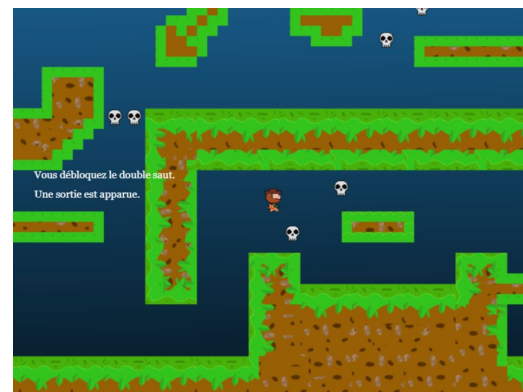


Yama no jūnin

Zins Kilian
Game Designer Bachelor 1
Programmation Web & Infographie 2D

Quelques screenshots



Intentions :

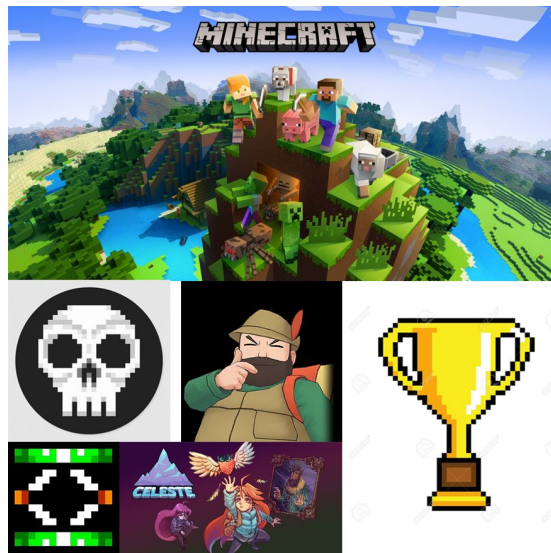
Créer un jeu 2D en sidescrolling dans un univers style montagne.

Il ne sera pas si simple de passer au travers des ennemis, il faudra bien jauger vos distances pour ne pas vous louper.

Synopsis :

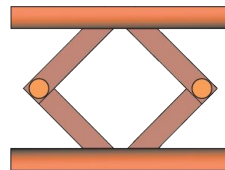
Vous êtes un montagnard ayant trouvé une caverne dans les montagnes. Cette caverne est étrange, le fond n'est pas celui que l'on imagine, celui là, on peut voir à travers, on aperçoit le ciel... Mais ce n'est pas tout, un trampoline se situe au-dessus de vous ? Vous devriez aller le chercher pour essayer de sortir d'ici...

Moodboard :



Gameplay

Double Saut : À l'aide du trampoline, vous serez en mesure d'effectuer des doubles sauts.



Ennemis/Pièges : Après avoir récupéré le trampoline, des ennemis feront apparitions, un contact et vous autre perdu.



Trophée : La sortie n'est d'autre que ce trophée, trouvez-le, et sauvez-vous d'ici.



BON JEU !