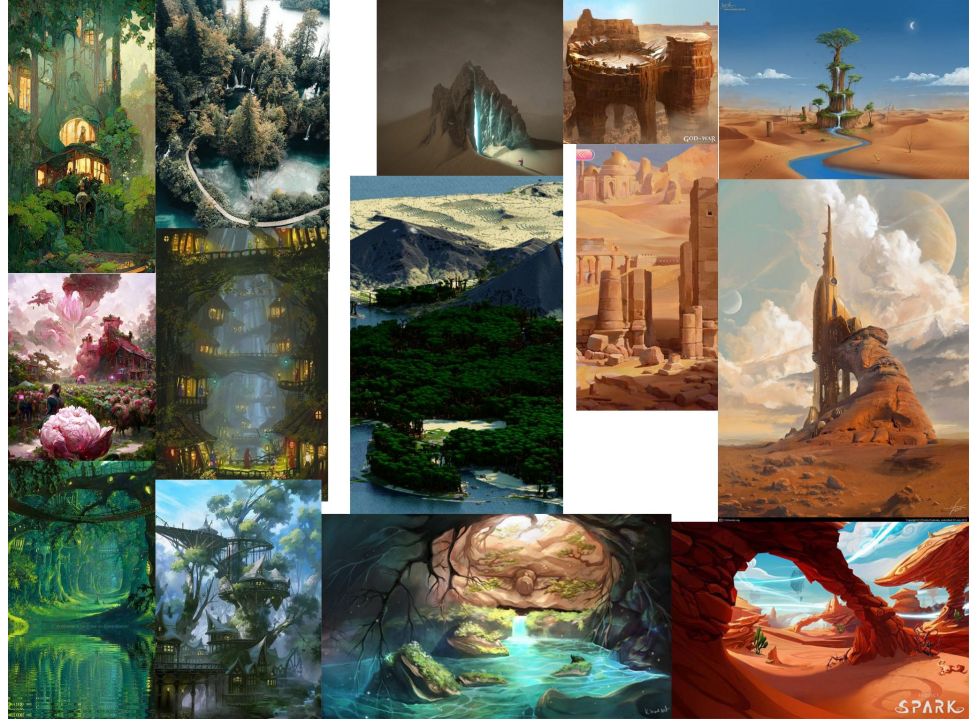


# Présentation du Zelda Like

par Mathieu Chartier

# Environnement du jeu

Je suis partie d'une idée sur une ville dans une forêt sujette à la désertification de son milieu et l'objectif serait de remettre une gemme d'eau dans un temple pour irriguer à nouveau le centre de la ville.



Les délimitations des différents biomes se ferai progressivement :

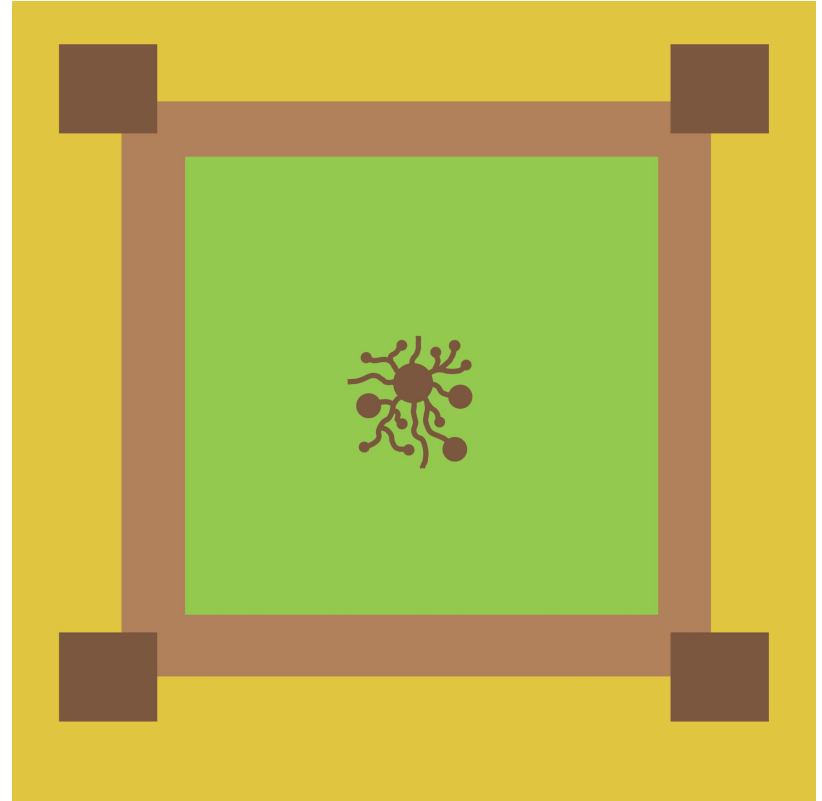
Une zone Verte pour désigner la forêt,  
une zone en marron pour une partie  
mourante servant de phase de  
transition une zone Jaune pour mettre  
en avant la partie désertique



Figure 1 : Les différentes zones Verte Marron et Jaune représenter. Les zones plus sombres des zones adaptables selon les besoins ou non d'une extension de la carte

# Recherche de différentes compositions de cartes

Recherche : Sensation d'isolement la ville/village et entouré par la verdure mais la désertification frappe tous les alentours en même temps. Des zones aux quatre coins de la carte font office de lieu clé que le joueur devra nécessairement visiter pour rétablir le bon fonctionnement de l'irrigation des sols

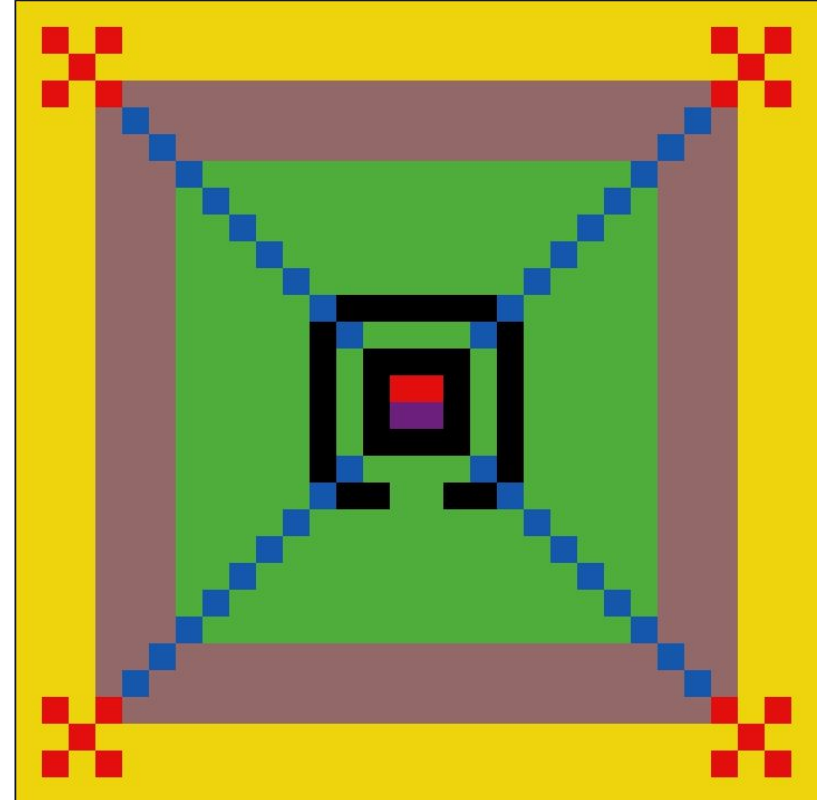


Même exemple que précédemment avec quelques variantes la ville est directement irriguée par le temple dans la ville mais celui-ci est fermé et les sceaux sont placés à différents points de la carte. Il devra d'abord déverrouiller les 4 zones pour entrer dans la zone finale.

Cela permet une circulation dans l'ensemble de la carte et donne une sensation d'importance au milieu de la carte. La circulation serait guidée par les emplacements désigné par les voies d'eau

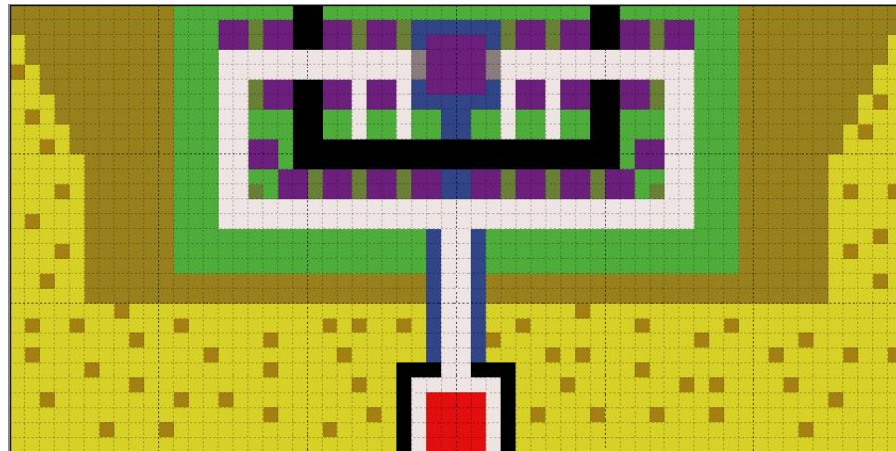
Des mécaniques principales seraient présentes dans chaque coin de la carte et un power up pourrait se trouver à l'intérieur pour aller directement à une autre zone ou alors retourner en ville annoncer l'accomplissement de la tâche l'attribution d'une nouvelle mécanique pour réussir une autre zone etc....

Les zones finales seraient un regroupement de toutes les mécaniques



Version plus simple du au niveau de programmation avec une grande partie mettant en avant l'exploration et plusieurs zones. N'a pas été retenu à cause de la sensation écrasante que procure la ville (zones mauves).

Bien que l'impression des zones basses reflète une certaine tension.



# Proposition détaillée

Chaque zone est délimitée par une couleurs pour :

Violet : Les bâtiments

Vert : délimitation des zones de forêts

Marron : zone agricole

Blanc : ennemis potentiel

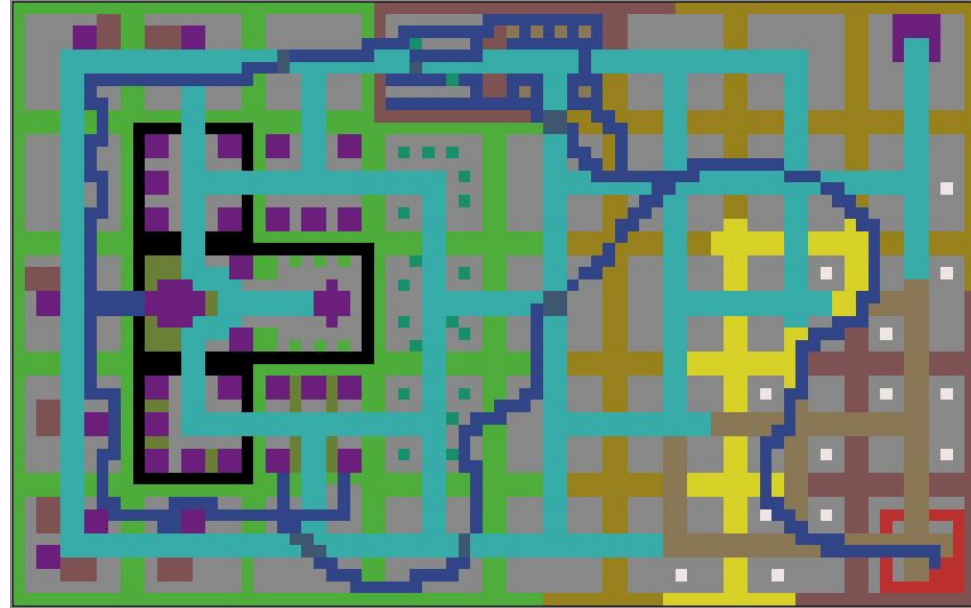
Jaune : délimitation des zones désertique

Dorée : zone de transition entre les zones de verdure et désertique

Bleu : rivière

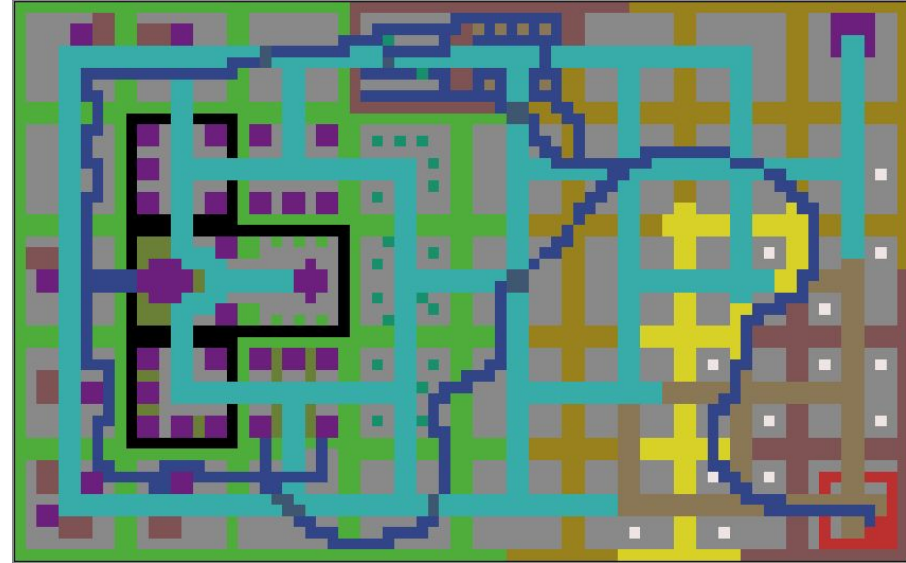
Cyan : Route et lieu de passage entre les secteurs

Gris : ponts, intersection entre les zones d'eau et les routes



Ici on peut voir que les zones reste les même une zone verte, la zone de transition ( centre ainsi que haut de la carte) et une zone désertique.

La présence d'ennemis n'est présente qu'autour de la zones du donjon et est progressif à la fois pour permettre au joueur de s'entraîne aux mécaniques de combat et une augmentation progressive du nombres d'adversaire pour une progression du niveau de difficulté

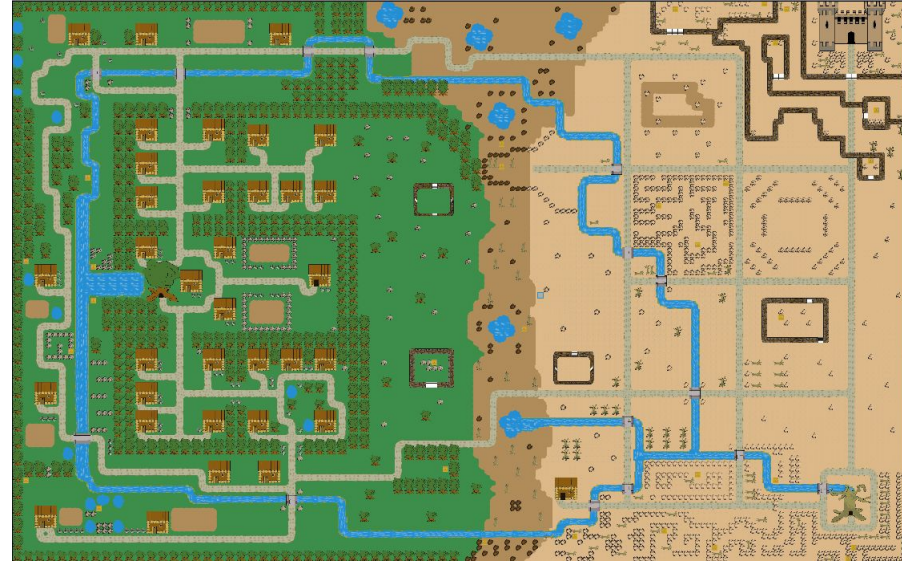




# Proposition final rendu du jeu

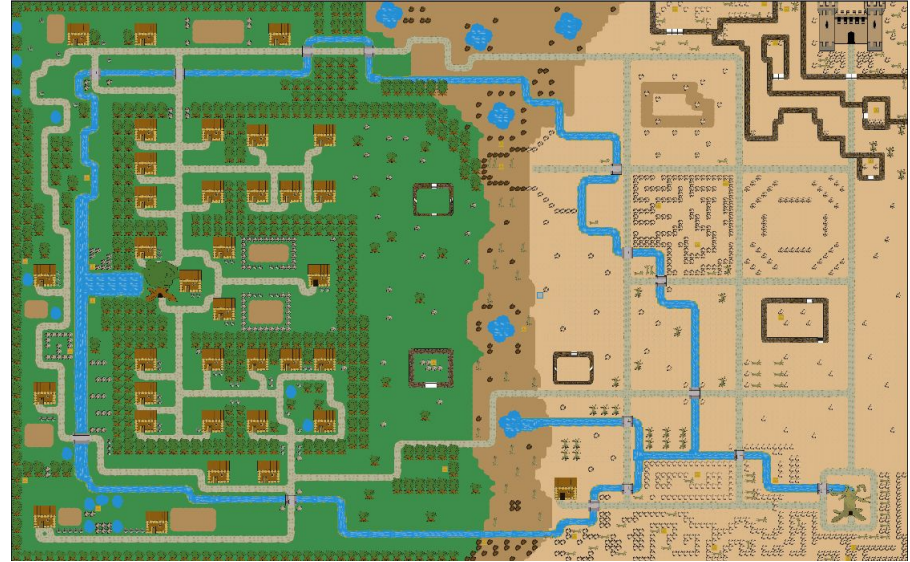
La zone de départ se trouve au village, à la sortie de la maison du personnage. Dans un premier le joueur doit parcourir le village pour en sortir, la caméra permet à possibilité de voir derrière la barrière d'arbre pour apercevoir un éventuel coffre.

La carte permet une exploration assez vaste, pour découvrir son environnement et faire des interactions à travers les différents emplacements de coffres.



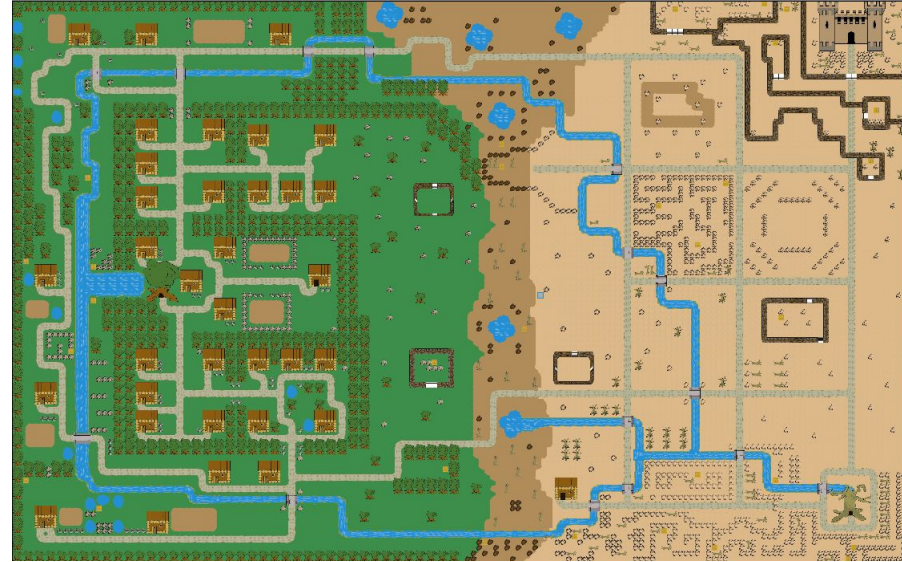
La zone intermédiaire permet une progression visuelle vers un environnement à l'aspect plus hostile et délabré.

Quelques puzzles, à la condition que les compétences en programmation suivent, ont été mis en place.



La zone désertique est la deuxième zone la plus grande et offre plus d'interaction pour le joueur notamment avec la présence d'ennemis plus ou moins nombreux selon les zones.

Et ainsi qu'un mini Boss qui se trouve entre la zone du donjon et l'arbre mourant. Celui-ci permet de mettre à rude épreuve le joueur et aussi d'acquérir la clé déverrouillant le donjon.



# Zones de la map

Zone de départ

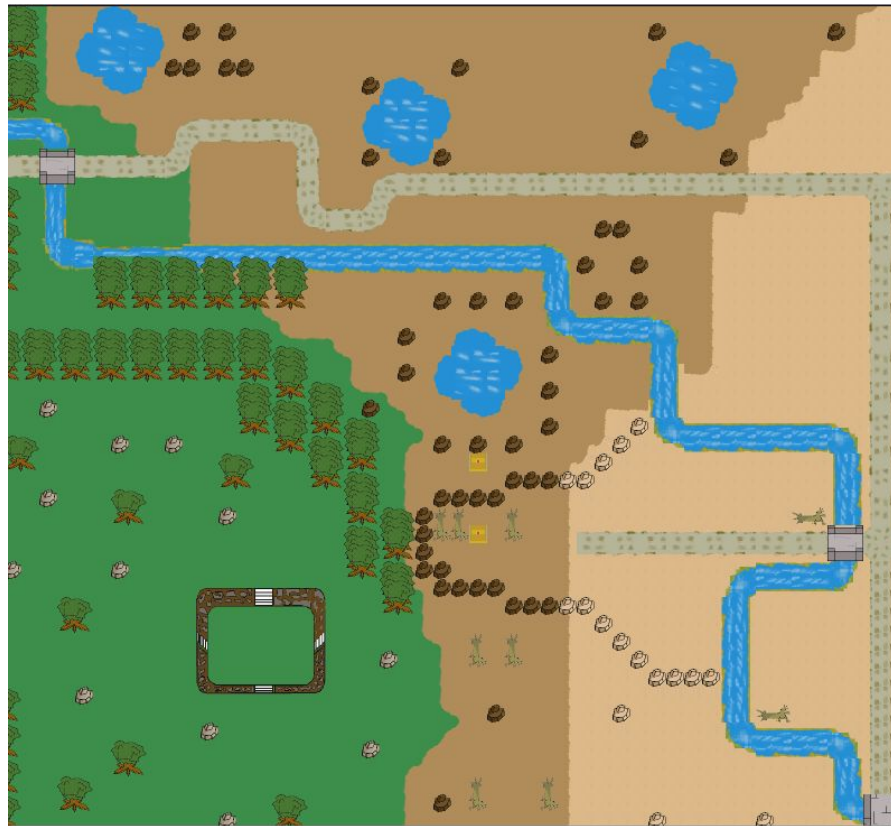
On apparaît devant la maison seule au centre du village





Zones de transitions:

les puzzles sont de regrouper de façon  
symétrique les rochers présents.



Zone Sud Est:

Petit labyrinthe avec divers coffre pour l'exploration

La maison sert pour une interaction avec un personnage non joueur et permet l'apparition du mini boss.

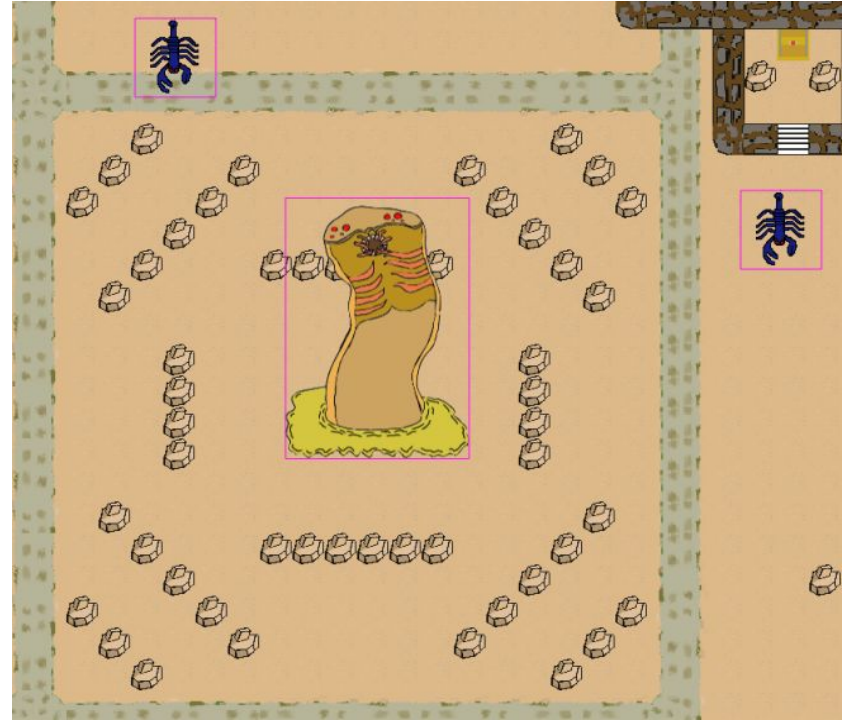
L'arbre gardien qui dépérit est la zone finale, dans lequel on remet la gemme d'eau pour conclure le niveau.



# Zone du mini boss

Après avoir parlé au PNJ, le death worms apparaît dans cette zone.

Celui-ci laisse derrière la clé permettant d'aller dans le donjon.



# Le donjon

L'entrée du donjon est présente au Nord Est de la zone du mini boss.

On peut y voir rapidement à suite du parcours avec l'excroissance de la montagne situé non loin de la zone de récupération de la clé



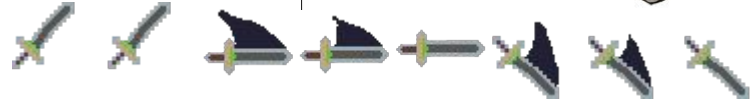
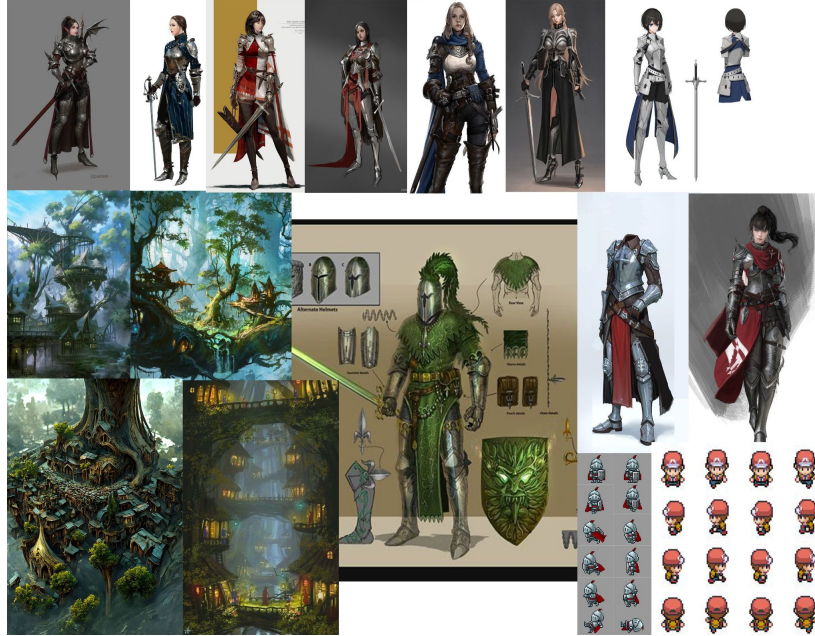


# Partie Présentation des assets/personnage et ennemis

Ecran titre représentant l'arbre gardien de la ville de départ



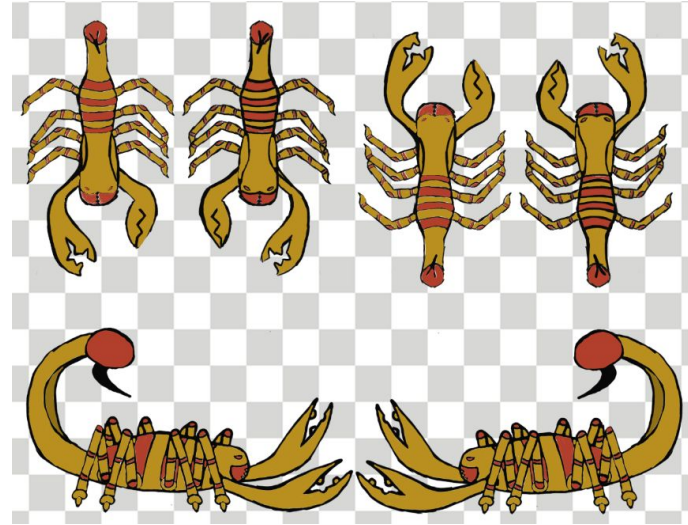
# Personnage



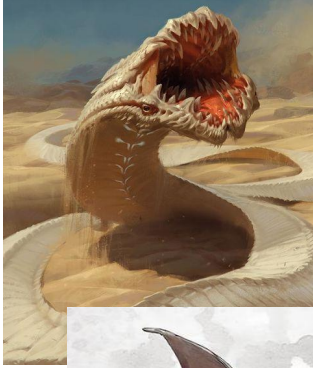
# Ennemis scorpions

Les deux sorte de scorpion sont issu du même dessin, le scale les ont déformé

La présence des bleus dans le jeu était pour mieux les voirs sur la carte.



# Mini Boss: Death Worms



# Assets d'intérieurs scène 1 et 3

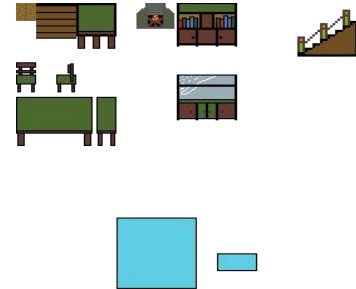
à gauche:

scène 1 Maison du  
héro



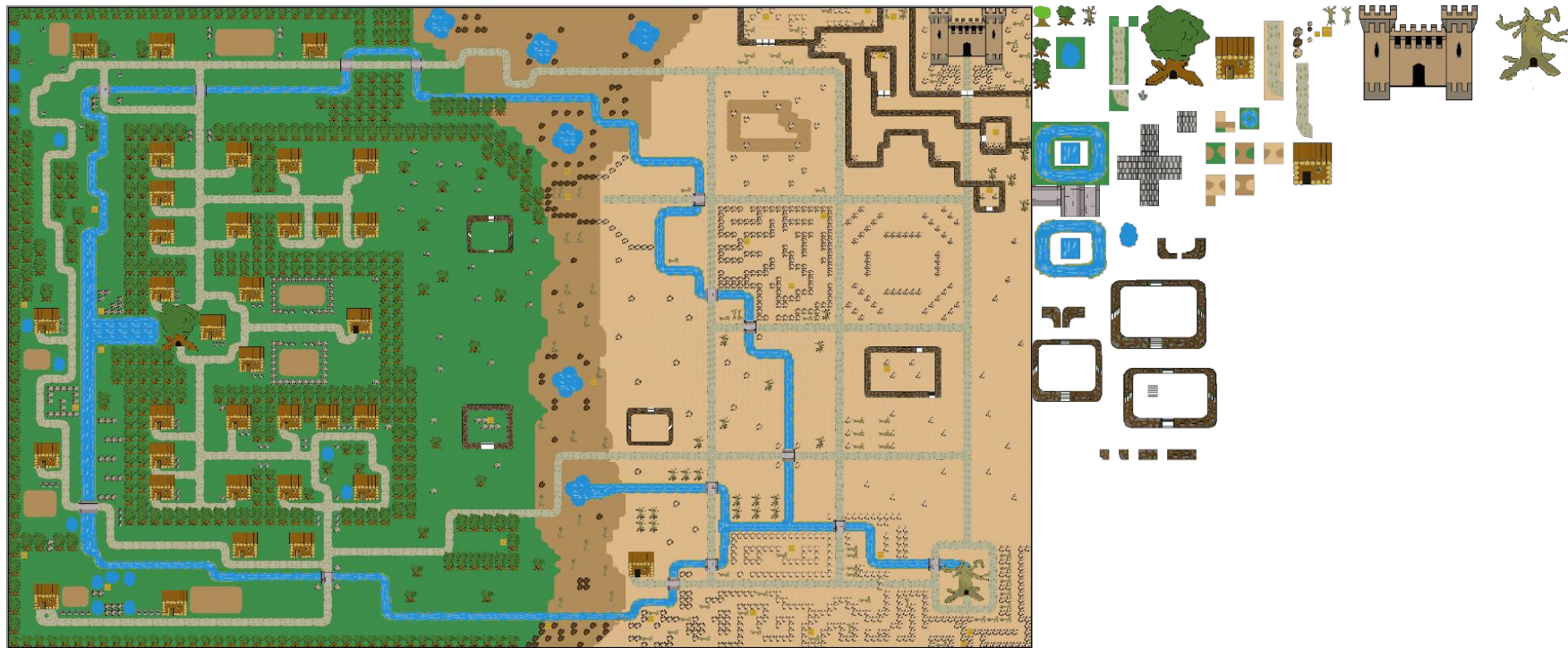
à droite:

intérieur de l'arbre  
gardien de la ville.





# Asset jeu global



# Ui

Les points de vie serait représenté par un arbre qui s'assèche et s'éteint au fur et à mesure.

Un encadrement non présenté aurait dû être présent pour permettre une bonne visibilité en toute circonstance de cette donné.



## Objet Ramassable

Des gemmes d'eau mineures ont été éparpillé sur la carte en guise de monnaie.

