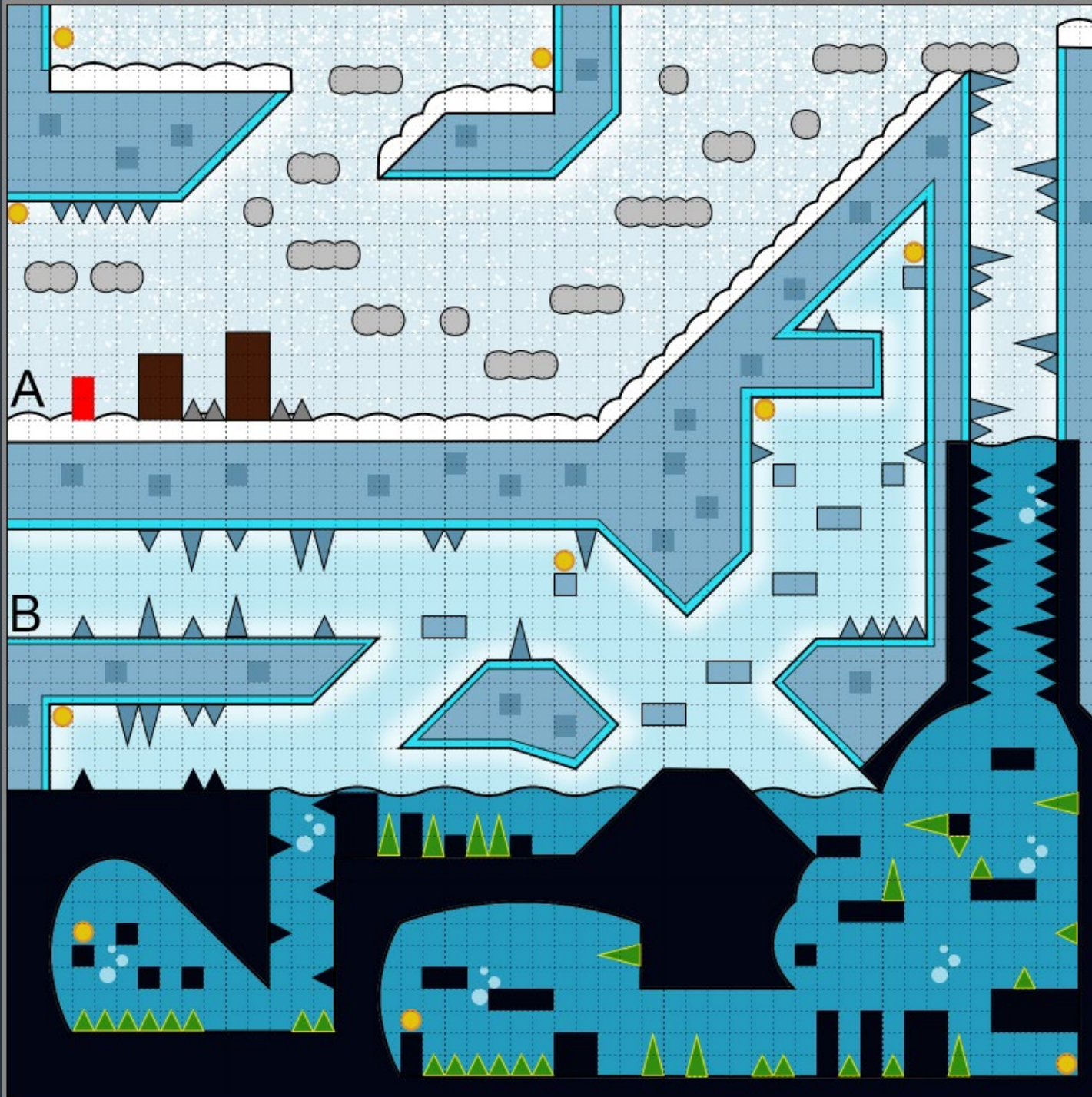


Level Design



# Mon premier niveau : Partie 2



Pour commencer l'analyse de la création de ce premier niveau, rappelons à quoi ressemble la première version.

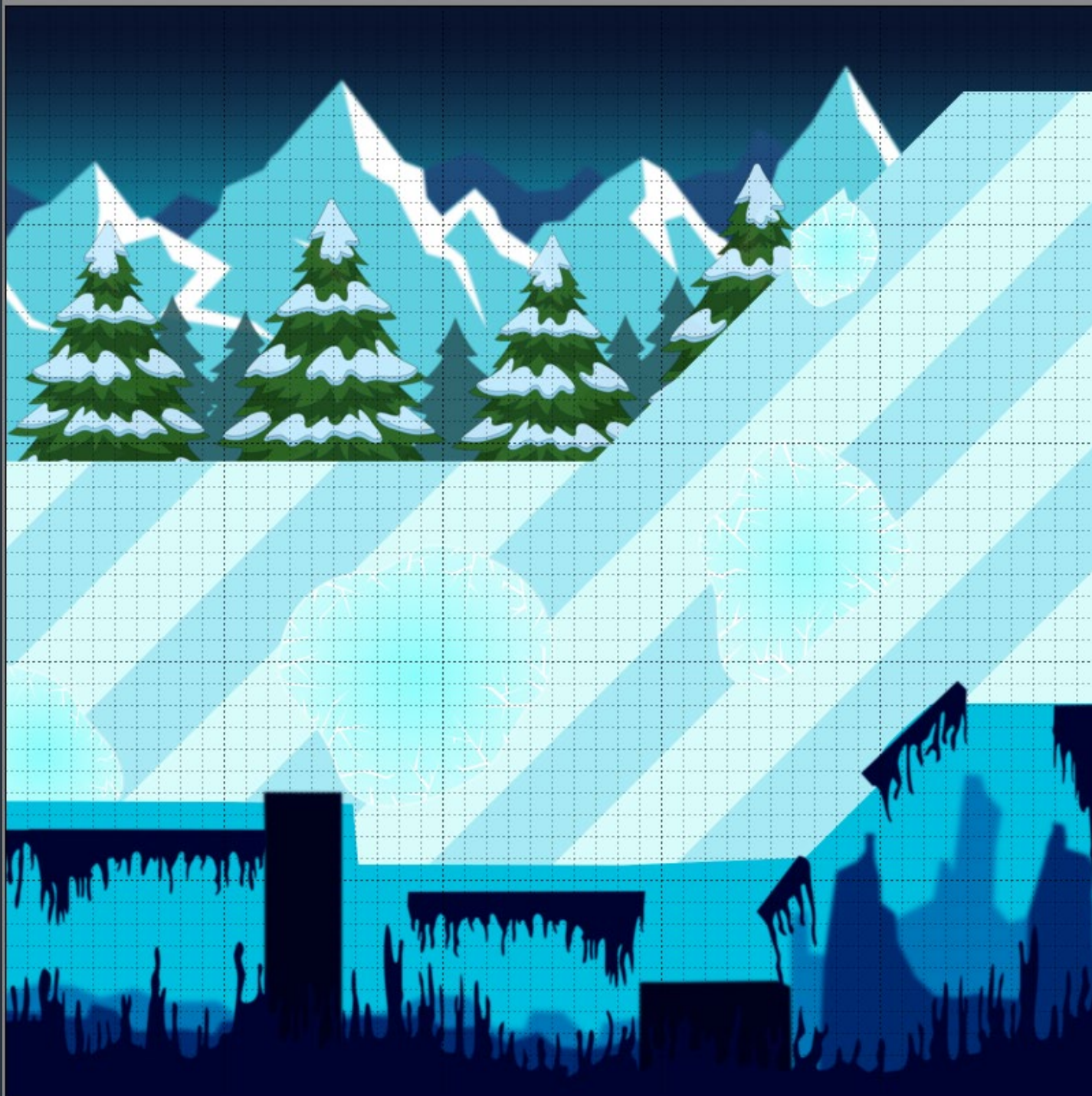
Au travers de la création de ce niveau, l'objectif est de créer une ambiance qui tourne autour de l'eau et plus précisément de ses différents éléments.

Le premier biome a pour objectif de présenter une zone à l'air libre avec des nuages et de la brume. (état gazeux)

Le deuxième biome plonge le joueur dans un intérieur fermé avec de la glace partout autour de lui. (état solide)

Le troisième biome nous fait plonger dans l'eau et nous amène dans les profondeurs. Alors que dans le premier biome nous avons la lumière naturel ; un aspect éclatant de la glace dans le deuxième. Ce troisième biome se tourne plus vers l'obscurité. (état liquide)





La première partie de ce travail vise à créer le background. Ce dernier a pour objectif de faire ressentir au joueur les sensations que nous avons cité précédemment.

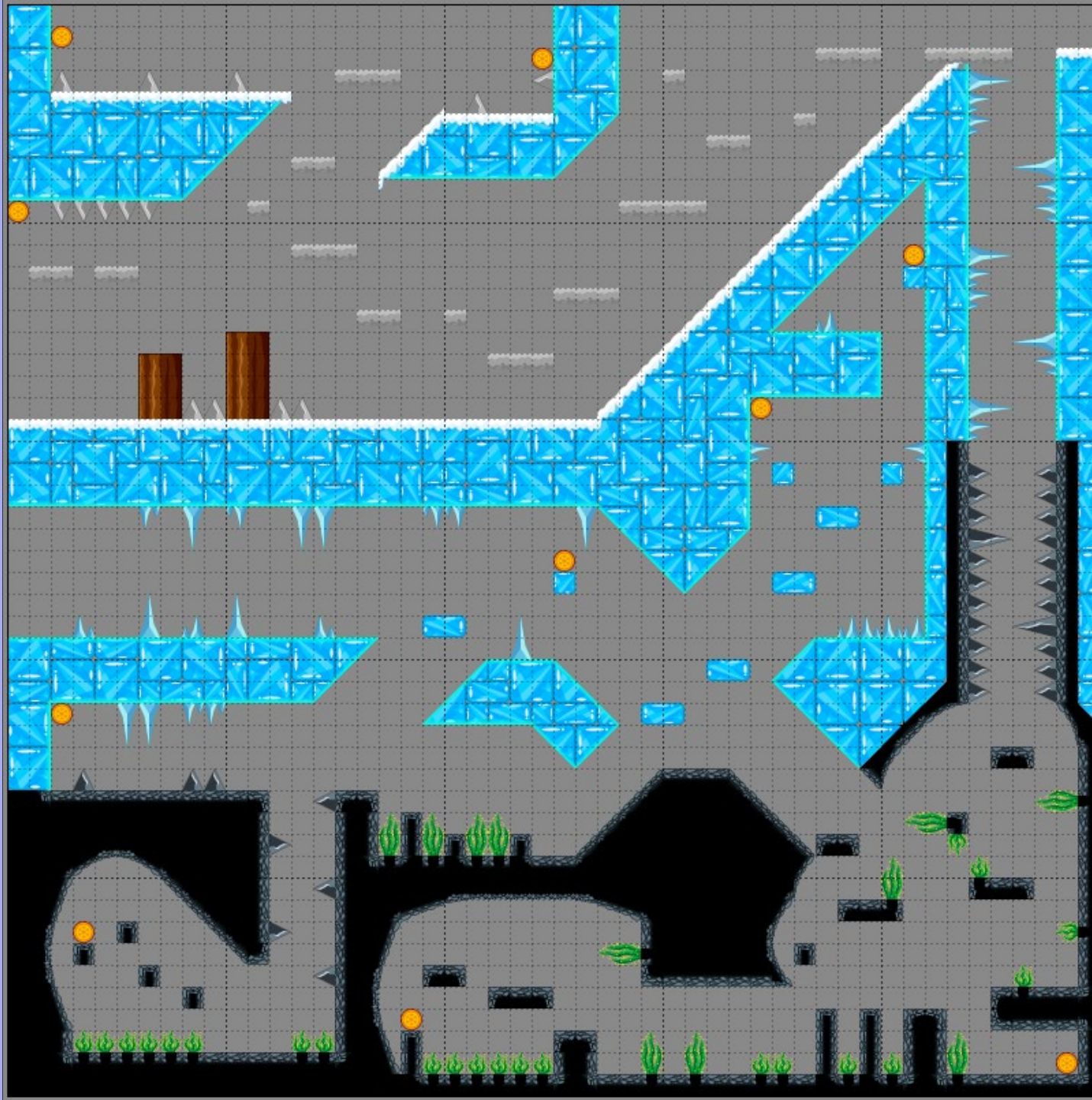
Le premier biome met en scène une forêt et une chaîne de montagne. Chacune de ces zones est elle-même divisé en deux plans afin d'accroître la sensation de liberté et d'ouverture de ce biome.

Le deuxième biome est constitué d'un seul et unique plan car l'objectif est de rappeler au joueur qu'il est piégé dans un couloir de glace. Cet effet est renforcé par le fait que l'aspect du background est proche de l'aspect de la structure (élément vu sur la diapo suivante).

A la manière du premier biome, le troisième met en scène plusieurs plans au sein même d'un seul biome. Ici, plus le plan est proche de nous, plus il est sombre. Cela permet de rappeler la notion d'obscurité des fonds marins.

La création de plusieurs plans pour le background de ces deux biomes permettra d'installer des vitesses de défilement différent et ainsi créer un effet de parallaxe. Cela favorise l'immersion du joueur lors de son déplacement.





Passons au plan sur lequel le personnage va évoluer. Chacun de ces biomes dispose d'une potentielle particularité au niveau du déplacement.

Le premier biome vise à mettre en scène un espace aérien totalement libre dans lequel il y a peu de danger.

Spécialité du biome : Le personnage ne peut pas se déplacer sur de la neige dans une pente. Il glisse automatiquement au début de la pente s'il tombe dessus.

Les plateformes nuages disparaissent après un petit temps lorsque l'on marche dessus. Puis elles réapparaissent.

Le deuxième biome amène plus de danger et fait progresser le joueur dans des couloirs fermés et rectilignes.

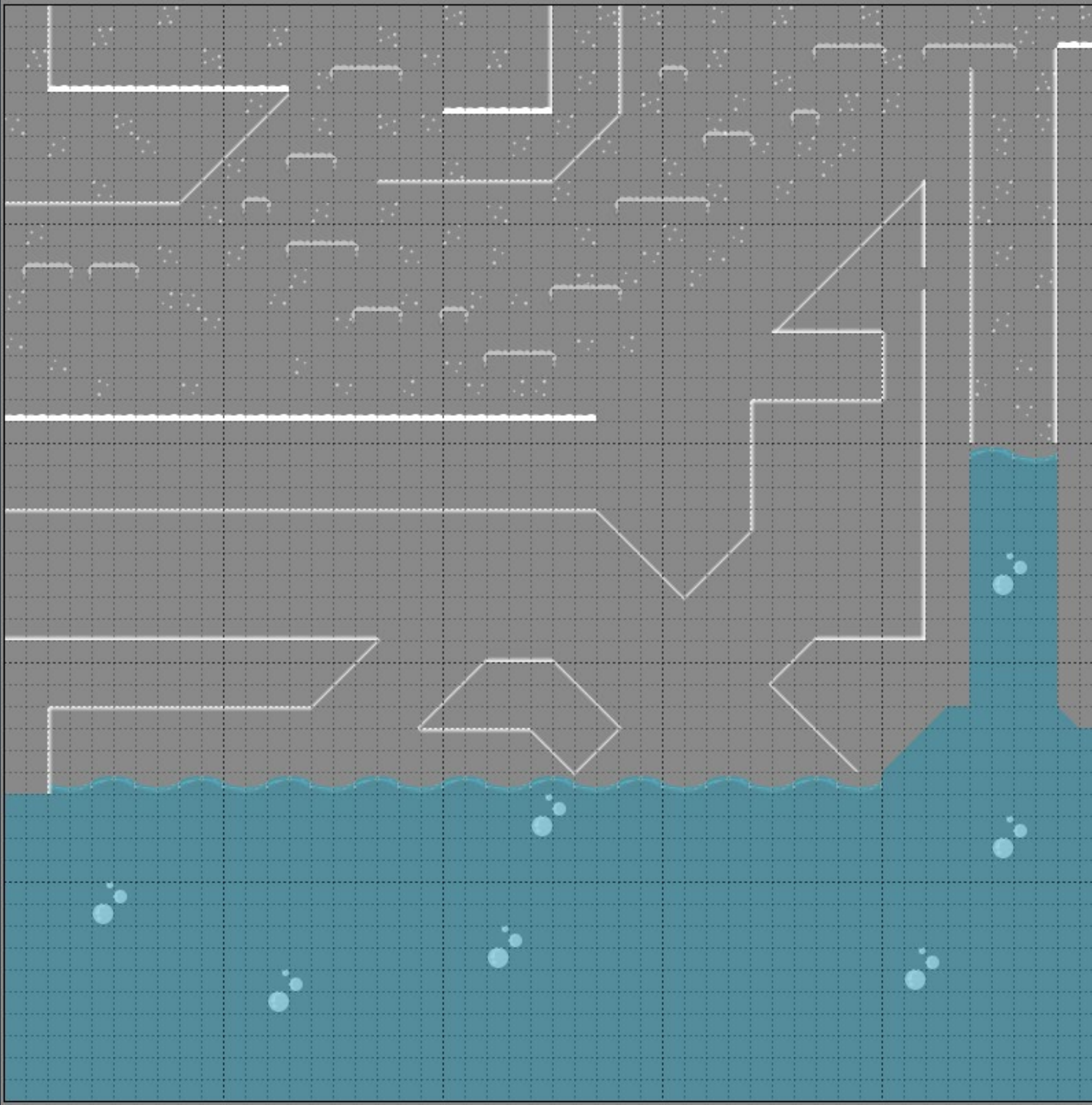
Spécialité du biome : Le personnage garde une légère inertie lorsqu'il se déplace sur la glace.

Le troisième biome présente au joueur un nouveau type de danger, des algues électriques. Il serait intéressant de différencier le type de dégât par rapport aux piques.

Ce biome amène le joueur à passer par des couloirs étroits pour atteindre des cavernes aux formes arrondis.

Spécialité du biome : Seul biome présentant les algues électriques. Etant dans l'eau, le personnage dispose d'un meilleur « air control » lors de son déplacement.





Enfin, le troisième plan est celui du décor. Il vise à favoriser l'immersion du joueur lorsqu'il se déplace dans le niveau.

L'objectif est de le positionner par-dessus le plan interactif afin de créer une séparation entre le personnage et l'écran.

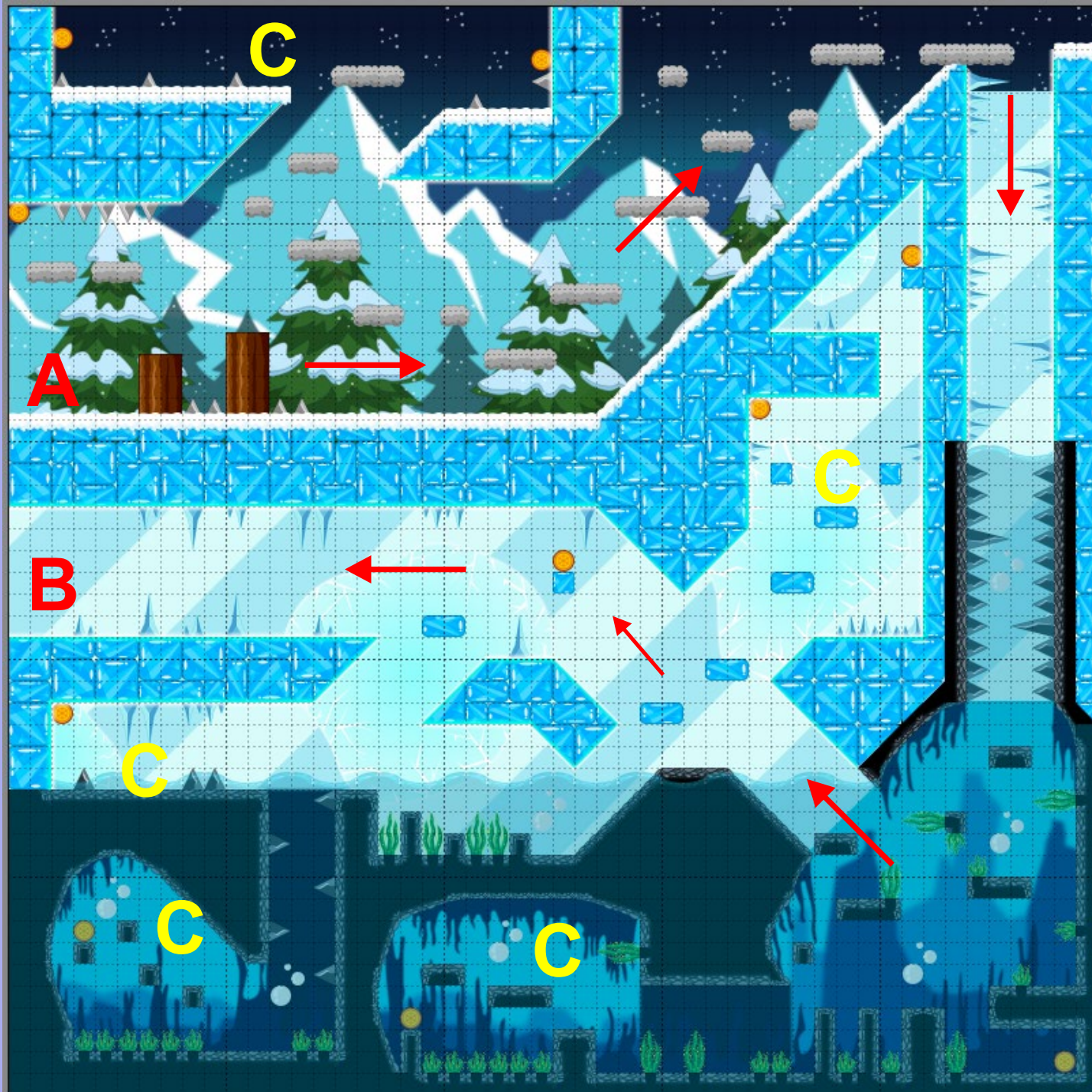
Lorsqu'il se déplace, le personnage a donc les pieds dans la neige, les nuages et le givre de la glace.

Les flocons de neige lui tombent dessus.

Il est totalement immergé dans l'eau.

\* Afin d'augmenter cette immersion par la suite, il serait intéressant d'animer la chute des flocons, la surface de l'eau, le déplacement des bulles et la propagation du givre.





Lorsque l'on combine ces trois plans nous obtenons le niveau complet.

Le personnage commence au point **A** et termine le niveau au point **B**. Le chemin le plus court correspond aux flèches rouges.

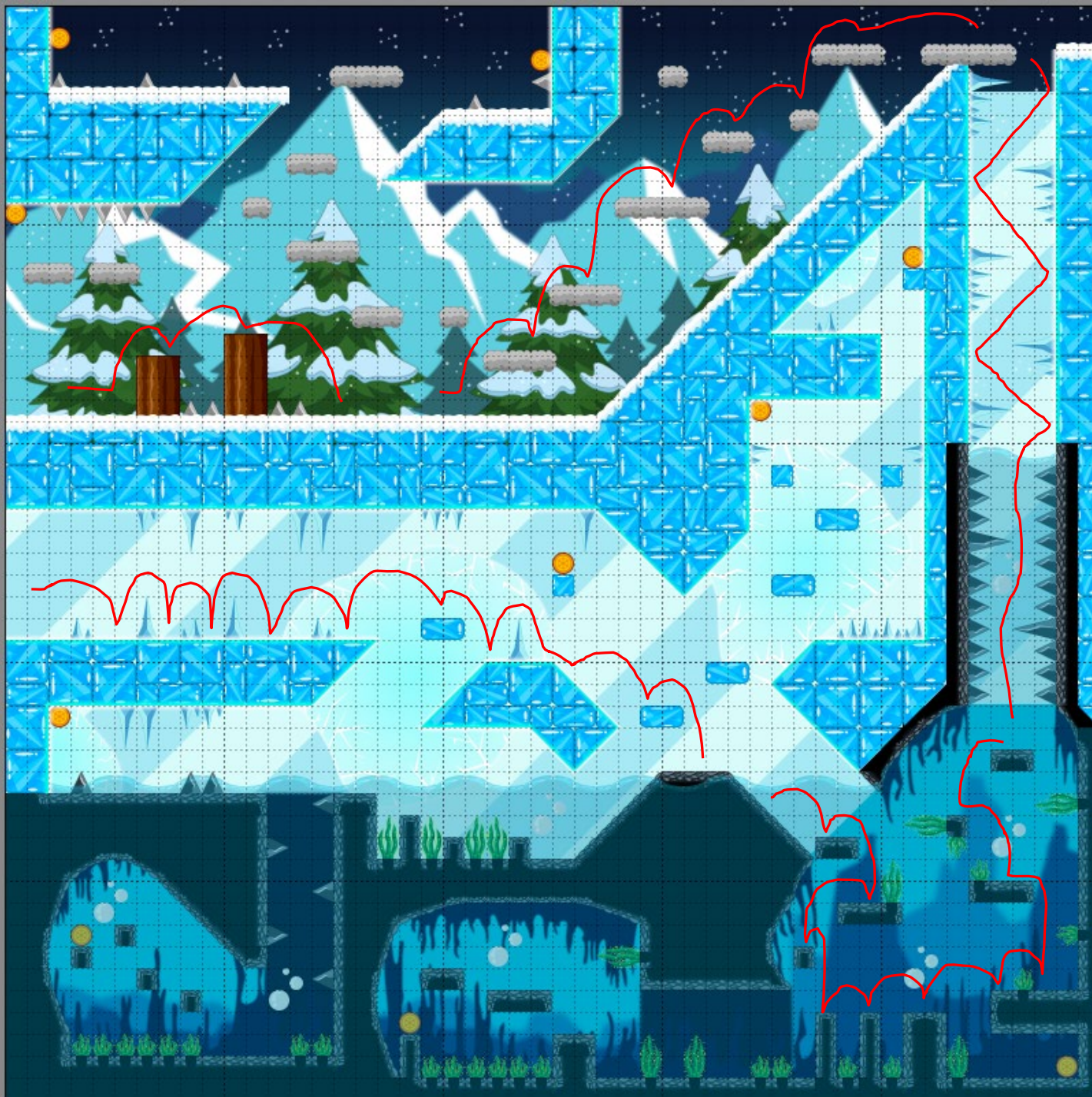
Il existe plusieurs zones secondaires **C** qui sont explorables par le joueur. L'exploration de ces zones est récompensée par la présence de pièces d'or. (cette couleur permet de la repérer facilement par rapport au reste du niveau)

Lorsqu'il commence le niveau, le joueur est tout de suite confronté à un obstacle simple lui permettant de comprendre qu'il peut sauter en hauteur et en longueur. Cette obstacle lui montre l'existence du danger au travers des piques.

Ce premier obstacle est également un moyen de montrer qu'il existe des routes alternatives pouvant amener à une récompense.

En quelques cases, le joueur utilise ses capacités ; il découvre l'existence du danger ; il découvre la possibilité d'explorer.

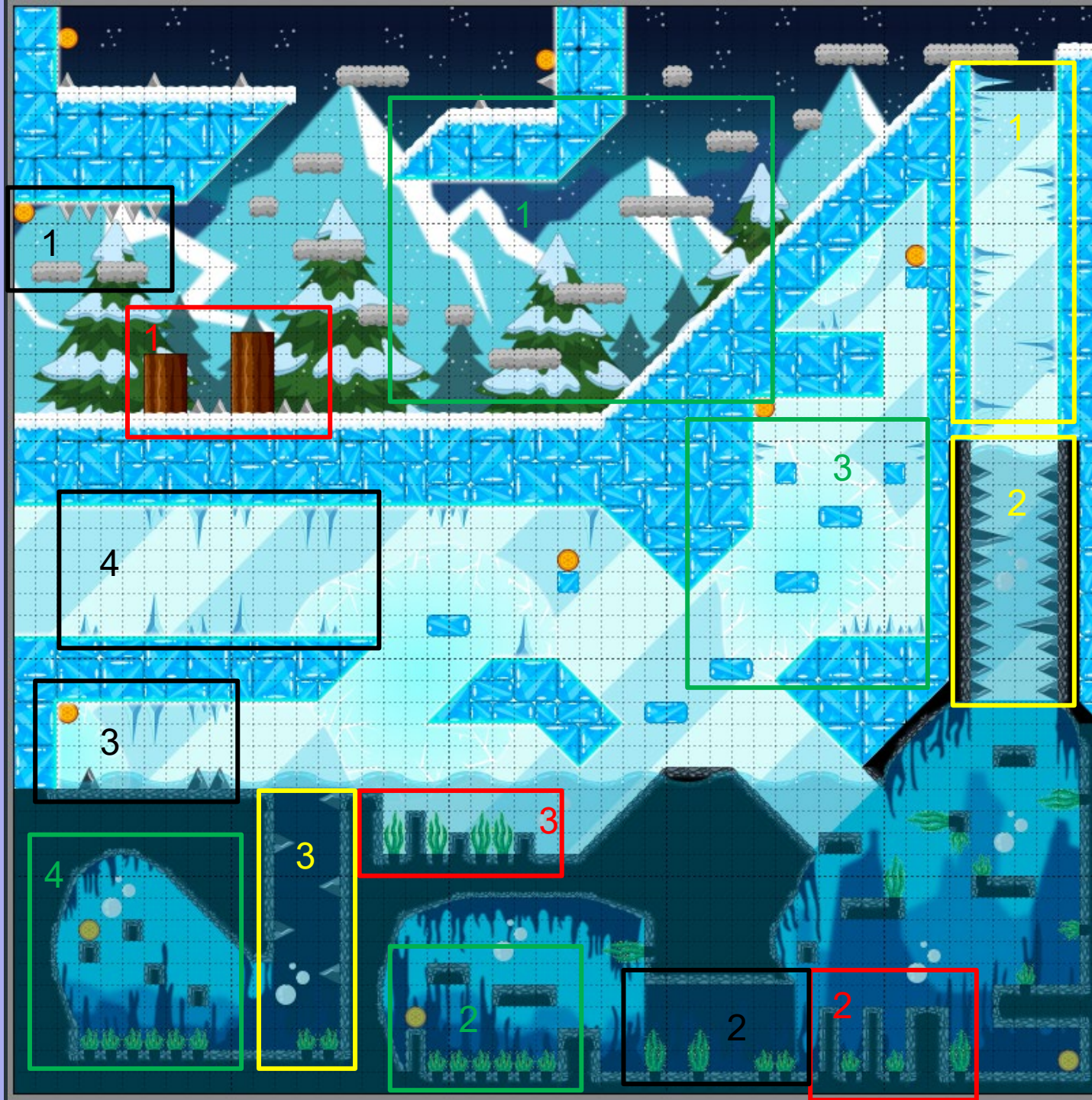




Evolution du parcours sur le chemin principal.

- Découverte des capacités.
- Enchaînement de sauts rapides pour éviter la disparition des plateformes. Une chute n'entraîne pas la mort mais une possibilité de recommencer. Cela évite d'initier une frustration du joueur dès le début du niveau.
- La montée en douceur est suivie par une descente abrupte et rapide. Léger aperçu du biome 2 pour plonger aussitôt dans le biome 3.
- Découverte du nouveau type de danger (les algues / exclusif au biome 3). Chemin très dirigiste qui ne laisse pas le droit à l'erreur.
- Retour dans le biome 2. Présence de plateformes plus petites.
- Terminer le niveau par un enchaînement de sauts comme au début du niveau. Cependant il y a une différence majeure. Cette fois-ci le danger est omniprésent. Parcourir le reste du niveau a normalement permis au joueur de s'entraîner avant de franchir ce dernier obstacle.
- Traverser cette obstacle est récompensé par l'accomplissement du niveau.





## Répartition des pattern

**Rouge** : Alternance entre plateformes au sol et danger.

V1 / plateformes larges et danger de petite taille.

V2 / plateformes fines et danger de petite taille.

V3 / plateformes fines et danger de grande taille.

**Noir** : Faire des sauts pour éviter un danger au sol et/ou au plafond.

V1 / uniquement au plafond.

V2 / uniquement au sol et variation de la hauteur du danger.

V3 / sol et plafond avec espace réduit.

(présence d'une récompense).

V4 / sol et plafond, espace un peu plus grand mais plusieurs sauts avec variation de rythme (fin du niveau)

**Vert** : Parcours de plateformes en hauteur.

V1 / plus de plateformes larges et aucun danger.

V2 / danger permanent mais seulement 2 plateformes.

V3 / variation dans la provenance du danger.

V4 / danger omniprésent et plusieurs petites plateformes. (présence d'une récompense)

**Jaune** : Contrôler sa chute.

V1 / Beaucoup d'espace pour s'agripper au mur.

V2 / surprendre le joueur avec une variation totale et immédiate. Il ne faut plus s'agripper mais uniquement faire du « air control ».

V3 / Augmentation du rythme des sauts et espace restreint.