



PROJET ZELDA LIKE Dossier

SUTACHUN Marisa JV1B

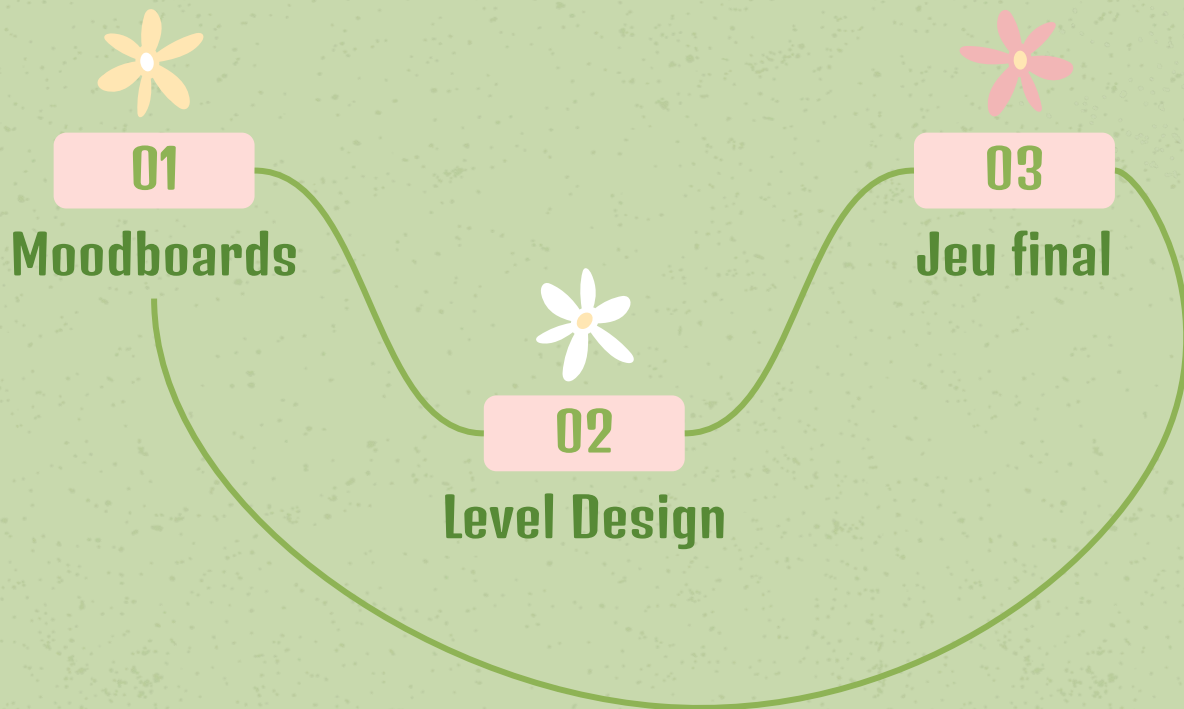


Information importante :

Je n'ai pas eu le temps et pas su coder toutes les mécaniques du jeu et d'ajouter les systèmes d'attaques, de PV, d'XP.

Vous verrez ici les idées et les mécaniques de Level Design que je voulais implémenter dans le jeu !

Sommaire



Quête :



Les habitants du village sont inquiets, la barrière protectrice du village a presque disparue ! Elle fonctionne grâce à quatre orbes, présentes dans les quatres coins du village.

Le joueur devra parcourir les alentours de la forêt pour retrouver les orbes, et rétablir le portail. S'il ne parvient pas à réunir les quatre orbes, le village sera en grand danger !





La première est l'orbe de Saphir (représentant l'élément de l'eau) : elle a été volée et est présente dans la rivière.

La troisième est l'orbe d'Opale de feu (représentant l'élément du feu) : elle a été volée et est gardée précieusement dans la grotte du Boss final.

La deuxième est l'orbe d'Onyx (représentant l'élément de la terre) : elle a été volée et est présente dans la forêt abandonnée.

La dernière est l'orbe de Cristal de Roche (représentant l'élément de l'air) : c'est la seule orbe encore présente, qui tient la barrière en place, même si elle peut laisser passer les monstres les plus forts.

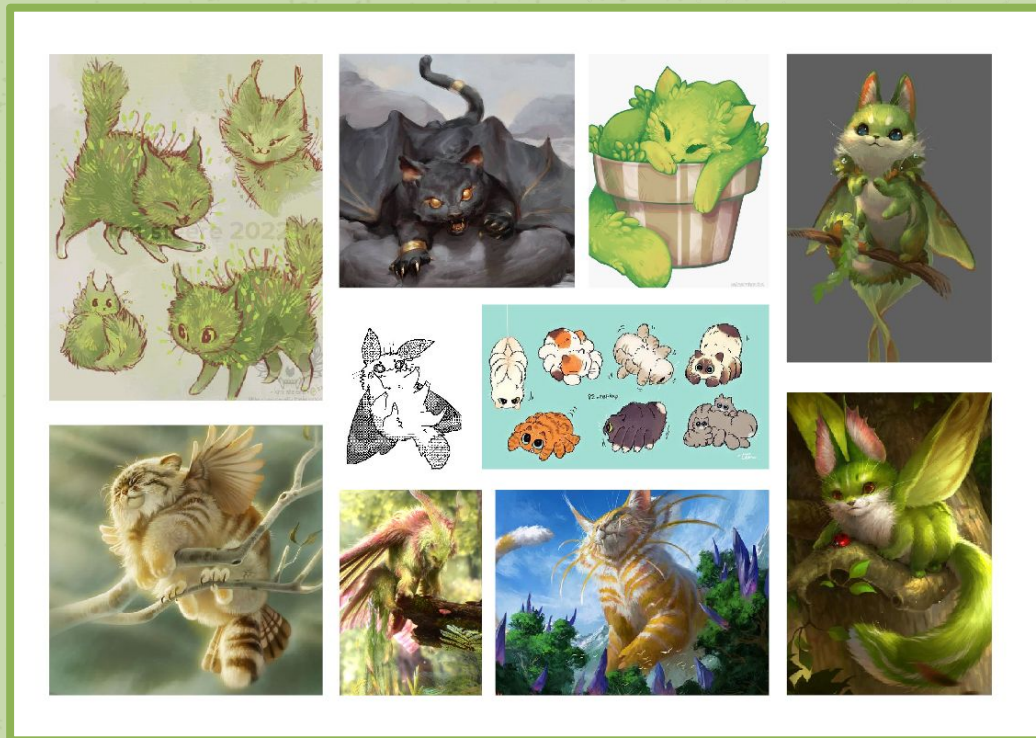
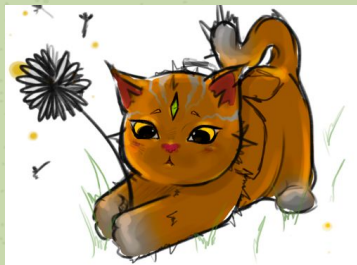
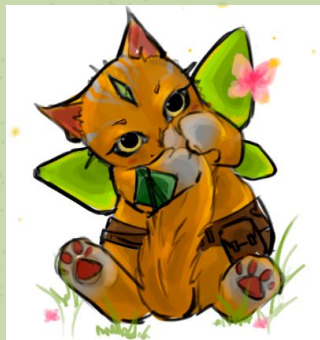
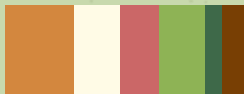


01 - Moodboards

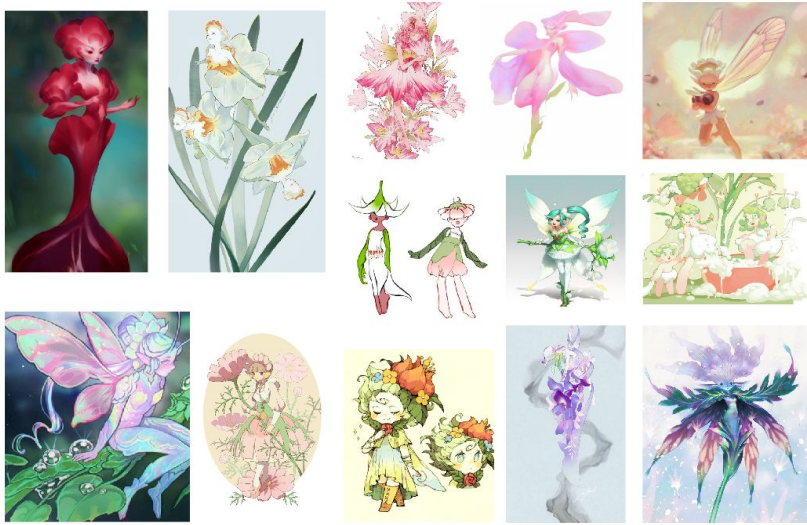
Personnage principal

Le personnage principal est un chat aventurier, qui a trouvé le village des fées. Cependant, les habitants lui font part de leurs inquiétudes concernant la sécurité du village.

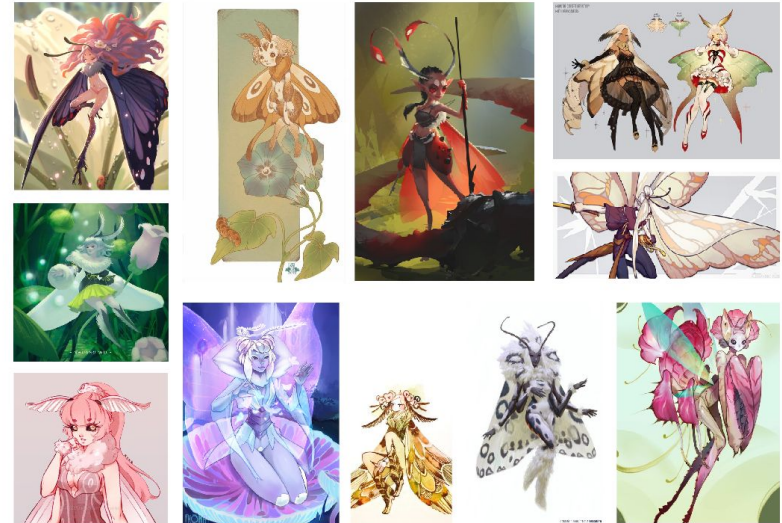
Croquis :



Habitants du village



Les habitants du village sont des fées. On retrouve plusieurs types de fées, mélangées parfois avec des fleurs ou bien des insectes. Depuis quelque temps, elles ne se sentent plus en sécurité dans leur village.





Monstres et Boss

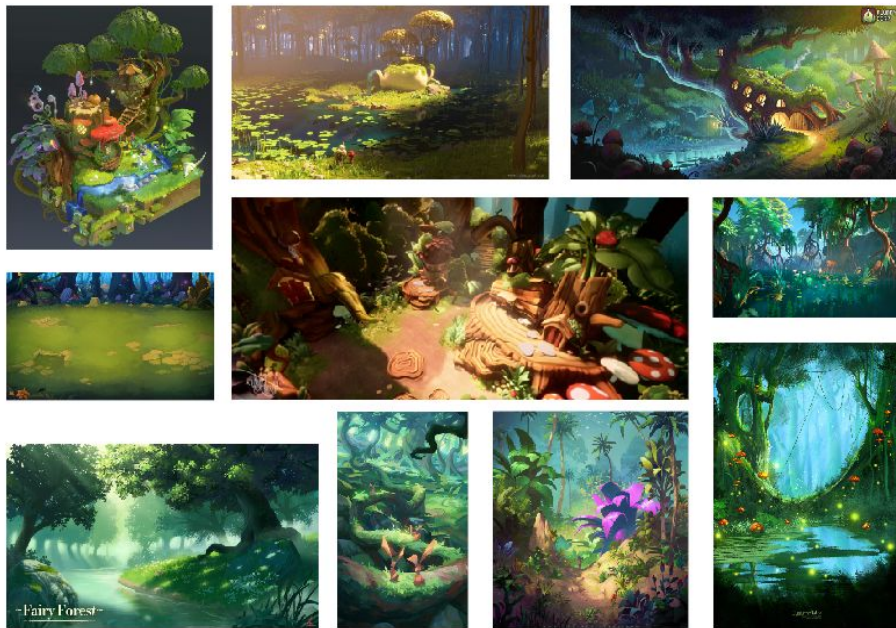
Monstres dans la grotte



Le boss final est une fée qui faisait autrefois partie du village. Ses ailes ont été endommagées par des monstres, elle ne peut donc plus voler. Elle envie et déteste les autres fées depuis.



Village

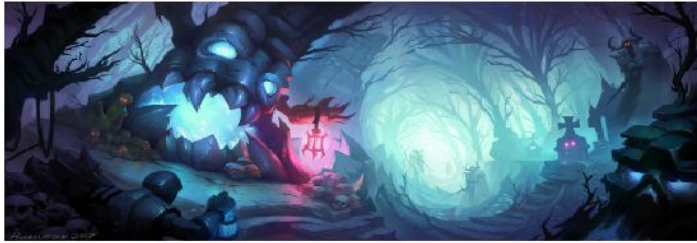


Maisons



- Le village est protégé par une barrière magique. Elle marche à l'aide de 4 orbes.
- Il y a beaucoup d'arbres et de fleurs.

Forêt abandonnée



La forêt abandonnée est un endroit effrayant, où on peut trouver beaucoup de monstres dont des loups. C'est un lieu que les habitants évitent, c'est pour cela que deux gros rochers bloquent l'entrée de cette forêt.

Les personnes qui ont décidé de dépasser la barrière magique pour explorer cette zone ne sont jamais revenues. C'était une ancienne zone habitée avant que les monstres aient pris le dessus. On peut retrouver des signes d'habitation.

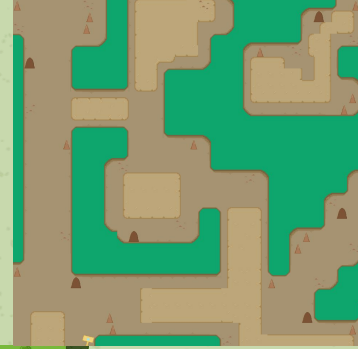
02 - Level Design

Tileset



Voici le tileset qui a servi pour créer les quatre biomes du jeu.

Map entière



Nous avons le village qui sert de hub central et ensuite la forêt abandonnée, la grotte, et puis le donjon.

1) Le village



Le joueur apparaît au centre du village près de la maison orange. Des fées ont été placées devant quelques maisons et on était censé pouvoir récolter des informations auprès d'elles (message qui s'affiche).

On remarque quatre piliers placés aux quatre coins de la carte pouvant garder une orbe.



2) La forêt abandonnée



Des monstres ont été placés à l'endroit où ils devraient être et avec les animations. Le joueur pourra ressortir grâce à un portail qui sera derrière les derniers ennemis à vaincre.

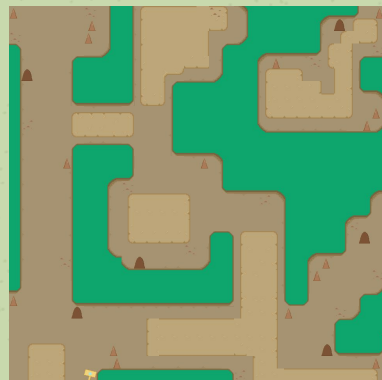
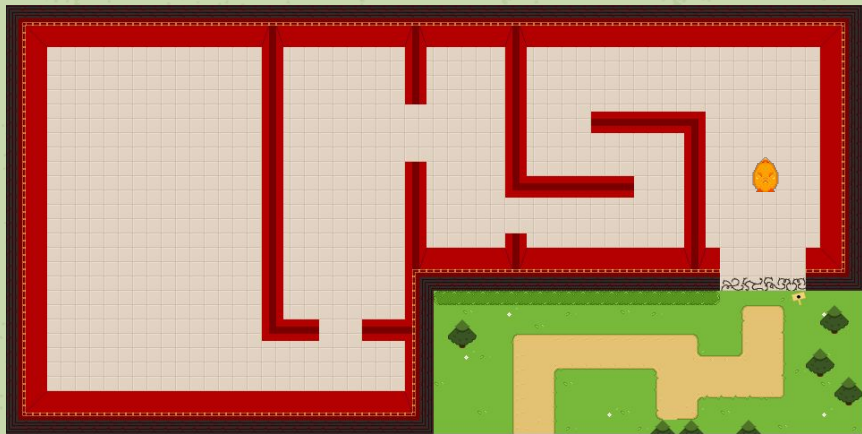
3) La grotte

Des monstres ont été placés à l'endroit où ils devraient être et avec les animations. Le joueur pourra ressortir grâce à un portail qui sera en haut à gauche. Le joueur peut rentrer dans la grotte depuis le village s' il y a collision avec l'image de la grotte.



4) Le donjon





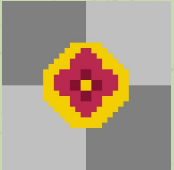
Les coffres



Des coffres sont disposés un peu partout dans les différents biomes, avec dedans des pièces d'or.



Ces pièces d'or serviront à aller se soigner auprès d'une guérisseuse. Pour reprendre 50 PV il faudra payer trois pièces d'or.



Les orbes

Orbe de Saphir

Présente dans la grotte.



Orbe d'Onyx

Présente dans la forêt.



Orbe de cristal de roche

Présente dans le village.



Orbe d'Opale de feu

Présente dans le donjon.



Les orbes s'obtiennent quand on a réussi à vaincre tous les ennemis de notre biome dans des coffres spéciaux avec la couleur qui correspond à celle de l'orbe. Dans ces coffres nous pouvons aussi obtenir de nouvelles compétences.

Les coffres



Les mécaniques

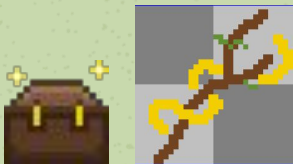
Les coffres



Les mécaniques qui serviront à avancer dans le jeu pourront être obtenues dans des coffres une fois que le joueur aura vaincu des monstres.

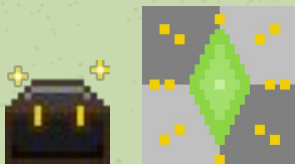
1. Bâton

Il s'obtient en trouvant un coffre aux alentours du village principal. Permet de taper les ennemis (comme une épée). Le joueur pourra combattre les ennemis de la forêt abandonnée.



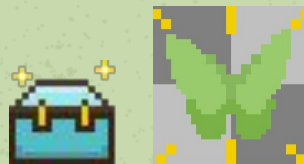
2. Cristal

Le cristal se trouve dans un coffre dans la forêt abandonnée. Il permet au joueur de lancer des attaques magiques à distance (cela servira pour combattre les ennemis dans la grotte).



3. Ailes

Les ailes se trouvent dans un coffre dans la grotte. Elles serviront à voler au-dessus des ronces et accéder à la salle du donjon.



Les personnages



04 - Jeu final



Voici l'endroit où le joueur apparaît au début du jeu.





