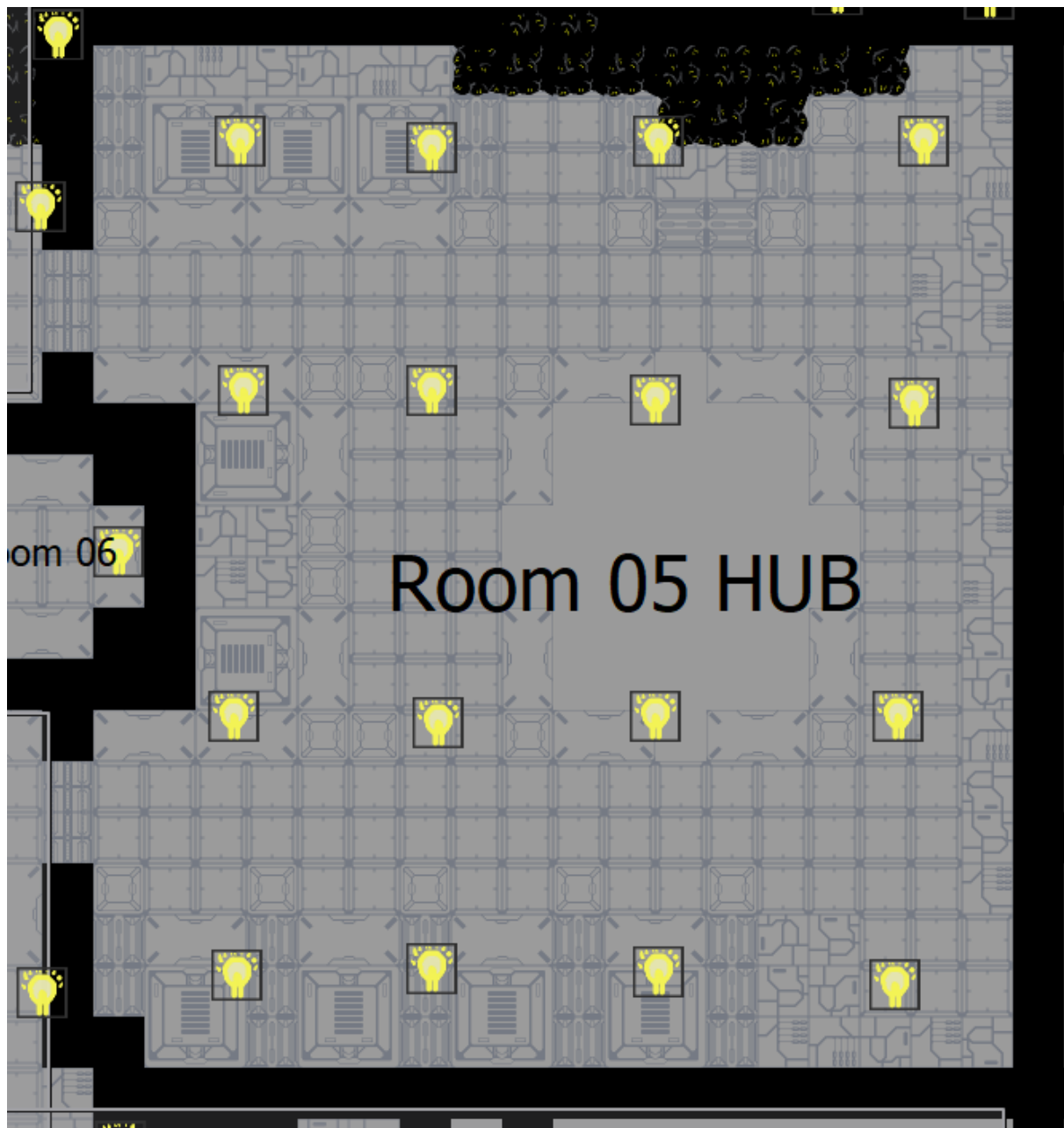


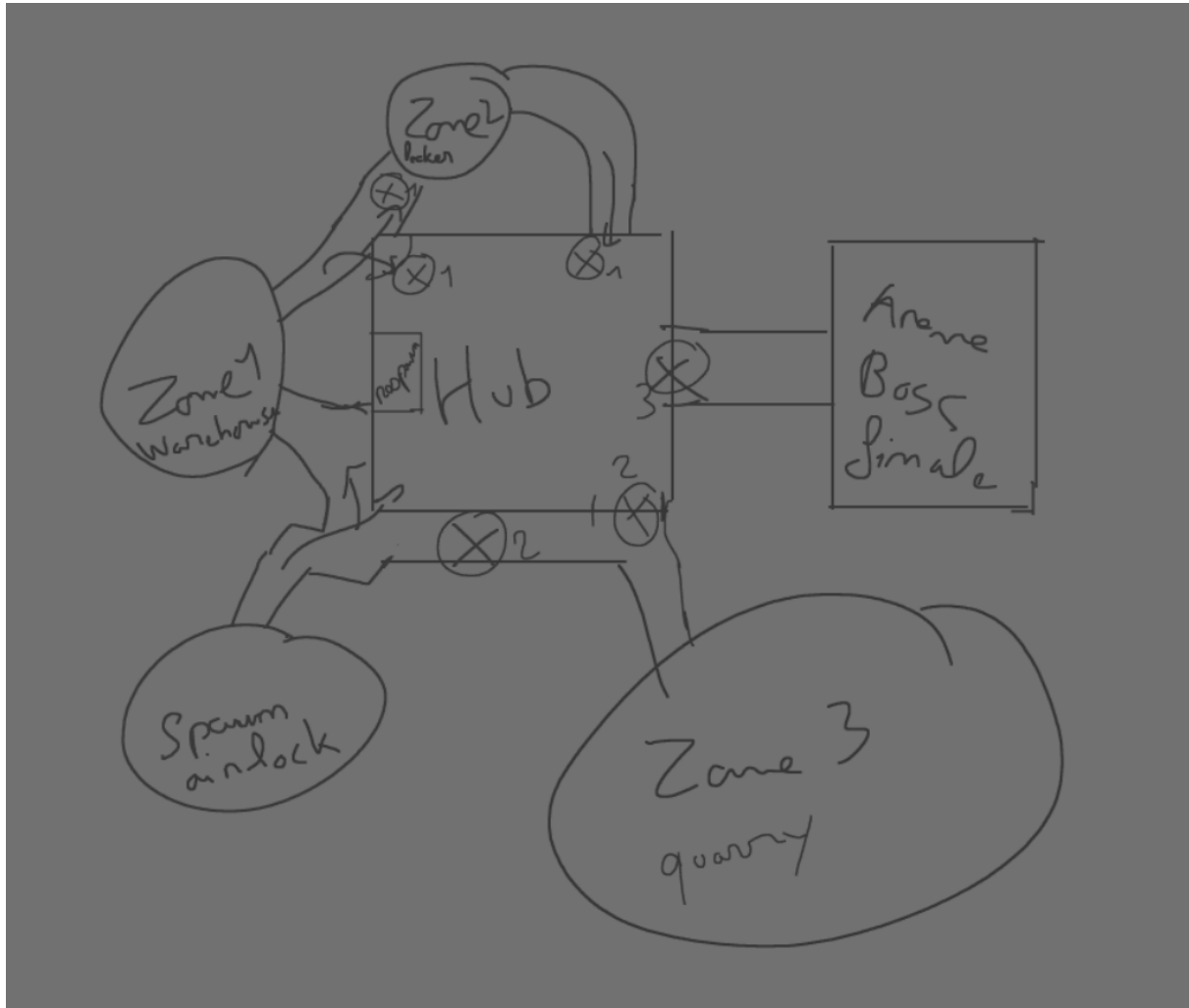
# Pre-Production LD

## Intention

L'intention majoritaire de ce Zelda Like est d'avoir un jeu basé sur la tension et sur l'horreur. j'ai donc évité des zones trop grandes. sauf pour le hub qui donnerait un sentiment de "safe zone"



Le jeu entier est censé s'orienter autour du HUB principale, une grande salle qui permettrait aussi au joueur de recharger certaines de ses mécaniques mais surtout d'avoir un temps mort avant de s'aventurer dans une nouvelle zone.



On a donc une organisation centrale avec 5 zones en orbite.

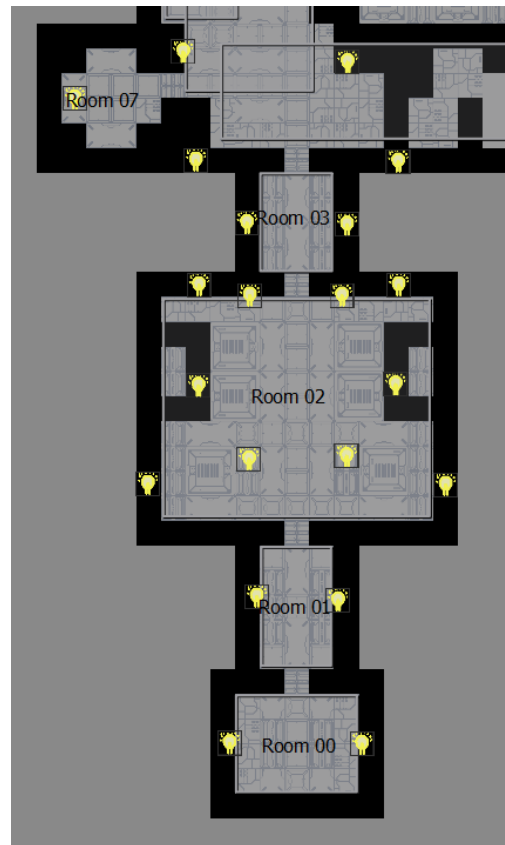
## Spawn

Le joueur apparait en bas d'un long couloir sans rien de réellement significatif.

Il pourra seulement aller de pièce en pièce et monter le long du couloir.

Durant tout ce couloir la lumière est jaune pour donner un sentiment de malaise initial au joueur.

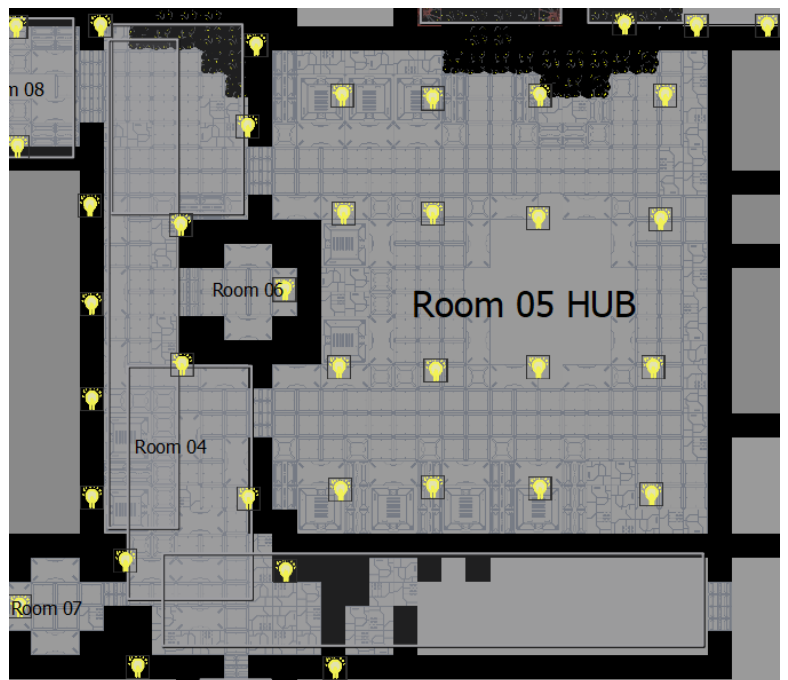
Ce long couloir permet au joueur de comprendre que les lumières ne s'allument que dans les niveaux dans lesquels il se trouvent, de plus la diversité des taille de salle augmente le sentiment de labyrinthe sans avoir à casser la dynamique qui le fait aller vers le haut.



Après cela le joueur se retrouve dans les couloirs aux alentours du Hub principal.

Si il continue naturellement vers le haut il se retrouve à arriver dans la 2eme zone celle ou il est censé aller.

Il peut cependant aussi faire un tour dans le Hub et en prendre connaissance. cependant comme montrer dans le schéma chaque entrée de zone est bloquée soit par les blob pour la zone 3 ou bien par des portes électrifiées ou des ruines des mécaniques qu'il obtiendra plus tard, ainsi passer par le hub pour l'instant ne lui sert pas à grand chose à part à voir la salle 06 à gauche du HUB qui lui permettra de regagner de la vie, la salle est en forme de croix et une lumière verte rassurante se trouve à l'intérieur.



Le couloir extérieur est illuminé en rouge pour faire monter la tension du joueur quand il quitte le spawn ou bien quand il quitte le Hub.

## Zone 02

Quand le joueur arrive par les couloir extérieur au alentour de la Zone 02 il fait face au blob des sorte de créatur d'ombre qui pose un danger environnemental au joueur. ce danger n'est pas immediat mais l'empêche de continuer a aller vers le haut.

il est ainsi encouragé a continuer vers la gauche la ou il trouvera des blobs longeant les murs, il y aura aussi une cassure et il devra zigzaguer a la fois a cause du layout de pièce mais aussi car dans ces dernières des blobs peuvent l'empêcher de passer.

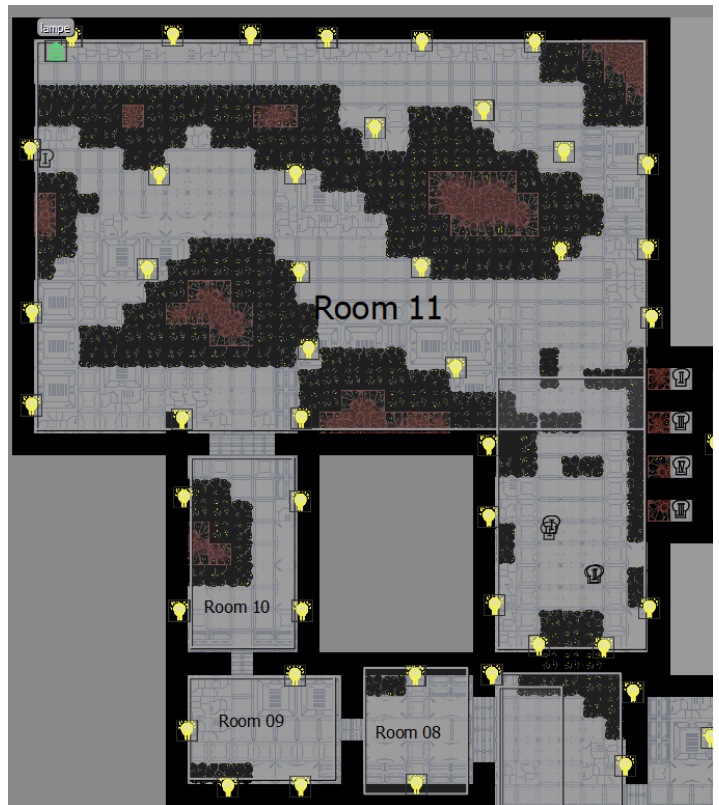
Enfin il arrive dans la salle 11 le "warehouse" une salle complètement remplis et infesté de blob.  
En arrivant dans cette salle le joueur est immédiatement confronté a un mur de blob qui l'obligera a longé le mur sur la gauche.

Il remarquera aussi que les lumières s'éteignent de manière ponctuelle l'obligeant à procéder avec patience dans ce labyrinthe de blob.

La progressions dans le noir du labyrinthe est faite pour faire monter la tension.

En arrivant en bas a droite de ce labyrinthe il verra des "trous" dans la marée de blobs. Il peut théoriquement passer mais avec des dégât en cas d'écart combiner au fait de recevoir des dégât il comprendra qu'il n'est pas censé passer par la et prendra plutot le chemin lupus nature s'ouvrant vers le haut.

Ce dernier lui fera ensuite longer le mur superieur et atteindre sa premiere upgrade la **lampe torche** cette derniere lui permettra de nettoyer les blob  
( les red pits restent quand à eux  
)



## Lampe Torche :

Lampe torche orientable avec la souris permettant d'illuminer la zone devant le joueur  
Permet de débayer les ombres rampante

Blesse et ralentit les ennemies de Tier I et II  
Ralentit les ennemis de Tier III  
Enrage les ennemis de Tier V

Débloquable dans la 1er Zone

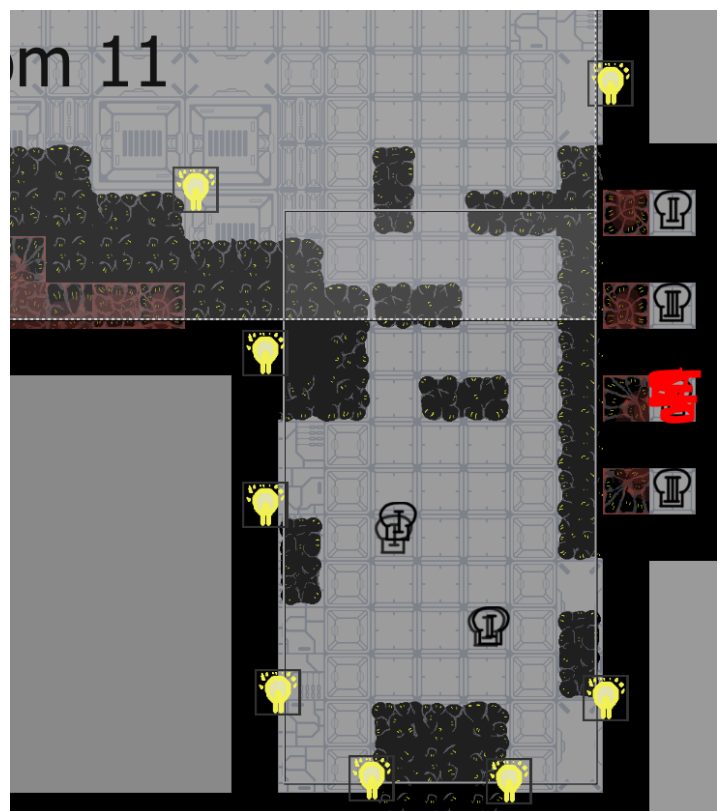
cela lui permet de traverser beaucoup plus facilement la salle et donne un coté cathartique car le joueur a non seulement maintenant une lumiere fixe réglant le probleme des lumiere intermitente, mais en plus les blobs qui l'empachait de se deplacer peuvent maintenant etre détruit facilement d'un coup de lampe torche.

Il peut ainsi tenter de regagner le chemin du hub et si il passe par le coin inferieur droite qu'il a pus voir précédemment il rencontrera deux ennemies des evolved blobs qui le poursuivront.

maintenant armée d'une lampe torche il peut leurs faire des dégât et s'en débarrasser assez facilement si fait attention a se déplacer tout en gardant son faisceau lumineux sur eux.

Dans un même temps il pourra voir coincé derrière des red pit des ennemies qu'il croisera plus tard dans le jeux et se rendre compte que les ennemies de tier 2 sont plus tanky et que ceux de tier 3 ne prennent pas de dégât de la lampe torche.

la fin du couloir donne au joueur un shortcut pour retourner au hub.



## Zone 3



Le joueur a maintenant accès a la zone superieur droite du hub qui était avant condamner par les blobs. Il peut maintenant passer a travers ces couloirs infesté de blobs.

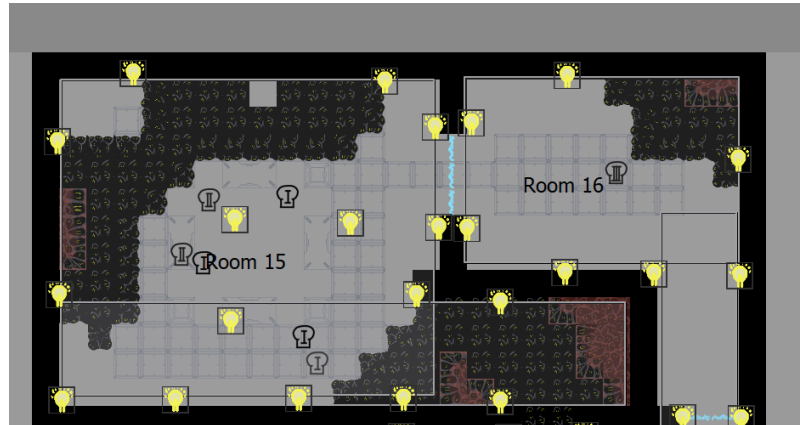
Il trouvera derrière de nombreux evolved blob dans les salle 12,13 et 14 qu'il devra tuer pour continuer. Les salle sont un peu plus larges que les couloirs habituel pour laisser au joueur de l'espace pour kite les ennemies. mais pas autant que le warehouse pour autant.

Les salle sont en générale cependant plus la taille du joueur et rentre toute dans un écran. donnant le sentiment d'un environnement plus compact en comparaison des larges salles du HUB et du warehouse.

Il voit aussi dans la salle 13 et 14 des arcs électriques qui le bloquent et l'empêchent d'accéder à certaine zone.

si il continue diriger par l'amas de blobs de la salle 15 il arrive dans cette dernière qui est une sorte d'arène.

si il arrive a vaincre les nombreux ennemies evolved blob et le mini boss qu'est l'ennemies de rang 2. alors il aura accès tout en haut a gauche de la salle 15 au **Tonfa électrique**



## Tonfa électrique :

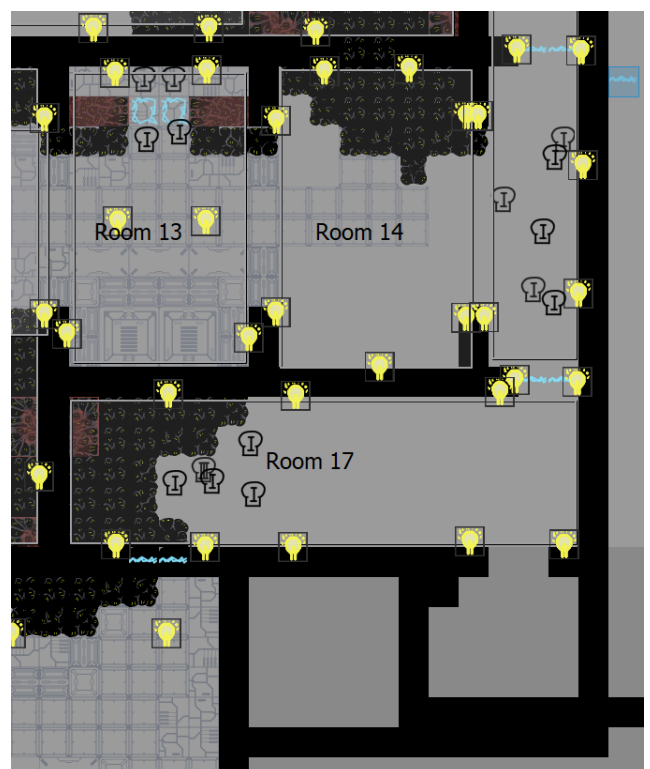
Tonfa électrique, arme "non létale" contondante et électrique, 1ere arme de mêlée disponible au joueur.

Permet d'overcharge les élément électronique cassé.  
( Exemple déverrouillé les porte coincé électroniquement )

One shot les ennemis de Tier I  
Blesse mes ennemies de rang II, III et IV

Maintenant le joueur peut lancer des arcs électrique devant lui, un grand mur électrique l'empêche d'aller a la salle 16. il peut se servir de cela pour prendre le couloir verticale qui traverse la zone 3 (tout a droite) et lui permet de rentrer plus rapidement au hub.

Ce couloir le joueur peut l'emprunter mais verra beaucoup d'ennemies ainsi qu'un mini boss dans la salle III. juste avant il trouvera à disposition une petite salle qui lui permettra de se soigner. après avoir tuée se mini boss le joueur se retrouva au hub.





## Zone 4



Le joueur peut ensuite grâce à un couloir en bas à droite accéder à la dernière zone la carrière.

Étant la dernière zone du jeu, elle regroupe beaucoup d'ennemies. Elle est cependant constituer presque exclusivement d'une grande piece, une carrière qui possède une très grande luminosité rendant l'utiliter de la torche obsolete surtout que la plus part des ennemies en sont maintenant immuniser ( elle peut cependant les ralentir, rewardant les joueurs capable de se deplacer en gardant leur viser sur les ennemies )



Le joueur aura l'occasion de faire un détour et récupérer un coeur qu'il aura pu voir durant son entrée de la zone, si il vient à en manquer. Il n'y a plus de blobs de base, les dangers environnementaux ont été remplacés par des trous béants (représentés en rouge) obligeant le joueur à faire vraiment attention à ses déplacements tout en tuant les ennemis.

La zone est parsemée de roches, et le joueur trouve en bas à droite de la carrière sa troisième upgrade **le Bras Sapeur**



### Bras Sapeur (Charge explosive) :

Permettant d'injecter dans le sol une charge explosive

Cette charge explose quelques secondes après avoir été posée

Permet de se débarrasser des débris et roches

One shot les ennemis Tier I, II

Two shot les ennemis tier III

blesse tout les autres ennemis

Maintenant qu'il possède **le bras sapeur** le joueur peut plus facilement se débarrasser des nombreux ennemis présents. Ils pourront se rendre compte en le faisant que les roches et débris parsemés (représentés par une croix) se détruisent au contact d'une explosion

Grâce à cela il peut franchir le grand effondrement dans le bas de la map et se confronter à 2 ennemis de tier 4

l'un avant et l'autre après l'effondrement.





Le joueur atteint ensuite un pont et est invité à se rapprocher d'une console (nommer Trigger sur le schéma) à son contact un pieu en métal s'éjecte et fracassera une installation électrique de l'autre côté déclenchant la montée du pont permettant d'atteindre l'autre côté.

Le joueur peut ensuite récupérer le **pieu** maintenant à terre.

Ce **pieu** sera la salle d'attaque à distance du joueur et devra aller la récupérer au sol là où elle a atterri.

Il pourra enfin alors affronter un ennemi de tier 5 légèrement plus tanky qu'un ennemi de rang 4.

Il pourra plus facilement l'affronter grâce à son **pieu** mais il devra tout de même le finir au corps à corps avec ses **mine**.

Après cela, il pourra déblayer les débris à gauche pour rentrer au hub.

Cette nouvelle mécanique lui permettra d'accéder avec un même genre de pont et de système électronique à détruire se situant à droite du hub. Cela lui permettra d'accéder à la zone du Boss



## Zone du Boss



La zone du boss est une très grande salle sans lumière ou le joueur devra affronter un boss avec tout les mécaniques qu'il a obtenues depuis le début du jeux.