

*etpa*



- Synopsis et Game concept
- Recherche Graphique
- Conception Graphique
- Présentation gameplay
- Tétrade élémentaire
- Level design
- Play Test
- Explication du jeu

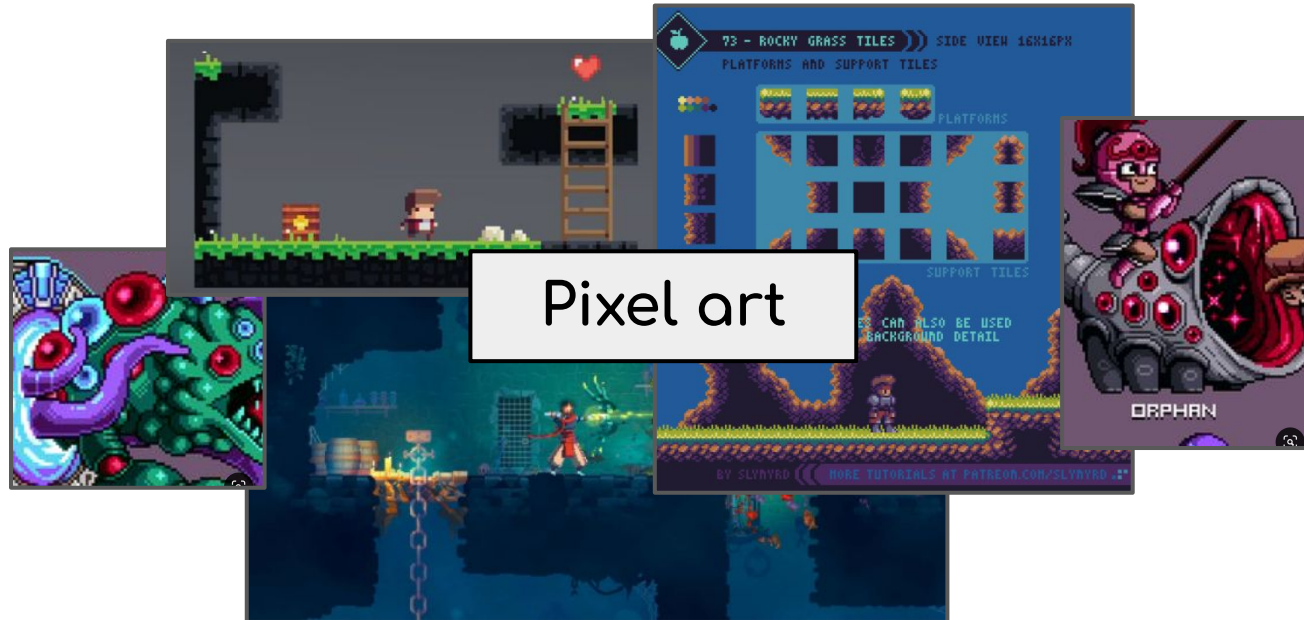


## Synopsis :

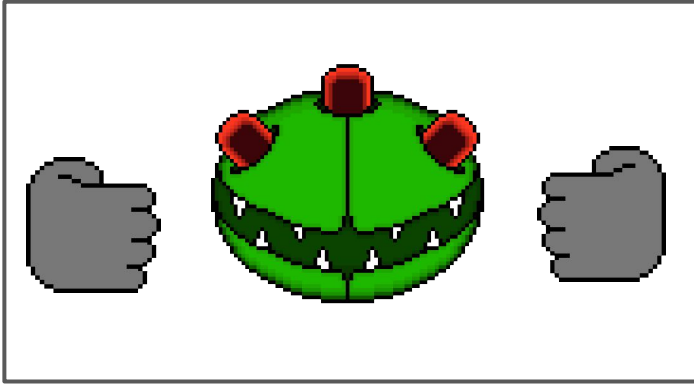
Dû à la pollution les escargots se voient dans l'obligation de quitter la Terre pour trouver de quoi survivre. Cependant, les autres planètes sont couvertes de créatures étranges.

## Game concept :

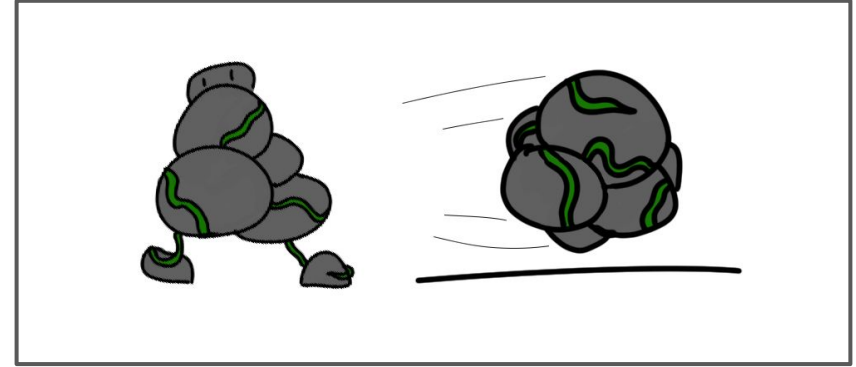
Le joueur devras trouver son chemin à travers tous les niveaux de chaque monde pour y récupérer des fruits un foie un certaine quantité de fruit récupérer, il pourra aller aux mondes suivants. Dans ces niveaux le joueur croisera des ennemis et des pouvoirs. Étant dans l'espace la gravité est altéré et différente que sur Terre.



# Conception Graphique :

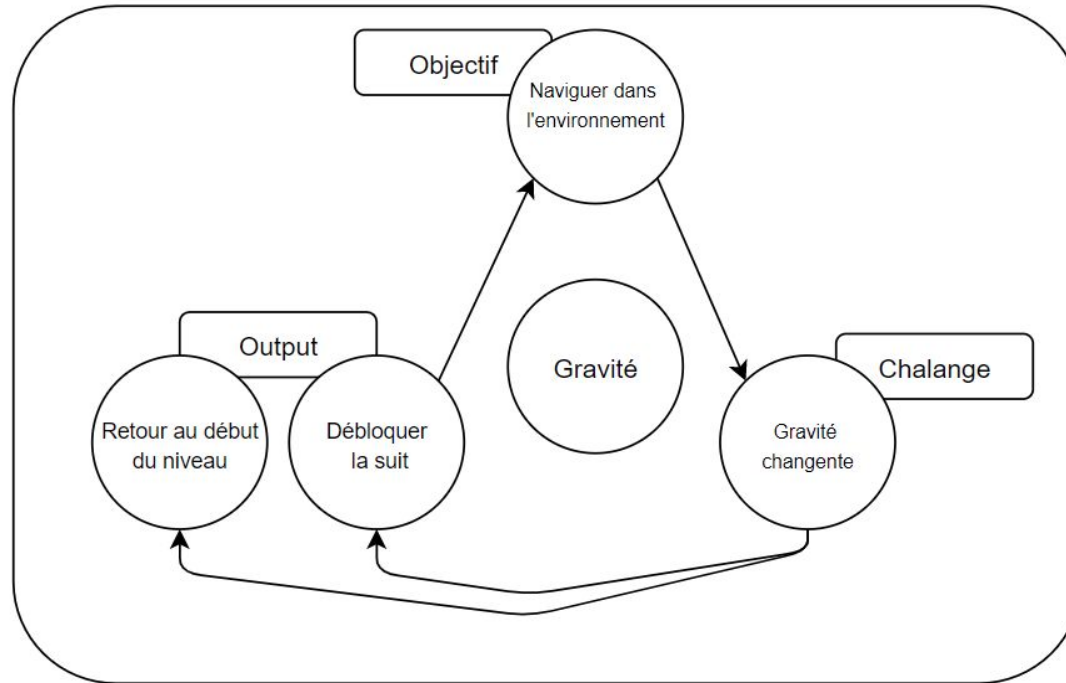


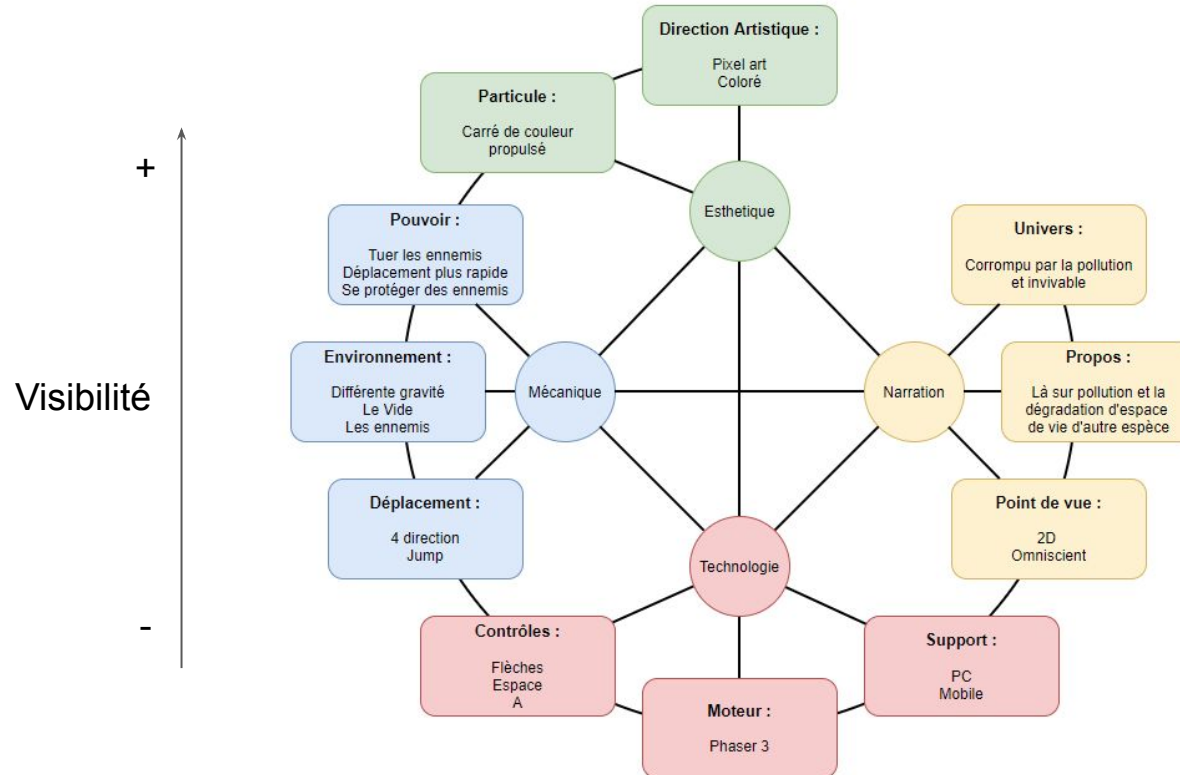
Boss Monde 1



Runner







# Level design :



## Brique de gameplay :

			Gravité (Fréquence)				Capacité				Ennemi								
			Plateforme	Faible	Moyenne	Fort	Extrême	Dash		Shield		(Aucune)		Monstre 1		Monstre 2		Monstre 3	
Niveaux	Briques	Score	Nombre	1	2	3	4	Score	NB	Score	NB	Score	NB	Nom	S	Nom	S	Nom	S
N 1-1	Brique 1	11	11					0	0	0	0	0	0	(Aucune)	0	(Aucune)	0	(Aucune)	0
N 1-1	Brique 2	13	3	x				0	0	0	0	0	0	Runner	9	(Aucune)	0	(Aucune)	0
N 1-1	Brique 3	32	29			x		0	0	0	0	0	0	(Aucune)	0	(Aucune)	0	(Aucune)	0
N 1-1	Brique 4	7	7					0	0	0	0	0	0	(Aucune)	0	(Aucune)	0	(Aucune)	0
		#N/A						0	0	0	0	0	0	(Aucun)	##	(Aucun)	##	(Aucun)	##
		#N/A						0	0	0	0	0	0	(Aucun)	##	(Aucun)	##	(Aucun)	##

[Lien de L'Excel](#)



# Level design :



Pouvoir :

		Cognition == ( from innate to learned / inne / aquis ) :								Info Sup
		Measurement	Reflexes	Timing	Precision	Tactical	Cunning	Management	Strategy	
compétence	Score	1	1	1	1	1	1	1	1	
Deplacement	1		X							Droit - Gauche - Haut - Bas
Saut	3		X	X	X					Saut
Double Saut	6	X	X	X	X		X	X		Saut apres Saut
Dash	4	X		X	X	X				Permet de traverser un certaine distance très rapidement ou de passer au dessus de trous
Shield	5		X	X		X		X	X	
	0									
	0									
	0									

(Aucune)

[Lien de L'Excel](#)

# Level design :

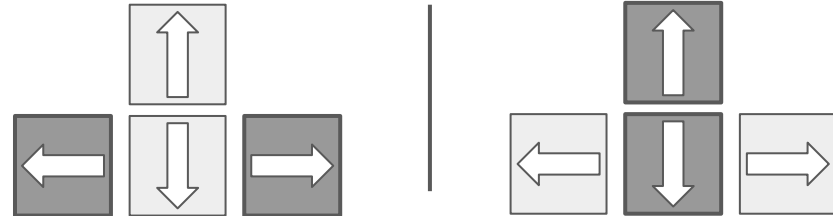
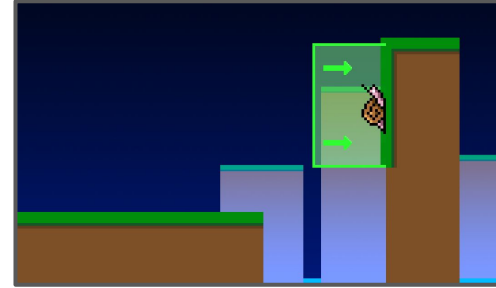
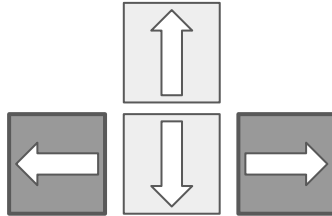


## Ennemis :

Nom	Score	Parametres :		Taille			Attaque		Move Speed			Mouvement		Point de vie			Info Sup
		Invisible	Agro	Petit	Moyenne	Grand	CAC	Dist	Lent	Moyenne	Rapide	X	y	1	2	3	
Runner	9		X		X		X				X	X		X			A la vue du joueur le Runner ce met en boule et charge le joueur pour lui infliger des degat.
Ennemit_2	8	X	X		X			X	X					X			L'ennemit attend que le joueur passa a coter de lui pour sortir de sont invisibilité puis lui lance in projectile.
Looter	11			X			X				X	X	X		X		Fuit le joueur en permanence. Pour obtenir le fruit le joueur doit le tuer avant qu'il s'enfuit.
	0																
	0																
	0																
	0																
(Aucun)	0																

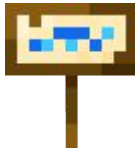
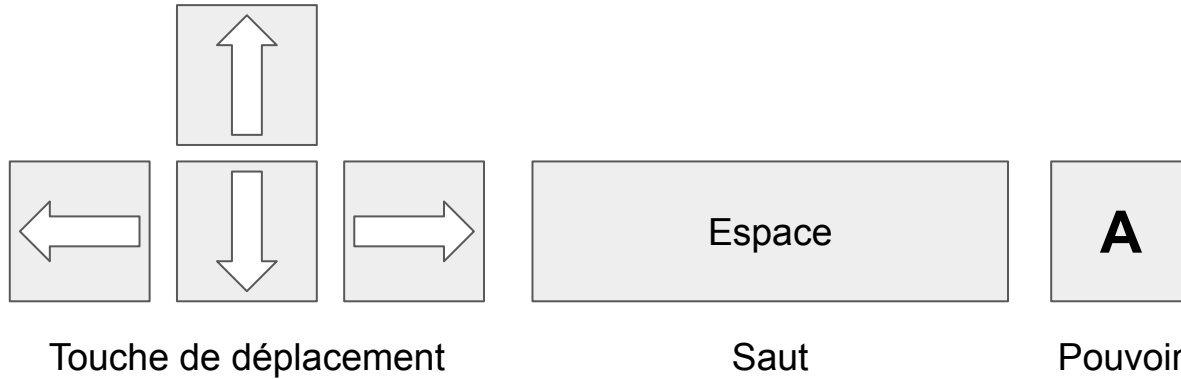
[Lien de L'Excel](#)

# Play Test :



# Explication du jeu :

---



Pour récupérer un pouvoir in suffi de marcher dessus



## Compétences :



Le Dash :

Élance le joueur dans la direction de son choix.

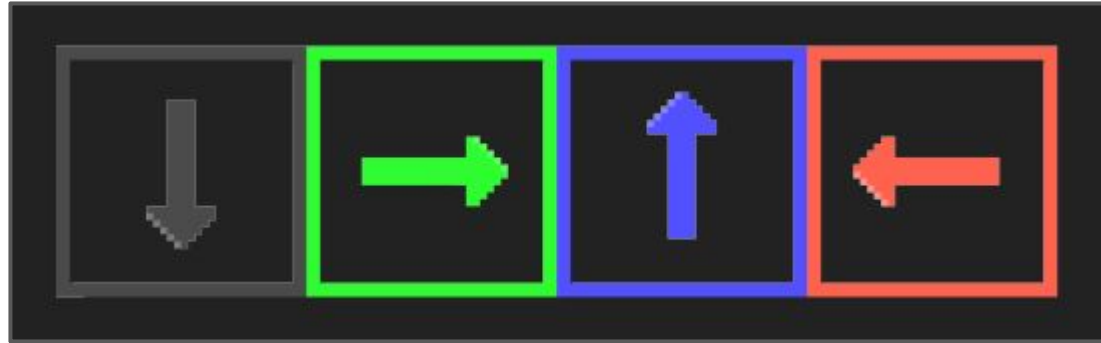


Le Shield:

Permet au joueur de se rendre invulnérable volontairement pendant un court instant.



Gravités :



Chaque Gravité propulse le joueur dans le sens  
indiquer par la flèche