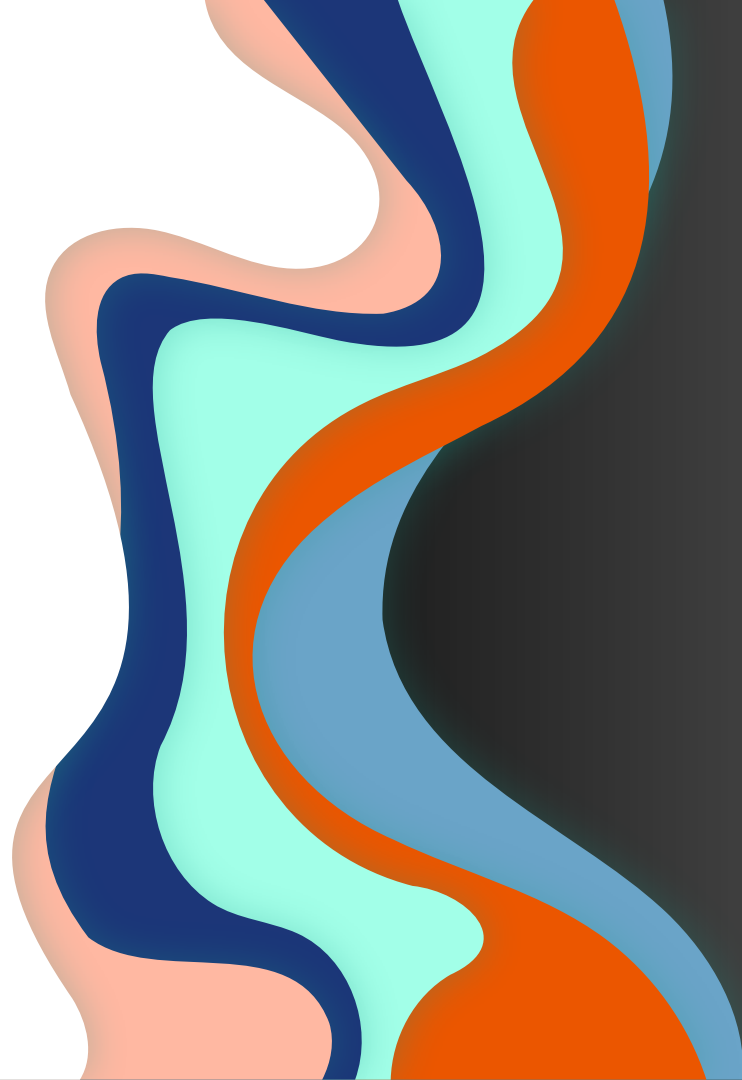


Ghost escape

Bauchet
Tristan



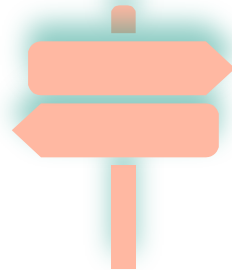
Sommaire



1- C'est quoi "Ghost Escape" ?

2- Les éléments du jeu

3- Comment on y joue ?



C'est quoi Hikari ?



Thème :

- Ville oubliée

Intention :

Faire un jeux classique avec une prise en main correct.

Spitch/Univers :

- Dans une ville oubliée un sergent d'une unité militaire médicale doit retrouver son chemin.

Direction Artistique :

La DA est basé sur du pixel art car je trouve que cela se prête bien à ce genre de jeu en vue isométrique et que j'e n'en n'avais jamais fait avant.

Cette DA est fait pour êtres classique et lisible.

Personnage

Un sergent d'une unité militaire médicale.

Son but est de retrouver son unité.



Ennemis

Les Loups se déplace de gauche à droite.

Un contact avec eu vous fait perdre de la vie

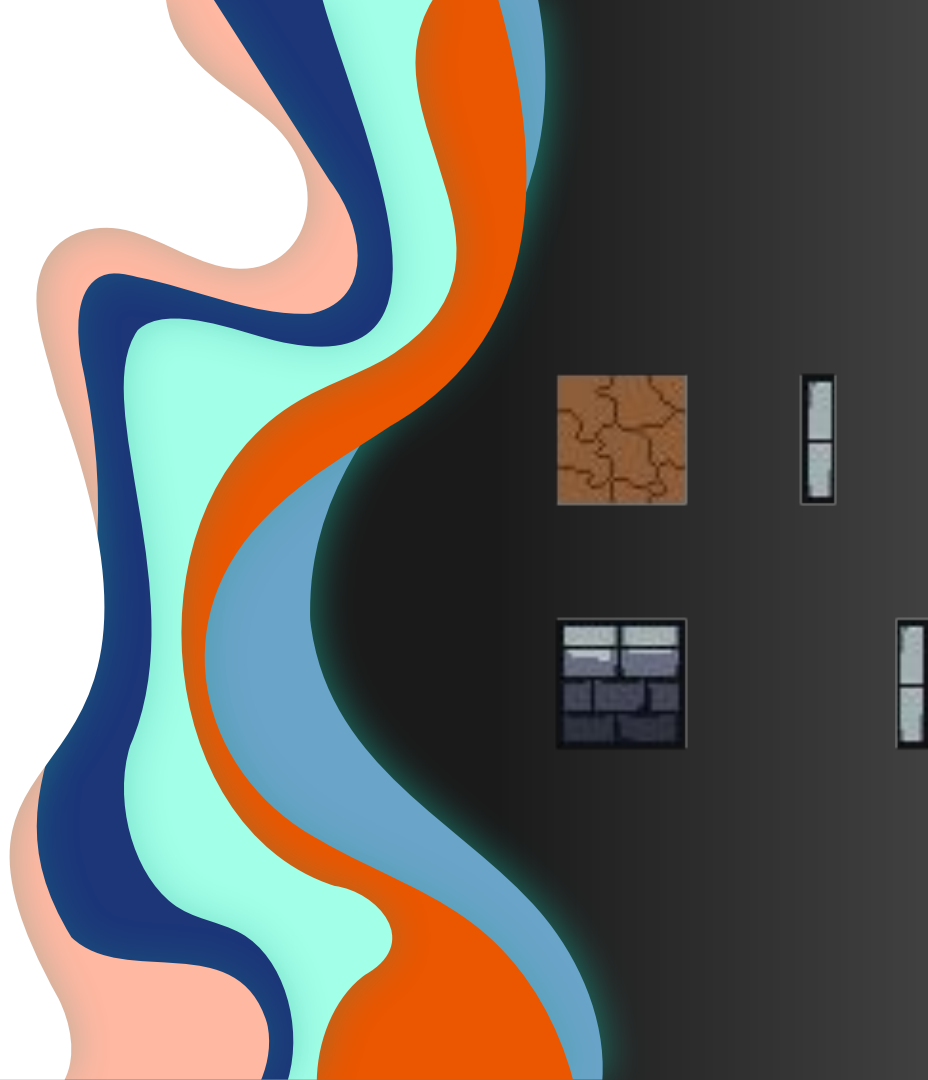
Une fois mort les loups peuvent laisser tombé des collectibles



Tile set

Le sol est desséché et aride
car il n'est pas entretenu.

Les murs sont gris et vieux
car la ville est abandonné.





Play



Option



Quitter

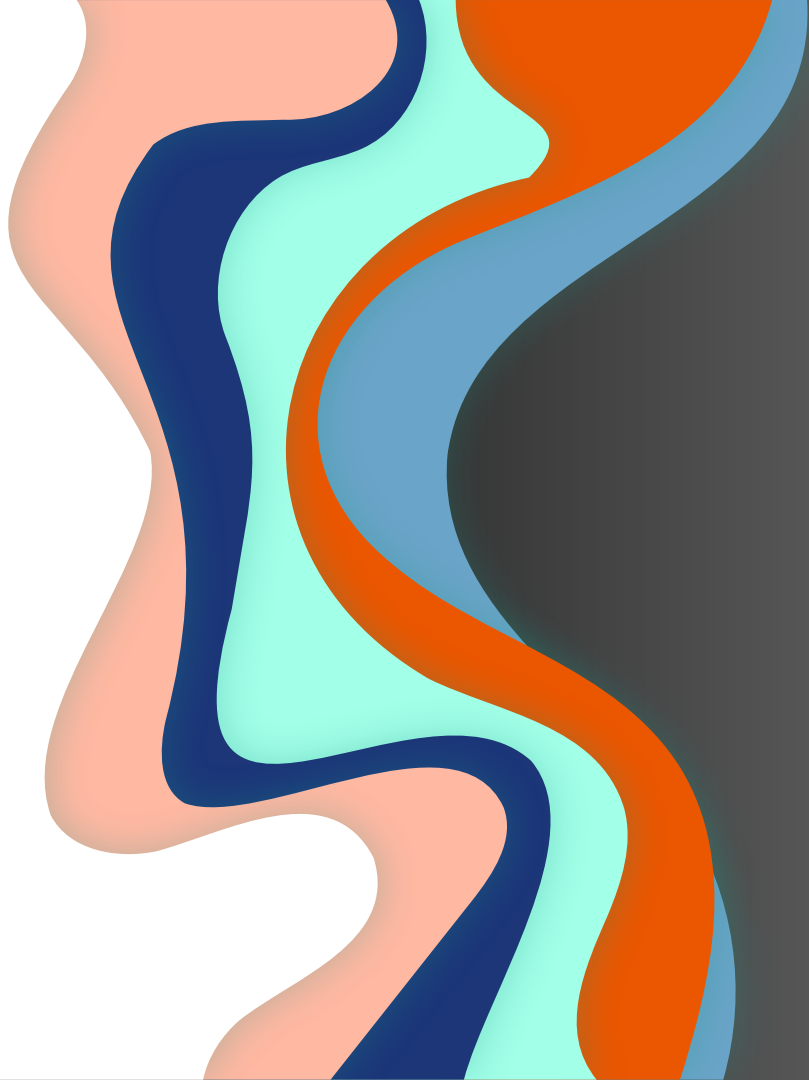


Comment on y joue ?

Déplacement

Attaque

Collectible



Déplacement



Clavier

Action

Mannette

Flèche de gauche = Gauche = Stick gauche vers la gauche

Flèche de Droite = Droite = Stick gauche vers la droite

Flèche de haut = Haut = Stick gauche vers le haut

Flèche de bas = Bas = Stick gauche vers le bas

Attaque



Clavier

Action

Mannette

Space = Lancer de couteau = A

Attaque = Votre personnage lance un couteau qui peut tuer les ennemis.

Collectible



Récupérer de la vie pour vous régénérer



Récupérer des clefs pour ouvrir des portes.



Une fois récupéré vous pourrez lancer des couteaux



FIN

NiveauComplet.mp4