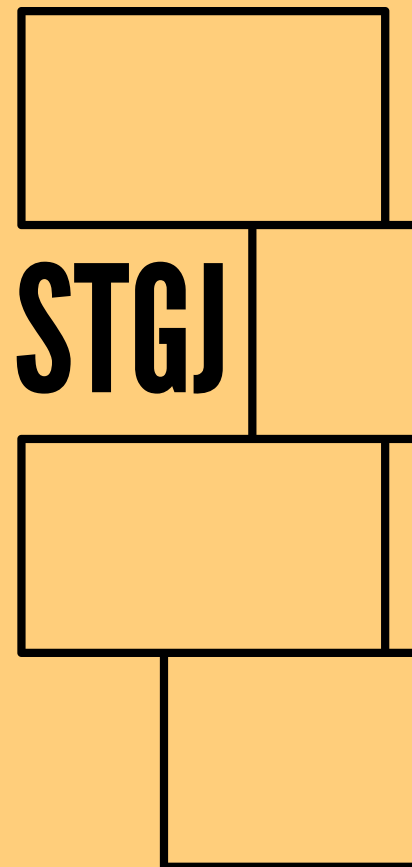


ETPA 2022

SPRIRIT OF WONDER

JOLAN STGJ



**ECHAPPEZ VOUS DU DONJON DANS LAQUEL ON VOUS A
ENFERMEZ ET DECOUVREZ SES SECRETS**





LE BUT

**Vous incarnez un magicien ayant été
enfermé dans un donjon par le roi,
explorez un donjon rempli de piège mortel
et de monstre affamé**



ECRAN D'ACCUEIL ET DE FIN



LE PERSONNAGE



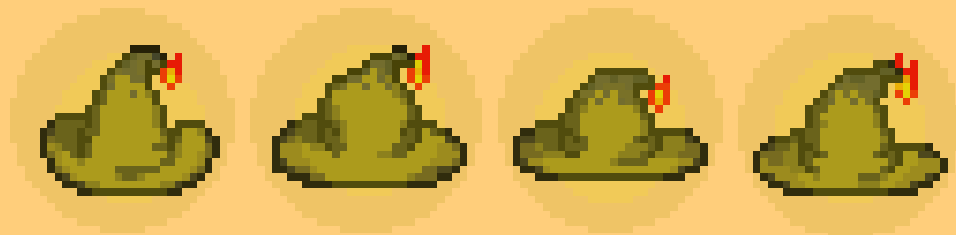
Vous incarnez un magicien n'ayant pas très bonne réputation dans le village, vous êtes certes talentueux mais assez mal à droite ce qui vous a fait arriver là

J'ai repris un design d'un de mes personnages en dessin pour le redesigner en pixel art



LE PERSONNAGE

ses animations

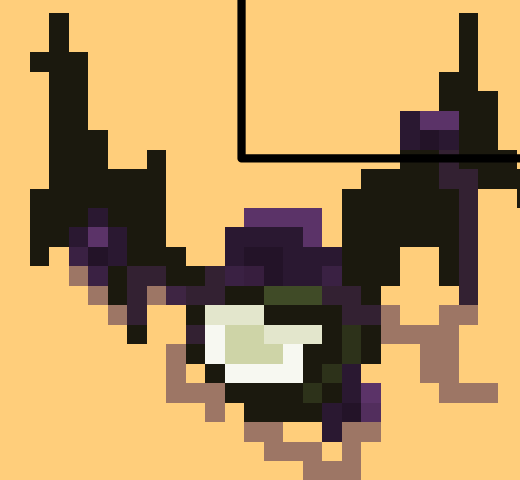


un power up débloquent un nouveau pouvoir !



LE DONJON

**Le donjon est un donjon des plus classique,
brique, labyrinthique et carré
cependant un grand danger y réside, un parasite
a infecté la partie supérieur du donjon et se
nourris des habitants de celui ci et
malheureusement vous en faite partie, alors
échappez vous en vitesse**



LES TYPES DE PIEGES:

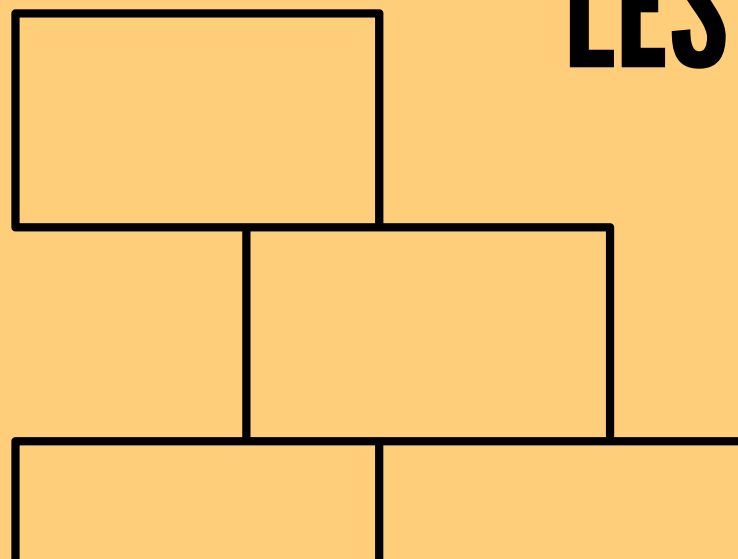
**J'ai donc repris des pièges classique des donjons
et basé mon gameplay sur les trous avec des
éléments gêneurs telle que la faune du donjon ou
bien ses pièges**



LES PIQUES

LES TROUS, VOTRE PLUS GRAND ENNEMIES

LES PIEGES A FLECHES, ET DES TROUS...



L'ÉVOLUTION AU SEIN DU DONJON

un environnements en trois parties:

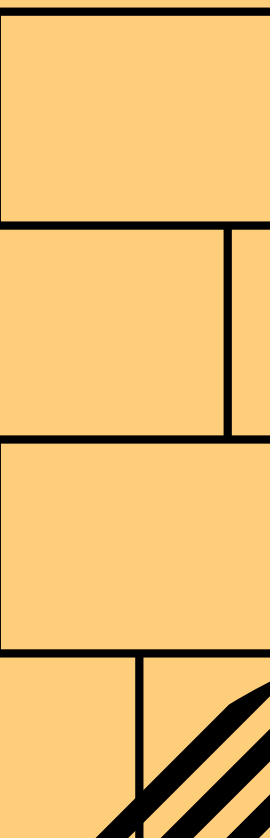
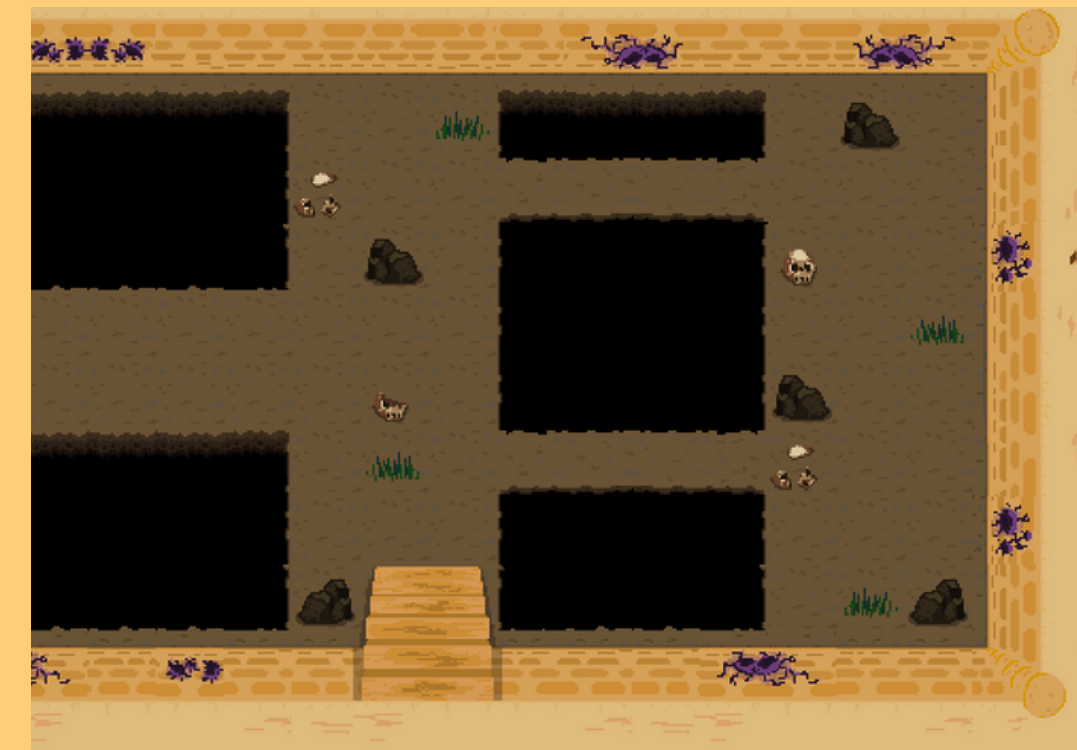
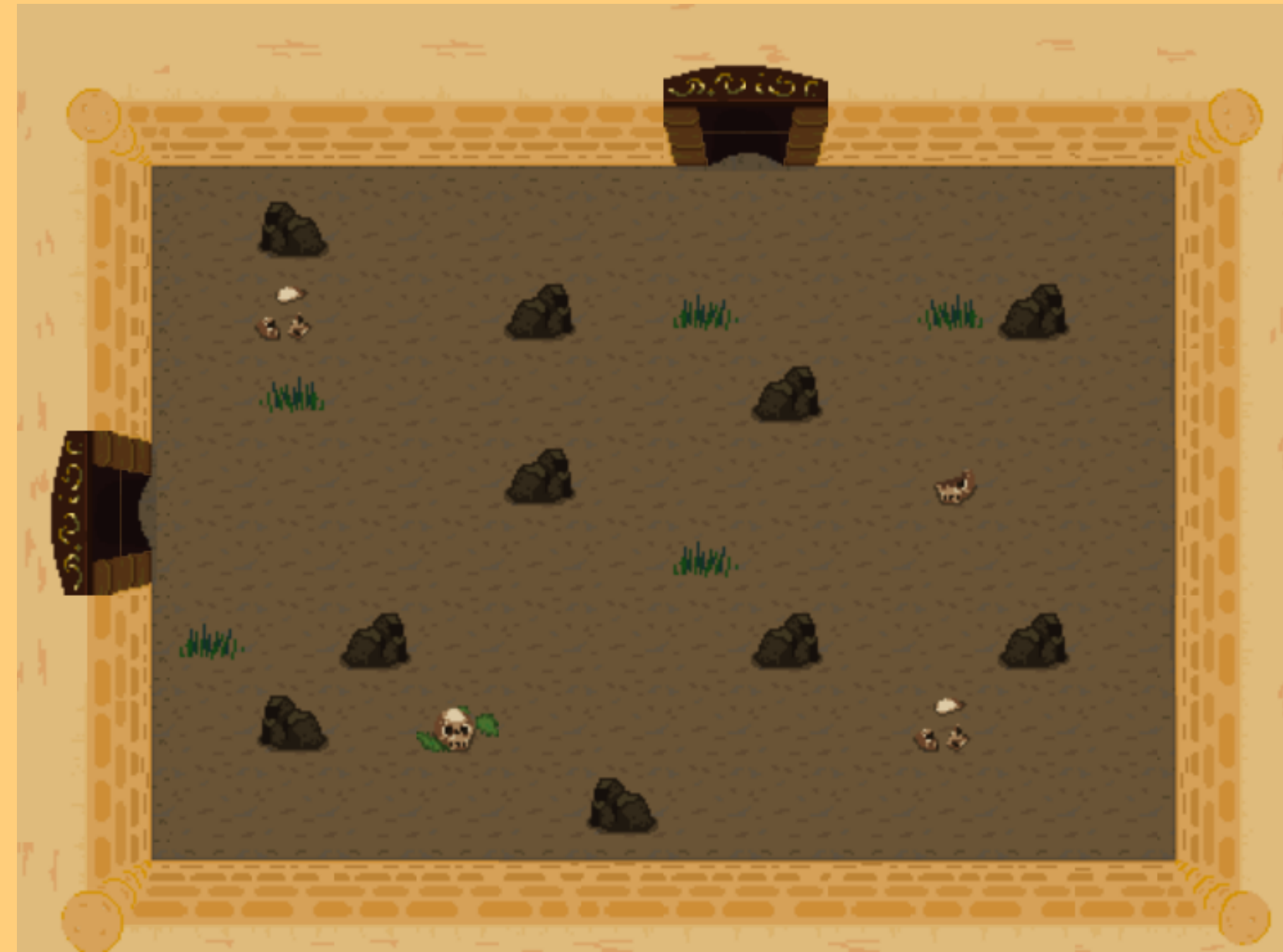
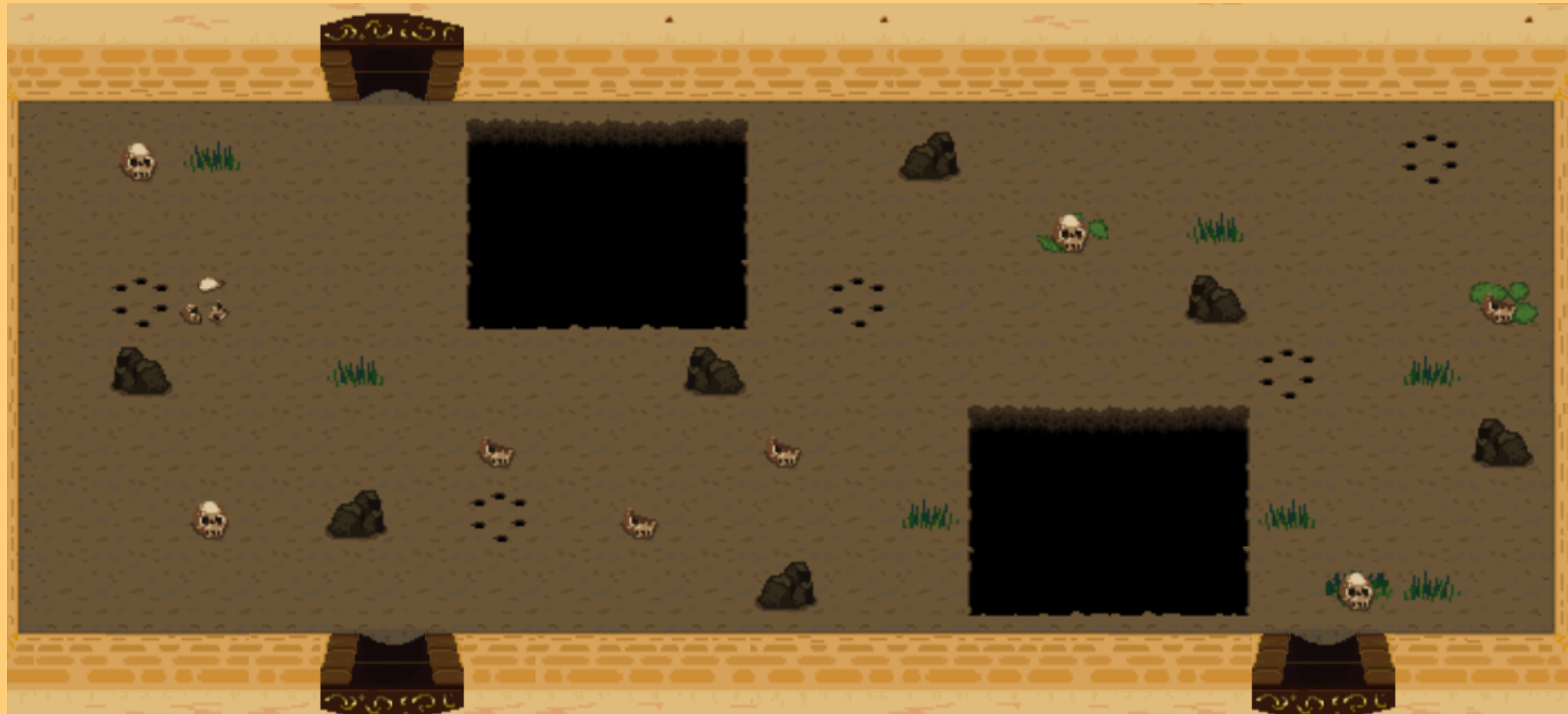


La partie proche de la porte de sortie est la partie avec le plus de verdure du a sa proximité avec l'extérieur

L'ÉVOLUTION AU SEIN DU DONJON

un environnements en trois parties:

**L'entre deux est la partie avec
peu de verdure séparant les
deux parties principaux**



L'ÉVOLUTION AU SEIN DU DONJON

un environnements en trois parties:

La dernière est la partie infecté par le virus, la partie superieur

La zone finale, nid de l'infection la ou tout les œufs sont exposé



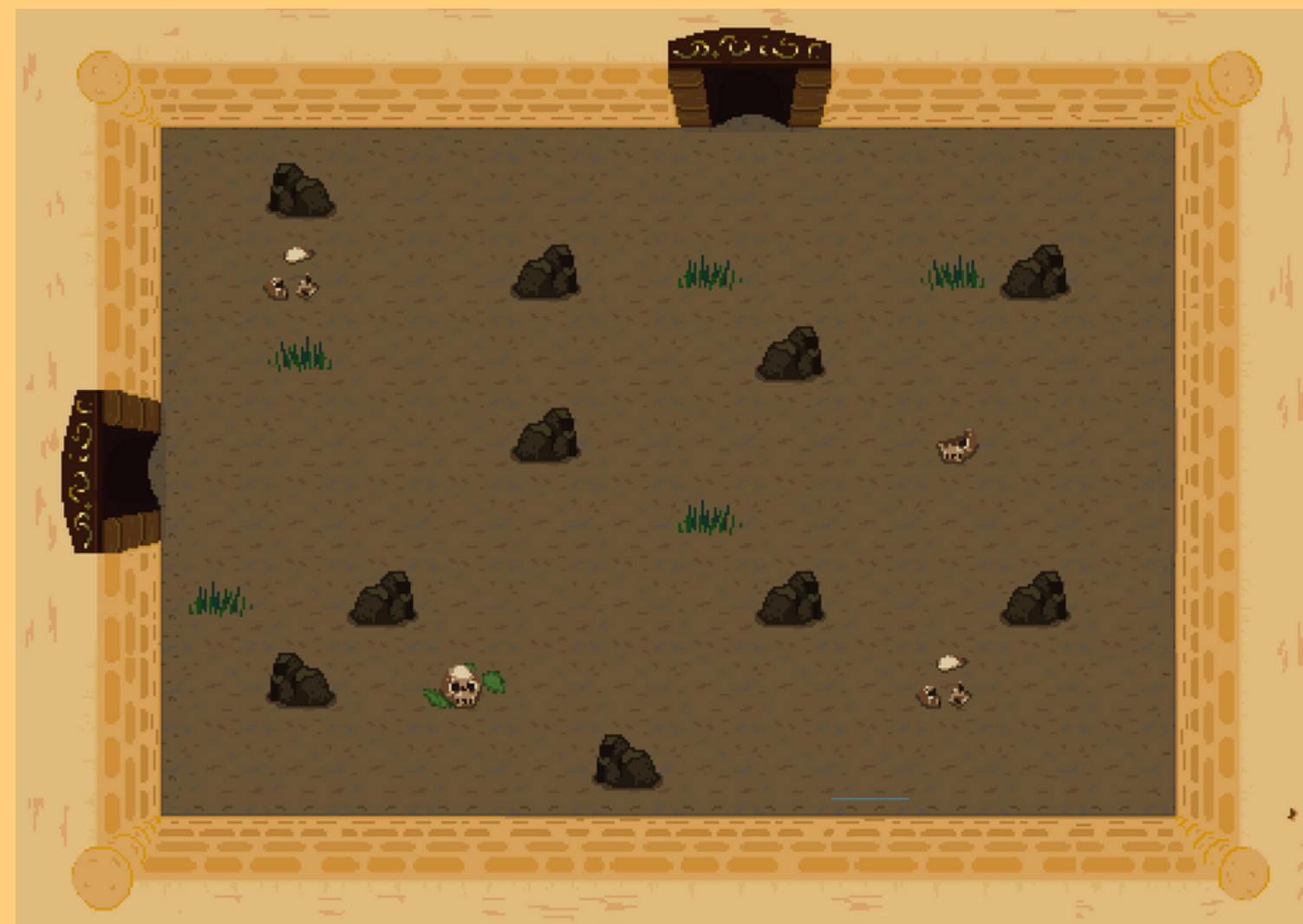
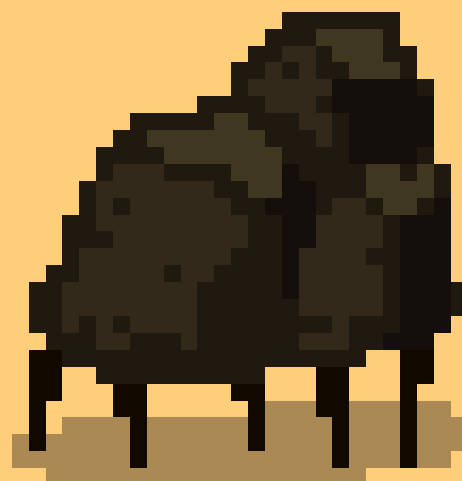
LA FAUNE:

Lesquelles sont les vrai ?!

Deux types d'ennemies:

LE MIMIC, IL SE CACHE EN CAILLOUX
POUR VOUS SUPRENDRE

j'ai fait le design selon l'idée du code que
pourrais avoir un ennemie



L'œil souris



et sa version infecté...



LA FAUNE:

**Le marchand !
votre meilleur ami, et sans doute le seul**



**J'ai voulu donné un aspect spectral et "glitchy" pour le démarquer
des autres tout en restant dans l'univers magique**

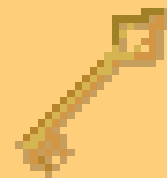
PAS TRES BAVARD MAIS DE BONNE COMPAGNIE

LES ITEMS

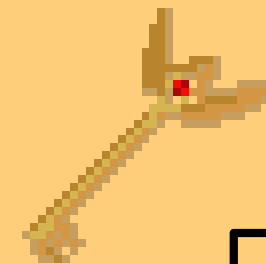
LA POTION:



la clé classique



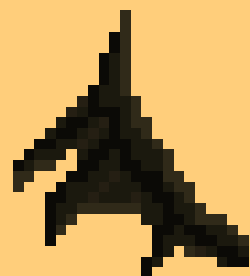
la clé de la porte finale



la potion est une potion permettant de résister au dégât de chute.
elle se vide au fur et a mesure.

j'ai fait une potion de 'vent" pour représenter
la legerté avec a l'intérieur des nuages

les loots des mobs,
des morceaux de
leurs corps

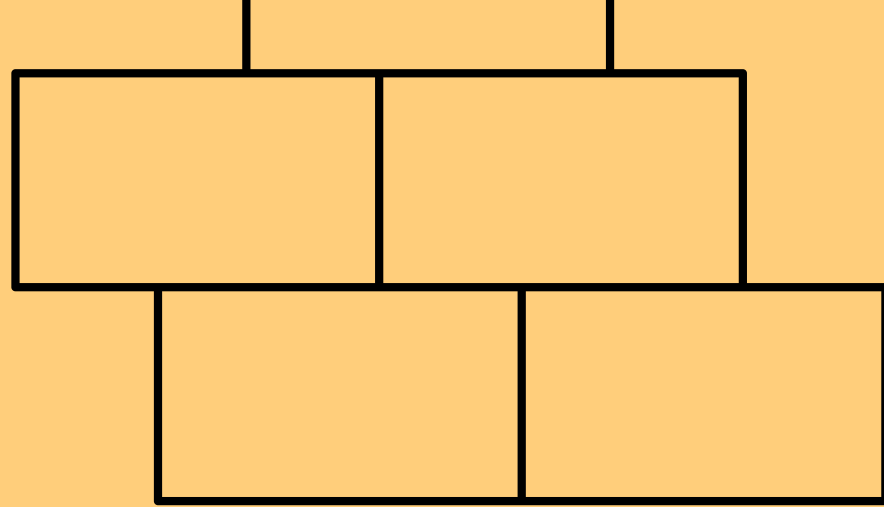


les soins:

LES SOINS SONT DE LA NOURRITURE, UN
CLASSIQUE DU SOINS ALLANT BIEN AVEC
L'ASPECT RECONFORTANT DE LA
NOURRITURE, SURTOUT DANS UN DONJONS



L'HUD



l'inventaire



la vie



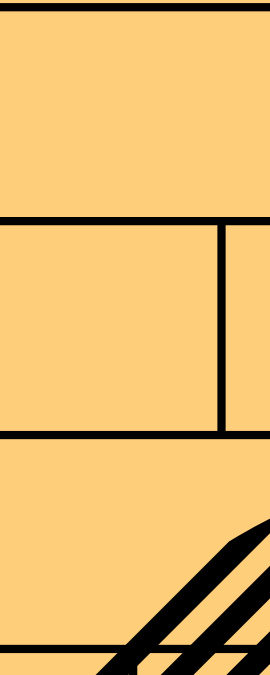
je suis rester dans l'univers fantaisie / magie

la potion



s'affiche un fois acheter

l'argent



LA FIN

la zone de fin est un trou avec au fond un aperçu sur la salle du début, on retourne donc devant la porte avec cette fois ci la clé nous ouvrant sur l'exterieur



l'ecran de fin est le perso dans un extérieur paisible et vert, contrastant avec l'environnement sombre et peu accueillant du donjon. C'est en quelque sorte la récompense que le joueur reçoit a la fin.