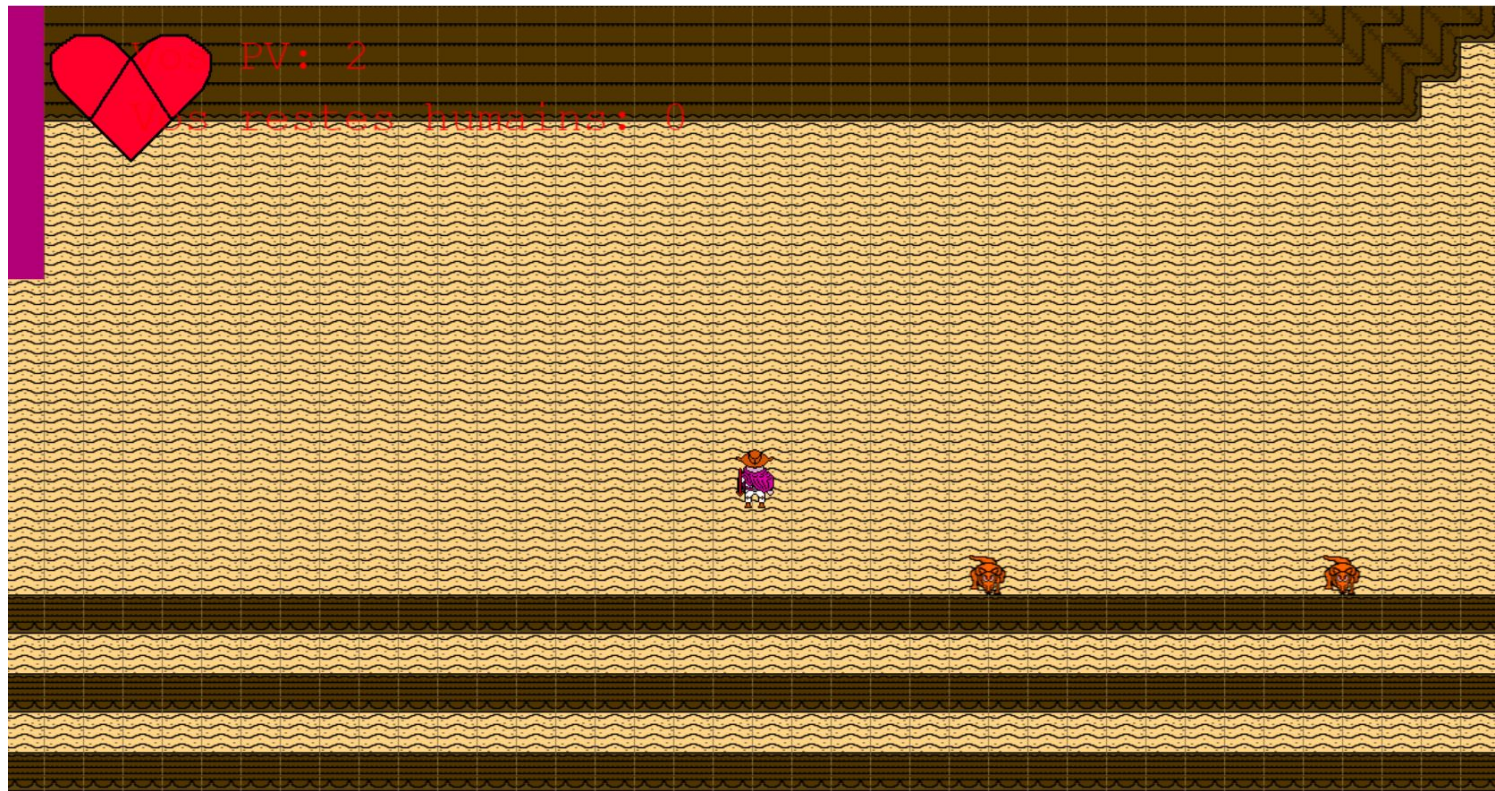
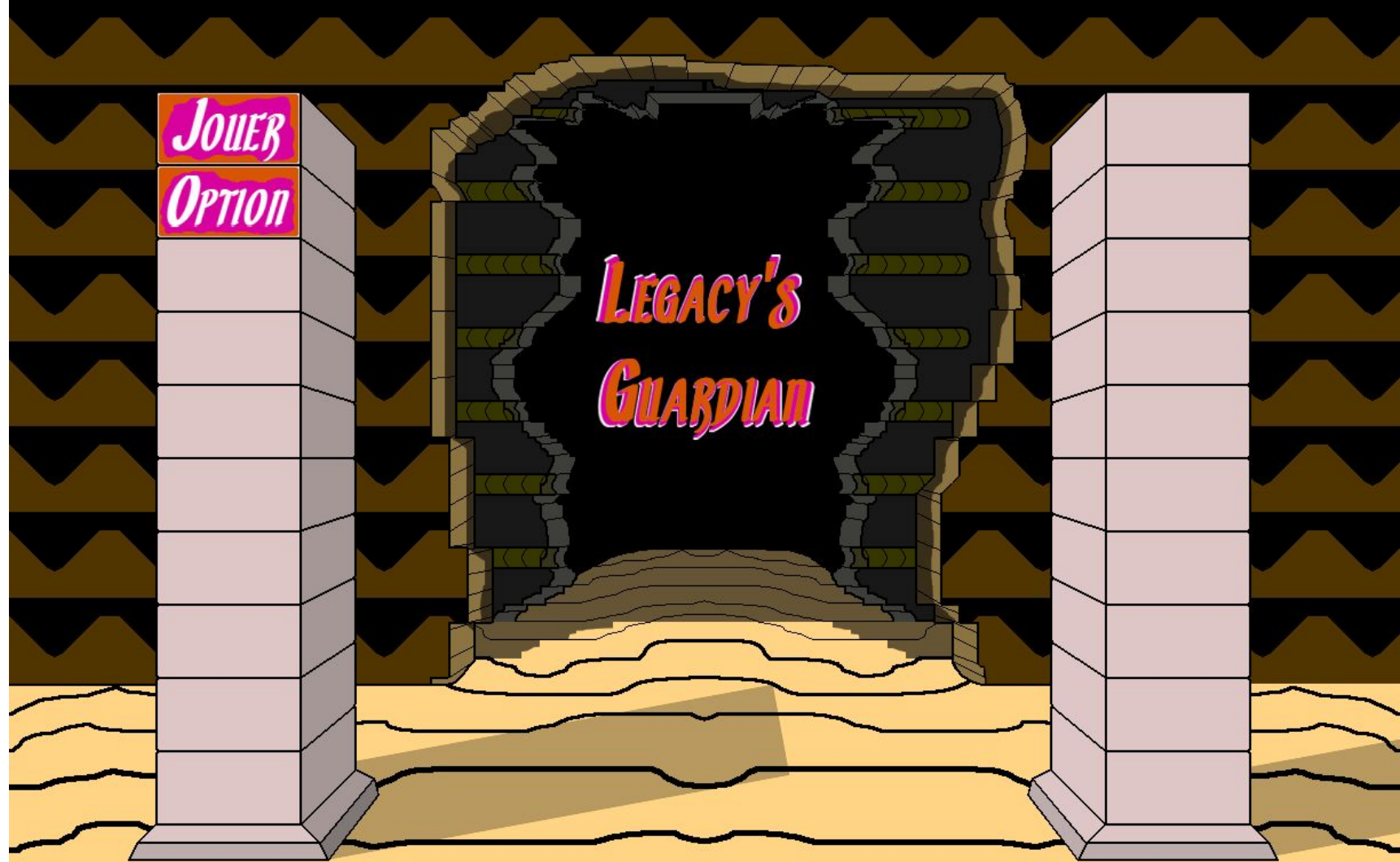


Legacy's Guardian



écran
titre:



moodboard et références:



Intention:



Pour ce projet qui doit utiliser les scènes, je me suis servi de tiled pour l'implémentation des ennemies, des calques de mur et pour le visuel, de manière à ne créer qu'une seule fois chaque block de décor pour être répété. Le concept du jeu présente un personnage dans un désert montagneux du moyen orient, il vit seul dans sa maison et garde l'entrée d'un tombeau dont il ignore tout, la protection de ce lieu est sa responsabilité familiale. Le protagoniste(n'a pas de nom) entend un puissant bruit et sort, il s'aperçoit que le chemin est ouvert. En se rendant à la porte du tombeau, il se rend compte que la porte est explosé et décide de poursuivre le responsable à travers ce tombeau dont il entre pour la première fois.



intention:

pour ce projet, seul la maison et le chemin jusqu'à l'entrée de la grotte sont réalisé. Des animaux sauvages sont sur la route et peuvent faire perdre de la vie au joueur, le joueur peut les attaquer avec son épée pour les faire disparaître, si le joueur touche un animal, ceux-ci se battent, l'animal meure et le joueur perd un coeur. Le joueur peut ramasser dans le niveau un bouclier qui permet de renvoyer les projectiles. Il peut collecter des "restes humains" dans le stage faisant office de monnaie que le joueur peut dépenser pour effectuer une attaque plus puissante permettant de détruire certains obstacles.

