

In the deep

GOARANT DYLAN JV1A

Contexte

Nous devons produire un sidescroller dont la durée ne devait pas dépasser 3min sur le thème des abysses, de l'espace ou des montagnes enneigées.

J'ai choisis les abysses car c'est un univers qui me plait, et dans mon sidescroller nous controlons un scientifique qui veut récolter des informations en explorant les fonds marins.

Moodboard / Inspiration

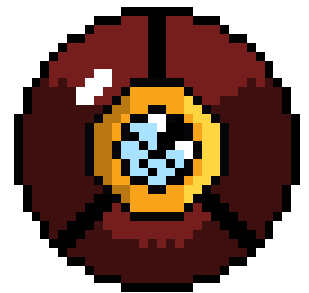
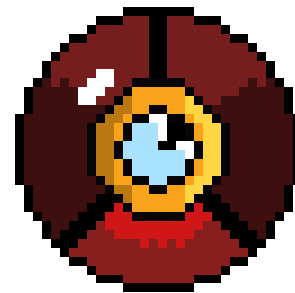
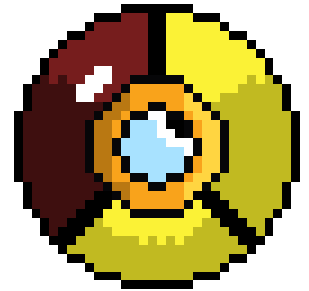
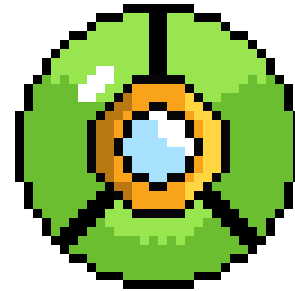


Assets



Barre de vie

J'ai voulu garder une interface ronde pour ressembler au scaphandre de mon personnage et de briser la vitre de son casque pour montrer qu'il prends des dégâts physiques.



Gameplay

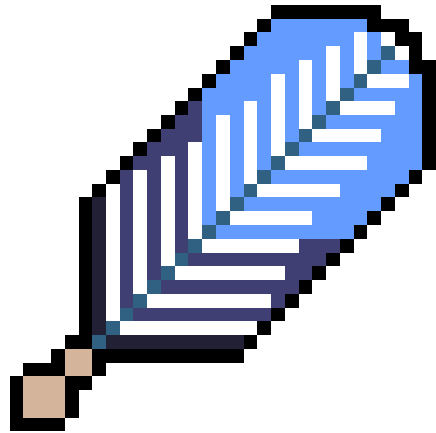
Nous pouvons nous déplacer de droite à gauche et nager.

Et l'item "plume" permet de nager plus vite

Le Menu



Objets à récupérer



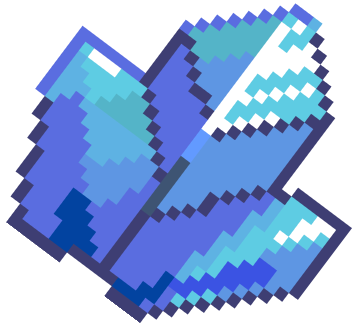
La plume

Le drapeau



Décorations

Les cristaux



Les assets



Techniques



Visual Studio Code pour la programmation et l'interaction entre le joueur et l'environnement.



Aseprite pour les assets, les items, les backgrounds, l'écran titre, etc...