

TU Arnaud
JV1B

LEVEL DESIGN PRE PRODUCTION

UNIVERS

Le jeu se déroule dans un monde fantastique magique.

Le joueur incarne une magicienne, elle a pour mission de retrouver les livres prophétiques volés à son académie par un antagoniste.

CONCEPT

Zelda-Like
Side Scrolling
Puzzle avec réflexion
Combat

MÉCANIQUES

Lancer un sort tuant les ennemis lui faisant face grâce à un projectile.
Cette mécanique permet de se déplacer plus facilement dans les zones avec des ennemis pouvant tuer le joueur ou d'accéder à des endroits bloqués par des ennemis en les tuant via un projectile lancé en face du joueur.

Lancer un sort déplaçant les objets lui faisant face.
Cette mécanique permet de déplacer les objets via un projectile lancé en face du joueur lui permettant de résoudre des salles d'énigmes et d'avancer dans l'aventure ou de débloquent l'accès à des salles bloquées par des objets ne pouvant bouger que de cette façon.

GAMEPLAY

Le joueur commencera devant un manoir à l'entrée de celui-ci.
Il sera possible de rentrer dedans, le manoir sera comme une sorte de dungeon, un endroit assez grand, divisé en plusieurs pièces ouvertes avec des ennemis à l'intérieur.

Certaines pièces seront des puzzles consistant à mettre des caisses au bon endroit pour débloquent la salle suivante.

À l'obtention de la 1^{er} baguette le joueur débloquent la mécanique de lancer un sort tuant des ennemis.









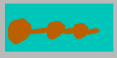




A l'obtention de la 2ème baguette ,le joueur débloquent la mécanique de lancer un sort déplaçant les objets.

Une fois les deux baguettes en possession du joueur, celui-ci devra vaincre le boss du jeu.

CONTRÔLE:

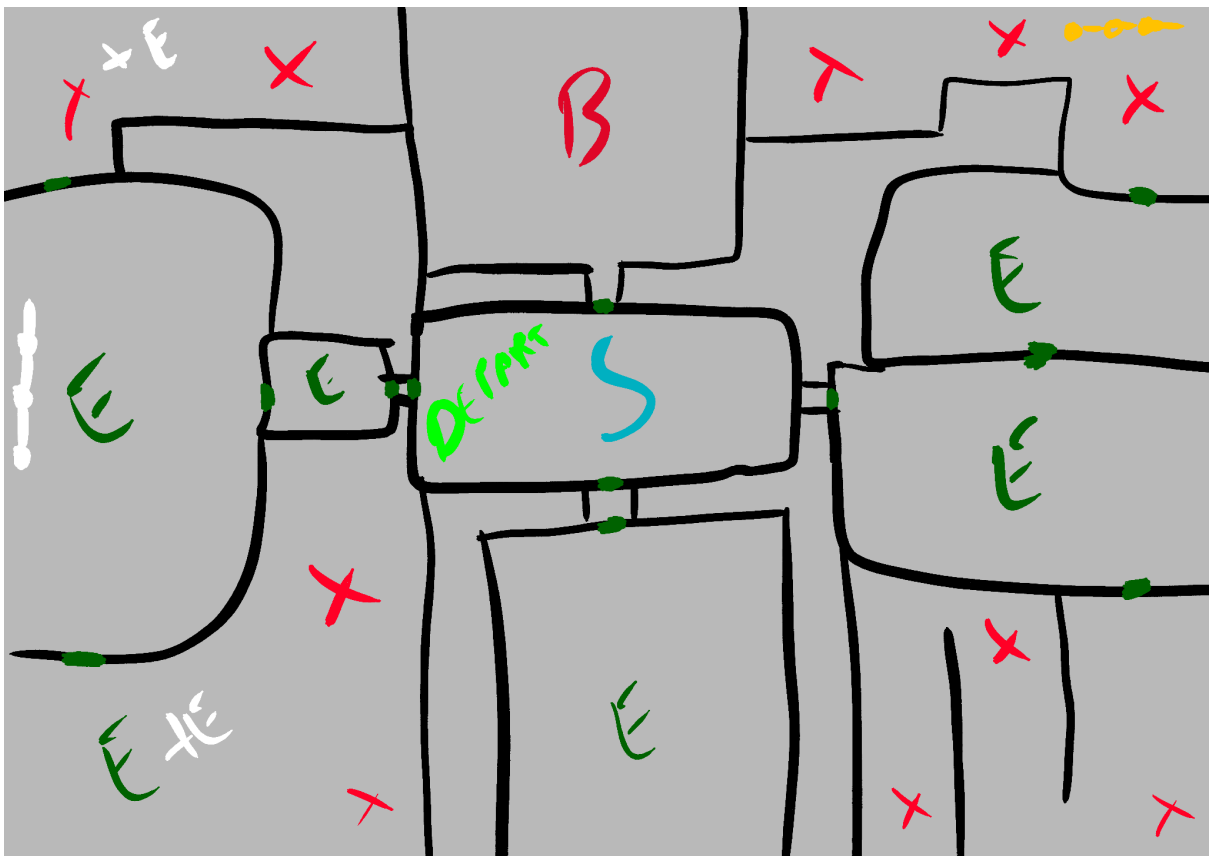
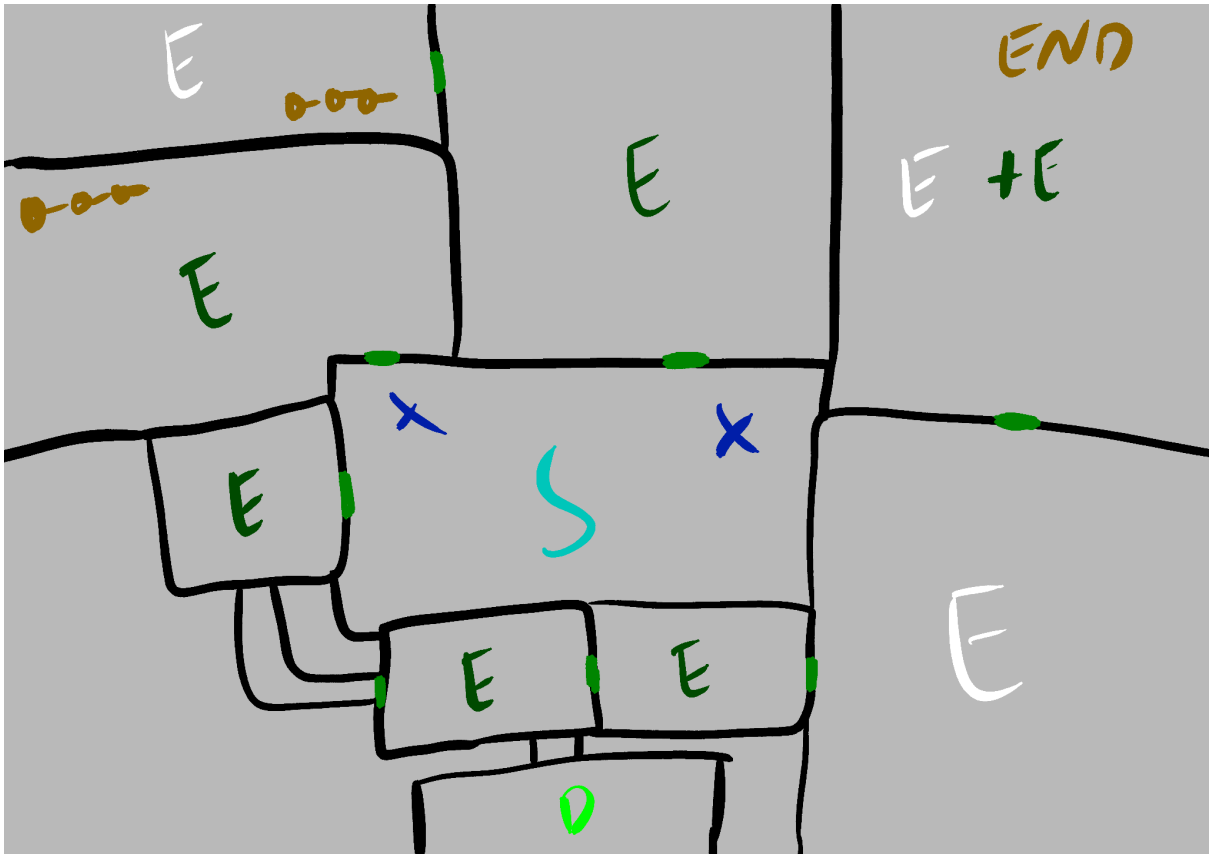
| | Pc | Manette |
|----------------------|------------|--------------|
| Déplacement= | [Z,Q,S,D]; | (Joystick L) |
| Sort d'attaque= | [A]; | (Carré) |
| Sort de déplacement= | [E]; | (Rond) |
| Interaction= | [F]; | (Triangle) |
| Menu= | [Echap]; | (Start) |

RECHERCHE VISUEL

| | | | |
|---|--|--|--|
|  | Depart du joueur |  | Pouvoir de repousser les objets |
|  | Salle d'énigme |  | Endroit bloquer, débloquable avec le pouvoir blanc |
|  | Porte bloquer par la salle d'énigme de la même couleur |  | Salle d'énigme demandant le pouvoir blanc |
|  | PNJ avec une quête. L'autre ? sur la map signifie ou ce trouve la résolution de la quête |  | Mini boss battable avec le pouvoir blanc |
|  | Pouvoir de tuer les monstres |  | Boss |
|  | PNJ secondaire | | |
|  | Ennemies | | |
|  | Ennemies statique | | |

Recherche sur l'architecture globale du jeu :





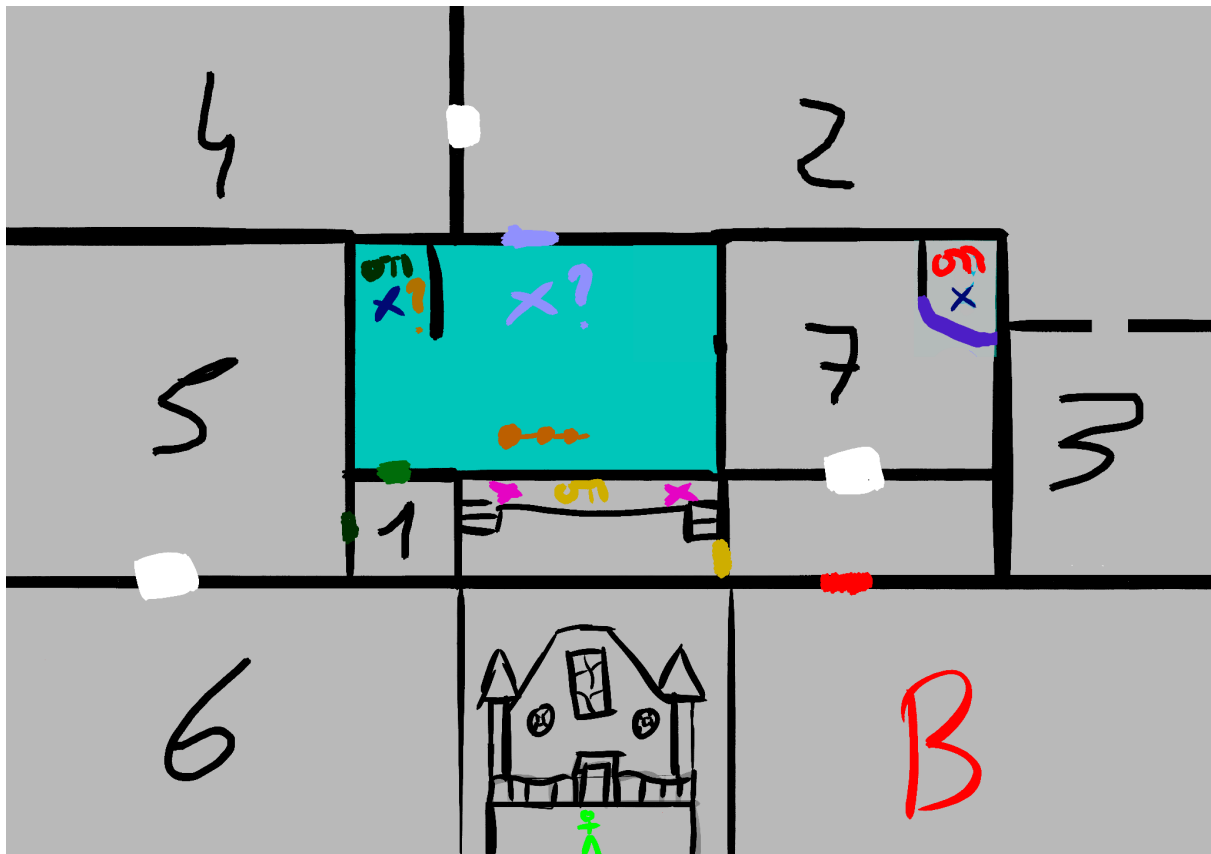


Architecture voulu:



Architecture des salles :

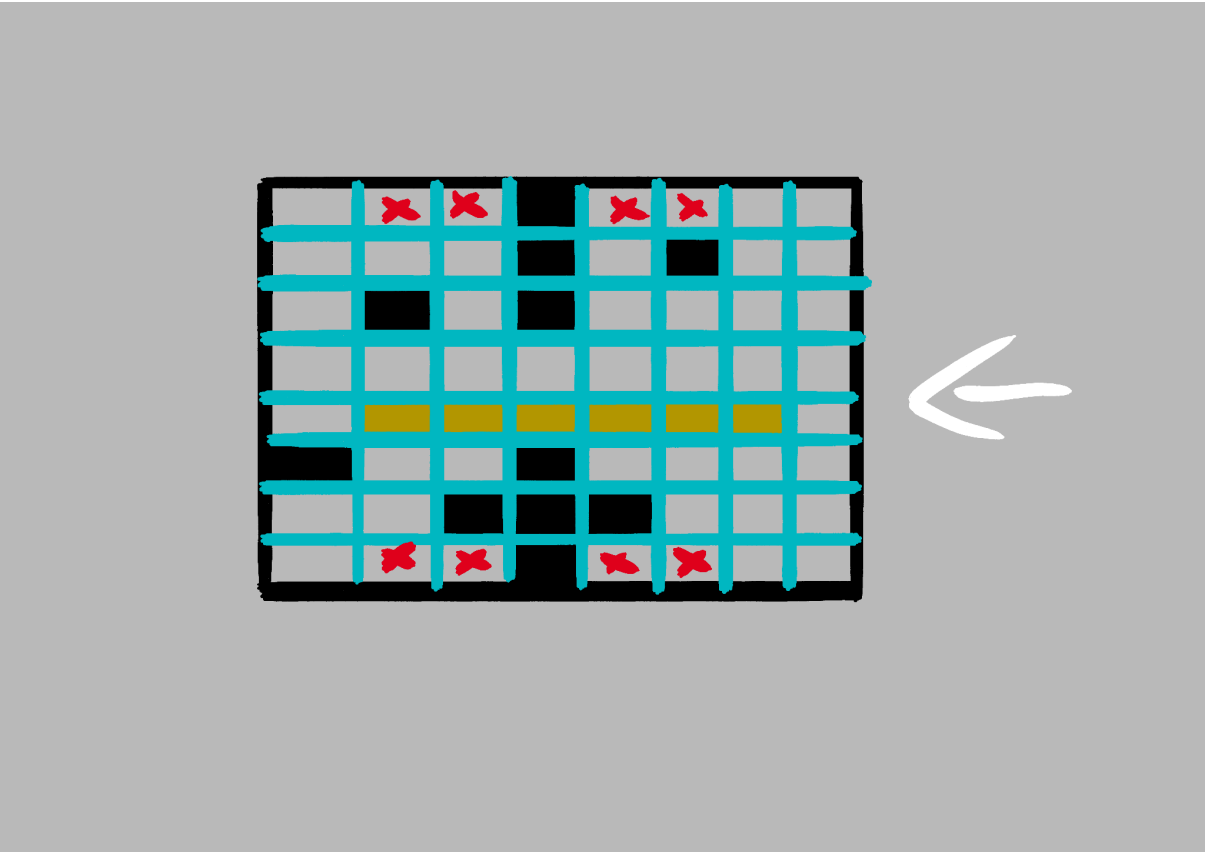
Voici le plan des salles avec un numéro attribué.



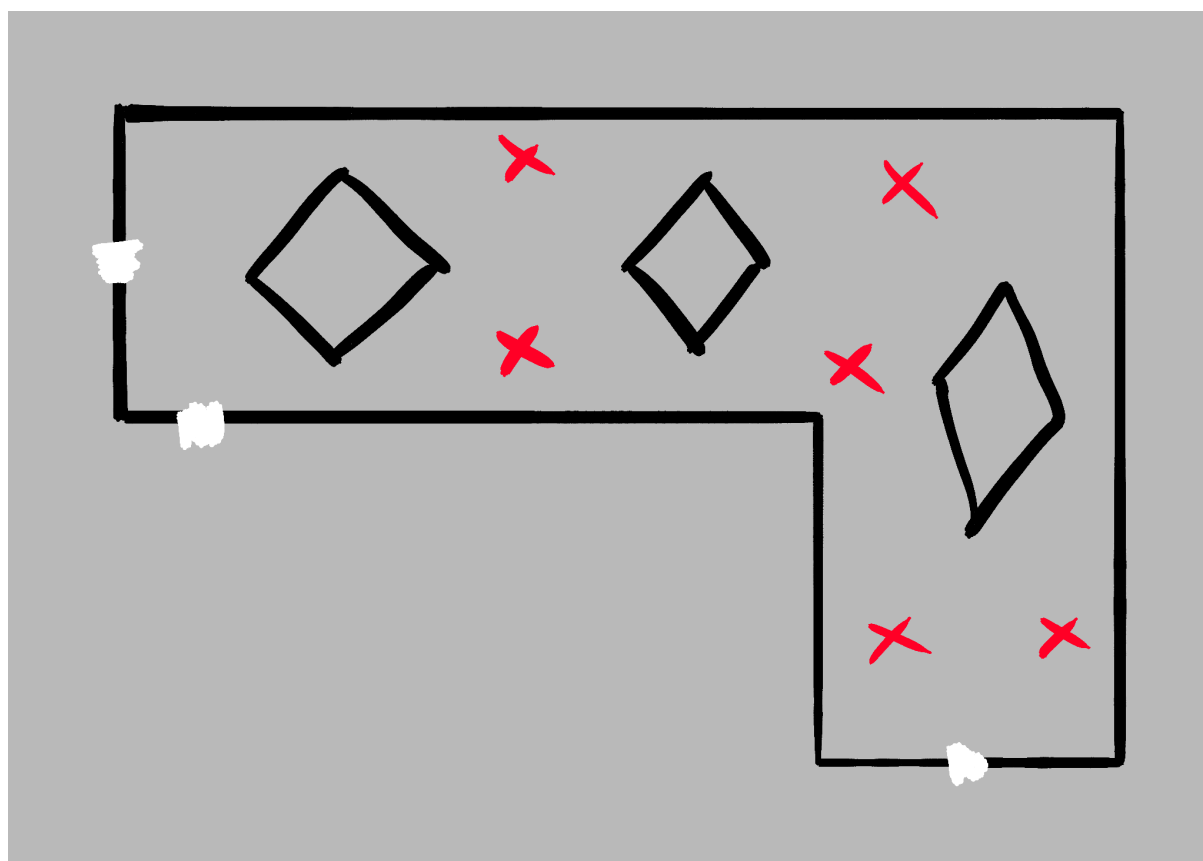
Salle N°1

1er salle de puzzle

Faite pour faire comprendre la mécanique de pousser de façon simple.

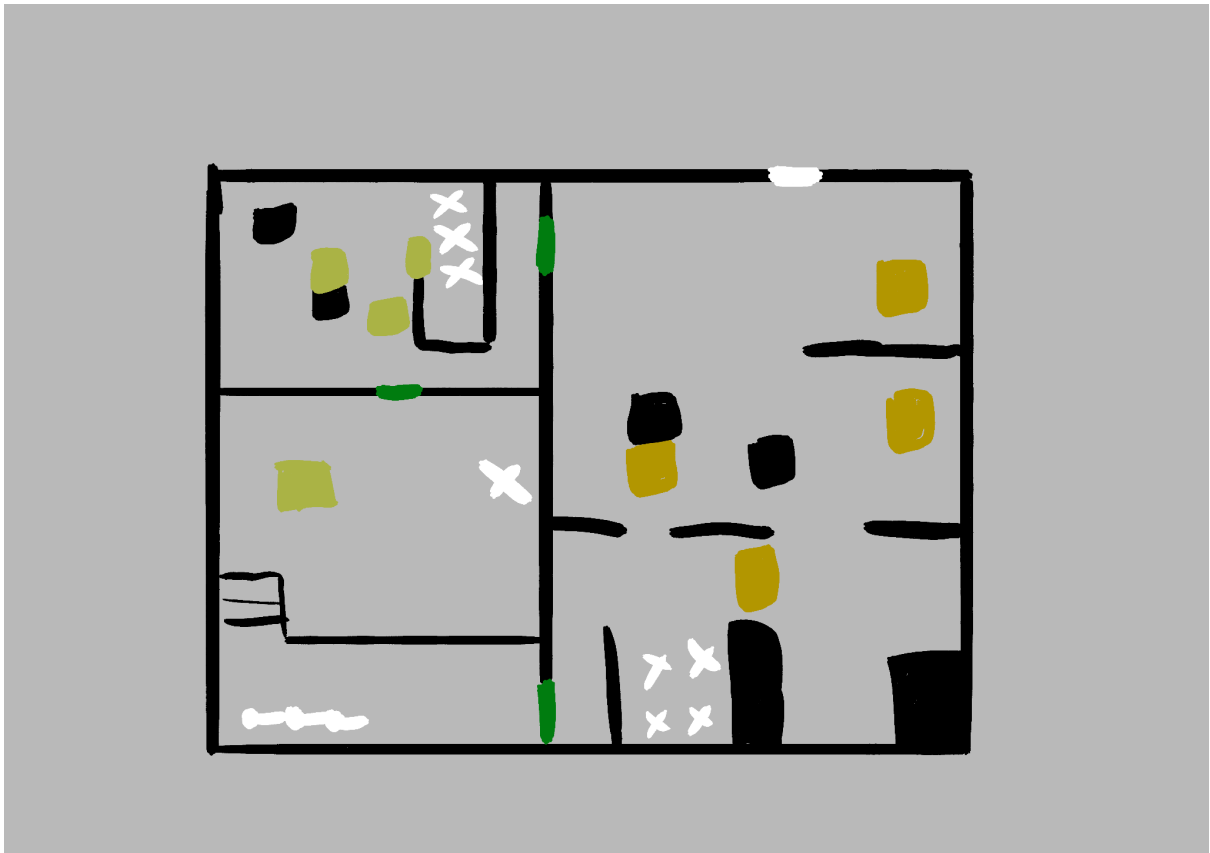


1er salle avec des ennemis et ou le joueur peut les tuer.

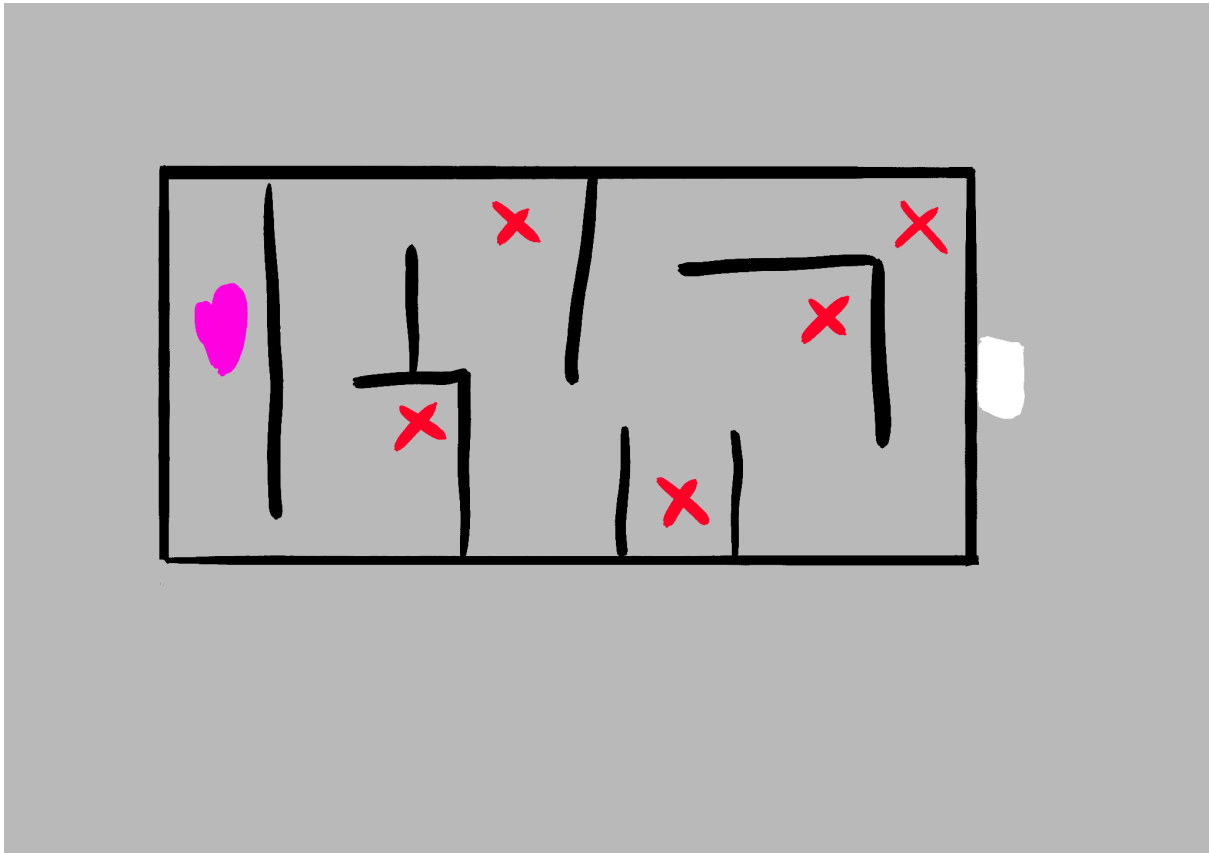


Salle N°3

Salle de puzzle double

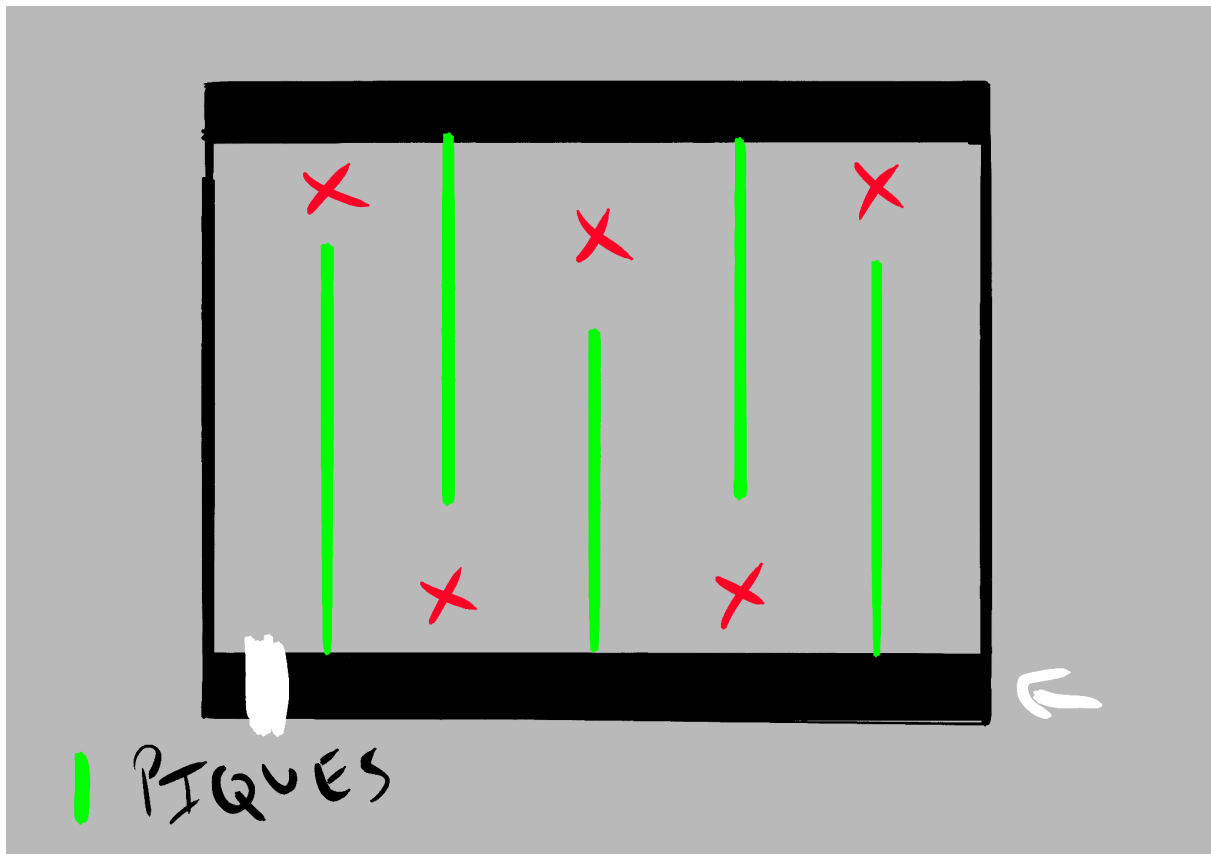


Salle N°4



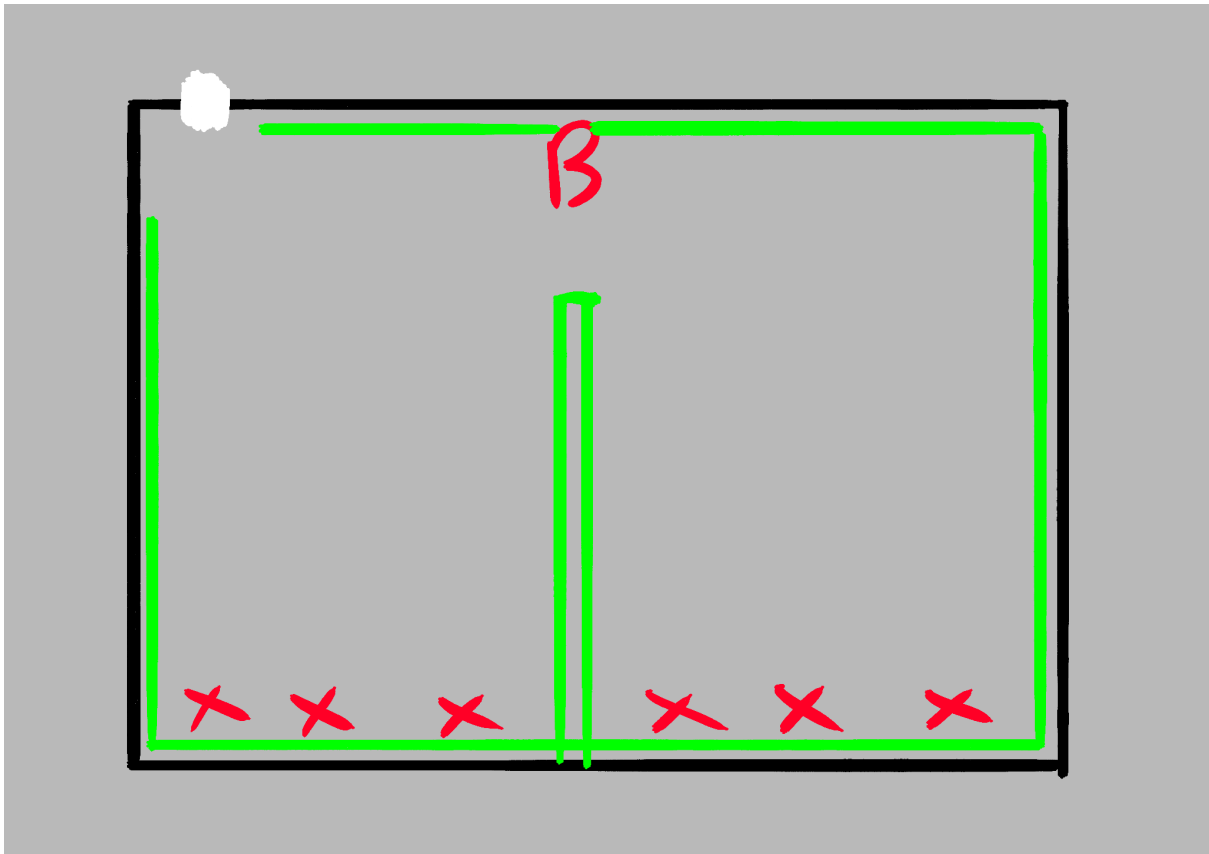
Salle N°5

Salle avec des ennemies et obstacle tuant le joueur au sol pour augmenter la difficulté.

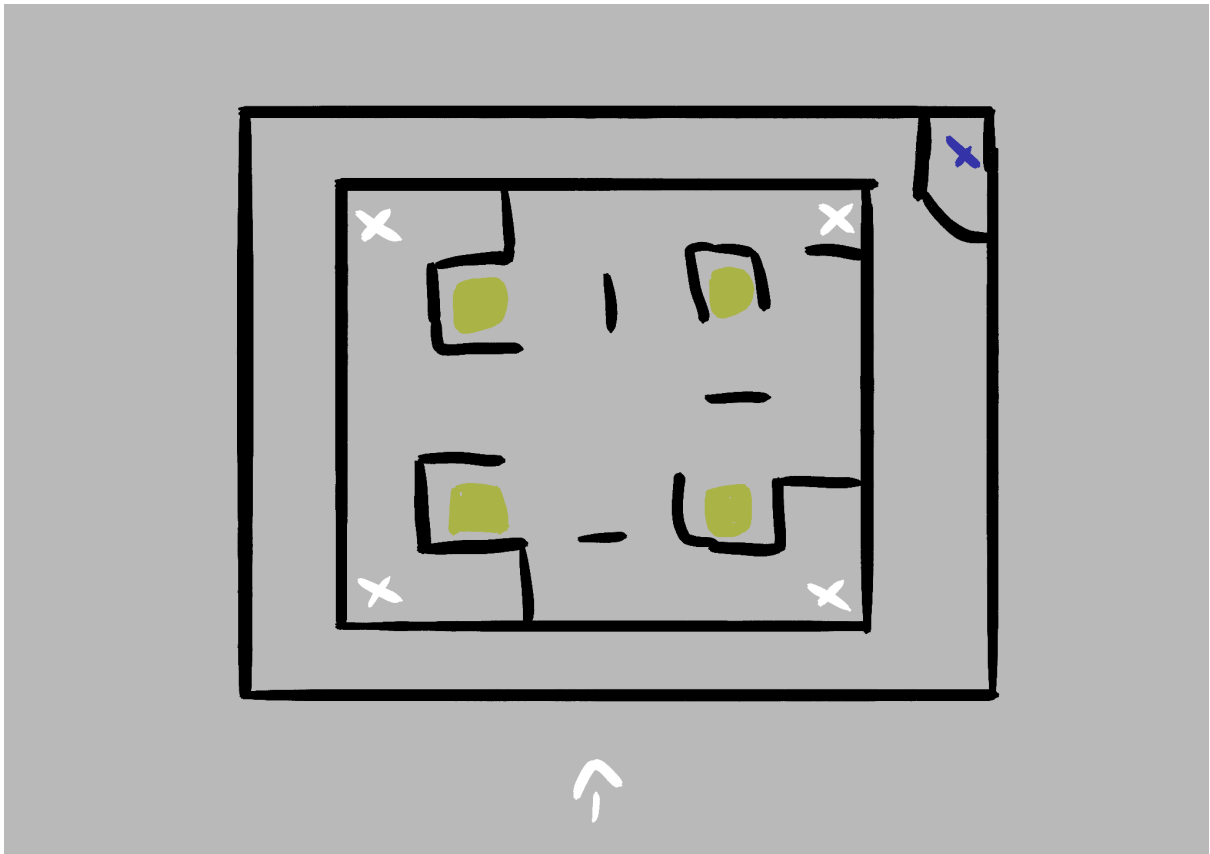


Salle N°6

Salle de boss avec des obstacles, un ennemi puissant et plusieurs ennemis plus faibles.



Salle N°7
Salle de puzzle



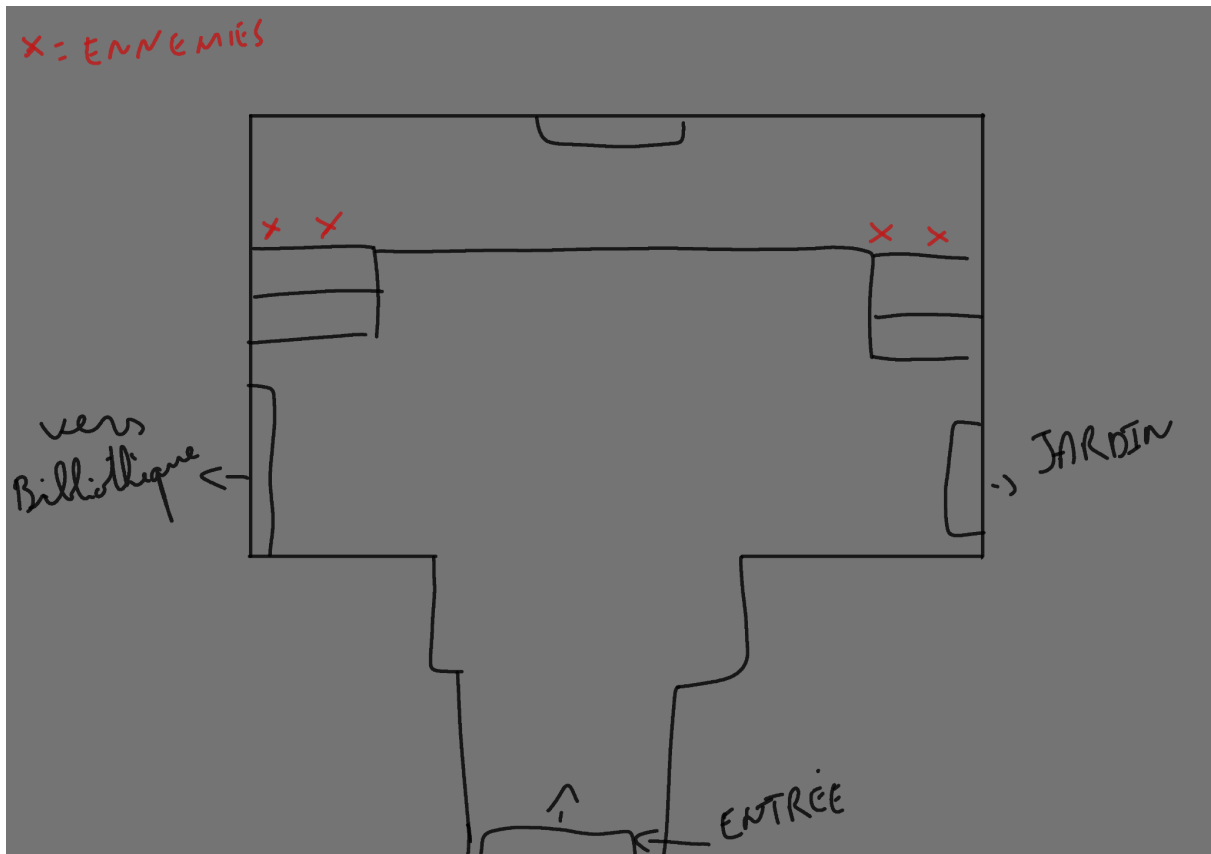
Architecture garder :



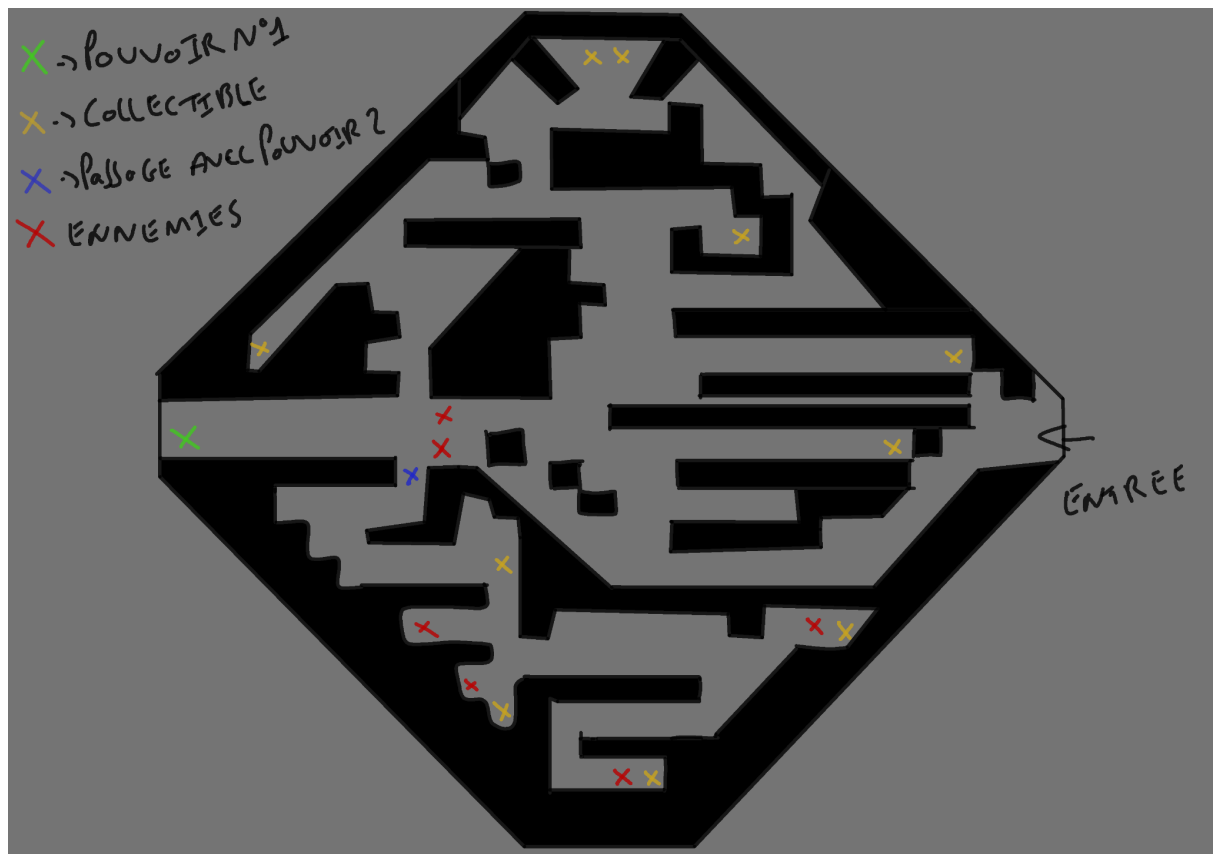
Pour la première scène je l'ai fait comme un tutoriel.

Le joueur arrive devant lui à quelques centimètres d'un bâton à récupérer.

Ce qui lui débloquent le "Tir", ensuite des ennemies qui peuvent lui faire perdre de la vie mais surtout que le joueur peut tuer, donnant en mourant de la vie.



Lorsque le joueur entrera dans la zone qui suis le tutoriel il perdra son bâton et devra aller le chercher. En passant pour aller vers la bibliothèque à gauche il verra en haut des escalier des ennemis qu'il ne peut pas passer, mais saura grâce au tutoriel comment faire en revenant plus tard.



Pour la bibliothèque j'ai essayé de faire une sorte de labyrinthe très sommaire, donnant de l'exploration au joueur.

En arrivant le joueur n'a qu'un chemin vers la gauche, au bout d'un moment il arrive tout à gauche voyant deux ennemies lui bloquant le passage et derrière eux son bâton.

Il doit du coup voyager à travers le niveaux trouvant au passage des collectibles à droite à gauche.

Une fois son bâton récupéré il peut faire son chemin retour beaucoup plus rapidement en tuant les deux ennemies lui bloquant la route.

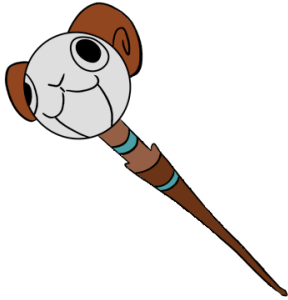
En bas des deux ennemies lui rencontre un bloc qu'il ne peut pas casser et lui bloquant un chemin (Cassable par la suite avec un deuxième pouvoir).

INTERFACE

Jauge de vie



Compte monétaire
Inventaire des baguettes



Clé

CHOIX COULEUR

Couleur froide pour le décor, pour faire comprendre que l'endroit est hostile.

Couleur chaude pour le personnage, pour faire un contraste.

Couleur de l'entrée



Couleur de la bibliothèque



Couleur de la salle principale

