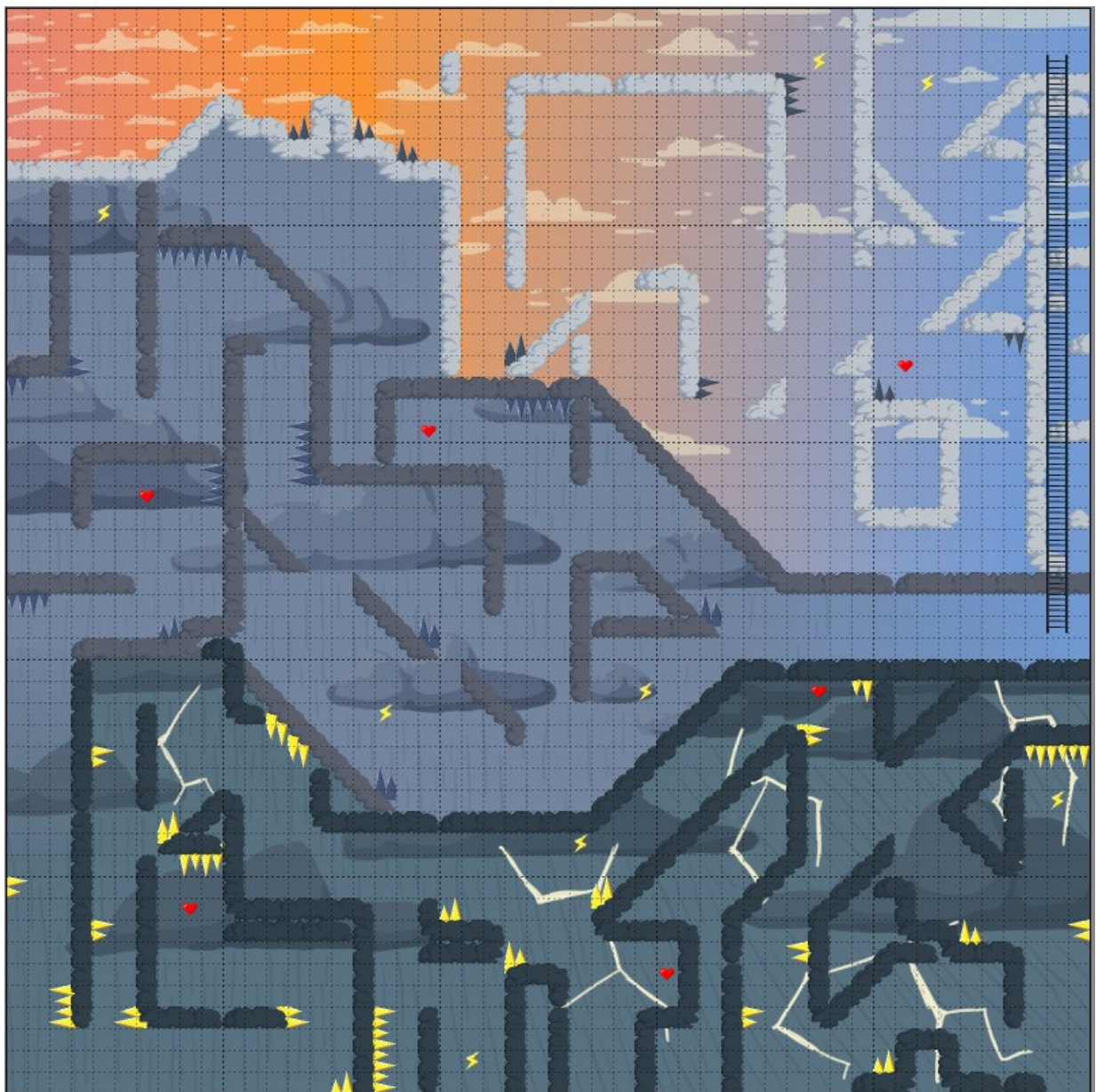


## LEVEL DESIGN

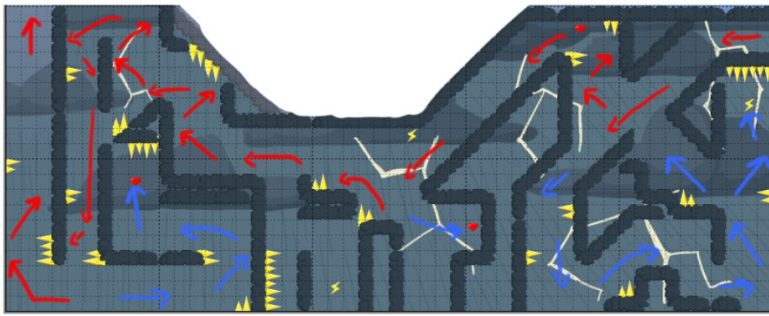
### PREMIER NIVEAU : PARTIE 02

Ce rapport contient le niveau final, réalisé sur le logiciel Tiled, qui fait suite aux recherches et documentation du précédent exercice.

#### NIVEAU FINAL



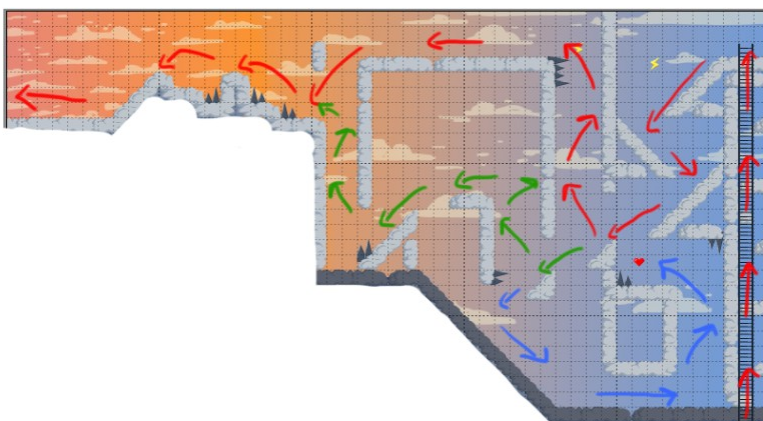
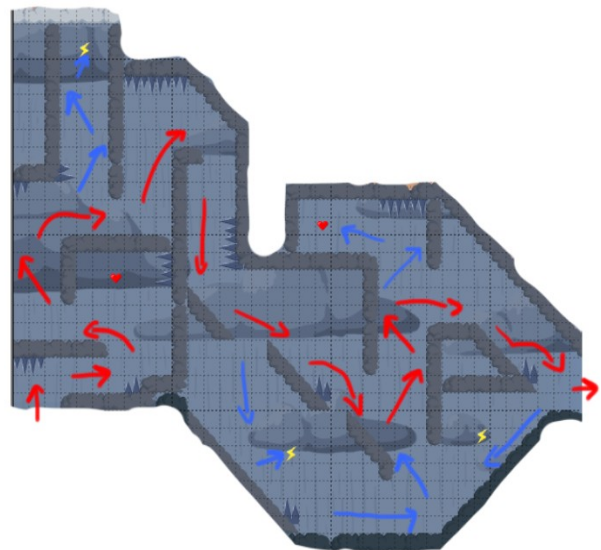
## ANNOTATIONS



La première zone est la plus basse dans le niveau. Le joueur commence doit donc tenter de remonter pour avancer dans le niveau.

Le chemin principal est montré ici avec des flèches rouges, et les chemins faisant gagner des ressources bonus sont démontrés avec des flèches bleues. Les ressources supplémentaires gagnées favorisent ainsi l'exploration du niveau.

La deuxième zone, un peu plus aérée que la première, permet ainsi au joueur de respirer.

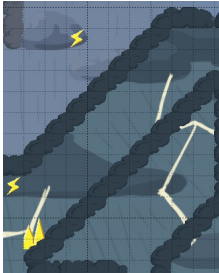


La troisième zone se voit munie d'un chemin alternatif au principal (flèches vertes). Elle est également beaucoup plus remplie en patterns, qui seront expliqués juste après.

## PATTERNS

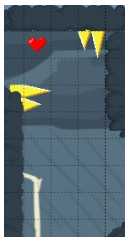
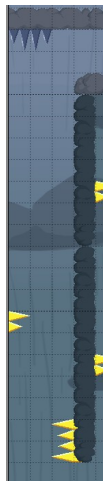
Cinq patterns différents ont été intégrés à ce niveau, mais seulement trois vont être mentionnés dans ce document. Les deux autres sont présentés dans le rapport de la partie 01 de cet exercice.

### Pattern 01 :



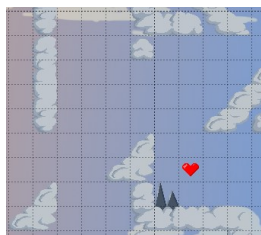
Ce pattern se voit enchaîner une pente avec des pointes à la fin de celle-ci.

### Pattern 02 :



Ce pattern enchaîne saut mural et pointes à éviter au plafond en haut des deux murs.

### Pattern 03 :



Le dernier pattern présenté ici est composé de plusieurs pentes, chacune séparée de l'autre par un petit vide.

## DÉMARCHE ET PROCESSUS DE PRODUCTION

Comme vu avec la première partie de l'exercice, plusieurs croquis de recherche avaient été effectués, que ce soit au niveau de sa construction ou de son visuel.

J'ai pensé que le visuel avec les nuages, la pluie et l'orage pouvait être intéressant à mettre en œuvre, surtout quand on commence par l'orage pour aller vers le beau temps. Comme si le héros du jeu commençait le niveau dans un lieu qui pouvait évoquer la tourmente, puis plus il avance, plus il trouve des réponses et solutions à ses problèmes/questionnements, et trouve enfin la paix intérieure qui est ici représentée par un ciel clair, avec quelque nuages, devant un coucher de soleil. Son voyage est terminé, ainsi que la journée, donnant ainsi au joueur l'impression que le héros est enfin arrivé à la fin de sa quête de paix intérieure.

Pour aller avec cet aspect du niveau, j'ai choisi un croquis qui commençait avec une zone avec des plateformes très rapprochées, illustrant ainsi l'oppression du héros, puis plus il avance plus le niveau gagne en espace. Le niveau reste tout de même croissant au niveau de la complexité, la dernière zone enchaînant quasi sans pause différents patterns.