

Matthieu Aubert GD1A

Devoir Aventure

Twin

Worlds

Une aventure Zelda-like

Sommaire

1

Introduction

3

Moodboard

2

Mécaniques de gameplay

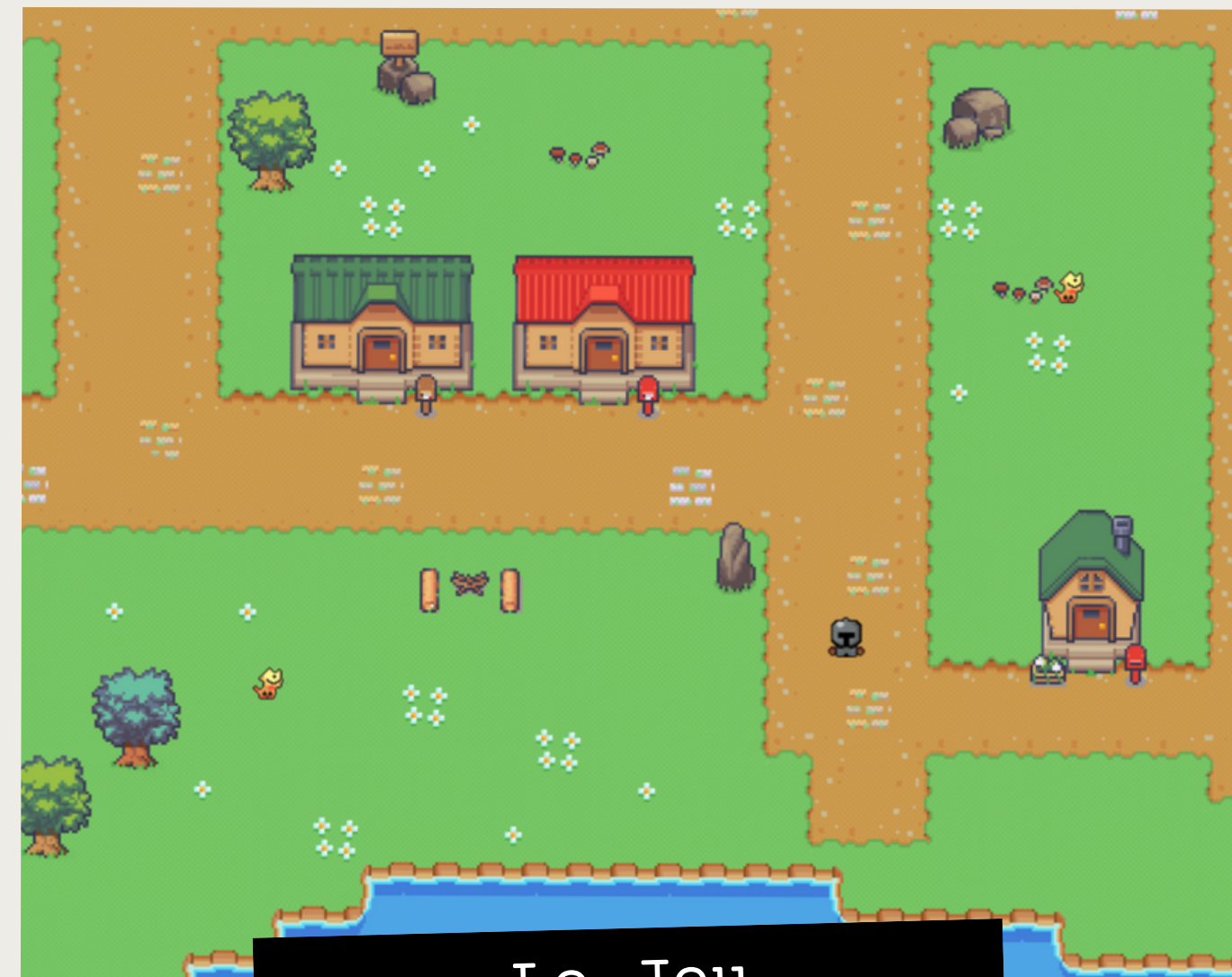
4

Crédits

Introduction

Dans cette aventure unique, vous incarnez un chevalier en quête de réponses, pouvant traverser la barrière entre deux mondes : le monde réel et l'univers spirituel.

S'inspirant grandement des tout premiers jeux The Legend Of Zelda, le jeu se passe sur 3 tableaux qui vous permettront d'avancer dans l'histoire.



Le Jeu

Les tableaux

Comment se déroule le jeu ?

1

Le Village

2

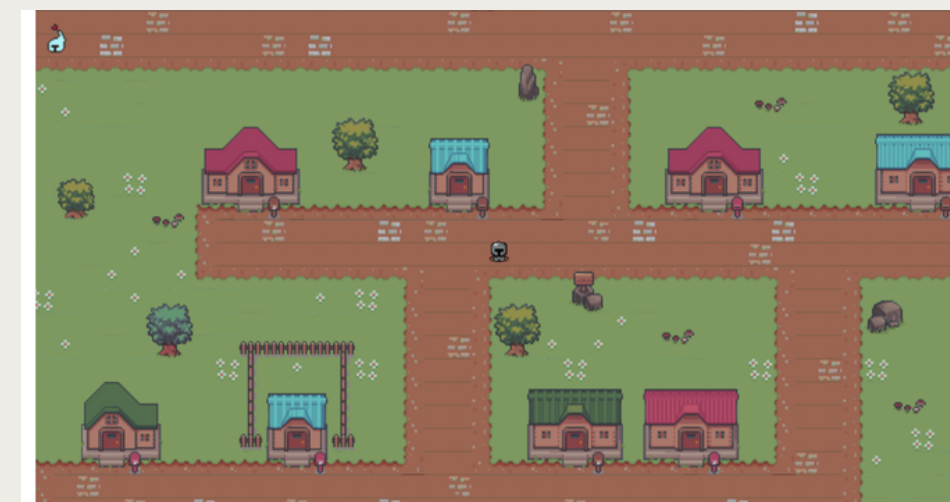
La Forêt

3

Le monde spirituel

Le jeu se déroule donc en 3 tableaux qui accompagnent le fil rouge de l'histoire.

D'abord le joueur découvre le village puis doit aller chercher un item pour se défendre et ainsi chercher des réponses dans un monde plus oppressant qu'il ne reconnaît plus.



Mécaniques

L'idée du projet était de reproduire les mécaniques simples d'un jeu Zelda .

1

Le déplacement

Le déplacement se fait uniquement sur les 4 axes principaux Haut/Bas/Droite/Gauche

2

L'attaque

Par pression du bouton d'attaque, le joueur munit son avatar d'une épée face à lui.

Moodboard



Crédits

Malgré une tentative d'appropriation (par modification des jeux de lumières et couleurs), j'aimerais remercier LimeZu, le créateur originel du tileset utilisé pour le jeu. Sa page Itch.io : <https://limezu.itch.io/>

L'ensemble du reste (programmation/Personnages et monstres/UI) ont entièrement été réalisés par mes soins pour correspondre au mieux à l'idée directrice que je me suis faite du projet (qui est encore très loin du résultat présenté)

En espérant qu'il vous plaise (ou vous a plu !)



Par Matthieu Aubert

Merci!