

DINVENTORYABLE

GAME DESIGN DOCUMENT

BY ALEXANDRE COURBIN

" LE NIVEAU DES VACHES N'EXISTE +OUJOURS PAS "

Cette **COULEUR** signifie que je suis un texte

Cette **COULEUR** signifie que je suis un lien Hypertexte

SOMMAIRE

Overview

[Univers](#)
[Pitch](#)
[Vue du jeu](#)
[Intentions](#)
[But du jeu](#)
[Valeurs](#)
[Inputs](#)
[Mise en situation](#)
[Conditions de Victoire et défaite](#)
[Le verbe](#)

Direction artistique

[Pourquoi Diablo II ?](#)
[Introduction](#)
[Le fond](#)
[Les inventaires](#)
[Les items](#)
[Le curseur](#)
[Ambiance Sonore](#)
[La liste des items](#)
[Comment avoir les assets ?](#)

Systèmes

[Les Inventaires](#)
[Les Items](#)
[Le Curseur](#)
[Curseur et Items](#)
[Items et Inventaire](#)

Level Design

[Général](#)
[Gestion de la difficulté](#)
[Facile](#)
[Moyenne](#)
[Difficile](#)

Backlog

⊕OVERVIEW

Overview

[Univers](#)

[Pitch](#)

[Vue du jeu](#)

[Intentions](#)

[But du jeu](#)

[Valeurs](#)

[Inputs](#)

[Mise en situation](#)

[Conditions de Victoire et défaite](#)

[Le verbe](#)

OVERVIEW

UNIVERS



Diablo III

Le côté RPG se retrouve visuellement avec le système d'inventaire.

Le micro-jeu se déroule dans l'univers de Diablo II. Très sombre et infesté de créatures en tout genre, le monde est hostile et le fait savoir par son ambiance visuelle et sonore.



Diablo II

OVERVIEW

PITCH

Dans les RPG, il arrive souvent qu'en plein combat, on fasse le choix de fouiller un corps ou d'ouvrir un coffre. On entend le combat et les créatures qui arrivent mais on se dit qu'on à peut-être le temps de ramasser les items.

Dans Dinventoryablo, vous avez le temps, vous avez exactement **10 secondes** pour mettre l'item dans votre inventaire. Le seul soucis, c'est que vous n'avez pas la place et que vous allez devoir ranger votre inventaire afin de pouvoir y mettre l'item que vous avez trouvé.



OVERVIEW

VUE EN JEU



Vue type Diablo, à la 3eme personne. On voit le personnage au centre et le système d'inventaire vient se mettre par-dessus le jeu.

Le coffre à droite est ouvert et propose un item que le joueur devra glisser dans son inventaire.



OVERVIEW

VUE EN JEU

La vue du jeu est découpée en 4 éléments :

- Le **fond**, légèrement animé.
- Les **deux inventaires**, fixes, par-dessus le fond :
 - L'inventaire de gauche (*Possède divers objets qui empêchent le joueur de looter l'item*).
 - L'inventaire de droite (*Possède l'item à glisser dans l'inventaire de gauche*).
- Les **items** qui sont les seuls éléments à pouvoir être déplacés.
- Le **curseur de la souris** qui est remplacé par une main.



OVERVIEW

INTENTIONS

Les intentions sont de :

- Proposer un **mini-jeu** qui existe depuis des années mais qui est parfois oublié.
- Jouer avec la **nostalgie** des personnes qui ont joué à Diablo II, leur donner un avantage grâce à un système qu'ils connaissent bien.
- Proposer un **challenge** aussi bien aux novices qu'aux vétérans qui seront confrontés à des situations qu'ils n'ont pas connu dans Diablo II.



OVERVIEW

BUT DU JEU

Le but du jeu est de ranger l'item de l'inventaire de droite dans l'inventaire de gauche avant **10 secondes**.



OVERVIEW

VALEURS DANS LE JEU

Le Temps : **10 secondes** quelque soit la difficulté.

La valeur peut être susceptible de changer selon les playtests



OVERVIEW

Comment on y joue ?

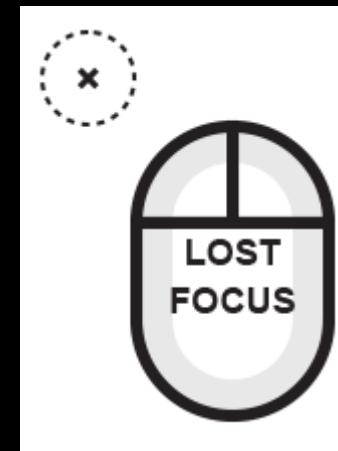
Le jeu se joue à la souris.



Cliquer sur un item et maintenir pour le garder.



Maintenir un item et déplacer la souris permet de le déplacer dans l'espace.



Relâcher le clic permet de lâcher l'item.



[Sommaire](#)

OVERVIEW

EXEMPLE D'UNE PARTIE



Le joueur doit ranger le parapluie dans l'inventaire de gauche mais il n'a pas la place, il va devoir organiser son inventaire pour libérer de l'espace. Il y'a plusieurs solutions.



[Sommaire](#)

OVERVIEW

Solution 1



Ici le joueur à déplacé les gants vers le bas pour avoir la place de mettre le parapluie.

OVERVIEW

Solution 2



Ici le joueur à analysé qu'en déplaçant seulement une potion, il avait la place d'y ranger le parapluie.

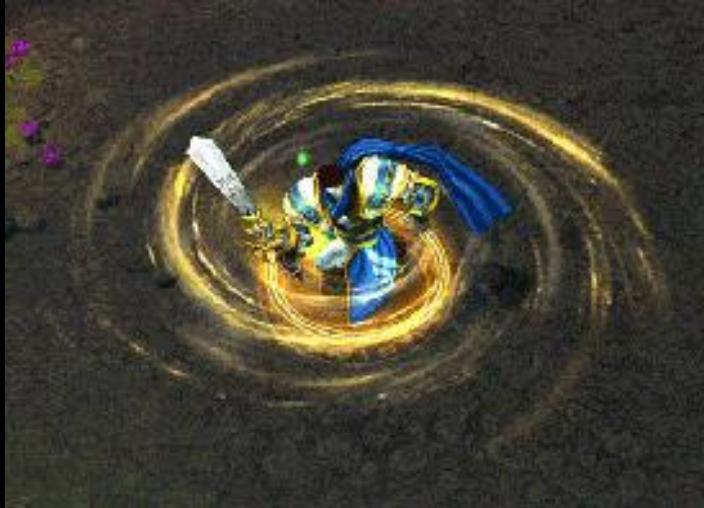
OVERVIEW

CONDITION DE VICTOIRE ET DEFAITE

Au bout de 10 secondes, si le joueur n'a pas réussi à placer l'item dans son inventaire, il échoue sinon il réussit.

Victoire

L'inventaire se ferme, une horde d'ennemi arrive mais le joueur fait un tourbillon et tue tous les ennemis.



Défaite

L'inventaire se ferme, une horde d'ennemi se jette sur lui et il meurt.



OVERVIEW

LE VERBE D'ACTION

Loot!

Ce verbe désigne parfaitement l'action à faire, puisqu'il décrit le fait de ramasser un objet pour le mettre dans son inventaire.



LA DIRECTION ARTISTIQUE

La direction Artistique

Pourquoi Diablo II ?

Réalisation du jeu (Art)

Introduction

Le fond

Les inventaires

Les items

Le curseur

Ambiance Sonore

La liste des items

Comment avoir les assets ?



LA DIRECTION ARTISIQUE

Pourquoi Diablo II ?



Le style graphique de Diablo II qui est assez vieux facilite le photo-montage et donc la réalisation d'un jeu quelque peu détourné.

Diablo II possède un système d'inventaire qui est, lui-même, un mini-jeu. Il est nécessaire de jouer sur la nostalgie des joueurs et leur faculté à se souvenir du système.



LA DIRECTION ARTISTIQUE

L'introduction

L'introduction à une place très importante dans le micro-concept puisqu'il va permettre au joueur de comprendre progressivement le jeu.

Lorsque le joueur arrive, il voit son inventaire à gauche et un coffre à droite.



LA DIRECTION ARTISTIQUE

L'introduction

Le coffre, en s'ouvrant, lance une animation.

Il s'ouvre avec plusieurs effets lumineux, des pièces qui sortent, des loots et des feux d'artifice pour souligner que c'est un moment extraordinaire mais surtout pour attirer l'œil du joueur.

Ces effets d'ouverture de coffre peuvent rappeler les lamas dans **Fortnite**.



LA DIRECTION ARTISTIQUE

L'introduction

Une fois ouvert, le coffre laisse apparaître un item que le joueur devra mettre dans son inventaire.



LA DIRECTION ARTISTIQUE

Le Fond

A réaliser en dernier, le fond est complètement inutile en terme de gameplay mais il sert énormément à l'immersion.

Le fond est constitué d'un environnement et au milieu d'un personnage. Ce personnage est animé d'un **idle** et à ses côtés un feu de camp est animé ajoutant de la vie au micro-jeu.

Le fond peut être un gif



LA DIRECTION ARTISTIQUE

Les inventaires

Le jeu possède deux inventaires :

L'inventaire du joueur (*à gauche*)



L'inventaire est découpé en 60 cases :

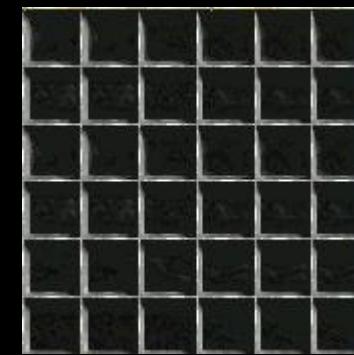
10 colonnes

6 lignes

La partie externe avec l'équipement du joueur, bien qu'elle soit inutile en jeu, est essentielle pour le joueur à comprendre que c'est son inventaire et donc qu'il devra glisser l'objet dans celui-ci.

On le rend plus foncé pour ne pas trop attirer son attention dessus.

L'inventaire possédant l'objet à looter (*à droite*)



Même DA que l'inventaire. Cet inventaire est découpé en 36 cases : 6 colonnes et 6 lignes



LA DIRECTION ARTISTIQUE

Les items

Les items que l'on trouve dans le jeu sont bien différents selon l'inventaire où ils se trouvent au lancement du jeu.

Les items dans l'inventaire de gauche

Les items ici sont directement tirés de l'univers de Diablo et d'un simple coup d'œil, on peut voir la place qu'ils prennent dans l'inventaire.

Pour une liste plus précise des items, [voir ici !](#)

Exemple :



Le sceptre prend 3 cases verticales



Le masque prend un carré de 2x2

Les items dans l'inventaire de droite

Plus aucun rapport avec Diablo, nous avons ici des objets en tout genre possédant des formes jamais vues.

Pour une liste plus précise des items, [voir ici !](#)

Exemple :



Le slip qui prend 4 cases en forme de T



Le parapluie qui prend 5 cases en forme de T



LA DIRECTION ARTISTIQUE

Les jeux PC possèdent un curseur afin que le joueur puisse voir rapidement où il se trouve sur l'écran.



Diablo II

Dans le genre RPG, elle a la forme d'une main afin de faire comprendre au joueur qu'il peut interagir avec les éléments du jeu. Elle implique que l'on peut cliquer mais aussi que l'on peut prendre des items et les déplacer.

C'est pourquoi il est essentiel dans ce micro-jeu d'avoir un curseur en forme de main et d'avoir deux animations, la main simple et la main avec une surbrillance.



World of Warcraft

LA DIRECTION ARTISTIQUE

Ambiance Sonore

Diablo se caractérise par une seule musique :



Musique : Tristram

Si la vidéo ne fonctionne pas :

<https://www.youtube.com/watch?v=XheJnmLAWhk>

Les items ont aussi des sons bien particuliers quand on les dépose :



Si le lien ne redirige pas bien, la section « Items » se trouve à 17:14

Si la vidéo ne fonctionne pas :

<https://www.youtube.com/watch?v=6gb5eF3tL50>



[Sommaire](#)

LA DIRECTION ARTISTIQUE

Ambiance Sonore

Les items qui n'ont rien à voir avec Diablo auront aussi des sons lorsqu'on les dépose dans l'inventaire.
Ici on joue sur le côté décalé et les sons doivent être amusants.



Bruit d'une Peluche
(Voir Naheulbeuk et la peluche du Nain)



Cri de dragon
ou bruit rappelant Yu-Gi-Oh



Bruit d'un parapluie qui s'ouvre

LA DIRECTION ARTISTIQUE

Liste des Items basiques

La liste ici n'a que très peu d'interêt, bien que les items soient variés, tout item provenant de Diablo II a sa place dans le mini-jeu.



L'épée et la hache ont la même fonction dans le mini-jeu, proposer un obstacle de 2x6 cases.

Ainsi, quelque soit l'item, il faut juste qu'il corresponde aux dimensions des objets dans le Level Design mais en proposer plusieurs pour une même dimension accentue la diversité du jeu !

LA DIRECTION ARTISTIQUE

Liste des items à looter !

Les items, ici, ont des formes beaucoup plus spécifiques et il est important d'établir une liste précise selon les difficultés.

Facile



Le Teddy Bear personnel du Barbare



Un Action-Man



**Une carte Yu-Gi-Oh
Pas n'importe laquelle !**



Sommaire

Moyenne



Une arme à feu



Un Hand Spinner

**Une culotte
Qui n'est certainement pas au Barbare !**



Une très longue flûte



La baguette de Doremi Magique



**Un Parapluie
Pourquoi pas ?**

Difficile

LA DIRECTION ARTISTIQUE

Provenance des assets

Pour obtenir les différents assets, le mieux serait d'aller les récupérer directement sur Diablo II puisque le jeu permet d'avoir les assets en **qualité originale** (*capture d'écran, capture GIF de l'idle du personnage*).

MAIS

Sinon, tous les Items sont récupérable en PNG sur : [https://diablo.gamepedia.com/Items_\(Diablo_II\)](https://diablo.gamepedia.com/Items_(Diablo_II))
Seul soucis, la taille des objets n'est pas indiquée sur le site et il faudra soit déduire la forme de l'objet soit retrouver l'échelle de taille sur Google Image. (à noter que tous les items, les images et les gifs Diablo II dans ce GDD ont été récupérés depuis Google Image en tapant simplement : *Diablo II Inventory*)



LE SYSTÈME

Le système

[Les Inventaires](#)

[Les Items](#)

[Le Curseur](#)

Les interactions

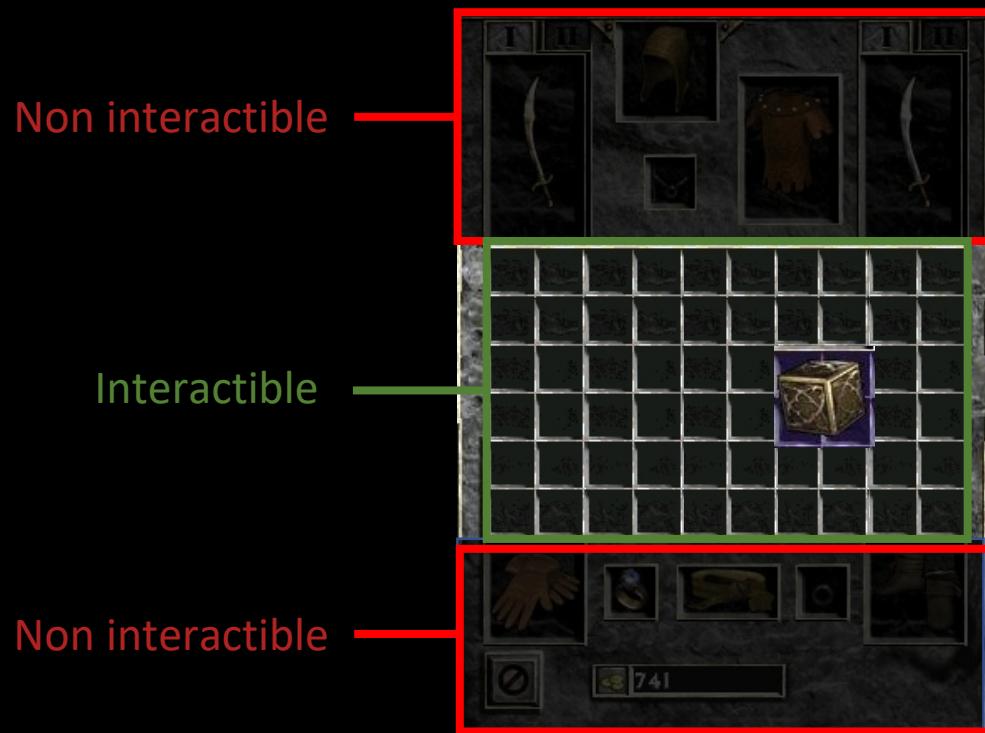
[Curseur et Items](#)

[Items et Inventaire](#)



LE SYSTÈME

L'inventaire du joueur



- L'inventaire du joueur possède **10 colonnes et 6 lignes** découpé en case pour un total de **60 cases**.
- Chaque case est indépendante.
- Une case noire montre que la case est libre.
- Une case bleue montre que la case est occupée par l'item qui s'y trouve.

Selon la difficulté, une partie de l'inventaire peut ne pas être interactible (Voir [Difficulté Moyenne](#) et [Difficulté Difficile](#)), Le joueur ne pourra pas poser d'objet dans ces zones.



LE SYSTÈME

L'inventaire du butin



- L'inventaire du butin possède **6 colonnes et 6 lignes** découpé en case pour un total de **36 cases**.
- Chaque case est indépendante.
- Une case noire montre que la case est libre.
- Une case bleue montre que la case est occupée par l'item qui s'y trouve.
- L'objet qui s'y trouve à la base **EST** le seul objet à pouvoir être dans cet inventaire. Les autres items ne peuvent pas être déposé dedans. (Voir [Interaction-Items pour le cas ou le joueur essaye de mettre un objet dedans](#))

LE SYSTÈME

Les items



- Les items possèdent une forme et prennent donc une place fixe dans l'inventaire.
- Les cases bleues indiquent la place que l'objet prend (Exemple : Le parapluie prend 5 cases).
- Chaque item possède **un son** qui lui est lié lorsqu'on le dépose.
- Chaque item possède un **vecteur de position** nommé initPos qui correspond à sa position initiale.
- Si il est relâché dans le vide ou au-dessus d'une case occupée, la position de l'objet est égale à initPos.
- Si il est lâché au-dessus d'une case vide, initPos prend la valeur de la position actuelle de l'objet.



LE SYSTÈME

Le Curseur



Pas d'interaction

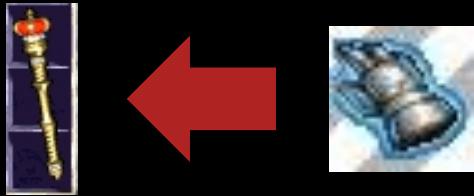
- Le curseur permet au joueur de savoir où il se trouve et où il clique.
- Le curseur possède 3 états :
 - **Le curseur normal** : Qui indique qu'il y'a aucune interaction possible à l'endroit où il cible.
 - **Le curseur en surbrillance** : Qui indique qu'une interaction est disponible à l'endroit où il cible.
 - **Le curseur qui prend un item** : Qui indique qu'un objet à été pris et qu'une interaction est en cours. (main repliée)



Interaction possible

LE SYSTÈME

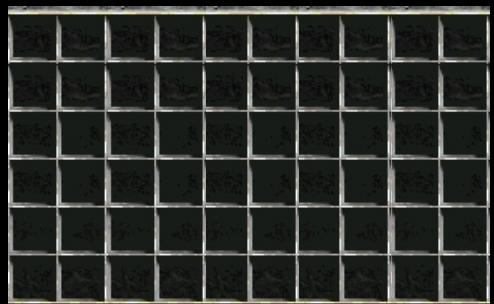
Les interactions Curseur - Items



- Le curseur passe en surbrillance lorsqu'il survole un item interactible.
- Lorsqu'il est en surbrillance au dessus d'un item, le joueur peut cliquer pour prendre l'objet. Lorsqu'il déplace le curseur en ayant pris un objet, l'objet suit le curseur.

LE SYSTÈME

Les interactions Items - Inventaires



- Lorsqu'un item est lâché, il y a deux possibilités :
 - Soit l'item est au-dessus de carrés noirs correspondant à sa forme et il prend la place, la zone devient donc occupée par l'objet.
 - Soit l'item est relâché dans le vide ou au dessus de cases occupées et il reprend sa place initiale (*Cela équivaut aussi pour les items de l'inventaire du joueur qui seraient déposés dans l'inventaire Butin*).

LE LEVEL DESIGN

Le Level Design

Général

Gestion de la difficulté

Facile

Moyenne

Difficile



LE LEVEL DESIGN

Général

Le choix de faire des Level Design est voulu pour sa simplicité à intégrer.

Faire de la génération procédurale aurait été bien trop complexe pour un jeu de cet envergure, il aurait fallut penser à l'architecture de la génération aléatoire, trouver une manière de générer des niveaux faisables et empêcher l'apparition de niveaux trop compliqués.

Pour un jeu de 10 secondes, cela ne vaut pas le temps de production.



LE LEVEL DESIGN

Gestion de la Difficulté

La difficulté des niveaux se découpe en trois parties :

- Facile
- Moyenne
- Difficile

Pour chaque difficulté, il y'a plusieurs Level Design, ils seront choisis aléatoirement parmi les niveaux de même difficulté.



LE LEVEL DESIGN

Difficulté : Facile

La difficulté en **facile** propose un challenge trivial, le joueur a énormément de choix dans le placement de son item. Il y a minimum **3 choix pour placer l'item en 1 mouvement et 3 choix pour le placer en 2 mouvements.**

Les items à placer en difficulté facile ont tous la même forme : un rectangle 2x3



À chaque item est lié un level design précis. Les items à placer ne pourront donc pas apparaître aléatoirement puisqu'ils fonctionnent de paire avec le Level Design qui leur correspond.

Dans le but d'éviter de rallonger ce document, je ne traiterais que les solutions en 1 et 2 mouvements.

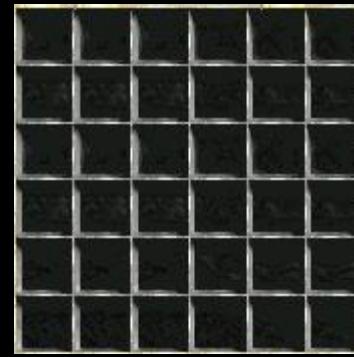
LE LEVEL DESIGN

Facile (1)



LE LEVEL DESIGN

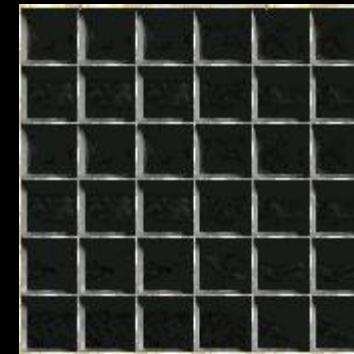
Facile (1) – Solution 1 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé le charme vers le haut afin de mettre le Teddy Bear à la place.

LE LEVEL DESIGN

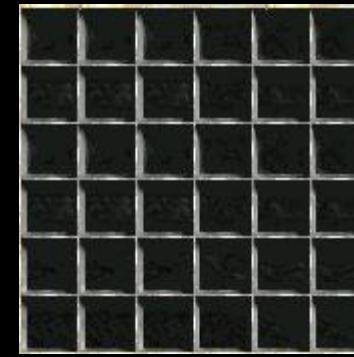
Facile (1) – Solution 2 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé la potion de mana vers le haut afin de mettre le Teddy Bear à la place.

LE LEVEL DESIGN

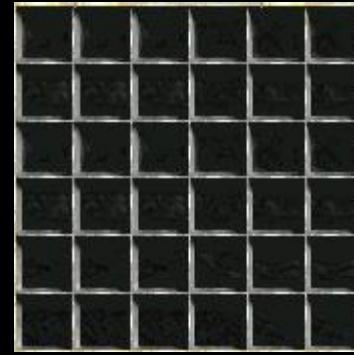
Facile (1) – Solution 3 en 1 mouvement



Le joueur à déplacé le grimoire à côté de l'autre grimoire afin de mettre le Teddy Bear à la place.

LE LEVEL DESIGN

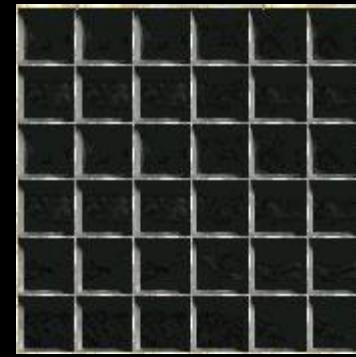
Facile (1) – Solution 4 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé le grimoire vers la droite afin de mettre le Teddy Bear à la place.

LE LEVEL DESIGN

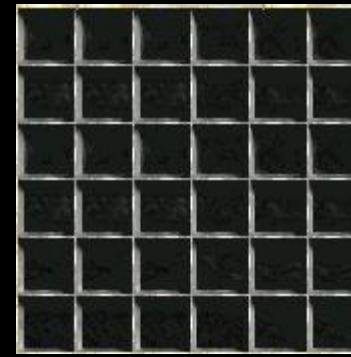
Facile (1) – Solution 1 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé les deux potions de soin en bas afin de mettre le Teddy Bear à leur place.

LE LEVEL DESIGN

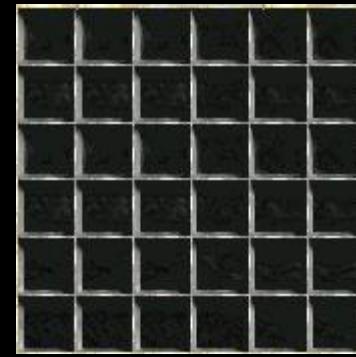
Facile (1) – Solution 2 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le chapeau vers le bas et le charme vers la droite afin de mettre le Teddy Bear à leur place.

LE LEVEL DESIGN

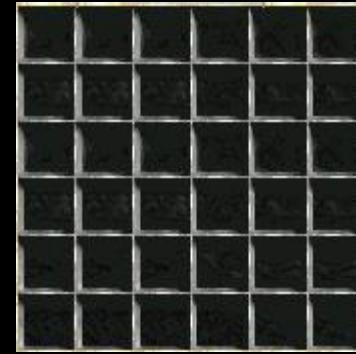
Facile (1) – Solution 3 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le grimoire et le charme vers la droite afin de mettre le Teddy Bear à leur place.

LE LEVEL DESIGN

Facile (1) – Solution 4 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le sceptre et les javelots vers la droite afin de mettre le Teddy Bear à leur place.

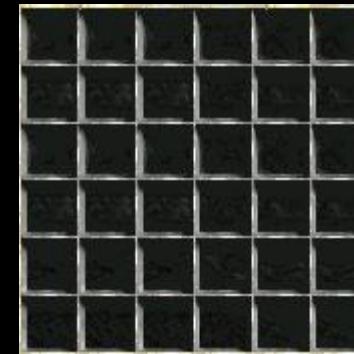
LE LEVEL DESIGN

Facile (2)



LE LEVEL DESIGN

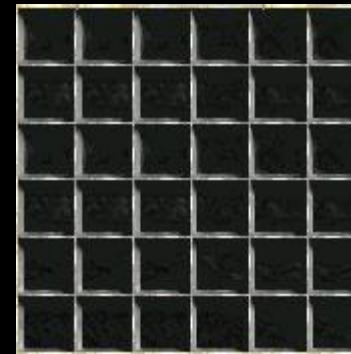
Facile (2) – Solution 1 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé le cube vers le bas afin de mettre la carte Yu-Gi-Oh à la place.

LE LEVEL DESIGN

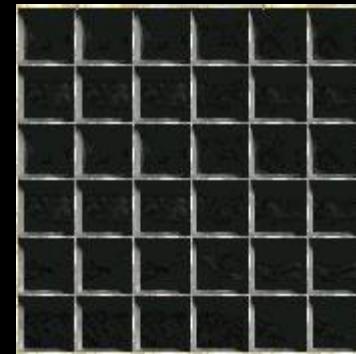
Facile (2) – Solution 2 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé la faux vers la droite afin de mettre la carte Yu-Gi-Oh à la place.

LE LEVEL DESIGN

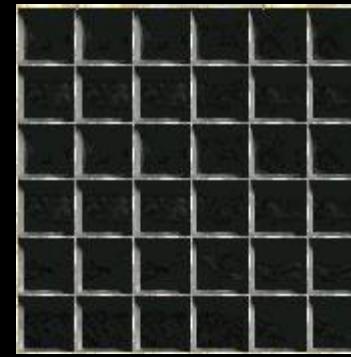
Facile (2) – Solution 3 en 1 mouvement



Le joueur à déplacé la faux vers la gauche afin de mettre la carte Yu-Gi-Oh à la place.

LE LEVEL DESIGN

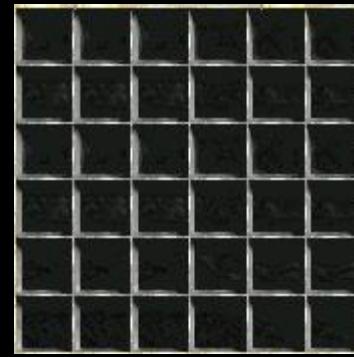
Facile (2) – Solution 1 en 2 mouvement



Le joueur a déplacé la bague vers le haut et le grimoire vers la gauche afin de mettre la carte Yu-Gi-Oh à leur place.

LE LEVEL DESIGN

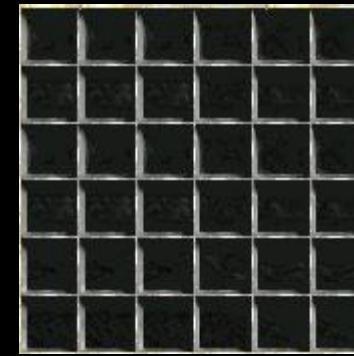
Facile (2) – Solution 2 en 2 mouvement



Le joueur a déplacé les couteaux vers la droite afin de mettre la carte Yu-Gi-Oh à leur place.

LE LEVEL DESIGN

Facile (2) – Solution 3 en 2 mouvement



Le joueur a écarté le cube et les dagues afin de mettre la carte Yu-Gi-Oh à leur place.

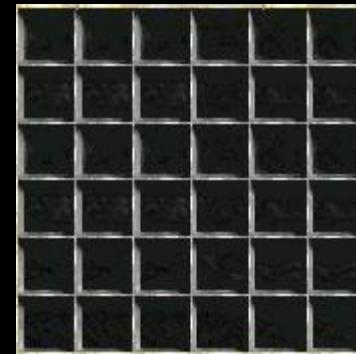
LE LEVEL DESIGN

Facile (3)



LE LEVEL DESIGN

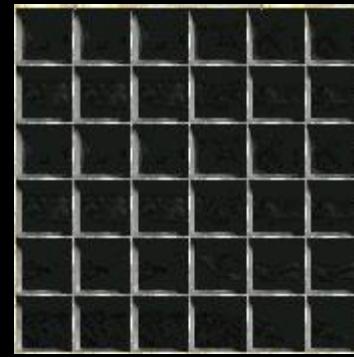
Facile (3) – Solution 1 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé le sceptre vers la droite afin de mettre l'Action-Man à la place.

LE LEVEL DESIGN

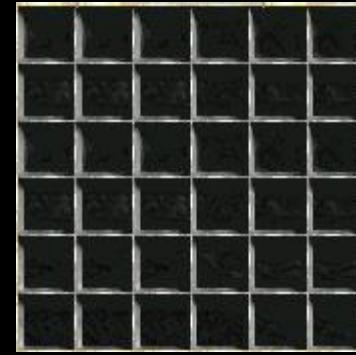
Facile (3) – Solution 2 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé le sceptre vers la gauche afin de mettre l'Action-Man à la place.

LE LEVEL DESIGN

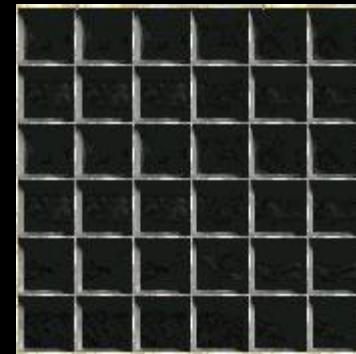
Facile (3) – Solution 3 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé la ceinture vers la droite afin de mettre l' Action-Man à la place.

LE LEVEL DESIGN

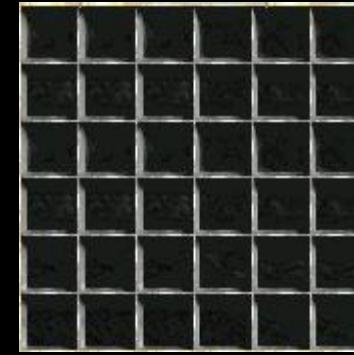
Facile (3) – Solution 1 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le torse vers le bas et la potion de soin vers la gauche afin de mettre l'Action-Man à leur place.

LE LEVEL DESIGN

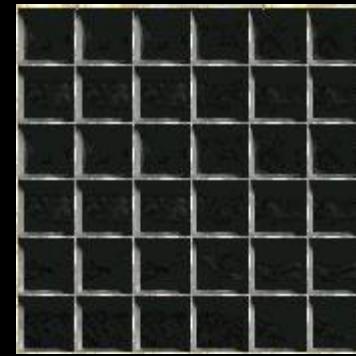
Facile (3) – Solution 2 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé les deux parchemins vers la gauche afin de mettre l'Action-Man à leur place.

LE LEVEL DESIGN

Facile (3) – Solution 3 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé la clé et la hache vers la gauche afin de mettre l'Action-Man à leur place.

LE LEVEL DESIGN

Difficulté : Moyenne

La difficulté Moyenne commence à devenir plus compliquée, les items ne partagent plus une forme commune et les solutions se font moins nombreuses. Il y a minimum **2 choix pour placer l'item en 1 mouvement et 2 choix pour le placer en 2 mouvements.**

De plus, une partie de l'inventaire est bloqué ce qui réduit l'espace disponible.



Dans le but d'éviter de rallonger ce document, je ne traiterais que les solutions en 1 et 2 mouvements.



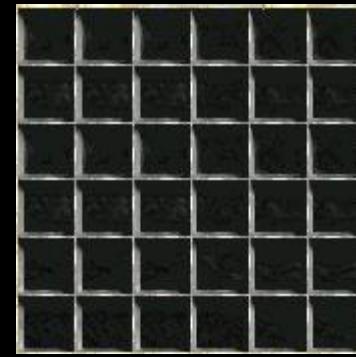
LE LEVEL DESIGN

Moyenne (1)



LE LEVEL DESIGN

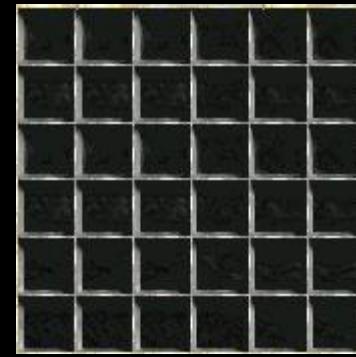
Moyenne (1) – Solution 1 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé la clé vers la gauche afin de mettre le pistolet à la place.

LE LEVEL DESIGN

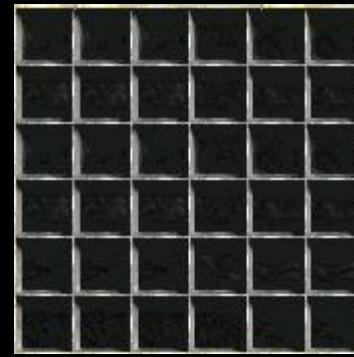
Moyenne (1) – Solution 2 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé la hache vers la gauche afin de mettre le pistolet à la place.

LE LEVEL DESIGN

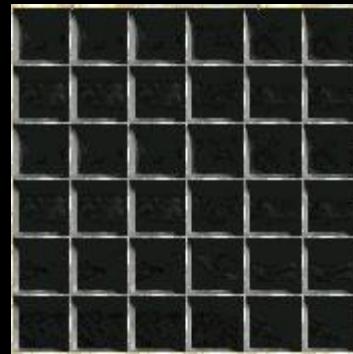
Moyenne (1) – Solution 1 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé la lance et le grimoire vers la droite afin de mettre le pistolet à la place.

LE LEVEL DESIGN

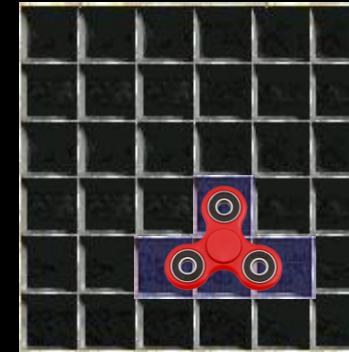
Moyenne (1) – Solution 2 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le parchemin vers la gauche et la hache vers le bas afin de mettre le pistolet à la place.

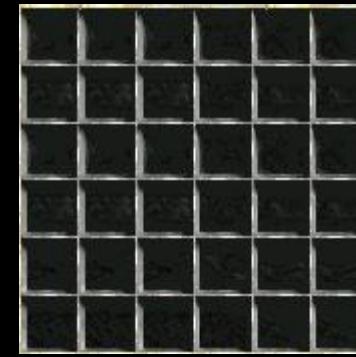
LE LEVEL DESIGN

Moyenne (2)



LE LEVEL DESIGN

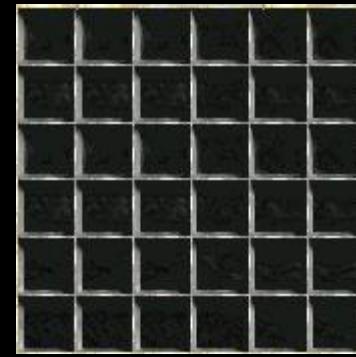
Moyenne (2) – Solution 1 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé le grimoire vers le haut afin de mettre le Hand Spinner à la place.

LE LEVEL DESIGN

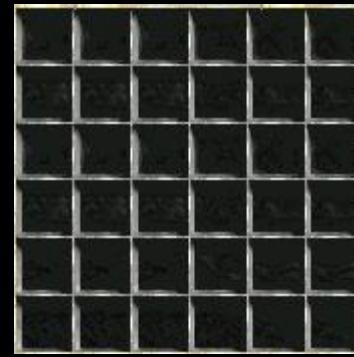
Moyenne (2) – Solution 2 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé la clé vers le bas afin de mettre le Hand Spinner à la place.

LE LEVEL DESIGN

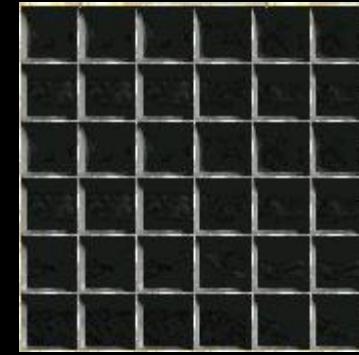
Moyenne (2) – Solution 1 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le parchemin vers la droite et l'épée vers le haut afin de mettre le Hand Spinner à la place.

LE LEVEL DESIGN

Moyenne (2) – Solution 2 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le chapeau et le charme vers le haut afin de mettre le Hand Spinner à la place.

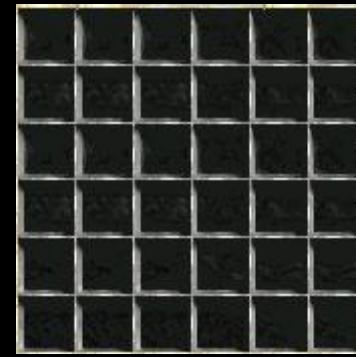
LE LEVEL DESIGN

Moyenne (3)



LE LEVEL DESIGN

Moyenne (3) – Solution 1 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé le couteau vers la gauche afin de mettre la culotte à la place.

LE LEVEL DESIGN

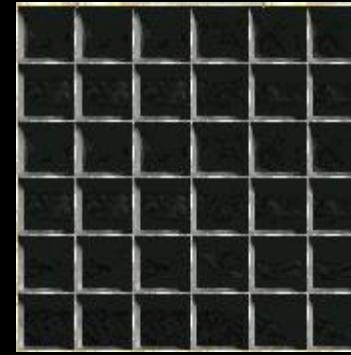
Moyenne (3) – Solution 2 en 1 mouvement



Le joueur a déplacé le carquois vers le bas afin de mettre la culotte à la place.

LE LEVEL DESIGN

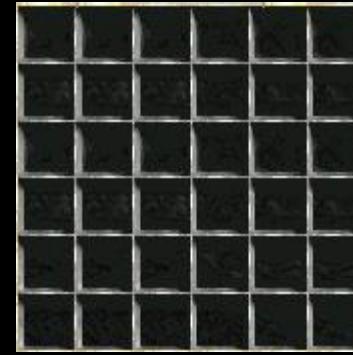
Moyenne (3) – Solution 1 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé les javelots vers le haut et le torse vers la gauche afin de mettre la culotte à leur place.

LE LEVEL DESIGN

Moyenne (3) – Solution 2 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le masque vers la droite et la ceinture vers le bas afin de mettre la culotte à leur place.

LE LEVEL DESIGN

Difficulté : Difficile

La difficulté Difficile devient plus compliquée, les items sont généralement plus gros et possèdent des formes plus complexes.

De plus, l'inventaire continue de se rétrécir. Le joueur n'a plus vraiment le choix dans la résolution et il aura minimum 2 solutions à 2 mouvements.



Dans le but d'éviter de rallonger ce document, je ne traiterais que les solutions en 1 et 2 mouvements.

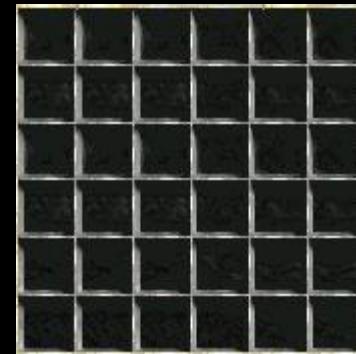
LE LEVEL DESIGN

Difficile (1)



LE LEVEL DESIGN

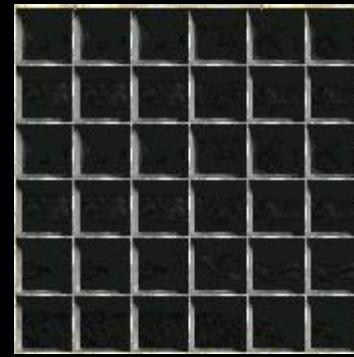
Difficile (1) – Solution 1 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé la clé vers le haut et le charme à la place de la clé afin de mettre la flûte à sa place.

LE LEVEL DESIGN

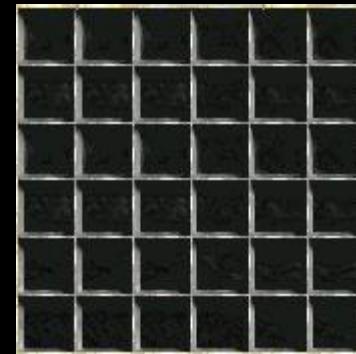
Difficile (1) – Solution 2 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le cube vers la droite et le charme à la place du cube afin de mettre la flûte à sa place.

LE LEVEL DESIGN

Difficile (1) – Solution 3 en 2 mouvements



Le joueur à déplacé la clé vers la droite et le sceptre à la place de la clé afin de mettre la flûte à sa place.

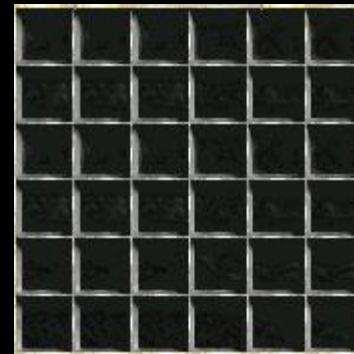
LE LEVEL DESIGN

Difficile (2)



LE LEVEL DESIGN

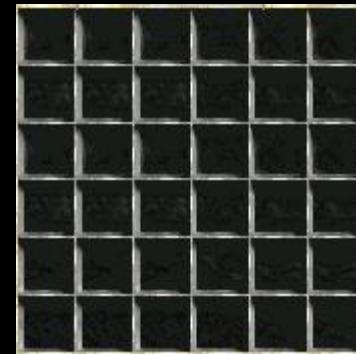
Difficile (2) – Solution 1 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé la faux et la potion de mana vers le bas afin de mettre la baguette Doremi magique à la place.

LE LEVEL DESIGN

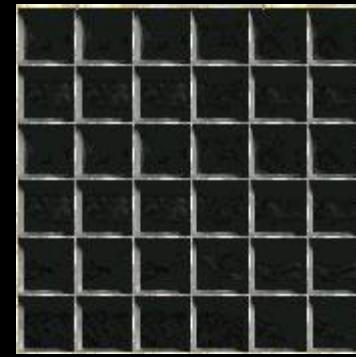
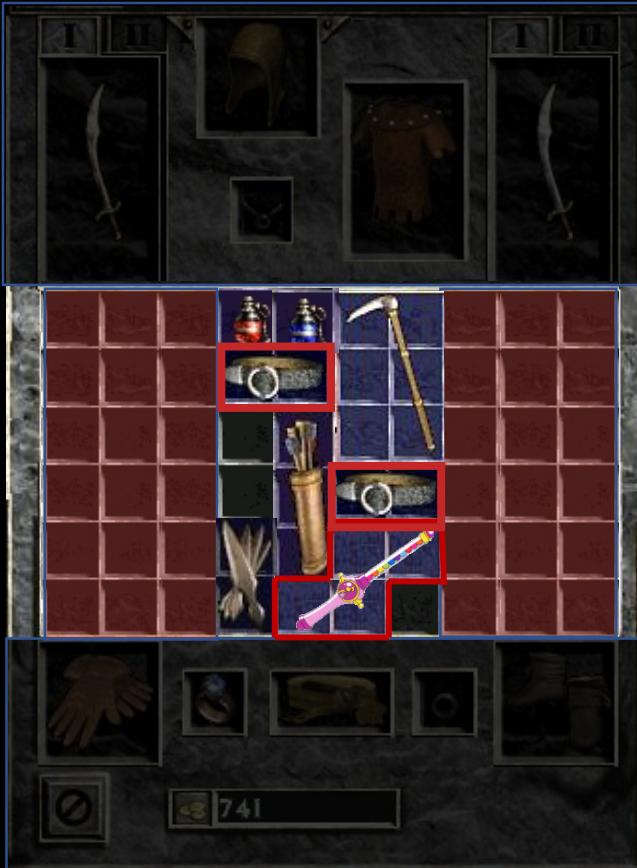
Difficile (2) – Solution 2 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé le carquois et les couteaux vers le haut afin de mettre la baguette Doremi magique à la place.

LE LEVEL DESIGN

Difficile (2) – Solution 3 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé les deux ceintures vers le haut afin de mettre la baguette Doremi magique à la place.

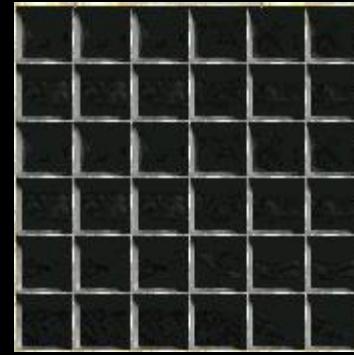
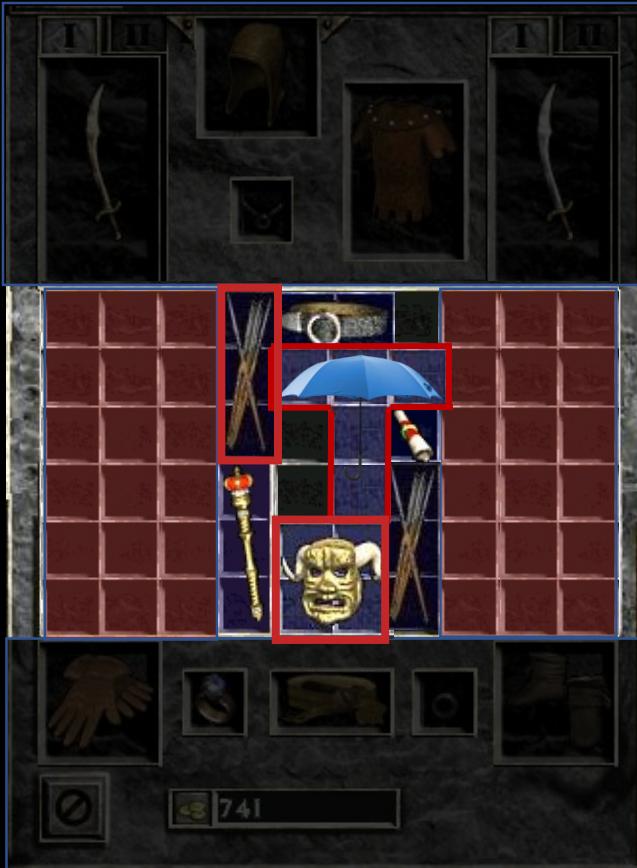
LE LEVEL DESIGN

Difficile (3)



LE LEVEL DESIGN

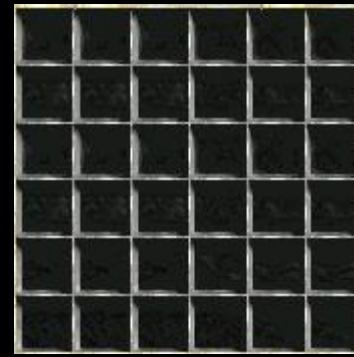
Difficile (3) – Solution 1 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé les javelots vers le haut et le masque vers le bas afin de mettre le parapluie à leur place.

LE LEVEL DESIGN

Difficile (3) – Solution 2 en 2 mouvements



Le joueur a déplacé la ceinture vers la droite et le masque vers le haut afin de mettre le parapluie à sa place.

B A C K L ⊕ G

BACKLOG

Dans l'ordre des features à développer :

- 1) Le système d'inventaire
- 2) Les items qui s'ancrent dans l'inventaire selon leur forme
- 3) Le curseur qui peut prendre et déplacer un item
- 4) Les différentes difficultés : Facile, Moyenne, Difficile
- 5) Les Level Design
- 4) Habilage Artistique