

Hugo DAVIAUD

B1GD1A Rennes

22 juin 2021



etpa

Synopsis :

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



Game concept:

Intention :

- Passe temps rapide
- Challenge cognitif
- Type arcade

Victoires:

- Finir le niveau

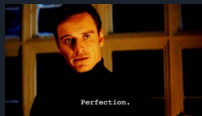
défaites:

- Être éliminé par un adversaire

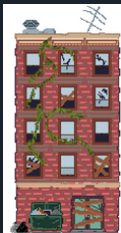


Recherches Graphiques

Personnages :



Building :

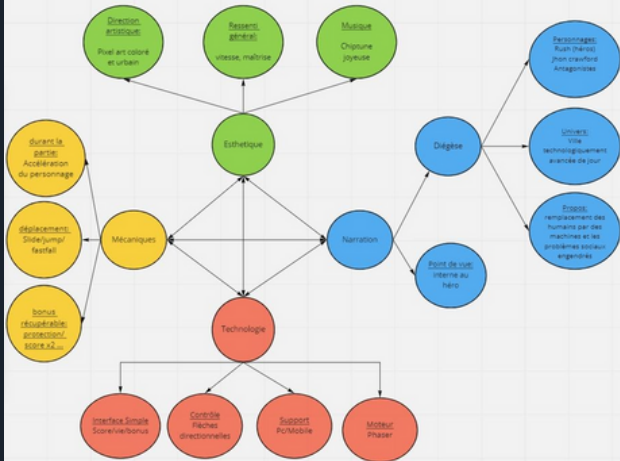


Présentation gameplay





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

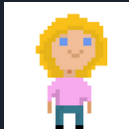
Score: 30



Temps de pause du joueur.

Mentions honorables

Personnages :



Bonus :



Menu :

