

Explication du jeu

Mon jeu est un jeu à défilement horizontal sur le thème de l'espace.

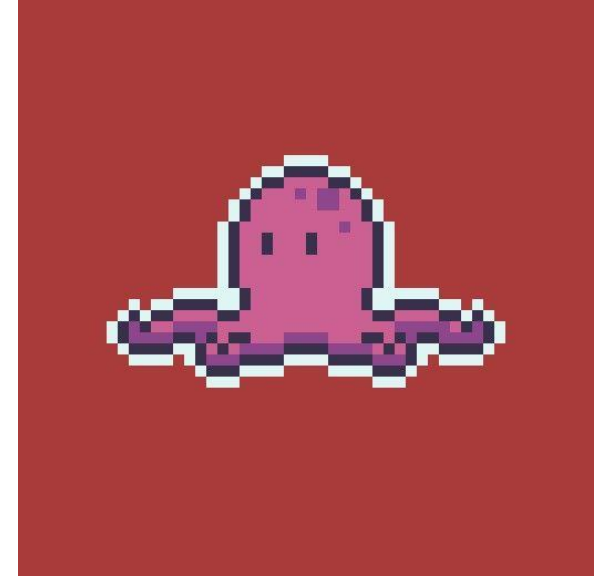
Pour mon jeu je me suis inspiré de différent fond de side scroller pour essayer de comprendre les différentes couches et je me suis également inspiré des différents paysages dans l'espace.

Pour mon héros j'ai eu l'idée grâce au film Les chimpanzés de l'espace.

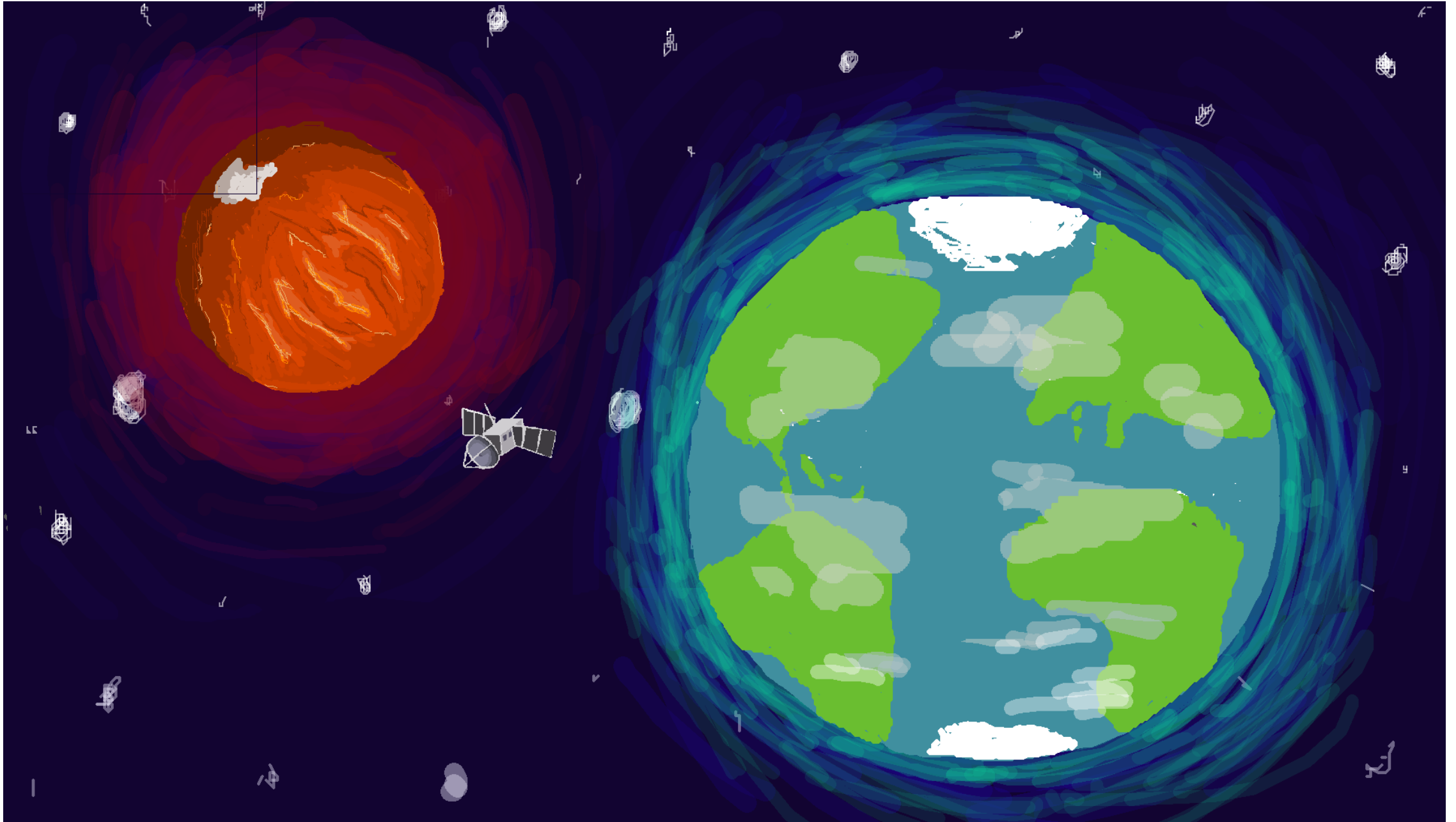
Et pour mon monstre je n'ai pas réellement eu d'inspiration je voulais un petit monstre qui ressemble à un poulpe extraterrestre.



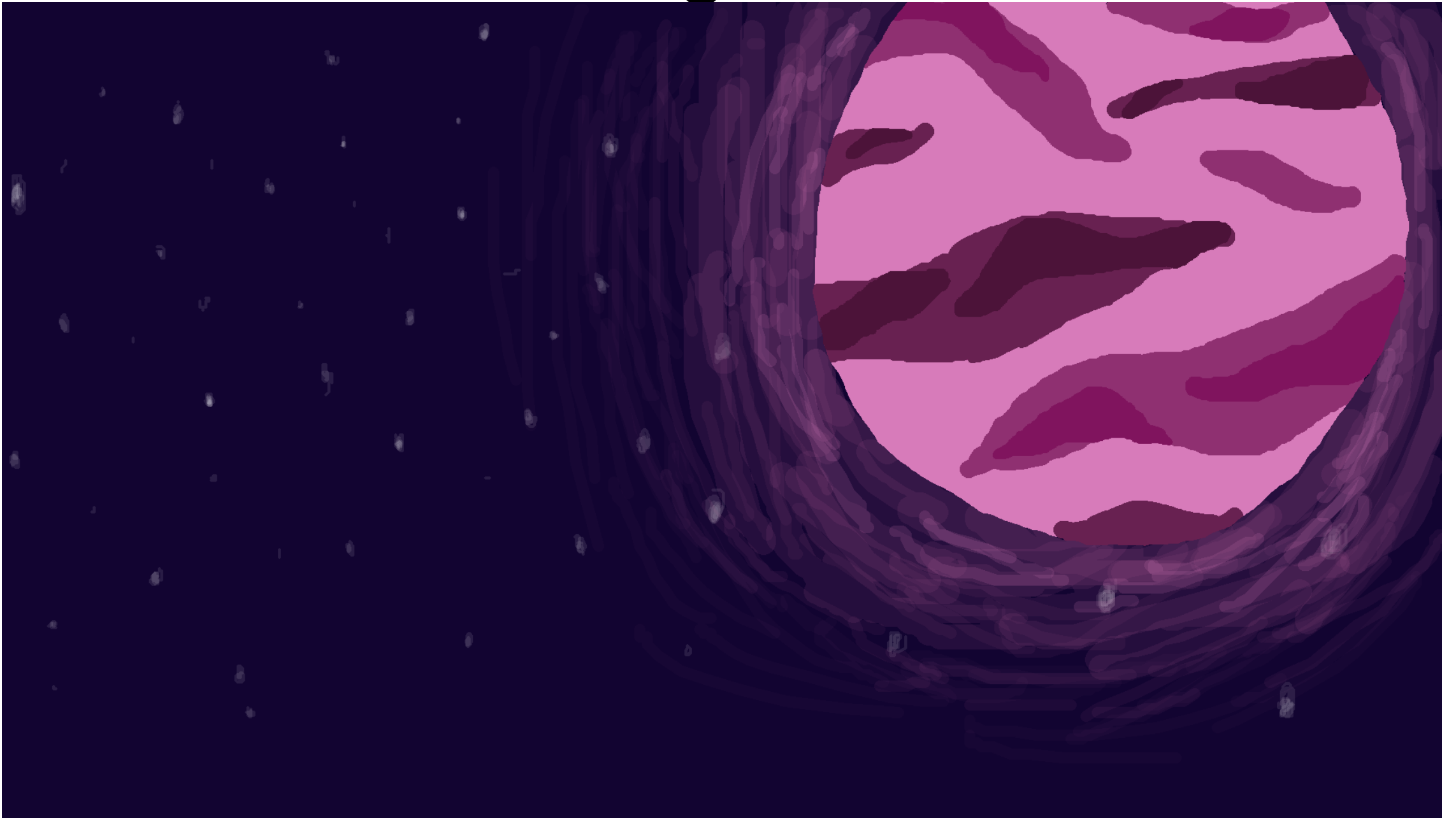
Mood board



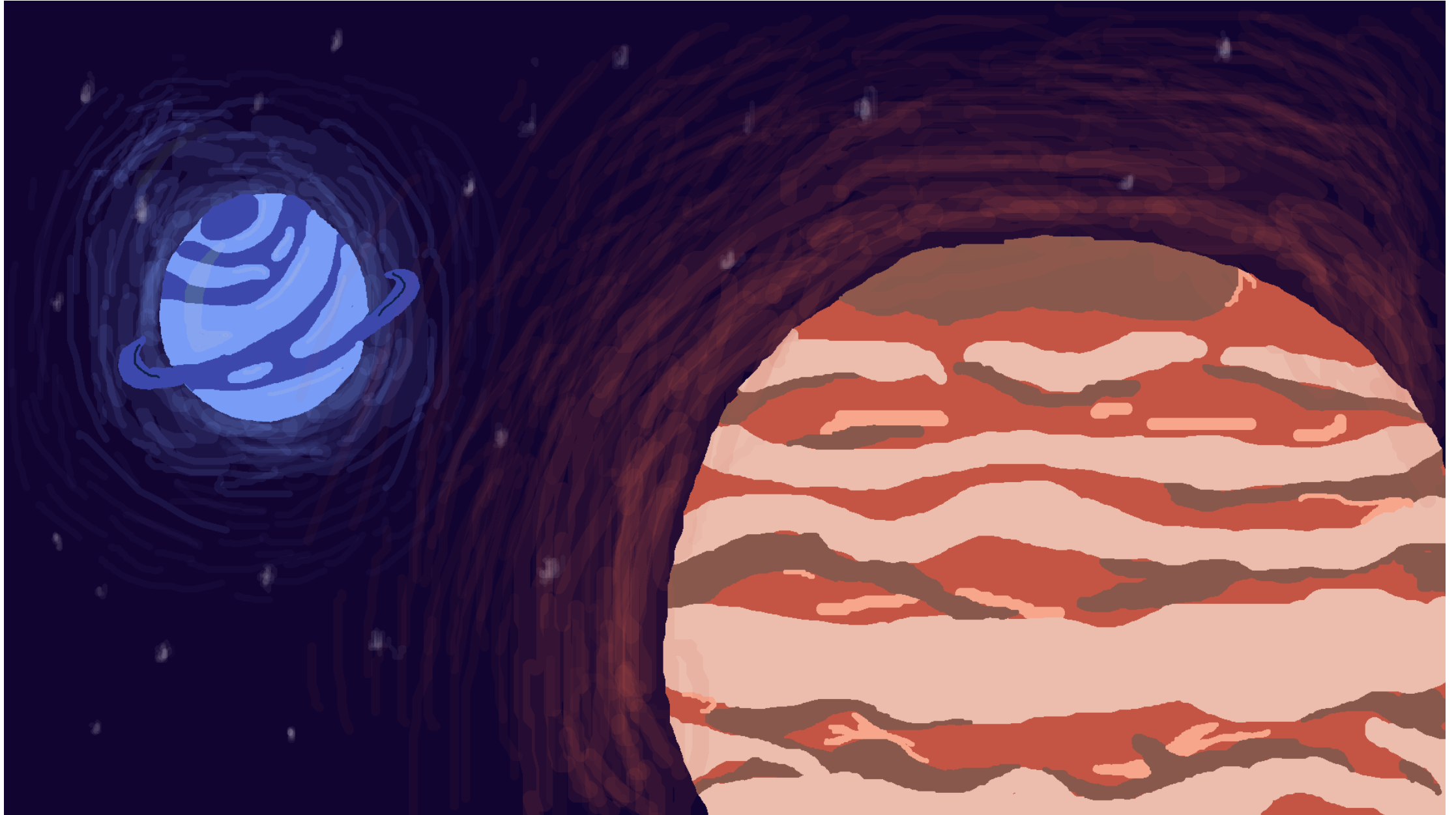
Background



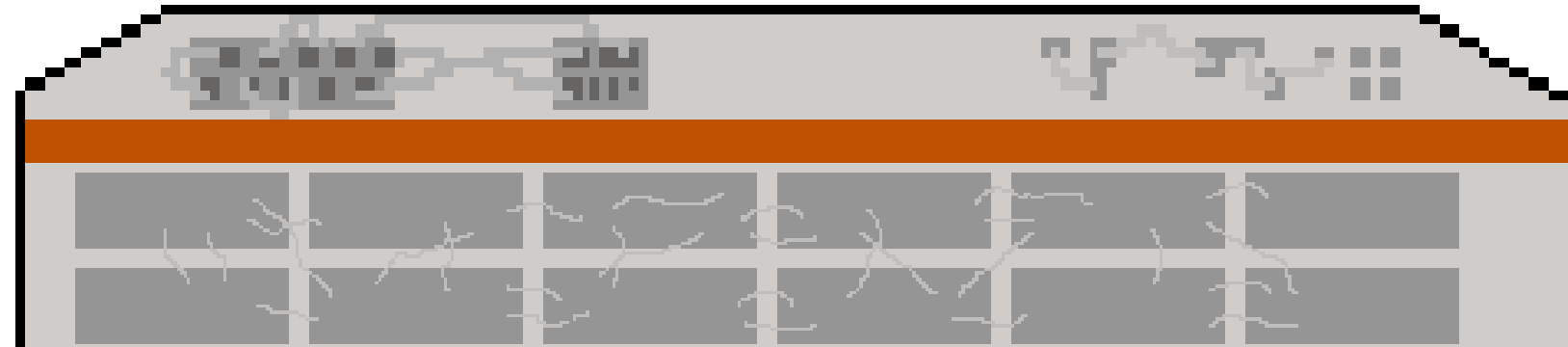
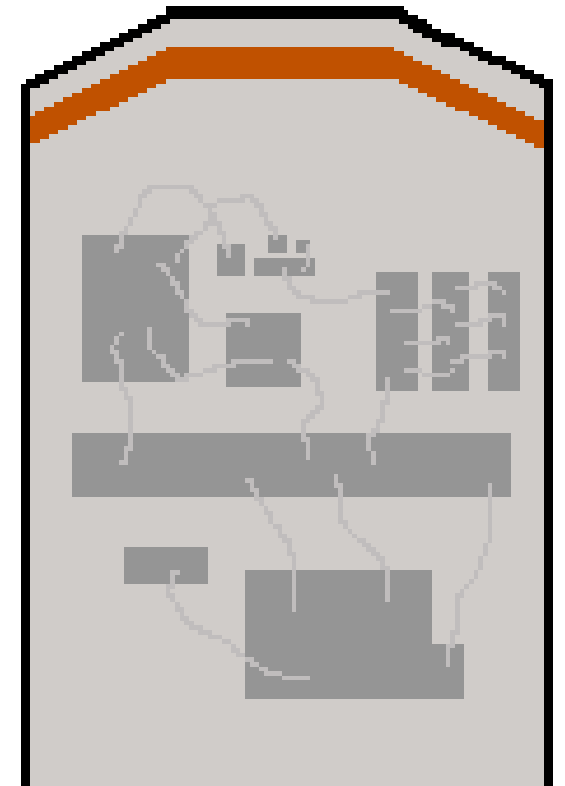
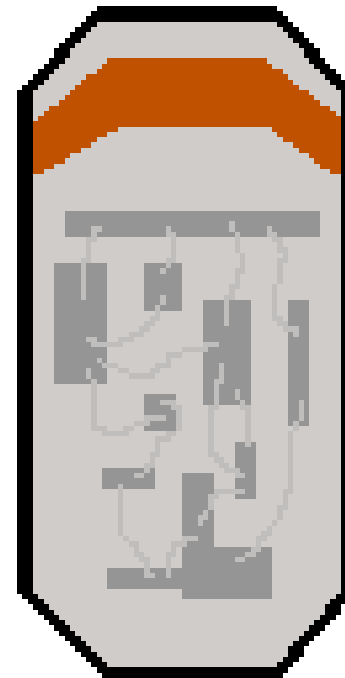
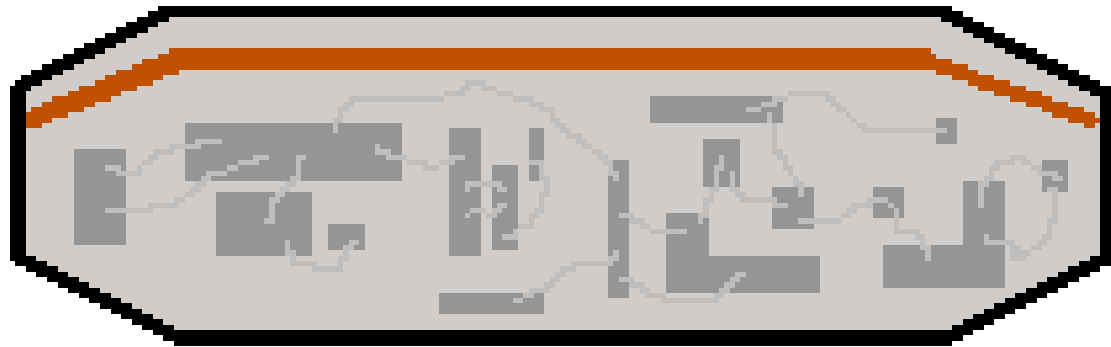
Background



Background



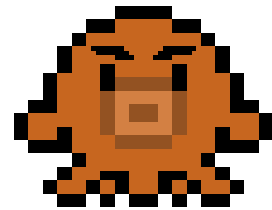
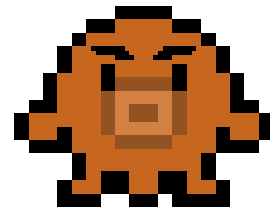
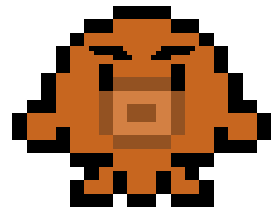
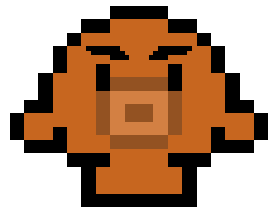
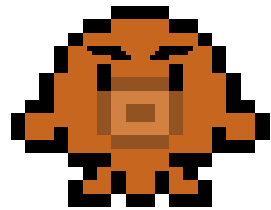
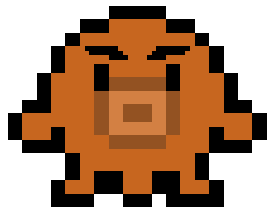
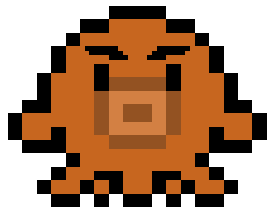
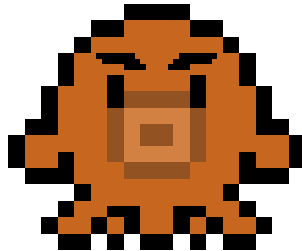
Plateforme



Description gameplay

- Dans mon jeu, le joueur incarne un singe astronaute qui doit passer de plateforme en plateforme sans se faire toucher par les monstres ou sans tomber dans le vide. Donc il n'y a pas vraiment de sol, le joueur se déplace sur des plateformes.
- Les plateformes, ne bouge pas.
- Les monstres se déplacent et ne sont donc pas immobile.
- Le joueur perd un cœur lorsque un ennemi le touche et meurt lorsqu'il a perdu ses 4 cœurs. Cependant le joueur meurt directement lorsqu'il tombe des plateformes.
- Le joueur est soumis à une gravité spatiale, il est donc ralenti en l'air.

Ennemi



Héros



Item/Element d'interface

