

Projet : Concevoir le premier niveau du jeu en suivant le design document

L'objectif de cet exercice est de concevoir un premier niveau de jeu en suivant un **design document** que vous aurez préalablement rédigé. Vous allez appliquer les principes de **game design** pour créer un niveau qui respecte la vision de votre jeu tout en introduisant les mécaniques principales.

Voici les étapes détaillées pour accomplir cet exercice :

Étape 1 : Révision du Design Document

Avant de commencer à concevoir le premier niveau, assurez-vous de bien comprendre tous les éléments définis dans votre **design document** :

- **Objectif du jeu** : Quel est le but du jeu ? (Ex. : sauver un personnage, atteindre un point spécifique, résoudre un puzzle)
 - **Mécaniques de jeu** : Quelles sont les actions de base que le joueur peut effectuer dans ce niveau ? (Ex. : sauter, attaquer, interagir avec des objets)
 - **Environnement du niveau** : Où se déroule ce premier niveau ? (Ex. : forêt, ville, espace spatial)
 - **Difficulté et progression** : Comment le niveau introduit-il les mécaniques de jeu ? Quelle sera la difficulté du niveau ?
 - **Objectifs et récompenses** : Quels sont les objectifs spécifiques dans ce niveau et comment le joueur est-il récompensé ?
-

Étape 2 : Choisir un Environnement et un Thème

Déterminez l'environnement et le thème du premier niveau. Voici quelques exemples :

- **Environnement** : Forêt, village, plage, donjon, etc.
- **Thème** : Si votre jeu a une histoire, l'environnement doit correspondre à l'univers du jeu (par exemple, une forêt magique dans un RPG, un laboratoire futuriste dans un jeu de science-fiction).

Décidez également du **style visuel** et de l'ambiance sonore (quelles musiques et effets sonores seront présents pour accompagner le joueur dans ce premier niveau ?).

Étape 3 : Créer un Schéma ou une Carte du Niveau

Sur **papier** ou en utilisant un **logiciel de schématisation** (comme Tiled ou un logiciel de carte de jeu), commencez à dessiner la structure du niveau en fonction des informations que vous avez du design document. Assurez-vous d'inclure :

1. Zones importantes :

- Zone de départ : Où le joueur commence.
- Zones de défi : Zones avec des ennemis, des obstacles ou des mécaniques complexes (ex : sauter entre des plateformes mouvantes).
- Objectifs : Indiquez l'objectif principal du niveau (par exemple, atteindre une porte, sauver un PNJ, résoudre une énigme).
- Zone de fin : Où se termine le niveau (par exemple, un portail ou un point de sauvegarde).

2. Éléments interactifs :

- Ajoutez des éléments comme des plateformes, des ennemis, des objets à collecter, ou des mécanismes de jeu (leviers, interrupteurs).
- Marquez les **points de contrôle** ou **checkpoints** où le joueur peut sauvegarder sa progression.

3. Direction de la progression :

- Tracez des flèches pour guider visuellement la progression du joueur à travers le niveau, tout en évitant de rendre le chemin trop évident.

4. Équilibrage de la difficulté :

- Placez les **obstacles** et **ennemis** de manière à ce que le joueur puisse progresser facilement au début, puis introduisez progressivement des défis plus difficiles.

Étape 4 : Définir les Mécaniques et les Ennemis

À ce stade, vous devez préciser les mécaniques et les ennemis présents dans le niveau :

- **Mécaniques de gameplay** : Quelles nouvelles mécaniques sont introduites dans ce niveau ? Par exemple, un nouveau pouvoir ou un objet interactif.
 - **Ennemis et obstacles** : Quels types d'ennemis et d'obstacles sont présents dans ce niveau ? Décrivez leur comportement (ex. : ennemis qui suivent le joueur, obstacles qui se déplacent, etc.).
-

Étape 5 : Tester la Progression et le Flow

Une fois que vous avez esquissé votre niveau, vérifiez que la **progression du joueur** est fluide :

- Le joueur commence-t-il par des actions simples avant de se confronter à des défis plus complexes ?
- La difficulté est-elle équilibrée ? Le joueur rencontre-t-il des obstacles raisonnables et gratifiants ?
- Les objectifs sont-ils clairs ? Le joueur sait-il toujours ce qu'il doit faire ensuite ?

Vous pouvez tester la progression du niveau en jouant mentalement ou en le simulant sur papier.

Étape 6 : Finalisation du Niveau

Une fois satisfait de la structure du niveau, passez à la phase de **détails** :

- **Décoration** : Ajoutez des éléments visuels pour rendre le niveau plus immersif (arbres, bâtiments, objets décoratifs).
 - **Audio** : Planifiez les effets sonores et la musique d'ambiance, en fonction de l'atmosphère du niveau (par exemple, musique calme pour une zone exploratoire, musique rythmée pour une zone avec des ennemis).
 - **Tests supplémentaires** : Testez le niveau en imaginant le joueur réel, ajustez la difficulté et le flow en fonction de vos retours.
-

Étape 7 : Documenter le Niveau

Enfin, écrivez une **description détaillée** du niveau dans votre design document, en incluant les éléments suivants :

- **Objectif** du niveau
 - **Difficulté** et progression
 - **Emplacement** des ennemis, des obstacles et des objets collectables
 - **Récompenses** et objectifs secondaires
 - **Ambiance** visuelle et sonore
 - **Structure** et points de sauvegarde
-

Exemple de Concept de Niveau :

Imaginons que vous créez un **jeu de plateforme** dans un environnement de forêt magique. Le **premier niveau** pourrait ressembler à ceci :

- **Objectif principal** : Atteindre la sortie de la forêt en traversant des plateformes mouvantes et en évitant les ennemis.
 - **Difficulté croissante** : Commencez par des plateformes simples, puis introduisez des plateformes qui se déplacent à différents rythmes.
 - **Ennemis** : Des créatures magiques qui patrouillent sur certaines plateformes.
 - **Récompense** : Un cœur magique qui redonne de la vie et des pièces à collecter.
 - **Fin du niveau** : Un portail magique que le joueur doit activer pour passer au niveau suivant.
-

Conclusion

En concevant le **premier niveau de votre jeu**, vous devez :

- Suivre les **principes du game design** pour garantir une expérience agréable et progressive.
- **Tester** et ajuster constamment le niveau pour s'assurer qu'il est équilibré et amusant.
- **Documenter** soigneusement chaque détail pour que l'équipe de développement puisse suivre la vision de votre niveau.