

A pixel art illustration of a scene titled "Ben's World". In the center, a brown wooden sign with yellow lettering reads "BEN'S WORLD". To the left of the sign is a large, red, pixelated flower with a green stem. To the right, a young boy with brown hair, wearing a red shirt and blue pants, is walking a small, light brown dog. The background is a bright blue sky with a single white cloud, and the foreground is a green grassy hill. The entire scene is framed by a white border.

Ben's World

Brandon Gouet - JV1B

ETPA

Présentation du jeu

- Ce jeu est un Zelda-like mettant en scène un enfant et son imagination fantastique.
- Les parents du jeune Ben sont partis faire des courses et on interdit celui-ci de sortir. Cependant Ben veut sortir rejoindre ses amis qui défendent le parc contre les monstres. Il va devoir alors trouver un moyen de s'échapper du "Château"...

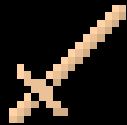
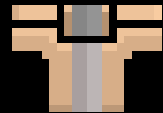


MoodBoard



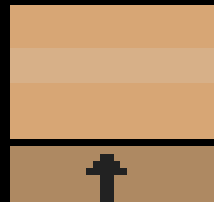
Objectifs du jeu

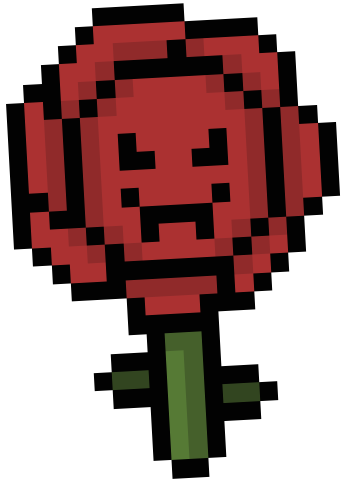
- Trouver L'armure en carton
- Trouver L'épée en carton
- Trouver la clé de l'entrée



Personnage et capacités

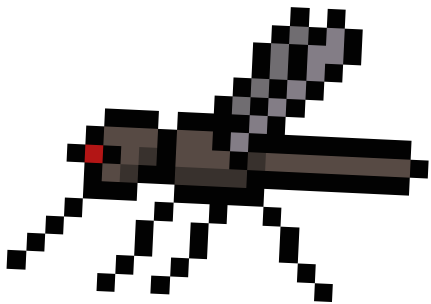
- Ben peut se déplacer
- Si il a l'épée en carton, il peut éliminer les ennemis
- Si il a l'armure en carton, il peut pousser les cartons dans le garage





Ennemis

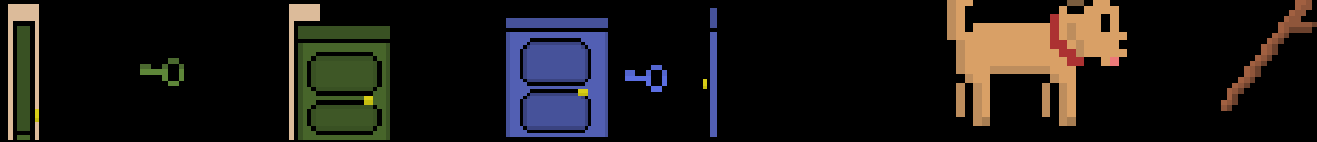
- FlowiMobs
 - + Des Fleurs pas très gentilles qui gardent l'accès à la clé pour ouvrir la chambre des parents.
- Mosquitos
 - + Des moustiques qui patrouillent dans le jardin à la recherche de sang.



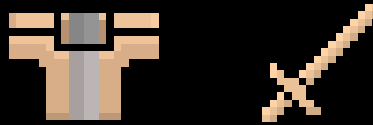
Objets

- Plusieurs objets dans le jeu

- + Des objets liés à l'objectif principal (exemple des clés pour ouvrir des portes ou bien un bâton pour que le chien lâche la clé)



- + Des objets de capacités (L'armure en carton pour pousser les cartons et l'épée en carton pour éliminer les ennemis)



- + Des objets consommables (une pomme pour se soigner)





- Plusieurs informations sont affichées sur l'écran du joueur
 - + Sa Santé (Plus l'épée se dégrade, plus Ben revient à la réalité)



- + Un inventaire (Pour indiquer l'obtention du bâton ou de l'épée)



- + Un inventaire de clés (pour indiquer quelle clé possède le joueur)



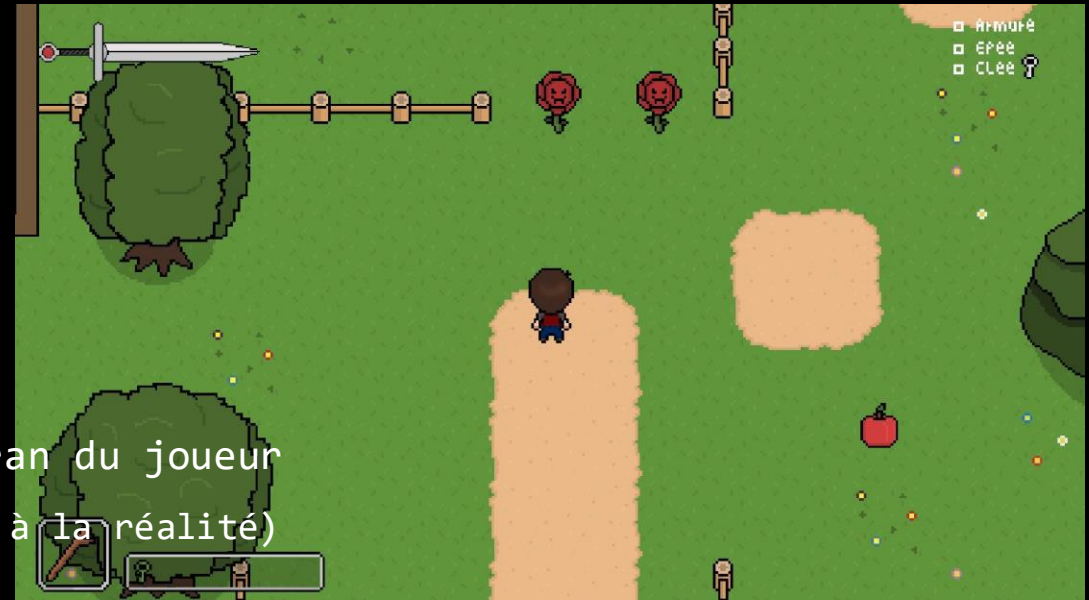
- + Une liste d'objectifs (pour garder une trace de l'objectif principal)

☐ Armure
☐ Epée
☐ Clée ?

☒ Armure
☐ Epée
☐ Clée ?

☒ Armure
☒ Epée
☐ Clée ?

☒ Armure
☒ Epée
☒ Clée ?



Map

- Plusieurs pièces dans la maison, ainsi qu'un jardin



Déroulement du jeu

- Pour finir le jeu le joueur doit d'abord
 - + Sortir de la chambre et récupérer la clé verte dans le salon
 - + Sortir dans le jardin par la porte verte et ramasser le bâton près de l'étendoir
 - + Donner le bâton au chien et ramasser la clé bleue
 - + Retourner dans la maison et rentrer dans la salle de bain par la porte bleue
 - + Ramasser l'armure et retourner dehors
 - + Traverser tout le jardin en évitant les ennemis et rentrer dans le garage par la porte noire
 - + Pousser le carton pour pouvoir passer de l'autre côté et ramasser la clé noire et l'épée
 - + Ressortir soit par la porte côté jardin ou soit par la porte côté salon avec la clé
 - + Retourner dans le jardin éliminer les flowiMobs qui bloquent l'accès à la clé rouge
 - + Récupérer la clé rouge et retourner dans la maison ouvrir la porte des parents
 - + Récupérer la clé blanche dans la chambre des parents et sortir par l'entrée principale !
- Vous avez Gagné !



***Merci d'avoir joué à
mon jeu***

PLAY