

- Tom Bagnara
Maxence Bernard
Salomon Cohen
Elise Campestrini
Raphaël Chek-Scrizzi



Proposition de Niveau

Rappel de la consigne

Il nous a été demandé de **designer un niveau** qui se situerait en plein **milieu du jeu** utilisant de manière intelligente les différentes mécaniques de gameplay du jeu.

Il était aussi demandé de choisir un thème, les personnages ennemis et les 9 personnages jouables.



Le thème de notre niveau

Notre intention était de proposer plusieurs environnements visuels au joueur au sein d'un seul et même niveau.

L'objectif étant de sauver un village de l'empire de Renais assiégé par les soldats de l'empire de Grado pour ensuite aller éliminer le général dans son propre château, situé un peu plus loin du village, et capturer son trône.



Les points importants du gameplay

Les ennemis peuvent avoir des objets que les personnages jouables peuvent récupérer pour avancer, comme des clés.

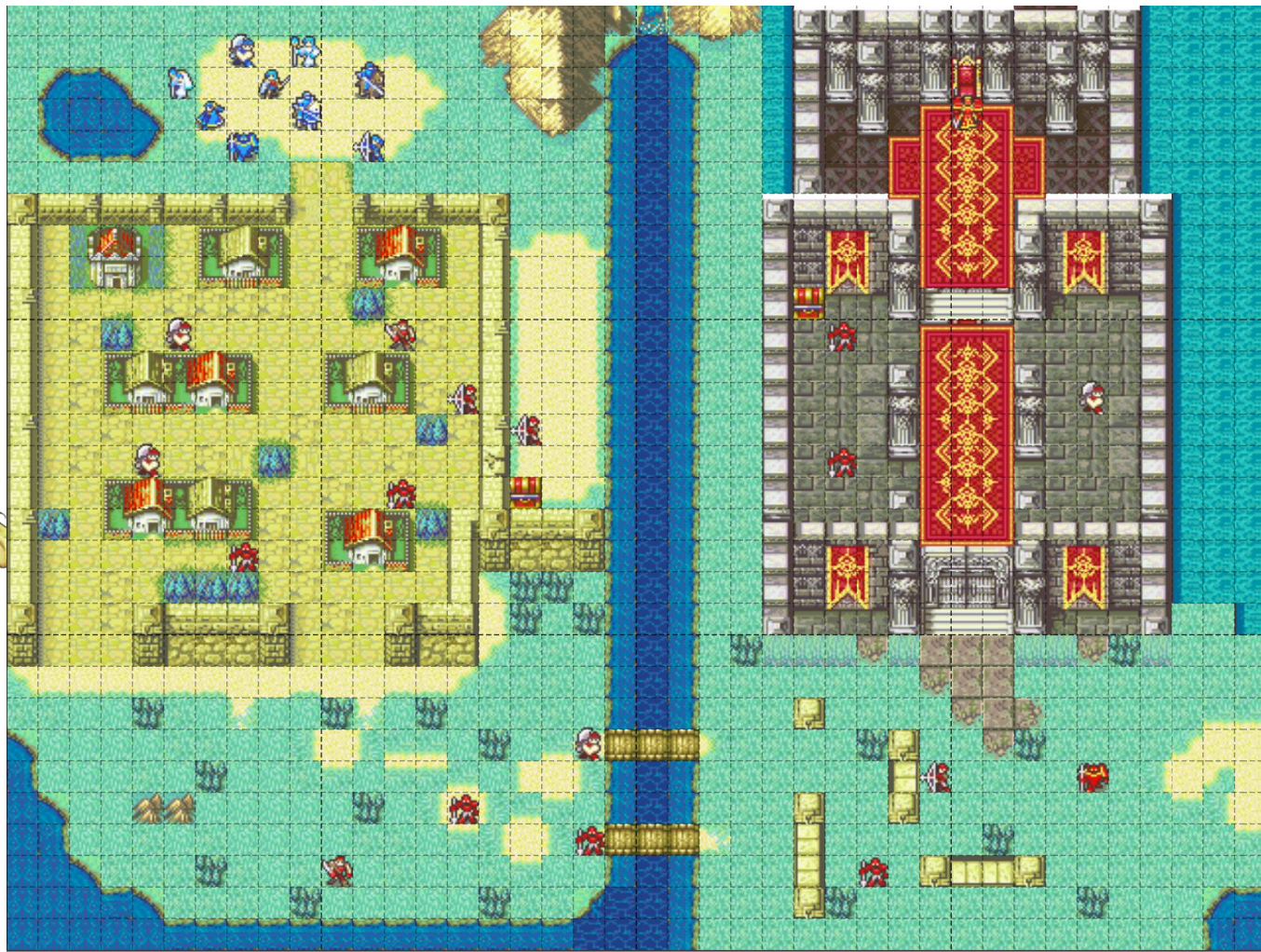
La mécanique de tour par tour signifie que le joueur doit planifier ses mouvements avant d'avancer. Lui donner plusieurs options pour avancer peut donc aider à complexifier son choix.

Différents personnages ont différentes capacités de mouvement et différents rayons d'attaque.

Des ennemis peuvent arriver sur le terrain en plein milieu de partie.



Map

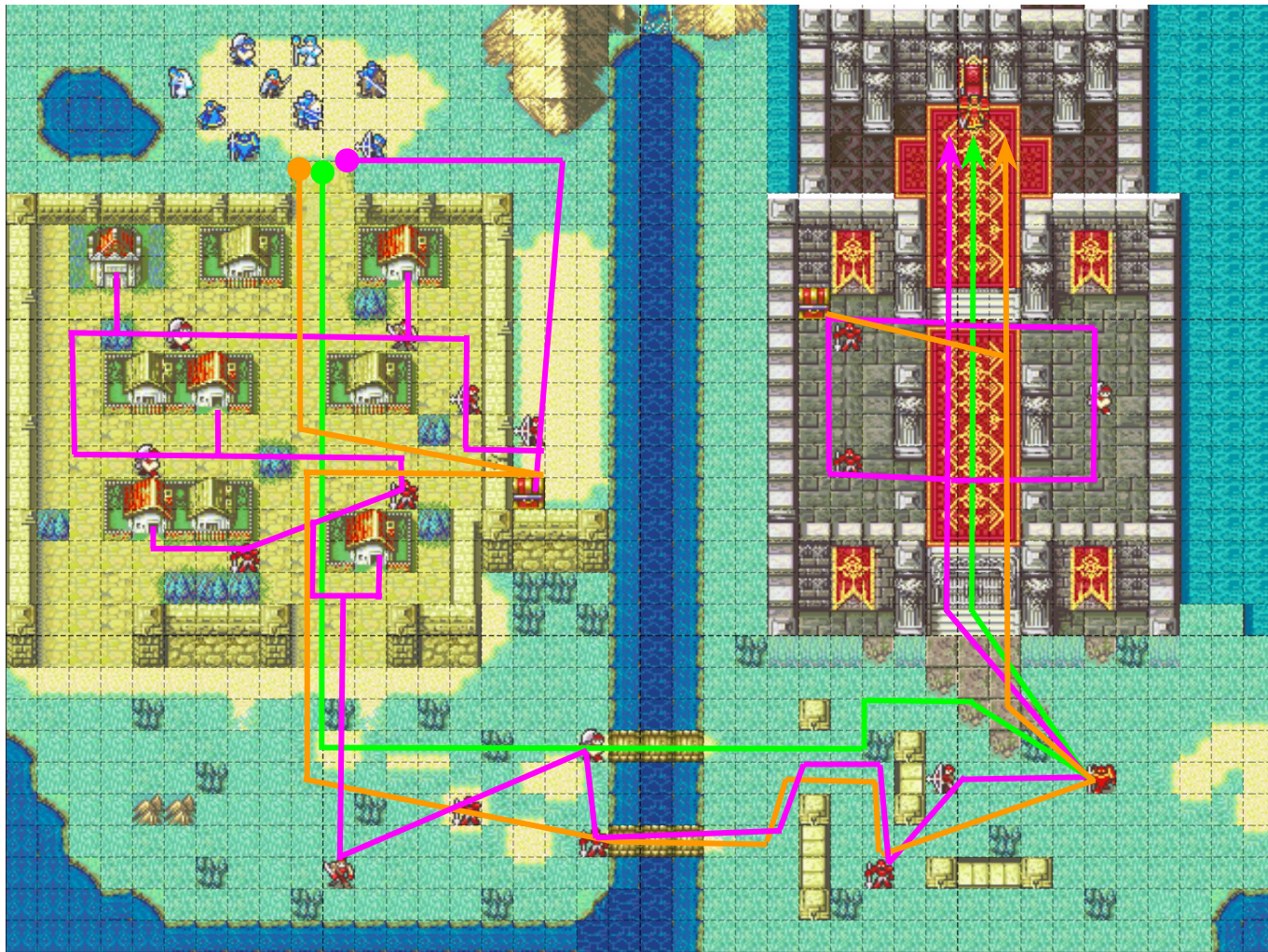


Chemins

chemin le plus rapide

chemin classique

chemin complet



Personnages




Eirika
Lord

PV : 25
Défense : 4
Attaque : 5 




Seth
Paladin

PV : 30
Défense : 10
Attaque : 13 




Franz
Cavalier

PV : 22
Défense : 7
Attaque : 7 




Gilliam
Chevalier

PV : 30
Défense : 9
Attaque : 10 




Garcia
Combattant

PV : 26
Défense : 5
Attaque : 8 



Neimi
Combattant

PV : 17
Défense : 3
Attaque : 4 

Personnages



Moulder
Prêtre

PV : 20

Défense : 1



Magie/Soins : 4



Lute
Mage

PV : 17

Défense : 3



Magie/Feux : 7



Natasha
Prêtresse

PV : 18

Défense : 2



Magie/Soins : 3

Ennemis du village



Combattant

PV : 20
Défense : 2
Attaque : 5



Mercenaire

PV : 18
Défense : 2
Attaque : 4



Archer

PV : 15
Défense : 3
Attaque : 4



Soldat

PV : 19
Défense : 3
Attaque : 4



Ennemis de la plaine



Combattant

PV : 23
Défense : 2
Attaque : 6



Mercenaire

PV : 20
Défense : 2
Attaque : 5



Archer

PV : 18
Défense : 3
Attaque : 4



Soldat

PV : 22
Défense : 2
Attaque : 5



Chevalier

PV : 25
Défense : 7
Attaque : 8
Objet : Clé



Ennemis du château



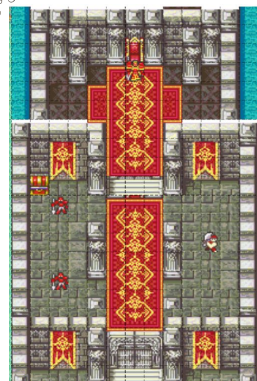
Combattant

PV : 23
Défense : 3
Attaque : 6
Objet : Clé



Général Boss

PV : 30
Défense : 12
Attaque : 10



Soldat

PV : 22
Défense : 3
Attaque : 5

