

Zelda Like

par Dylan Goarant

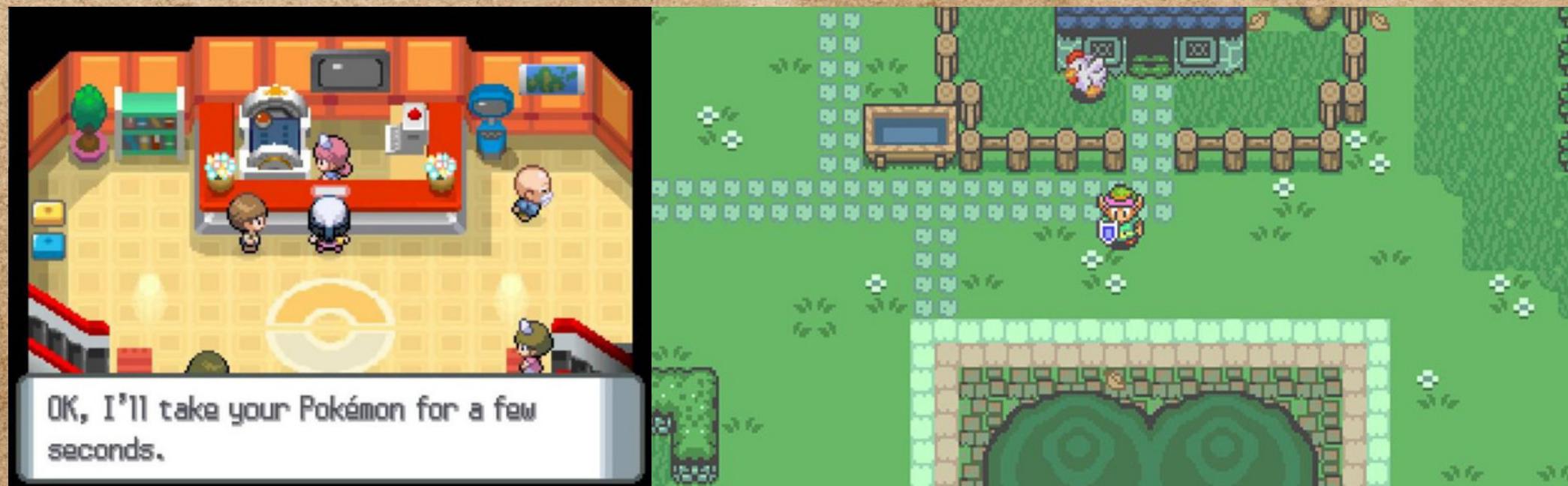


Contexte



Vous incarnez Karin, une jeune combattante qui se retrouve piégée dans le dojo où elle devra s'enfuir en mettant ses talents de combattante à l'épreuve. Elle maîtrise le lancer kunaï et ses coups de pieds sont dévastateurs. Vous combattrez contre des poteaux d'entraînements en bois qui ont pris mystérieusement vie.

Moodboard



L'écran titre

Version 1



Version 2



Le héros



Version semi-réaliste qui m'as servis d'inspiration pour la version pixel art



Le monstre

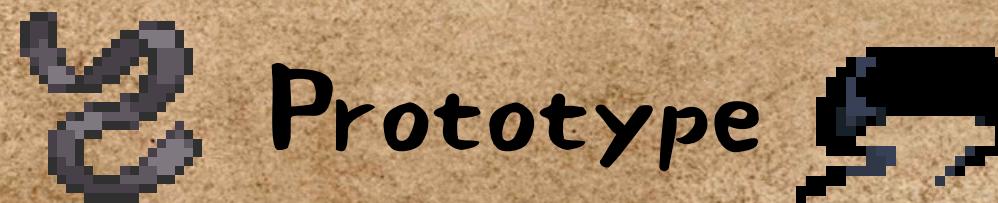


Animation du monstre



Monstre in-game

Items



Prototype

Items pour la mécanique de frappe



Item pour ouvrir la porte



Projectiles pour le tir

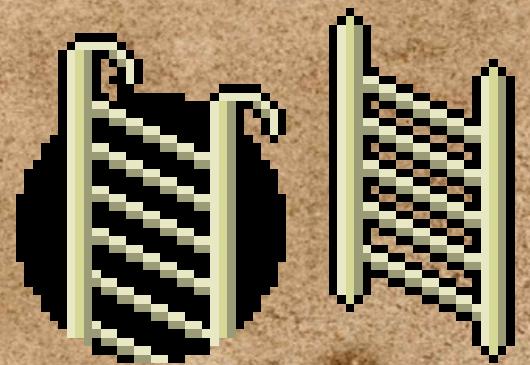


Prototype

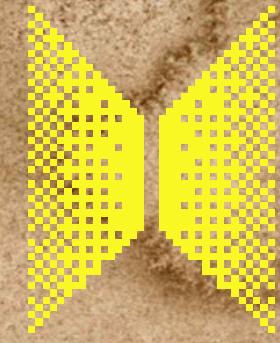


Items pour régénérer la vie

Passages de salle en salle



Les échelles



Les passages

Objets interactifs



Vase: objet cassables pour accéder à des zones innaccessibles



Caisse: objets poussables pour accéder à des zones innaccessibles

Interface



Les différents états de la barre de vie inspirés de lanteres japonaises

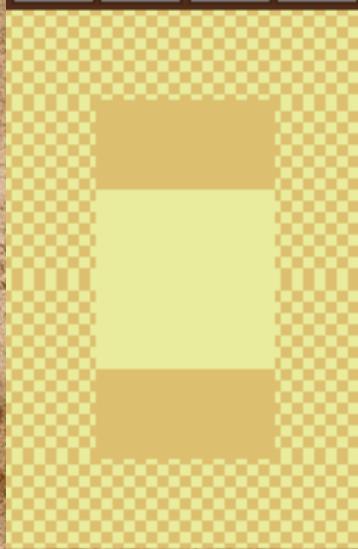
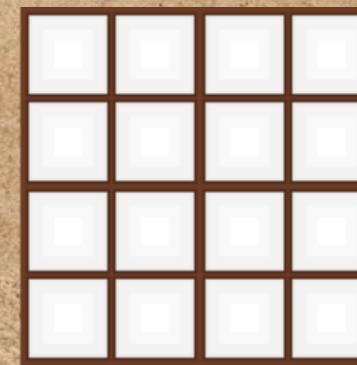


Barre d'inventaire

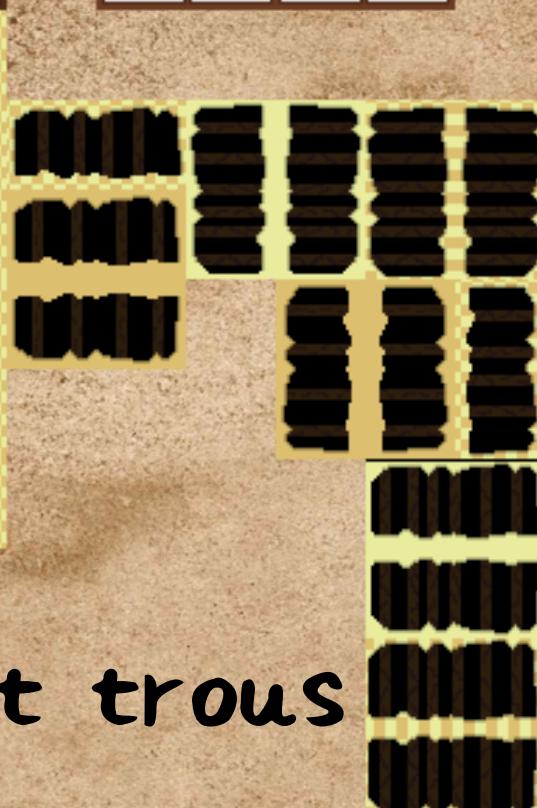




Murs



Sols et trous



Chaînes qui bloquent la porte de la dernière salle ouvrable avec la clé



Tuto in game



Le tuto s'affiche directement dans le jeu grâce à des panneaux prévus à cet effet

Captures d'écrans du jeu



Captures d'écrans du jeu

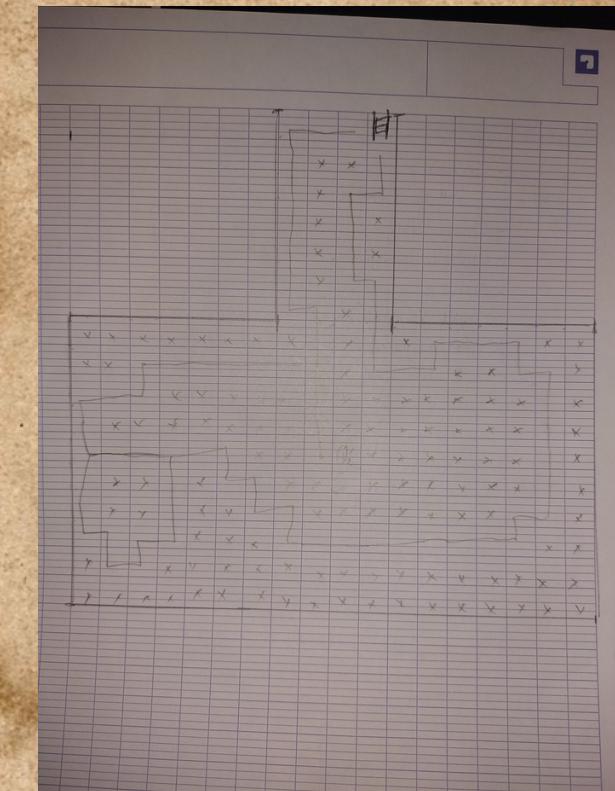


Level design

Plan de la map



Croquis de la zone pour avoir la clé



Croquis du dojo avec quelques design d'items

