

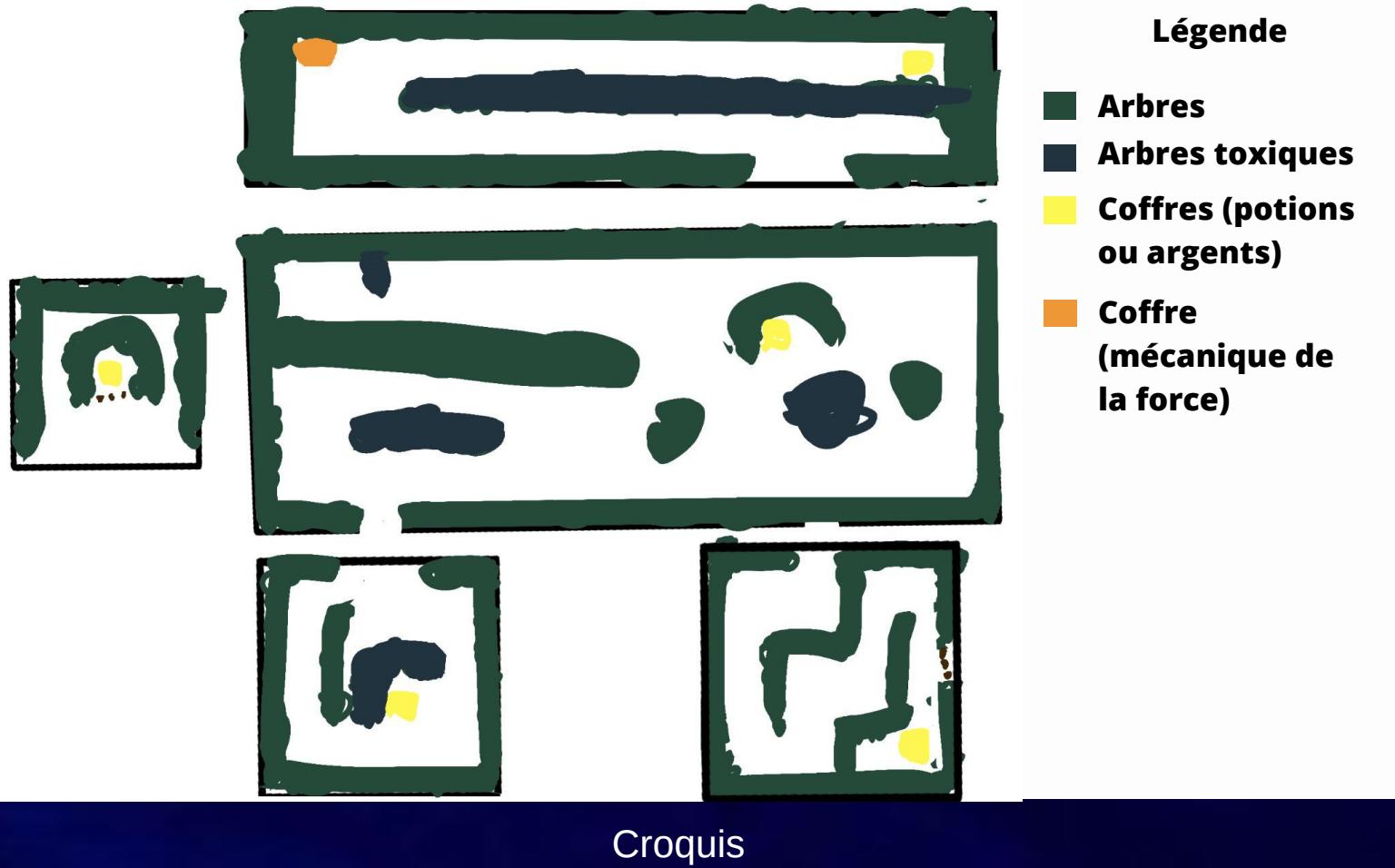
# Selva potion

## (Level design)



Élisa OURY

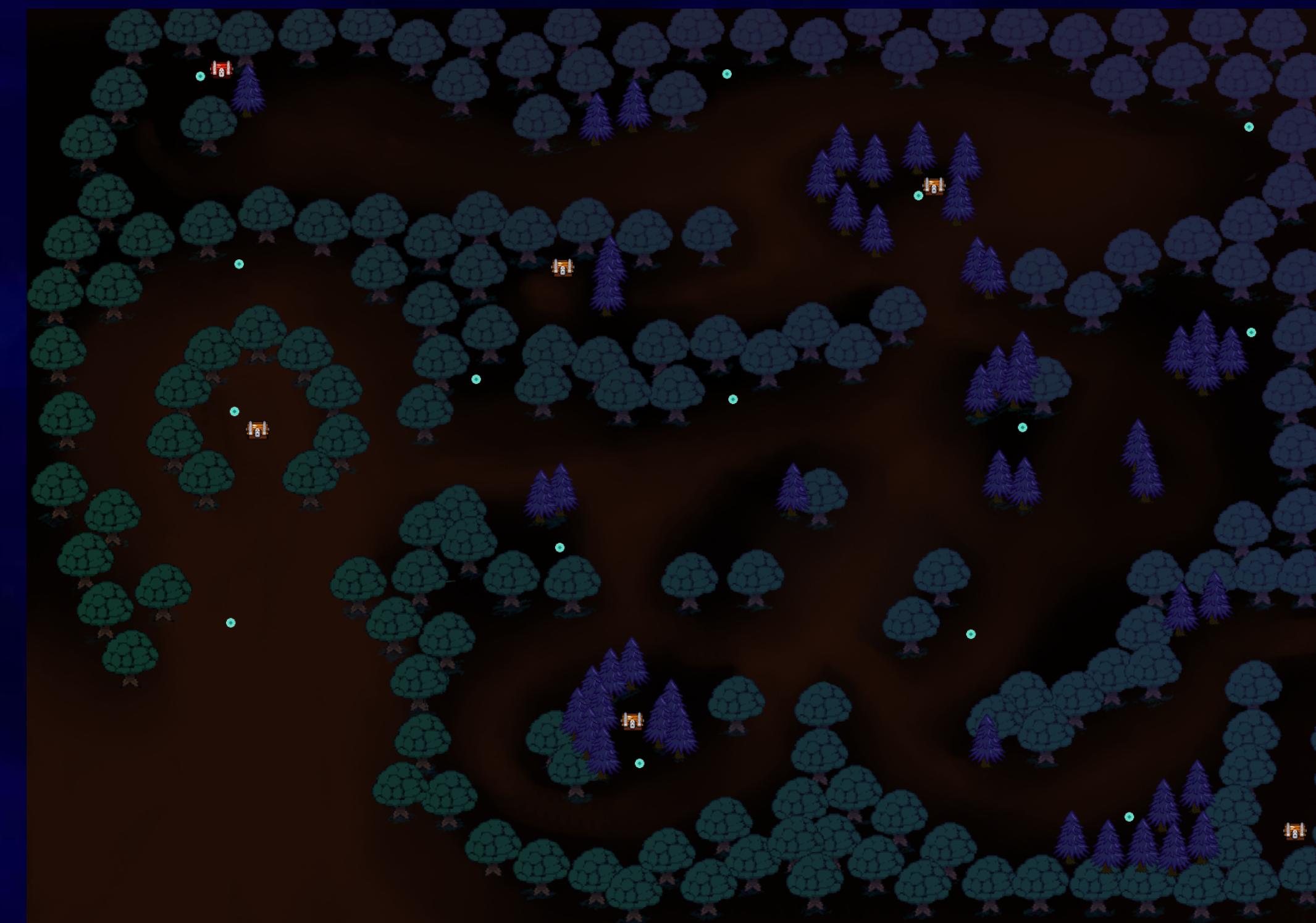
# 1er level



Dès qu'on arrive, on peut voir un coffre, mais le personnage ne peut pas tout de suite y accéder. En effet, celui-ci doit trouver la mécanique pour y parvenir (mécanique de la force pour détruire le tronc d'arbre). Dès le début, le personnage est dans l'éventualité d'explorer toute la zone pour avoir la mécanique et le coffre.

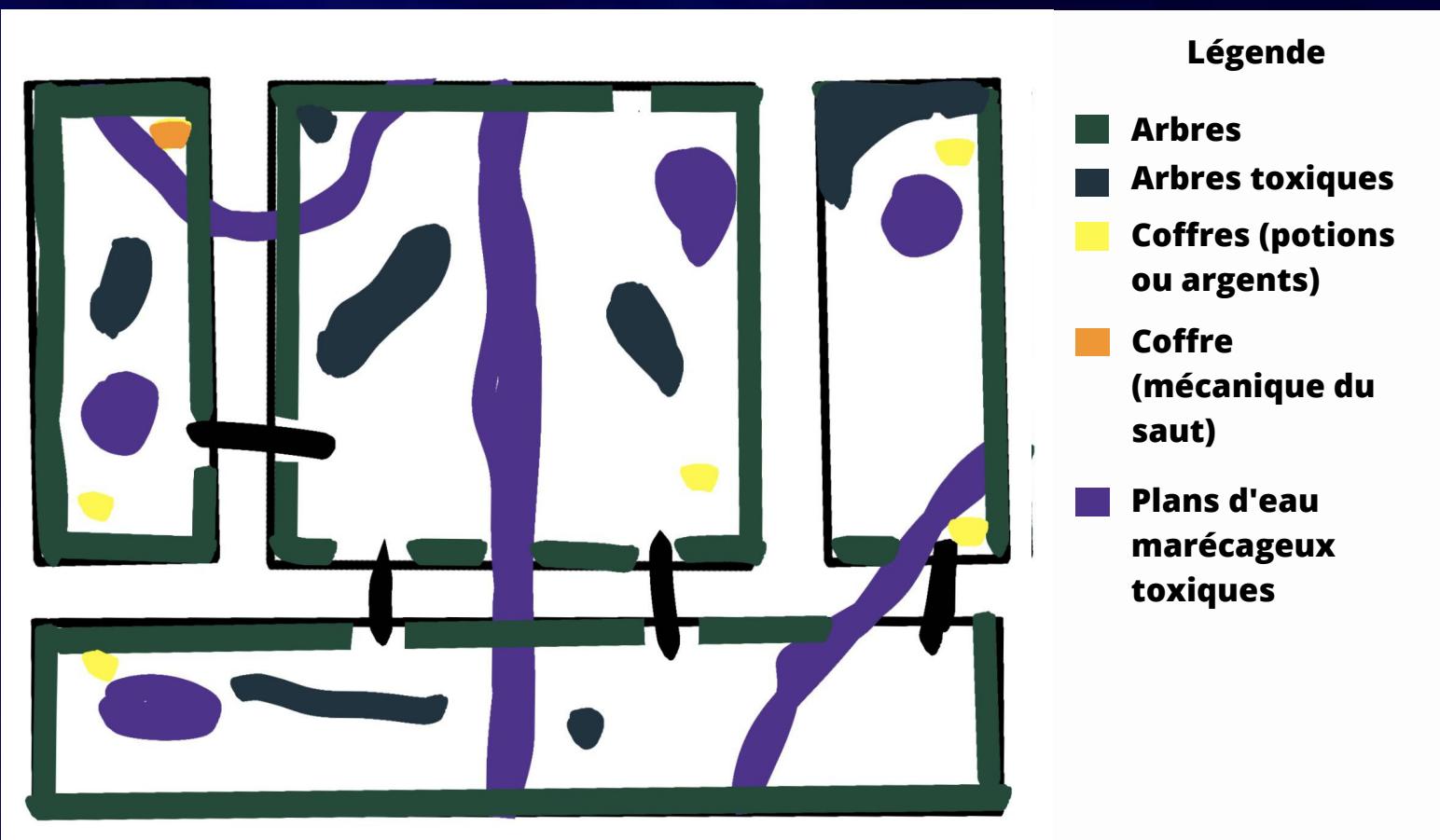
Il va également devoir trouver des orbes pour rendre le personnage plus fort et donc pour mieux réussir ma potion finale. Mais aussi devoir éviter les arbres bleus pour ne pas se faire tuer.

Comme on peut le voir sur mon croquis ci-contre, j'ai voulu partir sur quelque chose avec beaucoup d'arbres afin de donner une ambiance très sombre à la map final.



Map final level 1

## 2ème level

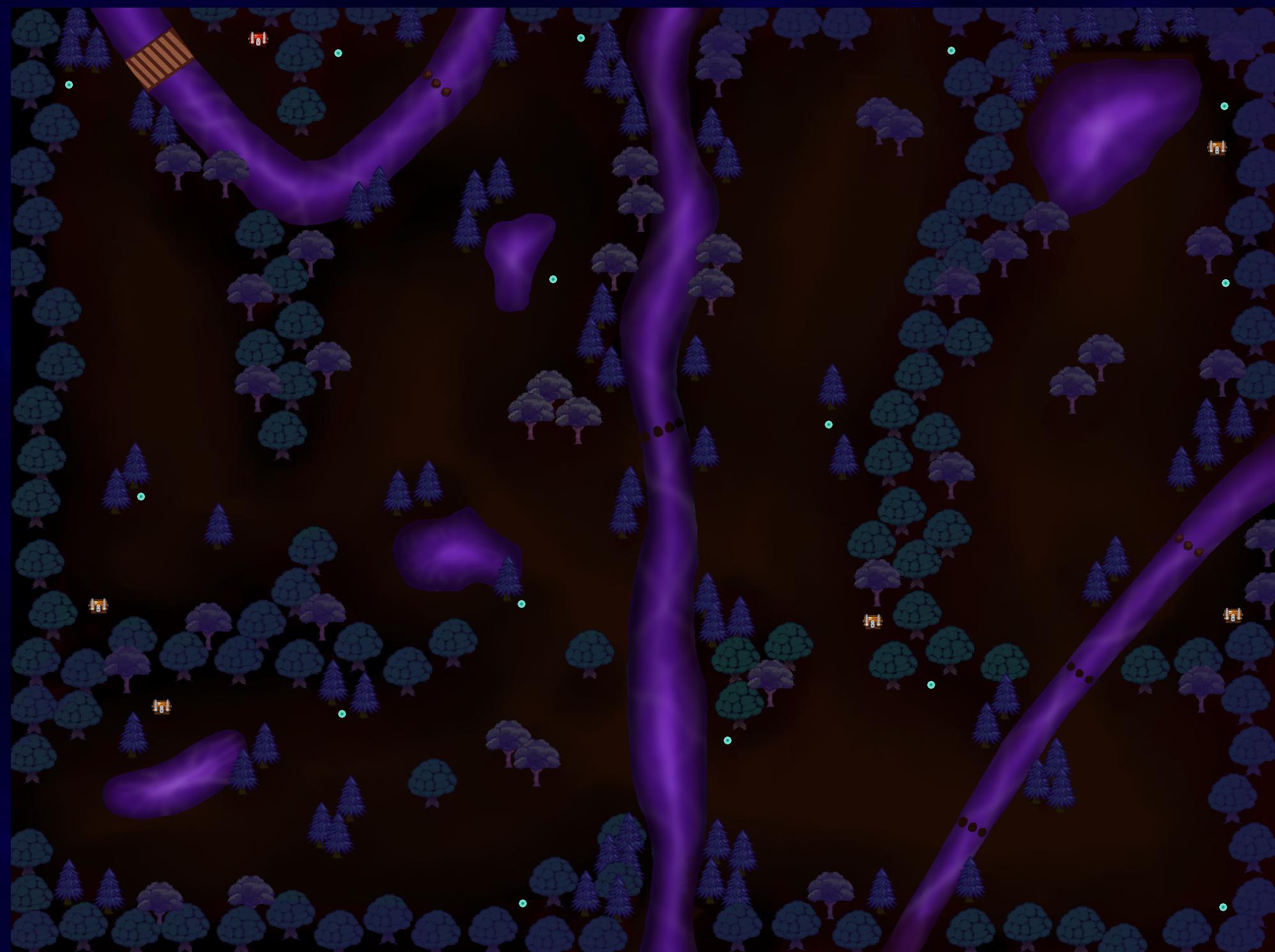


Croquis

Dès qu'on arrive sur cette map, on ne peut pas passer directement passer du côté droit de la map (limitation de zone). En effet, il faut l'obtention d'une mécanique (saut). Celle-ci est cachée dans le coffre orange. Cette mécanique sera utilisée plusieurs fois pour comprendre son utilisation et dans l'optique de continuer à l'utiliser au cours du jeu et plus tard sur d'autres levels.

Comme dans le 1er level, il faudra que le personnage évite les arbres bleus et les lacs et la rivière toxiques. Dans ce niveau, il y également les orbes comme dans le 1er level, qu'il faut récolté et trouver les 2 dernières potions cachés dans les coffres jaunes.

Ici, on peut voir sur le croquis qu'il y a deux côtés séparés par un lac toxique. Comme sur le premier level, j'ai fait en sorte d'avoir beaucoup d'arbres pour également apporter une ambiance sombre pour avoir l'impression qu'on se perd dans l'environnement marécageux de la map.



Map final level 2