

The background of the image consists of stylized red stage curtains with deep vertical folds and a scalloped valance at the top. The color is a rich, slightly dark red with subtle gradients and shadows to give it a three-dimensional appearance.

LEVEL DESIGN OVERVIEW

SOMMAIRE

- Overview
- Gameplay
- Gamespace
- Annexes

OVERVIEW

Contexte – Aesthetics – Narrative – Project Constraints – Scope

CONTEXT

OVERVIEW

- Le niveau se situe au **début du jeu** à l'arrivée du personnage dans le **cabaret**
- Le personnage doit trouver des **indices** et résoudre des **énigmes** pour avancer
- Le but du niveau est de pousser le joueur à la **réflexion** et à l'**exploration**

AESTHETICS

OVERVIEW

Dans le niveau règne une **atmosphère calme et chaude** d'un **cabaret des années 1890**



NARRATIVE

OVERVIEW

Le niveau se situe au **début de la timeline** du jeu, il présente la **pièce principale** et les prémices de l'enquête.

Le joueur découvre les **éléments d'histoire** en récoltant des **indices** le long du niveau

PROJECT CONSTRAINT

OVERVIEW

- Un jeu d'aventure
 - **Action** via **énigmes**, **puzzles**, récupérations **d'items**
 - **Réflexion** via des **items à associer**, du **sens à donner à des textes**
 - Ambiance via le **storytelling** et le **contexte**
 - Histoire (Lore-scénario du jeu/personnages)
- Réflexion sur le synopsis / jeu
- **Timeline** des personnages + **Flowchart** de progression
- L'enquête doit être **solide**, **intrigante** et **impliquante** pour le joueur **pas de mort du personnage**
- Laisser le joueur **apprécier le décors**

SCOPE

OVERVIEW

- Notre niveau sera composé de **4 salles** :
 - Une entrée
 - Un couloir
 - Une grande salle
 - Une petit chambre
- Le niveau a un durée d'environ **5 minutes**
- **Le niveau n'est pas rejouable**

GAMEPLAY

Player's mechanics & metrics – System mechanics

PLAYER'S MECHANICS & METRICS

GAMEPLAY

- Le joueur peut interagir avec certains **éléments du décors** et des **énigmes**. Il peut pivoter des **objets** dans son **inventaire**.
- Détails du personnage :
 - Vitesse de marche : 2,5 m/s

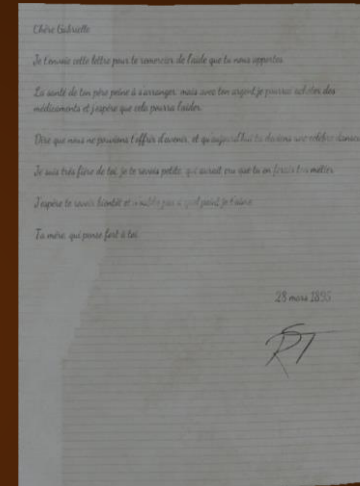


SYSTEM MECHANICS

GAMEPLAY

- **Objets interactifs :**

- Articles de journaux, Photos, Dessins, etc.
- Clés, éléments de résolution d'énigmes, etc.
- Enigmes

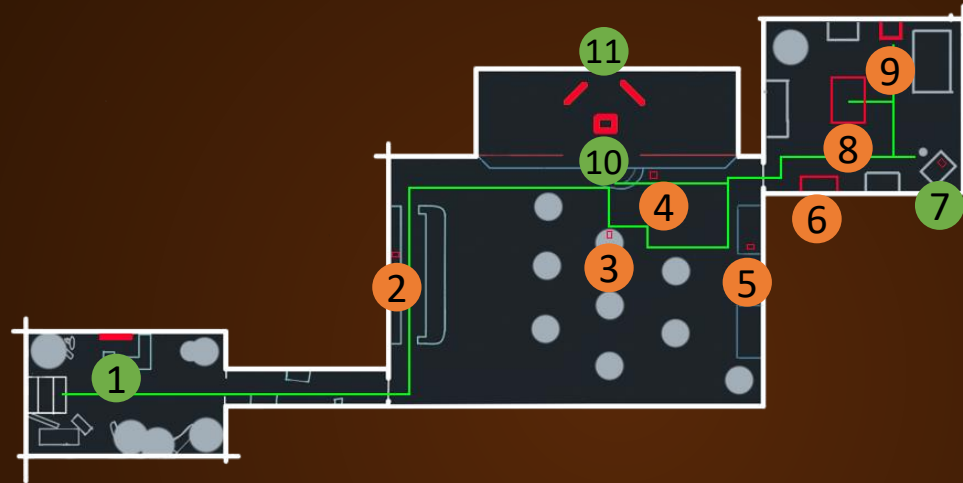


GAMESPACE

Mission Walkthrough – Overall Map Layout – Details Map – Timeline

MISSION WALKTHROUGH

GAMESPACE

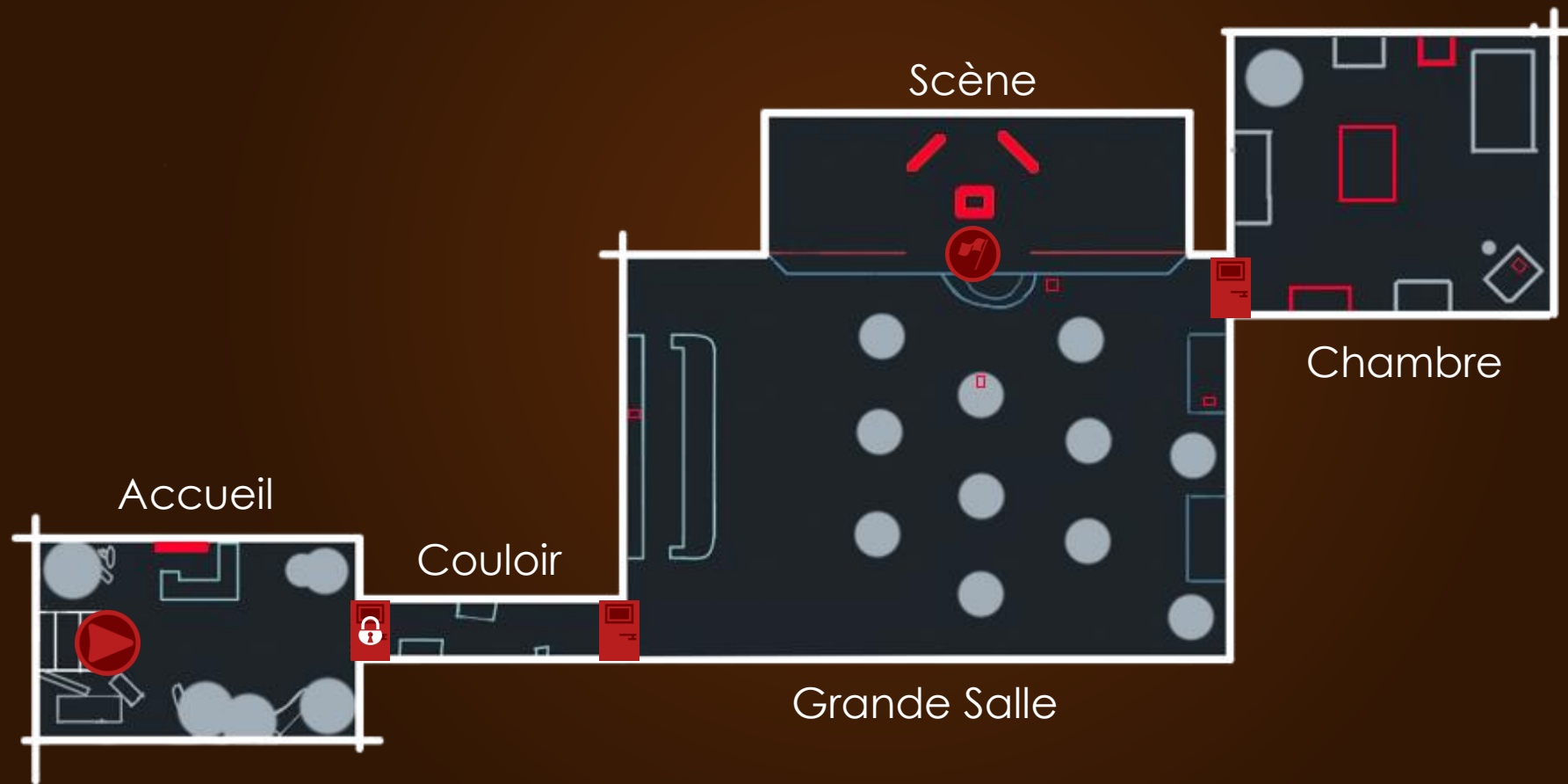


- Elements narratif
- Elements de Puzzle
- Entrées / Sorties

- | | |
|-------------------------------|----------------------|
| 1 : Puzzle de l'ombre de chat | 6 : Armoire |
| 2 : Article la danseuse | 7 : Puzzle du coffre |
| 3 : Dessins d'enfant | 8 : Tapis |
| 4 : Bandages + sceau de glace | 9 : Table de chevet |
| 5 : Feuille d'instructions | 10 : Boite à musique |
| | 11 : Tableaux |

OVERALL MAP LAYOUT

GAMESPACE



DETAILS MAP << ACCUEIL >>

GAMESPACE



DETAILS MAP << ACCUEIL >>

GAMESPACE



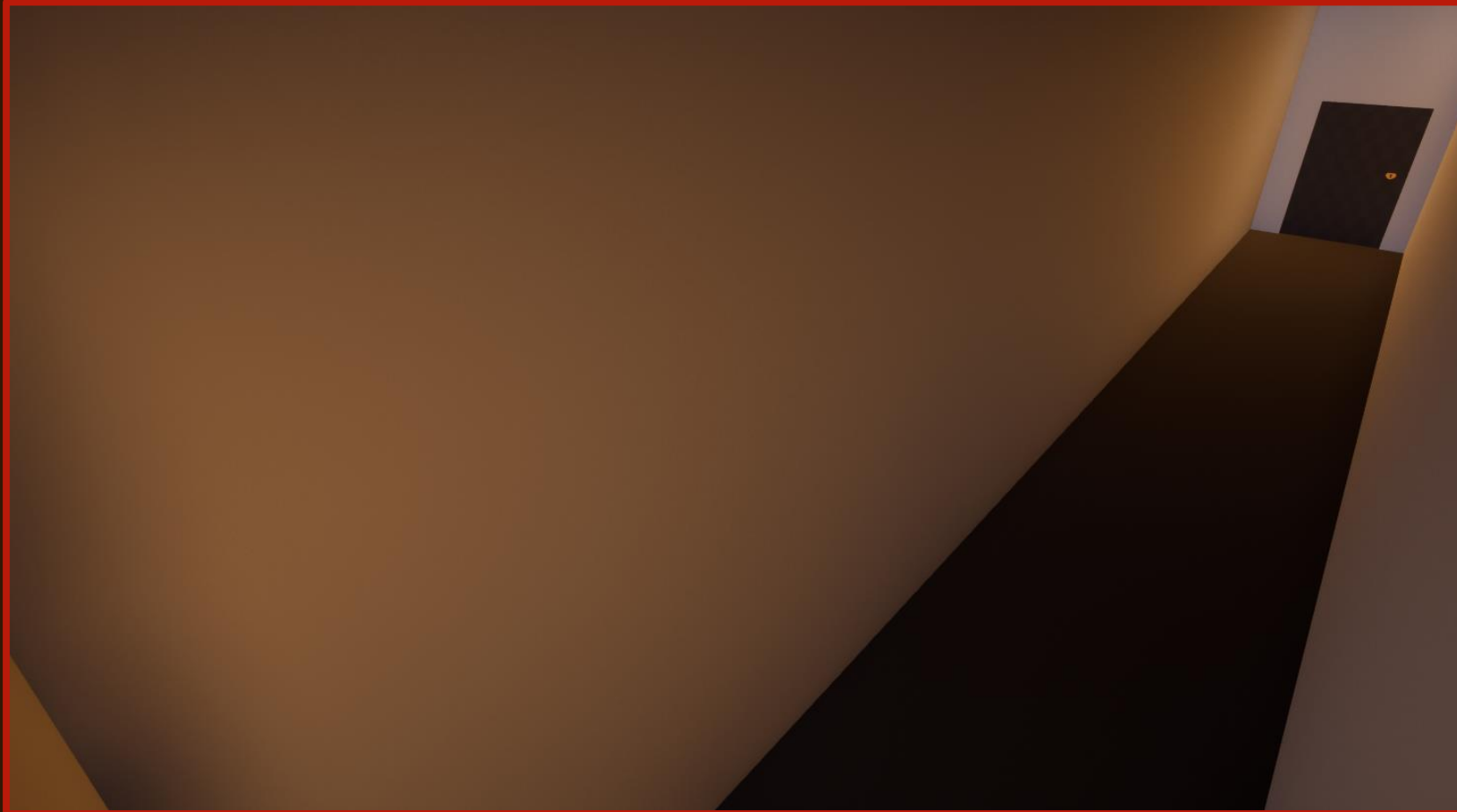
1 : Point de départ du joueur

2 : Puzzle de l'ombre de chat
(Contient la clé pour la porte)

3 : Porte verrouillée vers le couloir

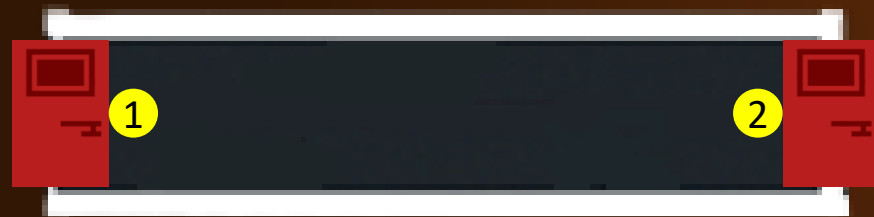
DETAILS MAP << COULOIR >>

GAMESPACE



DETAILS MAP << COULOIR >>

GAMESPACE



1 : Porte vers l'accueil

2 : Porte vers la grande salle

DETAILS MAP << GRANDE SALLE >>

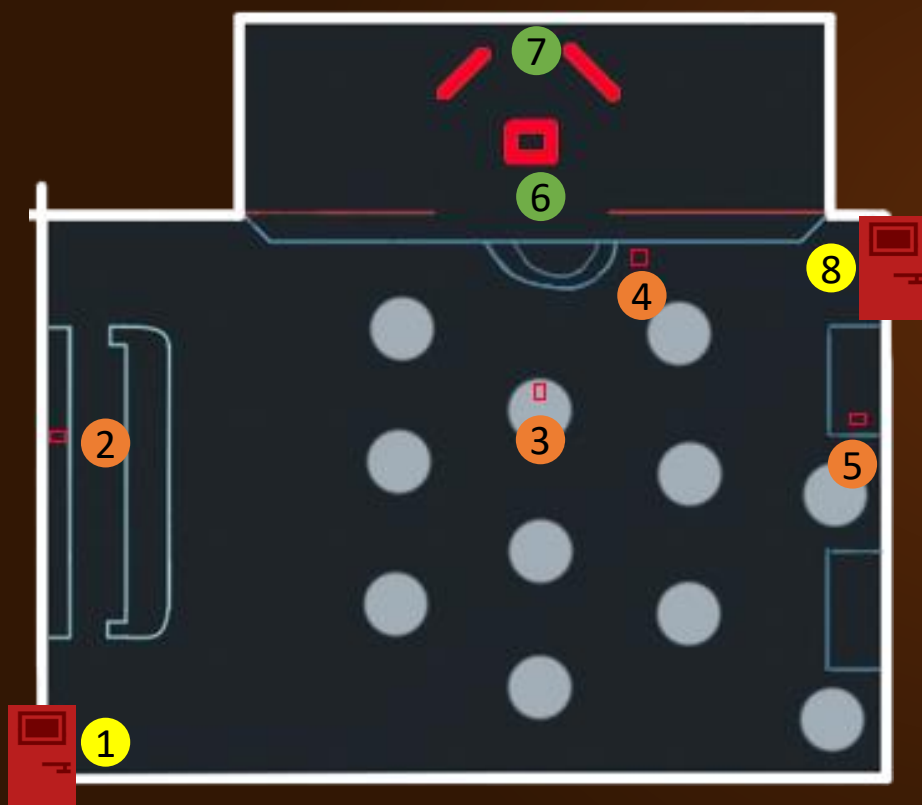
GAMESPACE



DETAILS MAP <<

GAMESPACE

GRANDE SALLE >>



1 : Porte vers le couloir

2 : Article sur la danseuse

3 : Dessin d'enfant

4 : Bandage + sceaux à glace

5 : Fiche d'inscription

6 : Boite à musique

7 : Tableaux (contient les éléments de la boite à musique)

8 : Porte vers la chambre

DETAILS MAP << CHAMBRE >>

GAMESPACE





- 5 : Table de chevet (contient la clé de l'armoire)

TIMELINE

GAMESPACE

Arrivée du joueur

Le joueur doit interagir avec le **rail** sur le guichet, y poser la **statuette de chat** et résoudre le puzzle.



Grande salle

Le joueur doit interagir avec les **éléments disséminés** dans la pièce pour dévoiler les **éléments des tableaux**.

Chambre

Le joueur doit Résoudre le puzzle du **coffre** vers le miroir pour récupérer la **lettre de la mère**.



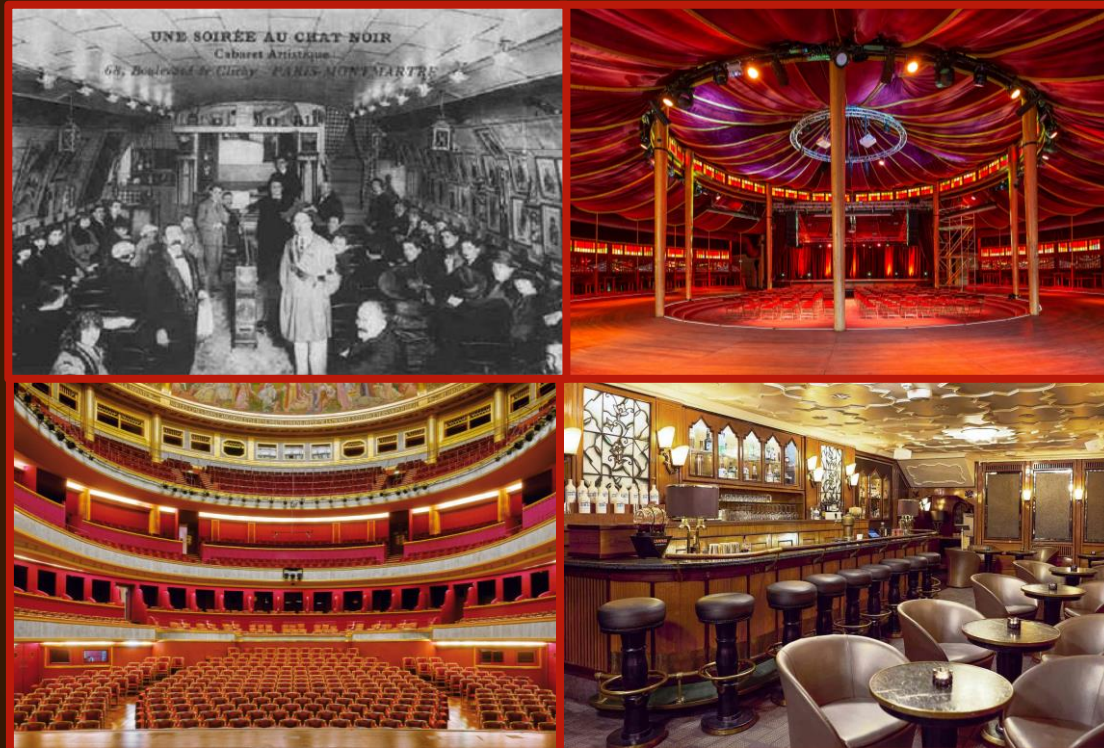
Grande salle

Une fois toutes les pièces récupérées, le joueur doit résoudre le puzzle de la **boîte à musique** sur la scène.

Annexes

MOODBOARD

Grande Salle



MOODBOARD

Chambre

