

Level Design Tutoriel

Jeu sélectionné : Dark Souls

Le problème principal du jeu est une certaine abondance de touches et de mécaniques. Par conséquent, sans pour autant faire du touche par touche, il me semble nécessaire d'avancer progressivement dans les différents concepts.

A mon sens, un petit "donjon" permet de bien intégrer l'univers et le gameplay du jeu, en étudiant progressivement les mécaniques.

Pour commencer, l'outil le plus important du joueur est la roulade, ainsi que la mécanique de soin. Pour cette raison, je pense qu'une bonne introduction au jeu, et à ces concepts serait de faire commencer le joueur sur une plateforme en hauteur, ou dans une cage accrochée en l'air. De cette manière, celui-ci a besoin de tomber pour avancer, et trouverait la fiole d'estus une fois en bas. Cela permet d'intégrer les dégâts de chute, et l'objet de soin principal.

Une fois le joueur requinqué, un seul chemin devrait être possible à suivre, avec un feu en visuel au bout de celui-ci.

Sur le chemin, un piège évident doit être placé. Par exemple, avoir une plaque de pression qui déclenche un mur de lances un peu plus loin, puis une même plaque de pression juste devant ledit piège.

Ainsi, le joueur aura déjà vu le piège, puis devra utiliser la roulade pour le passer une fois devant.

La joueur atteint donc le premier feu, sur lequel il obtiendra son équipement de départ, et devra donc tester l'inventaire.

Enfin, le combat doit être enseigné à travers une série de petits affrontements. D'abord un ennemi simple et relativement lent, pour habituer le joueur aux contrôles et à l'esquive.

Puis deux d'entre eux, de manière à donner des indications sur le fait que le joueur ne sera pas toujours en combat singulier, et qu'il doit donc gérer l'espace.

Ensuite, un combat contre deux ennemis à nouveau, mais cette fois-ci en plaçant l'un des deux à distance, avec un arc. Le joueur doit donc continuer de gérer l'espace, et apprendre à bloquer ou maîtriser la roulade pour s'en sortir.

Une petite pause serait acceptable ici, avant de placer un dernier challenge de combat : un ennemi à bouclier.

Celui-ci permettrait d'apprendre au joueur comment fonctionne la défense s'il ne l'avait pas encore compris, le fonctionnement du coup de pied ou du backstab, comme contournement du problème.

Enfin, l'ennemi pourrait utiliser la parade, de manière à en indiquer les timings et le principe (en lui donnant volontairement un timing peu précis, afin de ne pas trop punir le joueur).

Ainsi, cet ennemi final contient les informations clés sur la défense dans ce jeu.

Pour conclure cela, un boss doit servir d'examen final.

C'est à dire, un combat nécessitant d'utiliser toutes les mécaniques vues précédemment.

Pour cela, une bonne méthode serait un boss humanoïde, ce qui signifie que le joueur peut utiliser

toutes les manoeuvres connues, notamment la parade et le backstab.

Ce boss doit également avoir des mouvements assez télégraphiés, mais couvrant une certaine zone, de manière à souligner l'importance de la direction lors des roulades, ou bien la gestion de l'endurance, en frappant fort sur le bouclier.

Enfin, une fois le boss vaincu, le joueur est récompensé par son arrivée au hub, permettant de découvrir les mécaniques de marchands et de level up.

En bonus de tout cela, il pourrait être appréciable d'intégrer un tutorial sur les "mini boss" de dark souls,

C'est à dire, au moment de la salle de "pause" avant l'ennemi à bouclier, avoir un embranchement menant à un ennemi beaucoup plus puissant, type chevalier noir.

Cet ennemi a de grandes chances de vaincre le joueur, mais permet de donner un avant goût de la difficulté, tout en offrant une bonne récompense si le joueur persévère suffisamment.

L'ennemi doit cependant se trouver dans un cul de sac très clair, afin de faire comprendre au joueur qu'il s'agit d'un challenge non obligatoire.