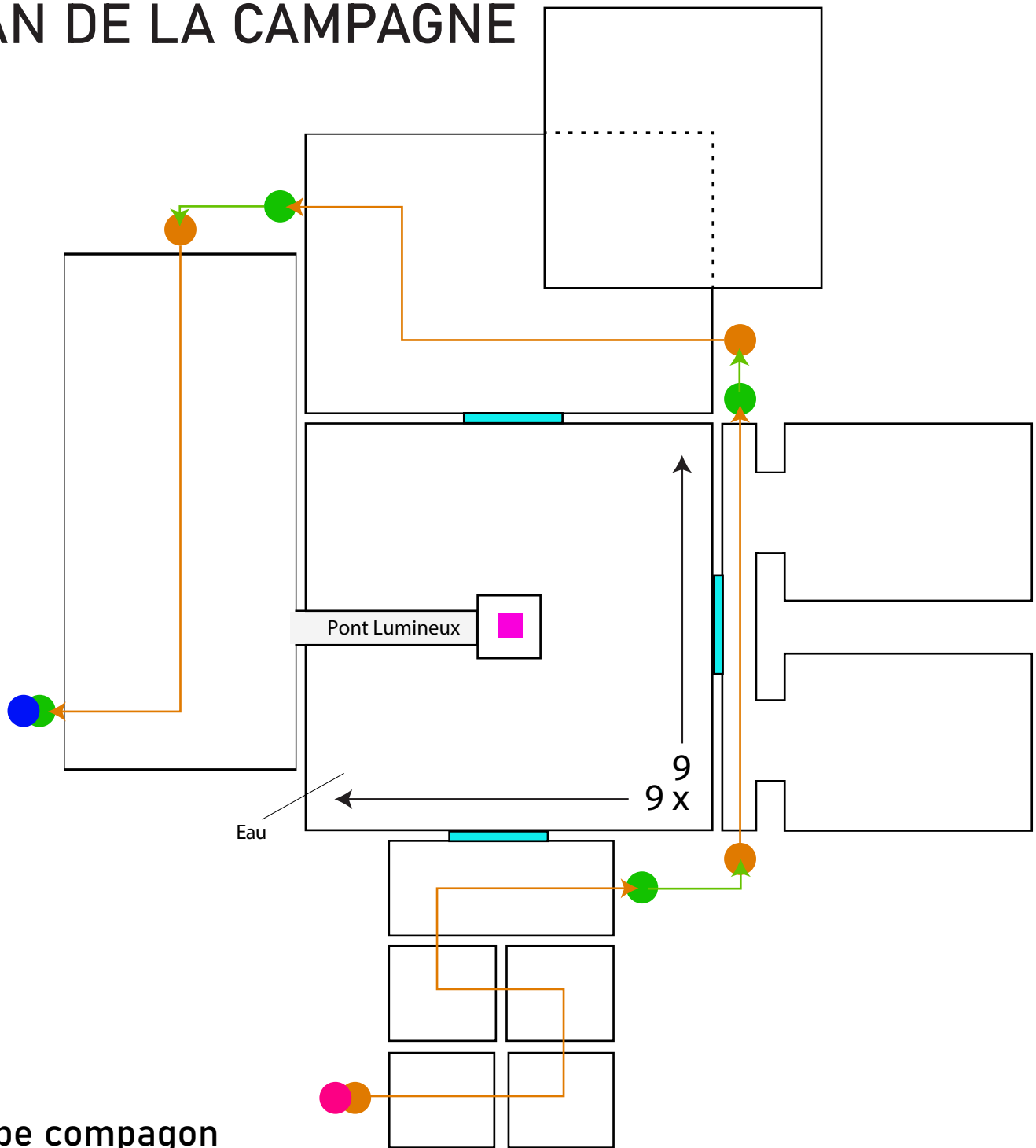


# SOLO

---

NIVEAU 1 | CLAUSTRATION  
REFLEXION  
ASCENSION  
LIBÉRATION

# PLAN DE LA CAMPAGNE



- cube compagon
- ● entrée en jeu
- chemin dans niveau
- sortie de niveau
- chemin sous-entendu hors-niveau
- entrée en niveau
- ● sortie de jeu

# SOLO

**Le joueur se retrouve seul dans une prison et va devoir se remettre en question et vaincre sa solitude afin de se libérer de celle-ci.**

**OBJECTIF:** Retrouver le cube compagnon

**CHALLENGE:** Réussir à se poser les bonnes questions pour passer les niveaux

**REWARD:** Délivrance et sortie de la solitude

Salle 1: CLAUSTRATION: Plusieurs petites salles, opressement

Salle 2: RÉFLÉXION: Remise en question, répercutions des actions

Salle 3: ASCENSION: Changements de points de vue

Salle 4: LIBÉRATION: Grande salle finale avec prise en main du cube

**EXPÉRIENCE GÉNÉRALE:** Sentiment de frustration et de solitude

## **COURBE D'APPRENTISSAGE / DIFFICULTÉ**

Salle 1: Ascenseur simple, déplacement du joueur et autres mécaniques principales

Salle 2: Ascenseur avec déplacement d'objets

Salle 3: Ascenseur complexe avec déplacement du joueur

Salle 4: Réutilisation de tout, ensemble

## **MÉCANIQUES À ENSEIGNER:**

Entonnoir d'excursion (ascenseur), plaque mobile, cube/sphère

## **SUPPORTS DU THÈME:**

Le joueur souhaite avoir un cube compagnon, qu'il peut voir mais qui est inatteignable. Il voit le cube dans une pièce centrale visible par tous les niveaux, mais ce n'est qu'à la fin qu'il peut le récupérer et qu'il doit l'abandonner.

## **SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE:**

Le joueur intéragit avec des sphères, mais jamais avec des cubes.

# SOLO

CLAUSTRATION

RÉFLECTION

ASCENSION

LIBÉRATION

LUEUR D'ESPOIR

RISE AND FALL

SUBSTITUE

ÉCHAPPATOIRE

Le joueur perdu, doit trouver un moyen de s'échapper des petites salles.

**OBJECTIF:** Sortir du dédale de solitude

**CHALLENGE:** La sortie est hors d'atteinte et impose des aller-retour

**REWARD:** Un environnement plus ouvert et mieux éclairé dans le niveau suivant

**EXPÉRIENCE GÉNÉRALE:**

Sentiment de frustration et de solitude, perte de repère et désire d'acquisition du cube.

**COURBE D'APPRENTISSAGE / DIFFICULTÉ**

**MÉCANIQUES À ENSEIGNER:**

Entonnoir d'excursion, plaque mobile, sphère, usage du double portails pour prendre de la vitesse

**SUPPORTS DU THÈME:**

Le joueur va passer a travers une succession de petites salles oppressante et épuré, symbolisant l'isolement de la solitude et la multitude d'étapes à franchir avant d'entamer une remise en question. Le joueur sera nottament confronté assez vite à la vue du cube compagnon afin de fixer l'objectif de campagne le plus tôt possible.

**SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE:**

Les salles de test sont petites et peu éclairé afin de favoriser la perte de repères.

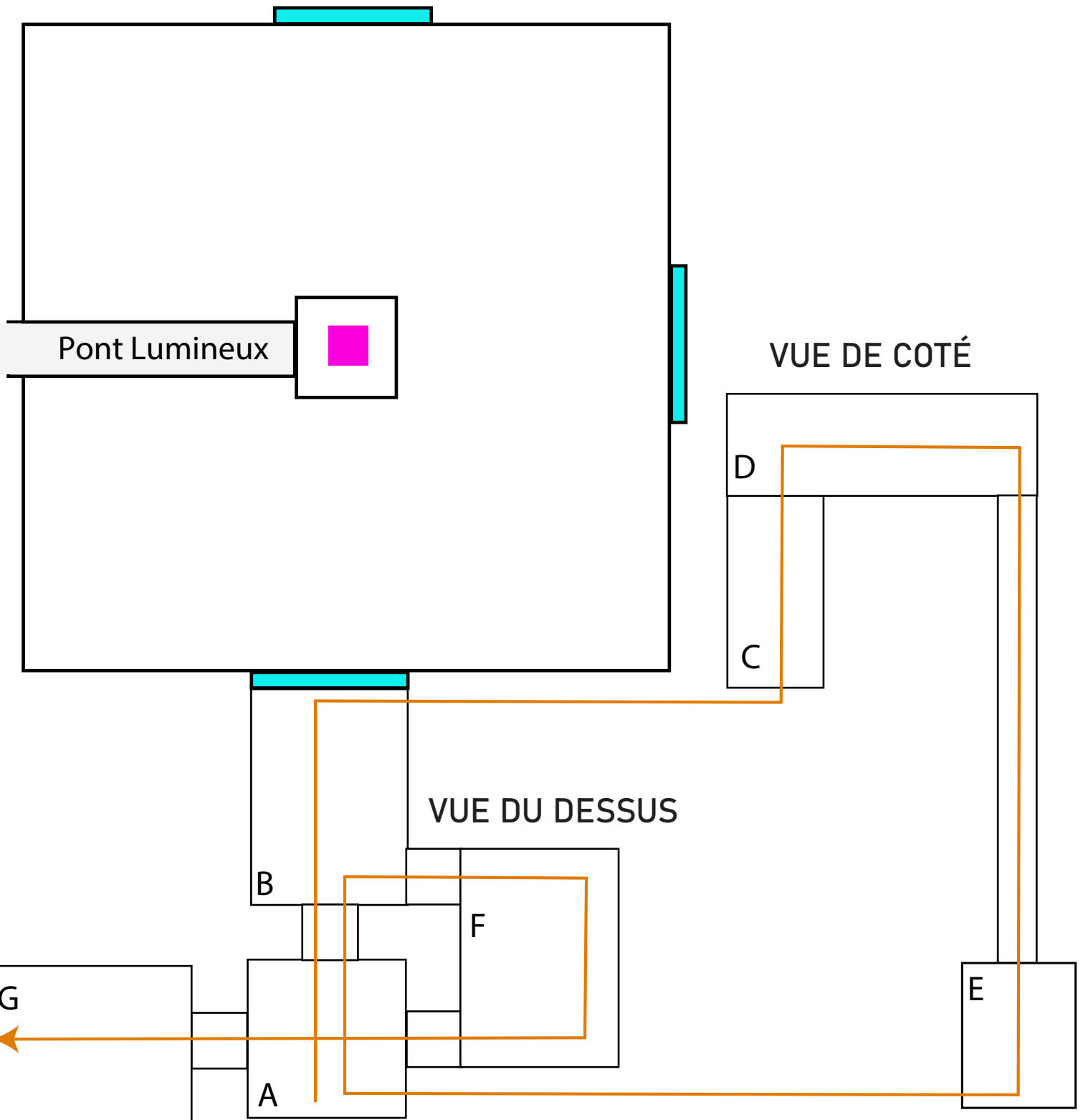
CLAUSTRATION

RÉFLECTION

ASCENSION

LIBÉRATION

# PLAN DU NIVEAU



# INTENTIONS

## Expérience du joueur

Le joueur doit se sentir oppressé, être dans un premier temps déboussolé par la structure du niveau pour ensuite avoir le sentiment de familiarisation avec l'environnement. Seule la vue du cube doit contraster fortement avec l'ambiance du niveau afin de pousser le joueur à vouloir acquérir le cube compagnon.

L'accent doit être mis sur l'ouverture crescendo des salles afin de préparer aux différentes tailles de salles des niveaux postérieur au ampleur grandissante.

## Gameplay

C'est le premier niveau de la campagne, le joueur doit se familiariser avec les différentes mécaniques à venir sans pour autant les exploités à leur maximum.

Il est plus important d'accès la difficulté sur une structure d'environnement complexe que sur la complexité de l'énigme à proprement parlé. Le gameplay de mouvement est primordial et la mécanique d'analyse de l'environnement seront principalement utilisé.

Les ingrédients disponibles sont :

Les entonnoir d'excursion, les plateformes mobiles, les sphères, les boutons

## Narration

C'est le début de l'histoire, la situation initiale de l'histoire, le joueur doit comprendre que sa solitude n'est pas agréable et que la solution, son objectif est de rejoindre le cube compagnon. Le joueur doit se sentir perdu et éprouvé de la difficulté à se projeté dans l'avenir (la suite du niveau).

La première salle doit en apparence n'avoir aucune échappatoire et à la fin du niveau le joueur devra y être passé au moins 3 fois via différents accès, afin de symboliser l'illusion de n'avoir aucune échappatoire à la solitude et crée un rappel fréquent au joueur de sa situation initiale, mais aussi lui donner l'impression de revenir à son point de départ et du coup de se débattre sans presque résultat.

Un faux mur, dans la deuxième salle, révélera au joueur, a l'activation d'un bouton, le cube compagnon dans un grand espace éclair, créant une césure surprise marquant ainsi l'importance du cube et son opposition à l'environnement actuel du joueur.

---

# INTENTIONS

---

## Mission

Le joueur doit prendre connaissance de l'objectif de la campagne puis s'échapper de sa solitude. Le niveau se découpe en 4 étapes, la découverte du cube compagnon, la première ascension du joueur suivi par sa première chute, sa découverte d'un objet s'approchant du cube mais n'en étant pas réellement un et enfin son échappé à l'aide du substitue de cube.

## Environnement

L'action se déroule dans une succession de petites salles liées de manières chaotiques, créant une sensation de claustrophobie et biaisant les repères spatiaux du joueur. Les éléments visuels et sonores restreints poussent à jouer sur les contrastes de lumière et de couleur dans les salles, en essayant au maximum de rendre les premières salles le plus sombre possibles et les dernières un peu plus éclairées.

## Temps

Le niveau doit durer environ 7 minutes et le délai pour crée le niveau se compte en semaines, le premier niveau doit autant que possible avoir de l'avance sur les autres afin de pouvoir au mieux aider mes partenaires de travaux à créer les niveaux suivants.

## Outils Technologiques

La campagne sera éditée avec l'éditeur de niveaux fourni avec portal 2, restreignant les décors et la mise en scène entre les niveaux. L'outils étant plutôt simple à prendre en main, les niveaux ne devrait pas amener de problématiques trop importantes, le nombres d'ingrédients disponible étant tout de même limitées.

Le premier niveau ne doit pas faire d'usage excentriques des ingrédients de level design afin de créer une cohérence avec les niveaux suivant.

CLAUSTRATION

RÉFLECTION

ASCENSION

LIBÉRATION

LUEUR D'ESPOIR

RISE AND FALL

SUBSTITUE

ÉCHAPPATOIRE

Le joueur quitte son cocon de solitude et découvre le cube compagnon.

### OBJECTIF :

Découvrir l'existence du cube

### CHALLENGES :

- Ouvrir un passage(2) dans la première salle grâce au bouton(1)
- Sortir de la salle à l'aide de portails afin de passer outre l'entonnoir d'excursion(3) repoussant le joueur
- Activer le bouton(4) faisant se rabattre le faux mur(6) cachant le cube compagnon(7) et ouvrant la suite du niveau
- Un potentiel échappatoire en hauteur(5) s'offre au joueur

### REWARD :

Un potentiel échappatoire s'offre au joueur

### EXPÉRIENCE GÉNÉRALE:

Cloîtré dans un environnement oppressant, le joueur est confronté à une vision opposée à son environnement lui donnant envie d'accéder à cette zone.

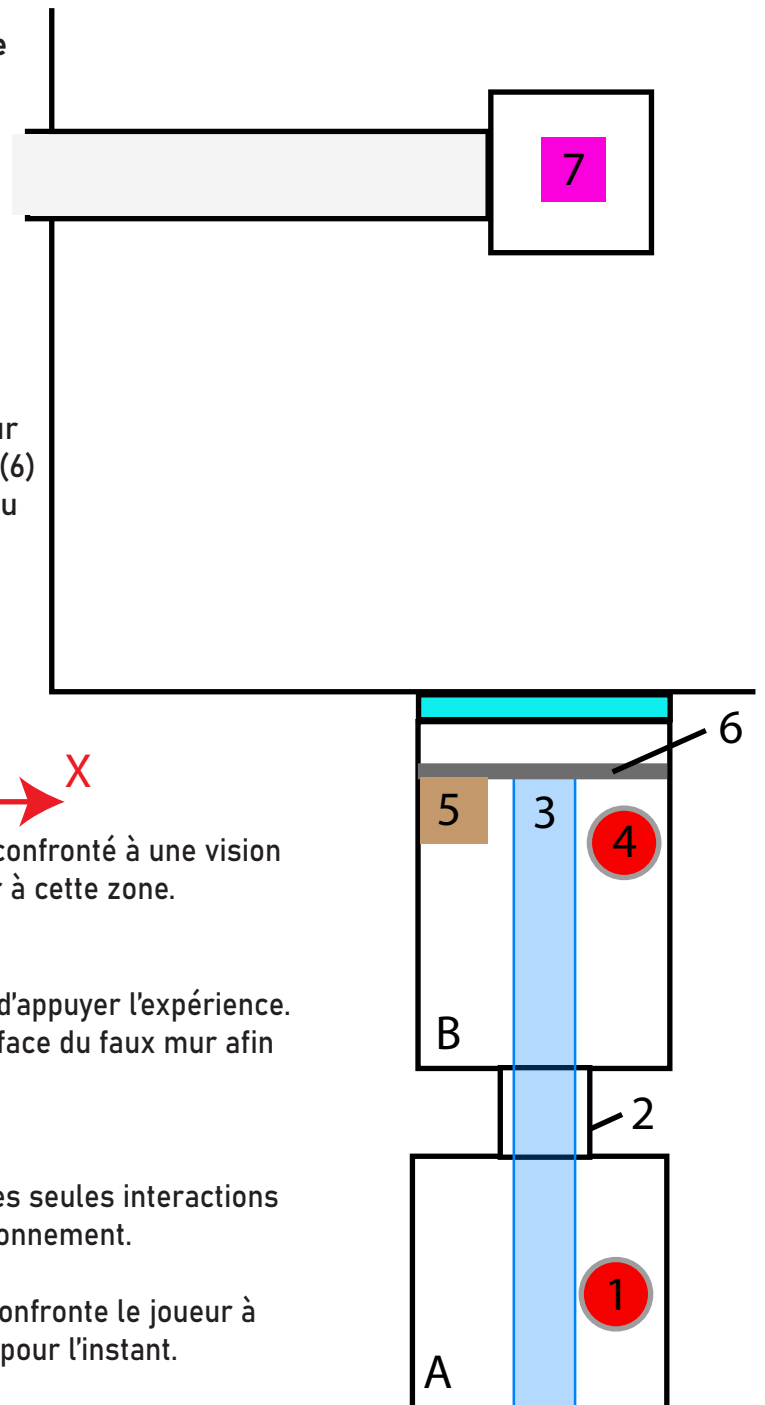
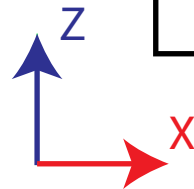
### SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE:

Le jeu de lumière et la dimension des salles permettront d'appuyer l'expérience. Le bouton ouvrant la sortie est notamment positionné en face du faux mur afin d'imposer au joueur la découverte du cube.

### MÉCANIQUES À ENSEIGNER:

Les boutons sont utilisés pour ouvrir des portes et sont les seules interactions possibles pour le joueurs, le poussant à tester leur fonctionnement.

L'entonnoir d'excursion est ici utilisé comme obstacle et confronte le joueur à son fonctionnement sans pour autant l'inviter à s'en servir pour l'instant.





CLAUSTRATION

RÉFLECTION

ASCENSION

LIBÉRATION

LUEUR D'ESPOIR

RISE AND FALL

SUBSTITUE

ÉCHAPPATOIRE

Le joueur inspiré par le cube comme à s'élevé hors de sa solitude juste avant de rechuter par surprise.

### OBJECTIF :

Atteindre la salle lumineuse (1)

### CHALLENGES :

- Effectuer une ascension dans un couloir vertical (2) à l'aide de portails
- Le joueur tombe sous des plateformes mobiles (3) avant d'atteindre l'objectif
- Le joueur doit accepter sa chute et se laisser tomber dans un autre couloir vertical (4) afin d'avancer

### REWARD :

Un fort sentiment d'échec et de perte de contrôle.

### EXPÉRIENCE GÉNÉRALE:

Un ascenseur émotionnel s'effectue chez le joueur qui se sent assez à l'aise et confiant après une phase d'escalade amusante puis est brusquement pris au piège et doit se laisser tomber bien bas.

### SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE:

L'architecture verticale du passage symbolise l'ascenseur émotionnel que subit le joueur. La lumière est ici utilisée pour attirer le joueur et le tromper afin qu'il ne se méfie pas des plateformes mobiles qui composent le sol.

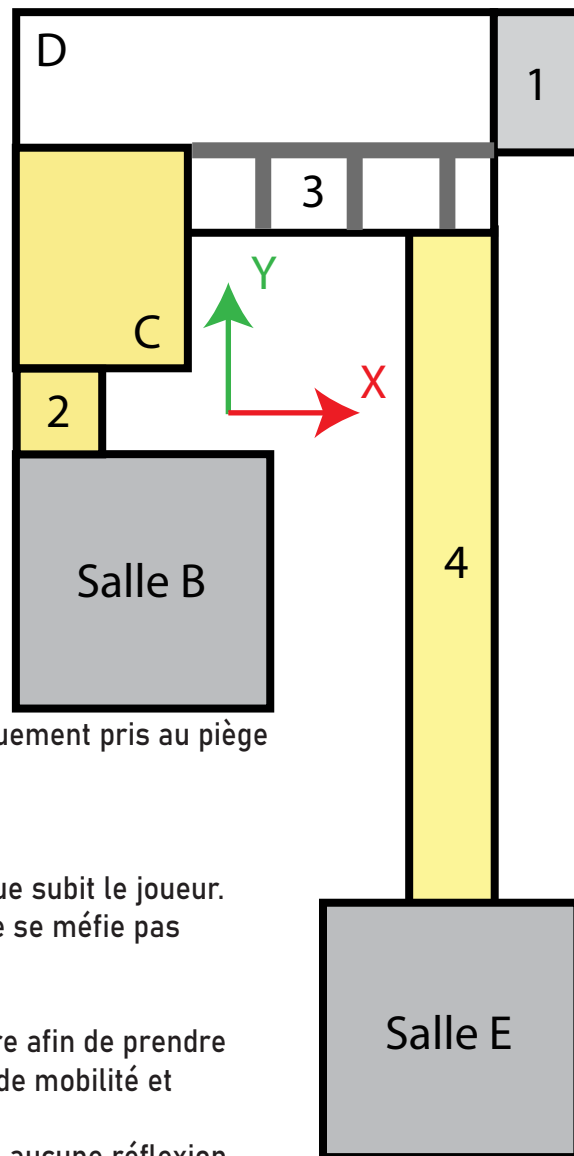
Le premier obstacle (2) doit être franchit en se jetant d'un portail à l'autre afin de prendre de la vitesse pour ensuite se projeter plus loin entraînant un sentiment de mobilité et d'avancement lié à la prise de vitesse du joueur.

Le second obstacle, par opposition, est imposé au joueur et ne demande aucune réflexion au joueur ni aucune action complexe qui doit juste accepter de tomber dans le second couloir vertical (4).

### MÉCANIQUES À ENSEIGNER:

Le joueur doit se servir de ses portails pour prendre de la vitesse en se jetant dedans pour effectuer une projection de son corps.

Les plateformes mobiles sont ici utilisées comme obstacles pour le joueur car s'il n'interagit pas avec directement, il découvre qu'elles bougent.



CLAUSTRATION

RÉFLECTION

ASCENSION

LIBÉRATION

LUEUR D'ESPOIR

RISE AND FALL

SUBSTITUE

ÉCHAPPATOIRE

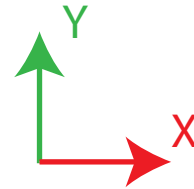
Le joueur découvre dans sa chute une sphère lui permettant de revenir à son point de départ.

### OBJECTIF :

Revenir en arrière

### CHALLENGES :

- Acquérir la sphère (1)
- La placé dans le socle sphérique (2)
- Se servir de l'entonnoir d'excursion (3)



### REWARD :

Retour en terrain connue et acquisition d'une sphère servant à finir le niveau

### EXPÉRIENCE GÉNÉRALE:

Le joueur a l'impression de réparer une erreur en revenant simplement à son point de départ. Il ne se doute pas en quittant le niveau qu'il laisse derrière lui la clé de son évation.

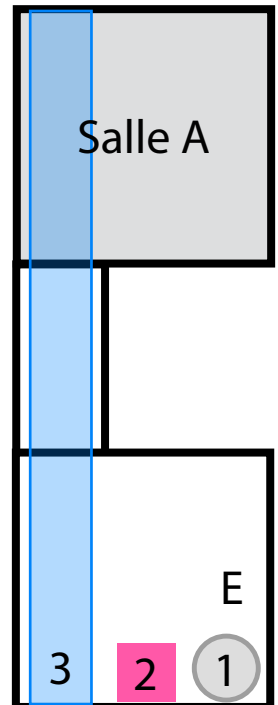
### SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE:

L'énigme dans ce niveau consistant simplement à activer un entonnoir d'excursion (3) ne laisse aucun doute sur l'utilité de la sphère (1) réduite à la simple activation du socle dans la salle.

L'entonnoir d'excursion (3) prodigue une vitesse de déplacement assez lente au joueur, frustrant le joueur qui pense perdre son temps à revenir à son point de départ.

### MÉCANIQUES À ENSEIGNER:

L'affordance du socle de la sphère (2) ne laisse aucun doute quant à l'utilisation de la sphère (1) et a son rôle dans l'activation dans l'activation de l'entonnoir d'excursion (3).



CLAUSTRATION

RÉFLECTION

ASCENSION

LIBÉRATION

LUEUR D'ESPOIR

RISE AND FALL

SUBSTITUE

ÉCHAPPATOIRE

Le joueur évolue maintenant dans un environnement plus familier et se rends compte que son erreur précédente lui permet de sortir de son isolement.

### OBJECTIF :

Sortir de sa claustration

### CHALLENGES :

- Découverte du réceptacle à sphère (1)
- Reparcourir le niveau afin d'atteindre la sphère croisée précédemment
- Placer un double portail afin de donner de la vitesse à la sphère
- Envoyer la sphère se loger dans le réceptacle à sphère (1)
- Activer le bouton (2) nouvellement accessible
- Prendre l'entonnoir d'excursion (3) pour atteindre la fin du niveau

### REWARD :

Sentiment de familiarisation avec l'environnement et possibilité de quitter cet environnement étriqué.

### EXPÉRIENCE GÉNÉRALE:

Le joueur évolue dans un environnement connue et trouve une utilité à sa mésaventure précédente. Il revoit son point de départ avec un regard nouveau.

### SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE:

Le joueur repasse par des salles déjà visité, lui offrant une connaissance déjà acquise sur l'environnement. Les ingrédients utilisé et nécessaires étant des ingrédients précédemment rencontré et donc connue du joueur.

L'entonnoir d'excursion fait passer le joueur par la première salle du niveau en rasant le plafond, offrant une vue du dessus au joueur.

### MÉCANIQUES À ENSEIGNER:

Aucune nouvelle mécanique n'est enseignée dans cette partie du niveau.

