

# DONJON / PROGRESSION

## FONDAMENTAUX DU JEU VIDÉO

### PRÉSENTATION

L'atmosphère de mon donjon est sombre et angoissante, le joueur se retrouvera dans des salles fermées et pas très grande ou il se retrouvera nez à nez face à des squelettes hostiles qui voudront le tuer. Dans chaque salle il y a des énigmes qui si résolu permettront au joueur de passé à la salle suivante.

Mon donjon se compose de trois salles différentes avec un niveau de difficulté adapter à l'avancée du joueur c'est dire que plus il est avancé plus la difficulté est haute.

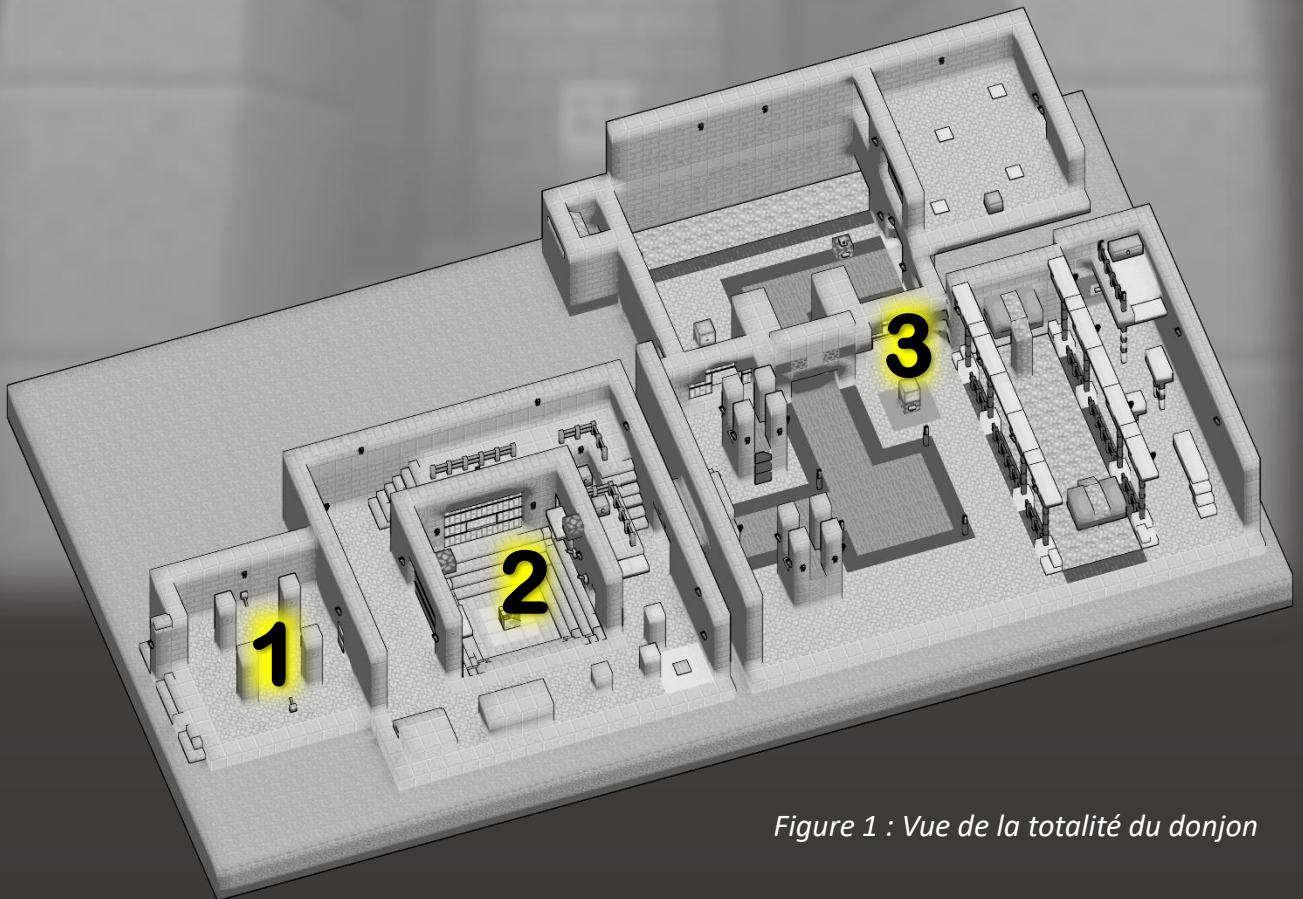


Figure 1 : Vue de la totalité du donjon

## Salle - 01

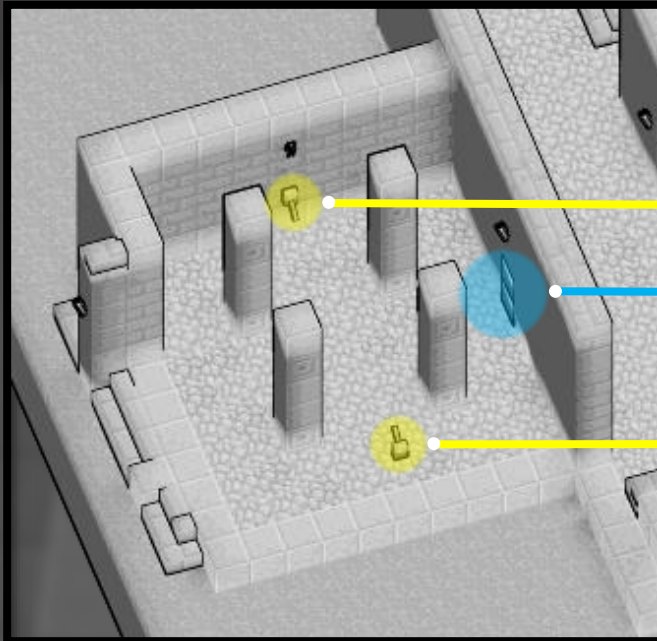
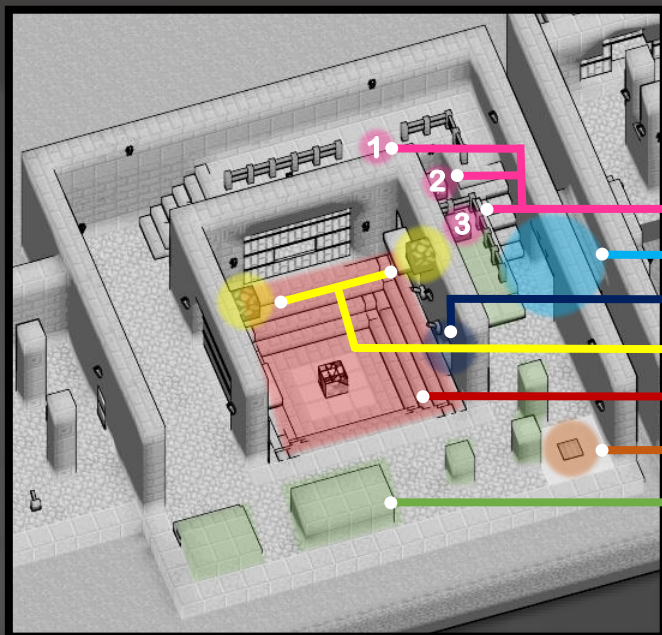


Figure 2 : Vue de la première salle du donjon

La première salle du donjon est la salle d'entrer, il n'y a pas d'ennemi dans cette salle. C'est une simple salle rectangulaire soutenue par quatre piliers, et il y a une porte fermée qui permet d'accéder à la salle suivante.

Pour pouvoir ouvrir la porte il faut activer les leviers dans le bon ordre car un des leviers est baissé et l'autre lever, il faut juste les inverser.

## Salle - 02



Coffres

Porte de sortie

Porte fermée

Interrupteurs

Zone de squelettes

Plaque de pression

Plateforme de saut

*Figure 3 : Vue de la deuxième salle du donjon*

La deuxième salle du donjon est plus compliquée, on y trouve une salle imbriquée dans laquelle on peut voir à travers des barreaux des archers squelettes qui gardent la salle. Mais avant de pouvoir accéder à la salle le joueur peut explorer la salle principale où il y a trois coffres. Le premier coffre contient un bouclier pour se protéger des flèches des archers squelettes, le deuxième contient des rochers qui pourront être utilisés pour résoudre l'énigme de la salle, puis le troisième coffre contient une épée en acier plus puissante que la dague de base.

Pour accéder au coffre 3 il faut réussir à sauter de plateforme en plateforme sans tomber et les deux premiers sont directement accessibles.

Pour passer à la salle suivante il faut aller chercher les rocher dans le coffre 2 et les placer sur la plaque de pression qui maintiendra la porte de la salle imbriquée ouverte. Une fois dans la salle le joueur doit éliminer les squelettes (avec l'épée en acier et le bouclier c'est plus facile), une fois la zone sécurisée le joueur peut soit grimper une échelle pour appuyer sur les deux boutons qui ouvriront la porte de la prochaine salle.



## Salle - 03

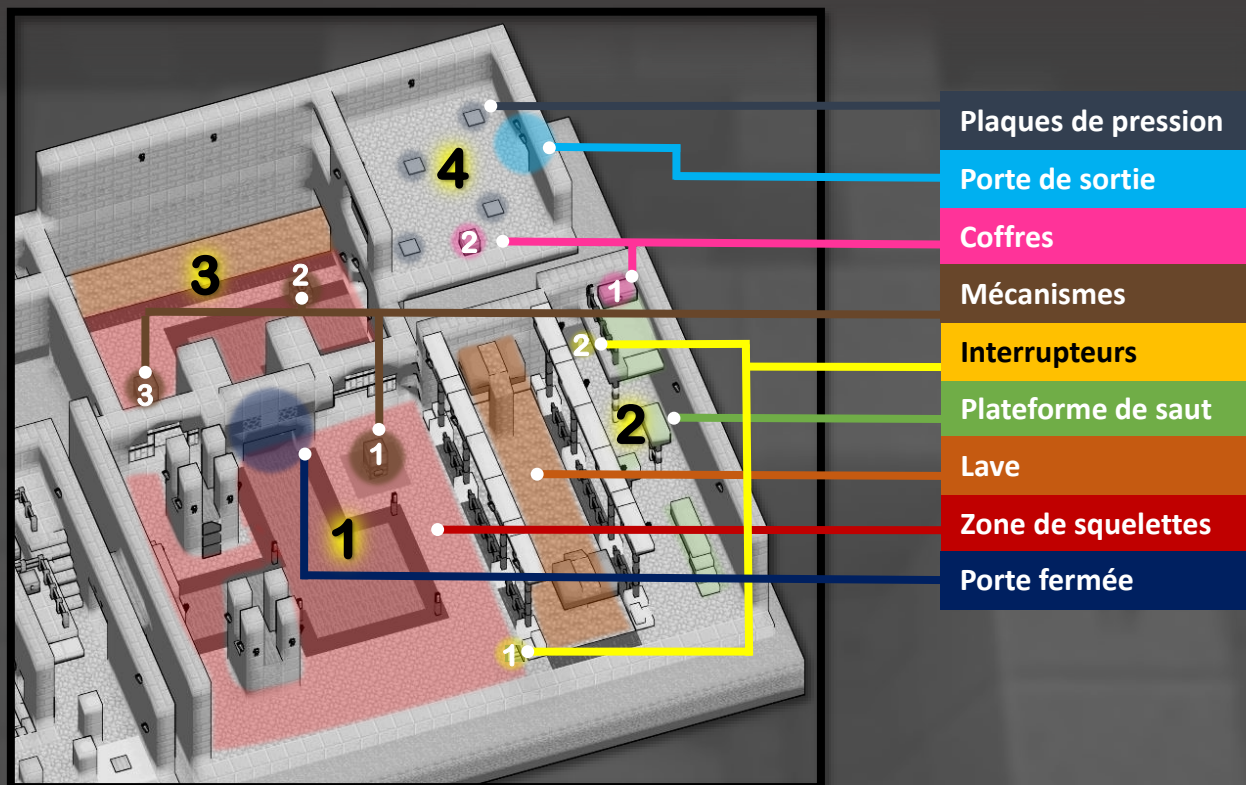


Figure 4: Vue de la troisième salle du donjon

La troisième salle et la dernière avant le boss c'est une grande salle qui se compose de quatre zones. Il y a la zone principale ou pleine de squelettes attende le joueur, il peut se mettre à couvrir en grimpant sur les grandes colonnes et tué plus facilement les ennemis.

Une fois fait le joueur doit passer à la zone suivante mais pour ça il doit traverser une fosse de lave. Pour traverser la lave il faut activer un bouton 1 qui se trouve sur un mur, il fera sortir un pont du mur, mais attention il faut vite traverser car le se désactive au bout d'un moment.

Une fois de l'autre coter le joueur devra sauter sur les plateformes pour accéder au coffre qui contient vingt flèches, les flèches devront être disposées dans le mécanisme 1 mais avant les joueurs doivent retourner dans la zone principale de la même manière que pour l'aller mais en utilisant le bouton 2. Une fois revenue de la zone principale le joueur n'a plus qu'à mettre les flèches dans le mécanisme 1 et activer le bouton.

Salle - 03

Quand le joueur active le bouton le mécanisme envoie des flèches vers la prochaine zone où il y a le mécanisme 2 qui va ouvrir la porte en forme de crâne.

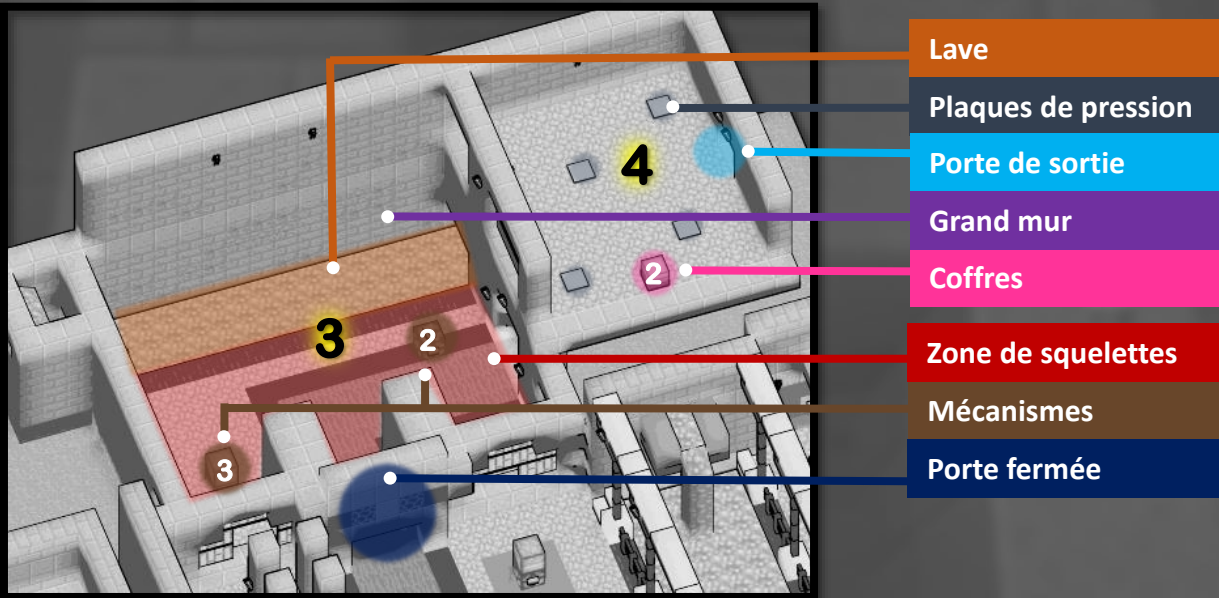


Figure 5: Vue des deux dernières zone de la troisième salle du donjon

Dans la troisième zone le joueur sera à nouveau confronté à des ennemis squelettes et devra les tuer. Une fois tuer le joueur va devoir activer le mécanisme 3, qui va lancer une boule de feu sur pilier de la zone 1 et détruire un mur qui va dévoiler au joueur un levier, qui une fois activer va faire sortir des blocs du grand mur qui permettra de créer un accès à la zone quatre.

L'accès du grand mur est des plateformes donc le joueur devra faire attention de ne pas tomber dans la lave. Dans la zone quatre le joueur est face à une énigme il y a trois plaques de pression au sol, le joueur doit prendre les deux rochers dans le coffre 2 et les mettre dessus les bonnes plaques (en haut à droite et en bas à gauche), puis la porte s'ouvre le joueur peut accéder finalement à la salle de Boss.