

Projet sidescroller 2D

"Du Sommet"

Intentions :

- Le but était de faire un jeu où il faut descendre la montagne. D'où le nom "Du Sommet" comme étant le point de départ.
- Je voulais également réutiliser des travaux précédents du cours d'infographie 2D et le réadapter au sujet.
- On peut donc voir ici l'évolution entre le travail réutiliser et son évolution jusqu'à sa version dans le jeu.





- Puisque le sujet est la montagne enneigée, il fallait selon moi faire un personnage qui est contre ce côté "froid". D'où le fait que les power up et le héros soit dans un aspect "chaud".
- Le héros est directement sous l'influence du monstre. Dans l'idée, ce serait comme un clan rival ou quelque chose dans le genre.

SACRED HEART



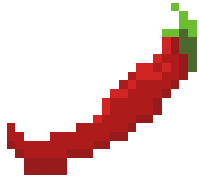
"HOMING SHOTS + DMG UP"



Inspirations :



- La vie du personnage est inspirée des vieux jeux Zelda avec un mix de "The Binding of Isaac"



- Le deuxième power up est directement inspiré d'un item existant dans "Super Smash Bros. Brawl". L'item en question est le curry épicé qui une fois mangé fait cracher des flammes.
- Ici, le but est de reprendre l'aspect amusant de l'épice et d'en faire un boost pour le personnage. On rejoint alors le côté "chaud" évoqué précédemment.



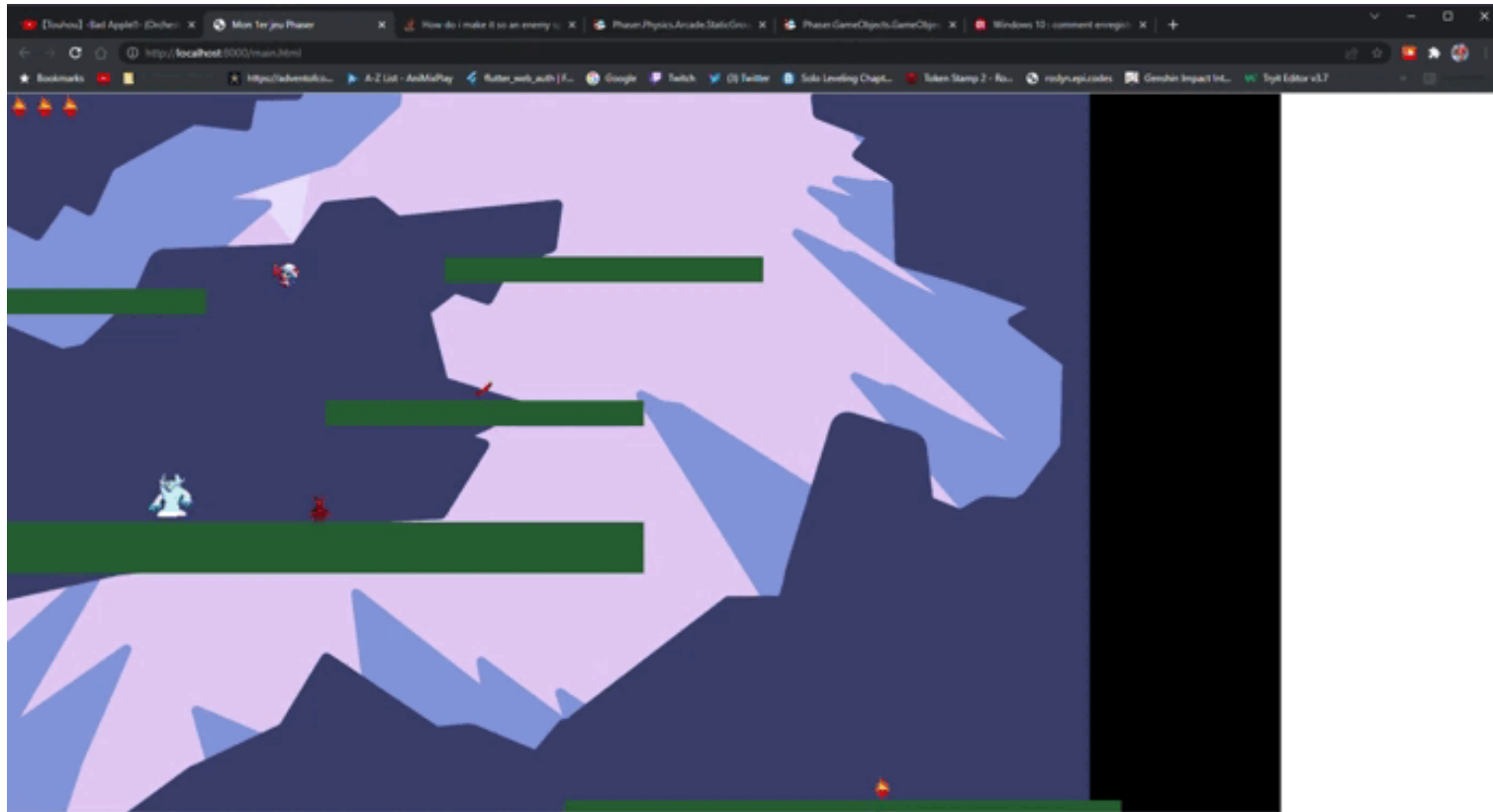
- Finalement, l'ensemble du niveau est grandement inspiré par le jeu Ice climbers.



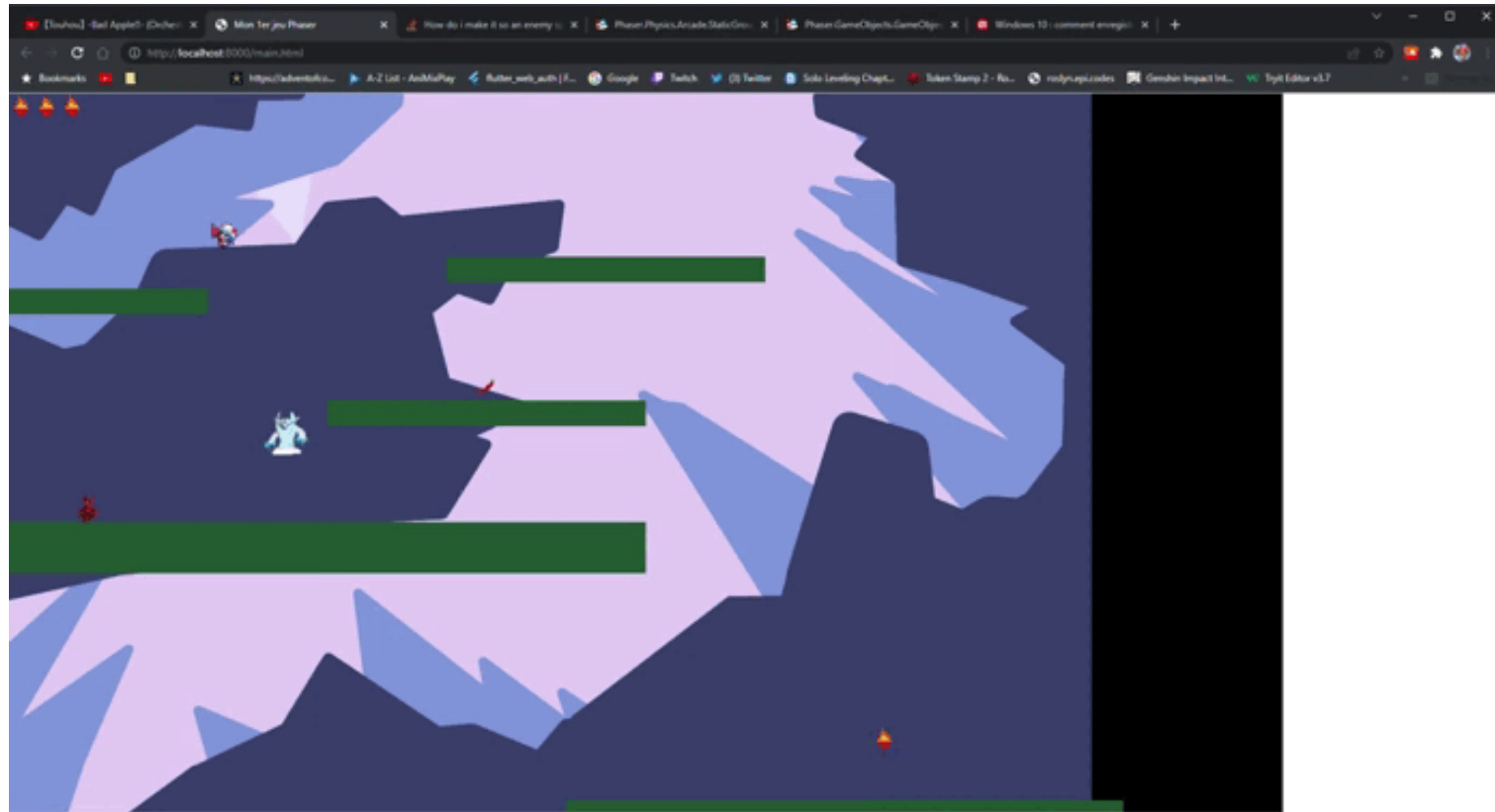
Gameplay :

1. Le joueur peut se déplacer, avec la manette ou le clavier.
2. Le joueur peut également utiliser un double saut afin d'évoluer plus facilement dans le niveau montagneux.
3. En utilisant la même touche que pour le double saut, le joueur peut dash.
4. Pour attaquer un ennemi, il faut lui sauter sur la tête.
5. Les power up permettent de récupérer de la vie ou de tuer un ennemi uniquement par le toucher
6. Le joueur peut prendre des dégâts

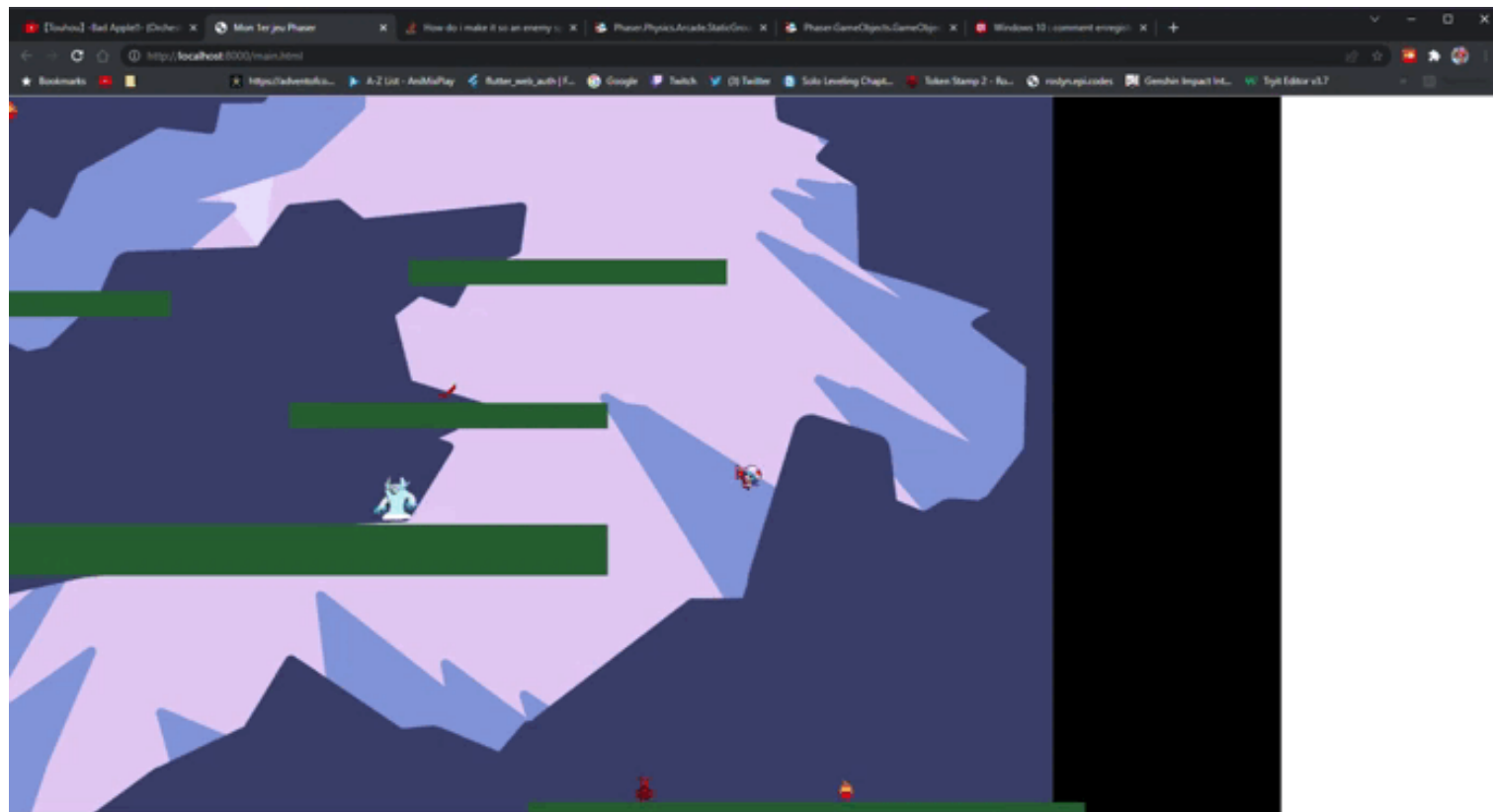
Déplacements :



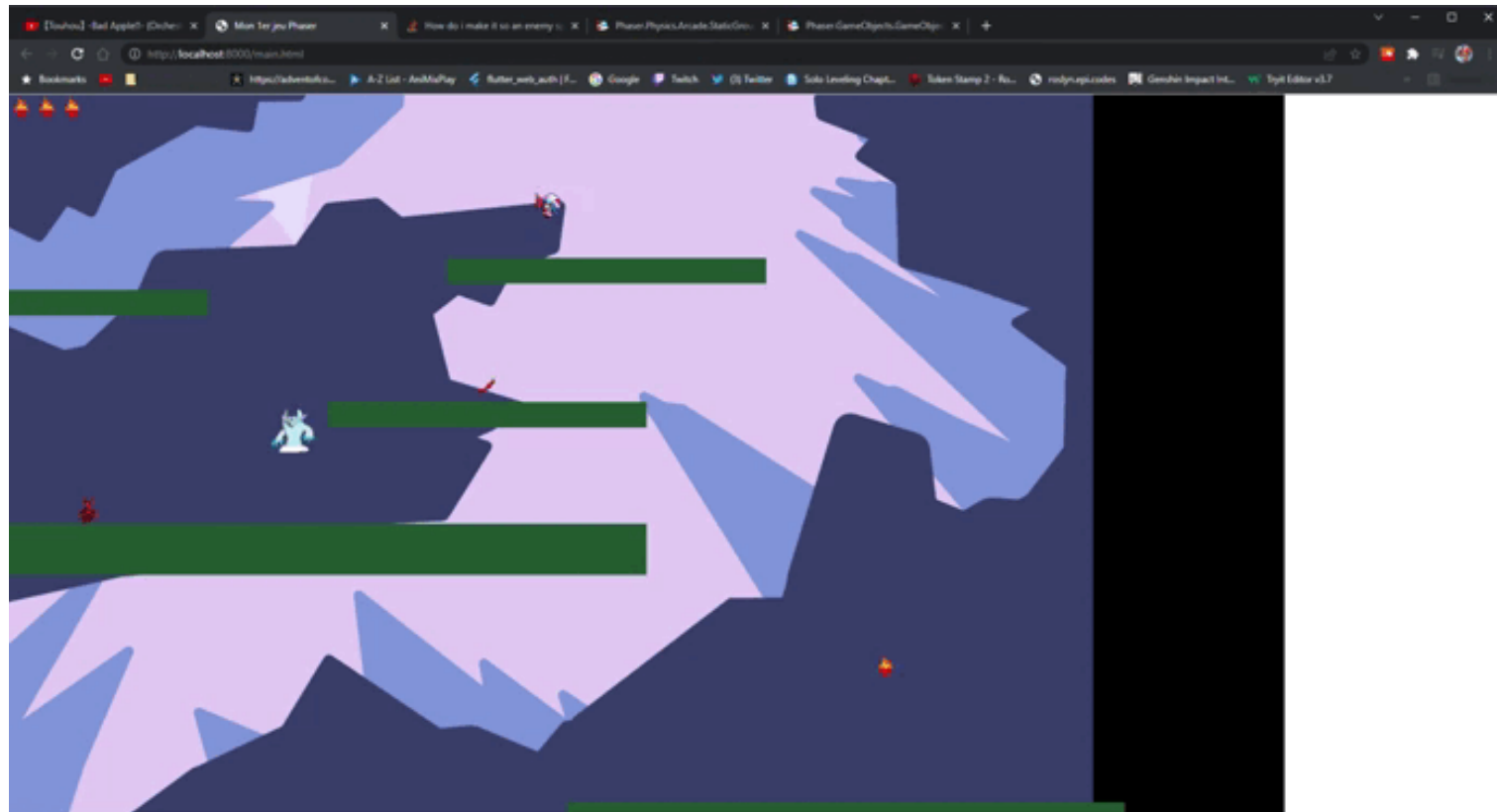
Double saut :



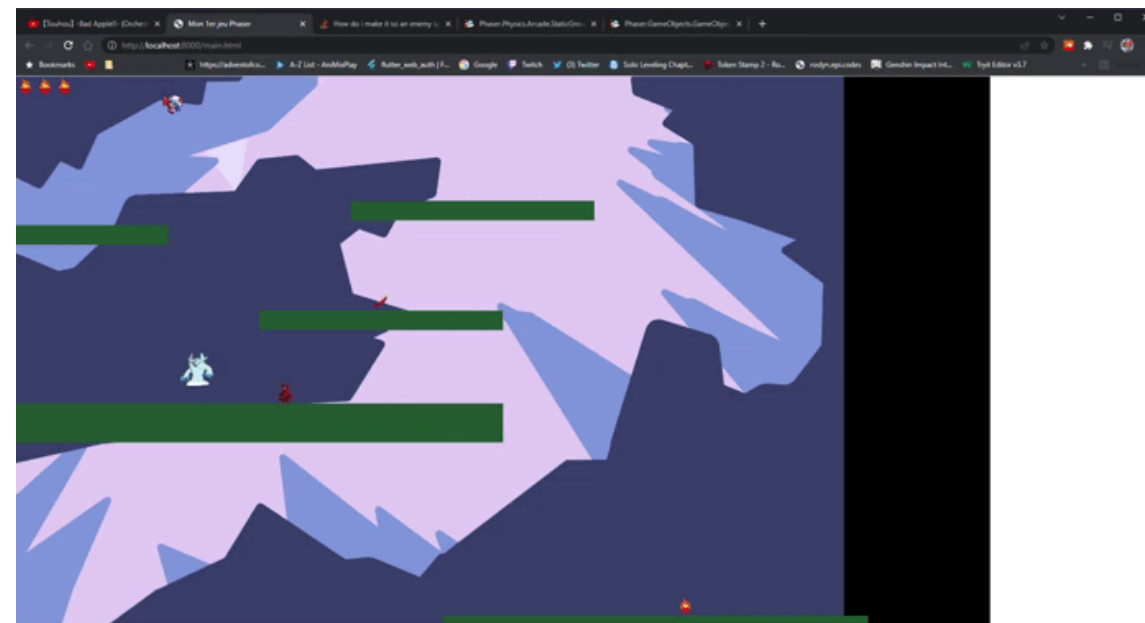
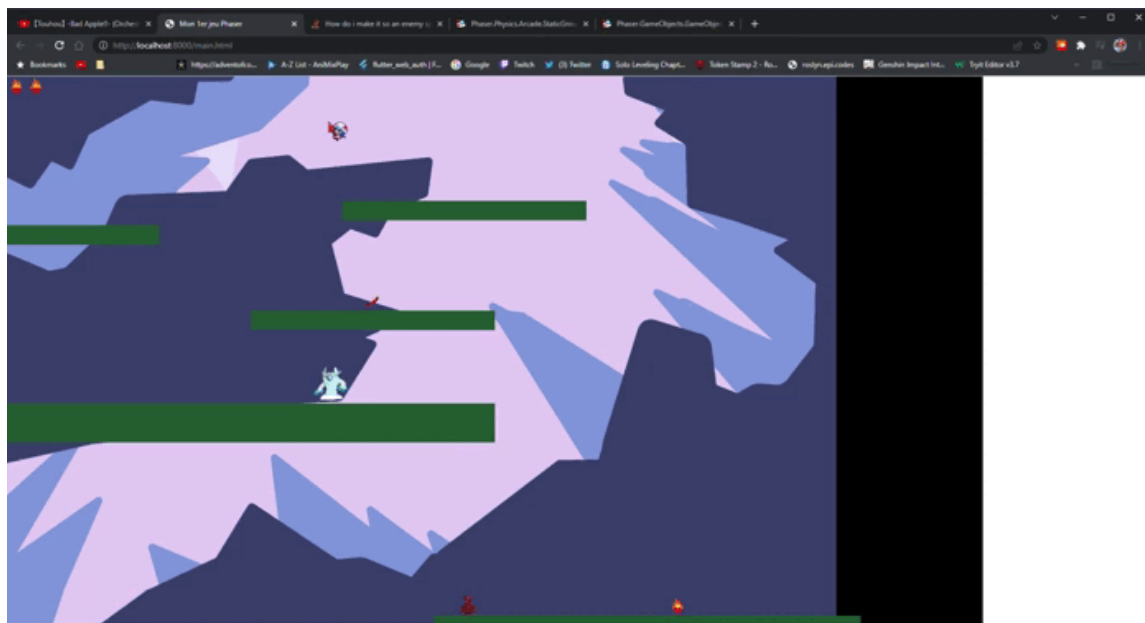
Dash :



L'attaque :



Power up :



Se blesser :

