

COMBAT



Boucle d'une phase de boss

Objectif : Infliger des dégâts au cœur du boss

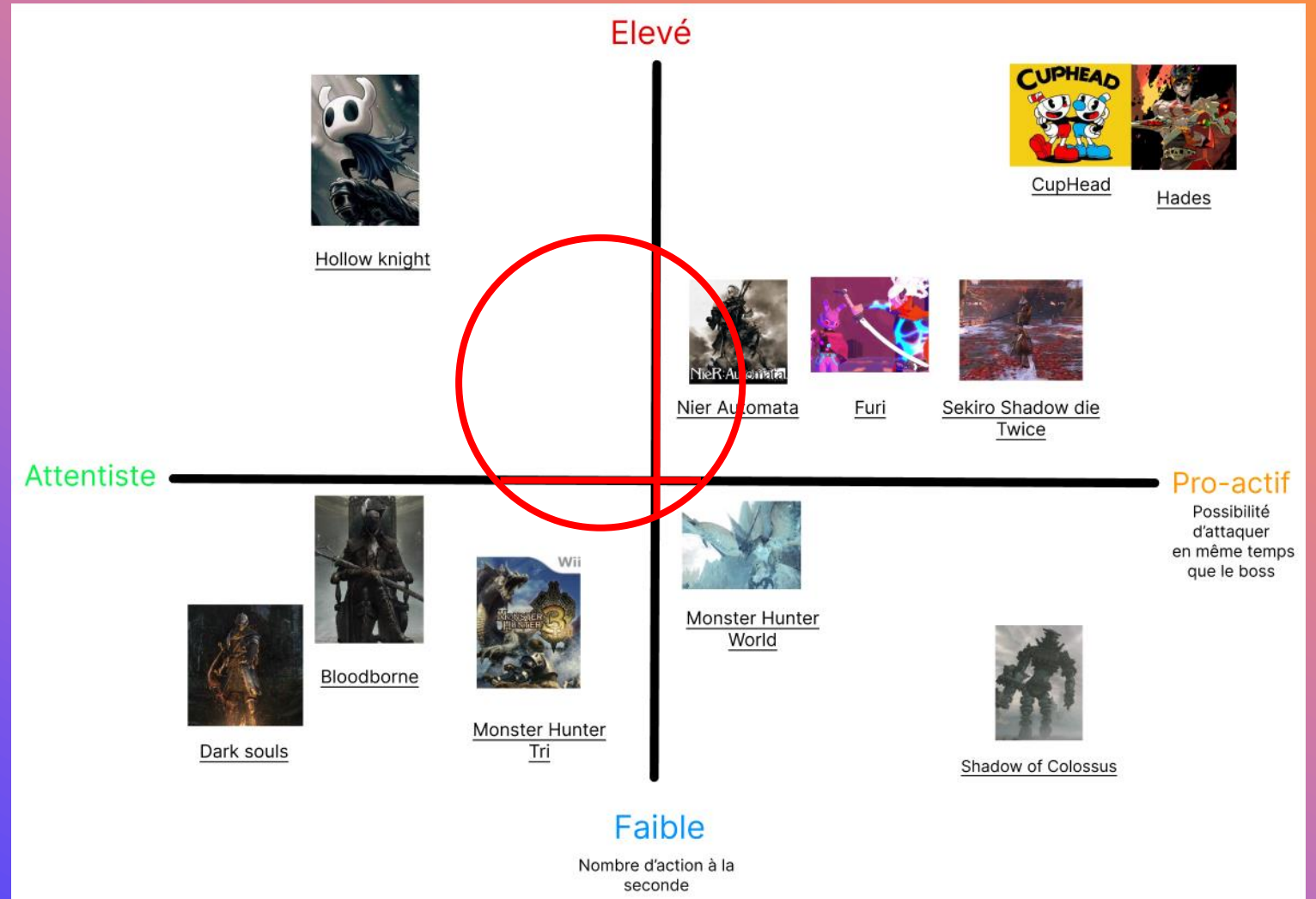
Challenges : Esquiver ses attaques, trouver le cœur du boss et comment l'atteindre, se déplacer dans l'arène, lui faire du mal

Récompenses : Avancée narrative, augmenter la barre de progression du boss, potentiellement gain / évolution d'une compétence

- La dynamique tourne autour de l'esquive/parry, du déplacement dans l'arène, du corps-à-corps et des contre-attaques à distance en renvoyant/transformant celles du boss.
- Utiliser l'environnement à notre avantage : déplacement, protection, extension de nos pouvoirs, contre-attaques
- Potentiellement des évolutions des mécaniques de jeu pendant le boss (TCC = itération sur la compétence)
- (Combat engagé par le patient, le boss est inerte au début.)

RYTHME

- On a souvent l'option de rester à distance pour ne pas subir (prendre du recul et observer), mais on doit se rapprocher pour attaquer
- Les attaques fonctionnent sur l'anticipation (on les voit arriver)
- Le boss n'a pas d'attaques qui requiert une réaction spécifique ultra-rapide (Fury, Metroid Dread).
- Boss toujours présent : on n'est jamais tout à fait « safe »



BOSS

- Insaisissable, il n'a pas de forme fixe et évolue constamment
 - Fait parti de l'environnement, à travers des miasmes et des éléments monstrueux qui le représentent
 - Devient de plus en plus palpable jusqu'à nous apparaitre entièrement dans sa dernière phase
- Une seule barre de vie/progression : jauge qui augmente quand on lui inflige des dégâts.
 - Plusieurs phases au fil de la jauge
- Le boss entier n'est pas attaquable, seulement quelques zones (ses « cœurs »).
Ex: les yeux dans BOTW.
 - Le boss tire ses pouvoirs de mauvaises expériences du patient, on doit les confronter pour les libérer de son emprise.
 - Chaque cœur équivaut à une phase. Le boss attaquera et dira des choses différentes en fonction du cœur qu'il utilise.
 - En libérant un cœur, on gagne des mots d'espoir, mots qu'on devra utiliser lors d'une dernière phase au corps à corps pour se libérer nous-même de sa terreur



ARÈNE

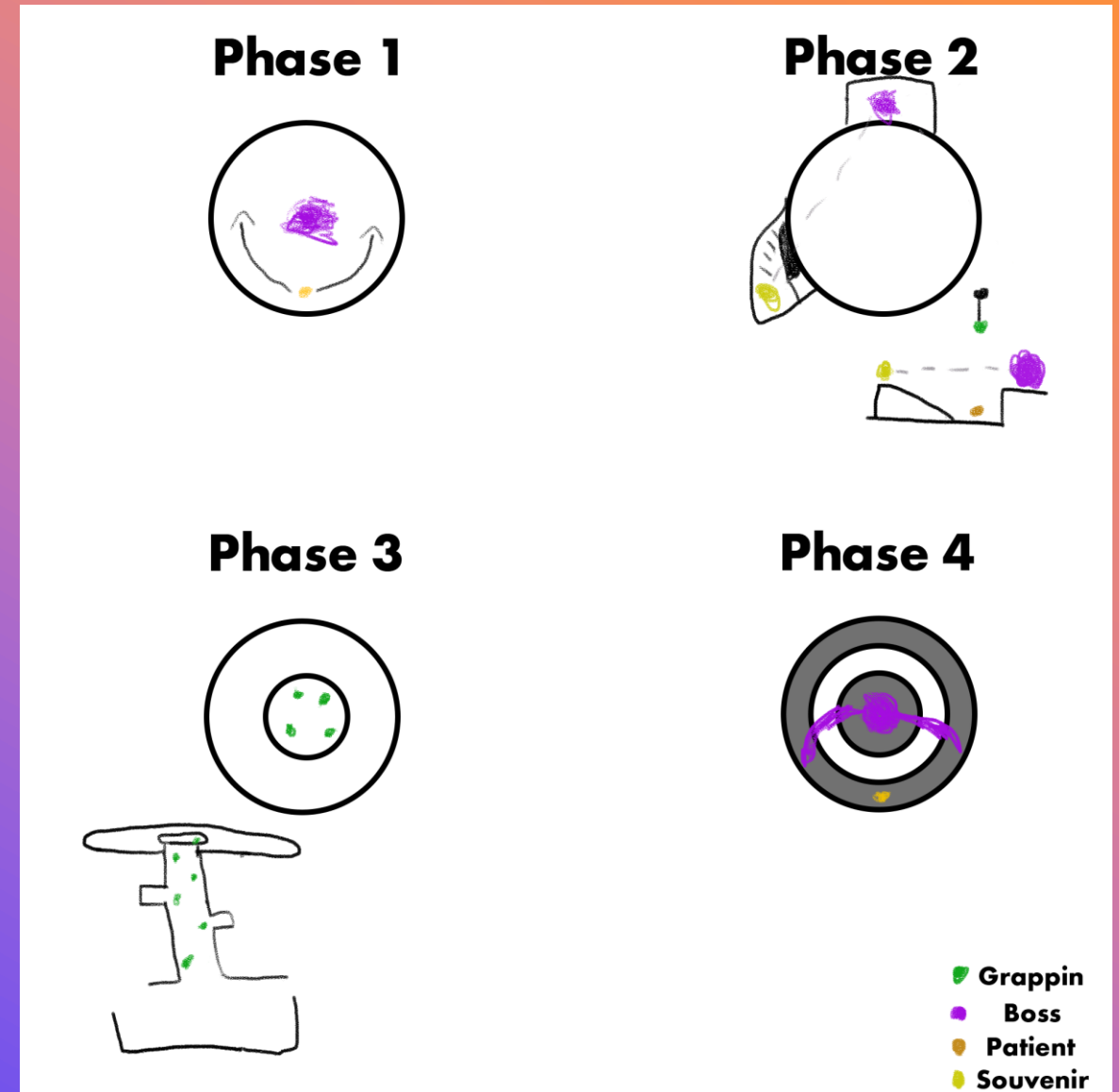


- Arène mouvante, évolutive
 - Des murs pour cover qui apparaissent et disparaissent au bout d'un certain temps, des plateformes atteignables avec un grappin, des souvenirs et décors associés qui apparaissent...
- Platforming pour atteindre les points faibles du boss, s'étant protégé du corps-à-corps, pour attaquer par au-dessus par exemple. Utilisation justifiée du grappin.
- Lors d'une nouvelle phase, des souvenirs corrompus à délivrer du boss en brisant leurs chaines. Les délivrer facilitent l'attaque du cœur du boss.

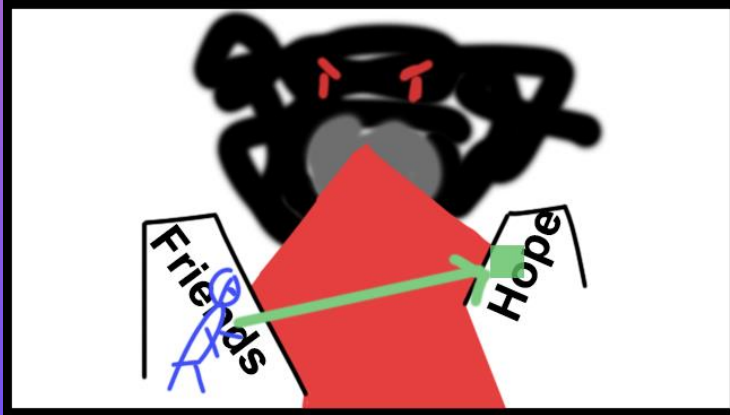


EXEMPLE

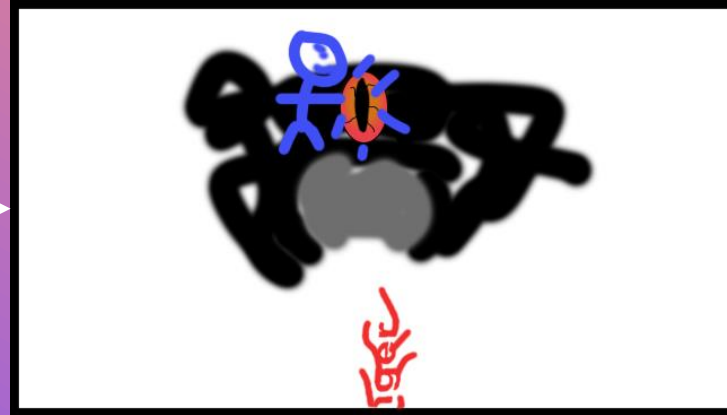
- Phase 1 : esquive, corps-à-corps sans restriction
- Phase 2 : le boss change d'endroit, ne peut être attaqué directement tant que les souvenirs n'ont pas été libérés
- Phase 3 : traversée tunnel vertical
- Phase 4 : bras extensibles, du vide entre le patient et le boss (probablement grappin + slash/cac)



EXEMPLE



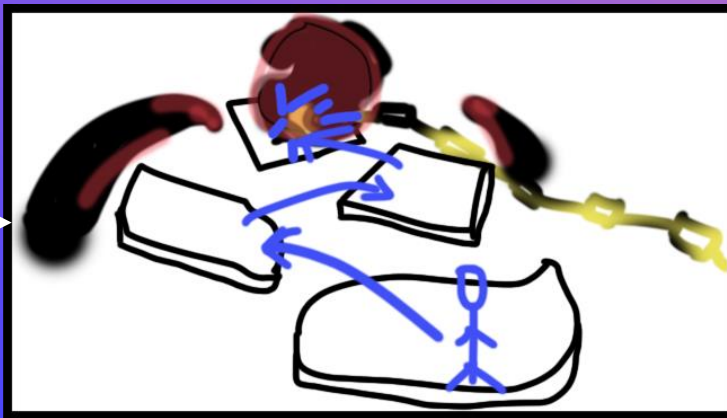
1- Déplacement / esquives



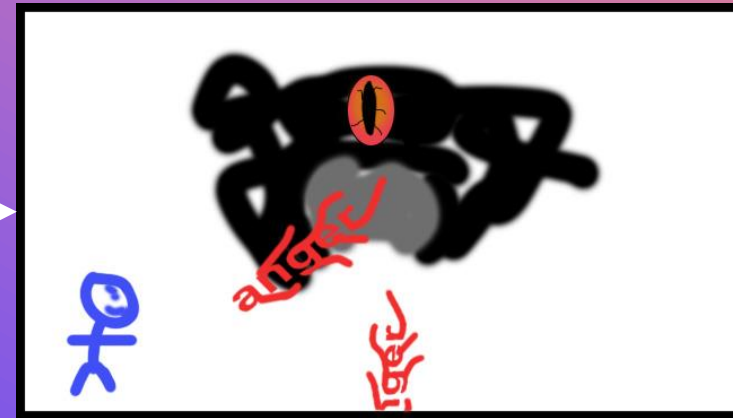
2- taper son cœur



3- bouclier infranchissable



4- Attaquer la source de son pouvoir



5- Bouclier effacé