

Level Design Document

La Mine

Par : Samuel Deschênes et Simon Mailloux



Contents

Titre niveau	1
Description	3
Pré-requis	3
Histoire	4
Texte Collectables Narratifs	5
Dialogue NPC et Actions	5
Intros + Schémas	5
Timeline	8
Plan du niveau Overview + légende	9
Sections + explications Gameplay	10
Intentions Architecturales	13

Description

Nom du niveau	<i>La Mine</i>
Code du niveau	LD_Niveau2_SD
Niveau précédent	<i>LD_Niveau1_MD</i>
Niveau suivant	<i>LD_Niveau3_MG</i>
Émotions	<i>Confiance, Solitude, Peur</i>
OCR	<i>Objectif : Atteindre la station. Challenge : Survivre aux nouveaux dangers et traverser la mine infestée par les quadrupèdes. Récompense : Progression narrative et découverte du sort de la station.</i>

Pré-requis

Ce que le joueur connaît:

Mécaniques:

Sonic Jump (1 niveau)

Sonic Push (1 niveau)

IA Plateforme (1 niveau)

NME :

Quadrupède Minion (TEASE 1 niveau)

Ingrédients:

Minerai Cristaux (1 niveau)

Décharge à Minerai (1 niveau)

Borne Alpha (1 niveaux))

Journaux Logs (1 niveau)

Point de Talent caché (1 niveau)

Écran d'Information (1 niveau)

Porte Barrée (1 niveau)

Interrupteur Manuel (1 niveau)

Mur Fragile (1 niveau)

Sols Instable (1 niveau)

Trous (1 niveau)

Ce que le joueur va apprendre dans ce niveau:

Mécaniques:

Stun (TEASE) - Section 1 / Séquence 3

Fusil (Tir, auto/semi-auto) - Section 1 / Séquence 1

Bouclier (Combinaison) - Section 3 / Séquence 2

Cover IA - Section 2 / Séquence 3

NME :

Quadrupède - Section 1 / Séquence 3

Quadrupède Alpha (TEASE) - Section 4 / Séquence 2

Ingrédients:

Bornes beta - Section 1 / Séquence 1

Seringue de vie - Section 3 / Séquence 2

Interrupteur cible - Section 1 / Séquence 1

Wagon et rail - Section 2 / Séquence 1

Histoire

Après avoir traverser la zone moins exploitée de la mine, Alexeï se retrouve dans l'espace de la mine où l'exploitation est plus active. Dans cet endroit, Alexeï dialogue avec Ivy une bonne partie d'une niveau. Il apprend que son outil de travail, qu'il se sert pour extraire des minéraux et roches aux fins d'études, peut également servir d'arme contre les dangers de la station. Il apprend également que sa combinaison est spécialement conçu pour se défendre contre de potentielles attaques. Il apprend également qu'il doit alimenter l'intelligence artificielle, donc Ivy, avec les minerai pour ainsi permettre de remettre la station en fonction, qui a été gravement endommagée lors du cataclysme solaire. Il découvrira ainsi partiellement l'origine du minerai, l'exolithe, et sa fonction.

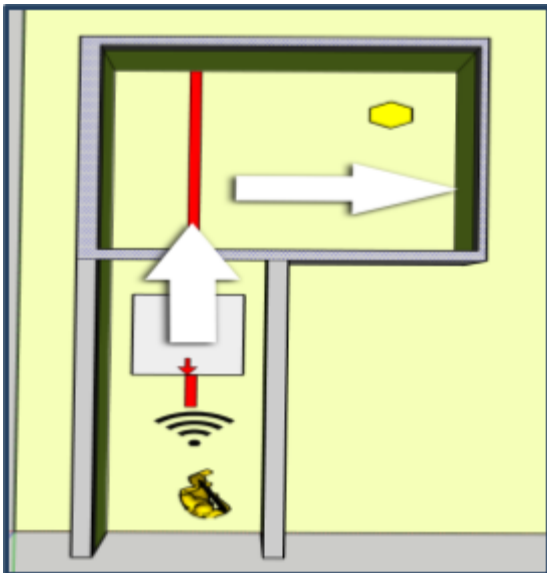
Texte Collectables Narratifs

- Un pad donnant de l'information sur la Genèse de Hive, la station sur laquelle se trouve Alexei.
- Un pad introduisant le joueur a l'utilité et l'histoire de l'exolithe, le minerai se trouvant sur Proxima et exploité par Talium Industries.

Dialogue NPC et Actions

- Le joueur dialogue avec Ivy tout au long du niveau, elle qui lui transmet des informations.
- Elle interagit une fois lorsqu'elle utilise le stun contre un NME pour que le joueur puisse le tirer.
- Indication des contrôles requis pour les actions sur les écrans se trouvant dans le niveau.

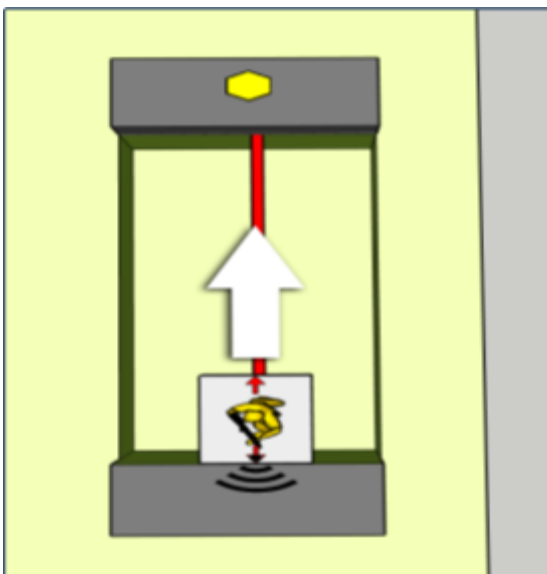
Intros + Schémas



Introduction : Wagons et rails

Premier scénario :

- L'IA indique au joueur d'utiliser son sonic push pour pousser le chariot, ce que le joueur fait.
- Le chariot est poussé vers le fond, ce qui libère le chemin au joueur.



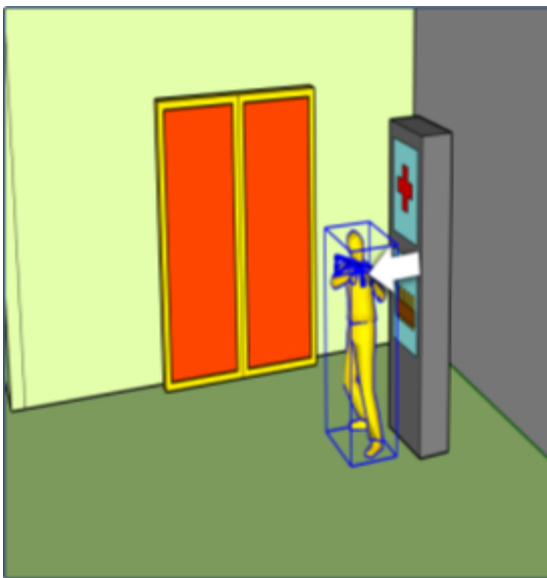
Deuxième scénario :

- L'IA indique au joueur que lorsque sur le chariot, il sera poussé dans la direction opposé de son sonic push.
- Le chariot est poussé dans l'autre direction, ce qui permet au joueur de passer le trou.



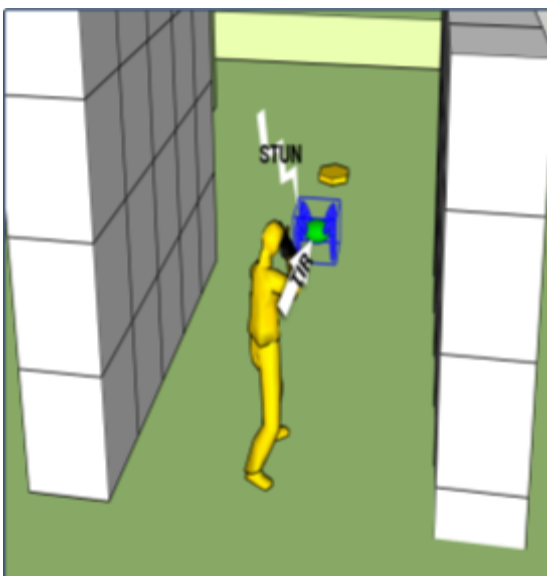
Introduction : Fusil (tir) et Interrupteur cible

- L'IA indique au joueur que son arme est dotée d'un mode de tir et qu'il peut alterner entre le mode automatique et semi-automatique.
- Elle lui indique ensuite de tirer sur la cible connectée à la porte pour ouvrir celle-ci.
- Lorsque le joueur atteint la cible, la porte s'ouvre, permettant au joueur de progresser.
- NOTE : L'arme est uniquement chargée à 10% de sa capacité au début du niveau. IA devra expliquer que c'est la charge résiduelle et qu'elle se recharge automatiquement.



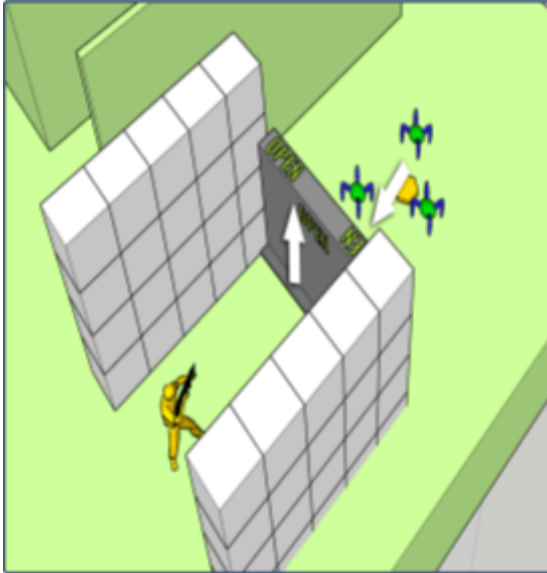
Introduction : Borne beta

- Après avoir traverser les portes, une borne beta se trouve de l'autre côté.
- L'IA indique au joueur qu'il peut y recharger sa vie ou ses munitions.
- Puisque le joueur a tiré juste avant, il peut maintenant recharger son arme.



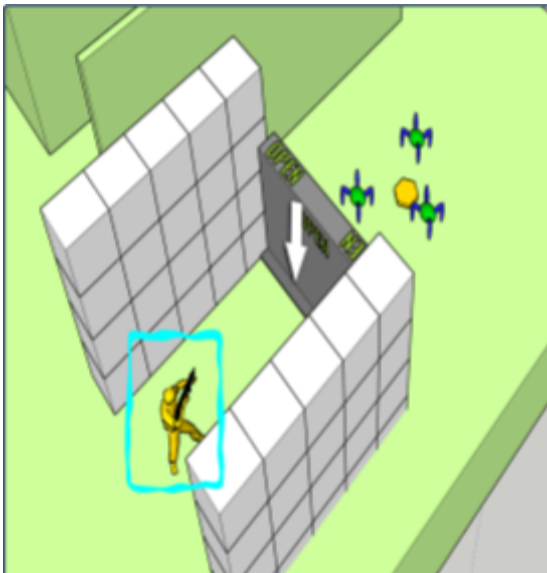
Introduction : Teach Quadrupède et Tease Stun

- Le joueur, lors de sa navigation, se retrouve face à face avec un quadrupède.
- L'IA utilise l'habileté stun sur lui, le rendant immobile. Le joueur est donc libre de tirer dessus à ce moment, l'IA lui indiquant de le faire.



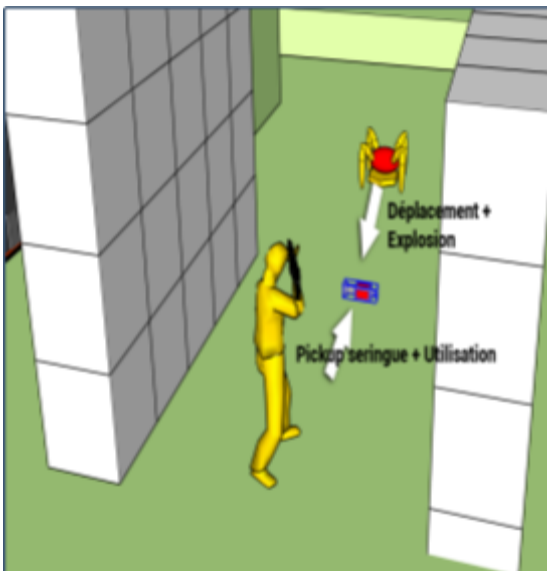
Introduction : Teach Cover

- Le joueur se retrouve dans un couloir, un socle de cover se trouve au sol.
- SCRIPTED EVENT La caméra zoom sur des NME qui se dirige vers l'avatar. L'IA dit au joueur à ce moment d'activer le cover pour leur bloquer le chemin.
- Lorsque le joueur active le cover, les NME sont bloqués et ne peuvent plus progresser. L'IA indique au joueur qu'il peut en activer un maximum de 2 en même temps.



Introduction : Teach Bouclier

- Après avoir monter le cover, l'IA indique au joueur qu'il devra combattre les NME derrière pour ne pas se faire surprendre.
- A ce moment, elle lui indique que sa combinaison peut activer un bouclier qui bloque deux attaques NME. Le joueur l'active à ce moment.
- L'IA indique ensuite au joueur de se préparer et de descendre le cover pour affronter les quadrupèdes.



Introduction : Teach Seringue et Tease Alpha

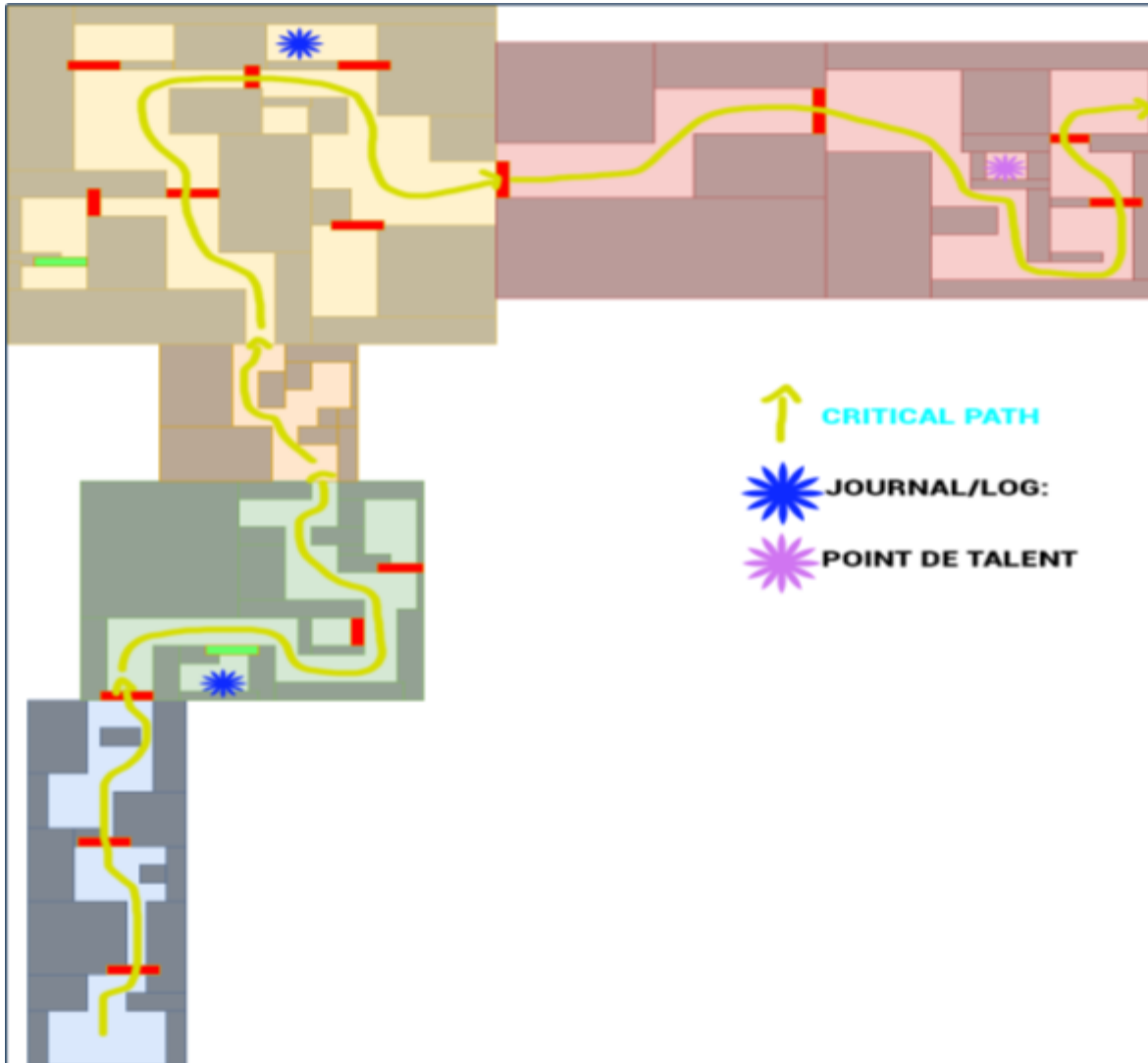
- Le joueur se retrouve face à face avec un quadrupède alpha déjà blessé.
- Si le joueur tire quelques balles dessus, l'NME explose et fait du dégât au joueur. Une seringue se trouve au sol OU l'NME en drop une.
- Ivy indique au joueur comment utiliser la seringue pour qu'il s'en serve pour se healer.

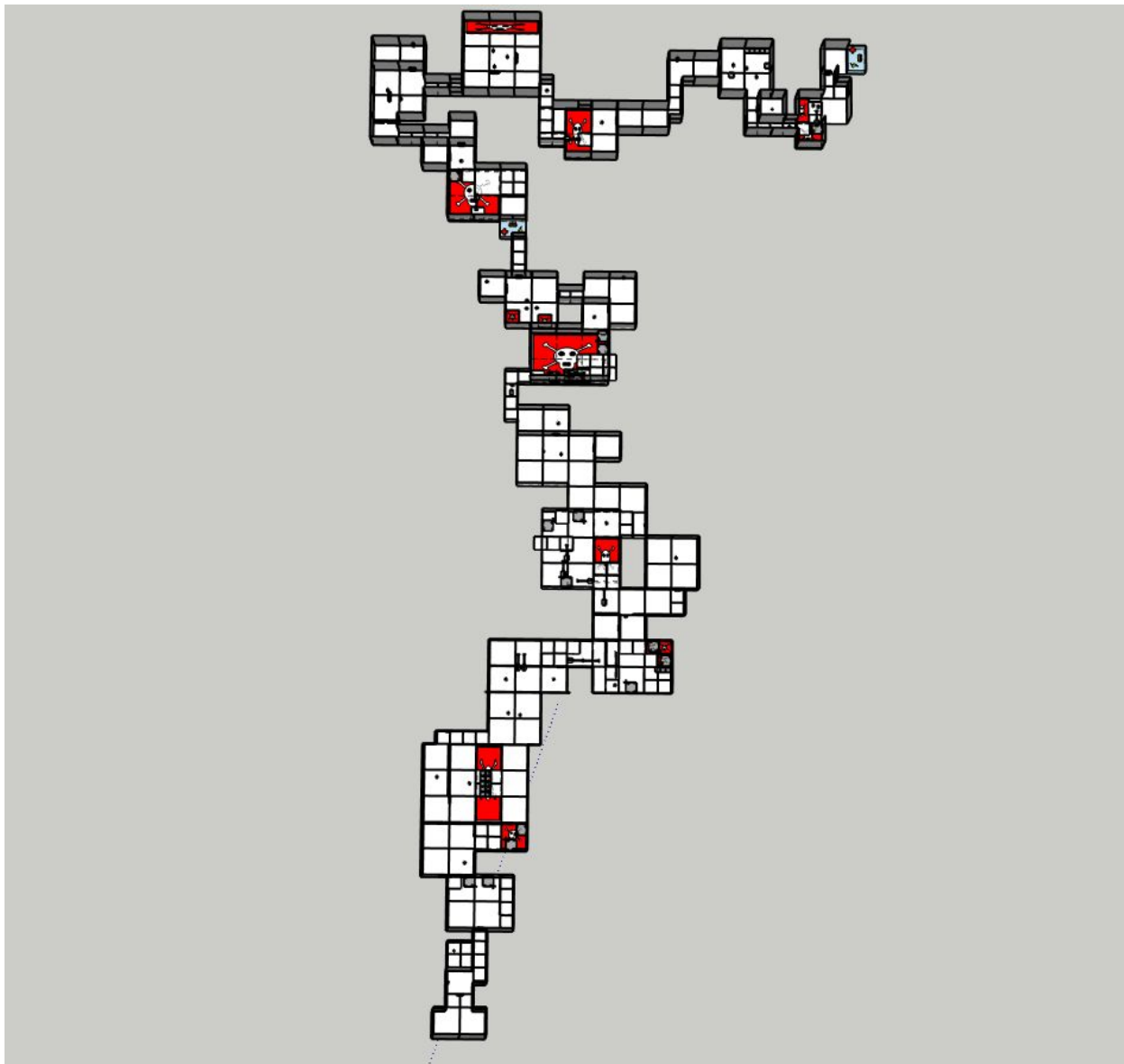
Timeline du niveau

<https://app.diagrams.net/#G1hnBVEAxQ09eMDXgiDYZJ5k9vyZKxFiBd>

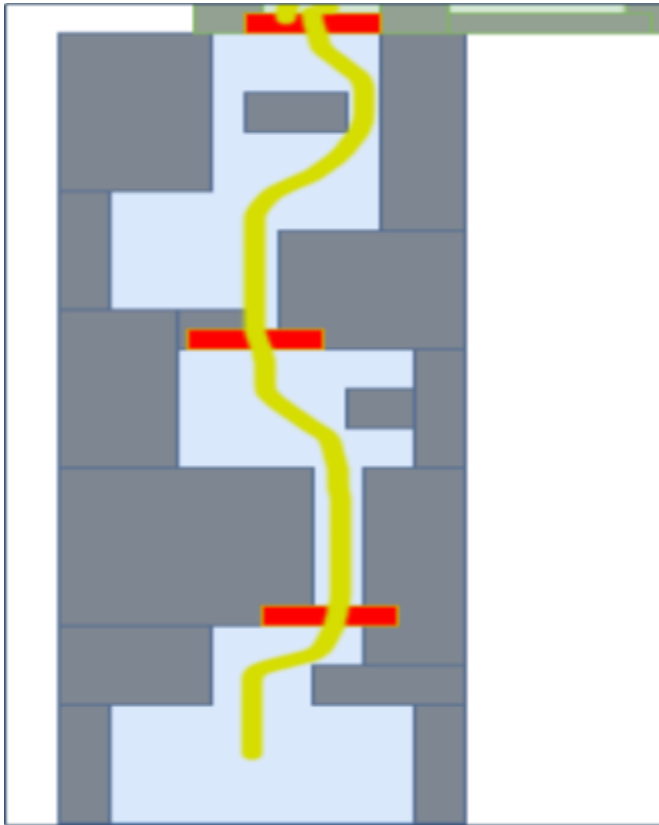
	Timeline	
Section 1	<p>Séquence 1 Navigation/Platforming Facile</p> <p>Séquence 2 Platforming Facile</p> <p>Séquence 3 Combat Facile</p>	<p>Section de Teach, Alexei apprend à se servir de son arme et pratique les compétences apprises dans le niveau précédent. Il prend confiance en lui.</p>
Section 2	<p>Séquence 1 Platforming Moyen</p> <p>Séquence 2 Platforming/Combat Moyen</p> <p>Séquence 3 Combat Facile</p>	<p>Autre section de Teach, avec pratique des habiletés apprises aux niveau 1. Alexei a de plus en plus de confiance envers Ivy.</p>
Section 3	<p>Séquence 1 Platforming Moyen</p> <p>Séquence 2 Combat Moyen</p>	<p>Section plus difficile. N'ayant croisé aucun collègue, Alexei commence à ressentir de la solitude. Il affronte son plus gros défi de combat jusqu'à présent.</p>
Section 4	<p>Séquence 1 Platforming Facile</p> <p>Séquence 2 Combat Moyen</p> <p>Séquence 3 Combat Difficile</p> <p>Séquence 4 Platforming Moyen</p>	<p>Alexei découvre la mine abandonnée par les travailleurs. Le platforming est simple pour se rendre aux coeurs de la mine, puis le joueur doit combattre les NME ayant envahi l'endroit.</p>
Section 5	<p>Séquence 1 Combat Difficile</p> <p>Séquence 2 Platforming/Combat Moyen</p>	<p>Sentiment de peur d'Alexei. Il se sauve vers la station. Arène de combat difficile, puis séquence de platforming facile pour terminer le niveau.</p>

Plan du niveau Overview + légende



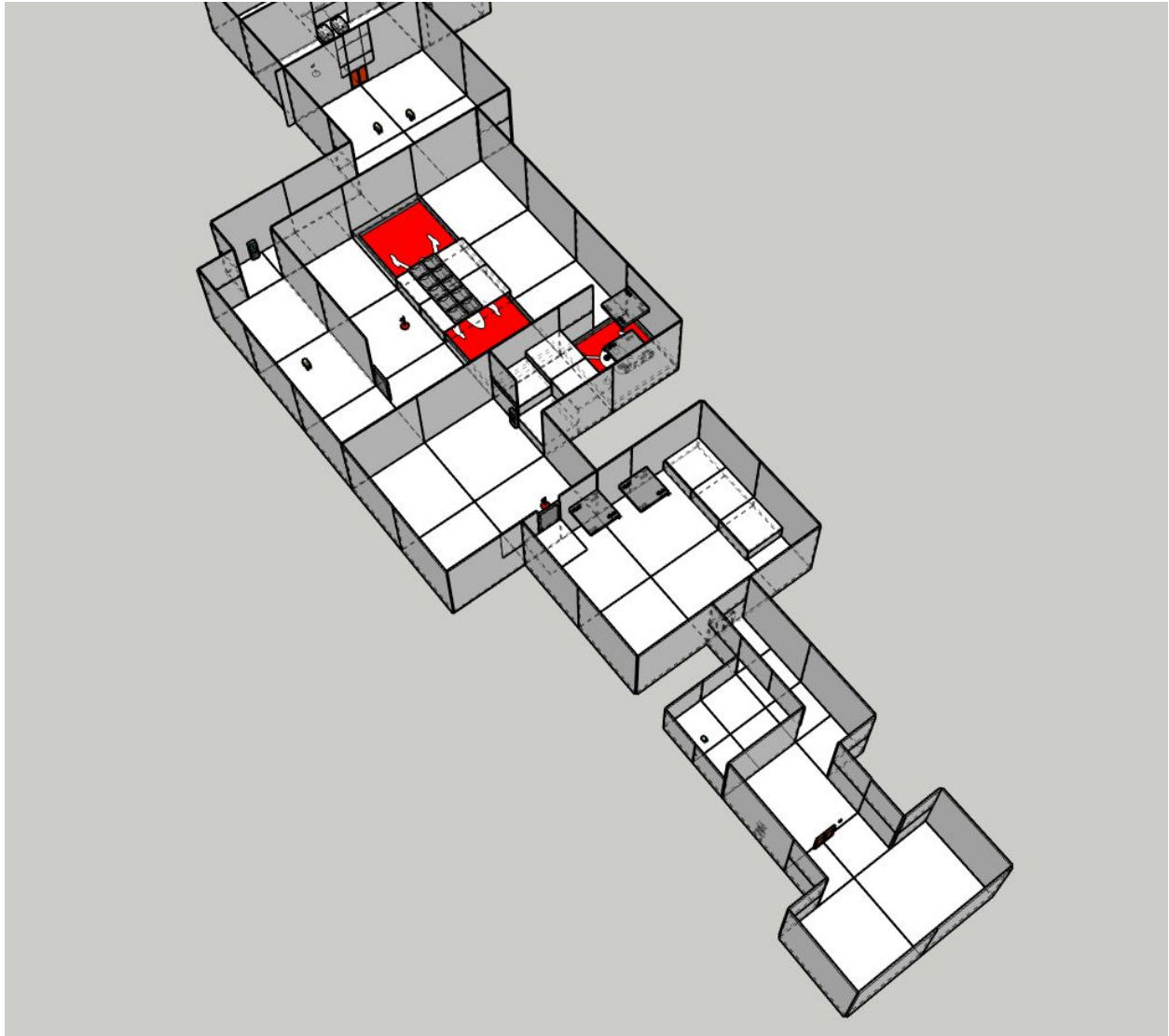


Sections + explications Gameplay



Explication :

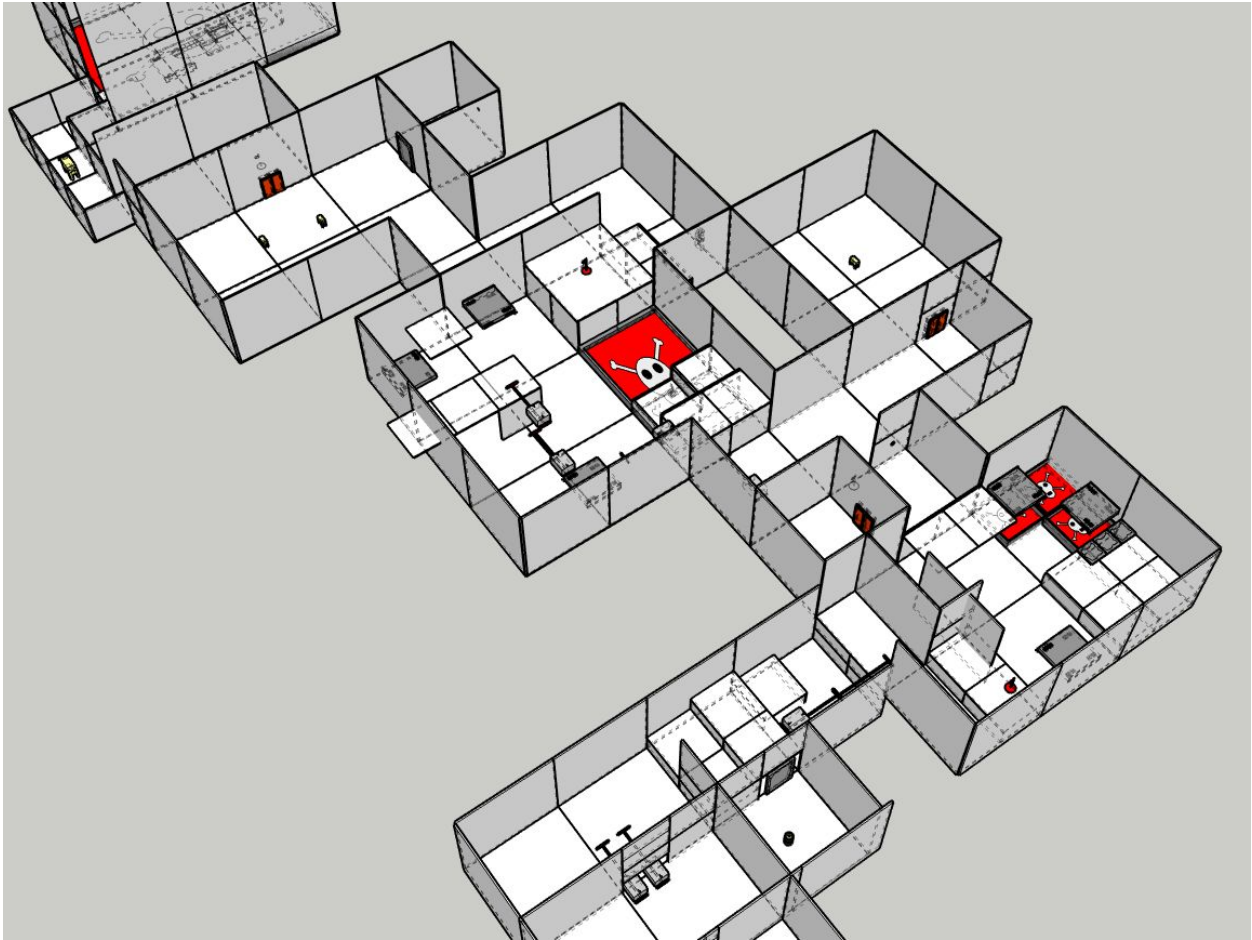
- Début du niveau, le joueur entre dans la mine plus exploitée
- Séquence 1 : Teach Fusil, Interrupteur cible et borne Beta, platforming facile
- Séquence 2 : Séquence de platforming facile
- Séquence 3 : Teach NME Quadrupède et Tease stun, Séquence de combat facile.

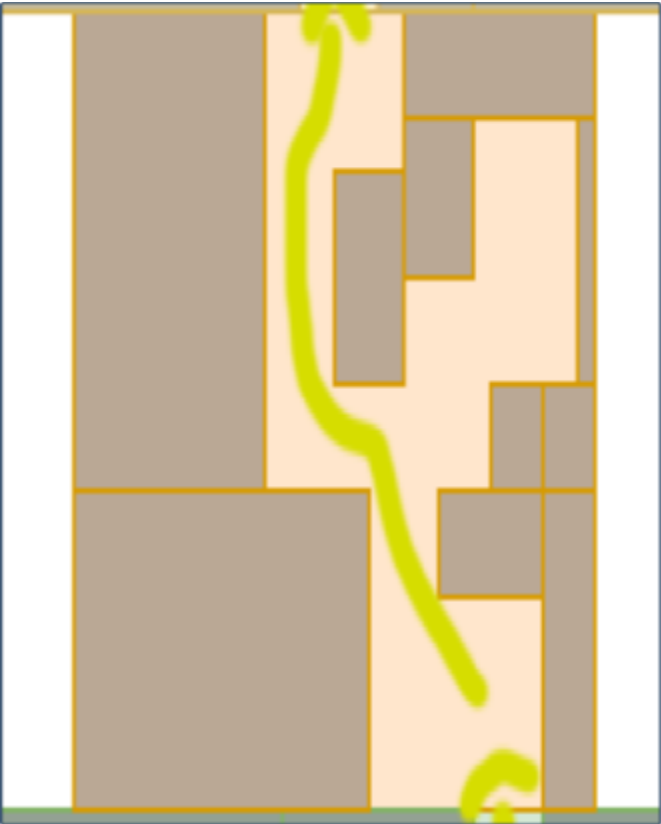




Explication :

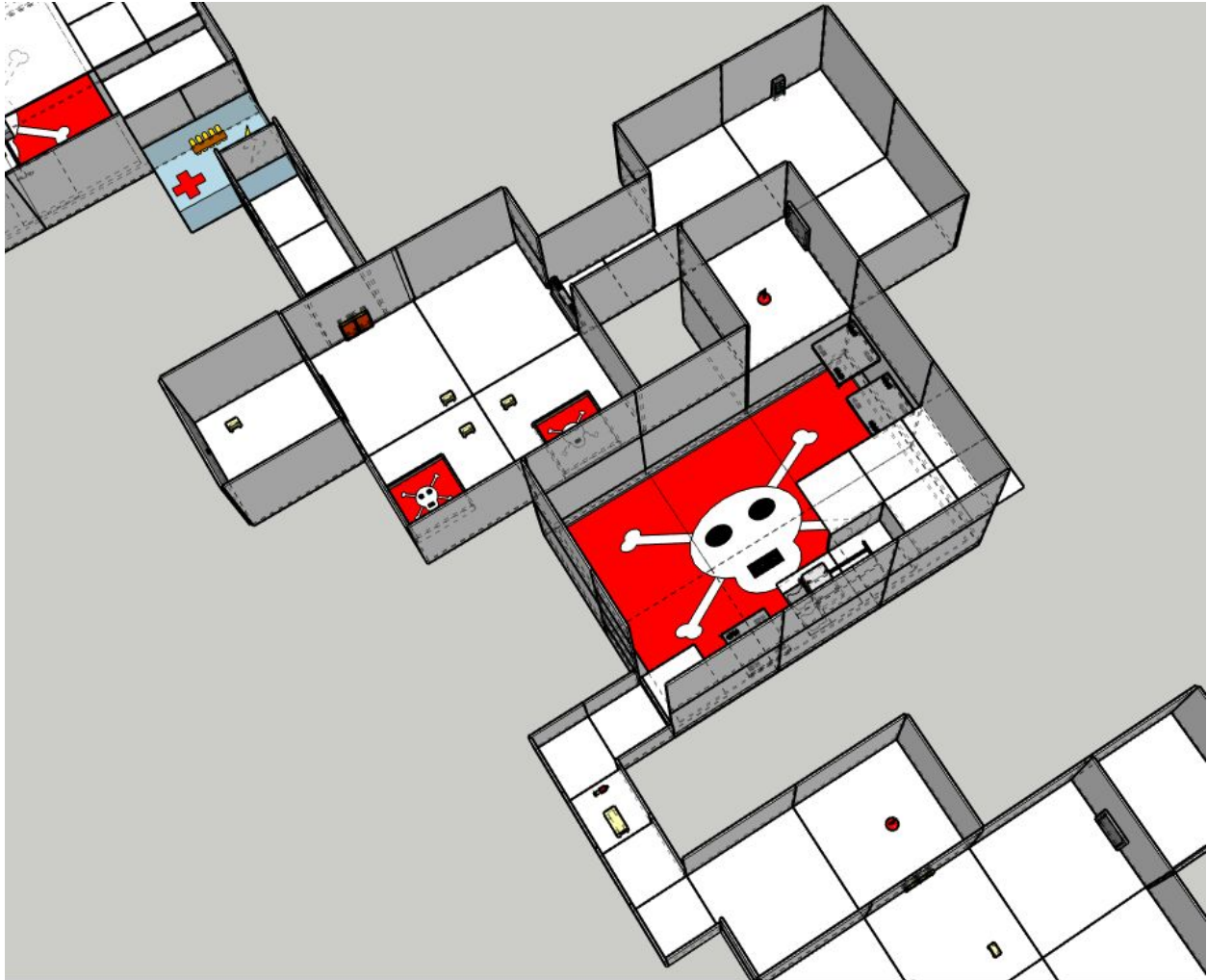
- Le joueur se retrouve dans une zone de transit, de transport du minéral.
- Séquence 1 : Teach wagon et rail, Séquence de platforming moyen
- Séquence 2 : Séquence de platforming moyen, pratique des habiletés de platforming
- Séquence 3 : Teach Cover IA. Teach Shield, arène de combat contre NME.

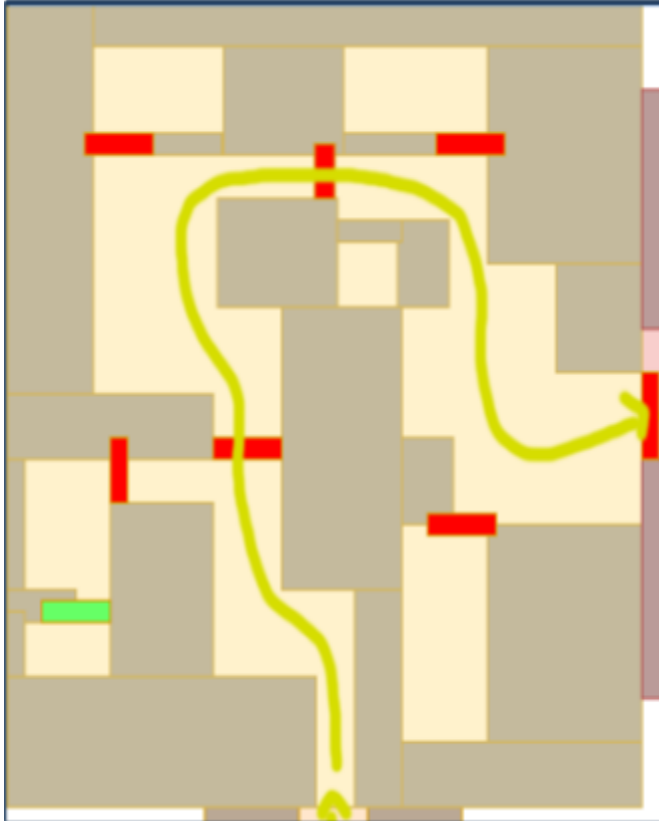




Explication:

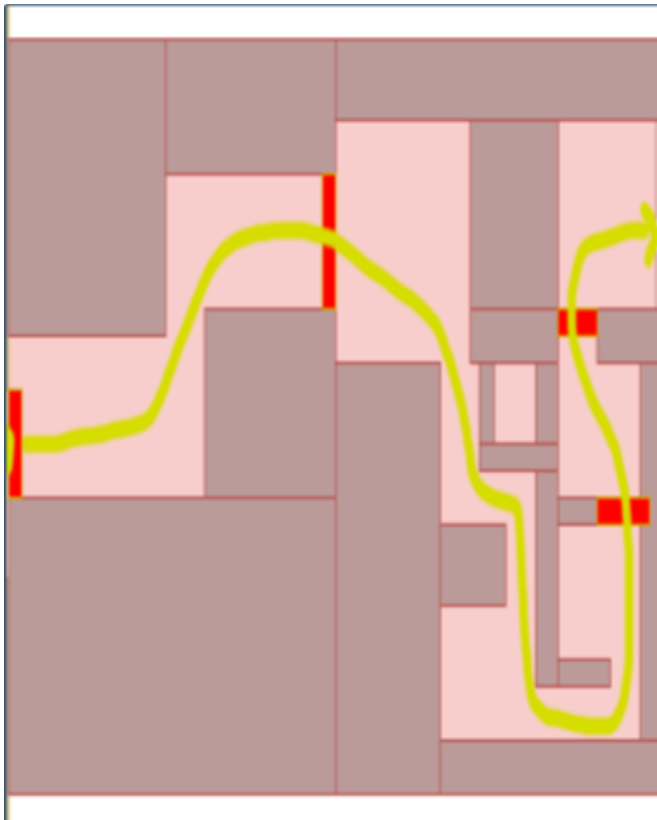
- Le joueur se retrouve dans une zone détruite. non exploitée. Ascendante, beaucoup de verticalité.
- Séquence 1 : Séquence de platforming moyen
- Séquence 2 : Séquence de combat moyen, sous forme d'arène.





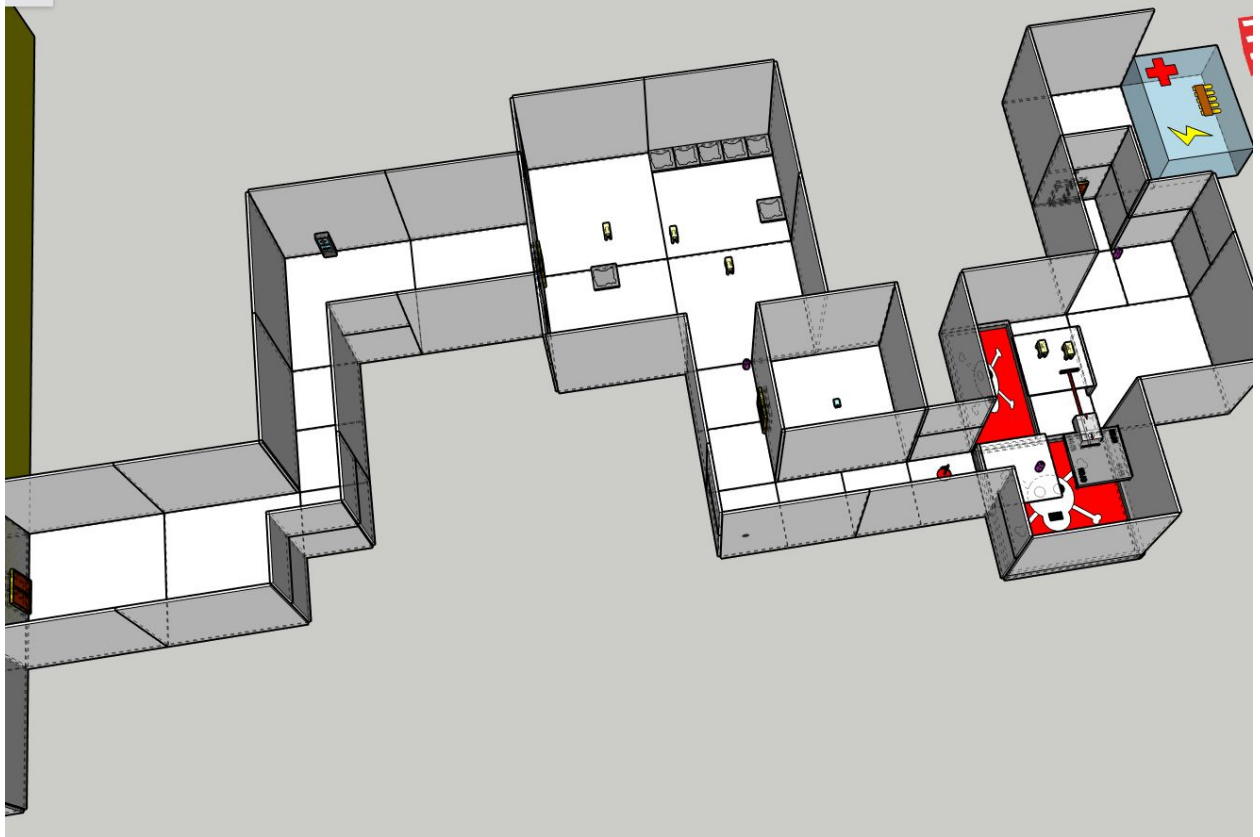
Explication:

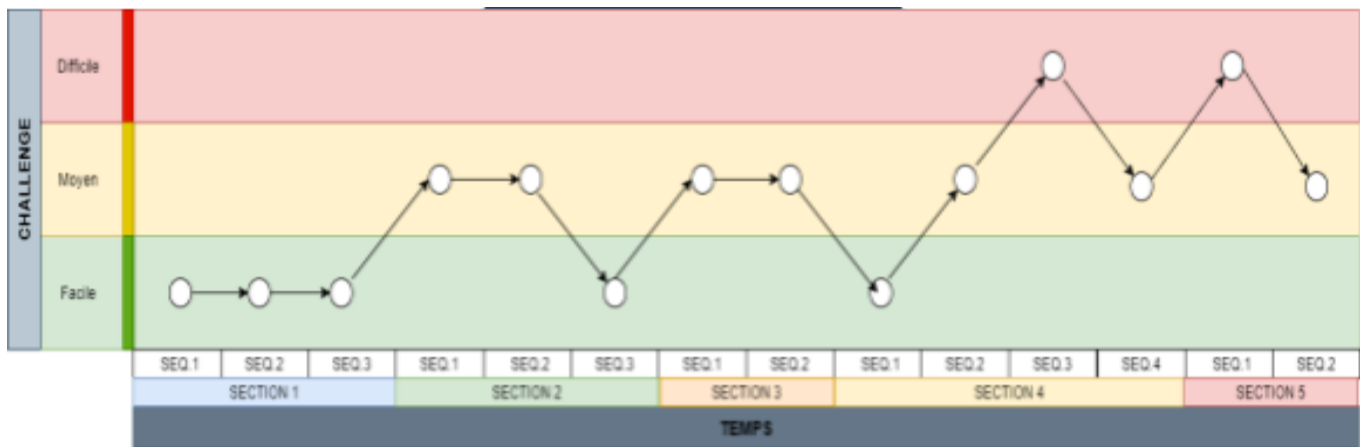
- Le joueur se retrouve dans la zone exploitée de la mine. Peu de verticalité, navigation/exploration.
- Séquence 1 : Séquence de platforming facile, navigation.
- Séquence 2 : Séquence de combat moyen, Tease Alpha et Teach seringue de vie.
- Séquence 3 : Séquence de platforming moyen, NME présent en chemin.
- Séquence 4 : Séquence de combat difficile, arène avec plusieurs vagues d'ennemis



Explication :

- Zone d'entrée vers la mine, plus fonctionnelle, infestée d'NME.
- Séquence 1 : Séquence de combat difficile, beaucoup d'ennemis, plusieurs vagues.
- Séquence 2 : Séquence de platforming/combat moyen, platforming avec NME présent sur le critical path.





Intentions Architecturales

Section 1 :

- Corridors plus grand et fonctionnel, créant un sentiment de sécurité.
- Début de section peu affectée par le cataclysme.
- Pas beaucoup de pièce adjacente, étant le fond de la mine plus exploitée, plus un lieu de recherche de minerai donc forage dans les murs a la recherche de trace de minerai.
- Vers la fin de la section, plus de dommage causé par le cataclysme, grande pièce endommagée, murs fissurés, nid d’NME pour donner un sentiment d’insécurité, de peur.

Section 2 :

- Zone de transit ou les wagons se trouvent. Plusieurs corridors serrés de circulation des wagons venant créer de la tension. Verticalité, vide sous les wagons. Chemins brisées venant créer un sentiment de danger chez le joueur.
- Affrontement d’NME dans cette zone, qui permettra au joueur de gagner en confiance.

Section 3 :

- Endroit plus serrés, restreint, beaucoup de démolition. Aucune trace de vie, faisant ressentir de la solitude.
- Zone plus vertical, ascension vers le site d’exploitation principal de la mine. Plusieurs NME en chemin.

Section 4 :

- Site d'exploitation principal de la mine, zone plus aérée, plusieurs bureaux/pièces occupe l'espace. Beaucoup de machinerie démontre de la vie. Absence de gens démontre une fuite, donc créer sentiment d'urgence et de peur chez le joueur. Luminosité diminuée.

Section 5 :

- Section se trouvant tout près de l'entrée de la station. Plus ouverte, plus fonctionnelle donc moins organique. Peu endommagée. Plus restreint, présence de plusieurs NME. Entrée du Sas et de la station pour ramener un sentiment de sécurité et d'espoir au joueur.