

BUDOR Corentin
JV1B

Mon prototype de jeu d'aventure

Intention de jeu

- Pour mon prototype de Zelda-like j'ai fait le choix de me diriger sur un DA où l'on incarne une pâte torsade qui souhaite s'échapper d'un supermarché.

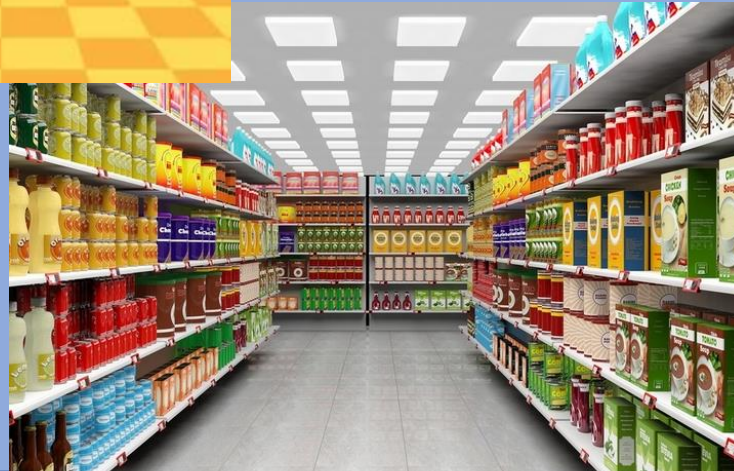
Dans un premier je souhaitais faire plusieurs zones où notre héros aurait pu évoluer et se retrouver, un moment, dans un niveau entre les rayons où les dangers auraient pu être représentés par des chaussures humaines, et un autre moment à l'intérieur du rayon à explorer entre les différentes boîtes de céréales ou autres boîtes de nourriture.

Mais après réflexion, j'ai préféré rester sur un premier niveau d'exploration à l'intérieur du rayon.


Mon héros étant représenté par une pâte j'ai voulu représenter l'ennemi également par une pâte farfalle.

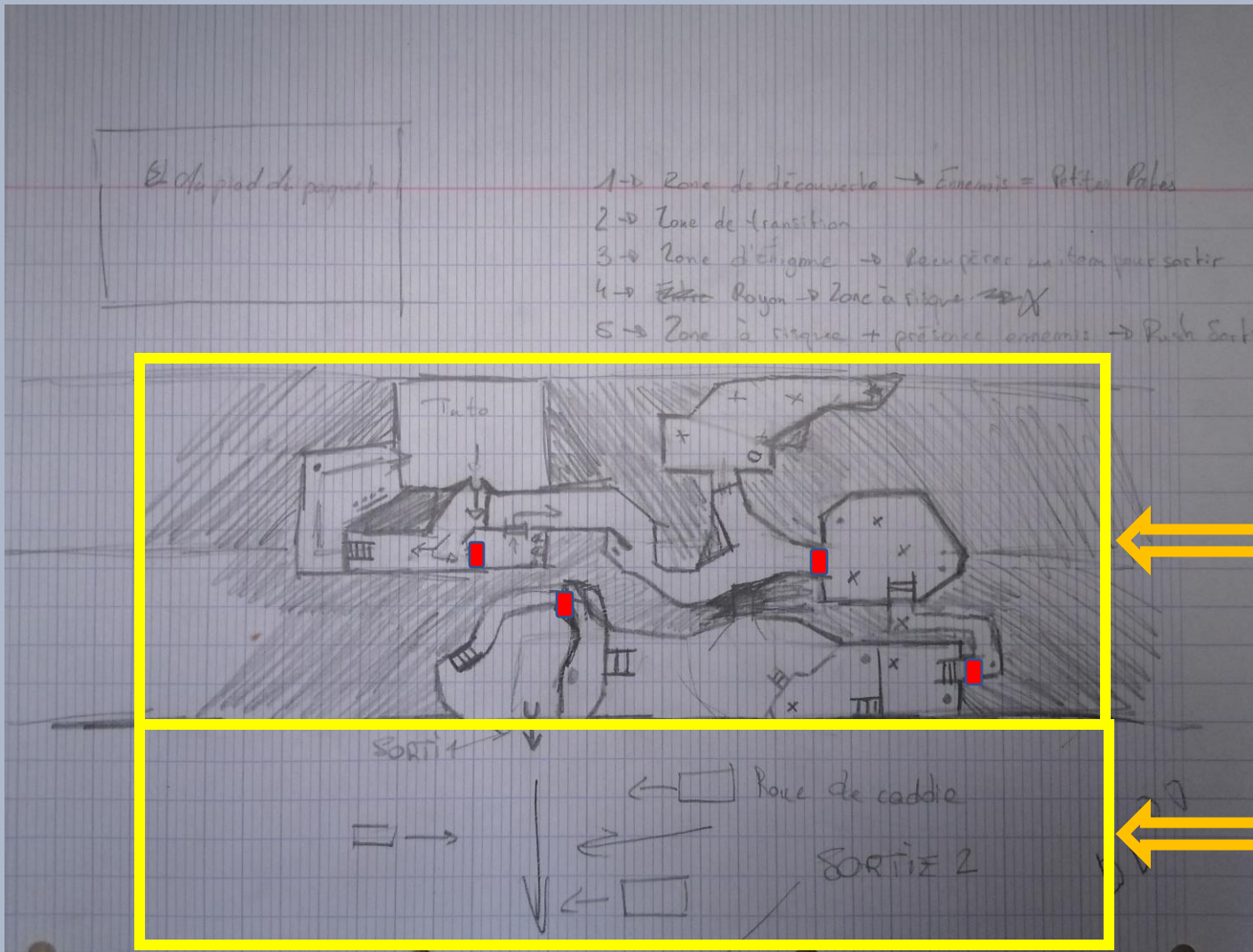
Pour mes inspirations, elles sont tirées de la vie quotidienne d'un étudiant qui rencontre souvent les pâtes mais également du jeu "I am bread" qui consiste à incarner une tranche de pain de mie et se rendre d'un point A à un point B en contrôlant les 4 coins du pain de mie.

MOODBOARD



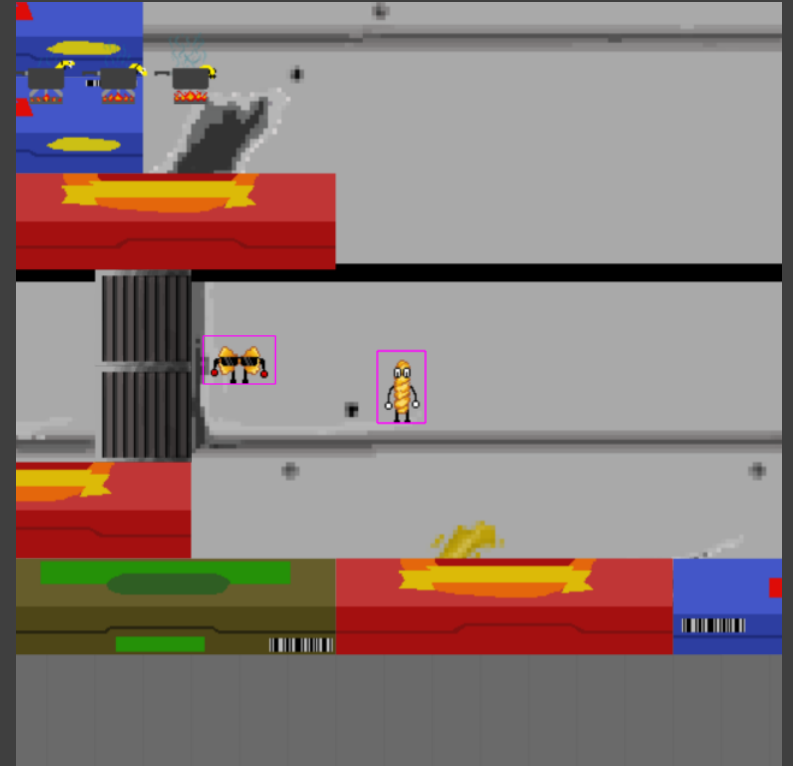
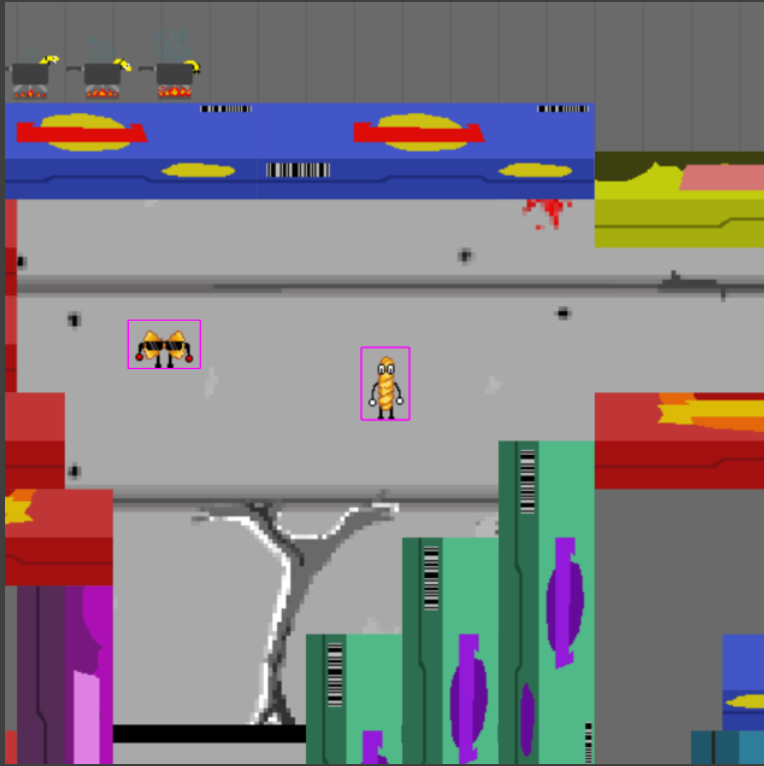
Level Design

 : Présence prévue des murs friables



Niveau 1: Le joueur se retrouve dans une zone fermée à explorer. Durant l'exploration le héros est censé trouver une capacité pour pouvoir casser des murs friables et également faire face aux ennemis qu'il croise en route.

Niveau 2: zone de rush où le joueur devait traverser la zone en évitant les roues de caddie pour ne pas mourir.



Décors dans le jeu

Animation des personnages

