

# Projet: Zeldalike

LEVEL DESIGN: Documentation et croquis :

# Moodboard pour le l'environnement



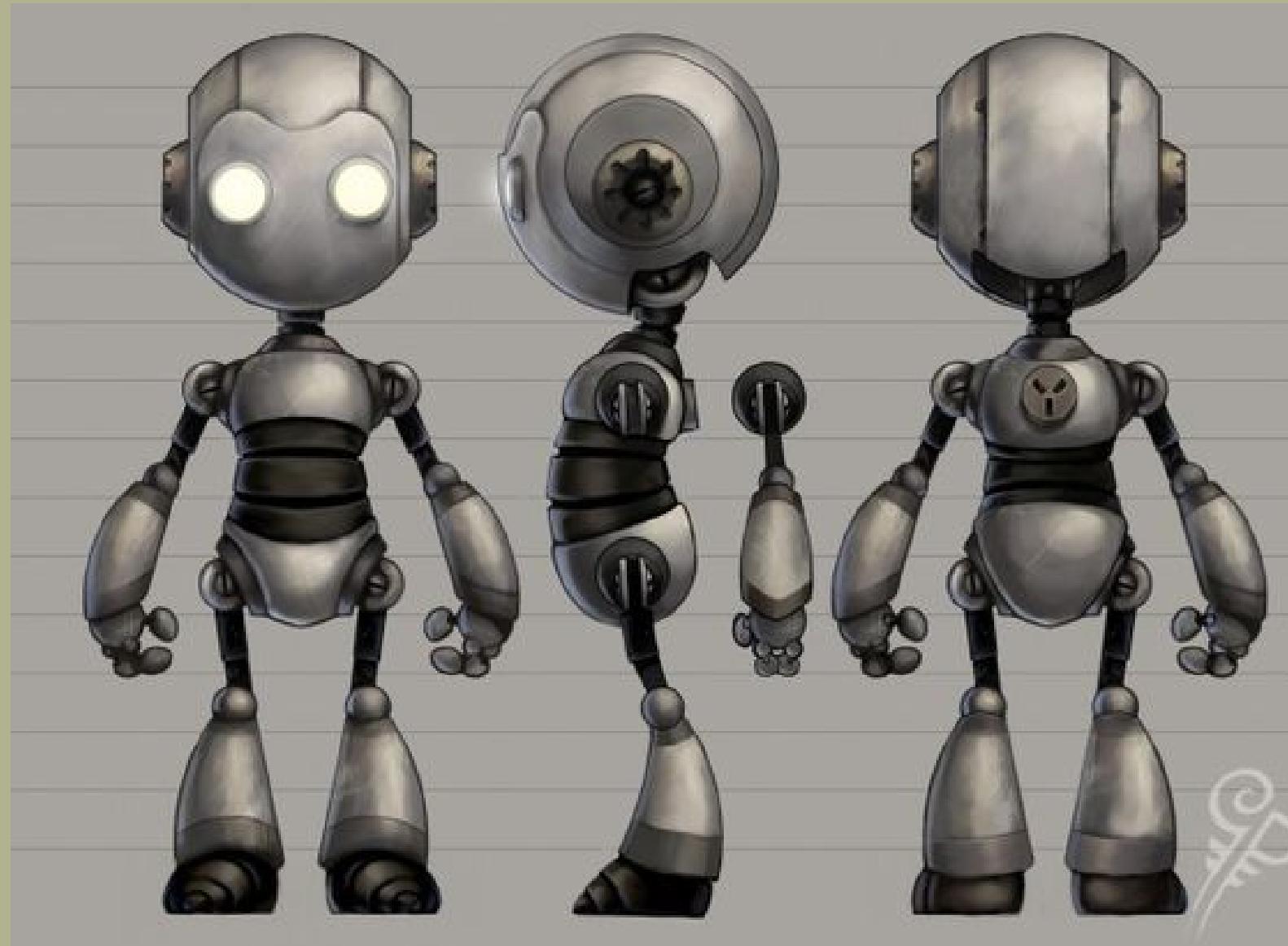
Inspiration principal le jeu the legend of zelda link's awakening de 1993 avec une touche de modernité concernant les assets.

Mon objective premier réalisé un niveau jouable conforme aux demandes

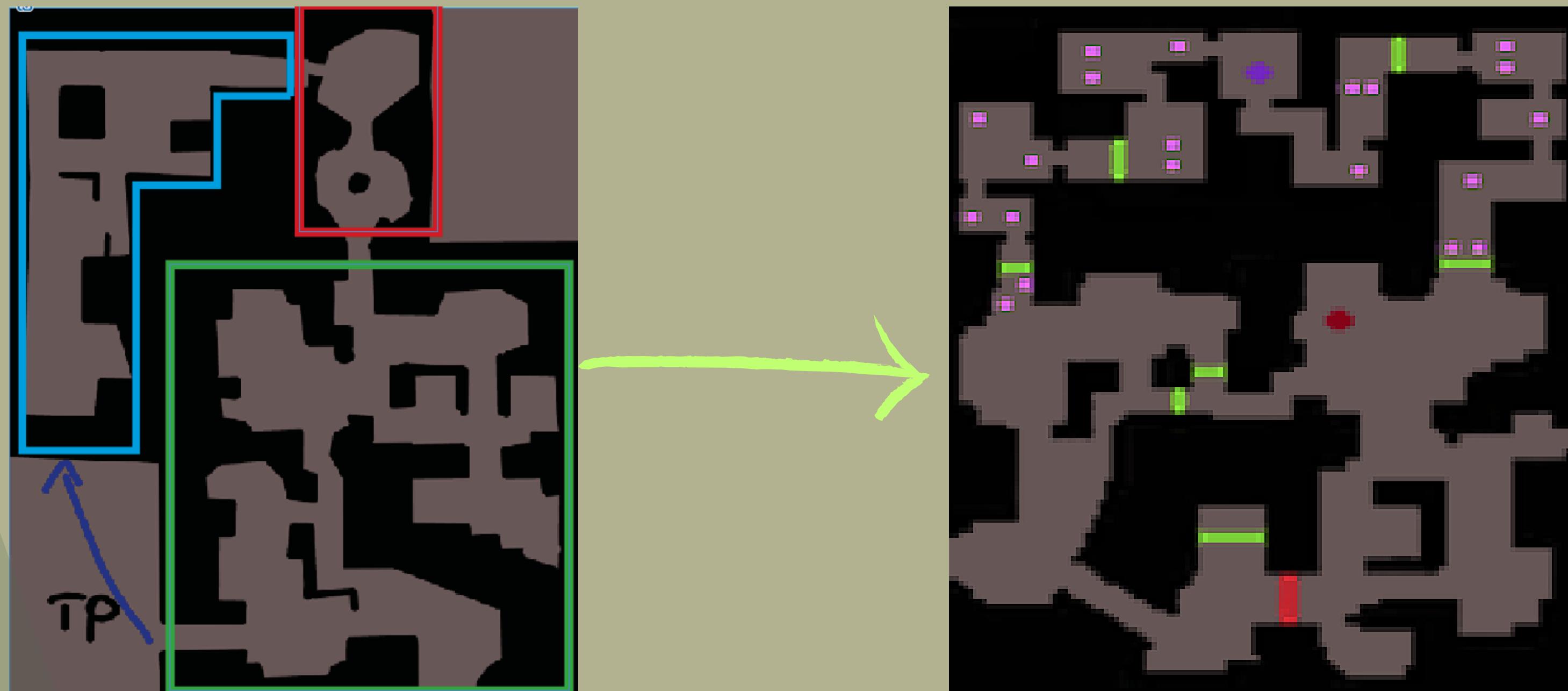


# Moodboard pour le personnage

Je suis parti sur un robot dans un style plus cartoon



Plusieurs maquettes on été réaliser afin de visualiser l'espace ou le joueur évolue.  
Beaucoup de modifications on été apporter entre le premier croquis et la version finale



la carte finale se compose de plusieurs niveaux qui offre au joueur du BackTraking ainsi qu'une courbe de difficulté le long du trajet du joueur.



Le joueur commence son aventure en pleins milieu du niveau .C'est à lui d'explorer la carte librement ,afin de compléter les objectives .

