

# Level Design : Map Manon Bonnot

## I/ Contexte map :

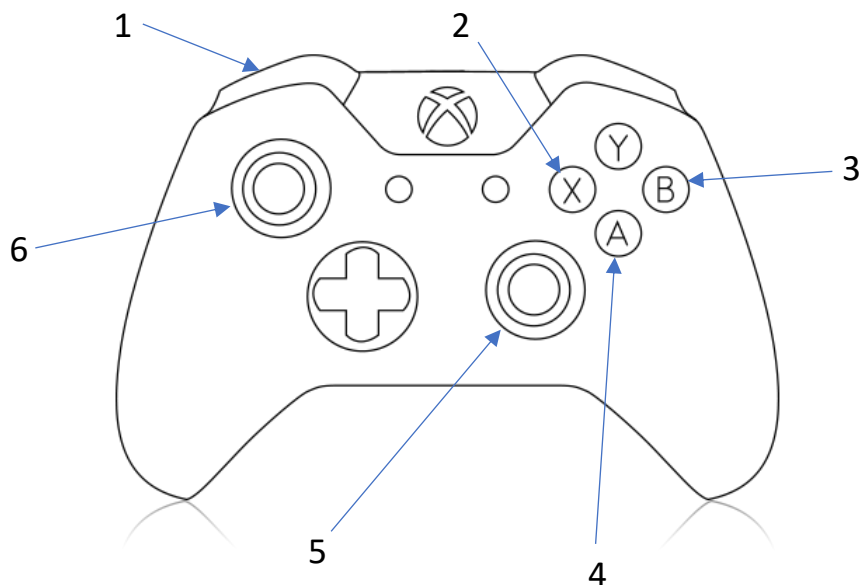
Le personnage que vous incarnez arrive dans une partie de la ville dans laquelle il se trouve et son but est de sauver la princesse qui est enfermée dans la tour.

## II/ Contrôles :

### a) Clavier :

Sauter	Barre espace
Tirer	Bouton gauche souris
Se baisser	C
Interagir	F
Se déplacer Devant	Z
Se déplacer Derrière	S
Se déplacer à Droite	D
Se déplacer à Gauche	Q
Caméra	Souris

### b) Manette :

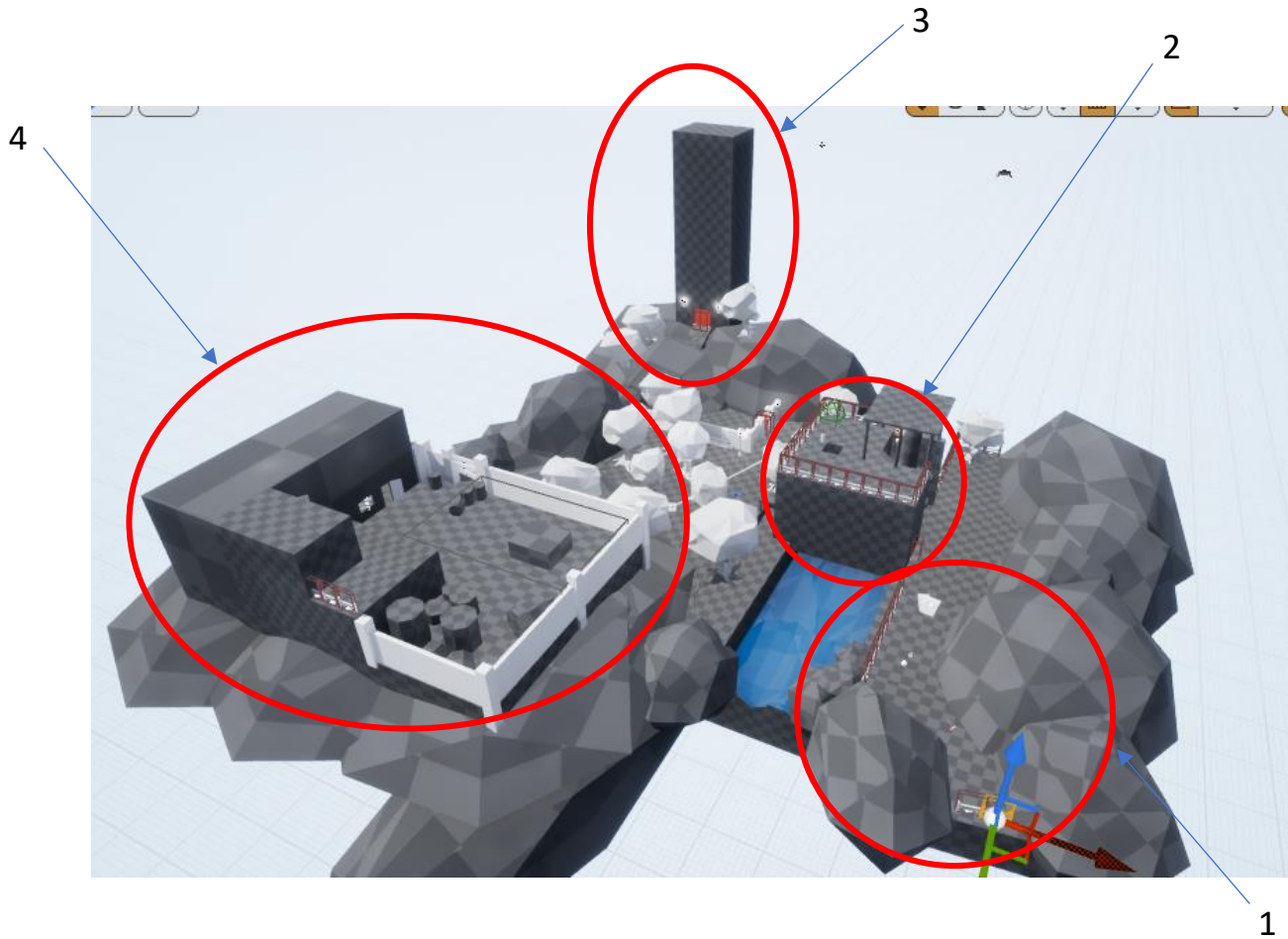


1 : Tirer	4 : Sauter	6 bas : avancer derrière
2 : Se baisser	5 : Caméra	6 gauche : avancer à gauche
3 : Interagir	6 haut : avancer devant	6 droit : avancer à droit

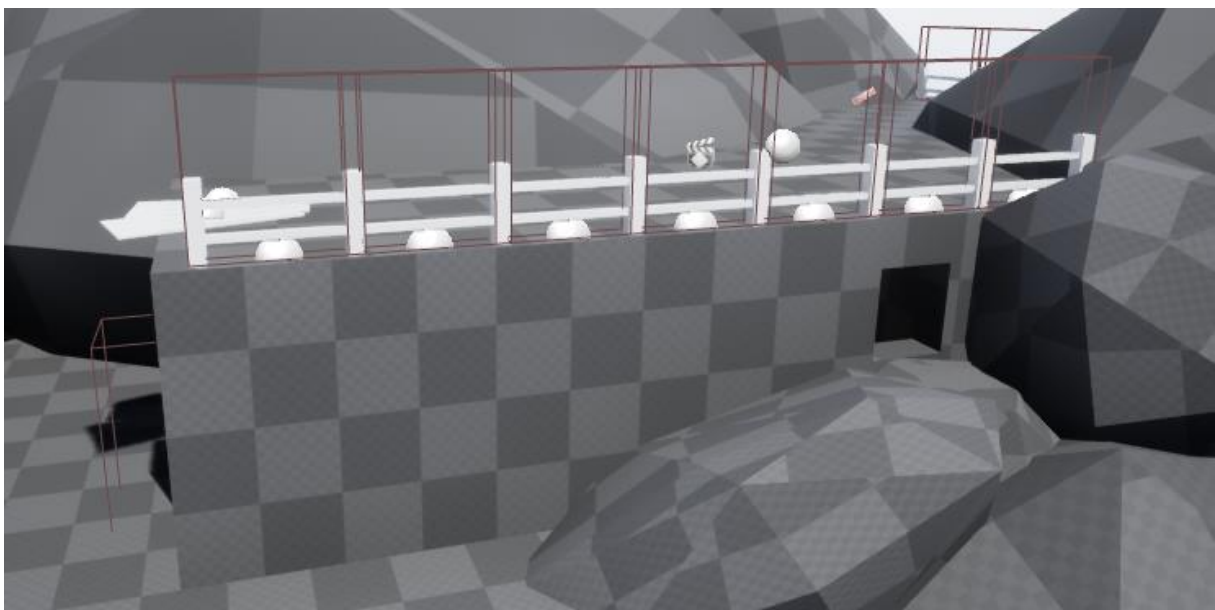
### III/ Organisation :

#### a) Map :

Division en 4 zones avec chacune leur utilité :

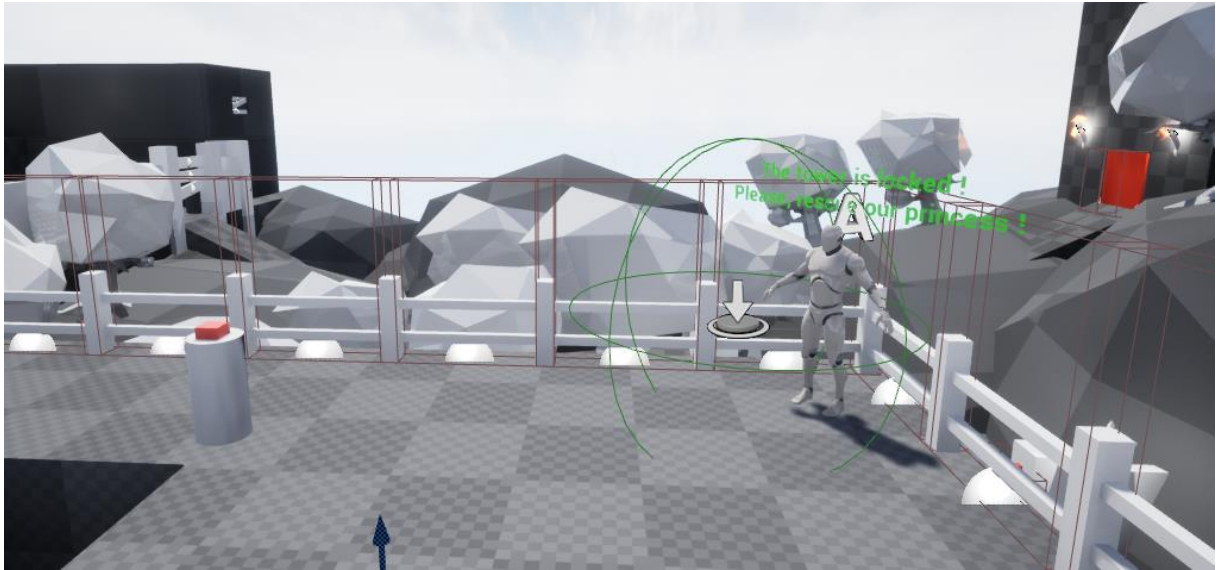


- 1) « HouseStart » : Petite maison creusée dans la roche et par laquelle le joueur arrive dans la map. A première vue elle paraît inutile, mais elle cache un bonus accessible via un petit passage situé sur sa droite au-dessus des roches.



La porte visible sur la face avant est fermée de l'intérieur. La maison contient aussi des planches sur son toit pour inciter le joueur à sauter, ce qui constitue la valve de mon niveau.

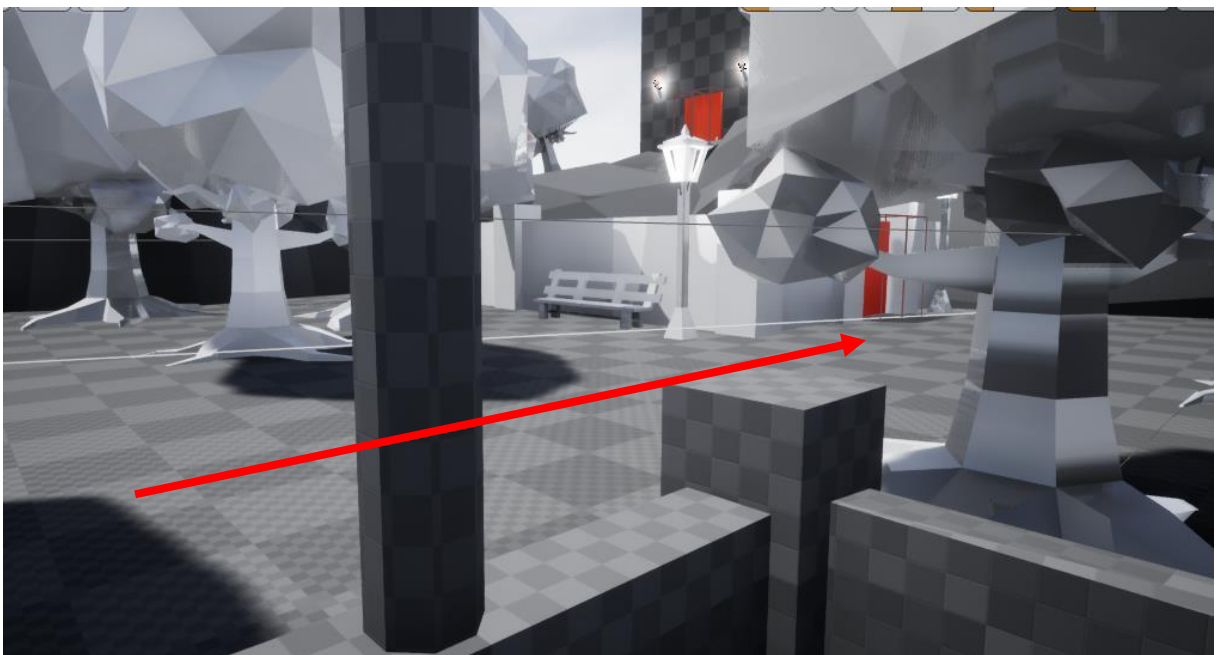
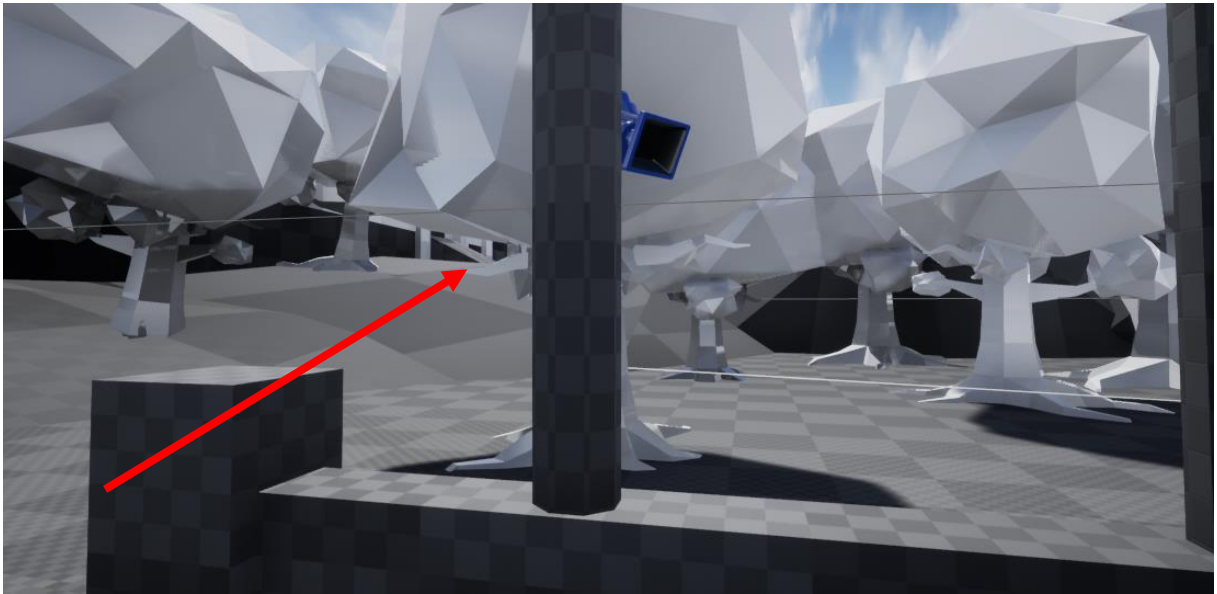
- 2) « HouseRiver » : Maison construite au-dessus de la rivière et qui permet de la traverser facilement. Elle contient un couloir interne accessible uniquement après avoir pris les escaliers, être monté sur le toit et avoir pris l'ascenseur. Un NPC se trouve aussi sur le toit et indique la mission que le joueur doit accomplir. Un bouton avec un matériel rouge active l'élévateur.



Le couloir accessible par l'ascenseur est composé quant à lui de torches et de deux portes dont l'une, fermée lorsque l'on est à l'extérieur, est débloquée une fois la planche qui la bloquait retirée. Un raccourci vers la « HouseStart » est alors débloqué. Après avoir ouvert la seconde porte, un NPC qui patrouille est visible. Un petit muret permet de se cacher de ce dernier.

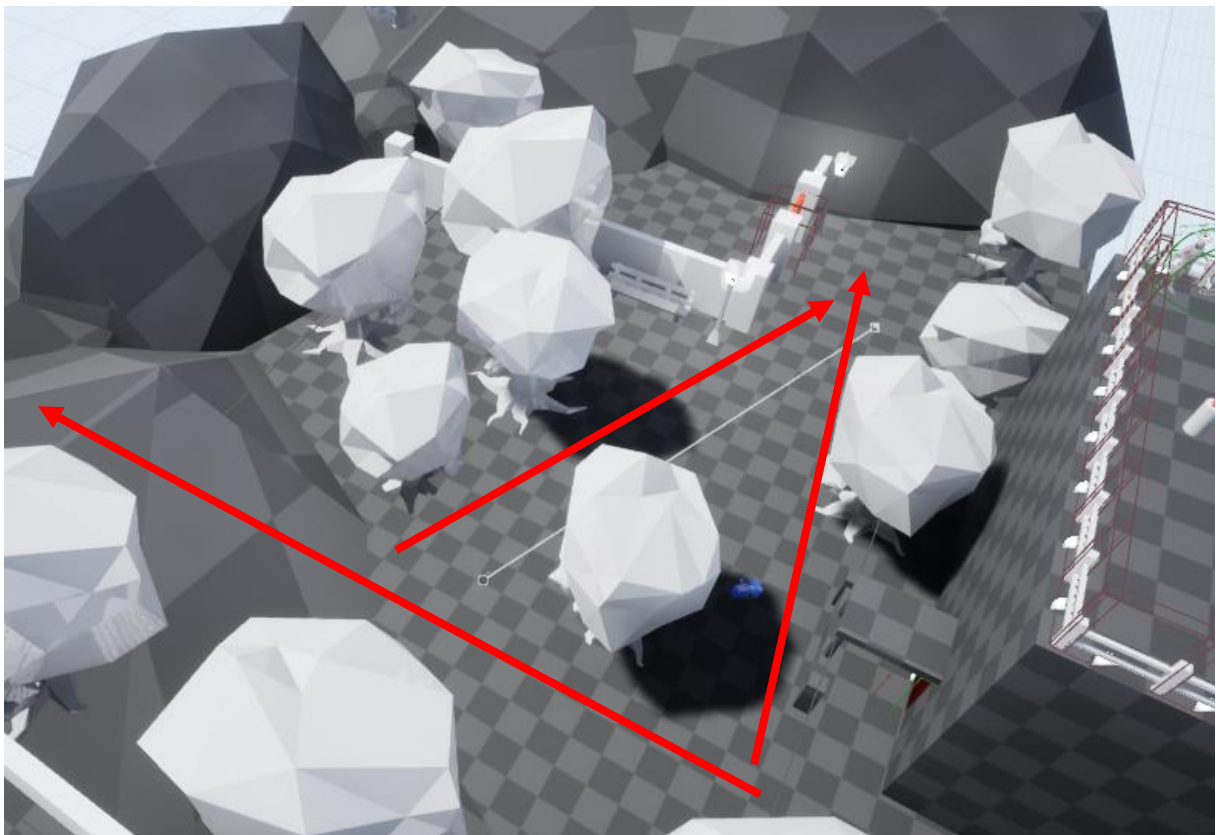


Les arbres permettent aussi d'aiguiller le joueur sur le chemin à prendre : (photos ci-dessous : point de vue du joueur lorsqu'il sort de la maison)





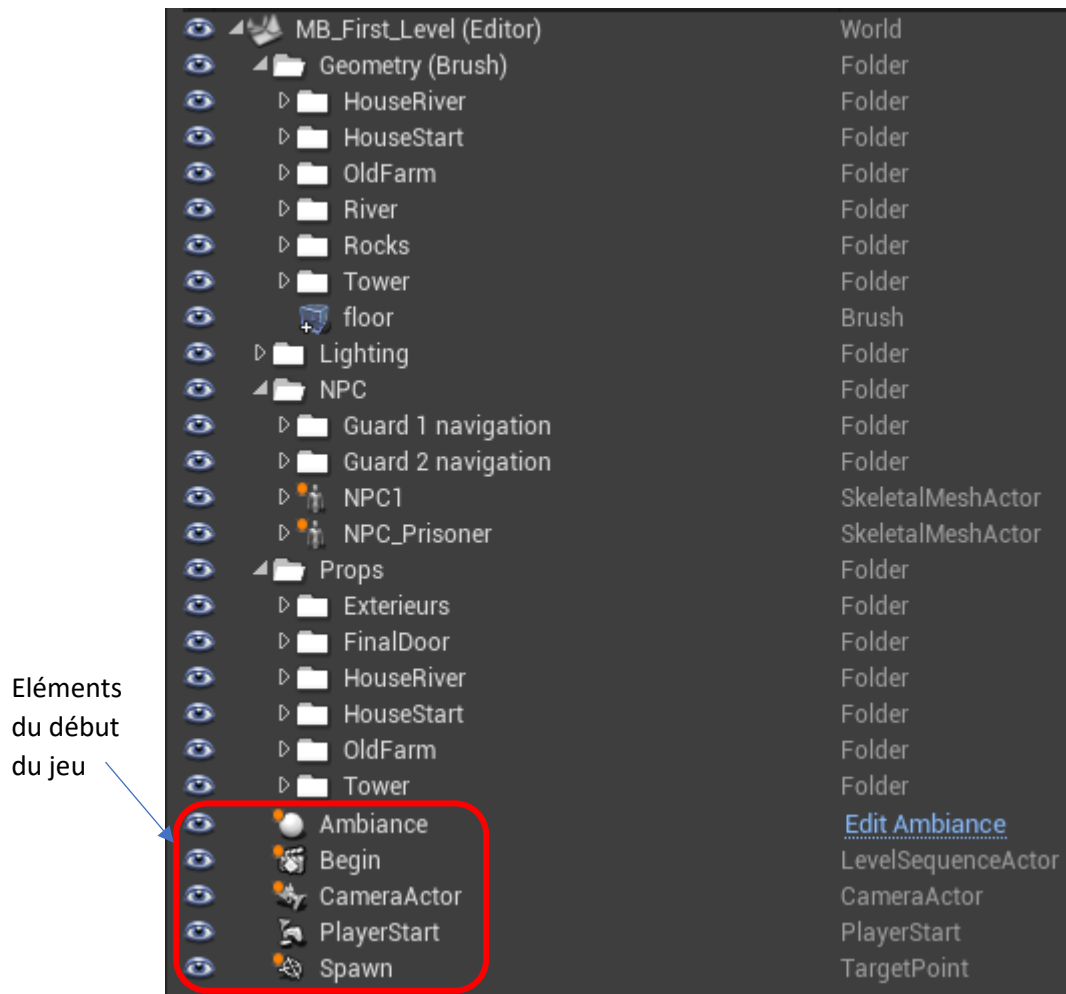
(Photo vue du dessus du niveau : les arbres donnent les chemins à prendre et permettent au joueur de se protéger du garde)



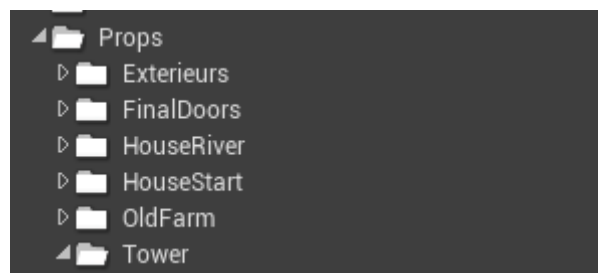
- 3) « OldFarm » : Ferme délabrée de l'ancien gardien de prison dans laquelle se trouve la clé permettant d'ouvrir la tour. Le joueur doit se baisser pour entrer dans la cour et se cacher derrière des tonneaux pour éviter le garde. S'il décide se rendre dans la maison, il réalise que l'escalier est cassé et que pour atteindre le premier étage, il pourra s'aider des meules de paille présentes dans l'arrière-cour. Il peut alors entrer dans le premier étage, voler la clé de la tour et repartir.
- 4) « Tower » : Lieu où est détenu la princesse selon le NPC de la « HouseRiver ». Les portes de la cour ainsi que celles de la tour elle-même sont bloquée et peuvent être ouvertes uniquement grâce à la clé citée précédemment. Ces quatre portes constituent la gate. Cependant, une surprise attend le joueur à la fin du niveau. Ce dernier est officiellement fini lorsque le joueur a déclenché le dialogue de la prisonnière.

Les éléments qui composent le niveau ne contiennent pas de textures, excepté ceux avec lesquels le joueur peut interagir : en rouge ce sont les éléments bloqués comme les portes, et en jaune les éléments que l'on peut voler comme le coffre et la clé. L'eau de la rivière est cependant colorée pour inciter le joueur à ne pas plonger dans le canal. Si ce dernier ne possédait pas d'eau, le joueur pourrait être tenté de l'explorer.

## b) Composition de la map :



Les différents éléments de la map sont organisés en gros dossiers indiquant le type d'objets que l'on peut trouver à l'intérieur. Dans le dossier « Props » les sous-dossiers indiquent la zone d'emplacement des éléments :



Ils sont ensuite réunis lorsque cela est possible en dossier précisant l'objet en question. Exemple : **Torches**