

Intention du Level Design (Partie 1)

Extérieur + Atelier 1

Intention pour le LD

Le but principal de ce level design est de démontrer le bon fonctionnement de toutes nos mécaniques de jeu, en montrant clairement des utilisations variées de celles-ci. Et d'habillé tout cela avec un environnement extérieur et intérieur riche.

Idées narratives

Le joueur va tout d'abord arriver en courant dans la zone extérieure. Ensuite, il va se diriger vers la cathédrale. Une fois devant celle-ci, un souvenir va se déclencher. Pour donner suite à ce souvenir, une mini-cinématique se lancera. Ou le joueur verra clairement son écran trembler et un grand bruit se fera entendre. À la suite de cet événement, un trou géant se formera derrière lui et lui permettra d'accéder aux catacombes.

Idées derrière l'enchaînement des zones

Le JP débute à l'extérieur pour lui donner une idée de l'état du "monde" que ce n'est pas forcément qu'une petite zone qui est touché Son objectif est juste devant mais est inaccessible

Ensuite il passe dans un environnement intérieur morbide et parfois étroit ce qui dénote de son objectif final qui est une cathédrale grande et luxueux, un parfait exemple du côté sombre des religions Le tout conforte le joueur qu'il est dans la bonne direction car l'environnement évolue petit à petit pour se rapprocher de ce qu'il recherche

Il arrive ensuite par l'arrière de la cathédrale qu'il cherchait à atteindre pour casser un peu la linéarité qui aurait pu avoir lieu

La cathédrale permet de donner un environnement intérieur grand et luxueux ce qui va nous permettre de montrer la variété d'environnement qu'on pourra proposer L'image est aussi intéressant, affronter des démons dans un lieu saint montre également leurs "puissance" puisque que les cliché du démon qui a peur des choses saint est brisé.

Map



Légendes

- Rose (PJ) = 1 de large sur 2 de haut
- Rouge (Ennemis)
- Bleu Foncé (Sol Cassable)
- Vert vif (Porte – Levier)
- Vert turquoise (Lustre)
- Jaune (Pente)
- Blanc (Zone narrative)
- * = un bout de décor casser (genre un pilier)

Environnement Extérieur

Zone Ville

Ville dans le style victorien, détruite par l'apparition de divers monstres.

LD

Cette zone permet d'apprendre les fondamentaux aux joueurs, comme la mécanique de tir, le déplacement, ...

Asset Utile (se référer au doc des assets)

-Pente

-Sol cassable

Asset Déco

-Lampadaire dans le style victorien.



-Débris de maison.

Environnement Intérieur

Zone Catacombes

Catacombes s'inspirant des mythiques catacombes de Paris, Londres, ... Celles-ci sont plutôt poussiéreuses, car elles reçoivent peu de visite d'êtres humains. De plus, certaine partie des catacombes peuvent être esthétiquement détruite, voir abîmer par le passage de plusieurs monstres.

Salle 1

La salle 1 est un sas d'entrée avant les catacombes, on peut donc imaginer diverses écritures relief, style de Rune Slave ... Mais il est important de ne pas encore voir d'ossements ! (Ps : tu peux l'habiller de la façon dont tu le souhaites temps qu'elle garde cette identité de « sas »)

Salle 2

La salle 2 est une entrée des catacombes, celle-ci doit clairement montrer les lustres (ses importants que le joueur les repère) Bien sûr, il faut un juste-milieu, ils ne doivent pas non plus ressortir à 100%. Cette salle peut être constituée de plusieurs zone de rangement qui contient divers ossements. (Visuellement, tu es plus tôt libre pour habiller cette salle).



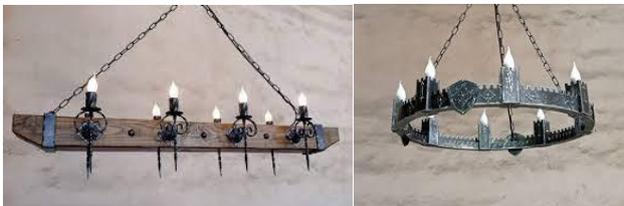
Asset Utile (se référer au doc des assets)

-Porte

-Levier

-Pente

- Lustre (Petite différence par rapport au doc des assets, dans des catacombes vaut mieux voir des lustres réalisés en bois ou en métal dure, et dans un style un poil plus médiéval pour coïncider avec le design des catacombes)



Asset Déco

-Croix détruite (voir abimée)

-Tombeau

-Ossement

-Ornement (vase, amphore, grille, ...)

-Pilier

-Torche

Tous les assets pourront être réutilisé plus tard dans la suite des catacombes 😊

De plus, n'hésitez pas si vous avez la moindre question ou la moindre idée, d'assets, de LD ,

...