

Martin Achille
JV1B
Année 2022-2023

LEVEL DESIGN

PRE PRODUCTION ZELDA-LIKE

Introduction	3
Conception du plan d'ensemble et des mécaniques	4
Croquis de ma map de base	5
Croquis de mes niveaux	6
Ennemis	9
Assets	10
Assets du Spawn et du Hub	10
Assets des Égouts	11
Rendu Final	12

Introduction

Bienvenue dans ce dossier de pré-production, qui a pour objectif de présenter les différentes étapes ayant permis de réaliser mon jeu "Zeldalike". Dans ce dossier, j'aborderai les expositions progressives des mécaniques de jeu, la circulation dans mes niveaux, l'identité de mes niveaux et de mes ennemis, la courbe de difficulté, ainsi que d'autres aspects de mes recherches qui ont conduit à la création de mon jeu.

Conception du plan d'ensemble et des mécaniques

Au départ, j'ai conçu mon jeu en me basant sur quelques idées d'univers, qui m'ont amené à opter pour une construction en Top Down. Les idées que j'avais en tête étaient l'Égypte, le Moyen Âge et un univers nocturne dans les années 80.

Après avoir effectué des recherches sur ces différents univers, j'ai décidé de me concentrer sur l'univers nocturne des années 80, en y ajoutant une composante d'invasion de zombies. J'ai également retiré le côté festif pour me tourner davantage vers le côté loubard/motard.

Ainsi, le joueur aura une caméra fixée sur lui et parcourra au minimum 3 zones, peut-être 4 en fonction de mon temps :

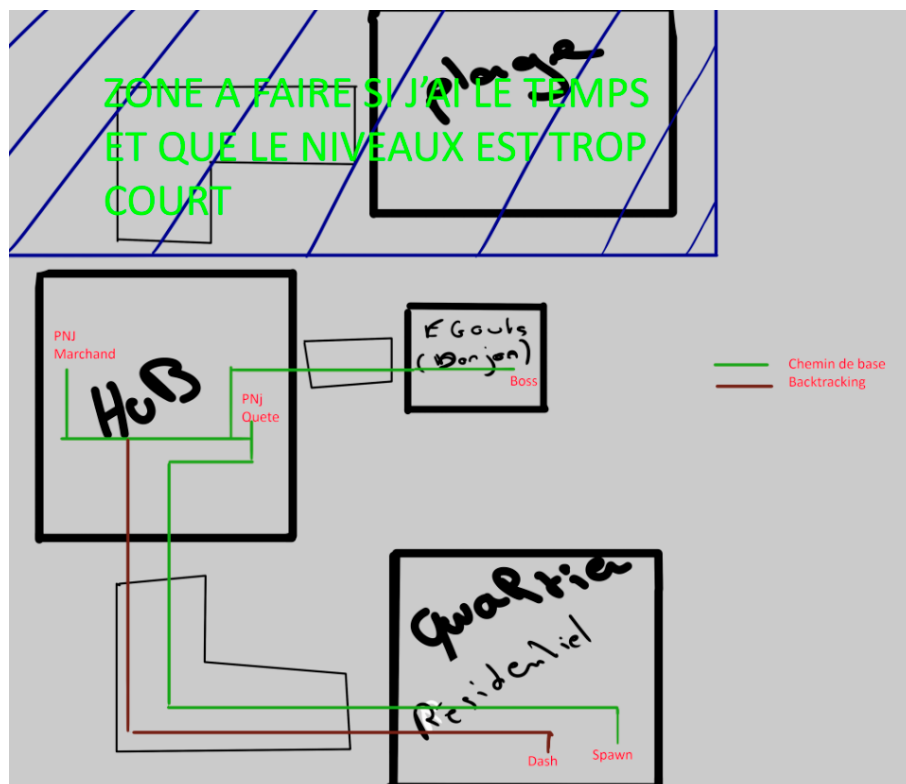
1. Le quartier résidentiel qui fera office de zone 1
2. Le Hub
3. Les égouts qui feront office de donjon
4. Si j'ai le temps, la plage.

Mes zones devront avoir une identité visuelle forte et être conçues pour favoriser l'exploration et le backtracking, en veillant à ce que les power-ups et les objets récupérables fassent évoluer le personnage.

Les power-ups que j'ai prévus sont les suivants :

1. Une barre de métal qui servira d'arme achetable chez le marchand
2. Un dash qui permettra d'avancer dans le donjon, récupérable au début du jeu mais bloqué par des ennemis. Il constituera un élément de backtracking.

Croquis de ma map de base :

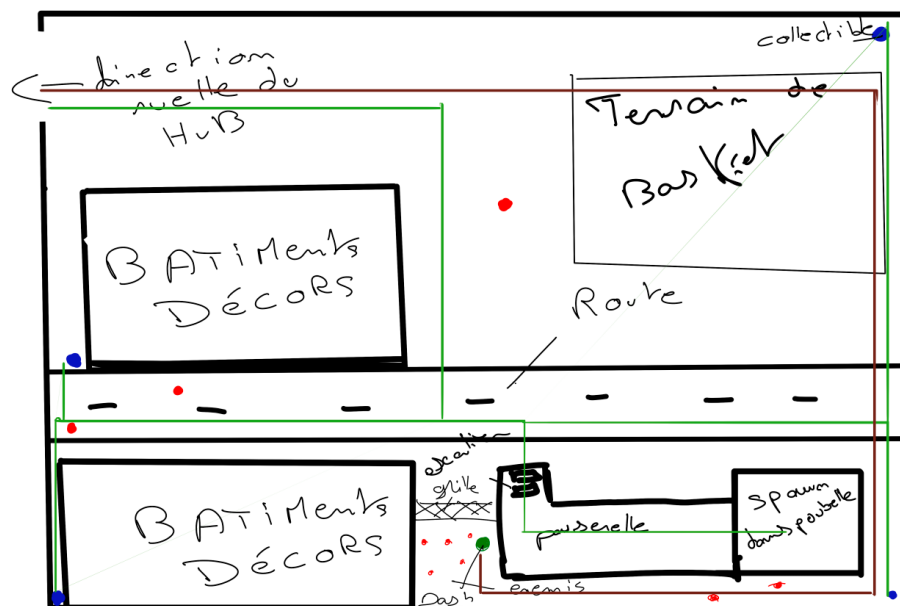


Le but de mon jeu est d'explorer pour quitter la zone de spawn, qui est dangereuse du fait que le héros n'a pas d'arme pour se battre contre les ennemis, qui seront des zombies. Sur son chemin, le joueur trouvera des collectibles qui lui permettront d'acheter une arme auprès du marchand dans le hub, la seule zone "safe" du jeu.

Dans le hub, un autre PNJ expliquera qu'un boss se cache dans les égouts et que nous devons le déloger, mais que nous devons avoir quelque chose pour franchir les obstacles sur notre route (le dash). Le joueur doit donc effectuer du backtracking vers la première zone et tuer les zombies qui l'empêchent d'accéder au dash.

En résumé, le joueur doit explorer pour trouver des collectibles, acheter une arme auprès du marchand, obtenir le dash en effectuant du backtracking, et enfin affronter le boss des égouts pour progresser dans le jeu.

Croquis de mes niveaux:

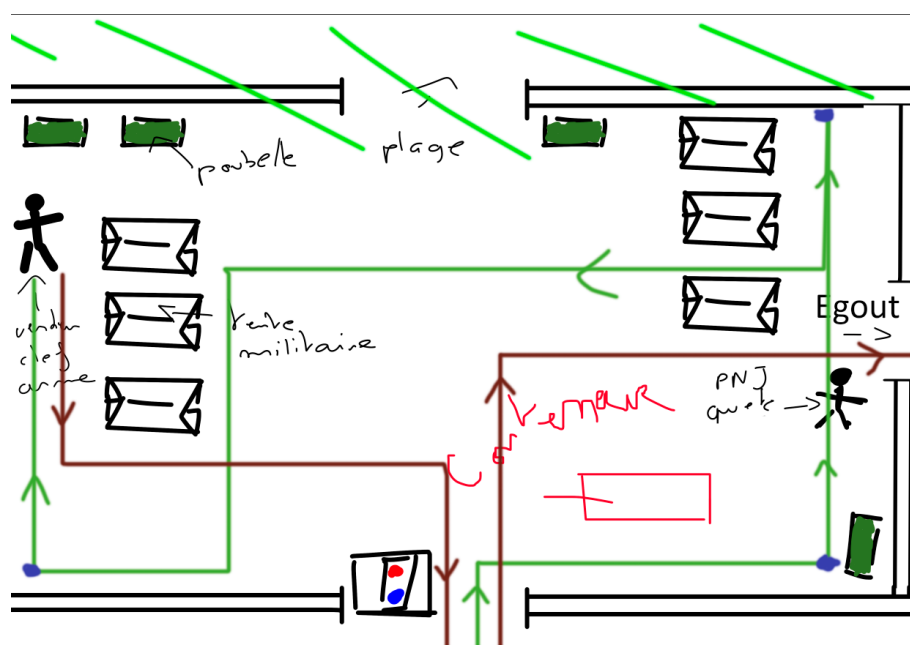
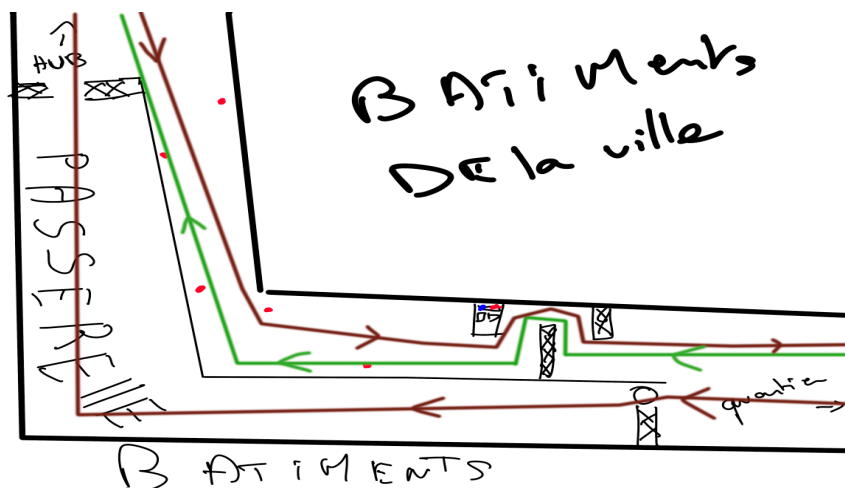


Dans cette première zone, le joueur se retrouve en situation de vulnérabilité lors de son exploration, ne pouvant pas vaincre les ennemis. De plus, dès le début du niveau, le joueur voit un objet récupérable qui lui donnerait le dash, mais il ne peut pas le récupérer car il n'a pas encore la possibilité de se défendre contre les ennemis.

Le joueur doit donc se concentrer sur la récupération des collectibles présents dans le niveau pour les utiliser plus tard. Ces collectibles pourront lui permettre d'acheter une arme auprès du marchand dans le hub. Et de débloquent le dash en effectuant du backtracking dans la première zone.

En résumé, la première zone est un défi pour le joueur, qui doit éviter les ennemis et collecter des objets pour pouvoir progresser plus tard dans le jeu. La récupération des collectibles est cruciale pour améliorer les capacités du personnage et rendre le jeu plus facile à mesure que le joueur progresse.

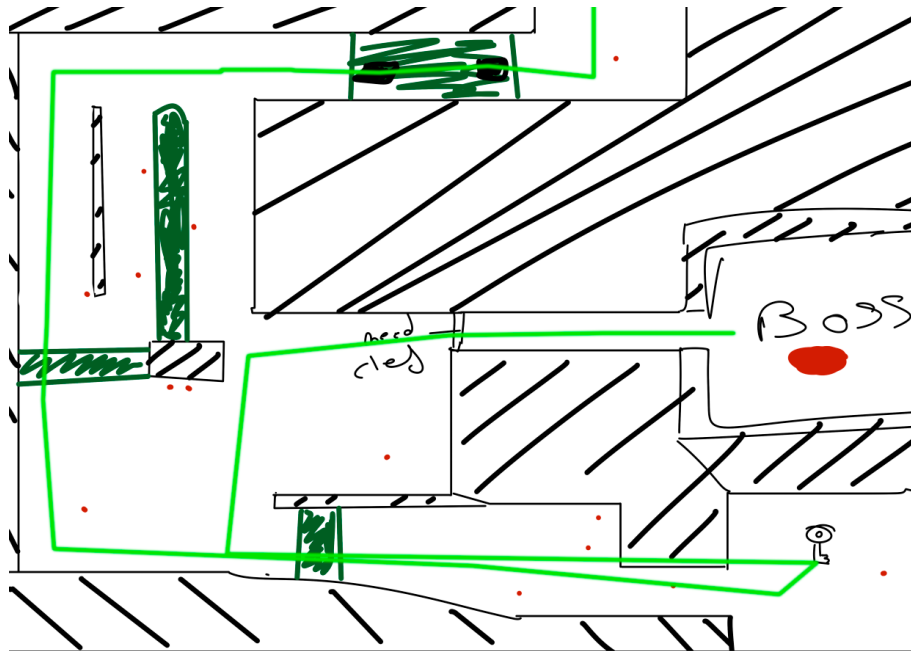
Dans cette deuxième partie du niveau 1 le joueur devra esquiver les ennemis en passant par le chemin d'en haut une fois, puis y revenir cette fois avec une arme pour backtracker dans le niveau 1. Et récupérer le dash. Une fois le dash récupéré le joueur pourra revenir plus rapidement vers le hub en franchissant la bouche d'égout et donc ne rencontrer aucun ennemis.



Le hub est une zone sécurisée sans ennemis où se trouvent deux PNJ : un marchand qui échange des collectibles contre une arme et un autre qui donne une quête demandant de vaincre un boss dans les égouts. Cependant, ce dernier prévient le joueur qu'il ne pourra pas traverser l'eau des égouts sans une capacité spéciale.

Le joueur doit donc effectuer du backtracking jusqu'au niveau 1 pour récupérer le dash, avant de revenir au hub pour affronter le boss dans les égouts. Cette mécanique de backtracking est importante pour favoriser l'exploration et l'évolution du personnage, en ajoutant une impression de progression.

En résumé, le hub est une zone clé pour l'avancement du jeu, où le joueur peut obtenir des armes et des quêtes importantes pour progresser. La nécessité de récupérer le dash dans la première zone ajoute une dimension de stratégie et de réflexion au gameplay.



Le dernier niveau du jeu se déroule dans les égouts qui font office de donjon. Le but du joueur est de traverser plusieurs séquences de plateformes grâce au dash qu'il a acquis en effectuant du backtracking vers la première zone. Le niveau est conçu de manière à ce que le joueur soit sous tension du fait que les ennemis y sont plus nombreux et plus agressifs que les zombies du niveau 1. J'aimerais si possible restreindre la visibilité du joueur pour augmenter son stress.

La clé permettant d'ouvrir la porte menant au boss est cachée au fond du niveau, obligeant le joueur à explorer chaque recoin pour la trouver. Une fois la porte déverrouillée, le joueur devra affronter le boss, qui aura plusieurs phases en fonction de sa vie restante, rendant le combat plus intense et dynamique.

Une fois le boss vaincu, le joueur devra récupérer un objet laissé par celui-ci et le rapporter au PNJ qui lui avait donné la quête. Cet objet permettra de débloquent la fin du jeu, offrant ainsi une satisfaction au joueur pour avoir fini cette quête.

Ennemis

Mes ennemis sont divisés en trois catégories : deux types de zombies et un boss. Le premier type de zombie est présent dans le premier niveau, et suit le joueur sur une certaine distance avant de perdre l'aggro. Le deuxième type de zombie, présent dans les égouts, est bien plus rapide que les premiers zombies et ont une zone d'aggro deux fois plus grande. Enfin, le boss possède beaucoup plus de vie que les zombies et dispose de deux patterns de déplacement différents, rendant son combat plus complexe et intense.

Le but serait que mon boss ait son premier pattern de déplacement fixe qui suivrait un chemin en cercle, plus calme et prévisible, et son deuxième pattern soit plus agressif et suivent le joueur qui serait obligé d'utiliser son dash pour ne pas se prendre de dégats.

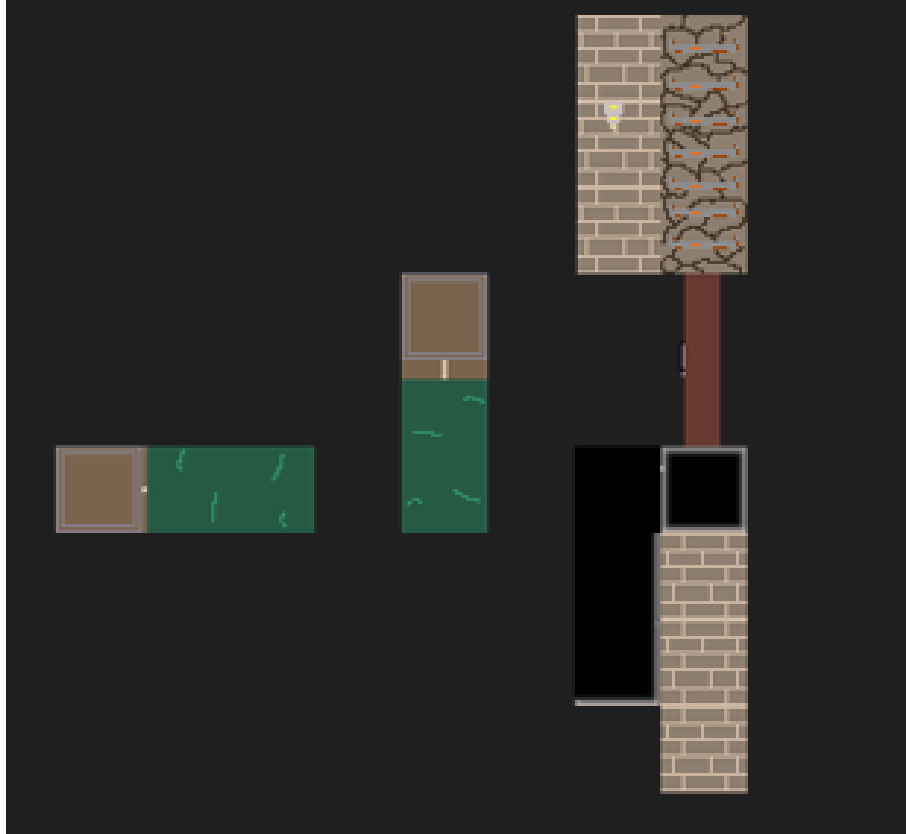
Assets

Assets du Spawn et du Hub :



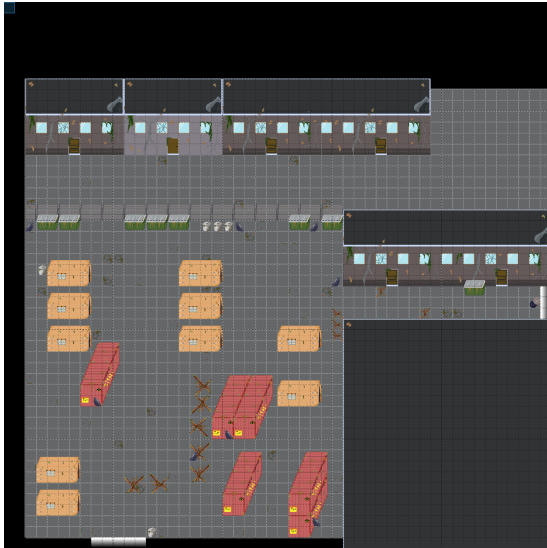
Les assets de la zone de spawn et du hub ont été créés avec des couleurs grises évoquant l'environnement urbain. Cependant, les assets présents dans le hub ont plus de couleurs, notamment le rouge et le beige, pour rappeler une atmosphère un peu plus rassurante au joueur et le mettre en confiance avant de partir explorer les zones plus dangereuses. Il est important de créer une cohérence visuelle dans le jeu, tout en utilisant des couleurs pour renforcer les émotions et l'ambiance du jeu.

Assets des Égouts :

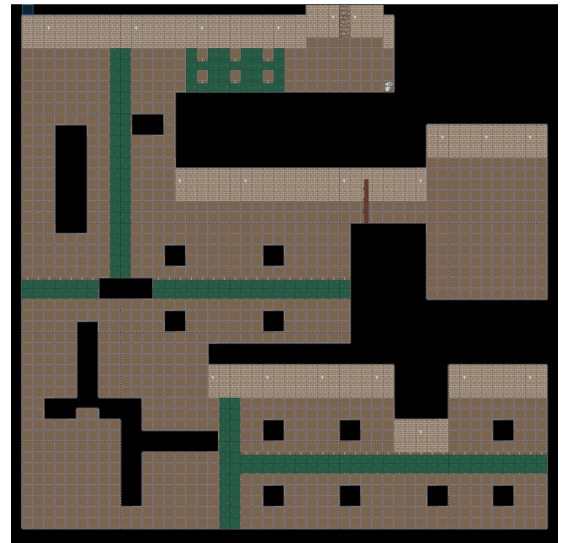


Les assets de mes égouts ont été conçues avec des couleurs principalement beiges et grises, rappelant le fait qu'ils sont des labyrinthes souterrains avec des formes identiques tout au long du niveau. Pour intensifier l'atmosphère de l'égout, j'essaierai de plonger les joueurs dans l'obscurité, ne leur permettant pas de voir ce qui les entoure, les laissant perdus dans l'environnement hostile. Cela créera une sensation de stress et de tension chez les joueurs, les obligeant à rester sur le qui-vive pour survivre.

Rendu Final



HUB



Égouts



Spawn Quartiers Résidentiels