

Game Design & Development 18

Nom du groupe

WhalEscape

Membre du groupe

- Owen McGill
- Karim Romanens
- Olivier Wenger

Description

Le jeu est un platformer, se déroulant à l'intérieur d'une baleine. L'histoire est inspiré par l'histoire de Jonah et de la baleine qui l'a avalé.

Mécaniques

- Se déplacer, horizontalement et verticalement
- Se défendre contre des ennemis avec des objets trouvé dans le niveau, par exemple une rame
- Se défendre contre des ennemis en sautant dessus
- Dans certains niveaux, les plateformes de déplacent pour simuler les mouvements de la baleine

Histoire

Jonah est un naufragé sur une île déserte. Il parvient a fabriquer un radeau et à quitter l'île. Durant son périple, une baleine l'a attaqué et l'a avaler avec une partie de son radeau. Jonah doit maintenant s'échapper de la baleine, en commençant dans l'estomac. Il pourra utiliser les objets qu'il trouvera. Ces objets proviennent des restes du radeau ou ont été avalé par la baleine auparavant. Il devra aussi faire face à des ennemis tel que des parasites ou d'autres naufragés malchanceux. Il devra remonter jusqu'à atteindre la langue de la baleine pour secouer la glotte afin de se faire éjecter hors de la baleine.

Technologie

Unity Desktop

Esthétique

Les éléments visuels seront en pixel art. La musique sera du 8Bit maritime.