



IN THE ABYSS

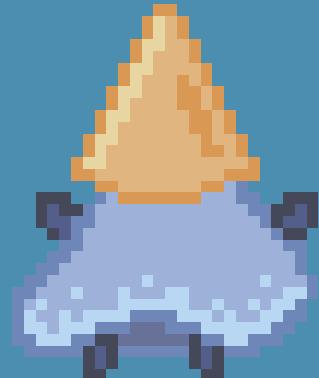
ETPA 2022

Jolan stgj

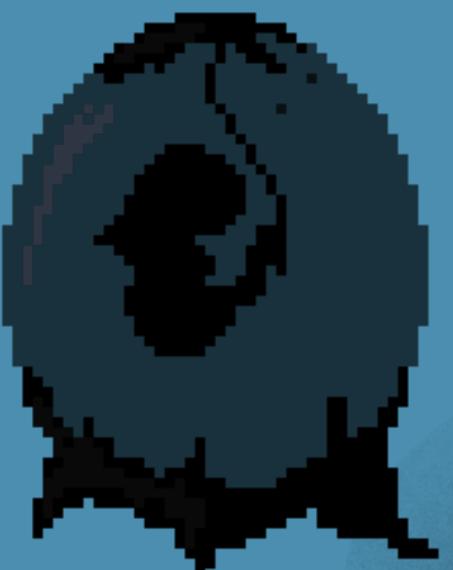
Explorer les profondeurs d'une planète étrange

LE BUT

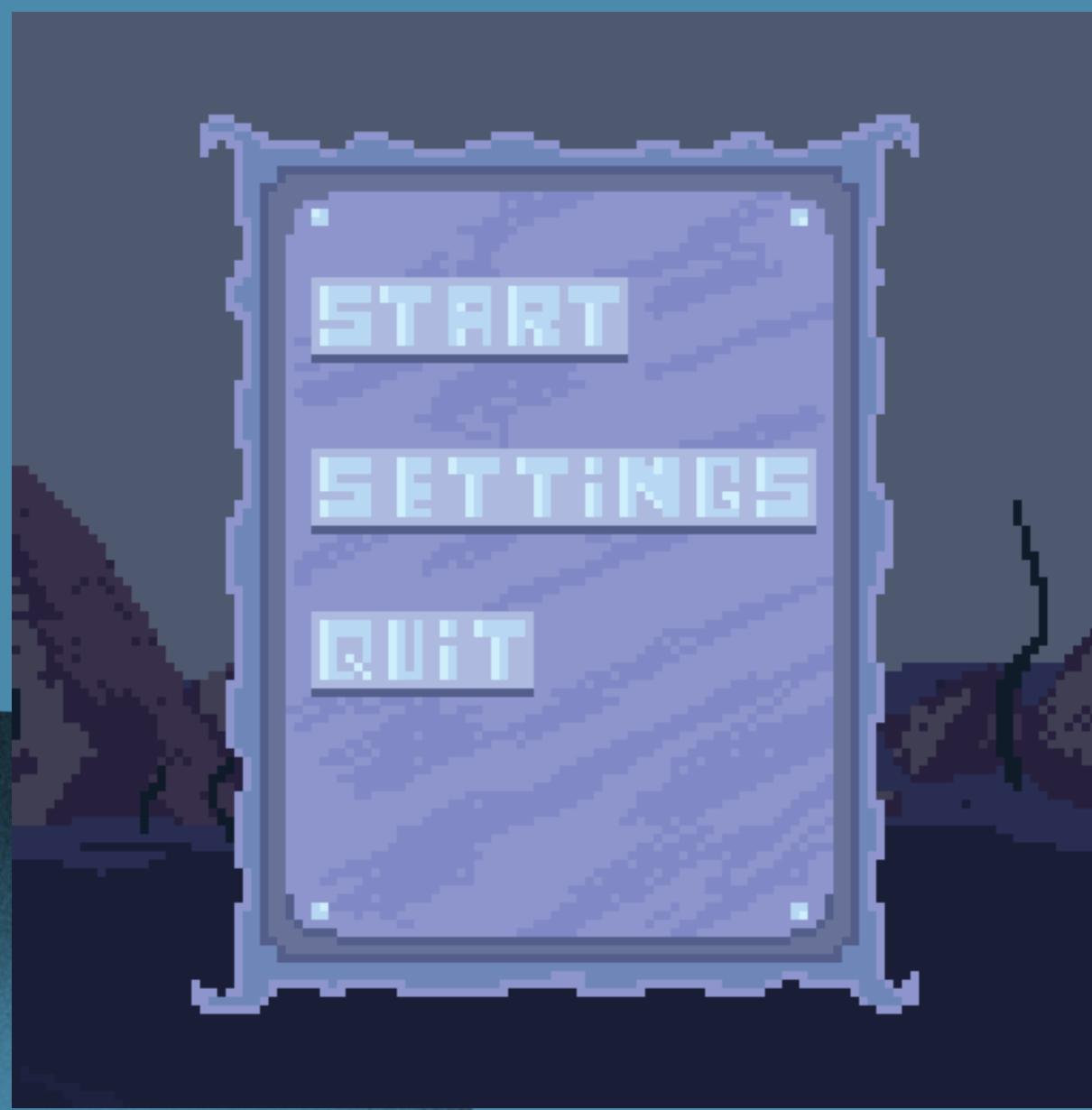
Vous incarnez un extraterrestre envoyé en mission sur une planète afin d'aider une créature à récupérer ses œufs.



Pour vous aider dans votre quête un pouvoir est récupérable



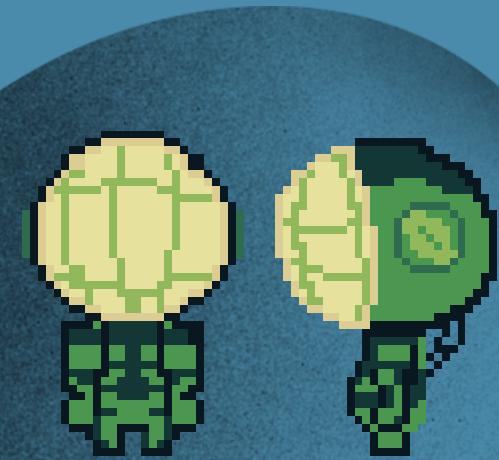
LES MENU



LE PERSO

l'évolution

premier prototype

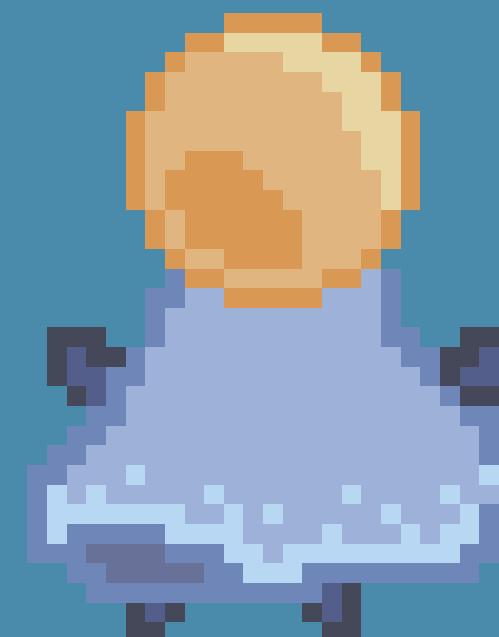
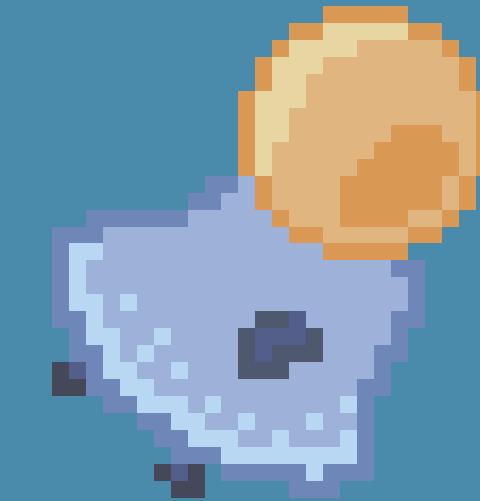


inspiration:



Purples Pj's

gris



j'avais commencé par faire un perso classique typique des fonds marin (un scaphandrier), en cherchant des inspirations j'ai donc décidé de faire un perso humanoïde et d'utiliser la forme de sa tête pour les mécaniques car c'est la partie de son corps se démarquant le plus (couleur chaude). J'ai aussi décidé de lui faire une cape recouvrant son corps pour renforcer l'aspect organique.

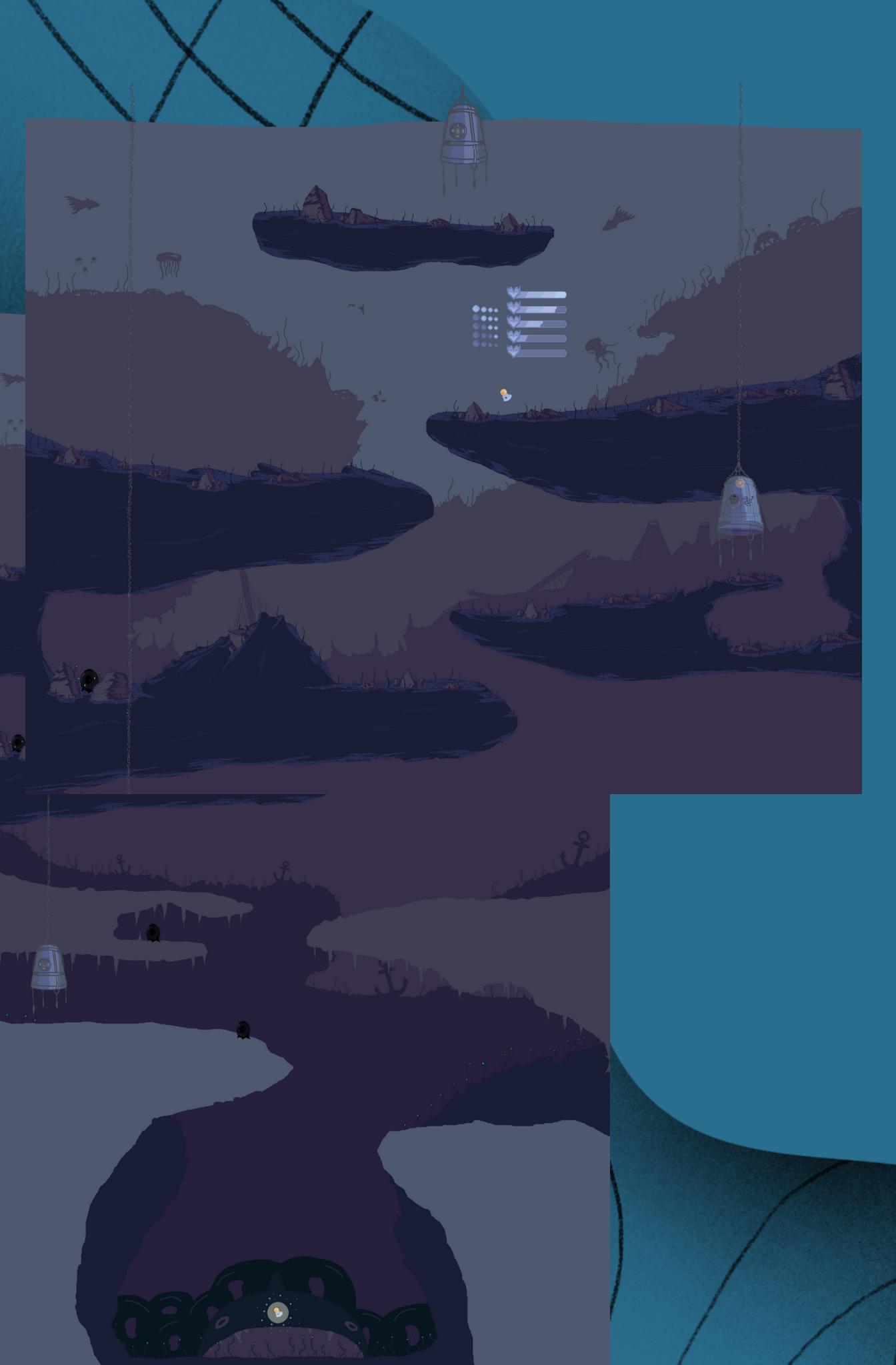
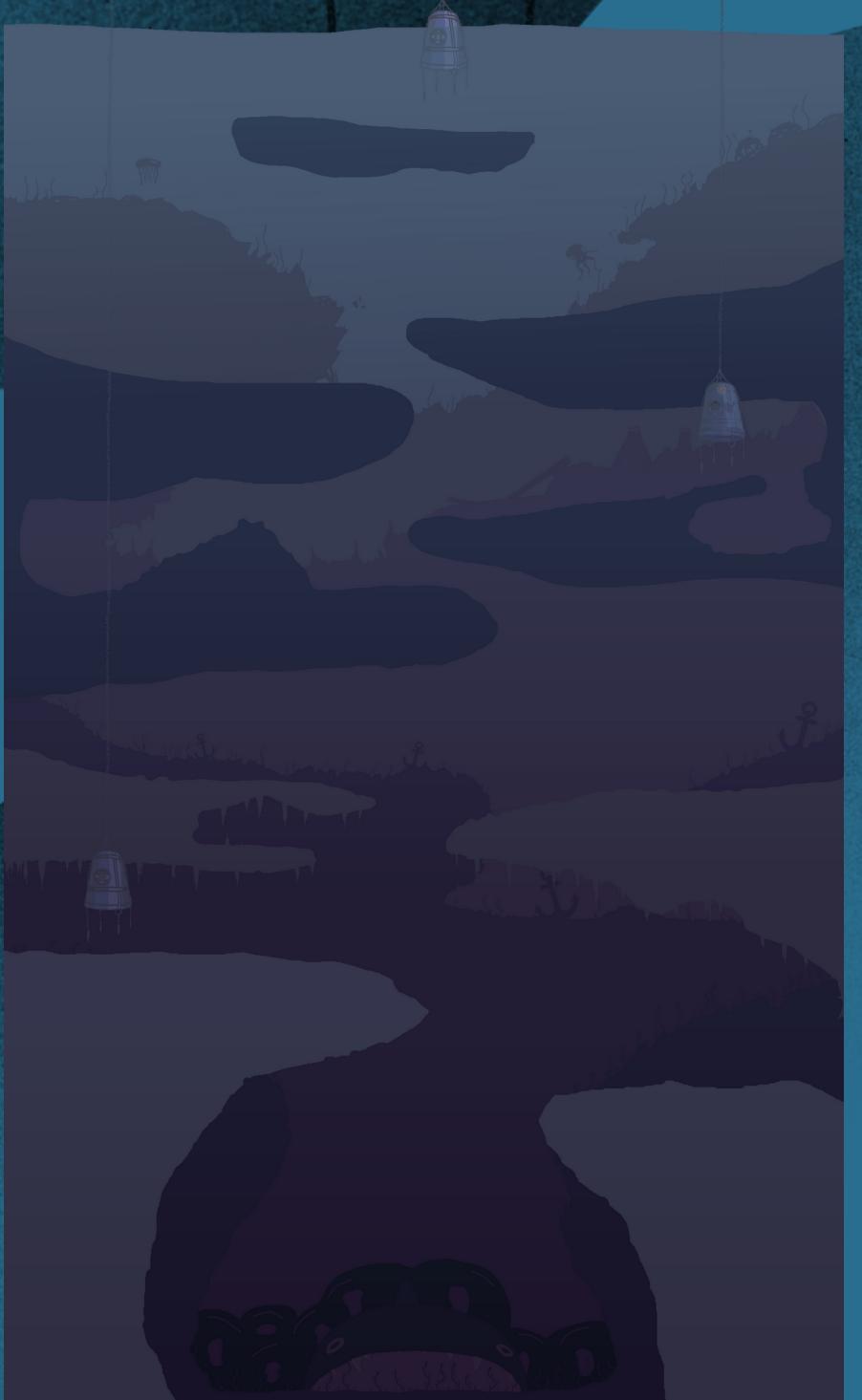
LES BACKGROUNDS

L'évolution



LES PLATEFORMES

L'évolution



LES ZONES

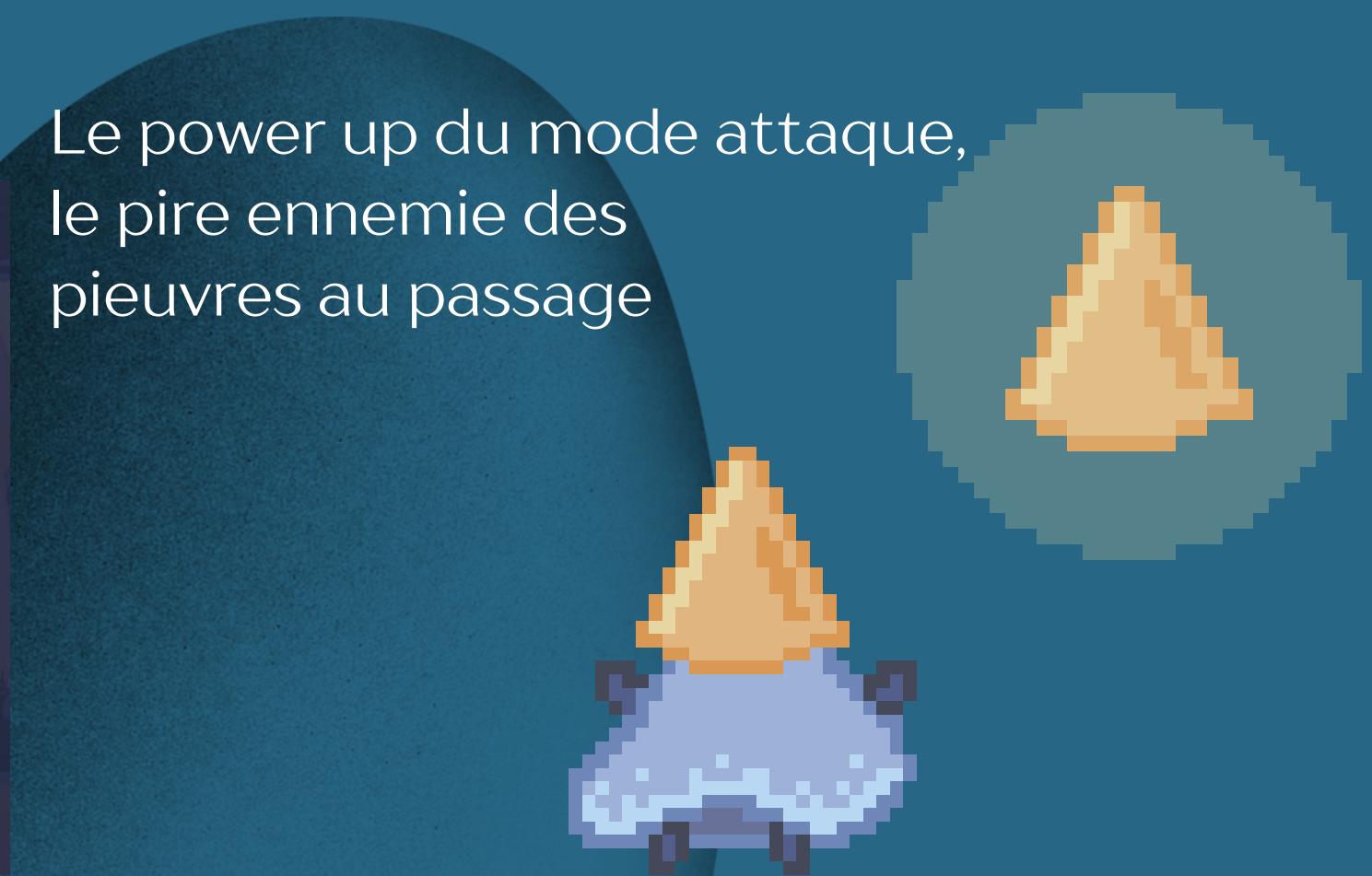
Zone n.1: la superficie de l'océan



La premiere zone est une zone assez vivante, le monstre de la zone est classique et la végétation dense



La pieuvre se déplace de haut en bas, faisant tranquillement sa vie avant que vous arriviez et la ..., fin vous voyez



Le power up du mode attaque, le pire ennemie des pieuvres au passage

LES ZONES

Zone n.2: les profondeurs

Les profondeurs est une zone rocaleuse peu accueillante, ici la vie n'est que peu présente, celui qui domine ici est cet énorme monstre marin.



Cette fois la faune est plus forte que vous..., pas d'extinction de masse pour notre ami le monstre.

LES ZONES

Zone n.2: les abysses

Vous voilà au fond, c'est une zone sombre mais pleine de vie ! Vous avez finalement atteint la maman que vous recherchiez, remettez lui donc ses œufs !

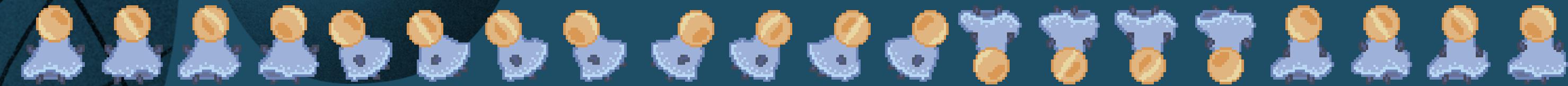
Cette sorte d'anguille ne fait pas grand chose, mais gare à vous car elle est électrique

Une boule d'énergie mortelle.
Sans doute lâché par la maman par précautions

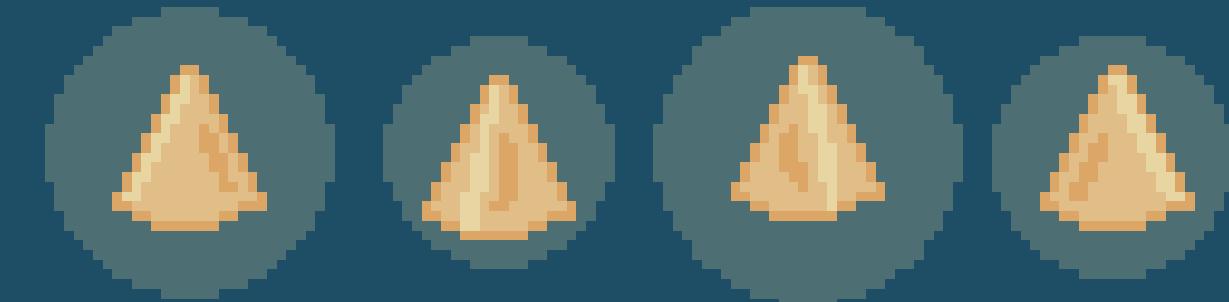


LE PERSO

Mode mouvement (peut sprint pour aller plus vite)



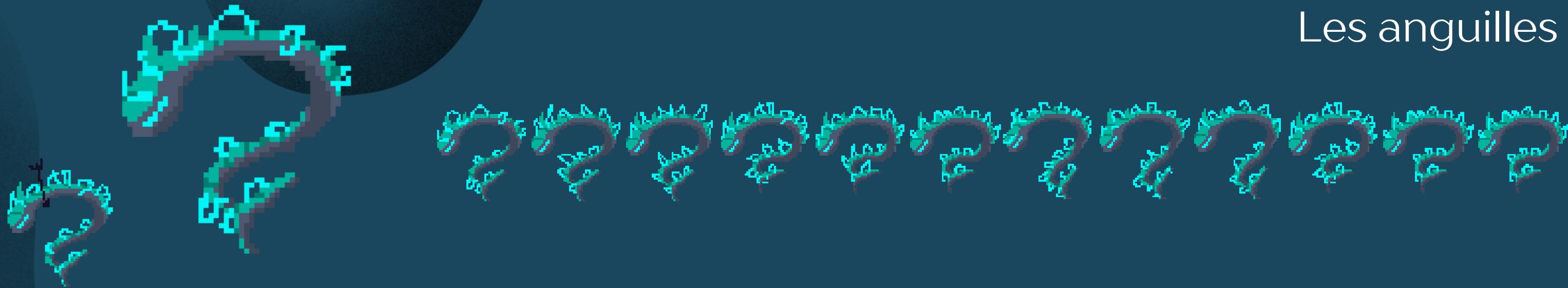
le power up :



Mode attaque (peut foncer dans les ennemis pour les tuer)



LES MONSTRES

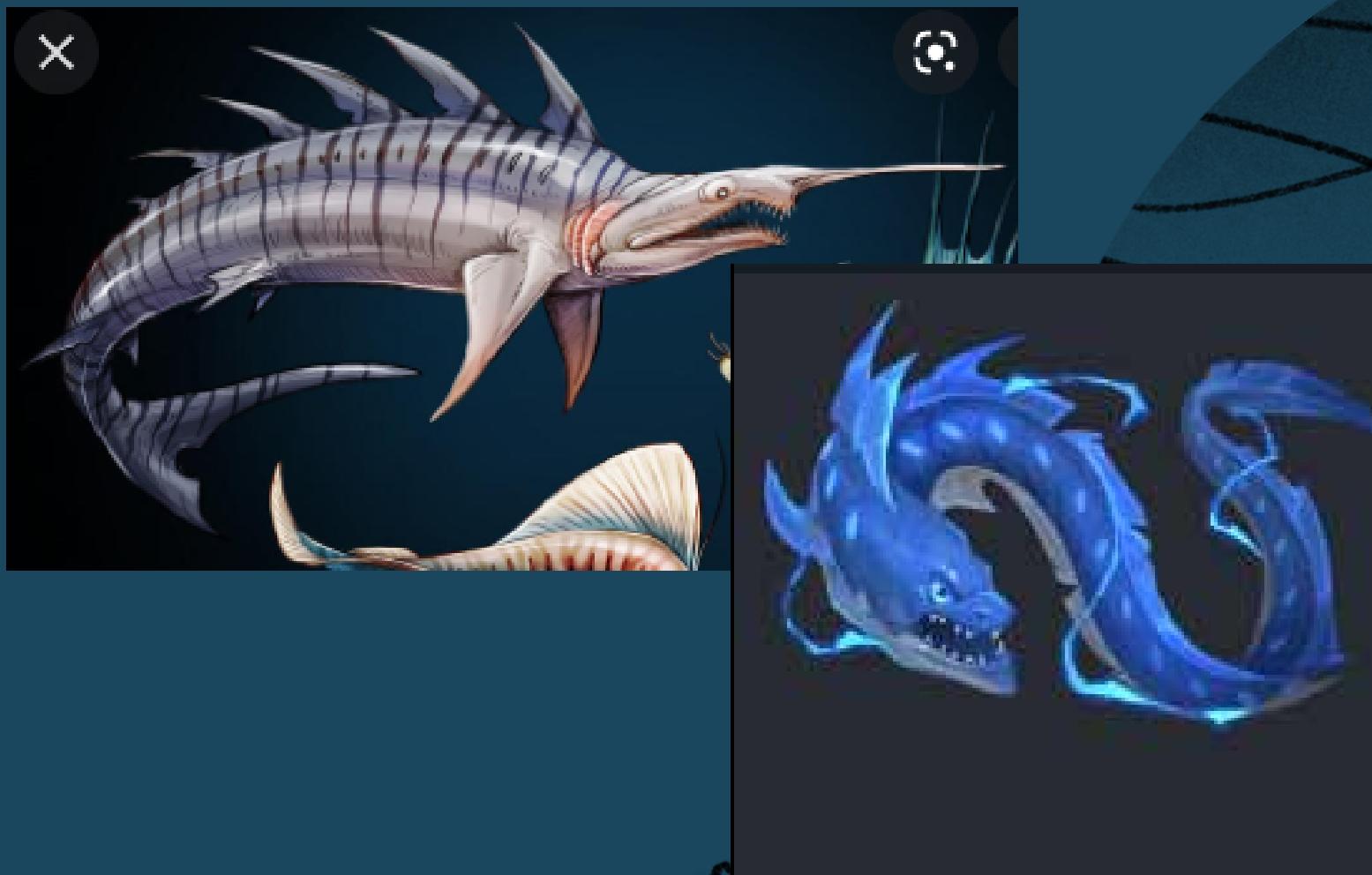


Les anguilles électriques

je voulais faire un mob a l'aspect plus "aliène"
avec un pouvoir qui est donc l'électricité

Statique

Inspiration:



LES MONSTRES

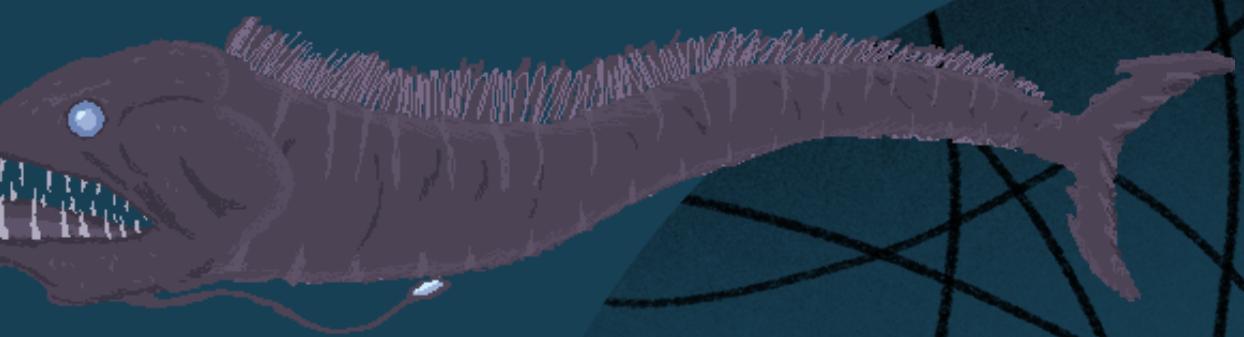
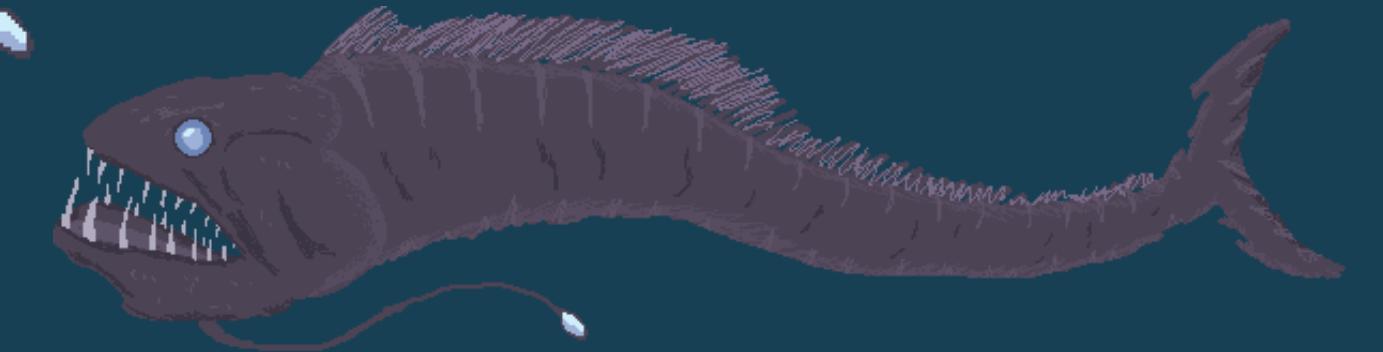
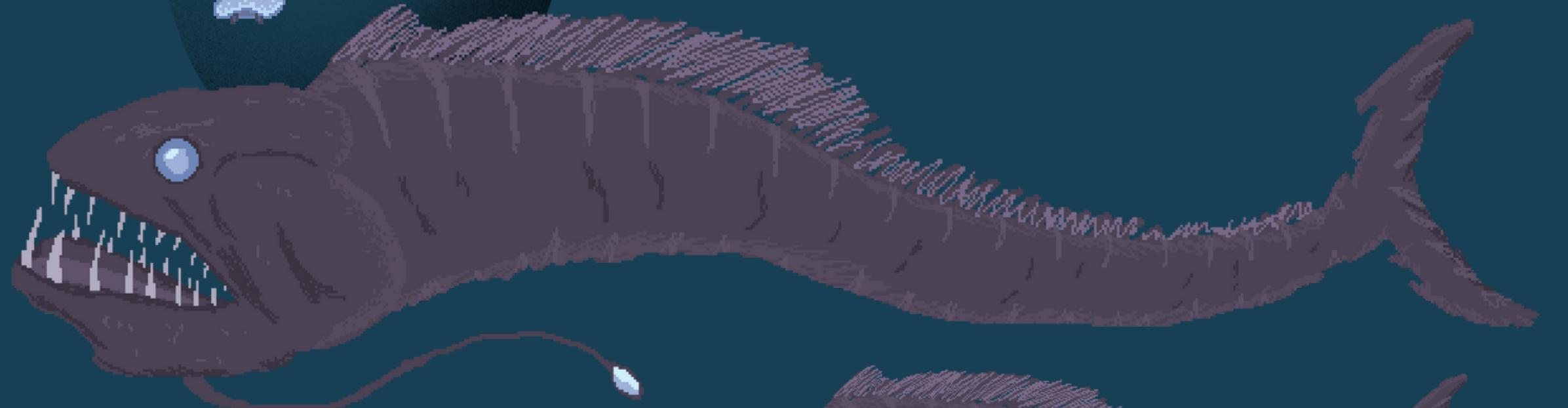


Les pieuvres

Je voulais faire un mob "classique" du thème marin mais avec un aspect plus vicieux avec ses yeux et plus dégoutant avec ses pustules sur sa tête.

mouvement de haut en bas

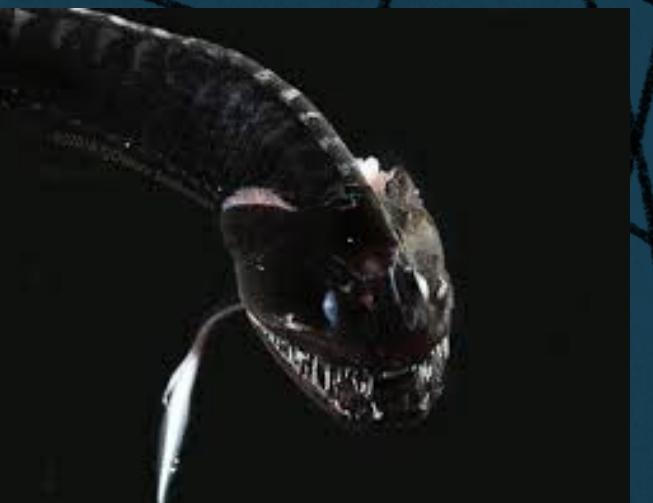
LES MONSTRES



La terreur

ce gros monstre intuable fait des va et viens dans un tunnel situé dans les profondeurs, il nage à une vitesse extraordinaire malgré sa corpulence plus qu'imposante surtout comparé à votre taille

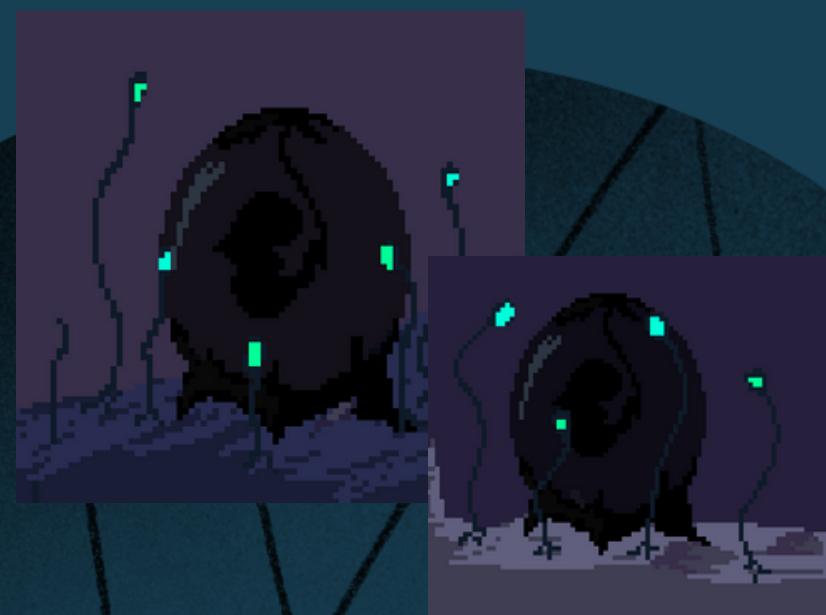
inspiration:



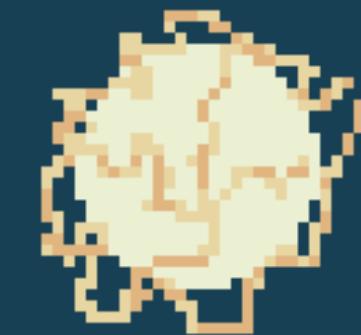
je voulais garder l'aspect classique des poissons des abysses qui semble déjà sortir de l'ordinaire

LES OBSTACLES

Ces plantes sont celles que l'on retrouve autour des œufs ainsi que en grande quantité dans les abysses, elle bloque le passage du joueur mais se débloque un fois l'œuf récupérer



Ces boules d'énergie sont seulement présente dans la zone de fin, elle tue instantanément le joueur



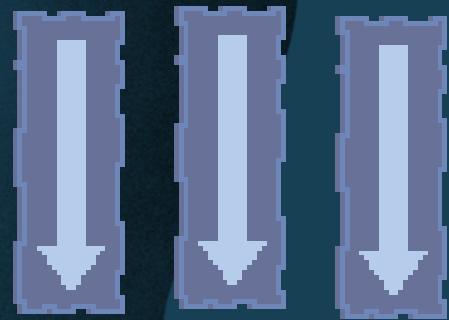
L'INTERFACE



LES EXTRAS

La cloche de plongée devait servir à récupérer
son oxygène

mais je n'ai finalement pas intégré la mécanique
d'oxygène au jeu



Les signes pour le joueur



LA FIN

Une fois que les trois œufs on était récupéré il faut les donner a la mère se situant en bas du niveau, une fois réalisé une animation de fin se joue

