Stranded Away

GUBÉNO Thomas LAUZERAL Simon BARBARROUX Pierrick NOUVELLON Adrien

Sommaire

I - Histoire

II - Genre et déroulement

III - Interface

IV - Mécaniques

V - Intelligence Artificielle

Histoire

- Personnage principal : Sam
 - Réparer le vaisseau pour rentrer chez lui
- Planète inconnue
- Collecte de matériaux

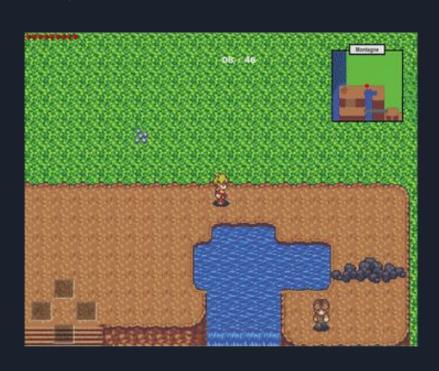


Genre et déroulement

- RPG en 2.5D
- 4 zones à explorer
 - o Boss
 - Matériaux pour réparer vaisseau
- Améliorer son équipement



Genre et déroulement



- Autochtones
 - Possibilité de quêtes secondaires

Interface



1: Barre de vie

2: Inventaire rapide

3: Heure

4: Mini-carte

Interface

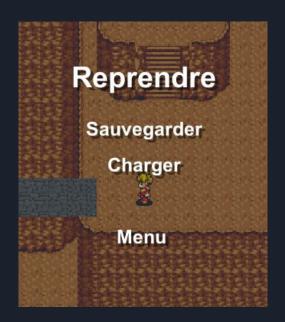




Inventaire / Coffre / Confection
Utilisation intuitive

Interface





Interfaces claires, peu encombrantes et fonctionnelles

Mécaniques

- Déplacements ZQSD
- Combat CàC / Distance



Mécaniques

- Déplacements ZQSD
- Combat CàC / Distance
- Inventaire



Mécaniques

- Déplacements ZQSD
- Combat CàC / Distance
- Inventaire
- Confection d'objets
- Interactions avec l'environnement
- Système de Karma
- Cycle jour / nuit



Intelligence Artificielle

- 5 types d'ennemis :
 - Suiveurs



- Lanceurs
- Suiveurs + Lanceurs
- Chargeurs
- Crabes







Intelligence Artificielle

- 5 boss uniques:
 - Orc Archer
 - Yeti
 - Golem
 - Homme Lézard
 - Chef du village

