

Histoire

Vous incarnez un aventurier, plein de vie et insouciant. Une nuit un voleur dérobe les 5 consoles sacré, de relique du passé valant une fortune aujourd'hui. Il raconte que si les 5 consoles sont réunis un sentiment étrange vous parcourt le corp tout entier. Le gardien, qui cces blessé durant sa poursuit contre le voleur ne peut plus se déplacer. Et c'est à vous qu'il remet cette quête. Au fil de vos aventure vous apprendrez de nouvelle chose et surtout vous allez explorez ce monde qui vous entoure.

LES 4W

Mon jeu est un platformer pur et dur ou le joueur vas avancé de zone en zone pour évoluer dans le monde et pour récupérer toute les consoles qui ont été volé plutôt, vous incarnez un aventurier qui n'a pas peur du danger et des difficultés.

who? :

Il se jouera en solo, il est basé sur la découverte de la map et sur la découverte ou redécouverte des premières consoles.

What ? :

Les joueurs pourront jouer tranquillement sans prise de tête car c'est un platformer pur et dur. Seul certain obstacle comme des boss ou autres pourront rendre le jeu plus compliqué. Ce qui rend le jeu accessible à un plus grand persona.

Why ? :

Les joueurs pourront ressentir de la curiosité si il ne connaisse pas les première console, le faite de l'ai découvrir et de voir qu'elle je au marché et en qu'elle année. Et pour d'autre de la nostalgie de redécouvrir les consoles auxquelles ils ont peut êtres jouaient pendant leurs enfances. Ils pourront aussi se détendre car c'est un jeu assez simple sans prise de tête.

LES 3C

Caméra :

Il se jouera en 2D vu de côté avec des décors en relief.

Controls :

le personnage bouge instantanément après avoir appuyé sur les touche

Character :

Le joueur apprendra au fur et à mesure de nouvelle habileté pour se déplacement plus aisément dans ce monde, il pourra accéder à des zone que personne n'a encore atteint a ce jour.

Il pourra marcher, courir, sauté, dash, tirer. Dès que le joueur bat un boss il obtient une nouvelle capacité ce qui lui permet de passer au niveau suivant.

Direction artistique

Au niveau de la DA je suis partie sur un thème cartoon car c'est un style qui colle parfaitement avec mon scénario. Je l'ai choisi également car je voulais un jeu accessible à tous et que le joueur prenne le jeu à la légère.

Toutes les illustrations sont faites à la main sur Illustrator puis converties sur Photoshop en format png.

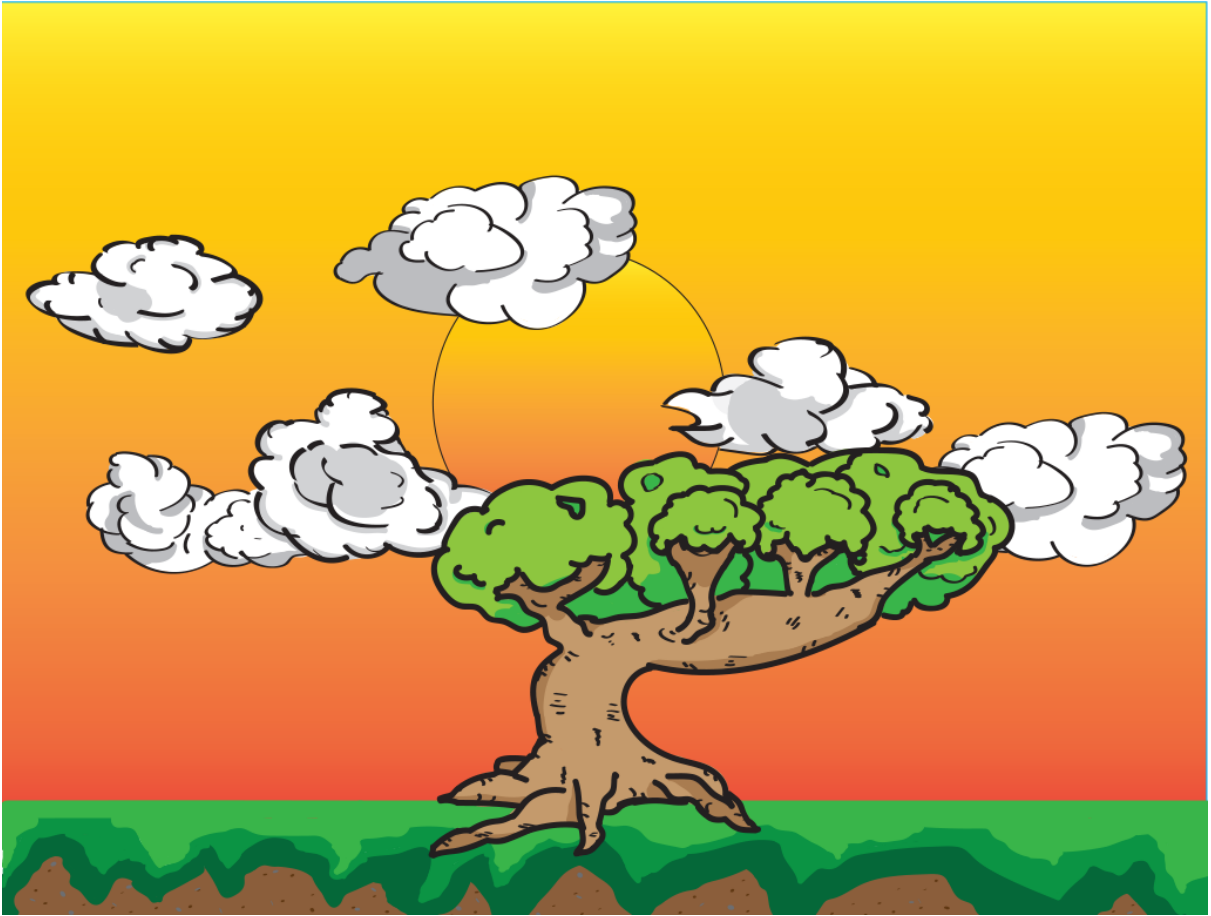
Les couleurs sont très simples entre 3 et 4 teintes différentes pour les ombrages et du noir pour le contour de chaque élément du décor (arbre etc...), ainsi que le détail du relief.

Certaines illustrations sont en relief pour donner de la profondeur et une autre amplitude.

Il y a 7 frames en tout, je me suis consacrée au dessin plutôt qu'au code car avec le temps donné et le travail à faire je trouve ça plus pertinent de vous montrer toutes les frames avec ce que je comptais faire dessus et vous "raconter" l'histoire.

Je vais donc vous détailler chaque frame pour vous expliquer mes idées.

Illustration 1



C'est sur ce décor que le joueur commencera son aventure, le garde l'attend au pied de l'arbre pour lui donner sa quête. Le joueur se fera alors téléporté dans une nouvelle scène.

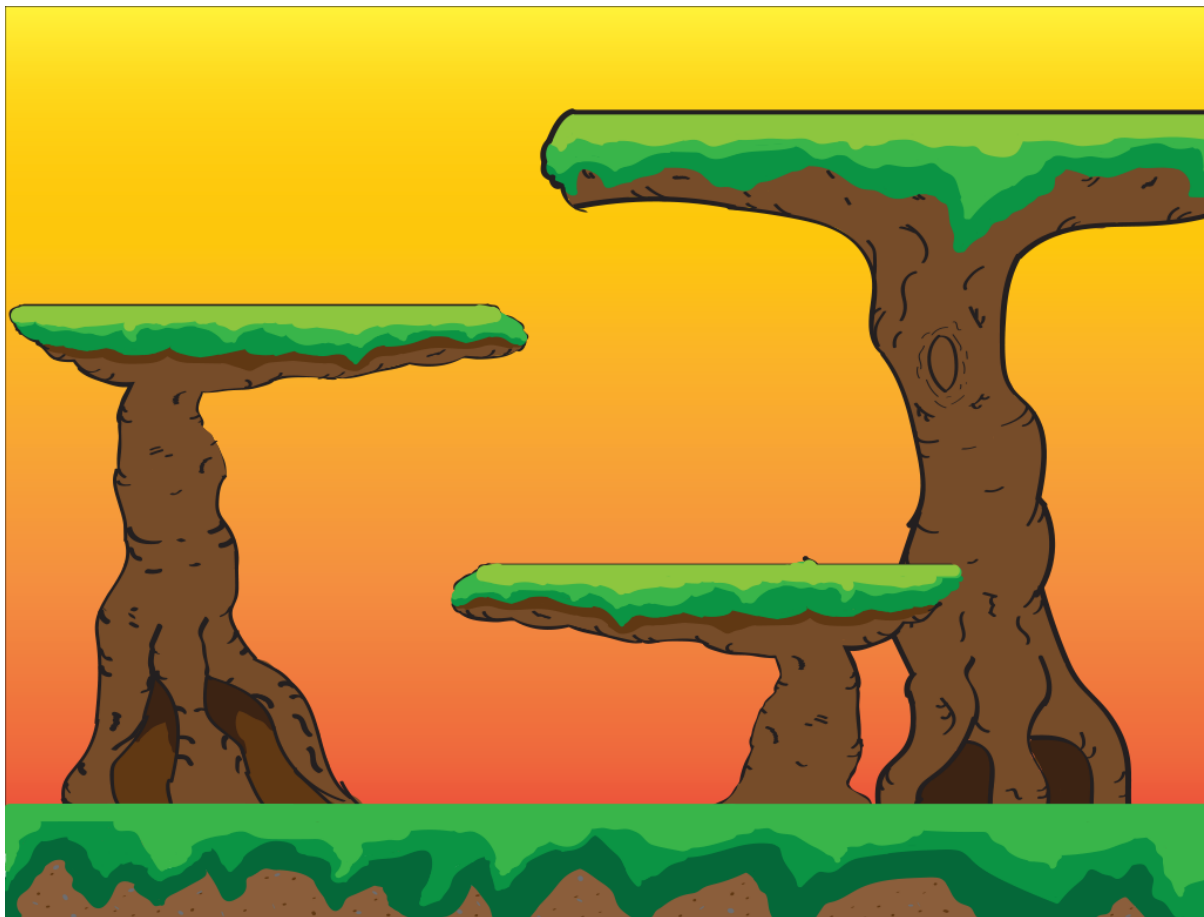
J'ai réalisé cette illustration en 3 étapes, j'ai d'abord fait la plateforme du dessous.



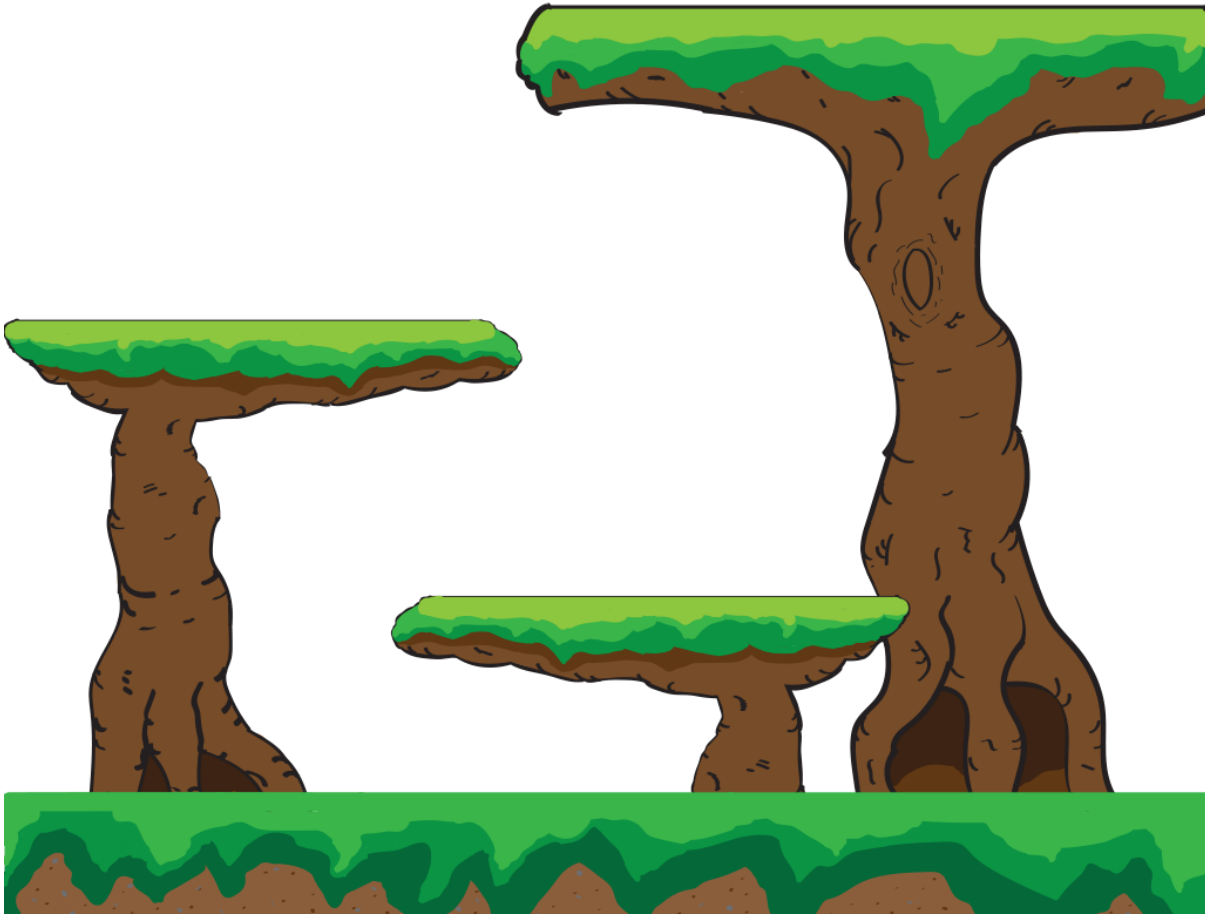
puis sur une autre page j'ai fait l'arbre. Ensuite j'ai continué avec le soleil et les nuages.

Une fois toute mes parties terminer je l'ai est assemblé pour former ce que je voulé.

Illustration 2

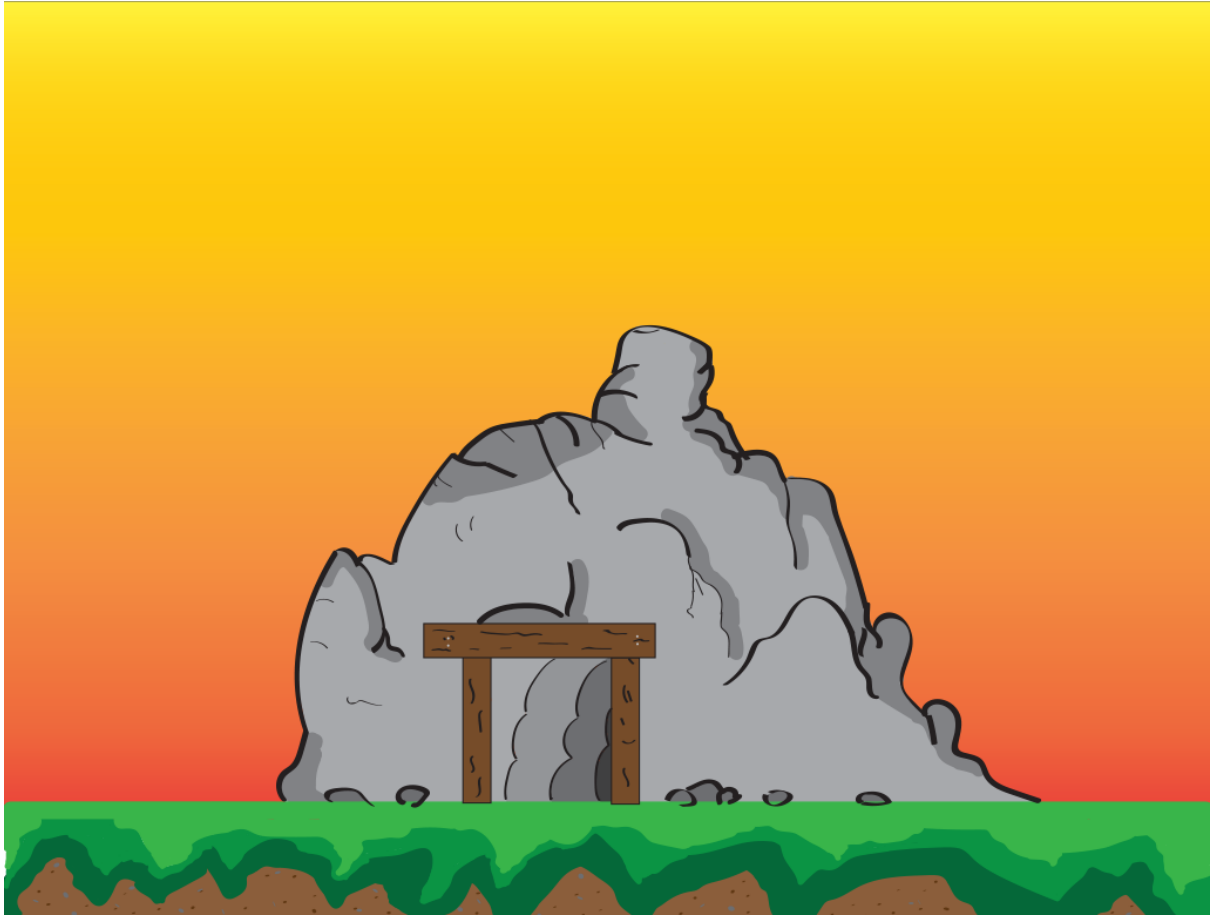


Pour celle ci j'ai gardé le fond et le sol, j'ai juste fait les arbres qui serviront aussi de plateforme au joueur.



Tout en haut se trouve la première console et le premier boss. quand vous vous approchez un dialogue se lance et vous êtes envoyé dans une grande zone plate, vous allez devoir envoyer les ennemis qui sont au sol sur le boss pour le vaincre.

Illustration 3

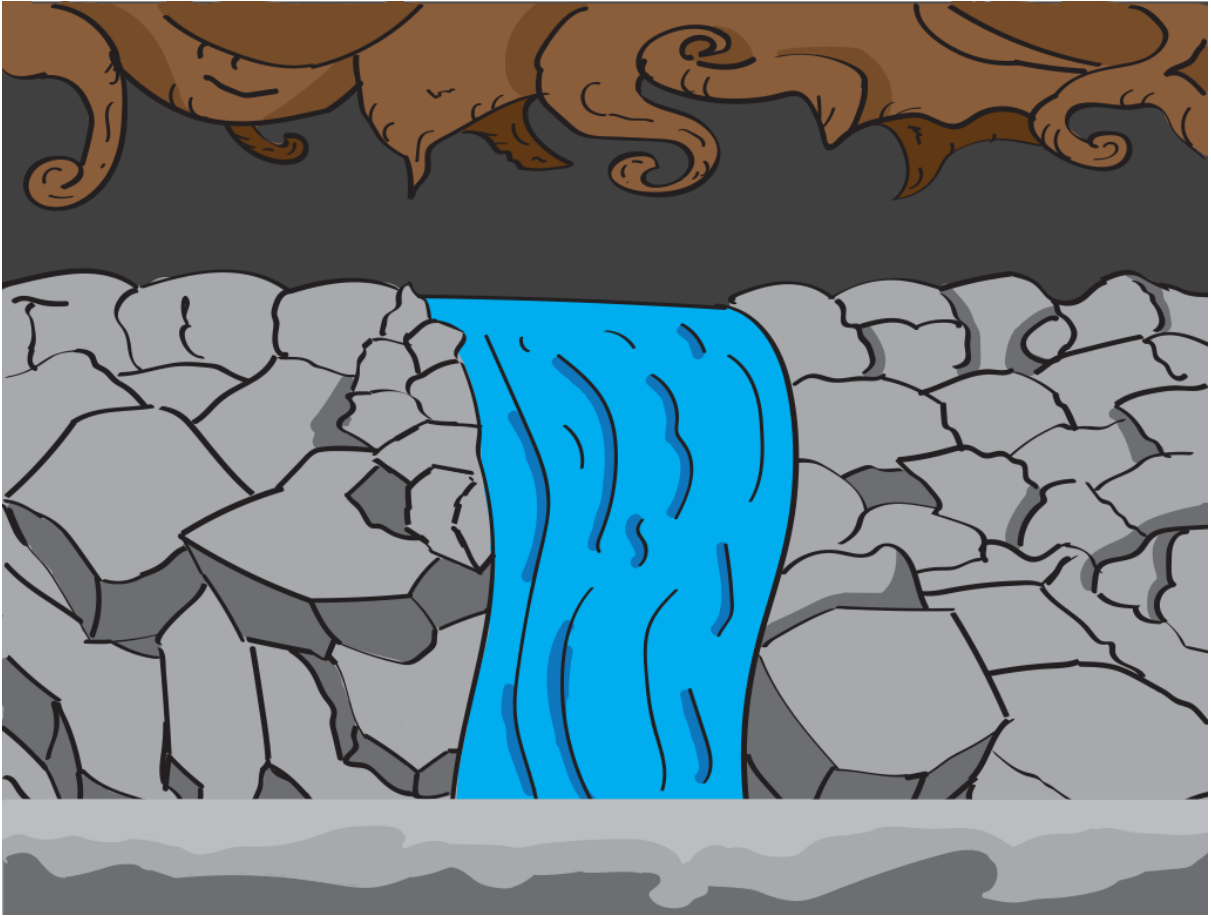


c'est une entrée de mine ou j'ai encore utilisé le même sol et fond. C'est une sorte d'illustration passerelle pour faire comprendre au joueur qu'il vas rentrer dans une grotte/mine.

La suite se passe en grotte pour pouvoir un changement de décors et une évolution dans le monde qu'il explore.

C'est une safe zone pour que le joueur récupère la vie qu'il a perdu durant le combat contre le boss ou les monstres.

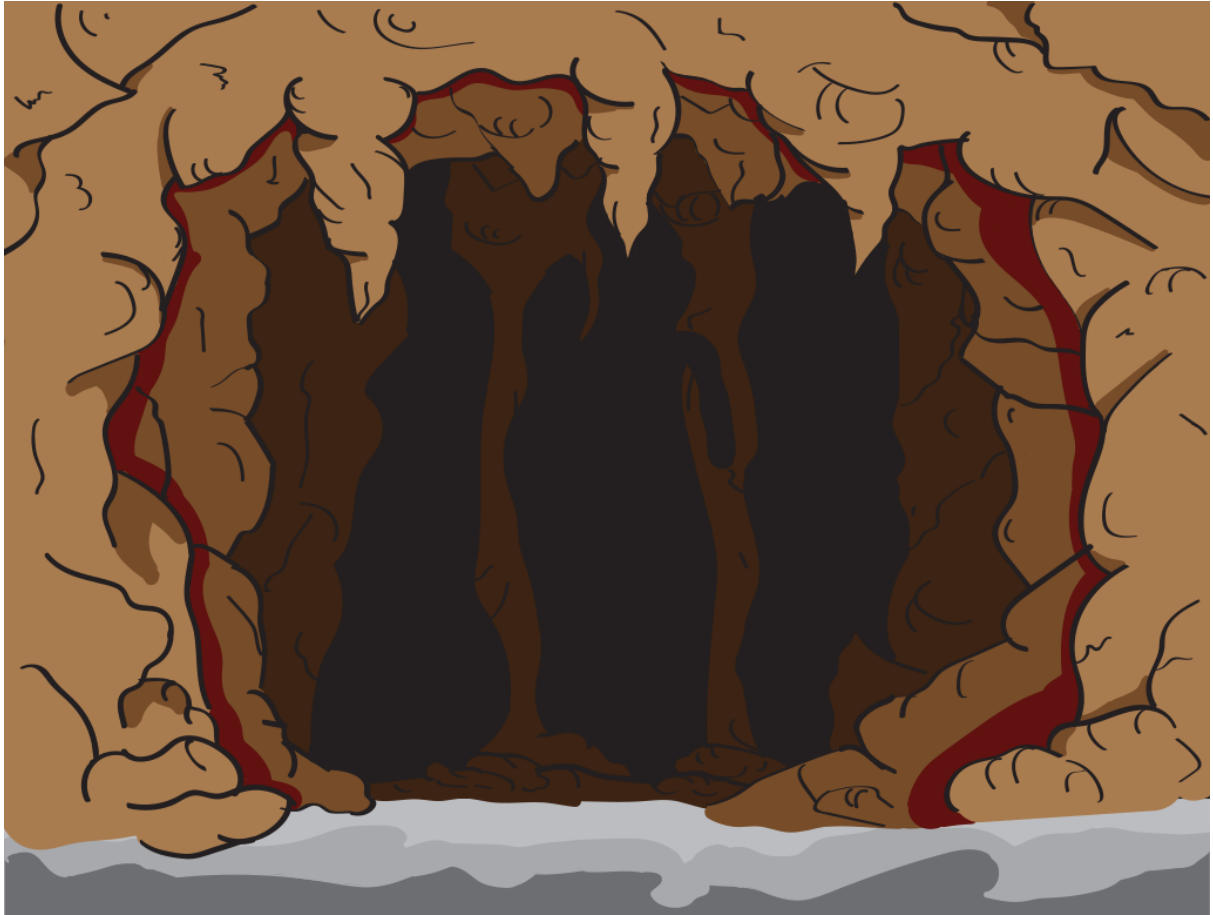
Illustration 4



La encore une fois cette illustration est faite en 3 partie. La première c'est le sol en pierre, puis la deuxième c'est la cascade. Et pour finir la plafond avec c'est racine.

Le joueur affrontera son 2eme boss après etres monter en haut de la cascade, à la suite de ce combat le joueur obtiendra le dash et pourra accéder à zone suivante

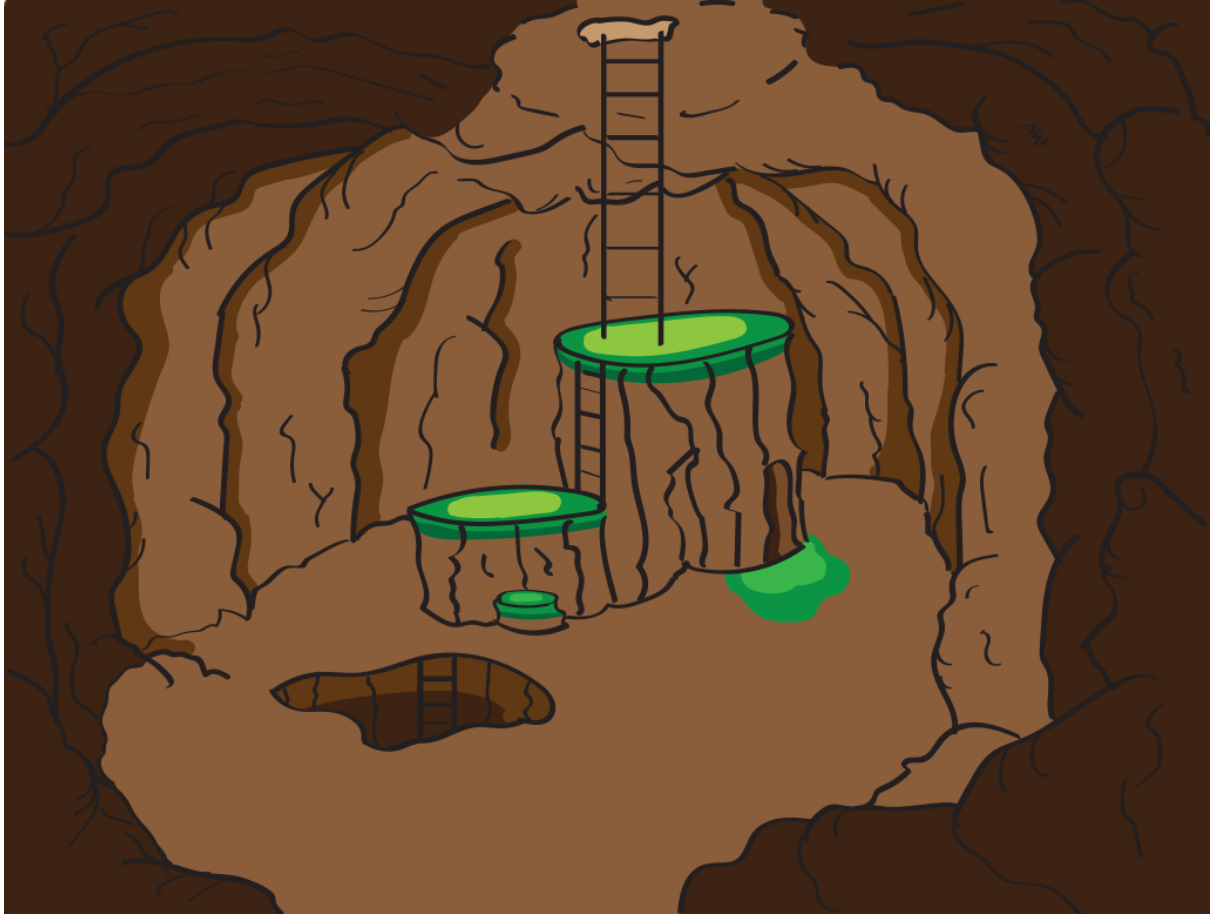
Illustration 5



Cette illustration la et faite en plusieurs couche de la plus claire à la plus foncé pour montrer qu'il s'enfonce de plus en plus dans la grotte, j'ai juste laissé la base du sol en pierre.

Dans cette le troisième boss apparaît, dès le début le joueur devra se contenter de survivre au attaque du boss qui le traquerons c'est déplacement. une fois terminé il gagne le double saut.

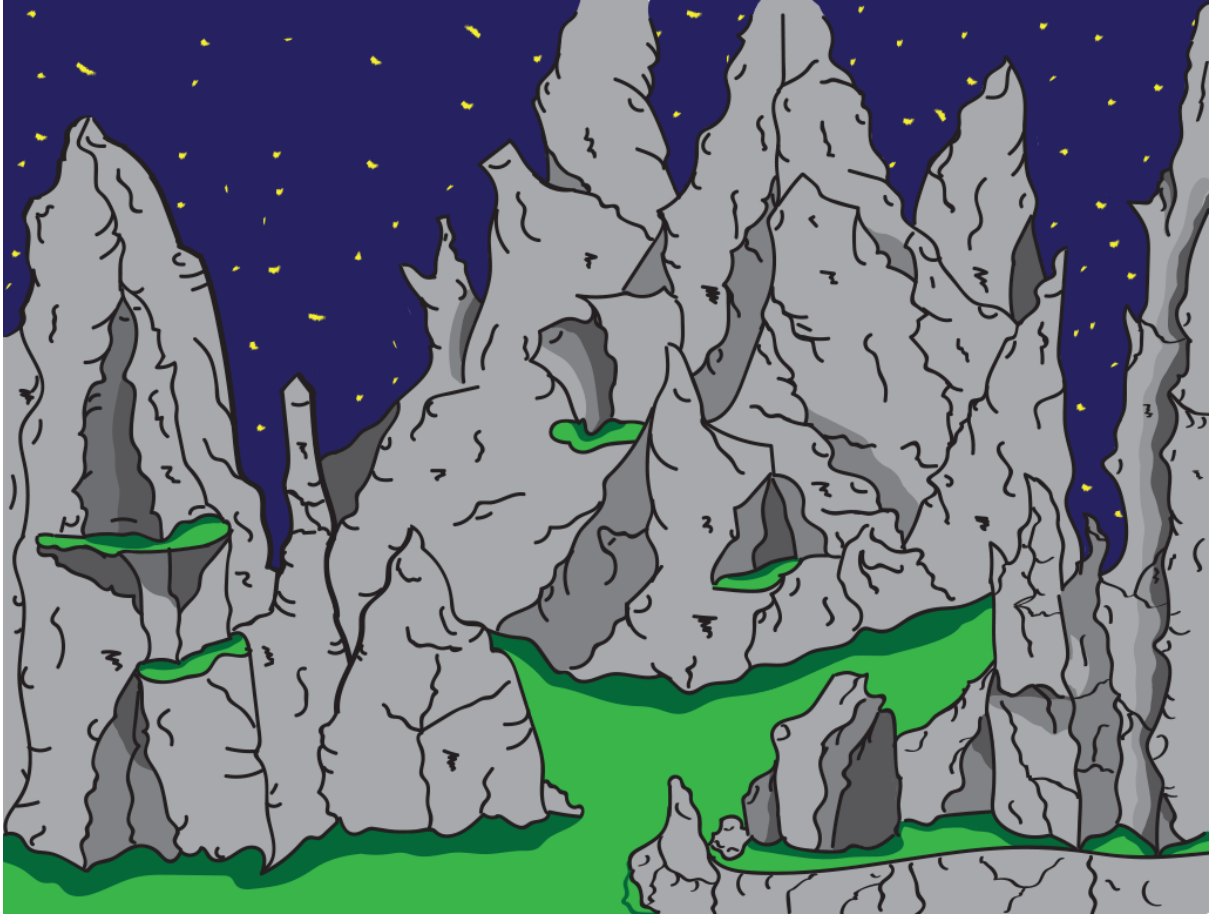
Illustration 6



Je voulais de nouveau changé de décors alors j'ai fait ressortir le joueur, (j'allais pas le laissé enfermer le pauvre). j'ai mis les côté en sombre pour essayer de montres que de la lumière sort du haut de l'échelle.

Cette zone est une safe zone qui lui permet de récupérer la vie qu'il a pus perdre. c'est aussi là qu'il sortira de la mine.

Illustration 7



Pour cette ci j'ai faire une zone plus grande que les autres pour montrer la zones final du jeu la ou le dernier combat aura lieux.

Après être sortis de la mine, la nuit est tombé et le joueur sort en plein milieu de d'un récif de montagne verdoyant.

Avant le début du combat le joueur ramasse une arme dans un coffre et de quoi lui redonner de la vie. Et le combat se lance, le joueur devra monté sur les plateforme et détruire les boucliers du boss avant de pouvoir lui faire des dégâts.

Une fois le bosse vaincu le joueur peut retourner chez lui victorieux, il ramène les reliques au garde mais avant de lui donné le joueur ressent un sentiment en lui. La Nostalgie.