

Tohunga en une page

Tohunga est un prototype réalisé en quinze semaine avec Unity. C'est un jeu de plateforme en 2.5D ou le joueur peut changer sa perspective à 2D. Je faisais partie de l'équipe initiale qui comptais quatre membres. Vers la mi-session l'équipe a accueilli quatre membres additionnels. J'ai grandement participé au design du jeu tout au long du projet, mais surtout au début lorsqu'il fallait faire le *pitch* du projet et le *Game Design Doc*. Mon autre rôle lors du projet était celui de programmeur. Je me suis principalement occupé du personnage et de l'inventaire.

Le joueur contrôle Soma, un shaman alcoolique, qui doit emprisonner les esprits maléfiques qui se sont enfuit du temple. Pour se faire, Soma doit traverser l'île et escalader la montagne pour se rendre au temple. Tout au long de son périple, Soma devra combattre de esprits à l'aide de sa massue, de sa sarbacane et des améliorations qu'il peut *crafter*. Pour faciliter sa tâche, Soma trouvera différents masques de pouvoirs (double saut, *dash* et changement de perspective). Ceux-ci vont lui permettre de se déplacer plus facilement à travers les environnements.

La mécanique principale du jeu est celle de changement de dimension. À n'importe quel moment, le joueur peut changer la perspective 2.5D à une perspective 2D. En 2D le joueur peut interagir avec des éléments d'avant plan et d'arrière-plan pour lui permettre de continuer son chemin. Donc, le joueur doit constamment changer entre les deux perspectives pour avancer dans les niveaux.