

RUSH

“RUSH in The Dungeon”

Level Design intention

Level Design 01 (FACILE) : “Staircase”



Niveau non résolu



Niveau résolu

Level Design 01 (FACILE) : “Staircase”

Note : Niveau d'introduction du jeu (normalement après le tuto) permet au joueur d'apprendre l'utilisation des interactions convoyeurs / tiles de direction.

La navigation visuelle (donc la position de placement des tiles) est assez visible, il suffit pour le joueur de suivre la courbure de l'escalier pour savoir où placer les tiles.

La difficulté arrive à la fin lorsque le joueur arrive sur la dernière partie de l'escalier, ici le joueur doit éviter de suivre la courbe de l'escalier (si il continue de suivre la courbe le cube est dirigé vers le vide)

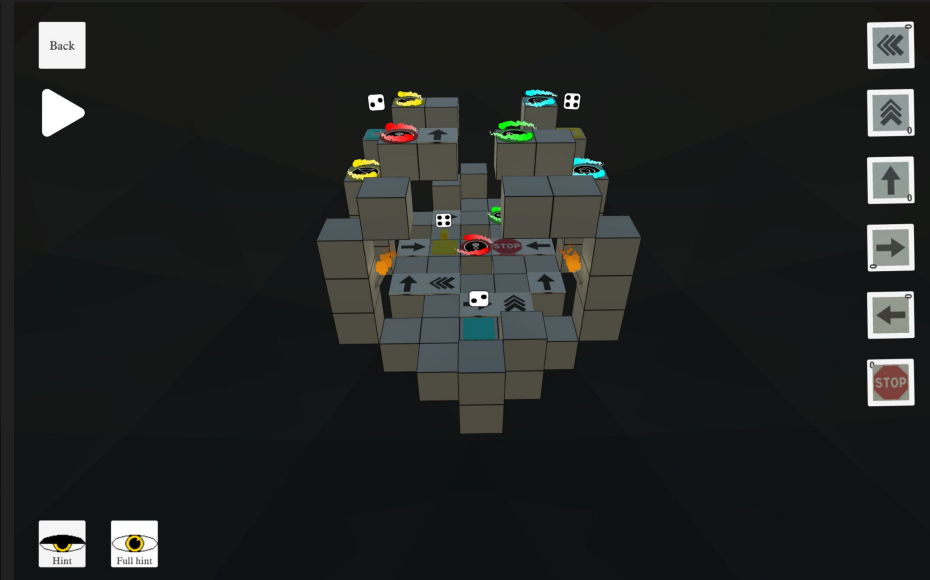
Il doit donc comprendre le mécanisme des tiles, du convoyeur et des interactions que possède le cube avec son environnement (collision avec les murs).

Intention : Créer un niveau d'introduction, représentant à la fois un intérêt de game design (confirmation de l'apprentissage des mécanismes de base) mais aussi une introduction à l'univers du jeu, via l'entrée dans le donjon par l'escalier principal.

Level Design 02 (INTERMEDIAIRE) : “Creature”



Niveau non résolu



Niveau résolu

Level Design 02 (INTERMEDIAIRE) : “Creature”

Note : Le principal intérêt de ce niveau réside dans l'exploitation des téléporteurs et du rythme inhérent au jeu, le joueur doit maîtriser le déplacement de plusieurs cubes différents (de couleurs tout autant différentes). Le joueur doit donc comprendre le rythme d'apparition des différents cubes afin de reconstituer le chemin, en effet les différents cubes doivent tous utiliser le même téléporteur (téléporteur rouge) pour arriver sur leurs cibles respectives.

La difficulté réside bien entendu dans l'apprentissage du rythme en confortant les acquis du niveau précédent (Direction lors des collisions avec les murs et temps de pause après un convoyeur), cet apprentissage est essentiel pour réussir le niveau.

Intention : Créer un niveau jouant sur le rythme et sur l'environnement le niveau représentant le squelette (cage thoracique) d'une ancienne créature ayant arpenté les couloirs du donjon. L'environnement supportant le fonctionnement du niveau en mettant en évidence les obstacles, changements de niveaux (jeu sur la hauteur) et sur la spatialisation (le joueur doit regarder entre les côtes du squelette pour voir l'intérieur du niveau).