

Hugo DAVIAUD

B1GD1A Rennes

22 juin 2021



etpa

Synopsis :

Après avoir vu sa fille Thérèse capturée par un vieillard, Jhon Crawford, un ingénieur en robotique crée rush. Un robot humanoïde pouvant atteindre une grande vitesse et lui permettant peut-être d'arracher Thérèse aux bras de son ravisseur.



Game concept:

Intention:

- Passe temps rapide
- Challenge cognitif
- Type arcade

Victoires:

- Finir le niveau

défaites:

- Être éliminé par un adversaire

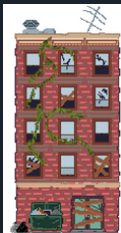


Recherches Graphiques

Personnages:



Building :

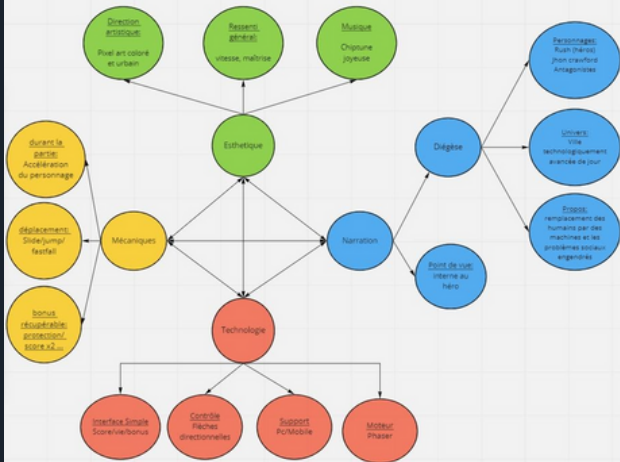


Présentation gameplay





Tétrade élémentaire



Level design



Début du niveau :

- Présentation des adversaires avec un pattern simple.

Utilité de la pièce :

- positionnée pour induire la manière de passer l'obstacle

Score: 30



Temps de pause du joueur.