





Le Gardien des Ombres

ZELDA-LIKE

Dossier de présentation



SOMMAIRE

01 Création du Jeu

- Environnement
- Personnage
- Monstre
- Ambiance
- Motif

02 Déroulement du Jeu

- Le spawn
 - Les collectables
 - Les dangers
 - Le combat avec la lumière
 - Devenir intangible
 - Voler
 - Dissiper la brume
 - Détruire les rochers
 - La fontaine à vœux
-



OI

CRÉATION DU JEU

La lumière contre les ténèbres pendant la Renaissance



L'ENVIRONNEMENT - CHÂTEAU



L'objectif de ce jeu était de mettre en scène une confrontation entre la lumière et les ténèbres à l'époque de la renaissance. A cette époque, les châteaux occupaient une place importante dans le paysage



Depuis le ciel, on peut admirer la prestance des châteaux et l'immensité des jardins qui les entourent.



L'abondance de détail du sol au plafond est l'une des caractéristiques de l'intérieur d'un château.

*Pour des raisons techniques, l'idée de parcourir l'intérieur d'un château n'a pas été retenue.

L'ENVIRONNEMENT - JARDIN

Les jardins à la française ont la particularité de suivre des motifs géométriques aussi bien dans le taillage des buissons que dans la répartition des fleurs. Ces fleurs deviennent ensuite l'élément coloré qui vient attiré notre regard.



Des grands portails dorés sont utilisés en guise de moyen d'accès.



Il est également possible de retrouver des bassins et des fontaines très impressionnantes.



Scène du jardin in-game



L'ENVIRONNEMENT – CIMETIERE - CRYPTE



Scène du cimetière in-game

Les cimetières sont des endroits inquiétants dont l'élément principal est souvent une mystérieuse chapelle.



Scène de la crypte in-game

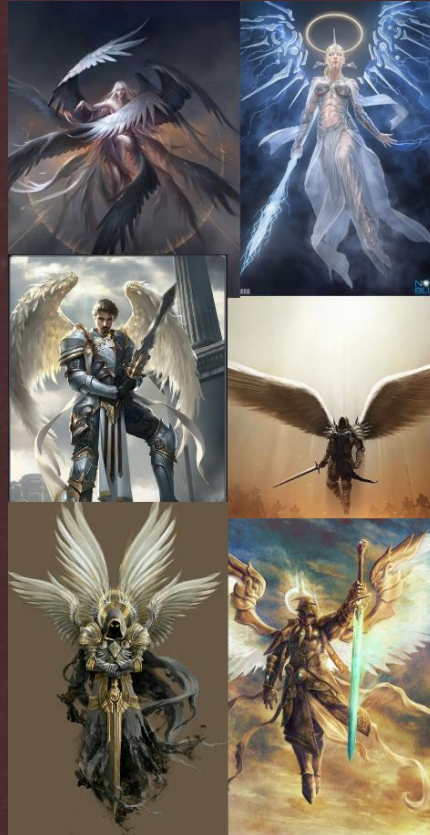


L'enfermement dans une crypte et le simple éclairage à l'aide de torches, peuvent susciter la peur chez n'importe qui. On ne sait jamais à quoi s'attendre derrière tous ces couloirs.

LE PERSONNAGE – LES AILES

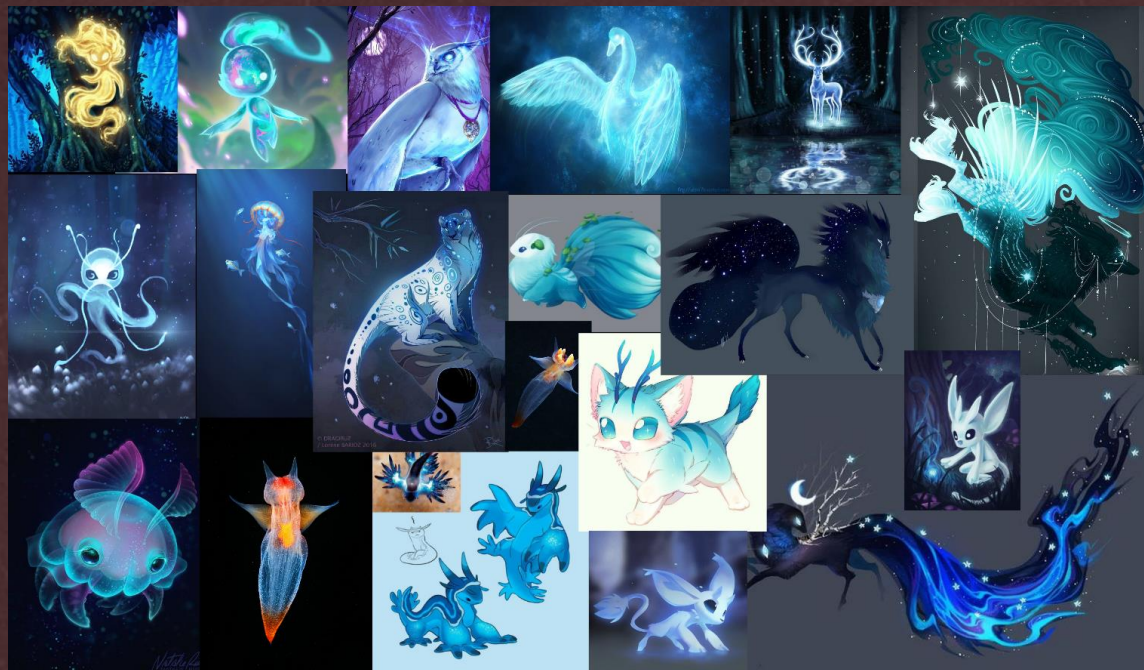


Les ailes et leurs capacités à diffuser cette lumière divine deviennent un élément essentiel pour notre gardien.

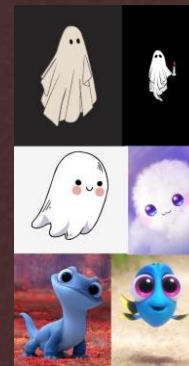


L'ange est une figure divine qui peut aussi venir sur terre pour combattre ces ennemis.

LE PERSONNAGE – L'ESPRIT

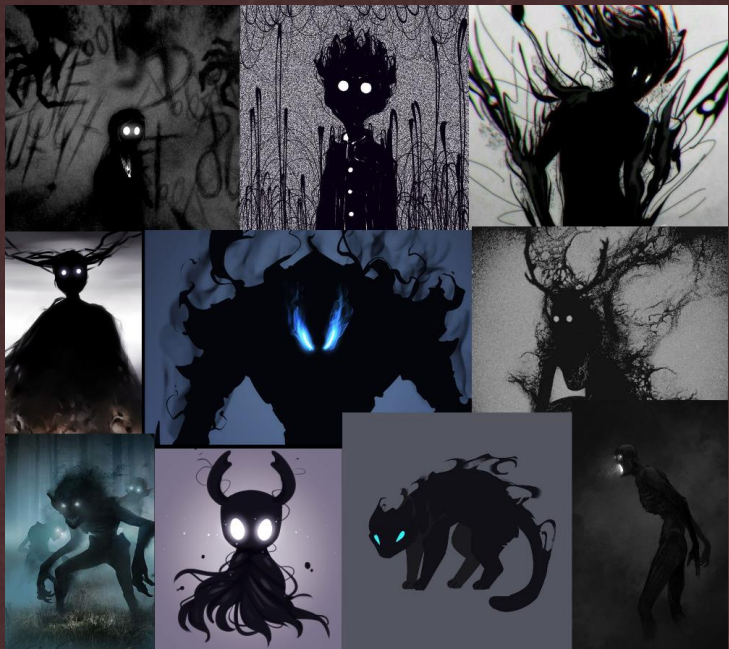


Un esprit peut être assimilé à un fantôme. Cependant notre personnage principal ne doit pas avoir une apparence inquiétante.



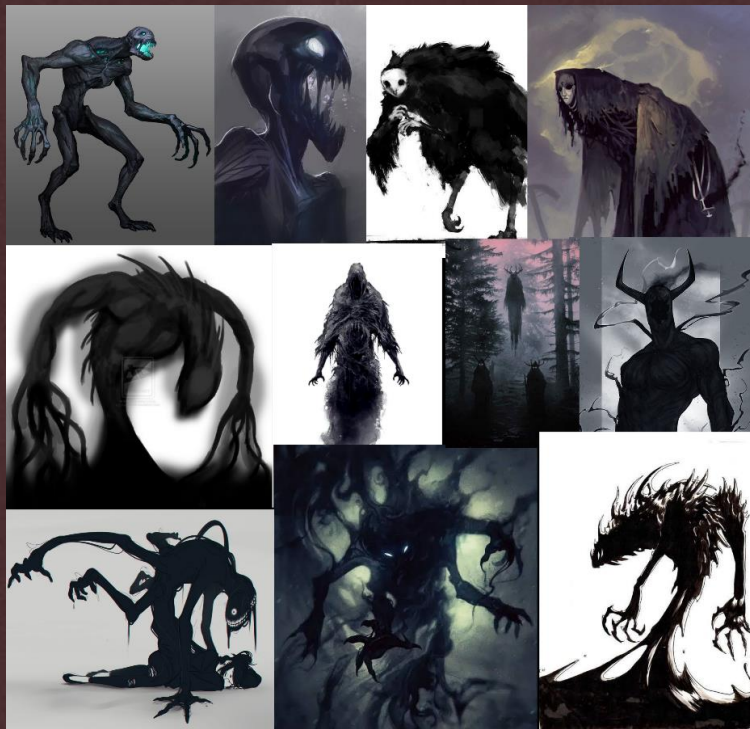
Artwork du personnage

LES MONSTRES – LE REGARD DES OMBRES



Tout comme le personnage principal, les yeux du monstre jouent un rôle important. Leurs seules présences sont suffisantes pour effrayer.

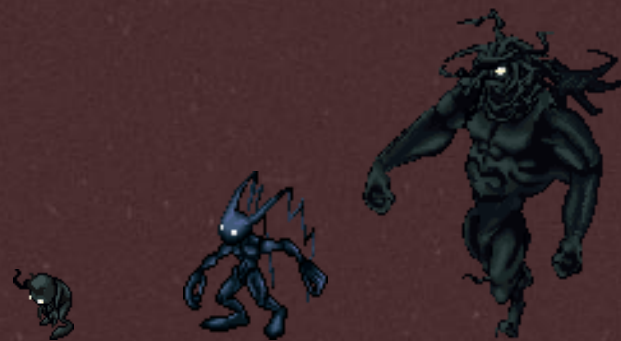
En opposition à la lumière, l'ombre est un élément qui peut prendre n'importe quelle forme.



LES MONSTRES – LES COMBATANTS DES TÉNÈBRES



Dans l'idée du combat entre la lumière et les ténèbres, on retrouve la présence du démon et du diables. Les antagonistes des anges. De plus, cette figure démoniaque permet également de rappeler la notion de créature ailée ; mais aussi de montrer une opposition entre des antennes lumineuses et des cornes pointues.



Visuel du monstre et de son évolution in-game (alpha, beta, boss)

A collage of nine images illustrating light pollution. The images include: a city skyline at night with bright lights; a full moon partially obscured by clouds; a forest scene with blue light filtering through the trees; a street with two glowing green streetlights; a landscape with mountains and a full moon; a close-up of a wooden fence; a body of water reflecting a bright light source; a landscape with a full moon over a field of tall grass; and a close-up of a wooden fence.

A collage of 11 images showing various atmospheric phenomena, including clouds, lightning, and auroras, illustrating the application of the proposed model. The images are arranged in a grid-like fashion, with some overlapping. The top row features a dark, swirling pattern, a purple and blue cloud formation, and a bright blue lightning bolt. The middle row includes a dark, swirling pattern, a purple and blue cloud formation, and a purple and blue cloud formation with yellow lightning bolts. The bottom row shows a dark, swirling pattern, a purple and blue cloud formation, and a purple and blue cloud formation with yellow lightning bolts.

Pour mettre en valeur le personnage principal et amener le joueur dans l'ambiance dès le début, la luminosité du décor se doit d'être faible.

LES MOTIFS

Les motifs et leur détails étaient un élément essentiel à l'époque de la renaissance.



On pouvait en trouver sur les meubles, la tapisserie, les portails...



02

DÉROULEMENT DU JEU

Faites attention aux ombres !





LE SPAWN



Après l'apparition devant la fontaine du jardin, vous pouvez utiliser les flèches pour explorer les environs.

Souvenez-vous de l'emplacement de cette fontaine, elle pourrait s'avérer utile plus tard.






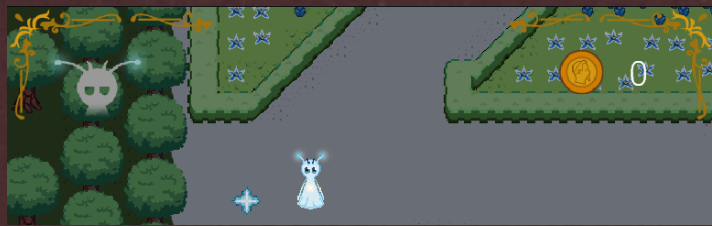


LES COLLECTABLES



Vous pouvez ramassez :

- Des Louis d'or  pour faire des achats.
- Des fragments de lumière  pour reprendre de la vie.
- Des flammes  pour interagir avec le décor.





LES DANGERS



Lors de votre progression, vous devez faire attention à :

- Les ennemis vont essayer de vous poursuivre pour vous faire des dégâts. Faites attention à leur niveau de puissance.
- L'eau n'est pas bénite et peut vous faire des dégâts.
- Les trous vont vous téléporter au début de la scène mais aussi vous faire perdre des pièces et de la vie.





LE COMBAT



Utilisez votre capacité à concentrer la lumière pour purifier vos ennemis. (appuyez sur A)

En vous trouvant à côté d'une torche allumée, vous êtes capable d'utiliser sa lumière pour vous débarrasser des ennemis autour de vous.

Si la torche n'est pas allumée, vous ne serez pas capable de le faire disparaître.

Utilisez une flamme bleue pour allumer une torche éteinte. (appuyez sur E)





DEVENIR INTANGIBLE



Après avoir bu la potion, vous serez capable de devenir intangible et de traverser les portails dorés.
(appuyez sur shift)

Cette capacité vous permet également de devenir insensible aux dégâts. Mais faites attention, elle est limitée dans le temps.

L'utilisation de la capacité est symbolisé par le personnage avec une opacité réduite.





VOLER



Après avoir ramassé les ailes, vous serez capable de voler au dessus des trous et de l'eau. (appuyez sur espace)

Faites attention, cette capacité est limitée dans le temps.

L'utilisation de la capacité est symbolisé par le personnage avec une taille plus importante. En étant dans les airs, il se trouve moins loin du joueur et va donc paraître plus grand.





DISSIPER LA BRUME



Certains passages sont bloqués par la brume des ténèbres.

Débarrassez-vous des ennemis aux alentours pour la dissiper.



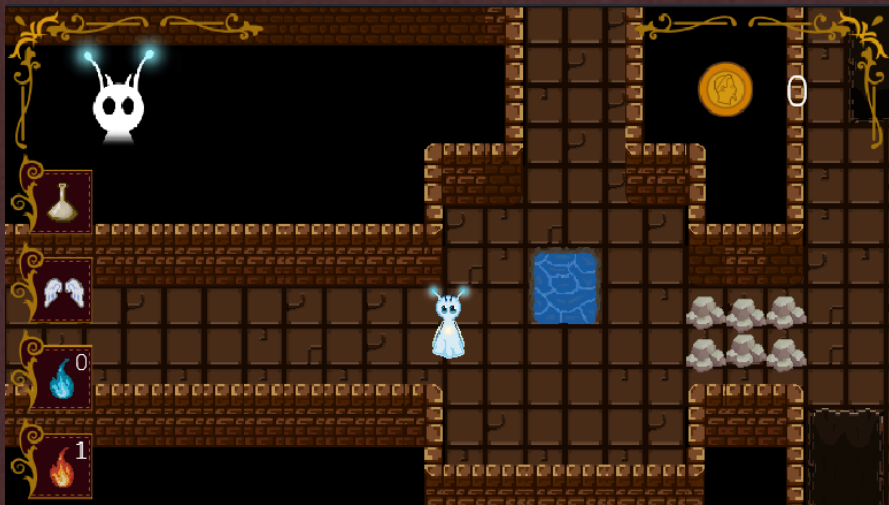


DÉTRUIRE LES ROCHERS



Certains passages sont bloqués par des rochers.

Utiliser les flammes rouges pour les détruire et ainsi débloquent de nouveaux accès. (appuyez sur E en étant à côté et en avançant vers leurs positions)





LA FONTAINE À VOEUX



Vous manquez d'objet ?

Lancez une pièce dans la fontaine et faites un voeu pour voir ce qu'elle pourrait vous donner en échange. (appuyez sur E en étant à côté et en avançant vers elle)





BON JEU

