Arthur TORRENTE – Kevin WATHTHUHEWA

2014

Devoir Level Design

LD du projet annuel

ESGI – 3A DJV

Sommaire

[1. Information et schéma du niveau 3](#_Toc386833093)

[a. Schéma du niveau 3](#_Toc386833094)

[b. Informations 3](#_Toc386833095)

[2. Explications Détaillées 5](#_Toc386833096)

[a. Sous-sol 5](#_Toc386833097)

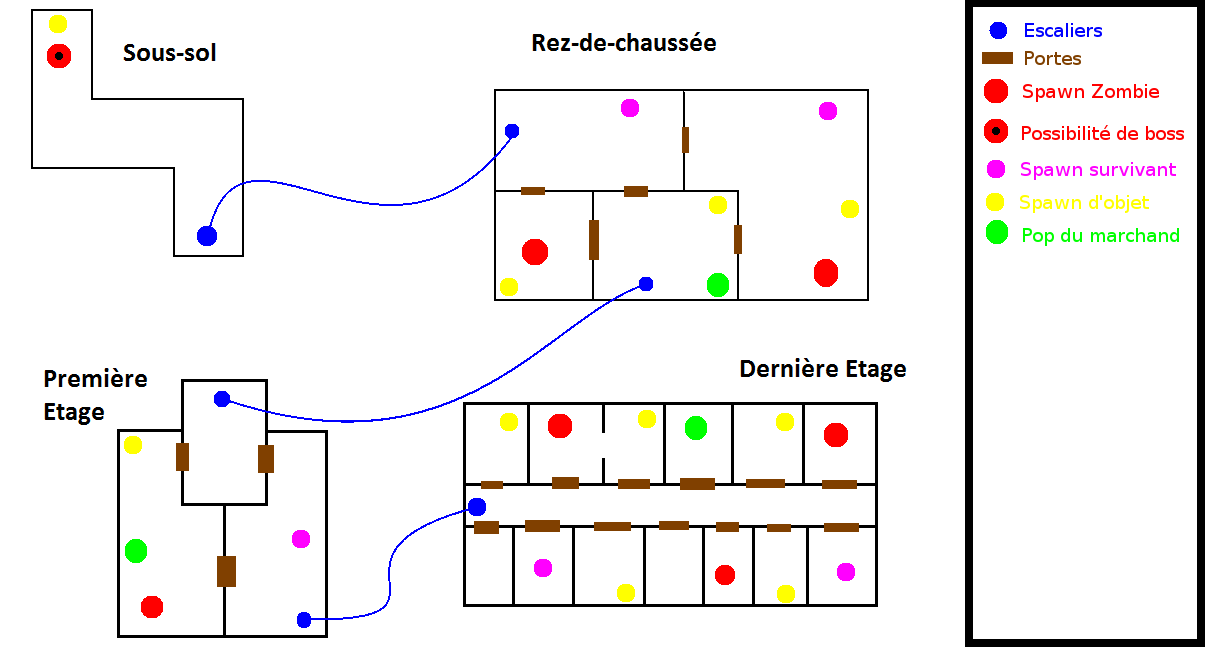
[b. Rez-de-chaussée 5](#_Toc386833098)

[c. Première étage 6](#_Toc386833099)

[d. Dernière étage 7](#_Toc386833100)

# Information et schéma du niveau

## Schéma du niveau



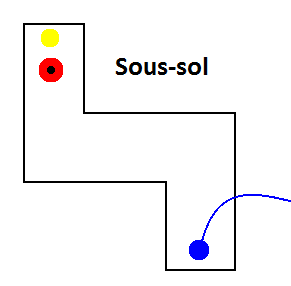
## Informations

Voici des informations à propos de notre jeu à prendre en compte pour mieux comprendre le level design ainsi que les schémas présentés.

* **Design des niveaux en général**  
  Un niveau est formé de plusieurs étages, avec en général une intention particulière par étages. Et parfois des mélanges dans un même étage.
* **Le brouillard de guerre**   
  Ce dernier permettra au joueur de voir seulement l'ensemble de la salle dans laquelle le joueur se trouvera
* **Pop des zombies**  
  Les points rouges représentent les positions possibles d'apparitions des zombies.  
  Les zombies apparaitront ponctuellement durant la partie suivant un ratio défini (plus le ratio est élevé plus le nombre de zombie à l'étage sera important).  
  De plus le point de pop se trouvant au sous-sol a une spécificité, un boss a un pourcentage de chance d'apparaitre.
* **Pop des Survivants**  
  Les points violets représentent les points de spawn des survivants. Au début de la partie le jeu va faire pop chaque survivant sur des points aléatoirement pour éviter une redondance entre chaque partie.  
  Il faut un certain équilibre dans le nombre de spawn et leurs positionnements, ne pas trop les rapprocher pour éviter une rencontre en début de partie.
* **Pop du marchand**  
  Ce PNJ apparait tout au le long de la partie. Pour éviter que les survivant puissent connaître sa position, plusieurs endroits d'apparaitrions sont possibles.  
  Après un certain temps donné le marchand apparaît sur l'un des points. Puis il disparaît pour ré apparaitre à l'un des autres points disponibles
* **Pop des objets**  
  Pour obliger le joueur à se déplacer sur la carte il faut disséminer des objets sur celle-ci. Les points jaunes représentent le point d'appariation d'objet.  
  Au cours de la partie les objets apparaissent aléatoirement pour forcer les joueurs à faire le tour de la carte pour les ramasser, s’ils veulent espérer gagner une partie.

# Explications Détaillées

## Sous-sol



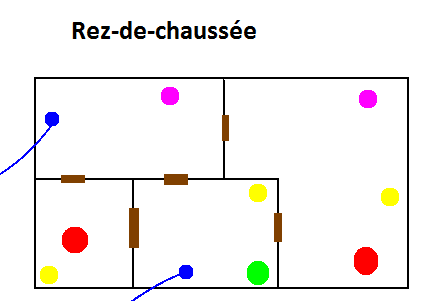
Dans cet étage, il est possible qu’un boss apparaisse pour protéger un objet de grande valeur.

Ce genre de zone est très resserré aux alentours du boss pour éviter qu’un joueur aille prendre l’objet sans confrontation avec le boss.

Pour éviter que le survivant se retrouve acculé par le boss et une masse de zombies en même temps, le nombre de zombie se trouvant à cet étage sera réduit.

Cette zone est un point stratégique de ce niveau car le boss et le trésor qu’il protège représentent des ressources importantes, si le joueur compte gagner une partie.   
Donc, cela incitera fortement le joueur à venir/revenir dans cette zone.

## Rez-de-chaussée



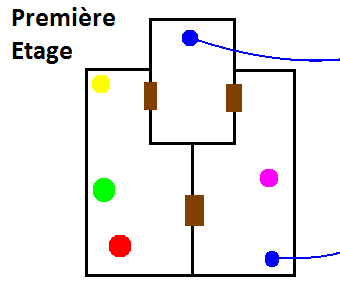
Sa superficie étant grande, le rez-de-chaussée sera infesté de zombies.

Comme un grand nombre d’objet peut être présents dans cette zone, l’acquisition de ces derniers exposera le joueur à de nombreux ennemis. Donc il faudra que le joueur soit prudent pour éviter de se faire tuer par les zombies ou attaqué par un autre joueur.

Ca sera aussi une bonne zone pour farmer au vu du grand nombre d’ennemis mais il faudra toujours faire attention à ne pas se retrouver submerger par les ennemis.

Un marchand peut aussi être présent ce qui rend cet étage important pour prendre l’ascendant sur la partie et forcer les joueurs à venir au rez-de-chaussée.

## Première étage

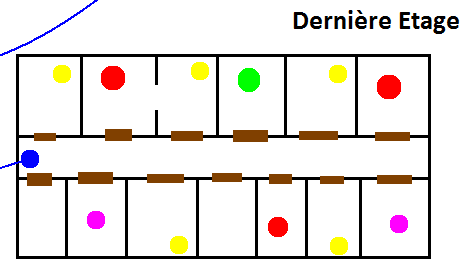


C’est un étage relié au rez-de-chaussée et au dernier étage, avec un marchand.   
Donc cette partie du niveau sera souvent empruntée par les joueurs.

Nous avons donc tiré partie de ces propriétés pour en faire une zone avec peu de salles et des petites pièces pour faire en sorte que les joueurs se rencontrent plus souvent.

Cette zone est aussi une bonne position pour prendre en embuscade les autres joueurs

## Dernière étage



Grâce à sa configuration, le dernier étage permet de surprendre le joueur.   
En effet, le joueur devra entrer dans chaque salle pour savoir ce qu’elle contient, et peut se faire surprendre en tombant face à une salle infestée des zombies.

Cette zone étant un long couloir avec un seul point de sortie en extrémité, ce lieu est propice aux embuscades.