

DIVE INTO OUR WASTE

Projet 2D ScrollView en infographie 2D & programmation web
par Mederic Cardon



Table des matières

I.	Pitch & intention du jeu	Page. 03
A.	Pitch	Page. 03
B.	Intention du jeu	Page. 04
C.	Croquis	Page. 05
II.	MoodBoards & références	Page. 06
A.	Sous-marin	Page. 06
B.	Ennemis	Page. 07
C.	Ambiance & décors	Page. 08
D.	HUD	Page. 09
E.	Références	Page. 10
III.	Description du gameplay	Page. 11
IV.	ScreenShot	Page. 13



I. Pitch & intention du jeu

A. Pitch :

Ce jeu est une aventure sous-marine en 2D scrollView. Vous incarnez Sherman, pilote d'un sous-marin à hélice d'ordinaire utilisé comme nettoyeur de fond marin, ils sont souvent appelés Cleaner.

Vous découvrirez que vous faites partie d'un organisme vivant sous l'océan et ayant pour but de nettoyer les eaux suite à la quantité astronomique de déchets jetés dans cette dernière.

Pour effectuer cette tâche, votre sous-marin dispose d'un bras mécanique. Ce bras vous servira également d'outils de défense contre certaines créatures vivant dans ces eaux profondes. Ces êtres sont ni plus ni moins des déchets qui, avec le temps, on finit par fusionner avec la faune environnante.

Le problème, c'est que ces "animaux" marins ont tendances à s'attaquer aux installations ainsi qu'aux Cleaner.

Lors d'une de vos sorties de routine, vous recevez un signal comme quoi une installation de traitement a été la cible d'une attaque. Vous devrez donc enquêter afin de découvrir ce qu'il se cache derrière cette attaque.

I. Pitch & intention du jeu

B. intention du jeu :

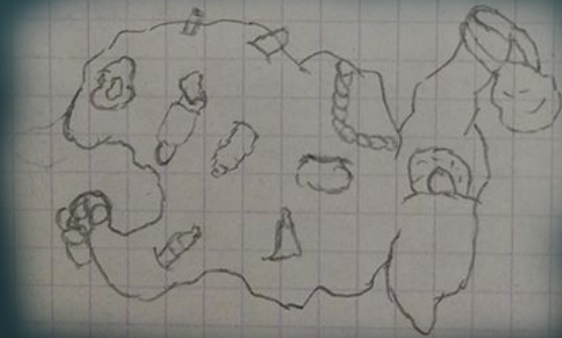
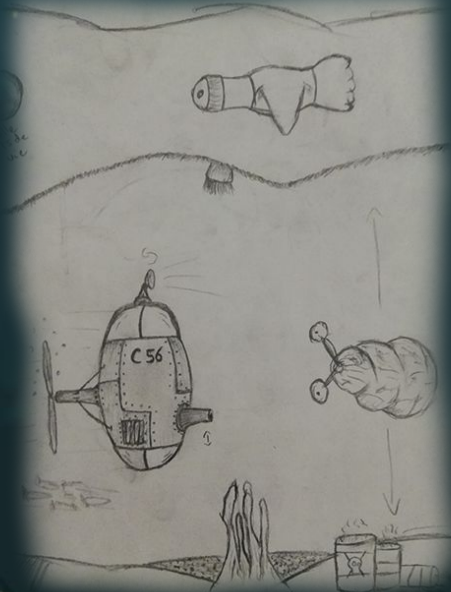
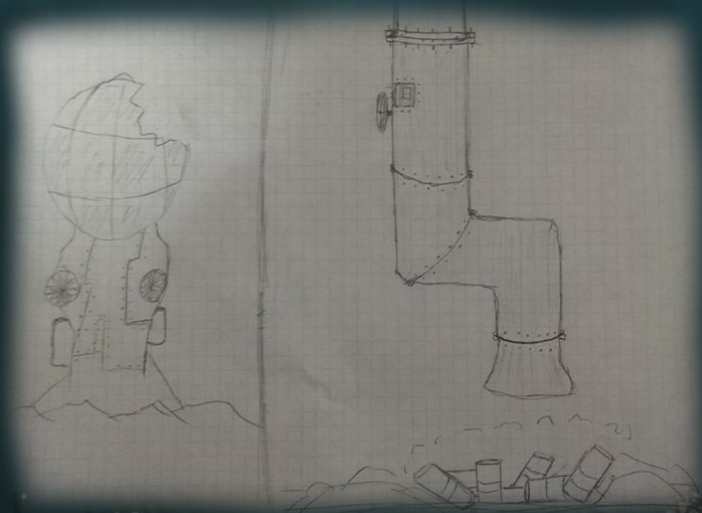
Ayant choisi le thème abysse je voulais que l'ambiance générale soit assez sombre voir mystérieux avec un environnement peu exploré. De plus, j'ai voulu aborder le thème de la pollution des océans, ce qui je trouve est assez peu abordé dans l'univers du jeu vidéo.

Dès le départ, je voulais que les ennemis du jeu soient une représentation de cette pollution marine. Comme si les déchets que nous produisons se retournent finalement contre nous.



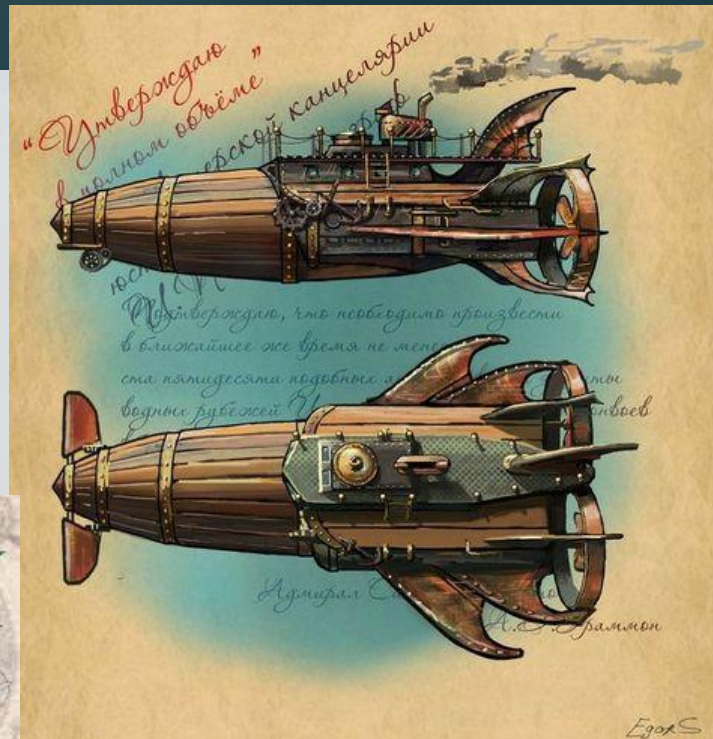
1. Pitch & intention du jeu

C. Croquis :



II. MoodBoards & references

A. sous-marin :



B. Ennemis :

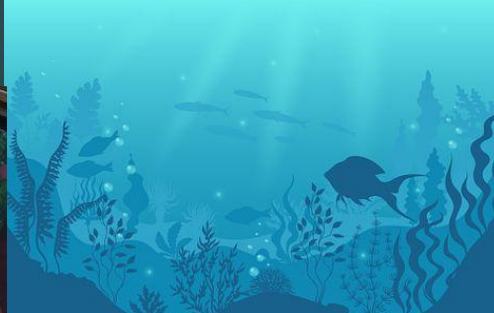


C. Ambiance & décors :



ectorStock

VectorStock.com/21581792



D. HUD :



3. 一些小的部件详细制作过程...



普通设计



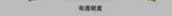
气密设计



管线制作



标题制作



装饰元素制作



英雄展示框制作



就是一个个的元素组成的!



英雄展示框制作



英雄展示框制作



英雄展示框制作



英雄展示框制作



英雄展示框制作

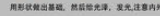


英雄展示框制作

翻页箭头设计



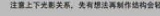
用形状输出基础, 然后给光泽, 发光, 注意内外结构



普通装饰设计



注意上下关系, 要有想法再制作结构会比较复杂



灯制作



重点就是做完之后需要新建光源来照亮部分, 并且光源影响旁边的物体发出发光



灯制作



灯制作



灯制作



灯制作



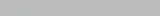
灯制作



灯制作



灯制作



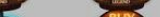
灯制作



灯制作



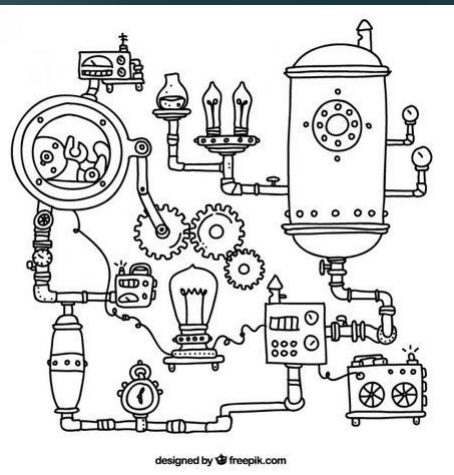
灯制作



灯制作



灯制作



E. Références :

- *BioShock (2007) & BioShock 2 (2010) _ 2K games, Irrational Games, Cloud Chamber*
- *Song of the Deep (2016) _ GameStop, Insomniac Games*
- *The Aquatic Adventure of the Last Human (2016) _ YCJY, Digerati Distribution*
- *Cap'taine Carcasse (2016) _ Derek Paxton, Leo Li, Chris Bray, Bombyx*
- *Machinarium (2009) _ Amanita Design*

III. Description du gameplay

- **Le bras mécanique** est votre seul moyen de défense contre les déchets. Vous pouvez l'utiliser pour collecter/éliminer les ennemis. Il vous servira également à récupérer le power-up.
(Capture vidéo dans le dossier : source/Presentation_slide\Capture_video\ 01_Capture_attaque_bras.mp4)
- **L'accélération** sera utile pour se déplacer plus rapidement dans l'environnement, elle peut aussi être utilisée pour éviter de justesse un ennemi à proximité. *(02_Capture_acceleration.mp4)*
- **La collision avec les ennemis** vous fera perdre un point de réparation (clés), suite à une collision, vous aurez un petit temps d'invulnérabilité pour vous remettre de l'attaque. *(03_Capture_collision_enemis.mp4)*

III. Description du gameplay

- Le **Power-up** (propulsion) vous permettra de vous déplacer très rapidement, ce qui vous sera utile pour éviter les chutes de pierres présentes dans la grotte. *(04_Capture_PowerUp.mp4)*
- La **collision avec les rochers** qui tombent de la grotte vous fera instantanément perdre la partie. *(05_Capture_collision_rocher.mp4)*
- La **collision avec les parois de la grotte** vous fera perdre un point de réparation si vous allez trop vite. *(06_Capture_collision_grotte.mp4)*
- Le **Waste Monster** vous fera perdre un point de réparation si vous vous trouvez sur son chemin. Cependant, vous lui ferez perdre un point de vie si vous l'attaquez avec votre bras. Au détriment d'un point de réparation vous pouvez également lui foncer dessus avec votre propulsion, ce qui lui fera perdre 2 points de vie. *(07_Capture_combat_boss.mp4)*



IV. ScreenShot





Aucun signal...



C'est quoi ça ?
Sur mon radar j'ai une
énorme masse en mouvement
qui s'approche de toi !

Fin de la transmission...



C'est quoi ça ?
Sur mon radar j'ai une
énorme masse en mouvement
qui s'approche de toi !

Fin de la transmission...



Fait attention dans cette
grotte, je n'ai pas besoin
de te rappeler ce qu'il
c'est passé la dernier fois.

Fin de la transmission...



Sherman ! qu'est ce qu'il
se passe ? Je viens de perdre
ton signal sur le radar.

Fin de la transmission...