



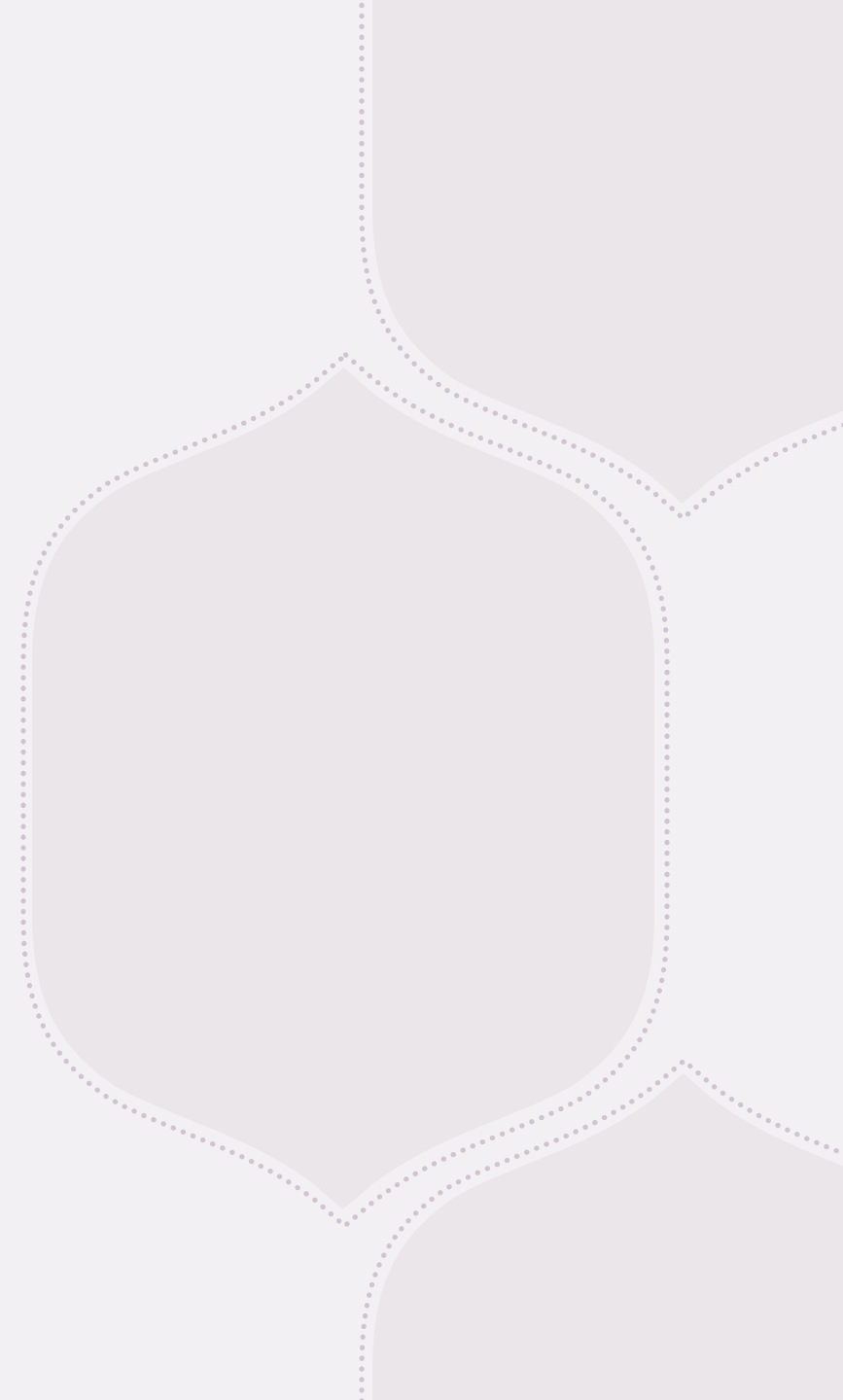
# Zelda-Like

MUGNAINI DE RICCI

Ethan  
JV1B

# Mon idée

- ♦ Je voulais recréer un zelda à la sauce japonaise
- ♦ De nombreuses choses en sont inspirées :
  - \_ Le petit monstre ( Kodama avec un masque japonais )
  - \_ Les maisons
  - \_ Cerisiers
  - \_ Aspect spirituel
  - \_ Etc ...





# Le début

Nous incarnons un jeune garçon et assez facilement on aperçoit une personne qui nous ressemble beaucoup , c'est notre frère .

Il nous apprend qu'il s'est fait enlevé et nous demande de l'aide





# Le village

En arrivant au village on aperçoit un homme ,  
c'est notre oncle . Il nous conseille d'aller voir  
notre papi magicien .



# Chez papi

On traverse alors un pont qui nous mène chez notre grand-père qui nous donne un talisman . Nous permettant ainsi d'apprendre la bombe spirituelle ( M )

( Pb de collision avec le talisman )



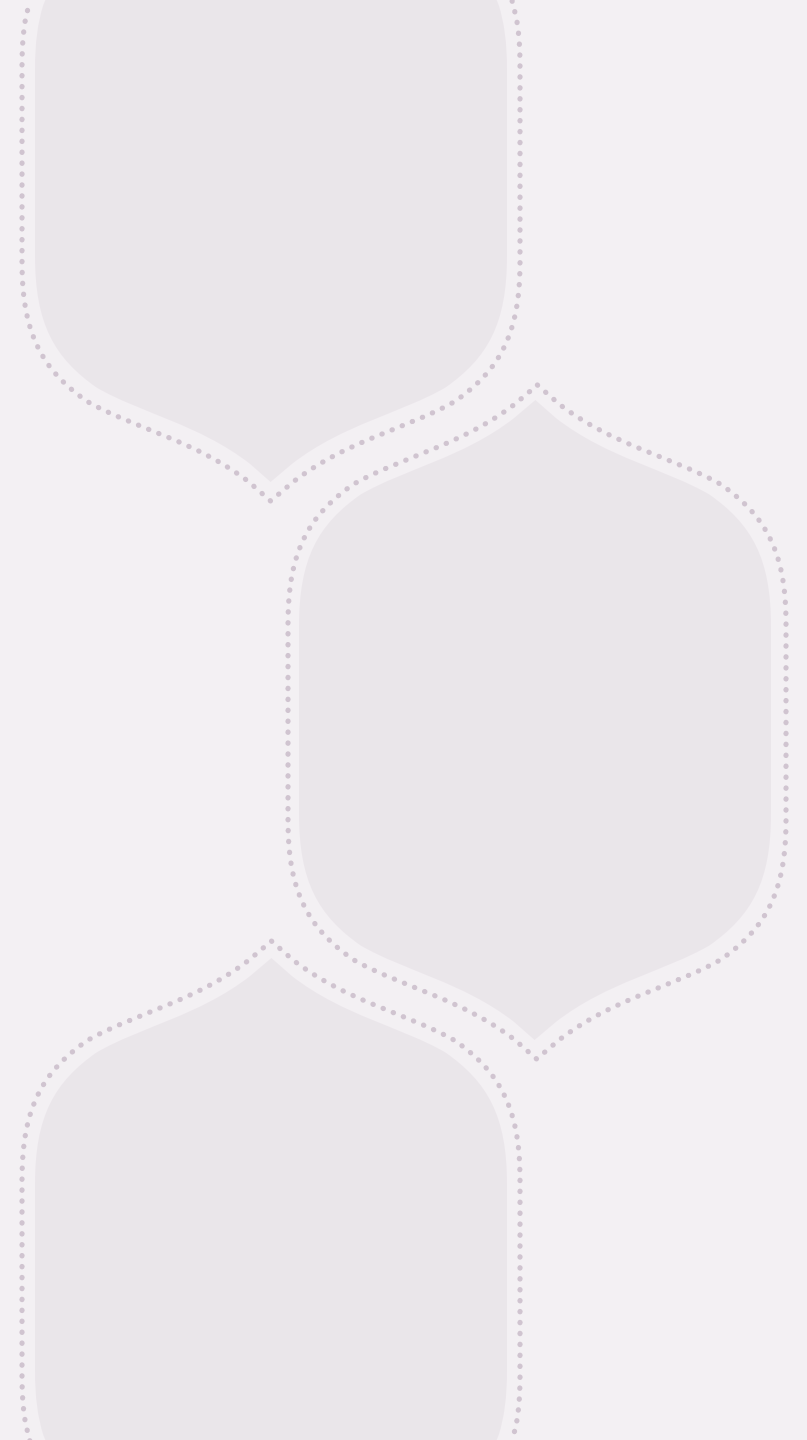




# Les fontaines

On doit alors aller purifier ( les zones où se trouvent les monstres sont recouvertes d'un brouillard violet qui s'en va quand tout les monstres de la zone sont morts ) les fontaines en allant vers le haut

( Les monstres sensés s'y trouver , les petits kodama , n'ont pas pu être incorporés de même que le brouillard )

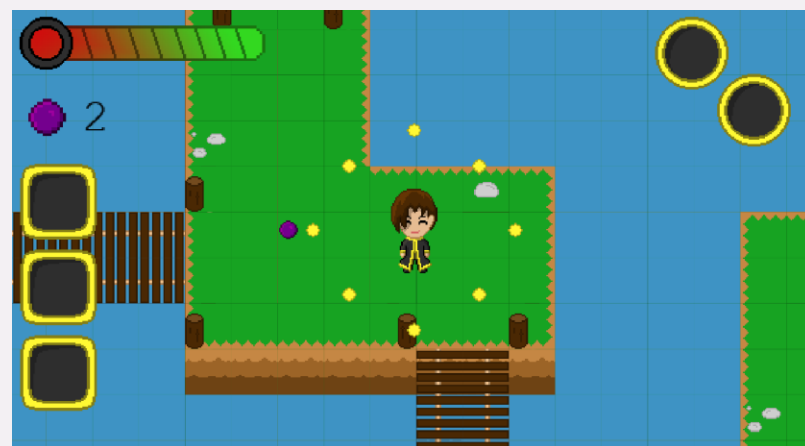
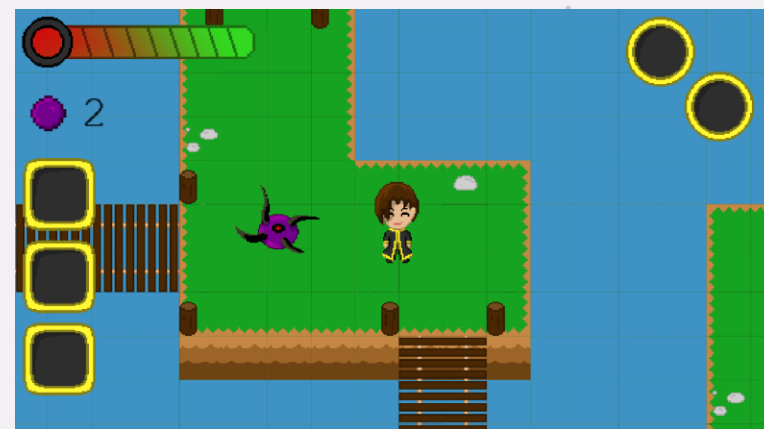
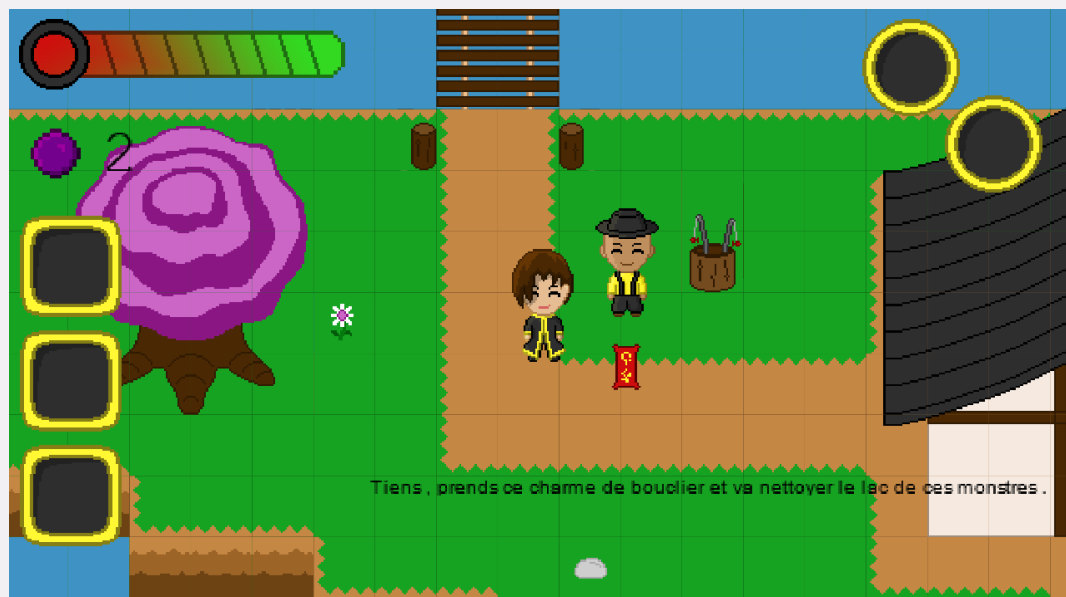




# Le lac

La destination suivant est le lac où se trouvent les yeux tentaculaires qui explosent si on s'approche trop ( en l'occurrence là ils disparaissent juste ) . On obtient le bouclier ( L ) .







# Le temple ( sorte de zone d'entraînement )

En nettoyant le lac , on trouve sur le chemin du retour un temple où se trouvent des monstres , et un portail vers le monde des esprits .

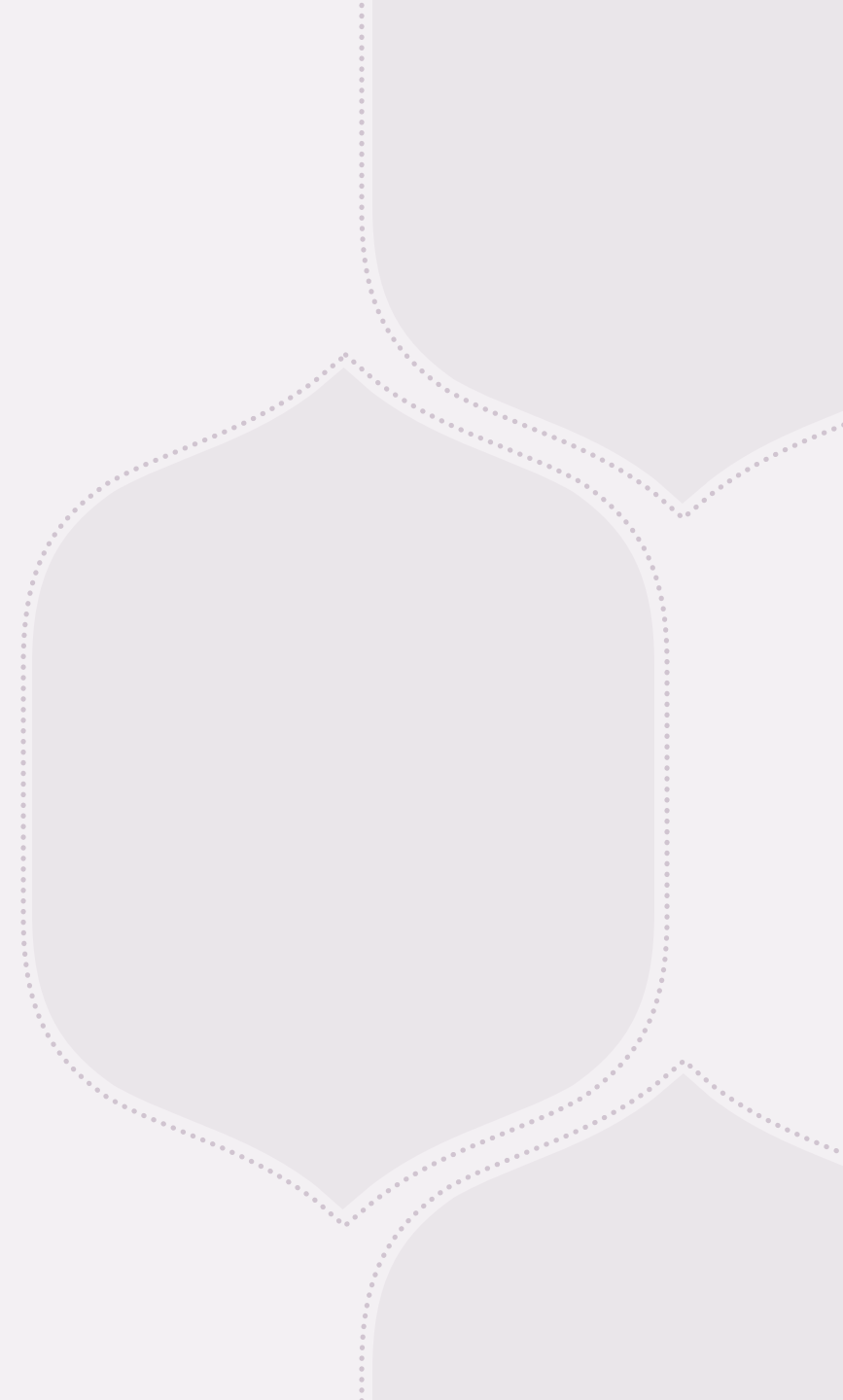


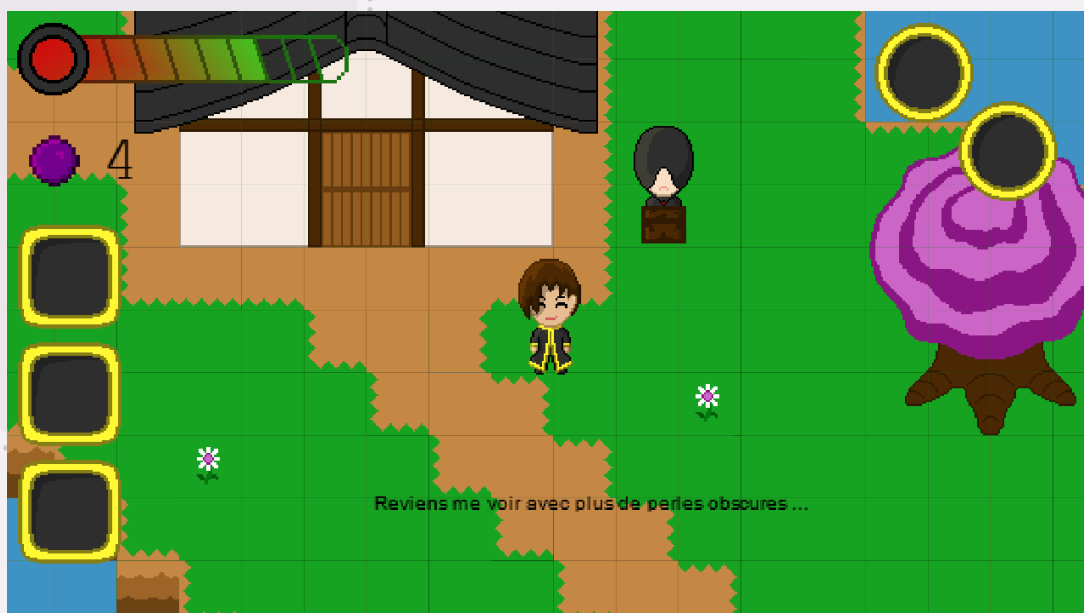
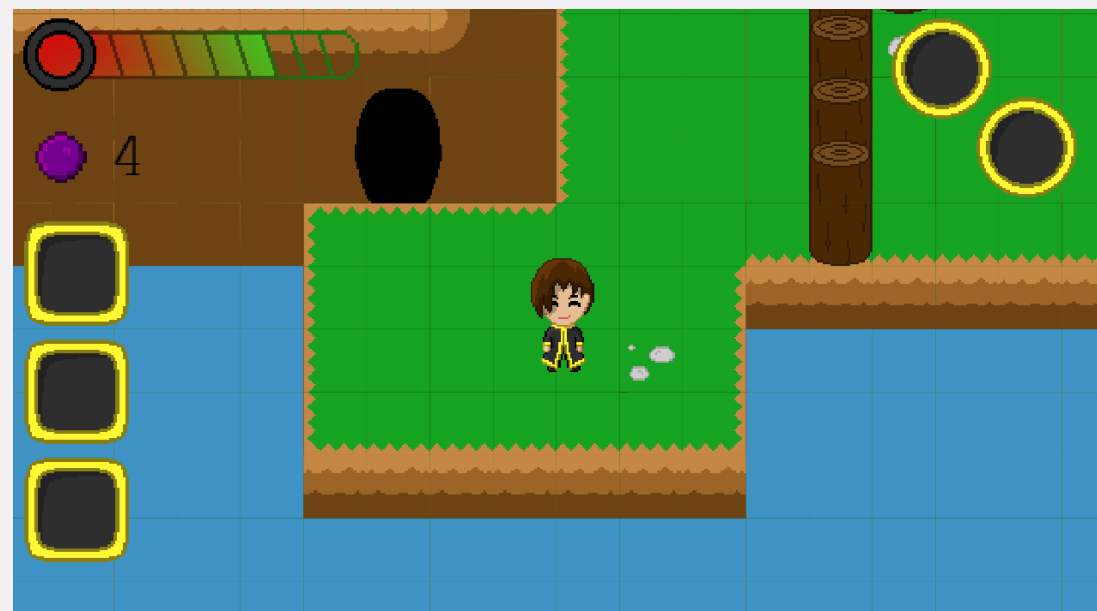
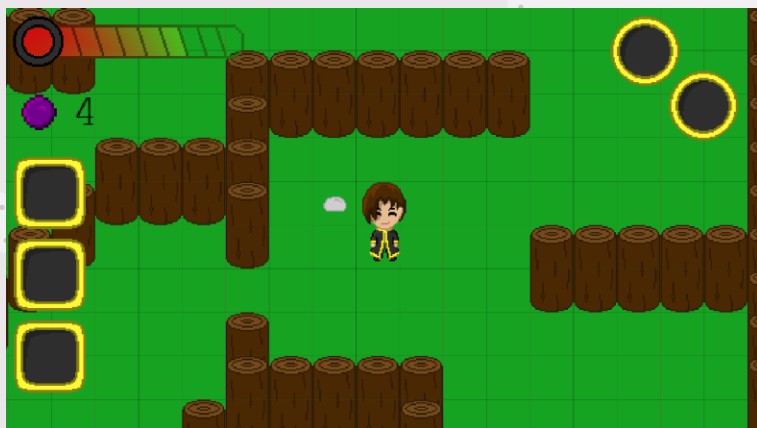
Le portail aurait été là



# Le monde des esprits

- ♦ Il aurait été une gigantesque salle rempli de couleur éclatantes mais ternies .
- ♦ Les monstres l'occuperaient et on ramènerait son éclat d'antan au monde fantastique en décimant les monstres
- ♦ Un portail sombre s'ouvrirait alors mais il nous manque une clé et il faut avant tuer la mini-boss se situant dans une grotte qu'on ouvre avec une autre clé achetée au même marchand .

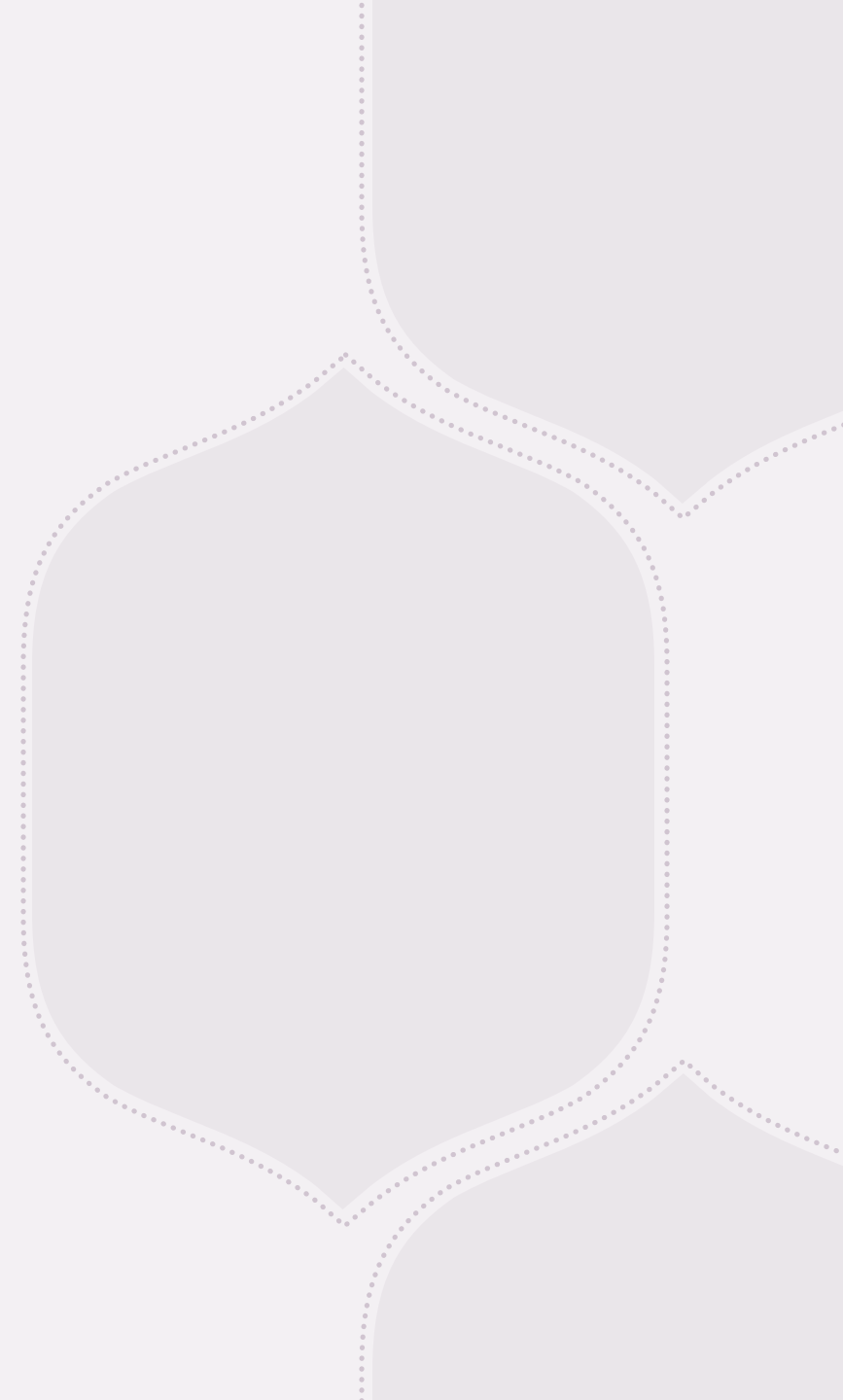






# Le boss

- ♦ Après avoir terrassé le mini-boss , on achètera la dernière clé au marchand , on retournera dans le monde des esprits , la clé déverrouillera le portail et on vaincra enfin le boss ( qui s'avèra être notre frère transformé , victime de la magie démoniaque ) .
- ♦ Le lieu ressemblerait à une sorte de montagne mais où tout est en nuances de gris .



# Désolé

Je tiens à m'excuser , le projet n'est vraiment pas abouti , par ma faute principalement . J'ai essayé de me concentrer sur les choses essentielles ( par exemple , je n'ai pas réincorporé les contrôles manette car j'avais réussi dans l'ancien projet et j'ai préféré essayer des choses que je n'avait pas déjà fait )

Il y a quand même des designs de monstres et de choses , que je n'ai pas incorporé dans le jeu , dans le dossier 2D .