

Conception d'un niveau simple sur papier ou logiciel de schématisation

La **conception de niveaux** est un aspect crucial du **game design**. Un niveau bien conçu offre aux joueurs une expérience de jeu engageante, équilibrée et agréable. Dans ce cours, nous allons explorer les étapes de la **création d'un niveau de jeu**, que ce soit sur **papier** ou à l'aide d'un **logiciel de schématisation**. Nous aborderons la structure, les éléments clés, et les principes de conception.

1. Pourquoi Concevoir un Niveau ?

Les niveaux dans un jeu vidéo définissent l'expérience de jeu. Ils représentent les espaces que le joueur va explorer, les défis qu'il devra relever, et les objectifs qu'il devra accomplir. Concevoir un niveau ne consiste pas simplement à dessiner une carte, mais à s'assurer qu'il est à la fois **fonctionnel**, **amusant**, et **engageant**. Un bon niveau :

- Offre des **défis** progressifs.
 - Permet au joueur de **comprendre intuitivement ses objectifs**.
 - Utilise les **mécaniques de jeu** de manière intéressante et variée.
 - Crée un **rythme** entre moments de calme et de tension.
-

2. Étapes de la Conception d'un Niveau

a) Définir les Objectifs du Niveau

Avant de commencer à dessiner ou à modéliser un niveau, il est essentiel de comprendre ce que vous voulez que le joueur accomplisse dans ce niveau. Voici quelques questions à se poser :

- **Quel est l'objectif principal du niveau ?** (Atteindre un point précis, résoudre une énigme, éliminer des ennemis, etc.)
- **Quel type de difficulté souhaite-t-on introduire ?** (Défis, obstacles, ennemis, etc.)
- **Le niveau doit-il introduire une nouvelle mécanique de jeu ?**

b) Choisir le Style et l'Environnement du Niveau

Déterminez où se déroule le niveau. Cela influencera le design visuel et les types d'interactions possibles :

- **Environnement** : Forêt, désert, ville, laboratoire, etc.
- **Thème** : Par exemple, un niveau en forêt peut inclure des arbres, des rivières et des plateformes naturelles.

c) Créer un Schéma ou une Carte du Niveau

Il est temps de commencer à **schématiser** le niveau, soit sur **papier**, soit à l'aide d'un **logiciel de schématisation**. Voici les éléments clés à inclure dans votre schéma :

- **Zones** : Identifiez différentes zones du niveau (zone d'entrée, zone de combat, zone de plateforme, zone d'objectif, etc.).
- **Obstacles et Plateformes** : Dessinez des obstacles, des plateformes ou d'autres éléments interactifs comme des pièges.
- **Objectifs et Points Clés** : Marquez l'objectif principal du niveau, les zones de récompenses et les points de contrôle.
- **Éléments interactifs** : Ajoutez des objets à collecter, des ennemis, des pièges, etc.
- **Flow du joueur** : Montrez comment le joueur sera guidé à travers le niveau. Par exemple, des chemins linéaires ou des options pour explorer.

d) Utiliser un Logiciel de Schématisation (optionnel)

Des logiciels peuvent faciliter la conception des niveaux et aider à visualiser plus précisément l'agencement. Quelques exemples :

- **Tiled** : Un logiciel gratuit pour la création de cartes en 2D, souvent utilisé pour les jeux de type plateforme ou RPG.

- **Dungeon Designer** : Logiciel dédié à la création de donjons.
 - **Unity (avec outils de schématisation)** : Même si Unity est principalement un moteur de jeu, vous pouvez utiliser son éditeur pour dessiner des niveaux en 3D et tester la jouabilité en temps réel.
-

3. Principes de Conception d'un Niveau

a) L'Accessibilité et la Progression

Le niveau doit être conçu de manière à ce que le joueur puisse facilement comprendre comment y progresser. Pour cela, il faut :

- **Introduction des mécaniques de jeu** : Le premier niveau ou une section du niveau doit introduire les mécaniques de jeu de manière claire et sans confusion.
- **Aide visuelle** : Utilisez des éléments visuels (flèches, lumières, couleurs) pour diriger le joueur sans qu'il se sente perdu.
- **Difficulté croissante** : Le niveau doit commencer relativement simple, puis introduire progressivement des défis plus complexes.

b) Rythme et Variété

Le rythme d'un niveau joue un rôle important dans la **dynamique de jeu** :

- **Alternance de moments calmes et intenses** : Alternez entre des moments où le joueur peut explorer ou résoudre des énigmes, et des moments où il doit faire face à des ennemis ou à des obstacles.
- **Variation des défis** : Ne vous contentez pas de toujours utiliser le même type de challenge. Ajoutez des puzzles, des séquences de plateforme, des combats, etc.

c) Testez les Espaces de Jeu

Un niveau ne se conçoit pas uniquement sur papier. Il est important de tester les espaces en termes de **jouabilité**. Dès que vous avez une version de base du niveau :

- **Testez les parcours** : Vérifiez que le joueur peut naviguer sans difficulté et que l'objectif est clair.

- **Équilibrage de la difficulté** : Le niveau doit être ni trop facile ni trop difficile. Ajustez les obstacles et les ennemis en fonction des retours de test.

d) Prise en compte de la Narration

Le niveau doit aussi faire avancer la **narration** du jeu. Si le jeu a une histoire, chaque niveau doit contribuer à son déroulement :

- **Points de l'histoire** : Utilisez des événements, des dialogues ou des cinématiques pour faire avancer l'intrigue.
 - **Atmosphère et ambiance** : L'environnement du niveau, les objets, et même les ennemis peuvent en dire long sur l'histoire.
-

4. Exemple de Conception d'un Niveau Simple (Jeu de Plateforme)

Supposons que vous concevez un niveau de **jeu de plateforme** où le joueur doit traverser un paysage de montagne pour atteindre un sommet. Voici comment vous pourriez structurer ce niveau sur papier :

1. **Objectif** : Atteindre le sommet de la montagne.
 2. **Environnement** : Terrain montagneux, avec des falaises, des plateformes de pierre, et des arbres.
 3. **Zones** :
 - **Zone d'entrée** : Le joueur commence en bas de la montagne.
 - **Plateformes mobiles** : Le joueur doit sauter entre des plateformes en mouvement.
 - **Ennemis** : Des créatures qui volent autour des plateformes.
 - **Zone de récompense** : Un objet précieux à collecter au sommet.
 4. **Challenges** :
 - Plateformes mouvantes avec des ennemis qui rendent les sauts plus difficiles.
 - Zones où le joueur doit esquiver des rochers tombants.
 - Utilisation de mécanismes de saut double ou de dash pour franchir de longues distances.
-

5. Conclusion

La conception d'un niveau est un processus essentiel qui nécessite une bonne compréhension du gameplay et de l'expérience que vous souhaitez offrir au joueur. Que ce soit sur papier ou via un logiciel de schématisation, il est important de :

- **Planifier le niveau** avec des objectifs clairs.
- **Garantir une progression logique et une bonne variation des défis.**
- **Tester les éléments** pour s'assurer qu'ils fonctionnent correctement et sont équilibrés.

Un niveau bien conçu peut transformer une simple mécanique de jeu en une expérience immersive et captivante.