

# Mission Concept – Assassin's Creed Revelations

Concept Document – BERARD Quentin

## Trame narrative

- Personnage 1 : Ezio Auditore (*Assassin ; mentor de la Confrérie italienne*)
- Personnage 2 : Heyreddin (*Assassin ; lieutenant de la Confrérie Ottomane*)
- Personnage 3 : Lysistrata (*Templière ; riche actrice*)



*Ezio Auditore et Lysistrata*

- Ezio cherche à libérer Heyreddin.
- Ezio trouve Lysistrata à sa place dans sa cellule.
- Lysistrata est un ennemi déjà rencontré par le passé par Ezio ; lui propose un marché pour le faire sortir : “infos” contre sa liberté.
- Aucune certitude que Lysistrata ne va pas se retourner contre Ezio.
- Heyreddin était un agent Templier infiltré. -> Combat
- Ezio sauvé par Lysistrata.

Un lieutenant de Yusuf Tazim, mentor de la Confrérie ottomane, est retenu par les Templiers. Yusuf demande l'aide d'Ezio pour le libérer. Heyreddin, le lieutenant Assassin, était en mission pour récupérer des informations sur la position d'un Templier, à l'ouest de Constantinople.

Ezio fait du repérage de l'autre côté de la muraille ouest de la ville, dans un petit village en bordure du Bosphore. Il prend un garde en filature qui se dirige vers le lieu où est retenu Heyreddin. Ezio pénètre dans la bâtisse et la fouille.

Ezio ouvre une porte fermée à clé avec sa lame secrète et trouve Lysistrata, attachée. Actrice de renom pour cacher son rôle de Templière, elle a déjà rencontré Ezio qui n'a pas pu l'éliminer dans un moment opportun. Ezio s'apprête à l'éliminer mais elle lui propose un marché : des informations sur Heyreddin et la situation, en échange de sa liberté.

Ezio accepte à contre-cœur, n'ayant pas d'autre piste. Lysistrata lui apprend que Heyreddin est un Templier infiltré, ce à quoi Ezio ne croit pas. Elle lui apprend également qu'il a monté une opération visant à la discréditer aux yeux de l'Ordre, ce pourquoi elle est prisonnière. Elle demande à Ezio de la conduire au port au nord.

Des gardes arrivent et remarquent Ezio. Celui-ci tranche les liens de Lysistrata et s'enfuit avec elle par la fenêtre, pour monter sur le toit. Ezio l'escorte ensuite vers le port en subissant ses répliques hautaines et en la surveillant de près. Arrivés à destination, ils se cachent dans le coin d'un bâtiment en apercevant Heyreddin traitant avec des gardes près d'un bateau, confirmant les dires de Lysistrata.

Ezio tente une approche en comptant sur la discrétion de la Templière, qui les fait être repérés. Heyreddin ordonne immédiatement aux gardes d'attaquer. S'en suit une phase de combat contre le lieutenant.

Très tôt dans le combat, après quelques coups sur Heyreddin, une cinématique se lance. Heyreddin se prépare à lancer une bombe de datura sur Ezio. Lysistrata se jette sur Heyreddin pour essayer de l'en empêcher, mais la bombe explose à son contact et le petit nuage de poison se repend, ce qui empoisonne Lysistrata. Dans l'agitation, Heyreddin utilise une bombe fumigène pour s'enfuir et Ezio le poursuit.

Une nouvelle phase de combat est lancée. Heyreddin dispose désormais d'une plus grande jauge de santé et s'enfuira à plusieurs reprises lors du combat, utilisant des bombes lors de la poursuite. Le combat est limité par la jauge de santé de Lysistrata, empoisonnée, qui s'occupe des gardes. Ezio parvient à éliminer Heyreddin et retourne auprès de Lysistrata pour achever les renforts.

Après une cinématique de dialogue entre les deux personnages, Ezio prend une embarcation avec Lysistrata pour retourner au quartier de Galata par le Bosphore et faire son rapport à Yusuf.

## Univers

L'histoire va se dérouler à Constantinople, capitale de l'empire Ottoman, et plus précisément à l'extérieur de la muraille ouest de la ville.

Le côté ouest de la ville, le quartier Constantin, est un quartier qui accueillait les citoyens les plus pauvres dans de nombreux bâtiments en bois délabré aux toits asymétriques. La pauvreté à cette époque touche un grand nombre de personnes, qui s'entassaient dans les étroites ruelles. Les bâtiments sont nombreux et très proches les uns des autres.

Une petite zone à l'extérieur de la muraille ouest a été définie en jeu mais n'est pas accessible. Il est possible de l'apercevoir depuis plusieurs points d'observation, ce qui permet de se faire une idée de sa superficie. Les bâtiments n'étant que des *placeholders*, l'interprétation de la zone est libre. Au vu

de la position portuaire de cette zone, il est possible de s'inspirer d'éléments plus détaillés situés à d'autres endroits du jeu.

Le petit village est à l'extérieur des murailles de la ville, et repose sur la pêche pour survivre. Ce quartier peut être considéré comme une extension du quartier Constantin. Etant donné sa position, il peut être intéressant de jouer sur le côté isolé du village. Placé en contrebas des murailles, la sensation de pauvreté et d'infériorité par rapport à la grande cité donne du cachet à la scène. L'espace séparant le village et Constantinople est une colline, pouvant bénéficier de davantage de relief pour les besoins de la construction du niveau. De l'autre côté, il est également possible d'accentuer le relief et d'y apporter un peu plus d'éléments naturels. Ceci fait, cela permet d'isoler la zone entre un relief découvert, le fleuve et une zone sauvage, qui est ainsi beaucoup plus contrainte et permet de délimiter une zone de jeu intéressante et pertinente pour la mission, tout en gardant la cohérence de l'univers sans trop la dénaturer.



## Mécaniques

- Filature : La mécanique de filature consiste à suivre des personnages en restant dans une zone circulaire autour d'eux. Ces personnages se retournent à certains moments pour vérifier qu'ils ne sont pas suivis. En cas de sortie de la zone d'écoute pendant un trop long moment, la filature est un échec et la mission recommence, de même que si Ezio entre en état de recherche.
- Freerunning/Escalade : L'escalade permet à Ezio de s'accrocher aux éléments du décor proposant des prises. Il peut ainsi courir vers un mur pour prendre de la hauteur et s'accrocher à une prise si elle est disponible. Ainsi, il est possible de se déplacer très librement dans la ville en séparant le sol et les toits de quelques secondes de mouvement. Dans *Assassin's Creed Revelations*, Ezio peut également atteindre des hauteurs plus importantes avec la lame crochet. Il peut aussi l'utiliser pour glisser le long d'une tyrolienne. Plusieurs éléments de décor permettent également des interactions : les palans pour monter sur un toit sans escalade ; les lampes pour prendre un angle droit sans arrêter de courir ; les poutres servant de plateformes très réduites ; les poteaux permettant de se balancer. Le saut de la foi, un des éléments symboliques de la série, permet également de sauter depuis une hauteur vers un élément permettant une réception non-mortelle (chariot ou tas de paille/feuilles, eau).
- Social Stealth/Dissimulation : Ezio peut utiliser différentes options pour se cacher parmi la foule et l'environnement et perdre son état de suspect. Il peut s'asseoir entre plusieurs personnes sur un banc ou rejoindre un groupe de personnes dans la rue, se cacher dans un tas de paille, un *rooftop garden*, un puits ou dans l'eau.
- Crochetage : Dans *Assassin's Creed Revelations*, Ezio utilise sa lame crochet pour crocheter des serrures, permettant de déverrouiller des portes et coffres fermés à clé discrètement.
- Assassinat : Ezio peut s'approcher d'une cible en mode incognito ou suspect et lui asséner un coup mortel avec sa lame secrète. Il peut assassiner au sol, depuis une corniche et depuis une hauteur, tant que la cible est à portée.
- Combat : Le système de combat centre la caméra sur Ezio et le place en position de combat. Il peut alors voir la jauge de vie des ennemis, se défendre et attaquer avec ses différentes armes de corps-à-corps. Il a également à disposition un pistolet caché présent dans son gantelet, permettant une utilisation instantanée. Côté support, il a accès à des couteaux de lancer pour éliminer les ennemis discrètement et à une panoplie de bombes aux effets différents (empoisonnement, fumigène, distraction, offensive).
- Poursuite : Le système de recherche fonctionne sur 3 niveaux. Les ennemis vont placer Ezio en état de suspect si il commet un crime mineur (entrée en zone interdite, déplacement sur les toits, pickpocket, ...). Sa jauge de recherche va augmenter si il reste à proximité du lieu du crime et qu'un ennemi le voit. Si la jauge de recherche est pleine ou que Ezio commet un crime majeur (meurtre, déplacement de cadavre), les ennemis passent en mode combat et vont l'attaquer à vue (voir plus haut). Si Ezio ne prend pas part au combat ou qu'il s'enfuit, les ennemis passent en mode poursuite et vont se diriger vers lui si il est dans leur champ de vision, ou vers sa dernière position connue le cas échéant. De base, il est en état incognito et le redevient après avoir échappé aux ennemis pendant un certain temps en mode poursuite.

## Ennemis

Les ennemis standards du jeu attaquent au corps-à-corps et ne représentent pas une menace sérieuse pour Ezio. En effet, côté gameplay comme narratif, Ezio peut maîtriser une bonne quantité d'ennemis à lui seul, comme montré dans la cinématique d'introduction du jeu, qui présente très bien les capacités du personnage.

> [https://www.youtube.com/watch?v=c1Vo3hYt\\_is](https://www.youtube.com/watch?v=c1Vo3hYt_is)

Les seuls ennemis potentiellement capables d'être un danger pour Ezio sont les tireurs à distance. Si il est d'habitude attentif à tout ce qu'il se passe aux alentours, l'intensité d'un combat ou une simple conversation peut donner un prétexte à ne pas surveiller ses arrières. Ainsi, il peut être intéressant d'en placer quelques-uns pour ralentir le joueur dans les phases d'escalade.

> <https://www.youtube.com/watch?v=gZVnfjZFAMk> (5:20)

Heyreddin, le boss de cette mission, doit également représenter une menace importante, sans pour autant être l'ennemi le plus dur du jeu. Ayant été formé comme un Assassin, il doit utiliser des techniques propres à cet entraînement pour que le joueur identifie facilement quel type d'ennemi il va affronter, étant donné qu'Ezio les maîtrise également. Ainsi, en plus d'une capacité à exploiter le freerunning, il doit exploiter l'équipement que les Assassins utilisent dans cet épisode (couteaux de lancer, lame secrète, pistolet et bombes notamment).

Pour limiter son arsenal et ne pas noyer le joueur sous un trop grand nombre d'attaques différentes, il est possible d'alléger son équipement.

- Les couteaux de lancer, par exemple, sont très rarement portés par les Assassins ottomans. Il est donc peu probable que Heyreddin en utilise.
- La lame secrète, bien que peu utilisée en dehors du côté furtif, peut présenter un intérêt en cas de désarmement, pour faire gagner le combat en intensité en donnant un côté "dernier recours" à l'Assassin.
- Pour entraver et ralentir le joueur dans sa poursuite, le pistolet perd son intérêt dans la mesure où Heyreddin doit s'arrêter, viser et ensuite tirer.
- A l'inverse, les bombes sont très utilisées par les Assassins ottomans. Ces bombes ont différents effets (nuage de poison, fumigène, fragmentation...). Cependant, étant donné que les bombes sont fabriquées par les Assassins uniquement, le jeu ne présente jusqu'alors aucune phase dans laquelle elles sont hostiles au joueur.

Le comportement de Heyreddin peut alors être divisé en 3 phases :

- Une phase à l'épée classique, de laquelle il va s'enfuir en utilisant une bombe fumigène lorsqu'il aura perdu une certaine quantité de santé.
- Une phase de poursuite, pendant laquelle il lancera différentes bombes pour ralentir le joueur.
- Une phase à la lame secrète, qu'il déploie lorsqu'il perd son épée en atteignant un certain pallier de santé.

## Contraintes

- Respecter la surface déjà posée en jeu
- Plusieurs approches disponibles pour les différents objectifs de mission
- Conserver une cohérence avec l'environnement, qui est censé reproduire Constantinople de manière très fidèle et réaliste avec le cadre de l'époque.



## Déroulé

