



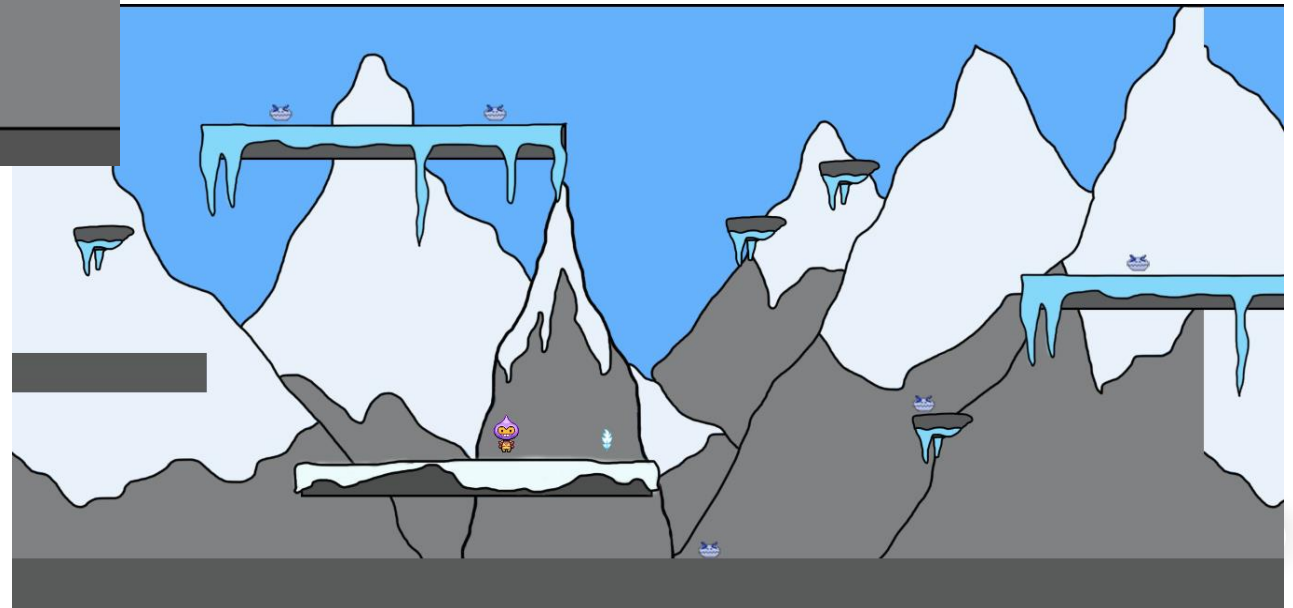
Side-scroller 2D/Prog

SACHOT Tom GD1B

BACK TO THE BLIZZARD

BACK TO THE BLIZZARD

Click here to start



Explication

- + - J'ai voulu faire un jeu de plateformes dans lequel le joueur doit retrouver une bombe permettant de tuer un monstre qui le poursuit.
- + - De plus, le joueur doit éviter des Itchis, des petits monstres qui causeront sa mort, dès que le joueur les touchera.
- + - Le joueur peut déverrouiller un power-up qui lui permettra d'effectuer des doubles sauts.

Bugs ou problèmes :

- Les défauts de mes assets plateformes font que le personnage semble flotter au-dessus.
- Je ne parvenais pas à coder les déplacements du personnage en utilisant les assets que j'avais créés. J'ai donc dû utiliser une asset déjà faite.
- Je n'ai pas réussi à faire avancer le monstre principal, qui devait être plus rapide que le joueur mais qui devait se déplacer seulement sur le sol.
- Je n'ai pas réussi à régler correctement la caméra pour qu'elle soit centrée sur le joueur. De plus, elle "dépassait" sur la droite, laissant une partie noire.

Moodboard/Inspirations



Ichibi, *Naruto*
(Inspiration pour le
monstre Suno)

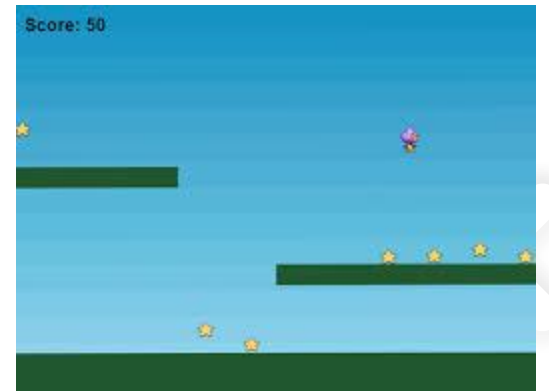


Céleste
(Inspiration pour
l'environnement
Enneigé)

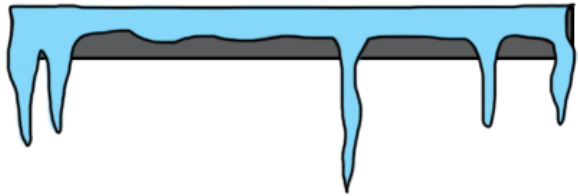
Blyke, *Unordinary*
(Inspiration pour le
personnage)



Tuto Phaser
(Inspiration pour
les plateformes)



Assets



Plateforme de glace



Plateforme de pierre



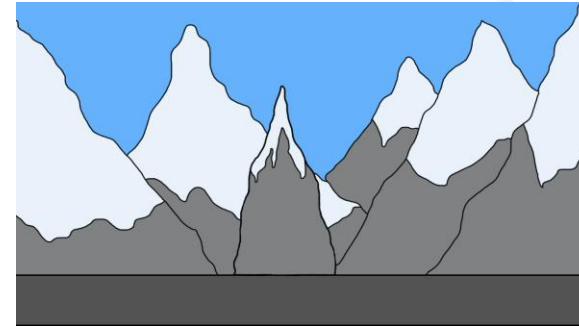
Plateforme de neige



Plateforme rocher gelé



Sol



Map (montagnes enneigées)



Itchi



Suno (monstre principal)



Blyke (supposé être le personnage incarné)