

Selva Potion

Projet : Zelda Like

Sommaire

- De quoi je suis partie ?
- Mes idée
- Mes choix
- Mes niveaux

De quoi je suis partie ?

Je suis partie dans un premier temps de l'histoire de mon jeu . Je voulais qu'il y ai dans mon jeu un endroit dévasté par de la magie , et qu'une magicienne soit en quête de remettre cet endroit comme avant . Pour ce faire, elle devait dans cet endroit trouver des potions pour en créer une qui serait mettre les choses en ordre .



Mes idée

1

Je voulais une ambiance lourde et pesante , donc pour mon level je suis parti sur une zone de forêt . Au début je voyais plusieurs petit zone où le joueur pouvait y accéder les unes après les autre , pour accentuer cette idée de peur de se perdre dans la forêt

2

Je voulais que les zones soient un peu effrayantes , donc j'ai utilisé des couleurs sombres comme le marron foncé, le bleu foncé et le violet foncé . Cependant je voulais que mon personnage lui soit en total opposé avec l'environnement dans lequel il se trouvait .

3

Je ne voulais pas que mon personnage principal tue des ennemis quand il se présente à eux mais plus une idée de les éviter au maximum pour lorsque la potion créer puissent les libérer du mauvais sort .

4

Ce que je voulais également c'est que ce soit une île où il n'y ai pas d'habitant , mais plus une île où la nature y faisait ses lois . Mais qu'on voit l'impact qu'a de la mauvais magie sur l'environnement

A dark, atmospheric photograph of a forest. The scene is dimly lit, with a path leading into the distance. In the foreground, a puddle reflects the surrounding trees and the misty atmosphere. The overall mood is mysterious and somber.

Mes choix

En terme de level design

Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici

Conséquences pour le client :

Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici Insérez votre texte ici



ASTUCE

Cliquez avec le bouton droit sur une photo et sélectionnez "Remplacer l'image" pour insérer votre propre photo.



En terme d'ambiance

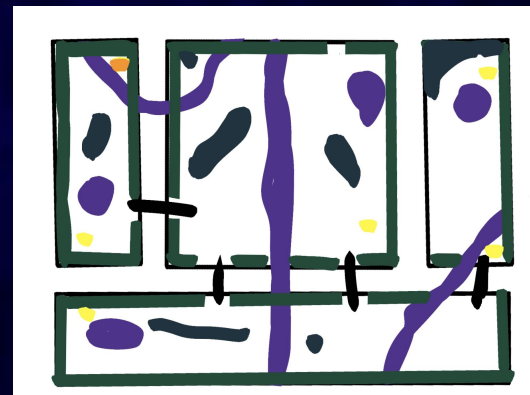
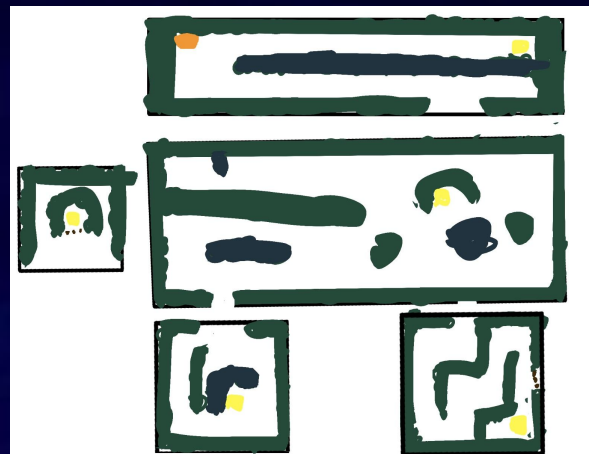
J'avais des idées bien définies pour l'ambiance de mes 2 niveaux . Je voulais une ambiance dans la première zone qui soit pesante avec des couleur vert foncé , ou a cause des arbre qui était trop proche les uns avec les autres ne pouvait pas laisser passer la lumière .

et pour la deuxième zone je voulais une ambiance plus catastrophique avec des couleur plus violacé qui rend l'environnement plus dangereux que le précédent .



En terme de design

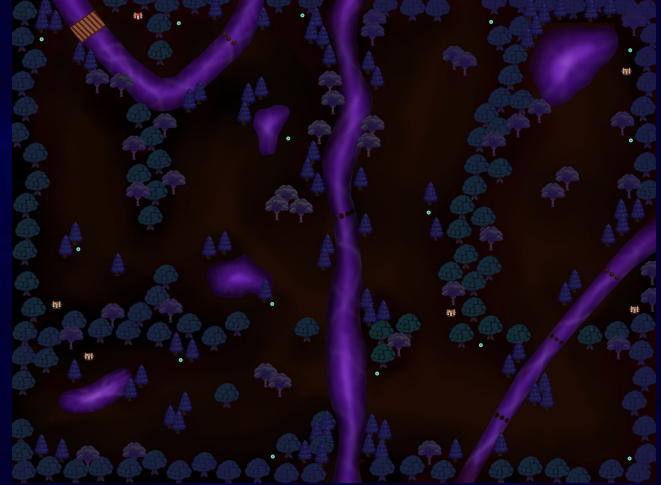
Pour le level design j'avais comme idée de faire beaucoup de changement d'écran voici mes 2 zones .



Mes niveau



La première zone est une forêt tout ce qu'il a de plus banal cependant il se trouve que les arbres bleus sont devenus toxiques . comparé à mes idée de level design j'ai décidé de tout rassembler sur une même carte , cela permettait d'être plus plongée dans 'idée d'être dans une forêt et de pouvoir explorer la ou on voulait



Pour le deuxième zone j'ai décidé comme l'autre zone de tout rassembler dans la même idée . c'est zone est un marécage ou le personnage peut mourir en contact de l'eau

A misty forest scene with a blue color cast. In the foreground, a large, dark puddle reflects the surrounding trees and the blue light. The ground is covered in fallen leaves. The trees are tall and thin, with their trunks visible through the mist. The overall atmosphere is serene and slightly mysterious.

Merci !