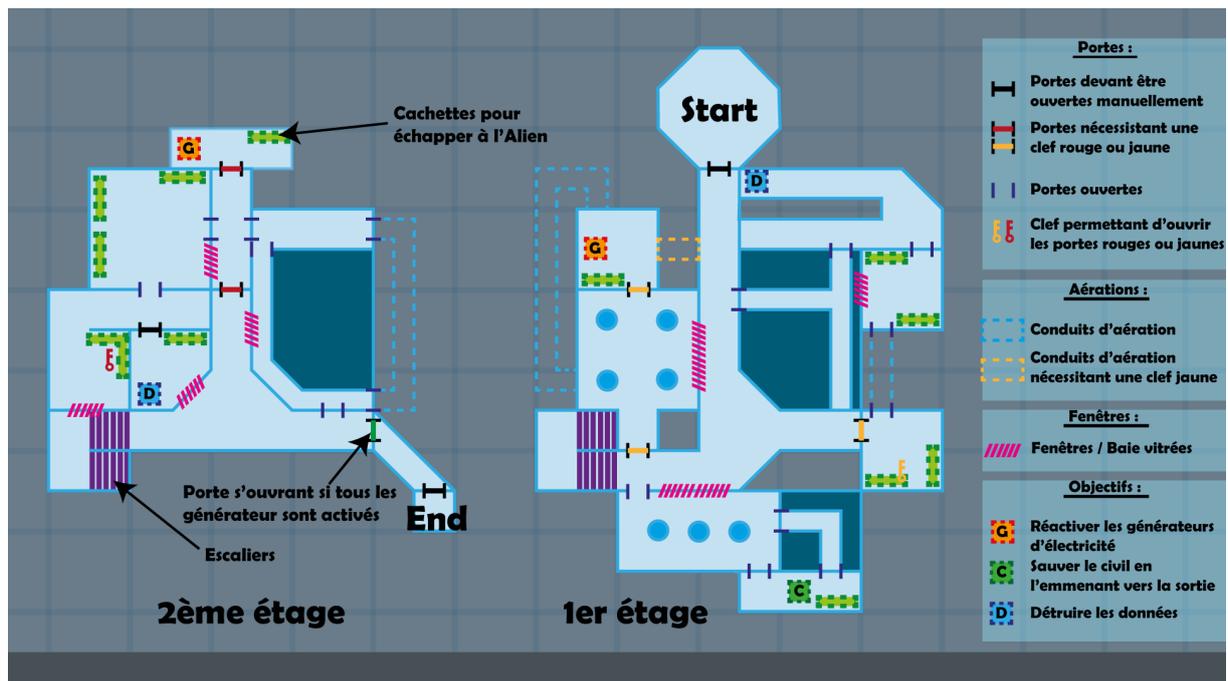


Liens utiles :

- La Mindmap présentant le Game Design du jeux :
<https://mm.tt/1260578143?t=PYJ9obmQzu>
- Cartes déjà disponible en jeu :
<https://www.speedrun.com/ai/thread/ocr70>
- Téléchargement du blocking (pour comprendre plus facilement) :
https://eartsup-my.sharepoint.com/:u:/r/personal/juliette_colombel_e-artsup_net/Documents/Rendus%20%C3%A9tudiants/2018-2019/BG1/Level%20Design/Blocking/Rendu/Texier%20Florian/LevelDesign%20-%20Alien.rar?csf=1&e=HekCZr
- Vidéo de présentation du blocking :
<https://youtu.be/c9Mso6IDcQM>

Notes d'attention :

Je souhaitais créer un niveau plutôt court tout en gardant la dimension oppressante et c'est pourquoi j'ai choisi de réaliser un niveau dans un compartiment consacré au traitement de l'eau. Un environnement sombre avec des sons pouvant surprendre (comme des gouttelettes d'eau qui tomberaient par exemple). Après quelques schémas que nous pouvons trouver sur le document d'aperçu du jeu, j'ai fini par obtenir une carte qui représentait bien le jeu.



Elle reprend les particularités du game design, entre autre :

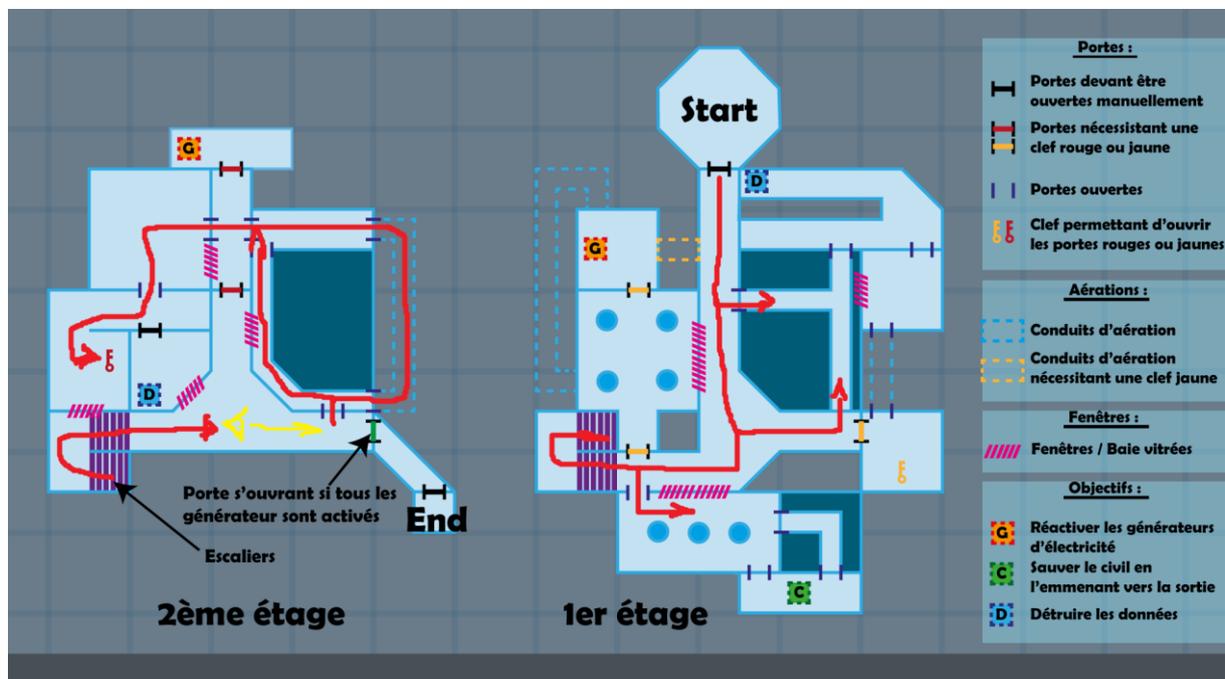
- Le contexte : Dans un vaisseau spatial, nous sommes enfermé avec l'Alien.
- Le type de lieu rencontré : Le joueur évolue dans une zone avec la présence de couloirs étroits, de quelques conduits d'aérations, et d'une zones beaucoup plus ouverte permettant un « faux moment de répis » (car l'Alien peut nous voir aussi facilement que nous pouvons le voir dans cette zone).

- Une gestion de la lumière : Les zones sont faites pour être sombre, seul les points essentiels de la carte (comme la porte de fin de niveau ou la salle ouverte) sont réellement éclairés.
- Les déplacements : Ils sont uniquement horizontal excepté l'escalier permettant d'aller au niveau supérieur. L'utilisation des conduits permet de contourner certaines zones, de nombreux objets encombrent les couloirs.
- Le point de vu : Le niveau respecte bien tout ce qui est de la vision dans les couloirs avec une zone d'angle mort importante. La vision dans la zone ouverte est facilité autant pour l'Alien que pour le joueur et l'aspect réconfortant est présent avec les lumière éclairant la zone. Les portes et les différents objectifs respectent la notion des éléments bloquant la vision.
- Moyens pour échapper à l'Alien : Les conduits d'aérations, les obstacles et les cachettes sont présent sur la carte pour échapper à la vu de l'Alien.
- Les objectifs : Ils sont des objectifs classique du jeu et offre le challenge propre à chaque carte du jeu.

Finalement la carte se déroule dans l'univers du jeu dans une zone de traitement des eaux. Elle respecte tous les points du game design du jeu et est une carte à durée courte pour des parties plutôt rapides.

Objectifs :

Comment l'objectif du joueur est rendu visible ?



Les flèches rouges sur le plan montre les chemins que peut emprunter le joueur.

On peut voir au premier étage, dès la sortie de la zone de départ « Start » que le joueur croise un conduit d'aération fermée nécessitant une clef jaune. Le joueur continue donc à marcher dans le niveau, il rencontre une première bifurcation qui lui permettra d'aller directement à la clef jaune ou

de rencontrer une porte fermée nécessitant la clef. Le joueur comprend donc rapidement qu'il lui faut la clef jaune s'il ne l'a pas et/ou que les portes fermées peuvent être ouvertes avec des clefs.

Cependant, le joueur, s'il continue sa marche depuis le « Start » jusqu'au fond du couloir, il rencontrera à sa gauche une porte jaune fermée et de l'autre côté une porte jaune en plus d'un chemin direct vers un objectif de mission « le civil ».

Enfin, même si le joueur n'a pas récupéré la clef du premier étage, qu'il n'a pas remis en marche le générateur de l'étage, il peut monter au second (le premier étage étant toujours accessible et pouvant toujours être complété plus tard).

Une fois avoir monté les escaliers, il se trouve face à face avec la porte de sortie du niveau, la porte est plus éclairée que le reste du niveau, à sa gauche il y a une porte fermée rouge, il ne peut aller que tout droit. En continuant son chemin il finit par arriver dans un couloir où deux portes fermées rouges se trouvent à sa gauche et à sa droite. Le joueur se dirige donc vers les pièces en faces de lui (qui sont plutôt dangereuses car peu de chemins bis, et donc moins de moyens d'échapper à l'Alien, mais beaucoup de cachettes). Il trouve alors la clef rouge et peut ainsi allumer le dernier générateur pour s'échapper du niveau.

Il faut impérativement que les deux générateurs aient été remis en marche, les objectifs comme « Sauver le civil » ou « Détruire les données » sont optionnels. La position des objectifs est floue et un peu cachée, pour respecter l'aspect du game design de « découverte » et « d'exploration ». Cependant on comprend qu'il faut impérativement activer deux générateurs lorsque l'on arrive devant la porte de fin de niveau et la quasi-obligation de découvrir le générateur du deuxième étage permet de savoir qu'il est nécessaire de découvrir l'emplacement du second.

Le niveau est très peu éclairé pour garder l'ambiance sombre et oppressante du jeu.

Déplacements :

Le joueur est plutôt lent quand il marche mais fait beaucoup moins de bruit ce qui le rend plus difficilement détectable par l'Alien. La vitesse de course ne sert qu'à s'enfuir rapidement lorsque l'Alien nous a déjà repéré.

Il n'y a pas de saut mais le joueur peut passer par-dessus les obstacles les plus bas.

Le joueur a la possibilité de s'accroupir, ce qui lui permet de se mettre à couvert derrière des obstacles, de passer à l'intérieur des conduits d'aérations, ou de se cacher sous les bureaux. S'accroupir ralentit la vitesse de déplacement mais permet d'être quasi-indétectable par l'Alien.

Le joueur a la possibilité de se cacher, sous les bureaux ou dans des casiers/armoires.

Tous les déplacements peuvent entraîner la chute d'objet au sol faisant du bruit et attirant l'Alien.

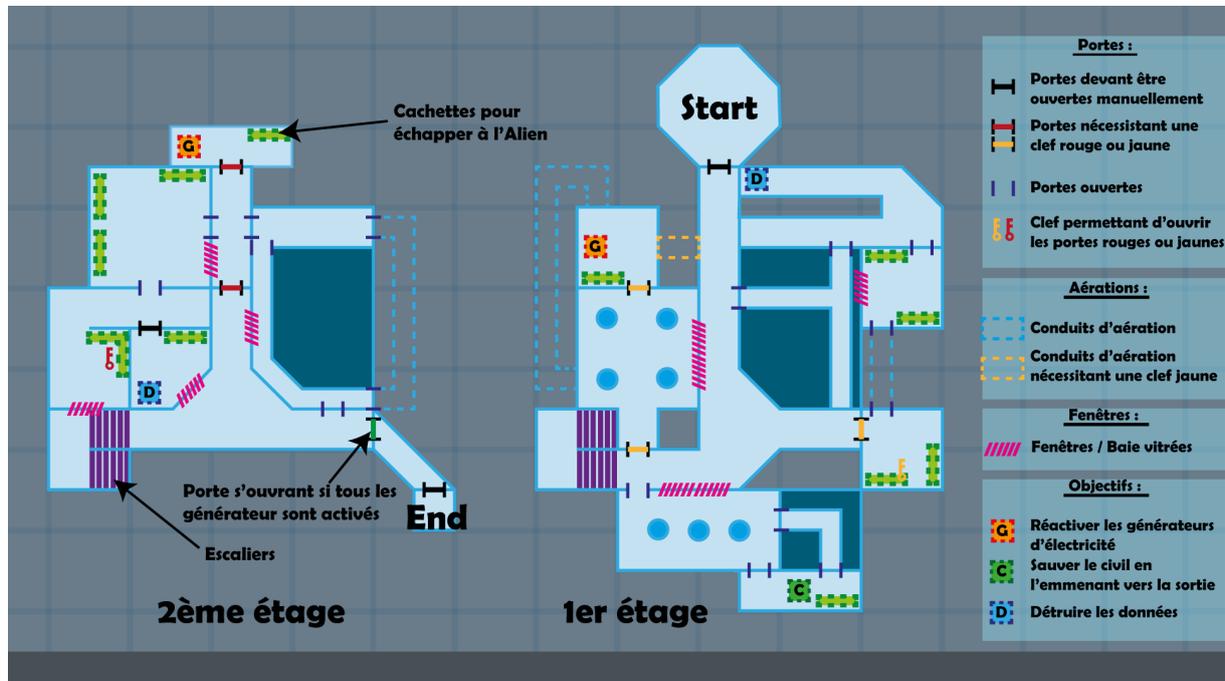
Ennemis :

Il n'y a qu'un ennemi sur la carte. L'Alien est une intelligence artificielle poussée, ses emplacements d'apparition ne sont pas prévisibles, et ses déplacements sont intelligents. La créature apprend au cours de la partie, s'il voit le joueur emprunter un conduit d'aération il les utilisera dans la suite du jeu, s'il sait que le joueur se cache parfois dans les casiers il regardera à l'intérieur, etc...

L'Alien peut disparaître comme il est apparu en passant par des conduits situés au plafond, il peut réapparaître dans le niveau par ces mêmes conduits à n'importe quel moment et n'importe où.

Armes/Actions :

Le joueur dispose d'un lance flamme avec peu de munition lui permettant de repousser l'Alien 2 à 3 fois. Il dispose aussi d'une clef à molette lui permettant d'ouvrir les portes représentées en noir sur la carte.



S'il dispose de la clef correspondante, il peut ouvrir d'autres portes.

Il a la possibilité d'Hacker les données pour les supprimer et de réactiver des générateurs.

Chaque action sauf l'utilisation du lance flamme, bloque le joueur sur la vision que ce qu'il fait et l'expose pendant un moment aux attaques de l'Alien pouvant se trouver derrière lui.

SpawnPoints / Items :

Le craft dans le jeu est indispensable pour récupérer de la vie. Le joueur doit d'abord acquérir les objets nécessaires au craft de munitions/grenades/soin avant de pouvoir utiliser ces objets.

Les items sont dispersés un peu partout dans le niveau, sur les tables, les bureaux, dans des tiroirs, sur les caisses, etc...

Rythme :

Le rythme est plutôt lent, il faut se déplacer doucement afin de ne pas se faire détecter par l'ennemi. Les zones plus « réconfortantes » sont celles avec les passerelles qui sont très ouvertes, mais la facilité de se faire repérer dans la zone est accrue, le rythme est donc un peu plus rapide pour éviter de s'éterniser dedans.

Le niveau est court, et tourne aux alentours de 5 à 10 minutes pour le réussir sans compléter les objectifs optionnels, il dure au moins 5 min de plus si tous les objectifs sont complétés, pour un joueur connaissant la carte.

Points clefs de la map :

La carte à un point clef particulier qui est la grande salle ouverte sur deux étages. Unique et jamais vu dans le jeu, elle est un passage obligatoire pour le joueur et une zone complexe à appréhender. L'Alien peut surgir de n'importe où, que ce soit les trois entrées du premier étage ou les deux du second. La créature peut aller jusqu'à vous quelque soit l'étage auquel vous êtes. Il est préférable de ne pas s'y éterniser. La salle donne une réelle dimension de « fausse liberté ».

