

# Proty

## Cahier des charges

Développer un jeu de plateforme en 2D vu de côté avec un style graphique mignon, mais un style de jeu énervant :

- Imaginer plusieurs niveaux (10)
- Imaginer et développer des pièges et mécaniques de jeu



## Livrable:

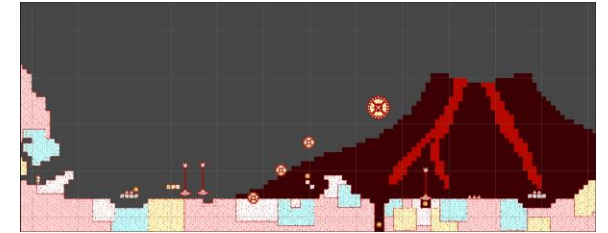
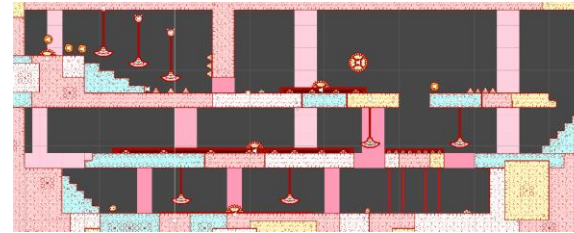
Ce projet s'est déroulé sur 1 an.

Le 1er semestre nous étions en 3 équipes de 3 travaillant sur 1 niveau chacune.

Le 2ème semestre nous étions plus libre et avait rôle plus particulier.

Nous avons donc fini ce jeu avec 10 niveaux jouables et téléchargeables sur <https://ejeulin.itch.io/proty>.

Voici les 2 niveaux que j'ai pu imaginer et créer.



## Outil(s) utilisé(s):



# Unity

## Compétence(s) acquise(s):

