LD Doom Builder

## Thème

Fonction Oblique

## Inspiration

Studio Het Gooi : La maison de Moebius

## Description

Le concept cœur de la maison de Moebius est de créer une circulation à travers la maison qui alternerait entre des espaces de vie commune au centre et des espaces d’intimité en périphérie. L’idée étant de créer un chemin continu qui suit le rythme des activités quotidiennes. Egalement synchronisé sur le parcours de la lumière en suivant la trajectoire du soleil.

Ici nous la notion d’intimité est récupérée dans un niveau séparé en deux zones majoritaires : une zone central peuplée de monstres et accueillant les combats (bruit, activité, intensité émotionnelle), et un zone périphérique, englobant un complexe d’escaliers et de pentes, difficilement accessible pour les monstres et aisément défendable.

Ces zones périphériques offrent un repos au joueur à la fois dans l’activité fournie (combat --, exploration ++), les objets proposés (bonus, vie) et dans le design. En effet, si la salle principale est ouverte et possède un haut plafond, les zones périphériques sont plus étroites et intimes. La progression chromatique tend également vers des couleurs plus calmes.

Le niveau est court et boucle sur lui-même.