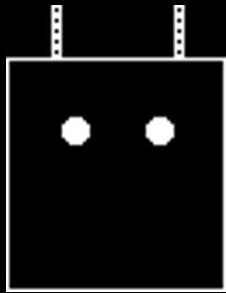


Where is  
Arnold?



# Intention du projet

## “Synopsis”

Votre petit frère à moitié albinos, Arnold, fait encore une fois une de ses crises de colère et s’est perdu dans la montagne. Grâce à votre compétence de “remontée-murale”, évitez les obstacles et allez chercher votre frère ! Mais attention, il n’as plus toute sa tête et il risque de vous blesser !

J’avais envie de présenter un jeu de type “essai-erreur” un peu comme le fait LIMBO (voir page moodboard). Les graphismes et la disposition des plateformes sont fortement inspirés de jeux 2D comme “Hollow knight” ou “Céleste”, ils sont fait en pixel art sur photoshop, ce qui m’as permit d’avoir des animations assez simples à créer et à manipuler.

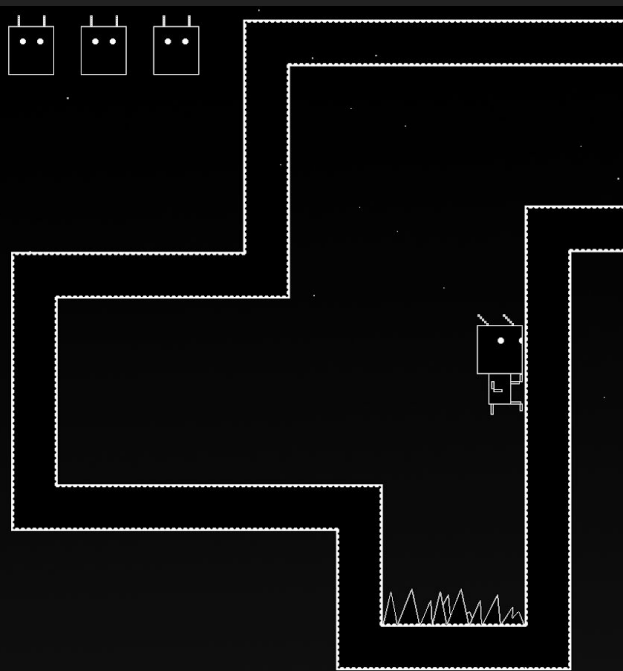
# Moodboard



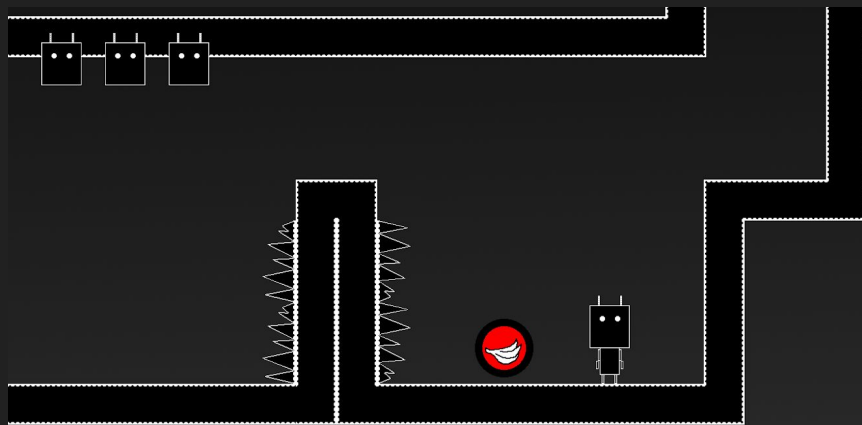
# Description du gameplay

2 mécaniques “particulières” sont présentes dans le jeu, un saut mural (comprendre plutôt “remontée murale”) ainsi qu’un jet pack qui permet de voler tant qu’on a de l’essence.

Saut Mural

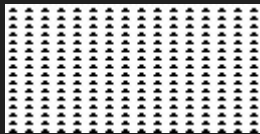
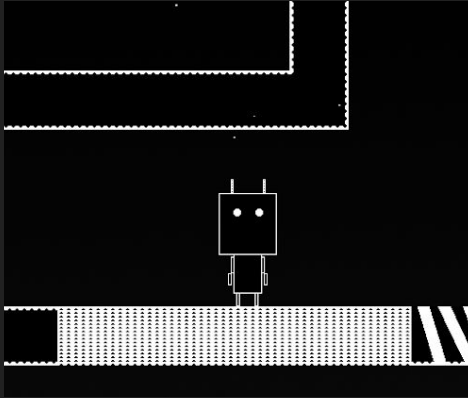


Power up (Jet pack)

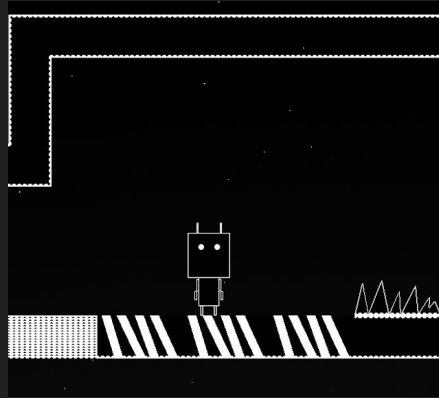


# Description du gameplay

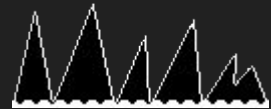
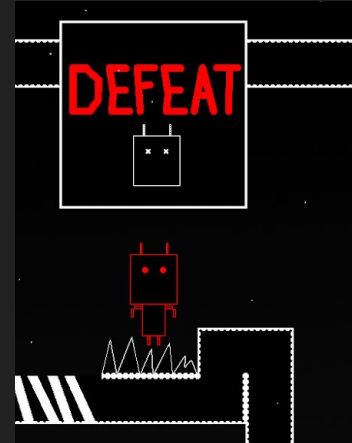
Plateforme “neige”  
(ralentit le joueur)



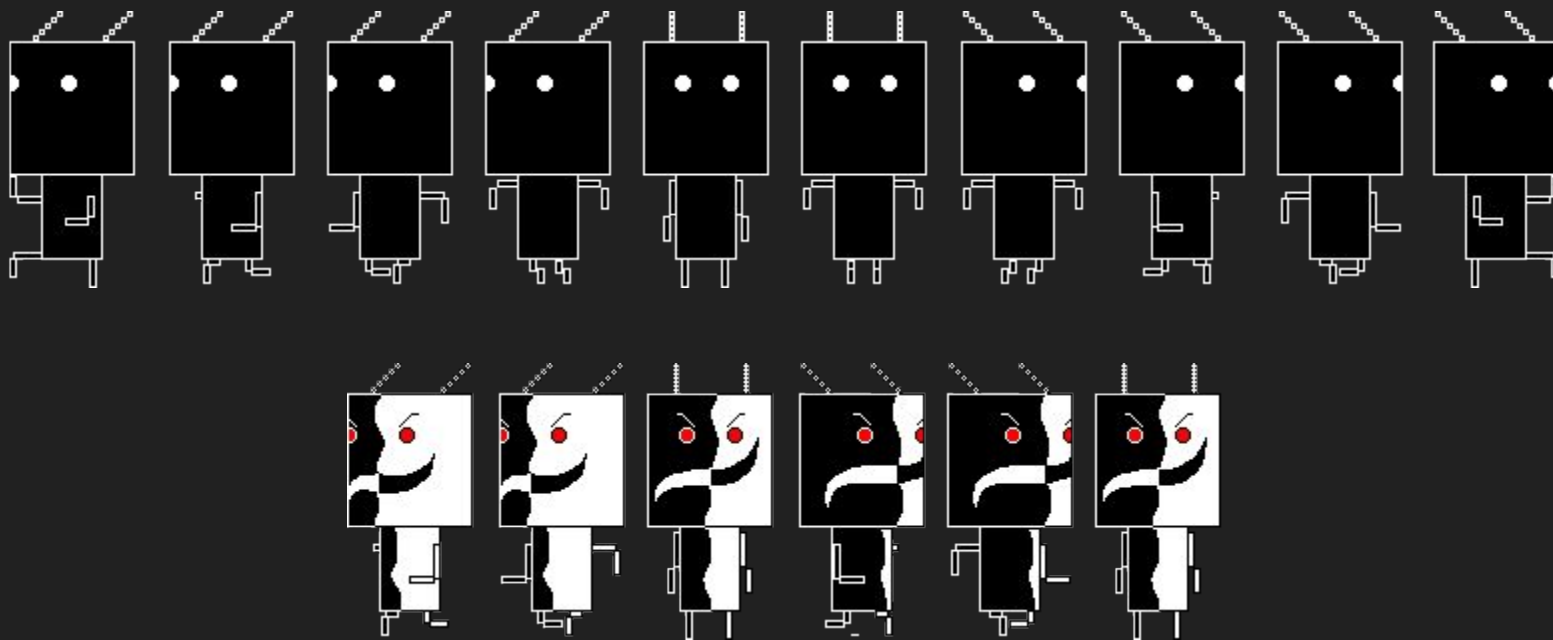
Plateforme “glace”  
(provoque un effet  
d’inertie)



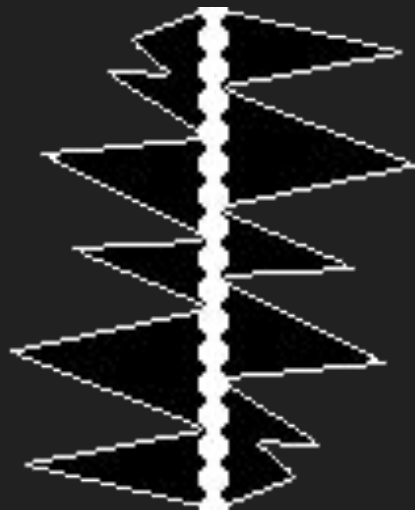
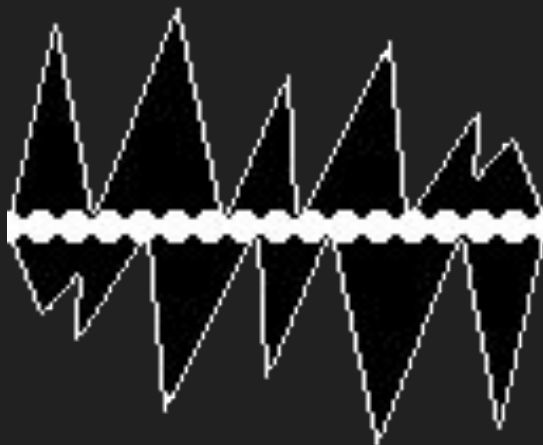
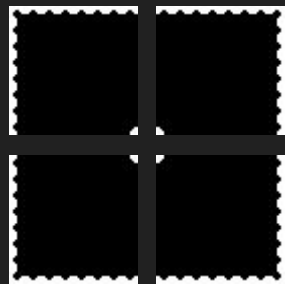
Plateforme “pics”  
(provoque la mort  
du joueur)



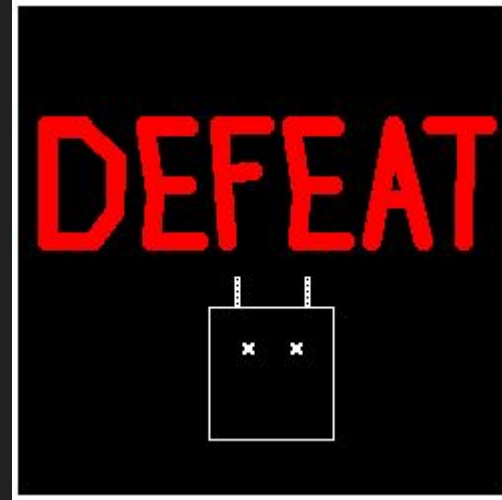
# Spritesheets personnage & ennemi (Arnold)



# Tiles (murs, plateformes, coins ...)



## Asset de victoire et de mort





# Élément d'interface info personnage

