

Level Design for Belittled

▼ Intentions

Mon but est de créer un niveau moyen-difficile pour le jeu Belittled sur lequel je travaille actuellement en groupe.

Ce niveau est censé arriver à environ la moitié ou au trois quarts du jeu, si le jeu devrait être entièrement produit. Mais pour l'instant il ne s'agit que d'une vertical slice, et donc ce niveau sera le dernier que le joueur traversera.

Je dois donc d'abord respecter l'intention globale du jeu:

- Donner la sensation d'incarner un super-vilain raté, inspiré des comics des années 60-70 dans l'esprit du pop art.
- Utiliser les mécaniques dites "loufoque" du jeu, décrites dans la partie "présentation des mécaniques du jeu".

Puis, dans le cadre du dernier niveau de la démo:

- Donner au joueur l'impression qu'il est dans un niveau important, contrairement au premier niveau par exemple.
- Avoir un niveau de difficulté globalement un peu plus élevé.
- Utiliser à la fois plusieurs features que le joueur aura déjà utiliser et apprise avant.

▼ Références

▼ Assassin's creed IV Black Flag

Assassin's creed 4 est à mon avis une bonne référence, car c'est un jeu d'infiltration très peu punitif. Même si une bonne partie de cet aspect peu punitif est permis grâce à la possibilité de passer en combat quand l'infiltration échoue ce qui est impossible dans Belittled, L'infiltration et son level design reste facile d'accès et facile à parcourir d'après moi.

Exemple de level design:

Pour le contexte, le joueur doit faire une filature et après un couloir, arrive sur cette partie de niveau.



Le joueur arrive d'abord sur un point de vue qui lui permet de voir une bonne partie du level.



Le joueur est fortement encourager à aller se cacher dans la botte de foin juste à coté, d'où il pourra en plus avoir un candy kill.



En avançant, le joueur voit vite que simplement suivre les cibles est une mauvaise idée et qu'il vaut mieux prendre un autre chemin.



Le joueur est guidé sur le chemin par un candy kill.



Le joueur peut à nouveau choisir entre 2 chemins, il est encore guidé sur le chemin le plus approprié par un candy kill.



Enfin le joueur arrive la fin de l'objectif et se dernier change avant pour le guidé sur une autre partie du level.

Je retiens qu'on peut voir tous se qu'on à appris et revu sur les jeux de stealth:

- Point de vue

- Zone safe (foin et herbe)
- Candy kill
- Plusieurs chemin

En plus de cela on peut voir que grâce au zone safe et au candy kill le joueur est subtilement guidé sur un chemin "safe" tout en lui donnant la satisfaction de réussir à être discret même si cela veut dire ignorer une partie du level (le camp) puisqu'elle est là pour être évité par le joueur car trop dangereuse.

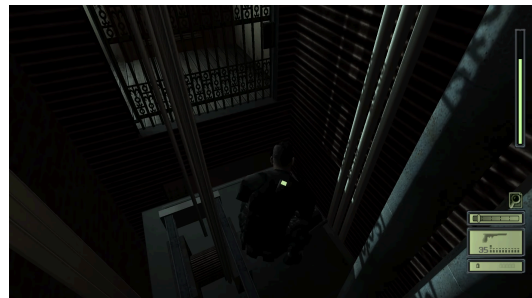
▼ Splinter Cell (2002)

J'ai retenue plusieurs points de Splinter Cell.

Tout d'abord, la sensation de discrétion peut souvent passer par l'image de se que l'on fait comme par exemple:



Le joueur est amené à passer dans des chemins étroits et "secrets", comme des ventilations, égouts, etc...



Ici, au lieu de prendre un ascenseur on descend via les cables jusqu'à atteindre le dessus de la cabine puis on passe par la trappe.

Ensuite, le jeu à une ambiance année 80 avec humour de bas étage qui je trouve peut aussi coller à un jeu pop art qui s'inspire des vieux comics.



On doit saisir ce NPC pour l'interroger et on à l'occasion de le faire pendant qu'il est entrain de pisser.

L'un des points les plus inspirant est la façon dont le jeu utilise des gimmicks, à chaque level le jeu ajoute une nouvelle feature à son level design même si c'est uniquement lors de dun level. Cela permet de garder le joueur engagé, car il y a toujours du nouveau et sans l'ennuyer, car on ne réutilise pas sens cesse les mêmes bricks de LD.

C'est une méthode qu'on retrouve dans beaucoup de jeu mais elle m'a frappé dans Splinter Cell.



Toute une sections de cette mission est rempli de brume, se qui réduit le champs de vision des ennemis mais aussi le notre.



Dans certains couloirs de ce niveau, des lasers sont présent, il faut utiliser les lunettes thermiques pour les voir et les éviter.

Dernier point, le jeu à une bonne gestion de son rythme, il alterne phase de:

- Parcours
- Infiltration simple
- Infiltration complexe
- Action

- Repos
- Fuite

Le tout dans des ordres différents en fonction de la mission.



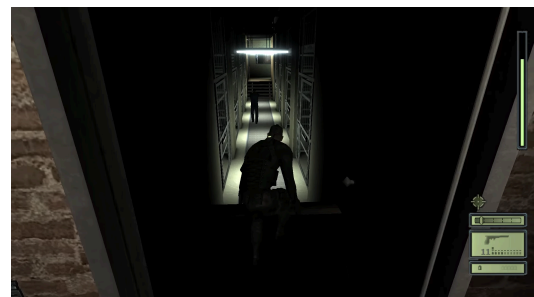
Une zone d'infiltration difficile, car c'est un couloir où il y a souvent plus d'un garde à la fois.



Arrivé à la fin, le joueur enchaîne sur une petite escalade très courte. Il doit utiliser la poubelle pour franchir le mur.



Ensuite une zone de repos sans ennemies, où le joueur doit taper un code obtenu au par avant pour avancer.



Viens après une zone tranquille où le joueurs doit juste avancer dans le couloirs sans se faire repérer par le garde devant.



Enfin, une zone d'infiltration facile où il n'y a pas de garde dans les couloirs, juste des salles à inspecter avec un seul garde à la fois.

▼ Persona 5 Royal

Persona 5 Royal n'est pas un jeu d'infiltration, néanmoins je pense que c'est une bonne référence, car il est un jeu avec une direction artistique qui correspond à celle du jeu, plus, puisqu'on l'on incarne "Les Voleurs Fantômes", il intègre certaines features pour donner la sensation d'être un voleurs



Entrez dans les bâtiments par des recoins cachés.



Possibilité de cacher contre certains murs et objets.



Le joueurs est invité à prendre des chemins secret en hauteur.



Il existe un grappin qui permet de prendre des chemins spéciaux.

▼ Présentation des mécaniques du jeu

▼ Pitch :

Le joueur incarne un super méchant loufoque qui veut faire exploser le haut d'un building. L'objectif du niveau : atteindre la porte de l'ascenseur en s'infiltrant grâce à son Grappin ventouse et son super pouvoir.

(Pourquoi on se serre du Stealth ? Le stealth to Solve, on essaye de déplacer les gardes pour accéder à la sortie.)

Désigner les IA : expliquer comment les IA fonctionnent réellement.

Règles générales des ia et des outils du player. (Designer + que ce que l'on va utiliser (viser large pour pouvoir cut))

▼ 3 C :

Caméra :

Troisième personne

Character :

Le joueur peut :

- Se déplacer
- Courir
- S'accroupir pour passer sous des objets et/ou ne pas faire de bruit en se déplaçant
- Sauter
- Utiliser son grappin
- Utiliser un casier
- Siffler

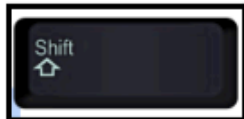
Control : Clavier



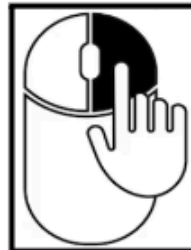
: Déplacement



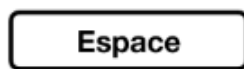
: S'accroupir



: Courir



: Se téléporter d'un casier à l'autre



: Sauter



: Ouvrir le casier



: Utiliser le Grappin

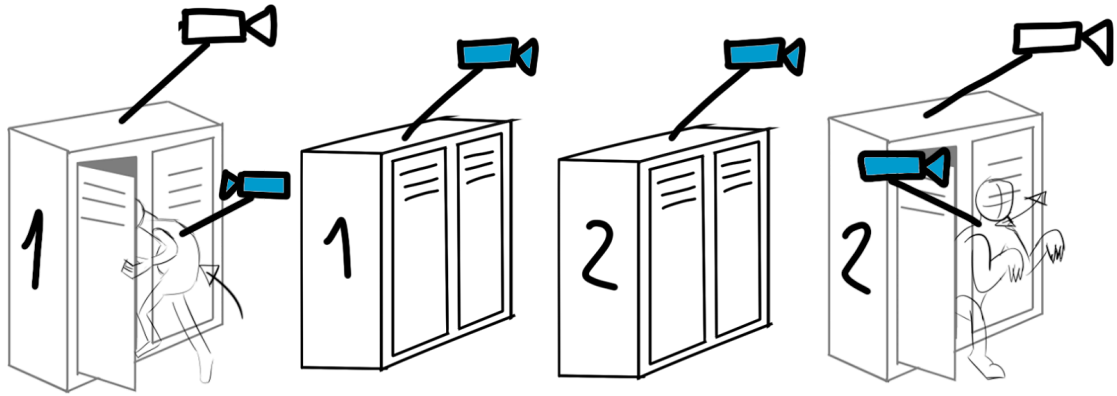


: Ramasser un objet

Control : Manette



▼ Casier Téléporteur:

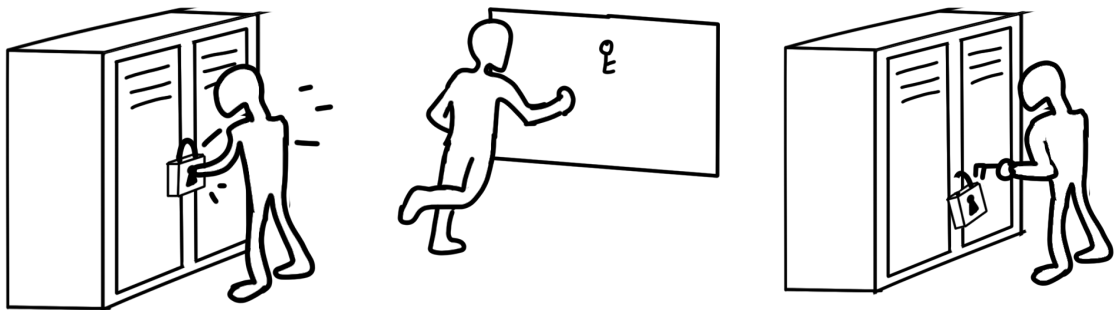


Lorsque que le joueur s'approche d'un casier téléporteur, il peut l'ouvrir, rentrer à l'intérieur, et le refermer. Si le joueur est à l'intérieur du casier lorsqu'il est fermé, le joueur peut se téléporter à l'autre casier téléporteur qui lui est associé, si ce dernier est aussi fermé.

Lorsque le joueur est dans le casier, la caméra joueur devient la caméra du casier.

Casier Variation:

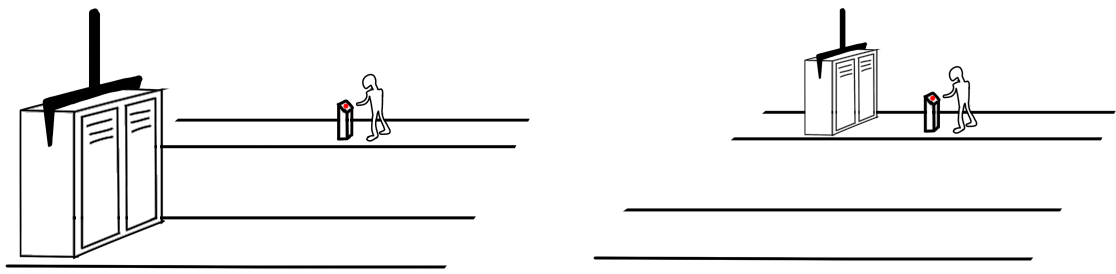
Casier verrouillé:



Le casier verrouillé à la différence du casier normal, possède un verrou qui empêche le joueur d'accéder directement au casier. Pour avoir accès au casier

Casier, le joueur devra trouver les clés du verrou avant de se rendre au casier et d'interagir pour enlever le verrou.

Casier Déplaçable:



Certains casiers peuvent être déplacés dans le niveau. Le joueur trouve l'interrupteur correspondant, appuie dessus et le casier est déplacé à un autre emplacement,

▼ Grappin :



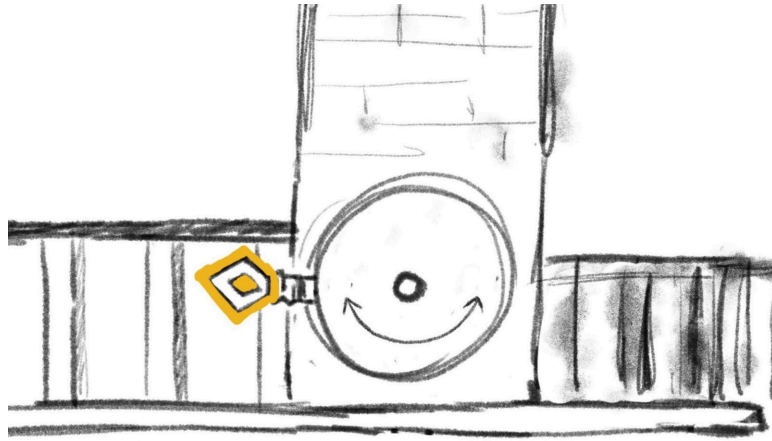
Le grappin est un des gadgets du personnage joueur. Le joueur ne peut utiliser le grappin que sur des points d'accroche, objets précis.

Lorsque le joueur est suffisamment proche d'un des points d'accroche, une widget HUD apparaît sur le point d'accroche, cette dernière indique l'input pour utiliser le grappin.

Si le joueur utilise le grappin, il est tracté vers le point d'accroche, quand il arrive à la position de ce dernier, il passe de l'autre côté et atterrit sur la plateforme.

Grappin variation:

Grappin, point d'accroche horloge

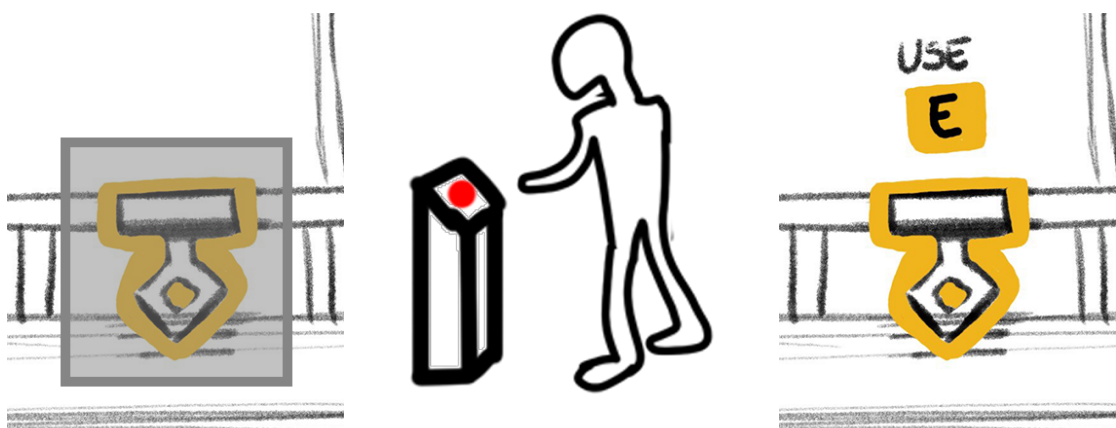


C'est un point d'accroche qui se déplace autour du centre d'un cercle. Il se déplace de 90° en 90° toutes les 2 secondes.

Le joueur peut donc atteindre différent endroit en fonction du moment où il s'agrippe au point d'accroche. Si il s'agrippe à un moment ou le point d'accroche mène à un mur ou rien, le grappin se lance et le joueur finit sa trajectoire dans le mur ou dans le vide.

Lorsque le joueur s'agrippe au point d'accroche, le point d'accroche s'arrête de bouger.

Grappin, point d'accroche verrouillé:



Le point d'accroche a un couvercle qui l'empêche d'être utilisé. Pour pouvoir utiliser le point d'accroche, le joueur doit trouver l'interrupteur correspondant et appuyer dessus pour enlever le couvercle.

▼ Siffler:

Le sifflet permet au joueur de créer un son qui a pour origine son emplacement et qui va attirer les ennemis à proximité.

▼ Moodboard

Ce moodboard est valide uniquement pour le final. J'ai commencé des brouillons de moodboard pour certaines itérations mais ils sont peut avancé et j'ai donc décidé de ne pas les mettre.



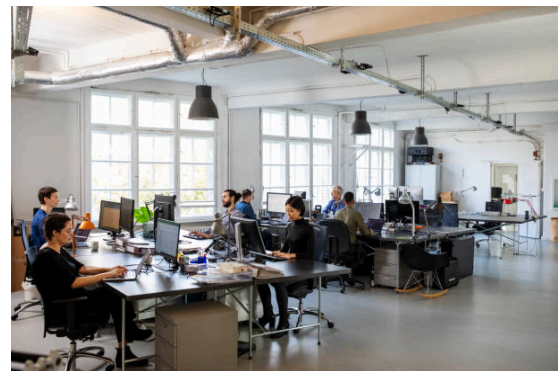
L'une des inspirations principales sont les grosses tours avec des espaces intérieurs ouvert comme la Trump tower.



Puisque la majorité des environnements seront des bureaux, nous avons pris des références d'open space.



J'ai pris des références supplémentaires pour les bureaux





Sur la dernière itération, je me suis fortement inspiré d'un level de Splinter Cell 2002.



Il s'agit d'un grand couloir qui expose des objets en son centre.



Ce couloir possède plusieurs embranchements qui mènent à d'autres salles.



Dans le couloir principale et ces embranchements il y a des gardes qui rodent.

▼ Développement du niveau

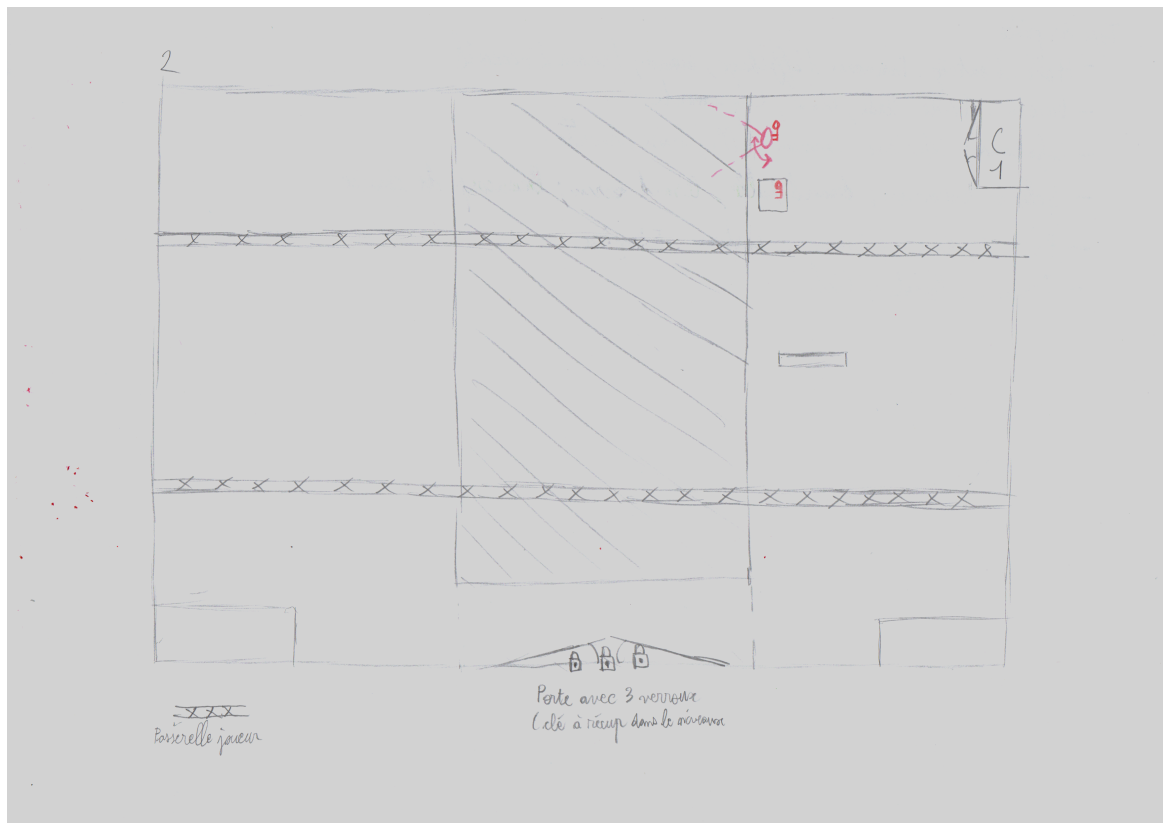
1° Itération

Ma première intention peut se résumer ainsi:

- Niveau à 3 étages
- Le joueur doit récupérer 3 clés dans le niveau pour ouvrir la sortie
- Faire repasser le joueur plusieurs fois par certains endroits pour qu'il doit complètement maîtriser certains lieux pour réussir le niveau
- L'un des principaux points de vue est l'entrée depuis laquelle on peut voir la sortie 2 étages au dessus

Cette itération ne dépassa pas le stade d'un simple plan de 3 étages presque vide avec seulement quelques concepts de zones dessus





Après quelques retours comme le manque d'une thématique de départ précise, la symétrie dangereuse et le manque d'équilibrage sur les différents chemin possible, j'ai décidé de passer directement à une autre itération vu le stade peu avancé de celle ci.

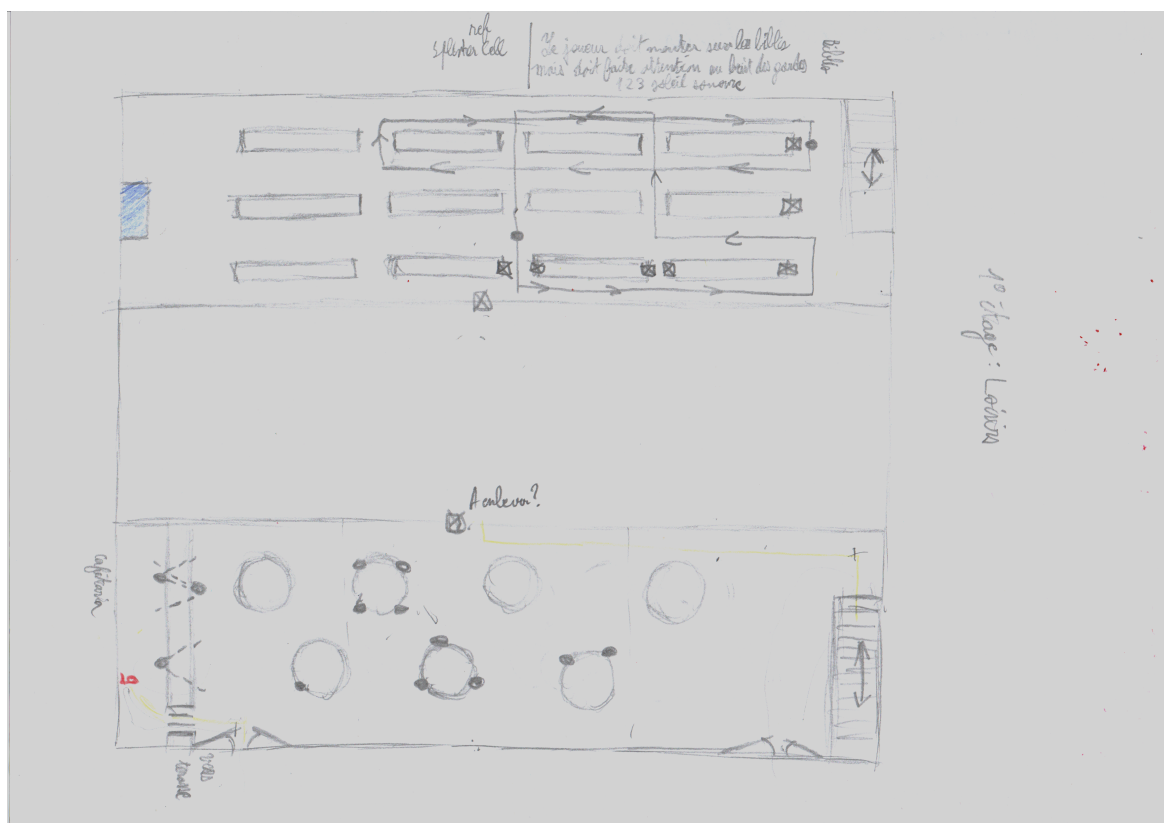
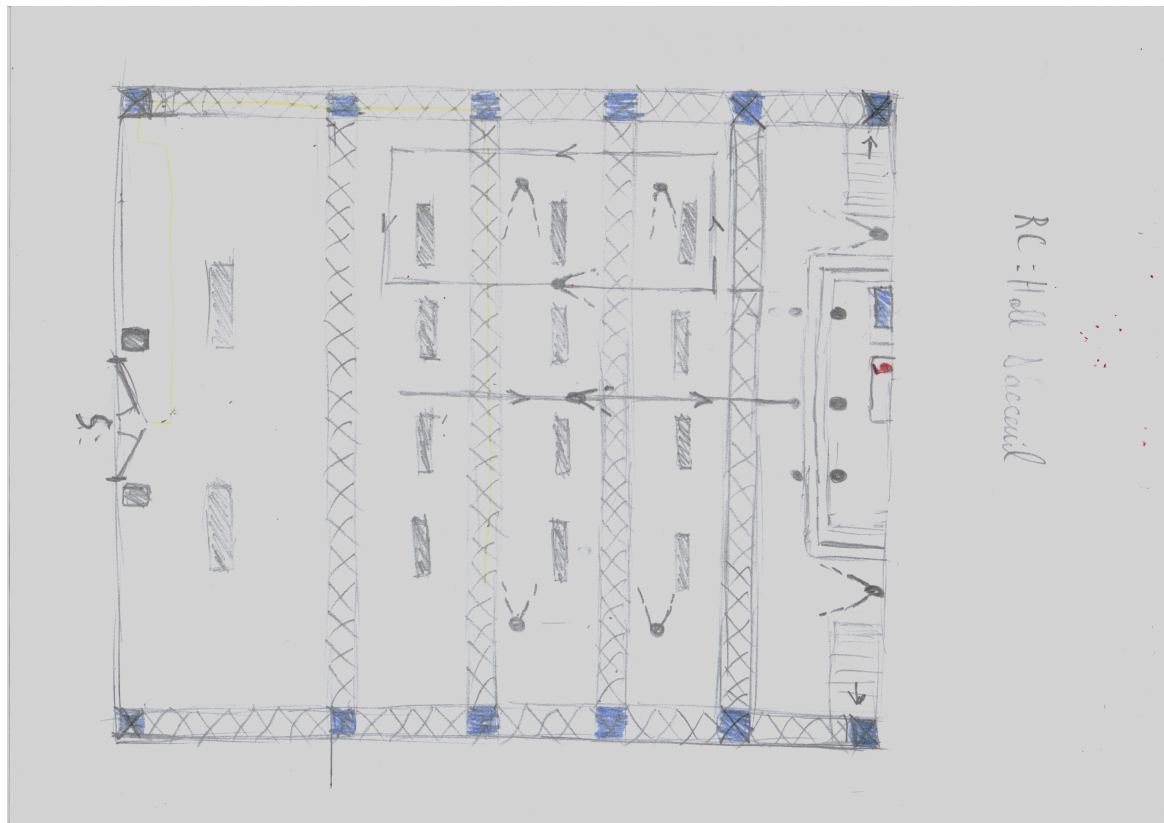
2° Itération

Cette itération reste sur les bases de la précédente mais est beaucoup plus simple, clair et va droit au but:

- 3 étages séparés en 5 zones
- Le joueur doit récupérer 3 clés dans le niveau pour ouvrir la sortie
- Les 5 zones sont : Le hall d'entrée, la bibliothèque, la cafétaria, les bureaux et la salle de réunion
- Chaque zone a sa propre gimmick de LD
- Le niveau est moins ouvert, car il fait pour que le joueur se rende dans les zones une par une sans qu'il ai forcément besoin de retourner dans une autre

Je suis allé assez loin, il ne me restait qu'à peaufiner le path du joueur et revoir certain placement comme les grappins et certains verrous.

Image des 3 plans





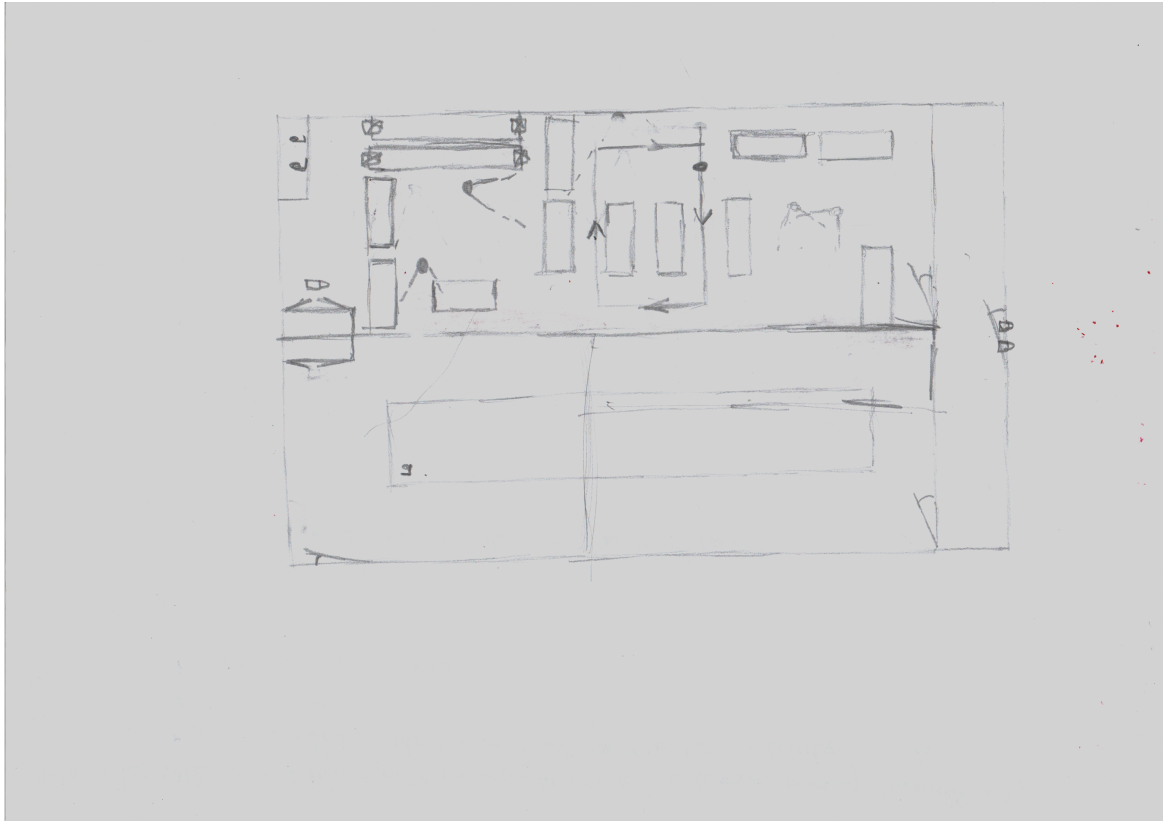
J'étais très satisfait du niveau malheureusement, il c'est avéré d'après les retours que le niveau était trop ambitieux pour le ressource du projets, trop de feature ajouté et trop de variation pour 10 min (le temps approximatif de la vertical slice à fournir)

3° Itération

Je suis donc reparti de pratiquement zéro, avec la resolution de créer cette fois si quelque chose de developable.

- 2 salles: Une pour le repose et l'observation et une pour le challenge du niveau
- Le joueur doit récupérer 2 clés dans le niveau pour ouvrir la sortie
- Le casiers qui peut servir comme point de vu sur la salle challenge et l'objectif des clés
- Le casiers sert aussi de raccourci une fois débloqué
- La salle de challenge répartie en 3 zones

Le brouillon manque un peut de clarté mais on peut constater le changement drastique avec la précédente itération.



Cette fois ci, je suis allé jusqu'au blocking, mais après quelques retours majoritairement positif et qui ne demandaient que quelques changements, j'ai finalement décidé moi même d'abandonner cette itération. J'étais insatisfait de mon travail, je trouvé d'abord le concept trop simple surtout pour un niveau qui est senser conclure la vertical slice. En plus, je trouvé mal fait la façon dont était réparti les zones dans la salles de challenge et l'assemblage globale desz différentes salles peut convaincante.

4° Itération

J'ai commencé par nager dans le flou, n'arrivant pas à trouver se qu'il me fallait entre le scale trop large des premières itérations et la pauvreté da la dernière. J'ai donc essayé de poser certains principes:

- Des salles qui demandant chacune au joueur de résoudre un challenge différent
- Contrairement à l'itération 2 les challenges sont simple et basé sur les features de base du jeu plus comme l'itération 3
- La salle de repos est toujours là en début de niveau avec le casier verrouillé de l'autre coté qui permet d'avoir un point de vu sur une autre zone et servir de raccourci une fois

- et une salle plus grande que les autres pour varier

Je ne suis pas allé plus loin qu'un simple brouillon confus



Ayant toujours du mal à me dégager du brouillard, j'ai choisi de prendre une inspiration plus concrète.

5° Itération

Pour celle-ci j'ai décidé de directement m'inspirer d'un niveau que j'ai bien aimé de Splinter Cell de 2002. On peut voir le niveau en question dans le moodboard.

Parti de cette inspiration j'ai décidé de la mélanger avec le brouillon de l'itération précédente

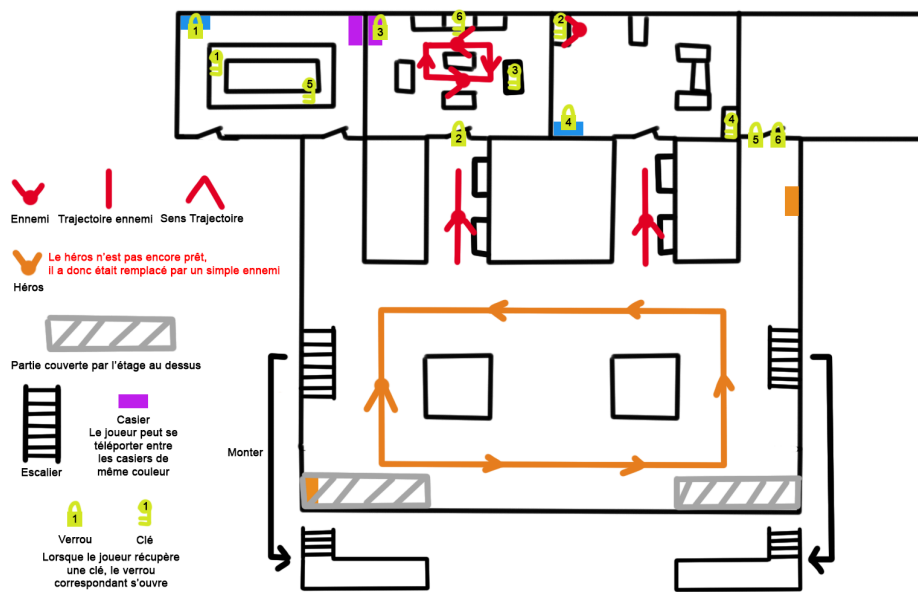


J'ai finalement réussi à obtenir quelque chose de satisfaisant, n'y trop simple, n'y trop gros.

La grande salle qui interconnecte les petites représente un challenge intéressant et le joueur peut se servir de certaine feature pour rendre plus facile sa traversé. Le système de verrou est toujours présent et permet de créer un path pour le joueur à travers le level.

▼ Plans finaux

Plan



Path

