**LEVEL DESIGN**

Buts fondamentaux :

* Bâtir 1 environnement
* Designer les conditions dans lesquelles le jouer va le traverser

**La cohérence**

Concept, brouillon, Topview-ateliers (à quel endroit on va mettre les mécaniques (combats, etc…)), réalisation

Procéder par itération, faire et refaire  
Mettre à l’échelle

-Espace discret (Morpion, Monopoly)  
-Espace continu (Terrain de foot, billard)

-Dimension 2D/3D

-**Objets** (Joueurs, ballon, cage, but, chronomètre, arbitre)  
-**Attributs :** Statiques ou dynamiques (couleur, vitesse, position)  
-**Etats :**   
Joueurs -> marche = 1, course max = 5, vitesse actuelle = 3  
Ballon -> sol, en l’air, vitesse actuelle, vitesse max

Trouver un raccourci et mettre un jump

Lui du vendredi au vendredi pour faire ça, avec d’autres trucs à côté  
Faire ça avec Illustrator  
La taille des route, déterminer les quartiers

Une avec map, une sans, avec phrases d’explications, efficace, concis, clair, vendredi soir ou samedi midi

3 aspects narratifs en jeu dans un niveau :

* Explicite
* Implicite
* Emergent (Zelda, l’histoire que toi tu vas te faire)

Le LD est une organisation de l’espace :

* Identifier les zones difficiles (et facile)
* Identifier les points de passage clés
* Identifier les checkpoints
* Gérer, tester, modifier, adapter les flux de passage (heatmaps)
* Disposition / Répartition / Récupération des items
* Objets interactif VS objets non interactifs

Le LD guide et est guidé par les mécaniques de jeu :

* Cohérence
* Habileté du joueur VS Situation de jeu
* Pensée associative – association d’idées
* Déduction – induction – logique
* Réutilisation intelligente et pertinente de mécaniques
* Prise de risques dans sa conception

L’exploration n’est pas une feature en soit. Exemple : GTA

Le LD = du rythme et des émotions : Que veut-on faire ressentir au joueur ? Quel rythme donner au LD (taille des salles, nombre d’ennemis, nombre de rewards, valeur des rewards)

Gérer entre Difficulty et Skills, afin d’éviter la frustration et le boredom

Le LD est fun à parcourir :

* Visuellement et mécaniquement
* Apprentissage et maitrise de l’apprentissage
* Apprentissage des mécaniques

**Le LD dit quoi faire, pas comment :**

* Proposer des objectifs à réaliser sans donner d’ordre
* Clarté et cohérences des objectifs
* Multiplicité des gameplays pour y arriver (FC3, Botw, Megaman)
* Aide discrète

Le LD ne sanctionne pas et récompense

* Donne le choix de contrôler sa difficulté... Ou pas
* Raccourci, passages +/- risqués
* Risk & Reward (hiérarchie des reward)
* Principe de la falaise
* Une boucle de gameplay = 1 reward ?
* Hardcore VS Casual

Le LD apporte toujours quelque chose de nouveau

* Réinventer / Réutiliser les mécaniques
* Surprendre

**A garder en tête :**

* Organisation de l’espace
* Guide / est guidé par les mécaniques de jeu
* Rythme et émotions
* Fun à parcourir
* « Quoi » pas « Comment »
* Sanctionne et récompense
* Apporte toujours quelque chose de nouveau