

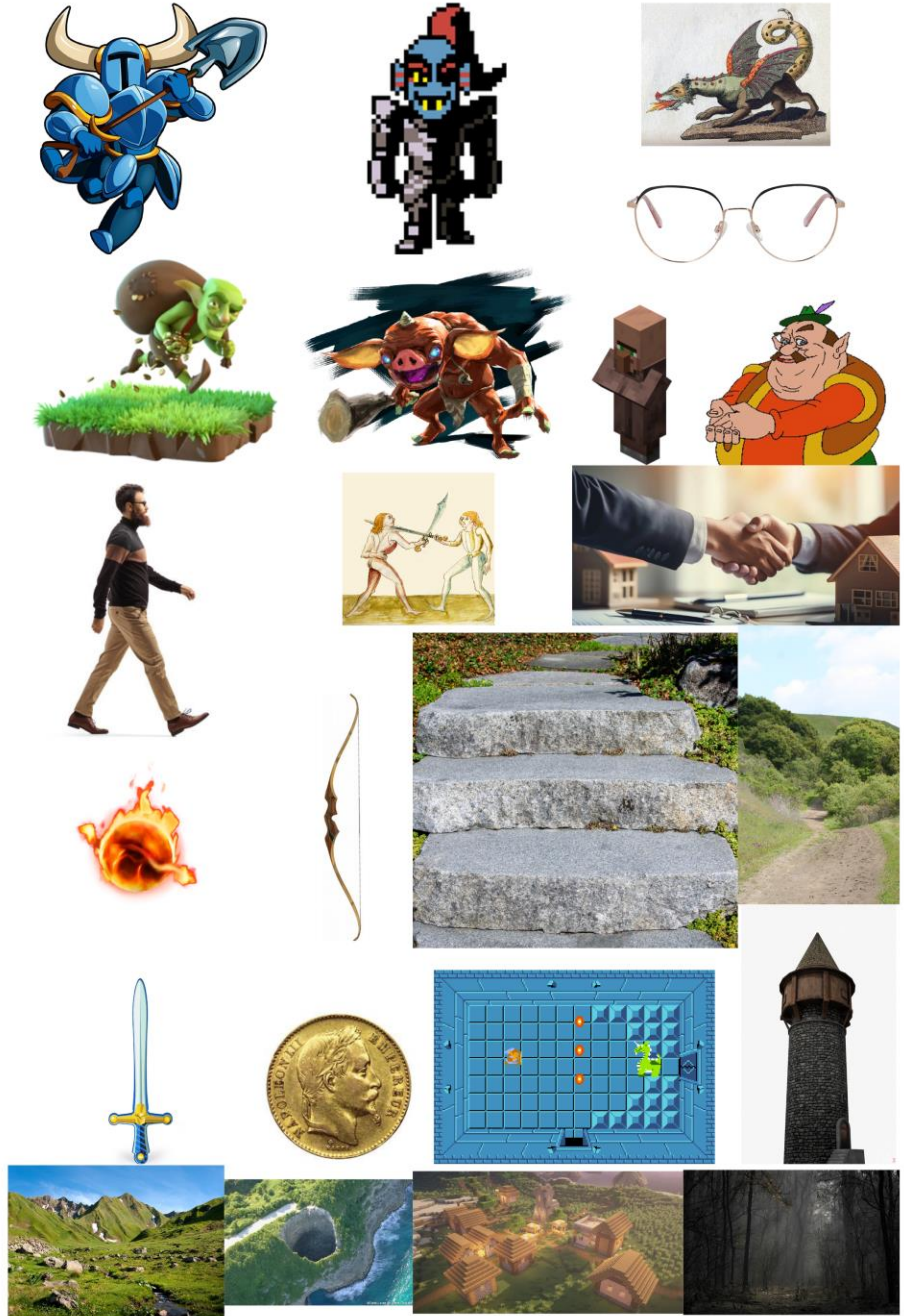
Intentions du projet:

-Le jeu met en scène une princesse qui doit sauver le chevalier qui s'est fait enlever par un dragon bigleux. Avec l'armure et l'épée du vrai chevalier, elle doit traverser la forêt, puis un village avant d'arriver à la tour du dragon de l'autre côté d'un gouffre sur une montagne.

-L'ennemi le plus commun est le goblin, il patrouille dans la forêt et attaque ceux qui s'approchent de trop près

-Un marchand avec lequel le joueur peut interagir se trouve au village (avec un dialogue référençant Link face of Evil)

-Le joueur peut se déplacer, interagir avec certains éléments d'environnement, ramasser des pièces et attaquer à l'épée ou à l'arc après l'avoir acheté.



The Knightress

Play

Controls

