

22 / 06 / 21

THE BREATH OF FREEDOM



CAILLAUD FÉLIX CRJVB1A

Synopsis

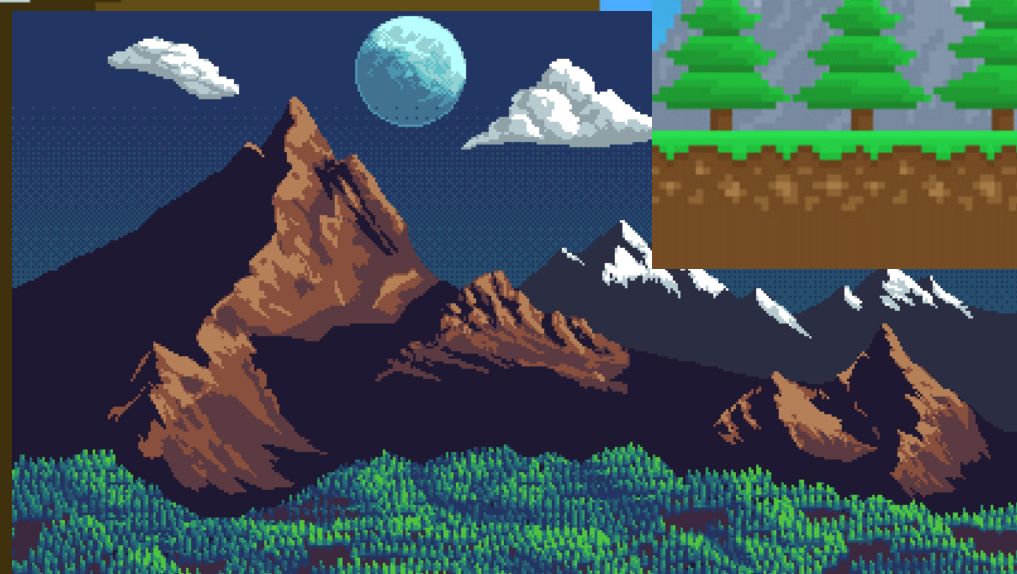
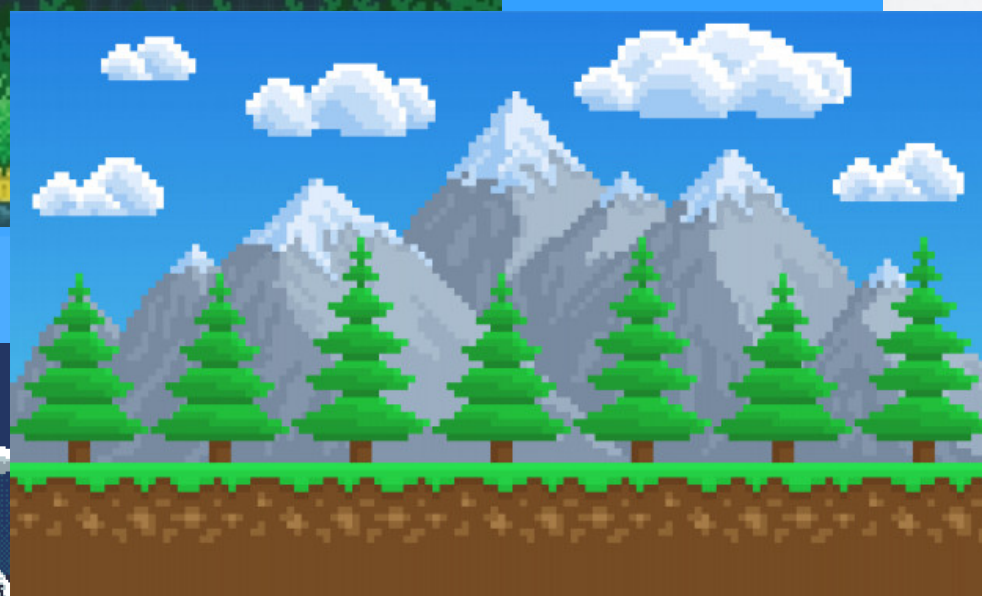
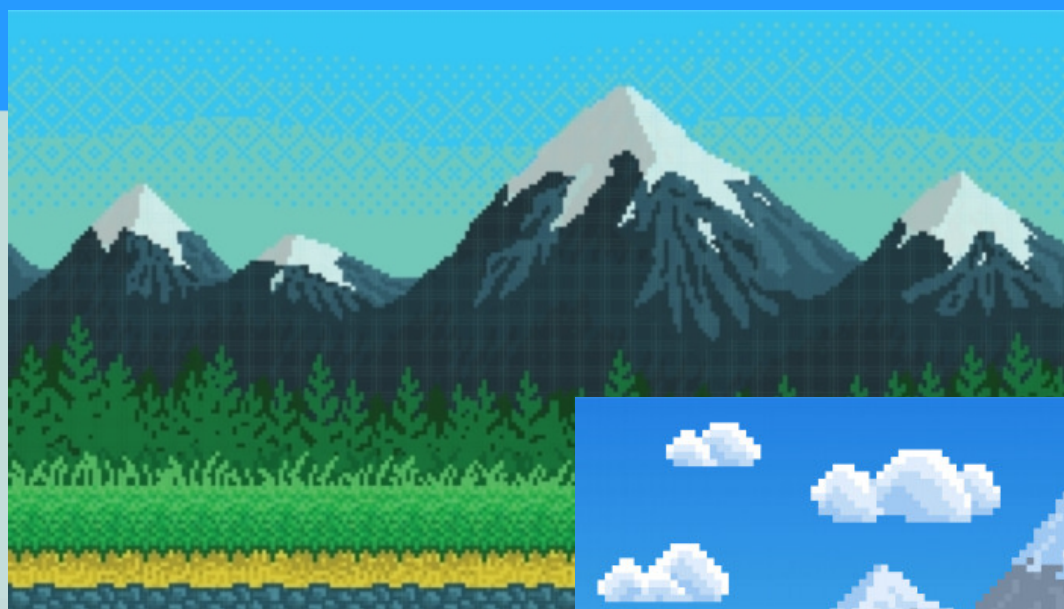
Vous incarnez Kid, un jeune humain doté de pouvoirs magiques, un "archimage". Ces derniers étant rejetés par les autres humains à cause du potentiel de destruction que la magie leur a conféré, ils se cachent dans des endroits reculés des terres. Cependant, Kid lui est motivé par l'envie d'aller au delà de ces faibles portions de territoire. Il décide donc de quitter son village natal et de partir visiter le reste du royaume ; et s'il doit tuer, il n'hésitera pas.

Game Concept

Pour se défendre, Kid dispose de trois pouvoirs magiques : un pouvoir d'air, qui lui permet de décoller du sol ; un pouvoir de feu, qui permet de brûler ses adversaires et des obstacles, et un pouvoir de foudre, qui permet de désactiver des mécanismes.



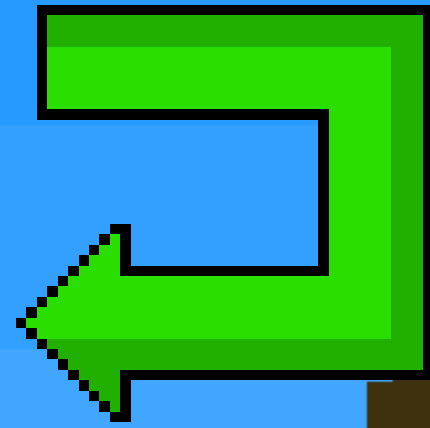
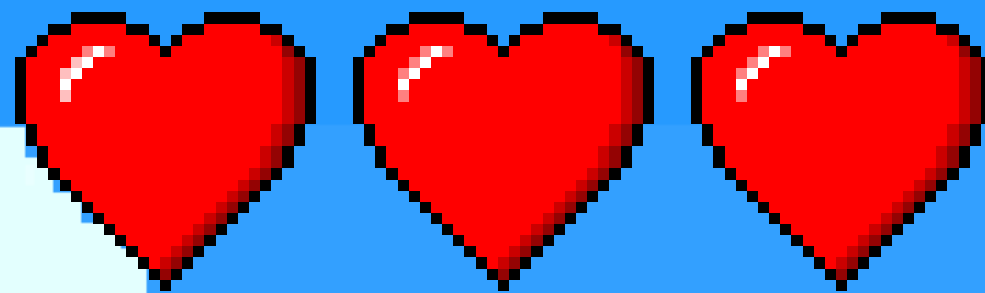
Recherches graphiques



Éléments utilisés



Éléments d'interface



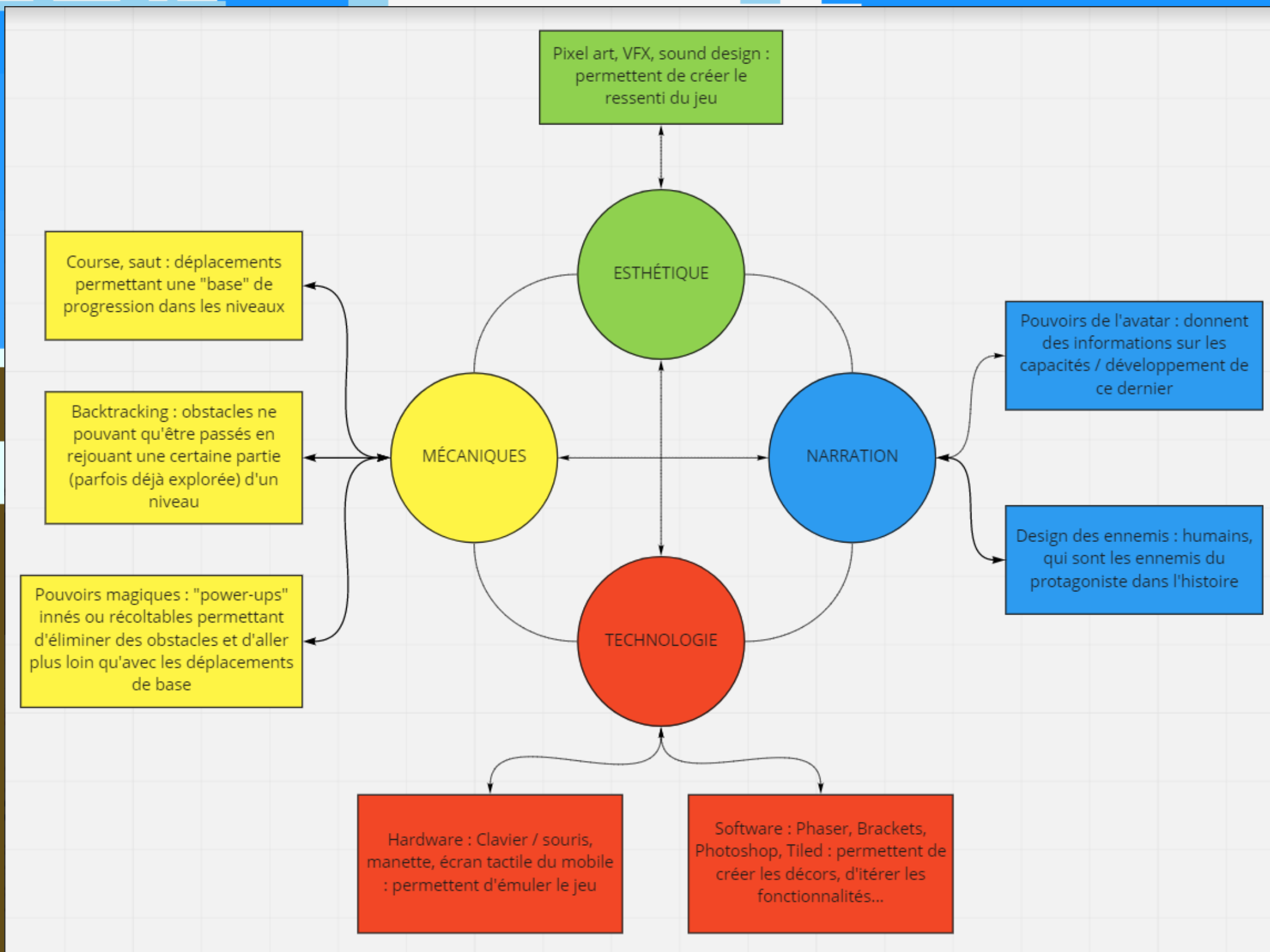


Gameplay

Annexe








Annexe

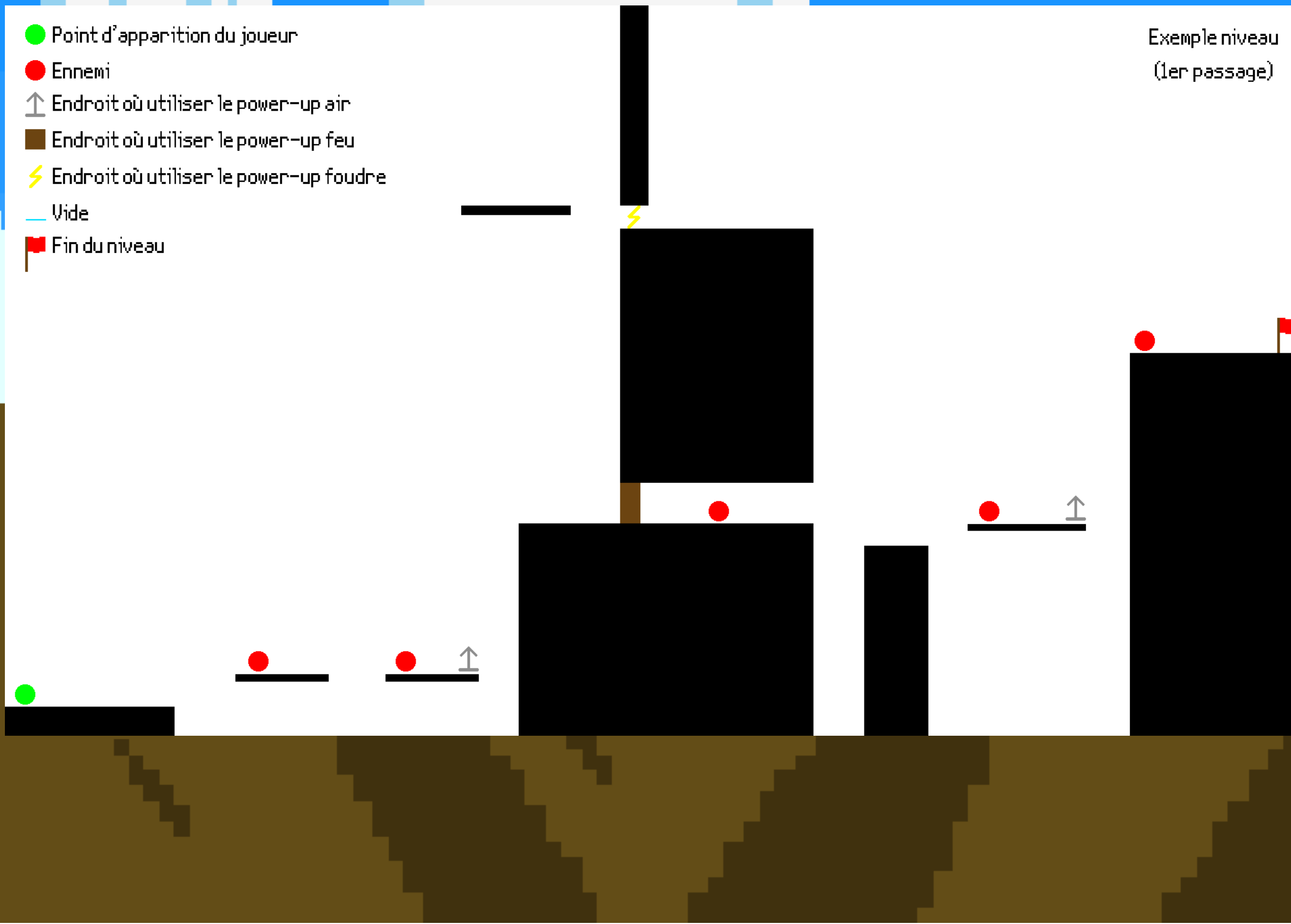
Tétrade



Level Design

Exemple niveau
(1er passage)

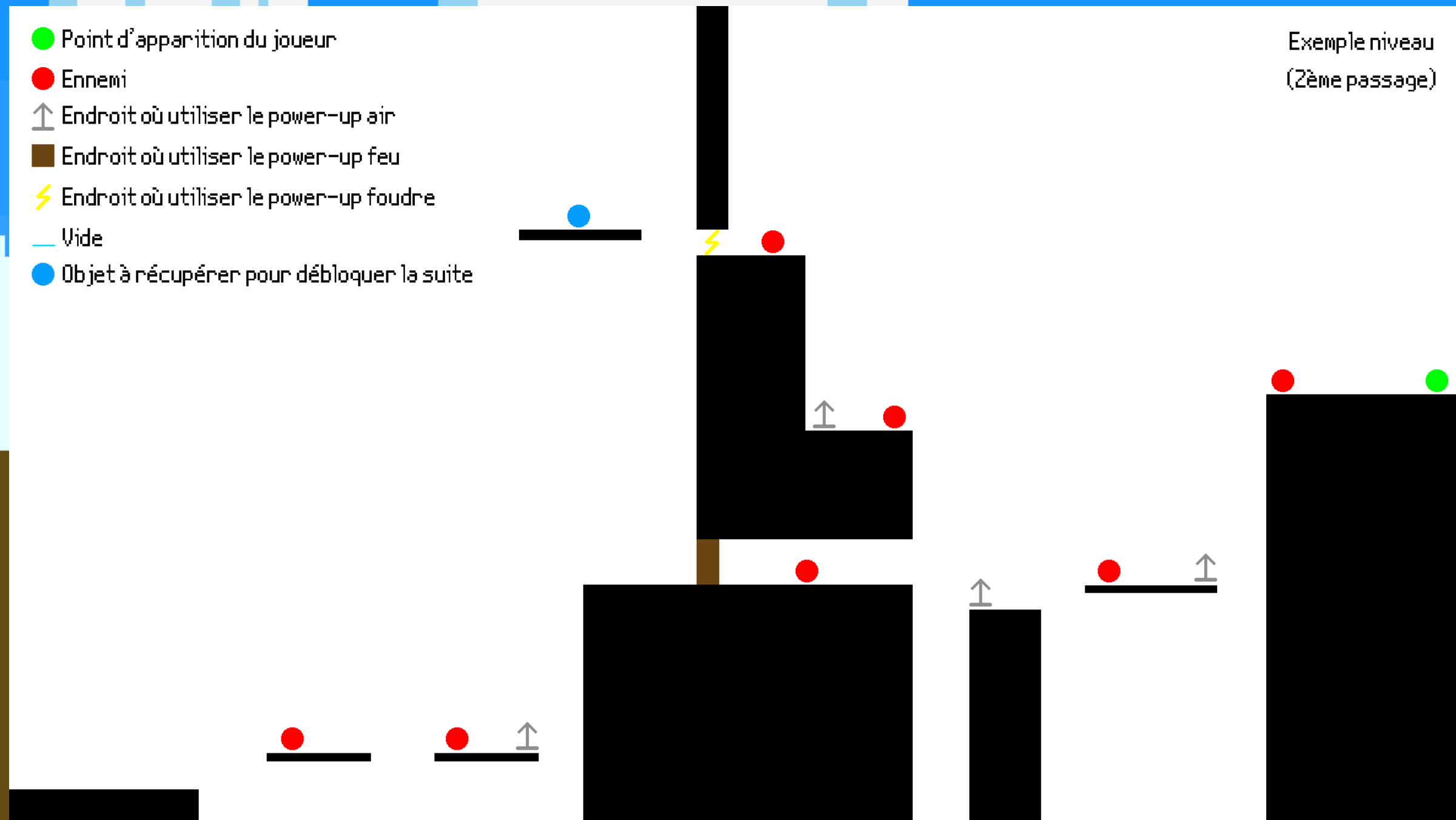
-  Point d'apparition du joueur
-  Ennemi
-  Endroit où utiliser le power-up air
-  Endroit où utiliser le power-up feu
-  Endroit où utiliser le power-up foudre
-  Vide
-  Fin du niveau



Level Design

- Point d'apparition du joueur
- Ennemi
- ↑ Endroit où utiliser le power-up air
- Endroit où utiliser le power-up feu
- ⚡ Endroit où utiliser le power-up foudre
- Vide
- Objet à récupérer pour débloquer la suite

Exemple niveau
(2ème passage)



Partie typique

