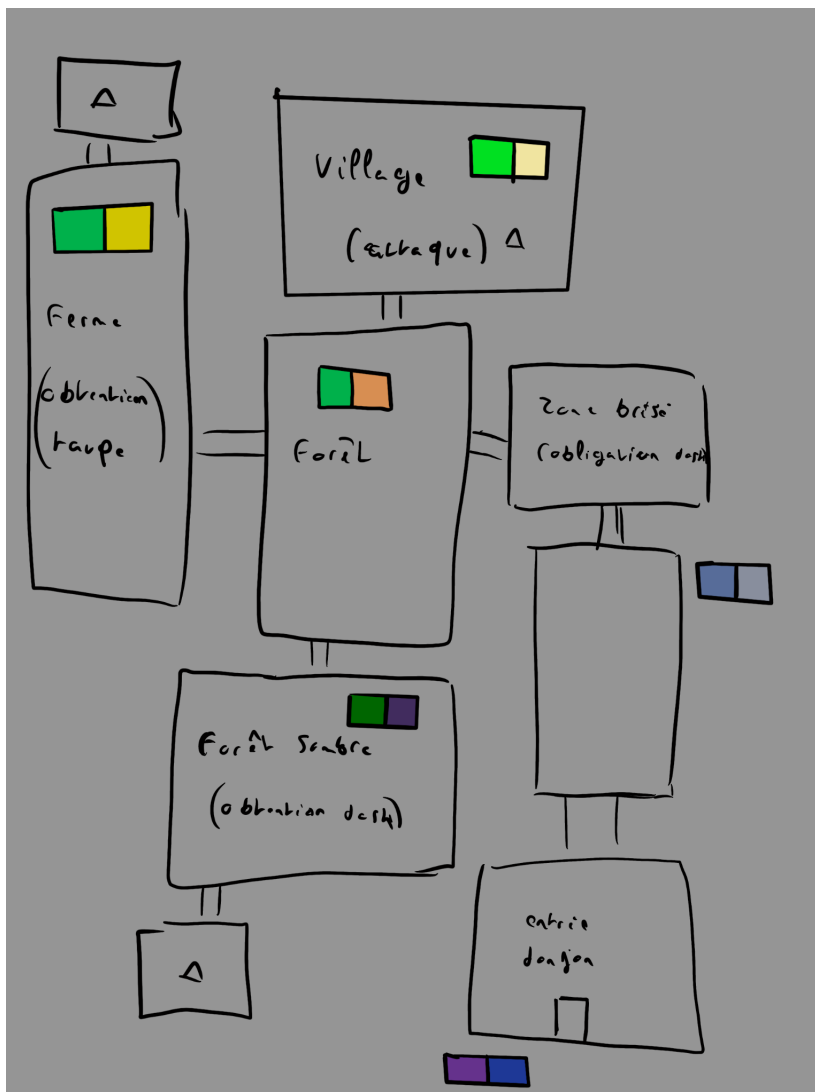


Document Pré-Production Level Design

Jeu : CatterPillar

La première idée pour le jeu était de le baser principalement sur un choix de mécanique unique qui déverrouillerait un passage pour le joueur qui serait différent selon son choix de départ.

Cependant après réflexion il était préférable de partir sur un style plus "classique" avec une possibilité de backtracking pour obtenir des bonus suite à l'obtention de mécanique durant la progression du joueur.



Le plan de base du prototype donnait avant tout la disposition des salles, plusieurs salles ont été retirées pour rendre le prototype dans les temps.

Le plan envisagé au départ donnait donc

Départ : village

Le village permettait au joueur de se balader d'abord normalement et à apprendre à utiliser sa mécanique d'attaque pour sortir (le chemin devant être bloqué par un ennemi). Le joueur sortait ensuite du village en ayant connaissance de sa distance d'attaque et de la vitesse de ses projectiles.

La seconde zone agissait comme le cœur du niveau, la forêt qui liait la ferme, la forêt sombre et la zone brisée, qui sont respectivement les lieux d'obtention de la mécanique de taupe, de dash et l'entrée du donjon final.

La ferme :

La ferme est le lieu où le joueur obtient la mécanique de taupe, permettant de s'enfoncer dans le sol afin d'éviter les dégâts, mécanique défensive lui servant à éviter des obstacles qui par endroit ne sont pas esquivables normalement.

La forêt sombre :

La forêt sombre devait servir à débloquer le dash, le dash sert à passer au dessus des trous, esquiver des attaques et accéder à la zone brisée

La zone brisée :

La zone brisée est la zone "finale" elle est accessible via l'usage des mécaniques obtenues et sert à accéder au donjon où se trouve le boss, c'est dans cette zone que le joueur doit prouver qu'il a compris et maîtrisé les mécaniques à sa disposition pour affronter son adversaire.

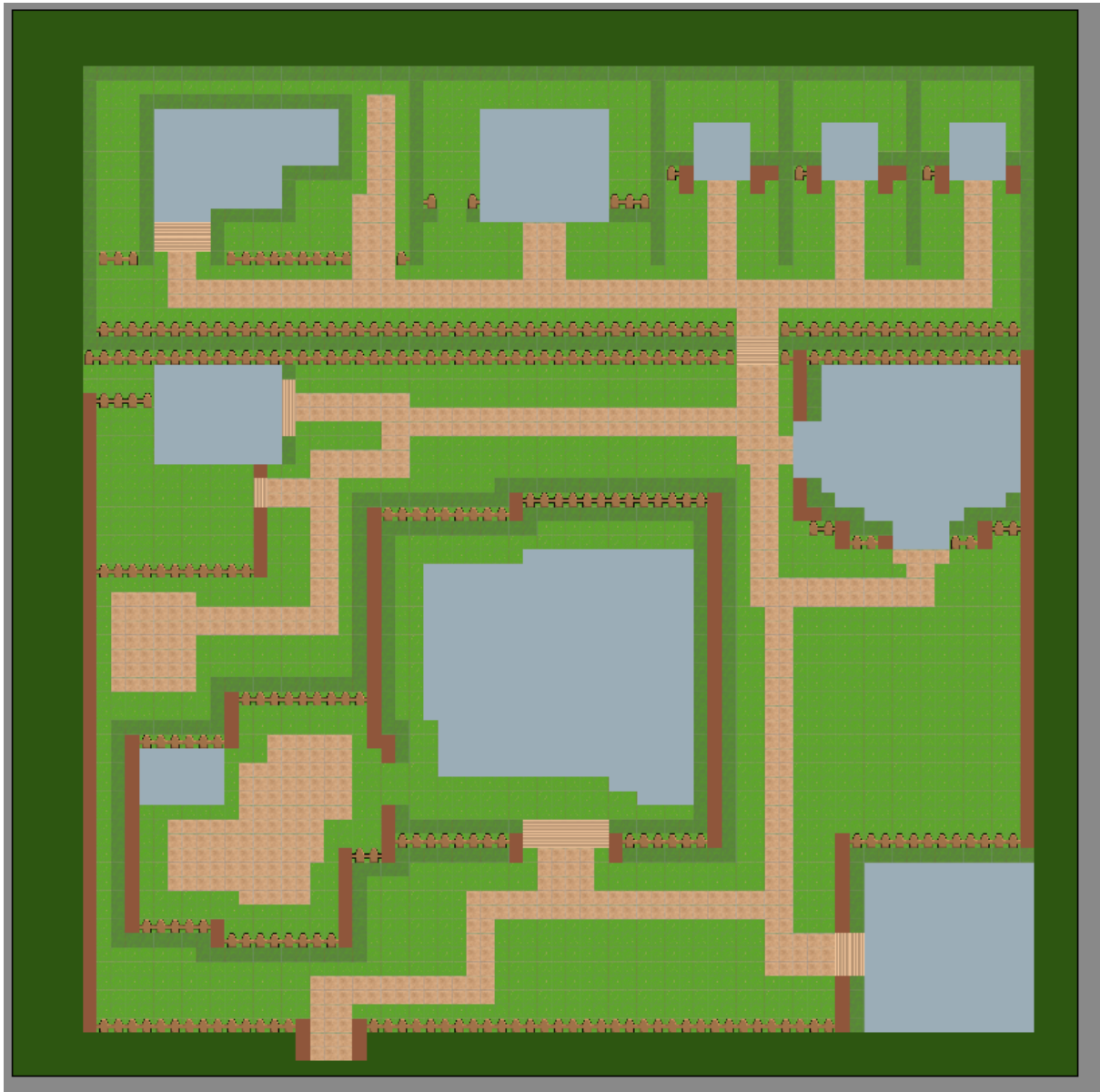
Le donjon :

Le donjon est une salle de boss où doit se trouver le boss "Chien de Garde".

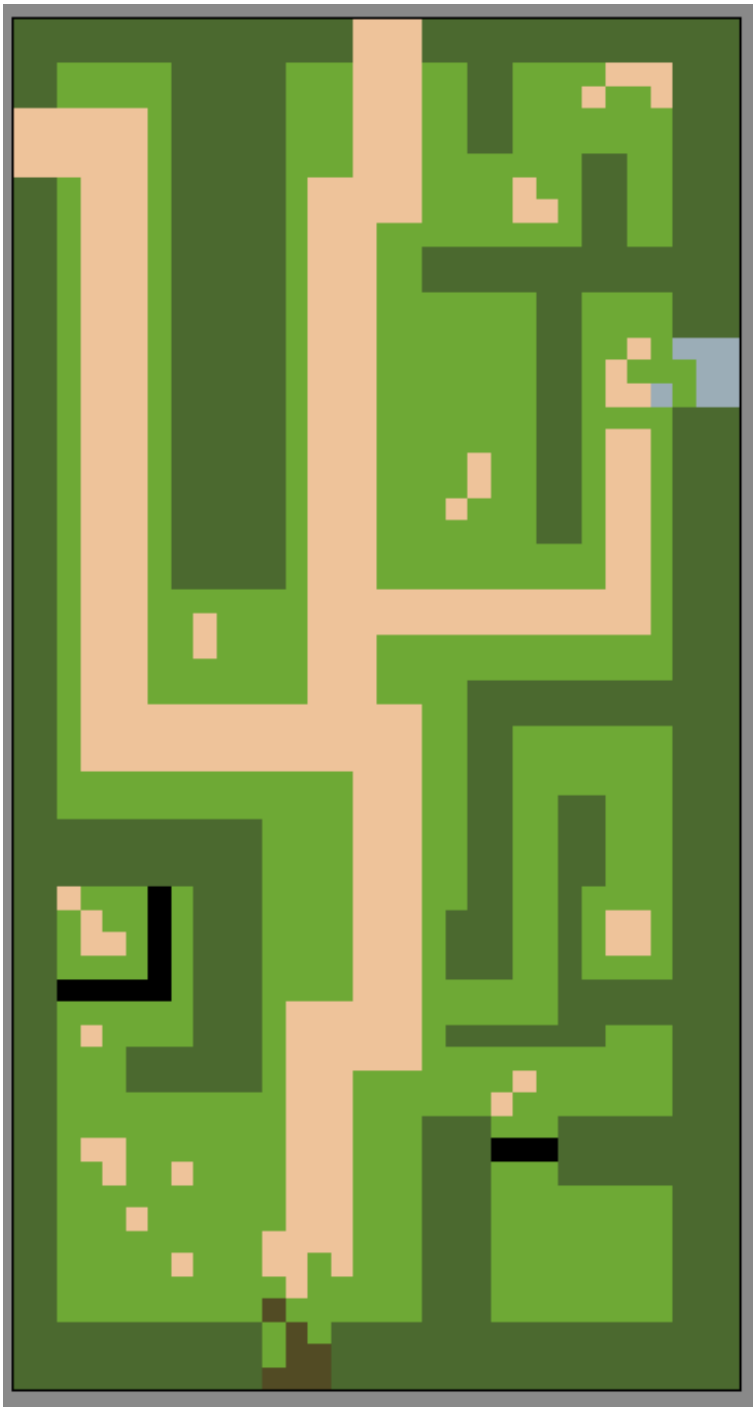
Pour le prototype final, les zones gardées sont le village, la plaine et la ferme, le dash n'était malheureusement pas fonctionnel convenablement et n'as donc pas pu être implémenter correctement.

L'étape qui a suivi était la création de placeholder sur Tiled, pour les placeHolder, il fallait obtenir par la même occasion l'identité graphique des niveaux et notamment

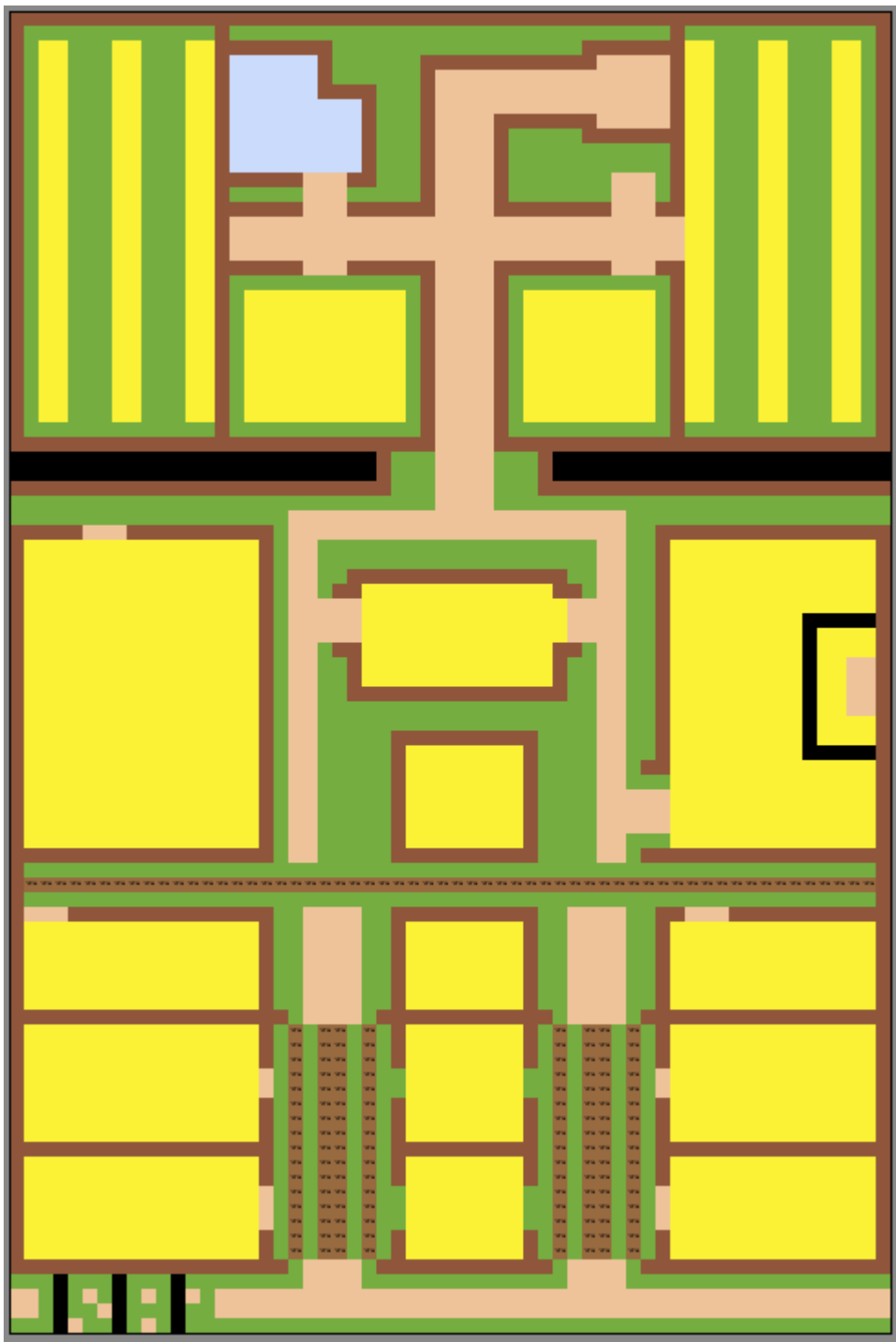
les couleurs, le jeu possède des couleurs assez clair avec énormément de vert.



1ère version du village



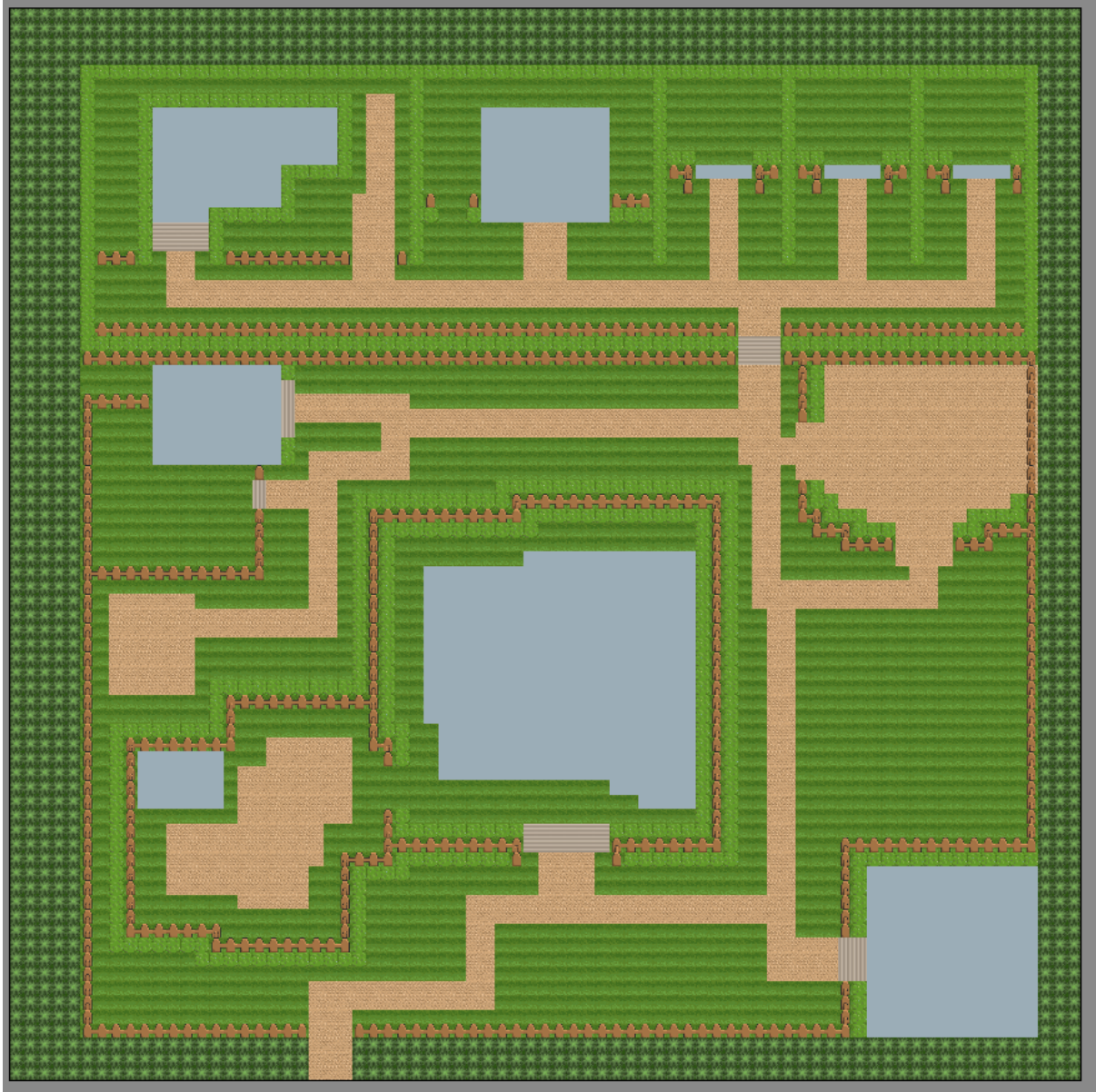
1ère version de la plaine



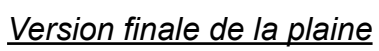
1ère version de la ferme

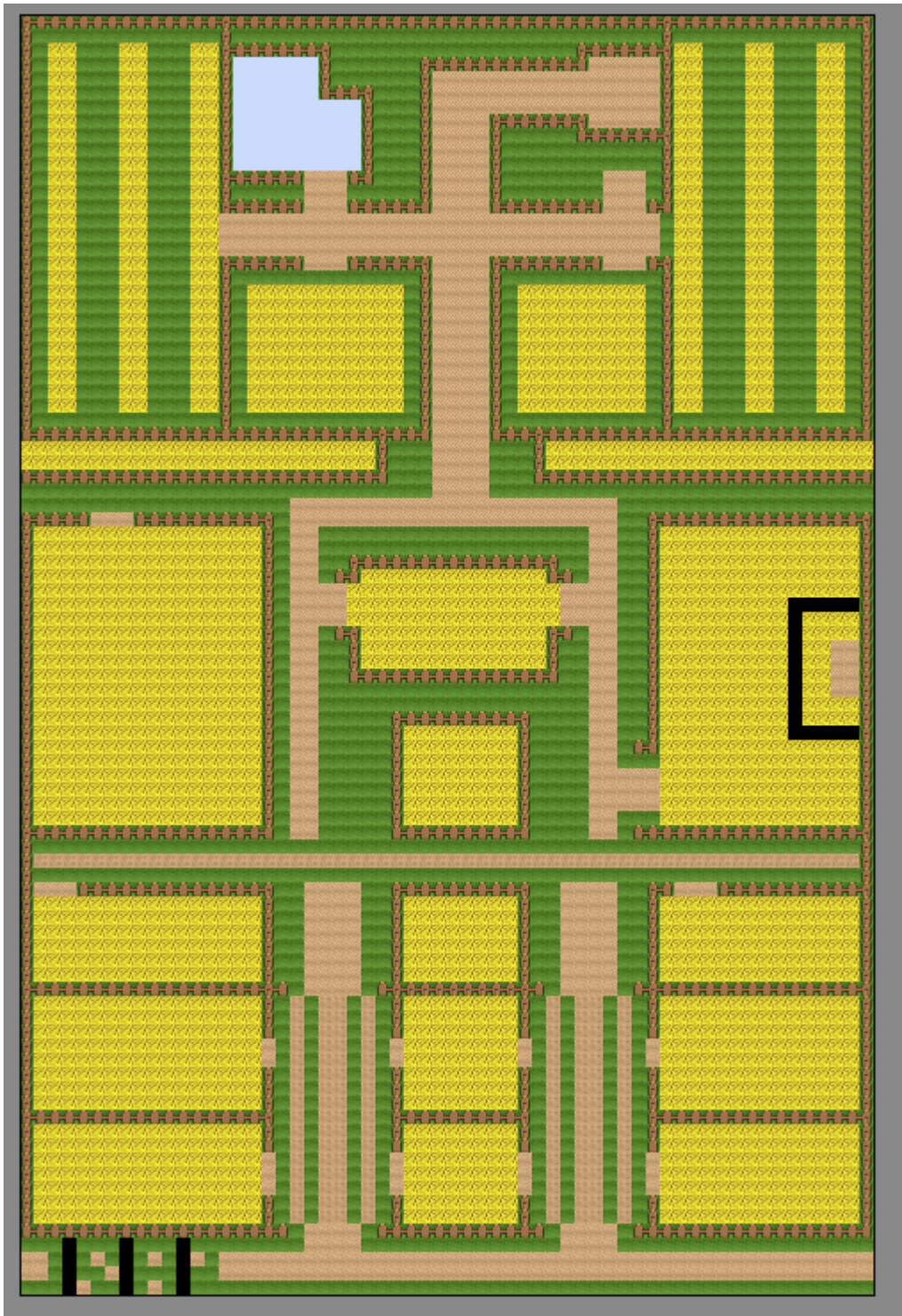
pour la ferme un des ajouts à été les troncs qui roulent sur certains chemins (représentés par des tuiles marrons avec des écritures), pour l'aller du joueur il fallait esquiver les troncs en se réfugiant dans les champs pour les laisser passer, mais pour le retour il suffisait de s'enfouir sous terre lors du passage du tronc pour passer en dessous.

L'étape qui a suivi une fois satisfait des placeHolder à été après la phase de test de faire une version finale des niveaux.



Version finale du village





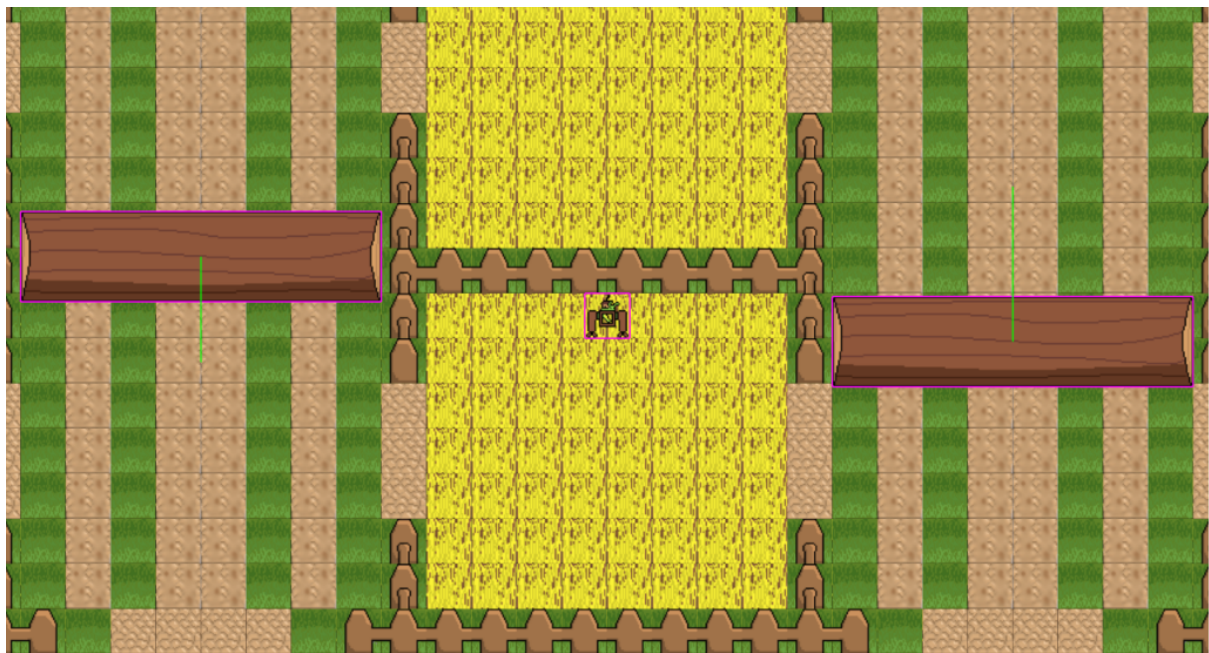
Version finale de la ferme

Pour gagner du temps et avoir une certaine cohérence, certaines tuiles ont été utilisés dans plusieurs Tileset (notamment les arbres de la forêt)



Les 3 Tilesets utilisés pour ces niveaux.

Pour finir la conception des niveaux il ne manquait plus que les assets qui interagissent directement dans le monde, l'exemple le plus parlant est l'intégration des troncs dans le niveau de la ferme :



Les troncs se déplacent de haut en bas en suivant un pattern simple permettant au joueur de comprendre le timing avec lequel passer.