

DST LEVEL DESIGN

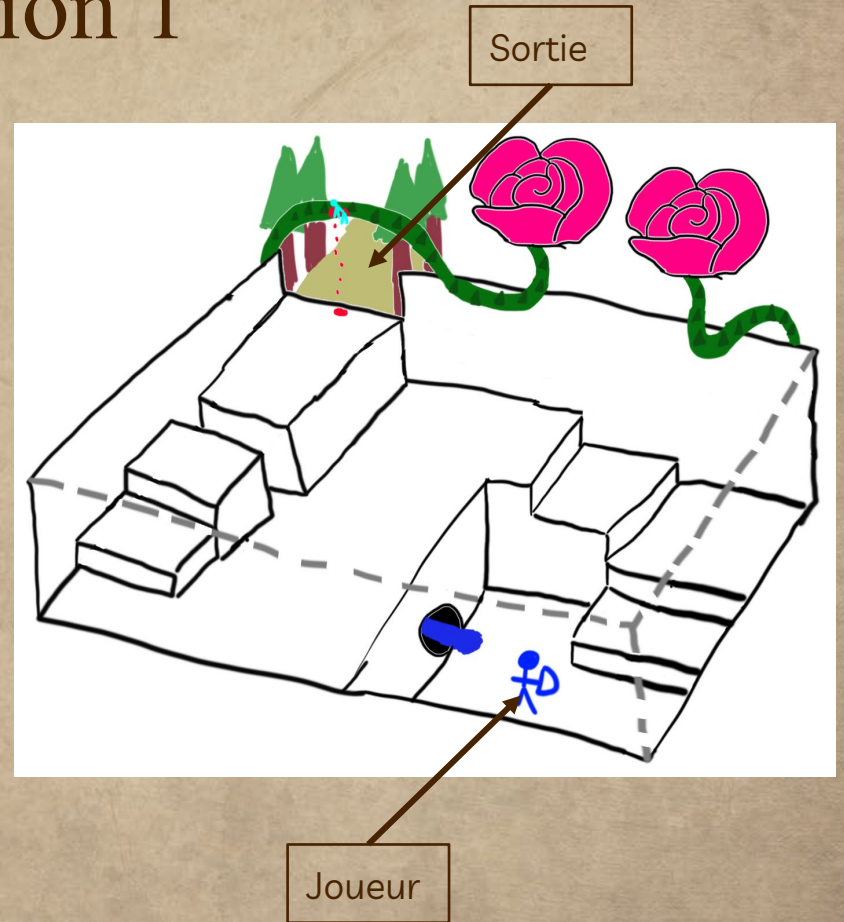
médiéval – faune et flore géante - église

Sommaire

1. Tutoriel déplacement et saut
2. Tutoriel ennemi épéiste
3. Waouh panorama
4. Piège plateformes
5. Piège 1 ennemi épéiste autour d'une fontaine
6. Repos descente escalier détruit
7. Tutoriel archer
8. Repos mini-labyrinthe cimetière
9. Piège 3 archers avec couvertures
10. Repos grand feu
11. Piège embuscade 3 ennemis épéistes dans l'église
12. Repos plateformes cage d'escalier
13. Piège passerelles
14. Waouh panorama tour du clocher
15. Piège 2 archers sur le toit
16. Repos descente sur le toit détruit
17. Piège plateformes et ennemis archers
18. Repos descente échafaudage
19. Piège 2 ennemis archers et 2 ennemis épéistes
20. Waouh fin du niveau
21. Plan LD

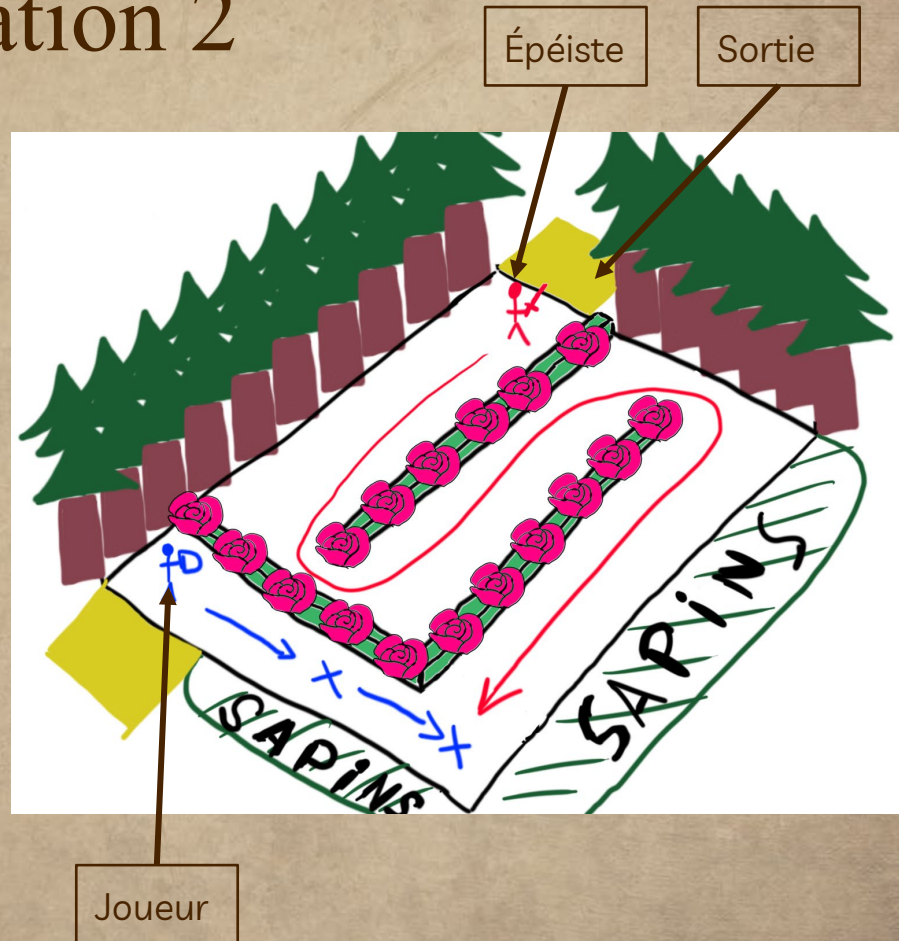
Situation 1

- Tutoriel déplacement et saut
- Le joueur commence dans un bassin d'eau vide
- Il est libre de se déplacer et de sauter à sa guise.
- Il commence en bas du bassin
- Zone délimitée par le bassin
- Un cadavre est visible pour montrer l'apparition de roses géantes et de leurs piques dangereux



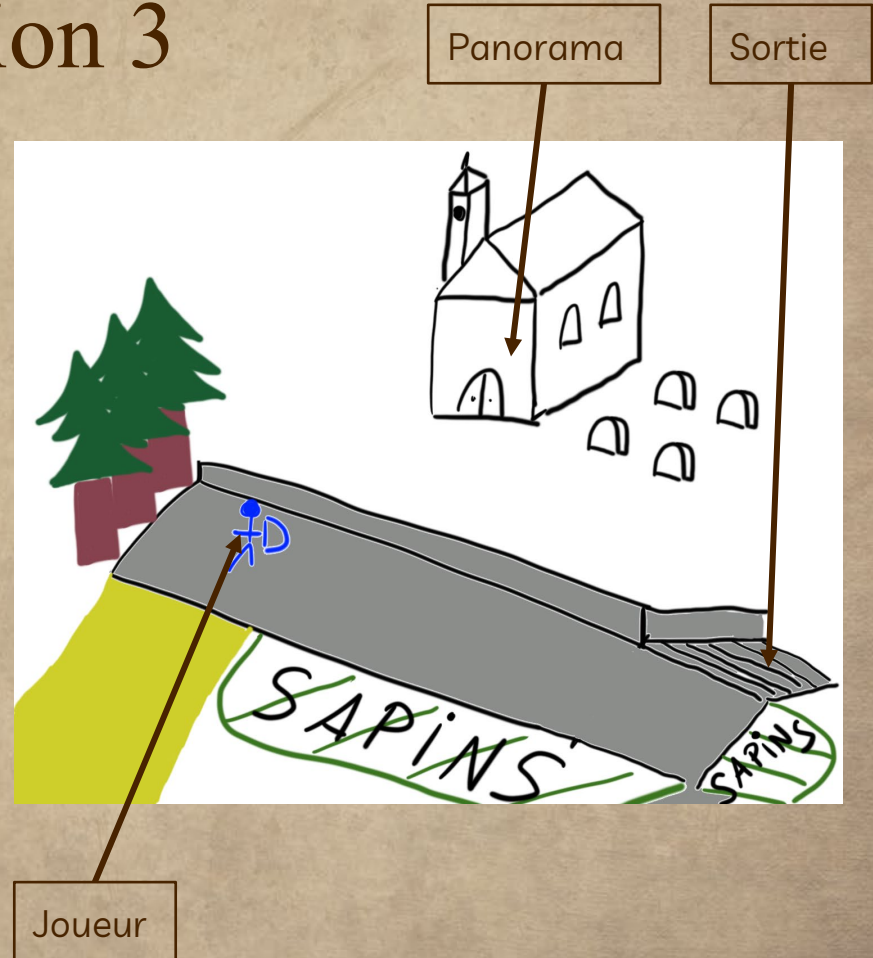
Situation 2

- Tutoriel ennemi épéiste
- Lorsque le joueur entre dans la zone, un ennemi épéiste va le voir et se mettra à courir vers lui, il doit faire tout le trajet autour des roses géantes avant de l'atteindre.
- Il n'est pas possible de sauter au-dessus des roses géantes mais il y est possible de tirer des flèches au-dessus.
- Le joueur doit donc tuer l'épéiste avant qu'il n'arrive, il va apprendre à tirer et à viser. Le long trajet de l'ennemi doit lui permettre de lui laisser assez de temps. Il peut se positionner face à l'ennemi en fonction de son trajet.
- La zone est délimitée par des sapins.



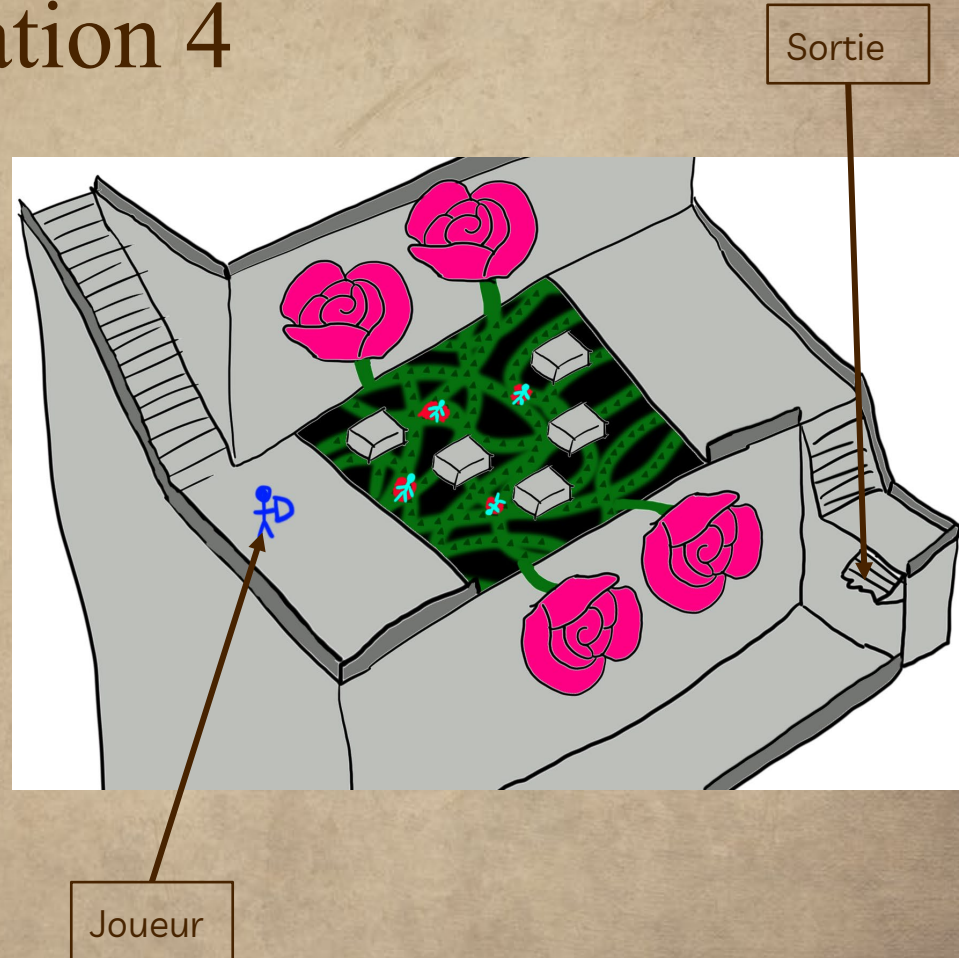
Situation 3

- Waouh, le joueur arrive sur un balcon extérieur et peut apercevoir l'église qui est son prochain objectif.
- La zone est délimitée par des sapins



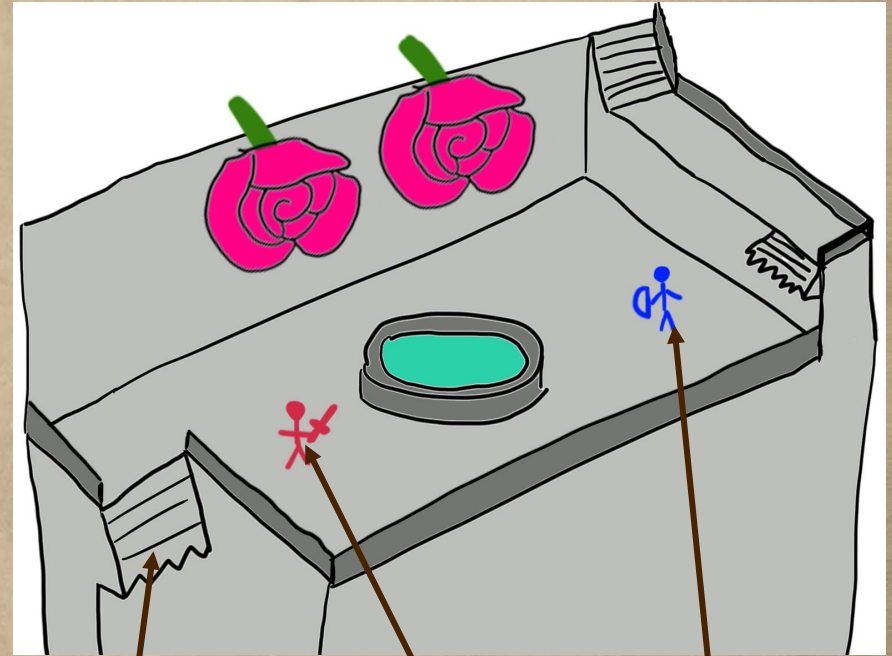
Situation 4

- Piège, le joueur doit sauter de plateforme en plateforme et ne pas tomber dans les piques des roses géantes.
- Des cadavres sont visibles pour avertir le joueur de la dangerosité des piques.
- Le joueur doit sortir de la zone en sautant des escaliers effondrés
- La zone est délimitée par des murets infranchissables.



Situation 5

- Piège, un combat contre un épéiste autour d'une fontaine. Le joueur doit tourner autour de la fontaine pour échapper à l'épéiste tout en lui tirant des flèches.
- Le joueur doit sortir de la zone en sautant des escaliers effondrés, une plateforme située très proche et visible est juste en-dessous.
- Zone délimitée par des murets infranchissables.



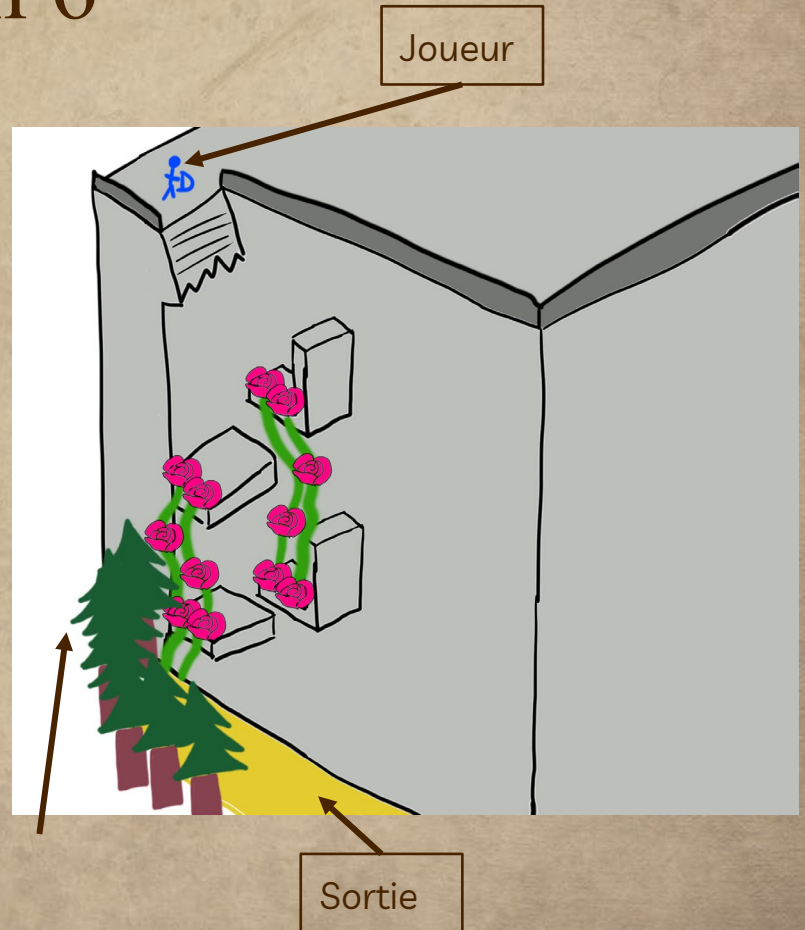
Sortie

Épéiste

Joueur

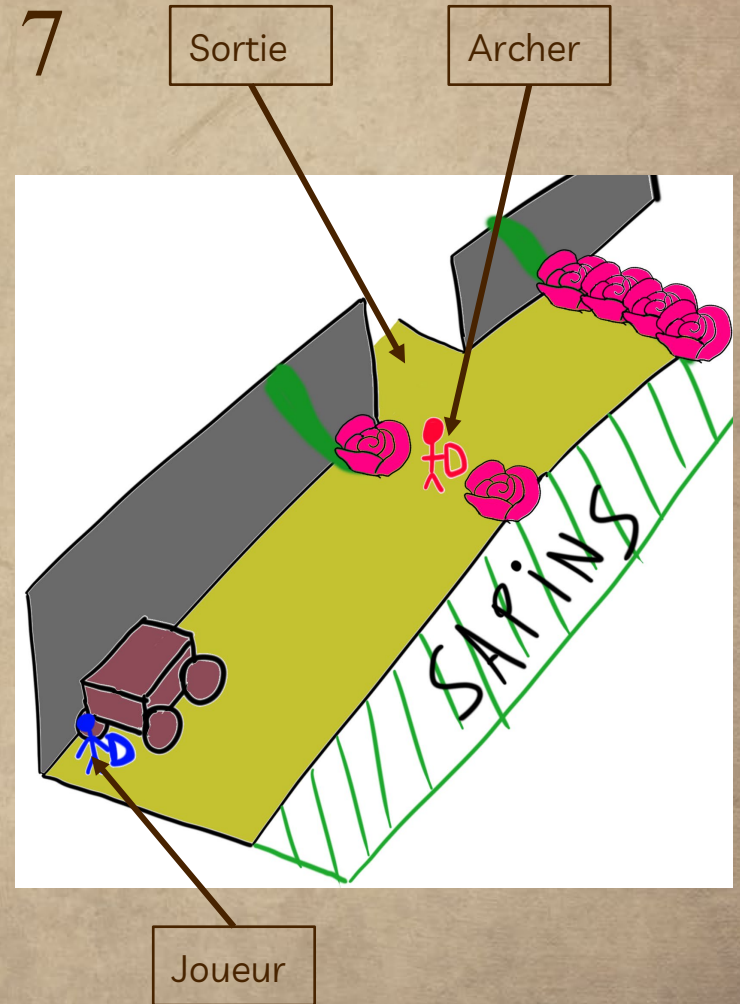
Situation 6

- Repos, le joueur doit descendre de plateforme en plateforme. Les plateformes ont des roses géantes qui font office de mur et empêche le joueur de tomber sur le côté.
- Les plateformes sont plus proches qu'elles le paraissent dans le dessin.
- Zone délimitées par des murets, roses géantes et sapins.



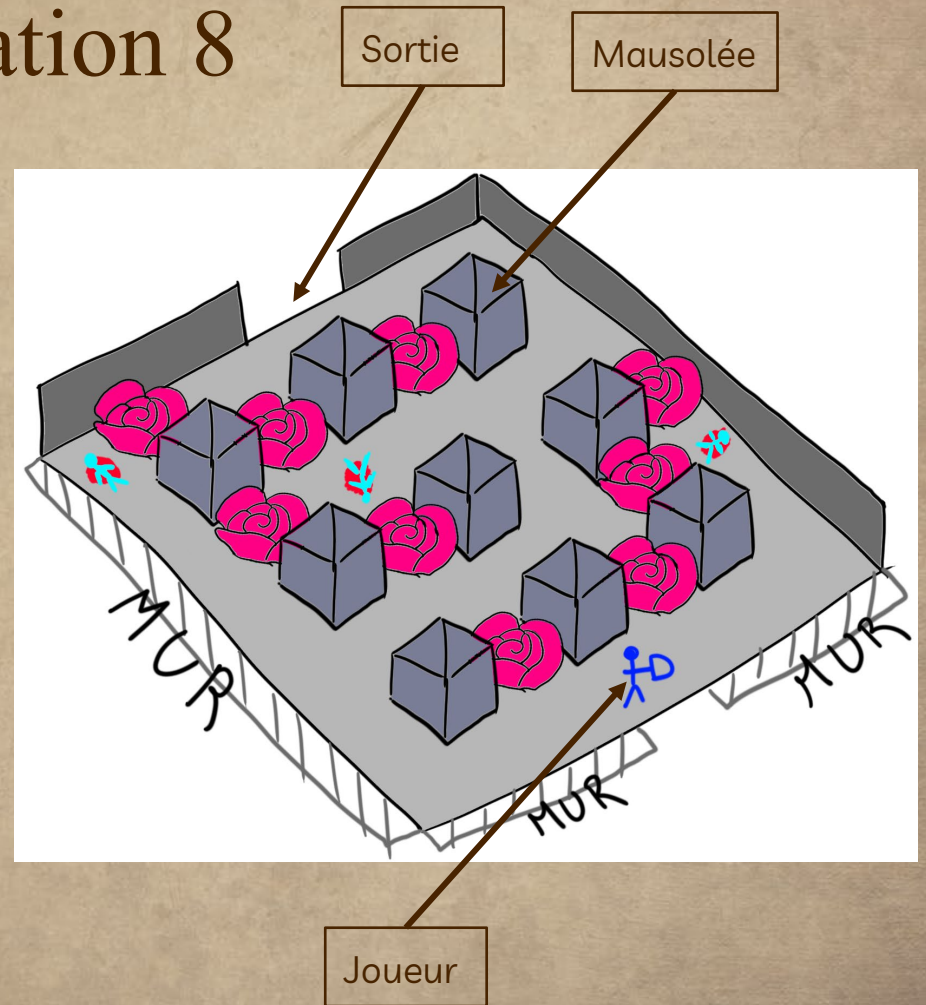
Situation 7

- Tutoriel ennemi archer, le joueur peut utiliser la charrette pour se protéger des tirs ennemis.
- L'archer garde l'entrée du cimetière et se situe entre deux roses géantes infranchissables. Il doit être tué pour passer à la situation suivante.
- La zone est délimitée par un mur, des roses géantes et des sapins



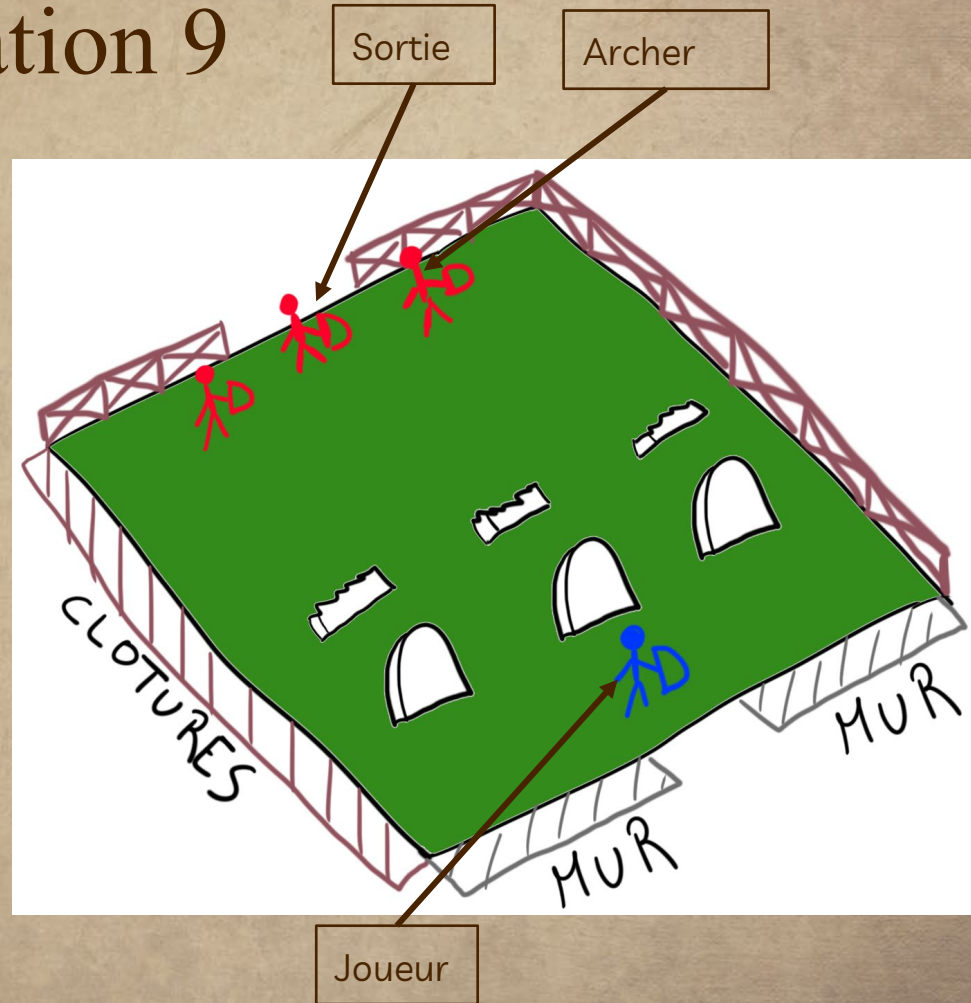
Situation 8

- Repos, mini-labyrinthe autour des mausolées, des roses géantes infranchissables bloquent le passage.
- Des cadavres sont visibles pour la narration environnementale.
- La zone est délimitée par des murs



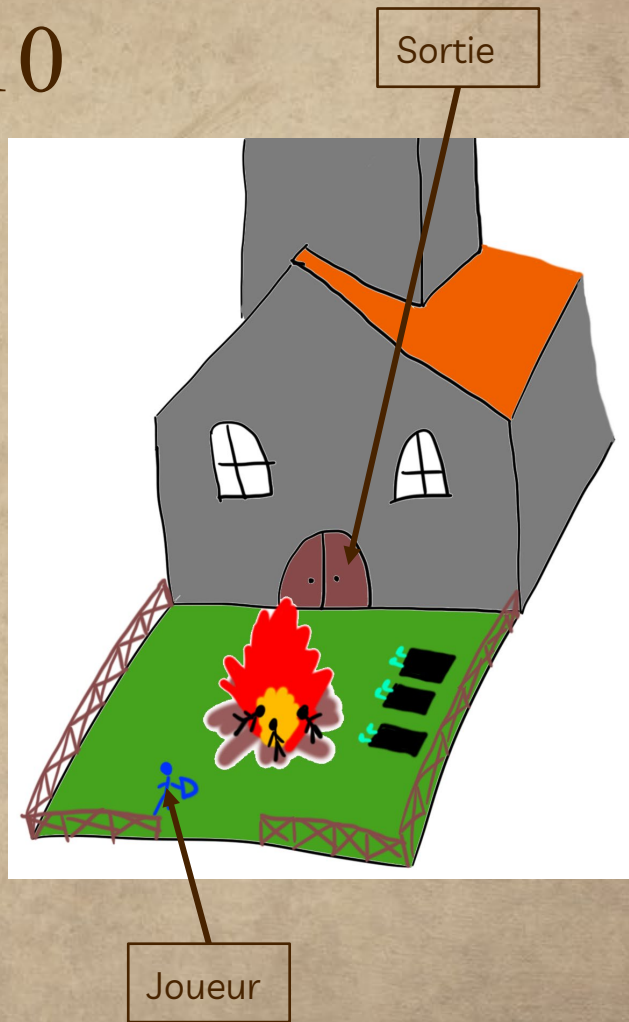
Situation 9

- Piège, le joueur fait face à 3 archers.
- 3 pierres tombales géantes peuvent servir de couverture au joueur.
- La zone est délimitée par des clôtures et des murs.



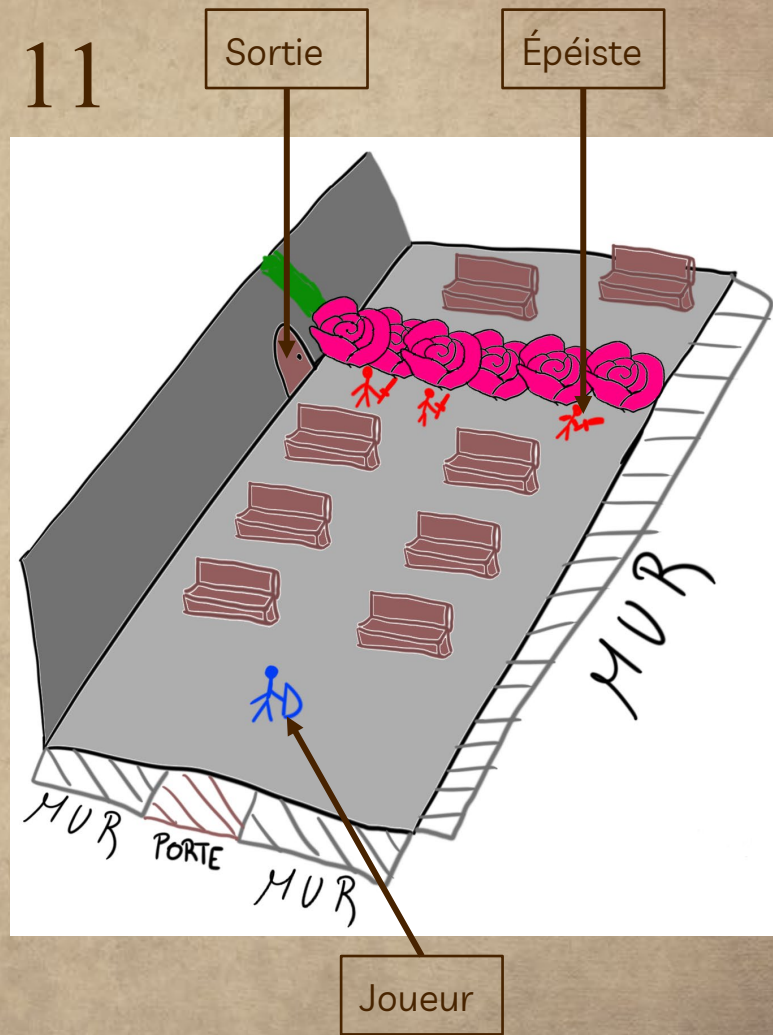
Situation 10

- Repos, le joueur voit un grand feu brûler des cadavres. D'autres cadavres couverts sont visibles sur le côté.
- Le feu n'a pas d'interaction avec le joueur. Le joueur ne peut pas passer au travers du feu.
- Zone délimitée par des clôtures.



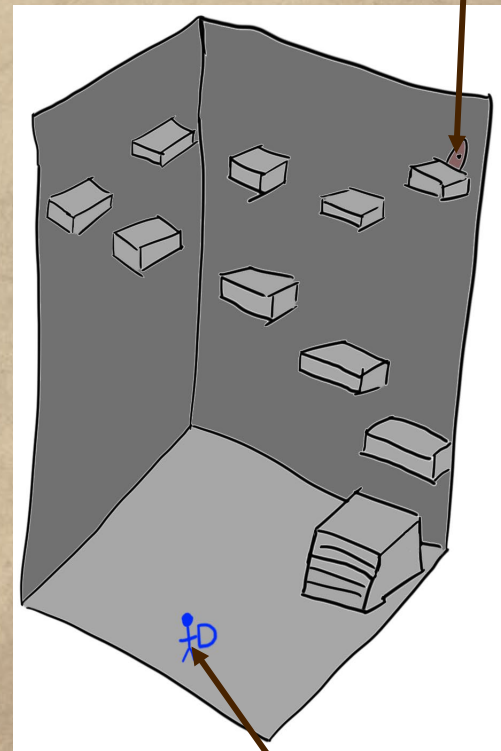
Situation 11

- Piège, le joueur est pris en embuscade dans l'église. Quand il entre, la porte derrière lui se ferme brutalement. Les 3 épéistes lui foncent dessus.
- Le joueur doit utiliser les bancs à son avantage pour échapper à ses ennemis tout en leur tirant des flèches.
- La zone est délimitée par des murs et des roses géantes.



Situation 12

- Repos, le joueur doit remonter la cage d'escalier en sautant de plateforme en plateforme.
- Pas de dégât de chute, le joueur peut recommencer s'il tombe par mégarde.
- La zone est délimitée par des murs

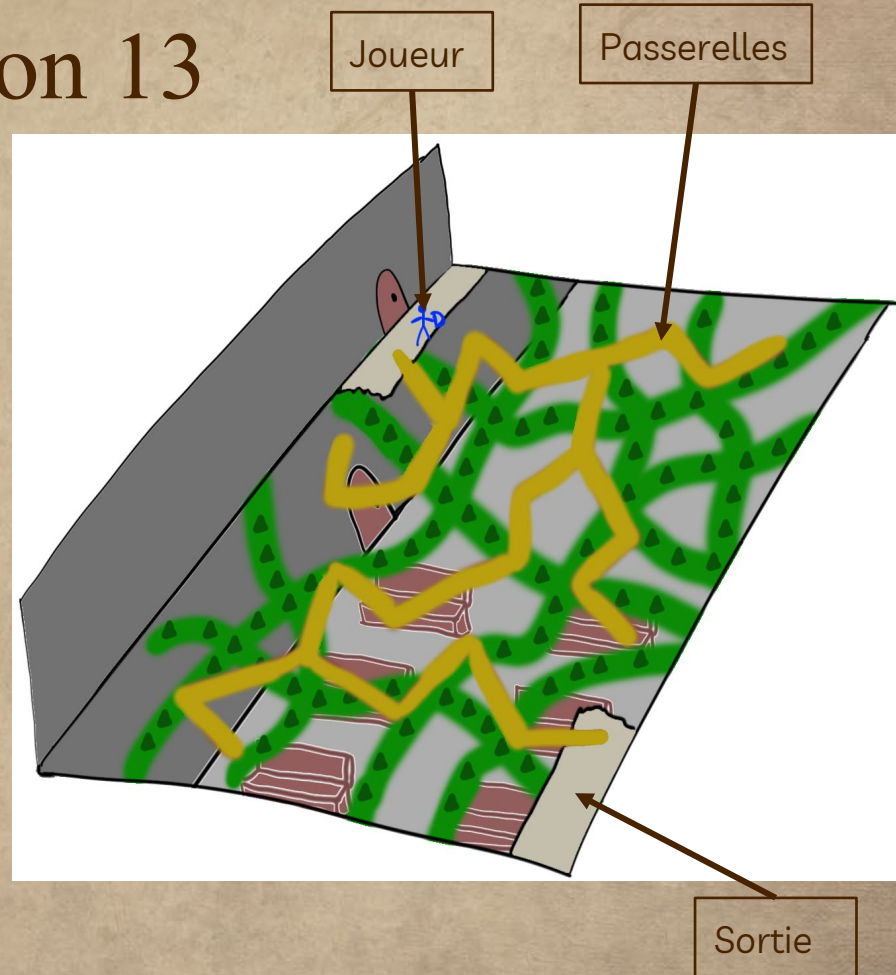


Sortie

Joueur

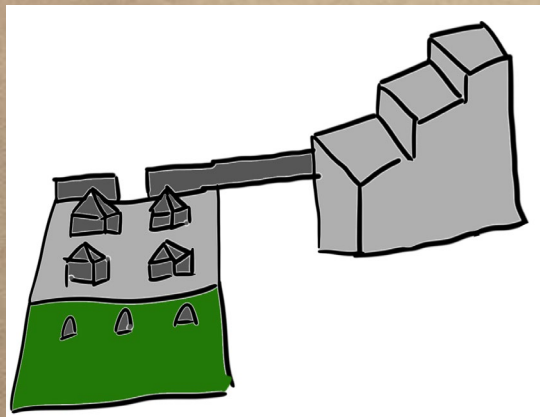
Situation 13

- Piège, le joueur doit marcher sur les passerelles en bois en faisant attention de ne pas tomber. S'il tombe, il meurt.
- Les piques sont là pour avertir du danger.

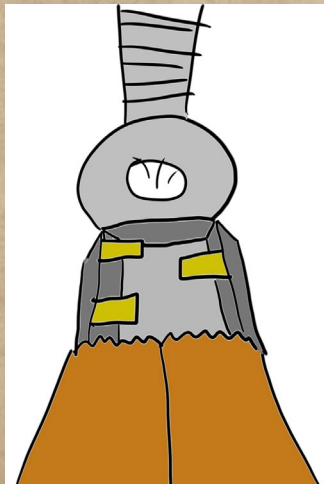


Situation 14

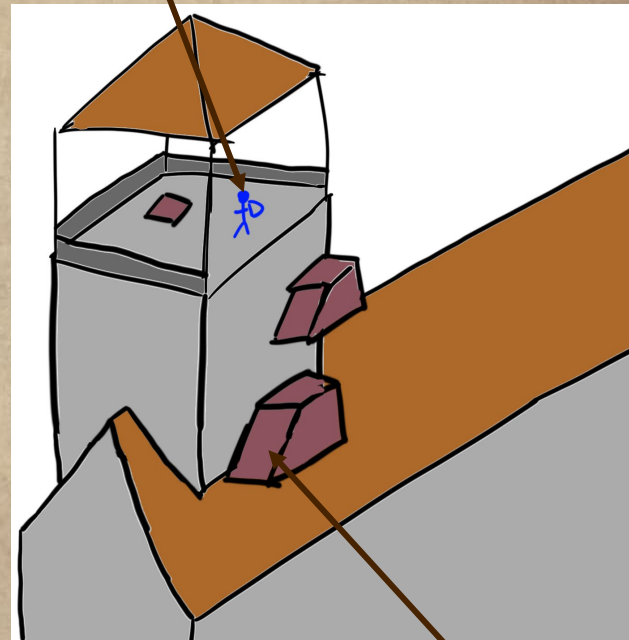
- Waouh, après avoir pris les escalier à la sortie de la situation 13, le joueur se retrouve dans la tour du clocher et peut admirer le paysage.
- Il peut voir le chemin qu'il a fait derrière lui et voir également le chemin qu'il lui reste à faire.



Chemin que le joueur a fait



Chemin que le joueur doit encore faire

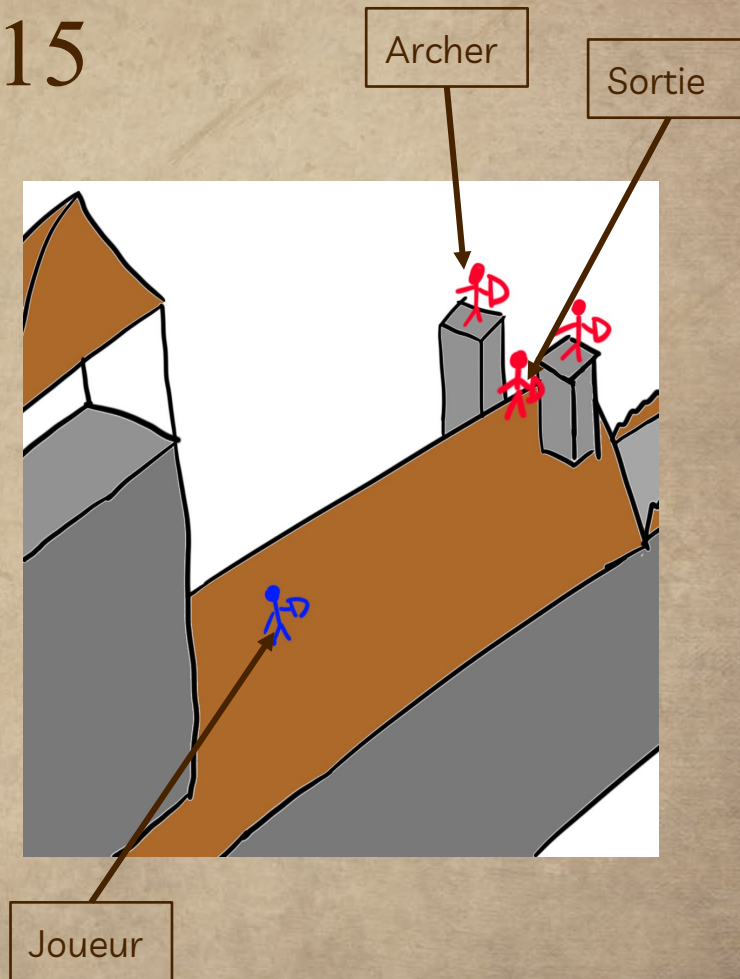
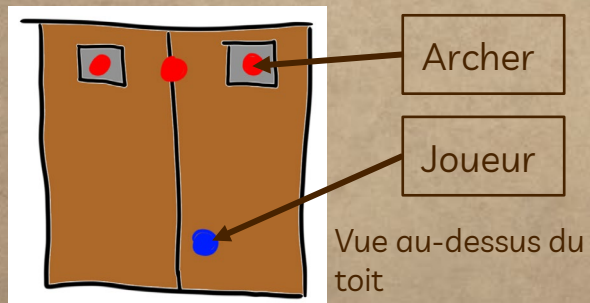


Joueur

Sortie

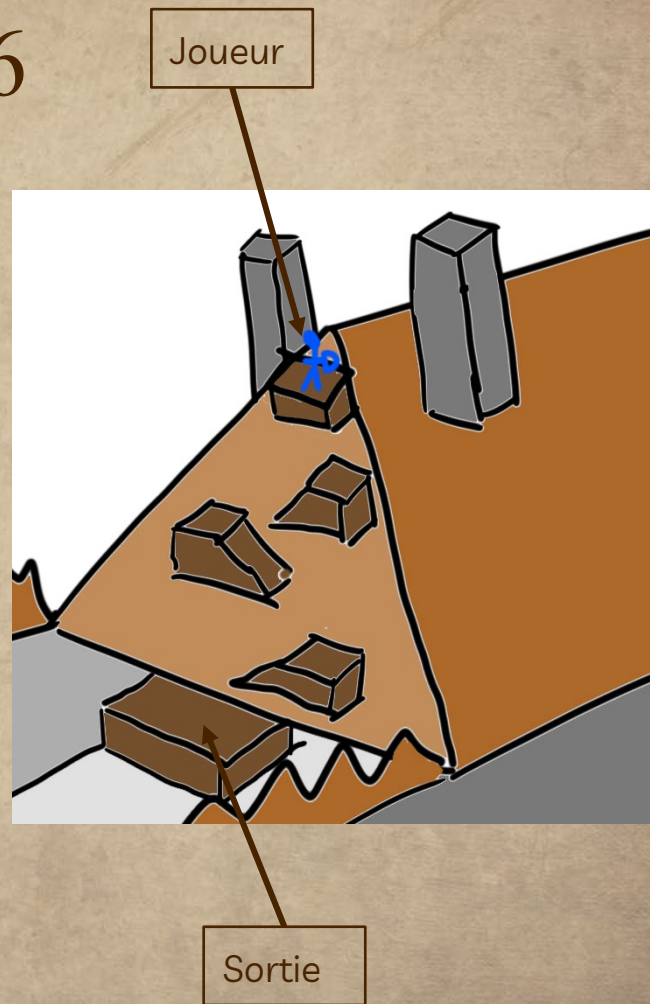
Situation 15

- Piège, le joueur fait face à 3 archer sur le toit.
- Il doit prendre avantage de la forme pointu du toit pour se protéger des flèches d'un côté ou d'un autre. Il doit alterner entre les deux côtés du toit.
- Il y a uniquement un archer qui garde la sortie, le joueur peut donc en tuer uniquement un et essayer de s'échapper en esquivant les flèches des deux ennemis restants. Il peut décider aussi de tous les tuer.



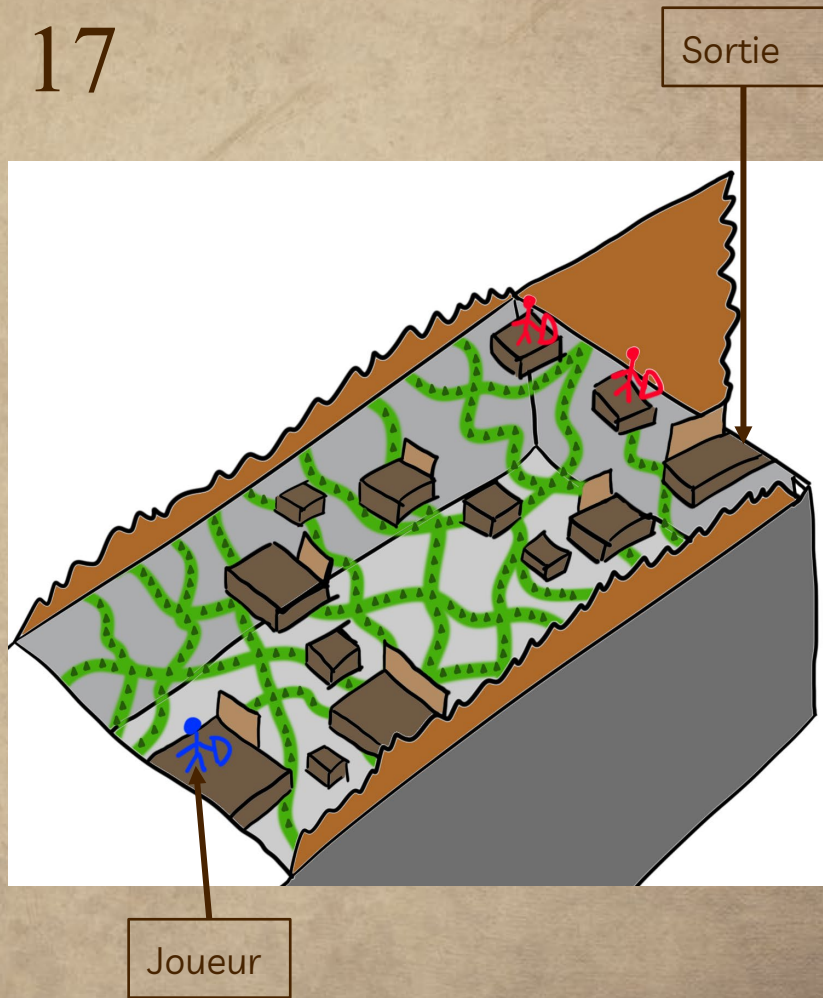
Situation 16

- Repos, le joueur doit descendre de plateforme en plateforme. Des murets l'empêchent de tomber sur le côté.
- Le joueur peut avoir un aperçu de la prochaine situation.
- Le joueur descend du toit encore intact pour arriver sur le toit détruit.



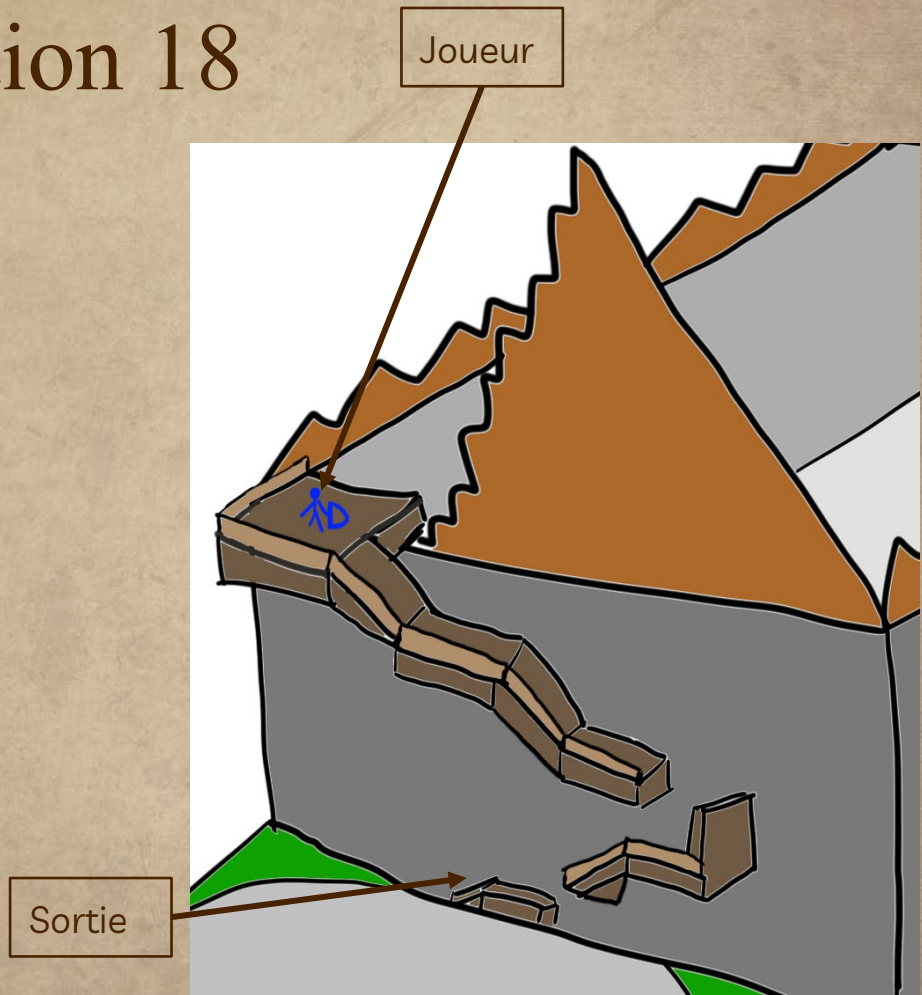
Situation 17

- Piège, le joueur fait face à 2 archers. Le joueur doit sauter de plateforme en plateforme tout en esquivant les flèches ennemis. Certaines plateformes ont des murs pour se protéger des flèches.
- Il n'est pas nécessaire de tuer les archers pour sortir de la situation.
- Les piques des roses géantes sont là pour avertir le joueur du danger.



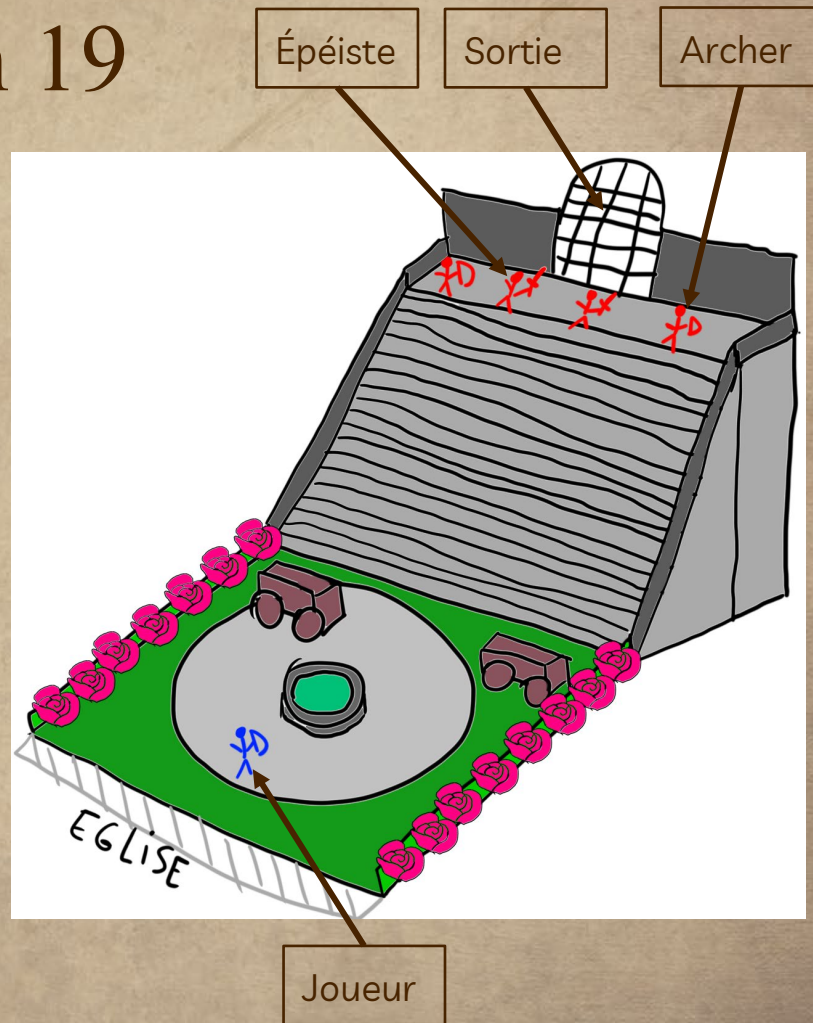
Situation 18

- Repos, le joueur doit descendre de plateforme en plateforme. Des murets l'empêchent de tomber sur le côté.
- Le joueur peut apercevoir la prochaine situation et réfléchir à une stratégie.



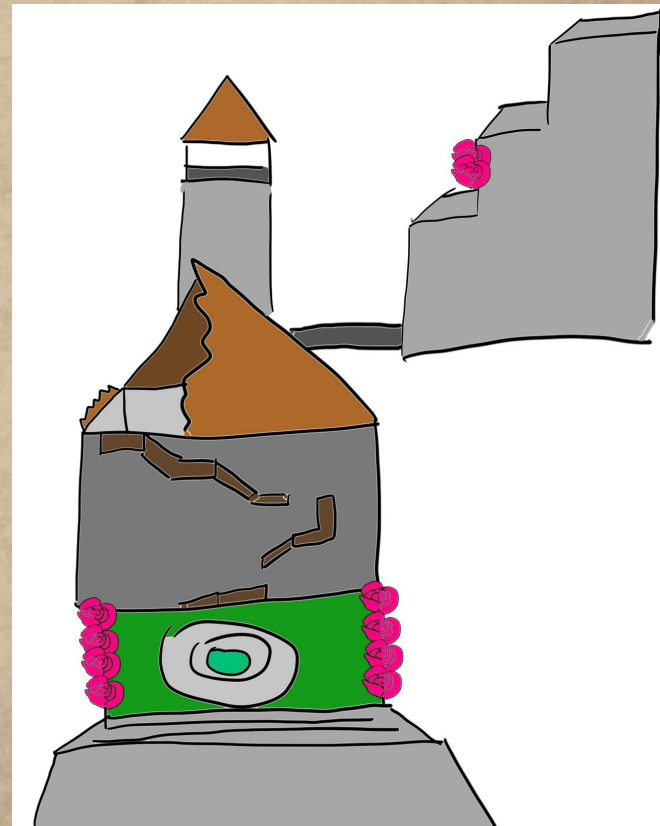
Situation 19

- Piège, le joueur fait face à 2 archers et 2 épéistes. Il doit utiliser ce qu'il appris jusqu'ici pour défaire ses ennemis.
- Il peut se mettre à couvert derrière les charrettes pour tuer les 2 archers avant que les épéistes n'arrivent.
- Face au deux épéistes, il peut profiter de la fontaine pour échapper aux épéistes tout en leur tirant des flèches.
- La zone est délimitée par l'église, les roses géantes et les murets.



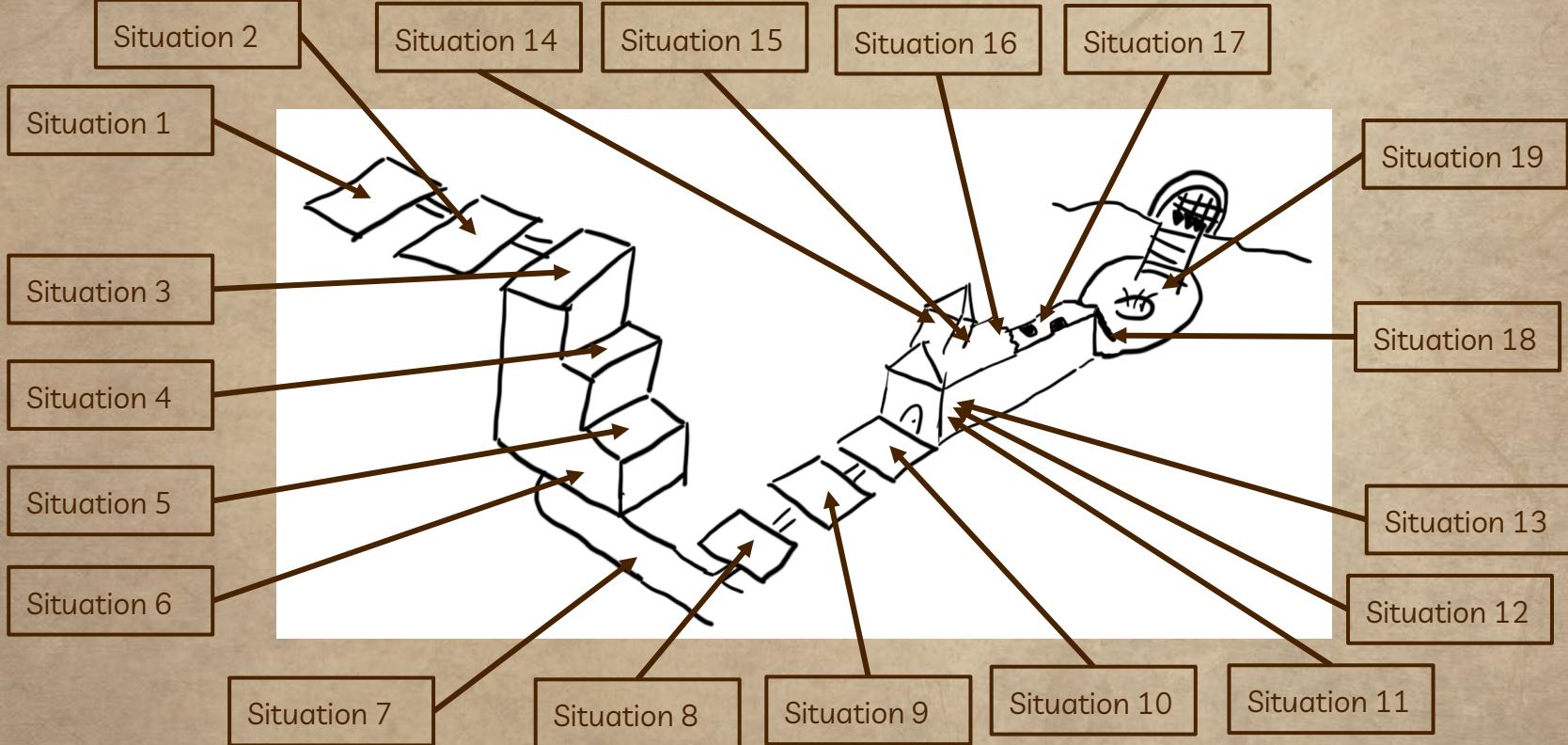
Situation 20

- Waouh, une fois la sortie de la situation 19 atteinte, c'est la fin du niveau.
- A ce moment là, le joueur peut se tourner et admirer devant son fait accompli en regardant le chemin qu'il a fait derrière lui. Un travail de caméra peut être fait pour lui faire admirer le paysage avec le lancement d'une musique de fin de niveau.



Vue du joueur en haut des escaliers de la situation 19

Plan LD



Fin du document

Document créé par
Maxime BRUNET

GD2 - 2022