

LEVEL DESIGN

Danis Anthony

Idée du niveau

The Legend of Zelda : Breath of the Wild

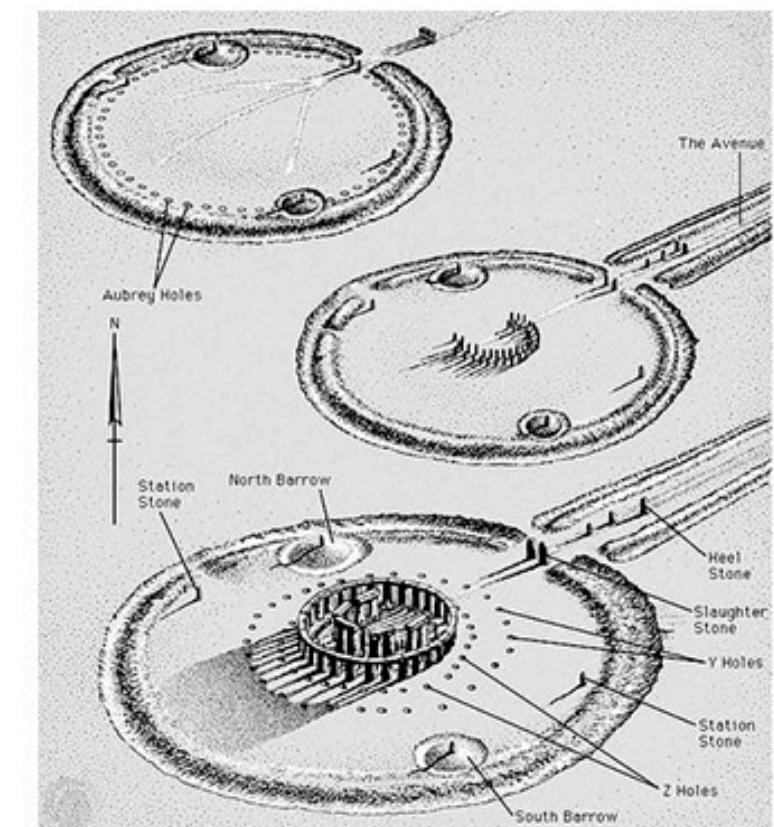
Direction du niveau - Lieu marquant

Inspiration de Stonehenge, monument mégalithique situé en Angleterre.



J'ai voulu retranscrire l'aspect mystique et mystérieux du lieu à travers une zone en monde ouvert du jeu.

Notamment en reprenant l'aspect circulaire du monument et construire un niveau autour de cela.

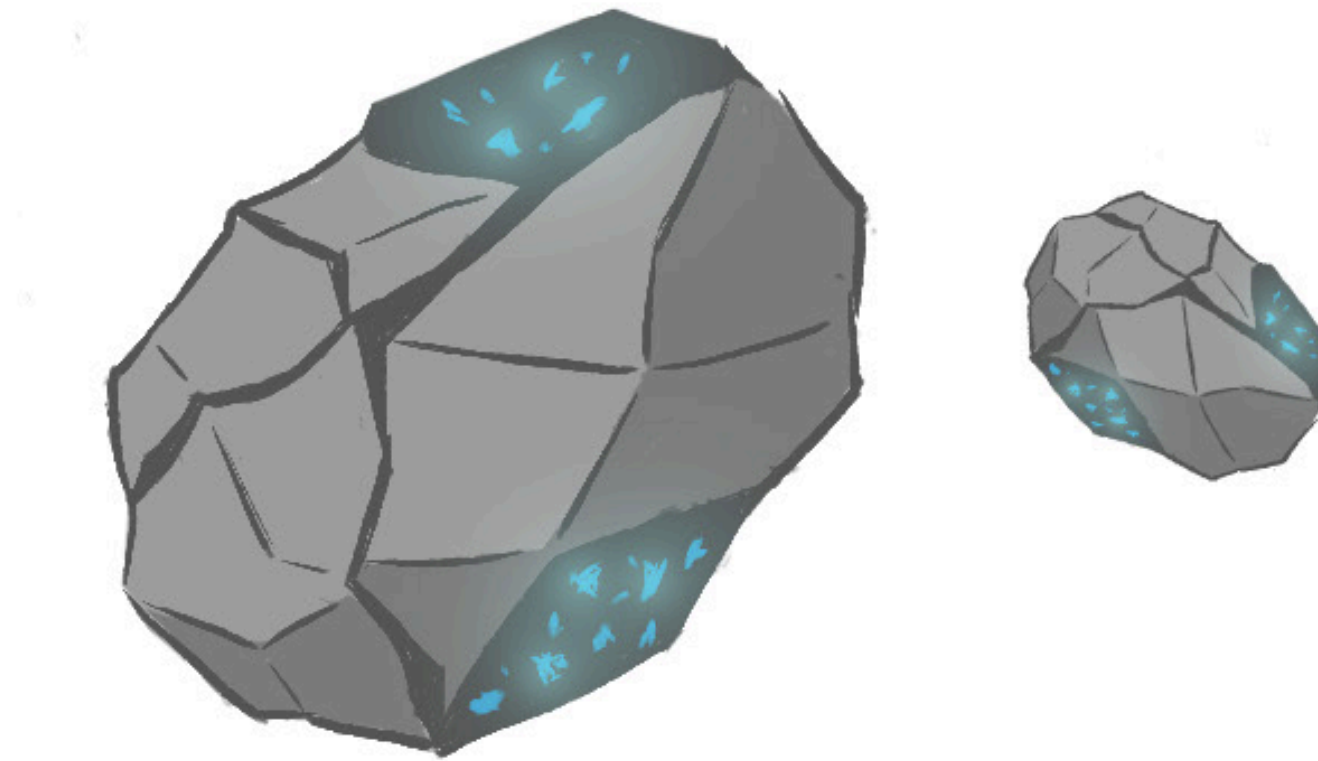


Direction du niveau - Particularité et nouveautés

Stonehenge a depuis longtemps un rapport au ciel, à l'ésotérisme et au phénomène OVNI. Pour transmettre cela à travers le niveau, j'ai pensé à un nouvel élément qui fait écho à cette ambiance.

La zone disposerait d'étranges roches qui défieraient les lois de la physique en lévitant, en apesanteur. Le joueur pourra interagir avec ces roches en leur appliquant une force avec un éventail Korogou. Il devra apprendre et maîtriser les différentes manières d'utiliser cette mécanique afin de résoudre le mystère planant sur cette région.

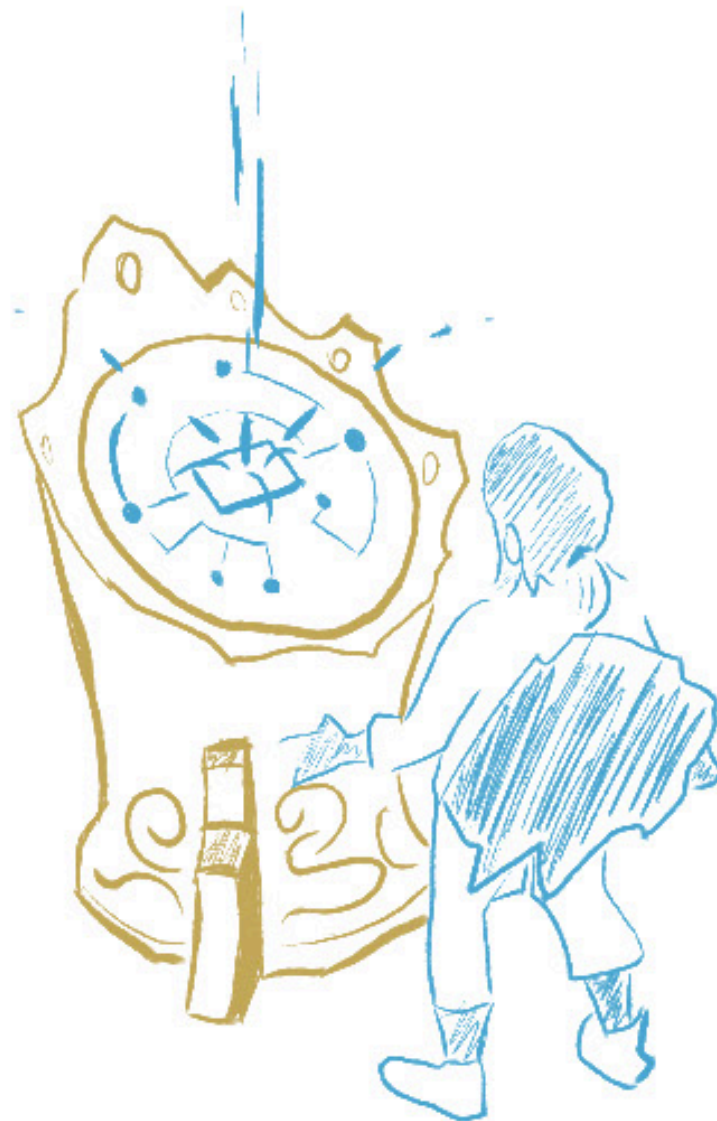
De plus, pour des raisons inconnues, la tablette Sheikah ne fonctionnerait pas dans cette zone.



Direction du niveau - Histoire et objectif

Le monument a longtemps été étudié pour ses liens éventuels avec **l'archéoastronomie**. Cette nouvelle région que j'ai imaginé se nomme **«The Grand Vision»**. Si au départ la nature de cette zone reste obscure pour le joueur, il remarquera néanmoins facilement que sa composition n'est pas naturelle. En effet celle-ci est circulaire et relie **trois lieux** dont l'intersection est le centre de la région où se dessine une formation de mégalithique qui orne ce qui semble être un piédestal où l'ont pourrait y déposer sa tablette Sheikah. Cependant, celui-ci ne fonctionne pas, pour l'instant.

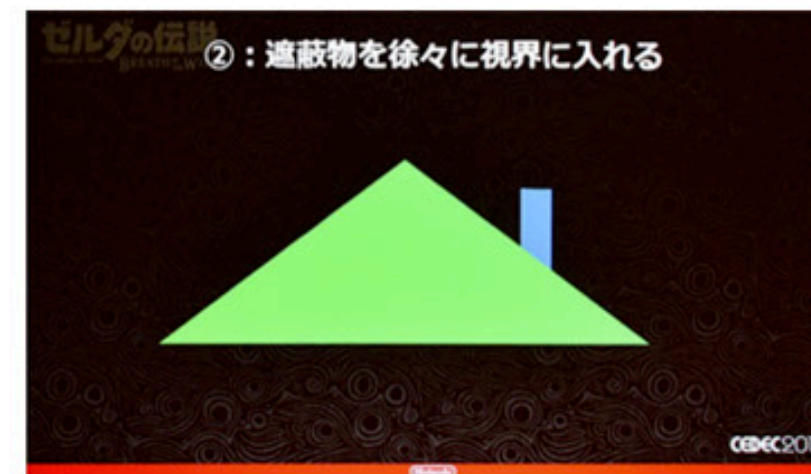
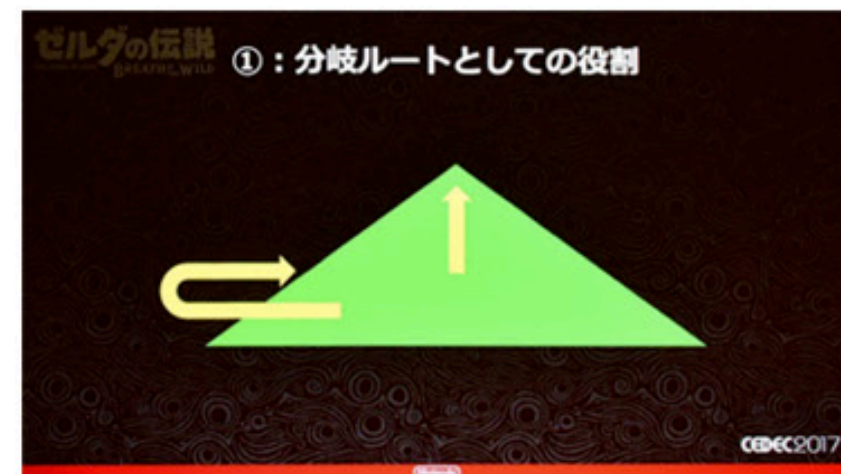
La structure est à l'origine, un ancien cadran stellaire et observatoire spatiale des Sheikah. Le but va être de réactiver le mécanisme en ruine en relevant les défis de ces **trois lieux** afin d'activer les **trois «trigger»**. Cela permettra ainsi d'accéder à la phase finale du niveau qui se passe au centre, là où était l'étrange formation de pierre qui se révèle être en fait le boss de la zone. C'est un monstre de pierre, un ennemi de type Talus, formé à partir des mégalithiques auparavant immobiles. Le battre réactivera le piédestal Sheikah au centre du niveau. En interagissant avec, le joueur pourra y déposer sa tablette. Une larme venant du ciel, lui tombera dessus et un nouveau module s'installera nommé «Gravitis» permettant de retirer la gravité d'un objet pendant un certain temps.



Découpage du niveau

Règle de la «Triangulation»

Avant de commencer le découpage du niveau, il y a un élément très important de level design du jeu que je me devais de respecter : la règle de la «Triangulation». En effet, le triangle donne le choix au joueur de pouvoir surmonter un obstacle tel qu'une montagne ou un rocher, soit en l'escaladant, soit en le contournant. Le triangle permet aussi d'obstruer la vision du joueur afin de ne laisser qu'une petite partie d'un ou plusieurs éléments dépasser et donc de provoquer sa curiosité.



Phase d'apprentissage

Le niveau commencerait par une phase d'introduction, semblable à la toute première scène du jeu, quand Link sort de la caverne avec un large plan sur l'horizon. La zone serait accessible à partir d'un plateau qu'on devra arpenter. Une fois arrivé au sommet, nous avons une vue sur l'ensemble de la région mais en respectant la règle de la «Triangulation» pour que cette vision ne dévoile pas tout, tout de suite au joueur. A l'aide du parapente, on pourra atteindre le centre.

Dans cette zone, j'ai voulu laisser place à l'expérimentation, notion qui me semble importante au gameplay du jeu. On y voit simplement des pierres en apesanteur et à proximité, un éventail Korogu. Le joueur comprendra la spécificité de ces pierres lorsqu'il verra leurs réactions face aux rafales de vent qu'il provoquera avec l'éventail.

Phase d'application

J'ai pensé à deux phases d'applications qui montreraient deux manières différentes d'utiliser ces roches. La première étant comme un moyen de déplacement. Si on arrive à monter sur l'une d'elle et qu'on lui applique une force en utilisant un éventail dans la direction opposée à celle souhaitée, alors la pierre et nous avec se déplacera dans les airs.



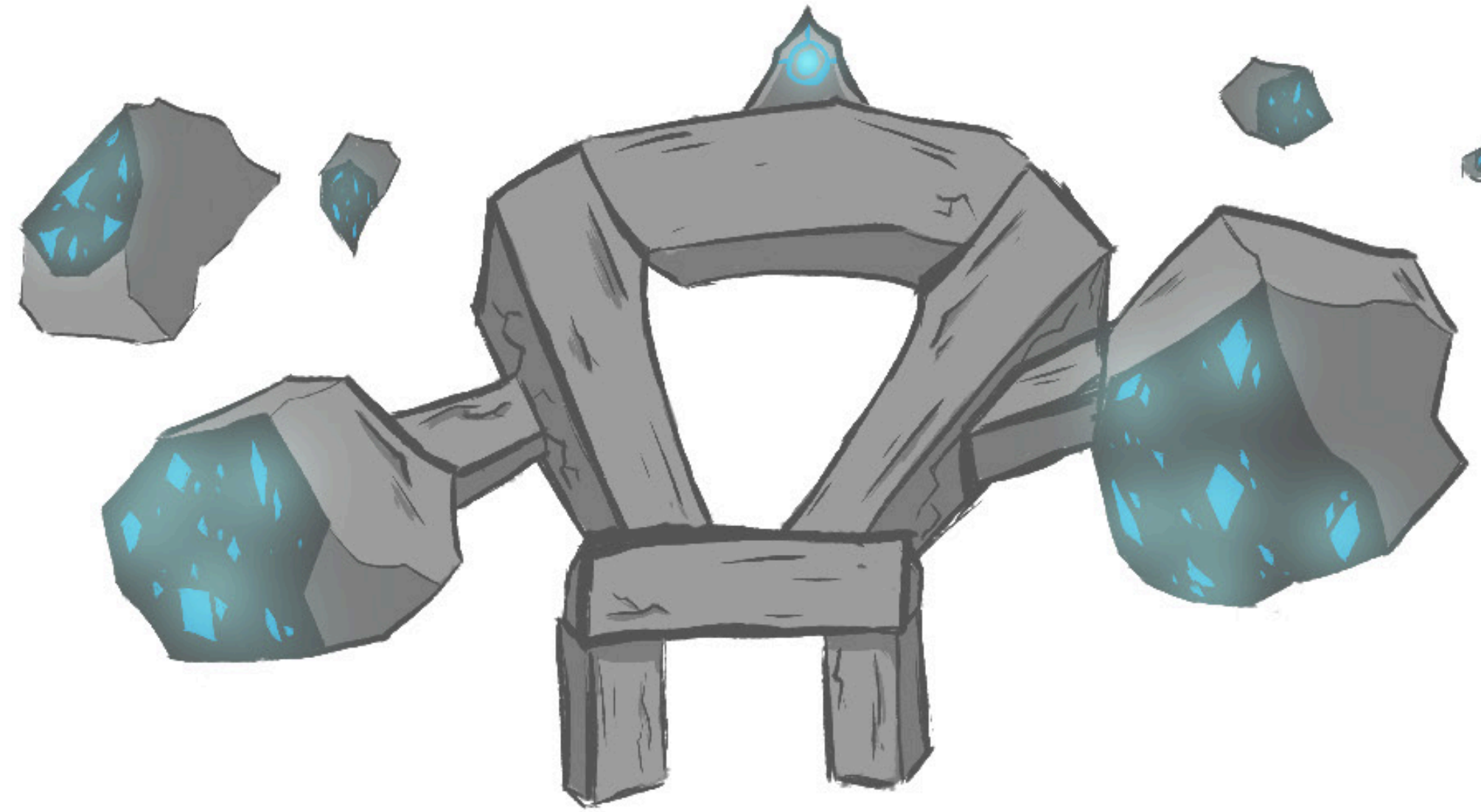
La deuxième manière, est une façon offensive d'utiliser ces roches, en les envoyant grâce à l'éventail en direction d'un ennemi. Pour cela, j'ai imaginé un nouvel ennemi qui resterait uniquement suspendu à ces pierres et dont le seul moyen de le battre est d'envoyer une autre pierre le percuter. L'arc ne suffisant pas car il sera bien trop rapide et se protégera derrière la pierre.



Phase de maitrise

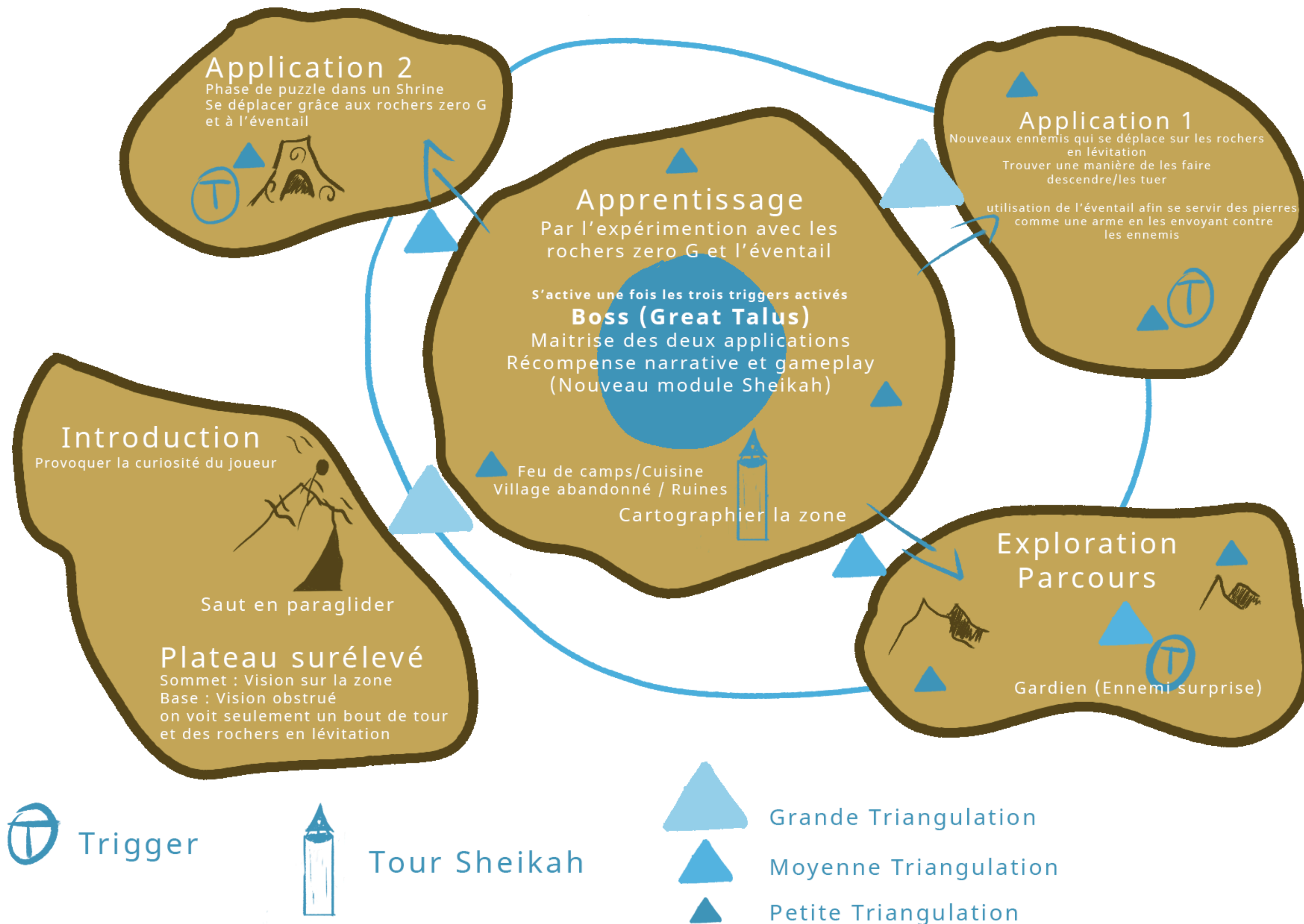
Une fois les trois «trigger» activé, le centre de la zone se mettra à briller légèrement, suggérant au joueur de s'y rendre. Une fois arrivé, il sera pris dans un combat surprise et inattendu avec le boss de la zone, se formant devant ses yeux à partir des mégalithiques qui étaient jusqu'à lors immobiles et sans vies. Il se nomme :

G R E A T T A L U S



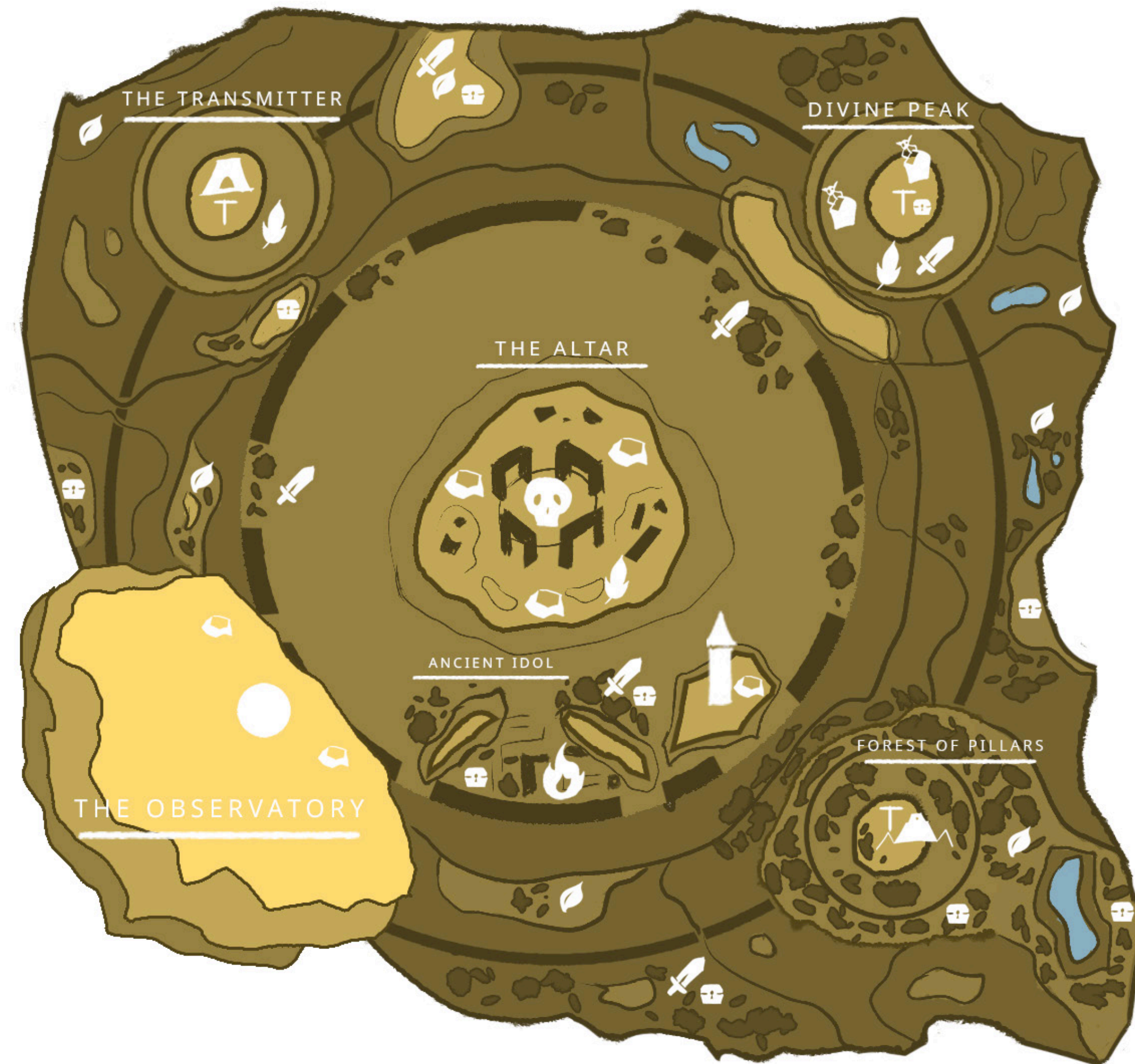
Contrairement aux Talus ordinaires qu'on bat en escaladant leurs têtes et en frappant leurs points faibles, celui-ci est impossible à escalader. Pour pouvoir en venir à bout le joueur devra user de ce qu'il a appris lors des phases d'applications. En effet, le boss a le pouvoir de contrôler les pierres anti-gravités à proximité et s'en sert comme projectile. On peut premièrement alors utiliser ces projectiles contre lui en les renvoyant grâce à un éventail Korogu. Cela l'étourdira et le fera tomber au sol, permettant alors l'attaque de son point faible au sommet de sa tête. Où alors, le joueur pourra se servir des pierres anti-gravités qu'il lui a envoyé comme moyen de transport pour atteindre sa tête tout en faisant attention à ses projectiles et attaques. L'arc est inefficace contre lui.

BUBBLE DIAGRAM



CROQUIS

THE GRAND VISION



- Point de départ
- Rocher Zero G
- Feu / Cuisine
- Boss
- Gardien
- Trigger
- Éventail Korogu
- Bokoblin
- Nouveau Ennemi
- Coffre/Item
- Korok Seed
- Shrine
- Tour