

# Zelda like recherches LD

PIERRE Hug

Recherches LD  
→ Concept  
↳ Exploration / Aventure  
↳ Univers sombre → Lovecraft?

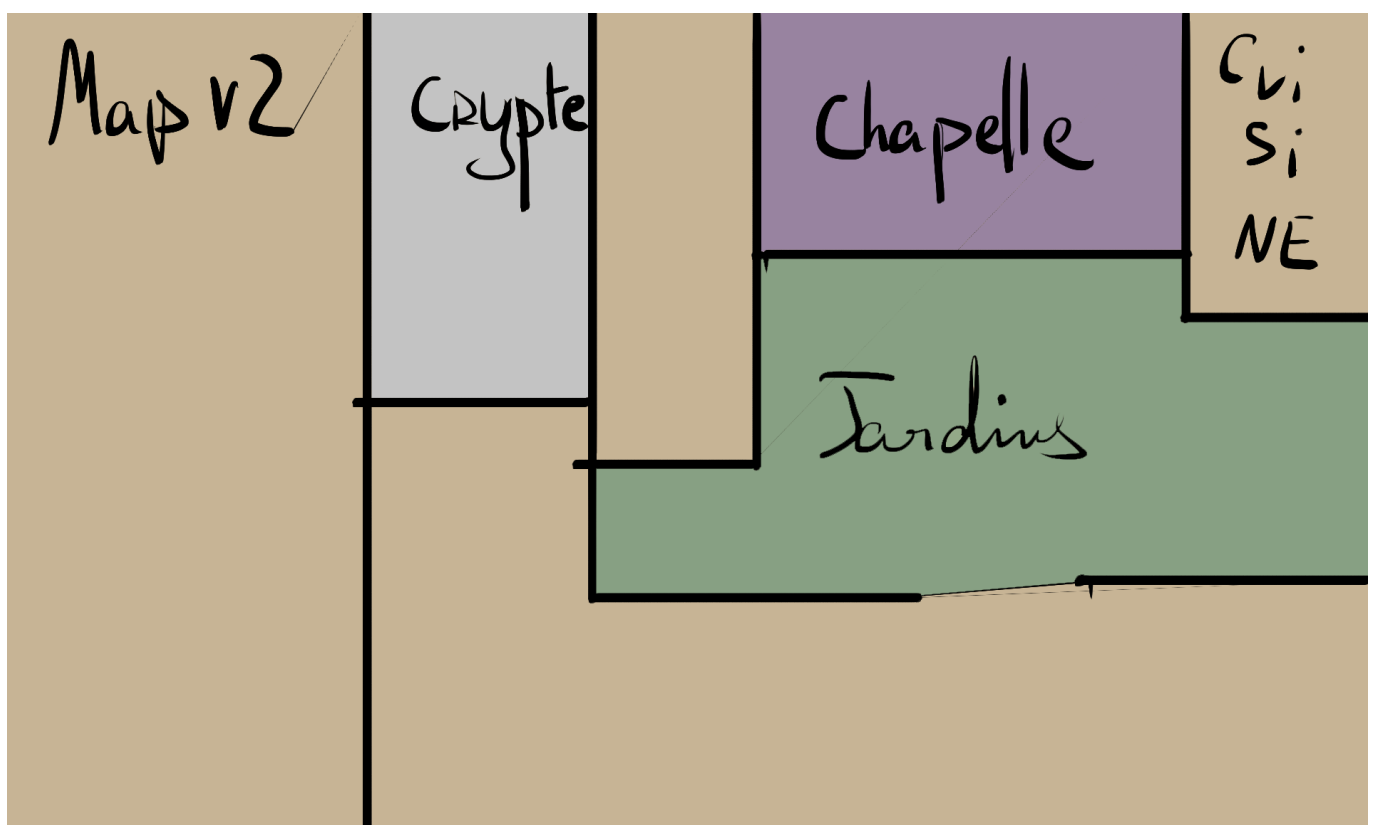
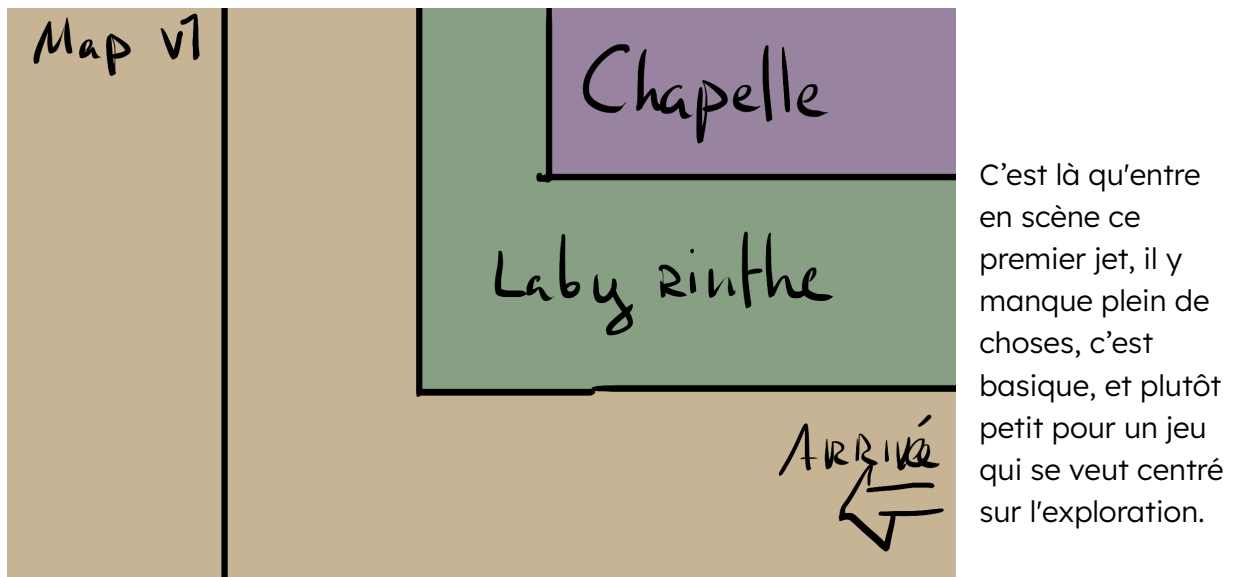
Mes premières recherches ont été autour du thème de mon projet, j'ai opté pour quelque chose de sombre, idéalement un peu angoissant, donc pour cela je me suis naturellement penché vers un aspect de jeu d'exploration où le but serait pour moi "d'étouffer" le joueur.

Mécaniques  
↳ Arme ⇒ Validé  
↳ Santé mentale? ⇒ Abandonné  
↳ Dash ⇒ Abandonné  
↳ Belle ⇒ Validé  
↳ Poisons ⇒ Validé

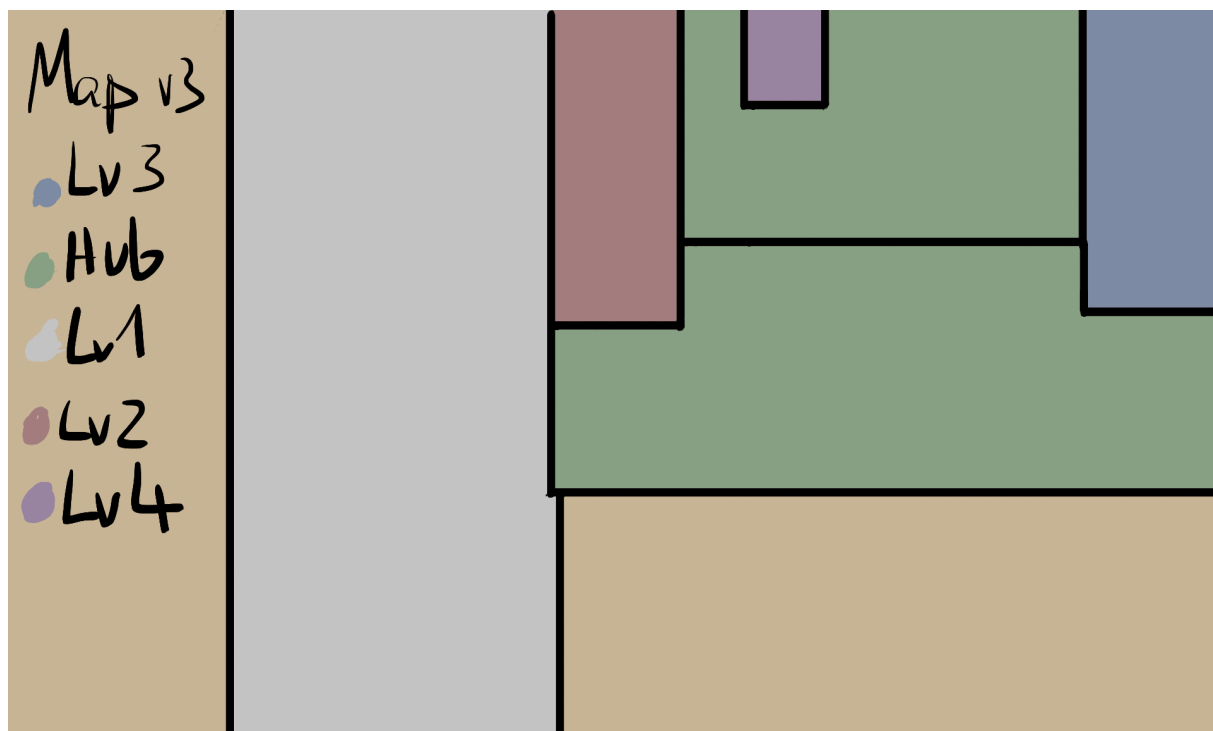
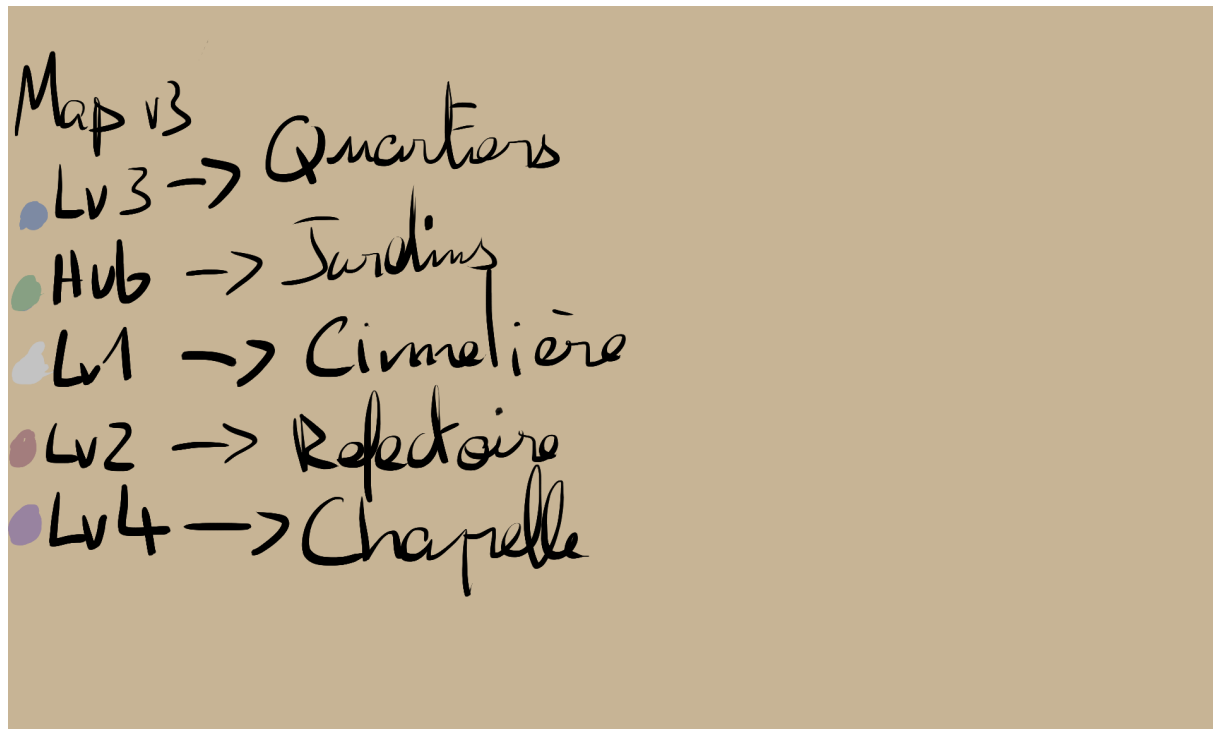
Ensuite je me suis penché sur les mécaniques de jeu et ce que je voulais permettre au joueur. Je n'ai pas été très original, mais j'ai gardé à l'esprit mes compétences en programmations qui ne me permettent pas de faire ce que je veux.

Donc, après tout ça j'ai fait mes recherches visuelles d'abord car je voulais que le LD du jeu serve son propos et pas l'inverse, donc j'ai en premier lieu cherché mon propos.

Après avoir fait ces recherches je savais que je voulais quelque chose qui se passe en "huis clos" dans un seul endroit, donc pas de grande ville ou de contrée à explorer.



Voici donc la seconde version de la carte de mon projet. C'est mieux mais ce n'est pas encore ça. Il manque au moins un Hub car j'aimerais que mon personnage doive repasser devant des problèmes qu'il n'a pas pu résoudre plus tard.

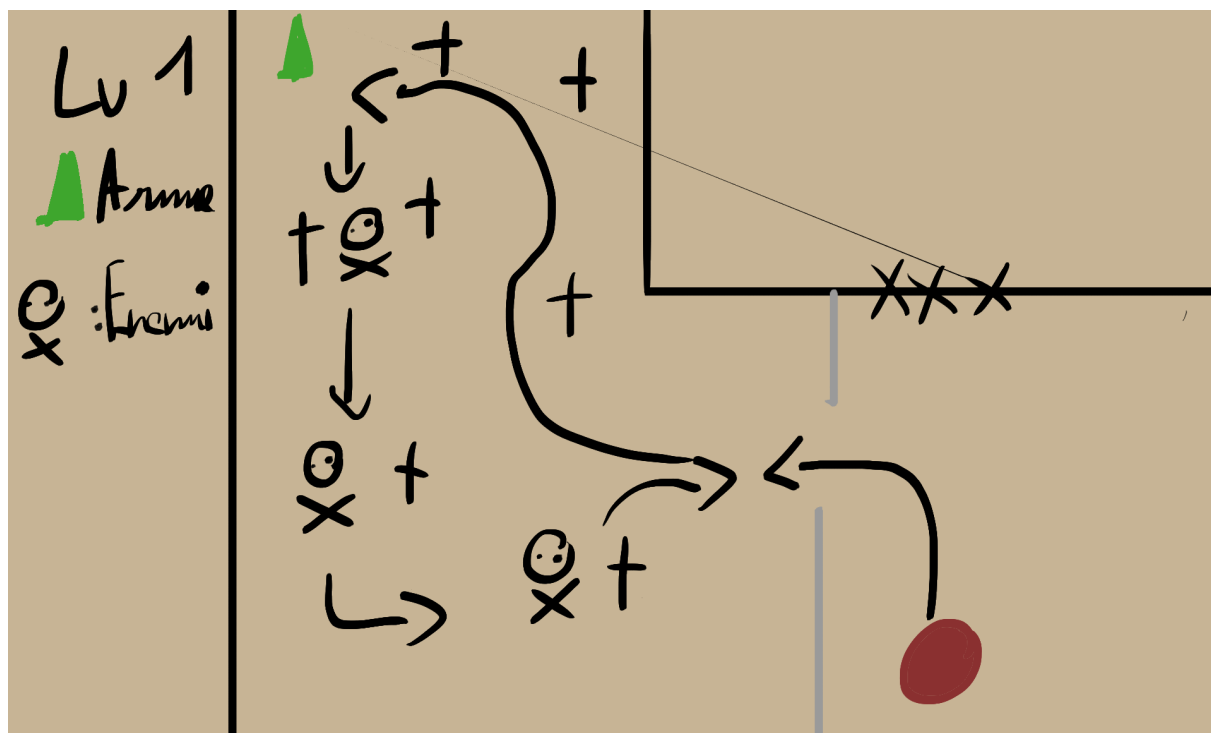


Voici donc ma map finale, je vais vous l'expliquer un peu, d'abord le joueur arrive dans la partie en bas a droite, de couleur beige, il veut entrer dans la seconde zone (verte)

mais des ennemis lui bloquent le chemin, il doit donc traverser la troisième zone (grise) ou il trouvera une arme pour se libérer le passage. Un fois dans la zone verte (détaillée plus tard), vas dans la quatrième zone (rouge) (détaillée plus tard). Ce qui lui libère l'accès à la zone bleue qui lui donne accès à la violette.

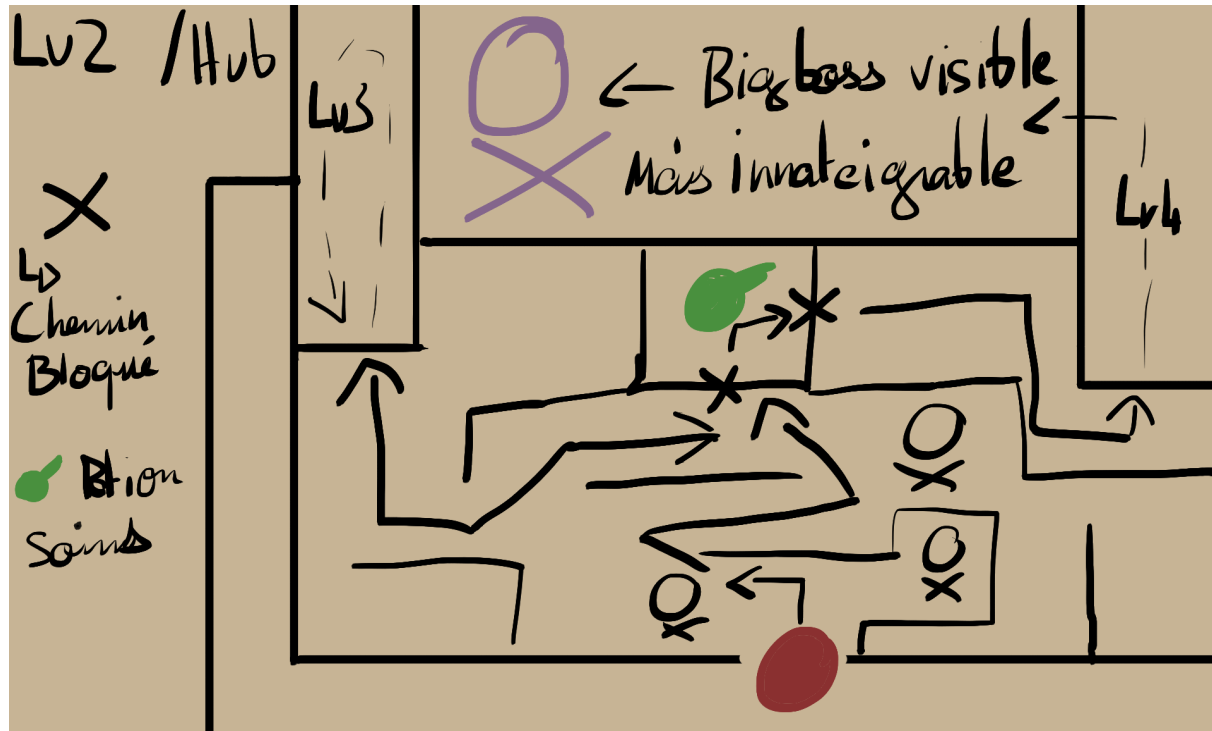


Première zone -



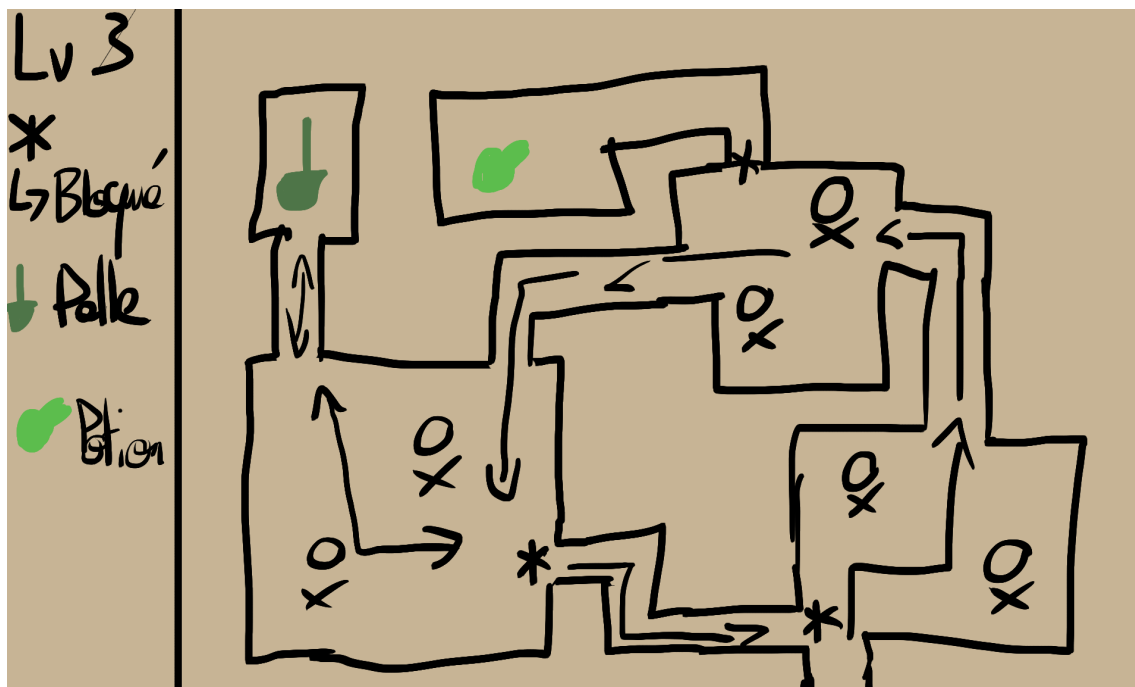
Ici le joueur se trouve face à une entrée bloquée par des ennemis, il n'a donc d'autre choix que d'aller à gauche dans le cimetière ou il trouvera une arme qui lui permettra de se débarrasser des ennemis.

Deuxième Zone-



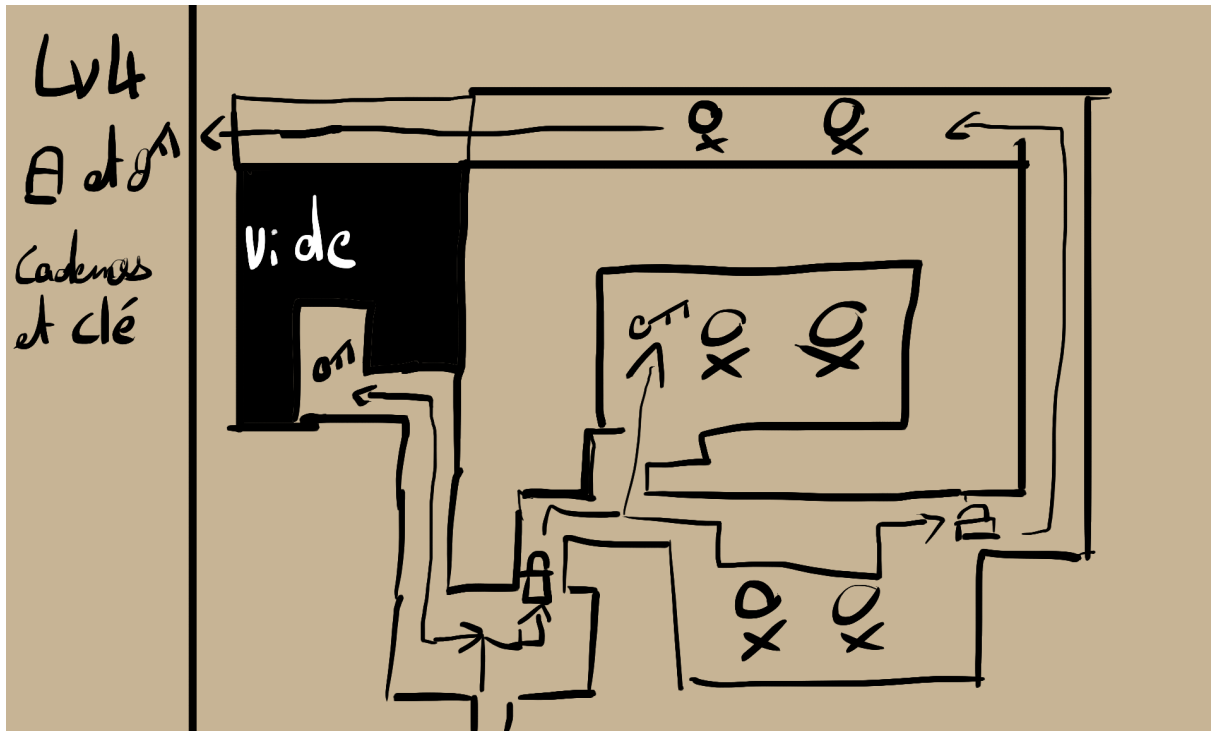
Cette zone/hub relie tous les niveaux entre eux, elle permet au joueur de naviguer entre les autres zones du jeu et en débloquent la mécanique suivante, celle de la pelle (on y revient), il est plus facile de se déplacer dans cette zone. On peut apercevoir depuis cette zone le boss, qui n'est pas accessible mais qui donne au joueur un objectif clair.

Troisième zone -



Ce niveau est une boucle dont la sortie rapide ne se débloquent qu'en ayant fait le tour, le niveau est truffé d'ennemis à abattre pour passer et débloquent la pelle qui lui permettra d'ouvrir certains passages jusqu'ici inatteignables.

Quatrième zone -



Dans ce niveau, le joueur est dès le début amené vers un cul de sac qui lui montre que la sortie est de ce côté mais que le chemin le plus court s'est effondré. Il trouve cependant la clé d'une porte qu'il a vu précédemment qui lui permet de rejoindre la sortie.

Cette sortie mène de nouveau à la deuxième zone, mais de l'autre côté de la barrière qui séparerait le joueur du Boss, le joueur doit donc vaincre le boss pour triompher du jeu.