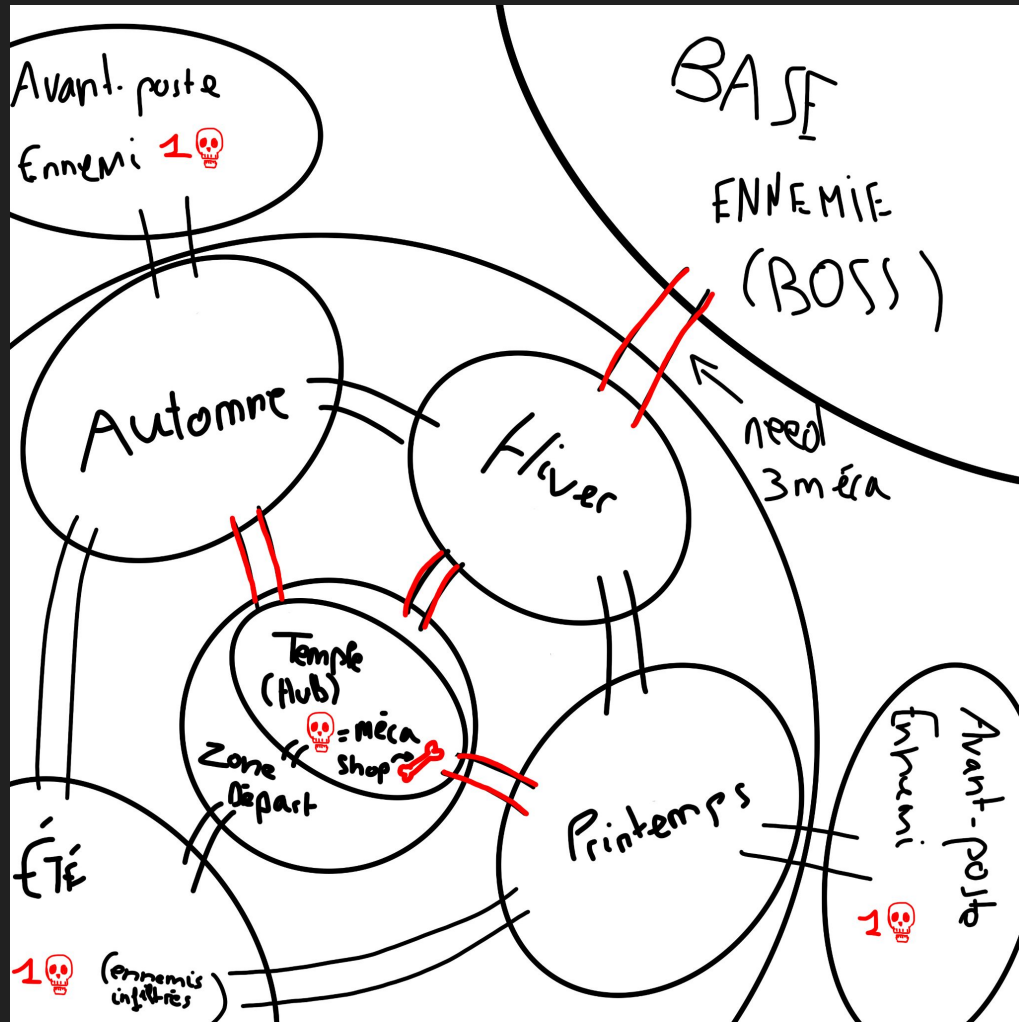




Hunt of Shadows The

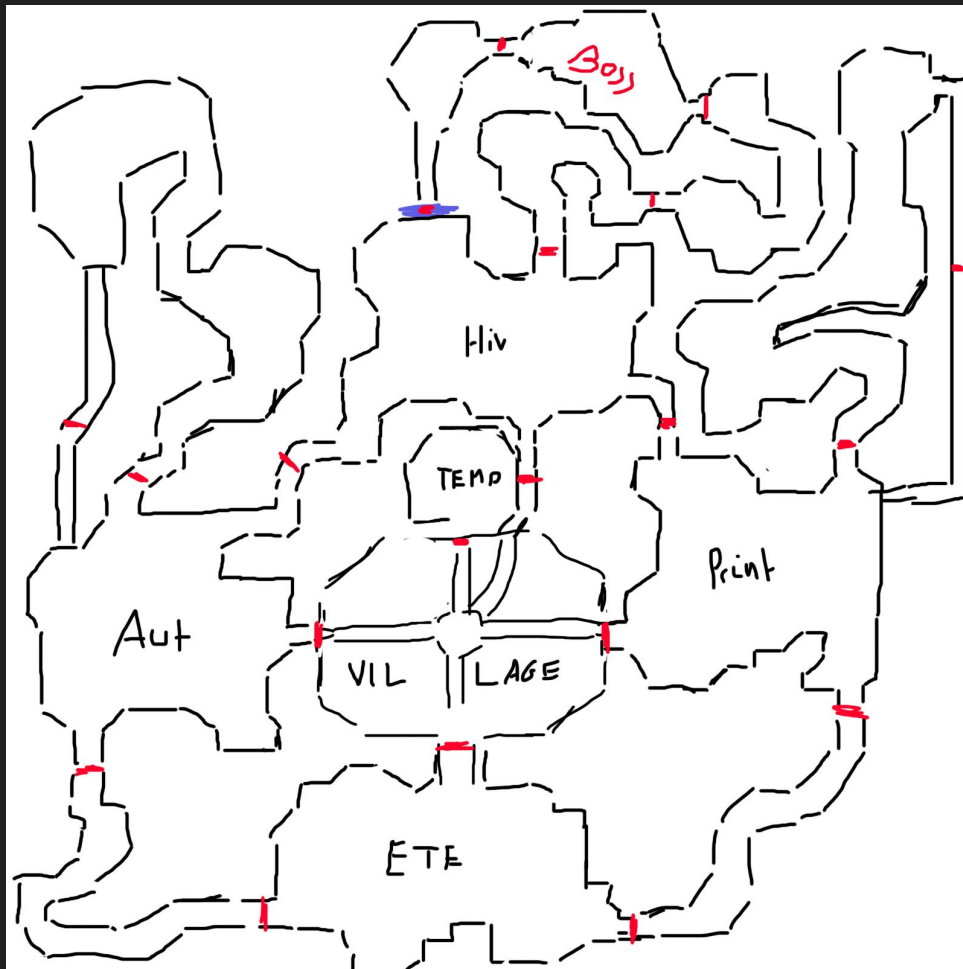
ZeldaLike :
Dossier preProd



Mon idée de base était d'organiser mon jeu autour d'une zone centrale à partir de laquelle le joueur pourrait en explorer plusieurs autres.

Des avant-postes ennemis seraient également accessibles depuis certaines zones

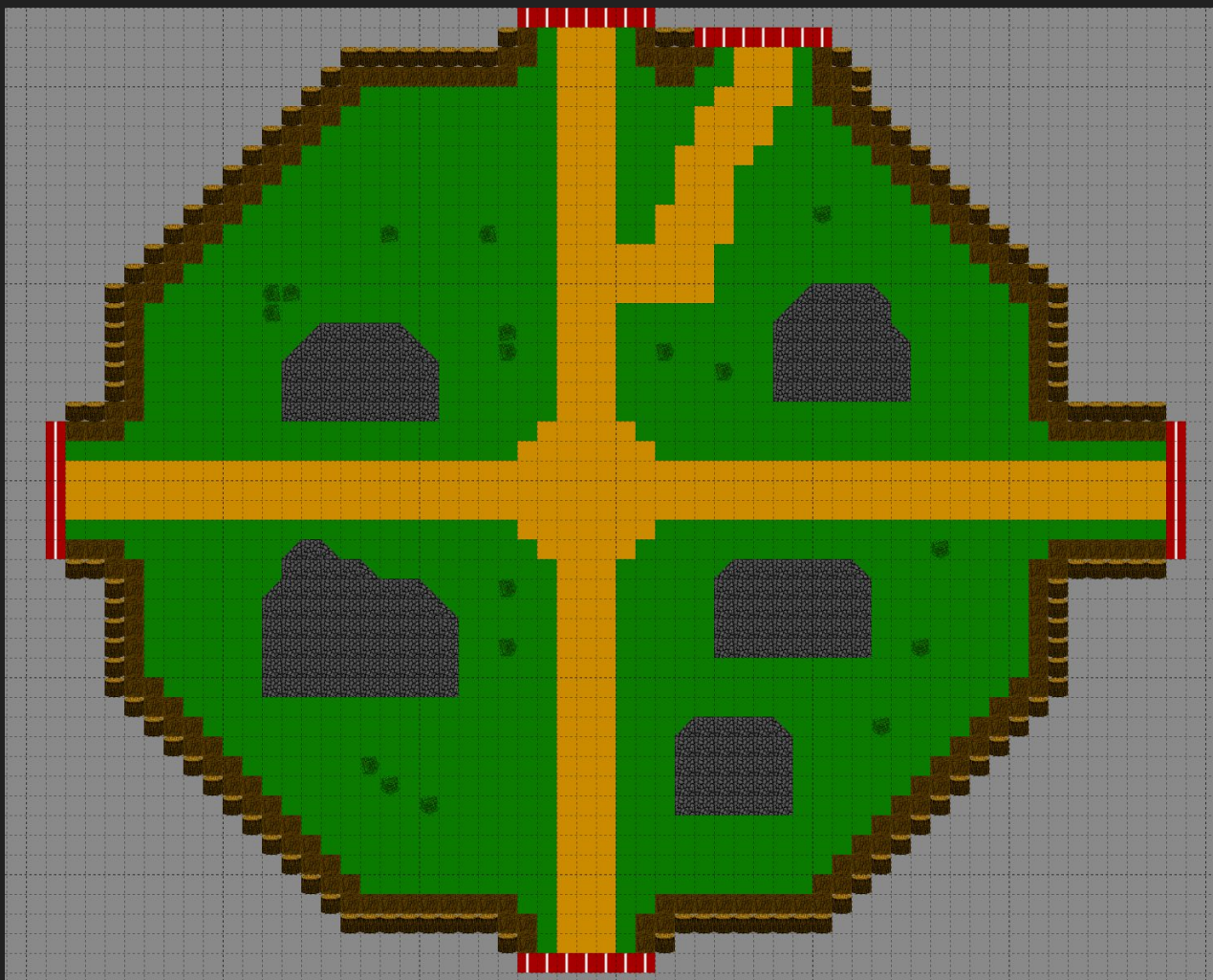
Le joueur pourrait récupérer des "trophées de chasse" en tuant certains ennemis, qu'il pourrait ramener à la zone centrale pour obtenir des objets débloquent différentes mécaniques



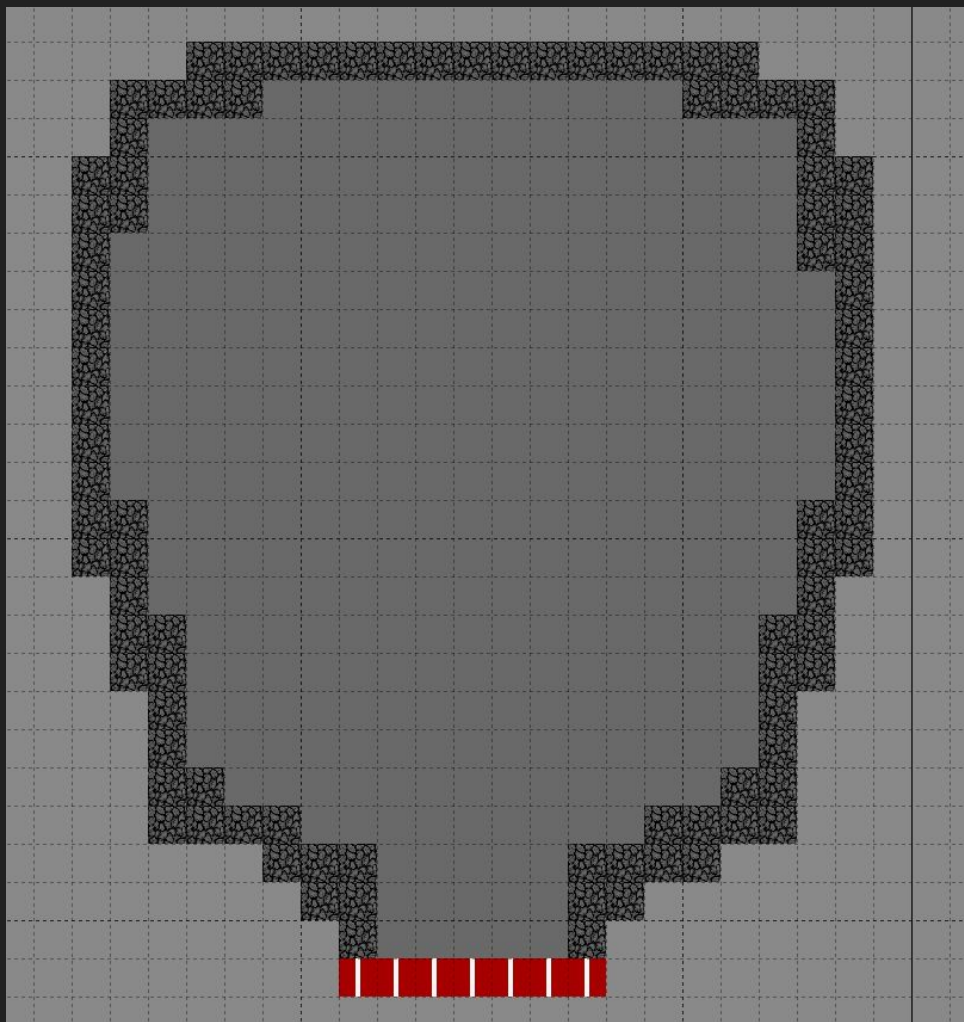
Les mécaniques
serviraient également à se
déplacer plus rapidement
à travers la map, mais
aussi à accéder à une
dernière zone dans
laquelle se trouverait un
boss



Après avoir construit la map en entier sur tiled, je me suis rendu compte que cette dernière était vraiment grande, j'ai donc décidé de la limiter à la zone centrale et aux 4 grandes zones alentours



Zone centrale:



Temple (là où le joueur
apporte les trophés de
chasse) :

Zone Sud :

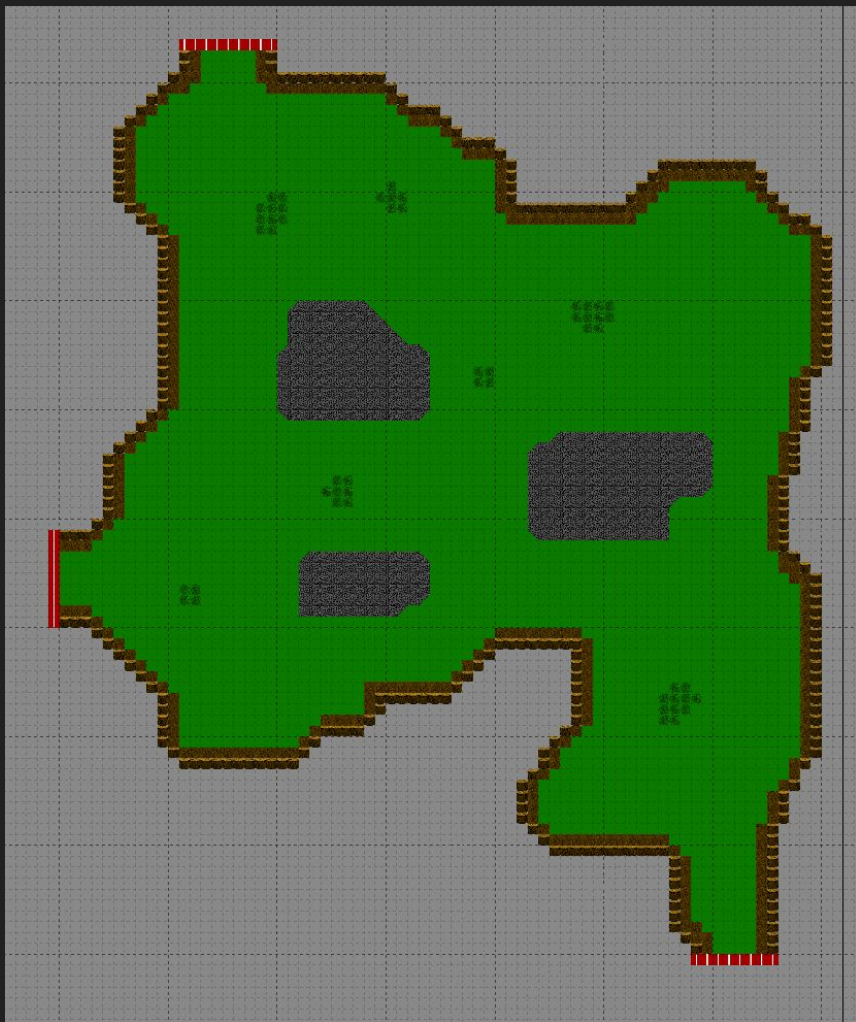




Zone Ouest :

Zone Nord:





Zone Est: