
PROJET JEU D'AVENTURE

Quest of wealth

Thibault JOVELIN

GD1A

ETPA 2020 / 2021



Intention

Pour ce projet, j'ai choisi de créer un environnement en forêt en ajoutant des maisons à l'abandon et une végétation importante.

Mon but est de créer un environnement où le joueur se sent seul et le pousser à chercher toutes les richesses disséminées sur la carte.

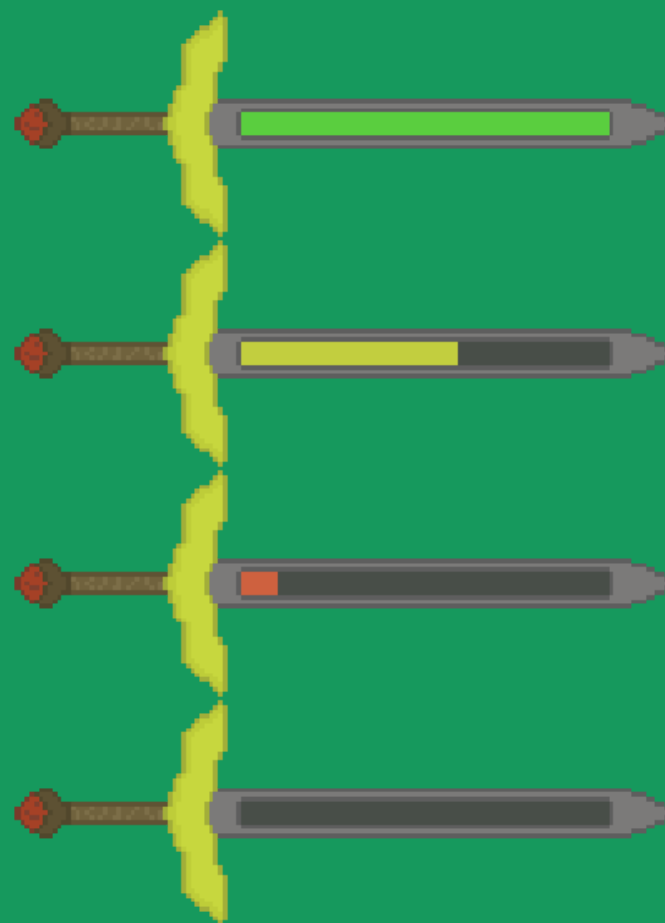
Pour la réalisation des assets, je me suis inspiré de ce que je trouvais sur internet ou de ce que j'avais déjà vu dans d'autres jeux. Cependant, la majeure partie de mon inspiration vient de Zelda.



Interface

Points de vie

Les points de vie son symbolisés par l'épée du héro.



Monnaie

La monnaie du jeu est représentée par des lingots pour éviter d'utiliser des pièces



Ecran titre



Personnages

Personnage principale

Le héro est un chevalier portant un petit sac à dos et des chaussures rouges.
Son but est de s'enrichir en explorant des lieux abandonnés

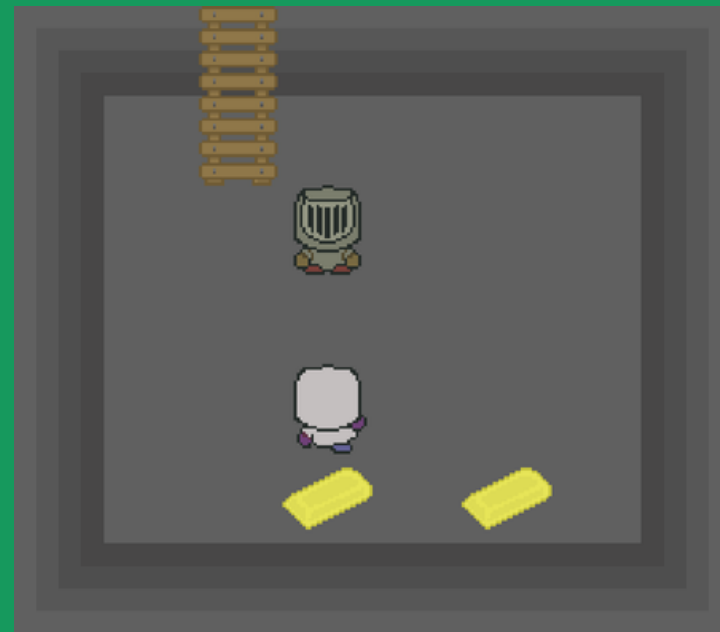


Ennemi

L'ennemi du jeu est un double "maléfique" du héro



Screenshots



Moodboard



Fin

