



# Projet zelda like

PLANET ESCAPE



# Intention du projet

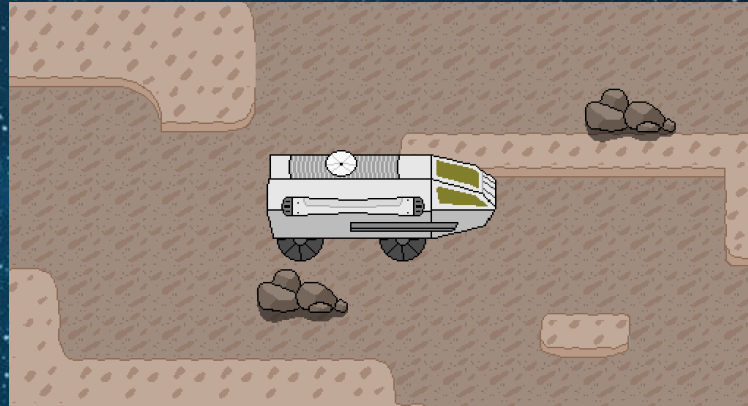
L'objectif était de proposer un niveau type "tutoriel" qui explique met en pratique directement les mécaniques proposées par le jeu (exemple : le sabre laser s'obtient après avoir esquivé de nombreux ennemis tuables sur le chemin retour).

Le joueur passe par 3 zones de colorimétrie distinctes propices à l'univers choisit. Afin de varié le gameplay, une partie du niveau se passe en véhicule.

Le but du joueur est de s'échapper de la planète sur laquelle il se trouve grâce à différentes quêtes données par des PNJ présents sur le lieu afin de l'aider pour le faciliter.



# Screenshot du jeu



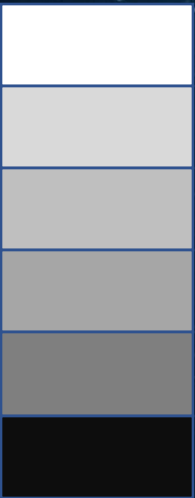


# Moodboard :

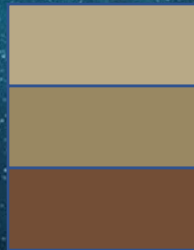
Le niveau est divisé en 3 ambiances de couleurs principalement différentes afin de faire voyager le joueur au sein de l'expérience de jeu :

Les couleurs les plus présentes dans celles-ci :

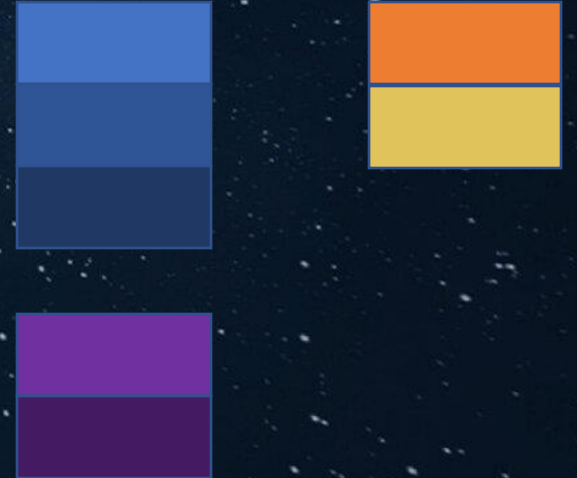
Zone lunaire :



Zone 2 : (partie en véhicule)



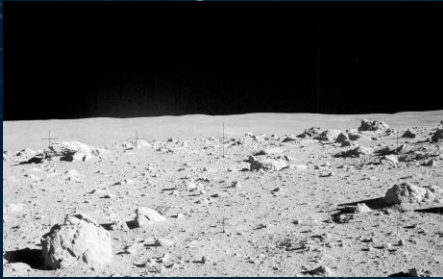
Zone forestière :





# Les références :

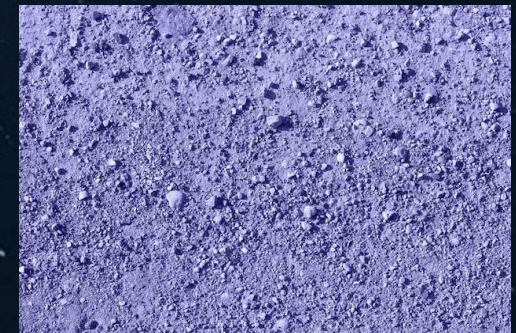
## Zone lunaire :



## Zone 2 : (partie en vehicule)



## Zone forestière :



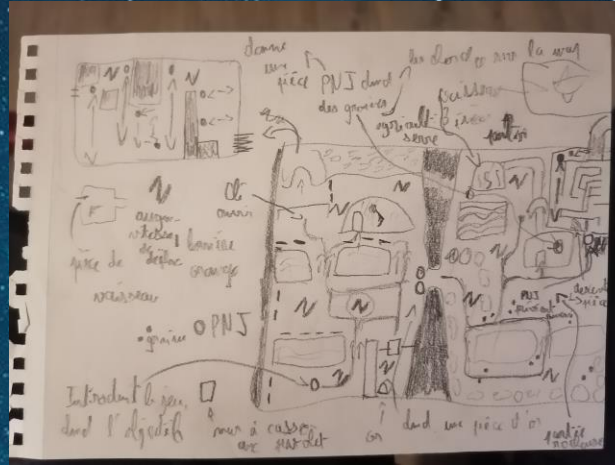


## Level design :

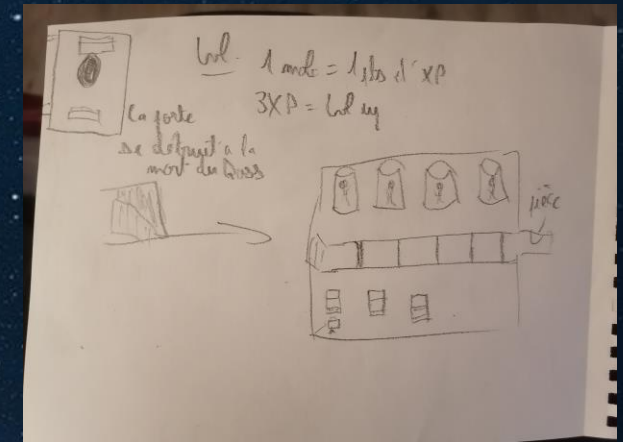
## 1e proto :



## 2e proto plus avancé :



## Test intérieur + système XP non abouti

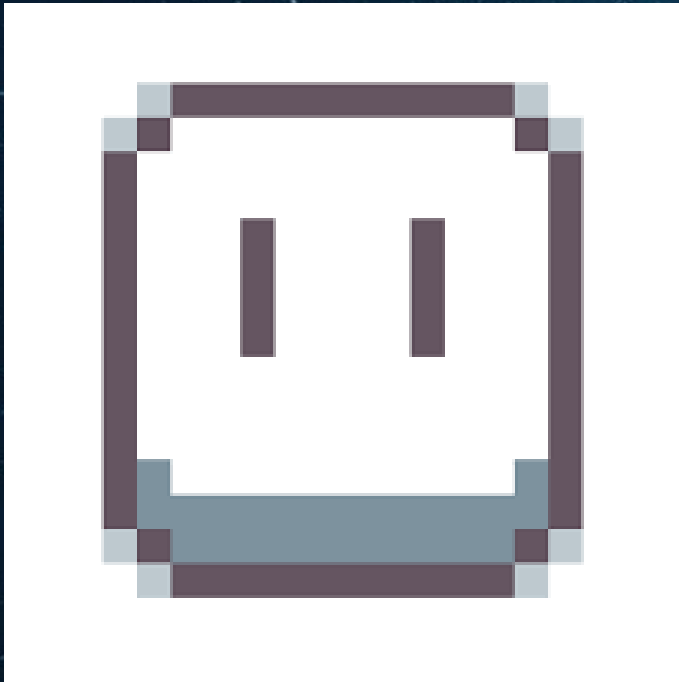


## Proto final : (bonne qualité sur le fichier)





# Logiciels utilisés



# PLANET ESCAPE

**A vous de jouer**

