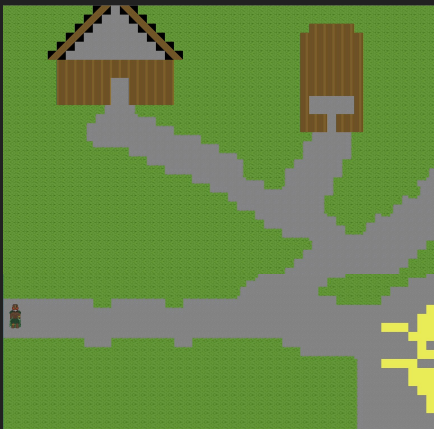
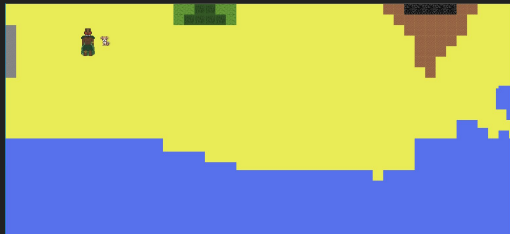


Zelda

Le thème de l'ensemble était tournée autour d'un environnement tropicale / sauvage



Les Zones



Les Assets



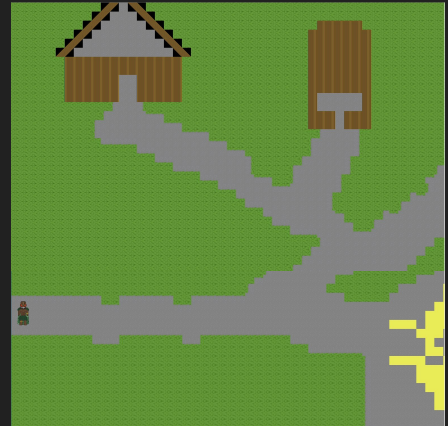
Le Village

Le Village est l'endroit où le joueur commence et doit lui permettre d'accéder à la forêt (sortie haut) et à la plage (sortie basse).

Les maisons avaient au départ comme fonction de donner la quête au joueur avec des pnjs dedans.

L'intention était de créer un chemin pour le joueur.

Créer un lien avec les autres scènes, il y a seulement de la terre et 2 maisons pour centraliser l'attention dessus.

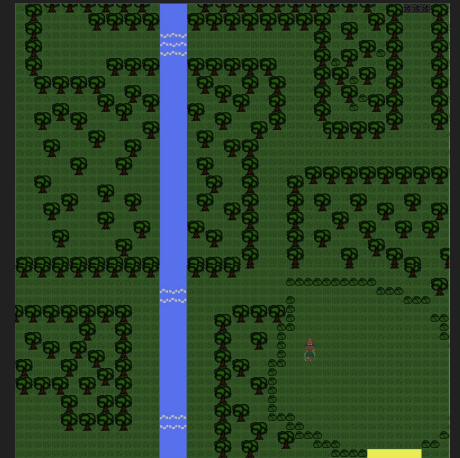


La Forêt

La Forêt avait pour fonction de faire combattre le joueur contre des monstres, les monstres droppent de la monnaie nécessaire à échanger avec le pnj de la plage.

Elle a aussi une connexion avec toutes les autres zones.

Le but était de créer un environnement désert de toute infrastructure et abondant de végétation. L'ensemble est vert foncé le distinguant des autres zones, et le contraste avec le jaune et le noir en fait d'autant plus simple de voir où sont les sorties de la zone.



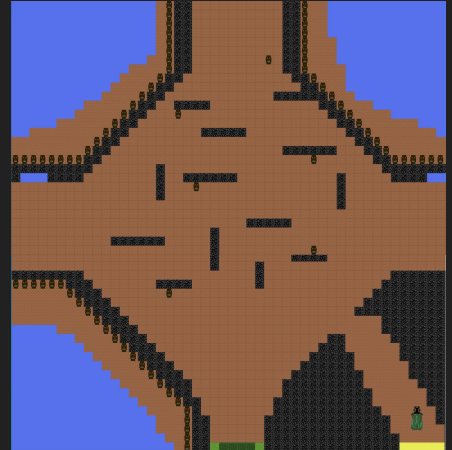
Le Volcan

Le Volcan est la dernière zone où les masques ont élu domicile à l'intérieur.

Le principe était de changer un peu le thème et de faire un mode d'infiltration plutôt en outrepassant les différents masques.

Le but était de prendre l'eau située sur les bords et de l'amener en haut et arroser le boss, (invisible).

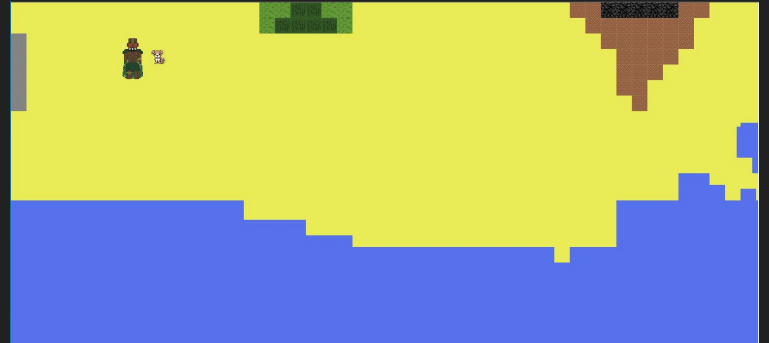
Le design visait à donner une ambiance rituel, avec des zones remplies d'eau comme s'ils invoquaient un monstre des profondeurs, et aussi donner une impression de supériorité numérique.



La Plage

La plage avait pour but d'être le hub permettant au joueur de rejoindre les différents lieux ainsi que d'interagir avec le pnj (représenté par un chien) censé donner l'item pour vaincre le boss de fin.

Le hub est une plage car une plage entoure une île la rendant idéale pour se rendre plusieurs fois dessus et la couleur est plus vive que le reste la rendant plus visible.



La circulation



Le joueur doit passer du village à la forêt, tuer des ennemis pour échanger au pnj sur la plage et ensuite affronter le dernier boss au fond du volcan.



Moodboard

Le moodboard que j'ai fait ayant été perdu voici une des images qui résume mon jeu.

