

# THE CURSE OF THE NATHEY

---

Projet : Zelda Like's

Herbert Laura

*etpa*

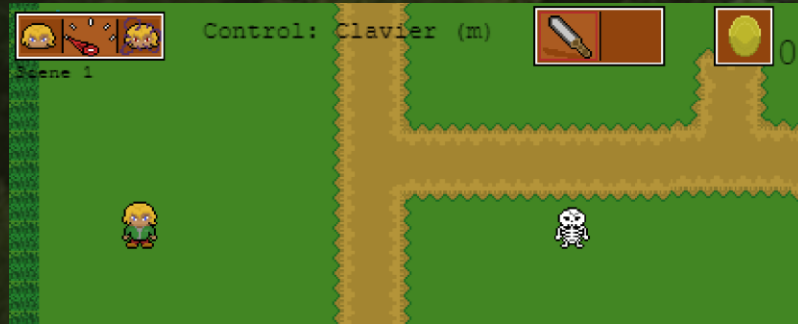


# MOODBOARD

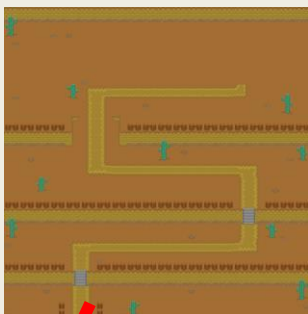




# IMAGES DU JEU



# Les Décors



Terrain de la Voyante  
(manque Maison)

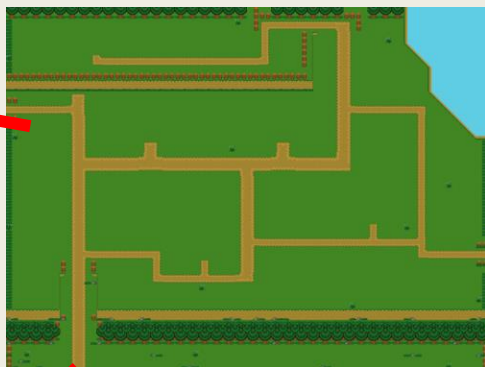


Donjon

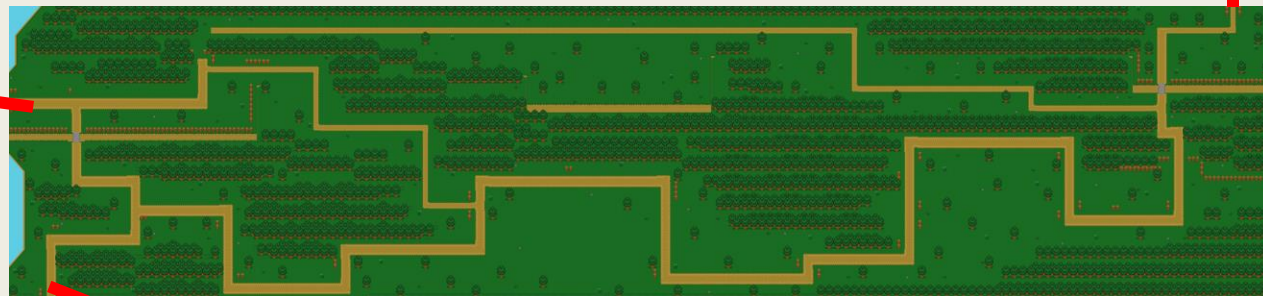


Cimetière

Le Village (manque  
Maisons)



Désert



Forêt



Plaine



# LE HÉROS



Héros Normal



Héros avec de  
la Malédiction



Héros Attaque  
avec de la  
Malédiction



Notre Héros est un jeune homme qui va aller dans la forêt pour récupérer du bois mais en chemin découvre une étrange forme. Mais, en l'approchant, il se vit sous l'emprise d'une malédiction qui se concrétisera dans les 24h



# Les Monstres



Monstre Plante



Monstre Squelette

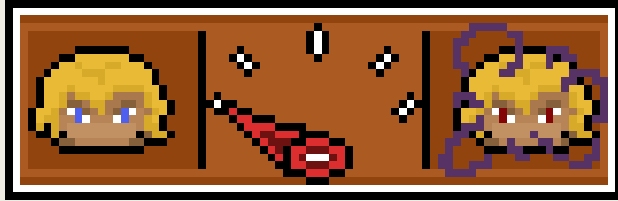


Monstre Caillou

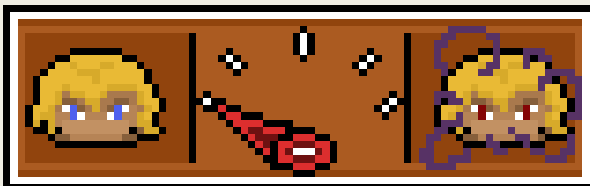


Les Monstres sont présents car ils ont été touchés par la Malédiction qui s'est libéré et se trouve dans leur environnement de prédilection

# L'Interface Joueur



Jauge de Vie : plus celui-ci est touché par les ennemies plus il accumule de Malédiction. Si il en accumule trop il mourra de Malédiction et sa quête sera échouée.



Objets qui seraient donner par les monstres



Inventaire + Argent

Dans l'Inventaire, se trouve un couteau de Chasse et plus tard, il recevra de la Poudre explosive de la part de la Voyante.

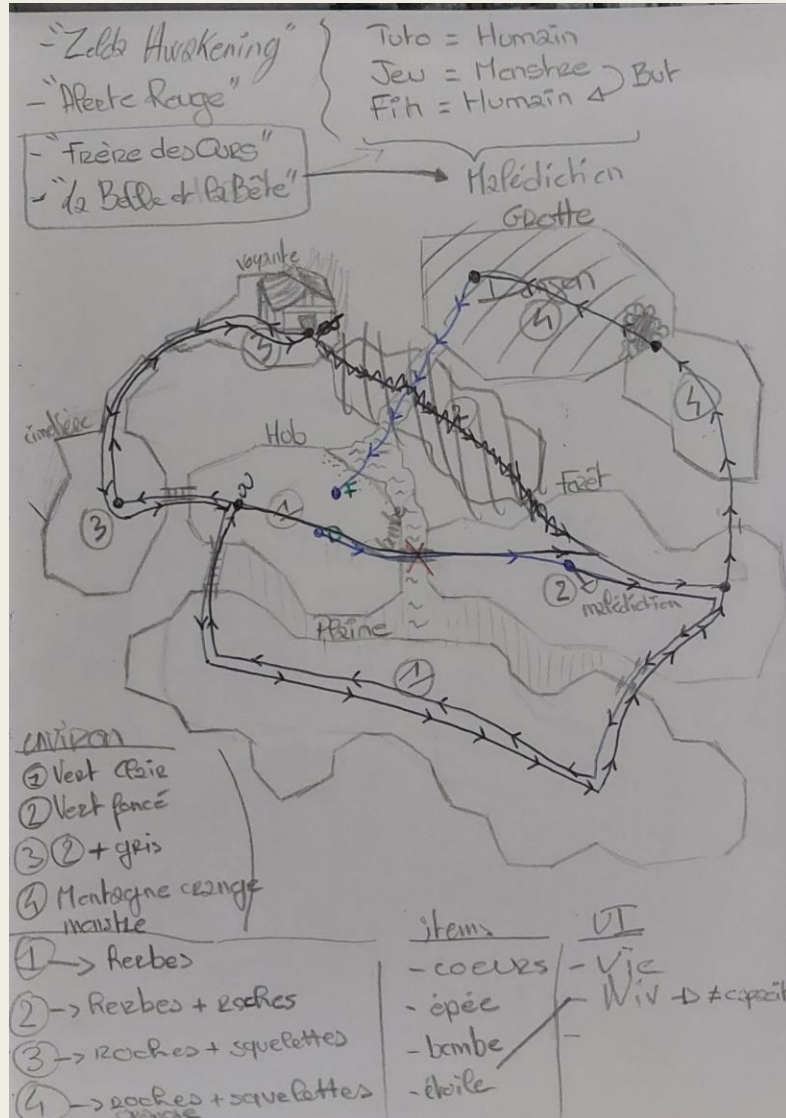
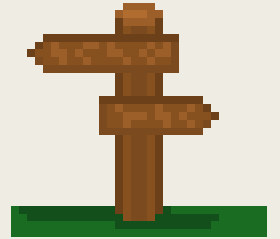
# L'Ecran Titre



L'écran titre est trop simple,  
mais je voulais représenter  
la nature et la découverte  
mais aussi la peur et le  
mystère.



# Level Design



- Le joueur serait naturellement dirigé grâce à la structure du niveau mais peut-être aidé grâce à des panneaux. Au village, aussi il y aurait le Tonton de notre héros qui malgré sa malédiction continue de lui parler.
- Dans le jeu, il y a un Hub qui est le village, Il y a plusieurs environnements qui ont chacune une identité, un système de Roll-Back dans la Forêt qui est valorisé par l'obtention de la poudre explosive. Et les ennemis sont progressivement plus nombreux puis après mélangé pour augmenter la difficulté.