

## Analyse Références Theios

### Game design

#### *The Legend of Zelda : Four Swords Adventures*

##### ⇒ La coopération à 4 joueurs

Four Swords Adventures utilise une mécanique de coopération à 4 joueurs et se joue sur deux écrans : la télévision (GameCube) et une console portable servant de manette également (GBA). L'écran de la télévision n'est pas divisé, on peut les 4 joueurs sur le même écran.

Cette mécanique de coopération à 4 joueurs est reprise dans notre jeu, sous forme d'écran partagé, c'est-à-dire que chaque joueur a son propre écran, sur PC, et peut voir aussi ses autres compagnons.

#### *Trine 2*

##### ⇒ L'arbre de compétences

Trine 2 possède un arbre de compétences simplifiés divisé en 3 classes : Mage, Archer et Guerrier.

Ce système d'arbre de compétences est donc utilisé dans Theios, et les 3 classes proposées sont : Prêtre, Assassin et Paladin.

#### *Hyper Light Drifter*

##### ⇒ Top down et la difficulté

Hyper Light Drifter se joue avec une vue en Top down, en 2D, et avec une difficulté assez élevée et nerveuse. Afin de traverser chaque MAP, il faut remplir différents objectifs : tel que tuer tous les monstres d'une zone, ou explorer certains endroits afin d'avancer dans le jeu.

Dans Theios, la vue en Top down est reprise, sauf que le jeu est en 3D. La nervosité est également reprise, c'est-à-dire, le nombre d'ennemis qui apparaissent et leur vitesse d'attaque.

#### *Dark Souls*

##### ⇒ La difficulté

Dans Dark Souls, chaque boss a son propre pattern et difficulté, que le joueur doit analyser afin d'arriver à les vaincre et d'avancer dans le jeu.

La difficulté des boss est reprise dans Theios, chaque boss que les joueurs devront affronter, a son propre pattern. Ils devront les combattre en étant coopératifs et stratégiques.

##### ⇒ Système d'inventaire et équipement

Dans Dark Souls, le joueur a accès un panel d'équipement et d'inventaire qu'il peut gérer. Plus, le personnage du joueur est équipé d'objets, plus il est lourd. Les slots de l'inventaire sont divisés en plusieurs catégories et ne sont pas limités.

Dans le cas de Theios, l'inventaire aura un nombre de slots limités et le système d'équipement ne sera axé que sur les armes. L'armure du personnage ne sera qu'un changement visuel lors des level up.

## Level design

### *The Legend of Zelda: Link's Awakening*

#### ⇒ Enigmes et déroulement du jeu assez linéaires

Les énigmes de Link's Awakening et dans la série des Legend of Zelda en général sont abondantes. On en retrouve dans les donjons, les villages, les zones entre les deux, etc sous forme clés à trouver, choses à pousser, leviers à activer, torches à allumer, ... La plupart des énigmes débloquent l'accès à des zones non-accessibles auparavant (comme un item qui permet de rentrer dans tel donjon) et qui du coup aide à la linéarité du jeu pour pouvoir guider le joueur.

Dans Theios, les énigmes seront aussi présentes dans les donjons et aussi dans les autres zones du jeu, mais en moins grand nombre pour laisser plus de liberté aux joueurs. La linéarité est présente, mais pas autant que dans Link's Awakening ; Il faut que le joueur soit libre d'accéder à une grande partie de chaque zone pour pouvoir explorer et aussi s'améliorer sans se sentir renfermé.

#### ⇒ Simplicité des maps

Les maps du remake de Link's Awakening sont identiques à celles du jeu original sur GameBoy et qui sont du coup faites en tiles. Le Level Design est du coup plus simple, car il est tout simplement en grille tout le long du jeu.

Les maps de Theios ne seront pas en grilles, mais elles seront simplifiées le plus possible pour garder un Level Design clair et lisible.

### *The Legend of Zelda : Four Sword Adventure*

#### ⇒ Maps faites pour 4 joueurs

Contrairement à Link's Awakening, les maps de Four Swords sont adaptées pour 4 joueurs simultanément. Elles sont donc plus larges avec le moins possible de passages de la taille d'un joueur (Le Level Design est aussi en grille).

Dans Theios, c'est la même chose, le Level Design sera « élargit » pour éviter les zones trop serrées et pour que les 4 joueurs ne soit pas bloqués (Sauf si voulu).

#### ⇒ Enigmes en coop

Un des points principaux de Four Swords est les énigmes à 4 joueurs. Pousser un énorme rocher à 4, être chacun sur un bouton en même temps pour activer un mécanisme, etc ce qui oblige aux joueurs le fait d'attendre les autres (Le jeu est donc plus lent en rythme et les zones que l'on ferait en 10 secondes tout seul prennent 1 min).

Les énigmes adaptées à 4 joueurs seront présentes dans Theios, mais aussi accompagnées de plus petites énigmes destinées à 2 ou encore 1 joueur dans les phases où les joueurs seront volontairement séparés par exemple.

## Direction artistique

### *The Legend of Zelda: Link's Awakening (version Switch)*

L'univers mignon et cartoon de The Legend of Zelda: Link's Awakening, est le jeu qui se rapproche le plus de notre charte graphique. C'est donc notre principale référence, avec ses graphismes et son environnement modulaire.

### *Tunic*

L'univers mignon de Tunic est fait de graphismes simples avec du low poly. Nous tentons de reprendre ce côté simple pour les graphismes de Theios.

### *Summoner War*

Le design des personnages de Summoners War est assez simplifié et cartoon (Un peu chibi) mais pas trop pour pouvoir garder des personnages classes et stylés. C'est le style qui est adopté pour les personnages de Theios.

## Cible

Les joueurs qui sont fans du genre RPG, les hardcore gamers, les casual gamers, les fans du genre médiéval-fantasy et les joueurs préférant le gameplay et le scénario aux graphismes.

## Liste références

### Scénario :

- ⇒ Dark Souls
- ⇒ Skyrim
- ⇒ Dragon Quest

### Game Play :

- ⇒ The Legend of Zelda : Four Swords Adventures
- ⇒ Trine 2
- ⇒ Hyper Light Drifter
- ⇒ Dark Souls

### Graphiques :

- ⇒ The Legend of Zelda: Link's Awakening
- ⇒ Tunic
- ⇒ Summoner War

### Concept Art :

- ⇒ Fire Emblem
- ⇒ League of Legend
- ⇒ Overwatch