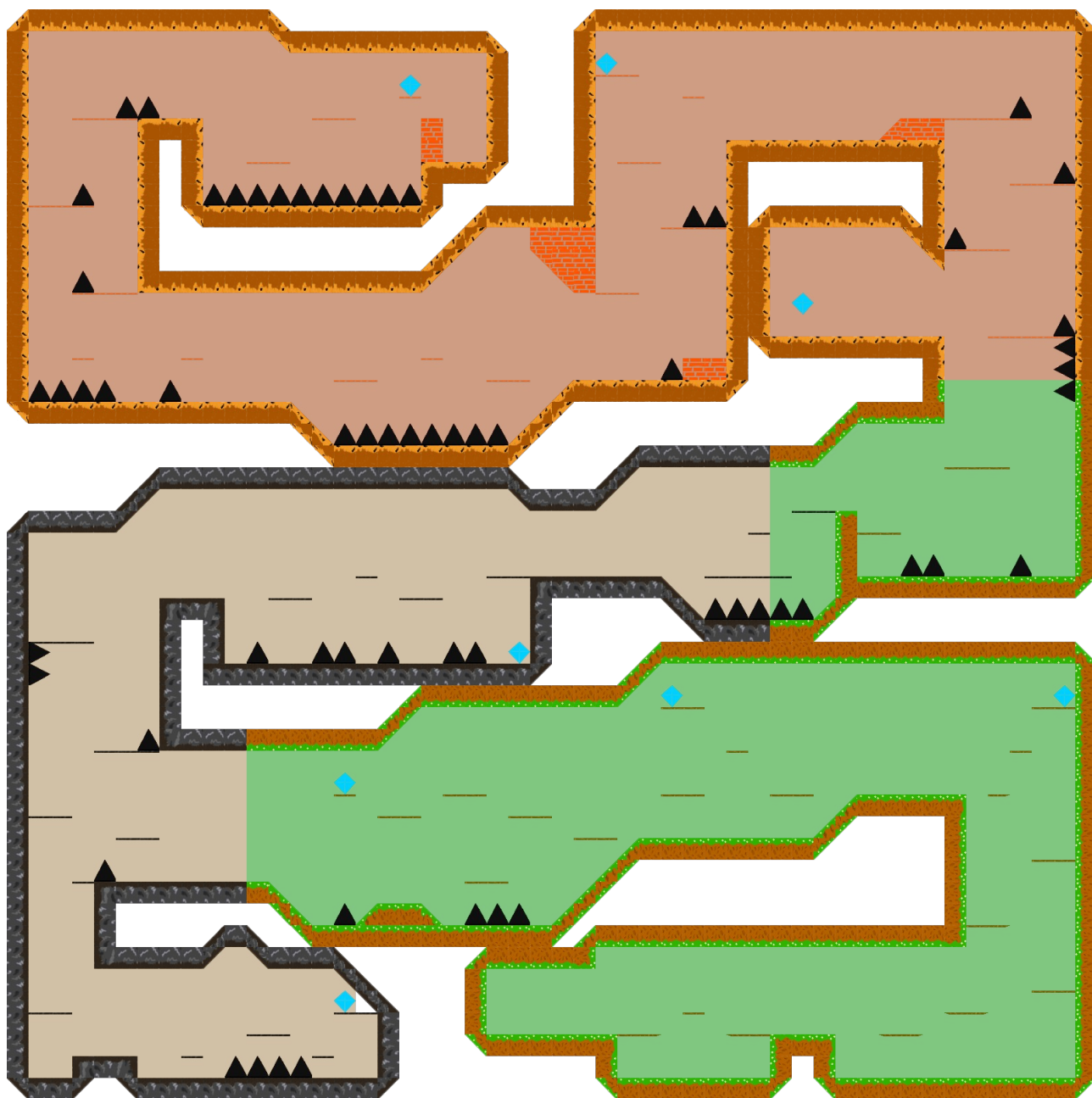


Voici ci dessous le premier croquis de mon niveau. À la base les trois biomes était en premier la forêt suivi d'une grotte et se terminant sur des ruines. Le dernier biome n'était pas encore définitif car l'inspiration pour ce dernier n'était pas présent.



Et voici en dessous le rendu final. J'ai donc gardé la forêt et la grotte et opté pour le troisième biome pour une sorte de donjon, inspiré du donjon du jeu Terraria.



Pour arrivé au rendu final, j'ai donc au tout début effectué plusieurs recherches de design pour un niveau, en ayant en tête les mécaniques de déplacement du joueur pour pouvoir les utilisés au mieux. Trouvant la taille du niveau assez restreinte pour y intégré beaucoup de zone secondaires dans les biomes j'ai favorisé le parcours à l'exploration. Je me suis vite rendu compte que pour forcer facilement le joueur à utilisé la mécanique de wall jump, il était préférable de faire commencer le joueur en bas du niveau et de le faire remonter ce dernier. Par la suite j'ai donc gardé que trois de mes croquis pour me projeter sur comment les différents biomes seraient découpé. Et j'ai gardé comme idée finale le niveau ci dessus. J'ai réalisé par la suite un tileset de base pour mieux visualisé le niveau et l'espace des différents biomes. Je me suis rendu compte d'un problème au niveau de la zone d'exploration dans la grotte, j'ai donc modifié la descente pour la rendre moins punitif. Une fois le design du niveau terminé, je me suis attaqué au visuel. A ce moment là mes deux premiers biomes étaient bien défini tandis que le troisième était toujours en hésitation entre plusieurs idées. J'ai décidé de produire les backgrounds de chaque biomes séparément pour ensuite les combiné ensemble, et je faisais les tuiles du biomes en question avant d'attaqué le background pour avoir une base de couleur. Pour le premier biome, la forêt, j'ai décidé de mettre une sorte de

sous biome à l'endroit de la montée. Ce sous biome qui serait un arbre géant coupé et creux permettant de monter la falaise qui sépare la première partie de la forêt de la deuxième partie. Pour le background de la forêt je suis donc partie sur un mur de terre qui montrerait que la forêt est sur différent niveau de hauteur et pour l'arbre cela est juste le troisième mur de l'arbre. J'ai ensuite décoré la zone de la forêt avec des arbres et des buissons. Une fois le premier biome terminé, le second qui est la grotte est réalisé de là même manière. Un fond mural qui se retrouve dans tous le niveau, habillé par la suite par des galeries plus profonde et des stalactites et stalagmites pour habillé le fond. A ce moment j'avais décidé de mon troisième biome et la réalisation est identique au deux biomes précédent.

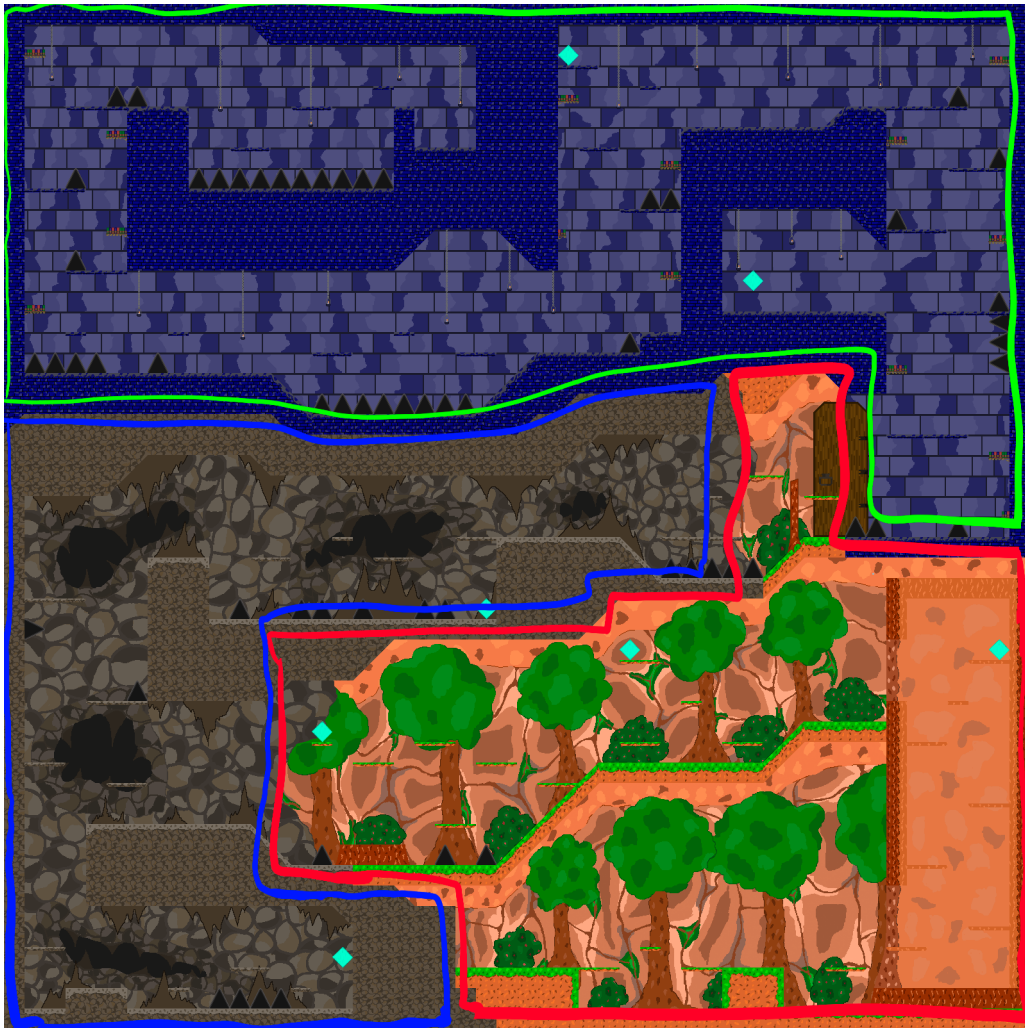


Juste au dessus on voit la circulation du niveau. Le joueur commence au point A prend la direction indiqué par la flèche pour se retrouver au point B qui est la fin du niveau.





Pour parvenir à la fin du niveau il va devoir bravé plusieurs obstacle dondes patens, le premier patern est encadré en rouge et le second en bleu.



Enfin voici la délimitation des différents biomes dans le niveau. Avec le premier entouré en rouge, le deuxième en bleu et le dernier en vert.