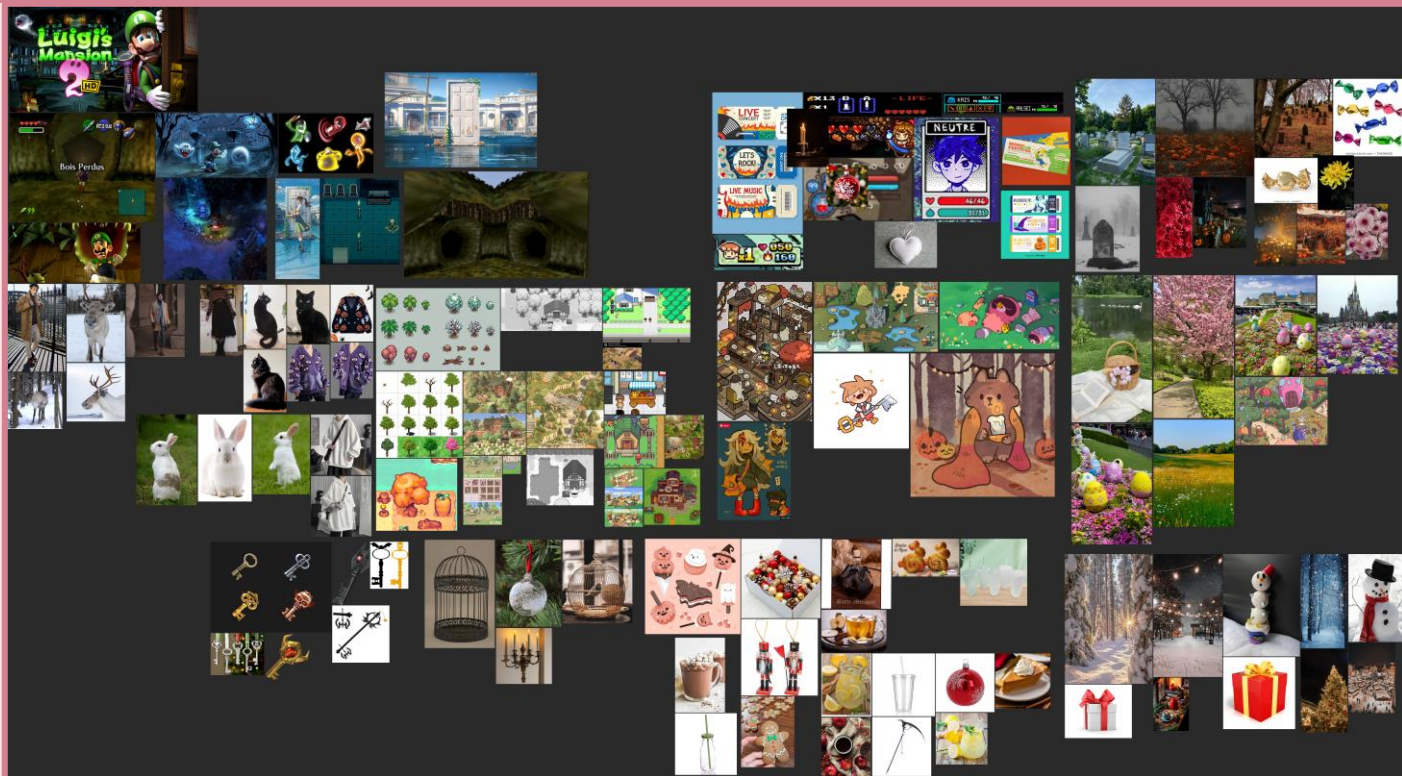




Prototype de jeu d'aventure
PATIENT Violaine JV1A





Concept



Les fêtes ont toujours été les événements les plus attendus durant l'année, mais connaissez-vous réellement le cœur de cette magie ?

No Break for Holidays est un jeu d'aventure en 2D dans lequel vous incarnez Bun, un lapin vivant dans le monde des festivités et protecteur de l'île de Pâques. Si la bonne humeur règne chaque jour de l'année dans ces lieux, celle-ci disparut soudainement lorsque la corruption se propagea sur le monde des fêtes. Seule île restante, vous êtes leur dernier espoir.

Explorez des îles aux thèmes plus différents les unes des autres, combattez et sauvez vos amis afin de restaurer la paix dans le monde.



Gameplay



Niveau 0 : Pâques

Le joueur apparaît dans une forêt.

- En son centre se trouve les villageois de l'île avec lequel il peut interagir pour discuter ou pour acheter des items de soins et de mana (non débloqué au départ).
- Deux chemins mènent au niveau d'Halloween et au niveau de Noël. Cependant, le second est bloqué par des ronces magiques.

Découverte du joueur

- Déplacements (bas, droite, haut gauche)
- Inventaire
- NPC et objets
- Boutique





Gameplay



Découverte du joueur

- Puzzles
- Ennemis
- Interaction coffres
- Power Up attaque

Niveau 1 : Halloween

Le joueur apparaît dans une forêt sombre. Deux chemins sont proposés dont un bloqué par des ronces, l'autre menant à une cage où est retenue Diana, une des protectrices. Le joueur a pour objectif de trouver la clé.

- Phase 1 : Bois perdus

Labyrinthe où possibilité d'obtenir le 1er power-up, des items ou de retourner au début. Ce power-up servant d'attaque permet de déverrouiller le cimetière, la seconde phase.

- Phase 2 : Cimetière

Récupérer des fleurs dispersées dans la zone et les déposer sur les tombes. Cependant, des fantômes rôdent et peuvent attaquer le joueur.

> Quand les phases sont terminées, le joueur gagne une clef qui ouvre la cage. Retour au village avec Diana.



Gameplay



Niveau 2 : Noel

Le joueur accède au niveau après avoir détruit les ronces à l'aide du PowerUp.

- **Phase 1** : Poursuite (*deux parties*)

Fuir un bonhomme de neige énervé à travers un chemin rempli d'abord obstacles et d'objets piquants puis d'ennemis venant bloquer la route.

- **Phase 2** : Combat (*deux parties*)

Arrivée dans une grande zone de neige où Silf, protecteur de l'île, est enfermé dans une cage en hauteur. Des ennemis apparaissent autour du joueur et il doit s'en débarrasser. Le dernier ennemi laisse tomber le PowerUp n°2 permettant les attaques magiques.

Retour du bonhomme de neige et combat avec comme contraindre invincibilité de l'ennemi pour les attaques normales. Lorsque terminé, le joueur accède à la cage. Cependant, aucune clé en vue ! Le joueur doit aller la récupérer dans le niveau 1 en débloquent le chemin fermé par la magie.

Découverte du joueur

- Poursuite
- Power Up attaque magique
- Jouer avec contrainte
- Retour en arrière





Quelques problemes...



Malheureusement, le projet a été trop gourmand pour le temps donné.

- Le jeu n'est pas réellement jouable : les assets sont présents dans le logiciel, la majorité de la programmation aussi mais très peu de choses sont reliées ensembles. Plusieurs erreurs n'ont pas pu également être corrigée (exemple : le joueur a plusieurs options d'attaques mais rien ne se produit lorsqu'il appuie le bouton lié).
- Le Game Design et Level Design du jeu ont été revus plusieurs fois au cours du projet car trop ambitieux ce qui a fait qu'il y a dû avoir couramment des changements alors que le temps pressé.