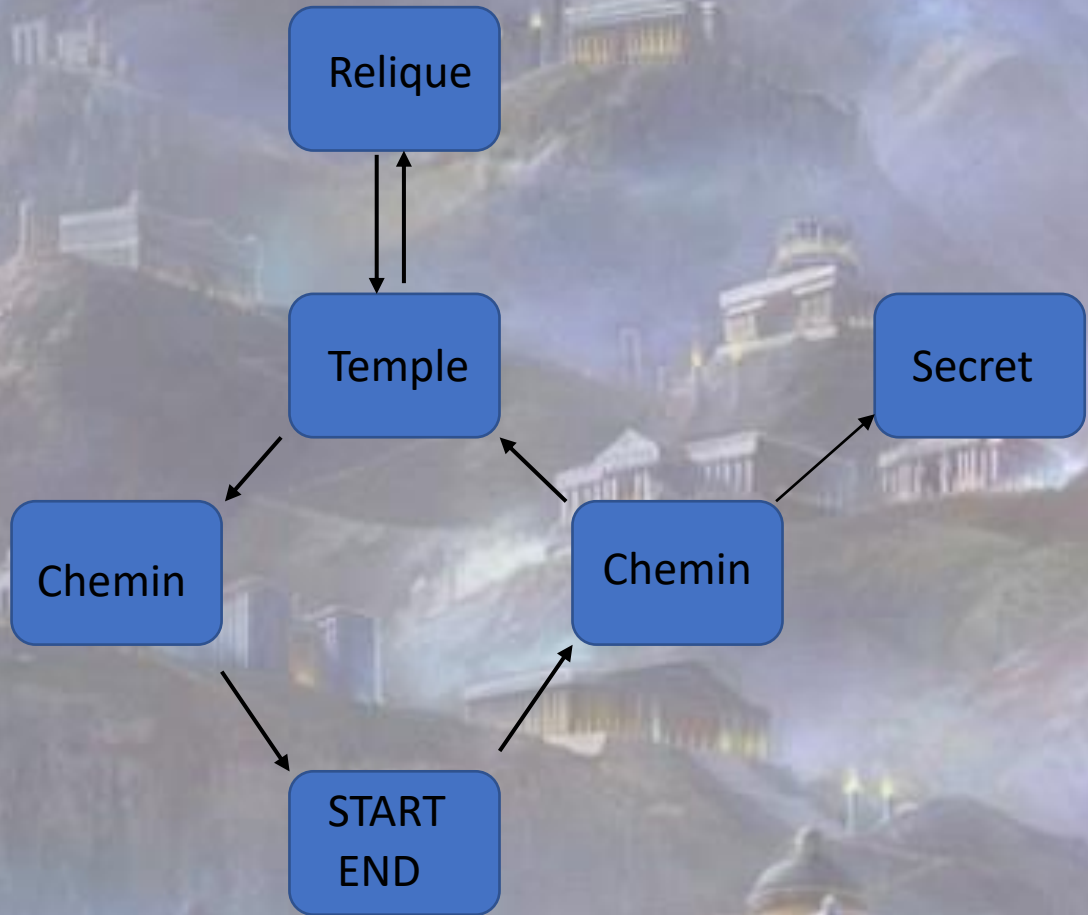




# Le Temple Maudit

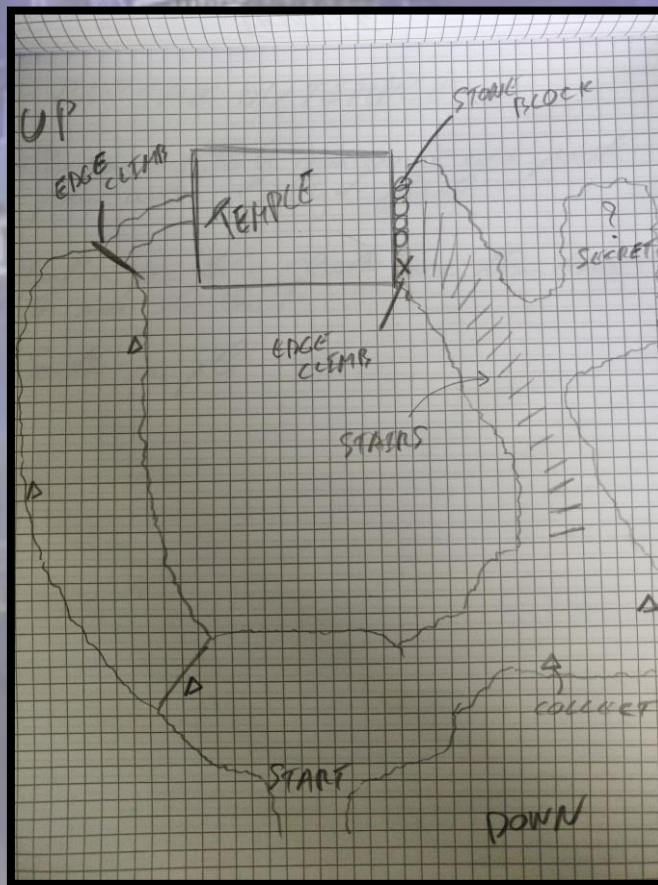
PAYET Jason

# Représentation simplifiée



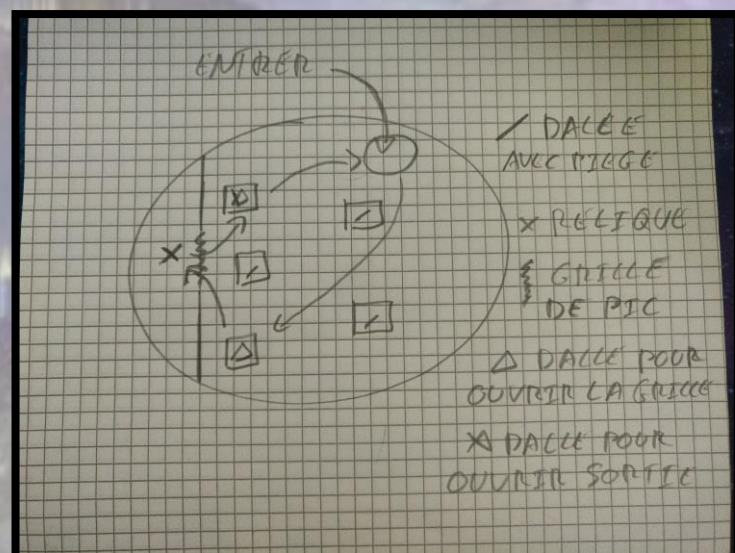
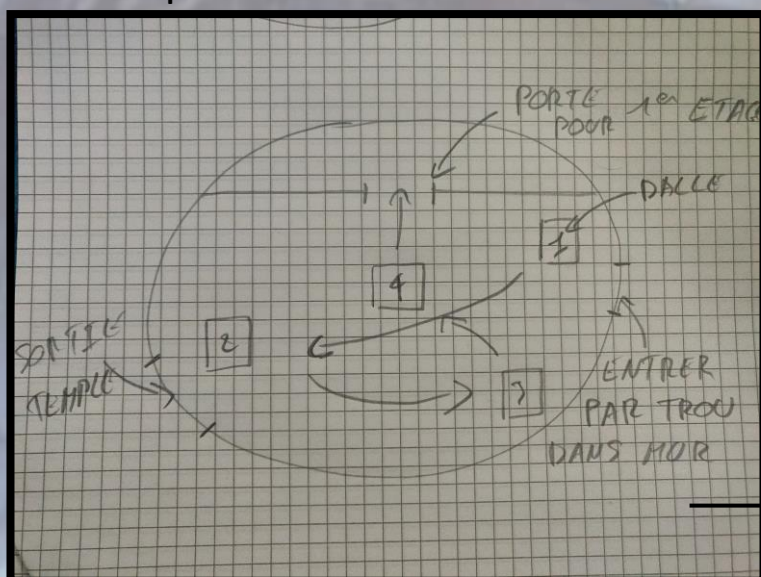
# Top view crayon préparatoire

Extérieur



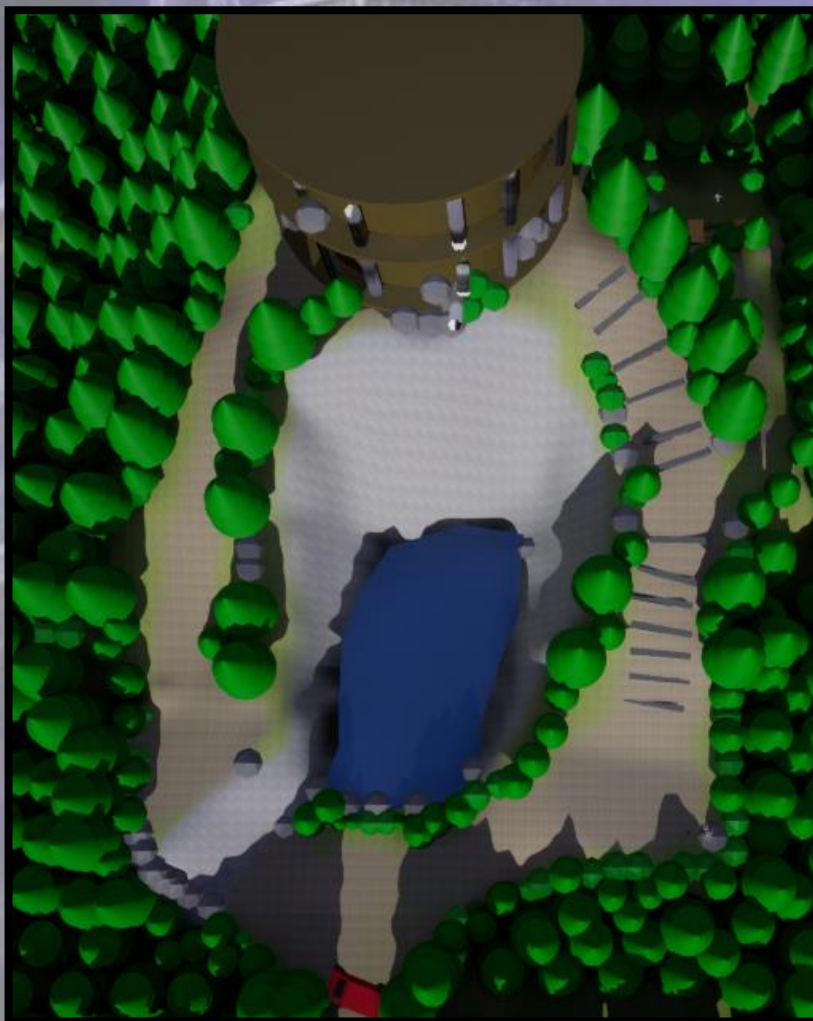
Temple

Temple étage

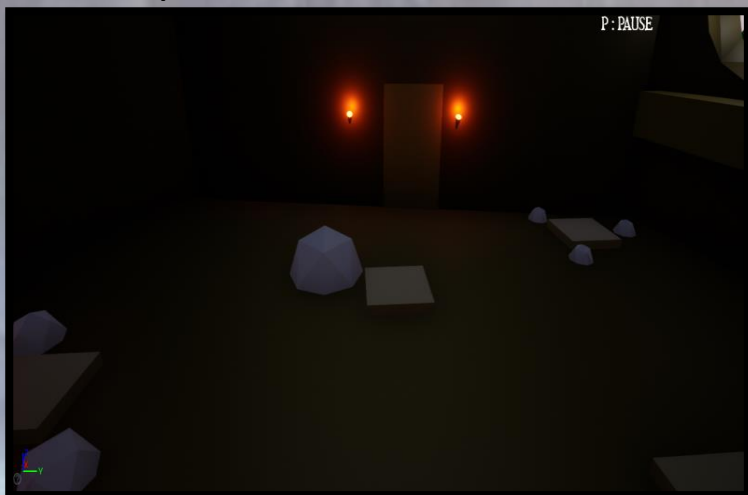


# Top view In Game

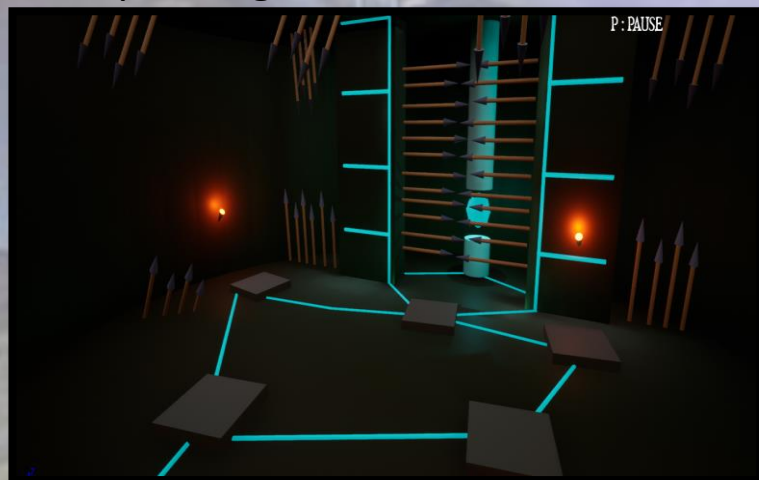
Extérieur



Temple



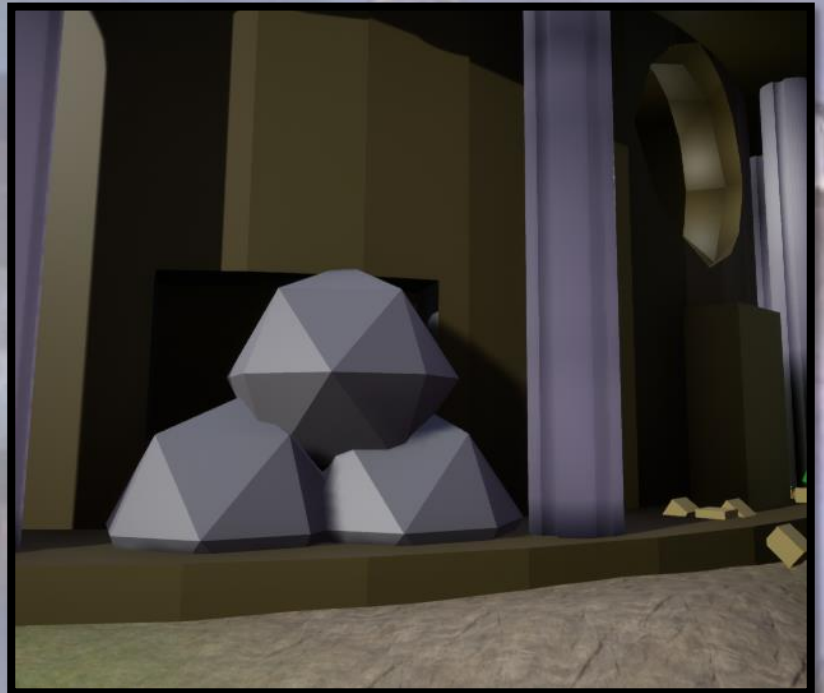
Temple étage



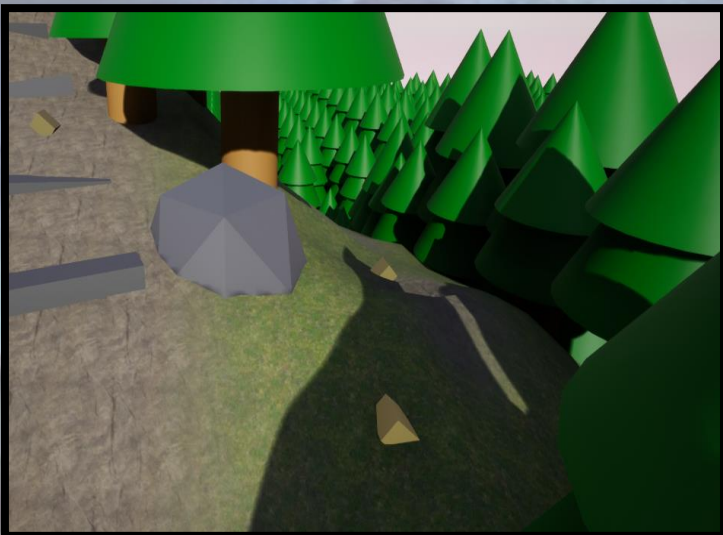
## Architecture



Pour ce niveau, j'ai décidé de mettre le temple en hauteur et de faire commencer le joueur en bas. Ce choix s'est décidé assez rapidement car je voulais que le joueur, en arrivant dans le niveau, soit fasciné par le temple que malgré que se soit l'endroit où il doit aller. Il sent qu'il va devoir parcourir un chemin et non pas qu'il se trouve à deux pas.



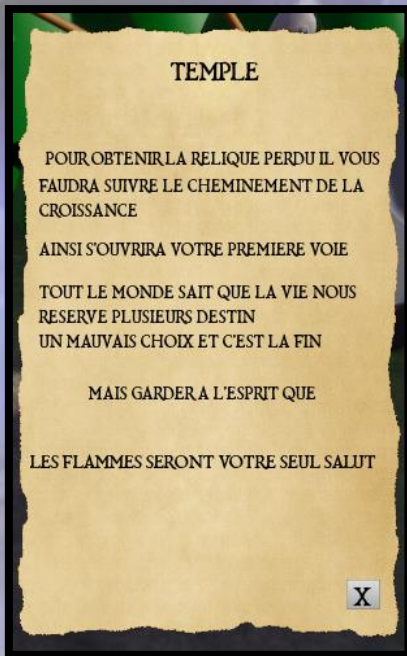
Pour l'entrée du temple, il se fait via le trou dans le mur que vous pouvez voir sur la droite. Etant donné que le temple date de plusieurs siècles et que le joueur vient le « piller » il me semblait totalement normal de ne pas le faire rentrer par la porte principale mais par un moyen différent.



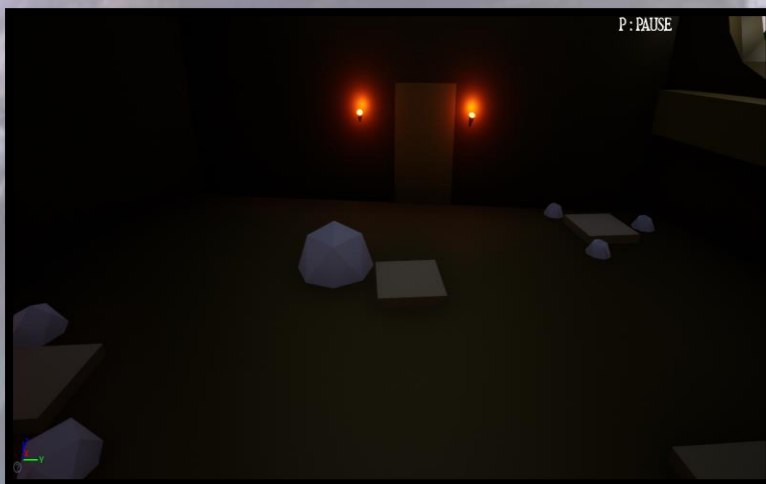
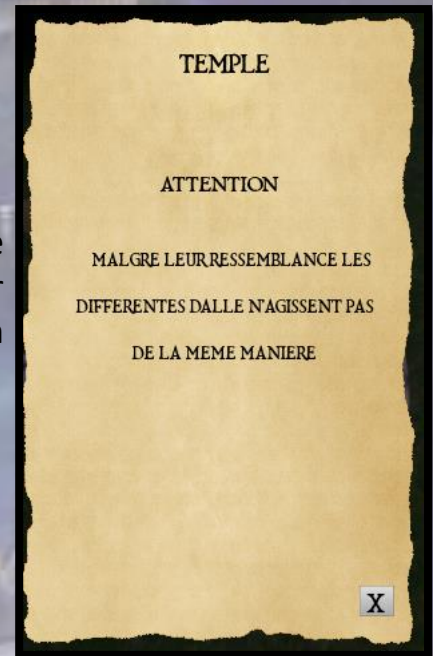
Avant l'arrivée au temple, le joueur aura la possibilité de pouvoir emprunter ce chemin. Ce chemin va alors le rendre à une zone où le joueur trouvera un indice pour les épreuves lié au temple. Il trouvera également un indice au tout début du niveau.

## Ateliers

Pour les différents ateliers, j'ai décidé que tout se passera dans le temple. La zone extérieure permet l'exploration du niveau mais également comme dit ci-dessus de trouver différents indices pour réaliser les ateliers présents dans le temple.

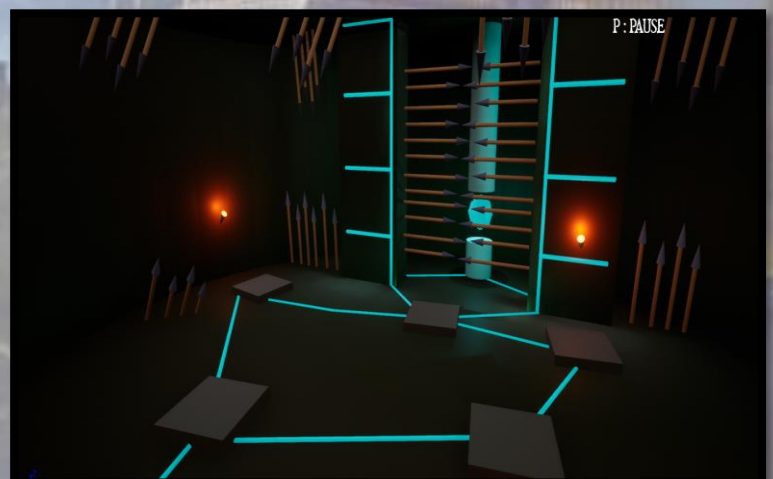


Voici les deux indices que le joueur pourra récupérer durant sa phase d'exploration extérieure.



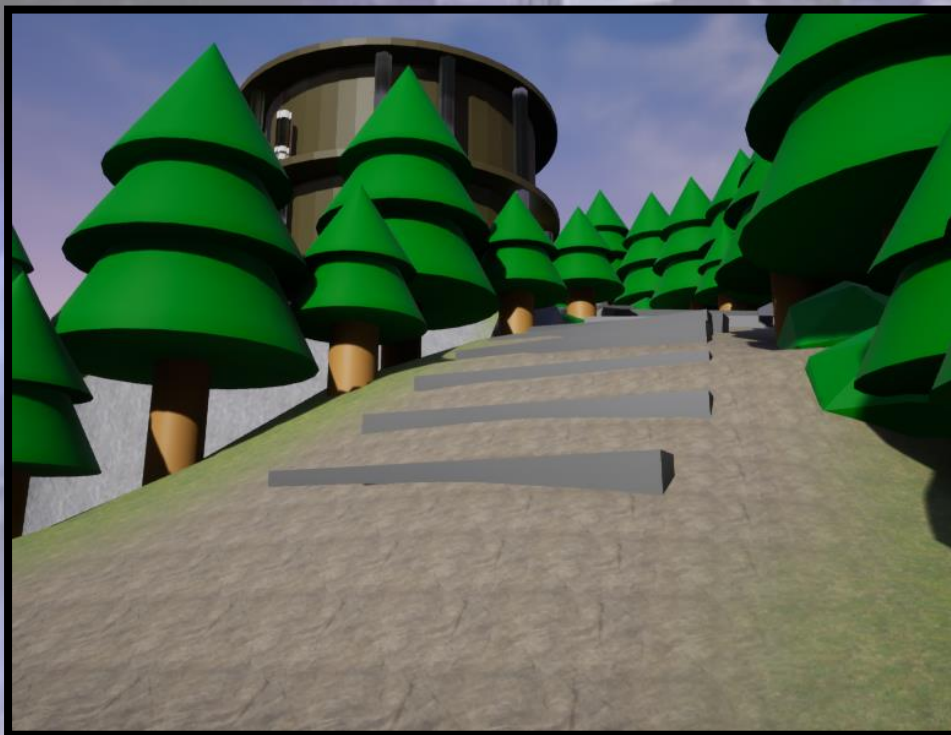
L'indice de droite vous aide pour les deux énigmes du temple. La première partie du texte vous apprend donc que pour ouvrir la porte il vous faudra suivre le chemin de la croissance. Celui-ci se remarquera avec les pierres positionnées autour des dalles qui sont de plus en plus grande. Cela va alors définir l'ordre d'activation de celles-ci.

La dernière phrase du premier indice quant à elle, permet de résoudre l'énigme pour récupérer la relique. Cependant avec le deuxième indice vous obtenez un avertissement. Cet avertissement va alors vous aider car combiné au premier indice vous saurez que seules deux dalles pourront vous aider. Ces deux dalles sont celles sous les deux torches. Les autres dalles quant à elles activent des pièges.



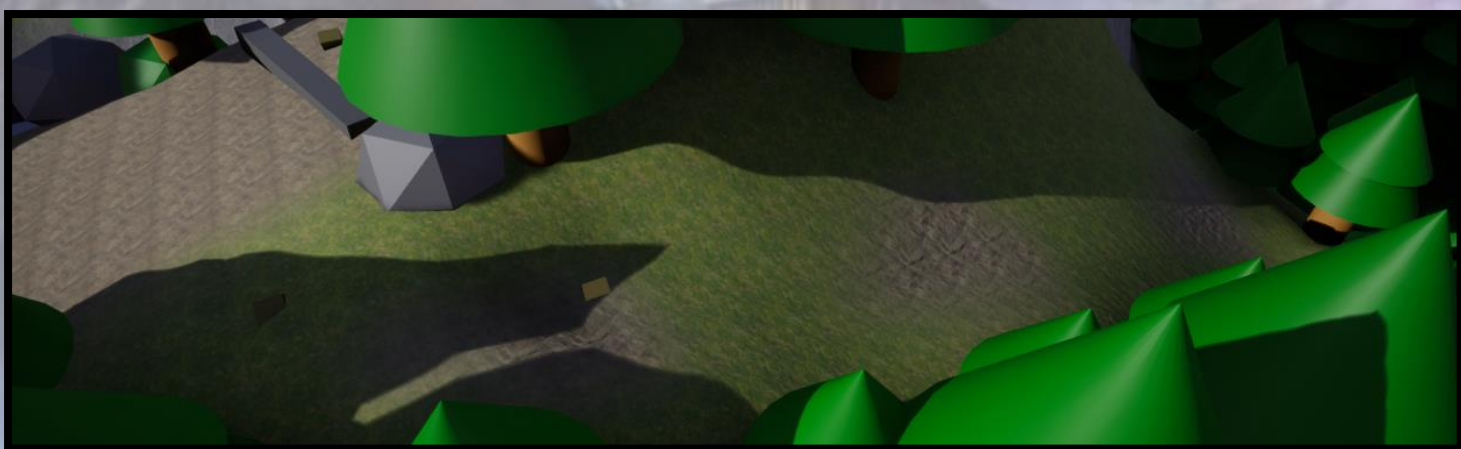
## Chemin d'accès

Les chemins d'accès dans ce niveau sont limités à quatre chemins.

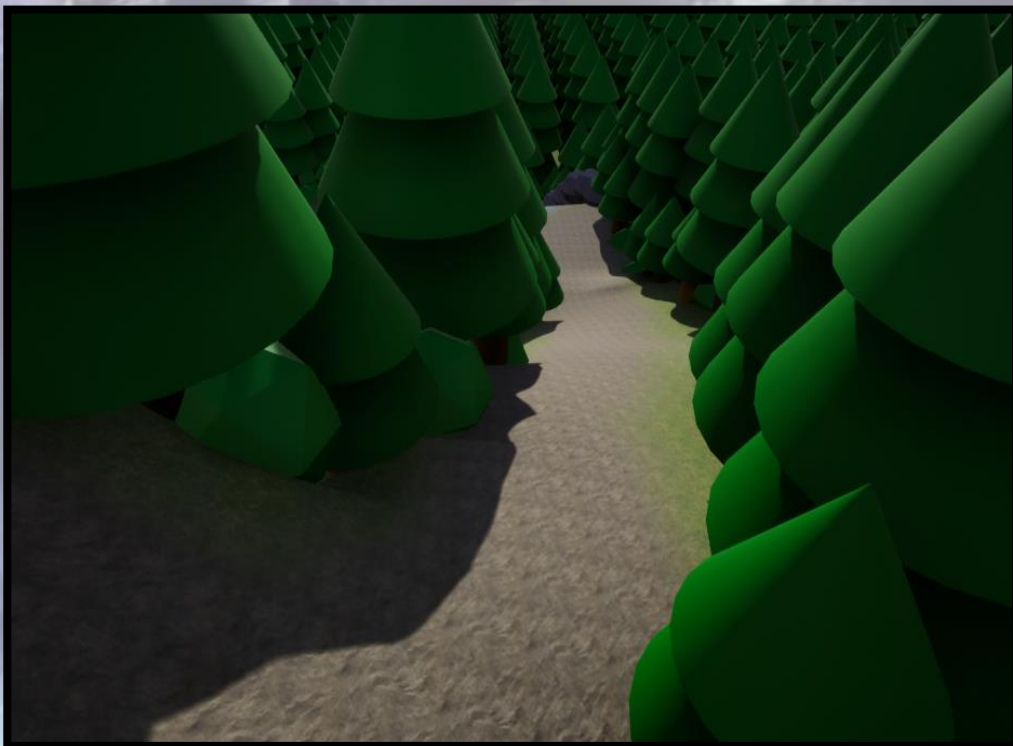
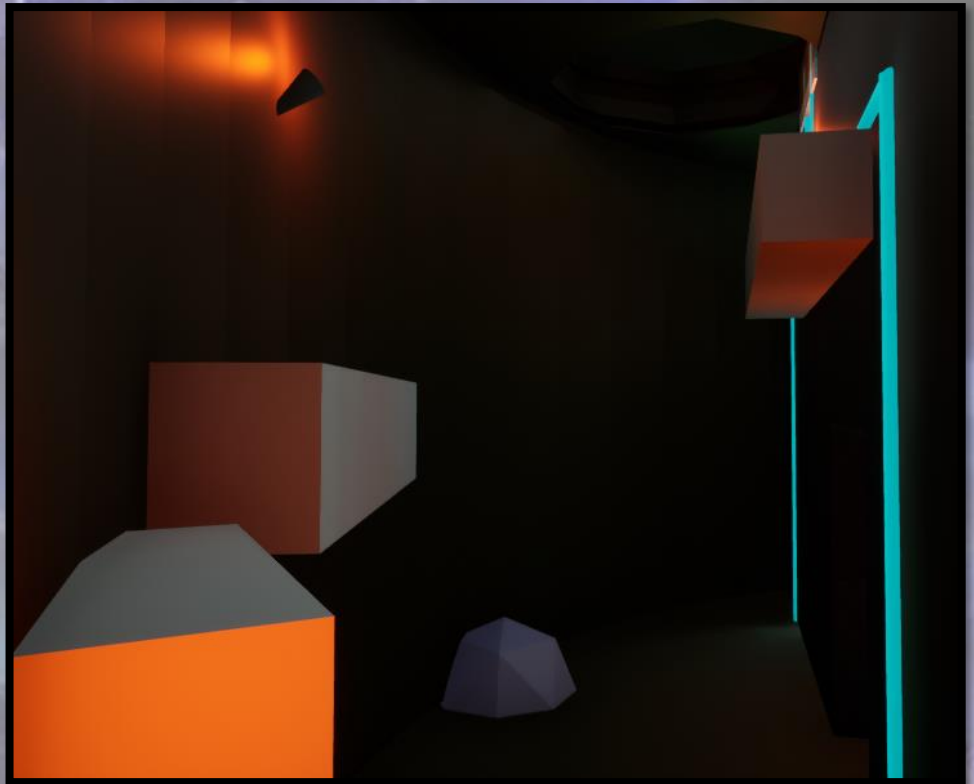


Nous avons le premier chemin qui permet au joueur d'accéder au temple.

Ce chemin va également donner accès au chemin secondaire pour la petite zone contenant le deuxième indice.



Dans le temple, une fois la première porte ouverte, il faudra alors que le joueur passe par ce chemin pour pouvoir monter à l'étage du dessus contenant l'énigme suivante ainsi que la relique.



Une fois la relique récupérée et la porte de sortie du temple ouverte, le joueur pourra alors emprunter le dernier chemin qui va alors le ramener à son point de départ mais celui-ci se transforme en point d'arrivée. Le joueur pourra alors emprunter la voiture et finir le niveau.