



Projet
Zelda-like

Iron City – Level
Design

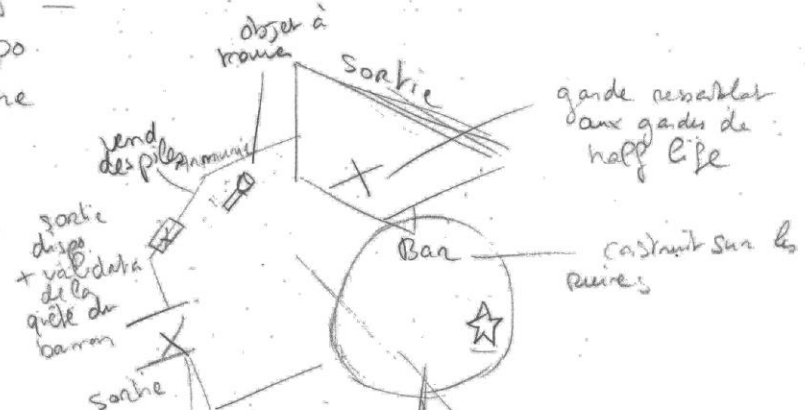
SALMON Sébastien JV1B

zelda-line

Surface

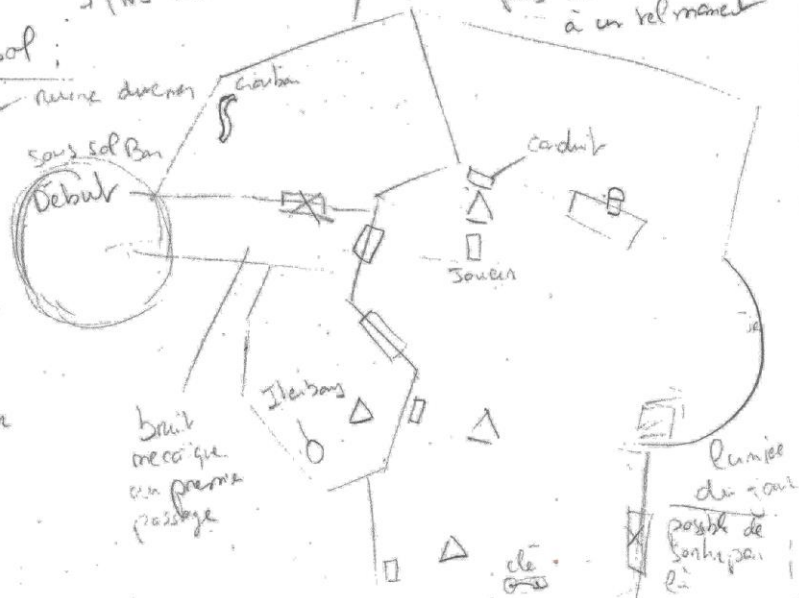
X inaccessible

Post Apo
De sordie



Sous sol

en pierre
anne



Croquis initial :

- 2 parties : Village et Sous-sol

Village : - Ouvert
- Couleurs chaudes

Sous-sol : - Étroit
- Couleurs froides

Circulation Village



- Parler au barman
- Récupérer la lampe
- Accéder au sous-sol en acceptant la quête



- Utiliser la lampe pour découvrir les objets invisibles
- Porte vers le haut du couloir inaccessible
- Trouver la clé et affronter les ennemis
- Trouver le pied-de-biche et ouvrir la porte
- Retour au couloir

Circulation Sous-sol



Fin Village



- Retour au bar / Fin de quête (indice du barman)
- ouverture de la brèche dans le mur pour sortir

