

PROJET SIDESCROLLER 2D

Ascent

Thibault JOVELIN

GD1A

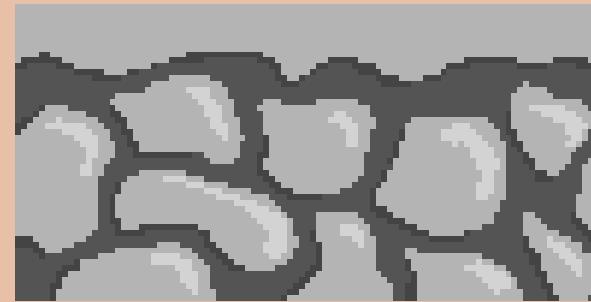
ETPA 2020 / 2021



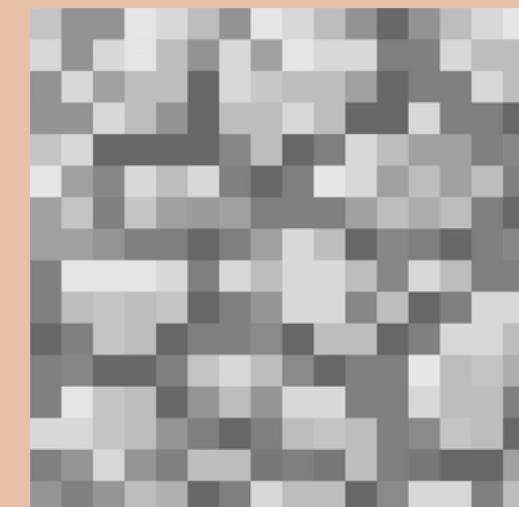
Intention

Pour ce projet, j'ai choisi le thème de la montagne enneigée car c'est le thème qui me tentait le plus pour la création des assets, du background, etc. De plus, étant très mauvais en programmation, ce ne sont pas les contraintes techniques qui allaient influencer mon choix.

Pour la réalisation des assets, je me suis inspiré de ce que je trouvais sur internet ou de ce que j'avais déjà vu dans d'autre jeux. Comme pour mes plateformes où je me suis inspiré des blocs de pierres de Minecraft .



Pierres de Minecraft



Gameplay

Côté gameplay, le jeu reste assez basique avec des mécaniques très connues comme le saut mural, une attaque classique, le déplacement et le saut.

Le power up est l'épée que l'on ramasse plus tard dans le niveau, elle nous permet de débloquer l'attaque pour combattre les monstres et détruire les obstacles.

Le joueur va être soumis à une jauge de froid qui augmentera avec le temps, pour se réchauffer, il va devoir se placer à proximité d'un feu de camp

Arme



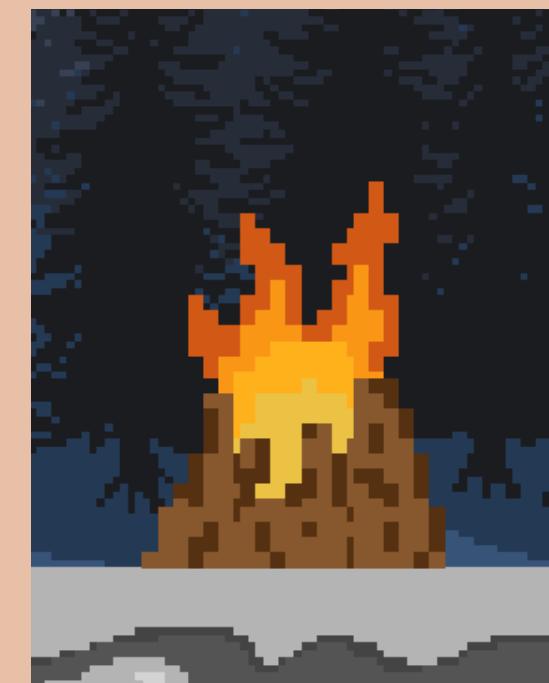
Obstacle



Monstre



Feu de camp



Interface

Points de vie



Caractéristique du personnage
avec et sans arme



Background

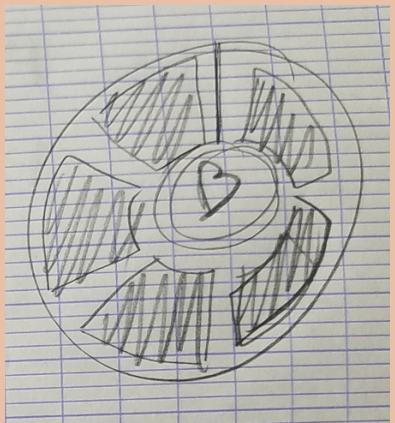


Ecran titre

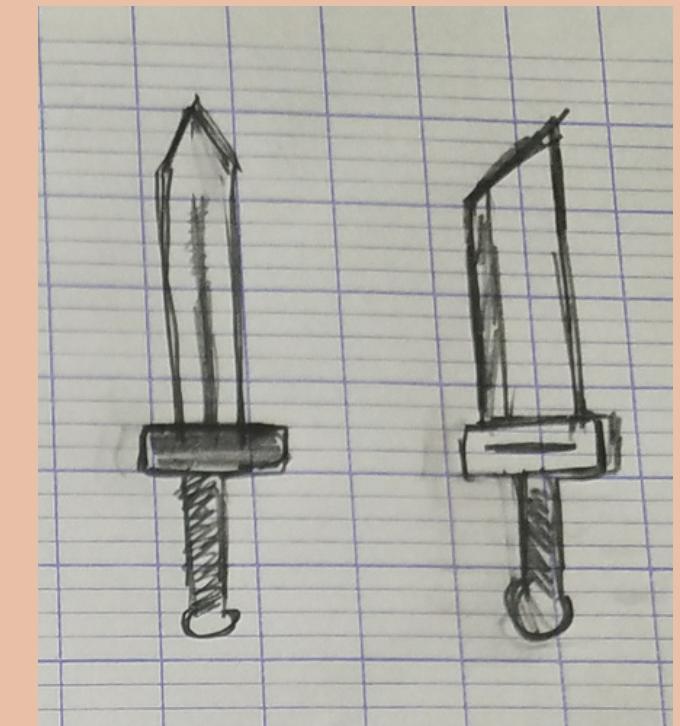
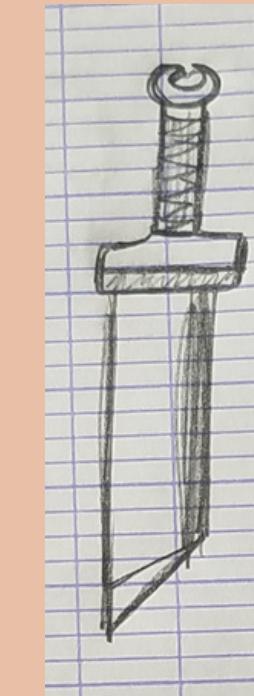
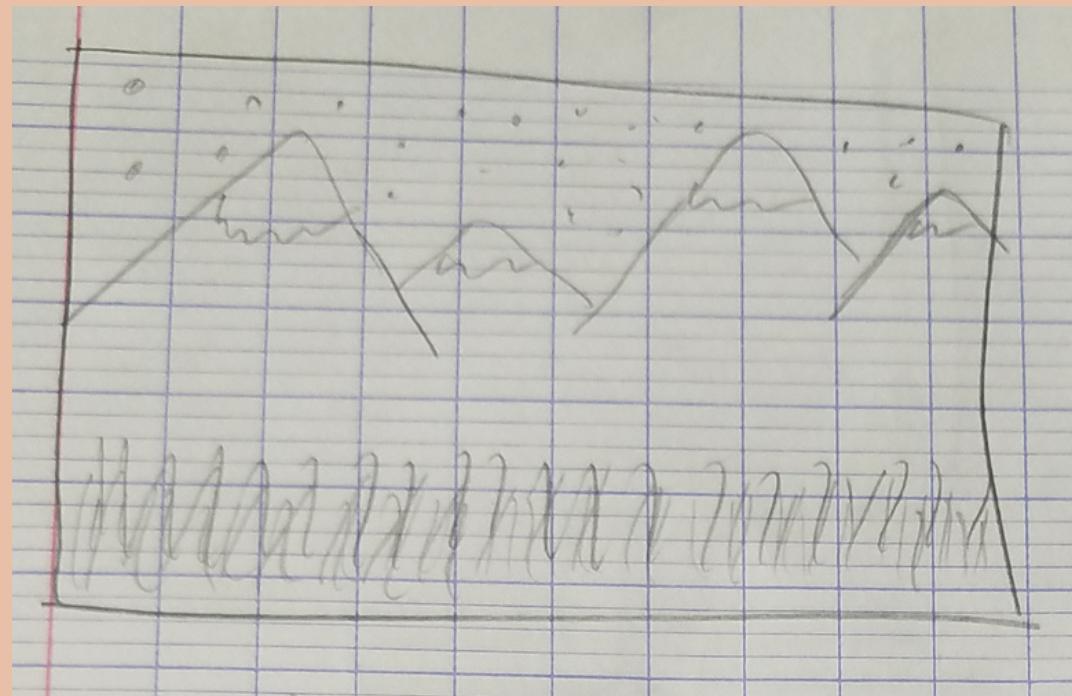


Croquis

Points de vie



Background

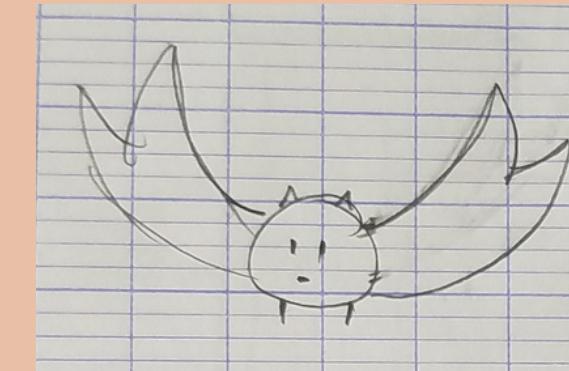


Arme

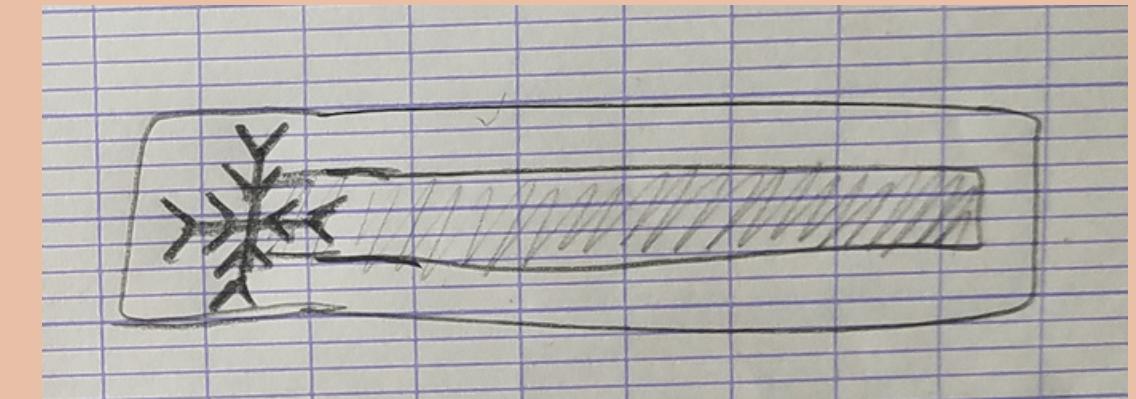


Personnage principale Première version

Ennemi



Jauge de froid

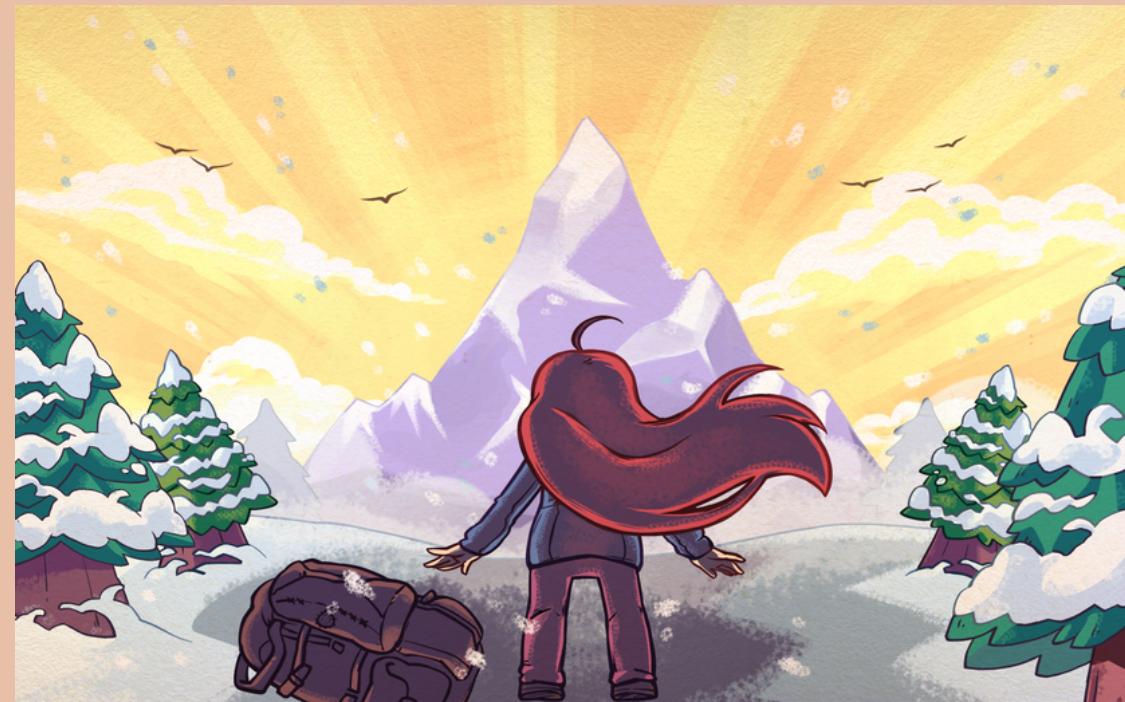
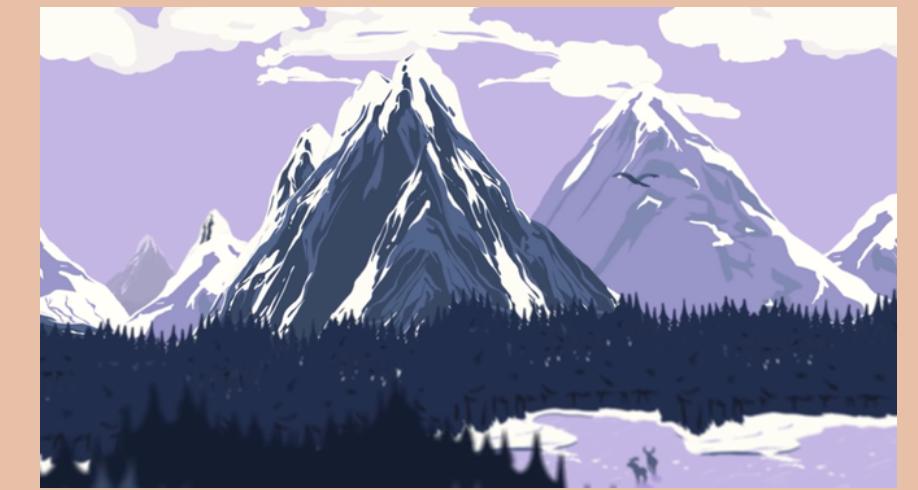


Synopsis

Le jeu nous fait incarner un homme-chat qui contrôle certains éléments par la pensée et grâce à ses oreilles (comme son épée). Dernier survivant de son espèce, son but est retrouver l'ancienne civilisation de son peuple située aux sommets des montagnes. Il va donc devoir les gravir en utilisant tous ces talents.



Moodboard



Fin

