



Romane DAMON
JVIB
2022-2023

PROJET ZELDA LIKE

DOSSIER PRE-PROD LEVEL DESIGN

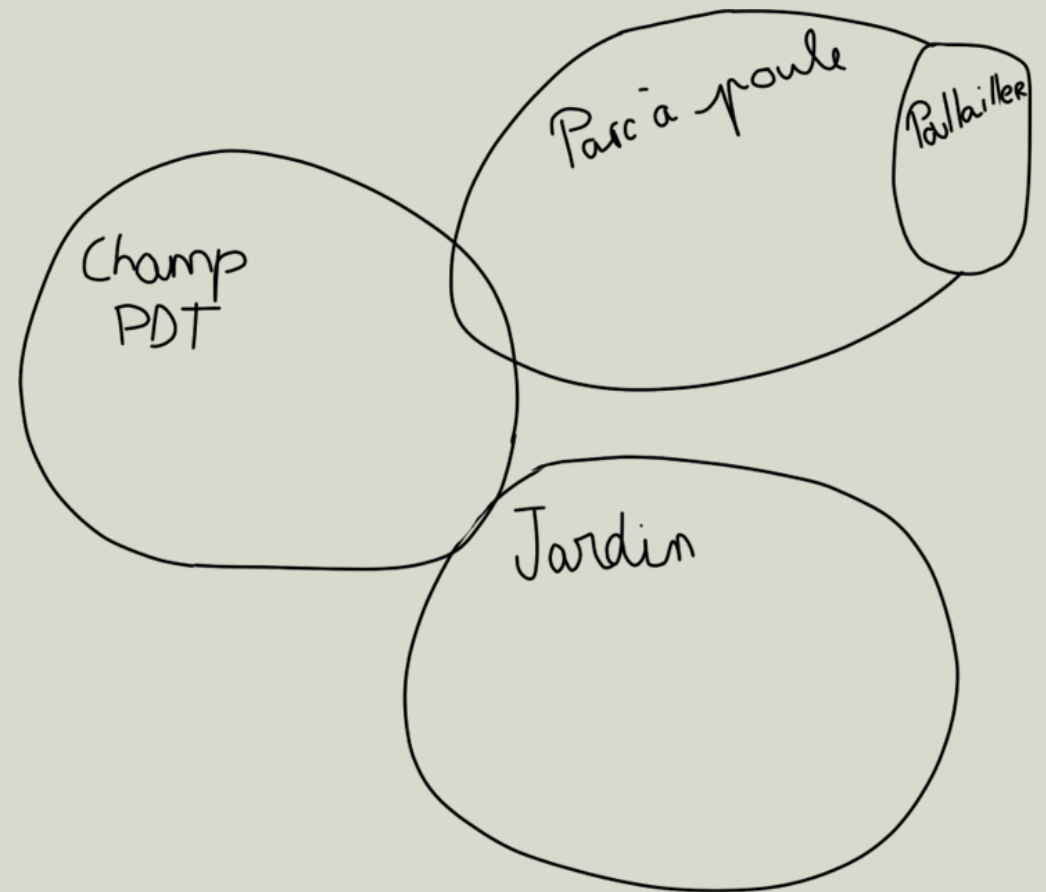
INTRODUCTION

Julie ne veut pas finir comme ses copines et souhaite trouver la liberté en dehors du potager.

Elle va donc devoir s'aventurer en dehors de son rang et trouver la clé du portail qui bloque son chemin. Elle va également devoir affronter différents ennemis.

Le jeu se déroulera dans un jardin divisé en 4 zones :

- 1ère zone : un potager
- 2ème zone : un champ de pommes de terre
- 3ème zone : un parc à poule
- 4ème zone : un poulailler gardé par un coq



ITEMS



Économe : il sert à éliminer les pommes de terre.



Morceaux de carotte : ce sont des points de vie



Trèfles : c'est un item qu'il faut donner au coq pour que le joueur puisse passer par la sortie



Pelures de pomme de terre : Elles eervent à éliminer les poules.

ENNEMIS



1ère zone : Dans la première zone il y a un seul ennemi. Il bloque le passage pour la prochaine zone. Il ne bouge pas et fait des dégâts seulement si le joueur s'approche de lui. Elles ont un point de vie.



2ème zone : Dans la deuxième zone il y a les mêmes ennemis que dans la 1ère zone. Mais dans cette zone ils drop des pelures de pommes de terre qui servent pour la prochaine zone et il y en a plus. Il y a également un autre ennemi qui tient la clé du portail. Quand le joueur s'approche de lui il s'enfuit.



3ème zone : Dans cette zone il n'y a qu'un seul type d'ennemi, des poules. Quand le joueur s'approche des poules, elles vont vers lui et lui inflige des dégâts. Pour les éliminer il faut utiliser les pelures de pommes de terre. Elles ont également un point de vie.



4ème zone : Dans la dernière zone il y a également des poules. Il y a aussi un autre ennemi, un coq. Il bloque la sortie mais ne fait pas de dégâts au joueur.

GAMEPLAY

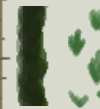
I ÈRE ZONE



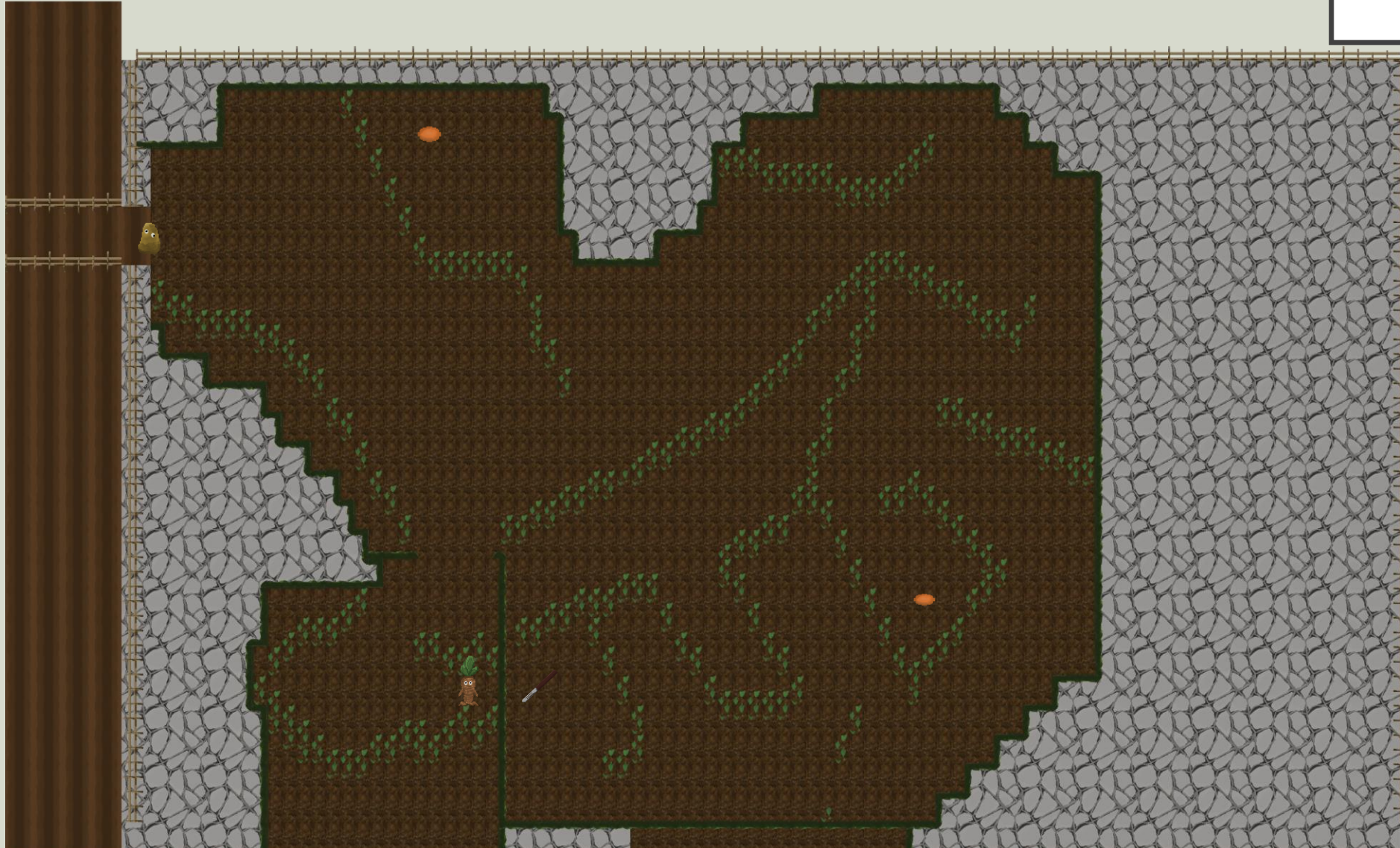
Personnage



Pommes de terre



Collisions



A gauche du niveau il y a le premier ennemi. Si le joueur essaye de forcer le passage l'ennemi lui inflige des dégâts. Il lui faut donc l'économe pour pouvoir éliminer la pomme de terre. Il pourra ensuite passer à la zone suivante.

Dans la première zone le joueur se retrouve dans un potager. Il voit à sa droite qu'il y a un économe mais il ne peut pas le ramasser. Il doit alors trouver le chemin jusqu'à l'économe.

GAMEPLAY

2ÈME ZONE



Pommes de terre qui tient la clé



Pommes de terre



Personnage



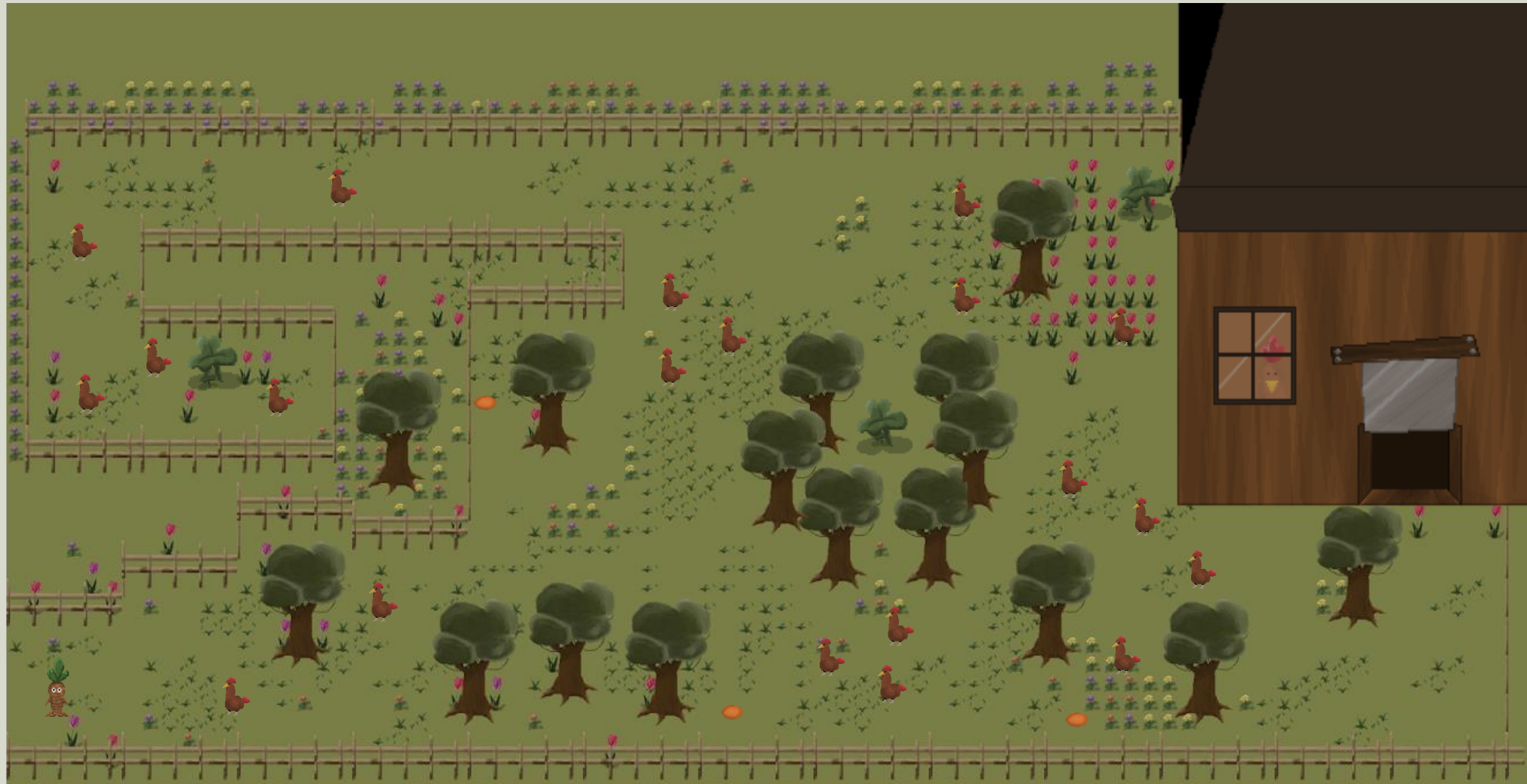
Collisions

Dans cette deuxième zone le joueur doit trouver la pomme de terre qui garde la clé du portail. Le portail se situe en haut à droite. Il va devoir traverser toute la map et il va également devoir éliminer les pommes de terre qui bloquent le passage. Quand le joueur obtient la clé il doit retourner au portail pour passer à la zone suivante. Plus le joueur avance vers la pomme de terre qui tient la clé plus le nombre d'ennemis augmente.

GAMEPLAY

3ÈME ZONE

Dans la 3ème zone le joueur arrive en bas à gauche, et directement un ennemi se rapproche de lui. Son objectif à ce moment-là est de trouver le poulailler pour pouvoir sortir. Il va donc éliminer les poules avec les pelures qu'il a ramassé plus tôt.



Poule



Collisions



Trèfle

Si il n'a pas tué assez d'ennemi dans la scène d'avant il peut y retourner, les poules ne reappaîtront pas. Quand le joueur a trouvé l'entrée du poulailler il peut passer à la dernière zone.

GAMEPLAY

4ÈME ZONE

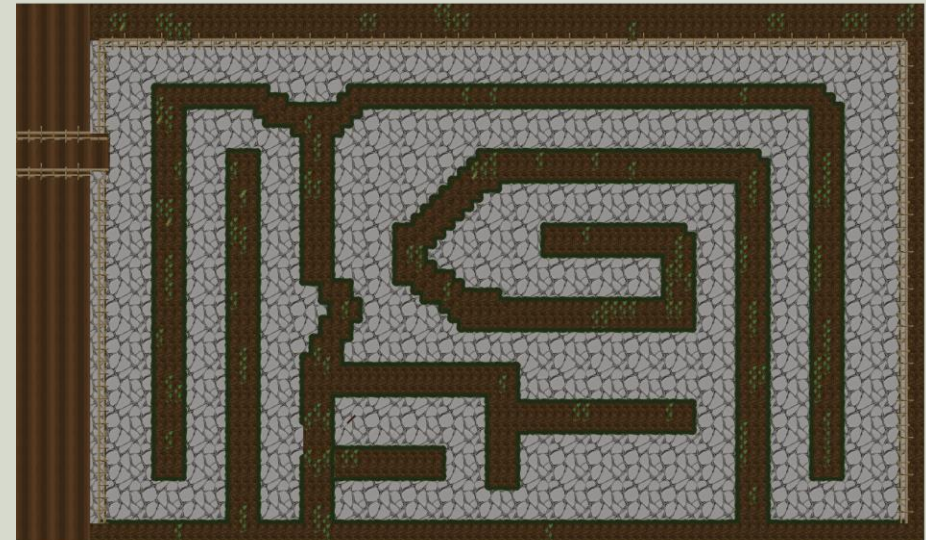
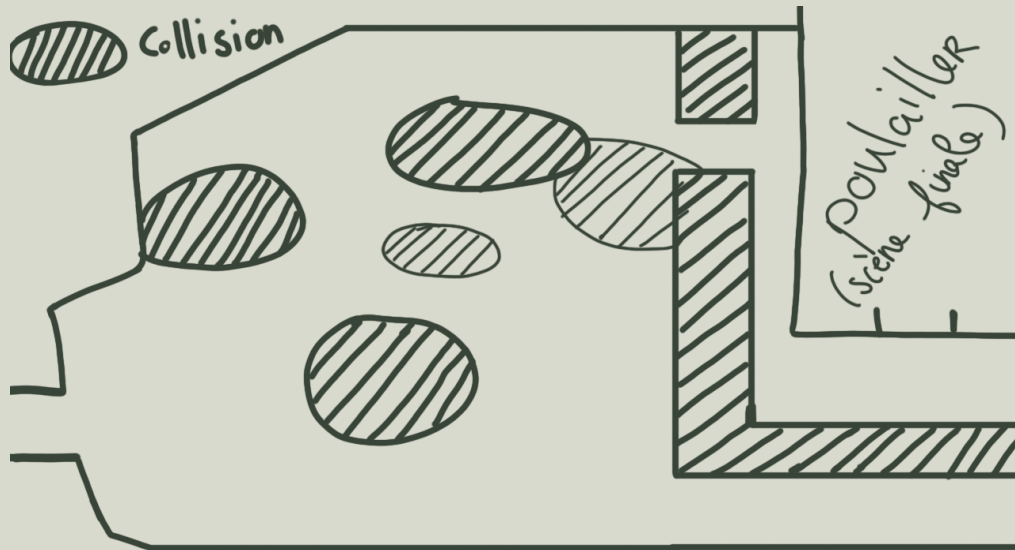
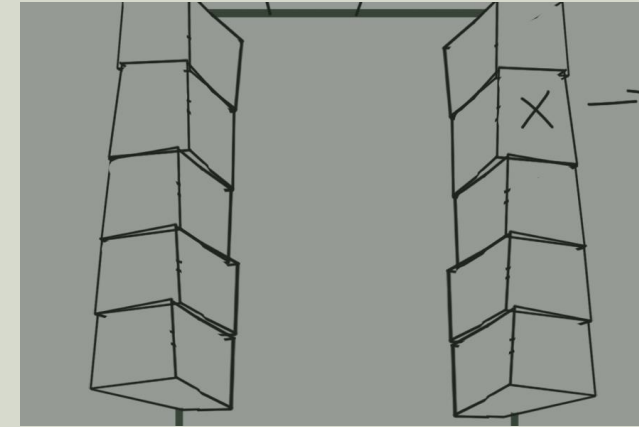


Quand le joueur rentre dans la dernière salle les poules viennent directement sur lui. Il doit avoir assé de pelures de pommes de terre pour pouvoir les éliminer, sinon il devra retourner en checher dans le champ de pomme de terre. Une fois les poules disparues, le coq demandra au joueur de lui ramener 3 trèfles qui se trouvent dans le parc à poule. Si le joueur ne les a pas déjà ramassé il devra retourner les chercher dans le parc à poule. Une fois que le joueur a ramené les trèfles au coq il disparaît. Ensuite le joueur peut sortir par la boîte avec de la paille qui se trouve derrière le coq.

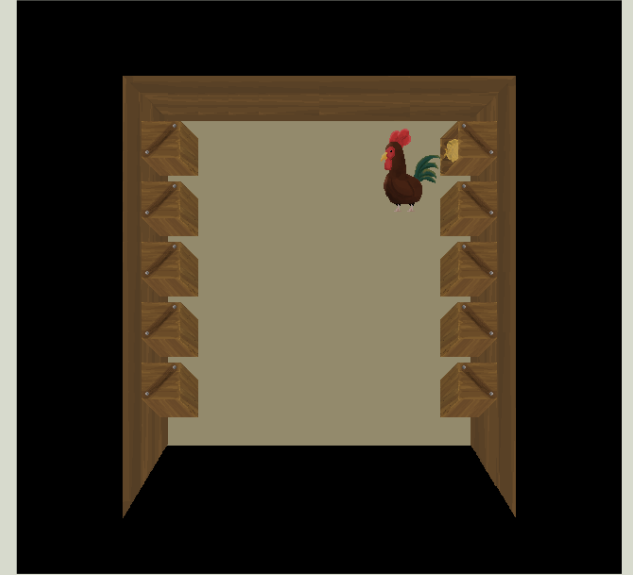
RECHERCHE NIVEAU



RECHERCHE NIVEAU



NIVEAU FINAL



RECHERCHE COULEUR

1ère zone



2ème zone




3ème zone



4ème zone



TILESET



PORTAIL



Romane DAMON
JVIB
2022-2023

PROJET ZELDA LIKE

DOSSIER DIRECTION ARTISTIQUE



Barre de vie



UI

Économe



Vie



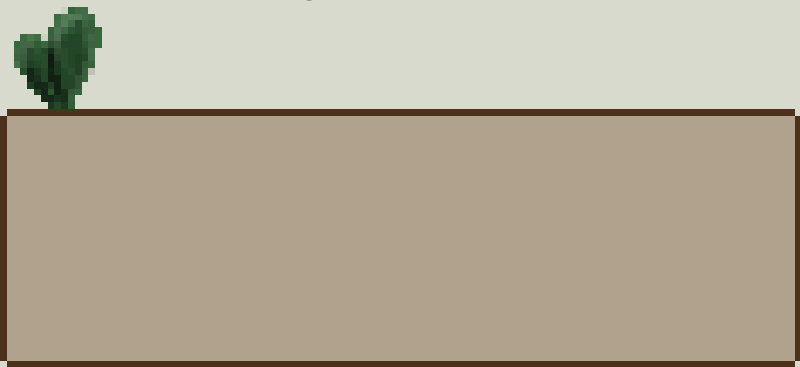
Pelure pomme de terre



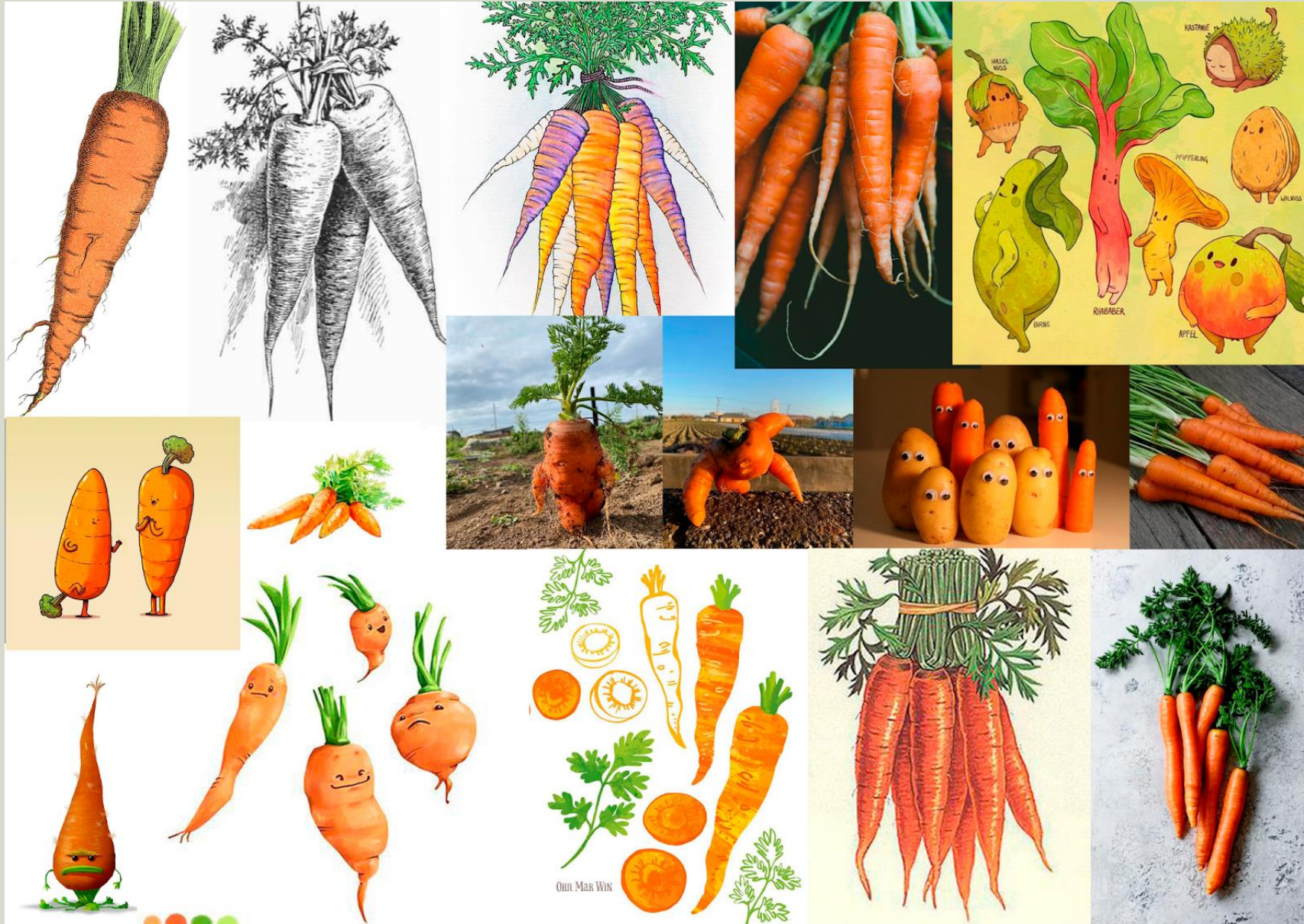
Inventaire



Boîte de dialogue

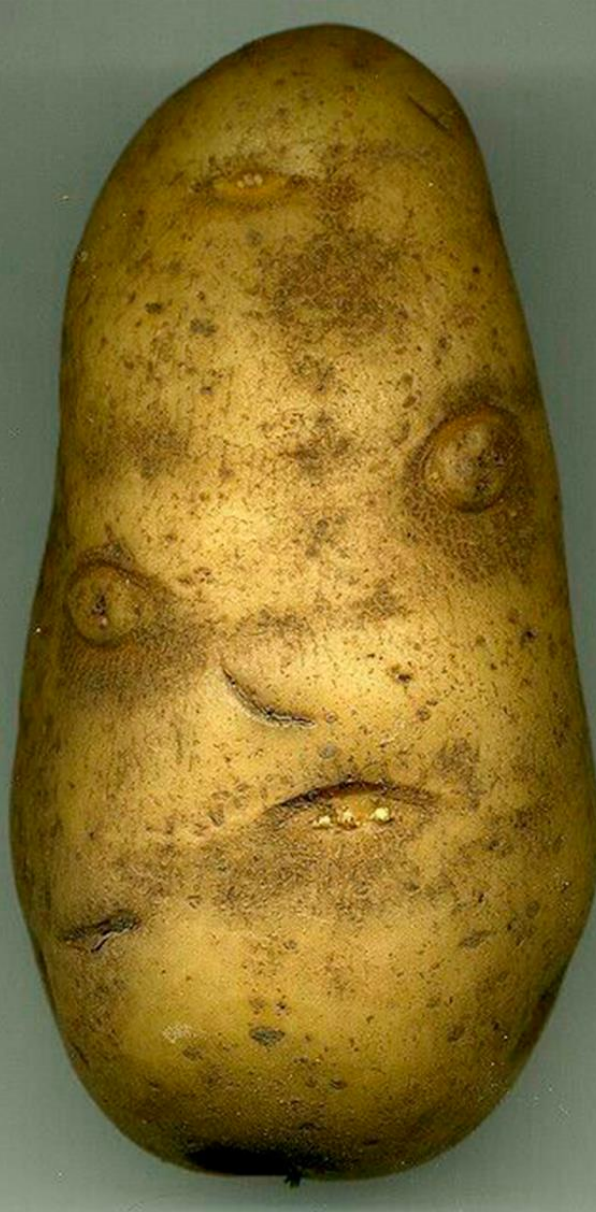
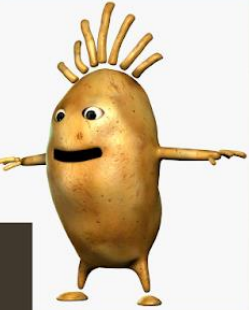


MOODBOARD





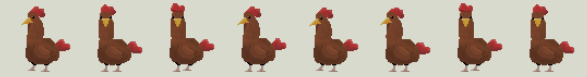
MOODBOARD



CROQUIS



MOODBOARD



MOODBOARD ENVIRONNEMENT



MOODBOARD ENVIRONNEMENT

