



Medusa's Abyss



Sidecrolleur de Maeva Tellier-Simenel



Intention du projet

Medusa's Abyss se veut être un jeu simulant les problématiques d'une méduse (son alimentation, ses prédateurs et la pollution) sous la forme d'un jeu de plateforme en sidescroller. L'intention était de recréer son environnement et sa survie dans son milieu de vie. L'inspiration de ce jeu vient d'autres jeux tel que Subnautica ou Beneath The Waves, d'inspiration personnelle et d'images diverses correspondant à cette inspiration.



Gameplay

Dans Medusa's Abyss, vous incarnez une petite méduse rose ayant 3 vies, pouvant tuer ses ennemis avec ses tentacules marginaux, et possédant une capacité à récupérer, un petit poisson, qui vous permettra de créer une décharge électrique autour de vous, vous permettant ainsi d'immobiliser vos ennemis. Ces ennemis devaient être au nombre de 3, mais suite à un manque de temps, seule un ennemi restera : le thon, faisant partie des prédateurs naturels de la méduse. Les "screenshots" ci-contre n'en sont pas réellement, n'arrivant absolument pas à faire tourner le jeu. Cependant, il s'agit de ma conception du résultat devant être final.



Sprites Sheets et Fichiers de Création

L'entièreté des fichiers créés sont dans le dossier "assets", dans le fichier ".archives". vous pouvez donc y avoir accès directement.

Sources et logiciels utilisés :

Adobe Photoshop

<https://www.pinterest.fr>

