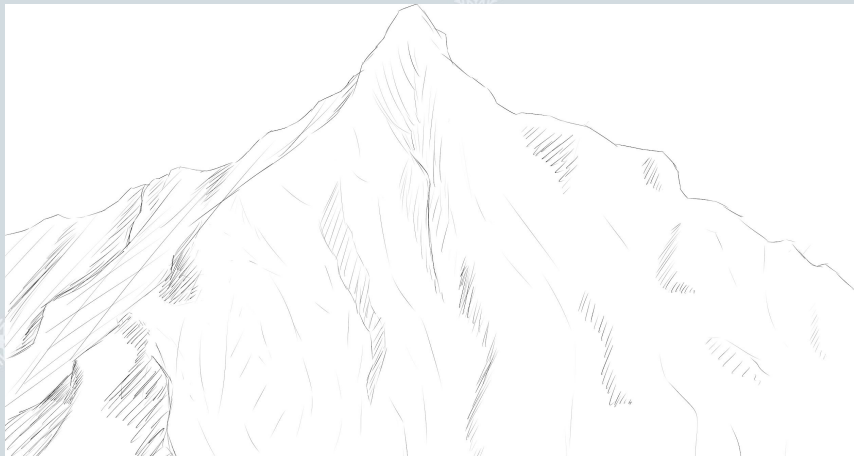


Partie Haut Droite

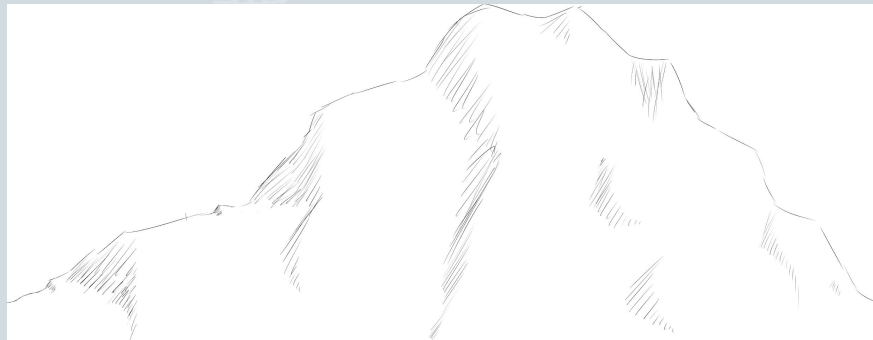


Intention

Mon but avec ce projet était de réaliser un niveau avec plusieurs ennemis et obstacles. J'avais dans l'idée de faire un jeu avec une DA cohérente tout le long, mais je ne m'étais pas rendu compte de la charge de travail que ça représentait donc certaines parties sont plus bâclé que je l'aurais aimé. Néanmoins mes intentions ont été en majorité respecté, le joueur peut se balader dans un niveau, certes plus petit que ce que je voulais au départ, mais avec pas mal d'ennemis quand même et quelques objectifs. Pas d'objectif final, ce qui était voulu, car j'avais pensé le niveau comme une transition entre deux zones sans objectif majeur autre qu'avancer et récupérer un power-up.



Deux premiers croquis, avec des montagnes comme référence



Intention

Premiers croquis de character design, j'étais parti sur des vêtements à fourrure au début ou un personnage avec une armure.



Tout premier personnage entier de dessiner avec une pose dynamique.



Au final les premiers designs sont en partie resté avec le Joueur : (personnage avec des vêtements à fourrures)



et l'ennemi :
(Avec le casque/armure)



La plus grosse inspiration, Valdys Story :

Moodboard



Dust an Elysian Tail



Référence Réelle



Gameplay

Le joueur peut :

- se déplacer
- sauter
- double sauter
- wall-jump
- attaquer

L'ennemi lui ne fait
que se déplacer sur un
chemin régulier.

les Stalactites tombent
quand le joueur
s'approche d'eux et ils
peuvent tuer les ennemis.

(Voir les vidéos dans le dossier)