



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
 - 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



08 : 00

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

