

SHŌKUMOTSU





Sommaire :

Synopsis et Game Concept

Recherche Graphique

Conception Graphique

Présentation du gameplay

Tétrade élémentaire

Explication du jeu



Synopsis et Game Concept

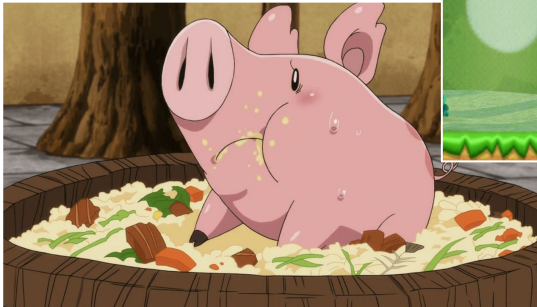
Synopsis :

Depuis le départ de son maître pour raisons professionnelles, Buta se promène dans la ville de Pretinia pour se nourrir de tout ce qu'il trouve dans les poubelles ou simplement par terre. Mais plusieurs années après le départ de son maître, Buta a comme une sensation qu'il est de retour. Il va devoir traverser la ville sans se faire capturer pour avoir la chance de le retrouver.

Game Concept :

Le joueur devra chercher son chemin et trouver le moyen de vaincre ses adversaires à travers le niveau en mangeant des aliments lui donnant des avantages physiques, tel que la glace, le feu et l'air, essentiels à la réussite du niveau.

Recherche Graphique



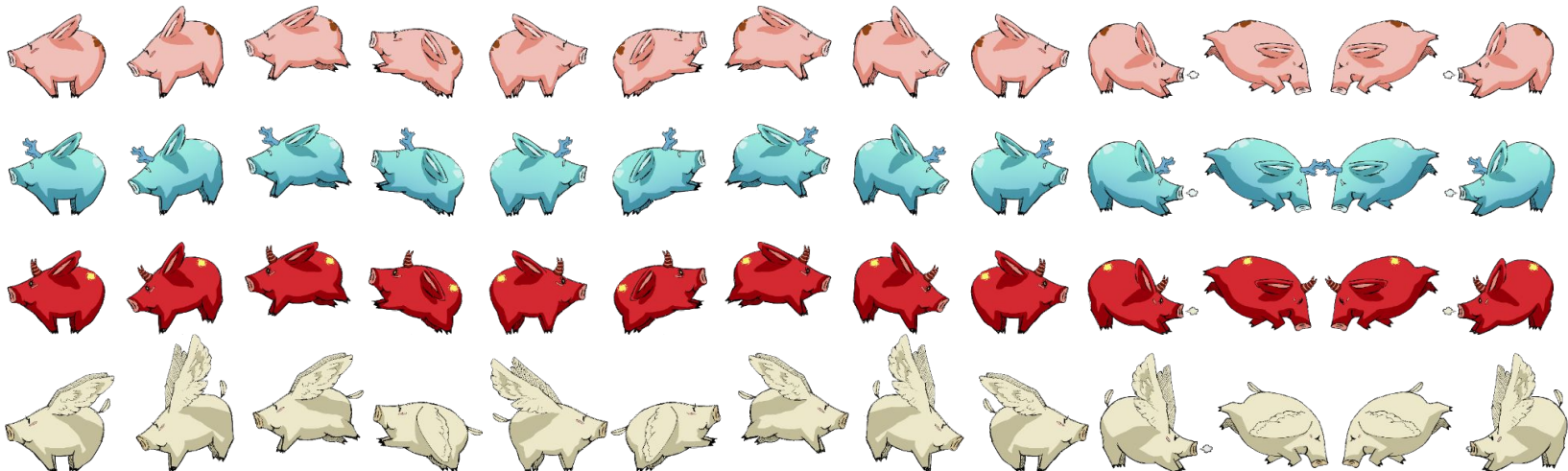
Conception Graphique

Éléments

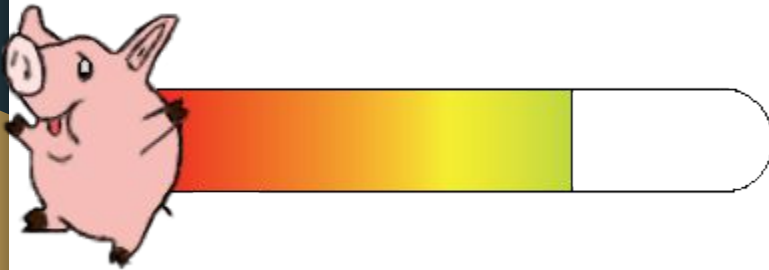
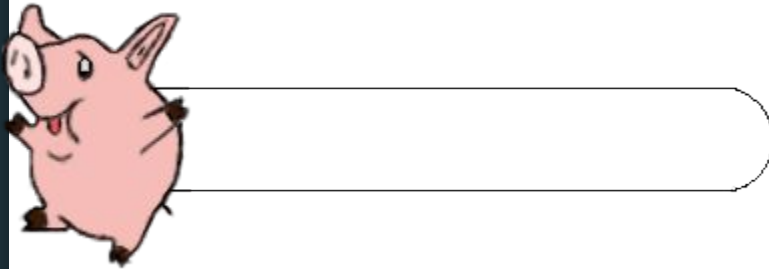


Conception Graphique

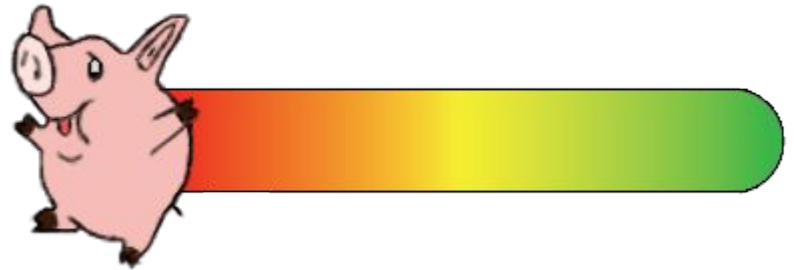
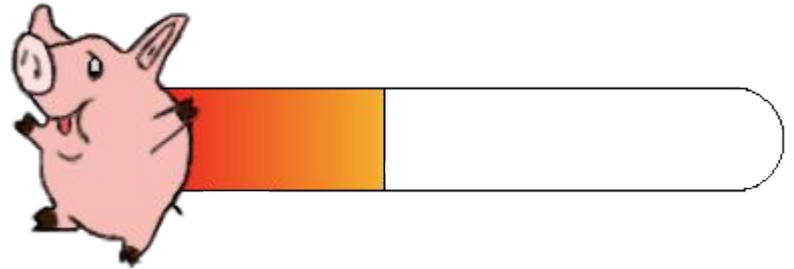
Éléments



Conception Graphique



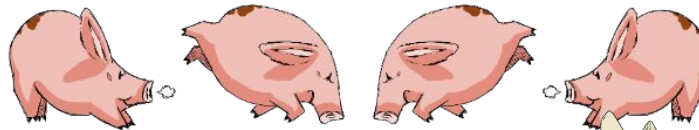
Éléments d'interfaces



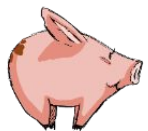
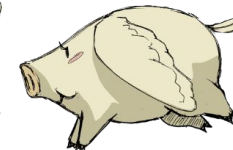
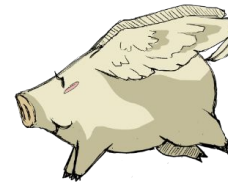
Présentation du gameplay



E

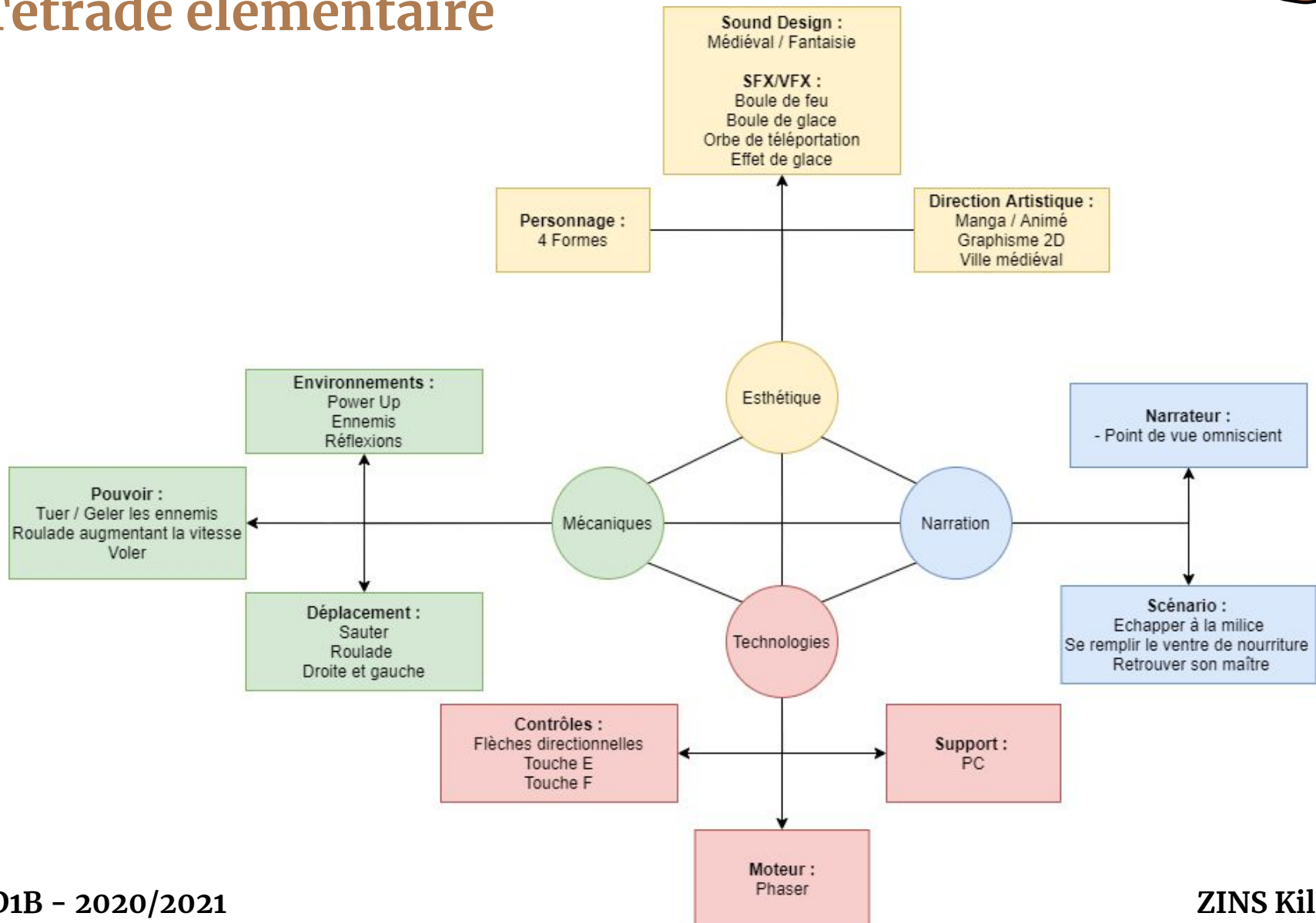


F

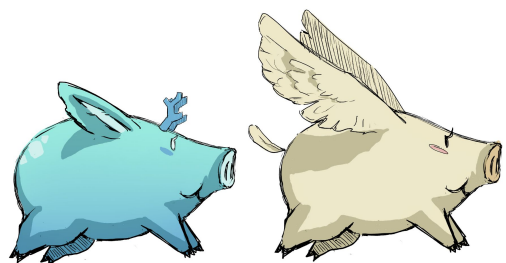
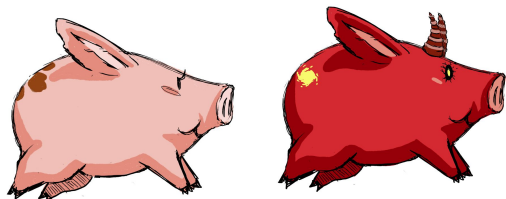




Tétrade élémentaire



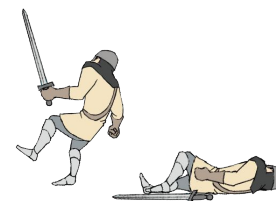
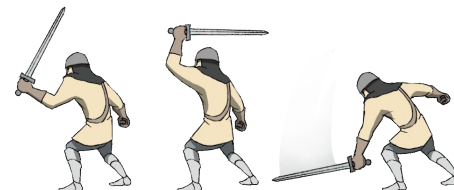
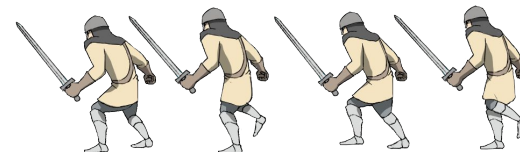
Explications du jeu



Buta, le protagoniste



Ennemi à la masse
Vous repousse au contact



Ennemi à l'épée
Vous attaque



Arbalétrier
Vous tirs dessus



Explications du jeu

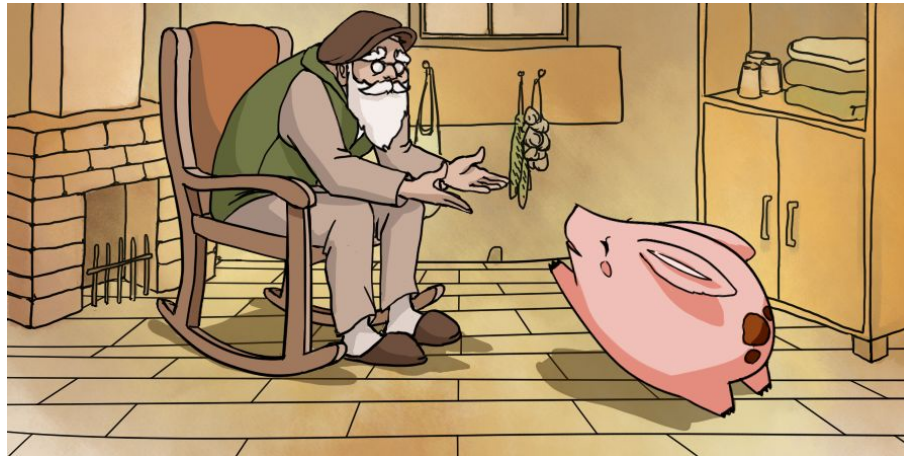


Mage lançant des orbes autoguidées vous téléportant à une certaine position.

Le Mage est le boss du niveau, lorsqu'il est battu, la fin du jeu s'active.



Explications du jeu



Défaite

Victoire

