

RECHERCHE

PROJET : ZELDA_LIKE

PAVOINE PIERRE

SOMMAIRE

LEVEL-DESIGN :

DOCUMENTS DE RECHERCHES

HUB

MECANIQUES

ENNEMIS / BOSS

DIRECTION ARTISTIQUE :

MOODBOARD D'AMBIANCE / ENVIRONNEMENT

COHERENCE GRAPHIQUE ET ENVIRONNEMENTALE

INFOGRAPHIE 2D :

MOODBOARD 2D / PIXEL ART

UI

SPRITESHEET

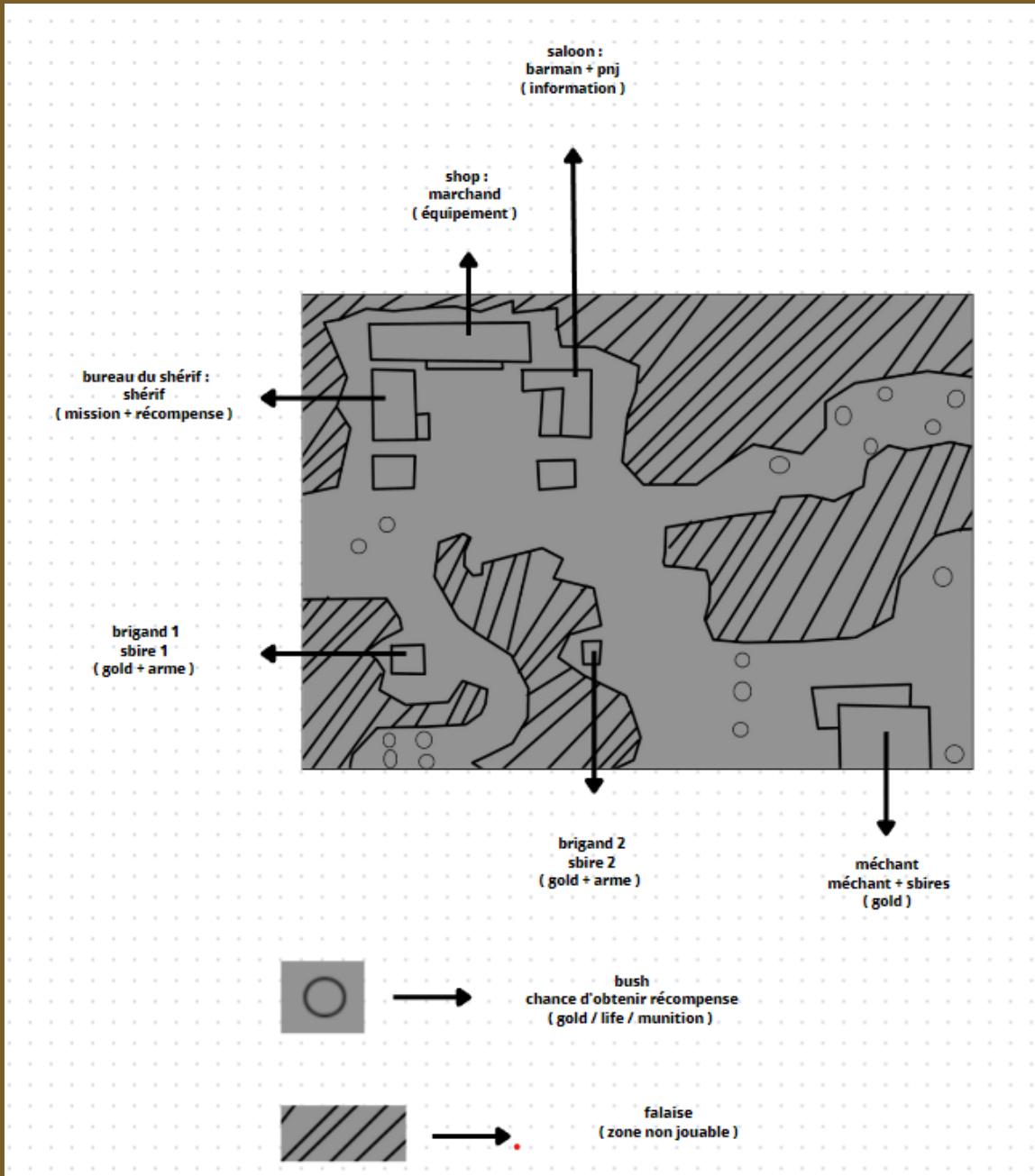
ASSETS

PROGRAMMATION :

CE QUI FONCTIONNE

CE QUI NE FONCTIONNE PAS

LEVEL-DESIGN :



PLAN DE DEPART :

L'IDEE DE DEPART ETAIT CELLE CI, UN HUB POUR RECUPERER DES INFORMATIONS POUR SE MUNIR D'ARMES ET DE MUNITIONS ET UN SHERIF AVEC QUI ECHANGER DES BRIGANDS CONTRES DES RECOMPENSES. LE VILLAGE ET LA ZONE DE JEU DEVAIENT SE RETROUVER ENCEINTE PAR DES FALAISES POUR AVOIR DES DELIMITATIONS NATURELLES. LES BUSH POUVAIENT ETRE DETRUIS POUR RECUPERER DES RESSOURCES, LES ENEMIS ETAIENT PLACE EN DEHORS DE LA VILLE POUR QUE LE JOUEUR PUIsse LE RETROUVER EN FONCTION DES INFORMATIONS QU'IL OBTIENDRAIT EN INTERROGEANT LES VILLAGEOIS, SHERIF, MARCHAND ET BARMAN.

LEVEL-DESIGN :



ELEMENTS D'INTERACTIONS :

ICI LA MAP QUI EST REPRESENTEE EST CELLE QUI EST INSPIREE DE L'ETAPE PRECEDENTE, ON Y VOIT :

EN VERT : LES PNJ AVEC QUI PARLER

EN ROUGE : LES ELEMENTS DESTRUCTIBLES

EN JAUNE : LES COLLECTABLES

EN BLEU : LES ENNEMIS [PNJ AFFRONTABLE]

EN ROSE : LES PANNEAUX D'ORIENTATION.

LEVEL-DESIGN :



CHEMINS PRINCIPAUX PROPOSES :

VOICI AVEC DES FLECHES, COMMENT LE JOUEUR POURRAIT SE DEPLACER DANS LE JEU :

EN NOIR : LE JOUEUR ARRIVE DANS LE JEU, IL VA VERS LA VILLE POUR AVOIR DES INFORMATIONS SUR CE QU'IL DOIT FAIRE.

EN BLEU : LE SHERIF LUI DONNE UN DIRECTION VERS UN BRIGAND.

EN VERT : LE MARCHAND LUI DONNE UNE DIRECTION VERS UN BRIGAND.

EN ROUGE : LE BARMAN OU L'UN DES CLIENTS LUI DONNE UN DIRECTION POUR TROUVER LE BOSS FINAL.

LEVEL-DESIGN :

BONJOUR,

VOUS ALLEZ INCARNER UN COWBOY, A L'INSTANT IL VIENT DE RETROUVER SA FEMME ASSASSINÉE CHEZ LUI.

EVIDEMENT, IL VEUT SE VENGER, POUR CE FAIRE, VOUS DEVREZ RÉCUPERER DES INFORMATIONS AUPRES DES VILLAGEOIS.

AIDEZ VOUS DES PANNEAUX POUR VOUS ORIENTEZ.

BONNE GAME

PAVOINE COMPANY

MESSAGES DE DEBUT DE PARTIE:

AVANT QUE LE JOUEUR PUISSE COMMENCER "REVENGE BULLET", UN MESSAGE APPARAITRA POUR LE PREVENIR ET LE METTRE EN CONTEXTE. GRACE A CELA IL SAIT QUI EST SON ENEMIS MAIS QU'IL DOIT TROUVER LA VILLE AVANT TOUT POUR Y RECUPERER DES INFORMATIONS.
[POUR SE REPERER DANS LE JEU IL Y A DES PANNEAUX]

LEVEL-DESIGN :



MECANIQUES :

LE JOUEUR COMMENCE AVEC SON COLT PERSONNEL, IL POURRA AFFRONTER DES BRIGANDS SEULS GRACE A CELUI-CI, GRACE AU MARCHAND IL COMPRENDRA QUE CELUI CI N'EST PAS SUFFISANT POUR AFFRONTER DES ENEMIS EN BANDE ET LUI PROPOSERA "UN COLT AU TOP DU TOP", CELUI CI LUI PERMETTRA D'AFFRONTER DES ENEMIS PLUS PUISSANTS ET PLUS NOMBREUX.

SI JAMAIS IL NE VA PAS VOIR LE MARCHAND ET QU'IL DECIDE D'AFFRONTER DES ENEMIS PLUS PUISSANTS ET PLUS NOMBREUX ALORS IL PERDRA A COUP SUR.

LEVEL-DESIGN :

DIALOGUES :

CI DESSOUS QUELQUES DIALOGUES QUI PERMETTENT DE FAIRE AVANCER L'HISTOIRE, ET D'INDIQUER AU JOUEUR LA DIRECTION QU'IL DOIT SUIVRE.

BARMAN

Hey cowboy, il parrait que tu cherches Jack le tueur de gonzesses, j'ai cru entendre qu'il se cachait au sud-est de la ville.
Hesite pas a demander aux pochtrons de mon bar, ils auront peut etre des infos.

MORGAN

Qu'est ce tu me veux
toi..
tu veux que jte pète la
gueule !!

MARCHAND

Salut cowboy, si tu as besoin d'un meilleur colt,jte te propose celui-ci,c'est le top du top pour affronter de nombreux brigands.
Pour le l'acheter n'hesite pas a me l'echanger contre des balles, tu en trouveras dans des items (cactus / ossements)

ARTHUR

Salut, j'ai cru appercevoir Jack et sa bande dans la ville morte, tu sais au nord-est de la ville, derriere les rails.

SHERIF

Bonjour, il parrait que tu cherche des brigands, d'apres certaines sources tu en trouveras au sud de la ville derriere les rails. N'oublie pas de fouiller leur base apres les avoir vaincu, il est possible que tu y trouves des recompenses.

LEVEL-DESIGN :

DIALOGUES :

CI DESSOUS QUELQUES DIALOGUES AFFICHE LORSQUE L'ON CLICK SUR UN ENNEMIS.

BRIGAND

Tu crois vraiment
pouvoir me battre !?

AHAH !

La bonne blague, je
vais te faire retourner
d'où tu viens cowboy
des bac à sable

JACK
TUEUR DE GONZESSE

AHAH !!!
Te revolta petit cowboy
viens donc essayer de
venger ta petite
femme.

BRIGAND

Tu te prends pour qui
looser je vais
t'éventrer avant même
que tu ai bougé un
orteil.

LEVEL-DESIGN :



COLLECTABLES :

LE JOUEUR A BESOINS POUR ACHETER DE NOUVELLES ARMES PLUS PUISSANTES, DE RECUPERER DES BALLES, ELLES SONT LA MONNAIE DANS CE MONDE MAIS EGALLEMENT UTILISABLE POUR AFFRONTER DES ENNEMIS.

POUR EN RECUPERER LE JOUEUR PEUT DETRUIRE DES ITEMS DE DECORATION TEL QUE LES CACTUS, LES TRONCS OU LES OSSEMENTS. UNE FOIS DETRUIS IL RECUPERA UNE OU PLUSIEURS BALLES, QU'IL POURRA PAR LA SUITE ECHANGER CONTRE DES ARMES AUX MARCHANDS.

IL EST BON DE SAVOIR QUE LORSQUE L'ON CAPTURE UN ENNEMIS [BRIGAND] LE JOUEUR PEUT L'APPORTER AU SHERIFF ET IL EN SERA RECOMPENSE.

LEVEL-DESIGN :



LES ENNEMIS :

LE SYSTEME DE COMBAT EST SIMPLE VOUS AVEZ UNE ARME, PLUS OU MOINS PUISSANTES. LES ENNEMIS AUSSI, VOUS PERDEZ DE LA VIE [6 VIES MAXIMUM] EN FONCTION DES DEGATS QUI VOUS SONT INFILIGÉS., LES ENNEMIS AUSSI. QUAND VOUS N'AVEZ PLUS DE VIE, VOUS MOURREZ, LES ENNEMIS AUSSI.

LEVEL-DESIGN :



LES VILLAGEOIS :

LE JOUEUR A LA POSSIBILITE DE PARLER AVEC LES VILLAGEOIS TEL QUE LE SHERIF, LE MARCHAND, LE BARMAN OU D'AUTRES ENCORE, GRACE A CELA IL POURRA AVANCER DANS L'HISTOIRE ET DES DIRECTIONS LUI SERONT INDIQUEES.

LEVEL-DESIGN :



LANDMARK :

POUR FAIRE COMPRENDRE AU JOUEUR QU'IL ENTRE DANS UNE ZONE PLUS DANGEREUSE QUE LES AUTRES [ZONE DE BOSS]

DANS LES DIALOGUES ELLE EST NOMMEE COMME UNE " VILLE MORTE "

MAIS EN PLUS DE CA, VISUELLEMENT ZONE EST PLUS FONCEE ET ORNEE D'OSSEMENTS.

DE PLUS POUR CREER UNE FRANCHE SEPARATION ENTRE LA ZONE SECURISEE ET LA ZONE DE DANGER, LA MAP EST DIVISEE EN DEUX PAR LES RAILS D'UN TRAIN.

DIRECTION ARTISTIQUE

AMBIANCE GENERAL:

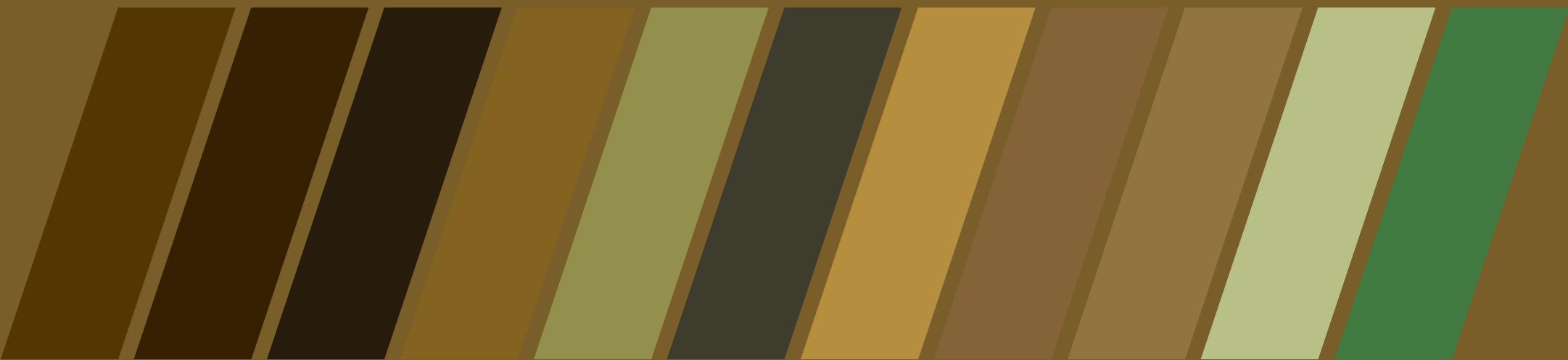
JE VOULAIIS VIA "REVENGE BULLET", RETRANScrire UNE AMBIANCE DES ANNEES 1850-1900 DANS LE FAR WEST.

POUR FAIRE SIMPLE UNE AMBIANCE DE JEU DE COWBOY, GRACE AUX LANDMARK, JE VOULAIIS REPRESENTER UNE CERTAINE PRESSION/PEUR DE CERTAINES ZONES, MAIS AUSSI DE SECURITE LORSQUE L'ON SE TROUVE DANS LA VILLE.



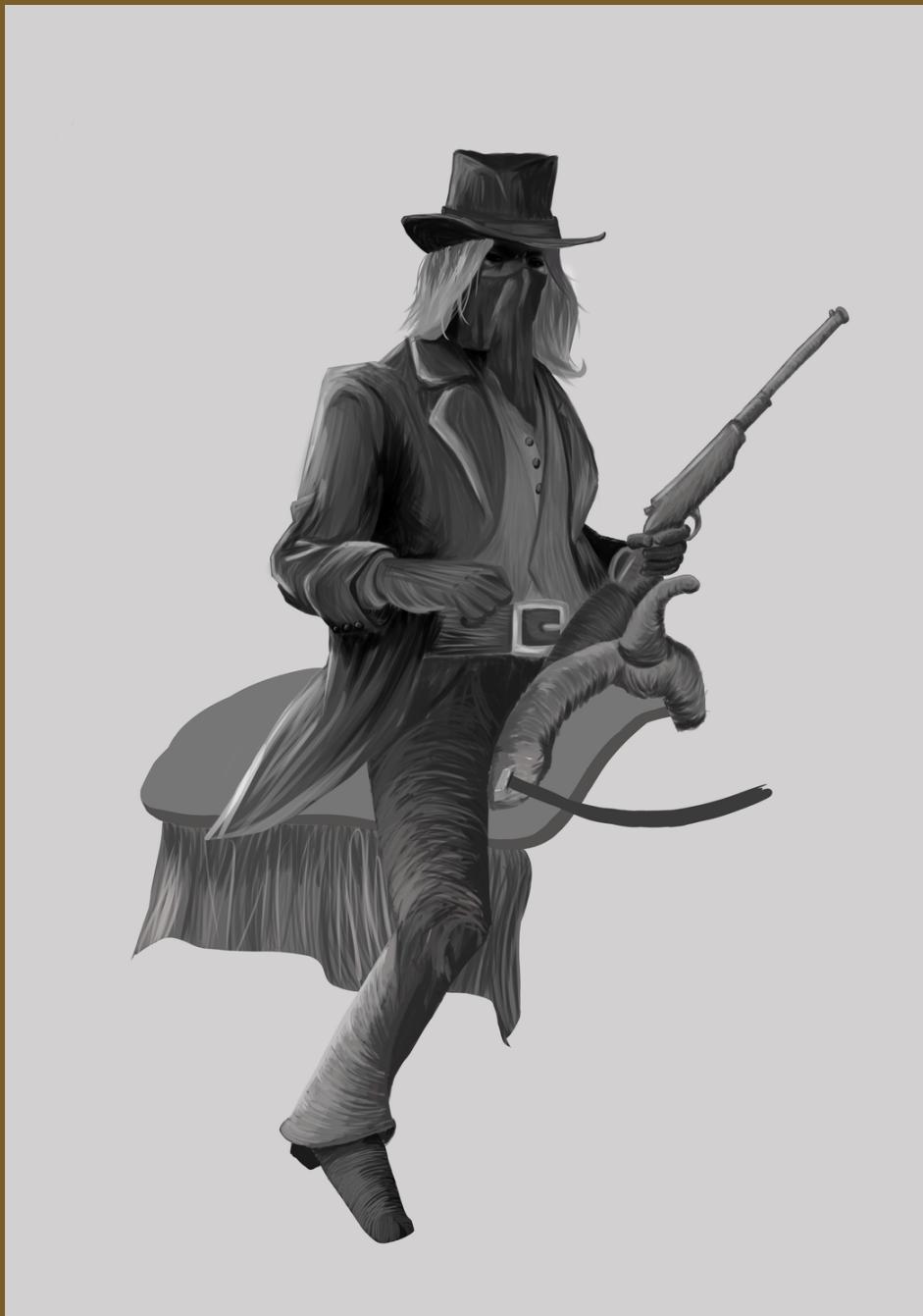
DIRECTION ARTISTIQUE

CHARTRE COLORIMETRIQUE:



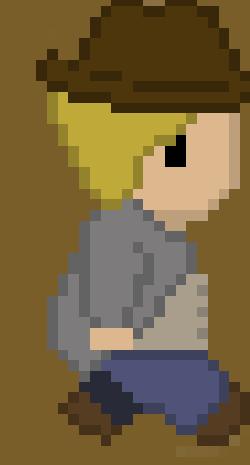
INFOGRAPHIE 2D

CONCEPT ART, PERSONNAGE PRINCIPAL : POUR LE PERSONNAGE PRINCIPAL JE ME SUIS INSPIRE DE KURT COBAIN, POUR LE VISAGE ET LA COIFFURE, AU NIVEAU DES VETEMENTS JE ME SUIS GRANDEMENT INSPIRE DES DIFFERENTS HABITS PENSENT DANS LE JEU RED DEAD REDEMPTION II.' CI-DESSOUS, VOICI QUELQUES IMAGES QUI ONT PU ME SERVIR A LA CONCEPTION '



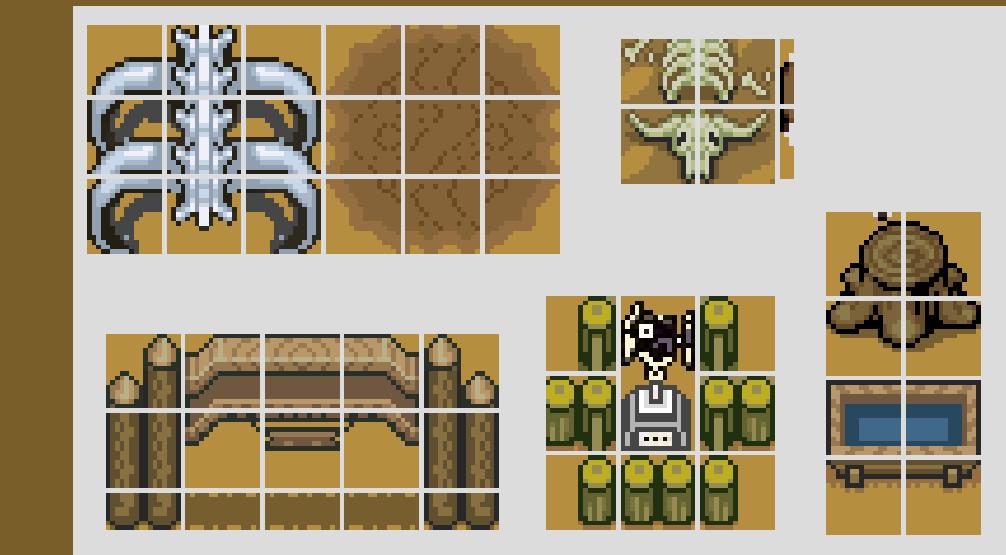
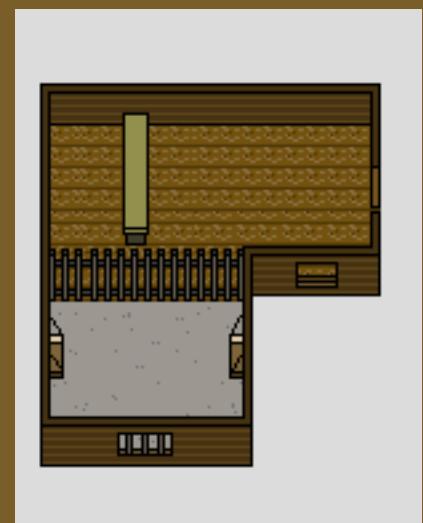
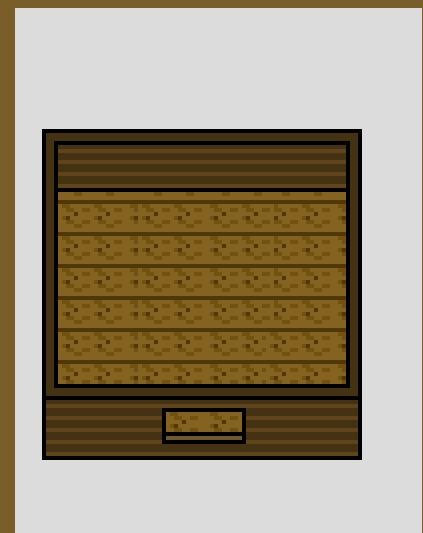
INFOGRAPHIE 2D

ASSETS DE PERSONNAGE :



INFOGRAPHIE 2D

ASSETS DE D'ENVIRONNEMENT :



INFOGRAPHIE 2D

ASSETS DE PERSONNAGE :

MESSAGE INFORMATIF

JE N'AI PAS CREEER TOUTES LES ASSETS, EN EFFET CERTAINES NE ME SERVAIENT QUE DE PLACE HOLDER ET POUR QUE JE PUISSE MIEUX VISUALISER L'ENVIRONNEMENT DANS LEQUEL J'AVANCAIS , SI CERTAINE SONT ENCORE PRESENTE, C'EST QUE JE N'AI PAS TROUVÉ LE TEMPS POUR LES REMPLACER.
CI-DESSOUS LES ASSETS CONCERNÉE.



PROGRAMMATION

CE QUI FONCTIONNE :

- DEPLACEMENT DU PERSONNAGE AU CLAVIER
- PNJ CLIQUABLE [ENNEMIS COMME VILLAGEOIS]
- DISPARITION DE PNJ VAINCU
- APPARITION D'ITEM APRES MORT DE PNJ
- MUSIQUE DE THEME
- CHANGEMENT DE SCENE
- NAVIGATION PAR SCROLLING

CE QUI NE FONCTIONNE PAS :

- DEPLACEMENT DU PERSONNAGE A LA MANETTE
- CAPACITE DE JOUEUR [IL NE PEUX PAS TIRER]
- CHANGEMENT DE SCENE PENDANT LE GAMEPLAY
- ITEM QUI OUVRE UN PASSAGE FERME
- 2 ITEMS PERMETTANT DE DEBLOQUER UNE NOUVELLE CAPACITE
- COLLECTABLES QUI ENRICHISSE UN INVENTAIRE

CAPTURE D'ECRAN GAMEPLAY



CAPTURE D'ECRAN GAMEPLAY



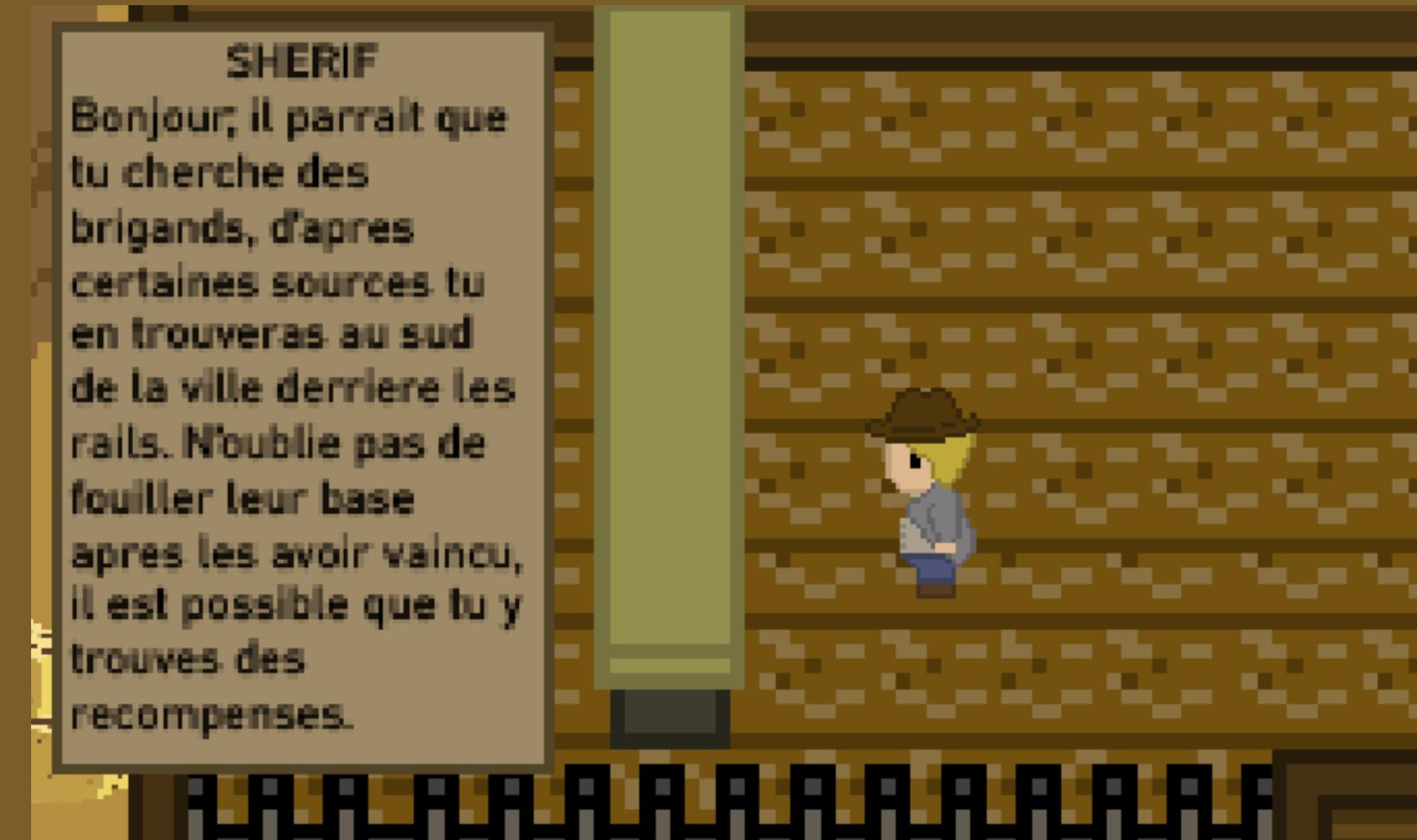
CAPTURE D'ECRAN GAMEPLAY



Billy: LIFE: 

BULLET: 

CAPTURE D'ECRAN GAMEPLAY



CAPTURE D'ECRAN GAMEPLAY



MERCI D'AVOIR PRIS LE TEMPS DE TESTER "REVENGE BULLET", J'ESPERE QUE LE RESULTAT VOUS PLAIS.

FIN

[HTTPS://PAV2507.GITHUB.IO/GDIA_AVENTURE_PAVOINE/](https://PAV2507.github.io/GDIA_AVENTURE_PAVOINE/)