

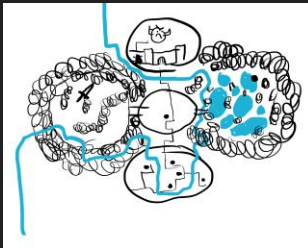
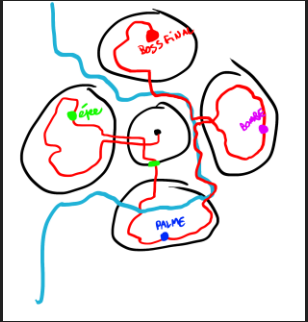
Projet Zelda-like

The Legend of Coin-Coin

a canard to the past

press m to start

Level Design



L'idée originale pour le level design était d'avoir 4 zones distinctes où l'on pouvait obtenir différents power up afin d'affronter un boss dans la 5ème zone. Mais à cause du temps imparti, j'ai dû adapter la map pour la rendre plus petite et plus rapidement traversable. La map finale est donc composée de 3 zones : un hub, une forêt et un village. Le but du joueur est de secourir Coin-Coin qui est enfermé dans une cage. Le joueur doit tout d'abord aller dans la forêt pour trouver une épée qui lui permet de se défendre contre les créatures et de détruire le feuillage afin d'accéder au village où il pourra acheter des palmes lui permettant de traverser la rivière afin de trouver la clé ouvrant la cage de Coin-Coin.

Screenshot du jeu



La maison où le joueur spawn



Le hub / Prairie



La cage de Coin-Coin



La forêt



Le vendeur du village

MoodBoard et Inspirations



A Link to the past pour le level design et pour la vue de $\frac{3}{4}$ face



Cadence of Hyrule pour les animations du personnage principal



Canard Man du précédent devoir de 2D



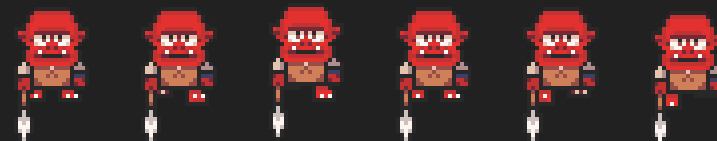
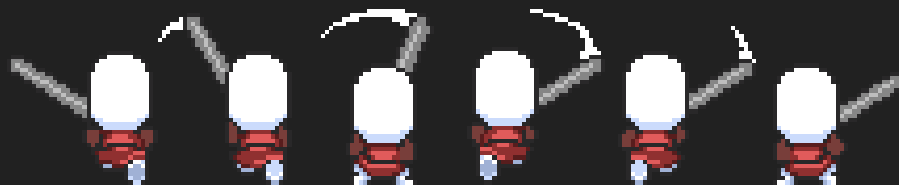
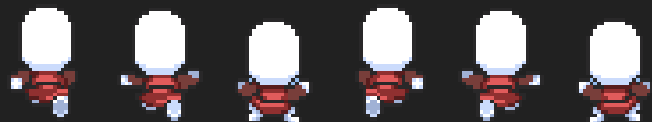
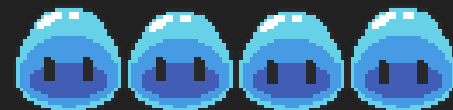
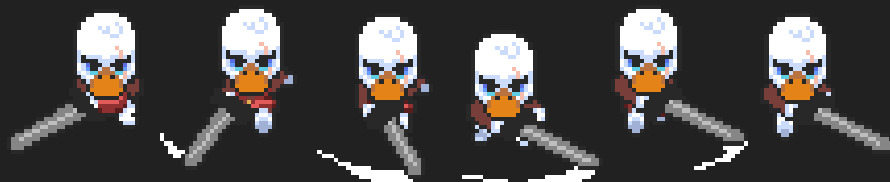
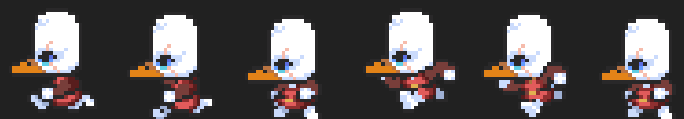
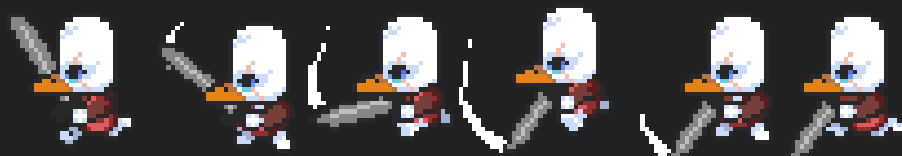
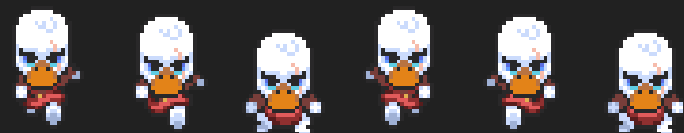
@BenStar pour certaines palettes de couleurs



Howard the Duck que j'ai découverte après avoir créé mon perso



Animation



UI et Assets

