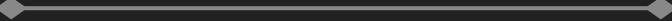


# Vampy Valentine

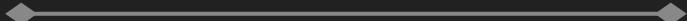
## Level Design

Groupe Salers





# Métrique

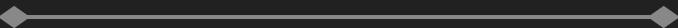


# Variables d'ajustement

## Statistiques du player

Action	Stats	Unité
Hauteur	2	(Unity Unit)
Largeur	1.75	(Unity Unit)
Hauteur de saut	5 - 6	(Unity Unit)
Durée du saut	2.5	(Seconds)
Multiplicateur de force de chute	2	Pas d'unité
Vitesse max	2 - 2.5	(Unity Unit / Seconds)
Multiplicateur d'accélération	5	Pas d'unité
Distance de dash	6	(Unity Unit)
Durée du dash	0.2	(Seconds)
Durée du cooldown du dash	0.5	(Seconds)
Durée du glide (chute)	2.5	(Seconds)
Durée du glide (dans la lumière)	5	(Seconds)

# Variables d'ajustement



**Fenêtre et Fenêtre + Rideaux**

Stats	Valeur	Unité
Hauteur	3	(Unity Unit)
Largeur	3	(Unity Unit)

**Rayon réfléchi (issue des miroirs)**

Stats	Valeur	Unité
Hauteur	1	(Unity Unit)
Longueur	non déf	(Unity Unit)

**Plateforme tombante**

Stats	Valeur	Unité
Hauteur	1	(Unity Unit)
Largeur	2	(Unity Unit)

**Checkpoint**

Stats	Valeur	Unité
Hauteur	4	(Unity Unit)
Largeur	4	(Unity Unit)

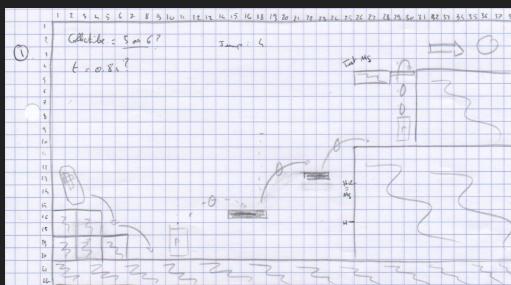
**Plateforme traversable ou Plateforme auto ou Plateforme mobile**

Stats	Valeur	Unité
Hauteur	0.5	(Unity Unit)
Largeur	non déf	(Unity Unit)

non déf == dépend du LD

# Niveau 1

# Tuto 01 : Bedroom



## Concept:

Tableau tuto n°1 (Short) - Apprentissage des bases (mouvement / saut)

Nom de travail : La chambre

Auteur : Lefevre Florian

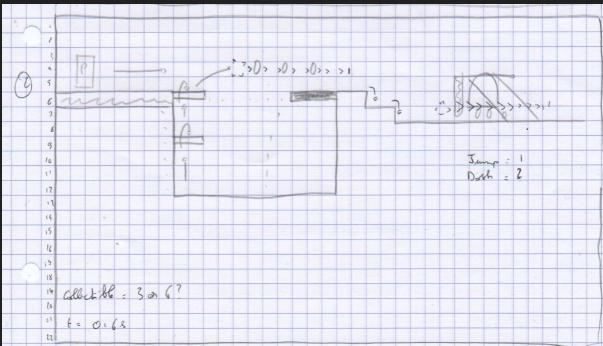
## Explication:

Permettre au joueur d'apprendre les possibilités de déplacement (accélération), ainsi que de se familiariser avec le saut dans un environnement contrôlé (safe - pas de piège et puis la chambre intime).

Le joueur peut donc se familiariser avec les différents paramètres du saut (vitesse de déplacement en saut, hauteur de saut sur plateformes variées)

La dernière partie du tableau possède une plateforme traversable située à hauteur max du saut afin de permettre au joueur de mieux visualiser ce paramètre (style barre de limite dans les épreuves de saut à la perche)

## Tuto 02 : Bedroom (Dash)



## Concept:

Tableau tuto n°2 (Short) - Apprentissage du dash

## **Nom de travail : La baignoire**

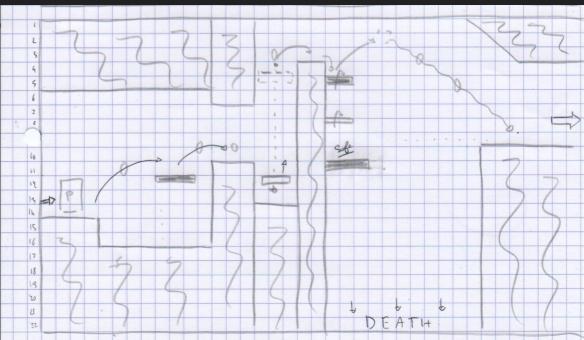
Auteur : Lefevre Florian + Osorio-Echeverry Dany

## Explication:

**Permettre au joueur d'apprendre le dash en deux temps**  
premièrement une situation de dash permettant au joueur de découvrir la longueur du dash (avec un safe spot, donc même si ce dernier échoue et tombe il ne lui arrive rien juste perte de temps).

**Et deuxièmement de prendre connaissance de l'interaction rideau + dash, on intègre aussi ici un tuto d'interaction joueur lumière en montrant le danger de la lumière dans une situation où on introduit le fonctionnement du système joueur/fenêtre/rideau/lumière**

# Tuto 03 : Bedroom (Glide)



## Concept:

Tableau tuto n°3 (Short) - Apprentissage du Glide

Nom de travail : L'Ascenseur

Auteur : Lefevre Florian

## Explication:

Permettre au joueur de se familiariser avec le Glide (distance / durée en incluant tout de même une marge histoire d'être safe) ainsi que l'apprentissage de la télépathie vampire (plateforme déplaçable)

Glide : Une zone assez ouverte (si possible à voir avec les GA si on peut faire un slope pour le plafond au niveau de la fin histoire que la courbe soit similaire à celle du glide), avec un safe spot au début du glide au cas où le joueur se rate

Plateforme déplaçable : Apprentissage basique le joueur se pose dessus comme un ascenseur (ou monte-escalier stannah chacun ses refs) et drag le joueur jusqu'à la plateforme supérieure

# Tuto 04 (Fin du tuto) : Bedroom (Chase)



## Concept:

Tableau tuto n°4 (Long - Medium) - Découverte phase de chase + confirmation des acquis du tuto

Nom de travail : La poursuite de l'amour

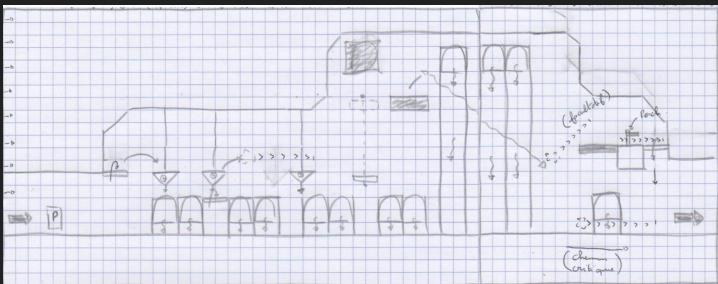
Auteur : Lefevre Florian

## Explication:

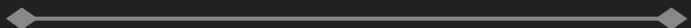
Permettre au joueur de découvrir les phases de poursuite, en introduisant le danger de la femme de ménage (jusqu'ici absente y compris de l'interface - apparition de la barre du niveau à ce tableau)

Le tableau est aussi une compilation des éléments rencontrés par le joueur servant à valider ses acquis avant le vrai début du niveau au tableau suivant

Le tableau inclut aussi pour la première fois des plateformes tombantes (cassables) sur le chemin critique



# Matrice (Partie - Tuto)



	Jump	Dash	Glide	Collectible	Collectible (Spé)	Fenêtre	Fenêtre + Rideau	Plat (Tombante)	Plat (Movable)
Tuto - 01	3	0	0	1	0	0	0	0	0
Tuto - 02	0	2	0	6	0	0	1	0	0
Tuto - 03	3	0	1	3	0	0	0	0	2
Tuto - 04 (CR)	8	1	1	6	0	5	0	2	0
Tuto - 04 (CO)	9	2	1	6	1	5	0	2	0

CR : Chemin critique - CO : Chemin optionnel

# Lvl 1 - 1 : First Floor

---



## Concept:

Tableau n°5 (medium).

Nom de travail : Galerie des glaces

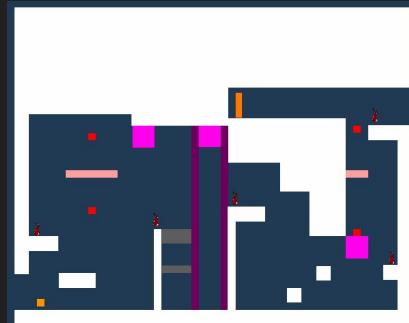
Auteur : Lefevre Florian + Chevalier Bastien

## Explication:

Niveau jouant sur les différentes utilisations des plateformes tombantes (cassables) ainsi que sur les différentes capacités du player (combo : saut/plateforme, dash/plateforme, glide/plateforme)

Pour la deuxième partie du niveau c'est jouer un peu sur le rythme avec une plateforme automatique sur laquelle se positionne le joueur, pendant qu'il déplace par la pensée une plateforme mobile au-dessus de lui le protégeant ainsi de la lumière.

# Lvl 1 - 2 : First Floor



## Concept:

Tableau n°5 (medium).

Nom de travail : L'ascenseur émotionnel

Auteur : Renaudin Matteo

## Explication:

Niveau jouant à la fois sur la verticalité et l'horizontalité. Le joueur devra utiliser un combo glide + dash pour passer. Dans ce niveau, le joueur pourra tester les connaissances qu'il a obtenues lors du tuto.

# Lvl 1 - 3 : First Floor



## Concept:

Tableau n°5 (long) - niveau vertical

Nom de travail : La tour de l'espoir

Auteur : Renaudin Matteo

## Explication:

Ce niveau est basé entièrement sur la verticalité. Lors de cette dernière partie du niveau 1, le joueur devra se mettre à l'épreuve face à tous les obstacles déjà rencontrés.



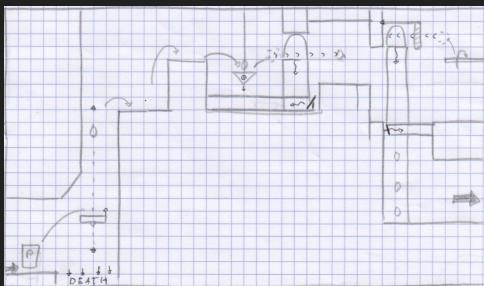
# Matrice (Niveau 1 - Partie classique)

	Jump	Dash	Glide	Collectible	Collectible (Spé)	Fenêtre	Fenêtre + Rideau	Plat (Tombante)	Plat (Movable)	Plat (Auto)
1 - 1	6	0	1	6	0	4	0	2	1	1
1 - 2	5	2	1	5	0	1	1	0	2	0
1 - 3 (CR)	12	2	1	5	0	7	1	3	2	0
1 - 3 (CO)	15	5	1	5	1	8	1	4	2	0

CR : Chemin critique - CO : Chemin optionnel

# Niveau 2

# Lvl 2 - 1 : Attic



## Concept:

Tableau n°1 (short) - Introduction des miroirs

Nom de travail : Réflexion

Auteur : Lefevre Florian

## Explication:

Premier tableau du deuxième niveau, on commence par un rappel à l'escalator/monte-charge (rappel qu'on a fait une ascension vers le grenier),

Une première situation qui met en avant le miroir avec une sorte de redite du tuto dash (ref: baignoire) avec une difficulté supplémentaire ici la chute est mortel.

La deuxième partie du tableau comporte une situation nécessitant un peu plus d'analyse de la part du joueur afin que celui déterminé qu'il faut fermer le rideau pour couper la source de lumière qui incide au miroir afin de débloquer le passage (le dash s'arrête dans le mur après la fermeture des rideaux forçant la chute du joueur qui est contrôlé et safe afin de lui faire comprendre la réaction qu'il a déclenché avec la fermeture du rideau)

# Lvl 2 - 2 : Attic



## Concept:

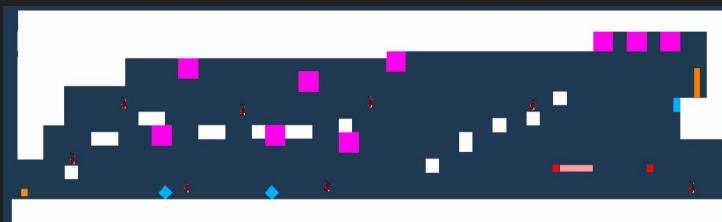
Tableau n°2 (long + parallaxe)

Nom de travail : Attrape-moi si tu peux

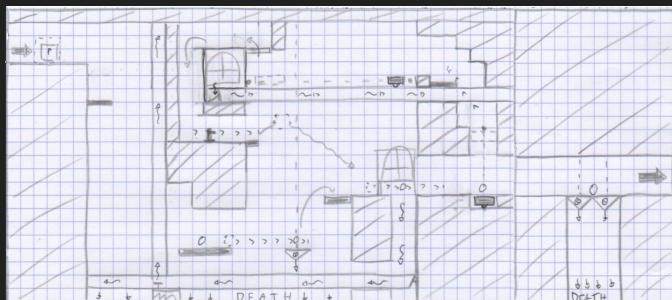
Auteur : Renaudin Matteo

## Explication:

Ce niveau comporte deux chemins se rejoignent au milieu et à la fin. Le joueur devra donc faire dans la précipitation (car il est poursuivi) le choix du chemin à prendre, mais un est beaucoup plus compliqué que l'autre. Il devra faire gaffe aux miroirs, fenêtres...



# Lvl 2 - 3 : Attic



## Concept:

Tableau n°3 (medium)

Nom de travail : Sous les combles

Auteur : Lefevre Florian

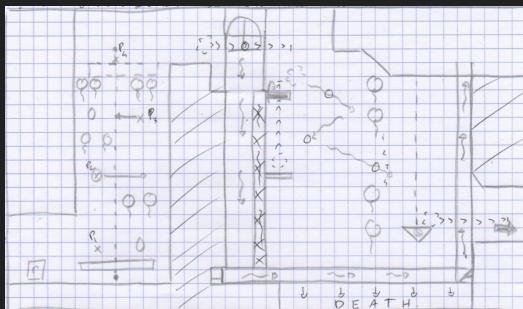
## Explication:

Ce tableau se concentre sur une situation particulièrement dur au début avec une chute libre (que le joueur peut temporiser en utilisant un glide), avec à la fin un dash précis (avec marge d'erreur prévue dans le LD) à effectuer pour pouvoir passer le rayon de lumière et accéder à la suite du niveau.

Le reste du niveau reste assez simple avec un enchaînement de situations demandant un dash ou un glide au choix du joueur.

Le chemin optionnel est quant à lui plus dur il nécessite ici un dash dans la direction diagonale gauche haut à travers un rayon de lumière afin d'accéder à une plateforme movable, permettant d'accéder au pilier central afin de récupérer un perchoir situé à l'intérieur. Le joueur peut par la suite revenir de manière assez simple en glide.

# Lvl 2 - 4 : Attic



## Concept:

Tableau n°4 (short) - Introduction des ballons

Nom de travail : Cheminée

Auteur : Lefevre Florian

## Explication:

Permet au joueur d'apprendre le fonctionnement des ballons en deux temps.

Première situation, le joueur se retrouve dans un "ascenseur" où il doit éviter des ballons disposés à plusieurs endroits tout le long de la montée.

Deuxième situation le joueur apprend le fonctionnement des ballons disposés en situation de vol, ici le joueur doit glisser en passant entre des ballons afin d'accéder à la partie suivante du tableau, comme il s'agit ici d'une phase d'apprentissage de cette situation le joueur a la possibilité d'accéder à une safe zone en cas d'erreur de calcul dans la trajectoire à prendre.

# Lvl 2 - 5 : Attic



## Concept:

Tableau n°5 (medium)

Nom de travail : Là-haut

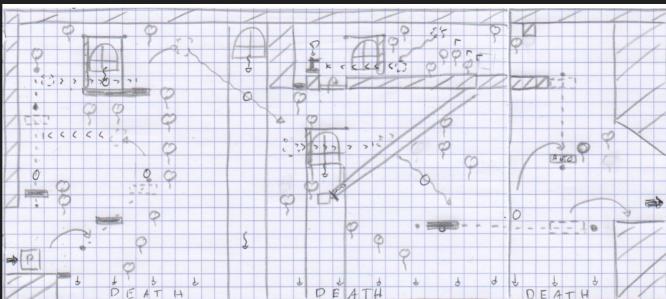
Auteur : Lefevre Florian

## Explication:

Niveau exploitant particulièrement les ballons dans plusieurs situations en tant qu'obstacles bien entendu, mais aussi afin de faire du pathfinding visuel pour le joueur lui indiquant les courbes et trajectoires à suivre.

Le chemin critique reste assez simple pour le niveau excepté dans sa phase 2 (segment du milieu) nécessitant un peu de maîtrise du personnage (maîtrise attendu de la part d'un joueur arrivant au niveau 2), ce segment est une reprise en plus complexe de la situation (segment 1) du tableau 2-3.

Le chemin optionnel quant à lui demande maîtrise et précision, ainsi que du timing dans l'exécution des inputs afin d'accéder au précieux perchoir, perché dans les hauteurs du niveau.



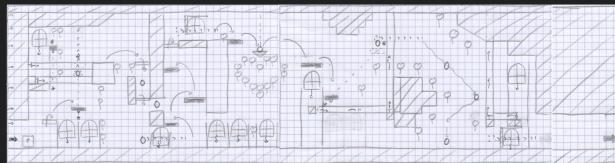
# Lvl 2 - 6 : Attic

## Concept:

Tableau n°6 (long + parallaxe) - Boss final

Nom de travail : Lune de miel

Auteur : Lefevre Florian



## Explication:

Dernier tableau du jeu, il est là pour tester toutes les connaissances vampiriques du joueur, en mettant en scène une compilation de toutes les briques de gameplay introduites au joueur depuis le début.

Le tableau étant une phase de poursuite avec la présence de la femme de ménage plus que jamais déterminer, on joue ici sur la longueur du tableau, tout en gardant la verticalité et plusieurs passages aériens afin de challenger le joueur.

Un passage se trouve aussi au centre du segment 2 permettant au joueur le plus aguerri d'emprunter un raccourci précieux pour gagner du temps surtout lorsqu'on est poursuivi.

(Petit passage "waouh" dans le segment 3, représentant un coeur en ballon, qui sera transpercé par l'extrémité d'une flèche, ici un lustre (plateforme cassable) après le passage du joueur rappelant le thème du jeu)



CR : Chemin critique  
CO : Chemin optionnel

## Matrice (Niveau 2 - Partie classique)

	Jump	Dash	Glide	Collectible	Collectible (Spé)	Fenêtre	Fenêtre + Rideau	Plat (Tombante)	Plat (Auto)	Plat (Movable)	Miroir	Ail + Rose
2 - 1	4	2	0	4	0	1	1	1	0	0	2	0
2 - 2 (CR)	5	2	1	6	0	9	0	0	0	1	2	0
2 - 2 (CO)	10	4	2	6	1	9	0	0	0	1	2	0
2 - 3 (CR)	4	1	1	7	0	1	0	2	0	0	2	0
2 - 3 (CO)	7	3	2	7	1	1	1	2	0	2	3	0
2 - 4	1	2	1	5	0	1	0	1	1	0	2	8
2 - 5 (CR)	4	3	1	6	0	1	2	0	0	3	1	15
2 - 5 (CO)	6	5	3	6	1	1	3	0	1	4	1	20
2 - 6	10	4	1	15	0	5	2	1	0	2	5	30