

Level Design ZeldaLike : Indi chez les Mayas

Les Mécaniques :

1. Les déplacements :
 - Marcher
 - Courir
 - Sauter
 - Grand saut avec élan
2. Les actions hors combat :
 - Pousser
 - Accrocher son fouet
 - Se balancer avec le fouet accroché
 - Détacher le fouet et se propulser vers l'avant.
3. Les actions en combat :
 - Attaque rapide courte distance (épées, couteaux, ...) **dégâts** : 10
 - Attaque longue distance (avec le fouet) **dégâts** : 20
 - Capacité spéciale : Claque son fouet ce qui étourdit pendant 3 secondes les ennemie aux alentours
4. Santé du joueur : 200 PV

Les Objets :

1. L'inventaire :
 - Torche électrique, capacité d'énergie : -1% toutes les 10 secondes d'utilisation.
 - Arme à porté courte.
 - Le fouet, usure du caoutchouc : -10% tout les 3 utilisations.
 - Carte du donjon.

2. Objets récoltables :

Nom de l'objet	Capacité	Rareté (% de drop)
Points de vie	Redonne au joueur 40 PV	65,00%
Piles électriques	Donne 20% d'énergie à la lampe.	50,00%
Caoutchouc	Réparer le fouet	75,00%
Armes à porté courte	Augmente les dégâts d'attaque du joueur de 5%, 30% à 50% en fonction de la rareté l'arme trouvée	70% pour les armes communes 40% pour les armes rares 5% pour les armes légendaires
Trésor du dieu Maya	Trésor du donjon déterminant le but du jeu.	Accessible dans la dernière salle du donjon.

Les Ennemis :

1. Les ennemis de base :



Type d'ennemi	Points de vie	Dégâts	Distance d'attaque	Armes	Lorsqu'ils voient le personnage ...	Spécialités
Type 1 Les chevaliers	70	20	courte	épées	ils foncent vers lui pour l'attaquer	Si ils sont plusieurs face au personnage, ils l'encerclent.
Type 2 Les archers	30	10	longue	arcs	ils lui tirent dessus tout en restant à distance	Si ils sont plusieurs face au personnage, ils l'encerclent.
Type 3 Les nécromanciens	50	5	moyen	sortilèges	ils restent toujours à distance.en lançant quelques sortilèges	Si un ennemie allié est mort ils courent vers celui-ci pour le ressusciter.

2. Le Boss :

- ***Son physique*** : Dieu maya de grande taille. Corps de serpent et tête de dragon.
- ***Son comportement*** : Il vole. Regarde toujours en direction du personnage.
- ***Ses points de vie*** : 300
- ***Ses Attaques*** :
 - *Phase 1* : Attaque avec sa gueule, tentant de manger le personnage. L'attaque tue directement le héros, mais elle est lente et facile à esquiver.
 - *Phase 2* : Crache du feu qui balaye la salle. La ligne de feu va de gauche à droite. Elle est pas très épaisse laissant au joueur la possibilité de l'esquiver en sautant ou en s'accrochant à une plate-forme avec son fouet. Si le joueur est touché par les flammes, il perd 30 point de vie.
 - *Phase 3* : Donne des coups d'ailes qui propulse le personnage dans une direction. Le personnage est d'abord propulsé vers le fond de la salle, puis sur une plate-forme sur le côté droit de la salle. Si le joueur heurte une plate-forme il perd 20 point de vie. Le joueur peut aussi tomber dans le vide lorsqu'il est propulsé au dessus du vide.



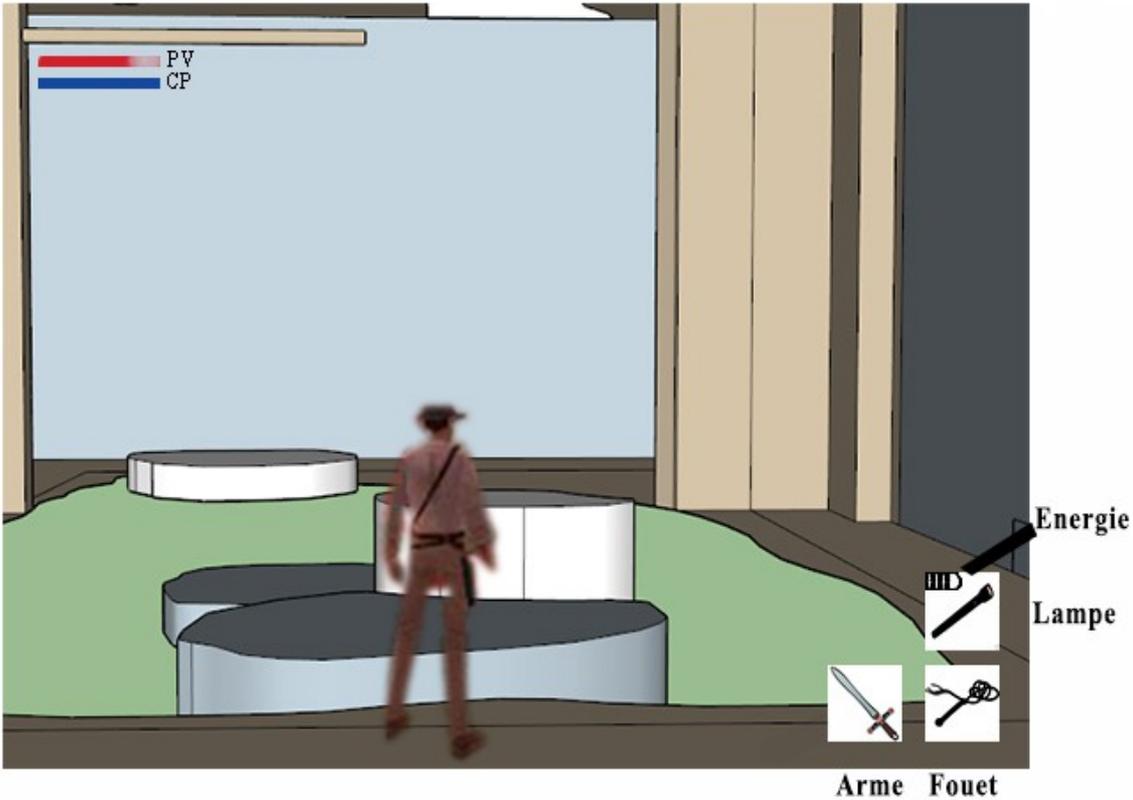
Les Pièges :

1. **L'oubliette** : Trou dans lequel le personnage peut tomber. Lorsque le personnage rate un saut ou une éjection avec le fouet, il tombe dans le vide.
2. **Plate-formes fragiles** : Au bout d'un certain temps ces plate-formes se détruisent. Lorsque le personnage atterrit sur une plate-forme fragile ou s'accroche avec son fouet sur l'une d'elle, au bout de quelques secondes elle se détruit faisant tomber le héro.
3. **Mur harceleur** : mur de pics qui poursuit le joueur. Lorsque le personnage va passer le détecteur, le mur harceleur va s'activer et foncer vers le fond du couloir. Si le héro est touché par le mur, il meurt.

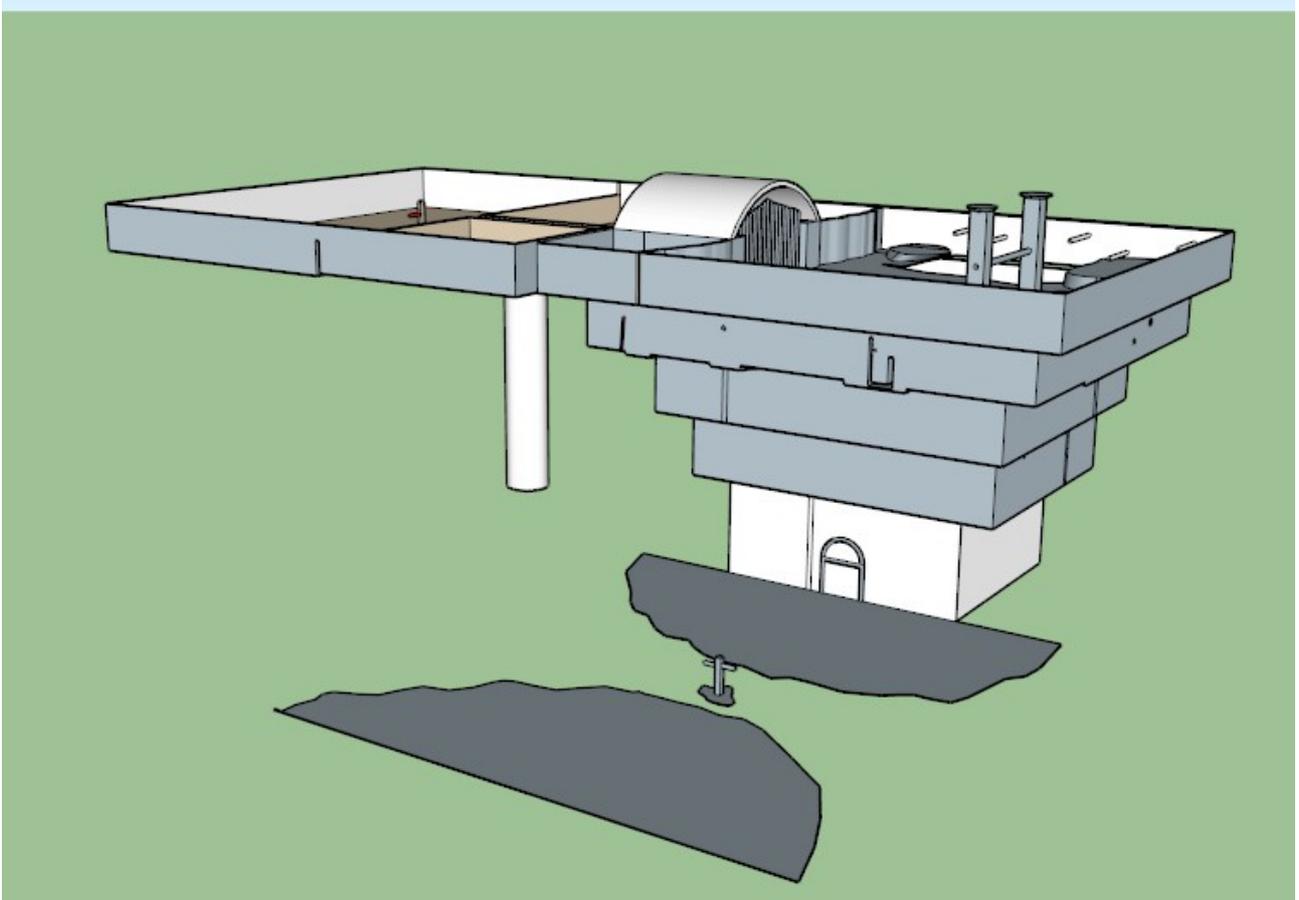
Conditions de GameOver :

1. Lorsque le personnage tombe dans le vide.
2. Lorsque les points de vie du personnage sont a 0.
3. Lorsque le personnage se fait transpercer par un mur harceleur.
4. Lorsque le personnage ce fait manger par le boss.

OverView :



Level Design :

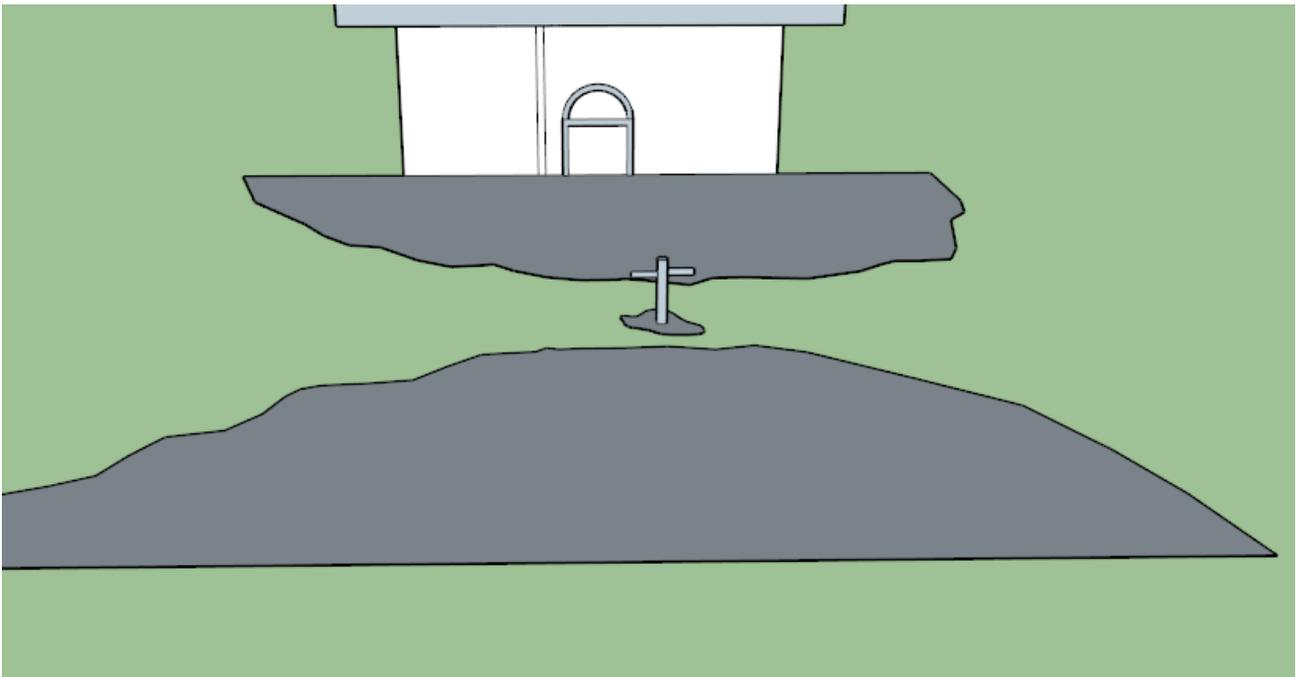


Vue d'ensemble du donjon

Le donjon est un temple maya retourné en ruine. Le décor est basé sur le thème de la mythologie Maya.

Les pièces du donjon sont sombre réduisant fortement la visibilité du joueur.

A chaque fois que le personnage passe à l'étage suivant un « checkpoint » est sauvegardé, le permettant de réapparaître à l'étage ou il est mort et non au début du donjon.



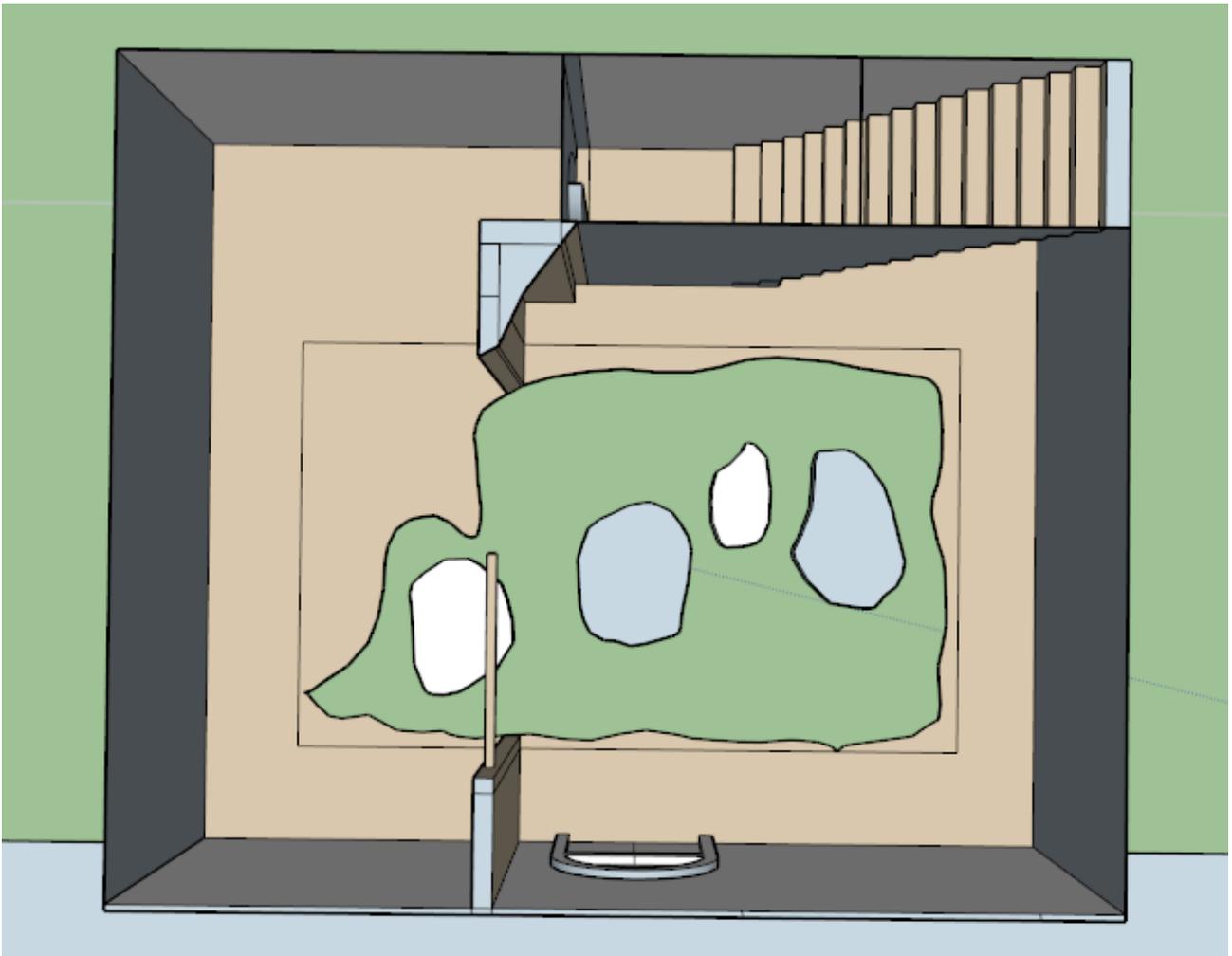
Niveau 1 : niveau tuto des mécaniques de déplacement

Le niveau 1 est un niveau tutoriel, permettant au joueur de découvrir les mécaniques du jeu comme : marcher, courir, accrocher le fouet, se balancer avec le fouet et détacher le fouet de la plate-forme.

Dans ce niveau le joueur va découvrir le piège de l'oubliette.

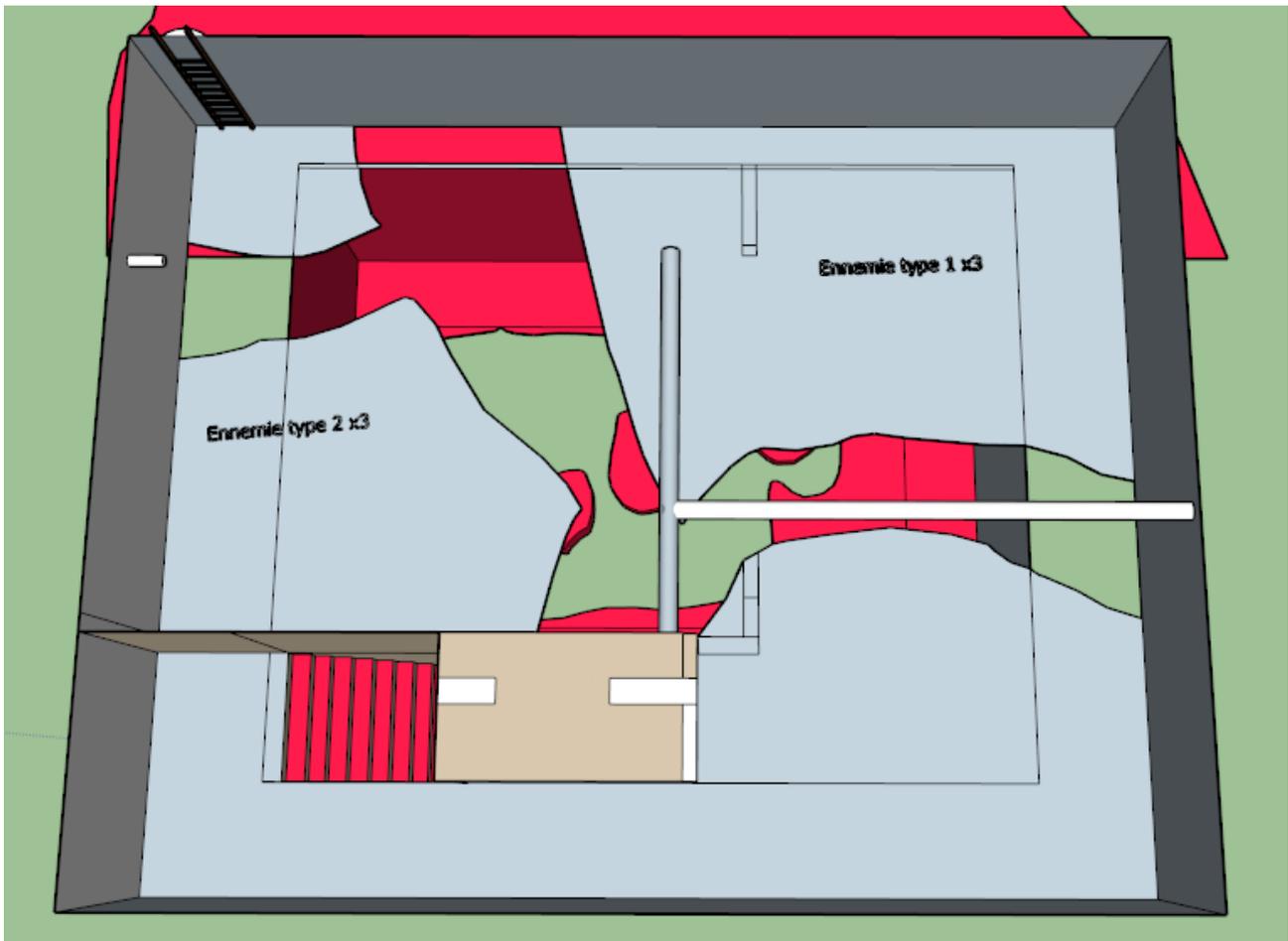
Les plate-formes en forme de colonne sont des plate-formes où le joueur peut accrocher le fouet.

Le niveau est terminé lorsque le joueur franchit la porte du temple.



Niveau 2 : niveau tuto des mécaniques de déplacement (suite)

Le niveau 2 est un niveau tutorial, permettant au joueur de se perfectionner dans l'utilisation des mécaniques du jeu et d'en découvrir d'autres comme : sauter, sauter avec élan. Dans ce niveau le joueur va découvrir le piège des plate-formes fragiles (les plate-formes en blanc sont des plate-formes fragiles). Le niveau est terminé lorsque le joueur est arrivé au bout des escaliers.



Niveau 3 : niveau tuto des mécaniques de combat

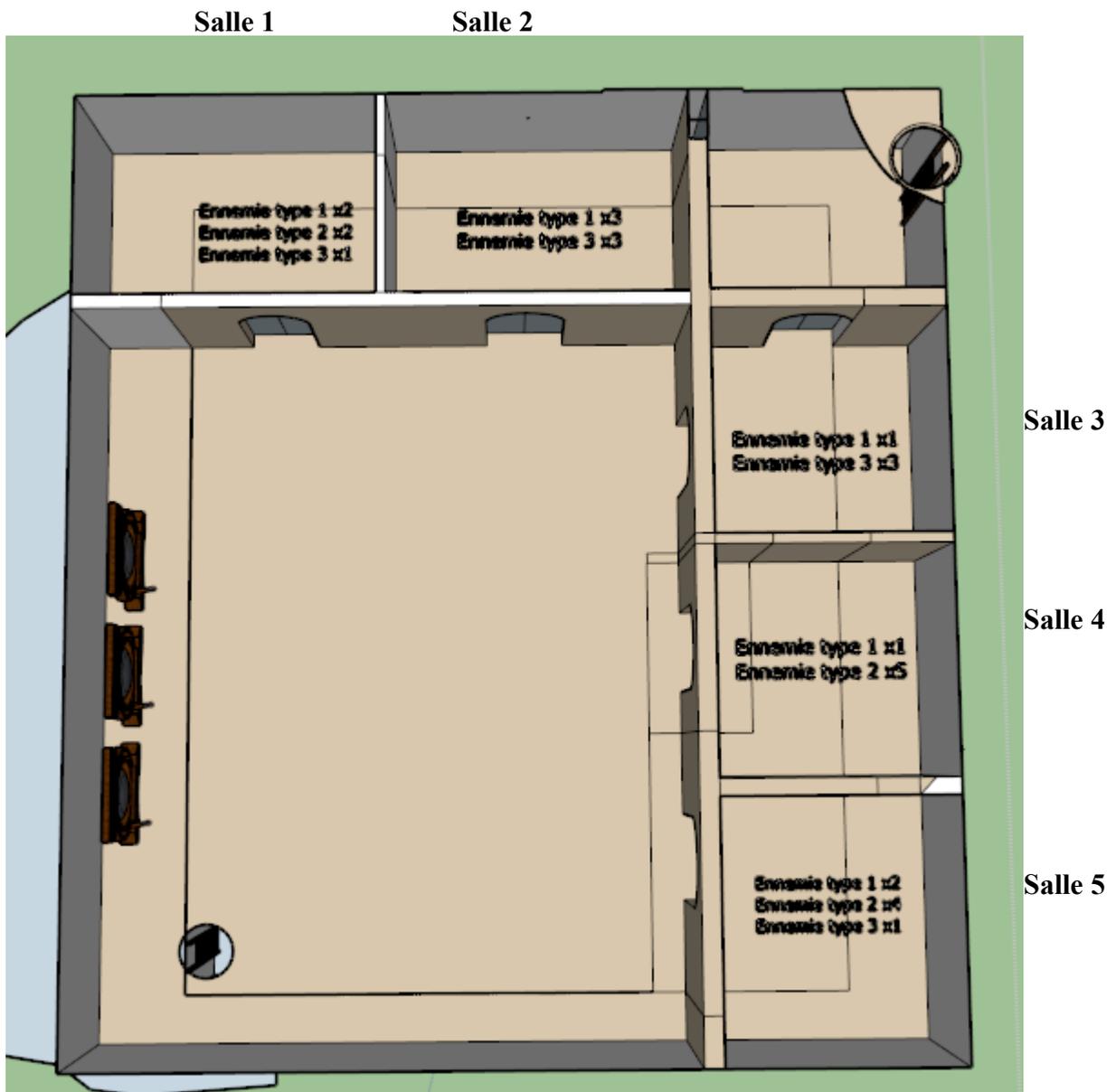
Le niveau 3 est un niveau tutorial permettant au joueurs de découvrir les mécaniques de combats, ainsi que les types d'ennemis 1 et 2.

Les ennemis de type 1 attaquent le joueur lorsqu'ils se retrouvent sur la même plate-forme.

Les ennemis de type 2 attaquent le joueur à distance depuis d'autre plate-forme.

Les plate-formes en colonne blanche sont des plate-formes fragiles.

Le niveau est terminé lorsque le joueur franchit le dernier barreaux de l'échelle.

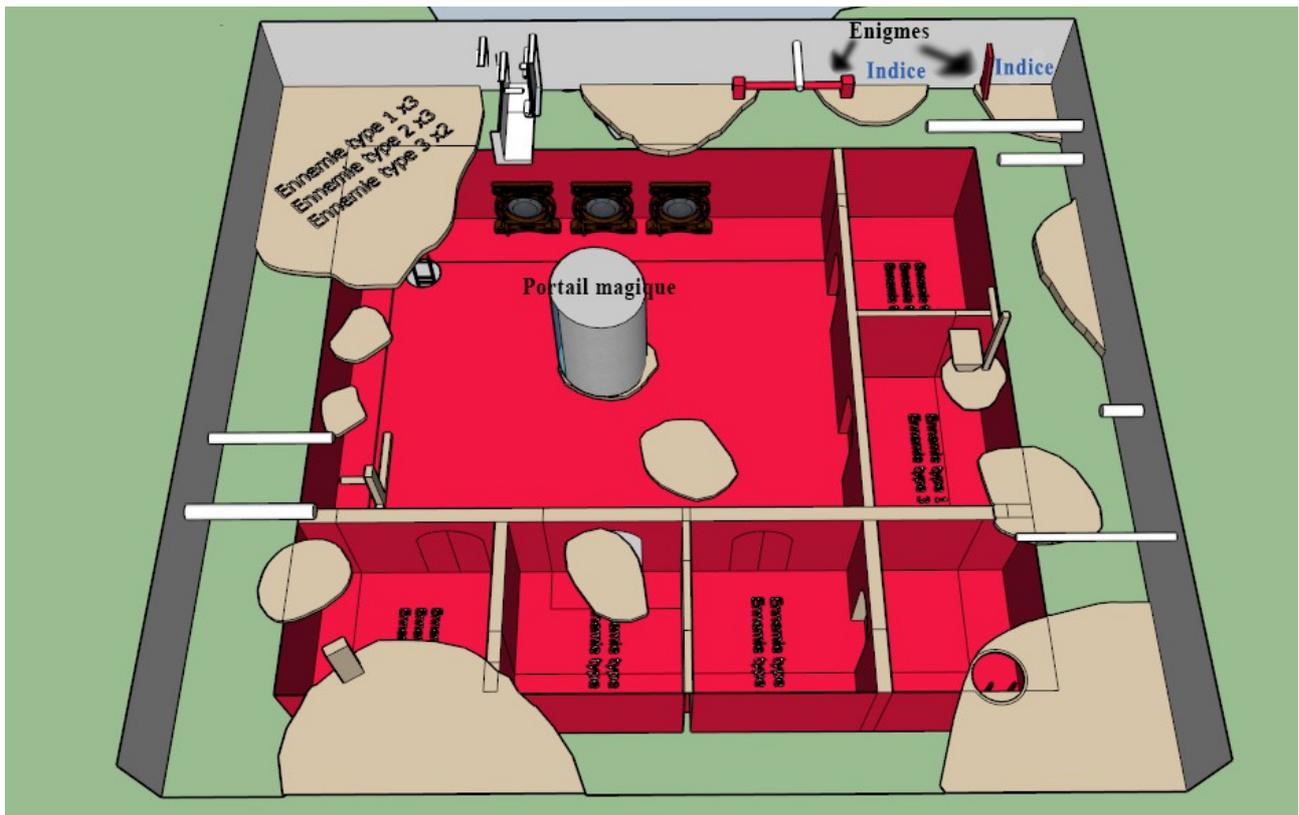


Niveau 4 : niveau énigme

Le niveau 4 est un niveau d'énigme, où le joueur devra effectuer une certaine combinaison, en claquant son fouet sur les Gongs, pour déverrouiller la salle 3 et ainsi accéder à la salle où se trouve l'échelle. Lorsque le joueur se trompe de combinaison, une autre salle s'ouvre libérant les ennemis qui attaquent le joueur.

A l'intérieur de chaque salle, des indices sur la bonne combinaison sont disponibles. Le joueur devra utiliser sa lampe torche afin de révéler les indices dans l'obscurité de la salle.

Le niveau est terminé lorsque le joueur franchit le dernier barreaux de l'échelles ce trouvant au fond à droite du niveau.



Niveau 5

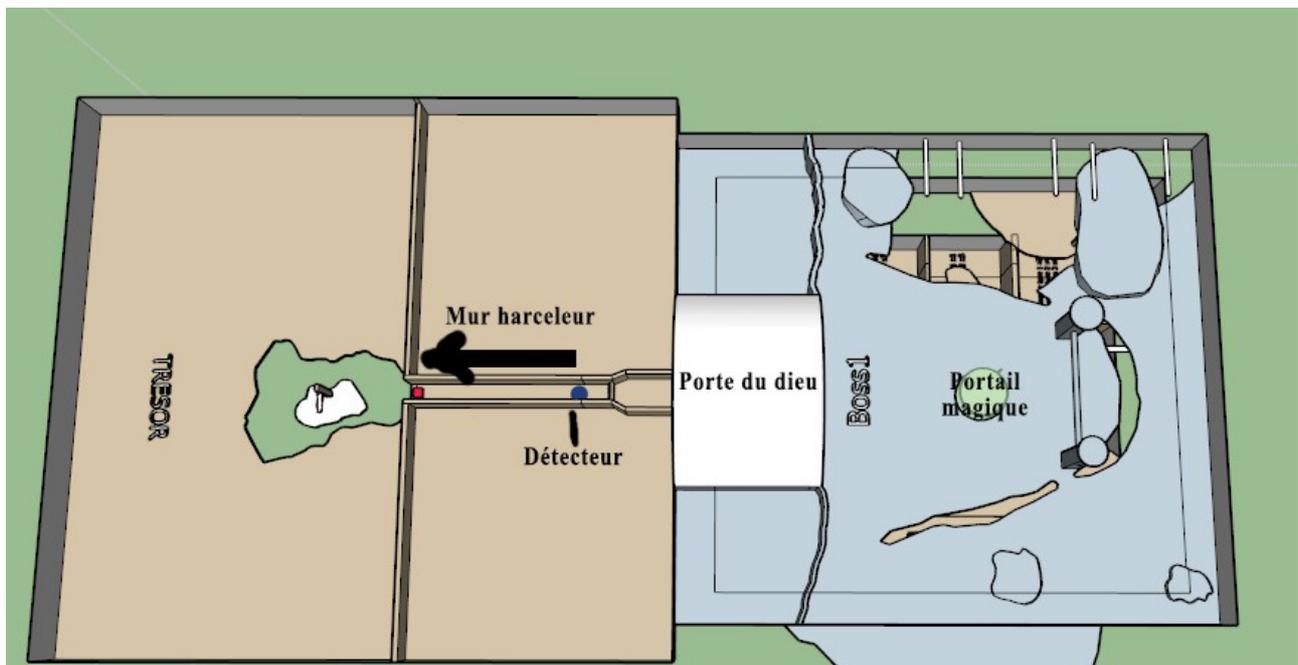
Le niveau 5 mélange les différentes mécaniques présente dans les précédents niveaux. Le joueur devra faire preuve d'agilité pour accéder au portail magique au centre de la pièce.

Les plate-formes en blanc sont des plate-formes fragiles.

Ce Niveau est très sombre seul la lumière de la lampe torche permet au joueur de distinguer les plate-forme. Il devra donc ce servir de la lampe tout en économisant un maximum de batterie, pour ne pas ce retrouver totalement dans le noir.

Il devra aussi réussir 2 petites énigmes, dont l'astuce est de pousser les 2 plate-formes en rouge, pour créer un pont pour celle de droite et de faire tomber l'autre pour libérer le passage. 2 indices sont dissimulés sur les murs, ils sont accessibles seulement si le joueur éclaire le mur avec sa lampe torche.

Le niveau est terminé lorsque le joueur traverse le portail magique.



Niveau final boss

Ce niveau est le dernier niveau du donjon. Le joueur doit affronter le boss du donjon. Le joueur a à sa disposition différentes plate-formes lui permettant d'esquiver les attaques du dieu maya. Les plate-formes blanches sont des plate-formes fragiles. Une fois le boss vaincu, la porte du dieu s'ouvre donnant l'accès au trésors. Une fois la porte franchit, un « checkpoint » est sauvegardé, pour accéder au trésors le joueur doit passer par le détecteur qui active le piège du « mur harceleur ». Il devra donc courir jusqu'à l'obstacle en rouge, pousser l'obstacle et s'accrocher sur la plate-forme fragile en blanc. Une fois le trésors ouvert, celui-ci se met dans l'inventaire du héros, puis le personnage se fait téléporter en dehors du donjon, marquant la fin du donjon.