



ETPA

Zelda Like

Projet PROG/2D/LD/DA

Maëlle Alliou
JV1A

Level Design

CONTRAINTES

LIÉES À LA DIRECTION ARTISTIQUE ET LA 2D

- L'aspect "île".
- Avoir une partie du niveau sur terre, et l'autre sur des petites îles.
- Etages : changement de niveau de terrain.
- Couleurs sombres, vertes et bleutées.
- Intégration des éléments du tileset.

CONTRAINTES

LIÉES AU LD

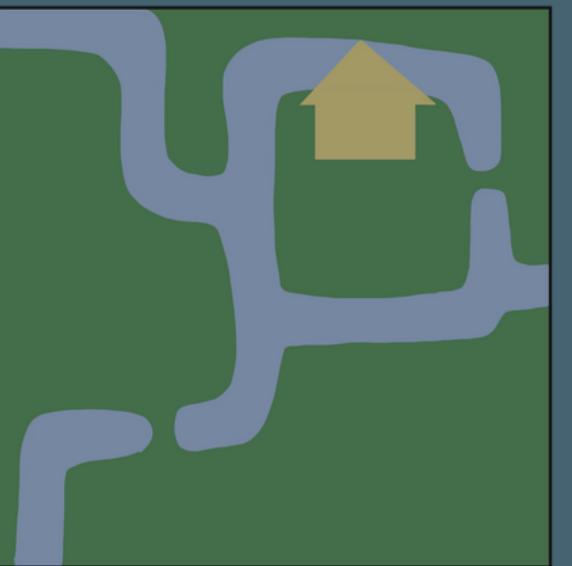
- Durée de jeu de 10 min'.
- HUB central.
- Difficulté qui monte crescendo.

LES ZONES

- Zones "sacrées" : "safe", ce sont les seules zones où les monstres ne sont pas présents.
- Zones "début" et "fin" à définir.
- Zone "tuto", première zone où le joueur combattra des monstres faibles, guidé par un tutoriel.
- Zones "spawners", zones plus compliquées où des monstres sont générées en continu à interval régulier.
- Zone "Boss", pour un petit combat final.
- Zones "village", avec maison et PNJ.
- Zones d'explorations et de casses-têtes lambdas.

RECHERCHES ASPECT GÉNÉRAL

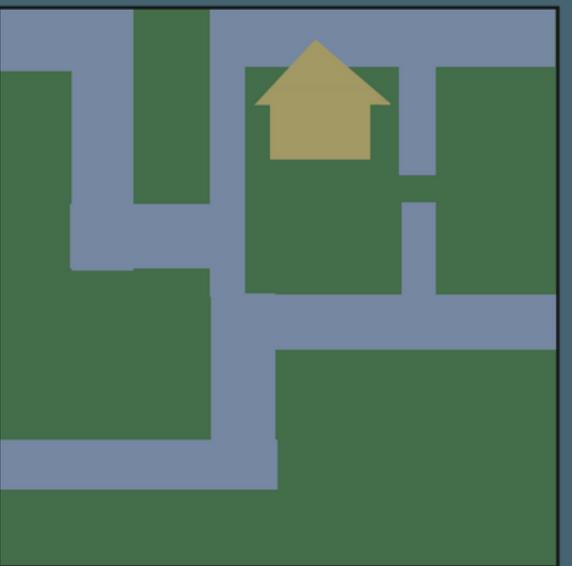
aspect rond, smooth
(aspect choisi)



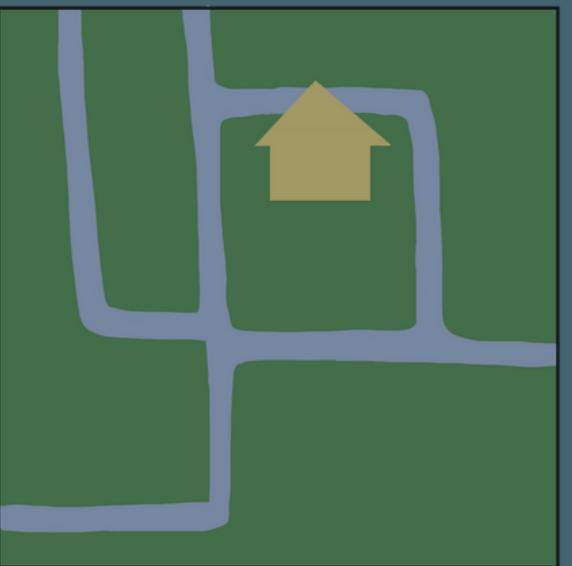
aspect plus
"détendu" et "libre"



aspect classique,
strict, géométrique,
efficace

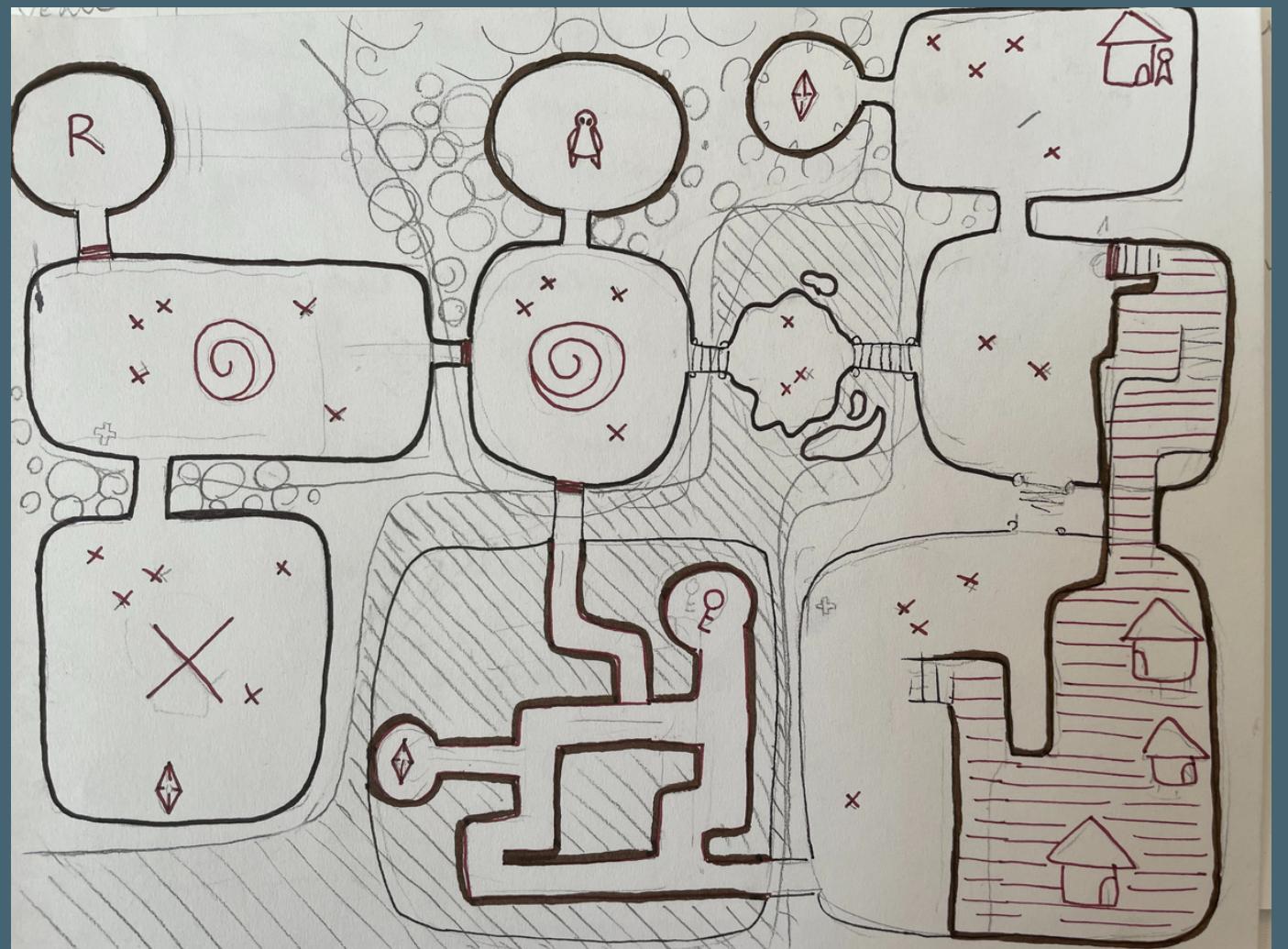


aspect rangé,
efficace

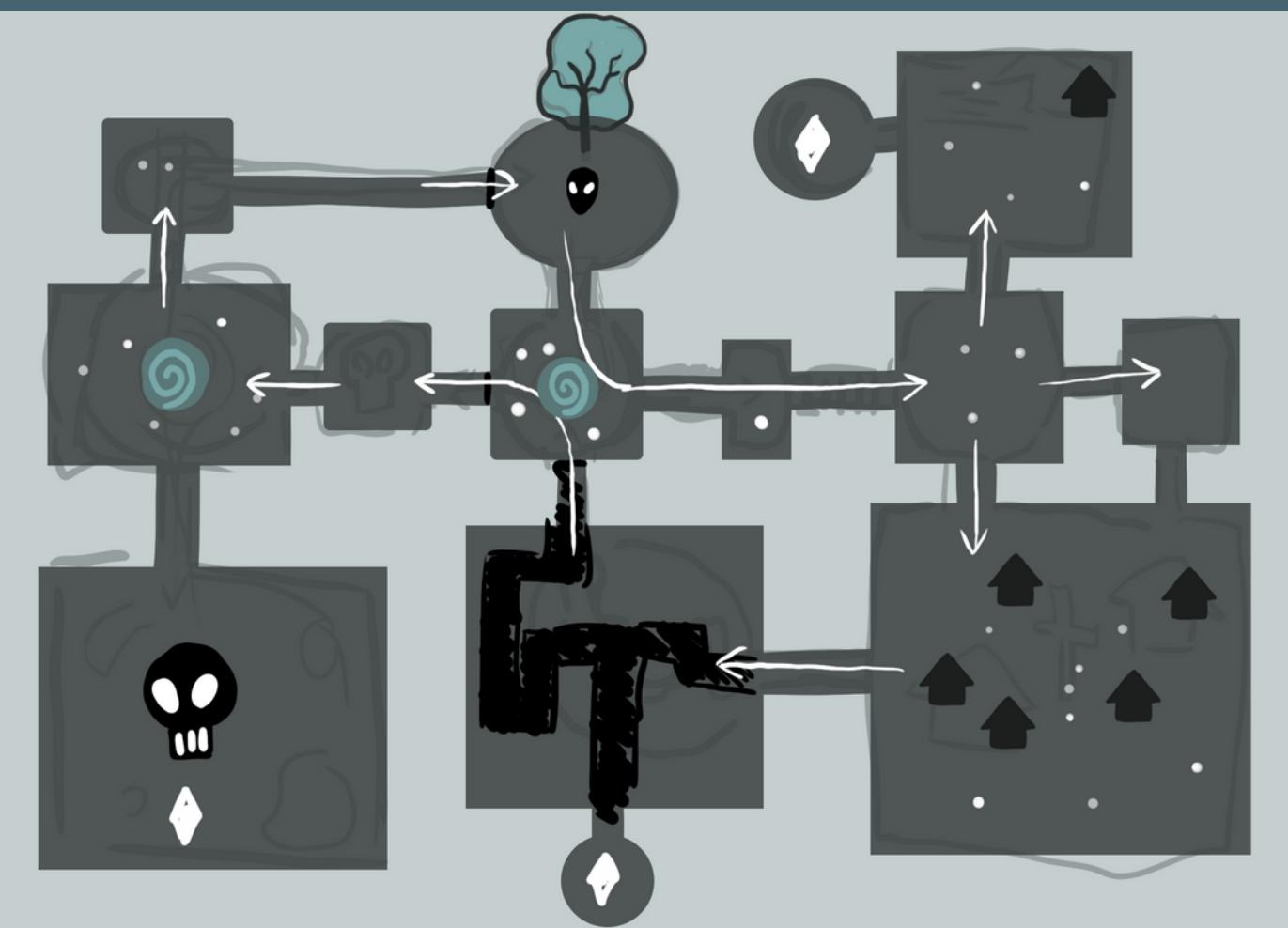
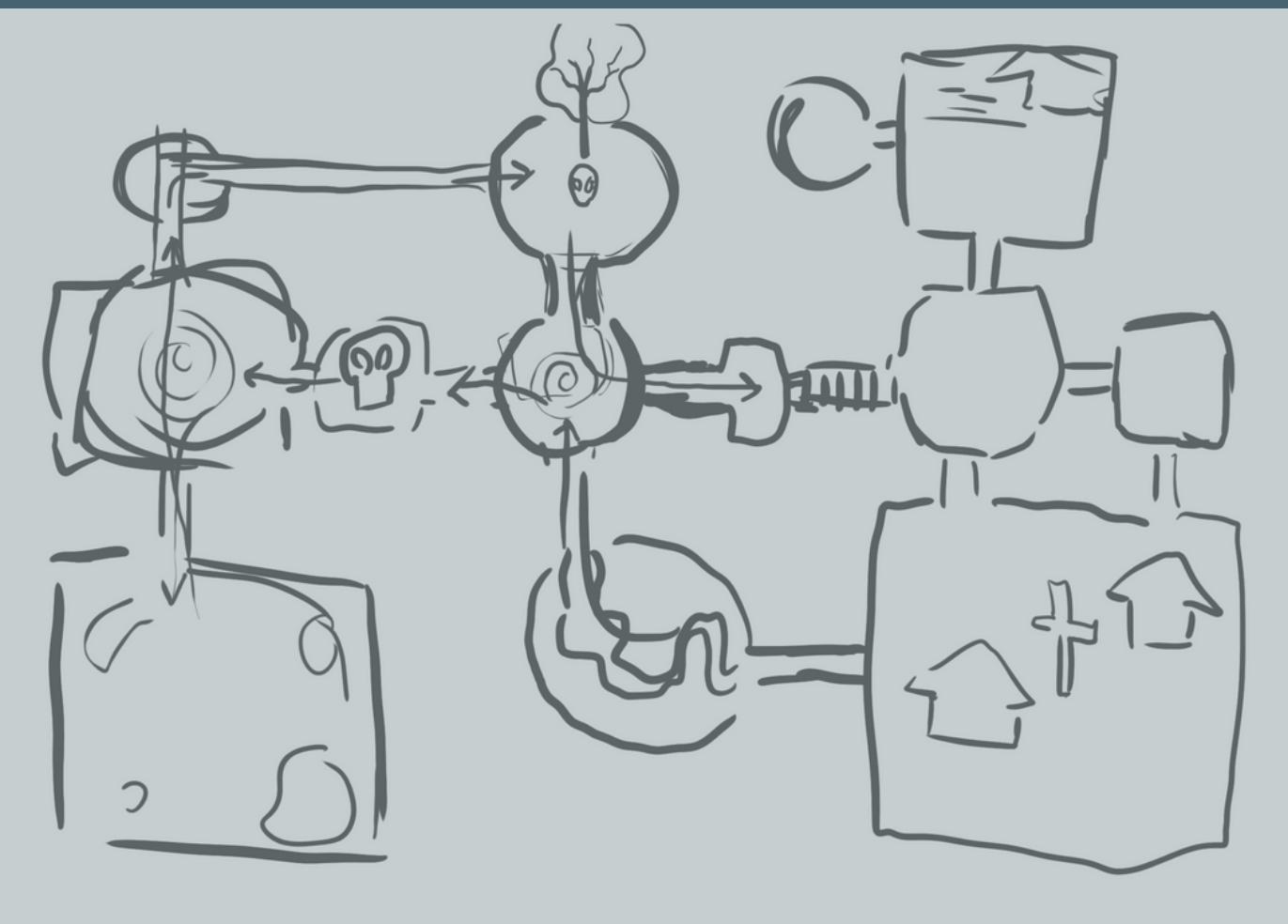


ESSAIS

ET PREMIERS CROQUIS

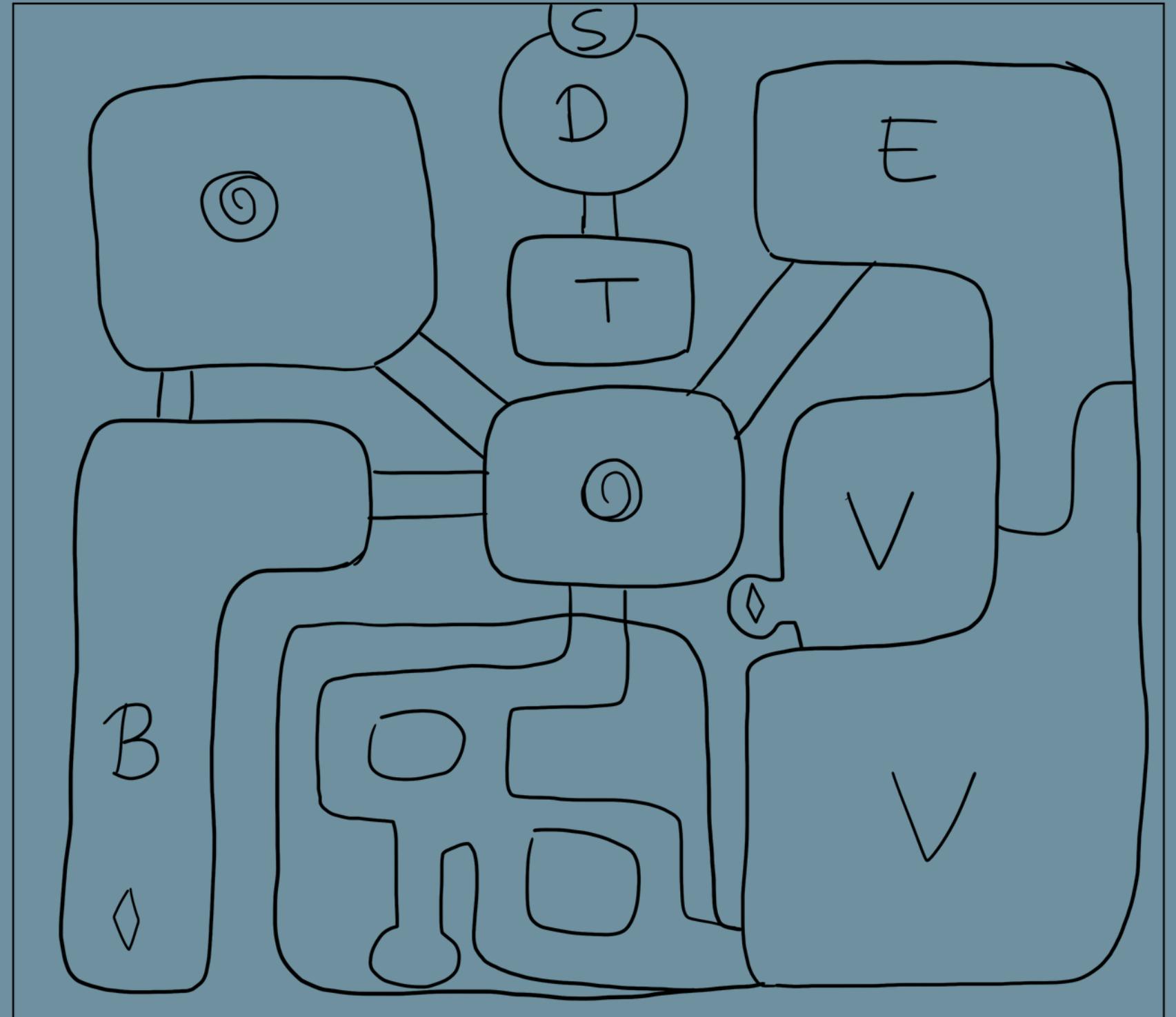


volonté de créer un hub central ->
fil conducteur



CROQUIS "FINAL"

QUI À FINALEMENT ÉTÉ REMODIFIER SUR TILED
PAR RAPPORT À LA RÉALISABILITÉ EN PROG



D : Départ

S : Sortie

T : Zone tuto

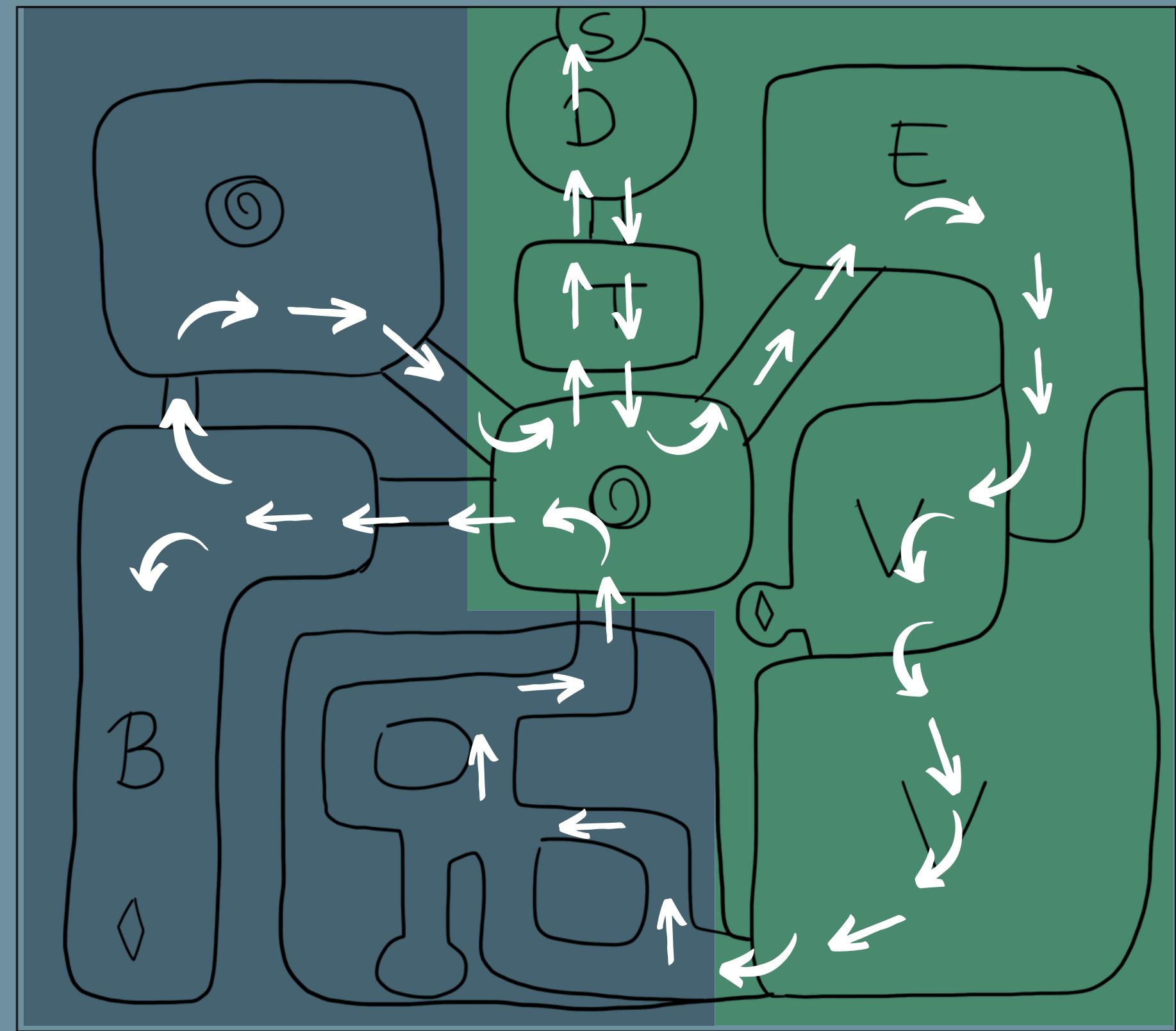
E : Zone d'exploration

V : Zone village

B : Boss

○ : Spawners

◊ : Cristaux (permettant
de débloquer la sortie)



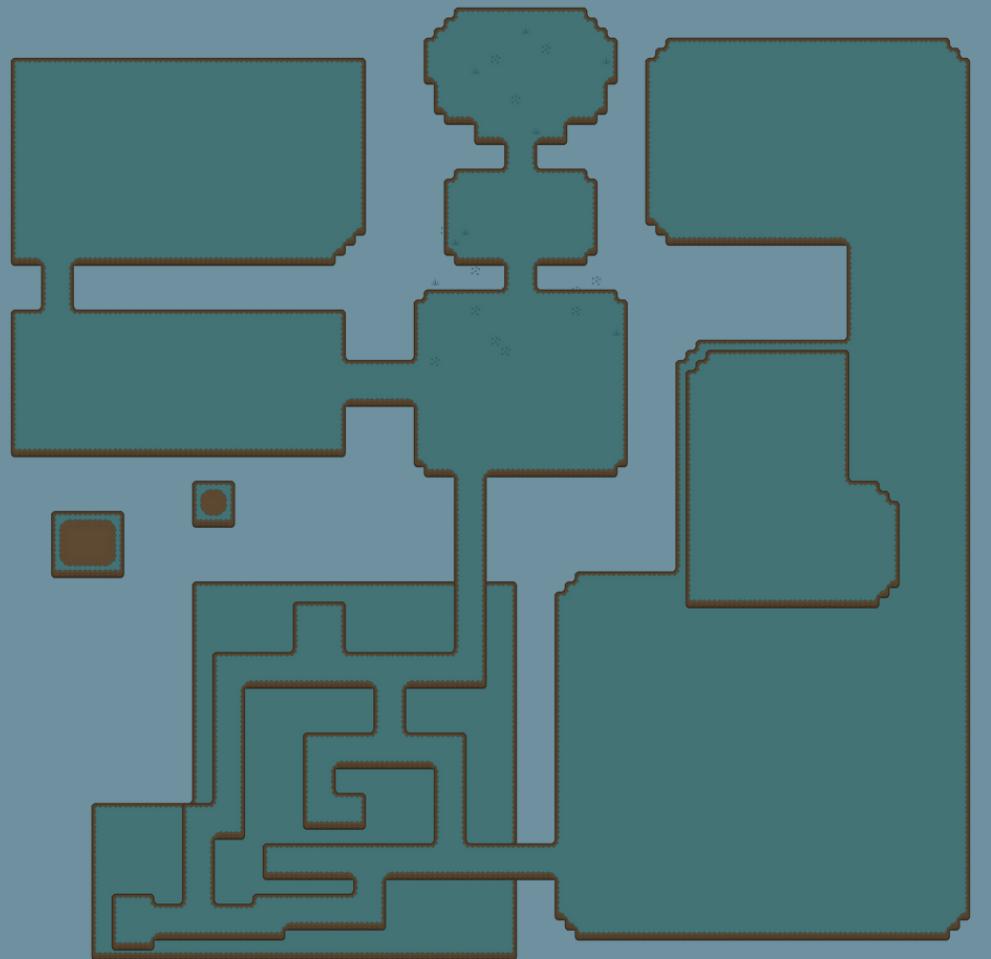
→ sens de circulation : en "8", hub central (on repasse trois fois). Les spawners sont justement là pour garantir que le joueur aura toujours des choses à faire dans ces zones, même si il y repasse plusieurs fois. Le backroll n'est ainsi pas ennuyant.

Background "terre", qui correspond à une difficulté normale.

Background "mer", qui correspond à une difficulté plus compliquée.

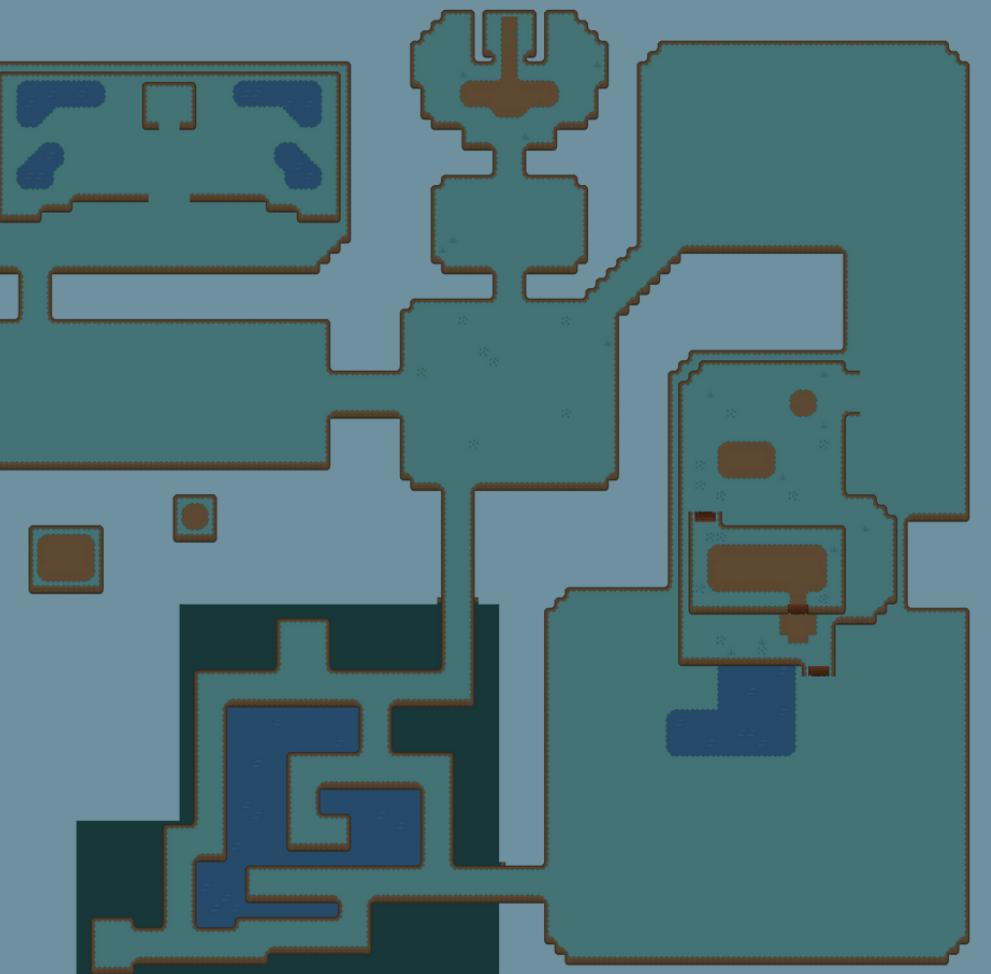
1

Création des zones principales



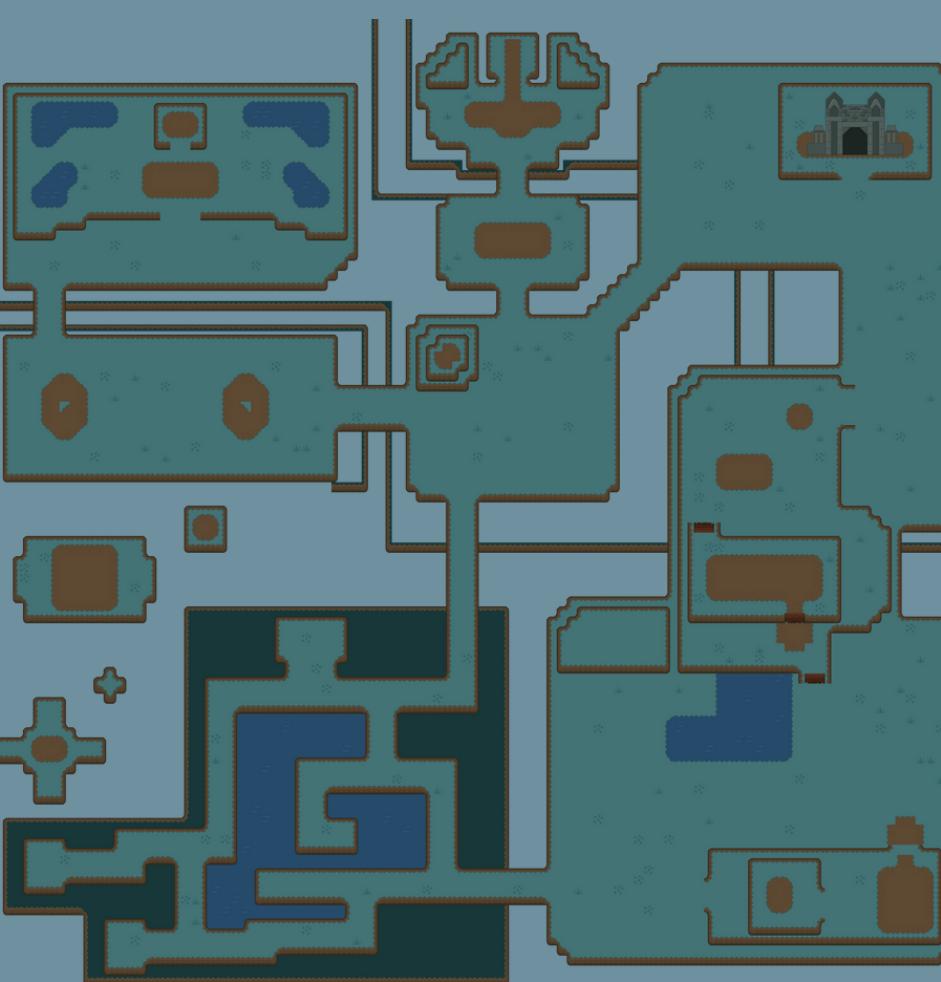
2

Réorganisation et mise en place des premiers changement de terrain (hauteur, plateformes)



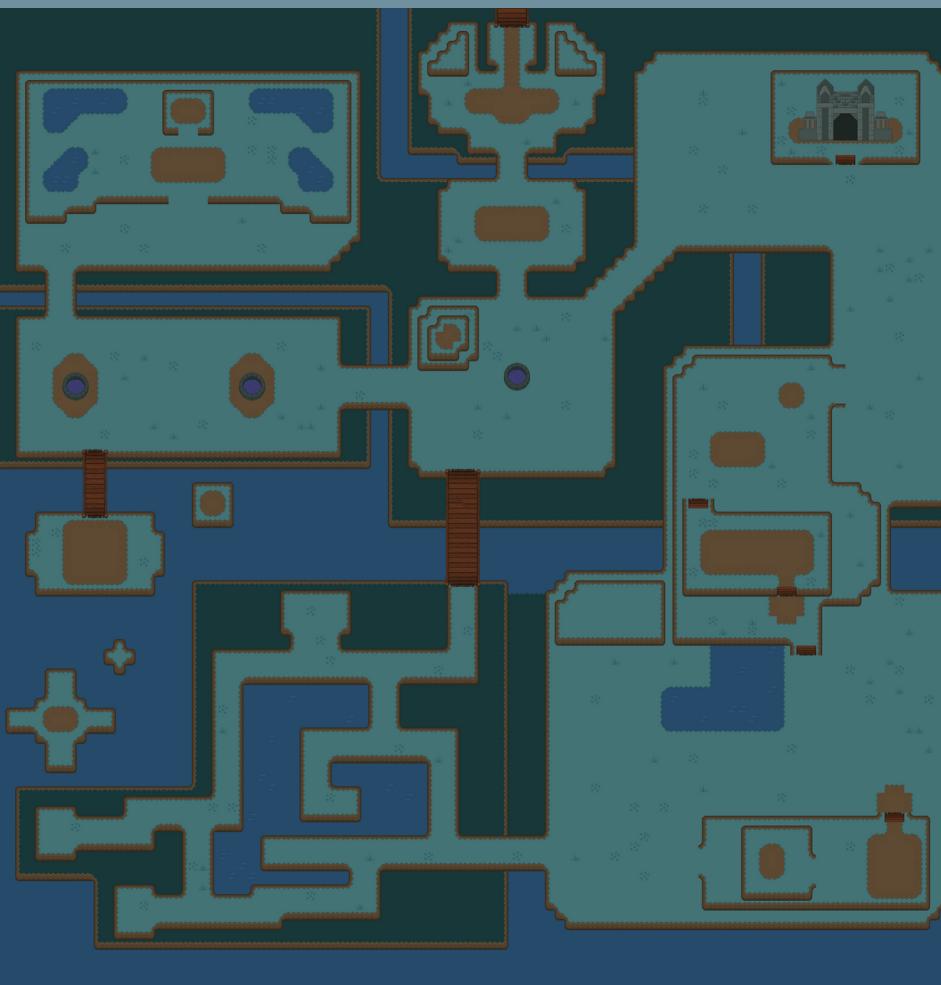
3

Ajustements de certaines zones et derniers changement de terrains, mise en place des zones de terre et d'eau

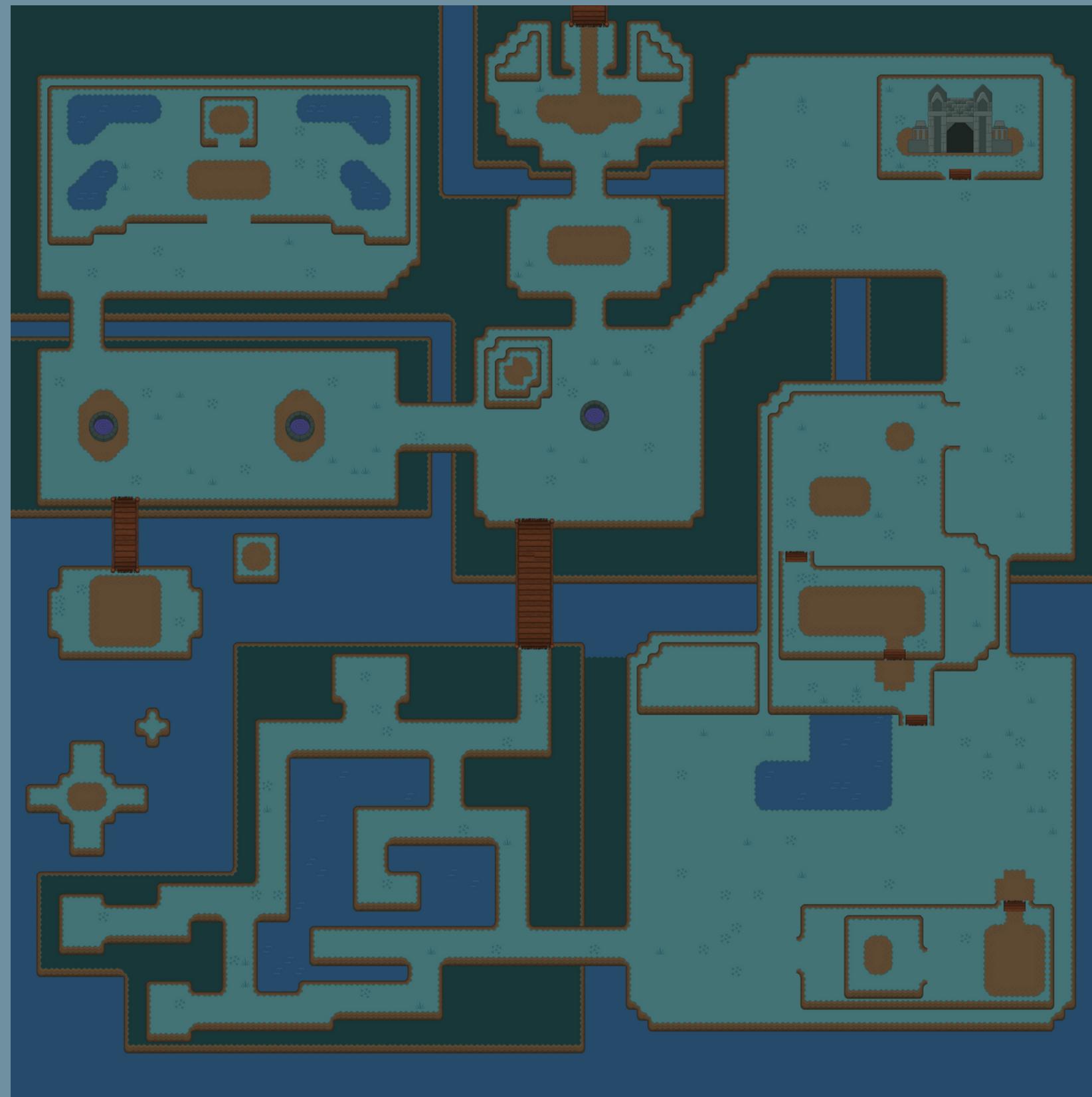


4

Finitions du background

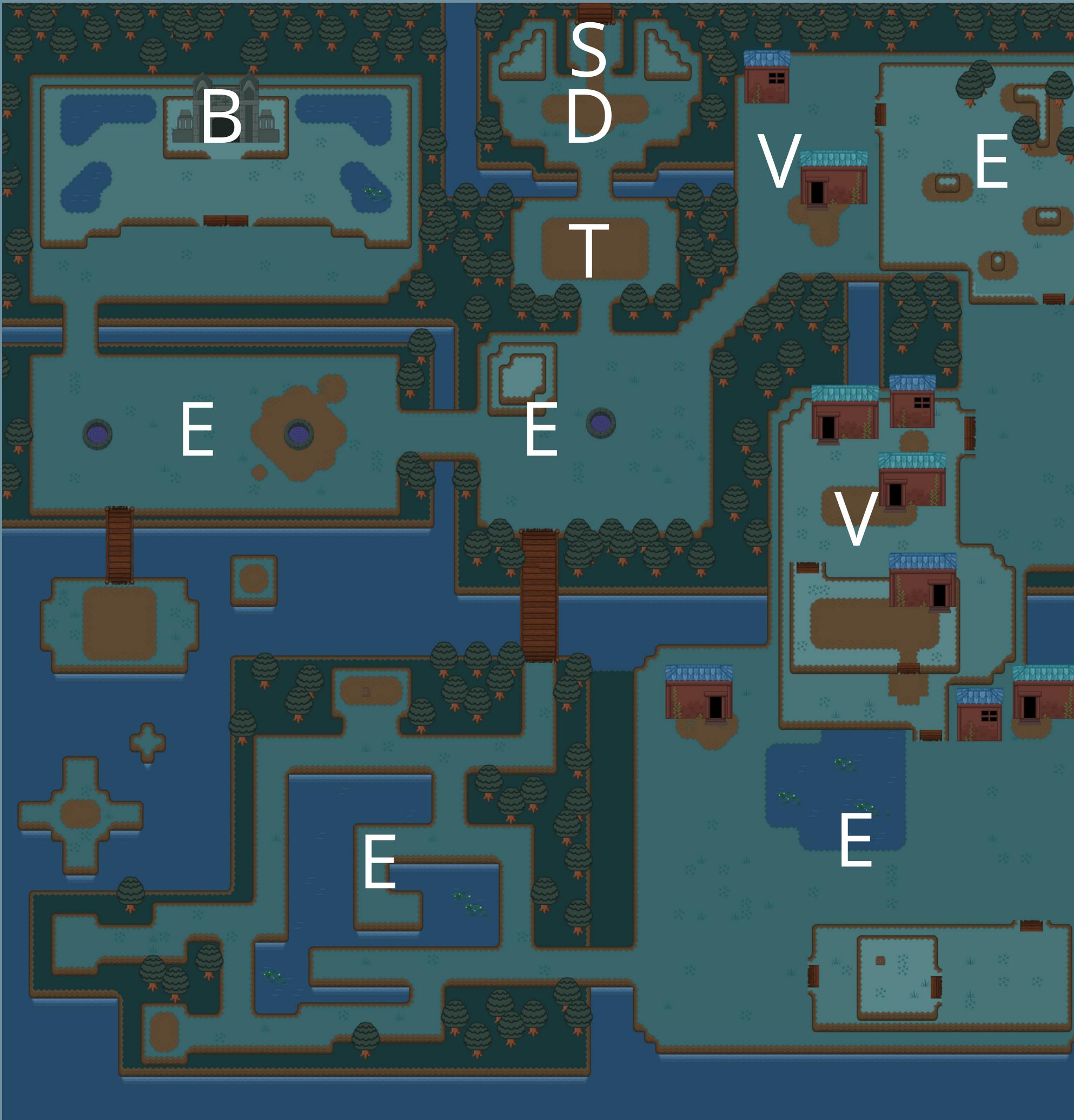


J'ai fait un point lors de l'obtention de cette map ci. Elle me plaisait globalement (j'avais cependant adapté la map par rapport aux contraintes liées à la programmation, et le hub central possèdait un passage en moins).



J'ai ajouté un temple, dans la zone qui été initialement une zone d'exploration. Après réflexion, j'ai décidé de le mettre à la toute fin du "parcours" et de fusionner la zone boss et le temple : Le boss se trouve dans le temple, et il se trouvera sur la dernière zone.

LÉGENDE LD FINALE



D : Départ

S : Sortie

T : Zone tuto

E : Zone d'exploration

V : Zone village

B : Boss

: Spawners

