



3C & INTENTIONS LD

SOMMAIRE

I. 3C technique

- A. Controls
- B. Character
- C. Caméra

II. Intentions de Level Design

- A. Layout LD
- B. Layout Progression
- C. Légende
- D. Progression

BIG PICTURE

Incarnez un disciple de De Vinci et préservez son héritage, menacé par les conflits armés qui troublent l'Italie du XVIe siècle. Servez-vous de ses ailes pour affronter votre rival belliciste et rétablir la vision originale de votre maître.

Grâce à vos ailes mécaniques, naviguez entre les hordes d'automates pour passer d'arène en arène. Esquivez, projetez-les sur les murs, rassemblez-les pour mieux les démanteler avec vos bourrasques de vent.

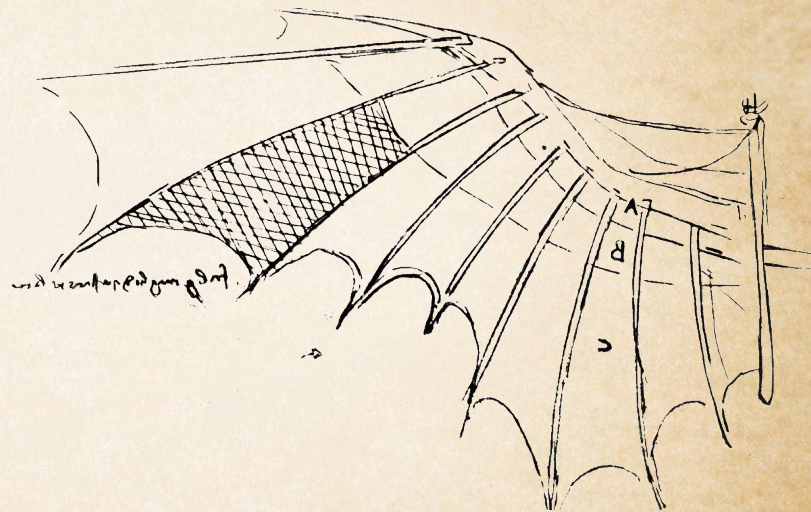
Genre : Action-Aventure	Target : Mid-core gamer	Engine : Unreal Engine
Controller : Manette	Plateforme : PC	PEGI 12

INTRIGUE

Après la mort de **Leonardo Da Vinci**, ses trois apprentis se disputent son héritage.

L'un d'entre eux, **Francesco**, assassine **Salai**, le protégé de Da Vinci, pour s'approprier sa part d'héritage et la vendre à l'armée Florentine.

Vous incarnez alors **Andrea**, la troisième apprentie, et partez à la poursuite de Francesco pour venger la mort de Salai et empêcher l'héritage de Da Vinci d'être utilisé à des fins bellicistes.



CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

Le jeu se structure en une suite de combat sous forme d'arènes.

VICTOIRE

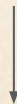
Vaincre tous les ennemis.



La suite du jeu devient accessible.

DÉFAITE

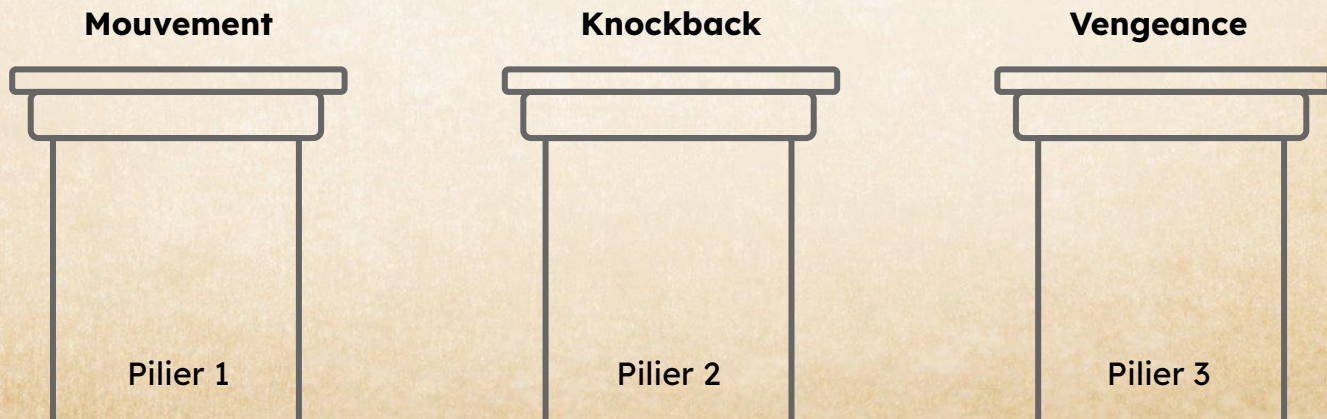
Subir des dégâts abaissant la barre de PV à 0.



Le joueur respawn au dernier checkpoint.

INTENTIONS

- ❖ Combat focalisé sur les mouvements du personnage joueur et son positionnement.
- ❖ Le joueur ne fait que très peu de dégâts en utilisant ses coups et doit donc se servir du knockback de ses attaques pour pousser les ennemis contre le décors et les un contre les autres.



CHARACTER MOVESET

Le battle kit du character évolue autour de trois actions reliées chacune à une touche :

-  **Dash**, permettant de se propulser dans la direction de l'input, avec une courte fenêtre d'invincibilité.
-  **Kick**, balayant devant le personnage et propulsant en arrière les ennemis touchés.
-  **Spin**, le faisant tourner sur lui-même, permettant de bloquer les attaques et dévier les projectiles.

Ces dernières se combinent pour permettre de nouvelles actions.

CHARACTER MOVESET

Moveset au sol :

-  + maintient  = course, le joueur se déplace plus vite.
-  +  = Kick Throw, fente avec une longue portée (projetée plus loin que Kick simple).
-  +  = Double Kick, le second kick frappant une zone plus large.
-  maintenu = Envol, le joueur s'envole dans la hauteur et plane pendant 2 secondes, insensible aux attaques.

Moveset en l'air :

-  = écrasement, le joueur retombe au sol sous ses pieds et génère une AOE circulaire.
-  = dash aérien, le joueur dash dans les airs pour se repositionner. Il devient vulnérable qu'une fois au sol.

CHARACTER

DÉTAILS

Quelques détails :

- Le dash propulse le joueur vers l'avant. La distance est assez courte et permet surtout un déplacement rapide. Il peut être utilisé pour franchir des petits trous de manière efficace. Ces trous suivent une metrics précise.
- L'envol permet au joueur de se propulser dans les airs à environ 3 fois sa taille. C'est une action nécessitant un commit car l'input prend un certain temps (*voir slide 14*).



CHARACTER MOVESET

Les attaques du joueur influencent deux stats chez les ennemis :

❖ **Points de Vie :**

- Un ennemi est “**vaincu**” si ses PV tombent à 0
- Les attaques du joueur infligent peu de dégâts aux PV des ennemis ...
- ... mais envoyer un ennemi contre un mur ou contre d'autres ennemis infligent de gros dégâts aux PV

❖ **Posture :**

- Un ennemi est “**étourdi**” si sa Posture tombe à 0
- Un ennemi étourdi sera repoussé plus violemment par les attaques du joueur
 - (ou autres sources de knockback)

Knockback

Les ennemis prennent des dégâts importants lorsqu'ils sont propulsés contre des murs ou d'autres ennemis.

CHARACTER

SANTÉ

Le joueur possède une barre de points de vie, visible en combat et invisible en dehors des zones de combats.

Celle-ci est composée de X PV.



Les attaques ennemies peuvent infliger différents points de dégâts en fonction de la puissance de l'attaque.

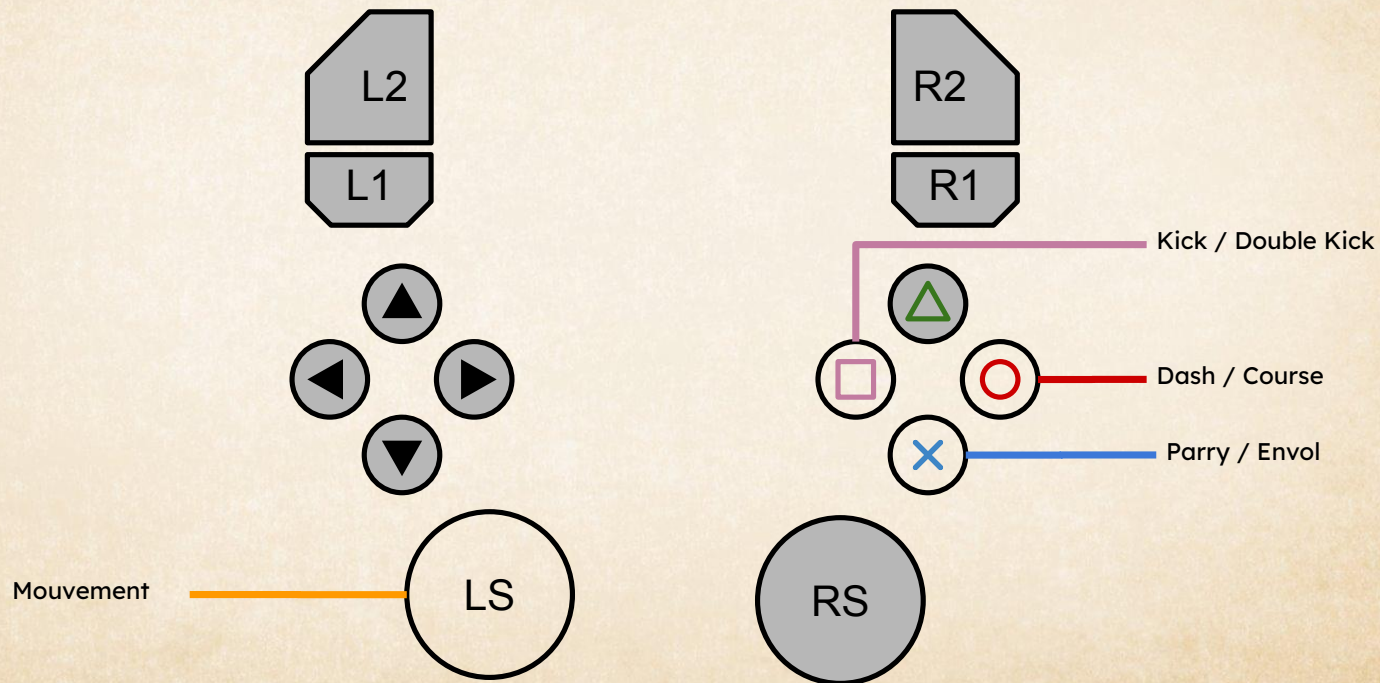
Pour se régénérer, le joueur doit entrer en collision avec des heal consommables.

Tous les heal consommables régénèrent la même quantité de vie.



Les heals sont uniquement trouvables dans des éléments destructibles prédéfinis.

CONTRÔLES

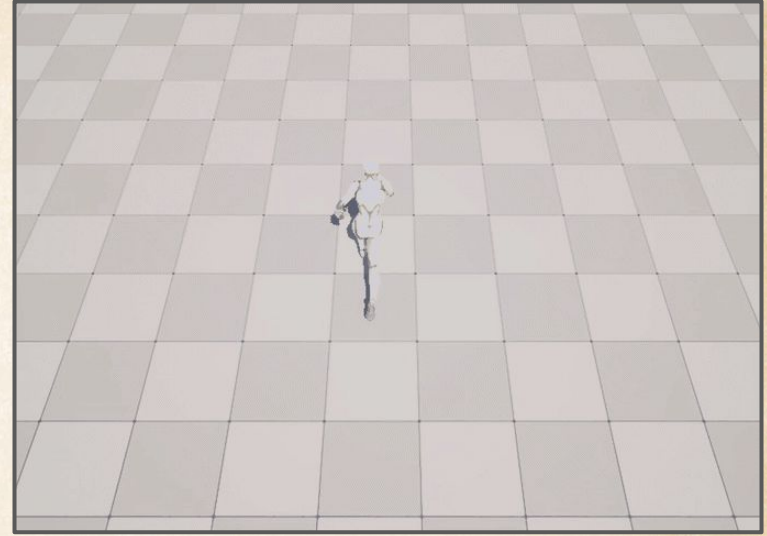


CHARACTER

PARAMETERS - GENERAL

Santé Max	40
Equilibre	10

Vitesse max de Marche	600 cm/s
Accélération de Marche	2048 m/s
Vitesse de Course	900 cm/s
Vitesse de Rotation	720 °/s



CHARACTER

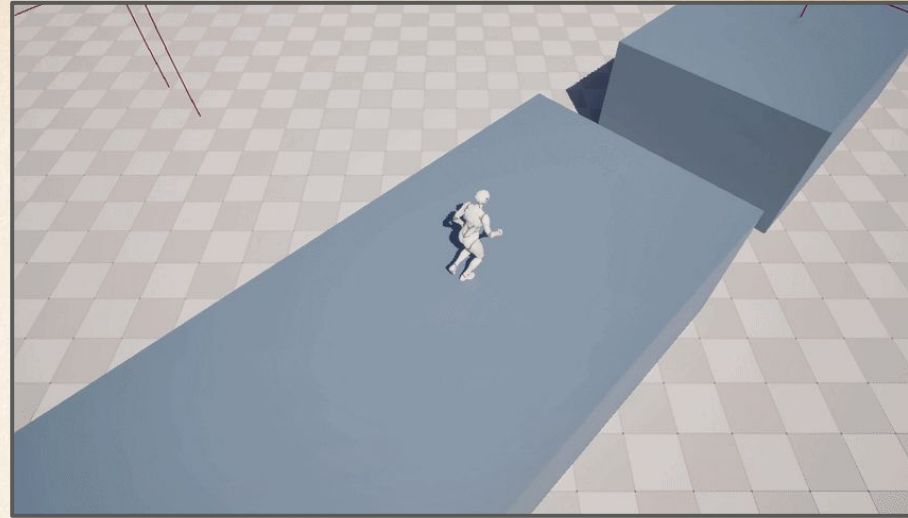
PARAMETERS - PARRY

Dégâts Postures Parry	50
Dégâts Santé Parry	10
Knockback Parry	10 mètres
Range Parry	5 mètres
Dégâts Équilibre Parry	200
Fenêtre d'activation du Parry	30 frames
Recovery du Parry	30 frames

CHARACTER

PARAMETERS - DASH

Durée d'invincibilité du Dash	0.2 s = 12 frames (en 60 fps)
Durée du Dash	0.2 s
Vitesse du Dash	1800 cm/s
Distance de Dash	3,6 mètres
Cooldown Dash	0,6 secondes - 36 frames

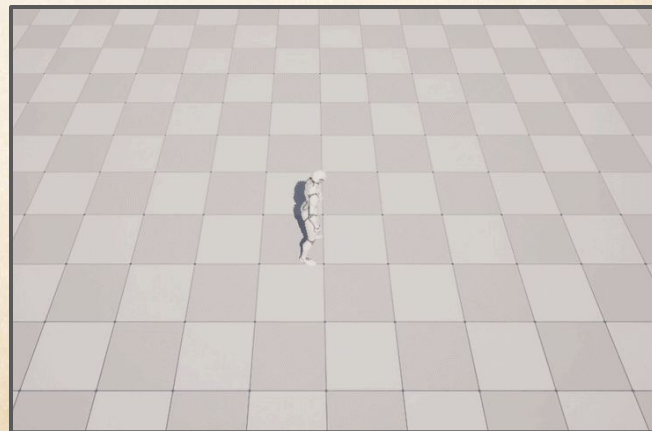


CHARACTER

PARAMETERS - KICK

Dégâts Postures Kick Combo 1	10
Dégâts Santé Kick Combo 1	5
Knockback Kick Combo 1	2 mètres
Dégâts Équilibre Kick Combo 1	2
Dégâts Postures Kick Combo 2	20
Dégâts Santé Kick Combo 2	10
Knockback Kick Combo 2	5 mètres
Dégâts Équilibre Kick Combo 2	20
Durée Hitbox Kick Combo 1	0.2s
Durée Hitbox Kick Combo 2	0.2s
Recovery Kick Combo 1	0.5s
Recovery Kick Combo 2	0.8s

Dimension Hitbox Kick Combo 1	100*50*50 cm ³
Dimension Hitbox Kick Combo 2	120*60*60 cm ³
Durée Animation Kick Combo 1	1,0s
Durée Animation Kick Combo 2	1,3s



CHARACTER

PARAMETERS - DASH KICK

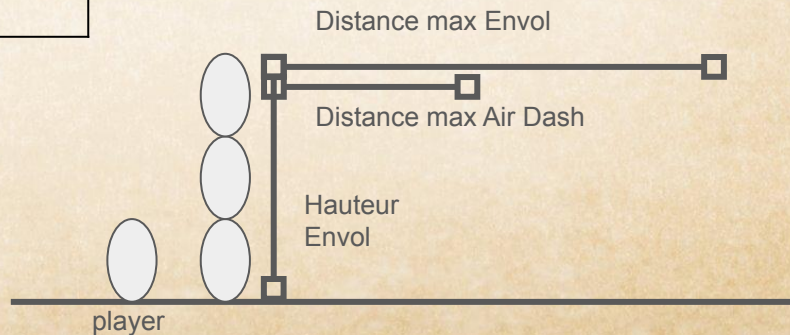
Distance d'Avancement Dash Attack	2,4 m
Dégâts Postures Dash Attack	15
Dégâts Santé Dash Attack	8
Knockback Dash Attack	5 mètres
Dégâts Équilibre Dash Attack	20
Durée Hitbox Dash Attack	0,5 s
Recovery Dash Attack	1 s
Dimension Hitbox Dash Attack	125*50*50 cm ³
Durée Animation Dash Attack	2,0 s



CHARACTER

PARAMETERS - ENVOL

Hauteur Envol	6 mètres
Durée de Charge de l'Envol	0.5 s
Durée de la montée de l'Envol	0.025 s
Durée de l'Envol	2 s
Gravité scale pendant la chute	10
Recovery de l'Atterrissage	0,2 s - 12 frames

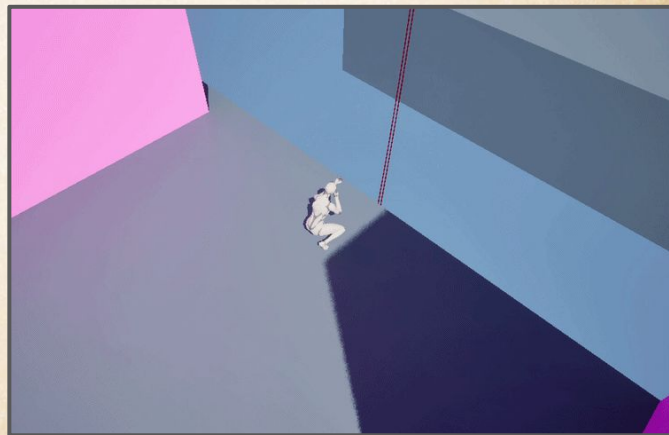
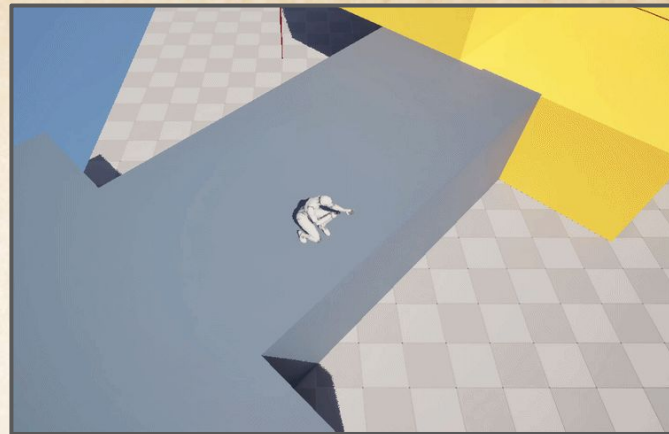


CHARACTER

PARAMETERS - GLIDE/AIRDASH

Vitesse Max de déplacement	900 cm/s
Accélération	900 cm/s
Vitesse de rotation	360 °/s
Gravity Scale	0.05
Vitesse de Air Dash	1300 cm/s
Durée de Air Dash	0.7 s

Dans l'air, l'inertie est plus grande et il est plus difficile de changer de direction.



CHARACTER

PARAMETERS - ÉCRASEMENT

Dégâts Postures Écrasement	40
Dégâts Santé Écrasement	10
Knockback Écrasement	15
Range Écrasement	5 m
Dégâts Équilibre Écrasement	20
Vitesse d'Écrasement	20000 cm/s
Durée Hitbox Écrasement	0.3 s
Recovery Écrasement	1,2 s



CAMÉRA

EXEMPLES

Selon la phase de jeu, plusieurs caméras peuvent être utilisées :

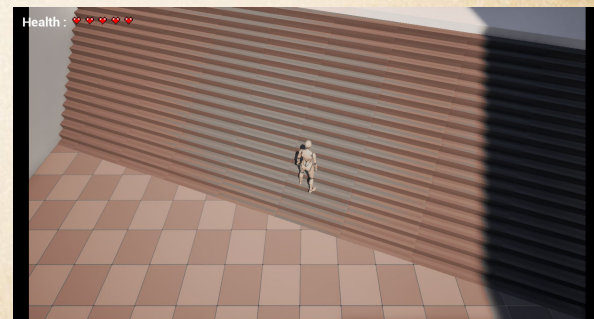
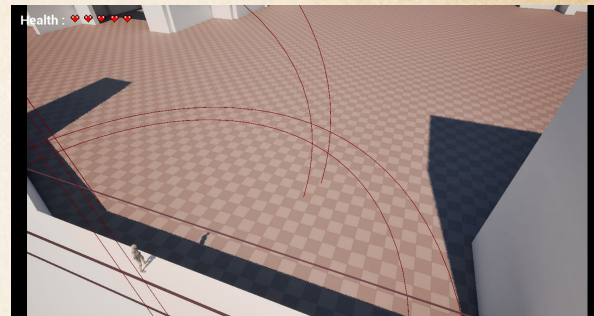
- ❖ Caméra normale vue du dessus angle de 60°, permet la lisibilité du gameplay
- ❖ Caméras avec des angles différents pour dynamiser l'expérience du joueur
- ❖ Caméra pour mettre en avant l'environnement lorsque le joueur arrive sur une vista
- ❖ Caméras fixes pour recentrer l'action et l'attention du joueur sur des points d'intérêts

CAMÉRA

EXEMPLES



Caméra par défaut



INTERFACE

Barre de vie apparaissant en combat



ENNEMI POPCORN: CORBEAU

Description :

- ❖ Apparence : Corbeau mécanique
- ❖ Comportement : Cherche à s'approcher du joueur et à lui foncer dessus avec une attaque de corps à corps.
- ❖ Caractéristiques associées :
 - Vitesse de déplacement/rotation
 - Points de vie/Posture
 - Cooldown de Pattern
 - Valeur d'équilibre

Visuel :



Echelle :



ENNEMI ELITE : CHEVALIER AUTOMATE

Description :

- ❖ Apparence : Chevalier mécanique
- ❖ Comportement : Ennemi résistant possédant plusieurs attaques différentes, au corps à corps et à distance. Capable de contrer le joueur.
- ❖ Caractéristiques associées :
 - Vitesse de déplacement/rotation
 - Points de vie/Posture
 - Cooldown de Patterns
 - Valeur d'équilibre

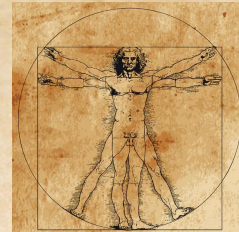
Echelle :



Visuel : (art original à venir)



ENNEMI BOSS : CONCEPT



Le Boss va affronter le joueur avec des patterns qui mettent à l'épreuve l'usage fluent du battlekit du player character :

- pattern à distance à esquiver avec le dash / la course
- pattern corps-à-corps
- pattern AOE à esquiver par la course
- pattern AOE à esquiver par l'envol

Le Boss va se différencier des ennemis normaux par une mécanique unique propre à lui : **l'attaque aérien**. Cette mécanique va ajouter de la profondeur au combat de Boss.

Comme cette mécanique unique est introduite tard, il va être visuellement très reconnaissable.

- pattern à distance lorsque le joueur est en envol, à esquiver avec le dash aérien

Le Boss aura comme identité visuelle l'Homme de Vitruve, et aura un mouvement basé de ses quatre bras.

ENNEMI BOSS :

Référence visuelle des patterns :



Pattern corps-à-corps



Pattern à distance



Pattern AOE

NARRATION

INTENTIONS NARRATIVES

- ❖ Andrea, encore sous le coup de le choc de la mort de son maître, accuse la mort de son camarade Salai.
- Elle part à la poursuite de Francesco dans tout Florence en arrêtant au passage ses ateliers militaire et récupérant les plans de son maître
- ❖ Les thèmes principaux sont la vengeance et le deuil avec un fond de mélancolie :
 - Réutiliser les lieux présentés dans l'intro dans l'exploration entre les arènes
 - Parallèle avec la vista dans les souvenirs et la vista actuelle (ville en feu)
- ❖ Utilisation de musique évolutive pour accompagner le changement d'ambiance et d'émotions au cours du niveau

NARRATION

NARRATIVE MEANS

- ❖ **UI affichable à l'approche d'un point d'intérêt**
 - Afficher du texte ou des sprites à proximité d'un personnage / objet statique
- ❖ **Barks**
 - Décors / ennemis
 - Monologues personnage principal
 - Rares pour ne pas polluer le flow du jeu
 - UI différente (texte en bas de l'écran tah dark souls)
- ❖ **Cinématique**
 - Intro 2D
 - "Simple"
 - freeze du gameplay
 - focus caméra sur le point d'intérêt (interlocuteur, porte qui s'ouvre...)

INTENTIONS ID

SENTIMENT DE PROGRESSION

Le sentiment de progression du joueur sera illustré par 5 moyens principaux :

- **via la colorimétrie de l'environnement**, passant progressivement d'une couleur douce (bleu) à une plus agressive (rouge).
- **via l'intensité de la musique**, débutant avec des instruments à vent pour plus tard se faire rejoindre par des cuivres prenant au fur et à mesure toute la place pour se retrouver au final seul.
- **via l'intensité du gameplay**, les challenges augmentant au fil du jeu.
- **via les 3 milestones narratives des Souvenirs**, augmentant sa compréhension des enjeux et son investissement émotionnel.
- **via la maîtrise du kit par notre player**, le faisant prendre en compétence.

LEVEL DESIGN LAYOUT

❖ A - Introduction (extérieur de la ville)

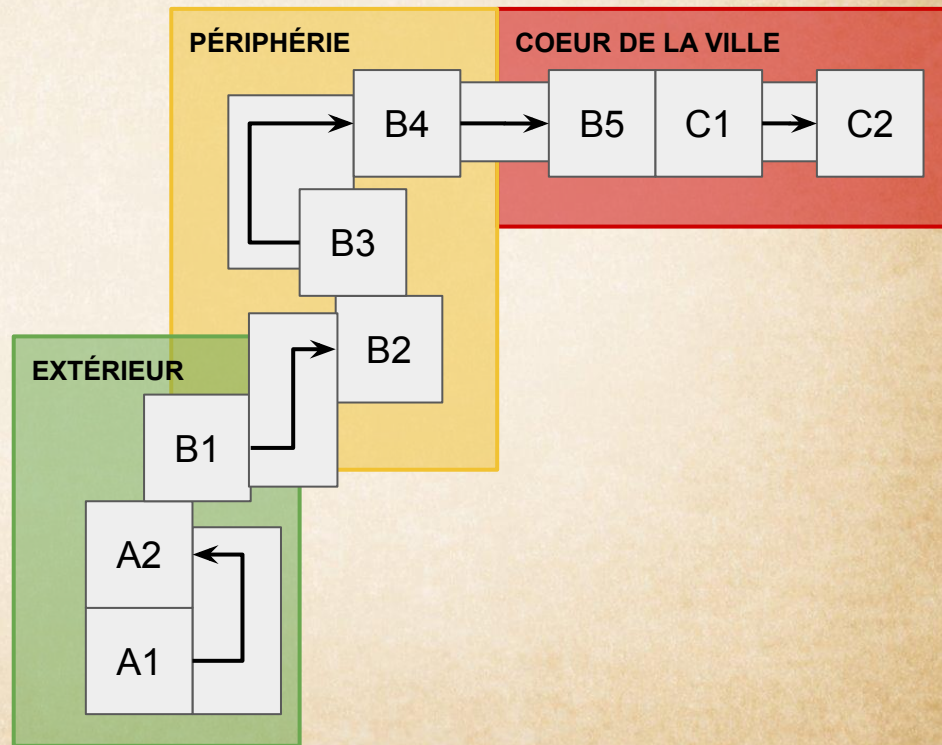
- **A1** - START + Intro 2D + Plateforme - Tuto
 - vista sur A2 assez tôt
- **A2** - Arène - Tuto

❖ B - Péripéties (périphérie de la ville)

- **B1** - Plateforme - 1er Souvenir
- **B2** - Arène - Combat
- **B3** - Plateforme - 2e Souvenir
 - vista sur B4 (rappel de l'intro)
- **B4** - Arène - Combat
- **B5** - Plateforme - 3e Souvenir

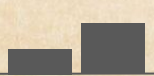
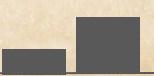
❖ C - Boss Fight (coeur de la ville)

- **C1** - Intro du Boss + Plateforme - Fuite
- **C2** - Arène - Combat de Boss + FIN



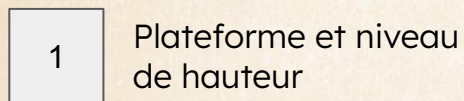
PROGRESSION

LAYOUT

	A1	A2	B1	B2	B3	B4	B5	C1	C2
Challenge	Tuto moteur	Tuto combat	Platforming avec le Battle kit	Combat avancé	Recherche de l'itinéraire	Combat avec killzone	Contrôles détaillés	Platforming avec sensation de limite de temps	Boss Fight, utilisation de tous les mécaniques
Emotion	Deuil	Vengeance	Vengeance	Vengeance	Deuil	Vengeance	Deuil	Vengeance	Vengeance
Couleurs									
Musique	Corde	Corde	Corde	Corde & cuivre	Corde & cuivre	Corde & cuivre	Corde & cuivre	Cuivre	Cuivre
Intensité									

PROGRESSION

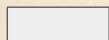
LÉGENDE



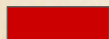
Elite



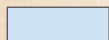
Pop Corn



Sol



Sol Feu



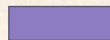
Vide



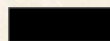
Entrée/Sortie



Destructible



Débris



Mur



Spawner



Sol



Boss

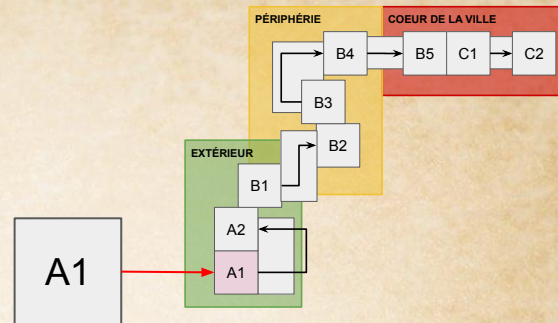


Entrée



One way fall

PROGRESSION SECTIONS



Section A1

Overview

Cette section contient la cinématique d'introduction du jeu présentant les personnages et enjeux. S'en suit le tuto moteur avec une vista sur A2. Le personnage est à l'extérieur de Florence.

Challenge

Prise en main du player character dans une aire de jeu de platforming et première vue du battle kit avec un ennemi seul.

Narration/Emotion

La cinématique 2D traite du deuil suite à la mort de De Vinci et de la trahison d'un des disciples. Le joueur est touché et ressent une certaine rancœur envers un ennemi identifié.

Player experience

Le joueur découvre le jeu, en commençant par être immergé par la narration. Le tutoriel va être à moitié invisible grâce à la couche narrative de la cinématique et de la Vista

Musique

La musique est lente avec des instruments à corde assez doux pour marquer la tristesse de la mort mais aussi celle de la trahison.

Intensité

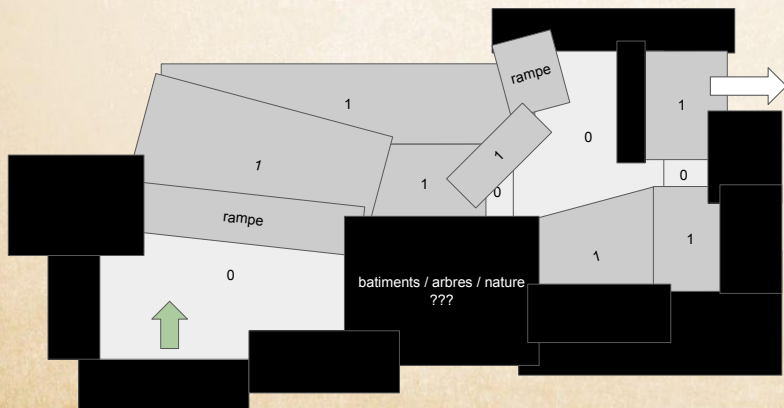
L'intensité ressentie est haute narrativement et moyenne niveau jeu car le challenge repose sur la prise en main.

PROGRESSION SECTIONS

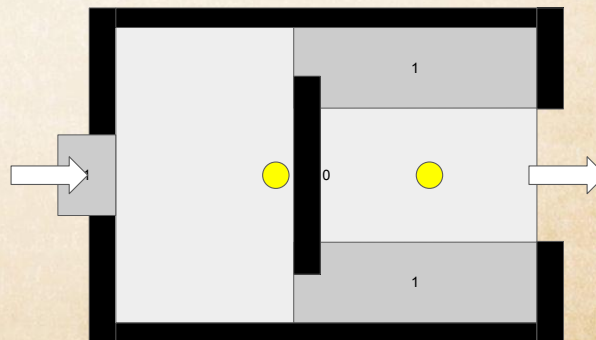
Section A1

Intentions LD

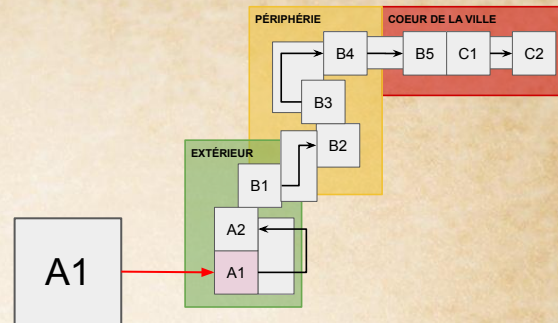
Introduction du jeu calme, tuto moteur permettant l'expérimentation, introduction des mécaniques.



Exemple de zone d'expérimentation possible



Exemple d'introduction ennemis

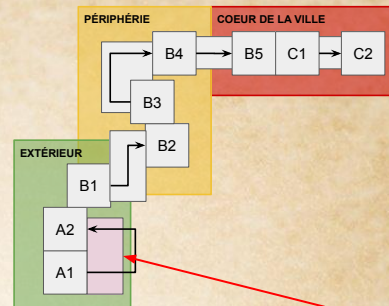


PROGRESSION SECTIONS

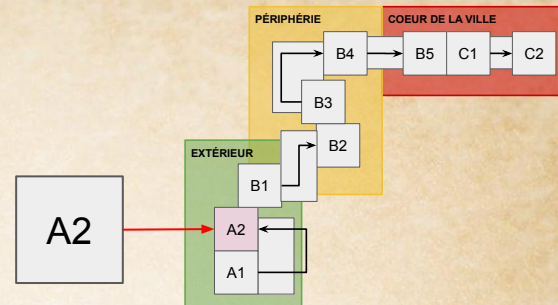
Section Vue de A1 sur A2

Type Vista

POI narratif Vue sur la ville de Florence depuis l'extérieur de la ville.
Permet de situer le lieu et d'ancrer le sentiment de progression de l'extérieur vers l'intérieur de Florence.



PROGRESSION SECTIONS



Section A2

Overview Cette section contient la première arène et a pour objectif d'introduire le véritable combat.

Challenge Combat dans une arène fermée contre plusieurs vagues d'ennemis. Challenge de combat et de positionnement dans un espace

Narration/Emotion Le joueur est plongé dans l'action. Les ennemis corbeaux mécaniques introduisent le thème de la militarisation des oeuvres de De Vinci.

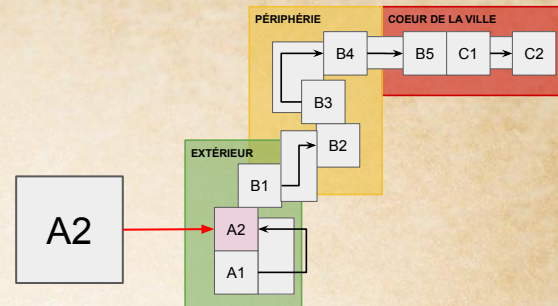
Player experience Le joueur découvre pour la première fois le système d'arène, et pourra observer et apprendre les interactions entre le player, les ennemis, et le décor. Il va devoir apprendre qu'il faut cogner les ennemis les uns contre les autres et de ne pas juste spammer des kicks. Ce serait bien s'il apprend le super hero landing aussi

Musique Les instruments à corde se stabilisent pour entrer un thème plus constant.

Intensité L'intensité est moyenne car, même s'il s'agit du premier vrai combat, le challenge reste très abordable.

PROGRESSION SECTIONS

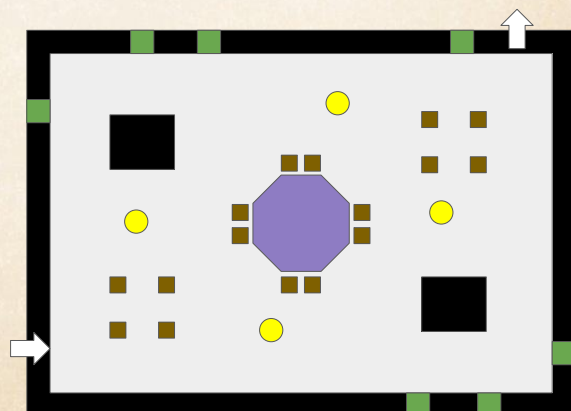
Section A2



Intentions LD Arène de jeu resserrée favorisant l'appréhension des dégâts de collision et des déplacements.



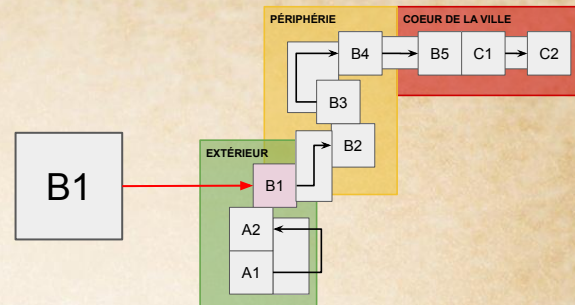
Illustration arène tuto par Laura Yang



Exemple d'arène tuto possible

[Voir légende](#)

PROGRESSION SECTIONS



Section B1

Overview

Après un court repos suivant le combat en A2, le joueur aborde une phase de plateforme dans la ville de Florence qu'il pénètre alors. Il trouve alors le premier souvenir, un lieu qu'il a déjà vu dans la cinématique 2D d'introduction.

Challenge

Platforming d'estimation de distance.

Narration/Emotion

Le joueur découvre un Florence plus mouvementé que dans ses souvenirs. Il est guidé par la vengeance, le lieu du souvenir ayant changé pour le pire.

Player experience

Tout en utilisant le player kit pour le platforming, le joueur se voit lui-même pénétrer la ville de Florence. Le joueur est en pleine exploration. L'exploration est récompensée par le 1er souvenir, et le joueur est encore plus immergé dans le jeu.

Musique

Les instruments à corde accélèrent légèrement.

Intensité

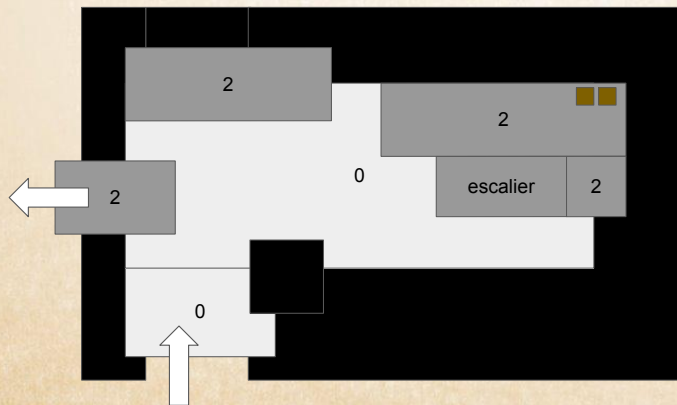
L'intensité est moyenne basse car la section de platforming reste simple, cherchant principalement à améliorer l'appréhension du player character.

PROGRESSION SECTIONS

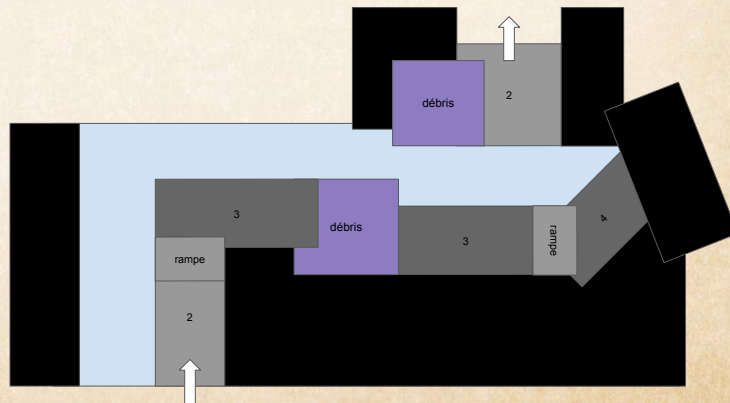
Section B1

Intentions LD

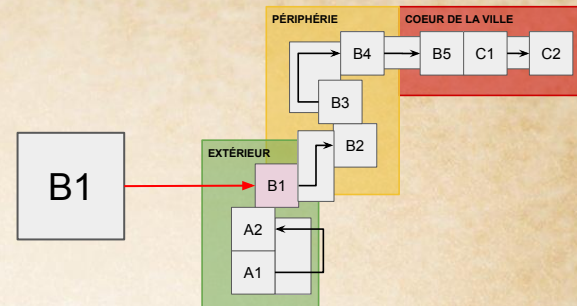
Platforming léger permettant l'appréhension du player kit et repos après l'arène de la zone précédente.



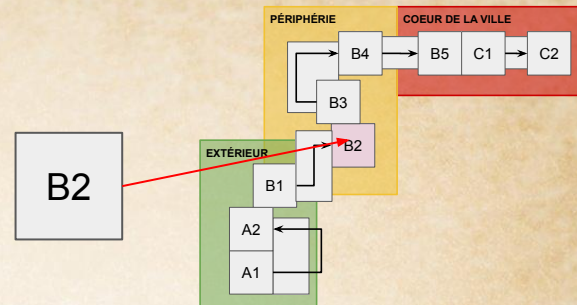
Exemple de plateforme générique



Exemple de plateforme sur les toits



PROGRESSION SECTIONS



Section B2

Overview Cette section contient la deuxième arène introduisant l'ennemi élite.

Challenge Combat avec plus de mouvements, utilisation plus poussée de la locomotion bien prise en main.

Narration/Emotion L'action augmente ainsi que le sentiment de vengeance. Le danger des inventions est bien mis en avant.

Player experience Le joueur découvre l'ennemi élite. Avec l'émotion de la vengeance, il essaye de battre l'ennemi élite mais c'est moins évident. Le joueur devra faire des choix tactiques pour mettre des coups puissants comme le dash kick, le super hero landing, ou faire cogner des ennemis pour faire perdre l'équilibre de l'ennemi élite. Après avoir fait la 1ère moitié de l'arène, le joueur va attaquer la 2ème moitié avec plus de confiance.

Musique Des cuivres viennent se mêler aux instruments à corde dans une musique plus intense.

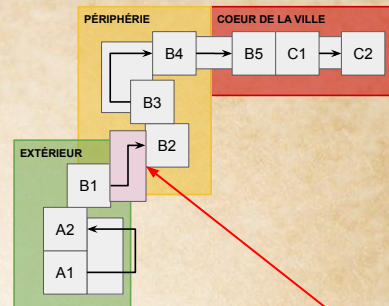
Intensité L'intensité est haute avec la découverte d'un nouvel ennemi.

PROGRESSION SECTIONS

Section Fin de B1

Type Lieu

POI narratif Découverte d'un lieu/point de vue marquant ayant déjà été vu dans la cinématique d'introduction. Ayant drastiquement changé de forme/d'état, cela crée un contraste symbole pour la narration et permet de rappeler les enjeux au joueur.

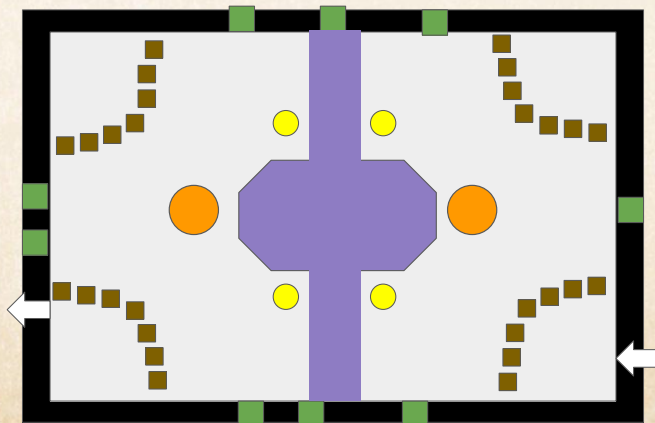


PROGRESSION SECTIONS

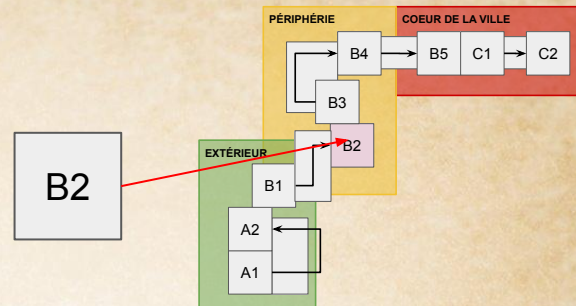
Section B2

Intentions LD

Arène introduisant les ennemis élite et challengeant le joueur sur le mouvement. Une arène plus grande avec une architecture plus contraignante.

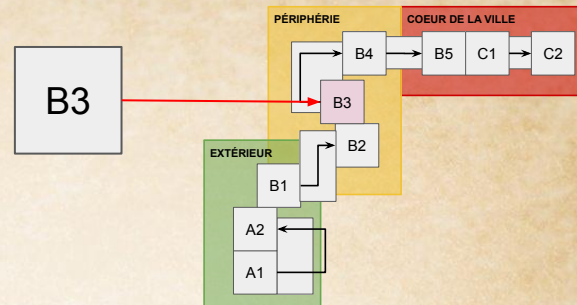


Exemple de d'arène avec ennemis élite



[Voir légende](#)

PROGRESSION SECTIONS



Section B3

Overview

Après un court repos suivant le combat en B2, le joueur aborde une phase de plateforme sur les toits de Florence. Il trouve alors le second souvenir, un lieu qu'il a déjà vu dans la cinématique 2D d'introduction.

Challenge

Platforming basé sur la planification d'un itinéraire et l'appréciation des distances.

Narration/Emotion

Le deuil et la tristesse l'accompagnant refait surface avec les souvenirs, permettant ainsi un reset des émotions du joueur.

Player experience

Le joueur sera confronté à un énigme de calcul de distance et d'hauteur. Ce moment de réflexion va donner une sorte de repos à l'avancement sans arrêt du joueur, tout en ajoutant de la nouveauté de gameplay.

Musique

Les cuivres et instruments à vent se calment dans une musique plus mélancolique.

Intensité

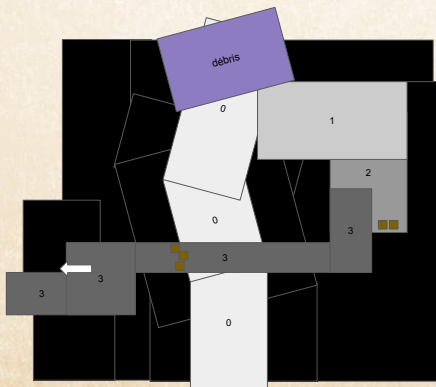
L'intensité est assez basse plus augmente, le rythme augmente avec le challenge.

PROGRESSION SECTIONS

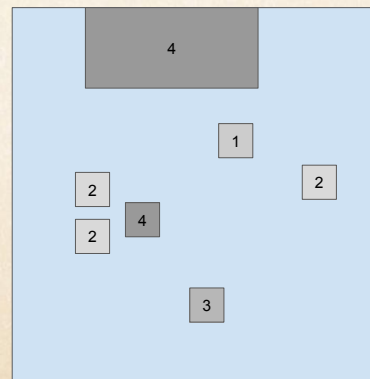
Section B3

Intentions LD

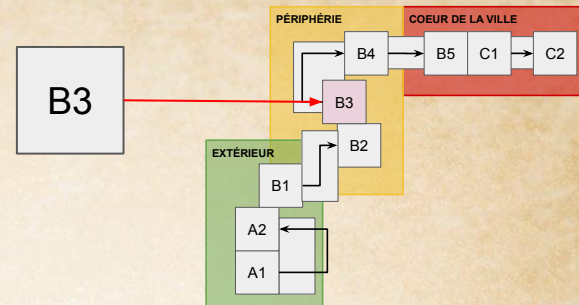
Repos après l'arène de la zone précédente puis un platforming basé sur la planification d'un itinéraire et l'appréciation des distances pour augmenter la difficulté.



Exemple de plateforme



Exemple de level design itinéraire

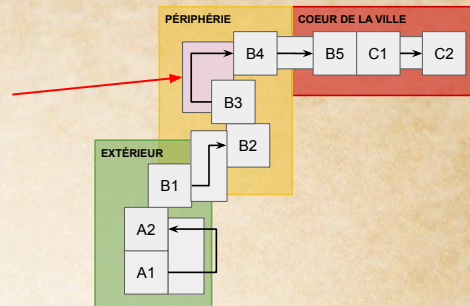


PROGRESSION SECTIONS

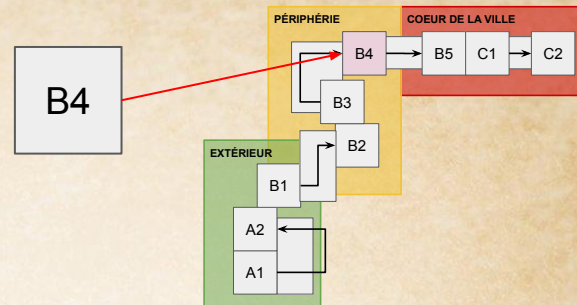
Section Fin de B3 et vue de B3 sur B4

Overview Lieu et vista

POI narratif Découverte d'un lieu/point de vue marquant ayant déjà été vu dans la cinématique d'introduction. Ayant drastiquement changé de forme/d'état, cela crée un contraste symbole pour la narration et permet de rappeler les enjeux au joueur.
La vista permet de voir l'intérieur de Florence détruite et d'appréhender la suite du niveau.



PROGRESSION SECTIONS



Section B4

Overview Cette section contient la troisième arène challengeant le joueur sur tous les ennemis.

Challenge Combat avec des kill zones challengeant le placement et la priorisation des ennemis.

Narration/Emotion L'action augmente ainsi que le sentiment de vengeance. Le danger des inventions est bien mis en avant.

Player experience Le joueur est assez expérimenté pour se confronter à un combat intense. Les ennemis sont nombreux y compris l'élite, mais le joueur ne se sent pas désavantagé. Comme l'arène est entourée de destructibles et de murs, le joueur se sentira avantagé malgré la difficulté et en se refoulant de toute sa force sur les ennemis il va se sentir puissant dans un combat challengeant.

Musique Les cuivres s'emballent, plus présents.

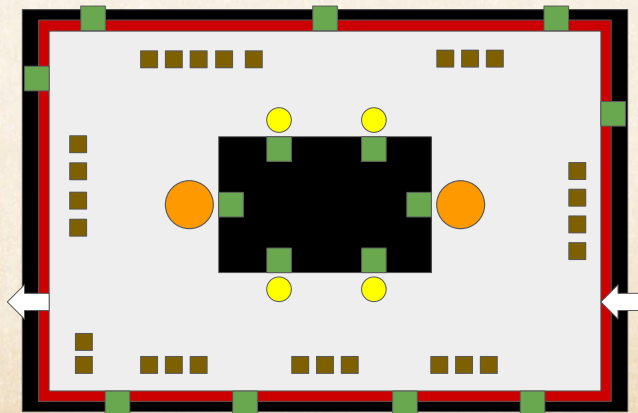
Intensité L'intensité est haute avec un rythme soutenu.

PROGRESSION SECTIONS

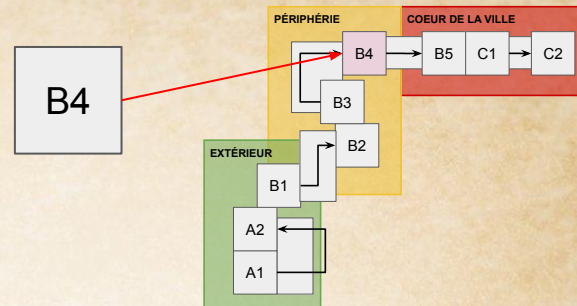
Section B4

Intentions LD

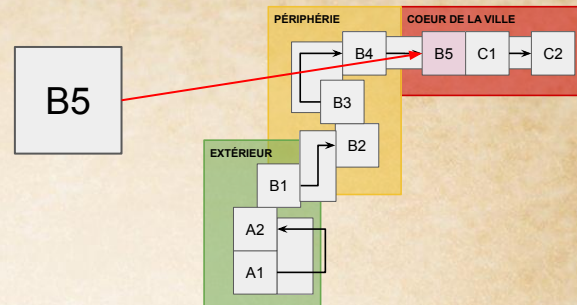
Arène plus intense avec des points de spawn et une architecture permettant un challenge plus grand sur la maîtrise du battle kit et la priorisation des ennemis.



Exemple d'arène avec tous les ennemis



PROGRESSION SECTIONS



Section B5

Overview

Après un court repos suivant le combat en B4, le joueur aborde une phase de plateforme dans la ville de Florence. Il trouve alors le troisième souvenir, un lieu qu'il a déjà vu dans la cinématique 2D d'introduction.

Challenge

Platforming basé sur le contrôle précis du player character et du moveset.

Narration/Emotion

La ville de Florence est de plus en plus détruite, la comparaison avec le souvenir doit appeler de la tristesse.

Player experience

En traversant la ville de Florence détruite, et en expérimentant par le platforming plus avancé à quel point la ville a été détruite, le joueur ressent naturellement de la colère envers celui qui l'a détruit.

Musique

Dernière phase des instruments à vent avant de disparaître.

Intensité

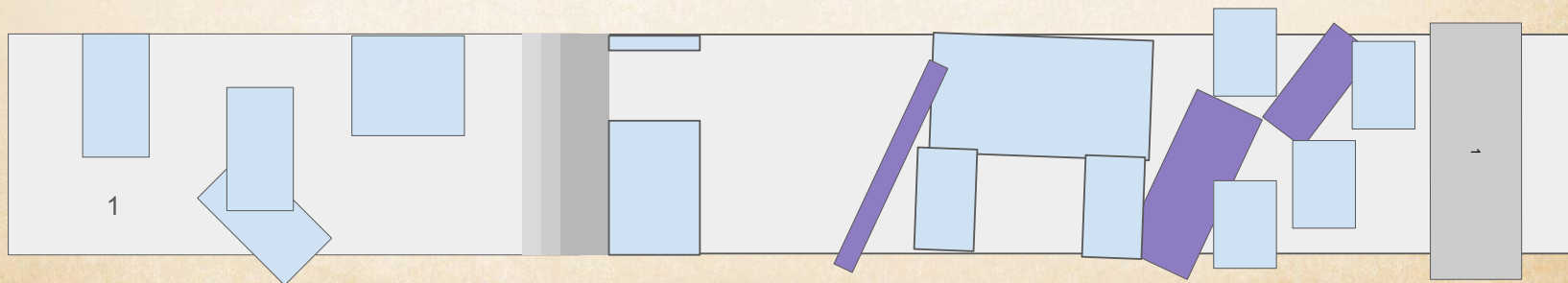
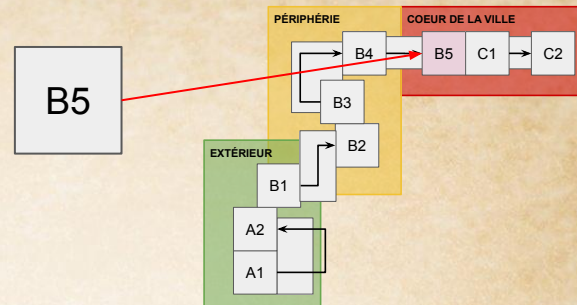
L'intensité est moyenne grâce au challenge et à l'ambiance.

PROGRESSION SECTIONS

Section B5

Intentions LD

Platforming générique de placement et de précision permettant une montée en intensité vers le climax qui suit. Le LD se veut moyennement exigeant et progressif.



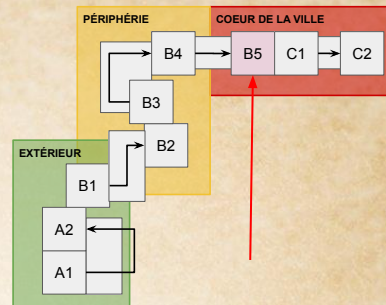
Exemple de parcours de précision

PROGRESSION SECTIONS

Section Fin de B5

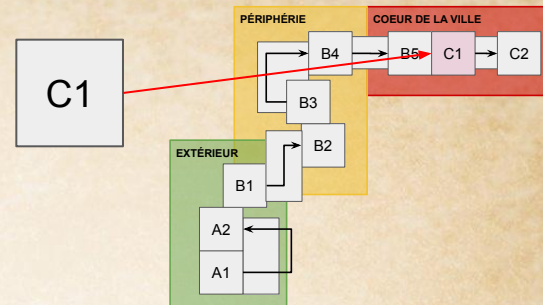
Overview Lieu

POI narratif Découverte d'un lieu/point de vue marquant ayant déjà été vu dans la cinématique d'introduction. Ayant drastiquement changé de forme/d'état, cela crée un contraste symbole pour la narration et permet de rappeler les enjeux au joueur.



PROGRESSION

SECTIONS



Section C1

Overview

Face à un lieu important, le joueur retrouve l'antagoniste. Celui-ci prend la fuite au même moment où les flammes de la ville détruite arrivent derrière le joueur. Une phase de fuite/course-poursuite s'engage alors.

Challenge

Le joueur sera confronté à exécuter le platforming rapidement, pendant qu'il est suivi par des flammes. Il sera challengé sur la réactivité, la maîtrise du dash et la locomotion au sol et aérienne.

Narration/Emotion

Le joueur doit être surpris et doit ressentir ce besoin de vengeance face à l'antagoniste.

Player experience

Le player va comprendre qu'il entre dans le climax du jeu. Ses attentes pour des moments forts vont être récompensés : il va voir pour la première fois des mises-en-scène avec des bâtiments qui s'écroulent, les flammes qui le suivent, la musique avec une émotion intense. Le joueur se verra lui-même en train de bien surmonter les plateformes de cette phase tout en étant surpris avec les compétences acquis et il recevra un sentiment épique de puissance.

Musique

Les cuivres sont désormais seuls et montent en puissance au fur et à mesure.

Intensité

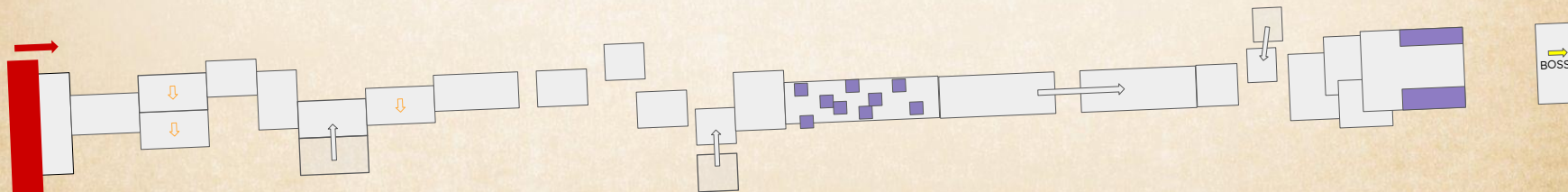
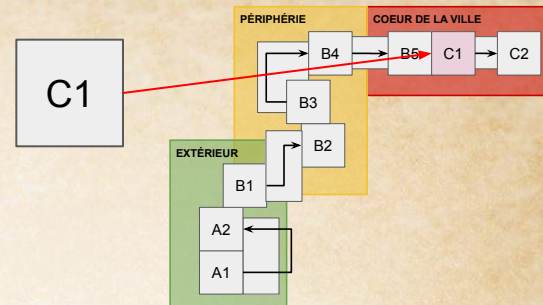
La phase de plateforme doit être rapidement exécuté avec précision, mais ne doit pas être trop difficile car les bâtiments qui s'écroulent et la flamme qui suit le joueur ajoute de la charge cognitif. L'intensité est donc haute.

PROGRESSION SECTIONS

Section C1

Intentions LD

Séance de course-poursuite en ligne droite challengeant le joueur sur la réactivité, la maîtrise du dash et la locomotion sol-aérienne. Le challenge doit rester moyen-bas au vu de l'intensité environnante. Un mur de flamme poursuit le joueur, le forçant à continuer à avancer.

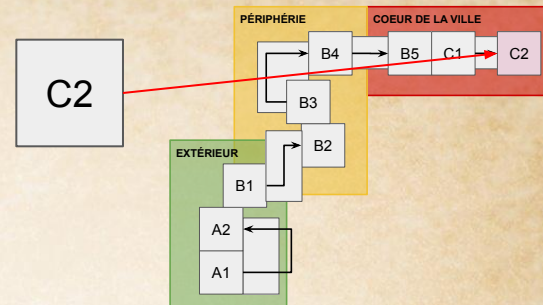


Exemple de course-poursuite possible

[Voir légende](#)

PROGRESSION

SECTIONS



Section C2

Overview Combat final face au boss. Dans une arène close en 1 contre 1, il s'agit du climax du jeu.

Challenge Le joueur devra utiliser l'intégralité de son battle kit et sera challengé sur la réactivité, le timing et la précision.

Narration/Emotion Le joueur doit ressentir l'envie de vengeance à son maximum.

Player experience Le joueur arrive à combattre le Boss avec la pratique sur le Battle Kit accumulé jusqu'ici. Il est épaté par les patterns du Boss, et surtout des mécaniques spéciales du Boss, l'attaque aérienne et l'attaque AOE. Le joueur s'éclate pendant ce combat épique du climax.

Musique Les cuivres sont seuls à leur maximum dans une musique épique.

Intensité Le combat montera en intensité avec les phases, commençant à haute pour monter jusqu'à très haute.

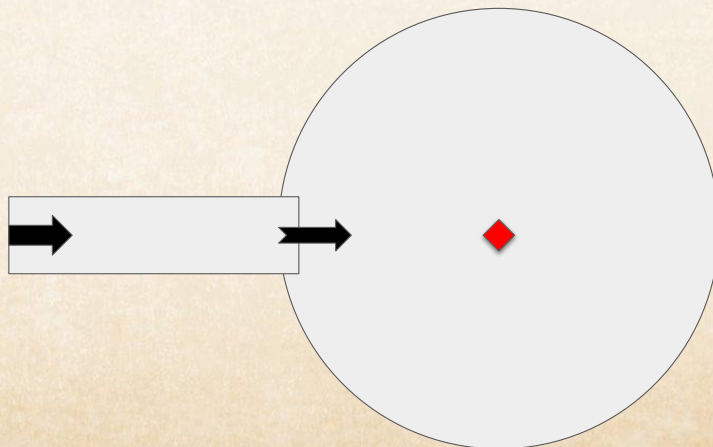
PROGRESSION

SECTIONS

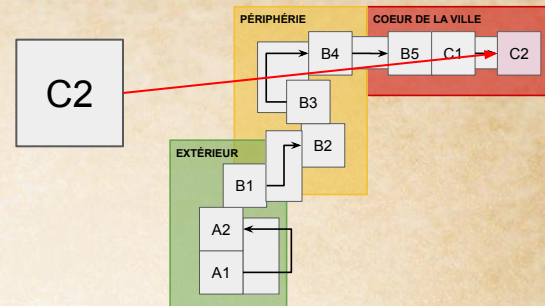
Section C2

Intentions LD

Une arène de combat de boss circulaire et dénuée de tout obstacle pour ne pas gêner le joueur dans ses déplacements et exploiter au mieux le kit du boss.



Exemple d'arène circulaire



[Voir légende](#)