

2014

LONGEPIERRE Tom 1BGDB



Boss dans le jeu :

Nom : Bouemer

Emplacement : Le temple Mérécage est un DLC à Zelda - Twilight Princess.

Difficulté : Le temple Marécage est un petit DLC assez simple, donc Bouemer n'est pas très compliqué, sa difficulté est moyenne.

Description : Bouemer est un géant de boue, qui vit au cœur des marécages dans un lac de boue. Bouemer est composé principalement de boue, on peut aussi voir des feuilles et des écorces sur tout son corps. Lorsqu'il émerge du lac de boue, il ne laisse apparaître que le haut de son corps.

Scénario :

Après avoir vaincu Ganondorf, Link reprend sa vie paisible au village. Mais très rapidement il se rend compte, que les arbres meurent petit à petit et que la forêt commence à n'être que marais et arbres morts. Link part donc à la recherche de la fée de la forêt pour comprendre ce qui se passe. Il apprend par d'autre fée qu'il a rencontrée, que la fée de la forêt a été capturée par un monstre des marais. Link entre alors dans les profondeurs des marais pour aller délivrer la gardienne de la forêt.

Exemple de ce à quoi Bouemer pourrait ressembler :



Description du combat :

La porte de la salle du boss s'ouvre puis se referme lorsque Link est passé.
 La caméra balaye la salle du boss pour permettre au joueur de découvrir l'arène.
 Bouemer sort du lac de boue, puis se tortille donnant l'impression qu'on le réveille la caméra suit le mouvement du boss.
 La caméra se place derrière Link, et le nom du boss apparaît à l'écran.

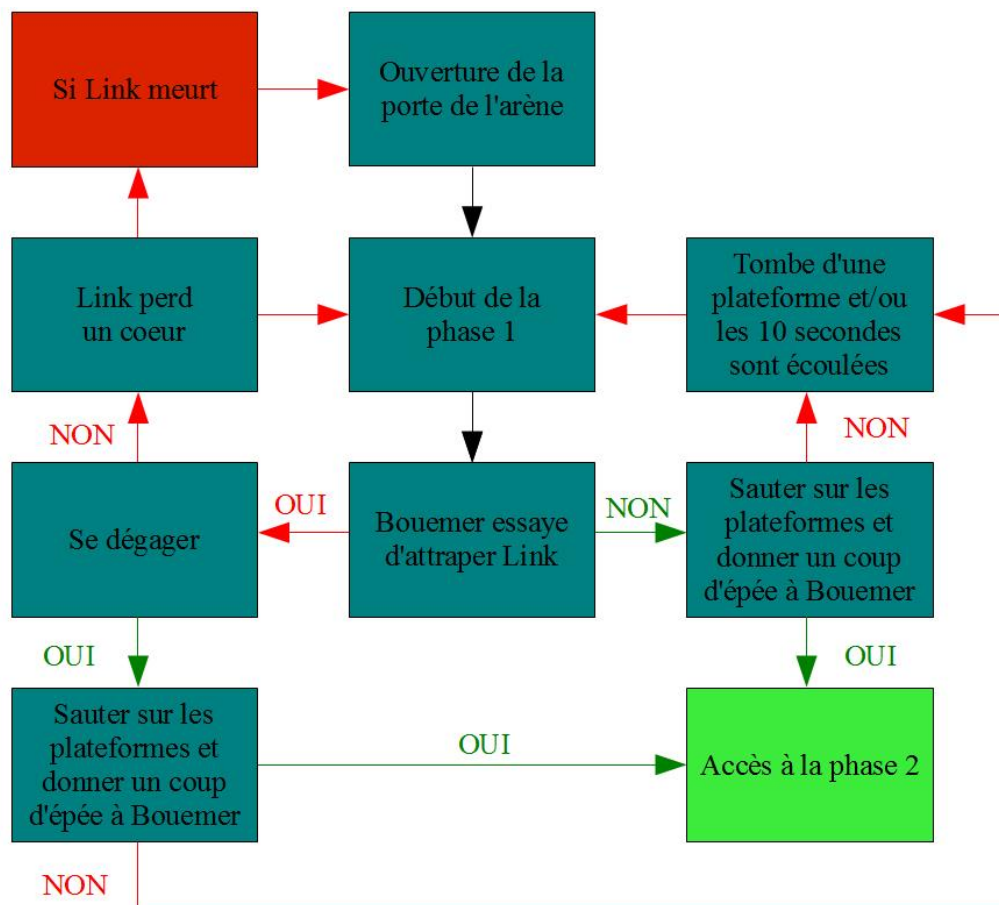
Première phase :

La caméra montre sous plusieurs points de vue les 4 plateformes positionnées sur le lac pour les mettre en évidence.

Des pointeurs rouge apparaissent sur l'écran mettant en évidence l'épaule de Bouemer, faisant comprendre au joueur son objectif.

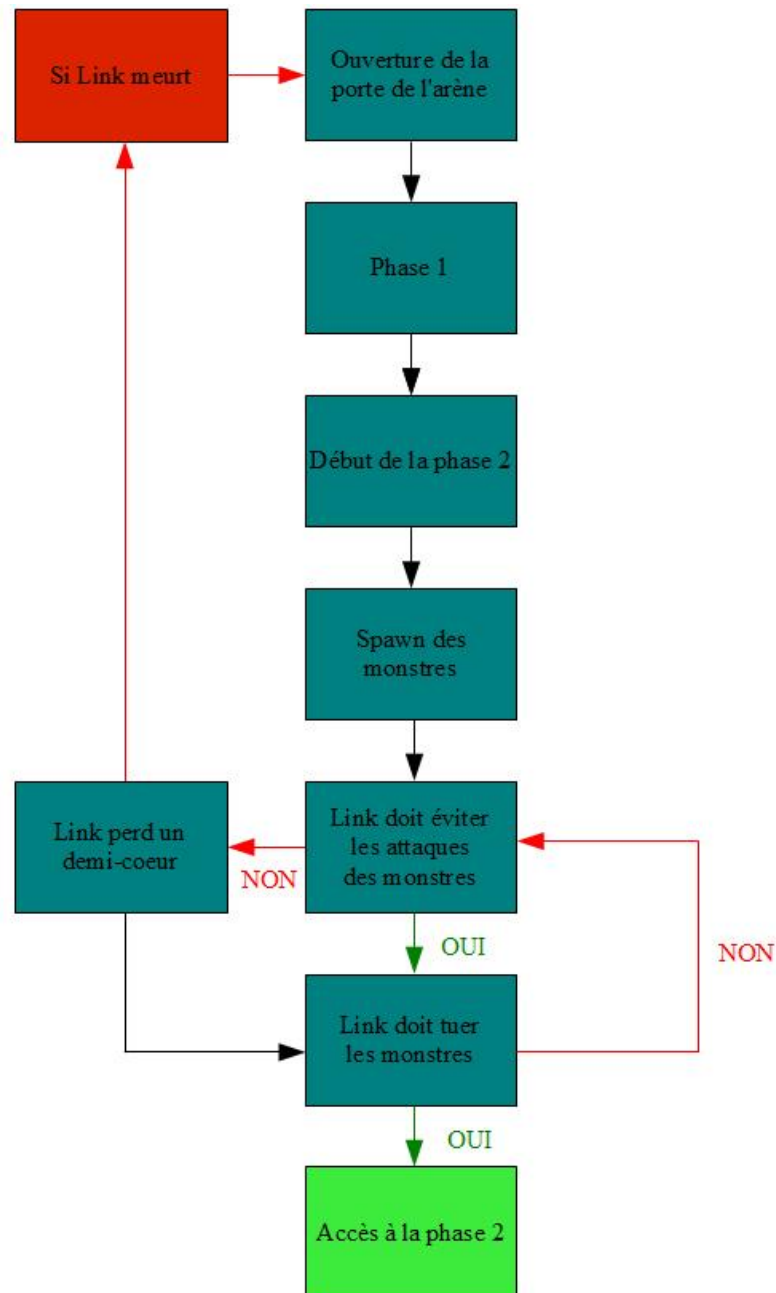
La caméra se place ensuite derrière Link.

Le boss essaye d'attraper Link, ce dernier doit éviter l'attaque. Si Link est attrapé, le joueur doit secouer rapidement le joystick pour se dégager, s'il au bout de 2 secondes il n'a pas réussi à se dégager, le boss jette Link sur le sol lui faisant perdre 1 cœur. Link doit sauter sur 4 plateformes qui sont de plus en plus haute, puis donner un coup d'épée dans l'épaule du boss. Si le joueur loupe ou tombe d'une plateforme ou si au bout de 10 secondes il n'arrive pas à porter un coup d'épée au boss, Bouemer essaye de nouveau d'attraper Link et la phase recommence alors.



Deuxième phase :

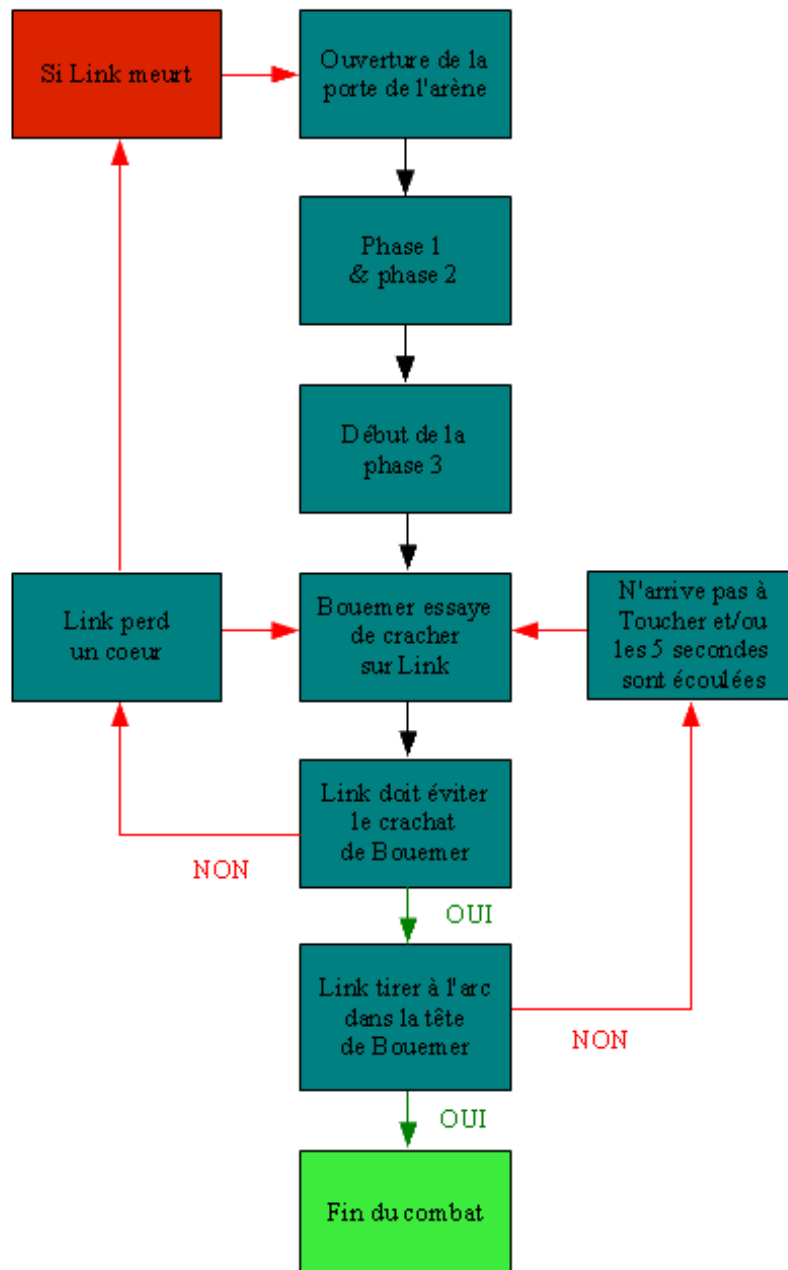
La caméra se centre sur le boss, suite au coup qu'il a reçu, on peut assister à une petite animation, où l'on voit Bouemer s'énerver et frapper violemment le sol avec ses points. La caméra montre l'endroit où Bouemer a frappé, on remarque qu'à partir de la boue se forme 3 monstres. Link doit alors les combattre, ils meurent au bout d'un coup d'épée, mais lorsque Link est touché il perd un demi-cœur. La caméra se place derrière Link le temps du combat.



Troisième phase :

Après la mort des monstres, Bouemer crache de la boue de droite à gauche de l'écran, Link doit alors éviter le crachat en faisant une roulade ou un saut. S'il est touché, Link perd un cœur. Link doit tirer à l'arc dans la tête du boss, au bout de 5 secondes si Link n'a pas réussi à toucher, le boss crache de nouveau de la boue.

Lorsque Link a réussi à toucher Bouemer, la caméra montre ce dernier plongeant dans le lac de boue, laissant tomber la cage qui contenait la fée de la forêt.



Le joueur assiste maintenant à une cinématique, où la fée remercie Link, puis on voit les arbres de la forêt reprendre des feuilles.

Character / Camera / Control :

Les mouvements de caméra restent assez classiques, la caméra est constamment positionnée derrière Link lors des combats.

Lorsque dans la phase 1 du combat, Bouemer essaye d'attraper Link, la caméra recule un peu pour que le joueur ait un plus grand champ de vision.

Différentes ressources utilisées pour l'arène et le décor :

- Lac de boue
- Terre / boue / pierres
- Arbres / arbustes
- Plateformes en forme de tronc d'arbre
- Algues / mousses / hautes herbes
- Murs en pierre

Simulation de l'arène :



Différentes ressources pour Link :

<i>Ressource</i>	<i>Description</i>
Coup d'épée	Link donne un coup d'épée au corps à corps
Tirer	Link tir un flèche
Viser	Link doit viser avec son arc
Roulade	Link effectue une petite roulade pour esquiver une attaque
Saut	Link saute
Dégaine	Link dégage son épée
Switch	Link range son épée pour sortir son arc
Flèche	Link prend une flèche de son carquois

Différentes ressources pour Bouemer :

<i>Ressource</i>	<i>Description</i>
Émergence	Bouemer sort son torse de l'eau en se tortillant
Attrape	Bouemer fait un grand geste de la main droite pour essayer d'attraper Link
Coincer	Bouemer tient Link dans sa main
Jeter	Bouemer lance violement Link au sol
Enervement	Bouemer frappe au sol faisant gicler de la boue
Spawn	Des monstres se forment à partir de la boue
Crachat	Bouemer crache de la boue sur Link
Plongeon	Bouemer plonge dans le lac
Onomatopée	Bouemer pousse quelques gémissements en sortant du lac
Cri	Bouemer pousse un cri lorsqu'il est énervé
Bruit d'eau	Bruit d'eau violent lorsque Bouemer sort ou rentre dans le lac

