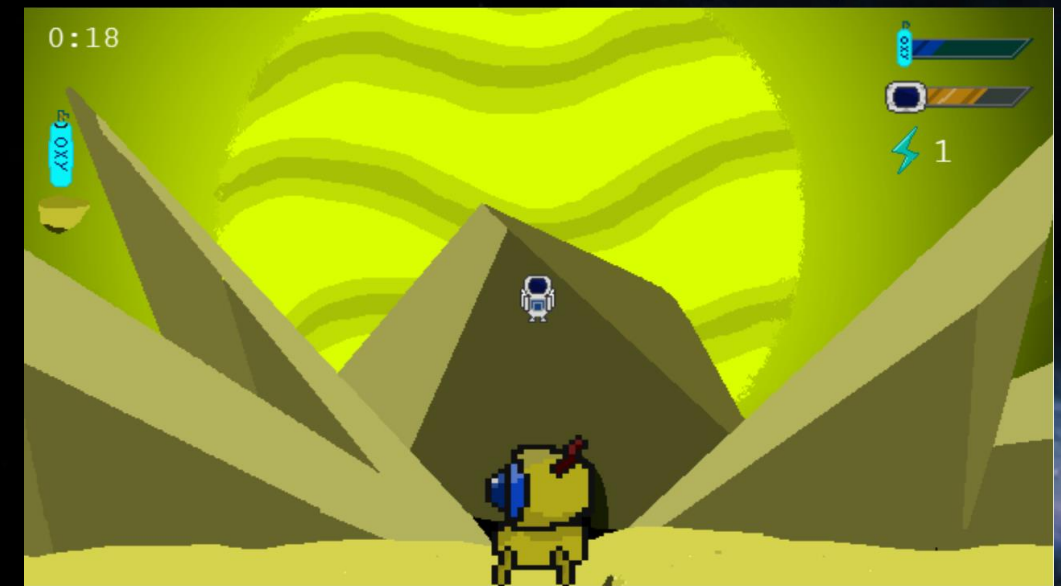


Projet de Sidescroller 2d



Screenshots du jeu :



Moodboard

Couleurs les plus présentes dans les différents backgrounds :

Mon objectif était de réaliser un jeu sur le thème de l'espace avec des zones comprenant des ambiances différentes reliées par des portails de téléportations pour justifier le changement afin que le joueur explore et voyage au sein du niveau

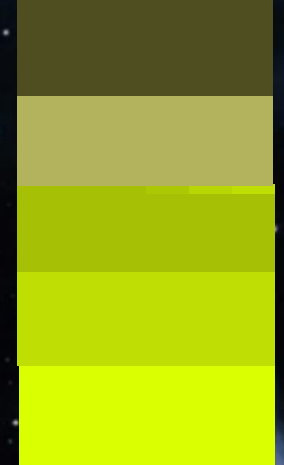
Zone 1 :



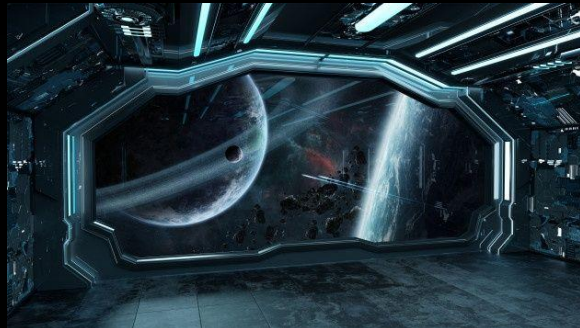
Zone 2 :



Zone 3 :



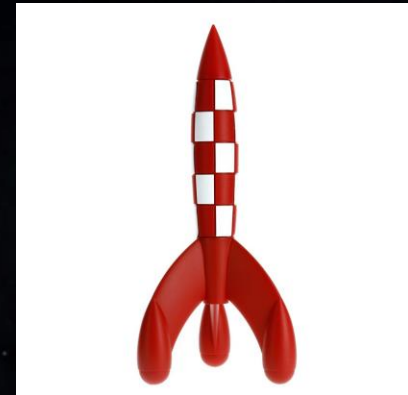
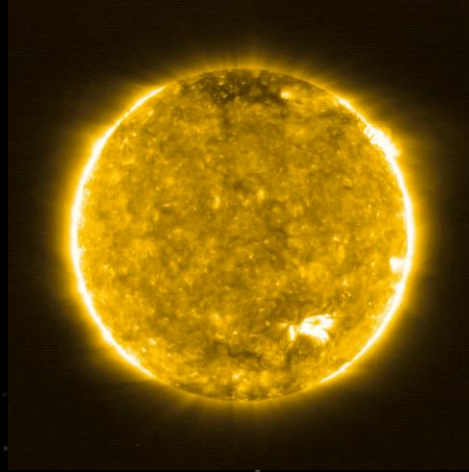
Zone 1 : Références



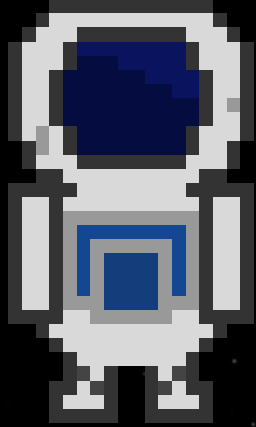
Zone 2 : Références



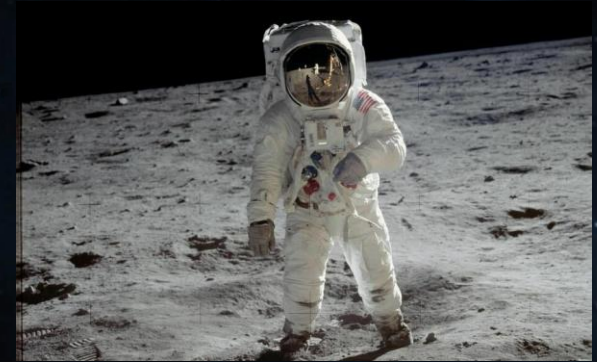
Zone 3 : Références



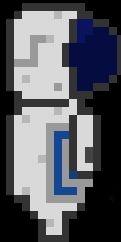
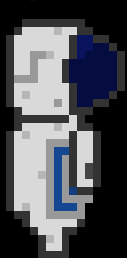
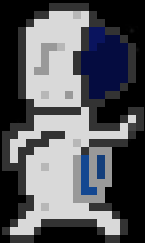
Personnage incarné par le joueur :



Astronaute

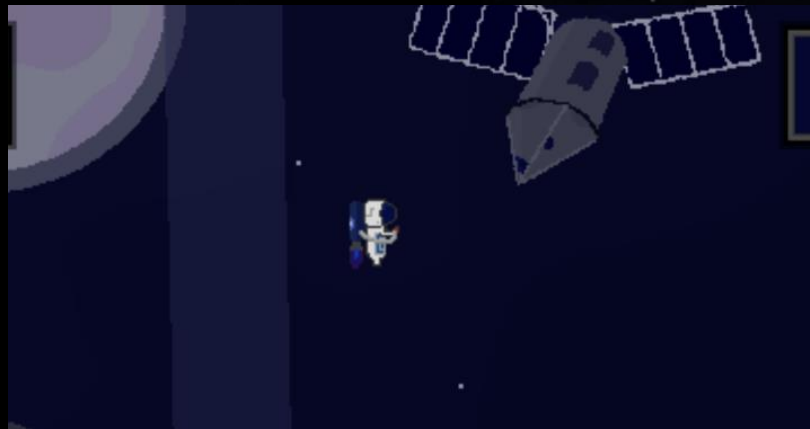
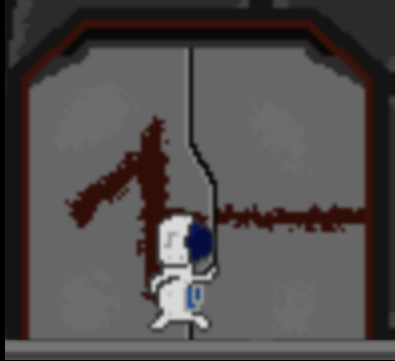


Références



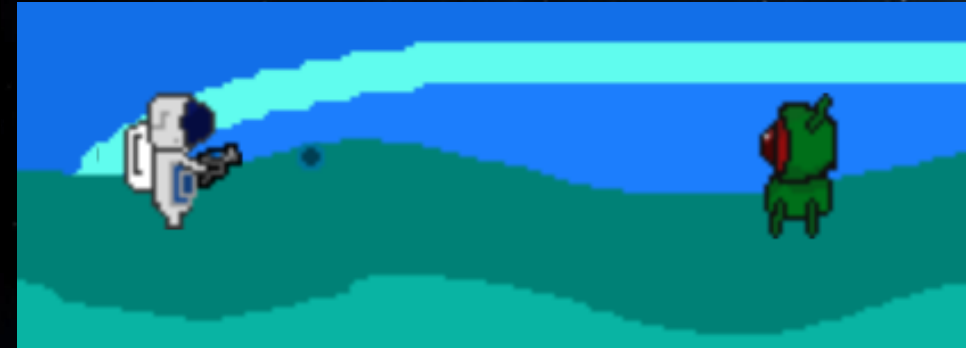
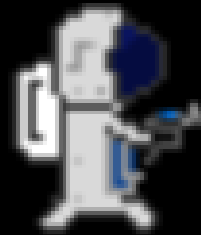
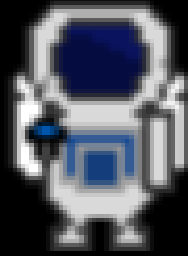
Gameplay : déplacements

Le joueur peut sauter,
se déplacer vers la
droite et la gauche et
voler grâce à un jet
pack débloable



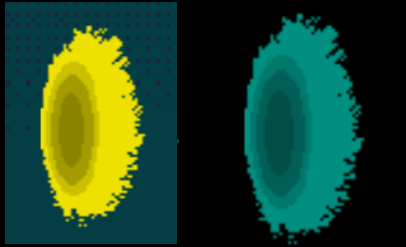
Gameplay : combat

Le joueur a la capacité de débloquer une arme qui alourdit le personnage et qui peut utiliser afin de tirer avec la touche "A" et de faire disparaître les différents ennemis

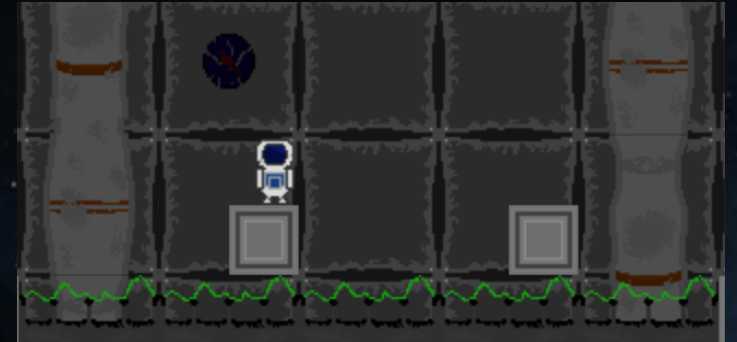


Gameplay : le niveau

Le joueur va rencontrer des tutos afin de comprendre comment utiliser certains objets et se déplacer et il rencontrera différents checkpoints, obstacles, ennemis et points nécessaires à son avancé dans le jeu



Points de téléportations vers une autre zone



Pièges électriques causant instantanément la mort du personnage



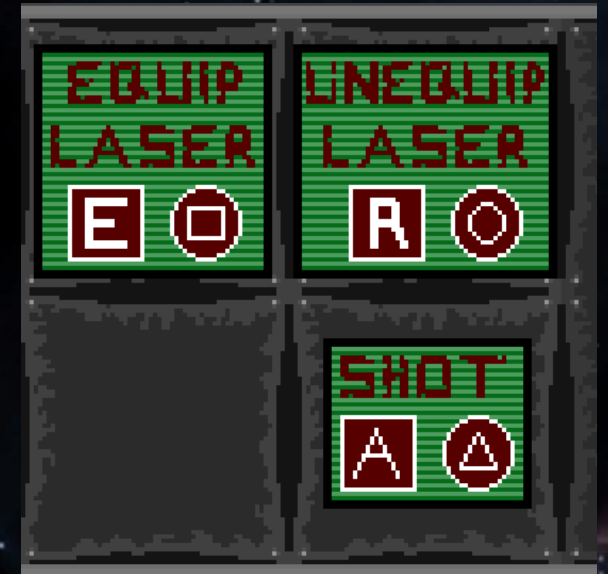
Checkpoint, si le joueur meurt d'une certaine façon dans la zone où il se trouve, il respawn à cet emplacement



Ennemi faisant perdre de la vie au joueur



Tuto pour le déplacement



Tuto pour l'utilisation de l'arme

Gameplay : les power up et items

Le joueur va rencontrer des différents items et power up nécessaires à son avancé dans le jeu



Le pistolet laser afin d'éliminer les ennemis et parfois détruire un objet qui vous bloque le passage



Le jetpack nécessaire pour avancer dans le jeu et passer la première zone



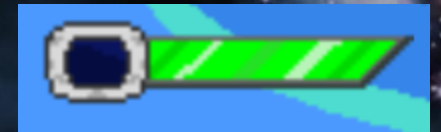
Les bouteilles d'oxygène qui remontent la barre d'oxygène de votre perso afin qu'il ne meure pas d'asphyxie



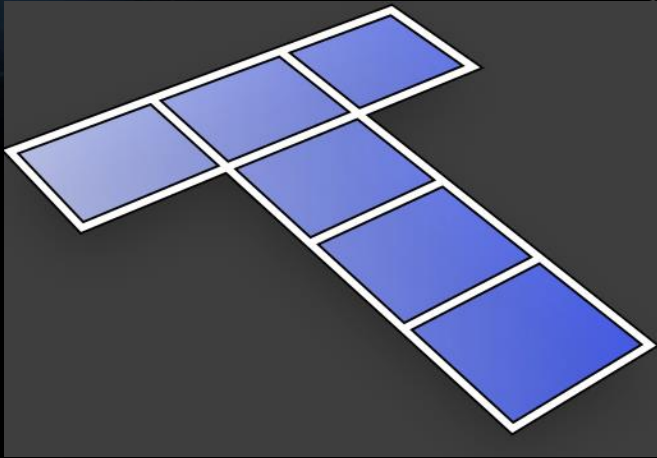
Les reward qui incite le joueur à explorer afin d'en avoir un certain nombre à la fin du niveau et se représenter un score à battre la prochaine partie



Les cœurs qui remontent la barre de vie de votre joueur



Logiciels utilisés :



Tiled



Aseprite



Phaser

SPACE TRAVELERS

The background is a dark blue space scene. In the center is a large blue planet with lighter blue and cyan wavy lines representing clouds or oceans. A small white rocket with a blue window is positioned on the top edge of this planet. To the left and right of the central planet are two smaller, teal-colored planets, each with white rings. The overall style is pixelated and retro.

Bonne chance !