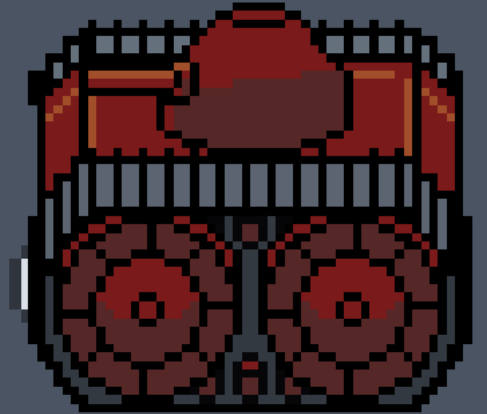
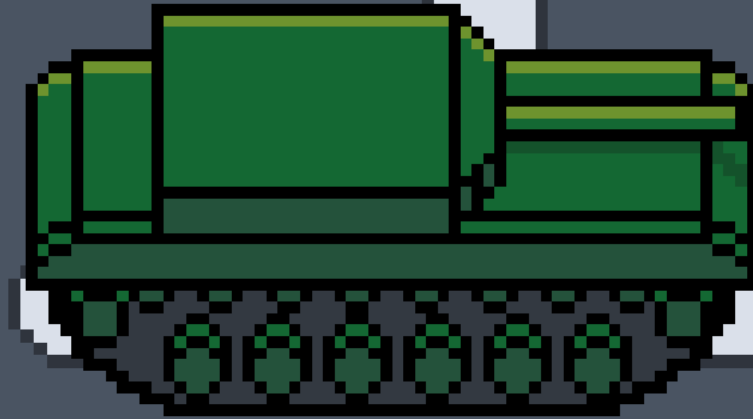
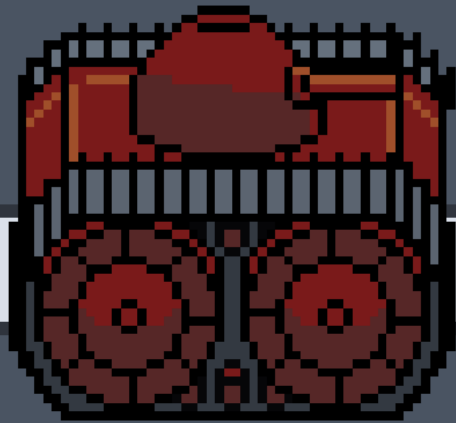
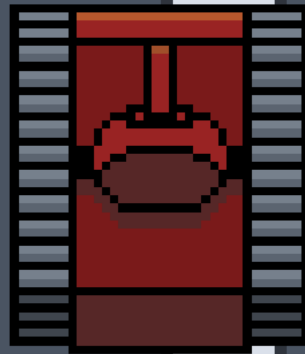


Tank Story

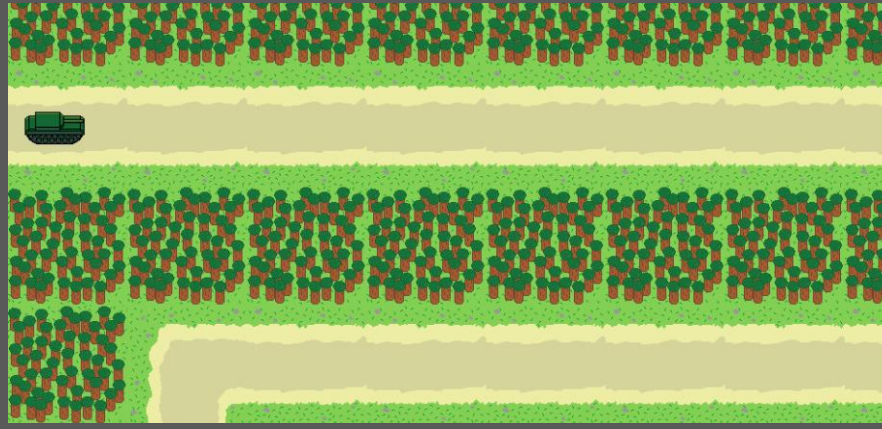


Play



Alexis Chevalier JV1A

Intention



Mon objectif était de faire un zelda-like (centré sur du tir) où les personnages sont des chars d'assaut. L'univers coloré devait au fur et à mesure que le joueur progresse vers son objectif (la base ennemie) devenir de plus en plus sombre. L'architecture géométrique aurait dû laisser place à des formes rondes.

Moodboard

Là où les jeux pokémon et Zelda m'ont inspiré en terme de vues et de décors, Advance wars et Battalion Wars m'ont donné l'idée d'un univers militaire contrastant avec une ambiance colorée.

