Horror Level Design

Setting: Un vaisseau spatial derelict

Protagoniste : Un ingénieur dans une combinaison spatiale qui contient une intelligence artificielle.

Game flow : Le protagoniste se réveil dans un vaisseau et doit réparer plusieurs system pour progresser/changer l’environnement (pour éviter des dégât environnemental) /bloquer des chemins pour empêcher les ennemis d’atteindre le joueur.

Concept : Un ingénieur tente de fuir un vaisseau spatial contaminer par un parasite/virus extraterrestre qui infecte les êtres vivant et même les system non vivants.

Graphics : Sombre avec un aspect scifi. Beaucoup de mauve et bleu dans la première moitié où tout est métallique et change de plus en plus vers le rouge et le jaune plus le vaisseau et infecter et devient organique.

Sound : Comme pour les graphiques des sont plutôt métalliques et industriels dans les débuts qui sont remplacer par des sons plus organique plus tard dans le jeu.

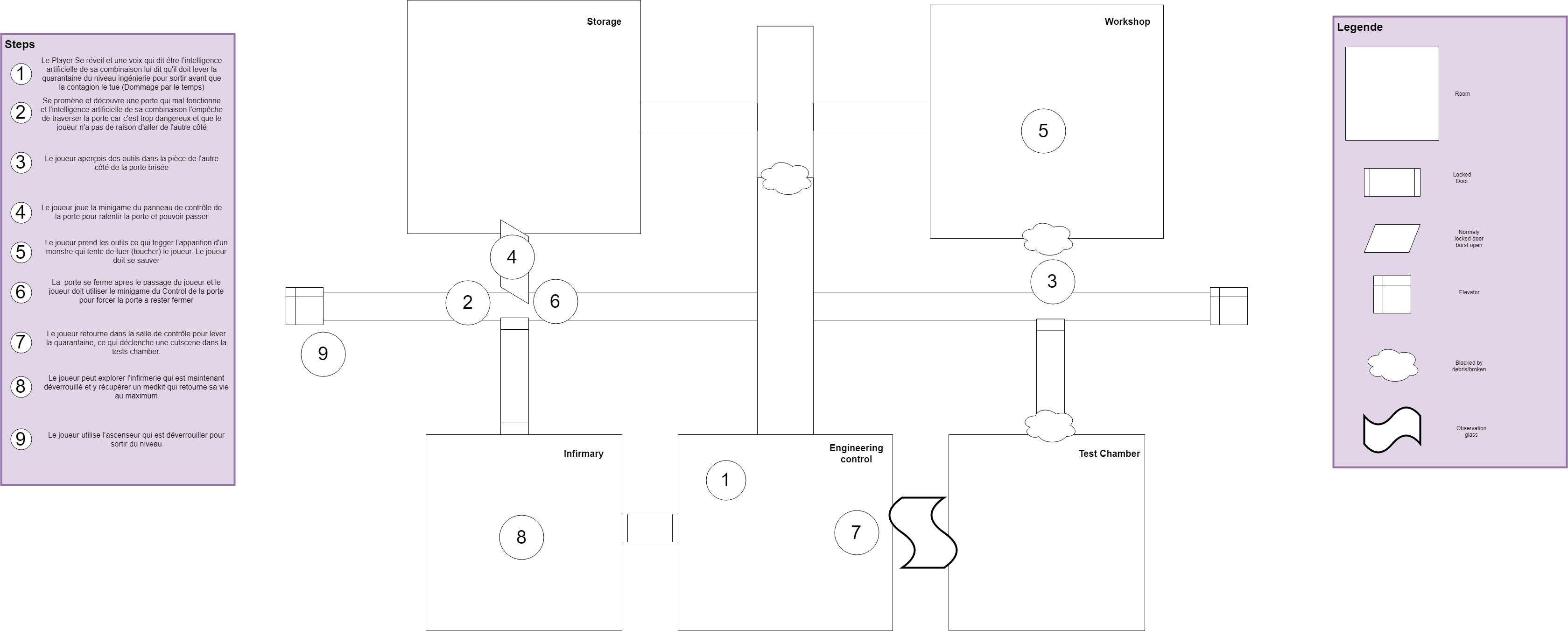
Playability : Les contrôles sont simples mais efficaces et permettent de se concentrer sur l’atmosphère du jeu.

Entertainment : Un jeu d’horreur qui dévie des jeux d’horreur récent en ne donnant pas d’armes avec lesquelles le joueur peut tuer ses ennemis, le joueur doit éviter les ennemis et les attirer dans d’autres section du vaisseau avec sa capacité à hacker le vaisseau pour soit passer à côté ou pousser les monstres à s’entre tuer.

Replay: Modéré, Certains choix dans l’histoire peuvent modifier la fin du jeu, mais il n’y a qu’un nombre limité de fin.

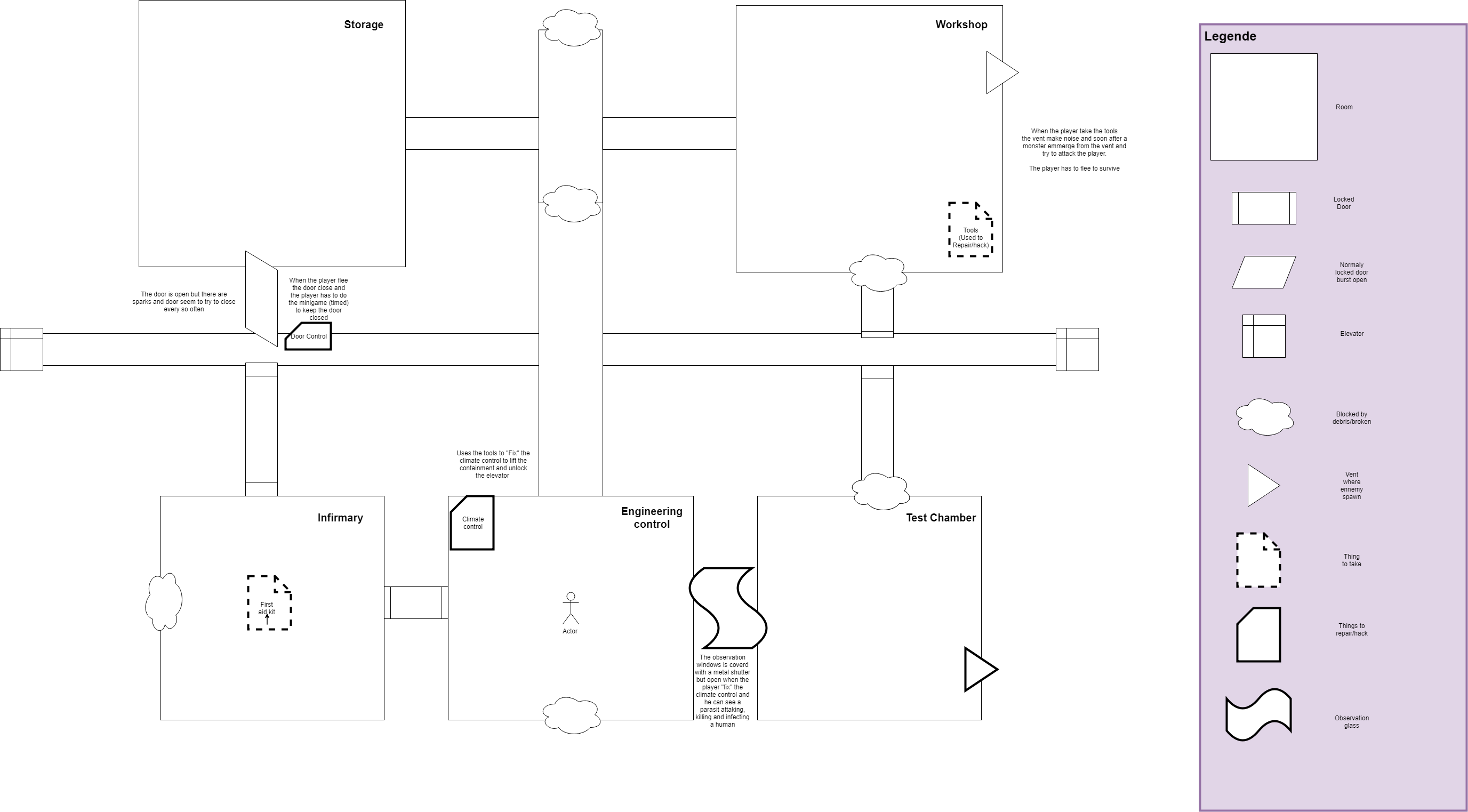
# Séquencier

1. Le Player Se réveil et une voix qui dit être l’intelligence artificielle de sa combinaison lui dit qu’il doit lever la quarantaine du niveau pour sortir avant que la contagion le tue (Dommage par le temps)



1. Se promène et découvre une porte qui mal fonctionne et l’IA de sa combinaison l’empêche de traverser la porte, car c’est trop dangereux et que le joueur n’a pas de raison d’aller de l’autre côté
2. Le joueur aperçoit des outils dans la pièce de l’autre côté de la porte brisée
3. Le joueur joue la minigame du panneau de contrôle de la porte pour la ralentir et pouvoir passer
4. Le joueur prend les outils ce qui trigger l’apparition d’un monstre qui tente de tuer (toucher) le joueur. Le joueur doit fuir pour survivre
5. La porte se ferme après le passage du joueur et le joueur doit utiliser la minigame du contrôle de la porte pour forcer la porte à rester fermer et empêcher le monstre de l’attraper
6. Le joueur retourne dans la salle de contrôle pour lever la quarantaine, ce qui déclenche une cutscene dans la test chamber
7. Le joueur peut explorer l’infirmerie qui est maintenant déverrouillé et y récupérer un medkit qui retourne sa vie au maximum
8. Le joueur utilise l’ascenseur qui est déverrouiller pour sortir du niveau

# Paper Map



# Ennemies

## Crawlers :

* Ennemis de base tente d’attaquer tout ce qu’il voit (Même d’autres infectés).
* S’il ne voit et n’entend rien il se promène aléatoirement
* Ne peut pas interagir avec des panneaux de commandes
* Pousse le joueur et lui fait un niveau modéré de dégât à chaque attaque
* Attaque au corps à corps seulement



## Mimic :

* Ennemis de base tente d’attaquer ce qui entre dans un certain rayon de sa position (Même d’autres infecter mais pas d’autres mimics).
* S’il n’y a rien dans son rayon d’action il se déguise en humain qui dort ou monte la garde
* S’il voit quelqu’un il tente de l’attirer jusqu’à lui mais ne change pas de position.
* Peut interagir avec des panneaux de commandes s’ils sont atteignables depuis sa position
* Agrippe le joueur pour l’empêcher de se sauver et lui fait un niveau faible de dégât à chaque attaque jusqu’à ce que le joueur réussisse à se déprendre et s’éloigner
* Peut utiliser des attaques à distance s’il a une arme, mais ne le fait que si attaquer depuis une distance de plus du double de sa zone d’attaque au corps à corps.

# Boss

## Amalgam :

* Ancien scientifique infecter qui à garder une portion de son intelligence et absorbe les être intelligent et retiens une portion de leur mémoire et intelligence.
* S’est attacher sur un noyaux d’intelligence artificielle du vaisseau pour l’infecter et augmenter son intelligence et son contrôle sur les system du vaisseau.
* Ne peut pas bouger mais contrôle certains des system du vaisseau dans son secteur qu’il utilise pour tenter d’incapacité le joueur et pouvoir envoyer les robots sous son contrôle pour le ramener à lui et l’assimiler.
* Pour le vaincre le joueur doit parcourir le niveau dans lequel Amalgam se trouve et séparer les system du noyaux d’IA contrôler par Amalgam pour réduire son contrôle.
* Une fois tous les system du niveau séparer, le joueur doit entrer dans la salle du noyaux d’IA et réussir trois minigame dans un temps donné (temps entre le premier hack et le dernier, mais peut être recommencer sans conséquence) pour purger l’influence d’Amalgam de l’IA et activer une expulsion de tout le liquide de refroidissement disponible dans le noyau ce qui tu Amalgam.
* Tant que le joueur est dans la salle du noyau il doit éviter les attaques d’Amalgam en se cachant derrière des consoles et autres obstacle.
* Pour pouvoir avoir l’opportunité de jouer aux minigames de hack, le joueur doit garder Amalgam occuper en ouvrant les portes derrières lesquels se trouvent des Crawlers qui attaquent l’être vivant le plus proche (Le joueur doit éviter d’être vu par les Crawlers qui iront attaquer Amalgam s’ils n’ont pas d’autre cibles)

Environment







