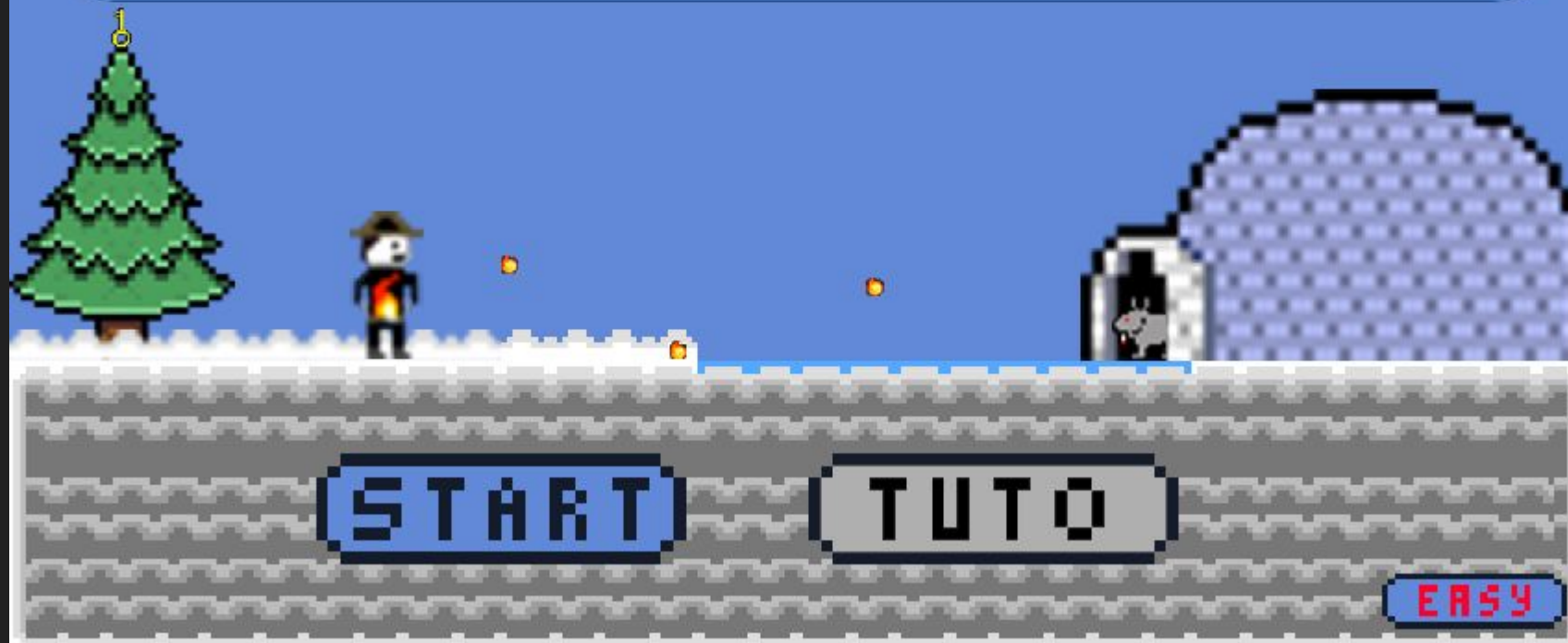
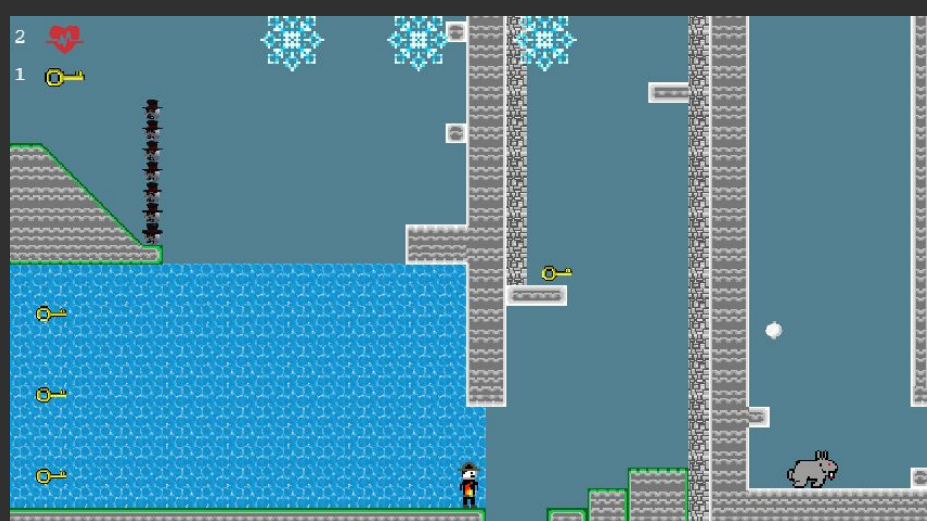
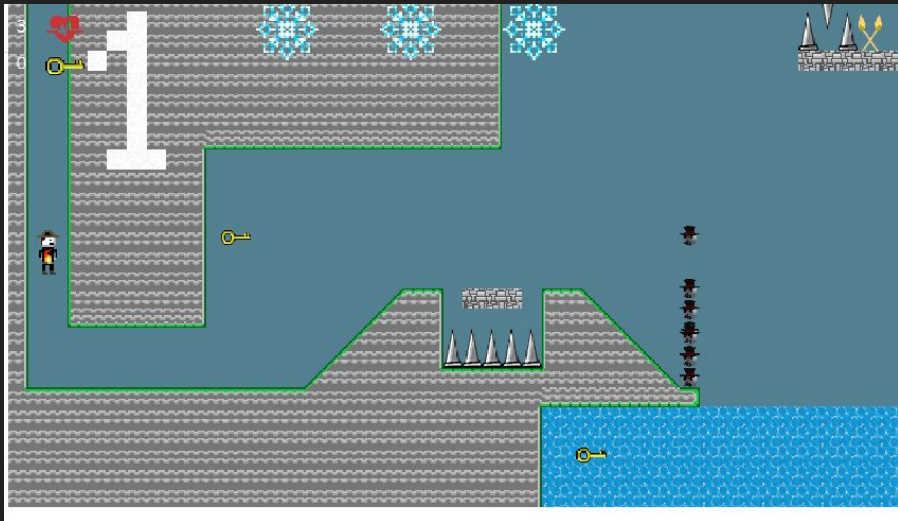


Mountain rush



Jouer au jeu



Et plus encore... (niveaux, sections, tutoriels)



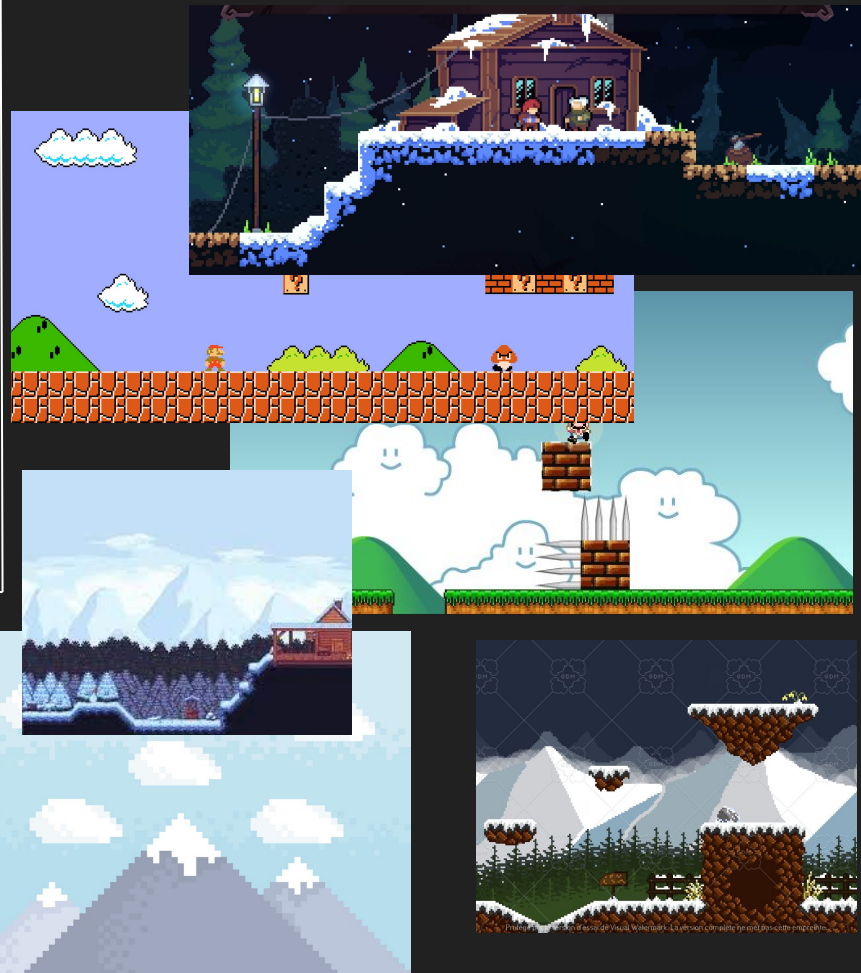
Intention du projet :

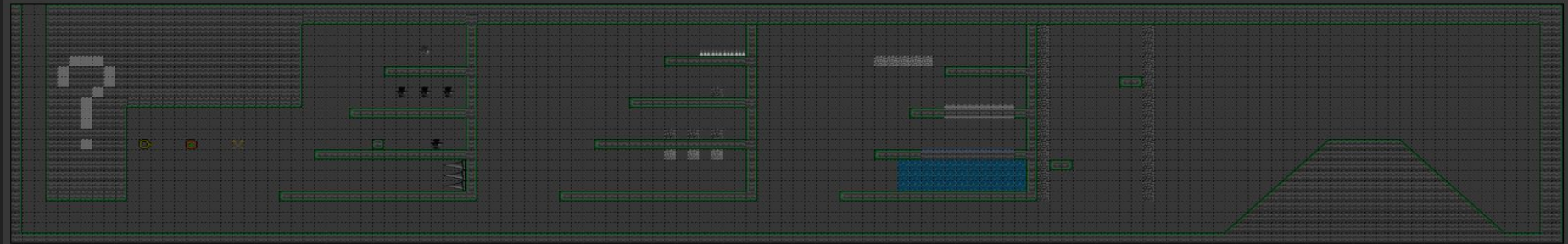
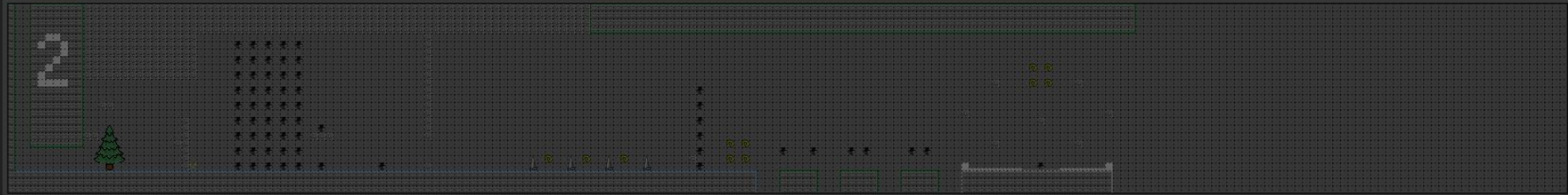
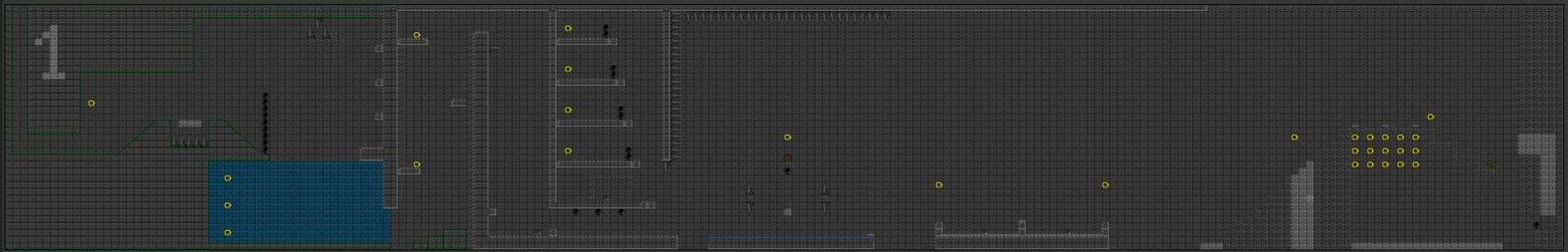
L'objectif original du jeu était de créer un jeu de plateforme s'apparentant à Super Mario Bros. Le projet à petit à petit pris la direction d'un jeu de type "troll", comme Cat Mario. L'objectif est d'arriver à la fin d'un niveau pour accéder au suivant, et ainsi de suite jusqu'au dernier niveau. Le jeu est donc difficile, pouvant être considéré comme un Die and Retry, demandant au joueur de nombreuses tentatives afin de gagner.

Synopsis :

Vous incarnez un explorateur perdu dans les montagnes. Vous êtes en train de mourir de froid, et la seule manière de vous en sortir est d'atteindre votre igloo, seule source de chaleur. Mais pour cela vous allez devoir prendre des risques. Récupérez les 15 clés pour pouvoir ouvrir la porte de votre igloo, et sauvez votre vie. Une fois atteint, l'igloo vous téléportera dans le niveau suivant, et ainsi de suite jusqu'au dernier niveau

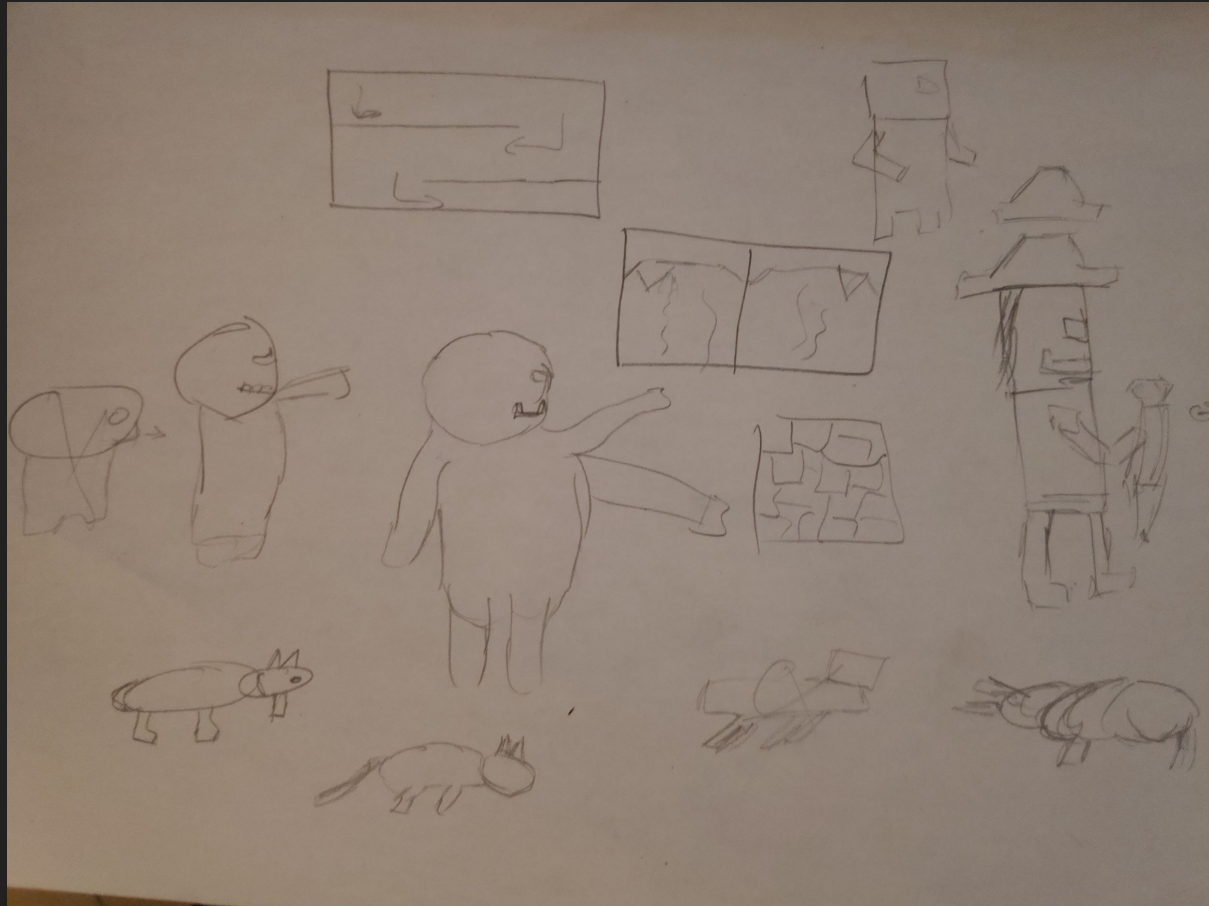
Moodboard :





Création de niveau sur Tiled

Croquis et idées :



Mécaniques :

2 difficultés



2 modes de jeu



- Natation (physique de l'eau)
- Rebond (contact avec ennemi)
- Tir et récupération Boule de feu
- Fausse plateforme
- Mort instantanée
- Récupération des clés
- WallJump (seulement sur certains)
- 3 types d'ennemis
- Récupération d'une unité de "froid" (pv in-game)
- Plateforme Invisible
- Plateforme Tombante
- Plateforme de Neige
- Plateforme de Glace
- Plateforme Mouvante