

Level Design Document

Né du Contrôle



Conçus par Bourlon Antoine et Russo Teddy

Sommaire

Détail de la tour

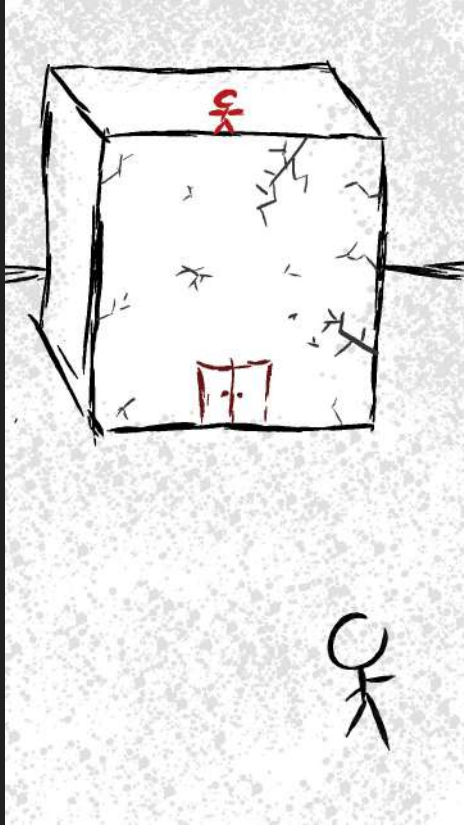
2ème Étage

Tableau Récapitulatif

3ème Étage

1er Étage

Détails de la tour



Aspect extérieur :

- Immeuble rectangulaire, dans un style haussmannien, imposant.
- De l'extérieur, on ne voit aucun fenêtres, uniquement des fissures causées par le temps.

Aspect intérieur :

- Chaque étage est structurellement indépendant. La structure s'adapte à l'émotion que l'étage doit véhiculé et aux énigmes.
- Pareillement, le level art est inconstant entre les étages et sert lui aussi l'émotion et les énigmes.
- Le passage d'un étage à un autre sert de "transition émotionnelle" et peut-être effectué via n'importe quoi (ascenseur, escalier, passage par une dimension alternative, etc...)

Tableau récapitulatif de chaque étage

	Etage 1	Etage 2	Etage 3
Difficulté des énigmes	Facile	Moyen	Dur
Emotion visé	Doute	Peur	Colère + Angoisse
Durée cible	Long	Moyen	Moyen

Etage 1 - Présentation

Le premier niveau que va rencontrer notre joueur. Il faut qu'il propose une première petite difficulté afin de permettre au joueur de se faire la main sur les bases du jeu sans forcément le frustrer.

Ce qu'il se passe **avant** : intro où notre joueur découvre les motivations du personnage principal

Ce qu'il se passe **après** : 2ème étage, introduction de la mécanique "phare" du jeu (prise de contrôle)

Etage 1 - Objectifs

Objectif Émotionnel : Le Doute : Ne trouvant pas de sens à sa quête, le personnage remet ses motivations en question.

Objectif Ludique : familiariser le joueur avec **les déplacements et l'observation**.
Énigmes relativement **simples**, mais plutôt longues, reposant surtout sur de l'interaction direct avec l'environnement (interrupteur / portes / lumières / etc...).

Etage 1 - Objectif Narratif

- Confus, le personnage remet en question son identité et son but. Ces questions, d'abord très vagues, se préciseront tout au long du level.
- Dans l'étage se trouve une pièce, dans laquelle le joueur ne peut pas aller, visible uniquement depuis une vitre. Dans cette pièce il y a un bureau, avec un moniteur posé dessus. Et dans ce moniteur, le joueur peut se voir lui-même bouger.

Etage 1 - Ambiance Visuelle

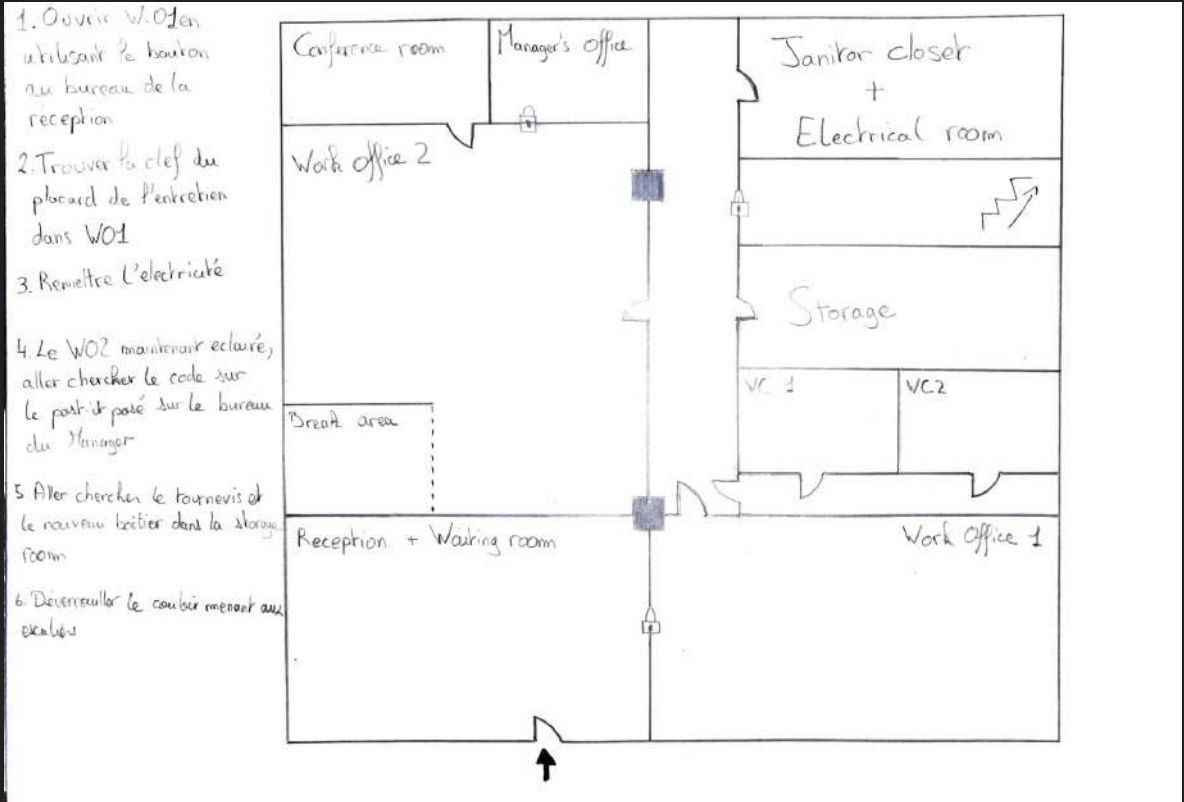
Mots-clés : Non fini, en travaux, vide, blanc, aseptisé / chirurgical, work office.

Mood-board :



Etage 1 - Croquis

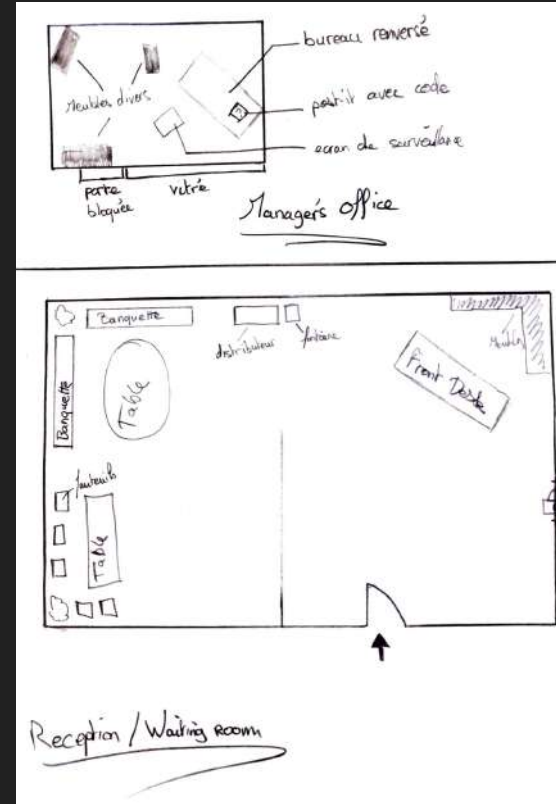
Vue d'ensemble et Cheminement



Croquis fait par Antoine Bourlon

Etage 1 - Croquis

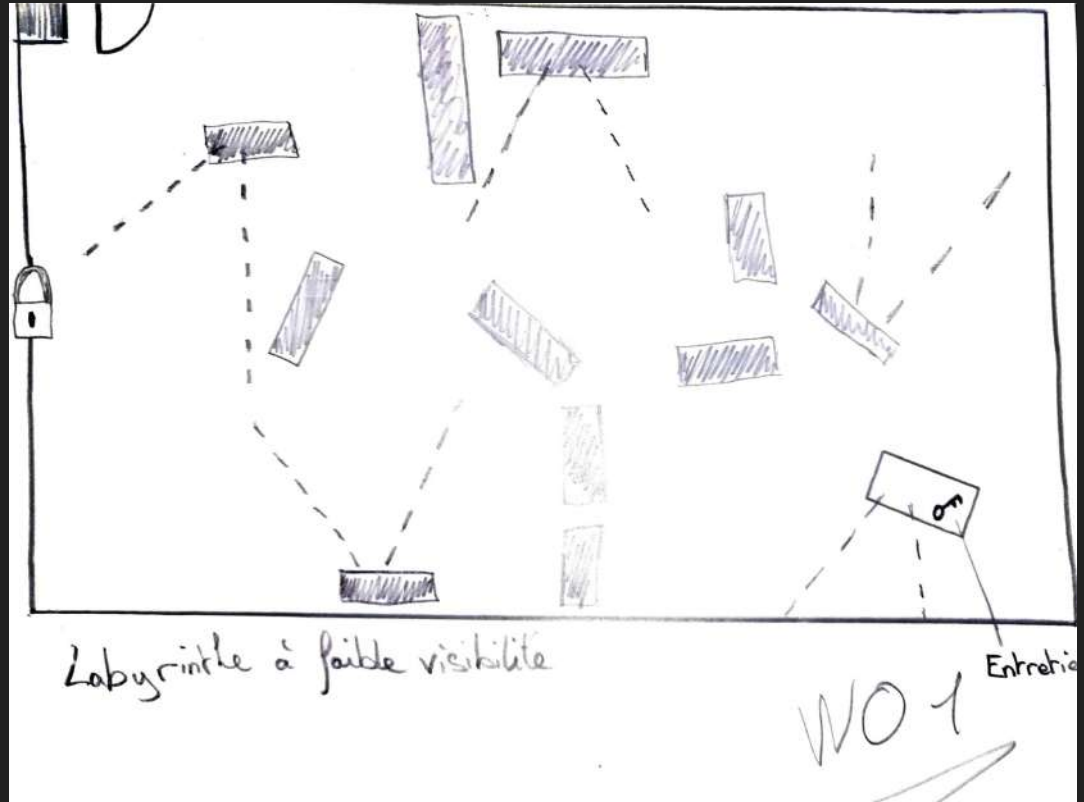
Réception et Salle d'attente



Croquis fait par Antoine Bourlon

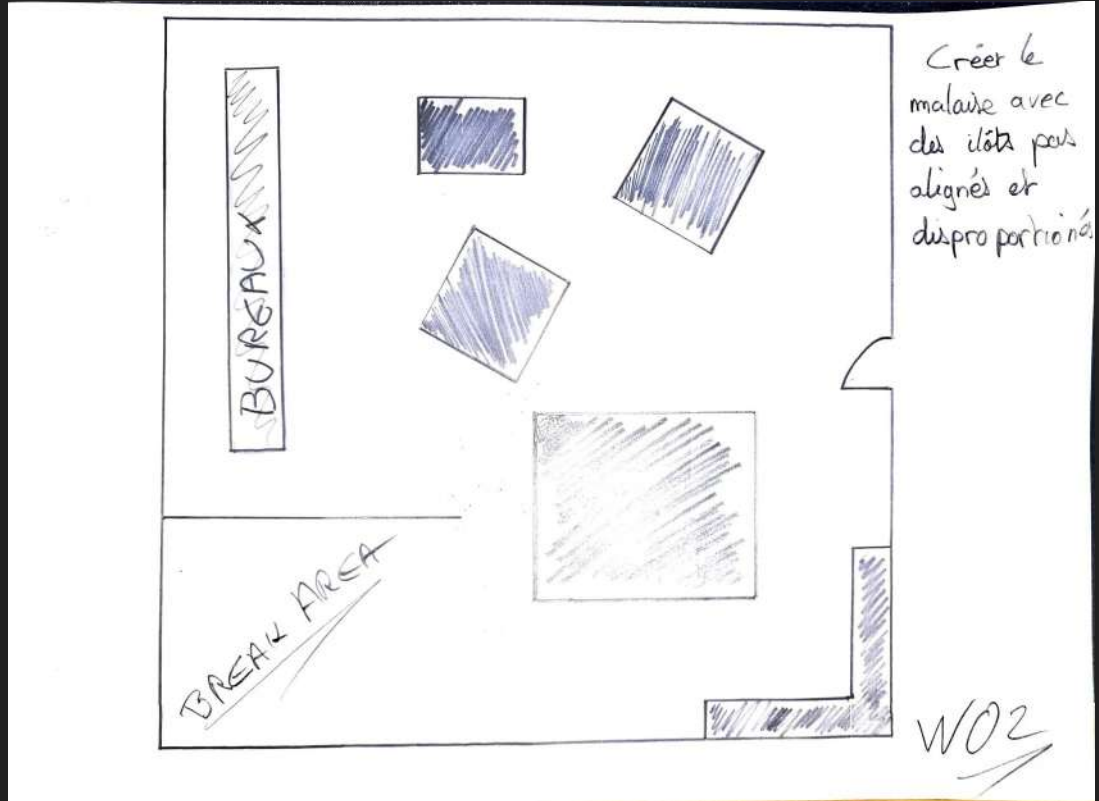
Etage 1 - Croquis

Office de travail 1



Etage 1 - Croquis

Office de travail 2



Etage 2 - Présentation

Cet étage servira d'introduction à la mécanique phare du jeu, la prise de contrôle d'un autre individu. Cette dernière sera la composante première des énigmes. Sans être difficiles, ces dernières devront proposer un challenge modéré afin que le joueur soit satisfait de son utilisation de la mécanique.

Ce qu'il se passe **avant** : 1er étage, le joueur s'habitue aux mécaniques de bases

Ce qu'il se passe **après** : 3ème étage, dernier étage, corsé et reposant sur la colère et la frustration

Etage 2 - Objectifs

Objectif Émotionnel : La Peur : N'ayant pas de réponses à ces questions, le personnage commence à être pris d'une peur profonde, presque immobilisante. Le fait de pouvoir contrôler d'autres personnes ne va pas l'aider.

Objectif Ludique : familiariser le joueur avec **la prise de contrôle**. Enigme relativement complexe, reposant essentiellement sur cette mécanique.

Objectif Narratif : Le personnage commence à plonger dans une crise identitaire qui lui fait perdre son sang-froid. Bizarrement, cette crise va venir accroître son but de retrouver son corps originel, dans l'espoir de trouver des réponses à ses questions.

Etage 2 - Ambiance Visuelle

Mood-board :

Mots-clés : Sombre, faible visibilité, hallucinations, menace.

Idée de Id : Contrôlant un autre perso, on allume une salle. A ce moment, la salle de base du personnage principal s'éteint.



Etage 3 - Présentation

Le dernier niveau que rencontrera notre personnage. Ce dernier doit être assez impressionnant afin de laisser une trace chez le joueur.

Ce qu'il se passe **avant** : 2er étage, le joueur s'habitue aux mécaniques de bases

Ce qu'il se passe **après** : arrivé sur le toit, fin du jeu.

Etage 3 - Objectifs

Objectif Émotionnel : Colère et incompréhension : de plus en plus perdu dans ces pensées et questionnements, le personnage devient frustré et presser de retrouver son corps originel.

Objectif Ludique : utilisé le concept de prise de contrôle, en plus des interactions avec l'environnement, afin d'avoir des énigmes difficiles et mémorables.

Objectif Narratif : Le personnage est complètement perdu. Au bord de la folie, il se raccrochera au dernier espoir qu'il lui reste, retrouver son corps originel.

Etage 3 - Ambiance Visuelle

Proposition : Histoire de rendre l'étage plus mémorable et de créer une comparaison avec l'état mental du personnage, ça serait peut-être sympa si l'étage était en extérieur, perdu au milieu de nul part avec juste un ascenseur fermé devant le personnage (et autour des 3-4 pièces avec des énigmes). Pour empêcher le joueur de s'échapper, l'espace devrait boucler sur lui-même du coup.

Mots-clés : Espace ouvert, sombre, lumières rougeâtres, solitude.

Etage 3 - Ambiance Visuelle

Mood-board :

