

Level Design



Dossier de pré production Zelda-Like

L'idée d'origine

L'objectif de ce prototype de Zelda-Like est de faire jouer un esprit qui aura pour mission de purifier la zone extérieure d'un château.

L'intérêt principal de ce jeu sera de mettre l'accent sur l'exploration afin de purifier l'intégralité des lieux.

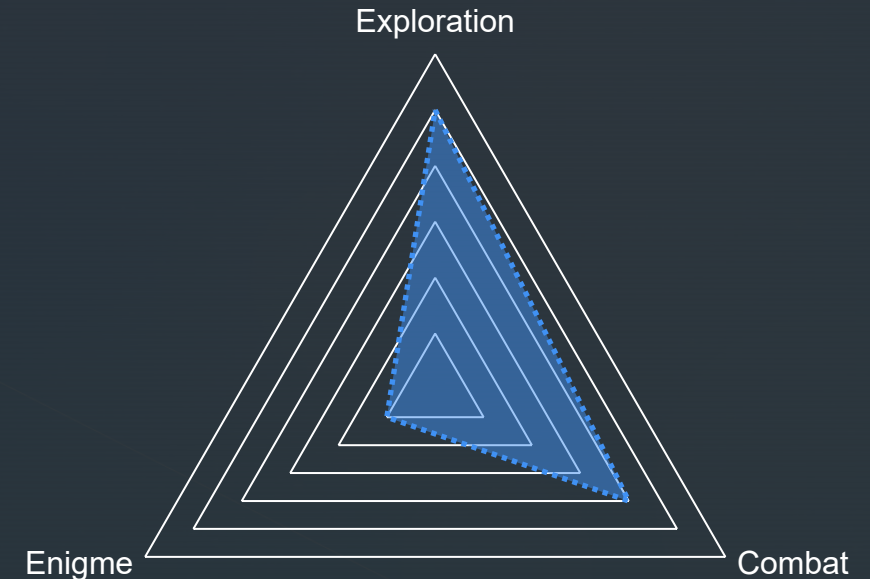
Pour cela il devra affronter les différents monstres qui arpentent les lieux.

Lorsqu'il aura terminé, il pourra se diriger vers le donjon pour affronter le boss final.

Le rythme du jeu fera en sorte que le joueur traverse des espaces restreints dans la première zone alors que dans la seconde, ces espaces seront plus ouverts.

Pour ce qui est du donjon, l'objectif sera de faire monter la tension en obligeant le joueur à emprunter un long couloir tout en alternant avec des endroits confinés.

EXPÉRIENCE DE JEU



L'environnement

Il est possible de se déplacer dans 3 zones différentes :

- Le jardin qui entoure le cimetière
- Le cimetière
- L'intérieur de la crypte sous le cimetière (donjon de fin)

Le début se fait dans le jardin, juste devant la porte d'entrée du cimetière. Cette porte étant fermée et n'ayant aucun autre moyen de la traverser, le joueur se rend compte qu'il est préférable d'explorer le jardin dans un premier temps. L'exploration de ce dernier permet de débloquer la capacité intangible.

Capacité intangible : - possibilité de traverser les grilles et les portes
- est insensible aux ennemis mais ne peut pas les attaquer tant qu'il est sous cette forme.

Suite à l'obtention de cette capacité, le joueur peut profiter de cette nouvelle compétence pour explorer plus profondément le jardin. Ou se diriger vers l'entrée du cimetière pour passer à travers la porte et continuer son aventure.

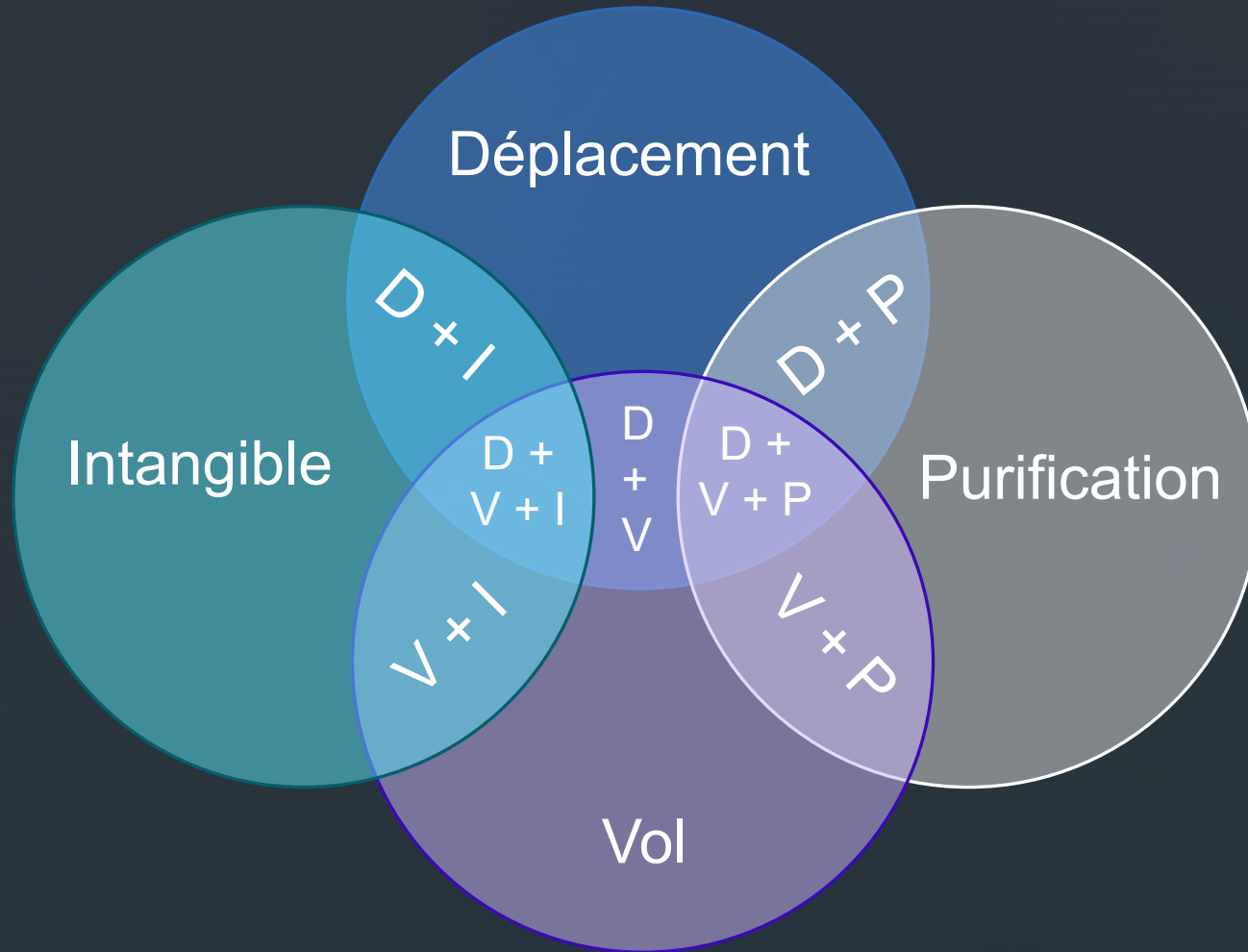
A l'intérieur de ce cimetière, il est possible de visiter les différentes allées qui le composent. Lors de ce parcours, on peut croiser le chemin d'une entrée dont le style visuel diffère du reste du cimetière. Il s'agit du donjon qu'il faudra compléter pour finir le jeu. Pour accéder à cette crypte, il faut traverser un gouffre. Pour cela, il est nécessaire d'avoir obtenu la capacité vol en explorant le cimetière.

Capacité vol : - possibilité de léviter dans les airs pendant une durée déterminée (permet donc de voler au dessus des trous et de l'eau)

Une nouvelle fois, suite à l'obtention de cette nouvelle capacité, le joueur peut en profiter pour explorer des zones auparavant inaccessible ou bien se diriger vers l'entrée de la crypte.



Diagramme de Venn



Comme l'indique ce diagramme, il est possible d'effectuer plusieurs actions en même temps sauf la purification et le fait de devenir intangible.

En effet, si la capacité intangible permet de traverser certains obstacles, elle permet également de ne pas recevoir de dégât de la part des ennemis.

Par conséquent, il est naturel de penser que le personnage ne pourra pas lui aussi faire des dégâts aux ennemis. Il sera obligé de reprendre sa forme normale.

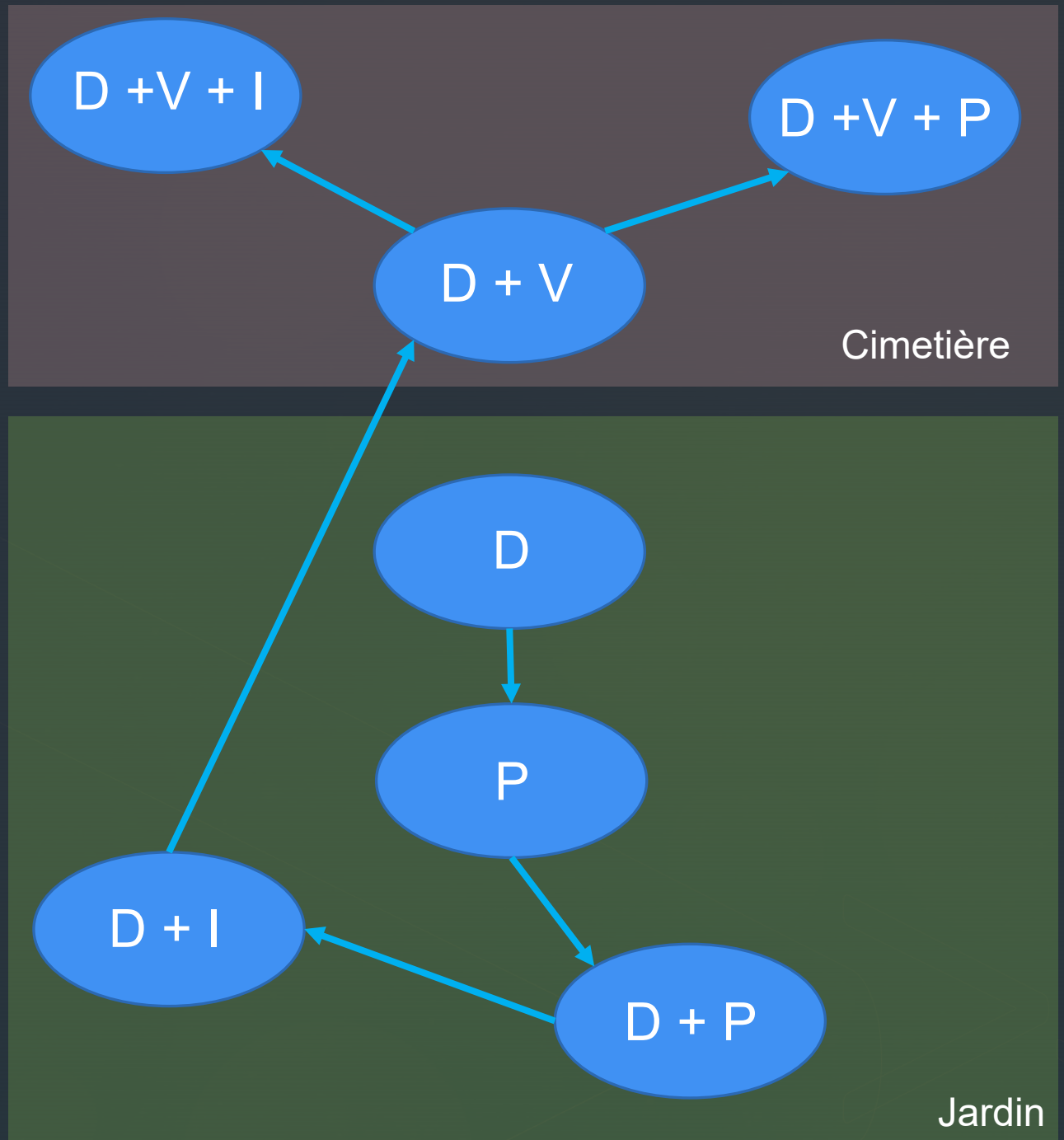
Enfin, la capacité à devenir intangible est également limitée dans le temps afin d'éviter que le joueur traverse toutes les zones sans se soucier des ennemis.

Plan à bulles

Répartition des capacités

Comme le montre ce plan à bulles, l'évolution des capacités et leur démonstration a été faite sur les deux premières zones du jeu.

Le joueur pourra ainsi prendre le temps d'assimiler ses nouvelles compétences avant de s'aventurer dans le donjon.

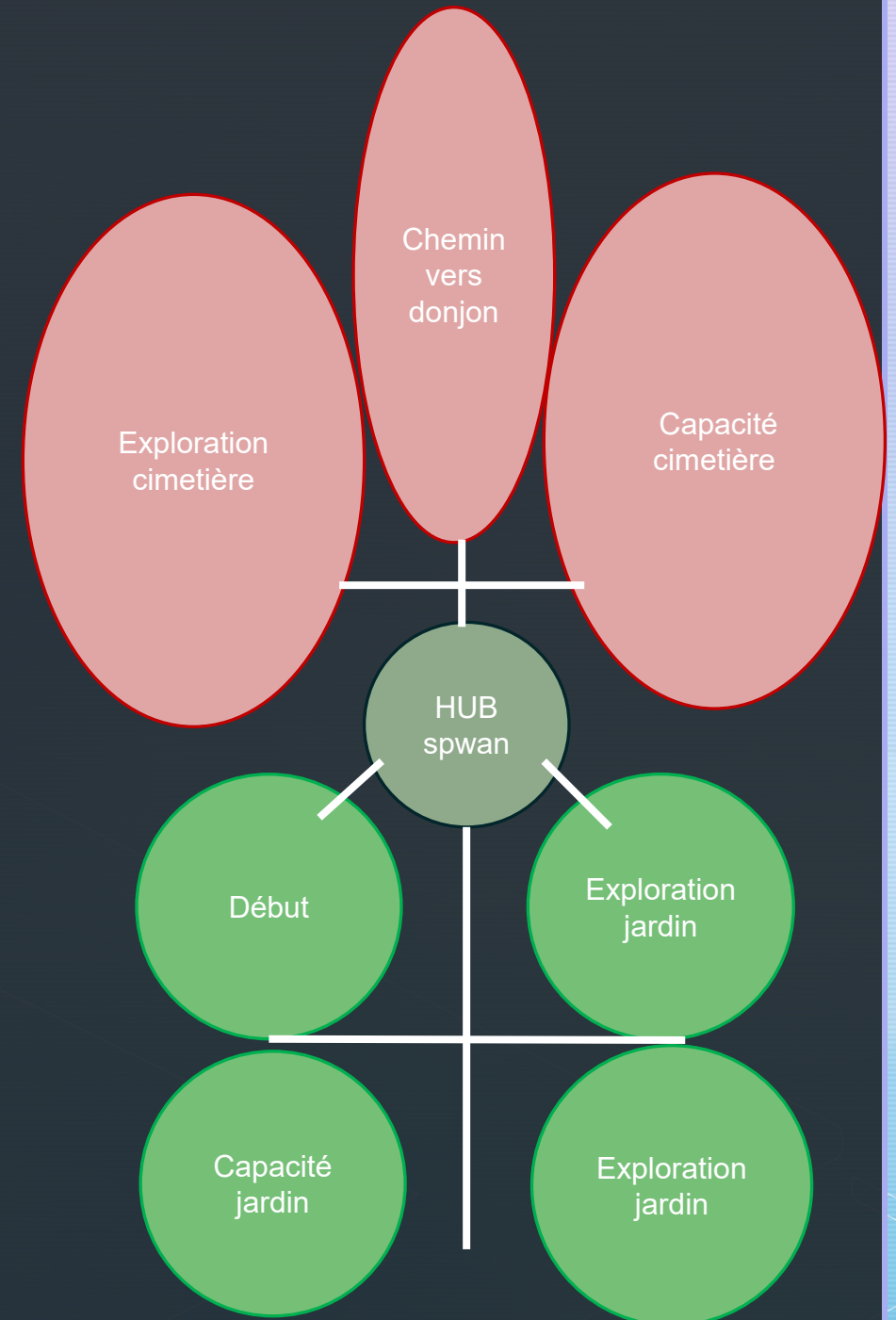
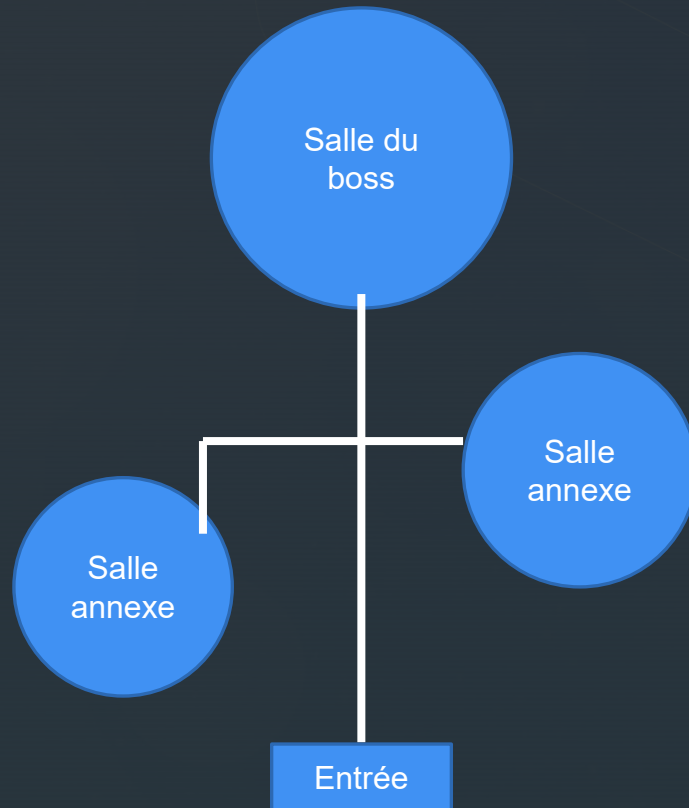


Plan à bulles

Agencement des lieux

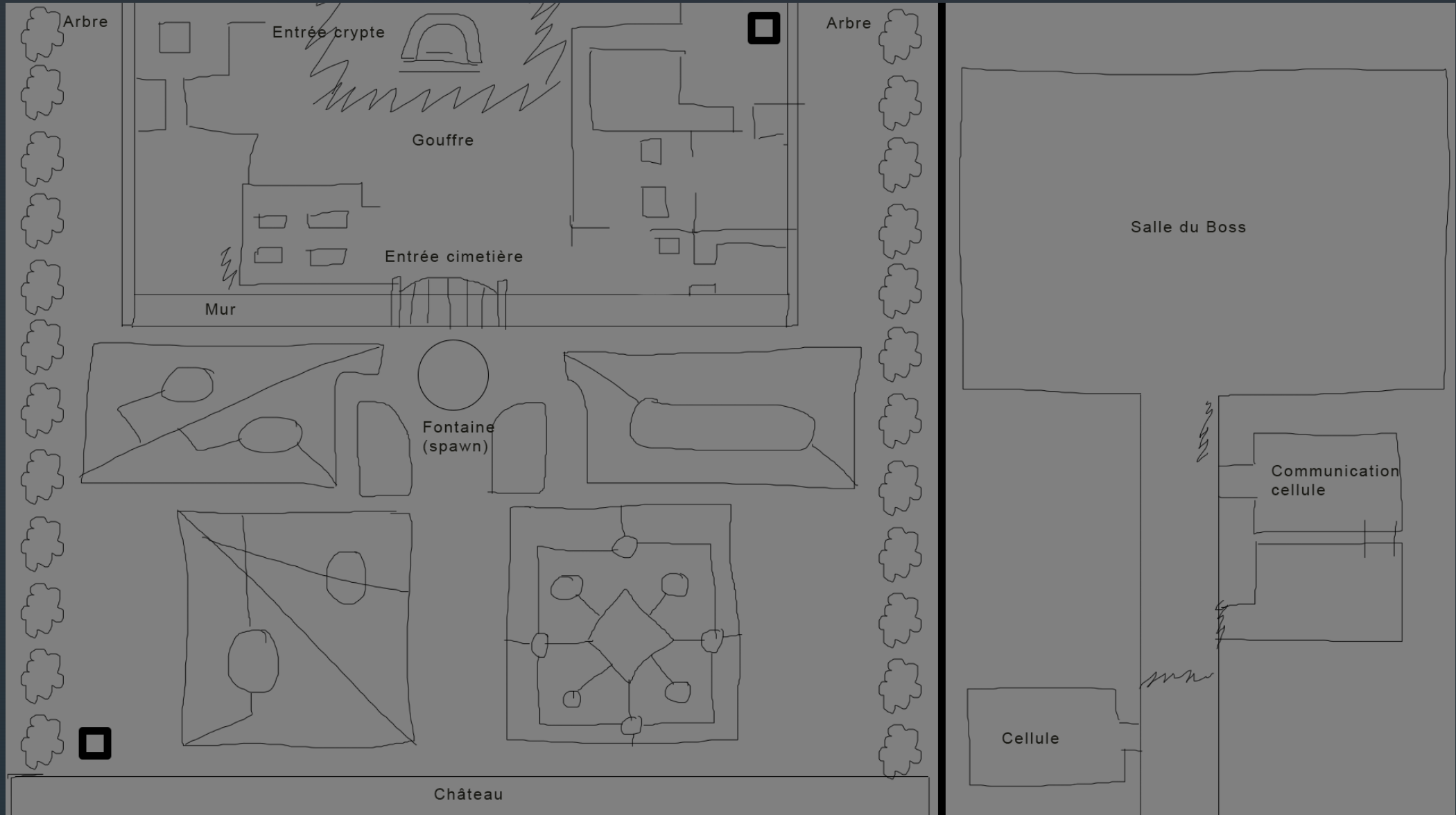
Selon ce plan à bulles, toutes les salles extérieures circulent autour du hub qui servira aussi de spawn. (Du point de vue de la progression du jeu, il est également possible d'imaginer qu'un vendeur pourra se trouver dans ce hub afin que les aller-retour pour faire des achats soient assez rapides.)

Dès maintenant, il est important de prendre en compte la nécessité à rendre des zones inaccessibles; ou créer des zones secondaires dans un premier temps afin que le joueur puisse revenir plus tard pour les explorer.

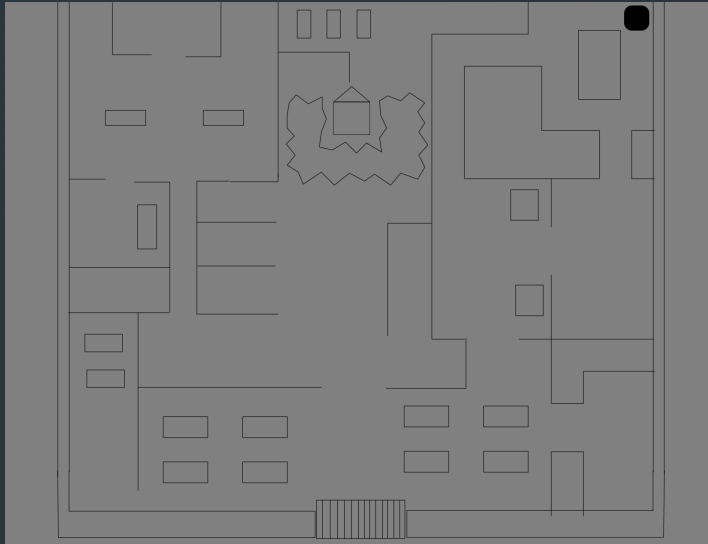


Les croquis

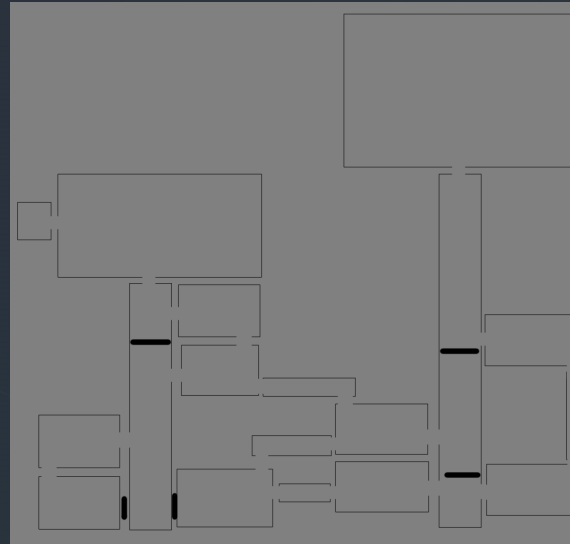
On retrouve l'idée de l'agencement qui avait été pensé dans le plan à bulles.



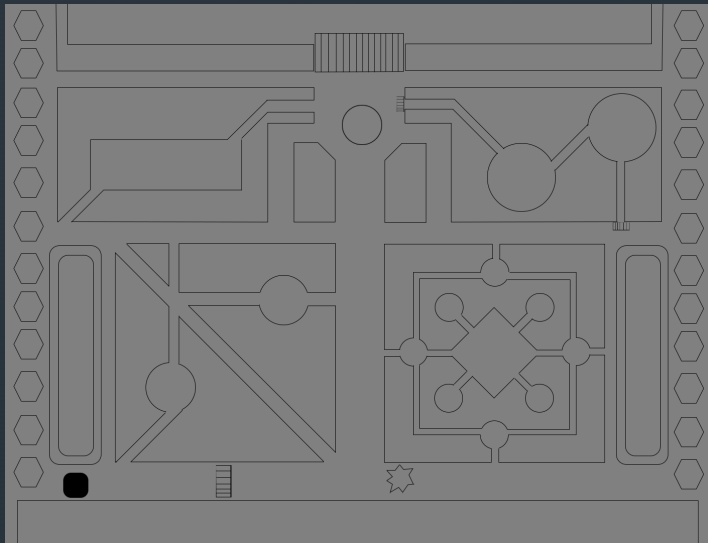
Le croquis au propre



Cimetière



Crypte



Jardin

Dans cette nouvelle version, on peut apercevoir que le cimetière occuperait le même volume que le jardin. Afin d'augmenter cette sensation d'enfermement, il serait plus intéressant de le rendre moins large que le jardin.

Concernant le donjon, il était nécessaire d'ajouter plus de salle afin d'augmenter l'appréhension du joueur lorsqu'il traverse les différentes cellules. Tout cet enchainement de salles se fait avant d'atteindre la salle du boss. Etant beaucoup plus grande, elle permet à la fois de laisser le joueur libre de ses mouvements lorsqu'il combat ; mais aussi de perdre le joueur. En effet jusqu'ici il a pu arpenter des petites salles et des couloirs étroits. En ayant une vision d'ensemble sur une seule et même petite salle, il a le contrôle de la situation. En se trouvant tout à coup dans une grande salle, il perd cette sensation de contrôle et se retrouve à la merci du boss.

Pour ce qui est du jardin et du cimetière, on retrouve l'opposition entre d'un côté, une suite de chemin et de grands espaces (jardin). Et de l'autre, une juxtaposition de plusieurs grands espaces avec des obstacles à l'intérieur (cimetière).

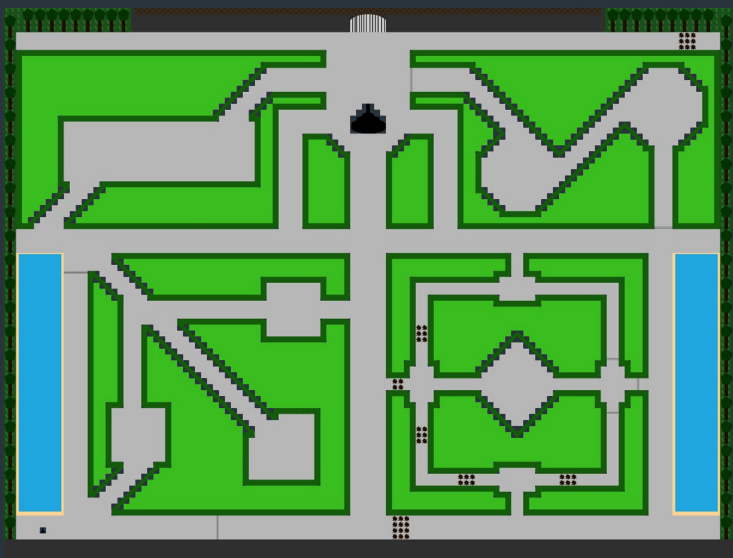
Les croquis avec place holder



Cimetière



Crypte



Jardin

Remarque

Cimetière :

- La largeur a été diminué
- Il serait plus intéressant d'amener un terrain plus organique. Le jardin est déjà enfermé dans un cadre, il n'est pas nécessaire de garder le même effet.

Jardin :

- Ajouter l'identité de zone au sein des différents jardins. Utiliser des motifs et des couleurs de fleurs différentes selon le jardin.

Crypte :

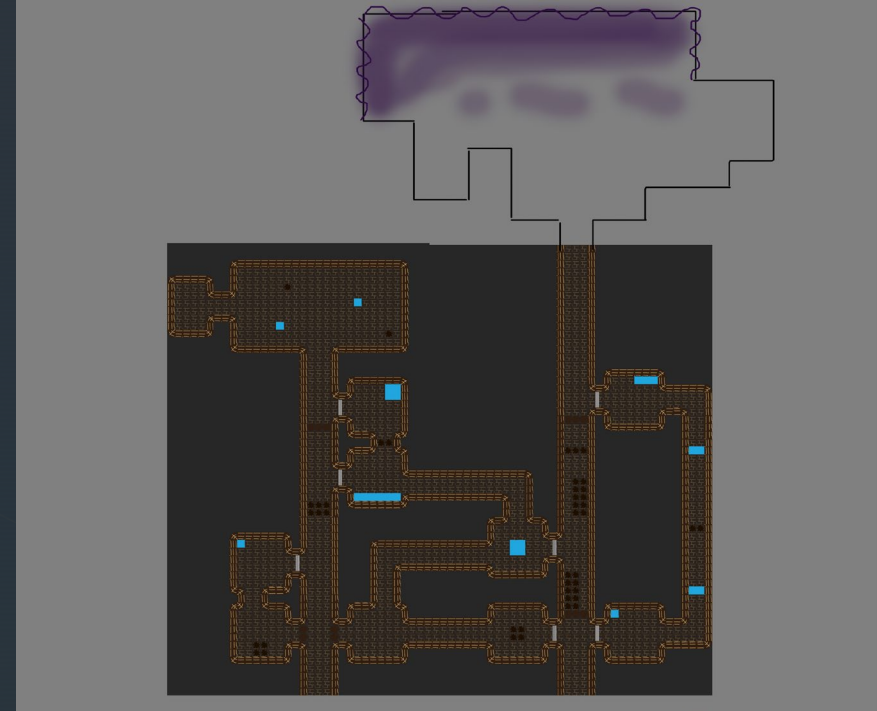
- Ajouter la notion de destruction de certains décors pour créer des raccourcis. De cette façon, si l'on perd contre le boss, on pourra revenir très facilement et très rapidement.
- Modifier la structure de la salle du boss afin de la différencier encore plus avec le reste du décor. (Permet aussi de faire un lien avec le fait qu'il s'agit de la zone la plus corrompue et donc la plus en proie à la destruction.)

Les croquis avec un nouvel agencement



Cimetière

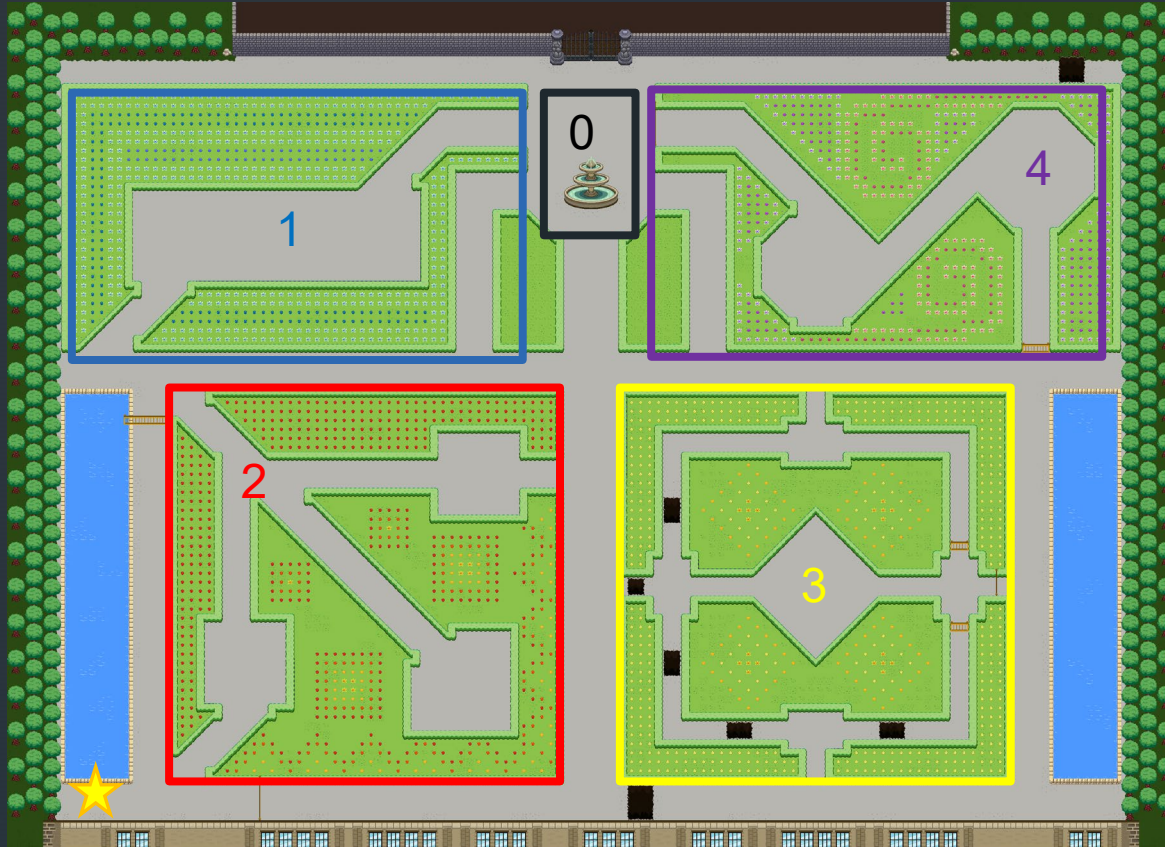
Ajout du relief pour différencier encore plus avec le jardin qui est totalement plat.



Crypte

Ajout du décor « ténèbres » pour montrer la déstructuration de la salle du boss.

Les croquis – vers le visuel final – Le jardin



Remarque

0 : Hub de la fontaine

- Sert de spawn.
- Sert de marchand (jeter une pièce d'or dans la fontaine).

1 : Le jardin bleu (ligne de fleur)

- Laisser de place au joueur pour faire ses premiers combats.

2 : Le jardin de feu (dégradé de rouge vers jaune)

- Amener la notion de chemin eu sein du même jardin.
- Seul accès à la capacité intangible.★
- Encadré par deux chemins nécessitant cette nouvelle capacité -> permettre un backtracking rapide.

3 : Le jardin jaune / blanc

- Possibilité d'explorer une petite partie dès le début.
- Nécessite la capacité du jardin et la capacité du cimetière pour l'explorer intégralement.

4 : Le jardin violet arrondi

- Proche du spawn pour montrer dès le début qu'il existe des grilles infranchissable.
- Nécessite la capacité du jardin pour l'explorer.
- Après avoir obtenu cette capacité, le joueur est obligé de passer à côté. Cette emplacement permet de susciter l'envie d'explorer.

Le jardin est totalement encadré, mais il peut s'avérer intéressant d'explorer les moindres recoins.

Les croquis – vers le visuel final – Le cimetière



Remarque

1 : Le chemin vers la chapelle

- Laisser la possibilité de se diriger vers la chapelle dès le début afin de montrer qu'elle est inaccessible pour le moment.

2 : Zone verte

- Permet de débloquer la capacité du cimetière. ★
- Pour le backtracking, il existe un chemin plus rapide qui utilise cette nouvelle capacité.

3 : Zone d'exploration

- En bas = accès bloqué qui nécessite la capacité du cimetière.
- En haut = accès libre
- Au milieu = accès depuis le haut mais nécessite également la capacité du cimetière

D'une manière générale, le joueur est invité à se déplacer d'une manière différente dans le cimetière.

En effet les espaces du jardin permettaient d'affronter facilement les ennemis.

Dans le cimetière, il faut slalomer entre les obstacles et les dangers du décor tout en combattant les ennemis.

Les croquis – vers le visuel final – La crypte

Le chemin rouge :

- Nécessaire de le suivre pour atteindre la salle du boss.

1 : premier choix

- Séparation du parcours
- En allant au dessus, on découvre un combat qui nous prépare à celui contre le boss. (salle et pattern de danger moins important)
- Découverte d'un objet dont on ne connaît pas encore l'utilité.
- Si on va à droite...

2 : le soft bloque

- Montrer au joueur qu'il est possible d'utiliser cet objet pour détruire des éléments du décor.
- Si le joueur n'avait pas encore récupéré l'objet, il devra revenir sur ses pas pour emprunter l'autre chemin et ainsi débloquent l'objet.
- En montrant au joueur qu'il est possible de détruire un élément précis du décor, il peut continuer son chemin sans encombre. Cependant, il peut aussi développer l'envie de détruire ce même élément dans d'autres endroits du niveau.
- Grâce à l'accès rapide qui existe entre l'entrée de la crypte (la chapelle) et la fontaine marchande, il est possible d'aller acheter des nouveaux objets pour d'ores et déjà libérer de nouveaux accès. Ces nouveaux accès pourront débloquent d'autres lieux mais aussi créer des raccourcis au sein de la crypte. Ces raccourcis peuvent être utiles en cas de défaite contre le boss.

Les zones bleues :

1 : Montrer qu'il existe de l'exploration y compris dans le donjon. Permet de montrer dès le début l'architecture du niveau -> il existe des connexions entre les différentes cellules.

2 : Deuxième zone d'exploration avec omniprésence du danger -> choix entre la sécurité ou la prise de risque.

D'une manière générale, ce donjon oblige le joueur à utiliser de manière efficace la capacité à devenir intangible et la capacité à voler. L'accès à une salle peut être entièrement bloqué par une grille ou un trou. Le combat contre le boss sera rythmé par une esquive de ses attaques et vol pardessus le danger présent dans la salle.



La recherche * des couleurs

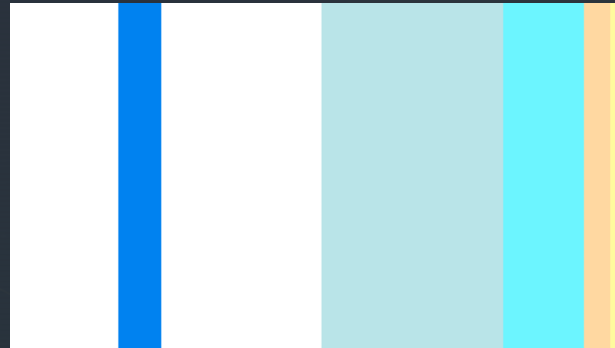
L'ensemble de couleurs est ternes pour correspondre à l'ambiance sombre et potentiellement angoissante du jeu

Il y a une opposition claire entre le personnage et les monstres pour rappeler le combat entre la lumière et les ténèbres.

La couleur des entités est légèrement plus saturée pour ressortir du décor.

Il faut toujours garder une couleur dominante dans chaque lieu et avoir une couleur sombre qui vient lier l'ensemble et mener vers le donjon.

Se situant à l'intérieur, le donjon sera légèrement plus coloré afin de montrer qu'il est éclairé par des torches. A contrario, la scène du jardin et du cimetière est sensée se dérouler de nuit et ces deux endroits n'ont pas d'éclairage.



Personnage



Monstre



Jardin



Cimetière



Crypte

* L'ensemble des ces couleurs est susceptible d'évoluer au cours de la création de ce niveau. (exemple : il est possible que le jardin reçoive des petites touches de couleur afin de rappeler les fleurs d'un jardin à la française)