

LEVEL DESIGN
PRE PRODUCTION ZELDA-LIKE

| | |
|-------------------------------------|----------|
| INTRODUCTION..... | 2 |
| UNIVERS CHOISI..... | 2 |
| MÉCANIQUES..... | 3 |
| DESCRIPTION DU GAMEPLAY..... | 4 |
| RECHERCHES VISUELLES..... | 5 |
| CROQUIS..... | 5 |
| COULEURS..... | 10 |

INTRODUCTION

Ce dossier synthétise toutes les recherches ayant été faites en Level Design pour produire mon premier zelda-like. L'approche **top-down** a été privilégiée dans ce projet, étant donné que j'avais établi le concept du jeu avant de réfléchir aux mécaniques, aux zones et à tout ce qui touche au Level Design.

On retrouvera donc dans ce dossier une description de l'univers qui a été choisi, les mécaniques qui ont été pensées suite à cet univers, tous les croquis de recherche qui ont été fait pour chaque zones et niveaux, puis les couleurs qui ont été choisies pour chaque zone. Chaque partie sera accompagnée d'explications par rapport aux choix qui ont été faits.

UNIVERS CHOISI

Un vieil homme a perdu son chien et souhaite le retrouver. Pour cela, il va explorer son quartier, parler à ses habitants pour tenter de retrouver son meilleur ami.

Le chien aura été enlevé par la petite-fille d'une voisine, et elle ne voudra pas le lâcher, il faudra la convaincre, avec violence ou non, de lui rendre son chien.



Les "ennemis" seront donc pour une part la petite-fille, mais également les pigeons, qui auront un déplacement prédéfini, que le joueur pourra éliminer en agitant sa canne pour les faire s'envoler.

Le joueur aura plusieurs **éléments collectables** :

- Des croquettes
- Une laisse
- Des clés
- Sa canne

Le jeu étant principalement non-violent, le joueur n'aura pas de jauge de vie, mais une jauge de fatigue qui baisse dès lors qu'il effectue une action trop demandeuse (agiter la canne par exemple). La jauge se re-remplit ensuite à vitesse constante, cependant, si elle tombe à 0, le vieil-homme tombe de fatigue puis se réveille dans son fauteuil.



MÉCANIQUES

Utiliser une clé : Une fois la clé retrouvée dans la map, il pourra l'utiliser pour ouvrir une porte qui était auparavant fermée.



Utiliser la clé sera la première mécanique qui sera exposée au joueur étant donné qu'il devra l'utiliser pour pouvoir obtenir la mécanique principale du jeu. Le joueur devra d'abord trouver la clé qui sera cachée dans un des buissons du village.

Agiter la canne : La canne du vieil homme se trouve au début du jeu chez lui. Il doit interagir avec elle pour ensuite pouvoir apprendre la mécanique. Dès lors, il pourra agiter sa canne pour faire fuir les pigeons, ou même faire peur à la petite-fille. Utiliser la canne enlève cependant un point de fatigue.



Récupérer les croquettes : Le joueur ne pourra récupérer son chien que s'il récupère assez de croquettes pour l'attirer. Elles comptent comme monnaie du jeu. Il y en a une déjà chez lui, une qu'un pigeon est en train de picorer (il doit donc utiliser la mécanique agiter la canne pour l'obtenir), et une que l'on voit à travers la fenêtre d'une maison. Une fois ces trois croquettes obtenues, d'autres pourront être retrouvées un peu partout dans la ville.



DESCRIPTION DU GAMEPLAY

Le jeu commence dans la maison du vieil homme qui comprend dès lors que son objectif est de retrouver son chien perdu.

Il sort alors dehors après avoir récupéré la laisse de son chien et peut parler à des personnages, qui lui conseillent alors de prendre des **croquettes** pour pouvoir l'attirer.

Soit il a déjà récupéré la croquette qu'il y a chez lui, auquel cas il doit retourner chez lui chercher sa canne pour récupérer celle du pigeon. Soit il ne l'a pas récupérée, auquel cas il doit également rentrer chez lui.



Devant sa porte, le vieil homme se rend compte qu'il a perdu ses **clés**, il doit alors les retrouver dans la ville, en interagissant avec l'environnement ou les PNJ. Une fois les clés retrouvées, il aura toujours accès à sa maison. Il peut donc récupérer sa canne et la première croquette.

La deuxième croquette est obtenue facilement en faisant fuir le pigeon.

Pour obtenir la troisième, il devra aller parler à l'habitante de la maison dans la forêt, qui contient une croquette, mais la vieille dame lui annonce qu'elle a perdu sa petite-fille, et qu'elle lui donnera seulement s'il trouve des informations sur sa position.



Après avoir parlé à quelques PNJ, le joueur apprend qu'elle va souvent jouer au **parc**, il découvre alors une nouvelle zone qui auparavant était bloquée. Il voit alors la fille jouer avec son chien qu'il recherche depuis plusieurs minutes déjà, mais le grillage pour accéder au parc est **fermé de l'extérieur**. Le joueur doit donc faire le tour pour accéder à la deuxième entrée, et doit ensuite faire face à tous les pigeons se ruant vers lui, le faisant ainsi ralentir. Une fois toutes ces étapes passées, il pourra parler à la petite-fille, mais il comprendra qu'elle n'a pas envie de lâcher le chien. Il doit donc la ramener chez sa grand-mère pour obtenir une nouvelle croquette.

Dès lors, de nouvelles croquettes peuvent apparaître ou sont cachées dans la ville, le joueur peut essayer de les récupérer, ou non.

Si le joueur a plus de 5 croquettes, la petite-fille est étonnée par la détermination qu'il a eu pour retrouver son chien et se rend compte qu'elle n'est pas prête pour s'occuper d'un animal, elle lui rend donc le chien ; sinon, il peut soit trouver d'autres croquettes, soit donner un coup de canne à la petite-fille pour l'apeurer, si cette option est choisie, elle lâche immédiatement le chien.

Le gameplay est beaucoup basé sur du backtracking : si le joueur n'est pas déjà au courant qu'il doit faire une action à un certain moment, il n'apprendra de son oubli que plus tard et devra revenir sur ses pas pour effectuer la tâche nécessaire. Le fait de revenir sur ses pas n'a tout de même pas trop été privilégié pour ne pas ennuyer le joueur.

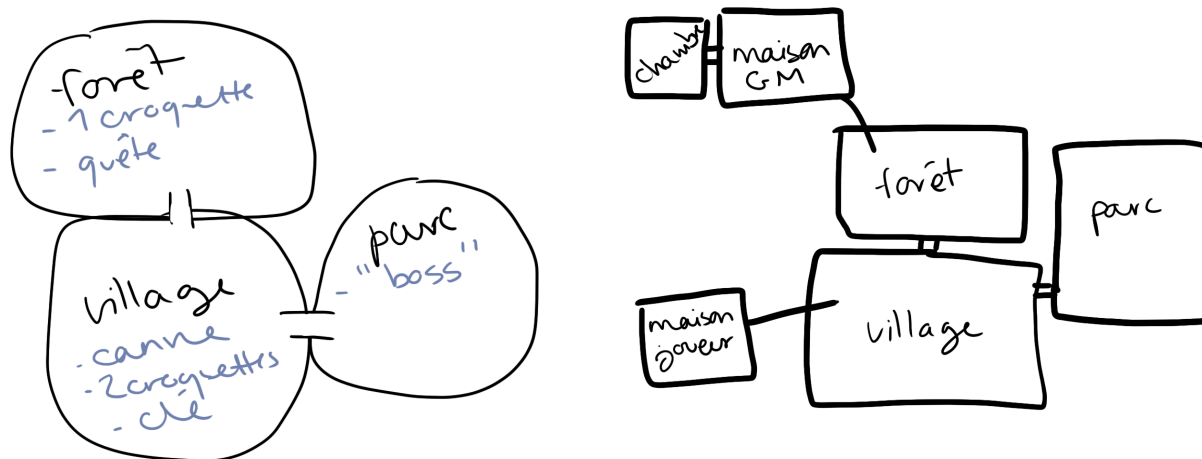
La carte du jeu n'est pas très grande pour permettre au joueur de se souvenir l'endroit où il doit effectuer une certaine action, et de s'y rendre dans les plus courts délais.

RECHERCHES VISUELLES

CROQUIS

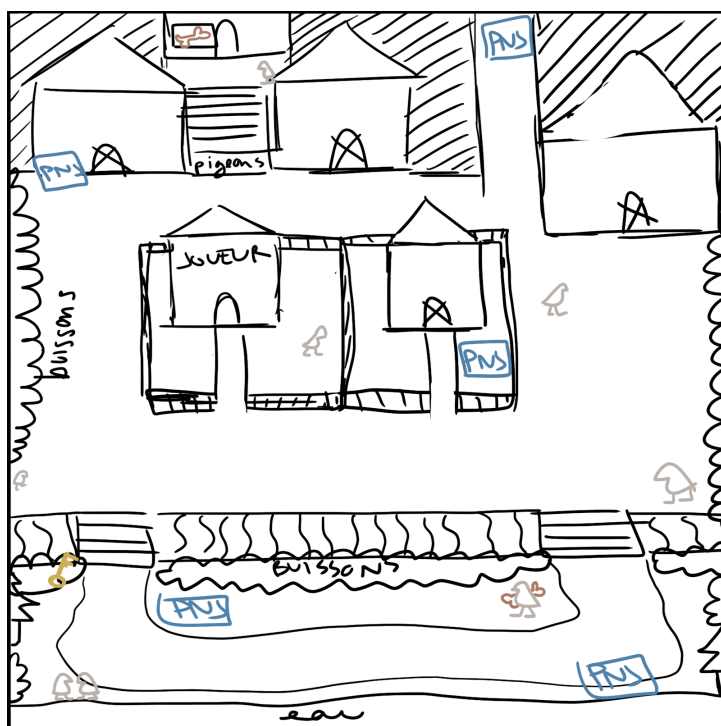
Zones les unes par rapport aux autres

J'ai commencé mes croquis en décidant de la structure générale de mon jeu. Sachant déjà comment il allait se dérouler, il n'était pas compliqué d'établir la position de mes zones par rapport aux autres.



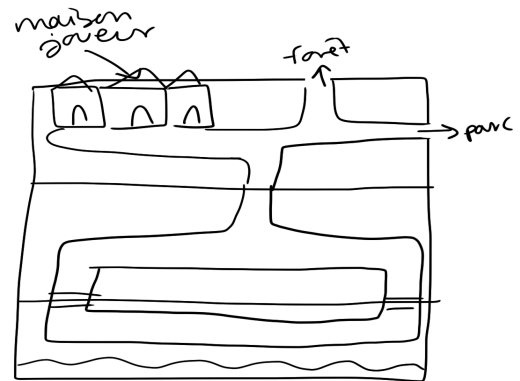
Village

Une fois le placement de mes zones fait, je me suis concentrée sur les zones en elles-mêmes, en commençant par le village, zone centrale de mon jeu.

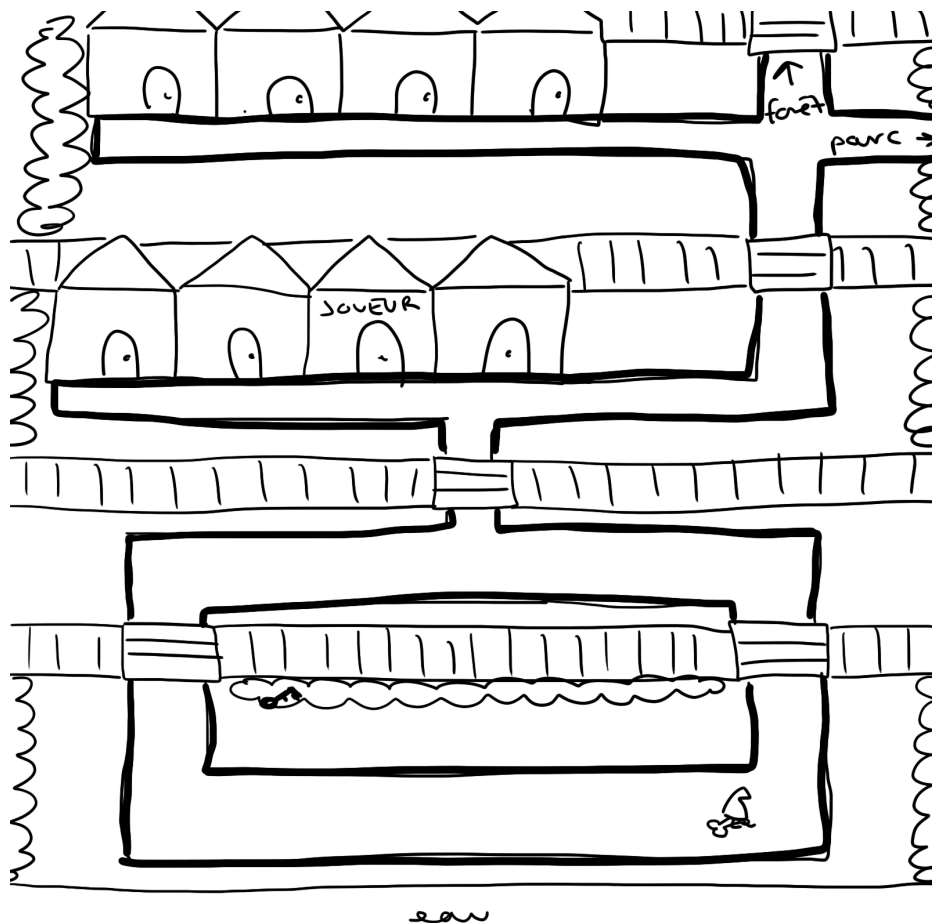


Le premier croquis fait concernant la zone du village. J'ai beaucoup aimé le concept de mettre une rivière tout en bas, ainsi que "l'étage" avec la petite falaise et les escaliers, j'ai donc décidé de faire d'autres croquis gardant ces éléments ci.

Dans ce croquis rapide, j'ai voulu voir comment je pouvais arranger la zone en intégrant au mieux possible les étages tout en faisant en sorte que le backtracking ne devienne pas trop ennuyant. Les maisons seraient ainsi collées les unes aux autres, formant un petit quartier résidentiel, et il y aurait deux étages.



Ci-dessous, le croquis final de ma zone, qui contiendrait un ensemble de maisons supplémentaires, et donc un étage de plus. La sortie vers la forêt se trouve également sur un escalier. Quelques ennemis y font leur apparition.



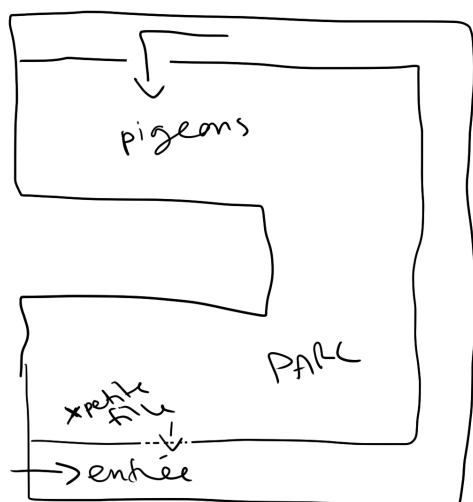
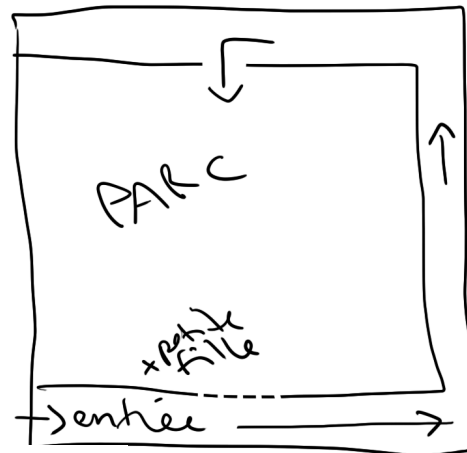
Parc

J'ai ainsi continué en faisant mes croquis pour la zone du parc, se trouvant à droite du village.



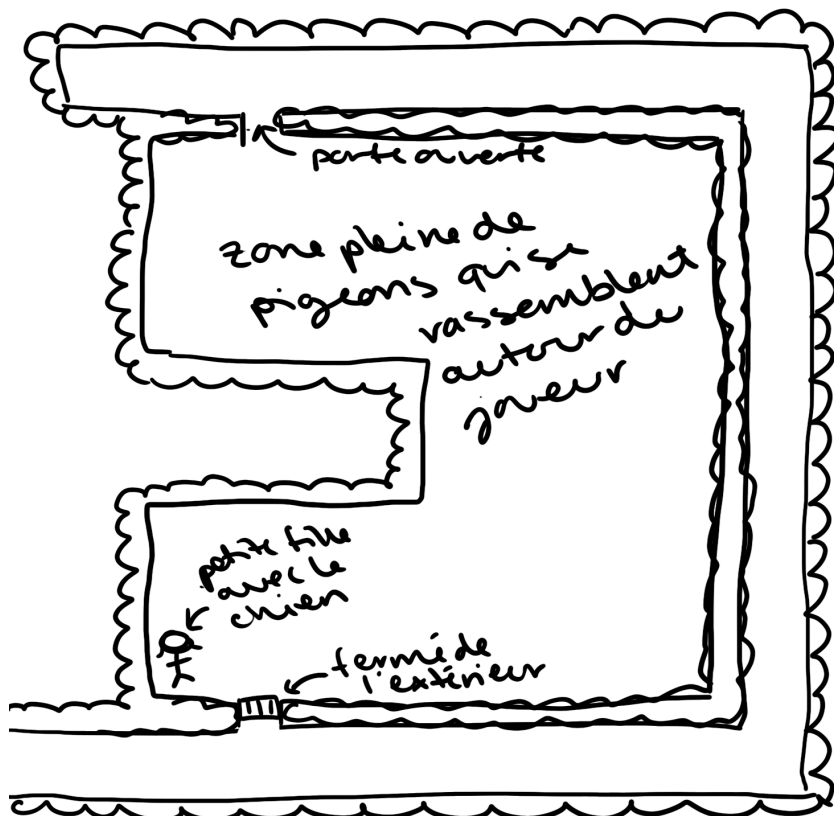
J'ai donc commencé à dessiner simplement la zone du parc, avec une seule entrée, et la petite fille se trouvant tout en haut. Ne trouvant pas la zone assez complexe avec ce croquis, j'ai continué mes recherches en imaginant une autre manière d'entrer.

Le joueur devra donc entrer comme auparavant dans la zone, mais ne pourra pas accéder directement au parc. Il y verra cependant son objectif dès le début et saura ainsi où finir le niveau (au niveau de la petite fille).



Trouvant encore une fois la zone trop simple, j'ai décidé de la complexifier en lui donnant une forme de "C inversé", tout en y ajoutant un bon nombre de pigeons se ruant vers le joueur, le ralentissant et l'obligeant à bien gérer ses coups de canne pour ne pas tomber de fatigue.

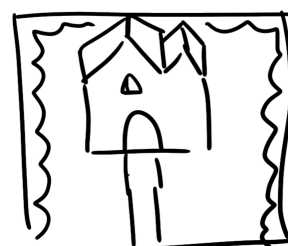
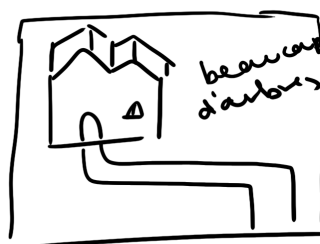
Ci-dessous le croquis final de la zone du parc, j'ai rajouté des haies tout autour des chemins pour bien délimiter la zone. La petite fille se trouve devant l'entrée fermée, montrant ainsi au personnage son objectif dès le début du niveau.



Forêt

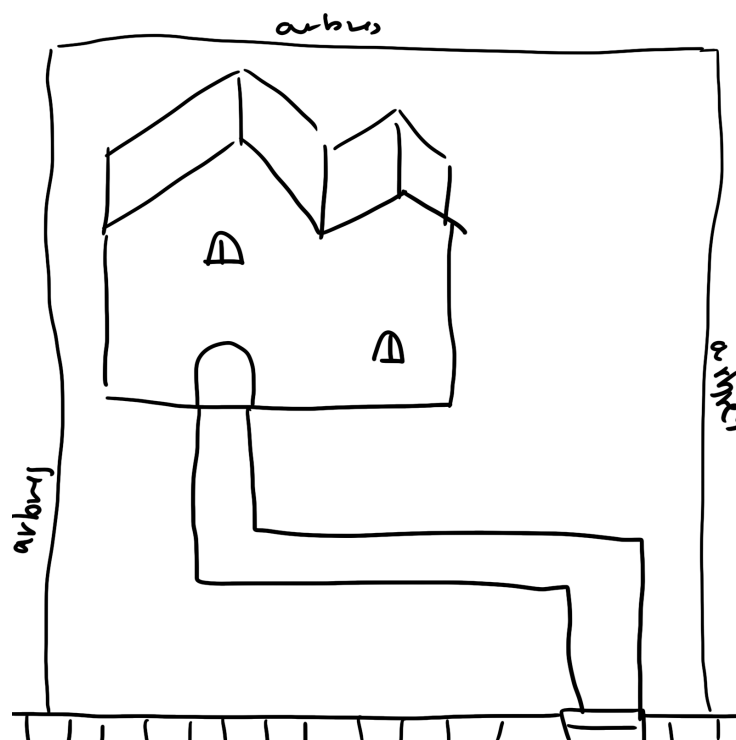
Concernant la zone de la forêt, j'ai décidé de la garder assez simple, étant donné qu'elle ne contient que la maison de la vieille dame. Elle sert de zone de "calme" entre les autres zones, où l'on doit affronter les ennemis, faire de nombreux allers-retours, ...

Je n'ai pas fait beaucoup de croquis concernant cette zone, car son architecture n'est pas très complexe : seulement une grande maison, reliée au village par un simple chemin, le tout entouré d'arbres et de buissons.

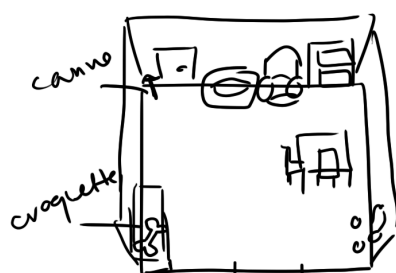


Voici comment j'ai décidé de représenter la zone de la forêt, exactement comme le premier croquis montré quelques lignes plus haut.

Tout cela pour souligner l'importance du lieu dans le jeu.



Maisons



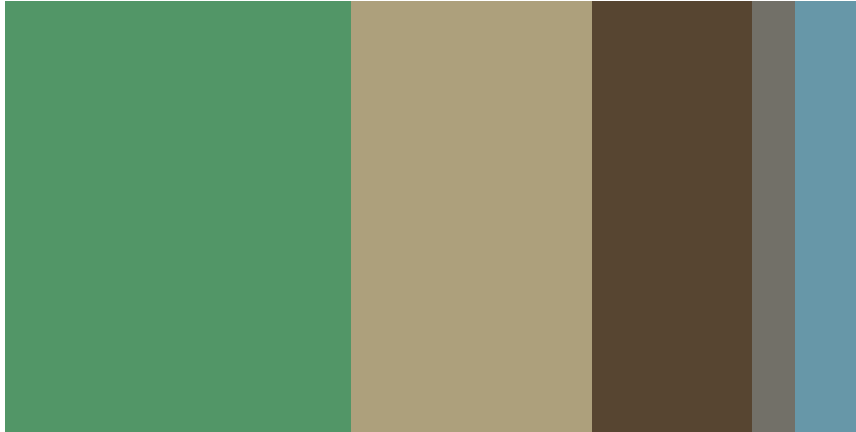
Les dernières petites zones sont l'intérieur de la maison du joueur, ainsi que de la maison de la vieille dame.

Ces deux intérieurs sont simple et se ressemblent beaucoup (chacuns ont une table, un fauteuil, une commode, ... seuls des petits détails les différencient).

La maison de la forêt contient cependant une pièce de plus : la chambre de la petite fille, qui témoigne de son obsession pour les chiens grâce aux nombreux objets rappelant ces animaux (peluches, photos, posters, etc).

COULEURS

Couleur de la ville et du parc :



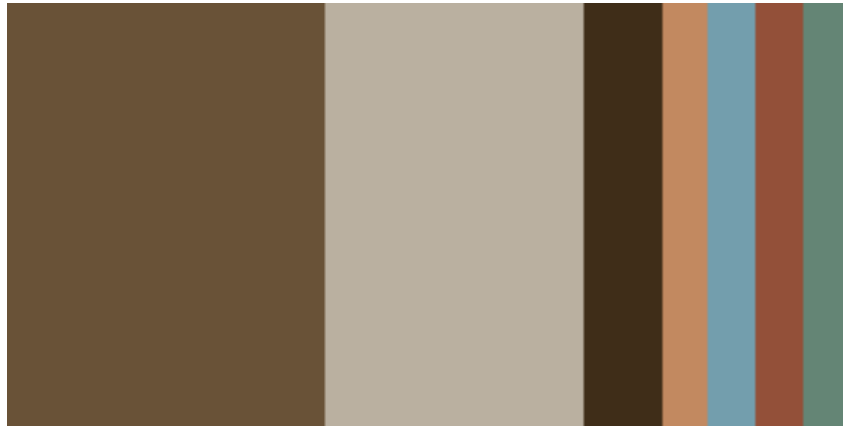
Les couleurs des maisons ont été choisies pour mettre en valeur l'idée de petit village : les maisons sont construites en bois et s'intègrent bien dans l'environnement. Des couleurs pastels / ternes ont été privilégiées pour rendre l'ambiance du jeu plus douce étant donné que le jeu est chill.

Couleurs de la forêt :



La même base de couleur que celles du village et du parc a été utilisée, cependant, des teintes plus foncées et plus froides ont été choisies, pour accentuer l'idée que la zone est plus enfoncée dans les bois, et donc qu'il fait plus sombre. La maison est encore une fois en bois.

Couleurs de l'intérieur des maisons :



L'intérieur des maisons est fait de majorité de couleurs marrons pour faire en opposition à tout le vert se trouvant dans les zones extérieures. On retrouve cependant des accents de couleurs vives, ramenant de la vie dans ces intérieurs et montrant ainsi qu'ils sont habités.