

Niveau pour Mario Maker (Super Mario World).

Prénom NOM : Alexandre Kostic

Nom du Niveau : Magikoopa's great heist

- [Notes](#)

Saut : 4 cases de haut pour 6 cases de long.

Saut avec élan : 5 cases de haut pour 12 cases de long.

Saut en quittant Yoshi : +4 cases.

- [Pitch du niveau](#)

- [Contexte, gameplay & lieu](#)


Le diabolique Magikoopa a volé toute les pièces du royaume et leur a ensuite jeté un sort pour que la moitié de son butin soit constamment figé sous la forme d'un bloc, ainsi le seul moyen de lui reprendre tout le butin est de défaire le sort en vainquant Magikoopa. Evidemment il s'est installé sur une île paradisiaque qu'il a pu acheter avec tout son butin et a installé son repaire au milieu du volcan comme tout bon méchant.

- [Point d'orgue](#)

Au coeur du volcan Mario doit défaire Magikoopa, lorsqu'il se bat avec lui des pièges et des ennemis seront là pour lui rendre la tâche plus ardue, il doit alors transformer les pièces pour bloquer certains pièges/ennemis et faire attention à ne pas toute les rammasser, sans quoi il se retrouvera avec beaucoup moins de possibilités.

- [Partie 1 : Apprentissage](#)

- [Mécanisme à apprendre](#)

Le joueur apprend qu'il peut utiliser le "P"  pour transformer les pièces en plateforme dorée et les plateformes dorée en pièces. Mario est ici sur la plage de l'île.

- [Objectif\(s\) secondaire\(s\)](#)

Le joueur peut utiliser ses nouvelles connaissances pour aller chercher le tremplin en haut à gauche et récupérer une fleur au passage, le tremplin lui permet ensuite d'accéder aux pièces en haut à droite.

- Image de la zone



- **Partie 2 : Application**

- Résumé de l'opposition / dangers

Mario entre ici dans la jungle de l'île. Le niveau est plus verticale mais aussi plus dangereux, si le joueur ramasse des pièces sans réfléchir il risque alors de se retrouver en plus grand difficulté.

- Objectif(s) secondaire(s)

Le joueur peut aller tuer le frère Marto en haut de la map et récupérer au passage un champignon. En dessous du premier missile le joueur peut aussi récupérer une fleur si il trouve le bloc caché juste en dessous.

- Image de la zone



- **Partie 3 : Twist**

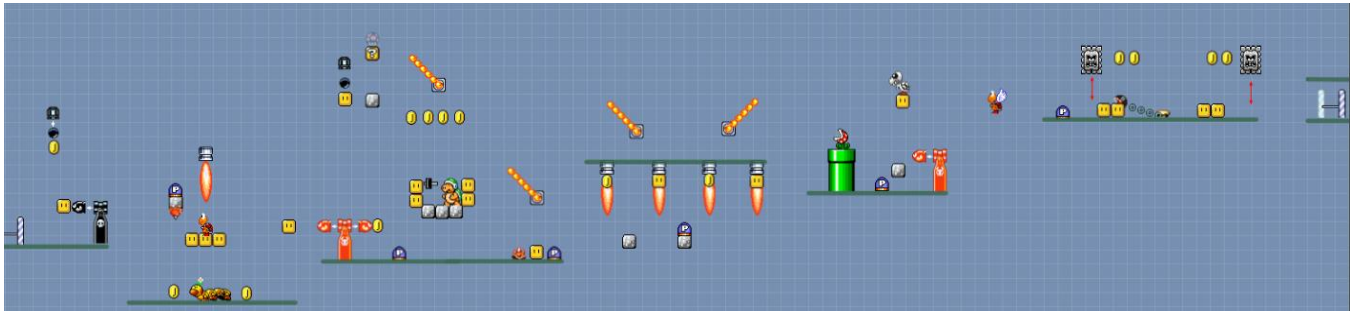
- **Description du twist**

Dans cette partie le joueur rentre dans le volcan, il découvre que les pièces peuvent bloquer certains pièges, il doit alors choisir de les récupérer et débloquent un piège où alors les laisser où elles sont.

- **Objectif(s) secondaire(s)**

Le joueur peut utiliser le "P" sous le frère marto pour accéder à un champignon, il peut ensuite ramasser les pièces en rappuyant sur le P.

- **Image de la zone**



- **Partie 4 : Maitrise**

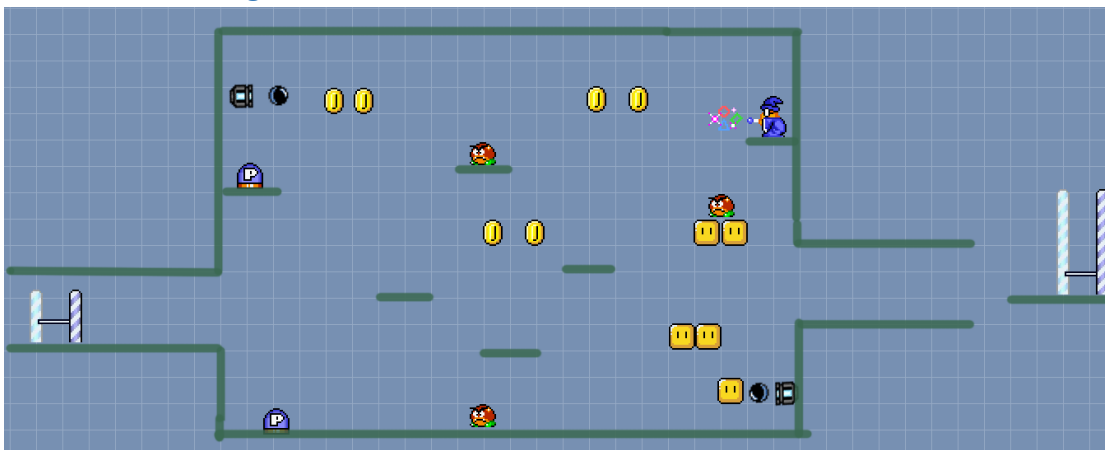
- **Rappel du point d'orgue**

Le joueur se retrouve dans une petite salle avec le boss de fin du niveau, il peut collecter les pièces mais ferait mieux de les laisser pour se laisser plus d'options.

- **Objectif(s) secondaire(s)**

Le joueur peut à la fin du combat ramasser les pièces restantes.

- **Image de la zone**



Nuclear Plancha

High on the dam

Niveau pour Left for dead 2

Auteur : Alexandre Kostic

- [Pitch du niveau](#)

- [Contexte, gameplay & point d'orgue :](#)

Le niveau se situe sur un barrage qui alimente une centrale nucléaire que les protagonistes doivent rejoindre afin d'aider les ingénieurs sur place à défendre la centrale afin que cette dernière n'explose pas dans un torrent radioactif. La fin d'un niveau se déroule sur le barrage, où les joueurs doivent atteindre la safe zone poursuivi par une horde d'infectés.

- [Impact de la réussite du niveau sur l'histoire :](#)

Une fois le niveau complété, les protagonistes auront remis en marche le barrage qui alimentent les pompes à eaux de la centrale nucléaire, l'empêchant d'exploser.

- [Partie 1 :](#)

- [Description rapide de la zone](#)

Les protagonistes commencent dans un vieux village abandonné dans un milieu aride adjacent au barrage.

- [Dialogue d'introduction](#)

Un ingénieur de la centrale demande de l'aide à la radio, nos héros confirment alors qu'ils vont apporter leur aide, en rétablissant le barrage et en aidant à défendre la centrale.

- [Objectif primaire](#)

Atteindre le barrage.

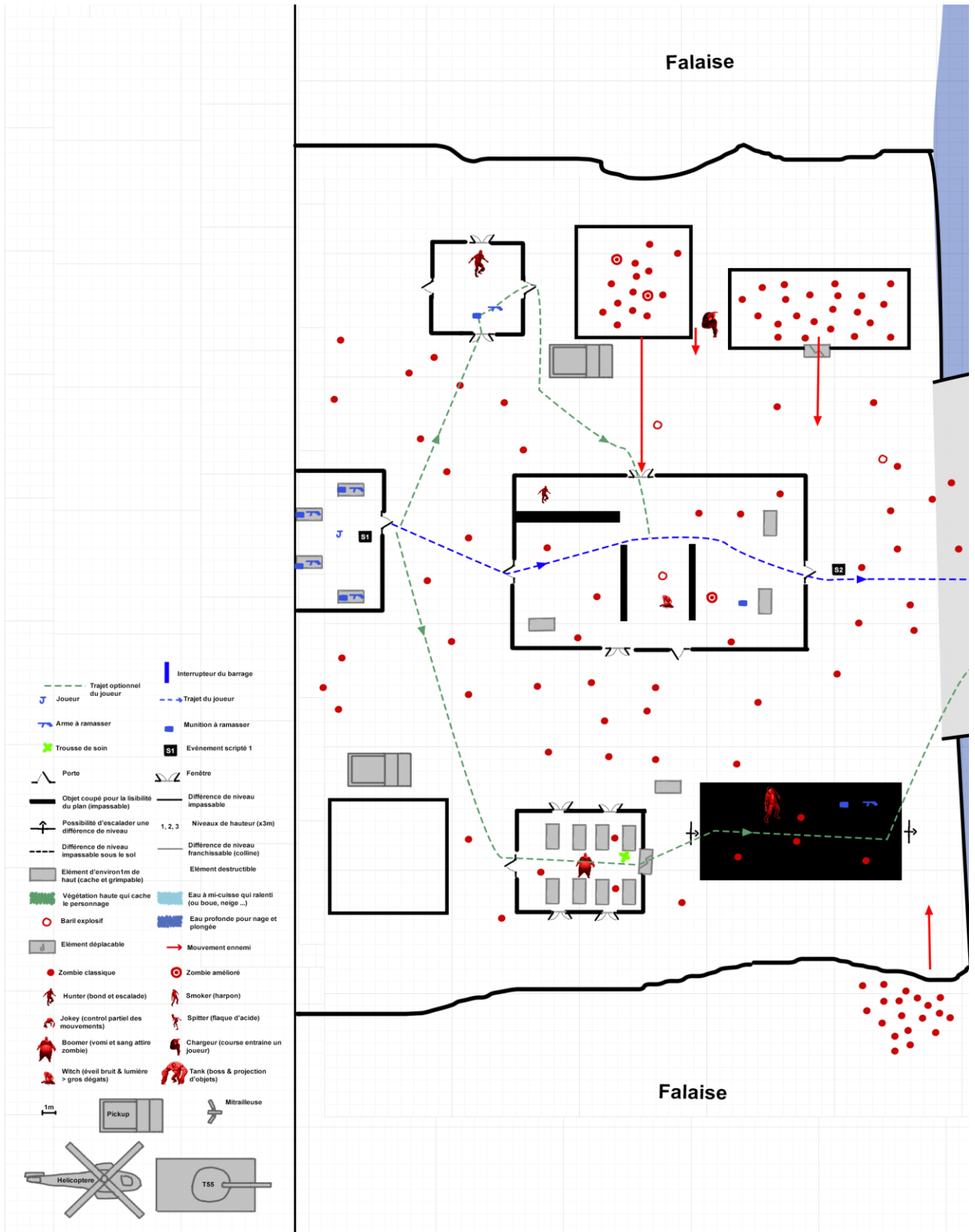
- [Liste des évènements](#)

Condition	Evènement
S1	Introduction et dialogue, on voit nos personnages se préparant alors au combat à venir.
S2	Les ingénieurs de la centrale recontact nos héros par radio pour les informer qu'ils peuvent relancer la centrale en allant dans la salle de contrôle situé sur le barrage.

- [Objectif\(s\) secondaire\(s\)](#)

Les joueurs peuvent visiter les batiments alentours et récupérer des troussees de soins, des armes et des munitions.

- Image de la zone



- **Partie 2 :**

- **Description rapide de la zone**

Les joueurs progressent sur le dessus du barrage, en affrontant des hordes d'infestés, quelques voitures sont stationnés sur le barrage et leurs alarmes peuvent être déclenchée et attirer encore plus de zombies. La salle de contrôle se trouve au deux tiers de la partie de ce niveau et à la fin se trouve une safe zone où nos héros peuvent renouveler leur arsenal et trouver du soin.

- **Dialogue d'introduction**

Ce dialogue est celui présenté lors l'évènement S2.

- **Objectif primaire**

Relancer le barrage et atteindre la fin du niveau.

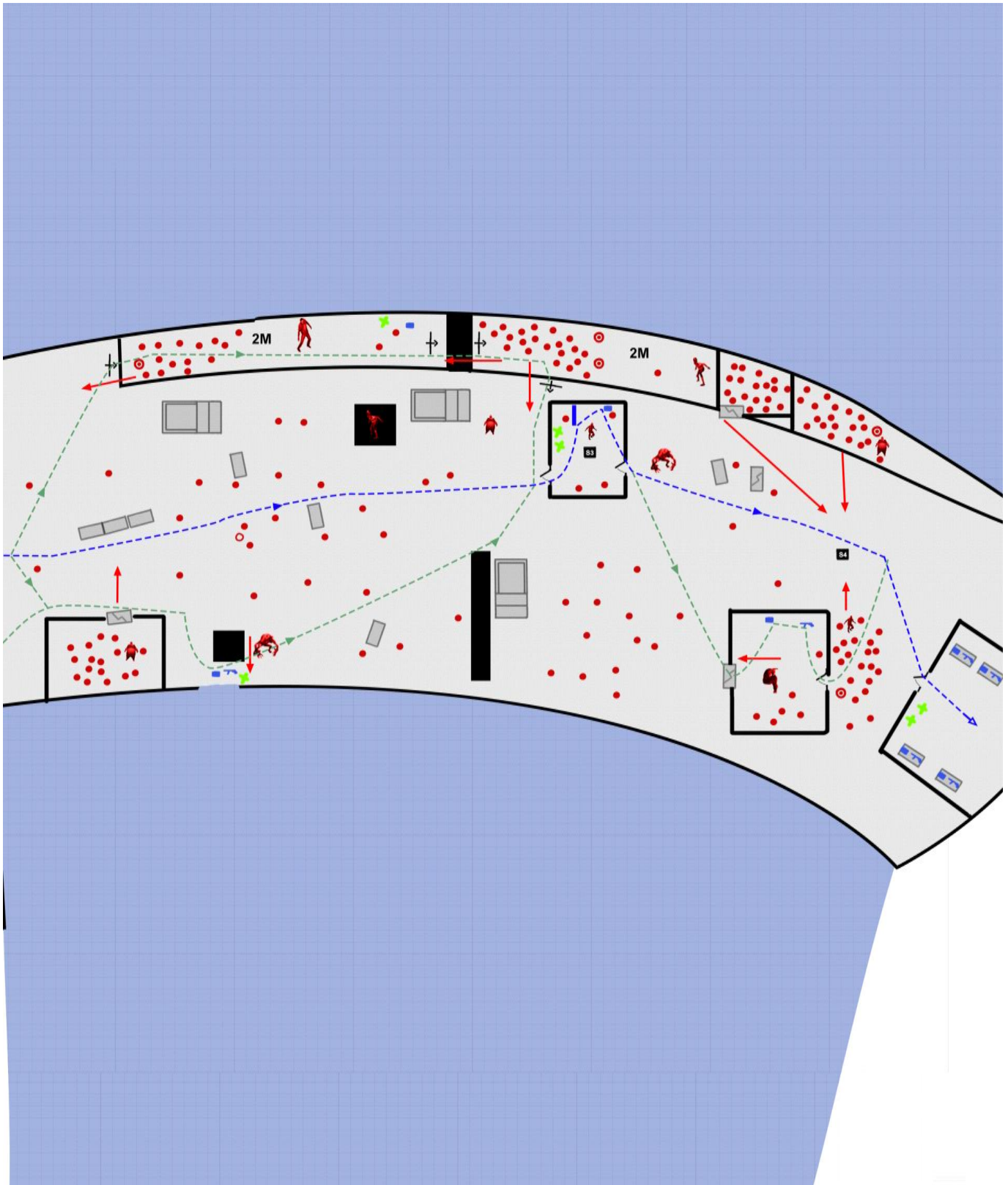
- **Liste des évènements**

Condition	Evènement
S3	Les joueurs relancent le barrage, les ingénieurs les contact de nouveau leur informant que ça a fonctionné et demandent à nos héros de venir les aider à la centrale afin de protéger la salle de contrôle.
S4	Lorsque les joueurs arrivent vers la fin du niveau une horde de zombie se jette sur eux, les attaquant par tout les flancs, avec un boomer et un hunter dans la masse, les joueurs peuvent tous les tuer ou alors s'enfuir dans la safe Zone.

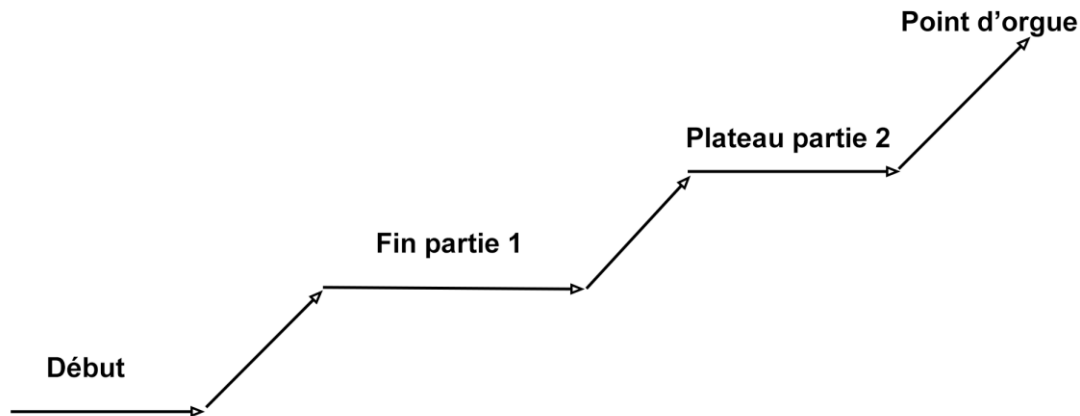
- **Objectif(s) secondaire(s)**

Les joueurs peuvent prendre de la hauteur et trouver munitions et soins et atteindre le même but en visitant les batiments alentours.

- Image de la zone



- Courbe de difficulté de la mission



Conception d'un niveau pour Uncharted

Prénom NOM : Alexandre Kostic

Nom du Niveau : Tropical stranding

- Pitch du niveau
 - Contexte de départ :

L'avion de Nathan s'est fait abattre par les pirates engagés par l'antagoniste du jeu dans les caraïbes. Il se retrouve alors piégé sur une île où se trouve une ancienne base américaine, sa seule chance de s'enfuir est de rejoindre le port de l'île. Le niveau se situe vers la fin du jeu, pour ajouter de l'urgence à la situation. Alors qu'il traverse la base Nathan tombe sur des documents récupérés par les pirates, montrant que les américains recherchaient aussi ce que Nathan convoite et qu'ils ont cachés leurs opérations sous couvert de tension avec Cuba.

- Résumé du gameplay & point d'orgue :

Nathan commence le niveau alors que les pirates le recherchent partout sur l'île, il doit alors traverser la base militaire et notamment son aérodrome, il se rend alors compte que tous les avions ont été détruit par les pirates et qu'il doit se rendre au port

- Impact de la réussite du niveau sur l'histoire :

Nathan en apprend alors plus sur l'artefact qu'il recherche en complétant l'objectif secondaire, dans tous les cas il découvre que son Némésis est très proche de l'obtenir et qu'il doit vite l'en empêcher alors que les alliés de Nathan se regroupe déjà.

- **Partie 1**
 - Objectif primaire & LD Macro

Le joueur doit se diriger vers l'aérodrome afin de trouver un moyen de quitter l'île. Les pirates ne connaissent pas sa position et il s'infiltré alors dans la base.

- Liste des évènements

Id	Condition	Evènement scripté
S1	Le joueur est arrivé au milieu de la crique	Des pirates passent devant la crique, et Nathan les entend dire qu'ils le recherchent et se cache sous l'eau.
S2	Le joueur arrive à l'aérodrome	Une fois à l'aérodrome Nathan voit les avions en flamme, il se fait alors repérer par les pirates et saute dans une jeep pour traverser l'aérodrome, mais finit sa course contre un mur
S3	Le joueur résout le puzzle.	On découvre alors que les américains recherchaient le même artefact que Nathan.

- Informations à découvrir dans le niveau

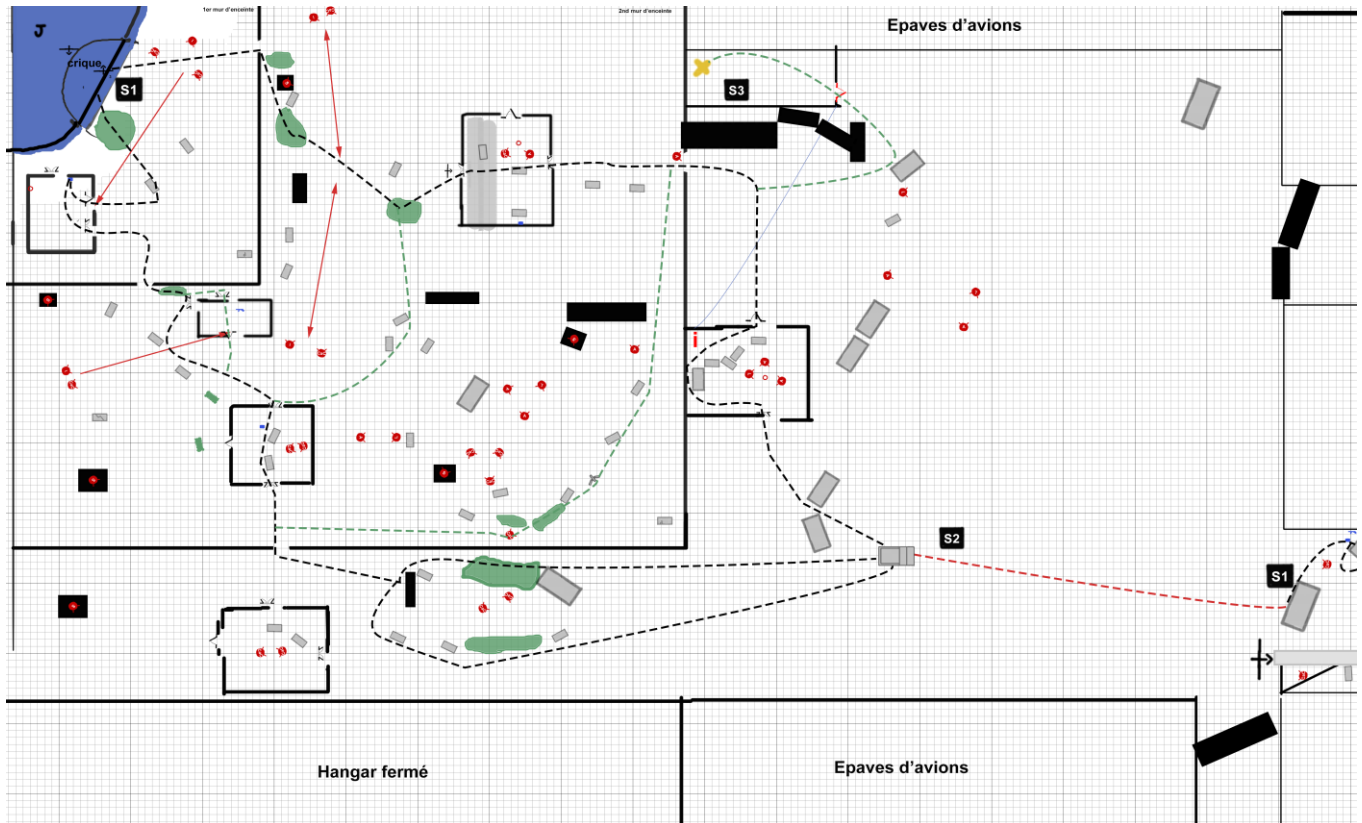
Nathan découvre en écoutant des pirates que l'antagoniste est très proche de découvrir l'artefact qu'il convoite.

Il découvre aussi que les avions de l'île sont détruits et qu'il doit aller au port.

- Objectif(s) secondaire(s)

Possibilité de découvrir le fait que les américains recherchaient le même artefact que Nathan, et que son existence est connue des grandes puissances mondiales en même temps que l'on découvre le trésor

- Image de la zone



- Partie 2

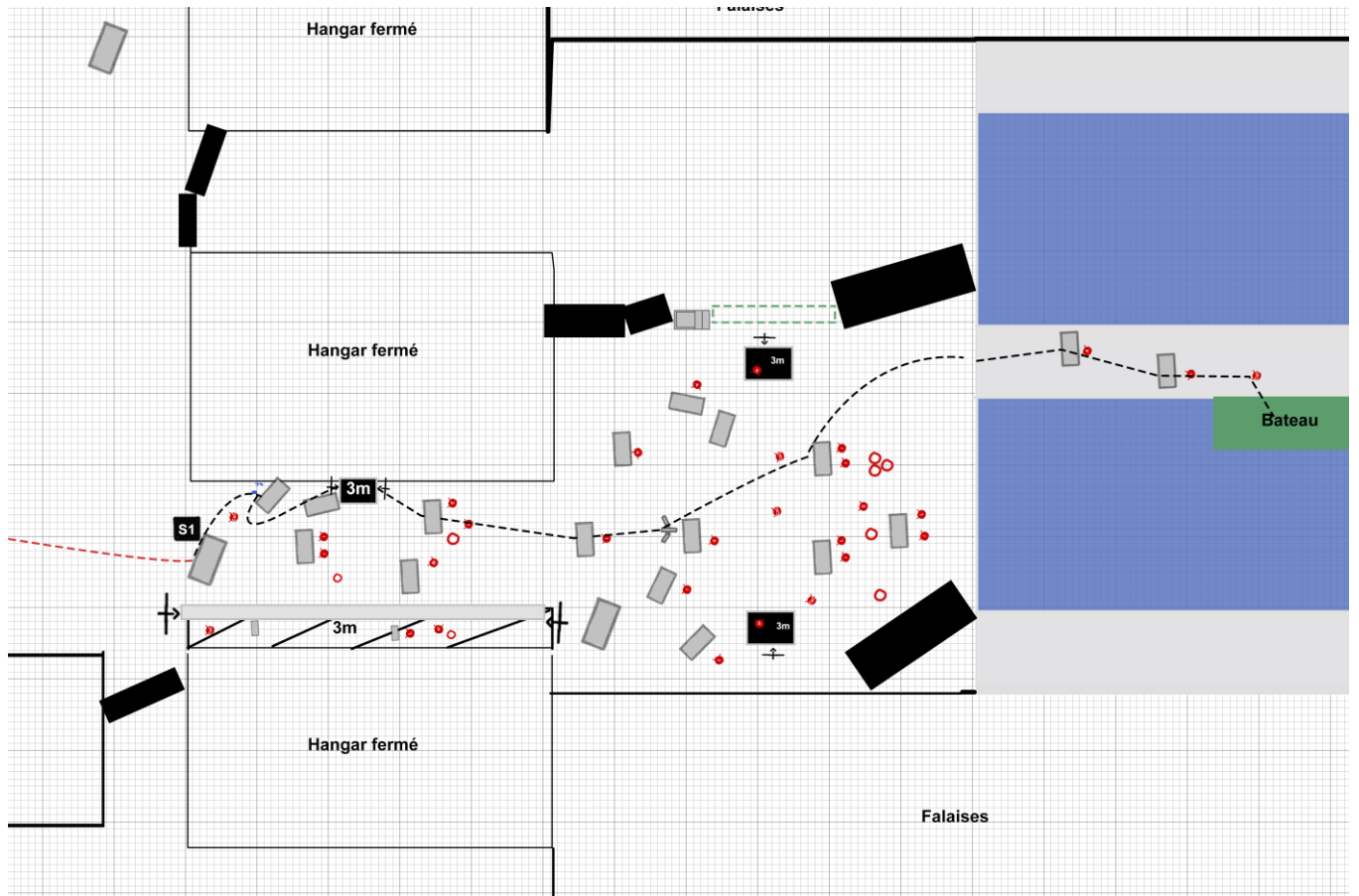
- Objectif primaire & LD Macro

La partie 2 consisté à atteindre le bateau en combattant les pirates qui nous ont désormais repéré.

- Liste des évènements

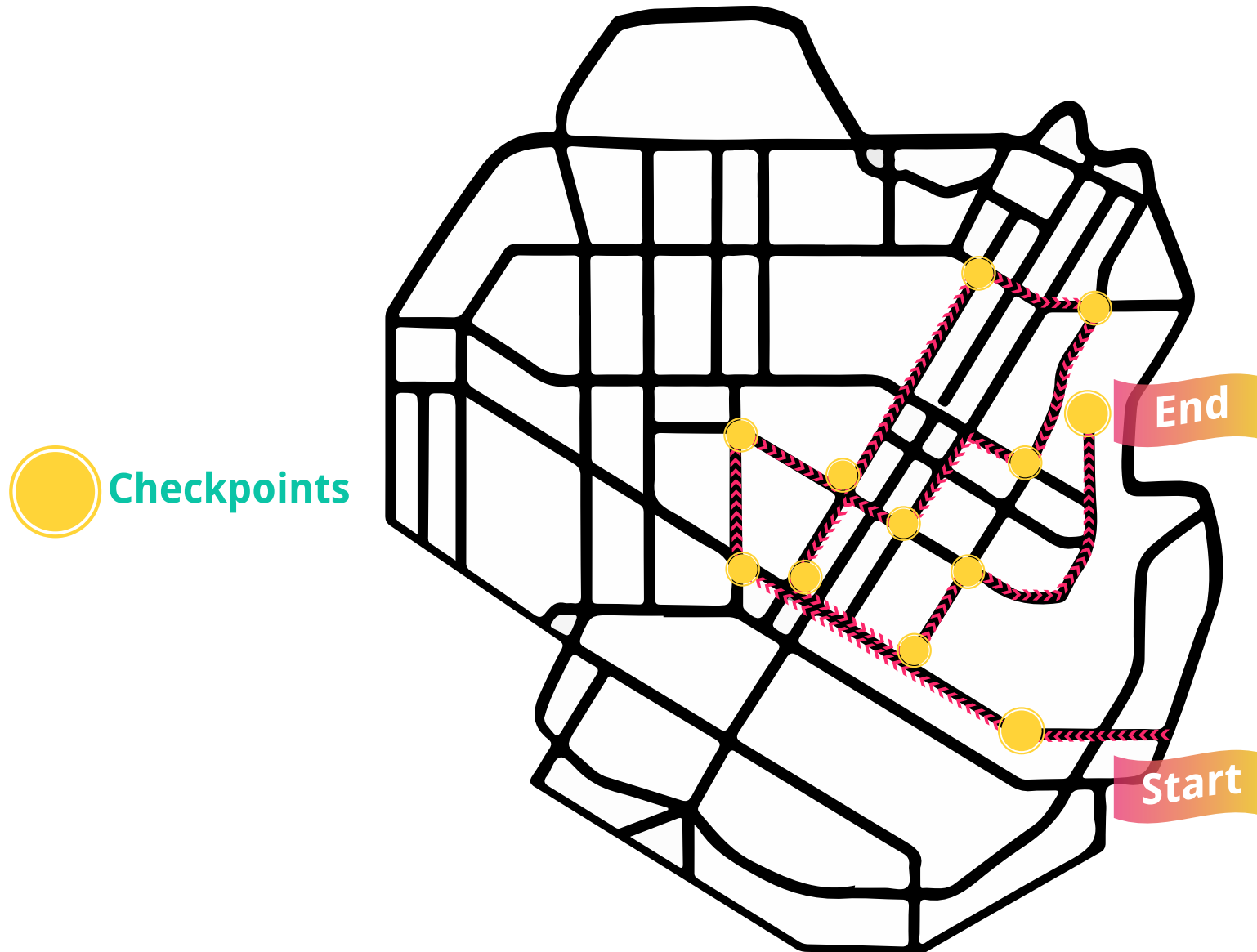
Id	Condition	Evènement scripté
S1	Nathan a fini la course scriptée	Nathan sort de l'épave de la voiture, encore sous le choc, et voit que les pirates sont au courant de sa présence et se prépare à l'attaquer.
S2	Nathan arrive sur le bateau	Le bateau s'en va, mais un pirate était caché dedans et attaqua Nathan avec un couteau, s'engage alors un QTE où Nathan jette le pirate par-dessus bord. La radio s'allume et un de ses amis prévient Nathan qu'il doit vite aller aider ses alliés.

- Image de la zone



Test Technique Ivory Tower Alexandre Kostic

Tracé du circuit dans Dallas



Caractéristiques

- 6600M de long
- 2min de course à 200 KM/H
- 12 Virages serrés

Zones Traversées

- Government district
- Historic district
- Main Street district
- District industriel

Éléments de gameplay

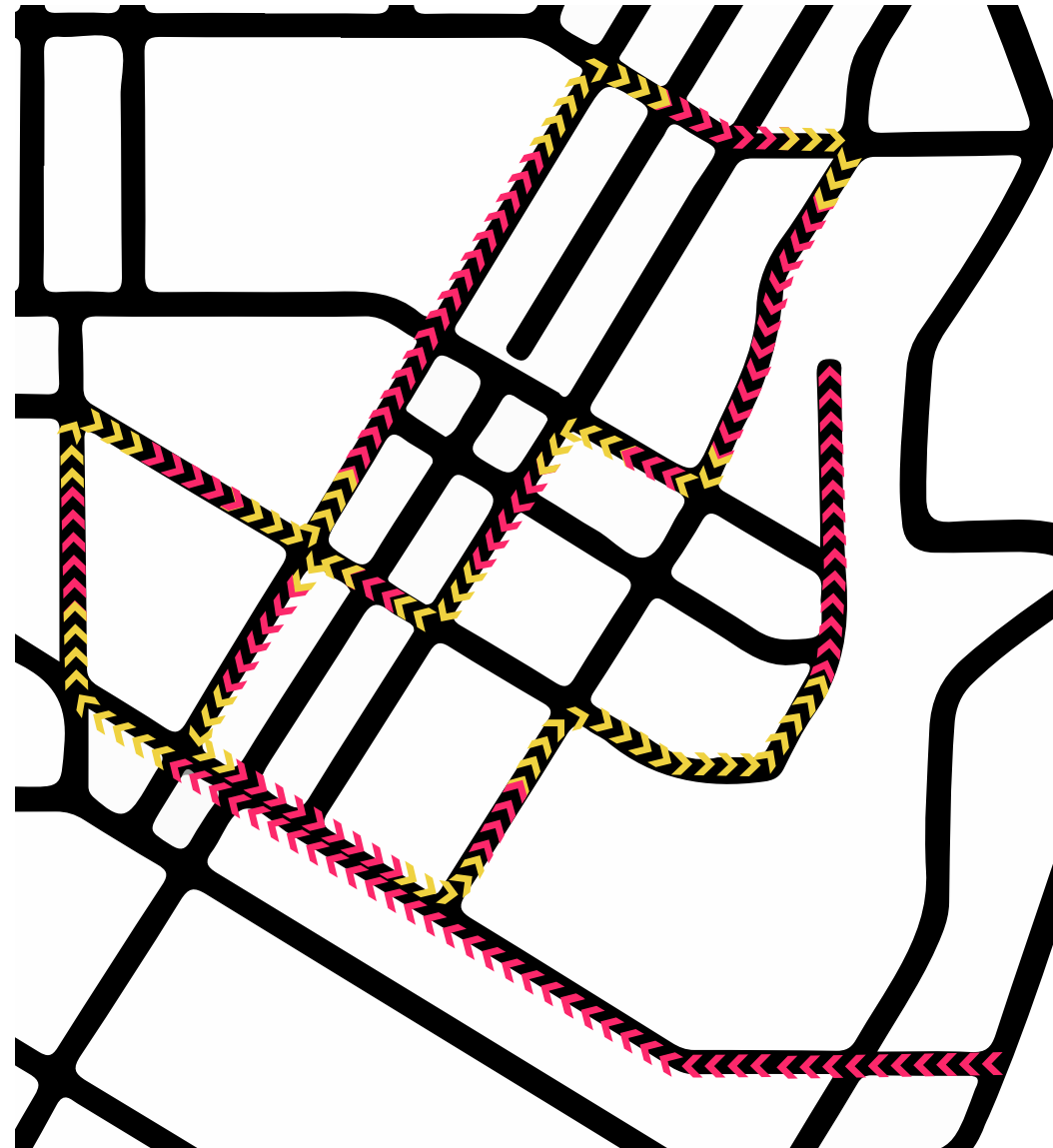
Positionnement des éléments de gameplay conduite



Zones
dédiées au
Nitro

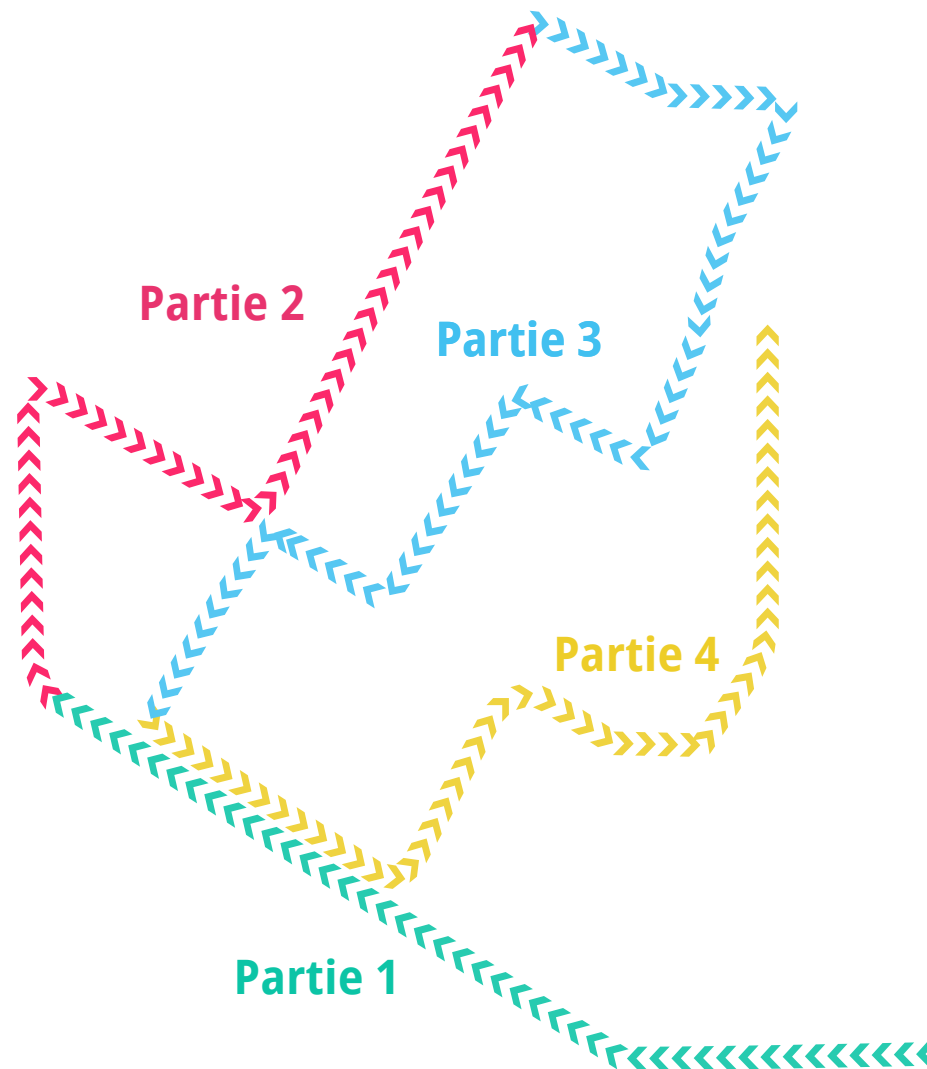


Zones
dédiées au
Drift



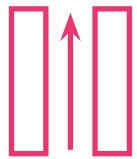
Éléments de gameplay

Nous allons analyser chaque partie du niveau qui est divisé comme suit



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 1ère Partie



Passages
étroits



Jumps



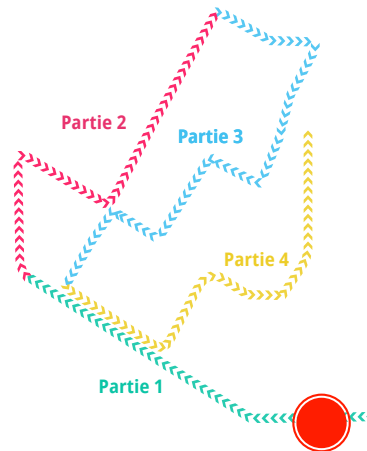
Collectables



Obstacles (3m)

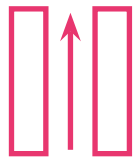


Checkpoints



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 1ère Partie



Passages
étroits



Jumps



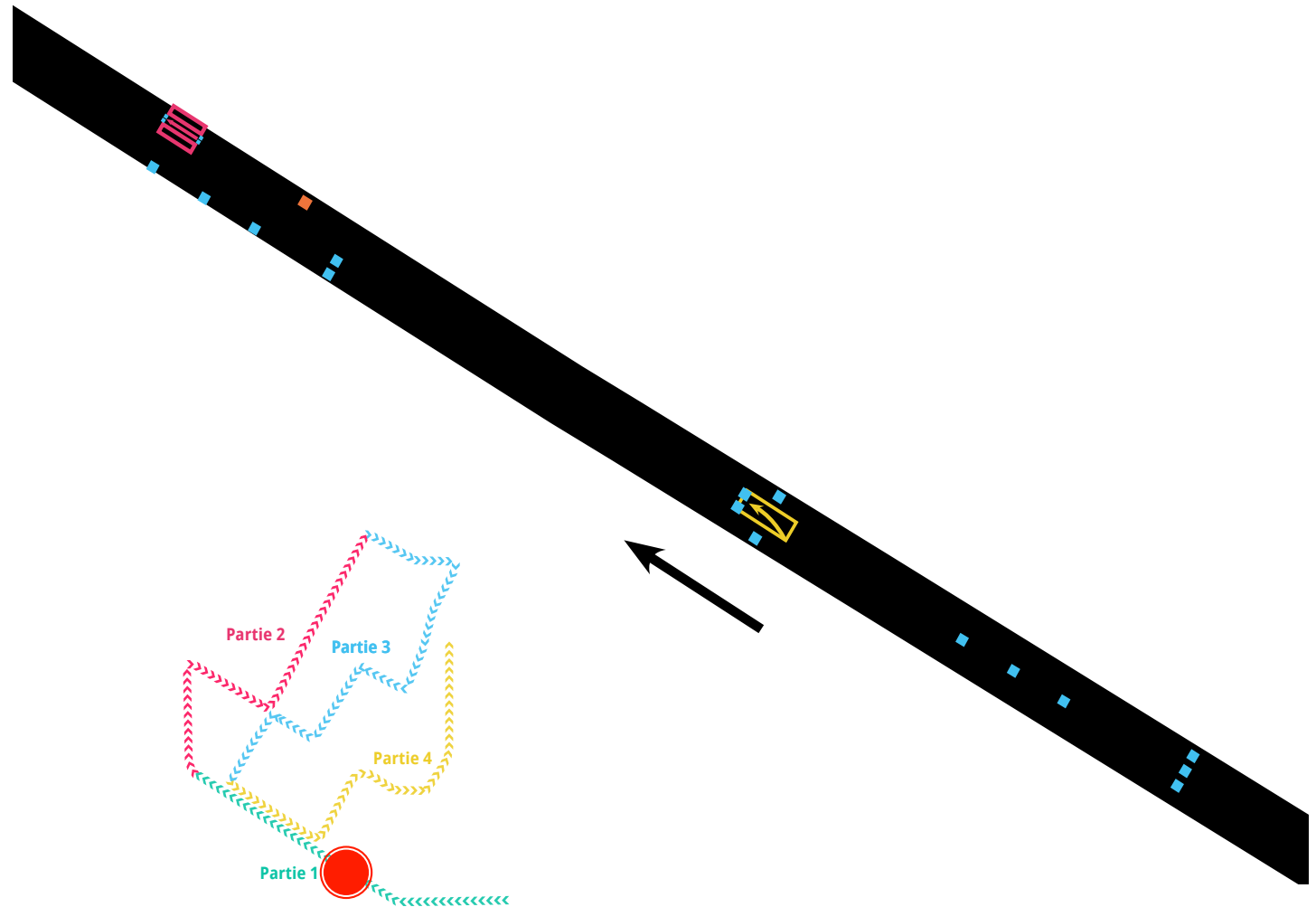
Collectables



Obstacles (3m)

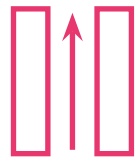


Checkpoints



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 1ère Partie



Passages
étroits



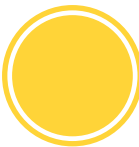
Jumps



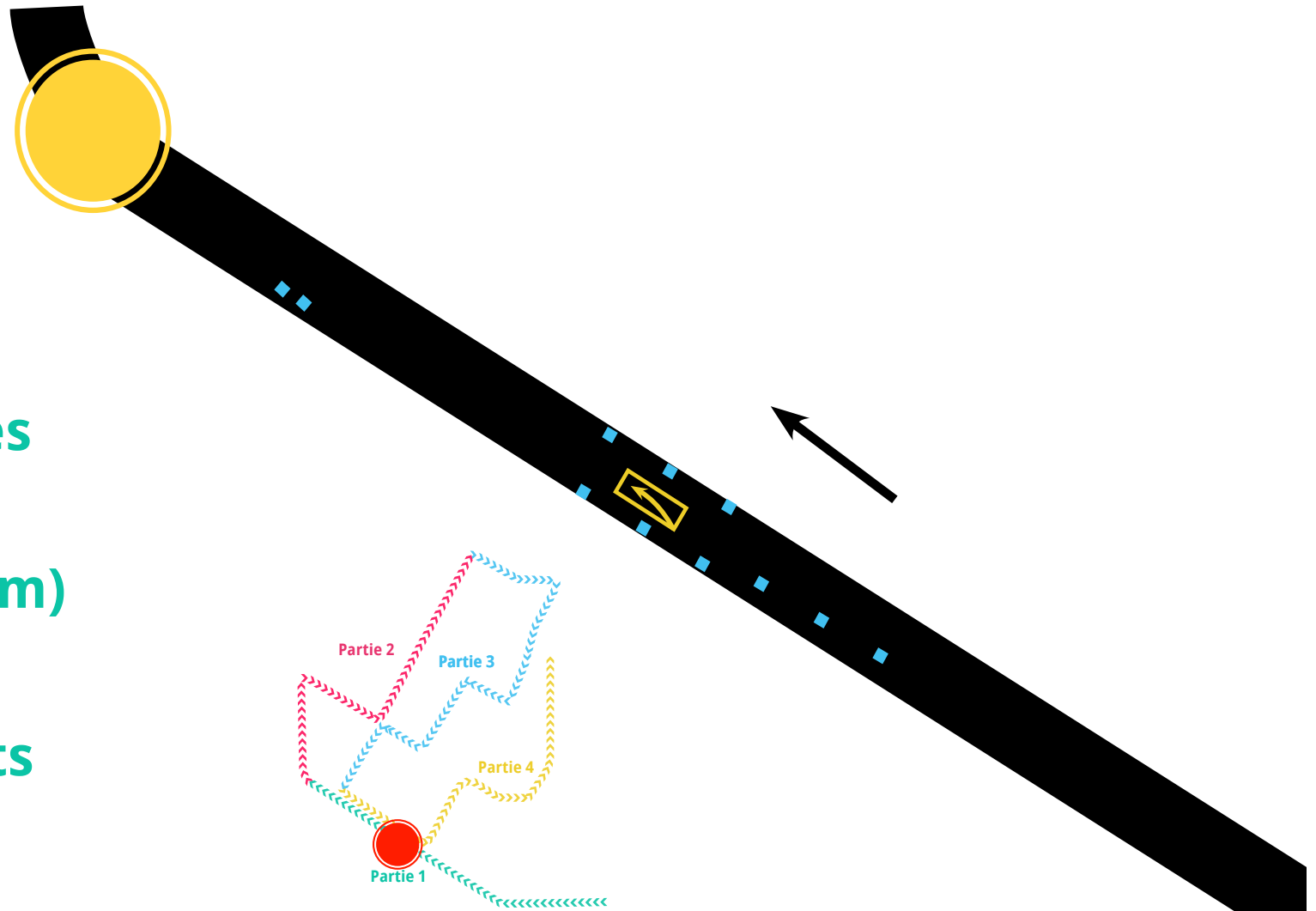
Collectables



Obstacles (3m)

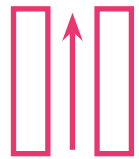


Checkpoints



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 2ème partie



Passages
étroits



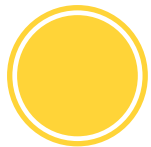
Jumps



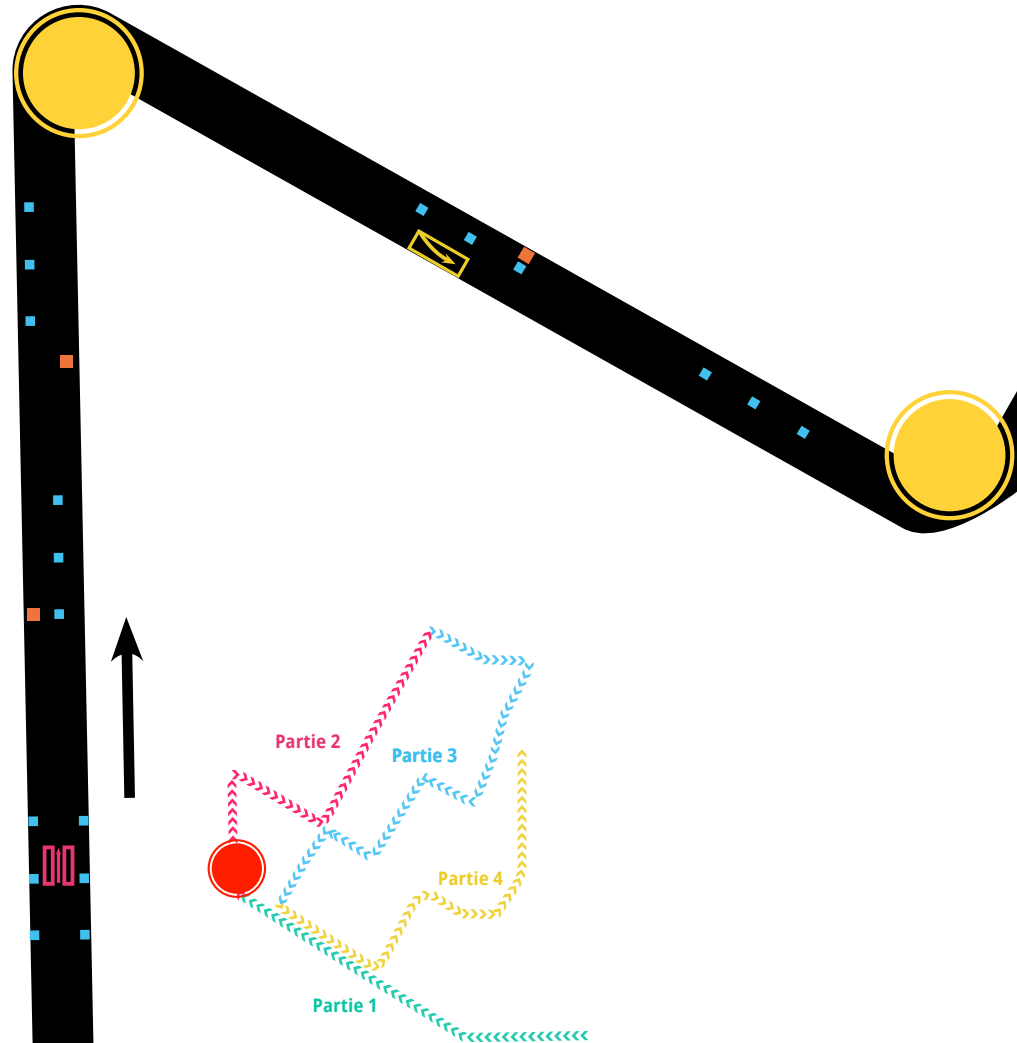
Collectables



Obstacles (3m)

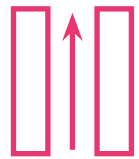


Checkpoints



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 2ème partie



Passages
étroits



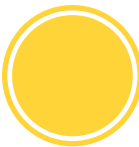
Jumps



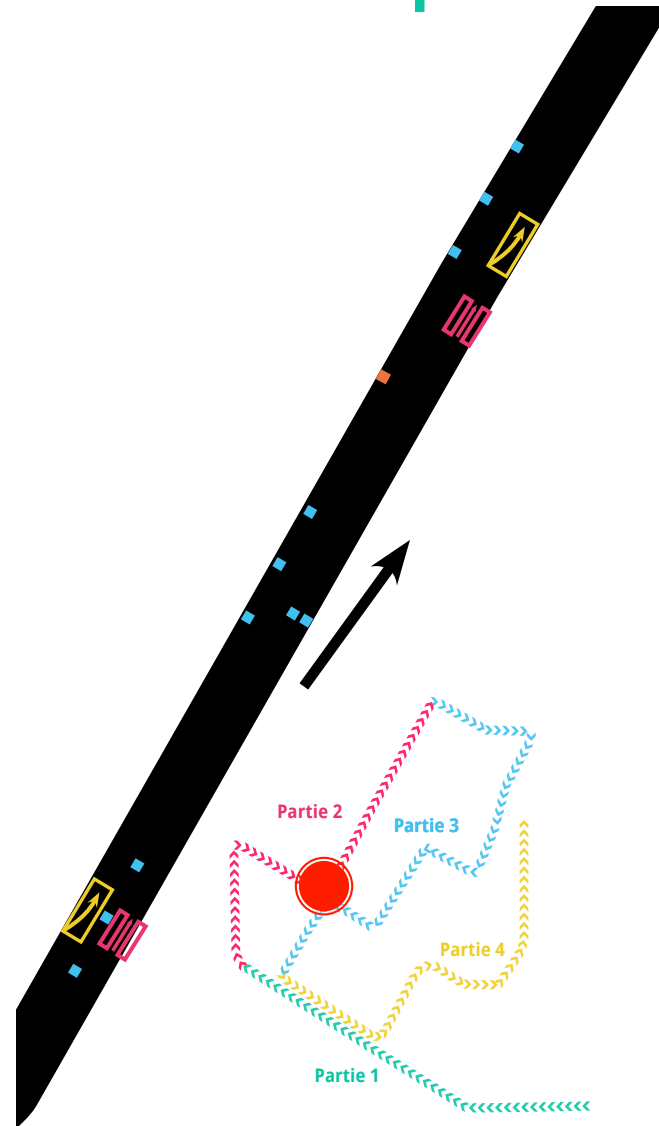
Collectables



Obstacles (3m)

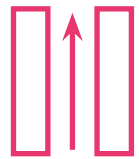


Checkpoints



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 2ème partie



Passages
étroits



Jumps



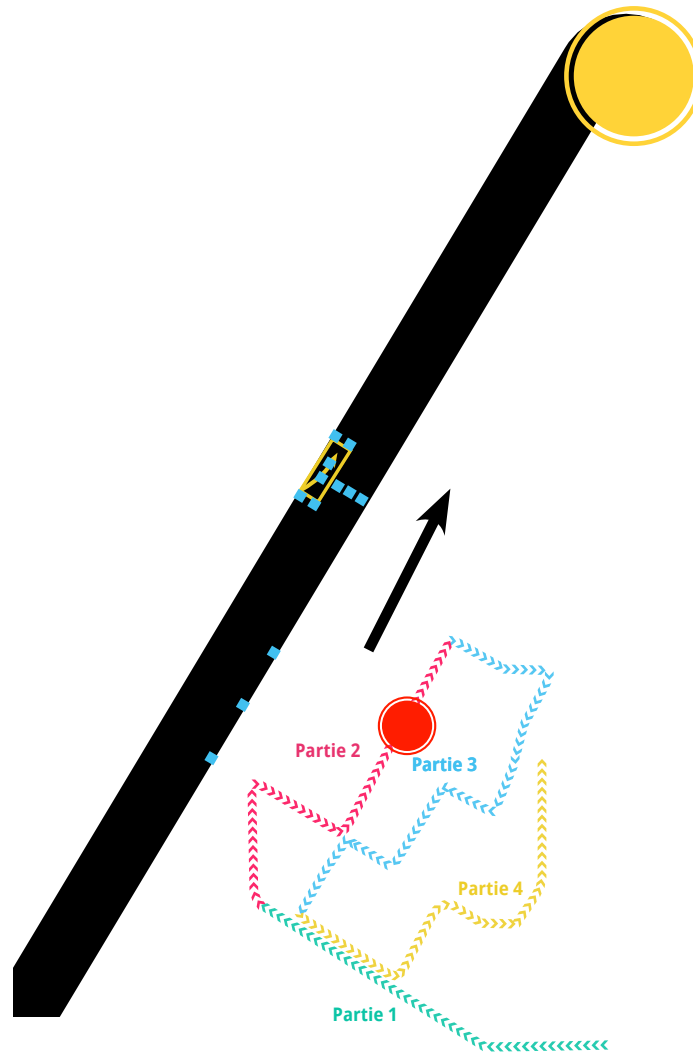
Collectables



Obstacles (3m)

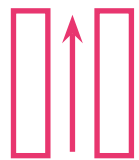


Checkpoints



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 3ème partie



Passages
étroits



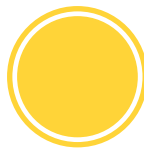
Jumps



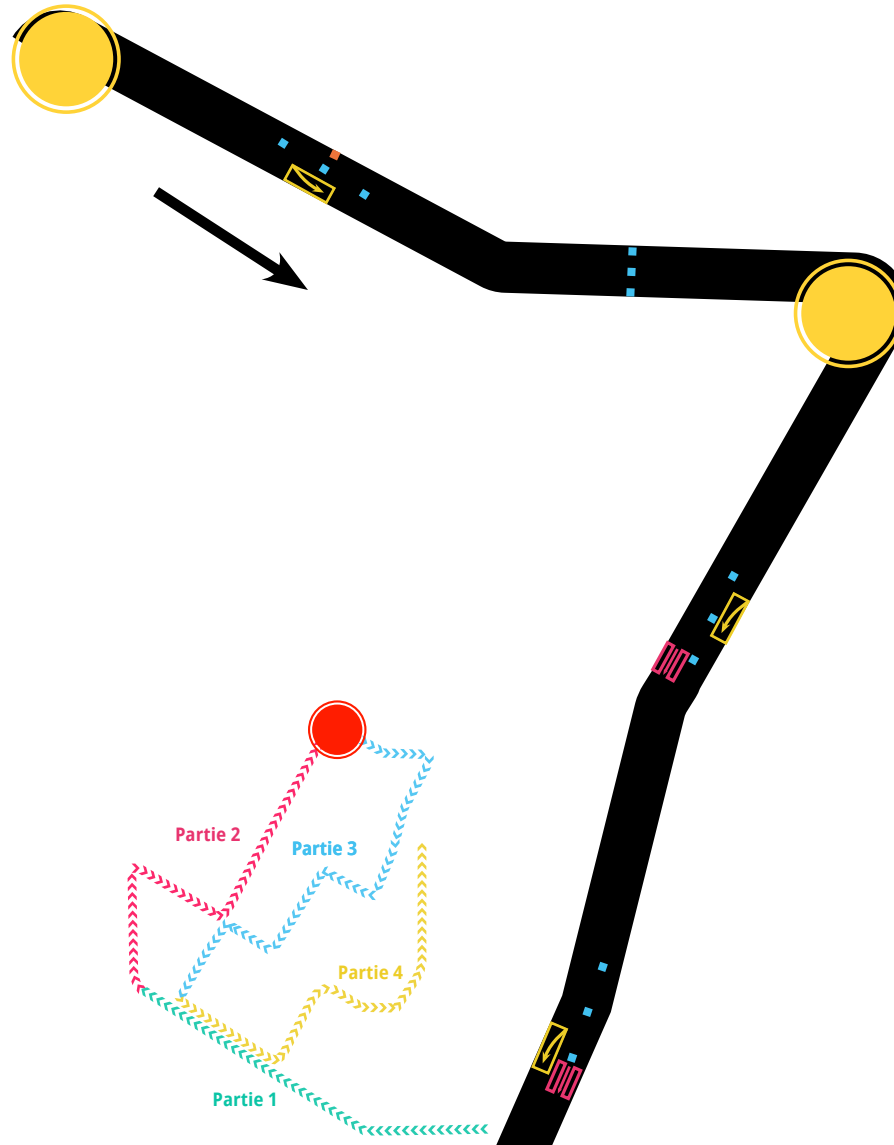
Collectables



Obstacles (3m)



Checkpoints



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 3ème partie



Passages
étroits



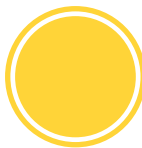
Jumps



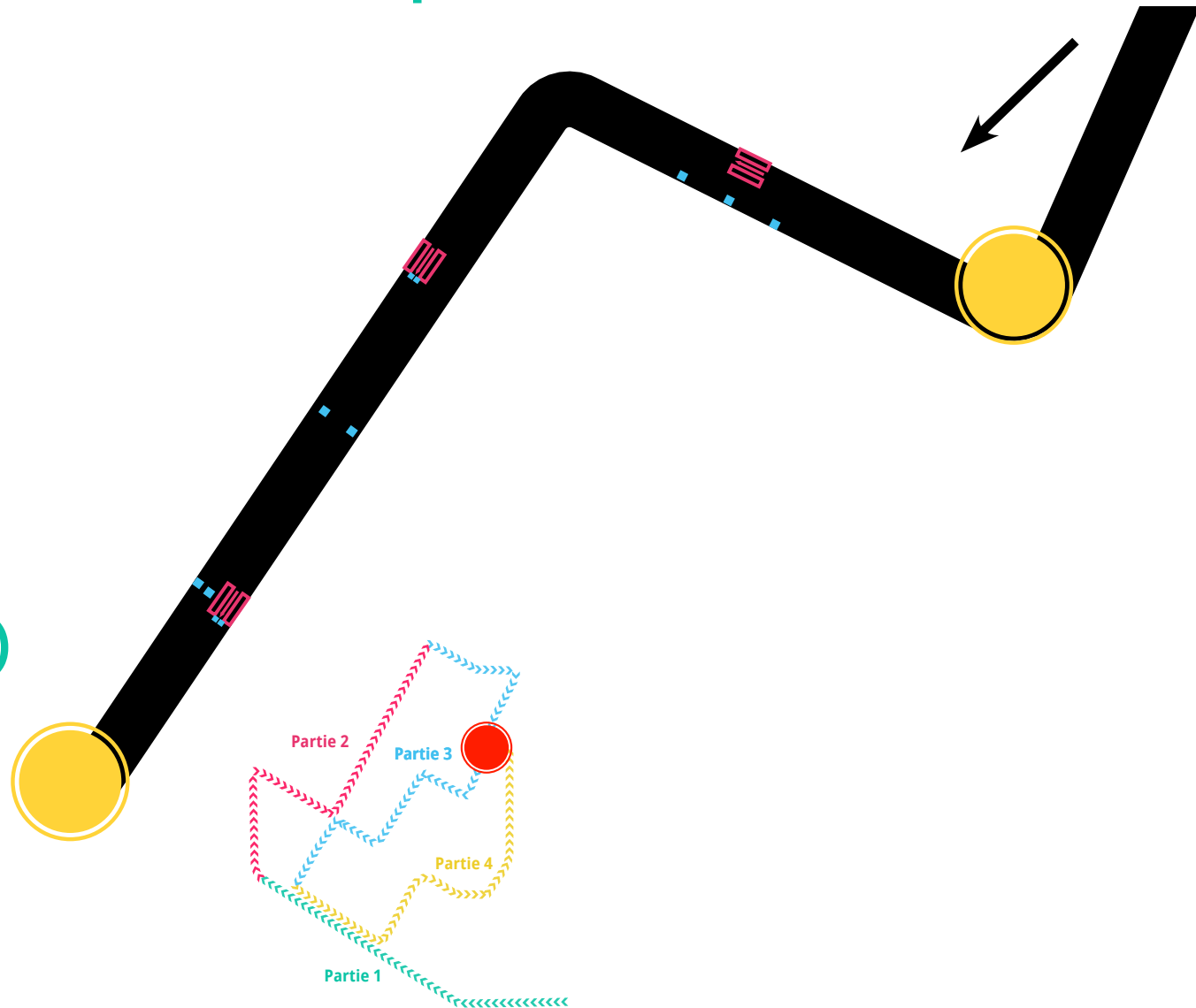
Collectables



Obstacles (3m)

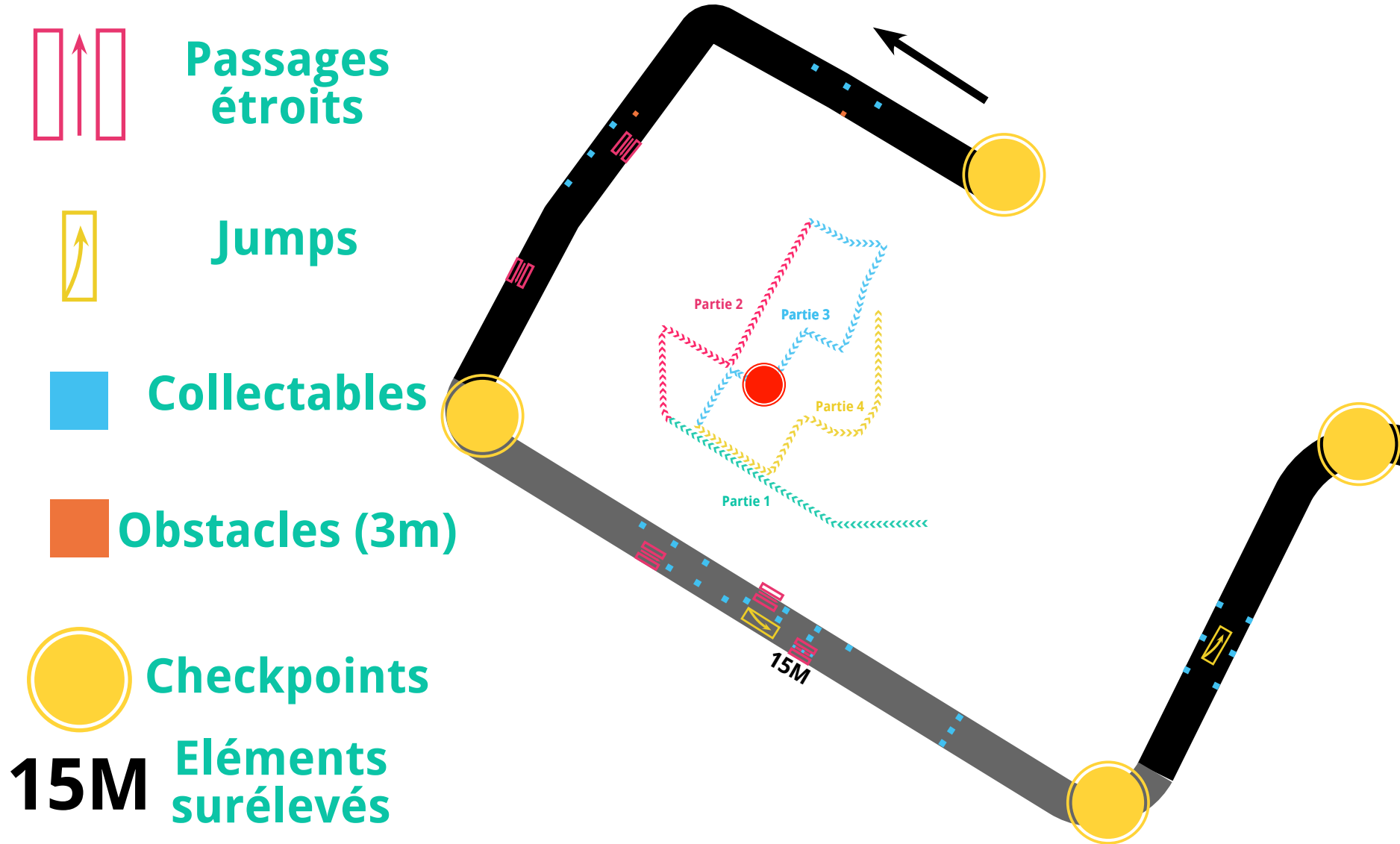


Checkpoints



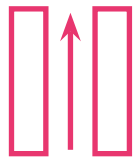
Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 3ème/4ème partie



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 4ème partie



Passages
étroits



Jumps



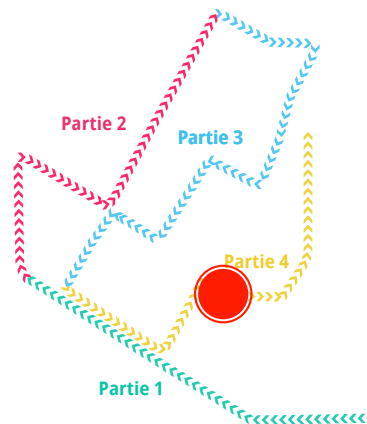
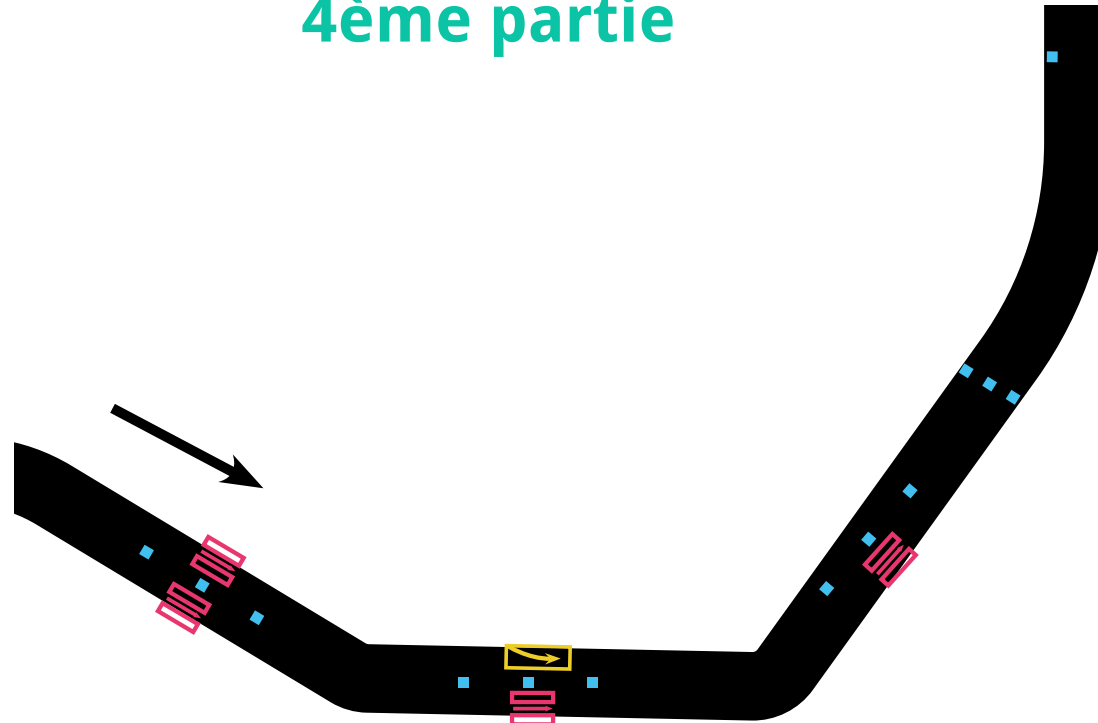
Collectables



Obstacles (3m)

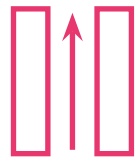


Checkpoints



Éléments de gameplay LD

Positionnement des éléments de gameplay LD 4ème partie



Passages
étroits



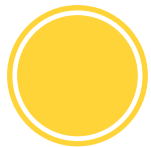
Jumps



Collectables



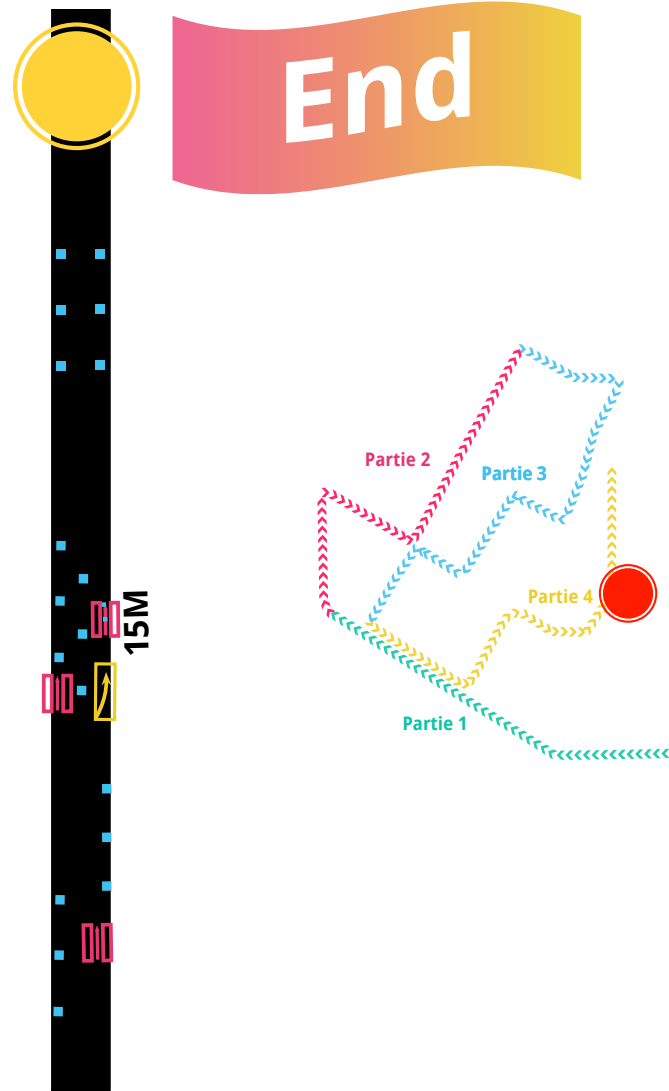
Obstacles (3m)



Checkpoints

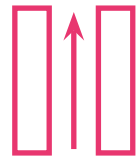
15M

Éléments
surélevés



Éléments de gameplay LD

Plan complet du niveau



Passages étroits



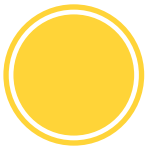
Jumps



Collectables



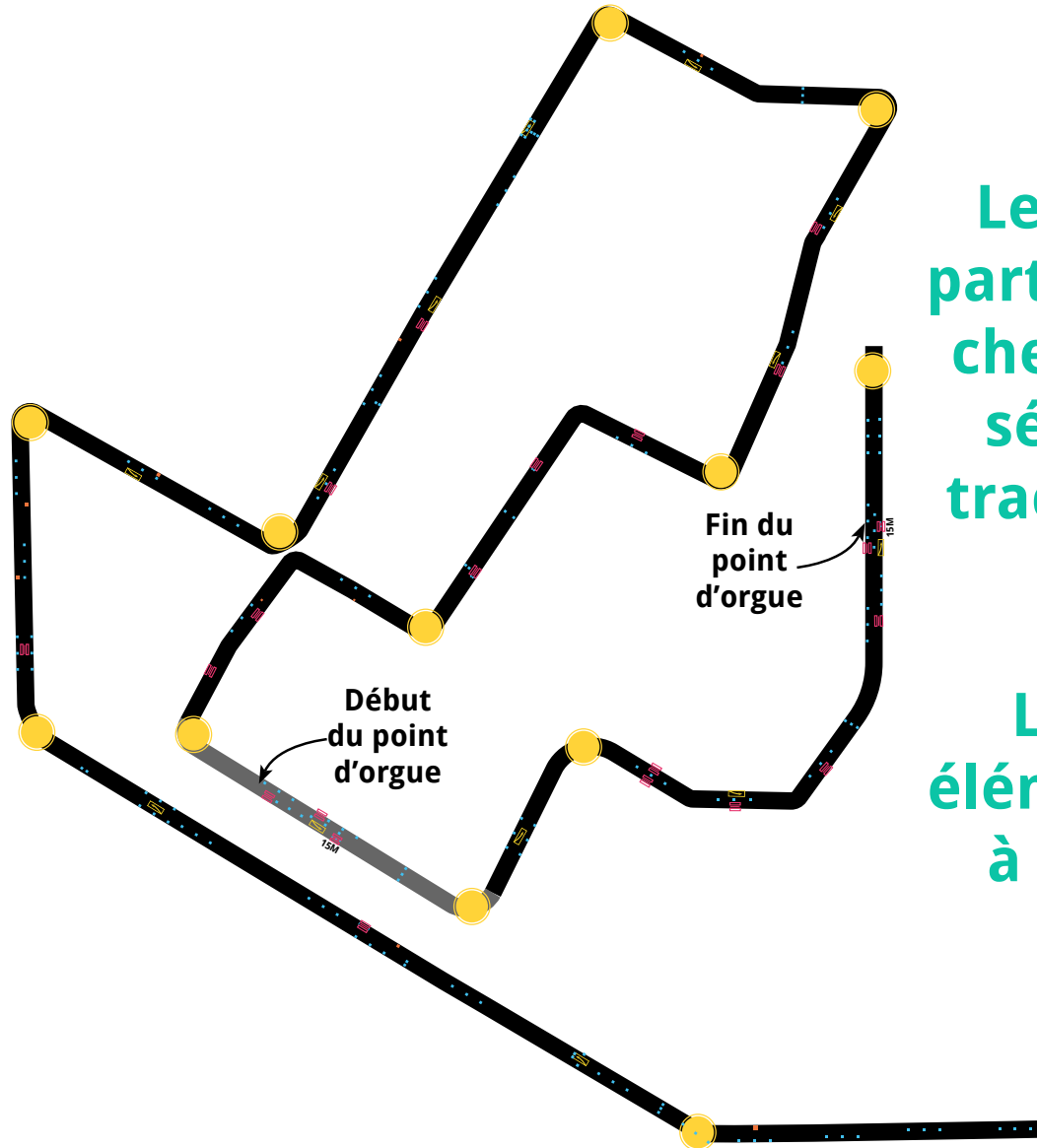
Obstacles (3m)



Checkpoints



Sections se chevauchant



Les sections des parties 1 et 4 qui se chevauchent sont séparées sur ce tracé pour plus de lisibilité.

Les nouveaux éléments LD spawn à l'approche du joueur.

Difficulté des éléments LD

Chaque éléments LD a un niveau de difficulté allant de 1 à 3.



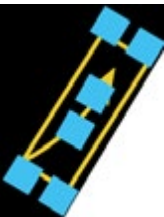

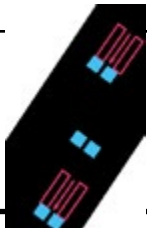

Éléments LD	Difficulté
Passages étroits	3
Jump	2
Collectables	1

Le calcul de la difficulté des ateliers se fait avec cette formule :

$$\text{NbPassagesEtroits} * 3 + \text{NbJump} * 2 + \text{NbCollectables}$$

Rational level design

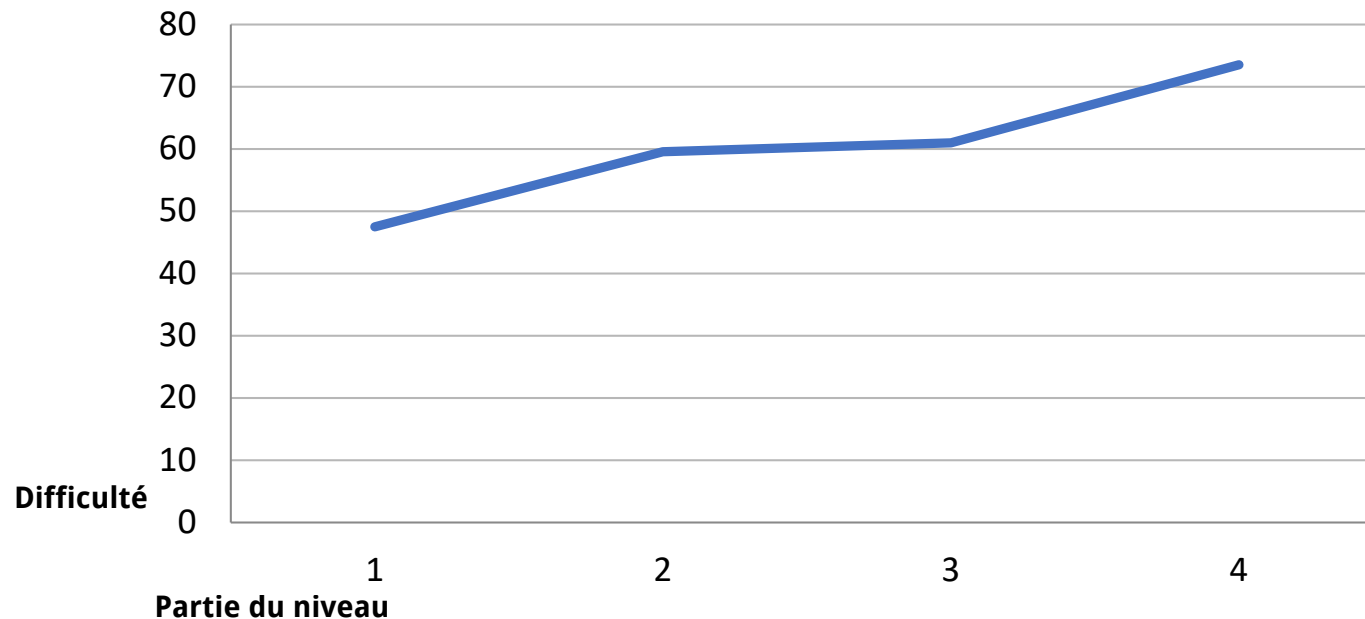
Tableau des éléments LD et Ateliers

Éléments LD	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 6	Légendes
Jump	1		1	1		1	Oui
Passages étroits		1		2	2	2	Non
Collectables	2	4	6		6	6	
Difficulté	4	7	8	8	12	14	
Applications							

Difficulté du niveau

Difficulté du niveau par partie en fonction des éléments de Gameplay conduite et LD

Difficulté du niveau

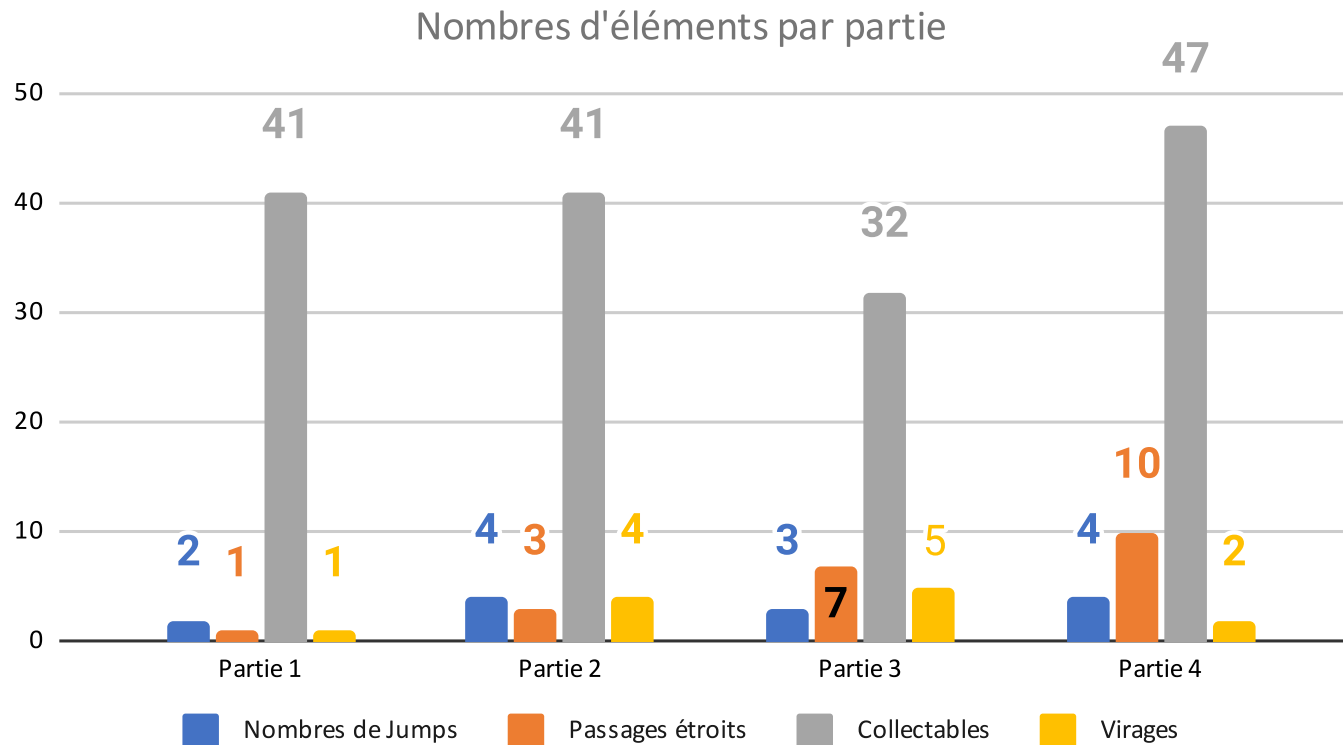


Voici un [lien vers le tableur réalisé sous Excel](#) qui m'a permis de faire mes calculs.

La formule permettant de calculer la difficulté par partie est :
$$\text{NbPassagesEtroits} * 3 + \text{NbJump} * 2 + \text{NbCollectables} * 0,5 + \text{Dist}/25 + \text{NbVirages} * 2$$

Difficulté du niveau

Répartitions des éléments LD entre les différentes parties du niveau



Ainsi la difficulté est croissante, avec une décélération de l'augmentation de la difficulté entre la partie 2 et 3 vers une «vitesse de croisière». Un point d'orgue se situe au début de la partie 4 avec beaucoup de virages et d'éléments LD.

Difficulté du niveau

Commentaire sur la difficulté

Les éléments LD sont placés à une distance suffisamment grande pour que le joueur puisse anticiper ses prochaines actions, je prends alors en compte le temps de réaction moyen (1seconde en voiture) et le temps nécessaire au joueur pour manœuvrer son véhicule.

Les éléments LD sont alors placés à un minimum de 200m les uns des autres le joueur parcourant 50m en 1S à 200Km/H il a alors au minimum 3 secondes et 150m pour aborder le prochain élément LD.

Les distances sont de plus en plus courte jusqu'au point d'orgue du niveau. Les 400 derniers m sont très dégagés avec seulement quelques collectables afin de faire retomber la pression.

Je vous remercie pour l'attention portée à ce test.