

NOX NOCTIS

Titre du niveau : La forêt interdite

Thèmes : La peur des loups et la peur du noir

Pré-requis : Aucun

Débloque : L'accès à la boutique, permettant l'achat d'une peluche

Difficulté : Facile

But du niveau : Rejoindre l'orée de la forêt

Temps : 300 secondes

Gameplay particulier : Torche

Musique : a_definir.mp3

Introduction :

- Durant cette phase le joueur n'a pas le contrôle du héros
- Il peut la passer, à partir du second visionnage s'il appuie sur la touche « start ».

Tom s'éveille, vêtu d'un capuchon rouge (référence évidente) dans le noir total. Un fondu permet au joueur de voir le héros, allongé au sol, au milieu d'une forêt lugubre.

TOM

Heu ...

Tom regarde autour de lui.

TOM

Y'a quelqu'un ?...

Tom fait quelques pas en avant et tombe sur une torche. Il la ramasse et la brandit

(VIDE)

Tu as trouvé une *torche* !

Sers-t' en pour éclairer ton chemin et faire fuir les prédateurs.

Utilise le stylet pour la diriger où tu veux et appuie sur la gâchette l'éteindre ou la rallumer.

Essaie de trouver des recharges pour l'utiliser plus longtemps.

TOM

Hum, il doit bien y avoir une sortie ?

Allez, courage, Tom, courage...

Description :

A partir de ce moment, le joueur contrôle de nouveau son héros qui possède à présent une torche (équipée mais éteinte par défaut) et un seul cœur de vie (spécialement pour ce niveau).

S'il meurt ou si le temps arrive à zéro, il se réveille de ce cauchemar. S'il arrive à trouver l'orée de la forêt, il se réveille mais gagne le niveau.

Tout le long du niveau sont disposés des recharges pour la torche. Elles disparaissent et s'utilisent dès que le joueur entre en contact avec ces dernières. Une recharge remet la barre d'énergie de la torche à 100%.

Les loups

Plusieurs loups sont présents dans le niveau et chercheront à mordre le joueur. Une morsure enlève le seul cœur de vie du joueur. Chaque loup possède un comportement différent. Plus précisément, un niveau d'agressivité différent.

Loup type A : Les craintifs en groupe

- Ces loups sont craintifs et ne s'approcheront du joueur que si sa torche est éteinte et qu'au moins deux autres loups sont présents à proximité d'eux ou du joueur.
- S'ils entrent en contact avec la lumière de la torche, ils fuient assez loin et ne reviennent pas avant au moins 20 secondes.
- Ils cherchent constamment à rejoindre d'autres loups pour attaquer mais seulement si le joueur est dans leur périmètre (comportement de défense donc).
- Leur vitesse est de 100% en temps normal et de 150% lorsqu'ils fuient.
- Caractéristiques : Vitesse de base, Taille du périmètre de présence amicale, Distance de fuite, Taille du périmètre de défense.

Loup type B : Le loup solitaire

- Ils attaquent dès que le joueur est dans le champ de vision et s'approcheront de lui tant que sa torche est éteinte.
- Si la torche est allumée, ils s'approcheront tout de même jusqu'à être à une certaine distance du joueur.
- Au contact de la torche, ils reculent d'une distance moyenne et attendent au moins 10 secondes avant de poursuivre le joueur (si ce dernier est encore dans son périmètre de vision).
- Ils attaquent dès que le joueur est dans le champ de vision.
- Ils peuvent accélérer de temps à autre pendant 3 secondes, à 150% de leur vitesse de base.
- Caractéristiques : Vitesse de base, Taille du champ de vision, Distance de recul, Distance d'approche.

Loup type C : Les chasseurs

- Ils cherchent le joueur constamment, même si ce dernier est très loin.
- Une fois sa proie dans son champ de vision le chasseur ne la lâche plus sauf cas particulier (voir la conception du niveau).
- Si la torche est allumée, ils s'approcheront tout de même jusqu'à être très près du joueur
- Au contact de la torche ils reculent d'une courte distance et attendent 5 secondes avant de le poursuivre.
- Ils peuvent « bondir » : faire un saut en avant très rapide (pas plus de un toutes les minutes).

- Caractéristiques : Vitesse de base, Taille du champ de vision, Distance de recul, Distance d'approche, Taille du bond

Le niveau en lui-même proposera divers mécanismes que le joueur pourra activer et qui lui permettront de semer / se débarrasser de ces poursuivants. Certains personnages lui viendront également en aide durant le niveau.

Level Design :