

ETPA 2022

SPRIRIT OF WONDER

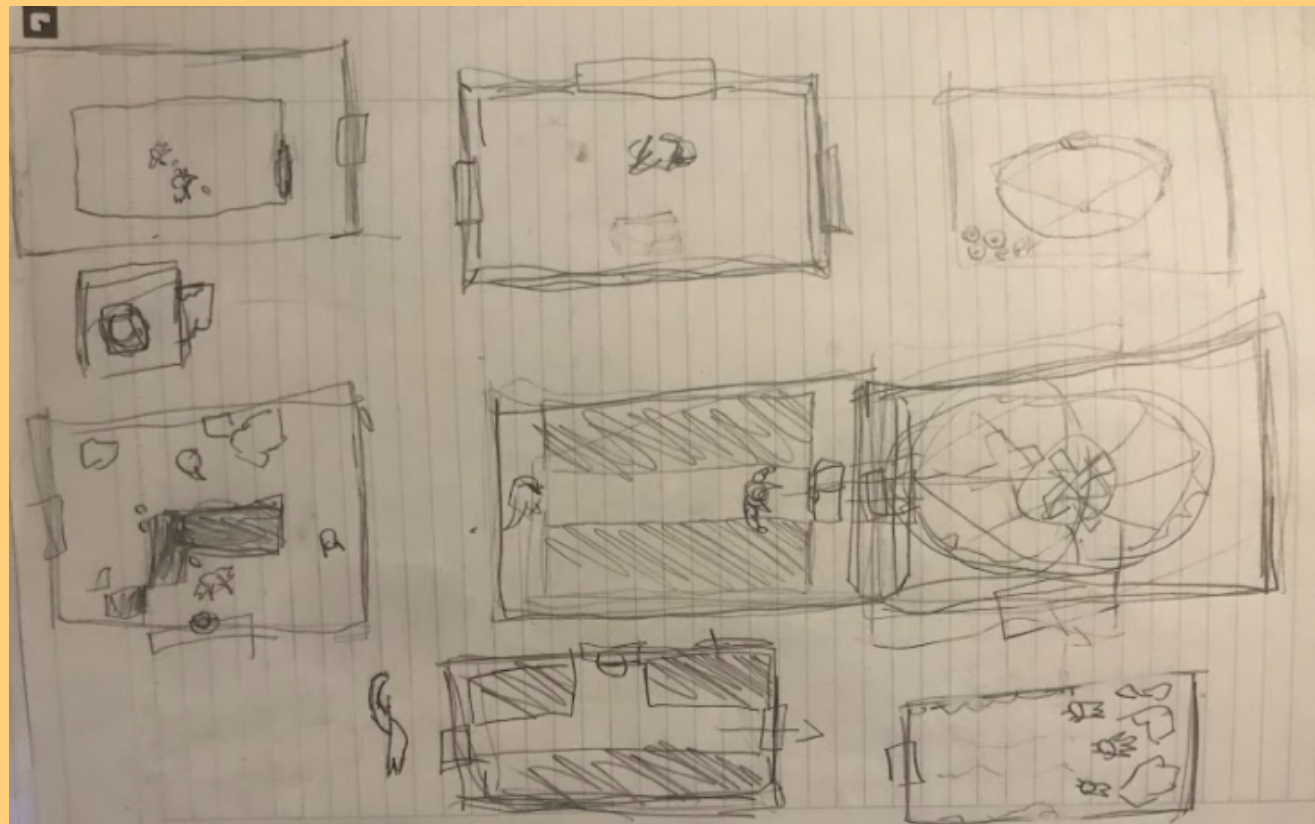
LEVEL DESIGN

JOLAN STGJ

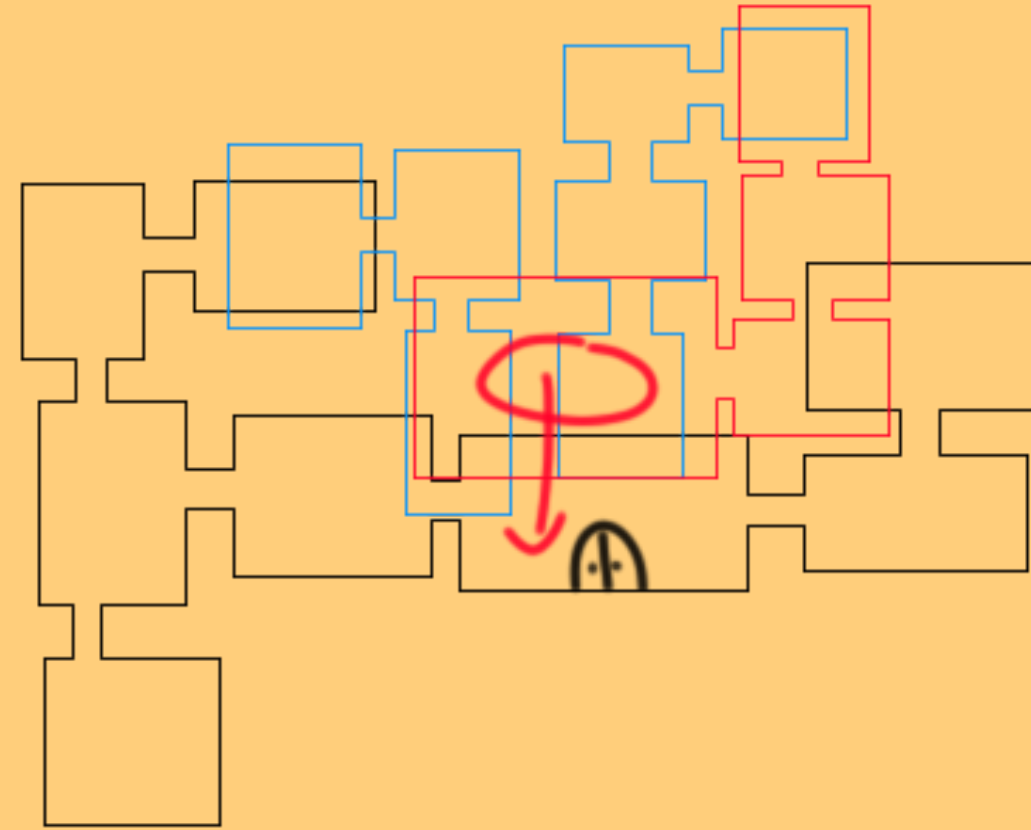


MON POSTULAT DE DEPART:

**Au début j'étais donc partie
sur un niveau qui
bouclerait pour revenir
et sortir du donjon**



1^{ere} idée de concept
3 niveau qui boucle pour retourner au départ



**je pensais garder la même taille de
pièce avec seulement l'intérieur qui
changerait selon des modules**

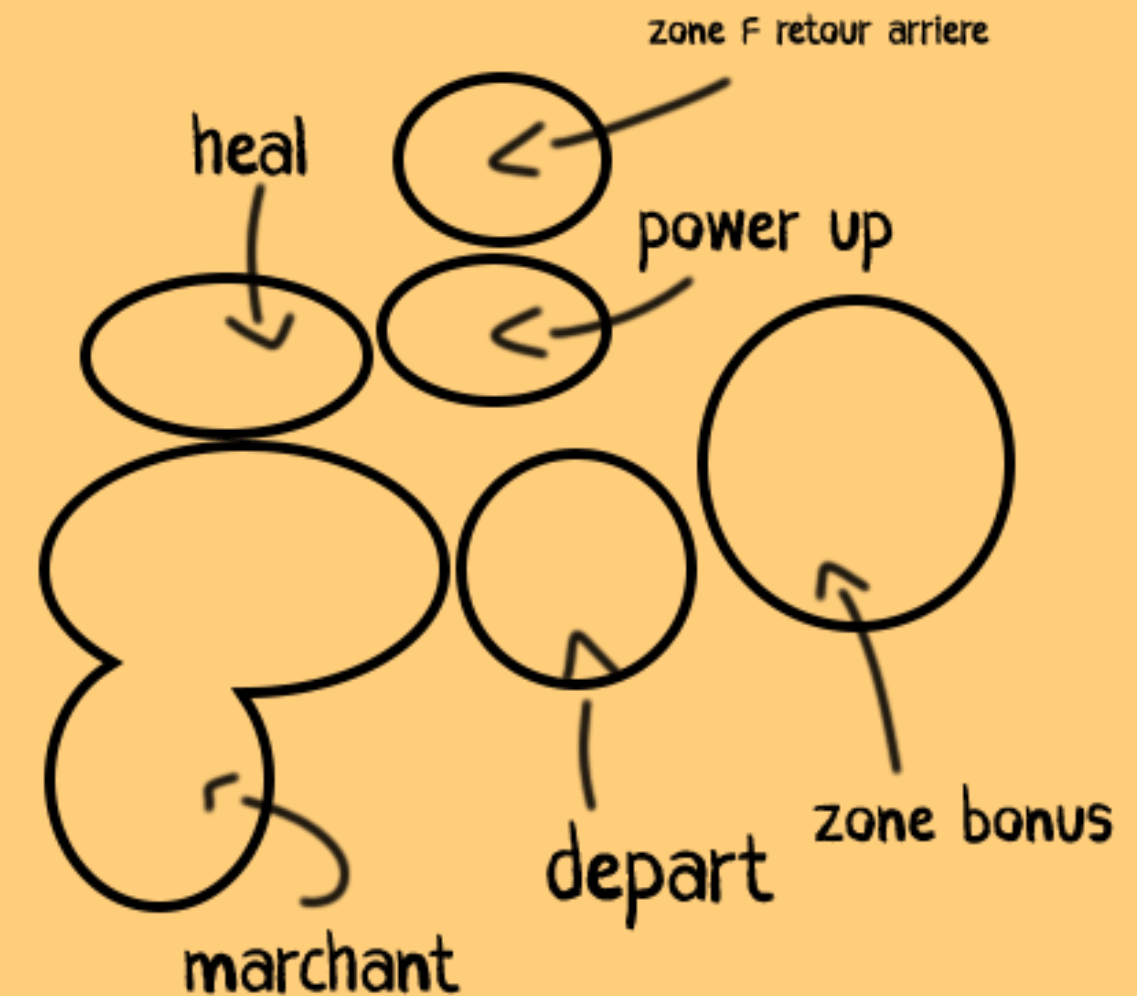
MA DEUXIEME ETAPES DE REFLECTIONS:

Après réflexions j'ai décidé de ne pas garder l'idée des même salle qui se repete mais de garder l'idée d'un niveau qui se boucle

J'ai donc fait un schema general du deroulement de mes pieces

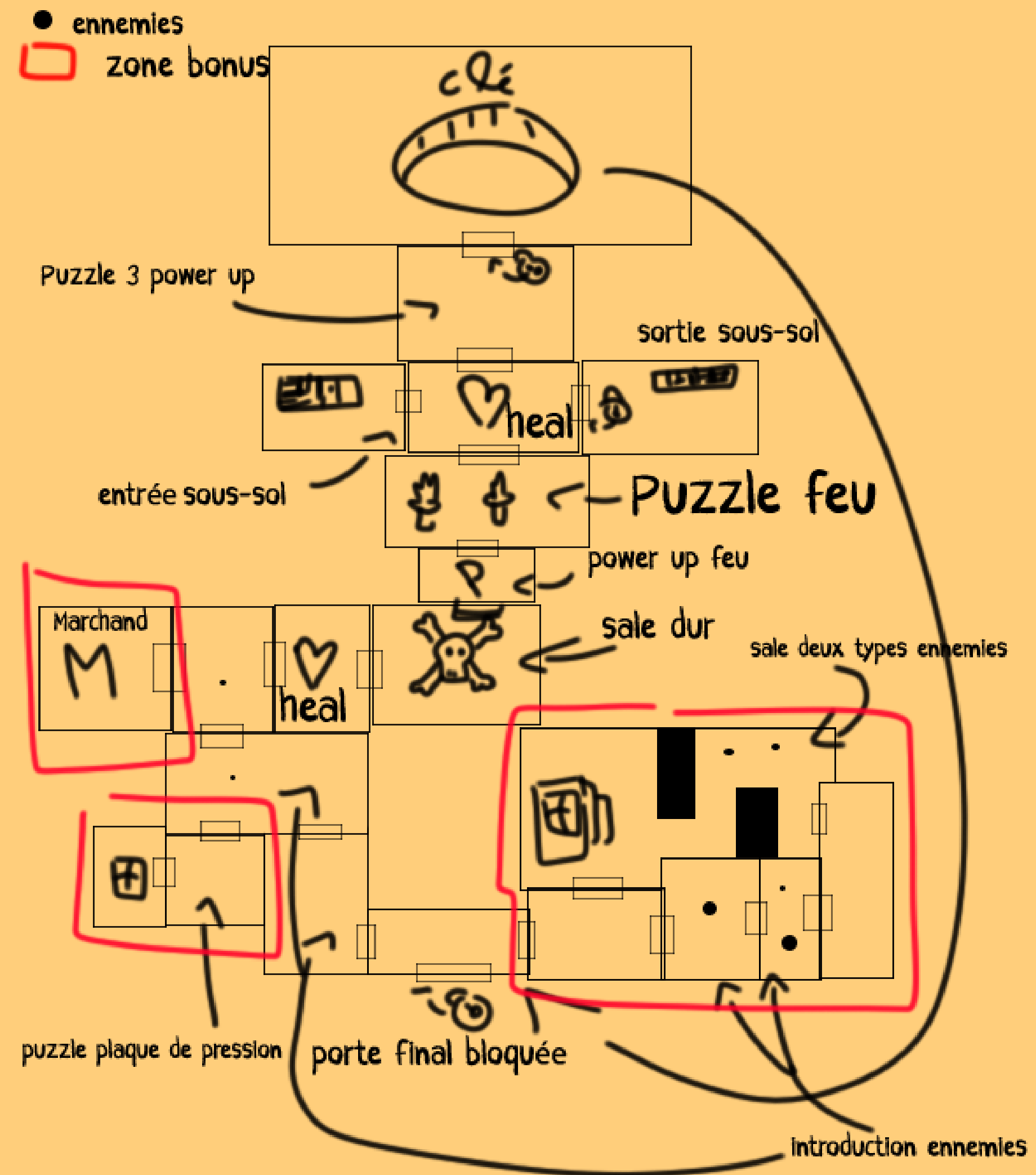
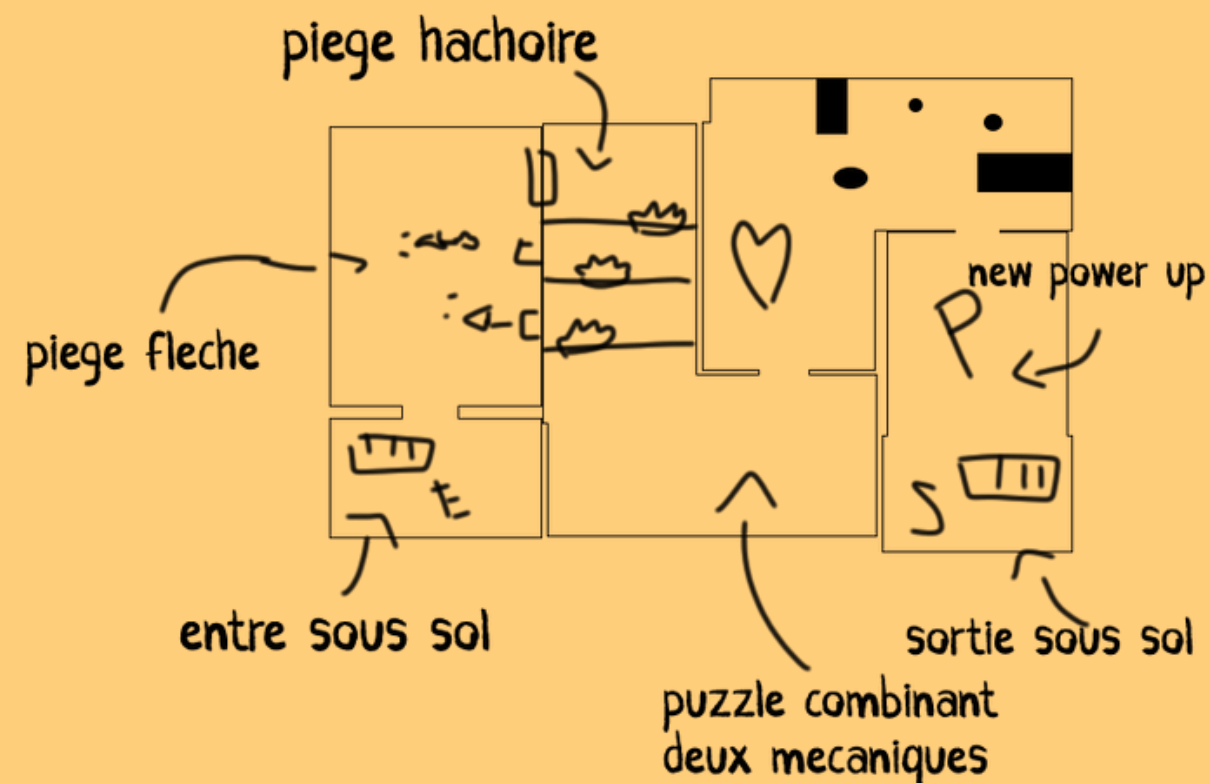
(zone f = zone finale)

Après avoir un déroulement qui me plaisait j'ai donc fait les pièces et leur agencement



LE CROQUIS FINALE:

j'ai donc reflechis a un agencement qui me plaisait avec un deroulement linaire allant avec l'aspect donjon mais avec la possibilité d'explorez des zones bonus qui avantagerons le joueur dans son exploration avec la possibilité d'acheter des objets cher chez le marchand qui requiers une somme atteignable seulement en explorant plus profondément le niveau

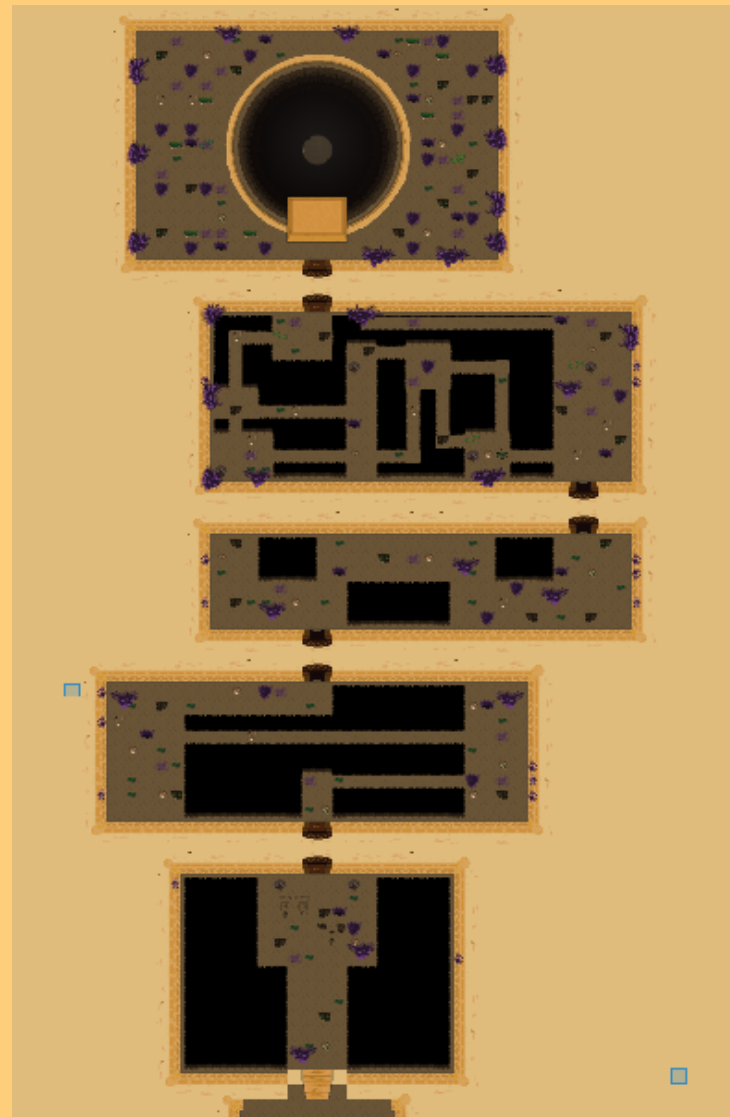


A hand-drawn diagram of a puzzle level layout. The layout consists of several interconnected rooms and corridors. Key features include:

- Top Left:** A room labeled "piège hachoir" (saw trap) with a saw icon.
- Top Right:** A room labeled "new power up" with a heart icon and a "P" symbol.
- Bottom Left:** A room labeled "entre sous sol" (underground) with a "T" symbol.
- Bottom Right:** A room labeled "sortie sous sol" (underground exit) with an "S" symbol.
- Center:** A large room labeled "puzzle combinant deux mécaniques" (puzzle combining two mechanics) with a heart icon.
- Left Corridor:** A corridor labeled "piège fleche" (arrow trap) with arrow icons.
- Right Corridor:** A corridor with a "P" symbol and an arrow pointing towards the "new power up" room.



LE RESULTAT FINALE ET CE QUI N'A PAS ETAIT RETENU:



**le niveau ne possède finalement
que deux zone seulement et le
joueurs ne possède que deux
pouvoirs**

j'ai garder l'idée du parasite qui est de plus en plus present

**je n'ai pas vraiment pu l'intégrer au niveau en terme de gameplay, il sert surtout a
augmenter la pression du joueur qui se retrouve dans un environnement paraissant
encore plus hostile**



**j'ai garder l'idée de zone bonus et de salle "boss" avec des apparitions d'ennemies
surprenant le joueur, la deuxième zone est surtout basé sur un parcours au dessus
du vide avec des apparitions d'ennemies et de piège gênant le joueur**