

GAME DESIGN 3

Une introduction par Théo Marchal



Level 3

Level Design!

- Différents joueurs, un seul niveau
- Un joueur impliqué
- Un niveau lié aux mécaniques
- Quelques préceptes pour faire un bon niveau
- Établir un chemin naturel
- L'exemple du tutoriel



Différents joueurs, un seul niveau

- Joueur explorateur qui va vouloir découvrir le monde et ses secrets
- Joueur qui aime l'action veut juste progresser
- Récompensez l'exploration, la prise de risque, ne négligez pas les joueurs moins doués



Un joueur impliqué

- Un bon level design doit permettre au joueur de comprendre sa progression
- Faites-lui sentir qu'il avance dans l'histoire, qu'il ne stagne pas
- Évitez les missions qui semblent inutiles et les quêtes dites «fedex»
- Il faut qu'il comprenne quand il réussit et quand il rate



Un joueur impliqué

- Les détails peuvent perturber le joueur (avec quoi puis-je interagir ?)
- Dans un level design idéal, le joueur est sans arrêt confronté à des obstacles insurmontables, dont il triomphe grâce à des techniques qui se dévoilent
- Ils se sentent ainsi héroïques grâce à une illusion



Un niveau lié aux mécaniques...

- Le niveau doit être créé pour les mécaniques
- On peut ainsi se poser les questions suivantes :
 - est-ce que mes mécaniques changent de manière significative en fonction du niveau ?
 - est-ce que mes mécaniques redeviennent palpitantes dans un nouveau niveau ?
- Cela permet d'avoir moins de mécaniques, mais des mécaniques plus travaillées, en augmentant la sensation de maîtrise du joueur

...et à son design artistique

- indications directement sur le niveau



...et à son design artistique

- palette de couleur consistante



...et à son design artistique

- de manière responsive



Quelques préceptes

- Maintenir la vision du game designer
- Connaître les éléments à disposition pour le niveau
- S'amuser en créant le niveau !
- Commencer sur papier, prévoir
- Diversifier les niveaux
- Prendre en compte les différents types de joueurs : offrir différentes solutions



Quelques préceptes

- Récompenser l'exploration et la découverte
- Faire attention au rythme, ne pas tout dévoiler trop vite
- Défier vos joueurs, offrir un challenge adapté
- Offrir un peu de soi dans le niveau
- Faire comprendre ce qu'il faut faire, plutôt que d'expliquer ce qu'il faut faire
- Faire attention à là où se porte le regard du joueur



Quelques préceptes

- Faire attention aux attentes du joueur
- La difficulté doit être équilibré avec la médiane entre le meilleur et le moins bon joueur
- Exploiter les skills des joueurs
- Ne pas sous-estimer ou sur-estimer les objets/capacités/etc qu'obtient le joueur dans le niveau précédent
- Vous êtes l'adversaire du joueur, il faut créer du challenge



Quelques préceptes

- Les petits détails sont ce qui rend un niveau fun
- Créer une mind map des différentes possibilités pour les anticiper
- Créer des points de repère dans le niveau
- Réfléchir à ce qui rend votre niveau mémorable



Quelques préceptes

PLAYTESTEZ PLAYTESTEZ

PLAYTESTEZ PLAYTESTEZ

PLAYTESTEZ

PLAYTESTEZ PLAYTESTEZ

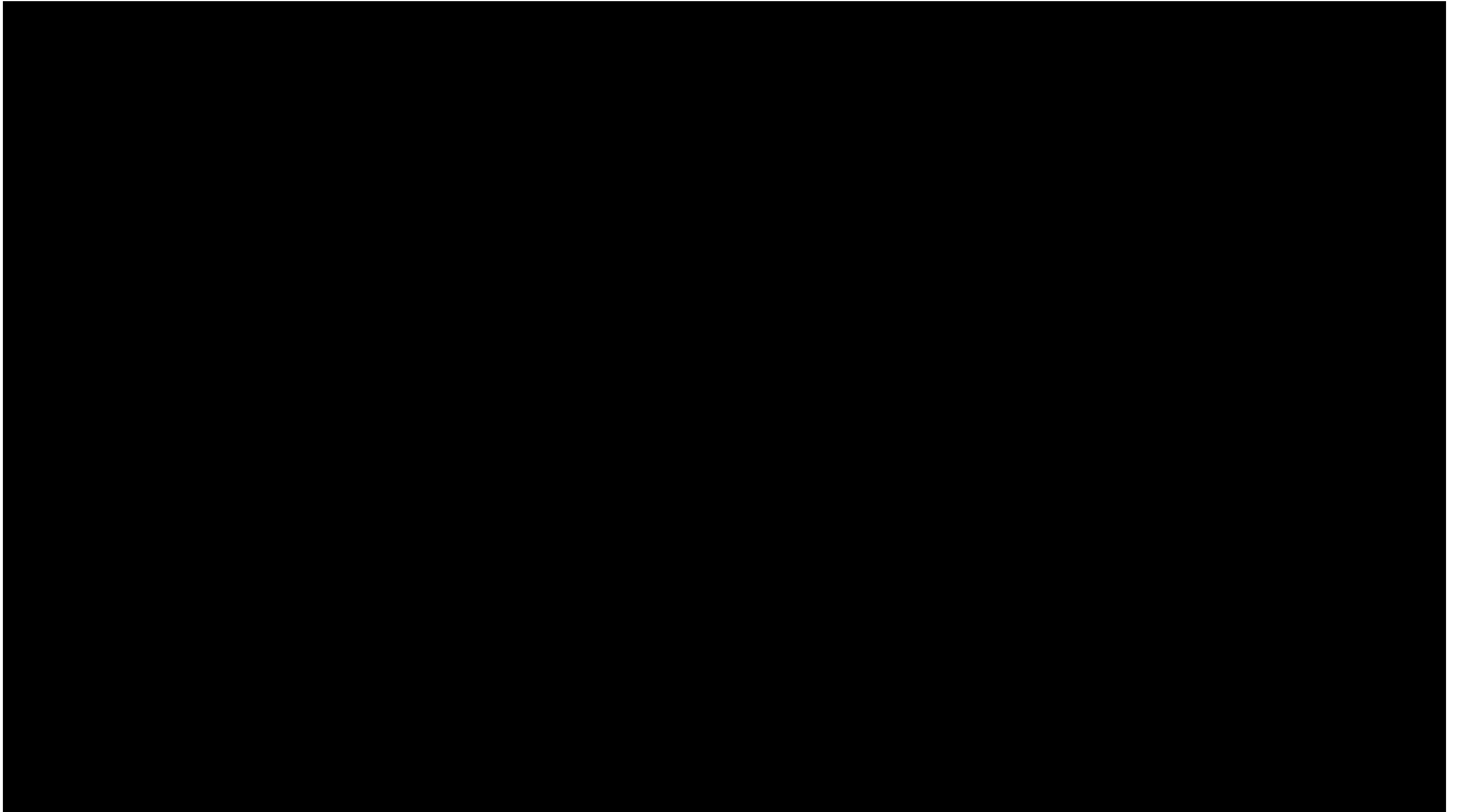
PLAYTESTEZ

PLAYTESTEZ PLAYTESTEZ

Établir chemin naturel

- Utilisation des techniques suivante :
 - lumière
 - mouvement
 - caméra
 - couleur
 - son
 - flèche
 - affordance
 - composition picturale

Établir chemin naturel



L'exemple du tutoriel



L'exemple du tutoriel

- Un bon tutoriel ne se remarque pas
- Il faut qu'il soit invisible aux yeux de joueur, qu'il ait l'impression d'être en train de jouer au «vrai» jeu
- Les joueurs ne lisent jamais ce que vous écrivez, si vous êtes obligés d'afficher du texte, soyez concis
- Soyez progressifs : le joueur ne peut pas tout apprendre d'un coup



L'exemple du tutoriel

- Le joueur doit effectuer les actions de lui-même dans un contexte où c'est utile pour s'en rappeler
- Faites en sorte que le joueur s'entraîne avant de considérer la mécanique comme acquise
- Rappelez au joueur comment faire dans les premiers niveaux



L'exemple du tutoriel



Game over

Thank you for playing!

NEXT WEEK

LEVEL 4

“CONCRÈTEMENT, LE GO”

THE FINAL BOSS!

HERE COMES A NEW
CHALLENGER



Workshop

- Création d'un niveau pour Mario Kart 64
- À partir des mécaniques que vous avez étudié en créant votre jeu de plateau, créez un niveau original qui les exploite
- Le niveau doit évidemment être fun !

