

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of white lines and circles on a blue gradient background, resembling a circuit board or a stylized tree structure.

ENDLESS HELL

ARCADE PLATFORMER POUR MOBILE ET PC AVEC UN CONCEPT SIMPLE ET EFFICACE

CONCEPT

- Endless hell est un platformer inspiré par l'ancienne formule "simple et efficace" des jeux d'arcade.
- Le joueur est constamment poursuivi par une scie qu'il doit éviter tout en ramassant des pièces pour augmenter son score.
- Plus le score du joueur augmente, plus la vitesse du jeu augmente et la vitesse de la scie encore plus.
- Le joueur va donc finir par mourir, l'objectif est de survivre le plus longtemps et de récupérer un maximum de pièces.



CONTEXT

- Je l'ai initialement commencé dans le cadre de la compétition de gamedev en équipe de quatre de la Luxembourg Tech School, et j'ai gagné avec le prix coup de cœur du jury, malgré l'abandon de mes trois coéquipiers dès le début de la compétition.
- Le jeu a du donc être préparé en 14 semaines, avec approximativement deux heures de travail par semaines. Pour gagner du temps, les graphismes et le pathfinding de la scie ont été importé de l'unity asset store.

GAMEPLAY: EXPLICATION

- L'objectif du jeu est d'avoir le plus haut score possible. Le joueur gagne un point pour chaque cinq seconde de survécu et chaque pièce récupérée.
- A chaque fois que la pièce est récupérée, elle réapparaît à l'une des 10 positions préprogrammées
- Sauter en montant une pente permet de sauter beaucoup plus haut. Il s'agissait initialement d'un bug mais je l'ai gardé comme fonctionnalité pour le joueur.
- Le pathfinding de la scie est un asset importé qui a été configuré pour le jeu, sans modification de ma part

GAMEPLAY: VIDEO

- Voici une vidéo de gameplay du jeu.



GRAPHISME ET AUDIO

- Les graphismes actuels ne sont que des placeholders téléchargés du Unity asset store dû aux contraintes de temps de la compétition, mais reflète assez correctement l'atmosphère « innocente » prévue.
- A droite se trouve une proposition de personnage joueur, créée par un autre artiste.
- Le jeu dispose actuellement d'une musique d'ambiance et d'effet sonore, eux aussi importés.



DEVELOPPEMENT POSSIBLE

- Dû à l'origine du jeu (compétition de Gamedev), le concept est actuellement limité dans ses possibilités.
- Endless Hell a malgré tout des pistes de développement future possible pour en faire un jeu complet pour le public:
- L'ajout de plusieurs maps et skins combinés à une répartition de ces maps en niveaux de difficulté croissante lié à une histoire mettant en scène le pauvre personnage principal poursuivit par la scie hantée qui veut en faire un ragout de lapin (par exemple) pourrais le rendre intéressant pour une publication sur mobile.

CONCLUSION

- Endless Hell est un jeu simple et ludique dont les mécaniques ont été prouvés par des décennies d'arcade.
- Il a gagné le prix « coup de cœur » malgré une équipe de développement réduite.
- Malgré un concept simple, il peut être amélioré grâce à de l'ajout de contenu pour une publication sur mobile ciblant un public jeune.