

Level design

Péril en Daiza

Niveau Moder.....	1
Mécanique créé.....	1
La plaque de saut.....	1
Shéma du niveau.....	1
Objectif du niveau.....	2
Difficulté.....	2
Résolution du niveau.....	2
Exemple d'une tentative joueur.....	2
Solution étape par étape.....	2
Construction du niveau.....	3
Placement des bambous.....	3
Placement de la clé / cage.....	3
Légende.....	4
Information supplémentaire.....	4
Modification du niveau moder.....	4

Niveau Moder

Mécanique créé

La plaque de saut

La plaque de saut permet au joueur de sauter automatiquement, pour atteindre des hauteurs ou traverser, des ravins. La hauteur de saut de chaque plaque sera déterminée dans le moteur. J'ai décidé de rajouter une plaque de saut car elle permet de créer de nouvelle configuration pour les niveaux, elle reste dans l'esprit du jeu ne demandant pas d'action supplémentaire au joueurs mis à part marcher dessus, et elle il serait marrant pour le joueur d'interagir avec pour traverser des gouffres ou escalier les niveaux, autre que d'utiliser les ponts et rampe qui prenne de la place et n'offre pas certain possibilité en raison de leur taille.

Exemple: avoir une plaque au centre d'un trou et demander au joueurs de sauter d'un côté à l'autre, on peut créer deux chemins superposés, nord/sud et est/ouest. (Configuration impossible avec des ponts)

Shéma du niveau

Schéma classic

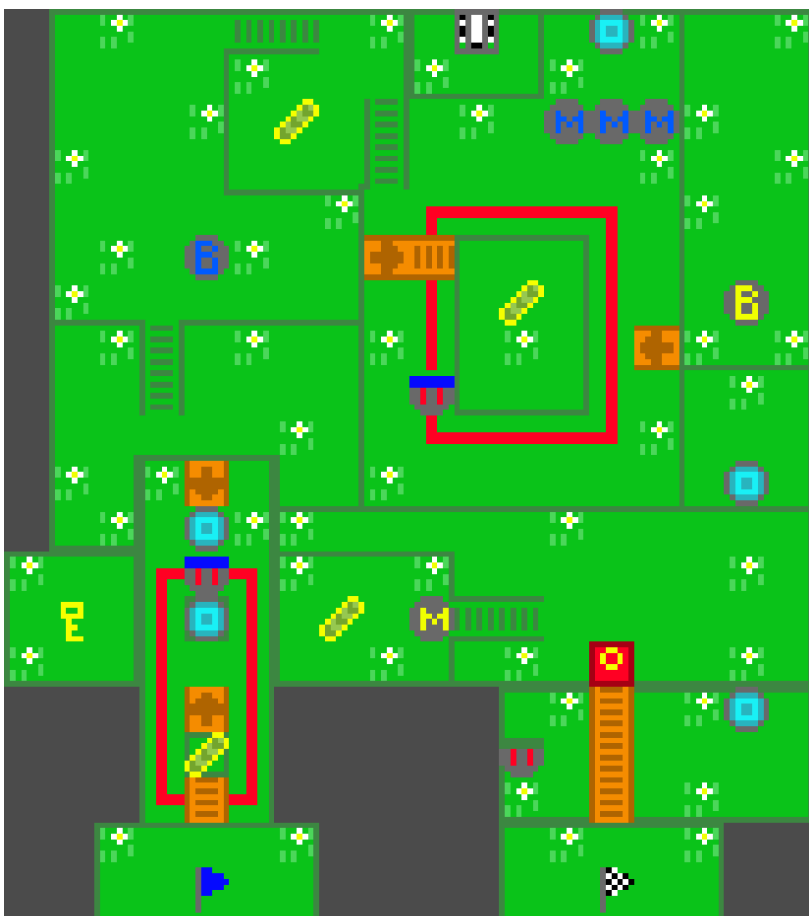
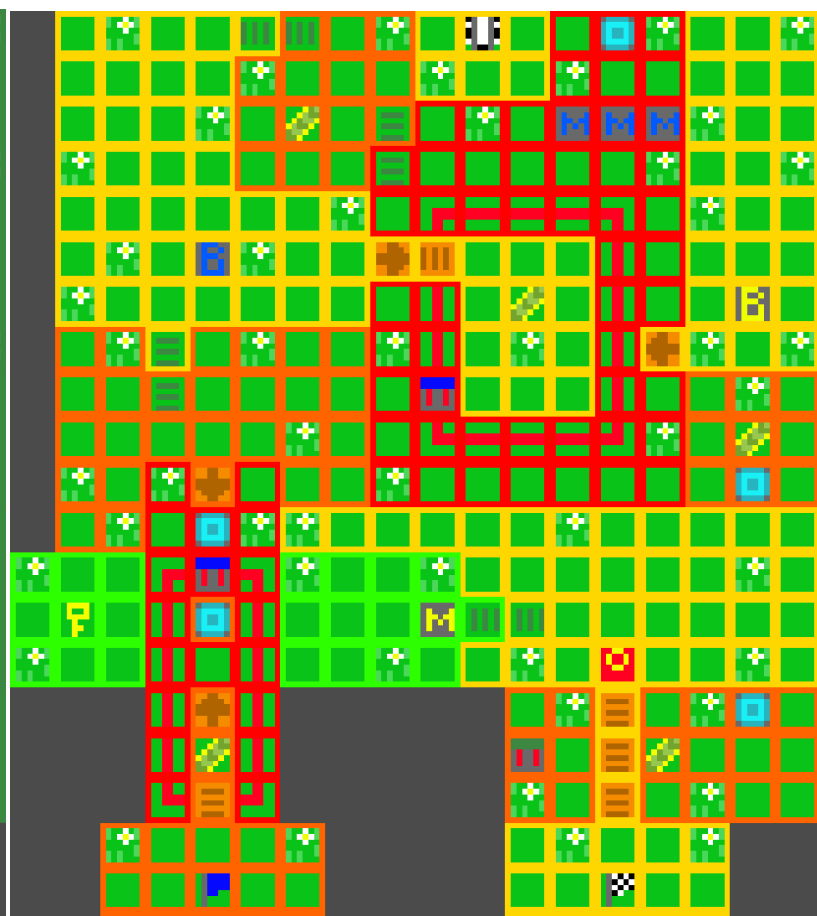


Schéma des hauteurs



Objectif du niveau

Apprendre au joueurs la mécanique de plaque de saut, le fait qu'elle permette de monter et traverser des ravins.

Difficulté

Le niveau ne sera pas particulièrement difficile, car ici le joueur doit apprendre cette nouvelle mécanique seul avant de la mélanger avec d'autres mécaniques ou créer des environnements plus complexes. (Raison pour laquelle la configuration en croix présenter en exemple n'est pas utilisé même si elle est intéressante)

Résolution du niveau

Exemple d'une tentative joueur

(Exemple prit de test fait en roleplay, utilisant le schéma du niveau)

Début du niveau

Le joueur commence à traverser le pont.

Il remarque l'ennemi mais également un nouvel élément en bleu plus bas.

Il attend que l'ennemi soit le plus loin de la plaque bleu avant de descendre et l'activer.

Le joueur saute dans les airs et atterrit sur le pont cassé devant lui.

Il continue et active les menhirs bleus et récupère le bambou sur l'îlot central.

Il fait attention à l'ennemi et marche sur la plaque de saut avant que les menhirs ne remontent.

Il atteint la plaque jaune et continue son chemin vers la plaque de saut.

Il voit le menhir jaune descendre.

Monte et récupère le bambou.

Le joueur décide de sauter sur la plaque de saut plus bas pour récupérer la clé en face.

Il remonte active la plaque bleu et récupère le bambou juste au-dessus de lui.

Utilise la plaque de saut pour retourner vers la fin du niveau

Fin du niveau

Cage récupérer lors de la première tentative

Solution étape par étape

La solution étape par étape et celle trouvée par la tentative du joueur. Le niveau était donc assez simple à comprendre et les mécaniques de la plaque de saut rapidement assimilées.

Il faudra tout de même vérifier s'il n'est pas trop simple et si changer la place de certain élément pourrait rendre le niveau un peu moins facile tout en restant, une bonne présentation de la nouvelle mécanique.

Construction du niveau

Placement des bambous

Premier bambou indique le chemin (vérifier qu'il soit possible de tout de le récupérer si on le rate en utilisant les hauteurs)

Le bambou en haut de la plaque bleu et celui à droite indique tous les deux des chemin possibles ils sont tous les deux utiles, car si le joueurs récupère la clé il demande au joueurs de prendre un chemin différent s'ils veulent compléter les 3 objectif du niveau en une fois.

Le dernier bambou fait explorer le niveau au joueurs et peut l'encourager à récupérer la clé en expérimentant avec la plaque pour traverser le ravin.

Placement de la clé / cage

La clé demande au joueurs de tester la plaque dans une situation différente mais intéressante tout en étant fun et pourrais correctement introduire le paterne en croix mentionné plus top en exemple. La cage demande au joueurs de revenir en arrière dans le niveau et donne, ce qui rend la collecte des 4 bambou plus fluide et crée un vrai chemin définie pour la complétion des trois objectifs.

Légende

 SOL	 DÉPART	 PLAQUE
 PENTE	 PORTE	 MENHIR
 PONT	 FIN	 PLAQUE DE SAUT
 PONT SENS UNIQUE	 BAMBOU	 ENEMI STATIQUE
 DECOR	 CLE	 ENEMI PATROUILLE
 NIVEAUX DE HAUTEUR	 CAGE	 CHEMIN ENEMI

Information supplémentaire

Modification du niveau moder

Les plaques de saut étant une nouvelle mécanique qui est difficile à visualiser en schéma, il faudra probablement modifier le niveau pour s'assurer qu'il n'y est pas de raccourci non intentionnel qui pourrait gâcher l'expérience du niveau. Le niveau sera donc probablement modifié lors de sa réalisation en 3D.