



LEVEL DESIGN

KEVIN COUTAND



TRAQUÉE

Ne te retourne pas...

Où

Ruelles, Métro, structure anti-inondation (Panthéon de Tokyo), en intérieur.

Quand :

La nuit commence à tomber.

Mécaniques :

Parkour, escape...

Impact :

Panthéon de Tokyo, gigantesque et oppressant

Contexte :

Fuir l'unité spéciale de Pirandello Kruger et mettre les documents secrets en sécurité.





TRAQUÉE

Ne te retourne pas...

Intention de LD :

- Chasing
- Ruelles et en intérieur
- Le joueur s'enfonce de plus en plus profond
- Lieu sombre et guidé par la lumière
- Oppression

Pitch Narratif :

Vous avez dérobée des documents secrets d'État compromettant la stabilité du gouvernement oppresif. Vous êtes poursuivi par l'unité spéciale de Pirandello Kruger qui veut vous voir morte.

MOODBOARD et RÉFÉRENCE



Panthéon de Tokyo
(système anti-inondation)

Grands espaces vides,
oppression

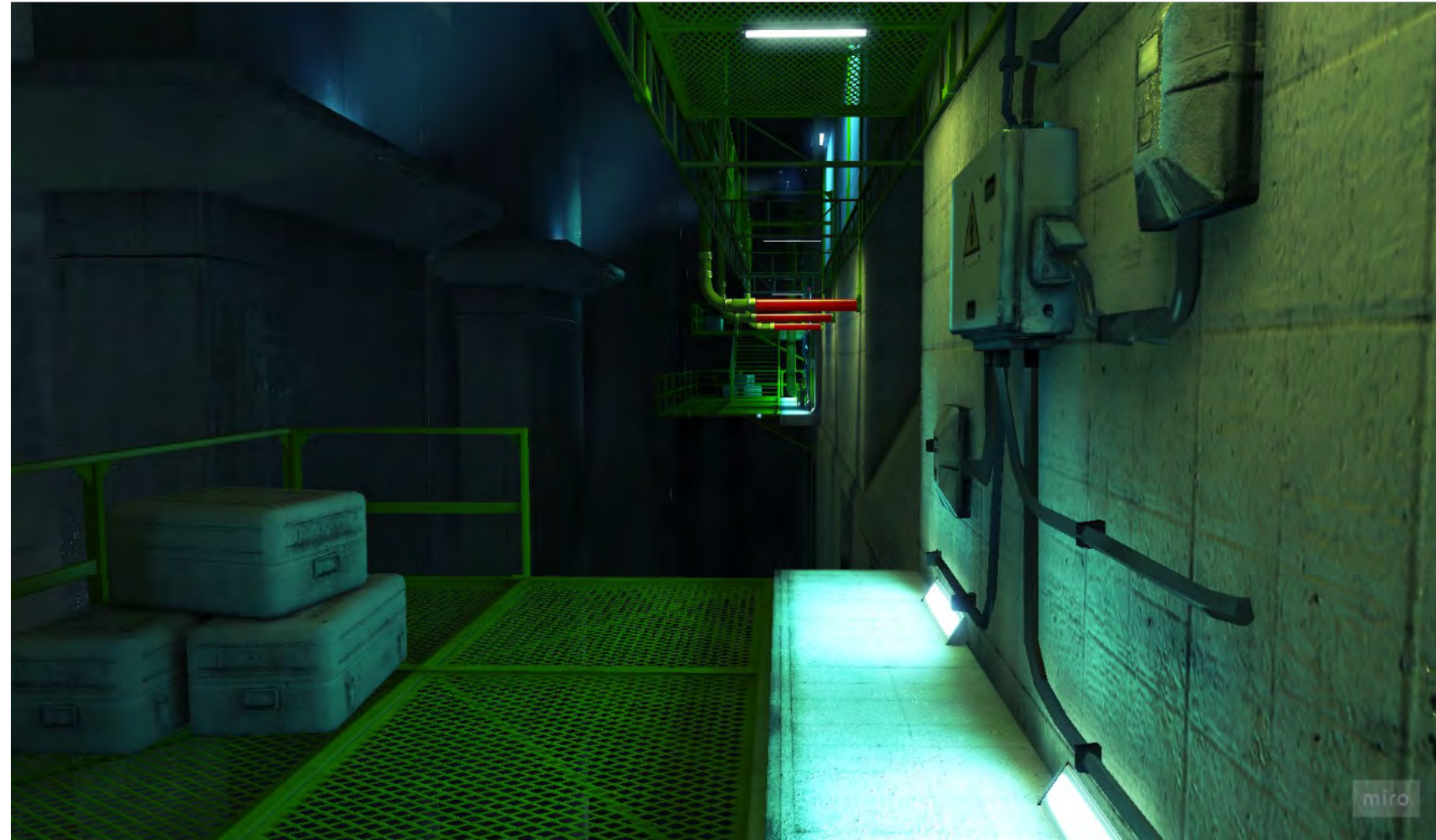
Métro vide,
espace sombre



Passage étroit, système
de canalisations



MOODBOARD et RÉFÉRENCE



Le joueur est guidé par la lumière. Des espaces sombres, des occlusions...

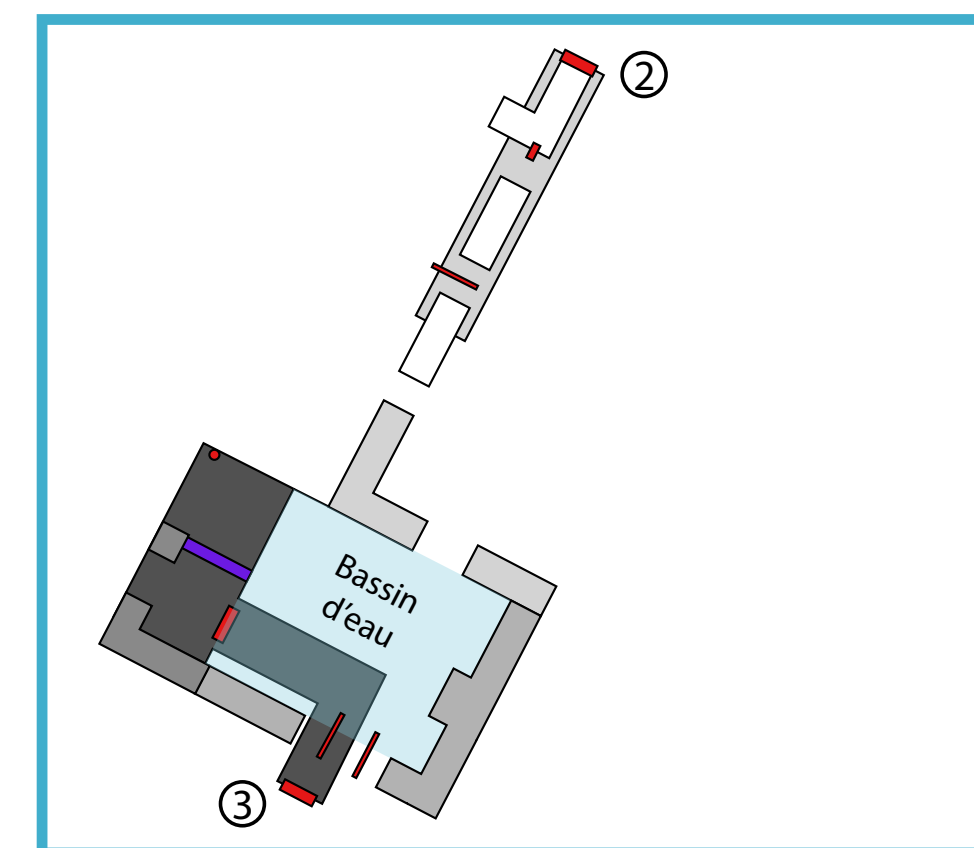
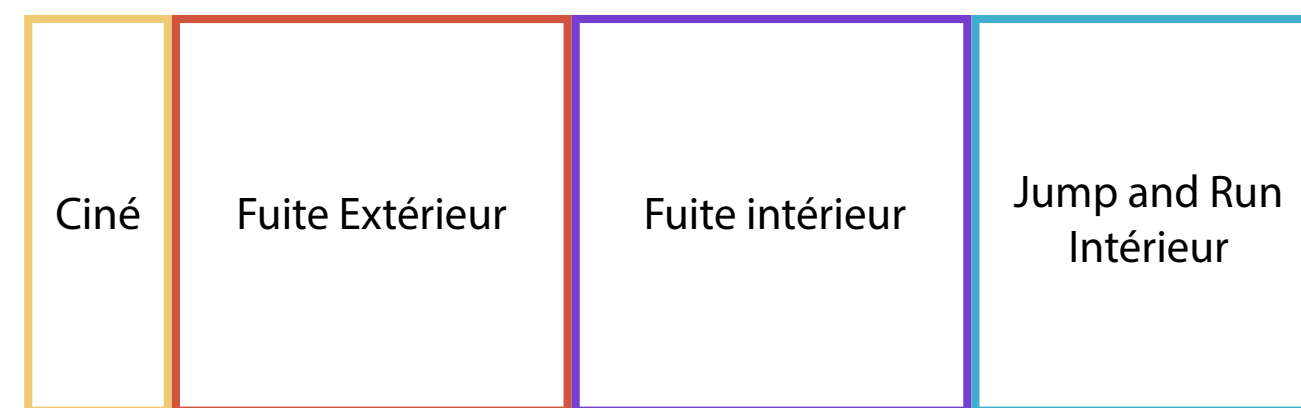
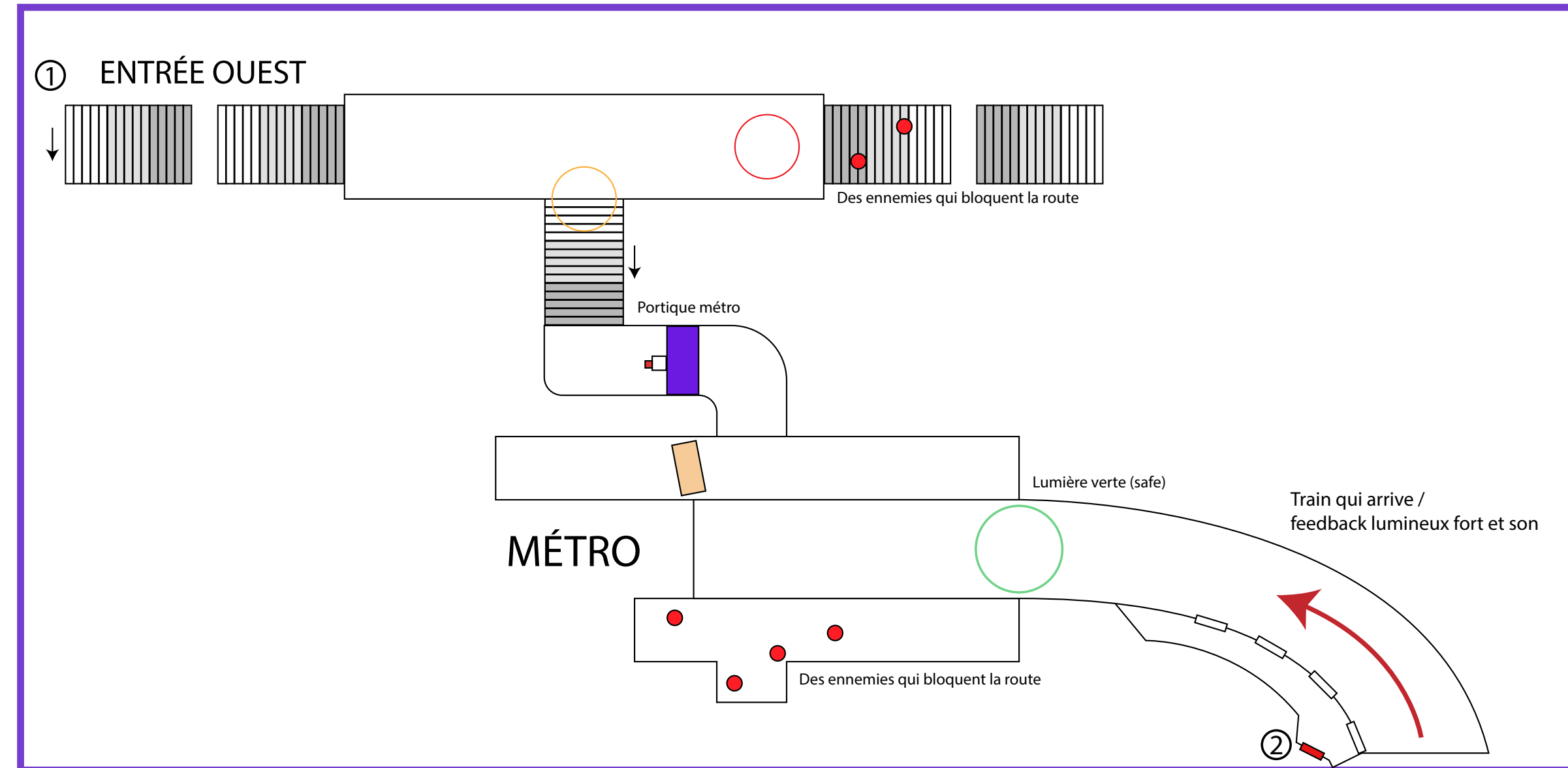
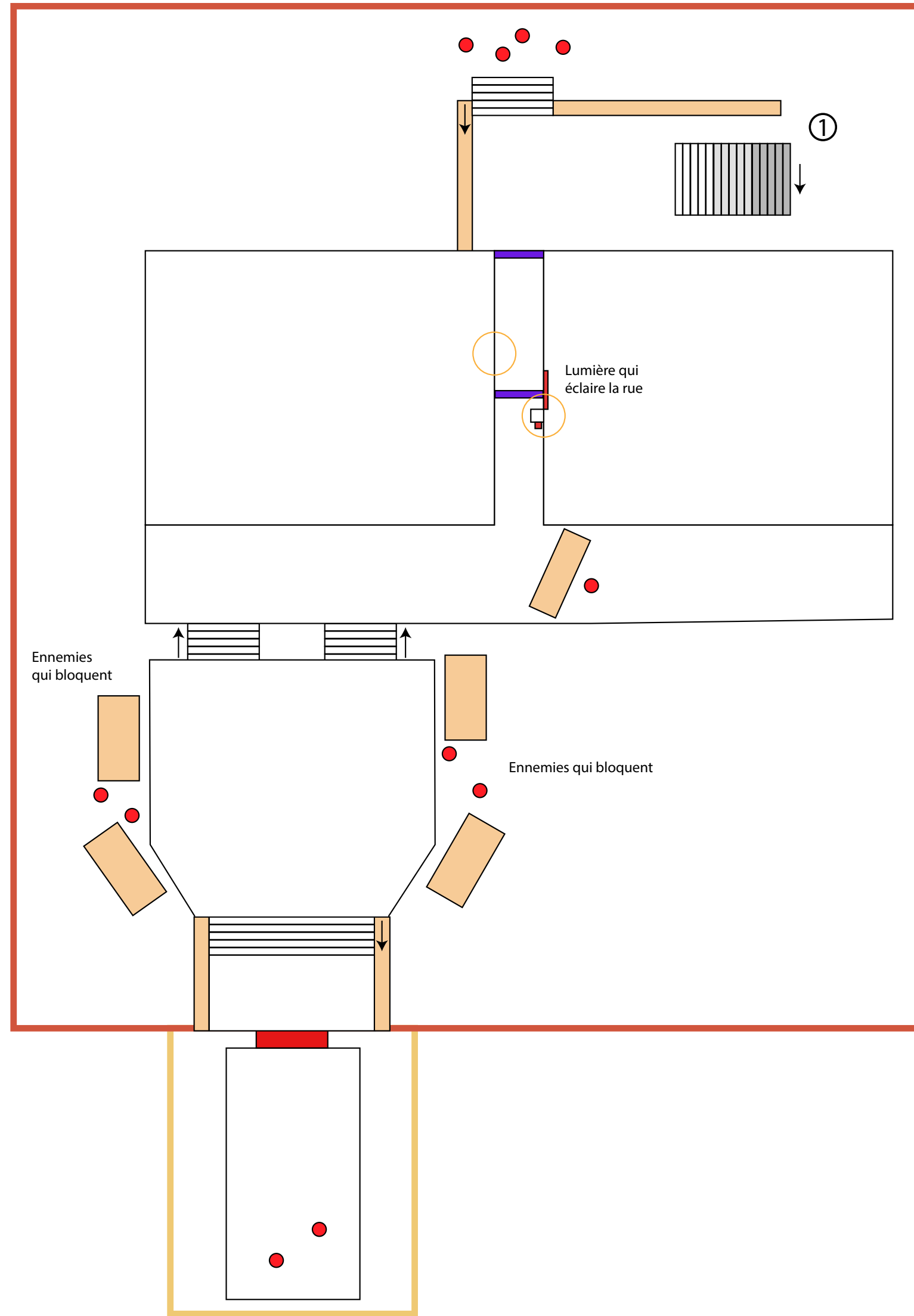


Des espaces labyrinthiques guidés.

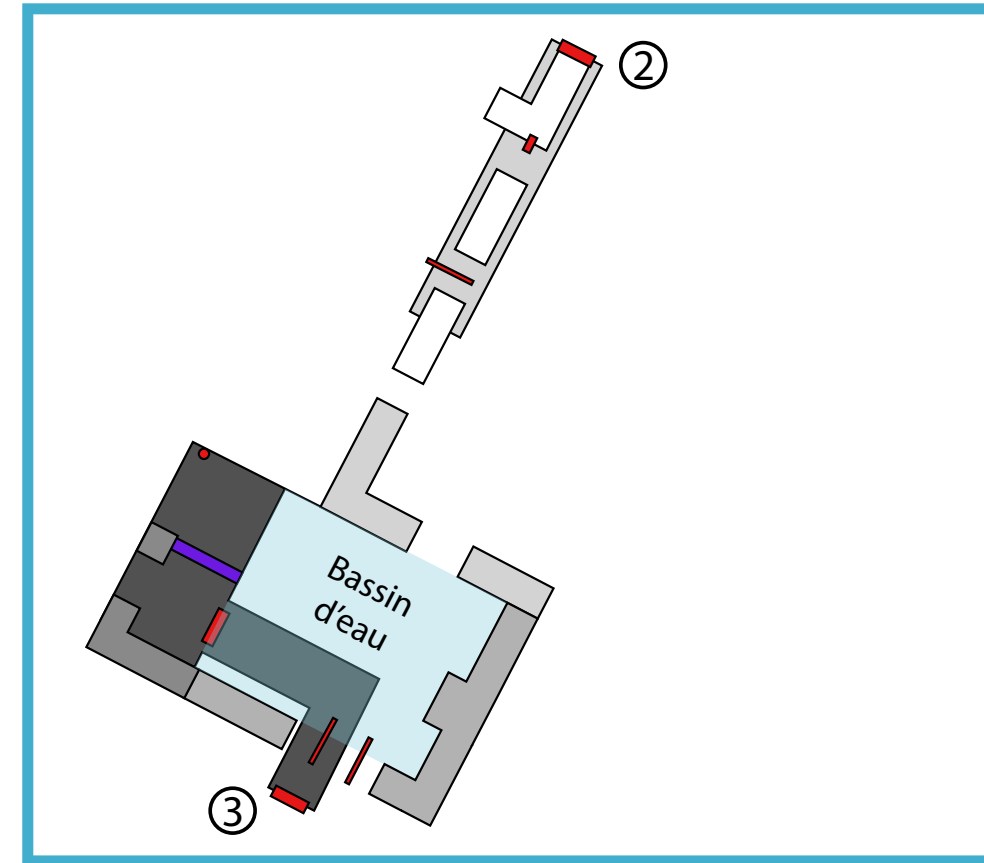
Des ruelles pittoresques et sombres



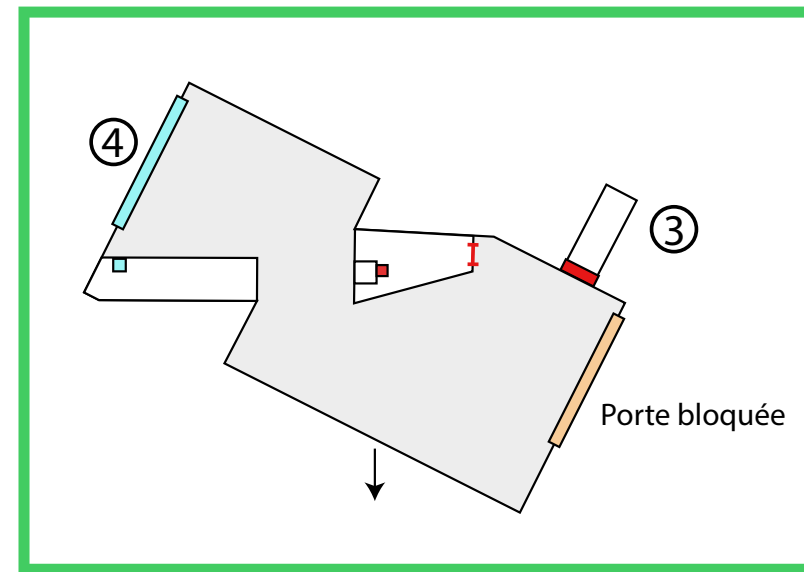
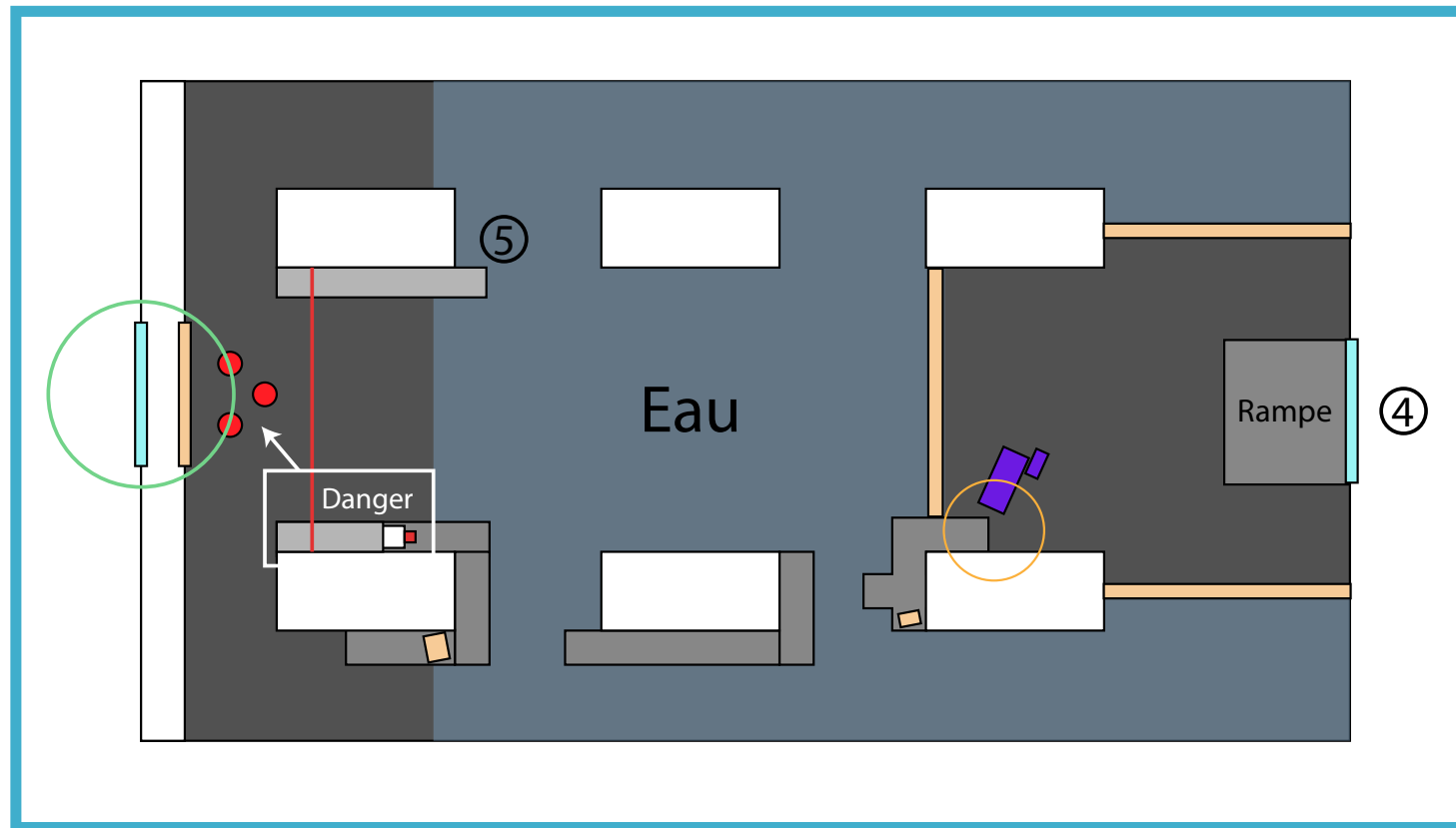
PLAN



PLAN



Jump and Run Intérieur	Open Door	Jump and Run Intérieur	Fuite intérieur	Ciné
------------------------	-----------	------------------------	-----------------	------



Piste d'amélioration :

- Accentuer le chasing dans les ruelles et dans le métro.
- Sur la zone finale, faire commencer le joueur tout en haut et créer une sensation de vertige pour renforcer l'intention de départ.

