

# **Présentation Zelda Like**

## **JV1A Verrechia Mathis**

## Présentation du Jeu :

A Tiny Story est, comme son nom l'indique, un jeu tourné autour d'un petit conte d'enfants. S'imaginant une histoire, un frère et une sœur vivront une aventure dans leur maison, utilisant leur imagination pour créer des ennemis et donjons en tout genre.

Le héros devra alors se rendre dans diverses pièces de sa maison pour battre tous les ennemis et accomplir tous les donjons du jeu.

# Moodboard

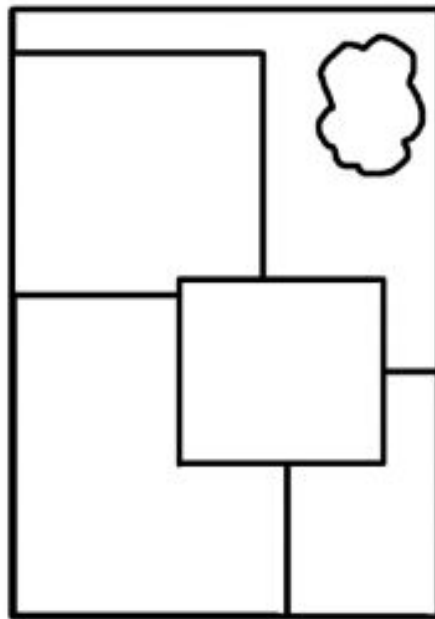
Ici, vous pourrez retrouver un moodboard d'image sélectionné lors de la recherche d'intention. Ici, c'est donc le visuel imaginé pour le jeu, un petite maison au cœur d'une forêt. J'ai également sélectionné des images qui auraient pu me servir de référence dans mes recherches, où toutes les maisons semblaient être faites de bois. Enfin, quelques images m'ont servi de référence pour la cave, bien que celle-ci fut tirée de mes propres références et ma propre culture personnelle.



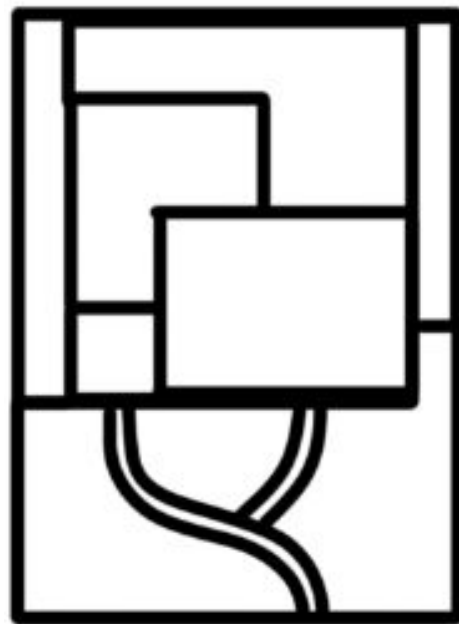
# Construction du Jeu

Pour créer ce jeu, il a donc fallu imaginer une construction de niveau centrée autour d'un hub central : la maison. Avant de visualiser le rôle de chaque environnement, j'ai donc pu décider de la construction des niveaux et de la circulation, évitant au maximum de créer une grille. Les premiers plans des niveaux ont donc pu différencier les zones, et créer un premier visuel sur la circulation in game.

L'abstraction a donc joué un rôle important, outil laissant transparaître la circulation avant de détail.



Premier visuel

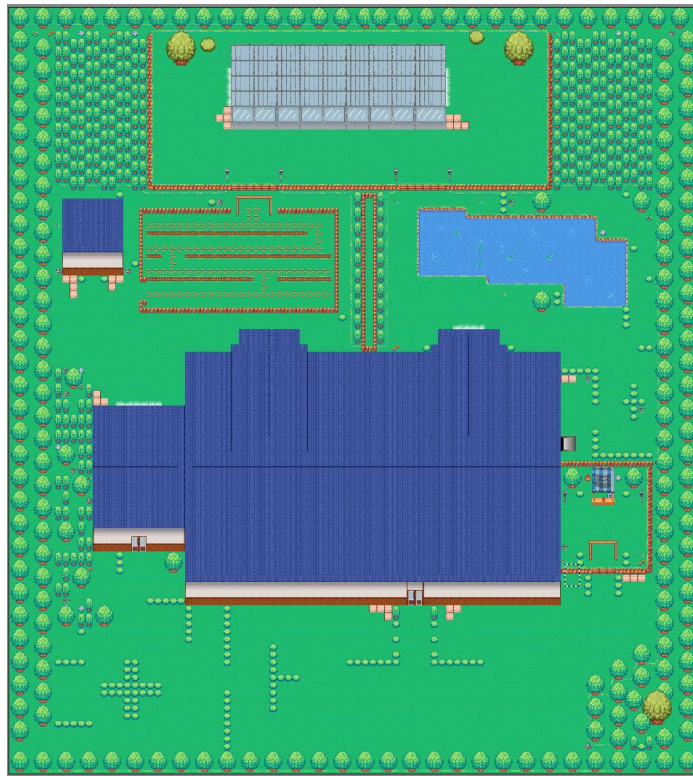
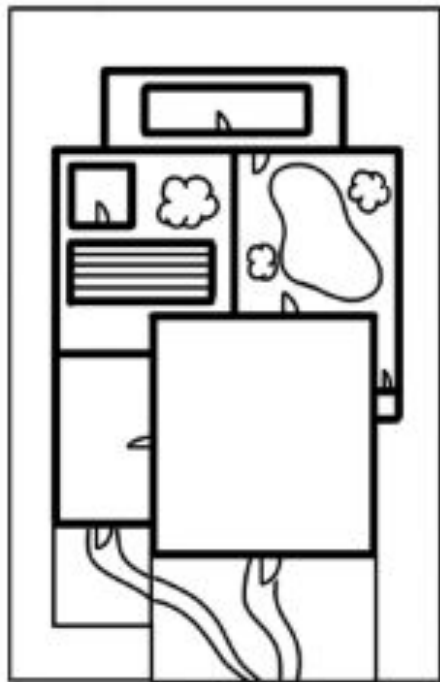


Deuxième visuel (moins abstrait)

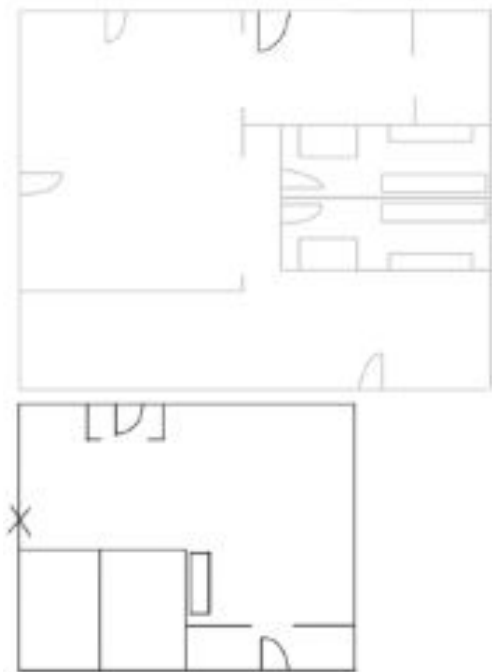
## Construction et identité de zones

Les plans laissent alors place à un travail sur l'identité de zone. Chaque partie du jeu devait présenter un environnement différent, d'une mare à un potager. Une fois que les zones ont été définies, j'ai commencé à imaginer un ordre de circulation pour créer une rythmique environnementale. Selon les déplacements du joueur, celui-ci se rendra dans des zones de plus en plus étriquées, augmentant à la fois la tension mais aussi la difficulté du jeu.

# Présentation des plans finaux et de la map finale



# HUB



Le HUB est la partie du jeu qui a le plus évolué. Ici, on peut voir deux plans qui m'ont permis d'imaginer un intérieur qui permet au joueur de se rendre dans les parties du jeu. Pour l'inciter à faire le tour de la maison, j'ai finalement installé une porte vers la fin du jeu, mais étant bloquée. Le joueur comprend alors qu'il doit s'y rendre et cherchera un moyen de la rejoindre.

# Hausse de la difficulté

La difficulté sera évolutive au fil du jeu, tant par les caractéristiques de ses ennemis que par ses différentes zones.

En effet, les ennemis évoluent au fil du jeu. Alors que les oursons sont au début assez peu agressifs, se déplaçant dans une direction, la fin du premier donjon laisse apparaître des ennemis se déplaçant dans plusieurs directions. Enfin, le deuxième donjon leur laisse l'opportunité d'avoir une deuxième capacité, le tir, semblable au premier boss.

Dans la construction des niveaux en eux-mêmes, le jeu se veut présenter des espaces de plus en plus étriqués. Laissant l'opportunité au joueur d'esquiver les quelques ennemis, les contourner ou les observer, les niveaux obligent au fur et à mesure les joueurs à se confronter à ces ennemis.



## Exemple de piste de réflexion sur la difficulté



Ici, on peut voir une première mise en page des ennemis au sein des niveaux supérieurs. On peut voir que le premier espace, contenant la mare, possède moins d'ennemis et de plus grands espaces que le potager ou le joueur se retrouvait enfermé dans un labyrinthe face à de nombreux ennemis.

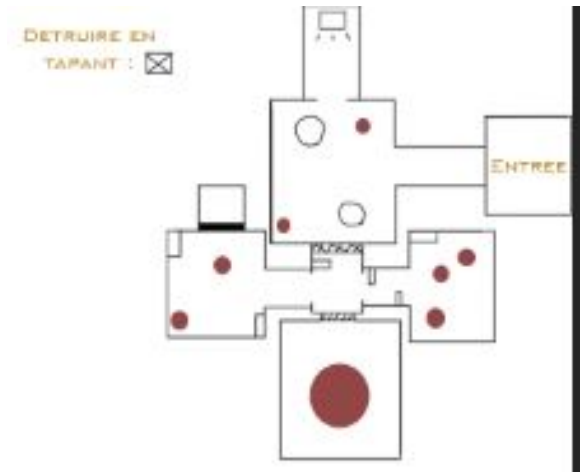
# Donjon

Le donjon est un donjon dans lequel on peut obtenir la première mécanique, celle de combat au corps à corps. Le joueur est alors obligé de tomber sur l'item créant l'action de combat, et devant passer de salles en salles. Il rencontrera un ennemi seul pour s'entraîner, et peu à peu, en verra davantage dans des espaces de plus en plus clos. Il tombera enfin sur une porte fermée, l'obligeant à rentrer dans une nouvelle salle pour trouver une clef et l'ouvrir afin d'atteindre la salle finale.

La difficulté dans ce donjon est de plus en plus élevée, tant les ennemis deviennent nombreux au fur et à mesure de l'avancée et les salles étroites. Pour créer cet espace, j'ai voulu créer un espace moins organique, plus structuré et géométrique afin de mimer un sous-sol construit.



Obtention de la mécanique



# Présentation des ennemis

Les ennemis sont au nombre de deux :



Pour rester sur le thème de l'enfance, le premier ennemi est un ourson en peluche. Il sera capable de faire des déplacements haut/bas et gauche/droite. Il n'a pas d'action, mais sera capable de blesser le joueur s'il les touche. Il sert alors de dissuasion et de prévention pour le joueur qui devra gérer ses déplacements.

Pour justifier l'ennemi dans le sous-sol, j'ai donc pris comme exemple une machine à laver. Pour augmenter la difficulté, il sera capable de se mouvoir en direction du joueur et de tirer des projectiles vers lui. Il sera tuable en 1 coup, mais sera assez difficile à approcher.



# Les mécaniques

Les mécaniques sont au nombre de deux :

La première mécanique est une épée. Elle est récupérable dans le premier donjon. Elle permet au joueur de pouvoir attaquer les ennemis au corps à corps mais également de détruire des obstacles. Elle apparaît alors dans la direction du déplacement du personnage.



La deuxième mécanique est un lance-pierre. Le joueur pourra donc tirer de manière régulière des pierres. Les munitions sont infinies pour ne pas le bloquer, bien qu'il pourrait être une ressource à échanger au marchand. Les tirs se font en direction des déplacements du personnage.



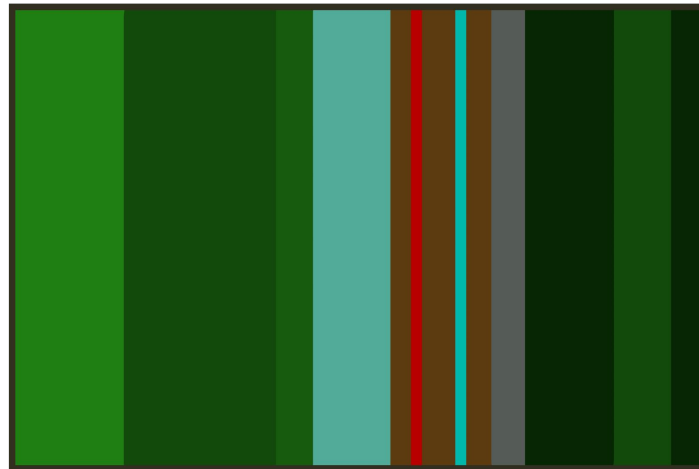
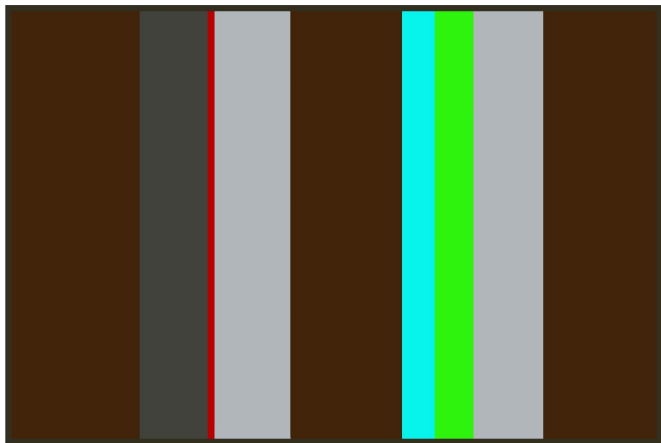
# Valorisation des mécaniques

Les mécaniques sont valorisées dans les niveaux tant ceux-ci peuvent être bloquées par des objets destructibles. Le joueur pourra alors se rendre dans les niveaux précédents pour libérer des passages prévus, et potentiellement atteindre des coffres (une mécanique qui n'est pas présente dans le jeu final) mais également libérer des routes entre les espaces du jeu pour circuler plus rapidement. En effet, le joueur trouvera un intérêt dans le backtracking également pour rejoindre un marchand et échanger avec lui des ressources obtenues plus tard dans le jeu.



Leurs expositions seront aussi progressives par le fait que le joueur voit avant d'obtenir les mécaniques les objets qu'ils peuvent détruire. Bloqué, il sera forcé à suivre une route jusqu'à comprendre que le nouvel objet est la clef. Au cœur du donjon, il trouvera régulièrement des objets destructibles dans les coins des pièces, qu'il pourra casser par erreur. La valorisation de l'erreur est ici valorisée car il comprendra qu'il est possible de réaliser cette action. Néanmoins, s'il ne comprends pas ainsi, une porte faite avec ces objets se trouvera sur son chemin, obligeant le joueur à tenter cette action pour passer.

## Quelques pistes de Direction Artistiques



Voici quelques pistes de recherche d'abstraction réalisées durant les recherches en amont. Ici, sur l'abstraction de gauche, l'intérieur de la maison se voulait bien plus sombre, avec un contraste coloré pour la chambre d'enfant. C'est une idée qui sera écartée pour garder une cohérence entre toutes les pièces de la maison (HUB et Donjon) plus marron.

La deuxième illustration représente les premières recherches concernant le jardin. Là encore, le je se voulait bien plus sombre que son rendu final.