

Projet Zelda Like

Ad vitam Aeternam

Concepts :

Idée de base : -Paladin qui s'enfonce dans une crypte pour y détruire un mal ancien
-L'idée de la crypte est gardée mais le Paladin est remplacé par un nécromancien qui cherche à voler le secret de la vie éternelle à une liche.

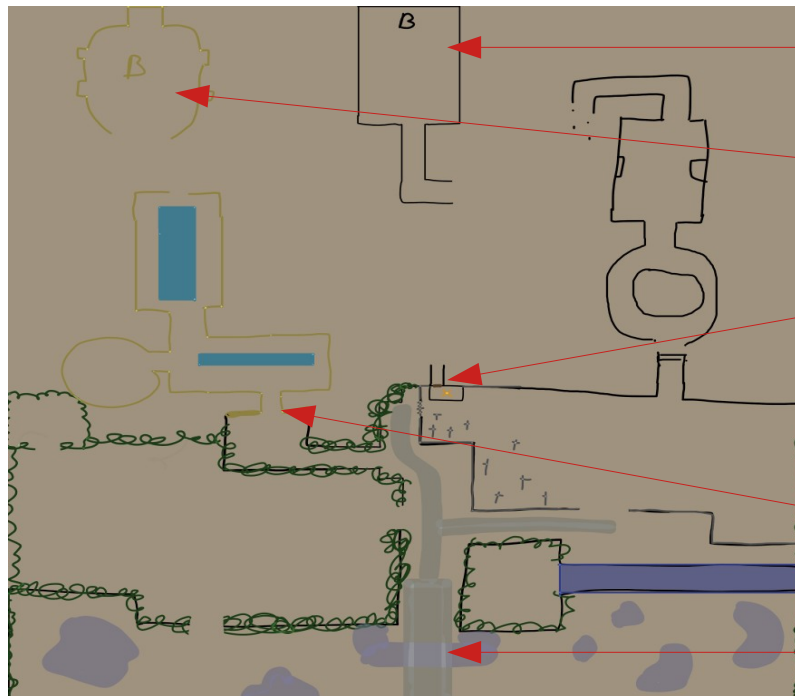


Le jeu est un zelda like principalement centrée autour du combat avec à l'origine quelque phases de puzzle, j'ai nommé le jeu *Ad Vitam Aeternam* pour résonné avec le but du personnage principal qui est de voler le secret de la vie éternelle à la liche.

Level Design :

L'idée original était d'avoir un jeu divisé en plusieurs zone (marais et cimetières) avec deux donjons (Les Aqueducs et la Crypte)

A droite se trouve un brouillon représentant l'idée que j'avais de l'agencement globale des zones en macro.



Boss final, la Liche.

Premier Boss, la charogne.

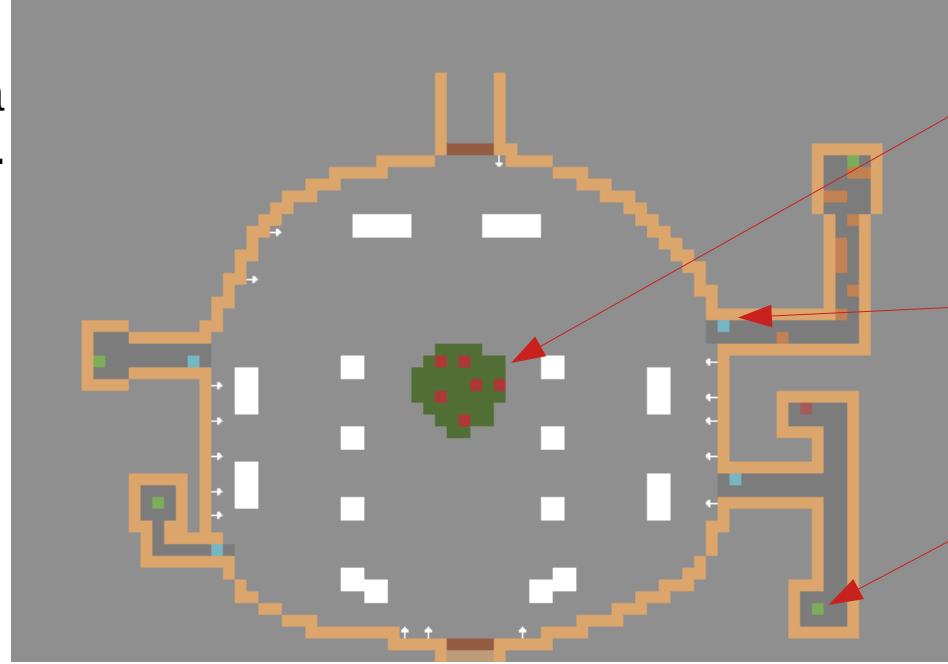
Raccourci entre la crypte et la maison du vendeur qui donne un accès au carrefour entre toutes les zones du jeu

L'Aqueduc est accessible d'est le début du jeu mais les ennemis sont invulnérables ainsi que le boss rendant la progression impossible

Le pont détruit empêche le joueur de progresser et le force à passer par les marais à gauche.

Concept de base de l'arène du premier boss qui ne sera pas implémenté dans le jeu.

L'implémentation de ce boss aurait nécessité l'existence d'une mécanique permettant de contrôler d'autres entités



Le boss, insensible aux attaques physique dans cet état.

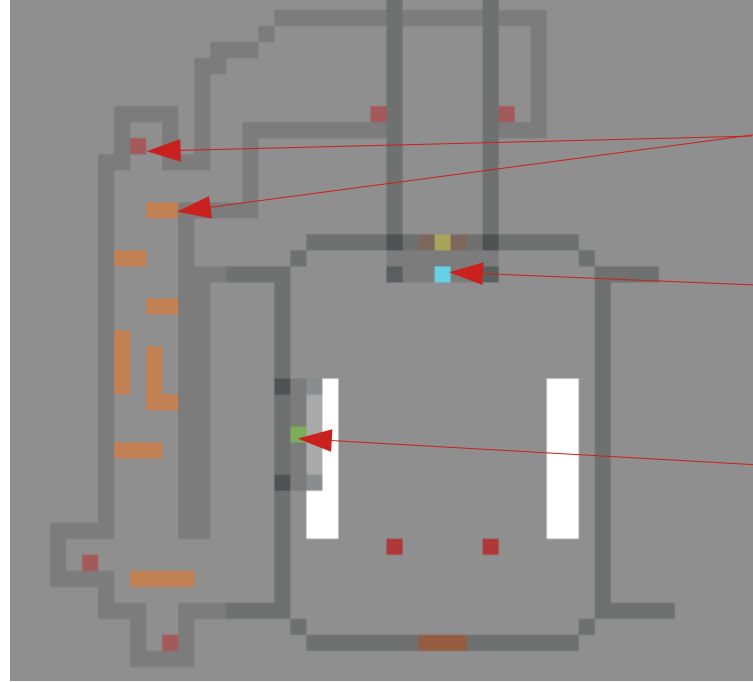
En bleu, un squelette qui aurait pu être contrôlé par le joueur

En vert, un levier que le joueur aurait pu activer à l'aide du squelette contrôlé après avoir effectué un parcours.

La mécanique principale de ce boss était que ce dernier n'était pas sensible aux attaques dans son état d'origine, il aurait fallu activer 4 leviers pour déverser un torrent d'eau et dissoudre une partie du slime qui recouvre le boss, les 4 leviers en question sont situés dans des conduits en hauteurs inaccessibles pour le joueur mais des squelettes qui sont présents à leur entrée peuvent être contrôlés pour aller activer les leviers à la place du joueur, cependant le joueur est vulnérable pendant qu'il contrôle le squelette.

Concept d'une salle
« puzzle » qui ne sera pas
implémenté dans le jeu.

L'implémentation de cette
salle aurait nécessité
l'existence d'une
mécanique permettant de
contrôler d'autre entités



Circuit parsemé d'obstacles et
d'ennemis, le squelette contrôlée ne
peut pas se défendre et devras donc
atteindre la fin du circuit en esquivant
les dangers.

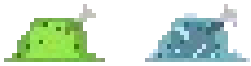
Squelette
contrôlable perché
en hauteurs .

Levier perché en
hauteurs que seul
le squelette peut
activer

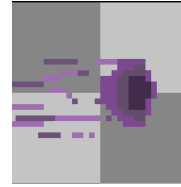
De la même manière que le boss vu précédemment, cette salle nécessitait au joueurs de prendre le contrôle d'un squelette perché sur un balcon pour lui faire faire un circuit et activer un levier, cette salle servirais à s'assurer que le joueurs à bien maîtriser. la mécanique de possession avant de passer au boss.

En il à été difficile de prévoir et de penser les niveaux à l'avance sans savoir ce qui aller être réalisable ou non en code mais dans l'idée la majeure partie du jeu devait se tourner autours des différentes mécaniques d'attaques que posséderait le joueur (boule de glace / boule de feu / possession / attaque de base) et les différents prérequis pour vaincre chaque ennemis, chaque salle aurait donc joué sur des combinaisons d'ennemis différents dans des conditions de plus en plus extrêmes (salle étroites, ennemis nombreux, terrains désavantageux etc..)

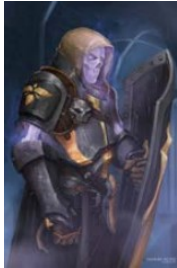
Parmi les concepts qui n'ont pas pu être mis en œuvres on retrouve :



Les slimes qui aurait nécessité d'être gelé par un sort de glace avant d'être détruit



Le sort de possession qui aurait fonctionné uniquement sur des mort-vivant faible, principalement utilisé pour résoudre des puzzles



Les porteur de bouclier, invulnérables de face mais qui aurait put être poussé dans le vide



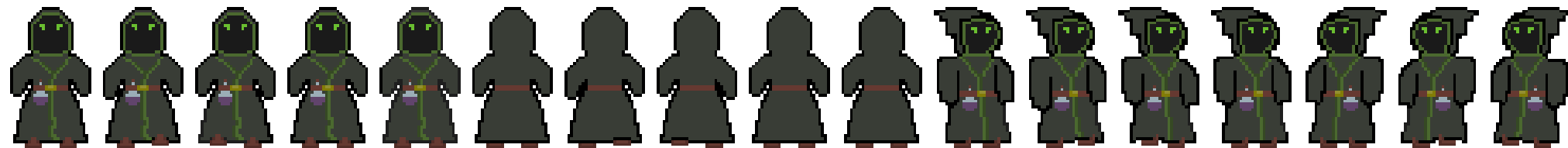
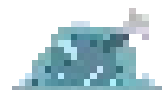
Les araignées qui aurait laisser une traîner de toiles ralentissant le joueurs

2D

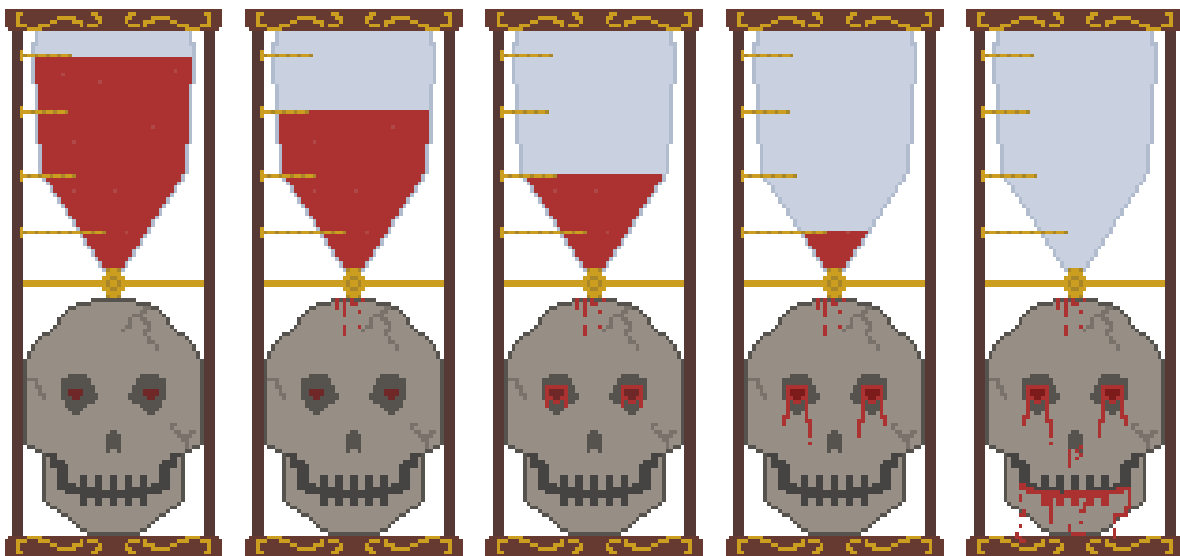
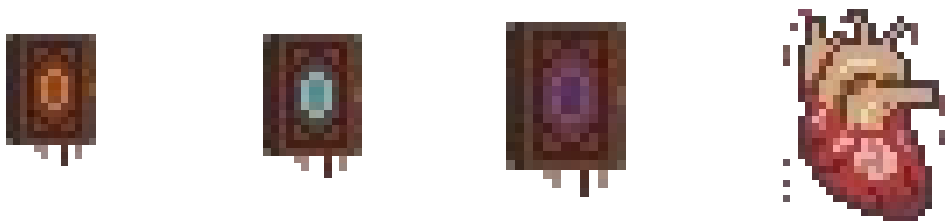
Sprites globaux utilisé durant la création du niveau :



Sprites des différents personnages :



Sprites des différents objets et de l'UI :



A l'origine je voulais nommé mon jeu *Memento Mori*, j'avais donc imaginé une UI basé sur les symboles du memento mori (le crane et le sablier) en remplaçant le sablier par une clepsydre de sang, malgré le changement de nom j'ai gardé l'idée de cette UI car je trouve qu'elle colle parfaitement à l'ambiance du jeu et à la quête d'immortalité de notre personnage.

Concept Art inachevé du personnage jouable :

Le nouveau Concept Art aurait nécessité un changement des couleurs.

