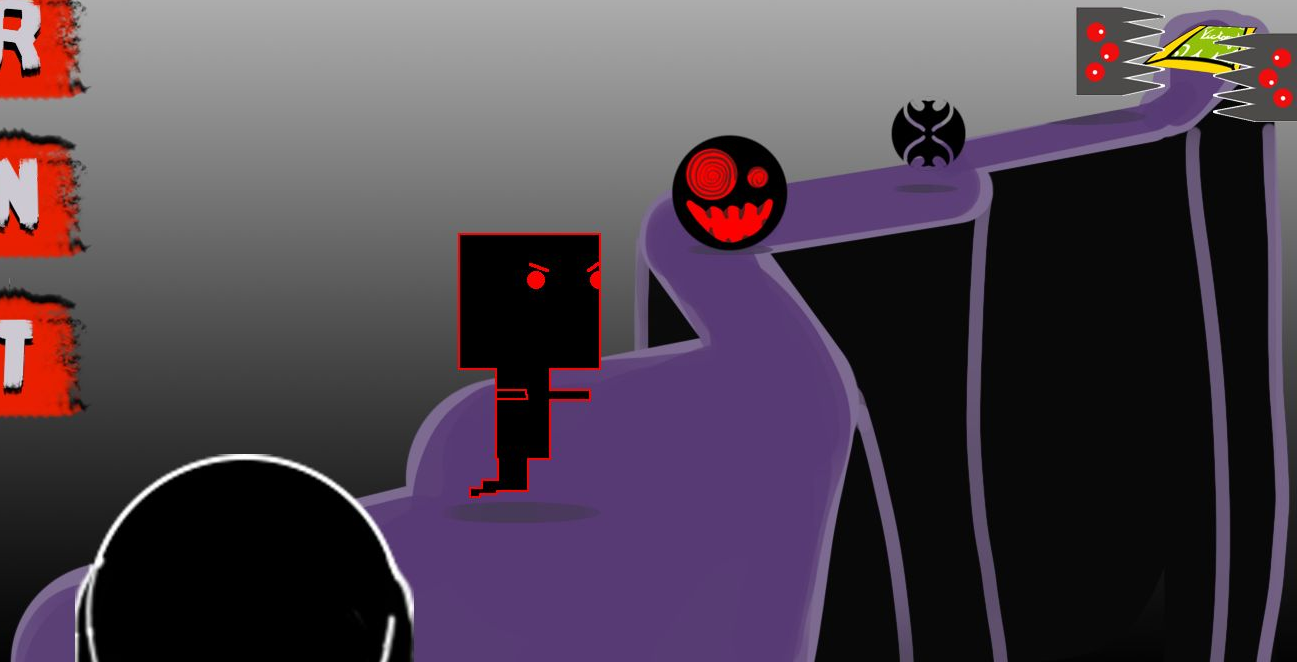


# forgottown

JOUER

OPTION

CREDIT



# Intention & Moodboard

L'idée était de recréer un Zelda-like en s'inspirant de la vue proposée par le jeu Binding of Isaac. Le personnage peut ramasser des coeurs, des pièces et des clefs qui alimentent un inventaire. Il doit ramasser 2 power ups pour finir le jeu. Le jeu se veut plus un jeu d'adresse qu'un jeu de tir comme Isaac.





"Barre de vie"  
du joueur,  
chacuns de  
ses 3 yeux  
représentent  
un pdv



Clés du joueur



Pièces du  
joueur



Icone activée  
quand le joueur  
ramasse l'item  
de tir



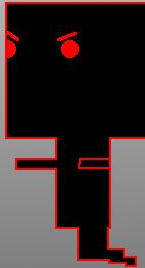
Item de tir



Personnage  
Il peut se  
déplacer avec  
les flèches  
directionnelles,  
et peut tirer en  
se déplaçant et  
en appuyant  
sur la touche  
ESPACE



Tir ennemi, fait  
perdre un pdv  
au contact



Ennemi, fait  
perdre un pdv  
au contact,  
possède 3pdv





X1



Dash  
Shift

Bloc Ennemi  
immobile, tire  
des projectiles  
qui font perdre  
un pdv au  
contact,



Clef qui vient  
alimenter  
l'inventaire



Ennemi qui se  
déplace et fait  
un de dégât au  
contact

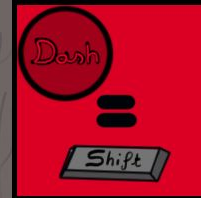


Pièce qui vient  
alimenter  
l'inventaire



Plateforme qui  
crée un  
passage si le  
joueur passe  
dessus en  
possédant une  
clef





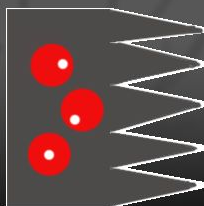
Affichage du  
dash actif  
quand le joueur  
ramasse l'item



Plateforme qui  
crée l'item pour  
dasher si le  
joueur possède  
3 pièces sur lui



Item de Dash



Ennemis qui  
bloquent le  
passage, ils ne  
peuvent pas  
être passés  
sans le dash.

