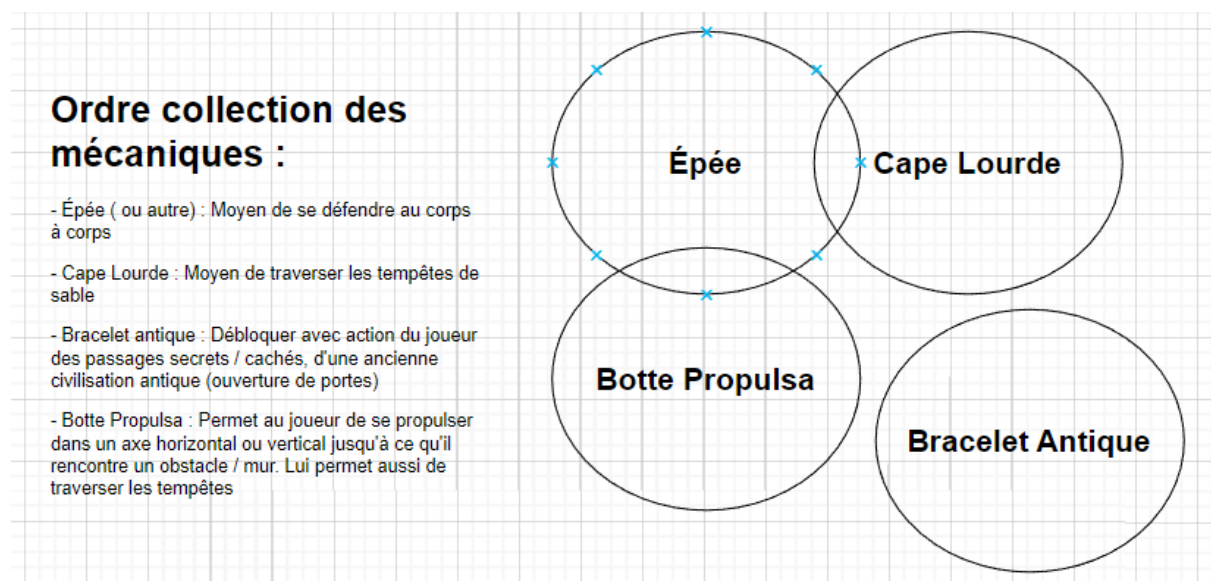


Zelda Like : LD :

Ancestral Lands : The last Heiress

Mon projet Zelda Like s'articule autour de la découverte des terres des ancêtres de notre protagoniste. Mon niveau sera alors particulièrement accès exploration même si quelques combats au corps à corps seront quand même présents. Il m'a alors fallu trouver des mécaniques pouvant mettre en avant cette notion d'exploration. Mais avant ça j'ai d'abord décidé de l'environnement dans lequel la protagoniste allait évoluer afin de me donner des idées de mécaniques. Deux pistes se sont alors ouvertes à moi, la première étant des environnements désertiques, sans vie, jonché de Canyons et de grottes secrètes. La seconde, que je n'aurais pas retenue était un environnement enneigé, ou coulé des rivières de sang (contrastant alors avec le blanc de la neige). Pendant que je me décider à choisir un environnement, j'envisageais alors les mécaniques utilisables dans ces derniers et l'ordre d'obtention afin de pouvoir imaginer la construction de mes niveaux :



Après avoir décidé des mécaniques à implémenter, j'ai essayé de mettre en place certains patterns, que je détaillerai sur le schéma de mon niveau. C'est la mécanique de propulsion avec les bottes qui permettait le plus de diversité.

Mais avant de s'attaquer à la création de quelconques schémas, j'ai d'abord fais une liste des "choses" que le joueur pourrait rencontrer au fil de de son aventure afin gérer le flux entre action et exploration posée :

Choses

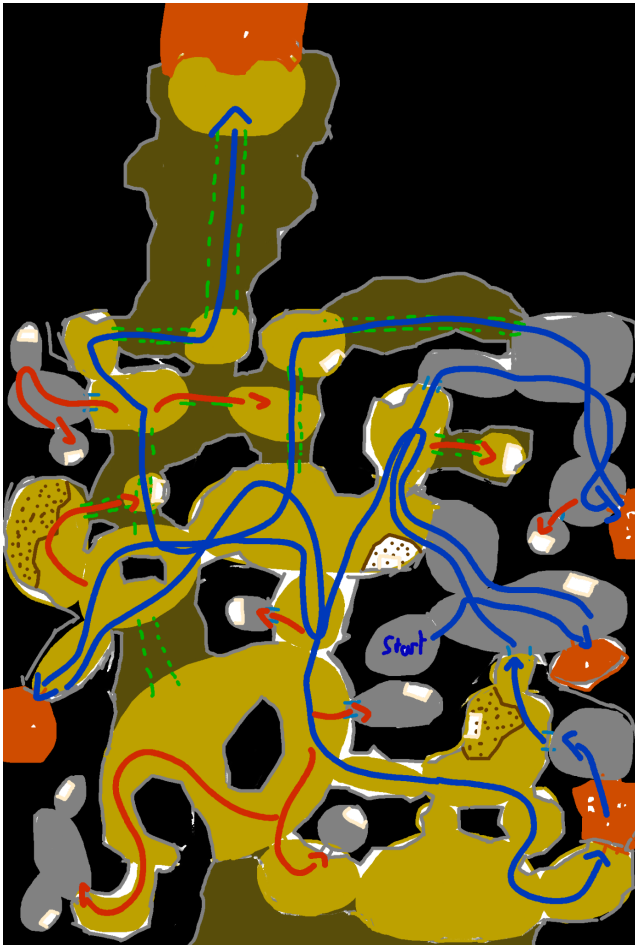
- Grotte début
- Découverte d'ennemis
- Donjon Epée
- Récupération de monnaie et de coffres
- Exploration "libre"
- Donjon Cape Lourde
- Donjon Bracelet Antique
- Donjon Botte Propulse
- Découverte de motif bleu / porte ouvrable avec le bracelet
- Découverte des tempêtes de vent
- Découverte de gouffres infranchissable donnant sur une entrée et un coffre
- Coffres
- Vies
- Ennemis
- Mise à profit des mécaniques

Une fois cette liste faite, j'ai alors mis chacun de ses éléments de manière à rythmer l'expérience du joueur et essayer de la rendre la plus intéressante possible. Cela m'a amené à faire une deuxième liste plus détaillé et chronologique :

- Tomber dans un gouffre et se retrouver dans une grotte
- Début de l'exploration des lieux première rencontre avec des ennemis esquivables mais bloquant la sortie de la grotte
- Découverte d'un premier donjon contenant une épée.
- L'épée nous permet de casser un coffre et d'obtenir des pièces
- Élimination des ennemis et sortie de la grotte, gain d'une vie dans un coffre.
- Exploration du désert. Le joueur peut accéder à un petit passage donnant sur une gouffre et un coffre inaccessible et d'un motif bleu sur un mur
- Grosse zone ouverte jonché de plusieurs lieux d'intérêt caché par des murs, sur certains murs se trouve des entrées secrètes
- Découverte d'une grande plaine désertique avec des tempêtes de sable bloquant le passage
- Découverte du 2ème donjon permettant d'obtenir la cape lourde
- Traversée du désert, passage à côté de ruines antiques pas ouvrable et coffres
- Exploration libre du désert venteux (éventuellement découverte d'un caveau)
- Puis arrivé au 3ème donjon peut-être plus accès sur l'action. Afin d'obtenir le bracelet.
- Utilisation direct du bracelet afin de sortir du donjon
- Le bracelet nous permet d'avoir de créer des raccourcis sur la carte afin de faciliter notre passage.
- Retour au centre de la carte afin d'ouvrir une porte donnant sur le dernier donjon.
- Utilisation direct de la mécanique de propulsion afin de revenir plus facilement
- Les bottes permettent d'accélérer le déplacement sur la carte et d'accéder à la dernière zone du jeu
- éventuellement quelques secret par-ci par-là ainsi que quelques ennemis
- arrive à la fin du jeu si on a accumulé assez de pièce, sinon il faut continuer d'explorer.

Trois environnements se détachent alors, le désert normal pour débiter, avec sa partie venteuse, le canyon, plus rouge ou l'on retrouve des traces d'animaux morts, et les falaises, dans lesquelles il faudra obligatoirement la dernière mécanique pour y évoluer. Grâce à cette liste détaillé, j'allais enfin

pouvoir m'attaquer à la schématisation de mes niveaux en commençant par un plan bulle :

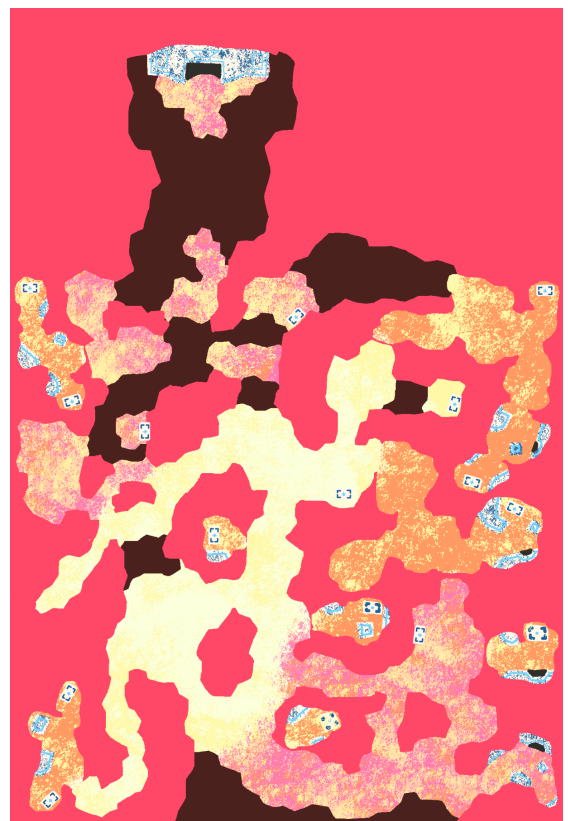


Ici, le sol est en jaune, les cave praticables en gris, le vide des falaises en jaune sombre, les donjons en orange et les mur/falaises/cayon en noir. Les différentes portes secrètes ouvertes uniquement avec le bracelet sont en bleu clair, et les passages demandant l'utilisation des bottes de propulsion sont en pointillé vert. Les zones contenant des pointillés marron sont des zones avec des ennemis. La circulation générale du niveau se ferait alors en suivant la flèche bleue. Les chemins alternatifs amenant à des secrets et des coffres sont indiqués par les flèches rouges.

En parallèle, grâce à des moodboards, j'ai pu créer une palette de couleur qui allé me permettre de

créer de véritable identité de zone suivant l'environnement et d'améliorer ce schéma avec ce à quoi pourrai ressembler les différents lieux :

On retrouve alors un premier essai de couleurs. Ici on retrouve aussi la disposition de certains coffres (en blanc et bleu).



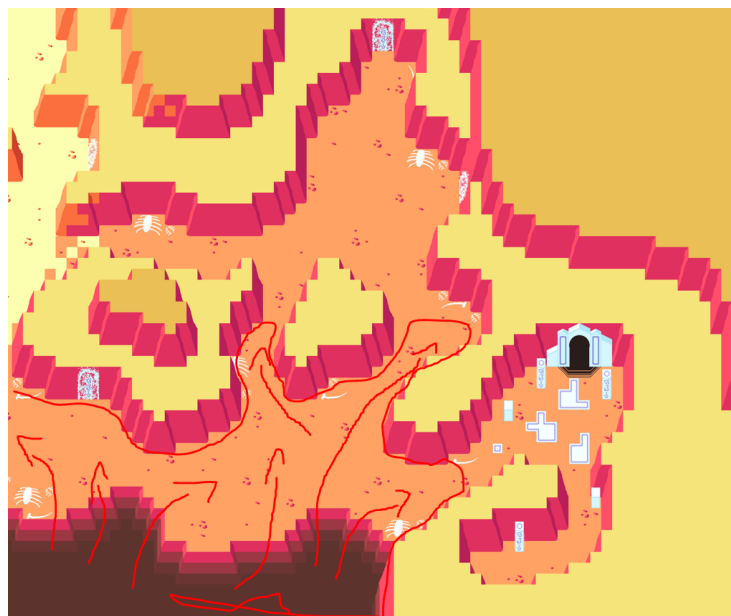
Extérieur Final :

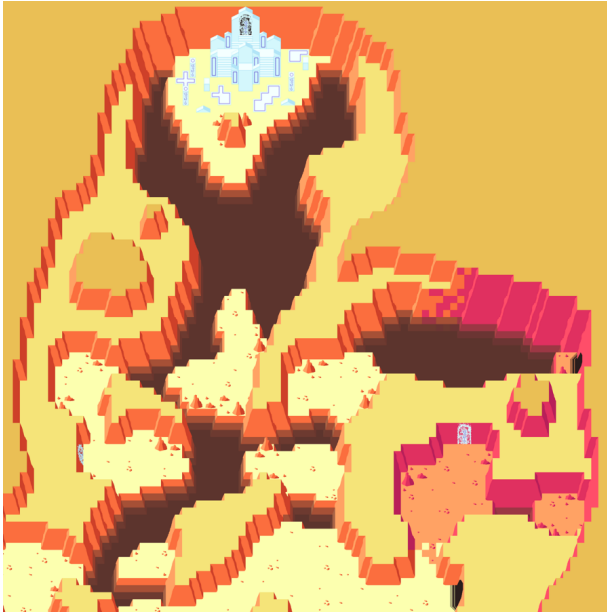




La première zone est plutôt simple, de simple plaine de sable, jonchée de petits cailloux. La zone identitaire étant la zone des bourrasques de vents, ici en rouge, venant de la vallée du sud. Même si pas visible ici, il y a un contraste assez fort entre le vent rouge et le sable jaune clair, séparant la zone en deux parties distincte, et mettant vraiment la partie haute comme Hub, ou c'est le plus calme, le plus reposant pour le joueur, et par lequel il sera amené à passer tout au long de son aventure.

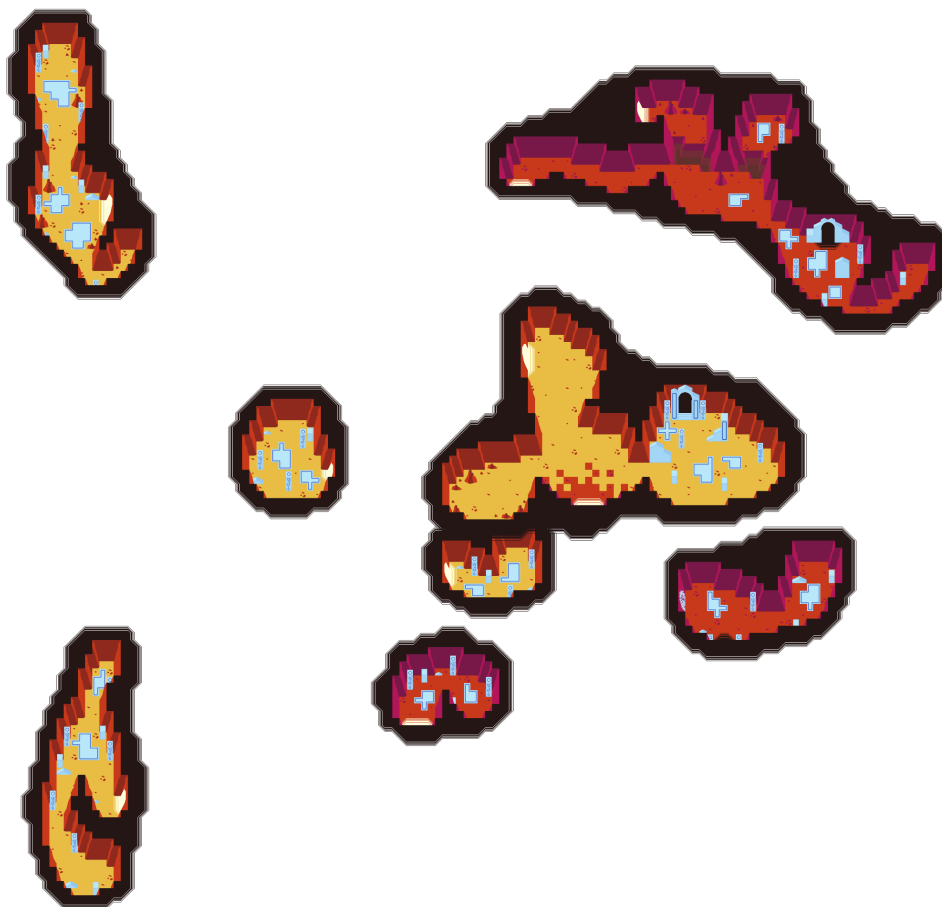
La zone canyon est aussi séparée en 2 par les vents violents, empêchant les personnes mal équipées de s'introduire dans le 3ème donjon. Sur le terrain, en plus de retrouver les mêmes cailloux qu'avant, on retrouvera aussi des carcasses et ossements d'animaux morts, plantés dans le sol.





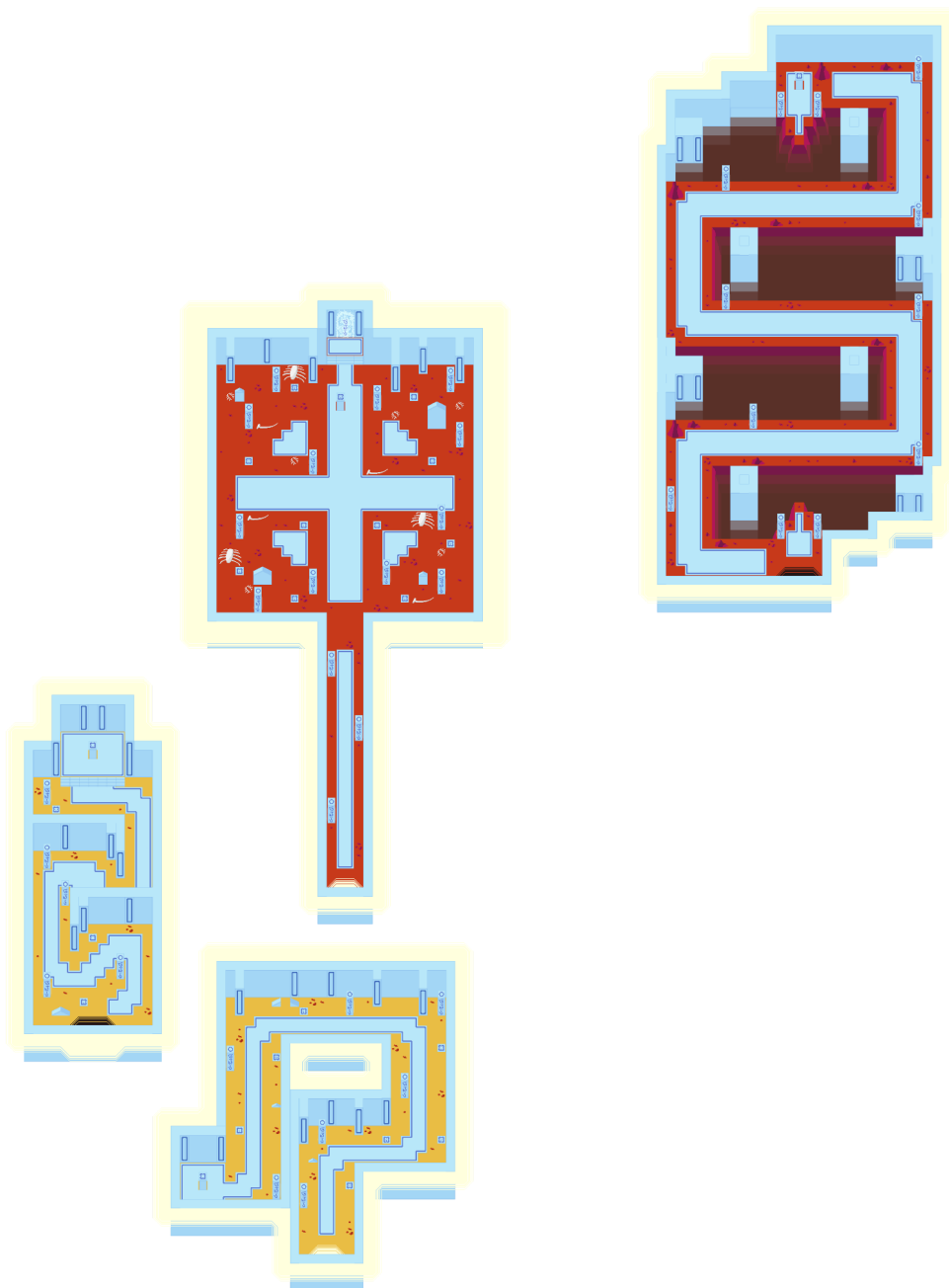
Dans le dernier terrain, c'est le vide qui sera marqueur d'identité. Pour marquer en plus cette impression de falaises dangereuse, des éboulements de rochers seront présents sur le terrain. On retrouve alors plusieurs fois le même pattern utilisant la mécanique de propulsion. Se servant de la direction limitée ainsi que le fait de ne pas pouvoir s'arrêter en cours de route afin d'accéder à de petits îlots isolés. C'est aussi ici que se trouve l'élément final du jeu, le Temple, dénotant par ses couleurs bleu clair.

Les grottes et secrets :



Les grottes reprennent les mêmes identités que les zones auxquelles elles sont reliées avec des tons plus sombres. Les deux 2 caveaux sur la gauche (en longueur) sont construits volontairement de la même manière afin d'ancrer ce schéma de grotte. Celles en haut à droite, permettant d'accéder à la compétence de propulsion, font volontairement passer le joueur devant deux passages inaccessibles menant à une nouvelle sortie et à un coffre, avant de pouvoir y accéder après avoir fini le donjon.

Les donjons :



Les donjons deviennent de plus en plus grands et leur couleur de plus en plus sombre, indiquant ainsi au joueur son avancement dans le jeu. Comme les grottes, les donjons sont reliés dans leurs couleurs aux environnements auxquels ils sont reliés. On retrouvera à chaque fois un pupitre sur lequel seront disposées les nouvelles mécaniques. Ce qui fait l'identité des donjons est leurs couleurs bleues omniprésentes contrastant avec des couleurs chaudes. Comparés aux grottes, les donjons eux sont entourés d'un halo lumineux.