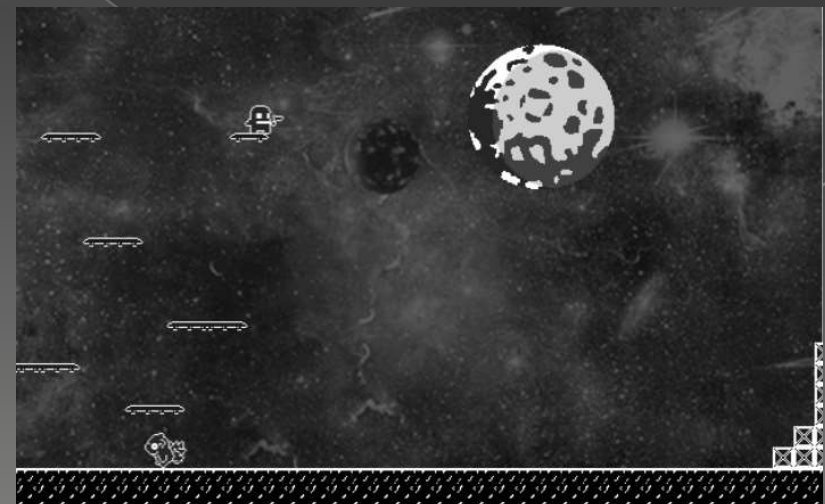
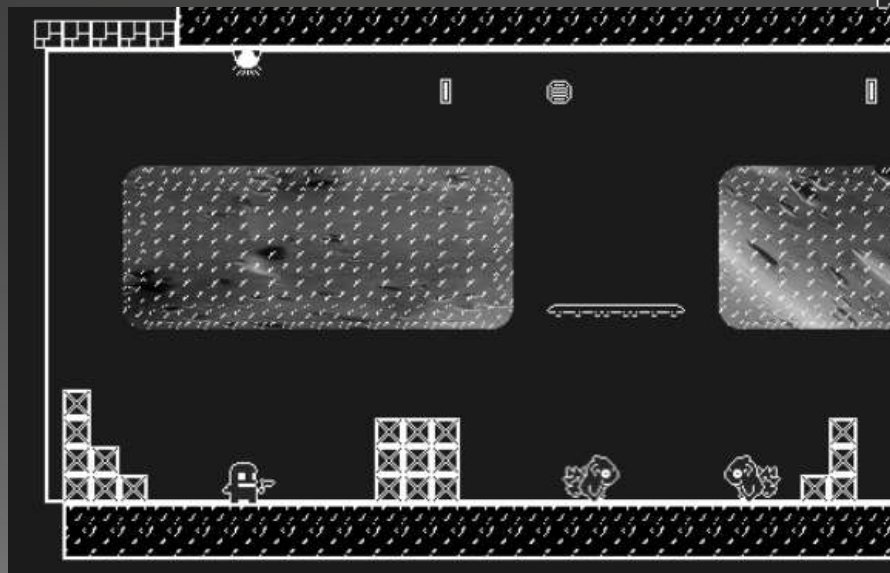
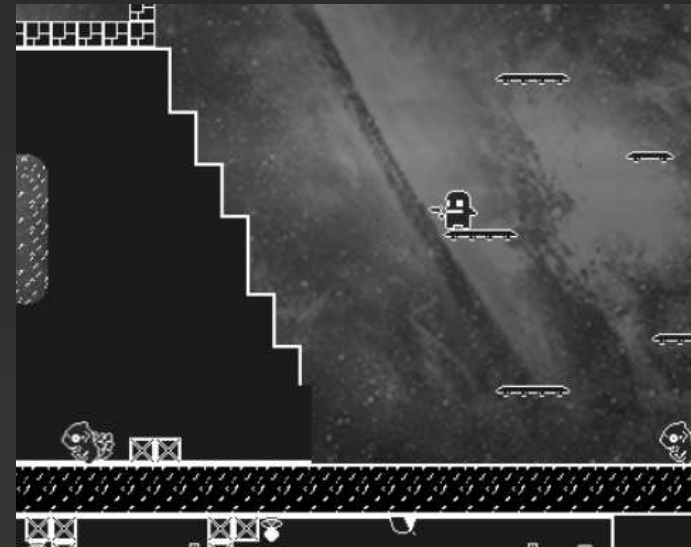
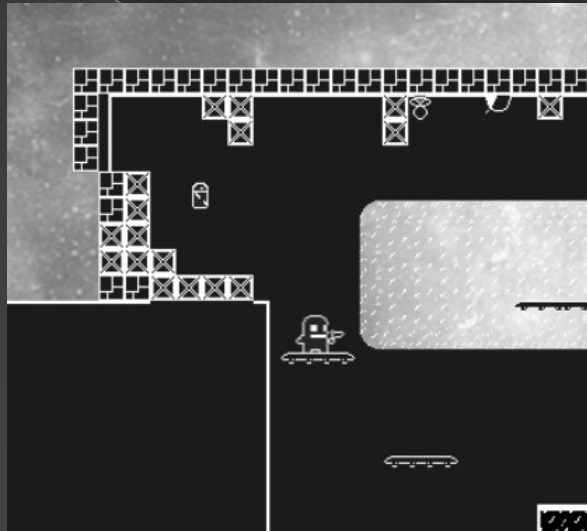


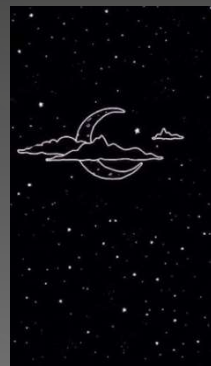
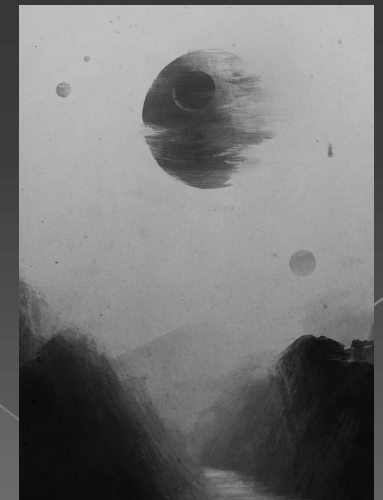
Présentation du jeu : Sidescroller 2D



Elève : Guérin Corentin
Section : Conception et réalisation de jeux vidéo
Matières : Programation Web & Infographie 2D
Date : 08/02/2021 – 28/03/2012

Screenshot du jeu :





Gameplay:

Double jump :

Grâce à son jetpack, votre avatar a la capacité d'effectuer un double saut.



Dash vers le sol : Toujours grâce à son jetpack, votre avatar a la capacité d'effectuer un dash rapide vers le sol .



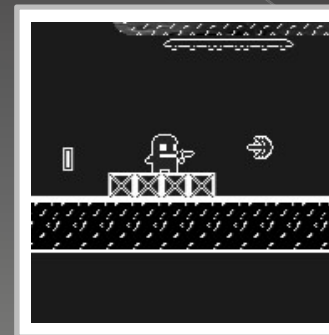
Récupération des munitions :

À différents endroits du jeu, il sera possible de récupérer des munitions permettant a votre avatar de recharger son arme.



Tir :

Après avoir rechargé son arme, votre avatar peut tirer des projectiles pour tracer les ennemies.



Ennemis :

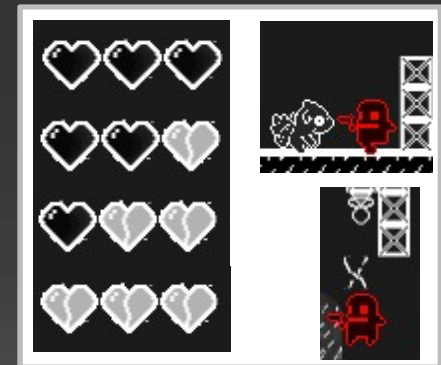
Des ennemis se trouvent un peu partout dans le jeu, il est possible de les tracer avec des projectiles. Mais attention à ne pas les toucher pour ne pas perdre de vie.



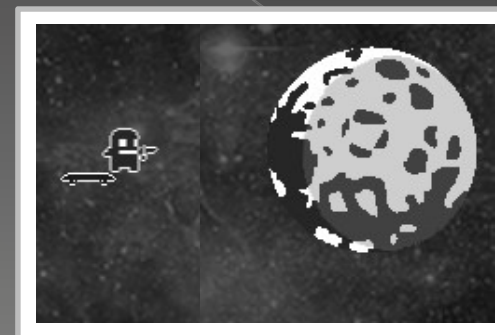
Tesla : On retrouve aussi un peu partout dans le jeu des teslas, ces pièges tirent des rayons lasers de façon aléatoires pouvant vous faire perdre la partie instantanément.



Jauge de vie : À chaque ennemi touché, votre avatar perdra un point de vie. Les teslas, quant à elle, feront tomber vos points de vie à 0. Lorsque cela arrivera, vous perdrez la partie.



Lune : À la fin du jeu, se trouve une Lune, cet objet tant convoité vous permettra de compléter votre mission et de gagner le jeu.



Lien vers le jeu : https://corentin-guerin.github.io/GD1B_SIDE_GuerinCorentin/MoonConquest/index.html


**Bon
Jeu !!**

