

# Level Design Document

## Hub

## Résumé

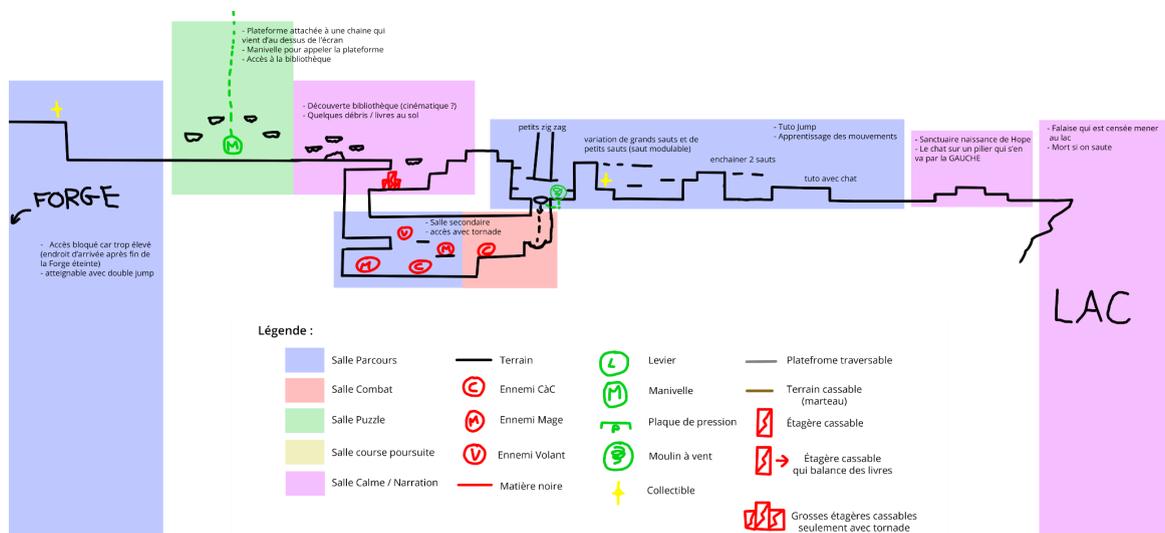
La zone de départ du jeu, de l'herbe et un sanctuaire où apparaît Hope. Elle sert de tutoriel pour apprendre les déplacements au joueur.

## Environnement

Une falaise avec de la verdure et des ruines. Il y a également des traces de la bibliothèque et le chemin pour la forge.

- herbe, bloc de terre (minecraft)
- ruine en pierre au premier et second plan
- bibliothèque écrasée au sol. petite île flottante
- entrer à la forge

## Plan



# Bibliothèque

## Résumé

Une bibliothèque en ruine que le joueur va devoir arpenter pour atteindre le sommet. Il devra déplacer des étagères, des livres en pagaille pour se frayer un chemin.

## Briques de LD

### Obstacles

- Monstres CàC
- Monstres Mages
- Matière noire qui fait des dégâts et depuis laquelle les ennemis peuvent spawn
- Gouffre (tomber dans le vide)

### *Spécifique à la bibliothèque*

- Livres avec des dents immobiles (comme des pics)
- Étagères qui balancent des livres avec des dents
- Piles de livres cassables au bâton qui bloquent le passage

### Mécaniques

- Actionneur : Levier, activation instantanée
- Actionneur : Manivelle, à remonter en restant appuyer puis relâchement progressif quand on arrête d'appuyer
- Actionneur : Plaque de pression liée au code pour les énigmes avec les statues
- Actionnable : Étagère sur poulie (plutôt vertical)
- Actionnable : Plateforme en lévitation tenue par des chaînes (toutes les directions)

### *Utilisable avec la Tornade*

- Actionneur : Moulin à vent / turbine
- Grosses piles de livres cassables avec la tornade
- Étagère de livres poussable et renversable

## Environnement

Une bibliothèque très luxueuse et ancienne. Des chandeliers / lustres avec des bougies

Des murs quadrillés laissant passer la lumière extérieure. Un carrelage de luxe.

Des accessoires pour écrire (plumes, pupitres, etc...)

- Des salles délaissées car trop de livres
- Une salle d'étude
- Des livres pas classés par couleur
- Des salles vides
- Des livres déchirés
- Des tas de livres enfouis par la matière noire

- Des endroits dédiés à la lecture avec des fauteuils intacts et d'autres défoncés
- D'autres avec des services à thé
- Des bains d'oiseaux
- attrapeur de rêves (checkpoint)
- encensier
- fleurs en suspension

### Liste des pièces (taille moyenne ~32/18 tiles) :

- Hall d'entrée / Accueil (chandelier, réception, fauteuille à l'entrée, petite table, set de thé, des escaliers, des bibliothèques, étagères, fleur en pots.)
- Salle d'étude (pupitres, tableau en gros un amphi, des livres partout, plume, el chandel.)
- Salle de lecture (bibliothèque, table, fauteuille, tout ce qu'il faut pour lire, encensier)
- Salles d'archives (bibliothèque archiver, coffre fermé, livre déchirés)
- Salle de repos (fauteuille, canapé, livres à disposition, fleur en suspension)
- Balcon (bain d'oiseaux)
- volière (avec des oiseaux si possible).

## Puzzles

### Avant de débloquent la tornade :

On arrive face à une porte bloquée que le joueur doit débloquent. Pour ce faire, le joueur devra retenir une séquence de pictogrammes qu'il aura rencontré sur des grands livres portés par des statues dans une salle. Après une phase de plateforme où le joueur devra garder en mémoire cette séquence, il sera face à un endroit où 3 plaques de pressions lui permettront de faire défiler des symboles. Une fois que la bonne séquence sera reportée dans la salle, une cutscene montrera la porte s'ouvrir et le passage sera débloquent pour accéder à la compétence tornade

### Avant de rencontrer le boss :

Même concept que le précédent puzzle mais avec une difficulté supplémentaire car les différentes statues seront dans des salles différentes.

## Boss : Le bibliothécaire

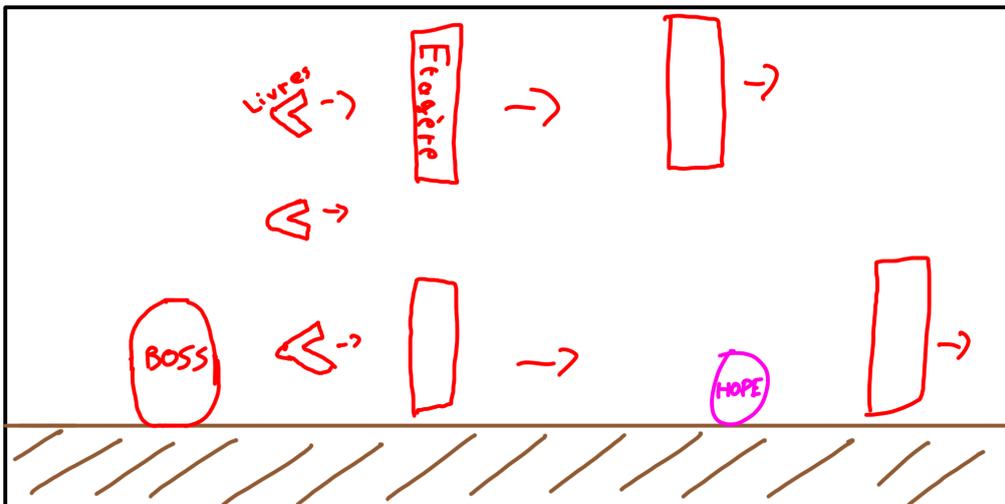
Une grande salle fermée où le boss nous balance des bouquins. Le joueur doit se servir de la compétence tornade qu'il a eu dans le donjon pour lui renvoyer ses projectiles.

Boss en plusieurs phases avec des moments d'esquive et des moments de renvoi

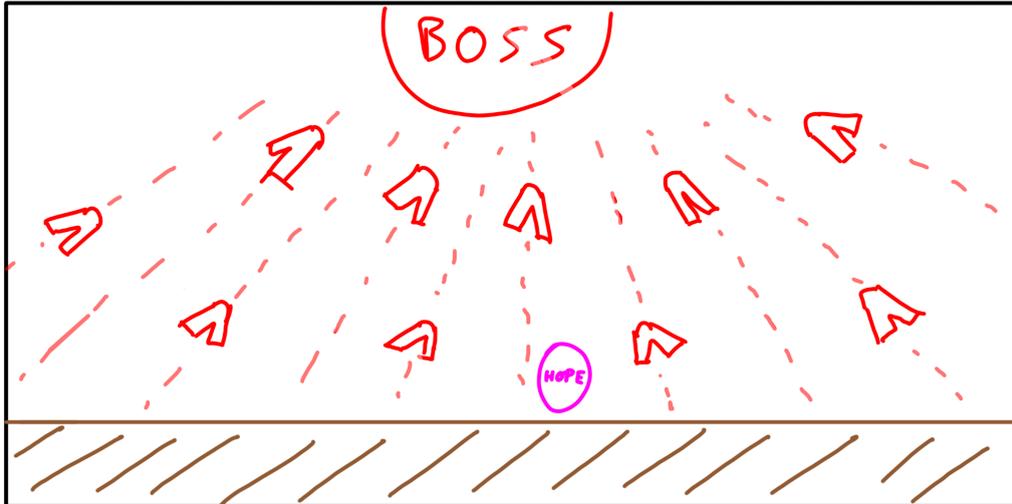
### 2 phases :

- **Phase principale (que le boss va faire 3 fois)**, le boss se met au bord de la salle et balance des étagères **faisant des dégâts** avec des pics à esquiver. Le boss lancera les étagères de manière différente durant chacune des 3 fois où le boss est en phase principale.
  - **Pattern de la 1ère fois :**
    - lance 1 étagère en bas

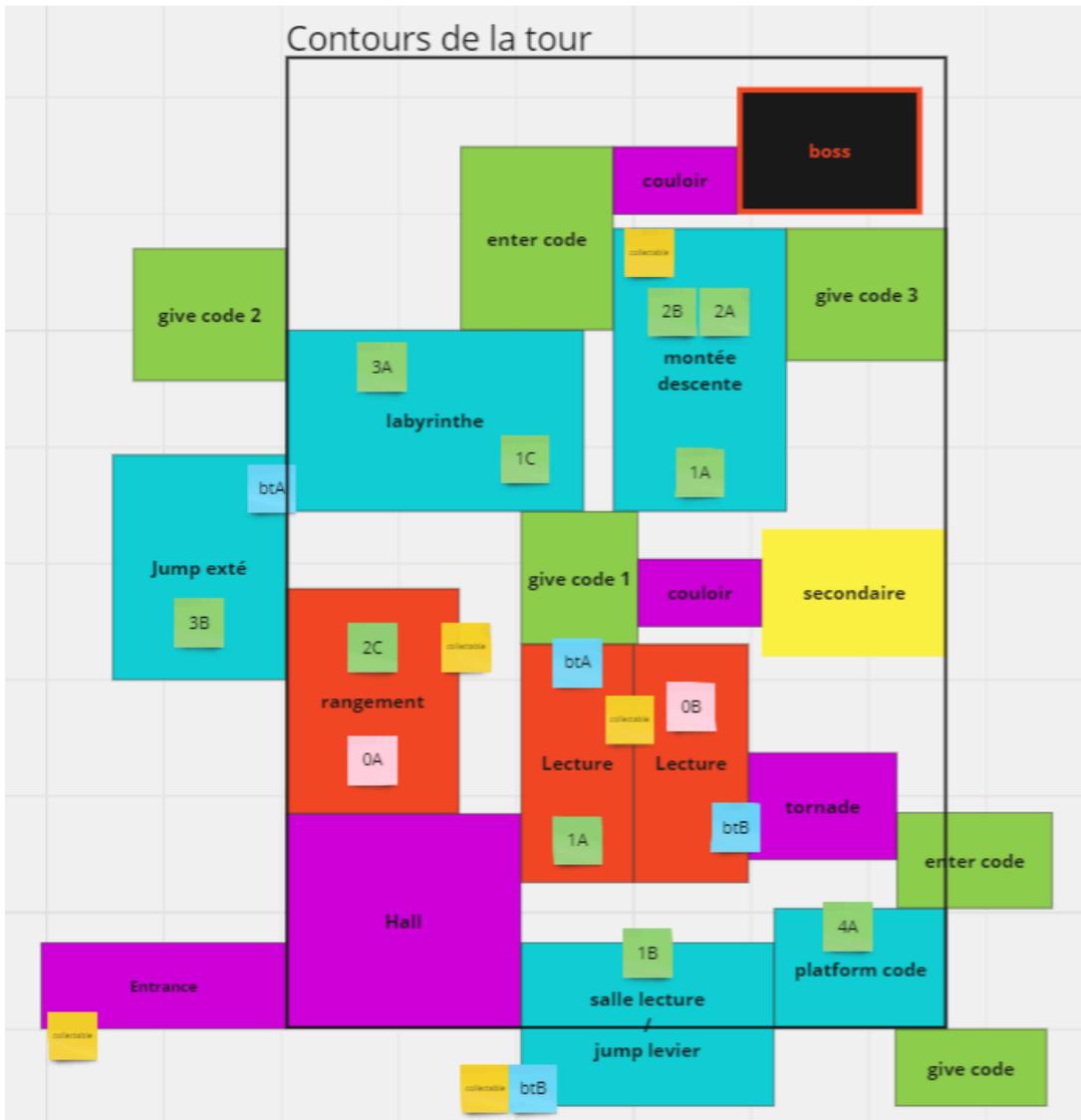
- lance 1 étagère en haut
  - lance 1 en bas
  - lance 1 en haut
  - lance une rangée de livre que le joueur peut deflect à la tornade
  - pause puis répétition du pattern
- **Pattern de la 2e fois :**
    - lance 1 étagère en bas
    - lance 1 étagère en haut
    - lance 1 étagère en haut et 1 en bas en même temps
    - lance 1 en haut
    - lance 1 en bas
    - lance 1 en haut et 1 en bas en même temps
    - lance une rangée de livre que le joueur peut deflect à la tornade
    - pause puis répétition du pattern
- **Pattern de la 3e fois : l'enchaînement entre chaque étape est plus rapide**
    - lance de manière aléatoire 1 élément **10** fois de suite
    - soit 1 étagère en haut, soit 1 en bas soit 1 en haut et en bas en même temps
    - **jamais 2 fois de suite le même item**
    - envoi de la rangée de livre, puis répétition du pattern



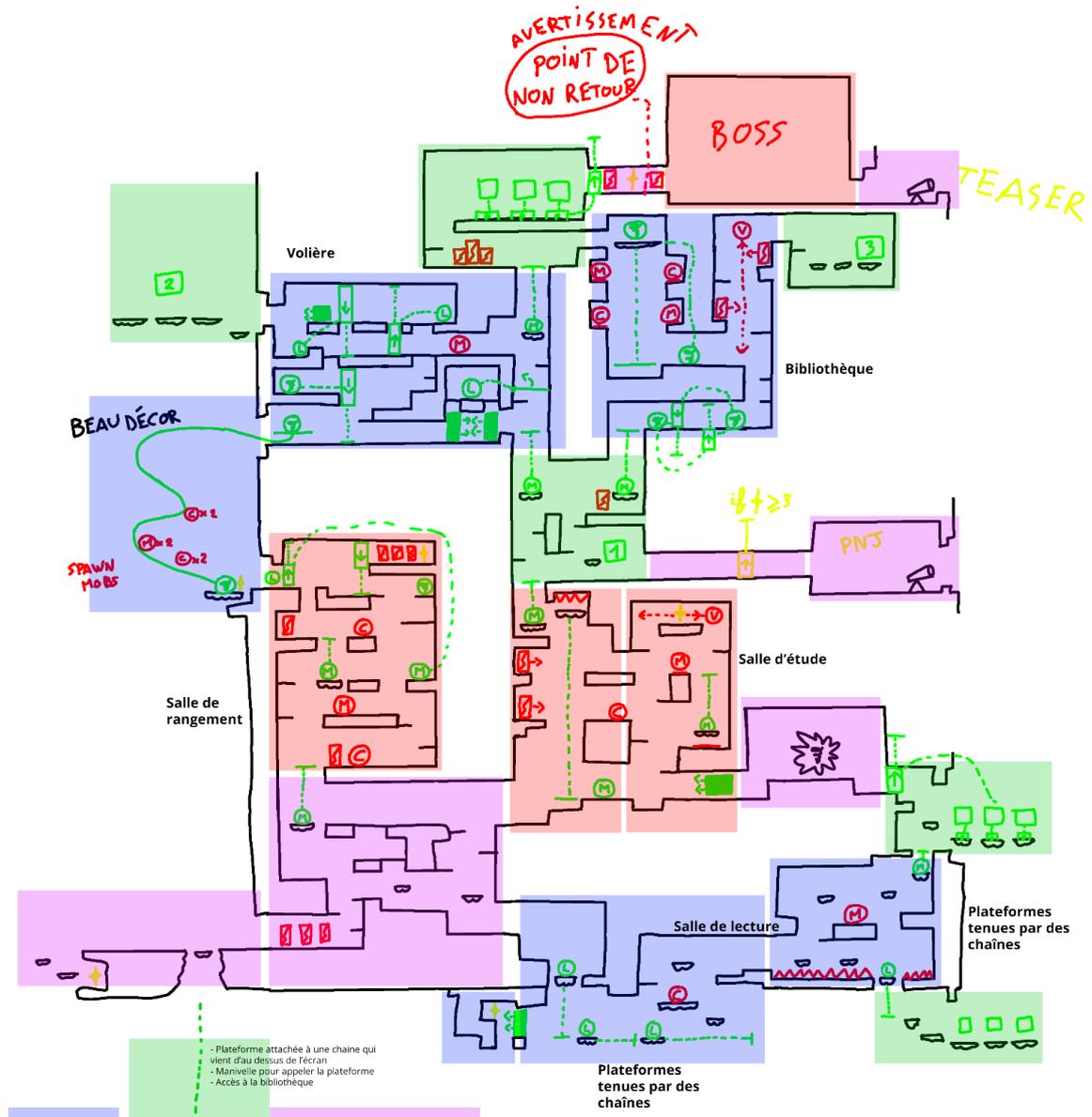
- **Phase d'esquive**, le boss passe dans cette phase quand il reçoit un coup dans la phase principale. Il s'envole et va se placer en haut de l'écran, le joueur ne pourra donc pas le toucher. Le boss balance des livres par salve de 5 livres en quinconce que le joueur devra esquiver comme décrit ci dessous



## Bubble Diagram



# Plan



# **Tronc d'arbre**

Résumé

Briques de LD

Narration Environnementale

Puzzles

Boss

Bubble Diagram

Plans

# **Forge Éteinte**

Résumé

Briques de LD

Narration Environnementale

Puzzles

Boss

Bubble Diagram

Plans

## **Légende des plans**