

Beaming Memories





Intention de jeu

Mon but était de m'entraîner à créer un level design linéaire (qui est d'habitude très présent dans les Zelda-like) à travers ce jeu. J'ai tenté d'appliquer une difficulté faible afin d'à la fois faciliter l'UX et pour concevoir au mieux mes niveaux.

Moodboard

