

Mission Concept – Assassin's Creed Revelations

Blocking Document - BERARD Quentin

Notes :

- Les éléments de freerunning et d'escalade n'ont pas été placés, du au nombre trop important d'éléments à placer et la non-possibilité de les tester. Ainsi, l'intégralité des structures est considérée comme disposant d'accroches permettant l'escalade et le freerunning.
- Les civils, ennemis, chariots et chevaux n'ont pas été représentés. Les civils sont présents un peu partout dans les rues et permettent un déplacement furtif.

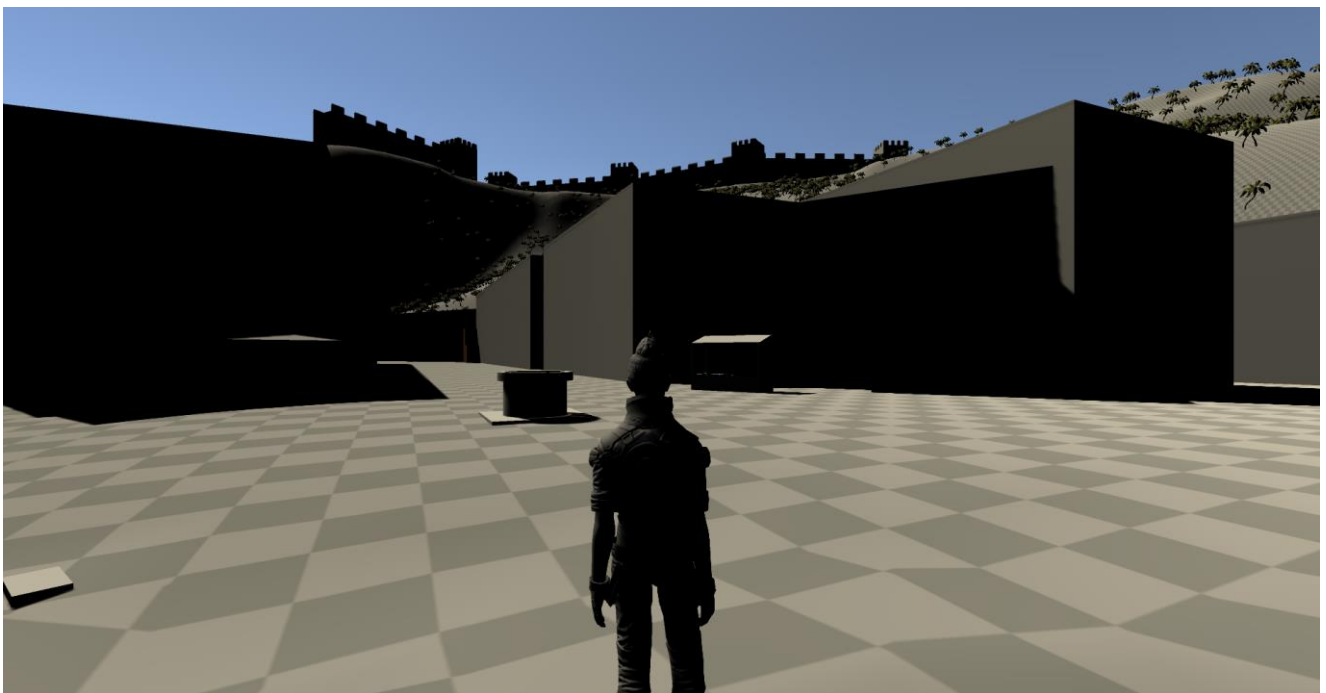
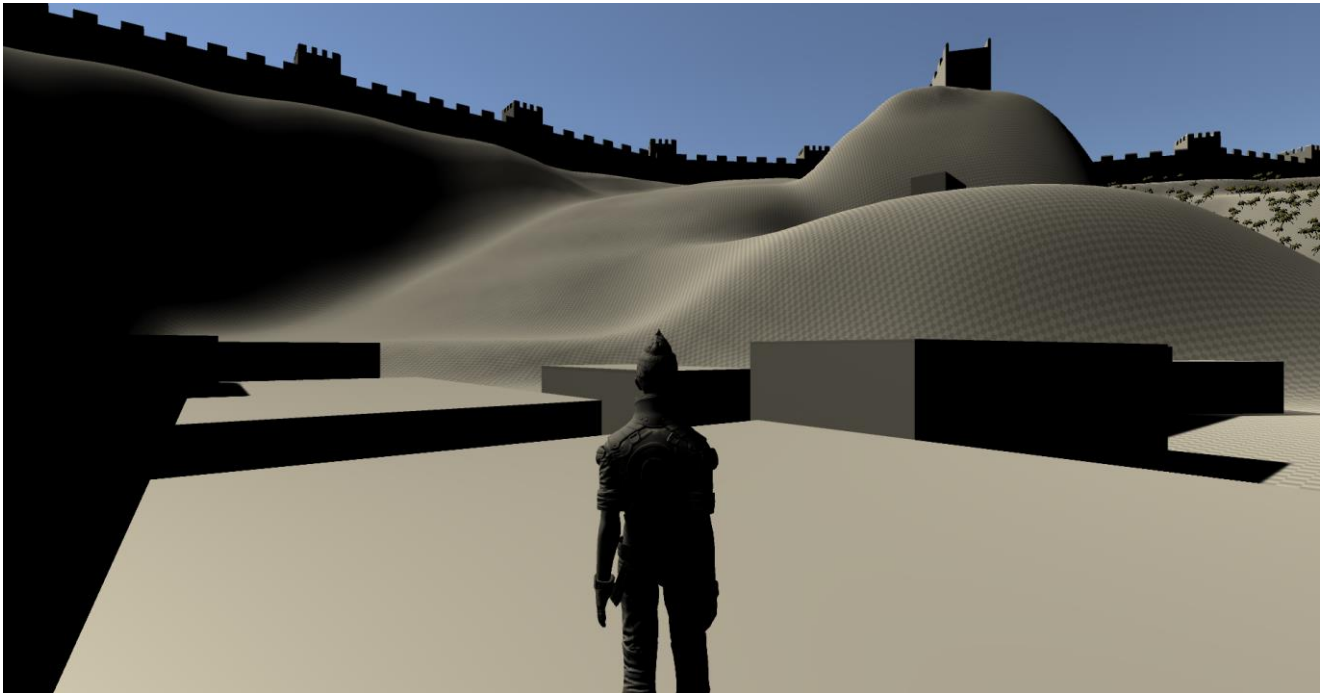
Carte



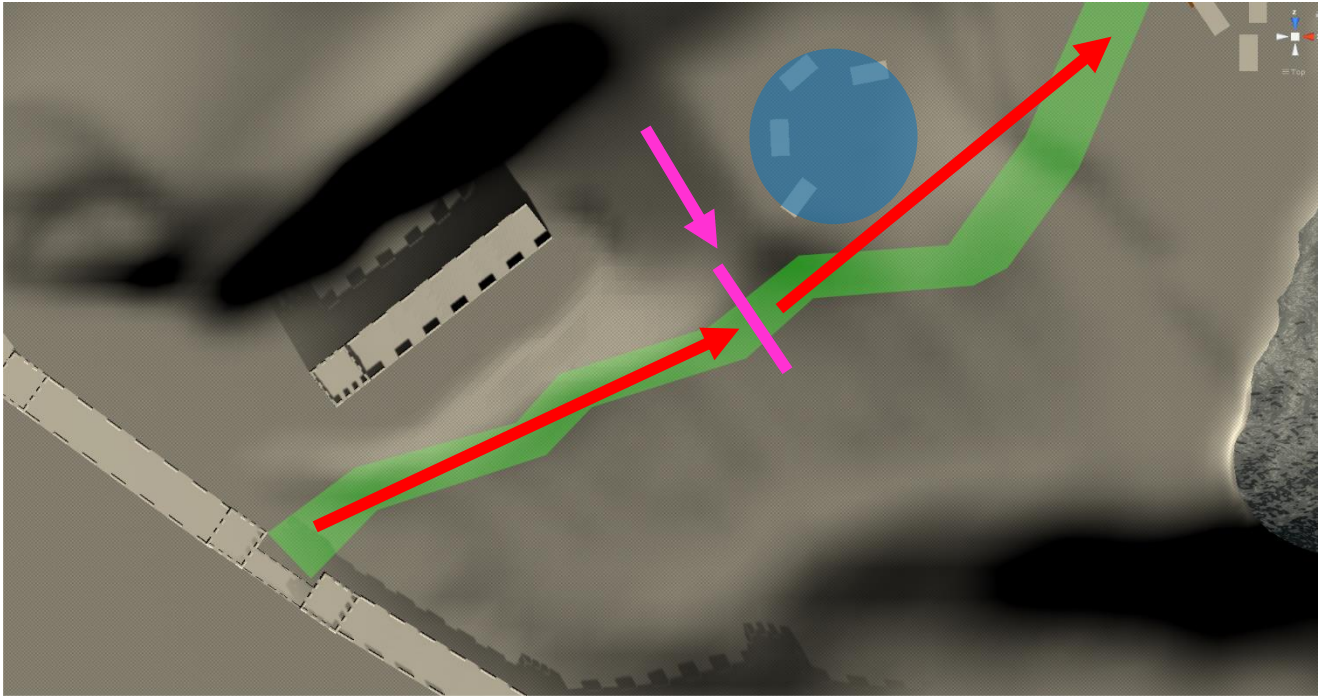
Le terrain a été construit sur la base représentée sur la carte du jeu pour la forme globale. Le contexte posé a permis de construire le relief :

- Le côté isolé demande à ce que le village soit encerclé par l'environnement. Le fleuve borde largement le Nord et l'Est, tandis que les murailles s'imposent de haut au Sud. Le flanc Ouest dispose d'un relief plus prononcé et naturel, parsemé d'arbres qui habillent le terrain tout en le gardant à découvert.
- Du fait que le village permet un approvisionnement en poisson, il est nécessaire que des chariots puissent circuler jusqu'à la cité sans problème. De fait, la pente reliant les murailles à la partie Est du village doit être atténuée pour ne pas être trop ardue. Le résultat produit sur le build n'est cependant pas assez satisfaisant du fait de ma non-maîtrise de l'outil.

- Les rues ont également été placées de sorte à ce que plusieurs chariots puissent circuler simultanément. Cela crée une rue principale, passant entre les structures, plus large que toutes les autres autour (en vert).

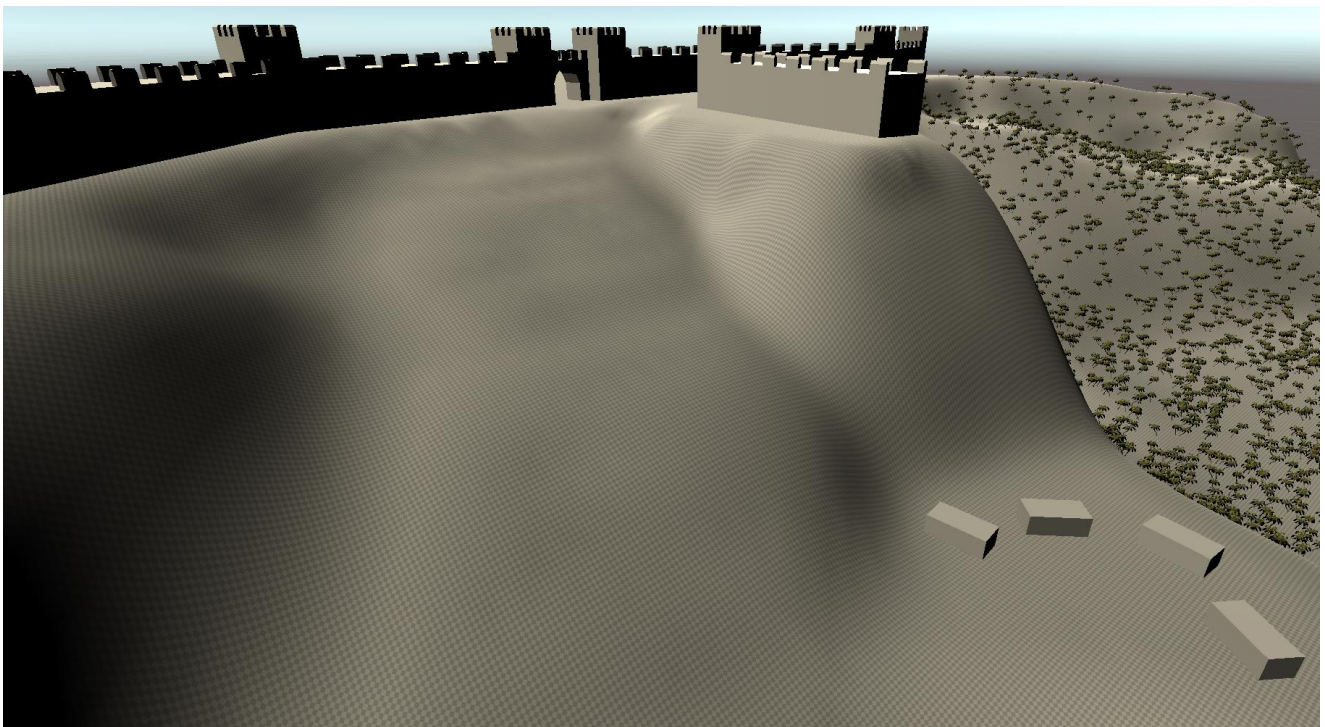


Première partie

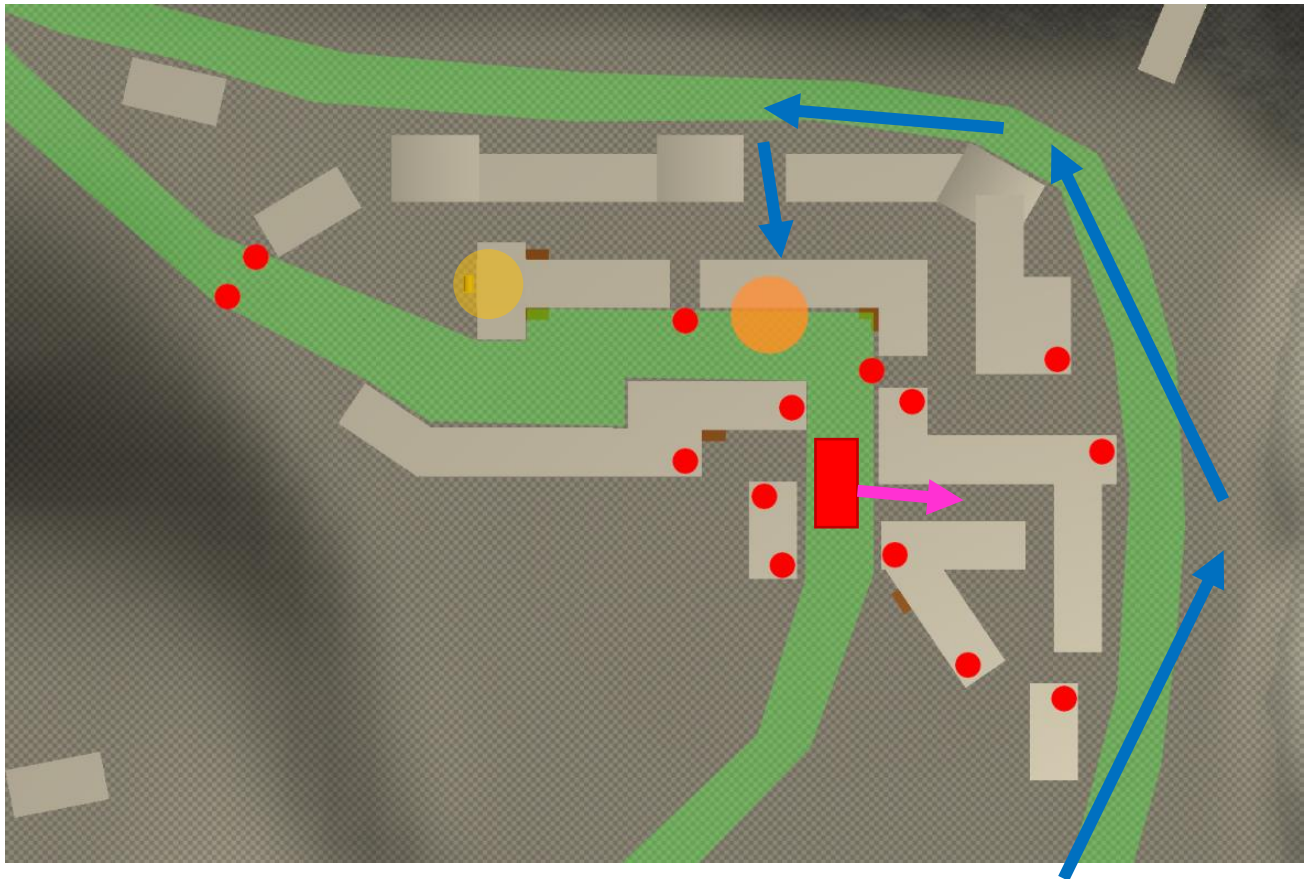


La mission démarre par une filature depuis les murailles jusqu'à la partie Est du village. Pour cela, Ezio va devoir suivre des gardes qui descendront vers le village dans un chariot (en rouge). Le joueur doit monter dans ce chariot et attendre la fin de l'écoute (en rose), puis décide de son approche pour la suite :

- Il peut, dans un premier temps, rester dans le chariot, ce qui l'amènera au cœur du territoire ennemi et l'obligera à faire preuve de discrétion, les ennemis étant trop nombreux pour les éliminer sans se faire repérer.
- Il peut également descendre et se rendre à l'écurie voisine (en bleu) pour y voler un cheval et s'approcher du village par l'extérieur pour se frayer un chemin à sa convenance.



Deuxième partie



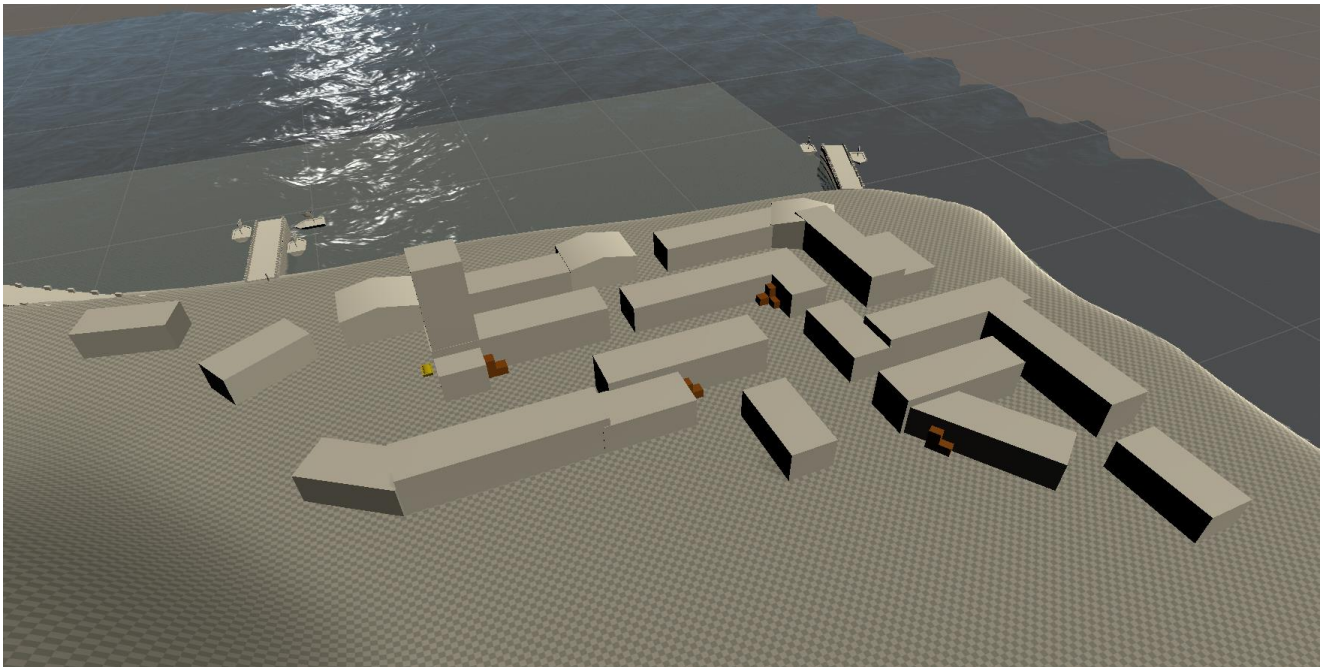
La première partie du village est très surveillée. Le chariot s'arrête au niveau du rectangle rouge, et est entouré de plusieurs groupes d'ennemis au sol et sur les toits. Pour arriver à l'objectif (en orange), il a plusieurs options :

- Le combat direct avec toutes les unités aux alentours.
- Depuis le chariot, prendre la rue (en rose) et se faufiler jusqu'à l'objectif avec des déplacements dans la foule et éliminations discrètes.
- Depuis l'extérieur, éliminer discrètement les ennemis gênants en prenant le temps d'établir son approche.
- Contourner le village rapidement et atteindre l'objectif sans combattre (en bleu).

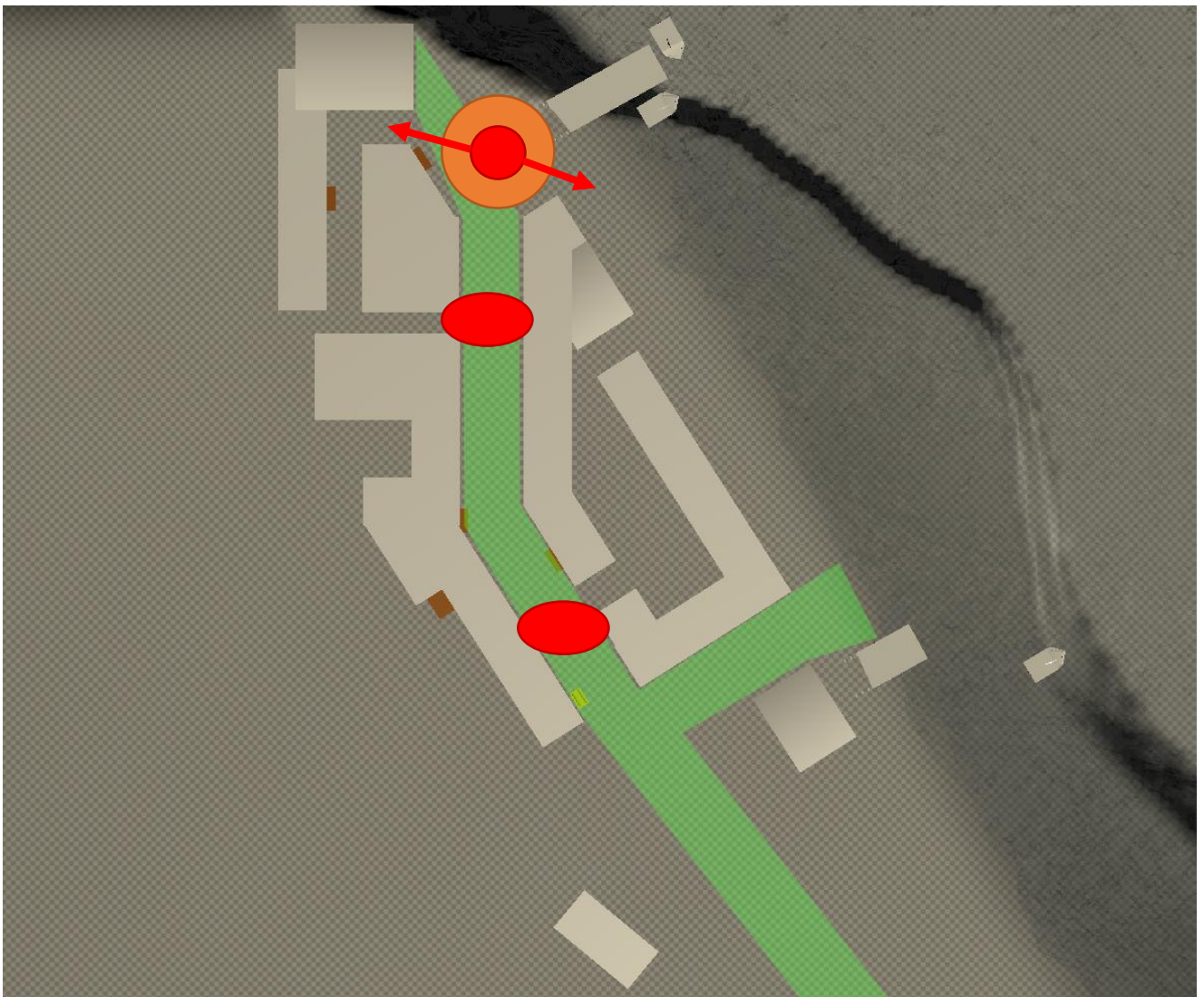
L'objectif devait être accessible de plusieurs manières, tout en étant protégé par des ennemis et par l'environnement. Des structures à hauteurs variables ont ainsi été placées tout autour.

Une fois l'objectif atteint, le joueur doit fuir les gardes pour continuer la mission. Même si il a éliminé les gardes précédemment, de nouveaux ennemis seront alertés pendant la cinématique et prêts au combat :

- La solution la plus simple pour s'enfuir est d'utiliser les éléments de d'escalade dans le coin de la rue pour monter sur le toit rapidement, puis de se diriger vers la tour (en jaune). Depuis son sommet, Ezio peut réaliser un saut de la foi en atterrissant dans le chariot de paille en contrebas et semer ses poursuivants.
- Le combat est une option envisageable, en prenant garde à la santé du personnage accompagnant Ezio, Lysistrata.
- Il est également possible de fuir en utilisant les différentes rues pour s'échapper à la vue des ennemis.

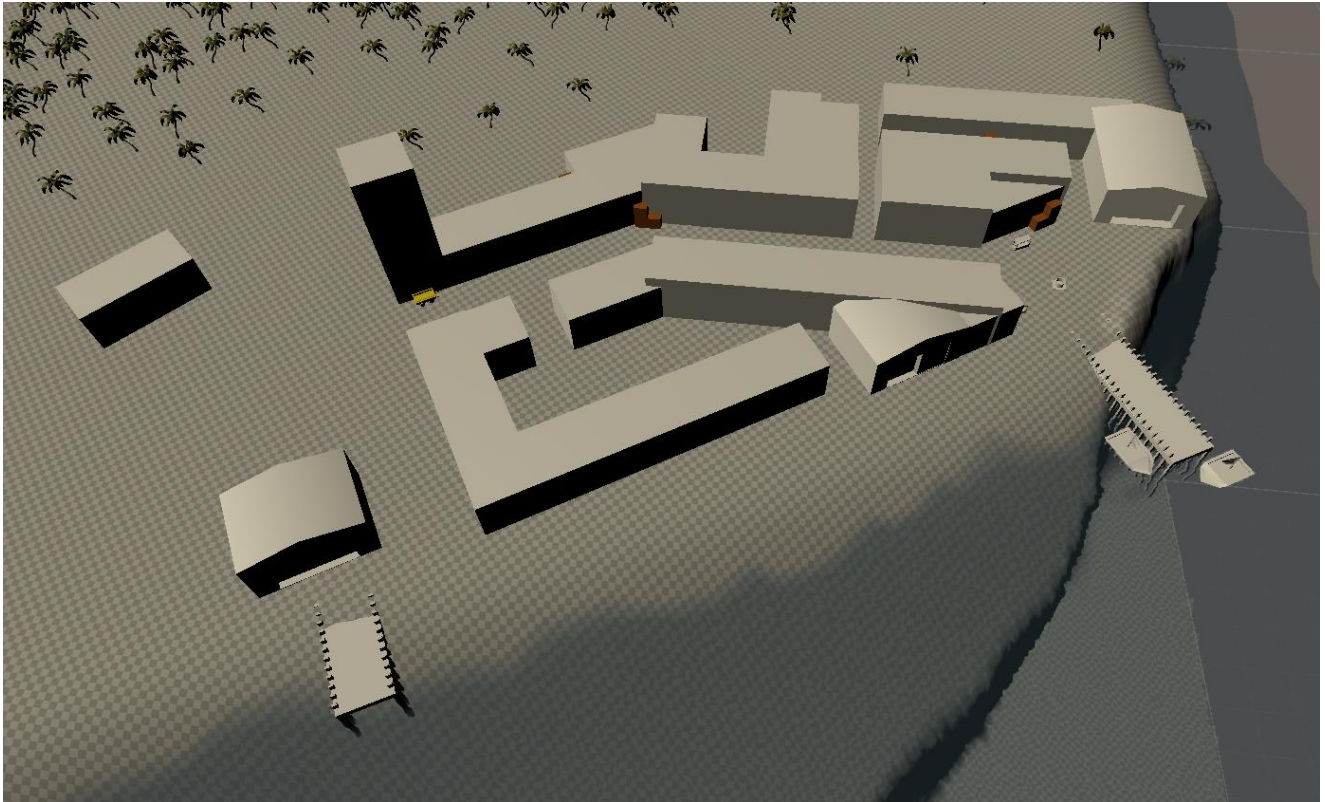


Troisième partie



Après avoir fui, le joueur doit se diriger vers la partie Ouest du village et se diriger vers l'objectif (en orange) sans engager le combat. Il faut donc qu'il puisse voir les ennemis depuis une certaine distance, tout en ayant plusieurs options :

- La première option consiste à longer le fleuve en évitant la patrouille (en rouge avec flèches).
- La seconde option consiste à escalader et longer la route principale jusqu'à l'objectif.
- La troisième option consiste à passer par l'Ouest en prenant les petites rues et en évitant la patrouille.

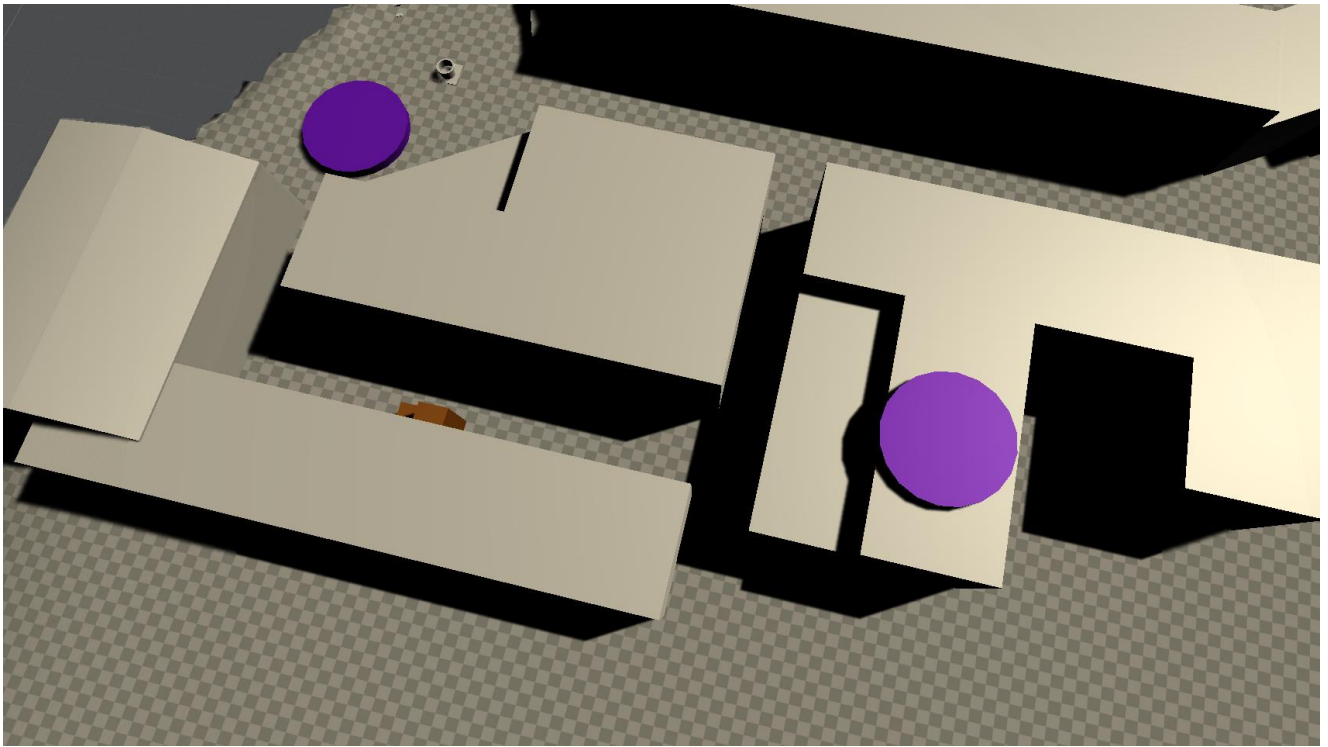


Peu importe l'approche, la cinématique déclenchée en arrivant à proximité de l'objectif montrera Lysistrata tentant de tirer un coup de feu depuis le coin de la rue vers le boss, Heyreddin. La cachette étant compromise, le combat se lance.

A 3D rendering of a virtual environment. The floor is a gray and white checkered plane. In the center, there is a large, flat, purple circular disk. To the left of the disk, there is a small, white, cylindrical object on a square base. Further left, there is a small, white, rectangular object. In the bottom left corner, there is a camera frustum represented by a blue cube with three colored axes (red, green, blue) and a yellow cone. The background features several gray rectangular blocks of different sizes and shapes, some with orange and blue accents. The lighting is soft, creating shadows on the floor.

Lorsqu'il atteint un certain pallier de santé, une cinématique se lance, présentant la mécanique des bombes que Heyreddin va utiliser. Celui-ci s'enfuit vers la rue étroite à l'arrière.

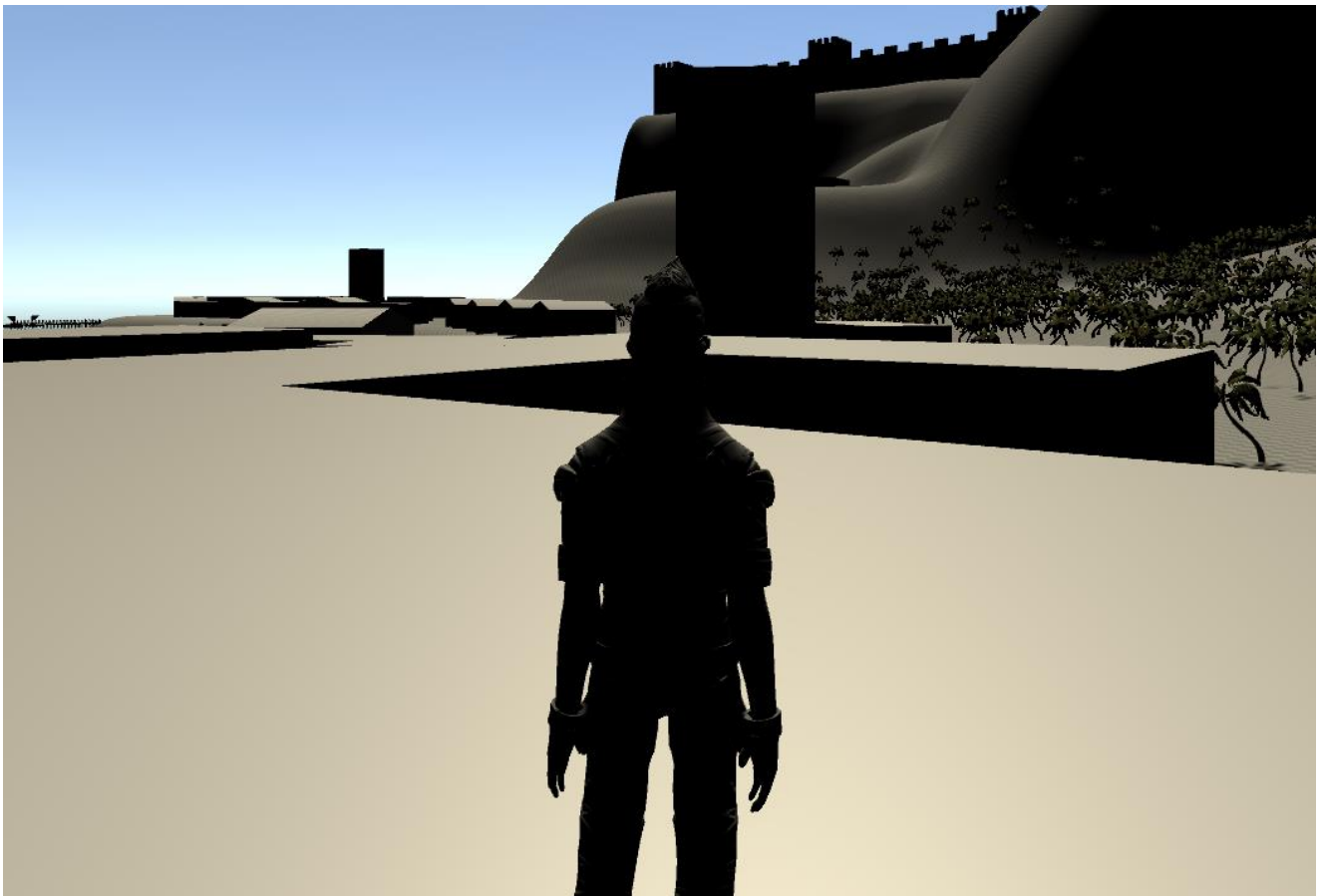
Le joueur le poursuit naturellement, tout en voyant des ennemis arriver par la route principale. Longer le fleuve reste une possibilité mais rallonge beaucoup le trajet, ce qui joue sur la durée disponible pour le combat, représentée par la santé de Lysistrata, empoisonnée.

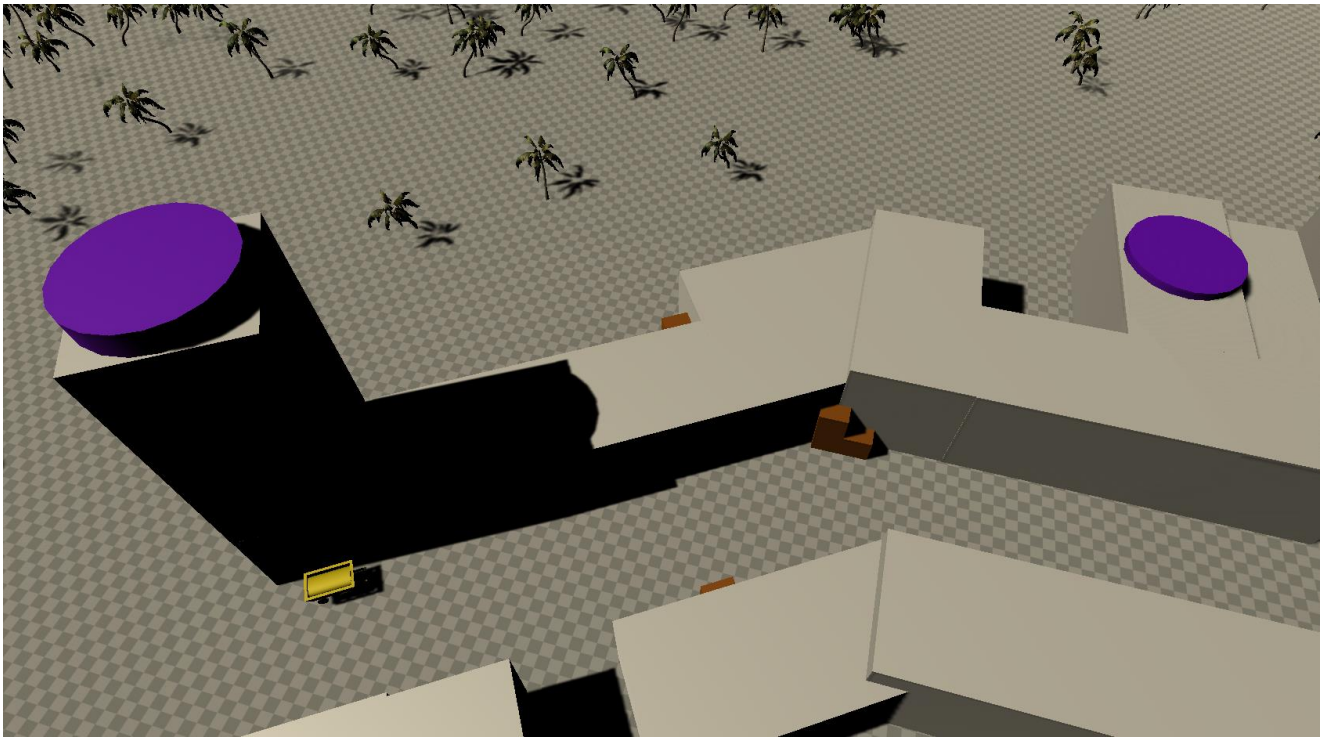


Le second lieu d'affrontement est sur un toit ayant une vue sur la rue entière. Ainsi, le joueur peut décider de rester au sol en esquivant les bombes lancées par Heyreddin, ou de prendre de la hauteur à l'aide des éléments d'escalade (en marron) pour rejoindre le combat plus rapidement.

Placer le combat sur le toit confère deux avantages : il permet de réduire la zone disponible pour combattre, tout en mettant en avant un face à face entre les deux personnages.

Lorsqu'il perd un tiers de sa santé, Heyreddin s'enfuit à nouveau à l'aide d'une bombe, et se dirige vers une nouvelle zone.

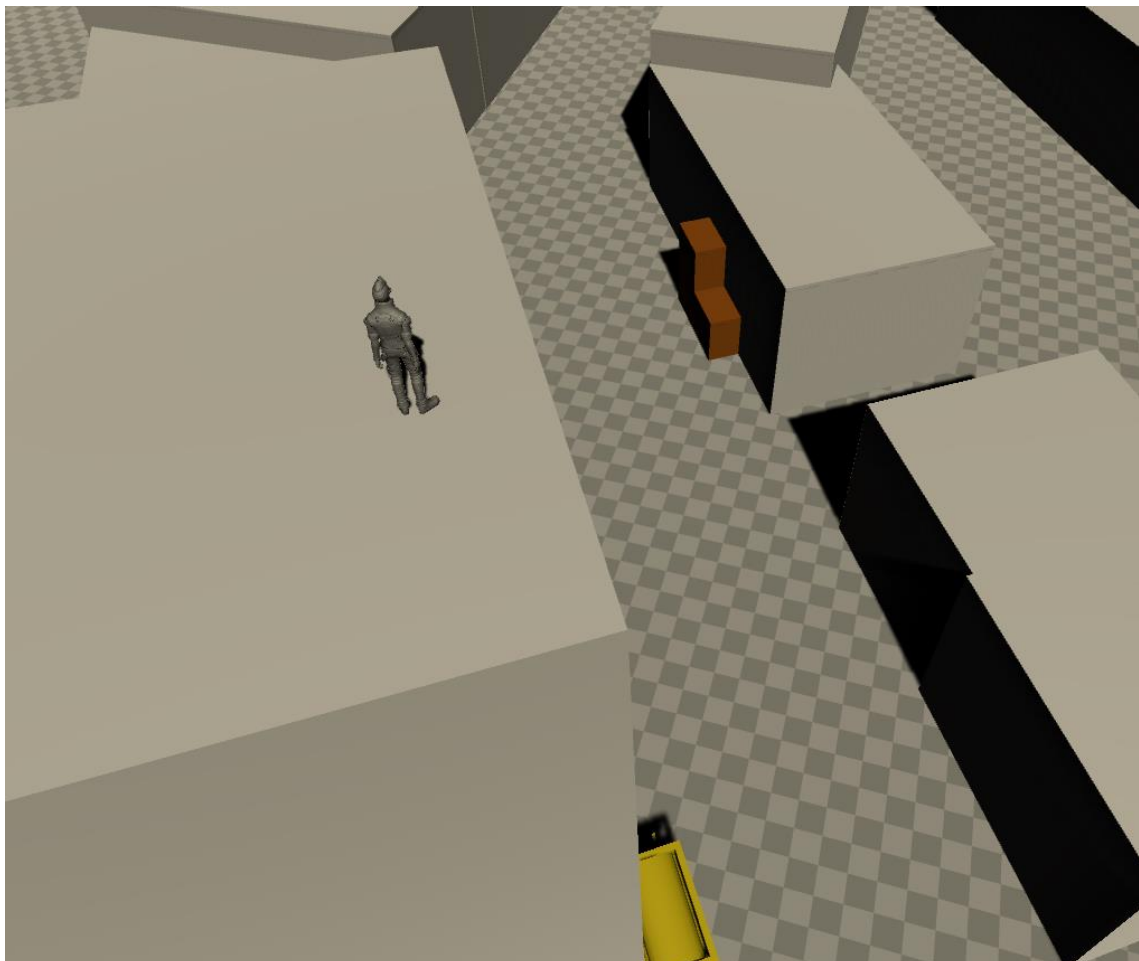


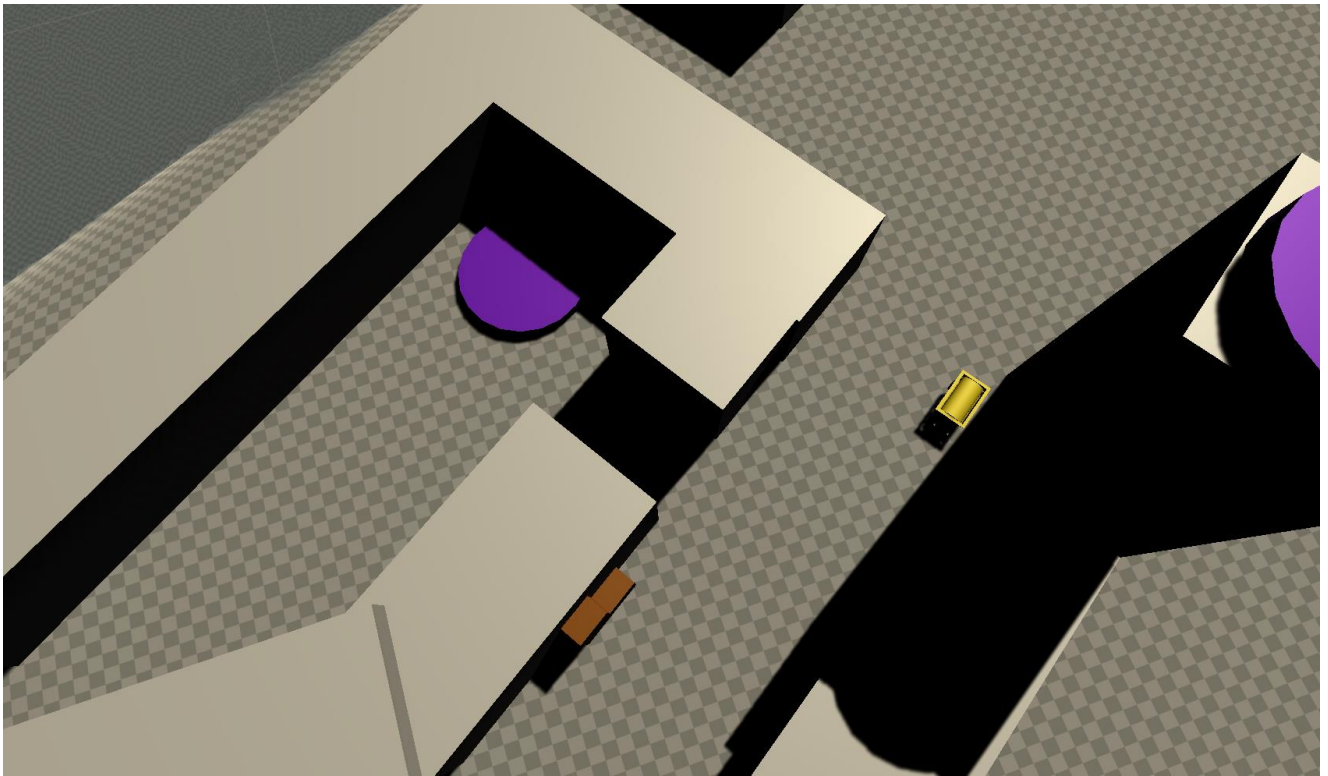


La troisième zone d'affrontement a été placée au sommet d'une tour. Le joueur peut poursuivre le boss directement en passant par le toit sur lequel il se trouve tout en esquivant les bombes, ou redescendre et escalader la tour depuis le sol. Dans les deux cas, Heyreddin lancera des bombes pendant l'ascension, plaçant Ezio dans une situation de faiblesse, celui-ci ne pouvant pas esquiver facilement les projectiles.

Une zone d'affrontement étroite et située très haut renforce davantage le fait d'affronter un Assassin agile maîtrisant les mêmes capacités de déplacement et de combat.

Lorsqu'il atteint le dernier tier de sa santé, Heyreddin saute dans le chariot de paille en contrebas de la tour pour s'enfuir.





La dernière zone d'affrontement est dans un cul-de-sac. Heyreddin, blessé, se retrouve acculé par le joueur, ce qui indique clairement la dernière phase du combat.

Après le combat, le joueur peut facilement retourner vers le départ du combat, où se trouve toujours Lysistrata combattant les ennemis, en passant soit par la route principale, soit en longeant le fleuve, soit en passant par les toits.

