

TARRISSE

Allan

JV1B

Les profondeurs de l'abysse

Mon jeu se passe dans les profondeurs de l'abysse où l'on incarne une étoile de mer

qui explore les fonds marins. Mais notre personnage se fait attaquer par des ennemis comme des méduses, requins, squelettes marins.

Le but du jeu est de réussir à aller au fond de la mer pour rentrer dans la cachette de l'étoile de mer qui s'était fait emporter à la surface à cause des courants marins. Sur son chemin elle croquera des ennemis et d'autres obstacles qui lui feront face tout au long de sa descente.

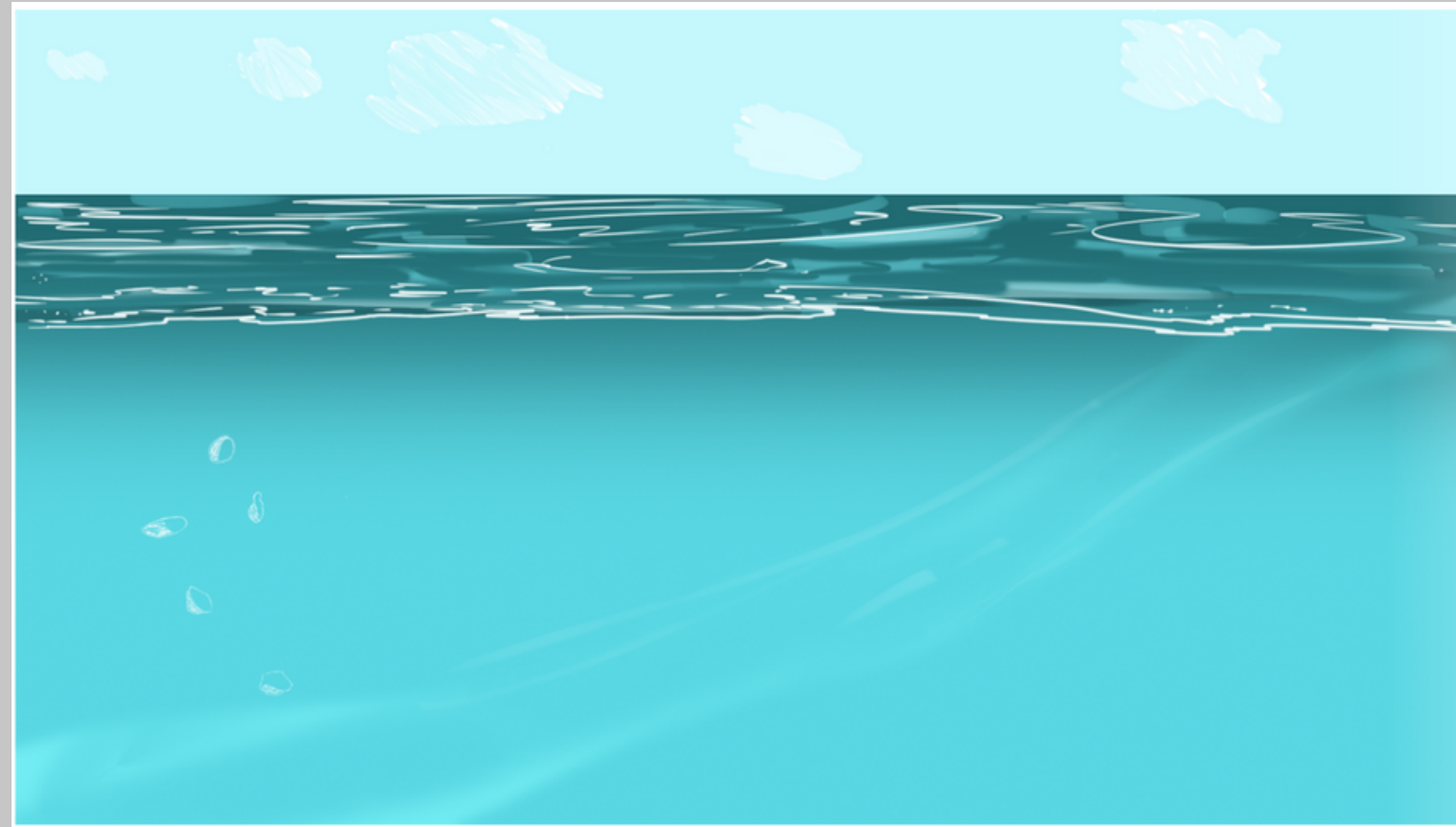
Moodbard décors 1

Pour la surface de la mer j'ai dessiner une mer calme sans vague agressif avec des bulle qui remonte a la surface.

Image d'aide.



Vue de l'océan en haut du jeu.



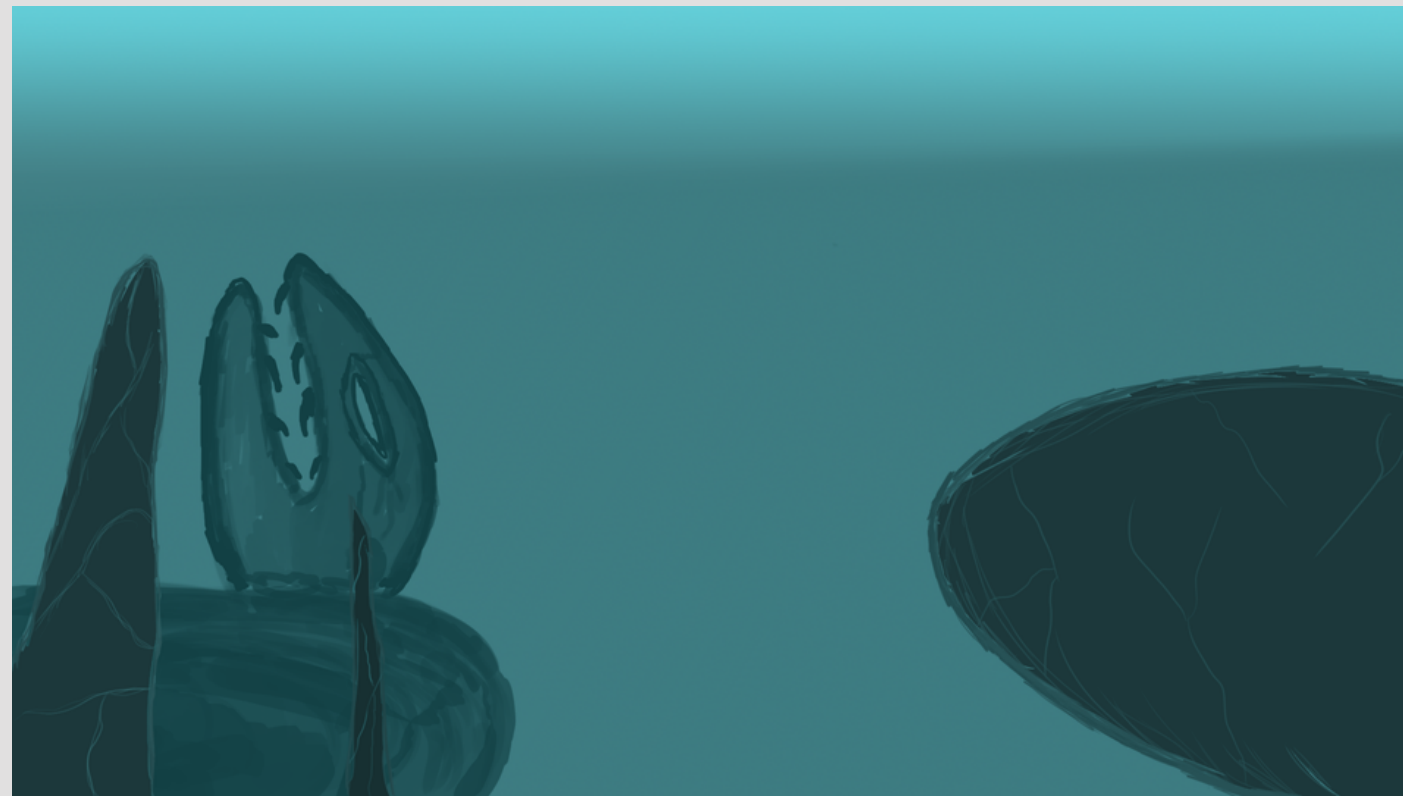
Moodbard décors 2

Pour le milieu de l'océan j'ai tous simplement voulu un fond sombre avec des rocher en fond avec quelque cadavre de squelette.

Image d'aide.



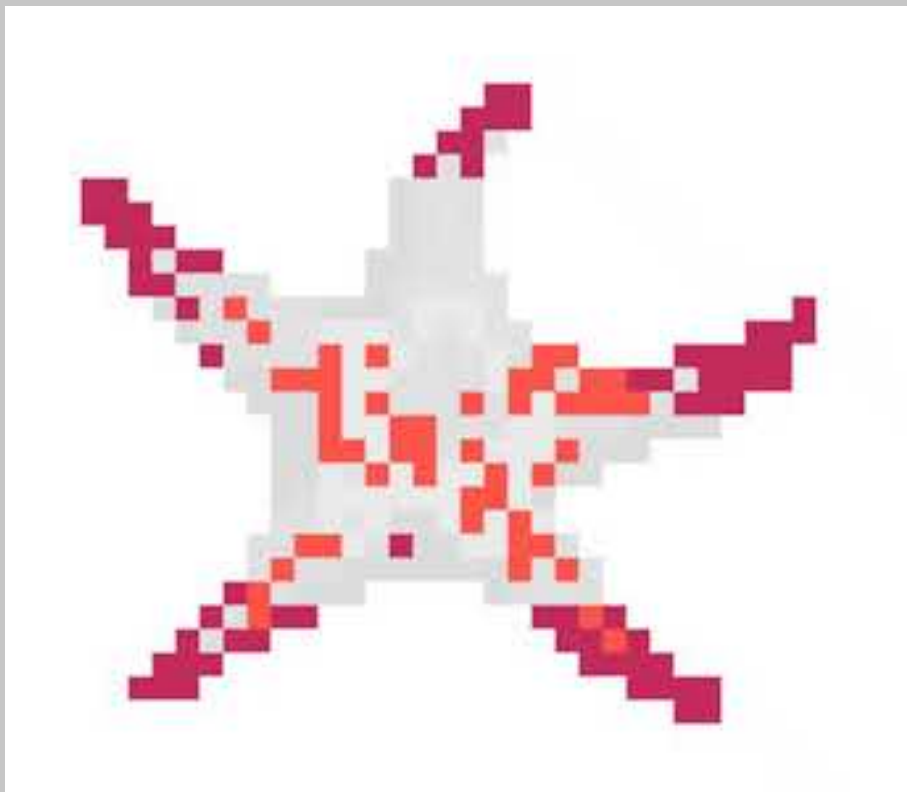
Vue de l'océan au centre
(je n'est pas eux le temps de finir).



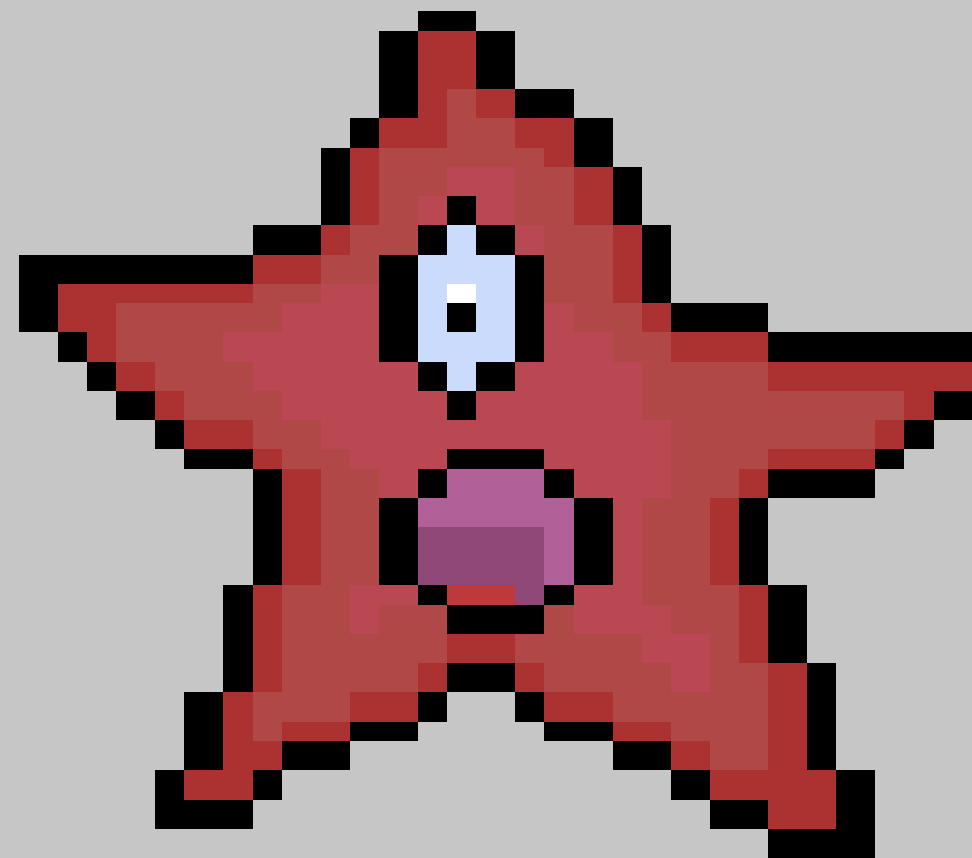
Moodbard personnage (héros)

J'ai choisit comme héros une étoile de mer car
je trouvais sa marrant de contrôler se genre
d'animal marin inoffensif.

Image d'aide.



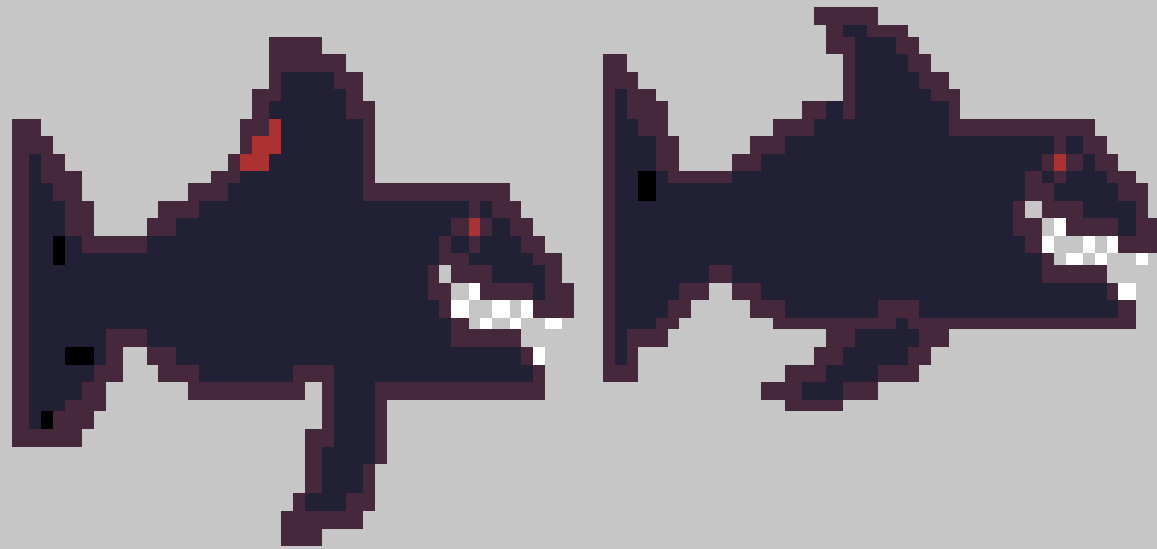
Héros.



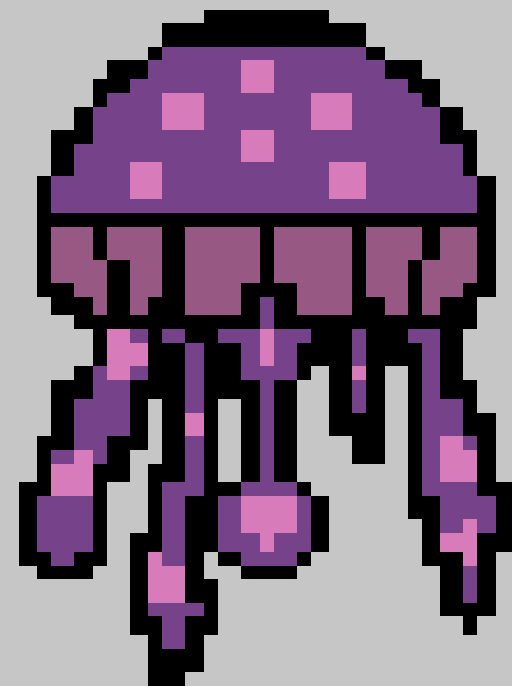
Moodbard des ennemis

Pour les monstres je les est crée avec mon imagination pour voir se que je pouvait crée sans model ou aide.

Pour le requin j'ai voulu le faire avec un grand sourire pour lui donner un hère effrayant et assez gros pour bien voir qu'il est imposant.



La méduse je voulais qu'elle est des couleur qui font penser a du poison avec une boule au milieu des ses tentacule pour le stocker.



Pour le squelette j'ai voulu représenter un crane vivant qui voulais dévorer n'importe qui a sa porter ennemis ou le héros peut importe.

