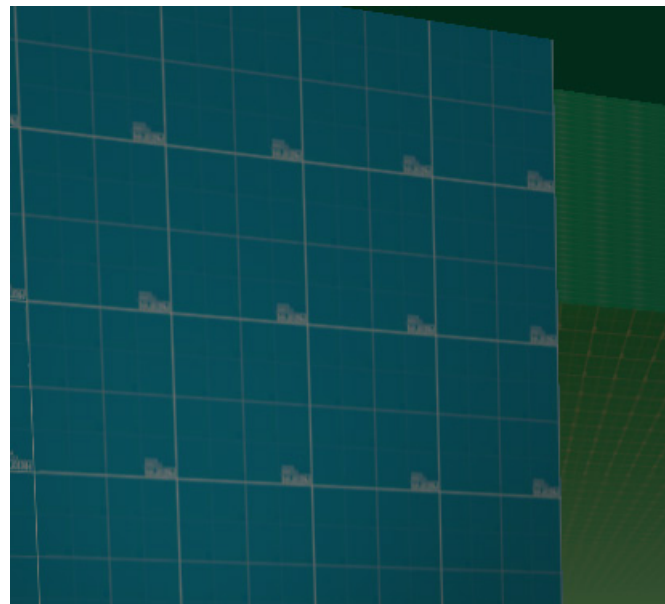
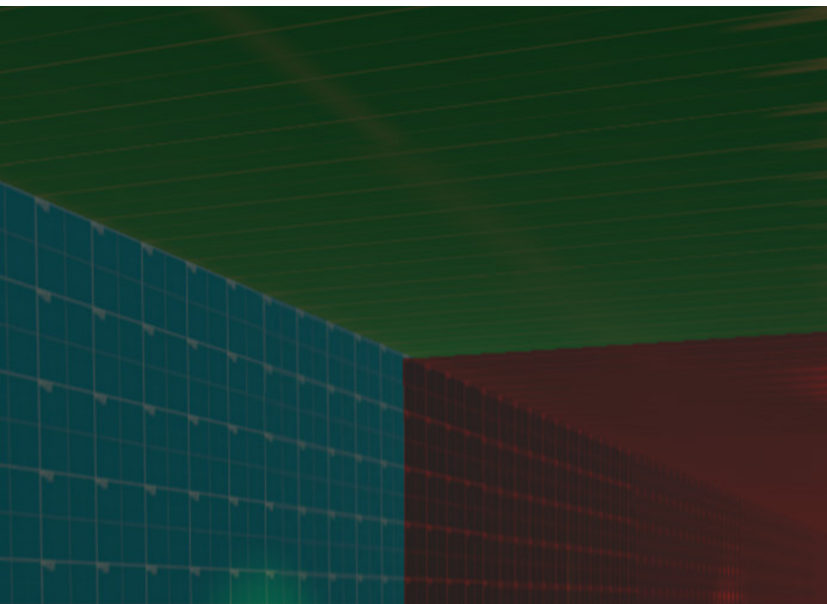
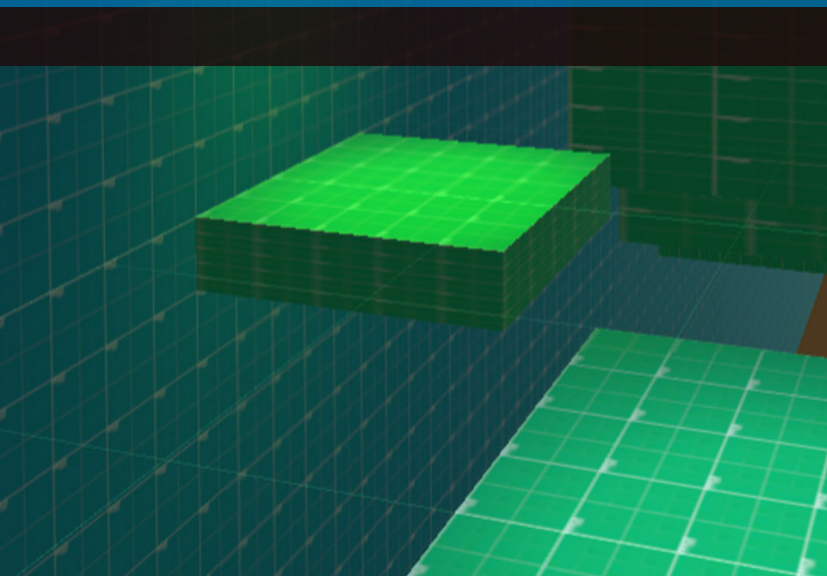


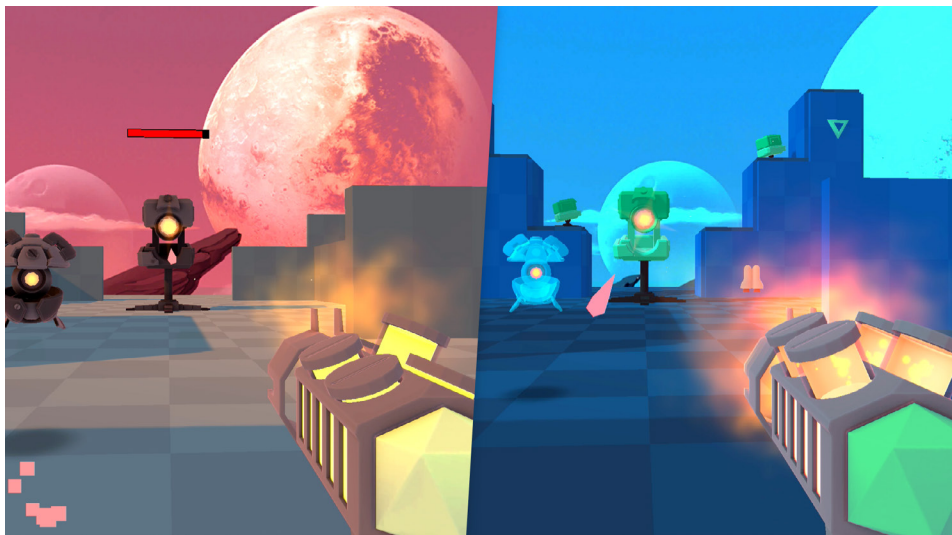


Blocking Level Design



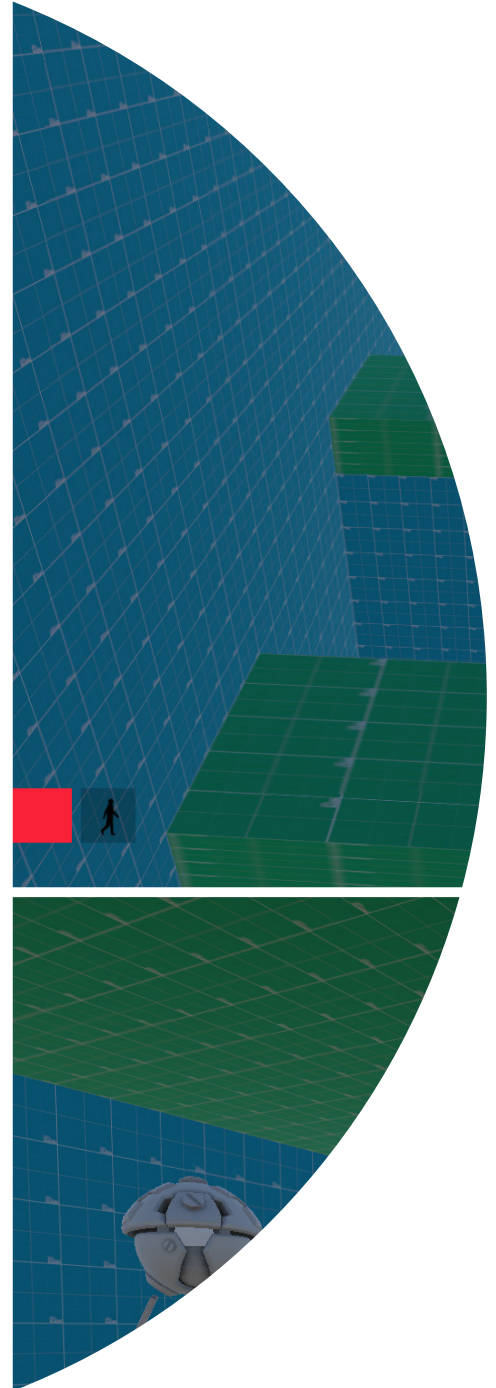
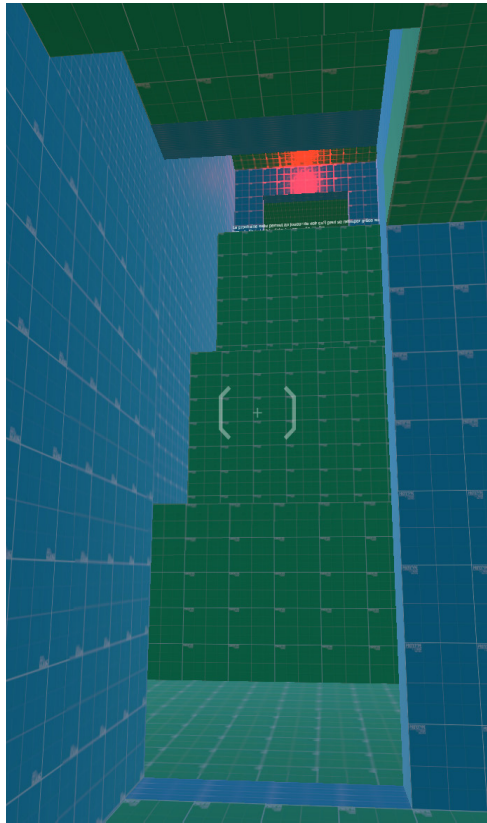
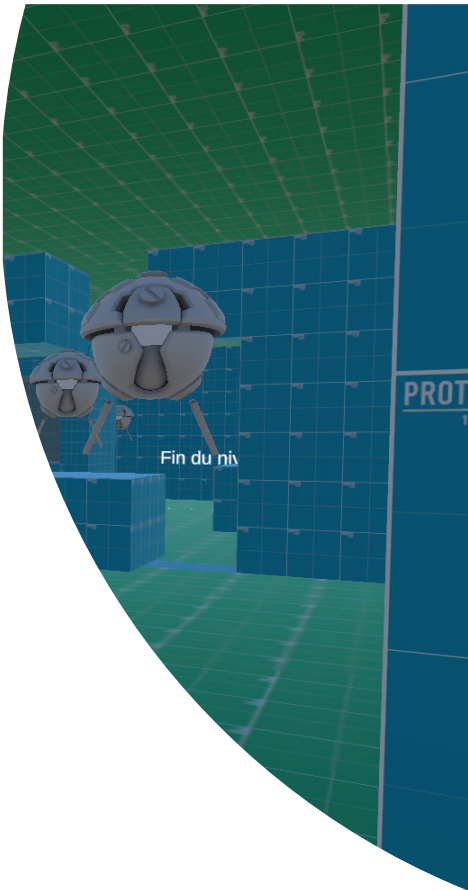
EXPLICATION

Ce level design a été conçu dans l'optique de montrer les différentes mécaniques du module FPS d'unity. Parmi toutes ces mécaniques, j'ai décidé de me concentrer principalement sur le jet pack et sur le tir.

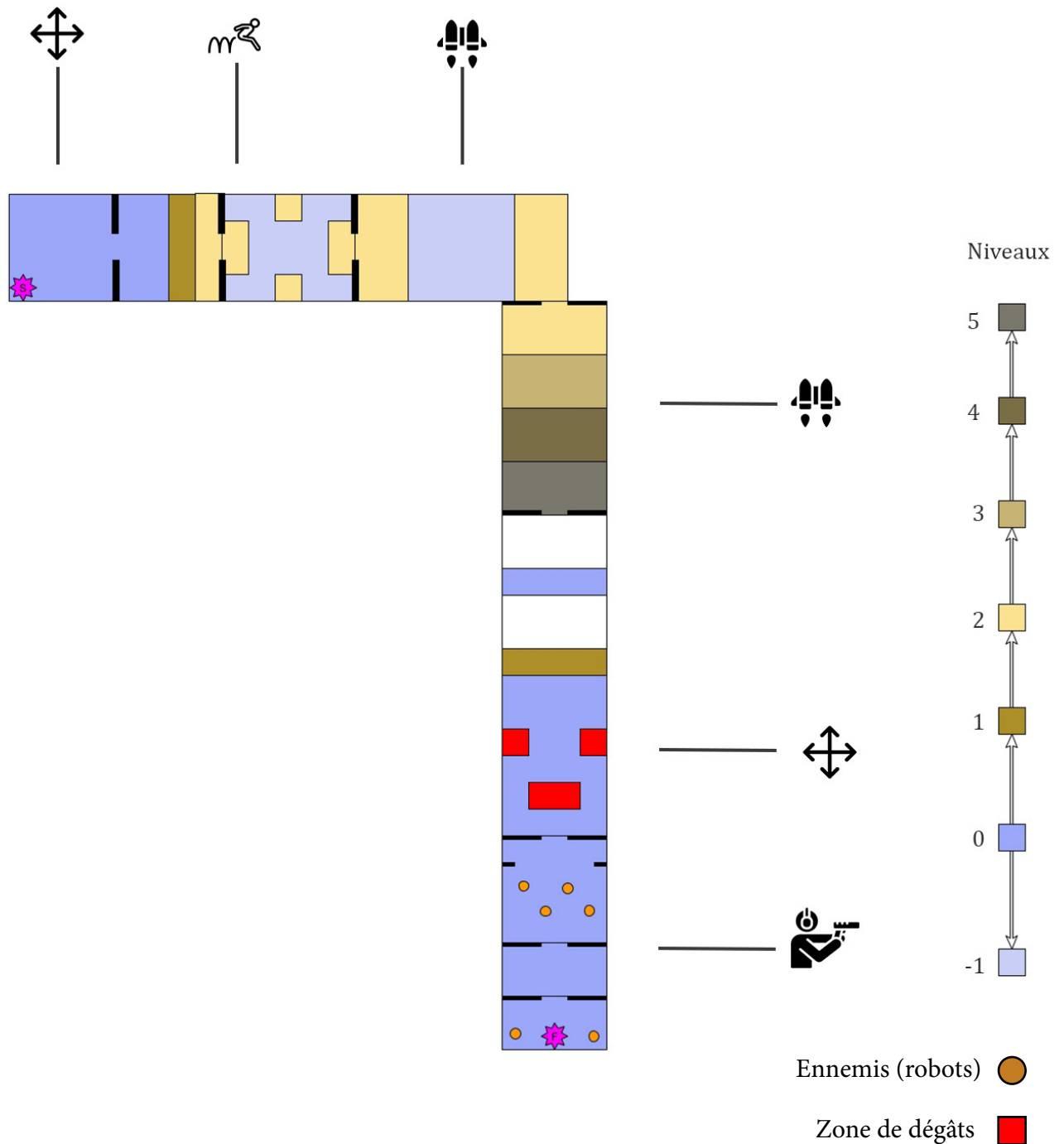


Il est divisé en 4 parties, tout d'abord le niveau tutoriel qui apprend au joueur à manier les différentes mécaniques que j'exploite. Ensuite le niveau 1 qui permet de mettre en pratique ce que le joueur a appris. Postérieurement, le niveau 2 qui est plus exotique et qui met le joueur dans des situations différentes et originales. Pour terminer, le niveau boss, qui exploite les différentes mécaniques mises en situation autour d'un seul et même ennemi.

Tutoriel



Level Tutoriel Construction



Level Tutoriel Construction

Construction du niveau

Le début du tutoriel intègre les différentes mécaniques du jeu. Les premières salles vont montrer le déplacement au joueur et le saut. Ensuite le joueur pourra utiliser le jet pack pour se déplacer horizontalement et verticalement. Dans la foulée, le joueur pourra voir les différents triggers de dégâts. Et il terminera en se trouvant face à plusieurs droïdes qu'il devra affronter.

Méthodologie

Tout d'abord, pour concevoir mon niveau tuto, j'ai établi le listing de toutes les mécaniques que je voulais exploiter dans mon level. Ensuite j'ai trié ces différentes mécaniques dans l'ordre du plus facile à comprendre pour le joueur aux plus difficiles. Après avoir établi cela, j'ai imaginé et réalisé sur feuille de papier, plusieurs salles qui pouvaient être intéressantes et qui reflétaient bien les différentes mécaniques que je voulais mettre en avant. Pour suivre, j'ai commencé la construction du niveau sur Unity et j'ai réalisé plusieurs tests et plusieurs réitérations selon les retours et les problèmes que j'apercevais.

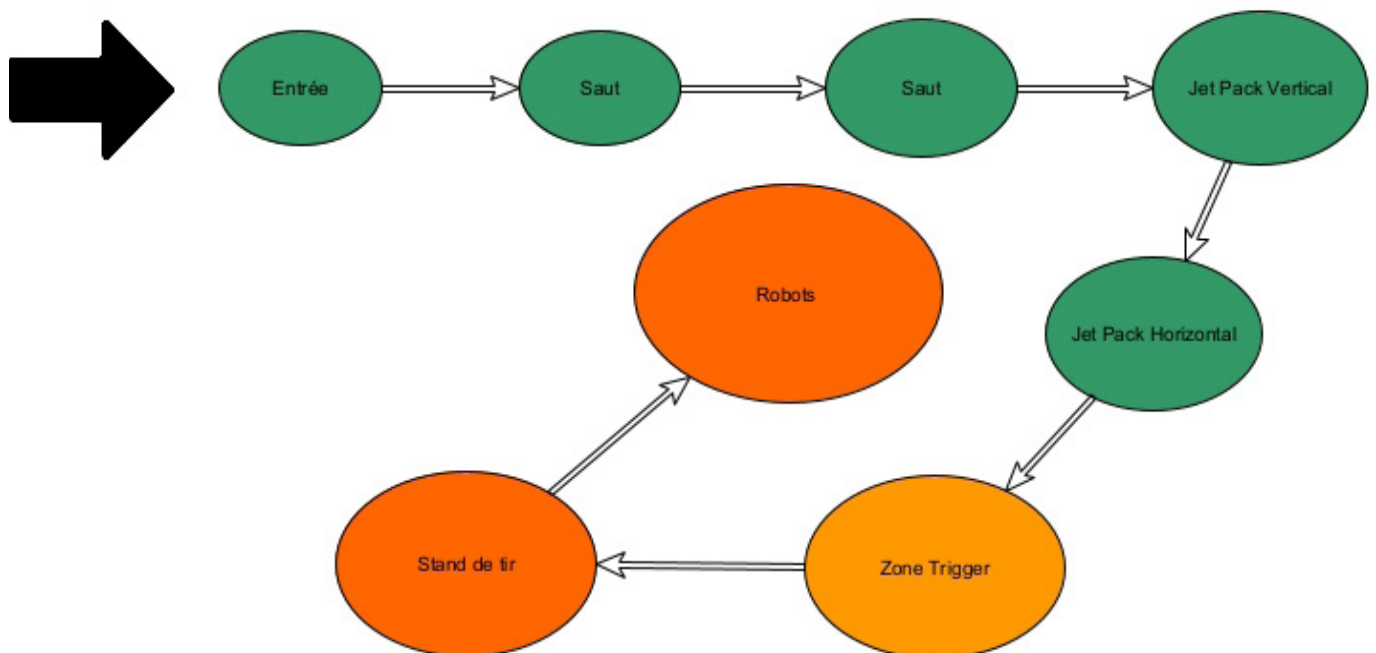
Level Tutoriel Construction

Level Tutoriel Video

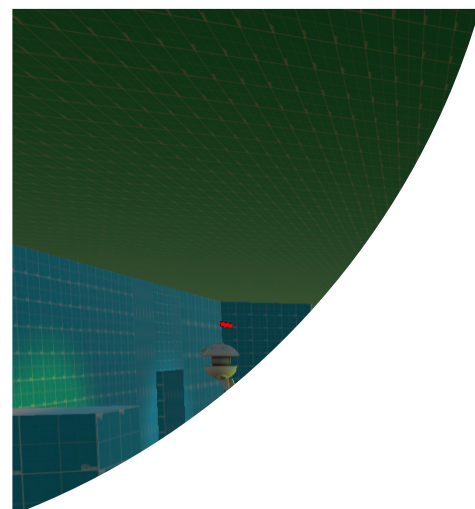
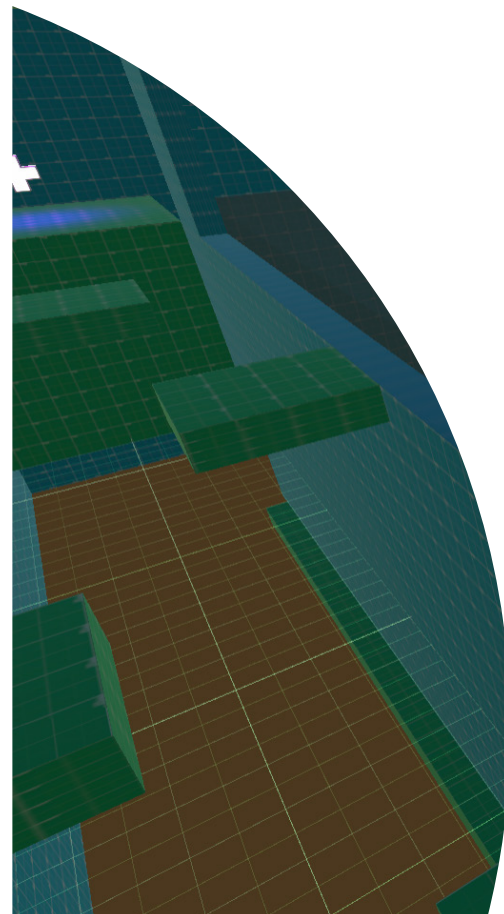
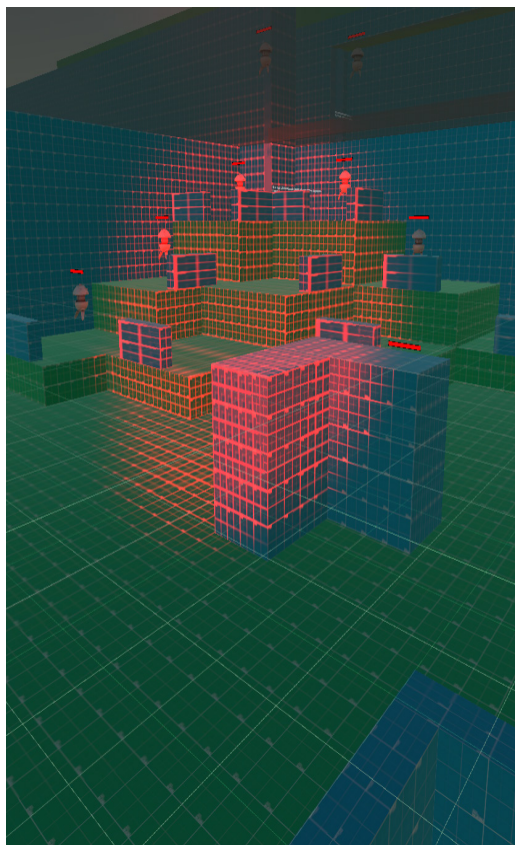


URL : <https://youtu.be/NznXrWiWx3k>

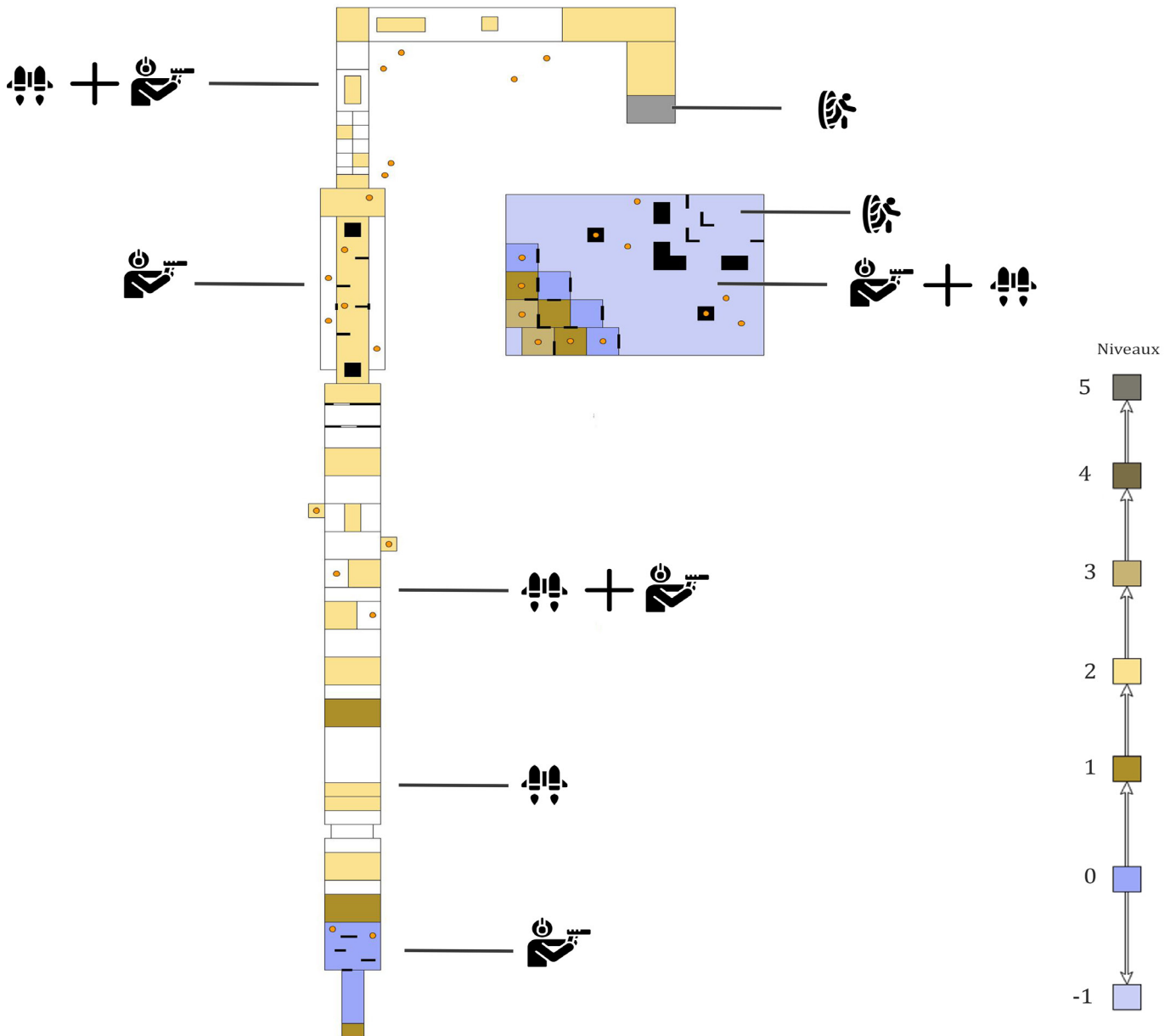
Level Tutoriel Climax



Niveau 1



Niveau 1 Construction



Ennemis (robots) ●

Zone de dégâts ■

Niveau 1 Construction

Construction du niveau

Ce niveau a été construit pour donner du challenge au joueur et pour vérifier à plusieurs endroits les capacités de celui-ci. Au début du niveau, le joueur sera testé sur son shoot et sur ses capacités de saut grâce au jet pack. Ensuite, les deux seront combinés de façon simple pour défier le joueur. Juste après, j'ai intégré une phase de tir avec des positions un peu plus stratégiques et avec une plus grande difficulté. Cette mise en place permet de forcer le joueur à se positionner stratégiquement et à utiliser les différentes compétences de shoot qu'il a obtenu. Par la suite, plusieurs sauts et ennemis se trouveront autour d'une arène. Cela permettra au joueur d'observer l'arène tout en combattant les différents ennemis. Pour terminer, le niveau sera validé par le joueur qui devra accéder à l'arène grâce à un téléporteur. Et il devra affronter plusieurs ennemis en utilisant les différentes capacités qu'il a apprises, comme le jet pack, le tir, le positionnement stratégique, ...

Méthodologie

Pour construire ce niveau, j'ai d'abord réfléchi aux différentes mécaniques que je voulais proposer au joueur. Ensuite, j'ai créé plusieurs ateliers sur papier et j'ai conçu plusieurs situations originales et fun. Après, tout comme pour le niveau précédent, j'ai construit le niveau et je l'ai testé. Pour terminer grâce à ces tests, j'ai réalisé plusieurs réitérations selon les retours, et les problèmes que j'apercevais.

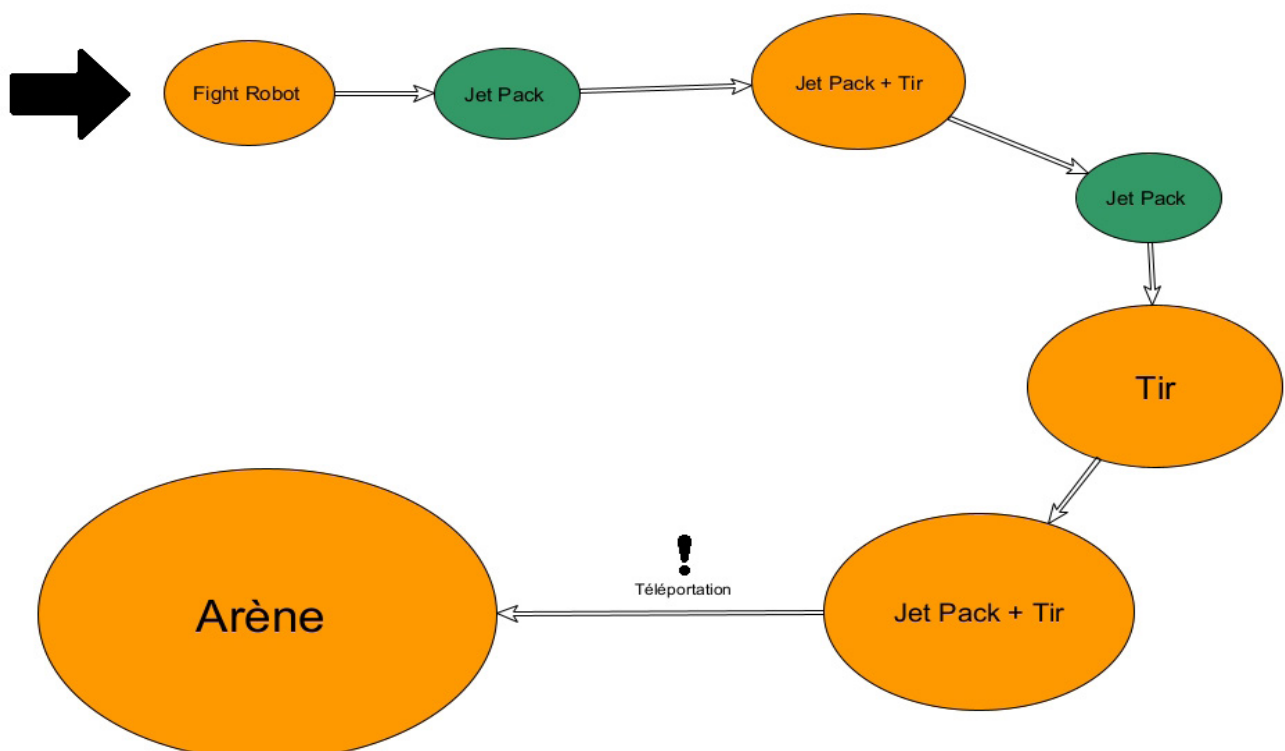
Niveau 1 Construction

Niveau 1 Video

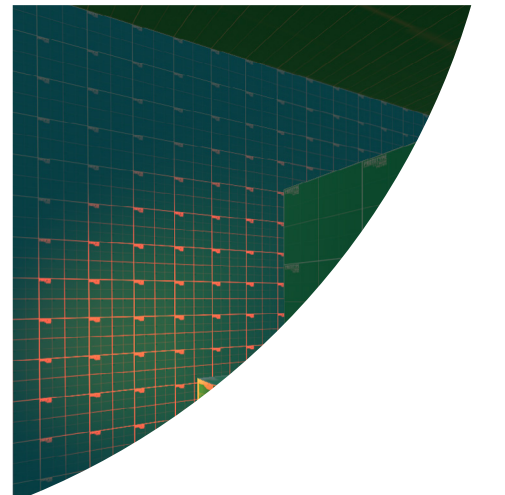
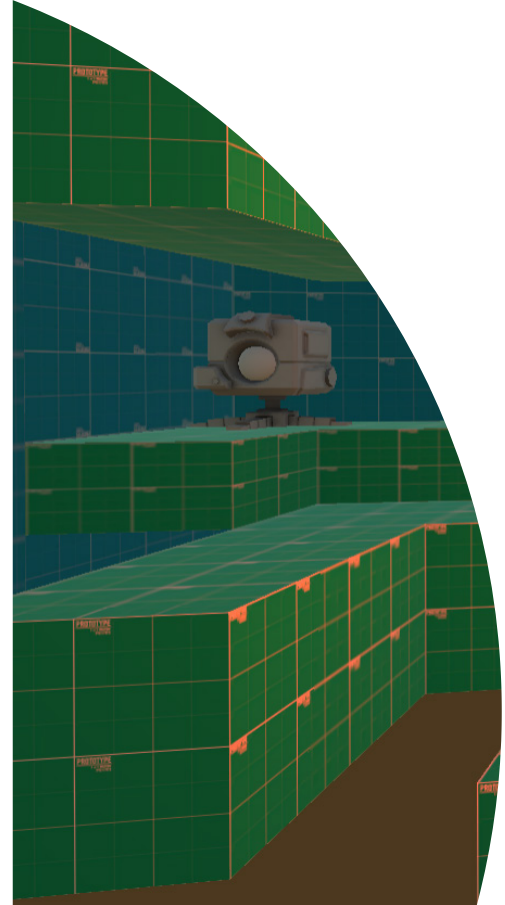
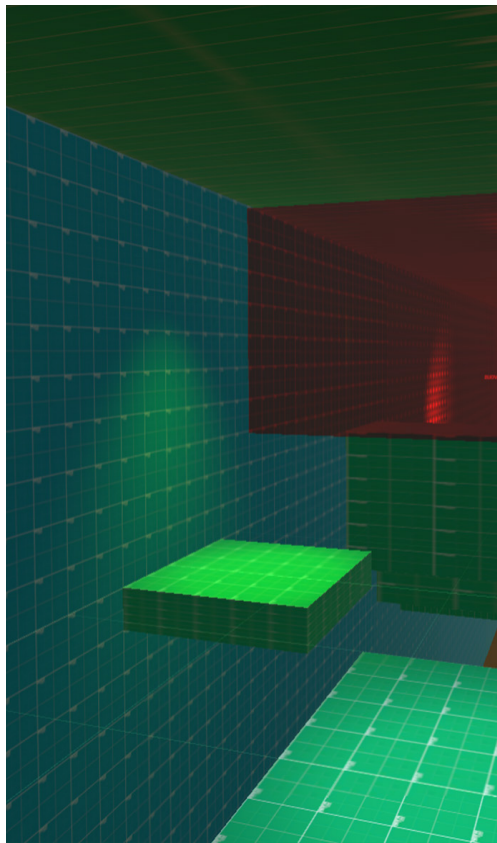
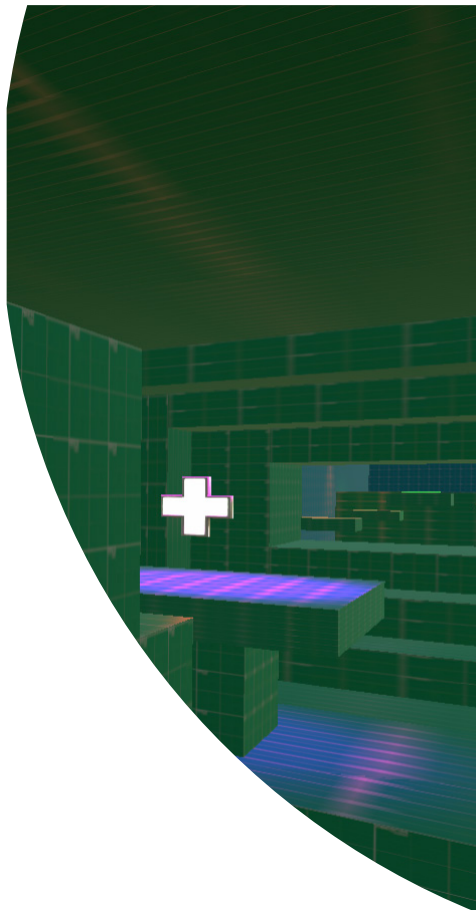


URL : https://youtu.be/KdCb-wBJO_Q

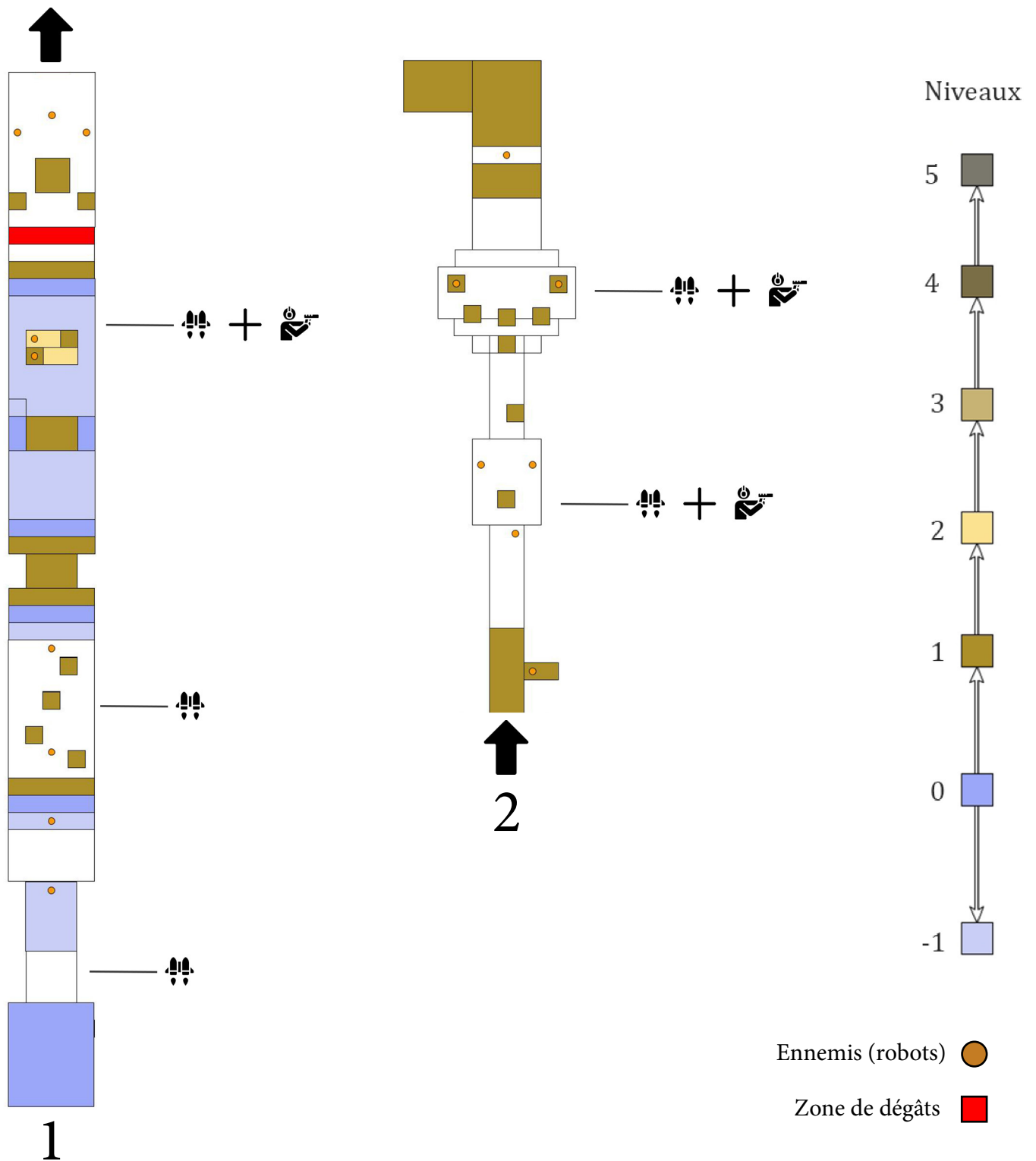
Niveau 1 Climax



Niveau 2



Niveau 2 Construction



Niveau 2 Construction

Construction du niveau

Ce niveau a été réalisé pour donner du défi et de la nouveauté au joueur. Il met le joueur dans des situations qui ne sont pas communes et qui lui procurent plusieurs émotions. Le niveau commence par de l'inquiétude et de l'étonnement. Ensuite une émotion de nervosité est instaurée grâce à l'activation du mur qui demande au joueur de se dépêcher et de ne pas traîner pendant la suite du niveau. Sur ce, plusieurs ateliers vont venir établir des pauses pour ne pas surcharger émotionnellement le joueur et d'autres ateliers vont venir réappuyer sur les différentes émotions. Ces ateliers font toujours référence aux mécaniques vues et établies par les niveaux précédents. Pour conclure, le dernier atelier va introduire le joueur à la mécanique utilisée pour le combat de boss.

Méthodologie

Pour concevoir ce niveau, j'ai réalisé un listing des différentes mécaniques et j'ai réalisé de nouveaux ateliers, ou repris les ateliers que je n'ai pas utilisé dans les niveaux précédents. J'ai aussi réfléchi et instauré une nouvelle mécanique (le mur qui poursuit le joueur) pour étonner le joueur et pour lui faire ressentir de nouvelles émotions. J'ai aussi instauré plusieurs ateliers qui reprennent les mécaniques déjà vues et qui les utilisent autrement tout en se rapprochant aussi du gameplay du boss.

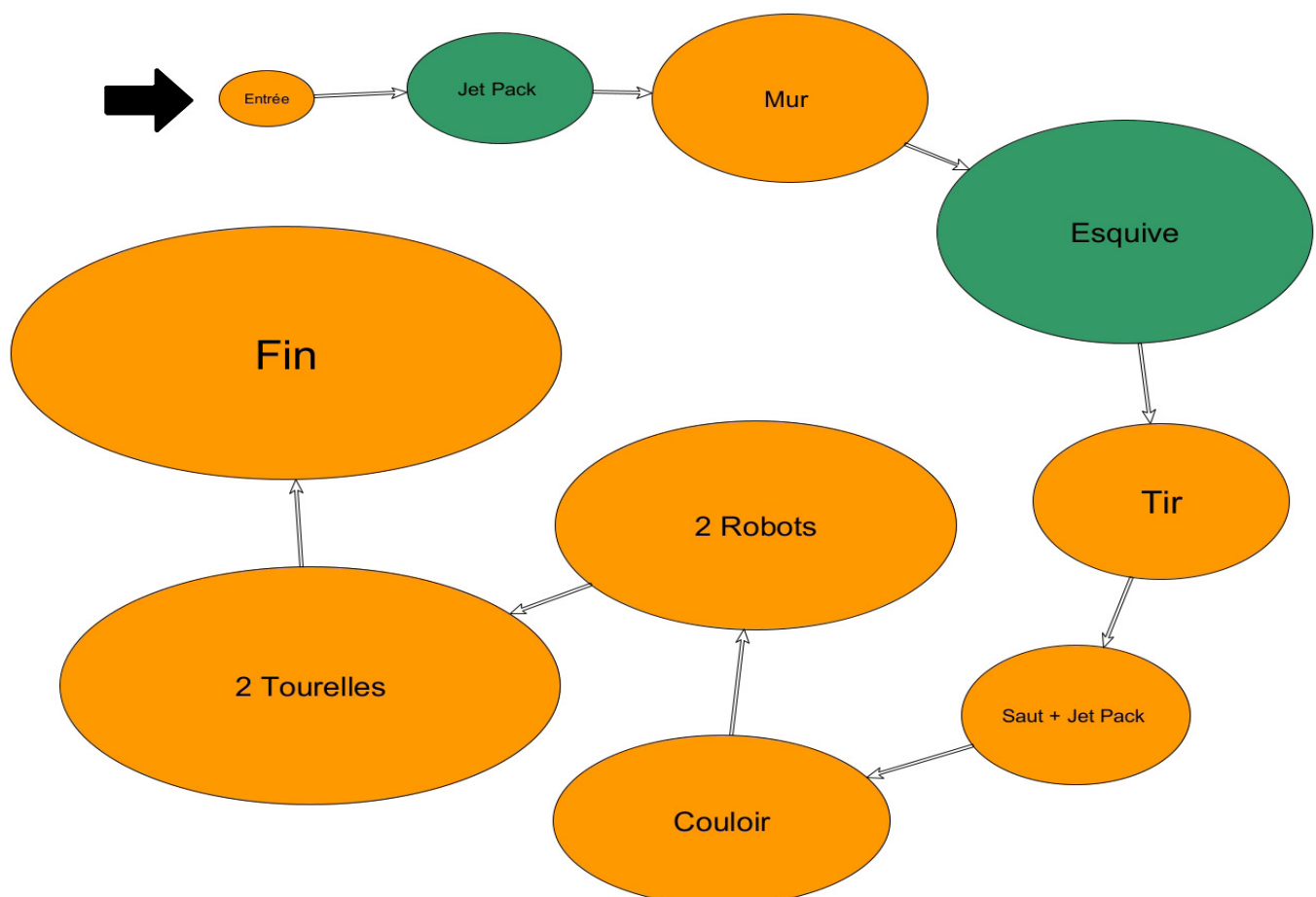
Niveau 2 Construction

Niveau 2 Video

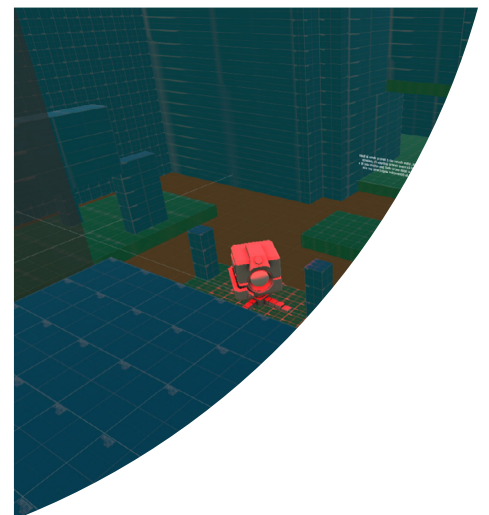
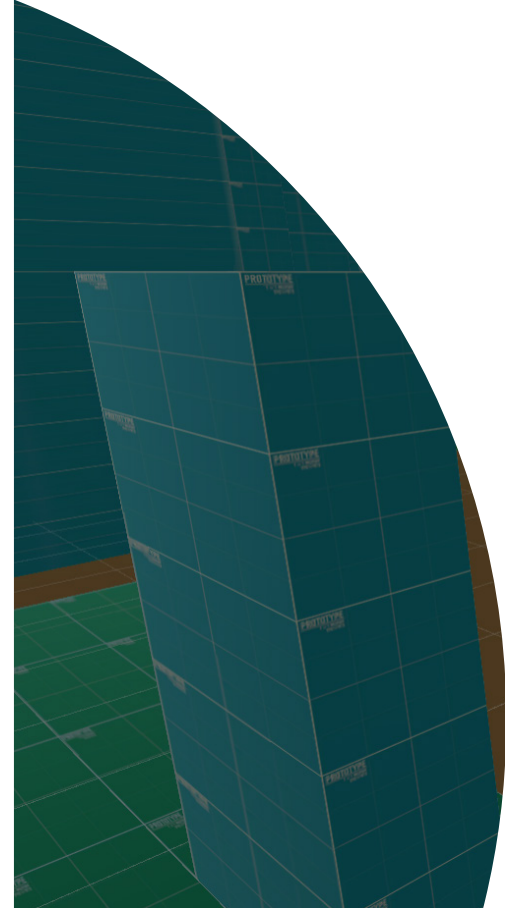
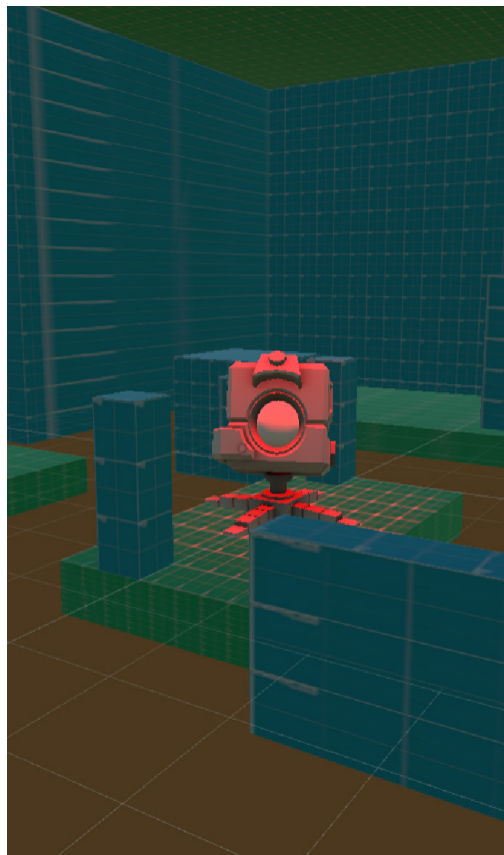
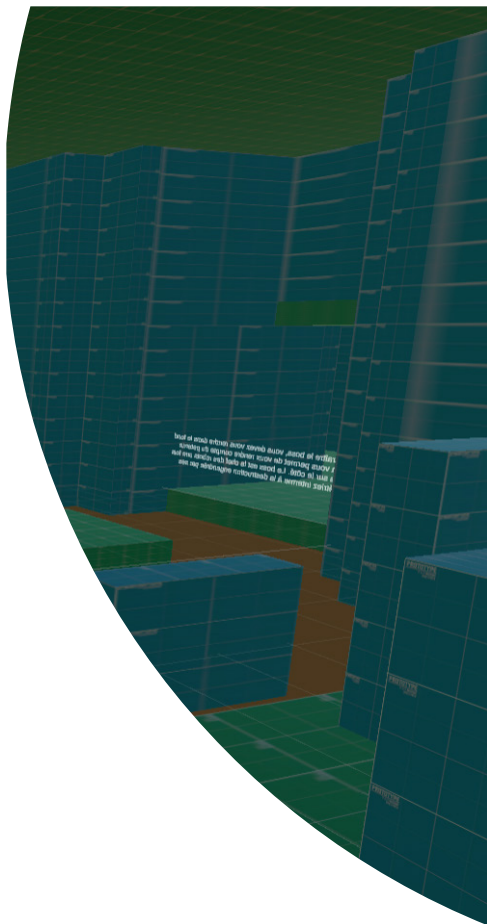


URL : <https://youtu.be/Xpdg5ukgFfw>

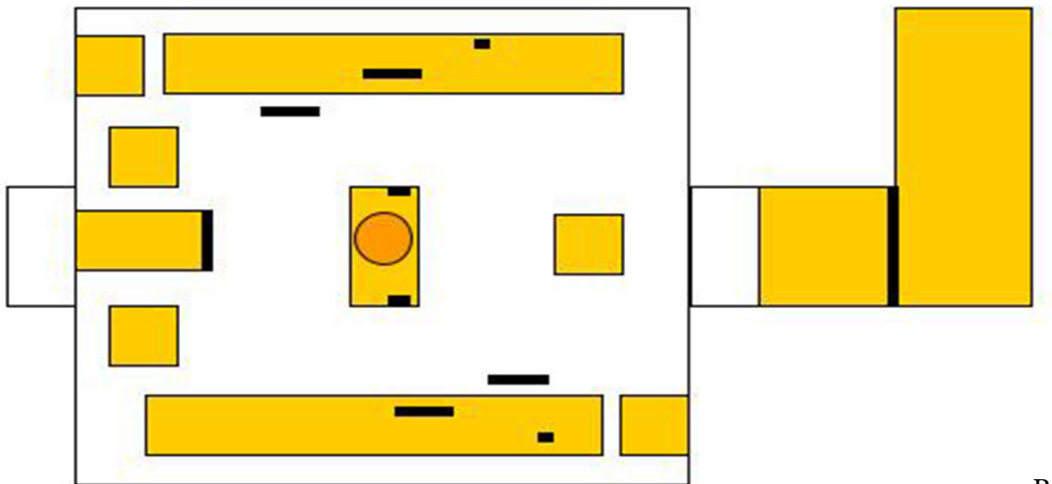
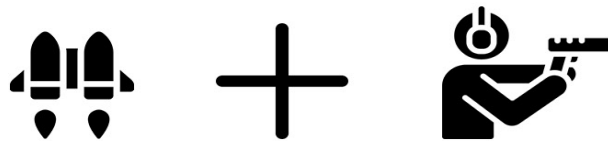
Niveau 2 Climax



Boss Fight



Level Boss Fight Construction



Boss ●

Level Boss Fight Construction

Construction du niveau

Le principe du boss est de forcer le joueur à être en mouvement que cela soit juste en se déplaçant à pied ou en jet pack. Pour réussir cela, j'ai instauré plusieurs murs et plateformes qui se déplacent et qui forcent donc le joueur à ne pas rester statique. Le choix de mon boss aussi a été primordial pour accentuer cet effet, j'ai choisi une tourelle classique avec des tirs un peu plus lents pour que le joueur puisse les anticiper. Pour terminer, j'ai placé aussi plusieurs obstacles plus compliqués que les autres niveaux pour terminer la courbe de climax.

Méthodologie

Pour la réalisation de mon boss, j'ai créé une salle qui reflète les différentes compétences et mécaniques que le joueur a appris pendant mes différents niveaux.

Level Boss Fight Construction

Level Boss Fight Video



URL : <https://youtu.be/SH5l88FCLcA>

Level Boss Fight Climax

