



Dungeon
-
Test de Game & Level Design

Simon Larguier

Septembre 2020

Consignes

Nous sommes dans un jeu d'action se déroulant dans un univers médiéval fantastique.

Voici les premiers objectifs d'une quête :

- Localiser l'entrée du donjon.
- Trouver le moyen d'entrer dans le donjon.

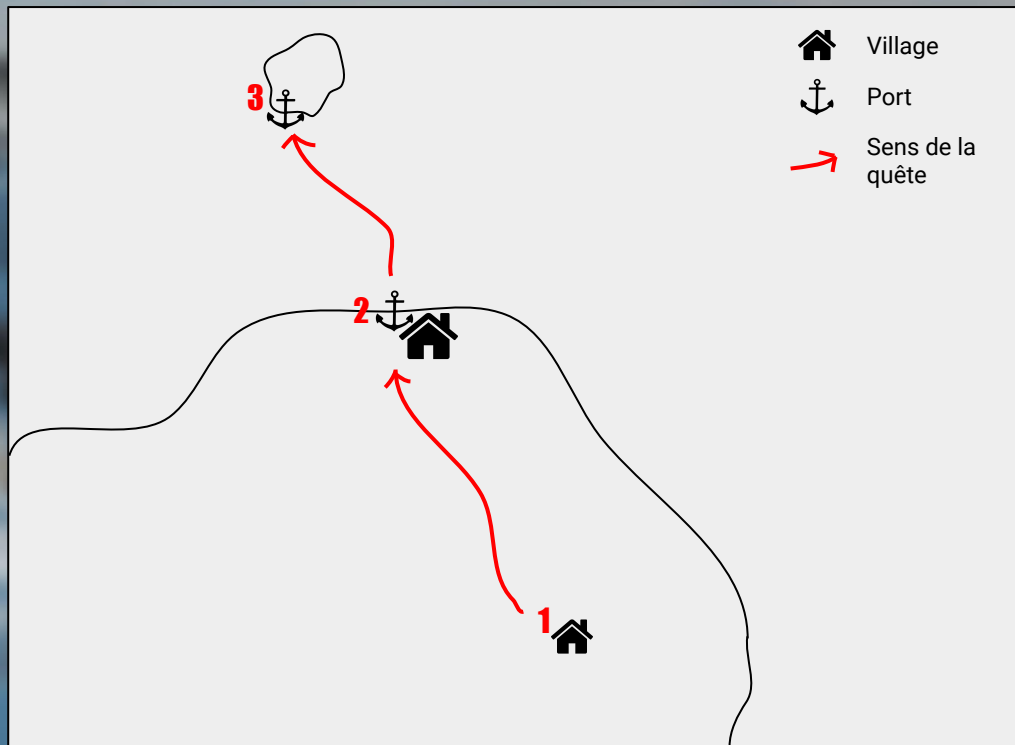
Proposez ensuite un objectif à réaliser dans ce donjon.

Définissez alors le flow et les étapes proposés au joueur pour réaliser ces 3 objectifs et accomplir cette quête. Expliquez vos intentions derrière vos propositions.

1. Localiser le donjon

- La quête est donnée par l'apothicaire d'un village, qui cherche à obtenir trois morceaux d'un minéral rare, qui n'est trouvable que dans ce donjon. Le donjon est localisé sur une île au climat polaire, habitée par des bandits.
- L'apothicaire conseille au joueur d'aller dans la ville côtière la plus proche, où il pourra acheter des vêtements chauds pour le voyage, et trouver un capitaine de navire prêt à l'embarquer jusqu'à l'île polaire.
- Dans la ville côtière, le joueur peut se rendre chez le forgeron pour acheter une armure doublée avec de la fourrure, et trouver le capitaine d'un bateau à la taverne. Mais le capitaine est ivre, et il faut l'affronter à mains nues pour le ramener à la raison, il accepte alors de faire le trajet jusqu'à l'île polaire.
- Une fois sur l'île, l'entrée du donjon est très simple à localiser, puisqu'il suffit de suivre le chemin le plus évident, un sentier vers le centre de l'île, pour la trouver. La porte peut être couverte de neige, et un sort de feu pourrait la dévoiler pleinement.

1. Localiser le donjon



Intentions

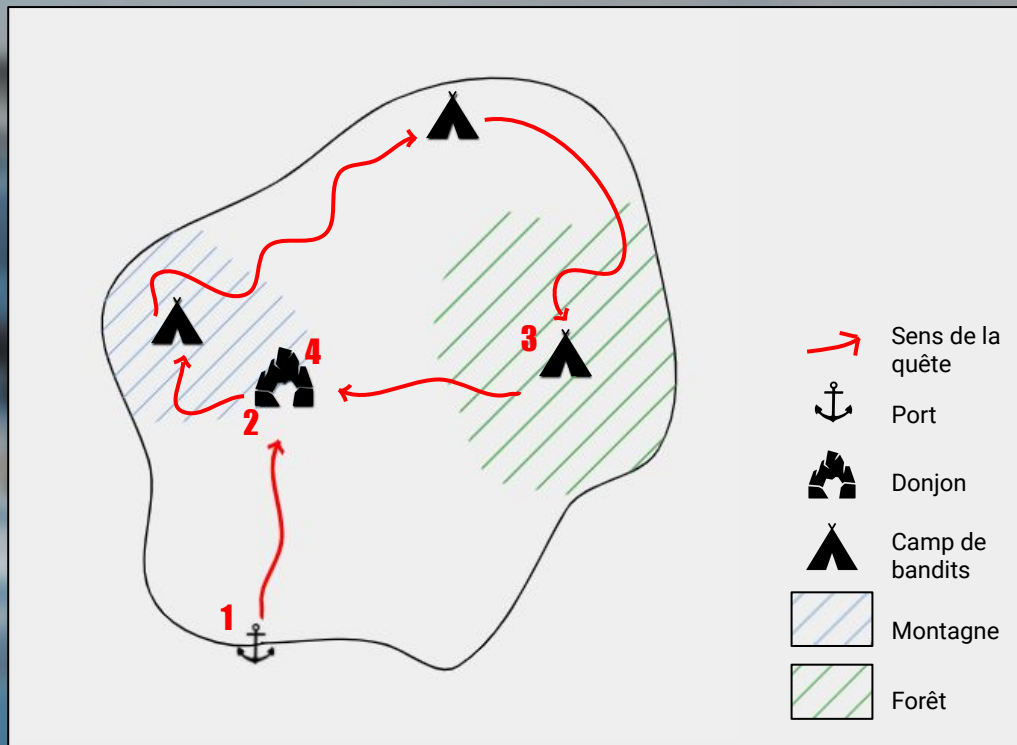
La première partie de la quête, dans la ville côtière, permet au joueur de se préparer et de découvrir les enjeux de la quête : on recherche un objet rare, l'île est habitée par des bandits, il fera froid.

Nous sommes dans une phase de découverte, avec un combat simple contre le capitaine pour clore cette phase sur un temps fort.

2. *Entrer dans le donjon*

- L'entrée du donjon, à flanc de montagne, est fermée par une immense porte en pierre, qui présente huit symboles sombres gravés à hauteur d'œil.
- Des dalles de pression sont présentes au sol, devant la porte. Lorsque l'on marche sur les dalles, les symboles correspondants s'allument sur la porte. Au bout de quatre symboles, tous s'éteignent et un piège est déclenché (pics au sol ou fléchettes dans la paroi par exemple).
- Un cadavre de bandit est présent près de la porte, et en le fouillant, le joueur trouve un petit médaillon sur lequel est gravé un des huit symboles de la porte.
- Le joueur doit alors partir en reconnaissance sur l'île, pour trouver et vaincre les bandits et récupérer les trois autres médaillons gravés.
- Les bandits sont divisés en trois petits camps sur l'île : un sur la côte opposée au bateau, un dans la forêt et un en hauteur sur le chemin montagneux.
- Une fois les quatre médaillons réunis, le joueur connaît les quatre symboles correspondant aux plaques à enclencher, il peut donc ouvrir la porte et entrer.

2. Entrer dans le donjon



Intentions

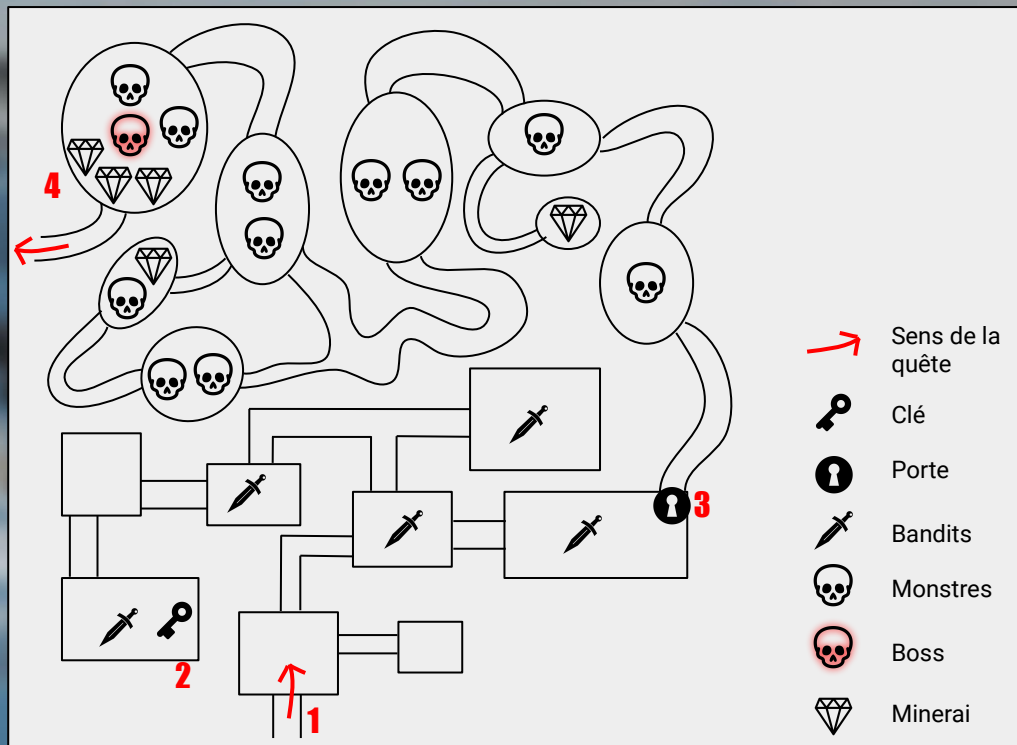
La deuxième partie allie combat et puzzle, afin de ne pas laisser le joueur, et de continuer à progresser en intensité.

On demande à la fois au joueur de comprendre comment ouvrir la porte, en exploitant son habitude de fouiller les cadavres, et on l'encourage à combattre contre un ennemi dont il a déjà entendu parler.

3. *Trouver les minerais*

- L'intérieur du donjon est divisé en deux parties distinctes : la première est murée et meublée, habitée par les bandits qui s'en servent de repaire permanent. La deuxième partie est située plus profondément dans le donjon, et prend la forme d'une grotte, peuplée de petits monstres polaires, dans laquelle on trouve les minerais.
- Dans la première partie, le joueur passe par plusieurs salles peuplées de bandits qu'il doit affronter. Il peut trouver un document sur certains bandits expliquant que ceux-ci cherchent aussi à obtenir du minerai, mais que la tâche est ardue à cause des monstres. Un autre document localise l'entrée de la grotte dans une cellule de la pièce qui leur sert de prison, mais il faut retrouver la clé de la cellule.
- Dans la grotte, le joueur utilise ses armes et compétences de feu pour mieux progresser face aux lézards de glace qui errent dans la zone. Il doit aussi prêter attention aux craquements qui indiquent le détachement d'un rocher ou d'une stalactite du plafond, qui pourraient lui tomber dessus.
- Deux morceaux de minerais sont localisés dans les parois de deux salles, et surtout trois morceaux sont dans la pièce la plus profonde, gardés par un boss lézard, plus puissant et accompagné de ses sbires.

3. Trouver les minerais

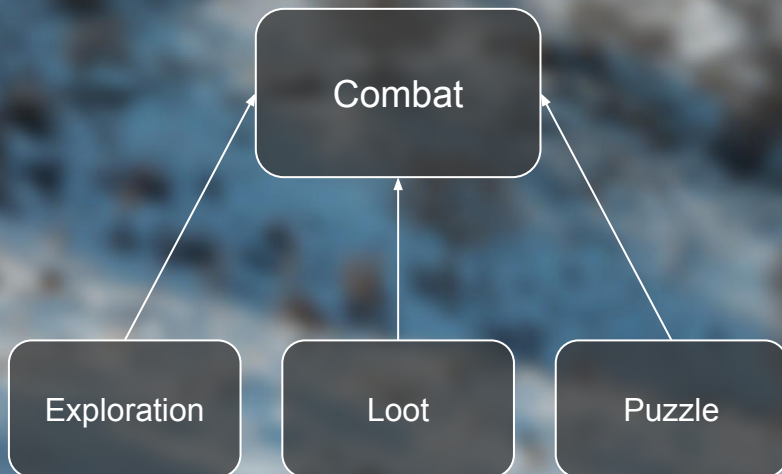


Intentions

La troisième partie est majoritairement axée sur le combat, avec progression graduelle de l'intensité vers le climax de la quête.

On commence par un terrain connu avec le repaire des bandits, puis on le place face à des ennemis inconnus et surnaturels, qui gardent le minerai. L'intensité atteint son paroxysme avec le boss, puis la récompense : les minerais.

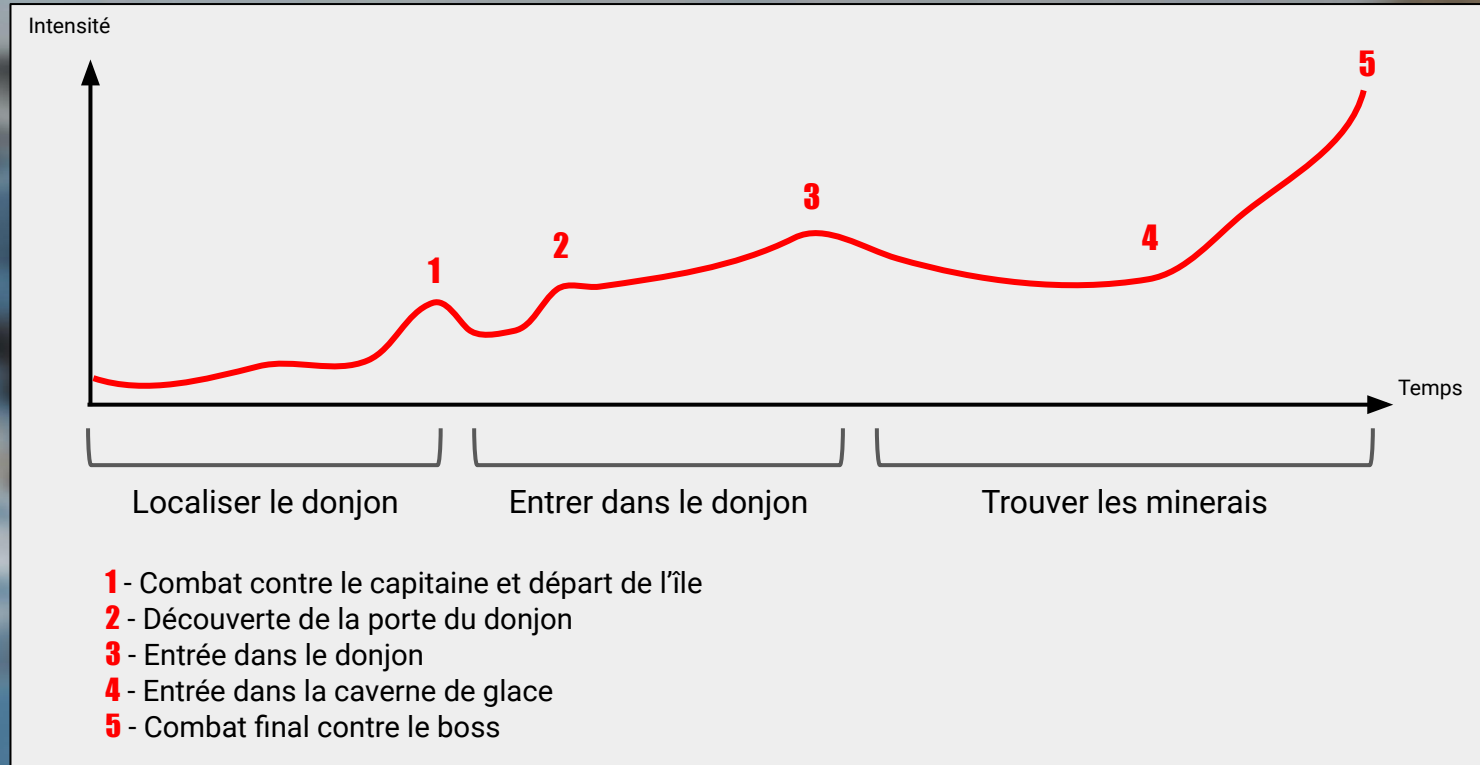
Mécaniques exploitées



Nous sommes dans un jeu d'action médiéval fantastique. L'action principale du joueur est le combat, qui prend une part importante dans la boucle de gameplay.

On retrouve aussi des éléments d'exploration, de puzzle et de loot, qui viennent soutenir l'expérience globale.

Courbe d'intensité



Implication -> récompense

- Récompenser le joueur pour son implication est un point à ne pas sous estimer. C'est pourquoi ma quête présente beaucoup de micro récompenses :
 - Si le joueur s'est bien préparé lors de la première phase, il aura équipé une armure résistante au froid qui l'aidera à survivre contre les ennemis surnaturels de glace.
 - Si le joueur fouille le repaire des bandits, il aura accès à du lore qui lui explique pourquoi les bandits sont présents, et qui le prévient du danger à venir dans la grotte.
 - Si le joueur prend la peine d'explorer la grotte de fond en comble, il trouvera cinq minerais rares, soit deux de plus que ce que la quête exige. Cela lui permet de les garder, et par exemple, de les vendre ou de s'en servir pour forger un équipement.