

**Jean-Christophe Leclair**

Atelier dirigé en Création 3D

ARN2044

**Level Design**

**Gold Dreams in the Dark**

Travail présenté à

Danny Godin

Erwan DAVISSEAU

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

7 mai 2015

## Sommaire du jeu

### Histoire

Au 19<sup>e</sup> siècle, la découverte d'or en Californie cause la grande Ruée vers l'or partout aux États-Unis. Les gens partent vers l'inconnu, souvent peu préparé, dans l'espoir de trouver le filon d'or leurs permettant de devenir riche. Des villes sont bâties, des rois deviennent des pauvres et des pauvres deviennent des rois. Vous êtes partie dans l'espoir que vous aussi, vous trouverez la fameuse mine d'or, mais au fil des ans, revenant sans cesse en ville de votre vieille mine, les gens ont fini par vous appeler le Vieux Jim.

La journée s'annonçait identique aux autres, aller miner dès le matin dans l'un des puits de votre mine en suivant un filon de quartz en espérant voir le scintillement de l'or à l'intérieur. Puis, soir venu, revenir en ville vendre le peu que vous avez trouvé pour payer votre boisson. Alors que vous réfléchissiez sur quel liqueur acheter, rhum ou vodka, le mur devant vous fait apparaître une lueur dorée. Vous savez que vous avez trouvé un énorme filon, mais alors que vous frappez plus fort, le sol s'effrite sous vos pieds et vous tombez dans le vide.

En vous réveillant, vous découvrez que vous êtes dans une énorme caverne, les murs couverts de filon d'or et de cristaux de quartz, certains luisants dans la noirceur. Ayant perdu presque tout ce que vous possédiez, sauf votre casque de mineur, vous comprenez que vous devez sortir d'ici rapidement, pour éviter de mourir de soif, mais aussi pour rapporter votre découverte et devenir riche !

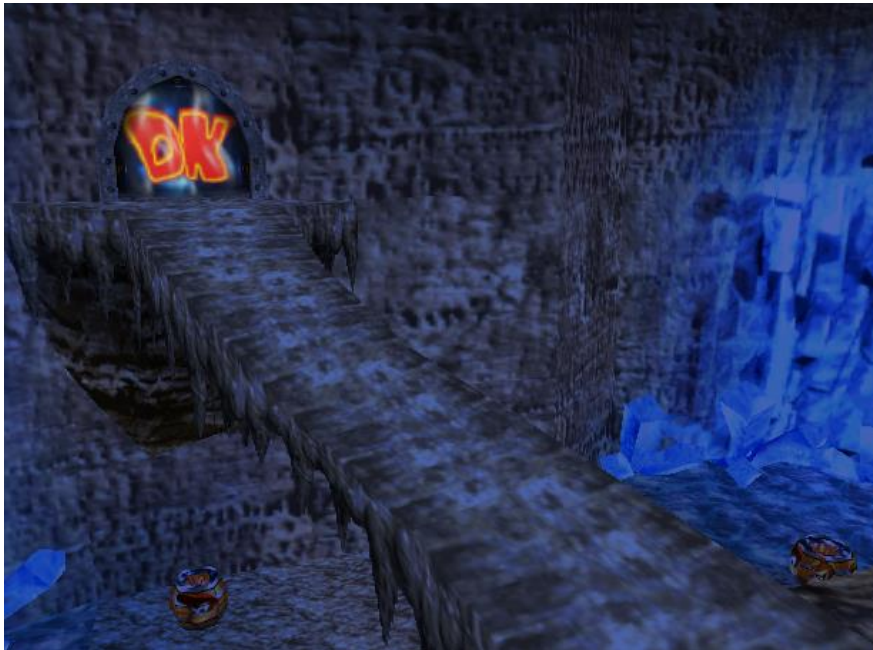
Parcourez à travers les ténèbres de ce monde souterrain pour trouver la sortie. L'or deviendra votre plus précieux allié, en vous permettant de vous fier à sa réflexion de la lumière de votre casque pour éviter précipices et ravins. Reposez-vous dans les alcôves de quartz luisants, mais rappelez-vous votre but, sortir à la surface et devenir riche!

### Résumé

*Gold Dreams in the Dark* est un jeu de plateforme incluant des éléments d'explorations. C'est un jeu de 1 niveau, pour un joueur seulement sur ordinateur. Le jeu est en 3D, avec une vue

à la première personne, dans un décor réaliste fantaisiste. Le joueur aura la possibilité de contrôler le personnage avec les déplacements de base, en sautant ainsi qu'en interagissant avec l'environnement lorsque cela est possible.

Le joueur incarne un personnage, Vieux Jim le mineur, perdu dans un réseau de cavernes souterraines, essayant de sortir à la surface. Le joueur devra naviguer dans le noir dans des cavernes dont l'agencement forme des plateformes dont le joueur devra sauter dessus pour continuer à progresser.



Le joueur n'a aucun équipement, sauf son casque de minier qui projette constamment de la lumière devant lui, permettant au joueur de voir à travers les sections plus sombres du niveau. Lorsqu'il y aura des plateformes, des filons d'or scintillant réfléchiront la lumière, permettant au joueur de bien voir où il peut sauter pour continuer.

Le niveau étant relativement court, il n'est pas possible de sauvegarder, mais il y aura, au milieu du tableau, une salle remplie de cristaux de quartz lumineux et d'or, où la progression sera automatiquement sauvegarder. Cette zone lumineuse contrastera avec les ténèbres environnantes, démontrant que c'est une zone sûre où le joueur n'aura pas à avoir peur de mourir.

Il n'y aura aucun ennemi dans le niveau, accentuant le sentiment de solitude du joueur. La seule manière de mourir étant de tomber dans les nombreux précipices et ravins, caché dans le noir.

### Type de niveau

*Gold Dreams in the Dark* est un jeu de base, ne comportant qu'un seul niveau et utilisant les mécaniques de jeu de plateformes. La progression du jeu par le joueur se fera de manière linéaire, dans un environnement en 3D.

Le niveau sera divisé en diverses salles, où le joueur devra faire face à des épreuves de platforming différentes à chaque fois. Dans certaines de ces salles, le joueur devra agir sur l'environnement pour débloquent le chemin menant à la sortie.

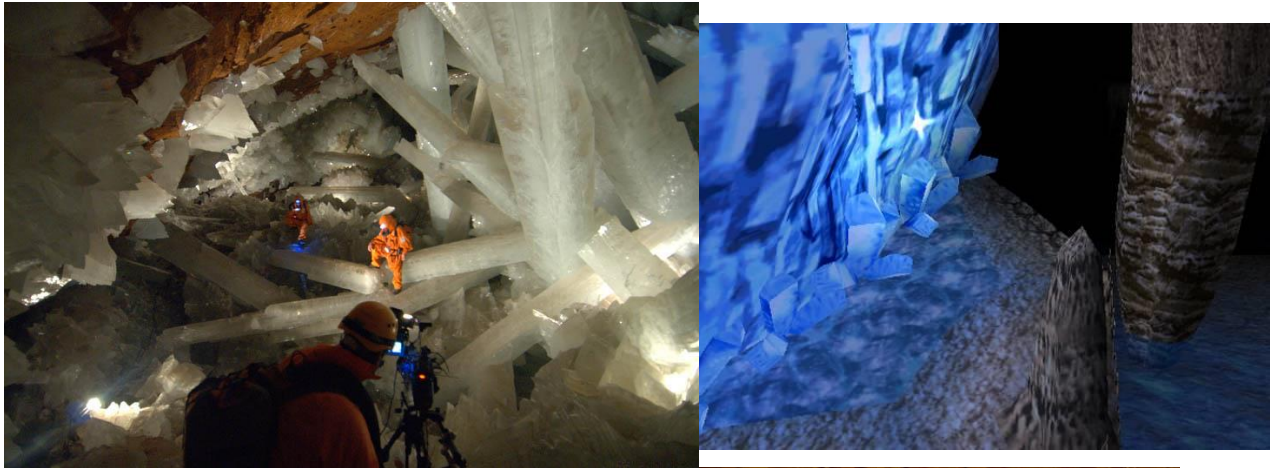


Beaucoup de puits sans-fonds seront présents et seront le seul moyen de tuer le joueur. Au milieu du niveau, une petite salle sera placée pour permettre au joueur de se reposer et sauvegardera la progression.

### **Art du jeu**

## Description des lieux

Le niveau du jeu se déroulant dans un monde souterrain, l'environnement reflètera l'histoire. Ainsi, le joueur verra des murs de roches, des stalagmite et stalactites et du gravier, mais aussi d'autres éléments plus fantaisistes. Dans les endroits plus ouverts, des cristaux lumineux éclaireront certains lieux, ainsi que des filons d'or qui réfléchiront la lumière, soit des cristaux ou du casque du joueur. D'immenses cristaux de quartz non-lumineux seront aussi visibles, ainsi que des rivières.



## Types d'art

L'art de l'environnement sera réaliste, avec les textures de roche, d'or et autres.



L'utilisation de textures réalistes combinées avec un environnement sombre et compact des cavernes risque de créer des sentiments néfastes. Le but étant de représenter le sentiment de solitude du personnage, mais aussi celui d'être dans un rêve d'avoir FINALEMENT trouver de l'or d'être présent. Ainsi, beaucoup d'effort sera mis dans le choix des emplacements des objets et des décors, comme les cristaux lumineux, l'or et d'autres éléments de l'environnement.

## **Mécaniques du jeu**

## Mécaniques du personnage

Le personnage que le joueur contrôle aura les mécaniques de bases que l'on retrouve dans un jeu de plateformes. Il pourra sauter, marcher dans toutes les directions et pourra aussi s'accrocher sur les bordures. Il sera aussi possible d'interagir avec l'environnement, mais seulement en certaines occasions.

*Bordures sur blueprint:* <https://forums.unrealengine.com/showthread.php?2325-Edge-grabbing&highlight=ledge+grabbing>

De plus, le joueur aura constamment un phare au-dessus de sa vision et éclairant où il regarde pour l'aider à naviguer les sections sombres où il est difficile de voir le sol et les précipices. Cette lumière ne s'éteindra pas, enlevant la peur du joueur de se retrouver coincé dans le noir absolue.



Les cavernes du jeu seront plongées dans les ténèbres, mais des cristaux de quartz lumineux de diverses couleurs et intensités seront placés, donnant une source de lumière fixe supplémentaire au joueur. Elles pourront être utilisées pour montrer le chemin vers la sortie d'une caverne, une scène de décor ou pour faire jolie.



Des filons d'or seront aussi visibles dans les murs, sur le plafond et le sol. Certains de ces filons refléteront la lumière des cristaux environnants, ainsi que celle du casque du joueur. Cette mécanique de réflexion pourra être utilisée pour les bordures des plateformes où le joueur devra sauter ou s'accrocher pour progresser, faisant le lien de la sécurité avec le rêve du personnage (devenir riche).



## Épreuves du jeu

Parfois, le joueur devra faire face à des épreuves en même temps que le saut sur les plateformes. Ces épreuves bloqueront la progression du joueur tant qu'il ne les aura pas réussis. Elles nécessiteront le joueur à interagir avec l'environnement à des endroits spécifiques, qui activeront alors une séquence d'évènements qui débloquent le trajet. Aucune de ces épreuves ne nécessitera le joueur de ramasser un objet et de le trainer avec lui.

Exemple d'épreuves :

Un tas de roche bloque le chemin et il est impossible de les dégager de face. Le joueur devra alors suivre un chemin menant sur le côté du tas et retirer la roche/cristal qui tient le tas en équilibre. En interagissant avec l'objet, le tas tombe et le chemin est de niveau ouvert.



**Influence**

## Art

L'art sera basé, à part des photos de sites réels, sur des jeux utilisant des graphiques réaliste dans des environnements plus fantaisistes, tels que :

- Dark Souls (crystal cave)



- Skyrim (blackreach)



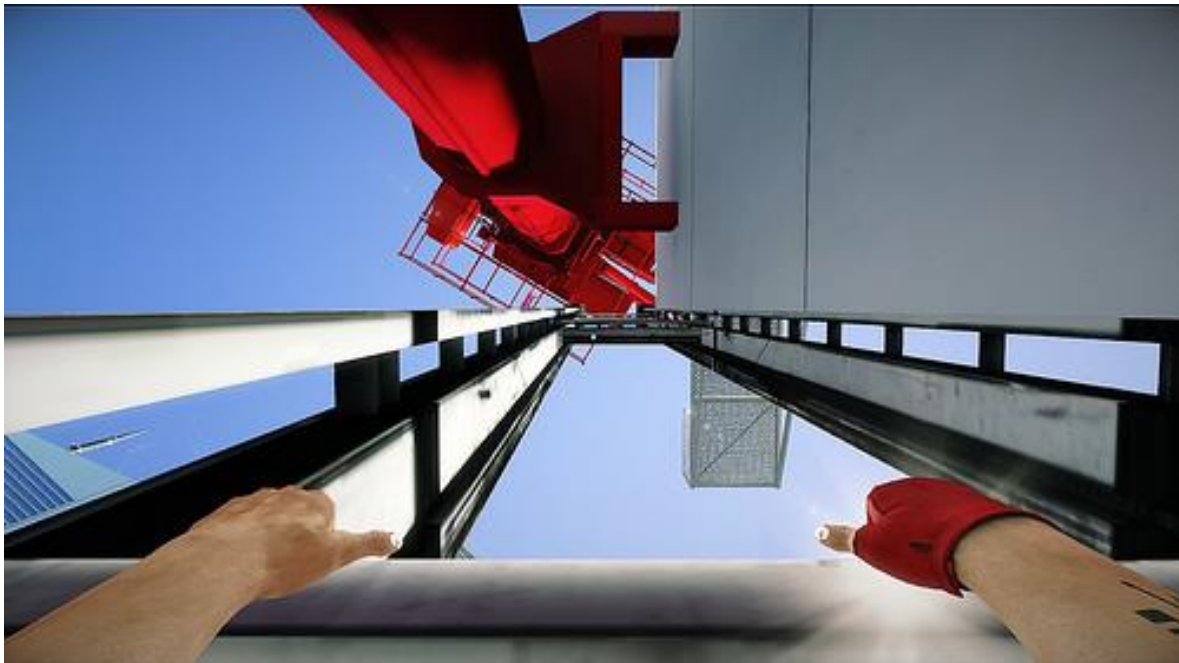
## Mécaniques

Les mécaniques du jeu seront basé sur des jeux de plateformes bien connus, tels que :

- Super Mario 64 *déplacements*



- Mirror Edge *s'agripper aux bordures*



- Dark souls 2 (the Gutter) *Lumière dans les ténèbres*

