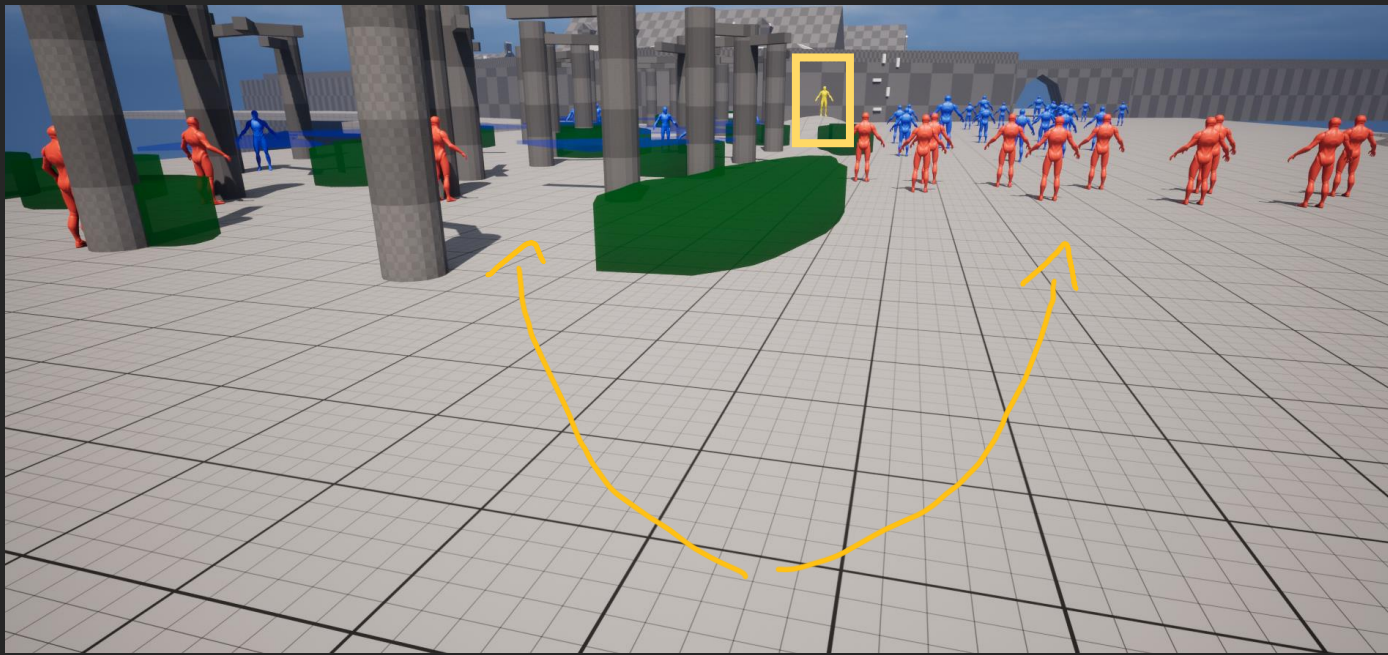




# Carte & Plans

Présentation globale du niveau



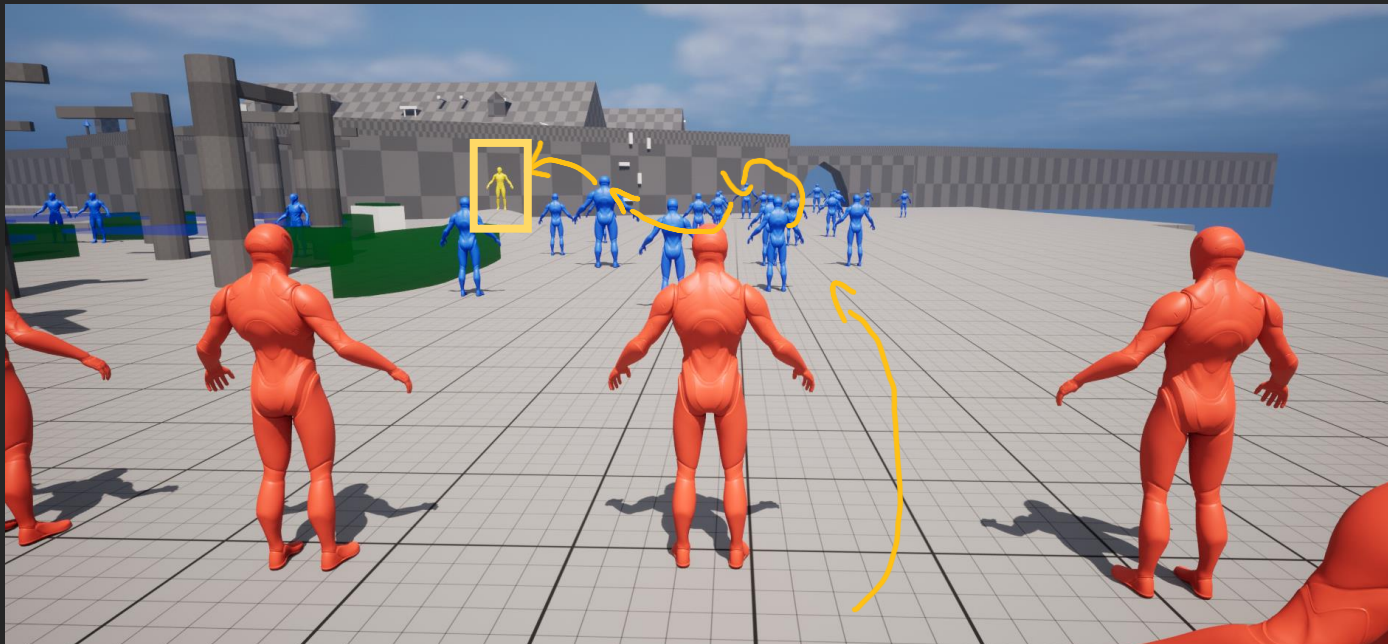
### Introduction :

Le joueur apparaît au début de la mission derrière la ligne de soldats britanniques.

Il voit clairement son objectif, surélevé par rapport aux autres ennemis et au centre de l'écran.

Pour l'atteindre le joueur a deux possibilités : entrer dans la forêt ou rejoindre la bataille.

Ces informations lui sont aussi données par ses alliés (James Wolfe & Georges Washington).

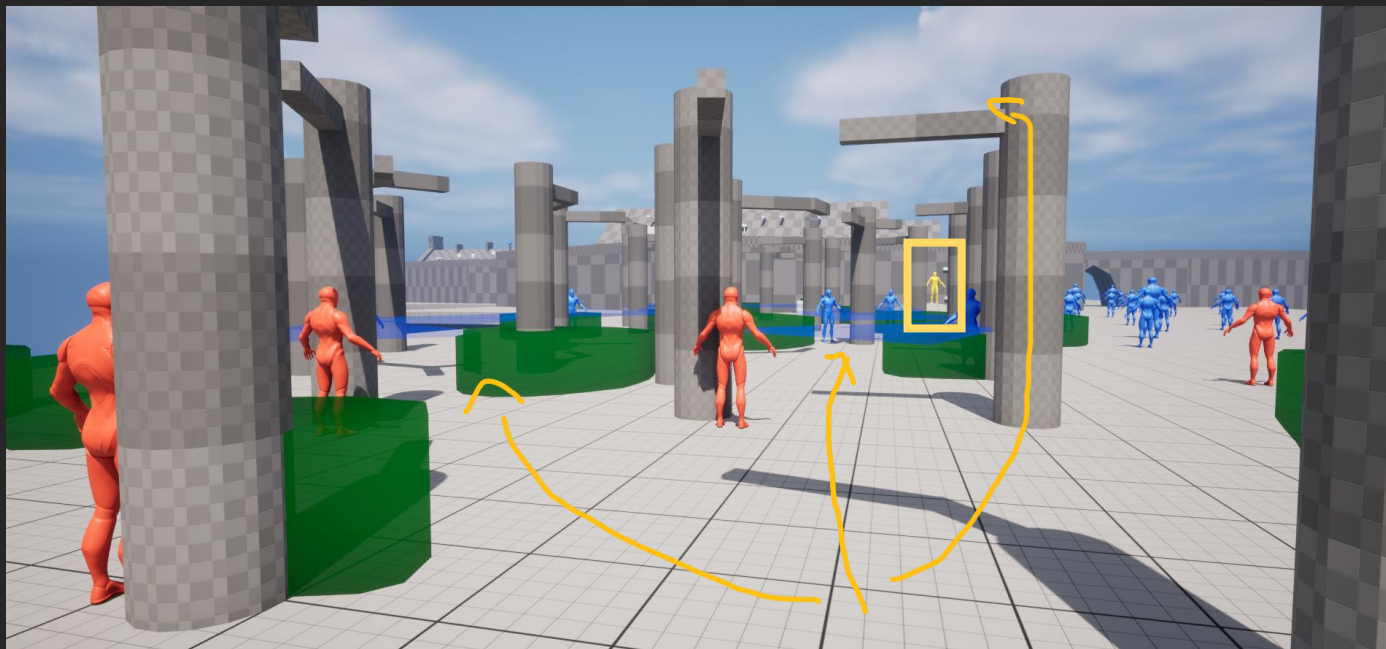


### Sur le champ de bataille :

En dépassant la ligne de soldats alliés, le joueur découvre les ennemis en train de fuir, il pourra donc s'en servir pour atteindre le général de Montcalm en enchaînant des combats faciles et des assassinats dans une chorégraphie satisfaisante et épique.

L'objectif est de mettre le joueur en confiance avec un début de combat facile et encourageant.



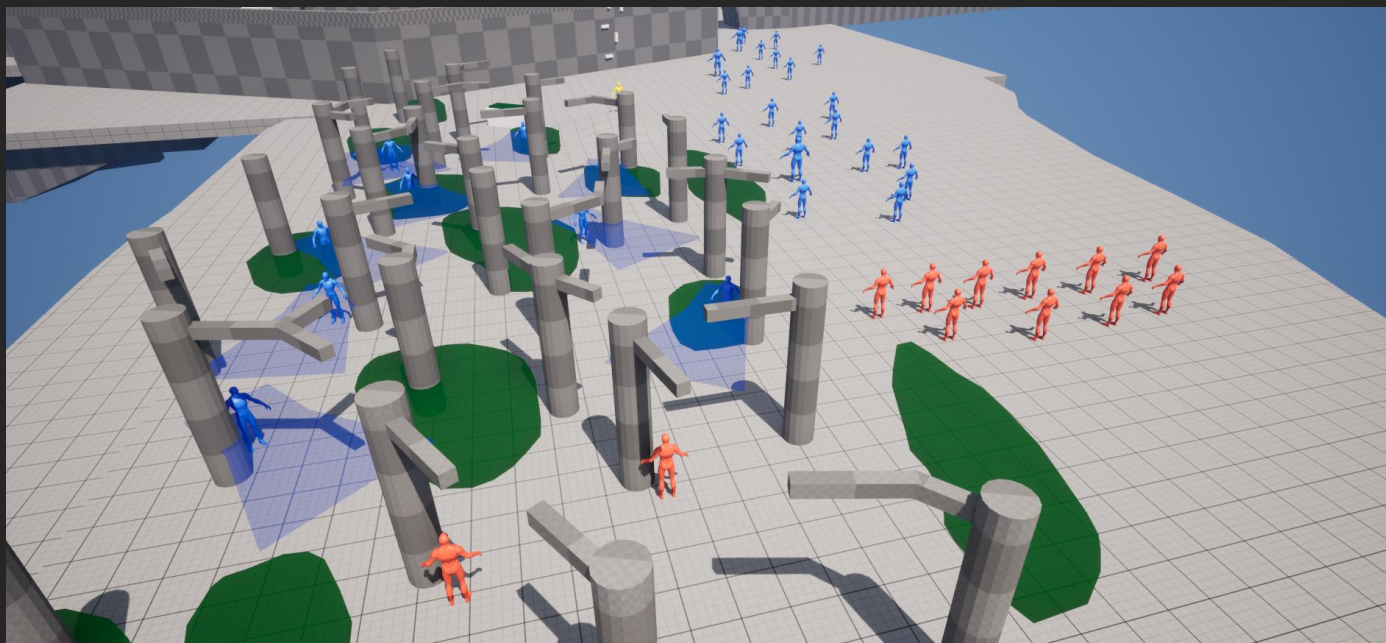


### Entrée dans la forêt :

En entrant dans la forêt, le joueur garde la vision sur son objectif et il découvre aussi le combat entre les tireurs d'élite britanniques et les escarmoucheurs français.

Le joueur a deux options pour avancer dans la forêt :

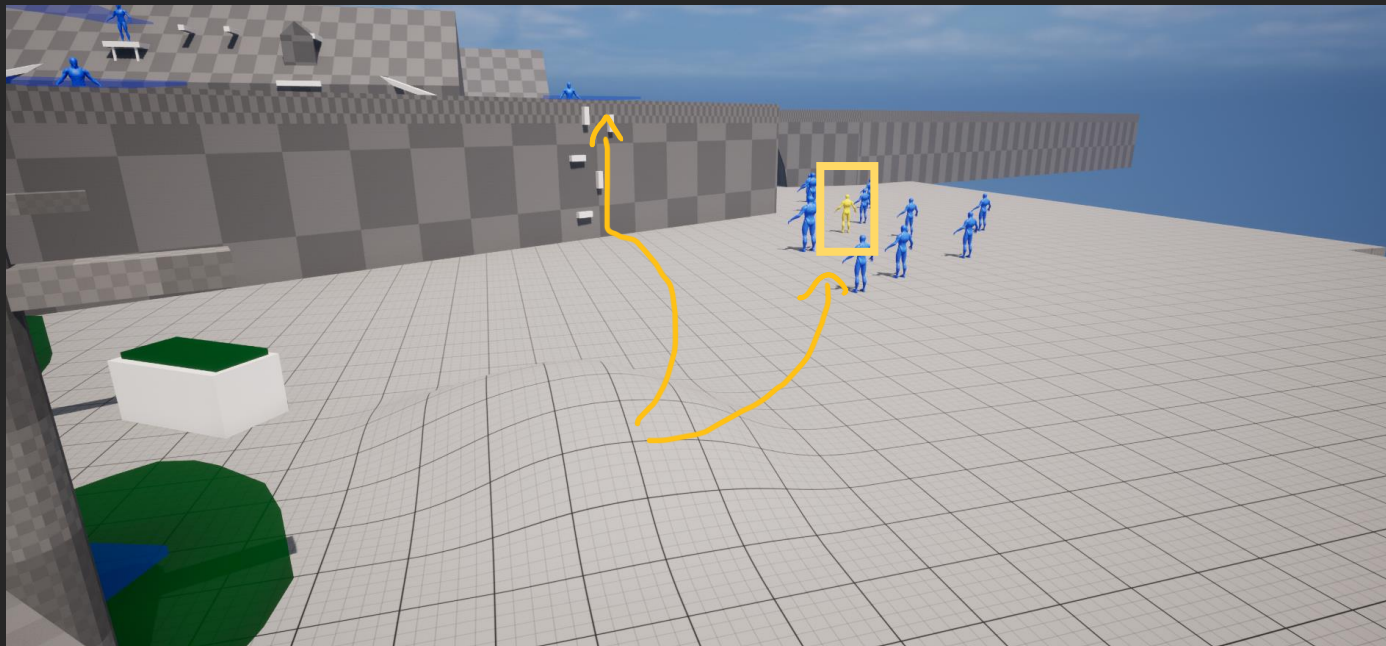
- Discrètement par les buissons
- En hauteur par les arbres



### Sur la cime des arbres :

En montant dans les arbres, le joueur peut voir le champ de bataille et découvrir la ville de Québec en observant la fuite des Français et la victoire française.

De plus, les arbres et leurs branches offrent de nombreuses possibilités d'assassinat sur les ennemis et l'occasion de remonter dans les arbres sans être vu grâce aux nombreux buissons.



### Arrivée devant Montcalm :

En arrivant là où Montcalm devrait être, il le découvre en train de fuir vers la ville avec les survivants Français.

Le joueur a donc deux choix :

- Courir derrière Montcalm pendant le repli et essayer de le rattraper. De plus, le joueur peut apercevoir la porte de la ville l'invitant aussi à entrer dans la ville.
- Escalader la muraille de Québec et essayer de couper la route de Montcalm dans la ville.

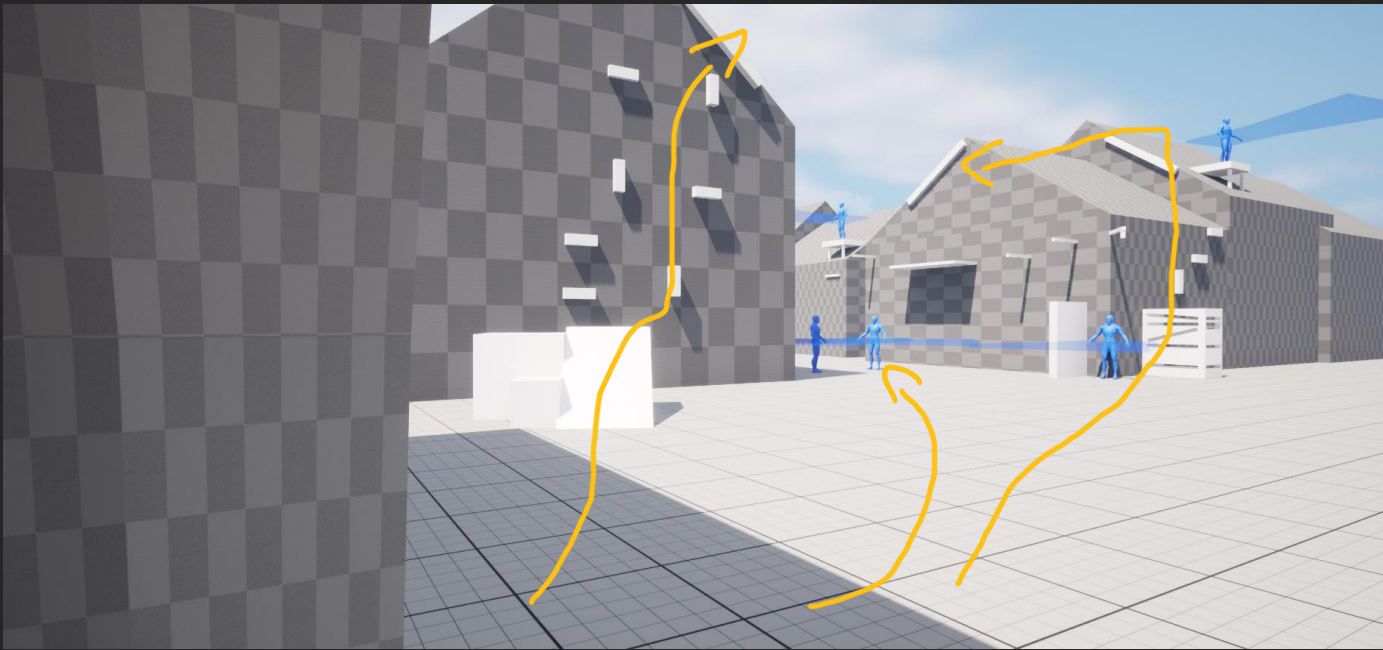
### Fin de la première partie :

Le premier objectif du joueur est raté, Montcalm s'est enfui et c'est à ce moment qu'il apprend que le général Wolfe est mort lors de sa rencontre avec Georges Washington.

Cette rencontre va stopper le joueur dans une cinématique pour lui donner de nouvelles informations : Montcalm est au dernier étage de la Redoute Dauphine, dans la ville de Québec.





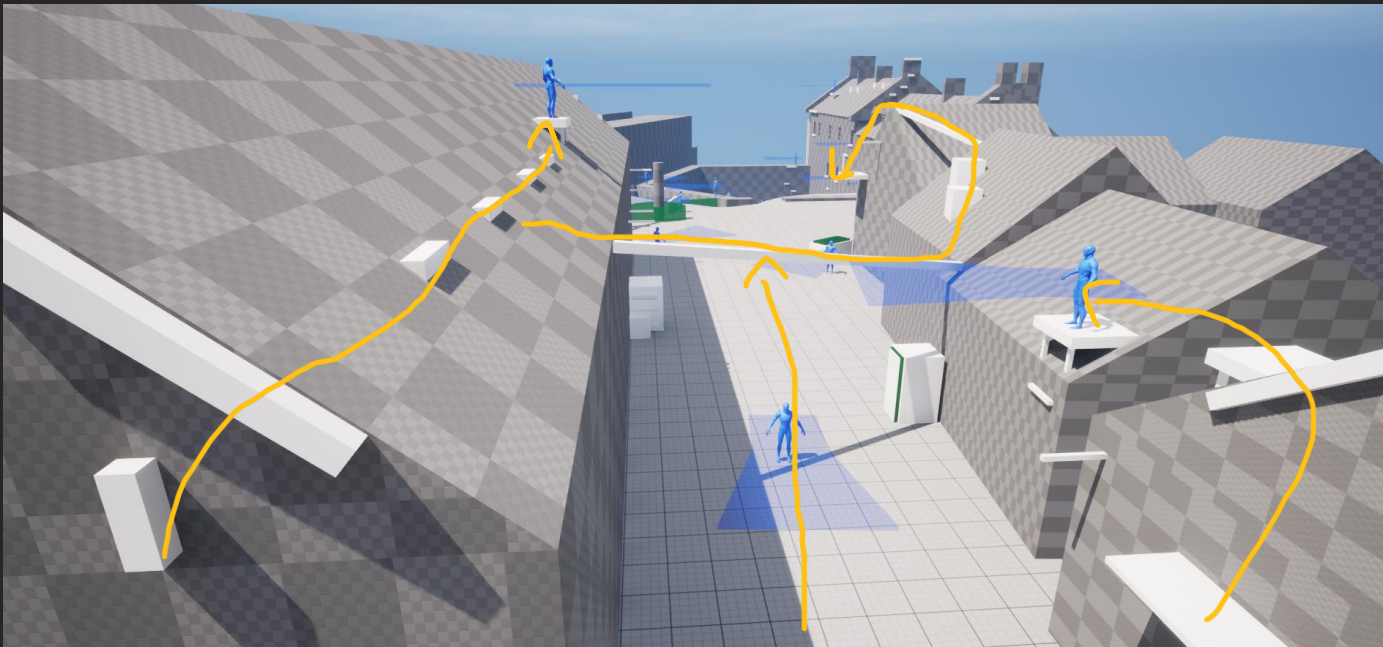


### Entrée dans la ville :

En arrivant dans la ville, s'il a poursuivi le général, le niveau va guider le joueur vers la Redoute Dauphine où s'est réfugié Montcalm.

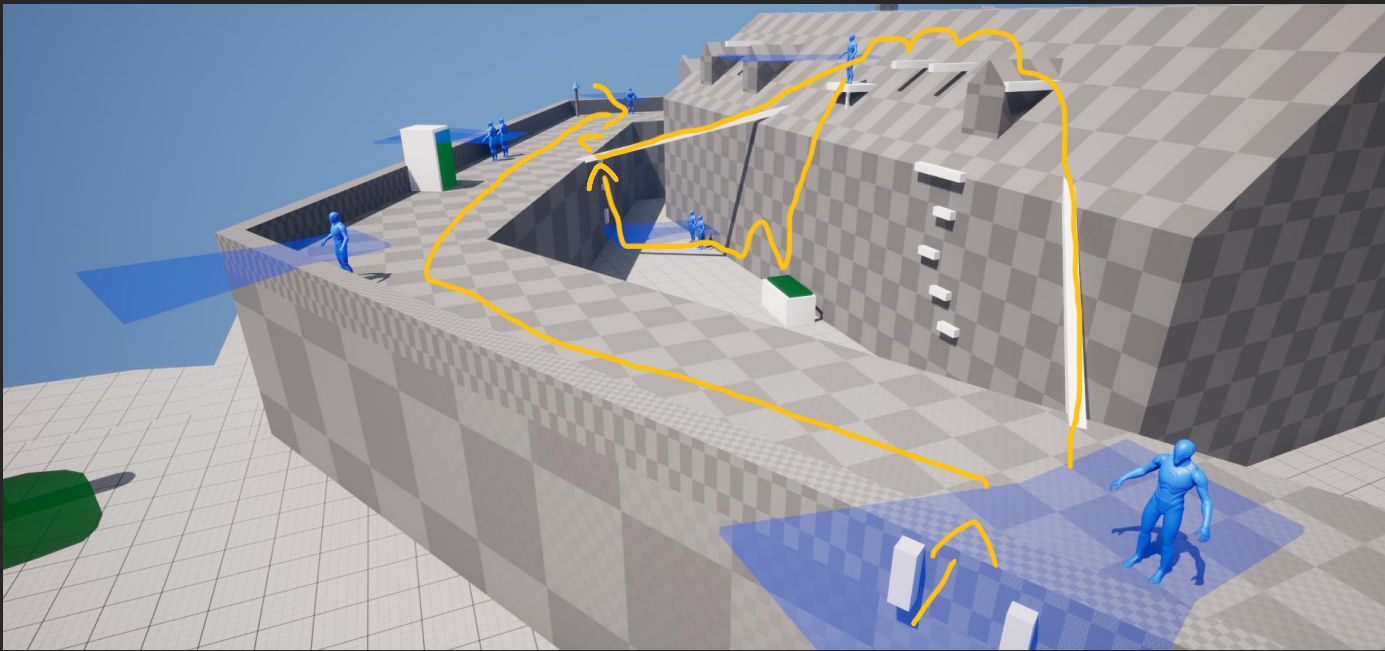
Le joueur est guidé par le sens de la rue entre les bâtiments et les prises de Parkour ainsi que les ennemis.

Le joueur peut courir dans la rue pour une approche plus axée combat ou escalader les bâtiments pour être plus discret.



### Traverser la rue vers la Redoute :

Pour traverser la rue, le joueur a différents chemins possibles tous pointant dans la même direction et ils permettent au joueur de passer de l'un à l'autre pour pouvoir explorer toute la ville et récupérer un maximum d'informations.

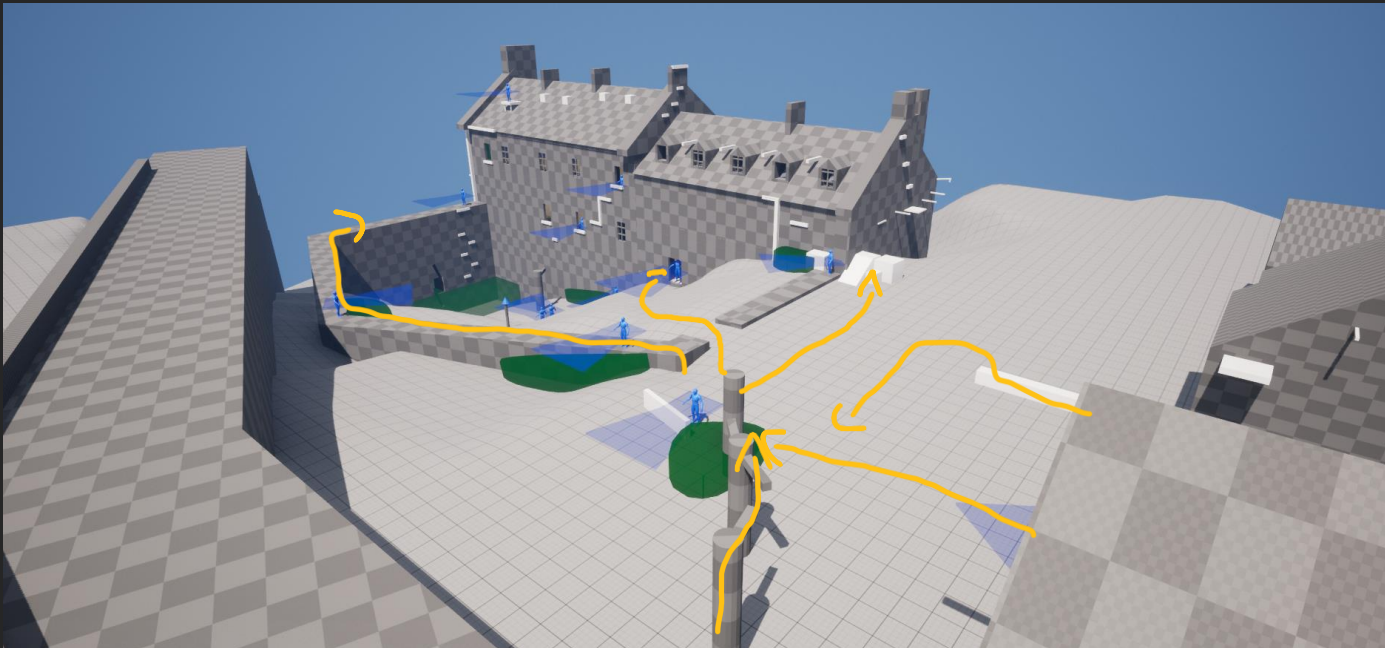


### Escalader la muraille :

Si le joueur escalade la muraille, il est présenté à cette situation.

Après avoir assassiné l'ennemi qui l'attend en haut de la muraille, deux chemins sont possibles.

- Longer la muraille est un chemin plus direct et axé vers le combat.
- Escalader le bâtiment derrière la muraille sera plus long, mais permettra au joueur de prendre de la hauteur et découvrir la ville plus vite.



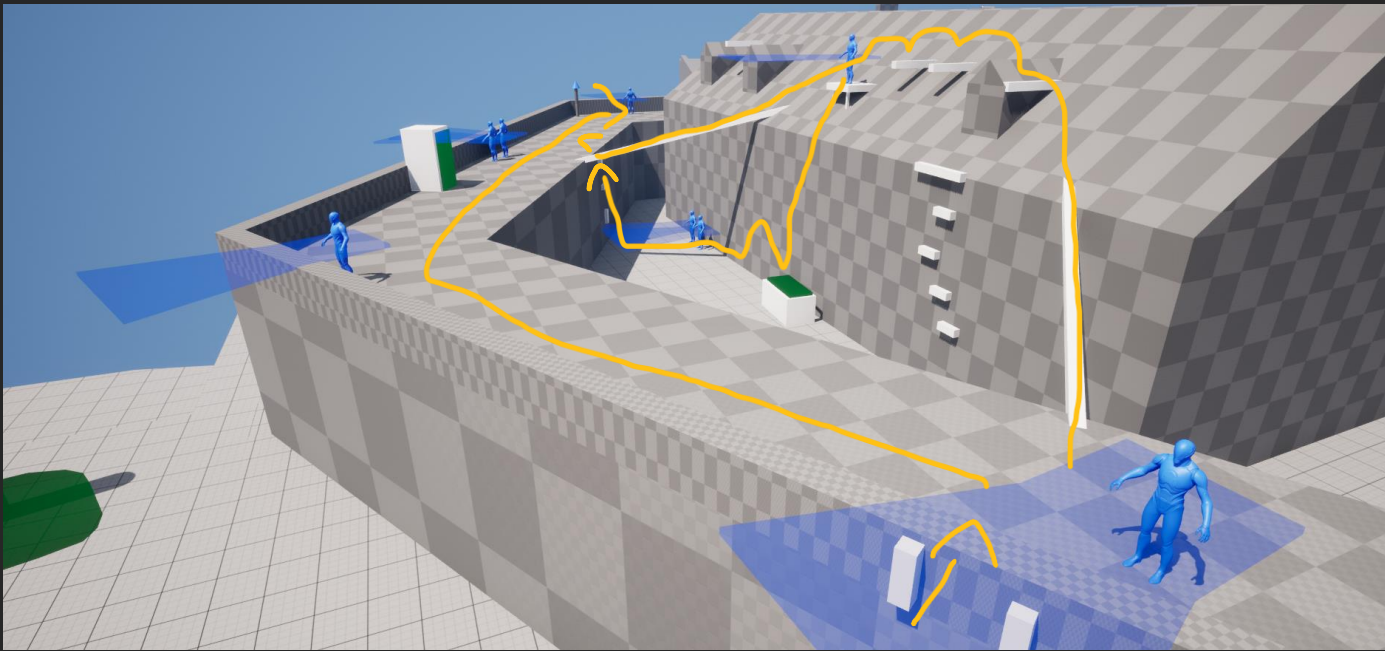
### Découverte de la Redoute Dauphine :

Les deux chemins de la rue et de la muraille amènent au même endroit assurant les designers que les joueurs découvriront tous la forteresse par le même point de vue.

La Redoute Dauphine peut paraître intimidante avec beaucoup de manières de l'approcher, mais les chemins restent malgré tout bien distincts :

- Longer la muraille de la forteresse
- Droit par la cour
- La droite du bâtiment qui est ouvert et sans ennemis



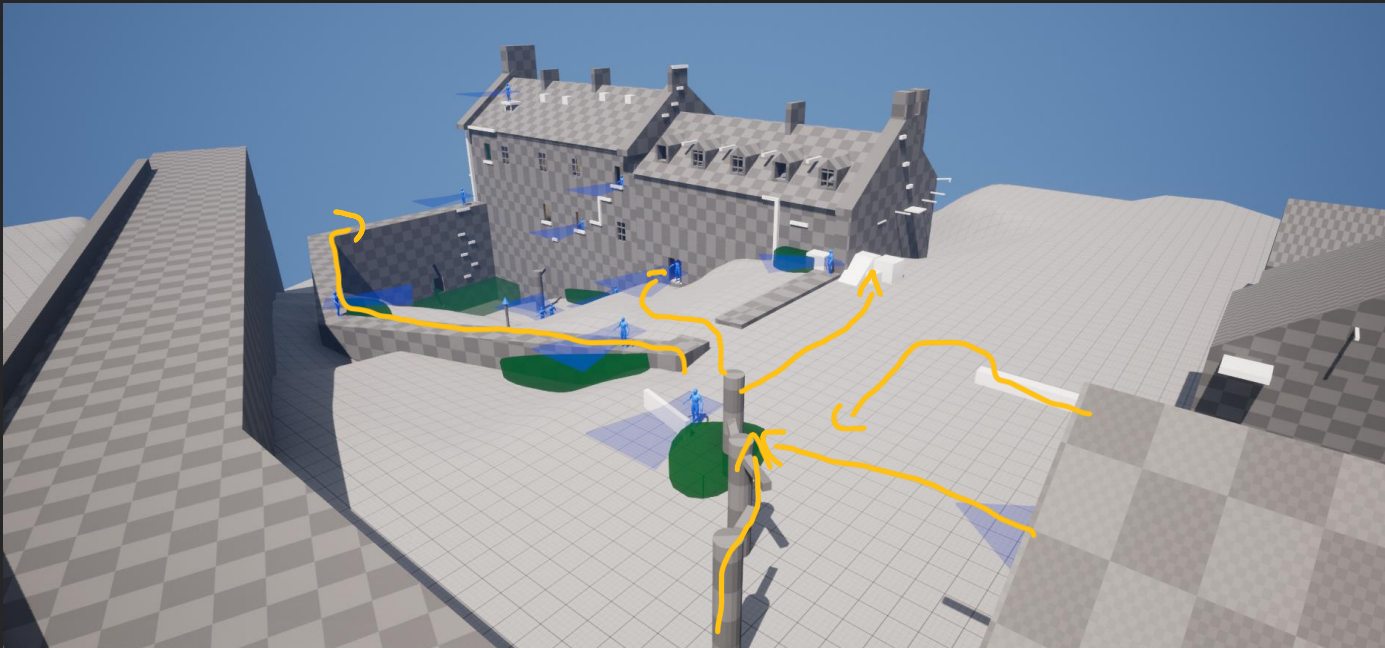


### Escalader la muraille :

Si le joueur escalade la muraille, il est présenté à cette situation.

Après avoir assassiné l'ennemi qui l'attend en haut de la muraille, deux chemins sont possibles.

- Longer la muraille est un chemin plus direct et axé vers le combat.
- Escalader le bâtiment derrière la muraille sera plus long, mais permettra au joueur de prendre de la hauteur et découvrir la ville plus vite.

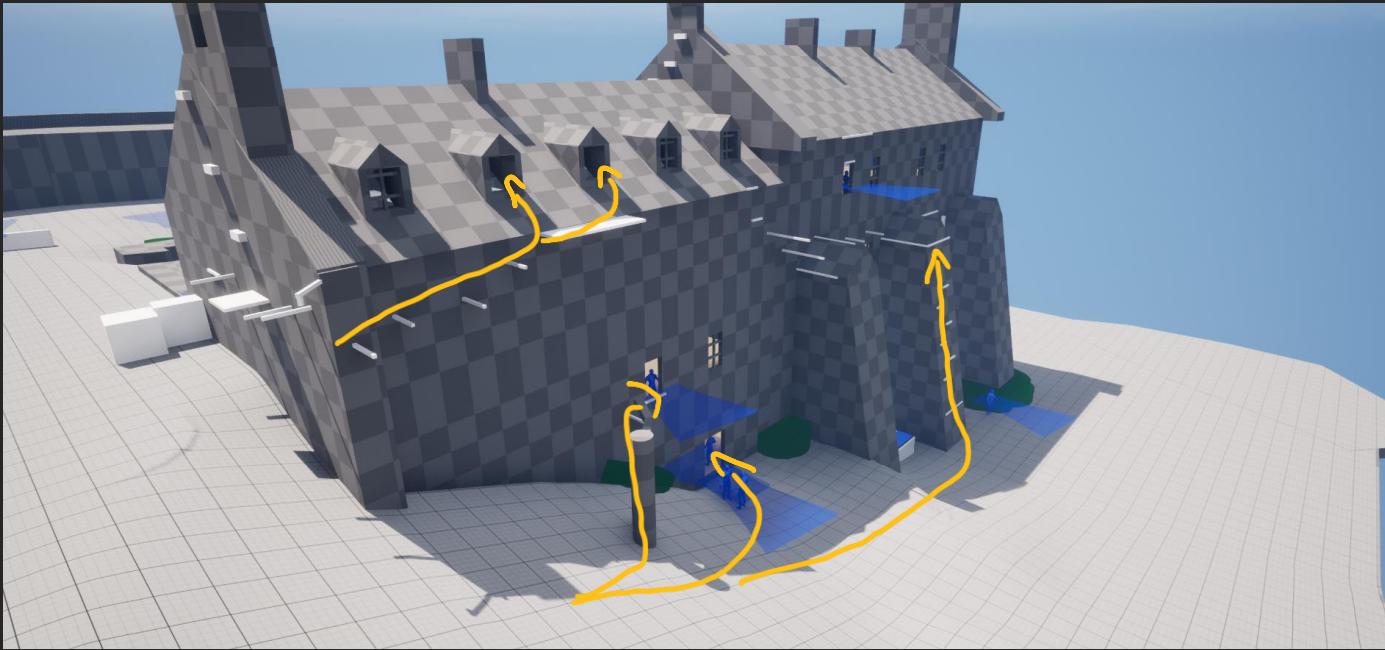


### Découverte de la Redoute Dauphine :

Les deux chemins de la rue et de la muraille amènent au même endroit assurant les designers que les joueurs découvriront tous la forteresse par le même point de vue.

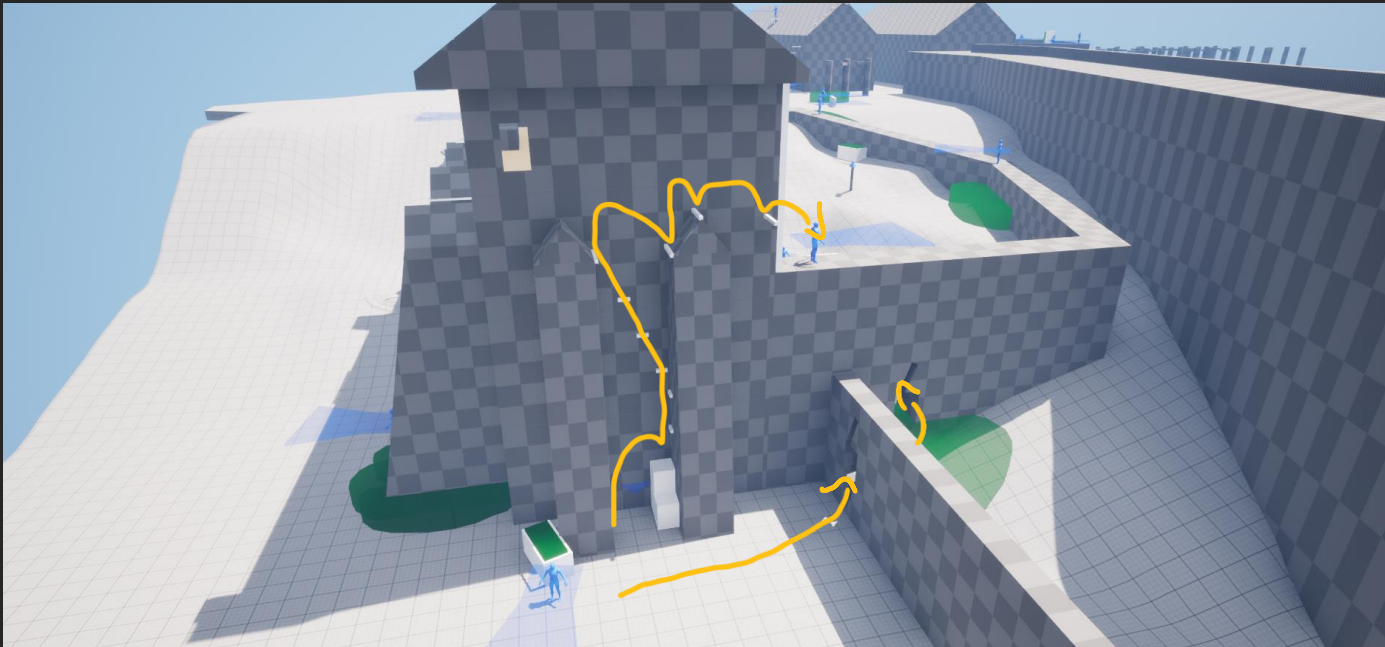
La Redoute Dauphine peut paraître intimidante avec beaucoup de manières de l'approcher, mais les chemins restent malgré tout bien distincts :

- Longer la muraille de la forteresse
- Droit par la cour
- La droite du bâtiment qui est ouvert et sans ennemis



### Côté droit de la Redoute Dauphine :

En arrivant ici le joueur découvre plusieurs nouvelles entrées dans la forteresse et est aussi montré différents points non-accessibles depuis sa position pour l'encourager à entrer dans la forteresse.



### Arrière de la Redoute Dauphine :

Si le joueur fait tout le tour de la forteresse, il découvrira un nouvel accès à la cour du bâtiment par deux fissures dans sa muraille et un sur la muraille arrivant derrière un garde protégeant un accès à une fenêtre du dernier étage.

De plus une fenêtre inaccessible là où est censé être sa cible créer un souvenir dans la tête du joueur.



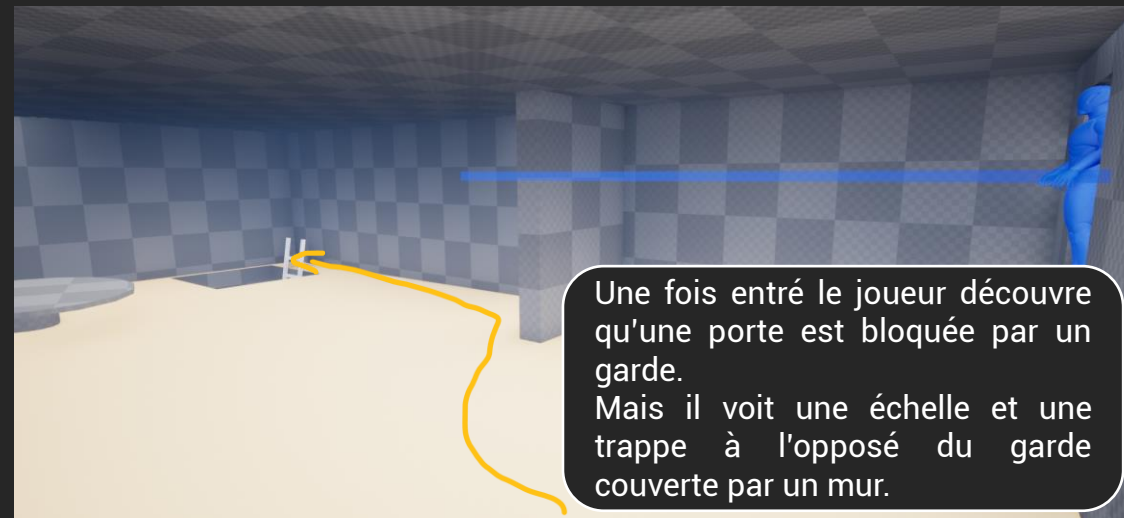


# Carte & Plans

Présentation d'une approche furtive de la Redoute Dauphine



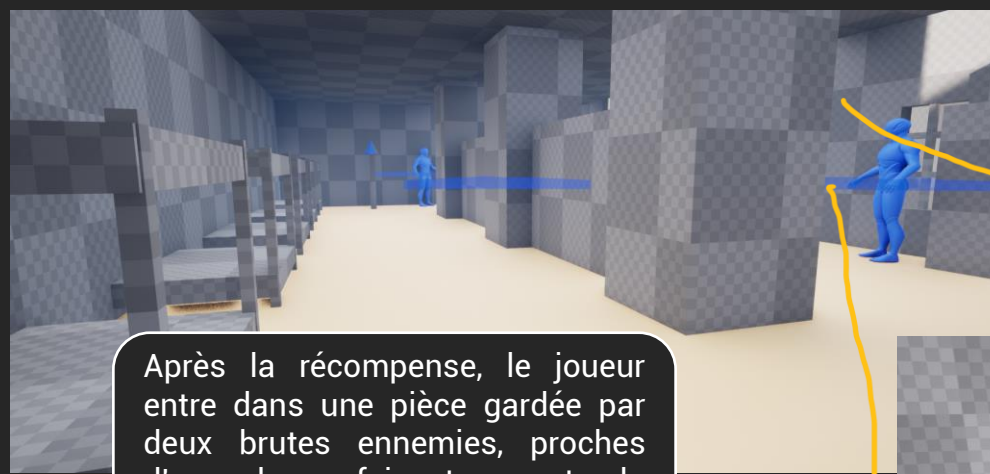
Le joueur décide de passer par la droite et après un double assassinat, il est invité à tuer un ennemi de dos le faisant entrer dans le bâtiment.



Une fois entré le joueur découvre qu'une porte est bloquée par un garde. Mais il voit une échelle et une trappe à l'opposé du garde couverte par un mur.



En descendant le joueur est protégé du garde par un objet et découvre un coffre le récompensant d'explorer.

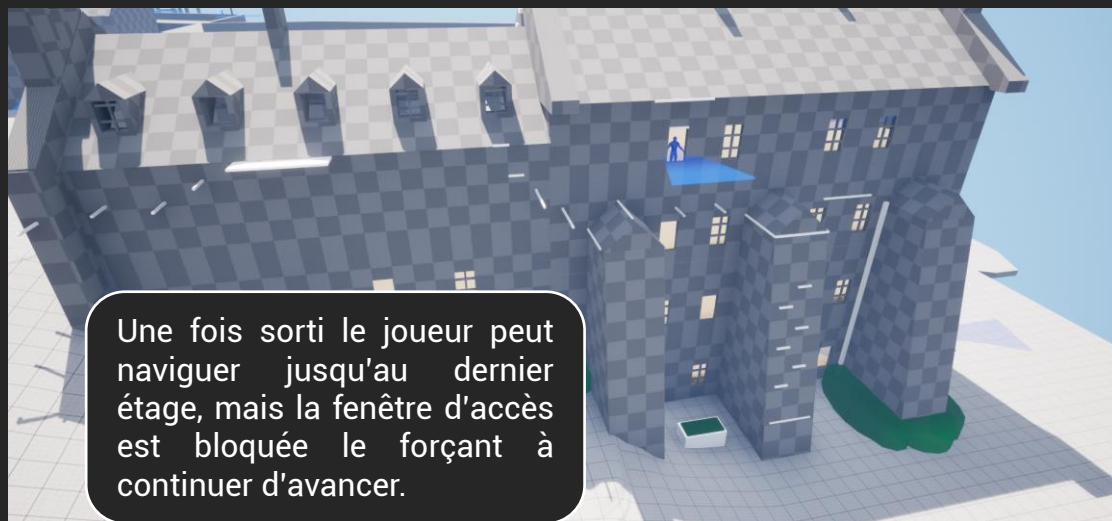


Après la récompense, le joueur entre dans une pièce gardée par deux brutes ennemies, proches d'une alarme faisant remonter la pression.

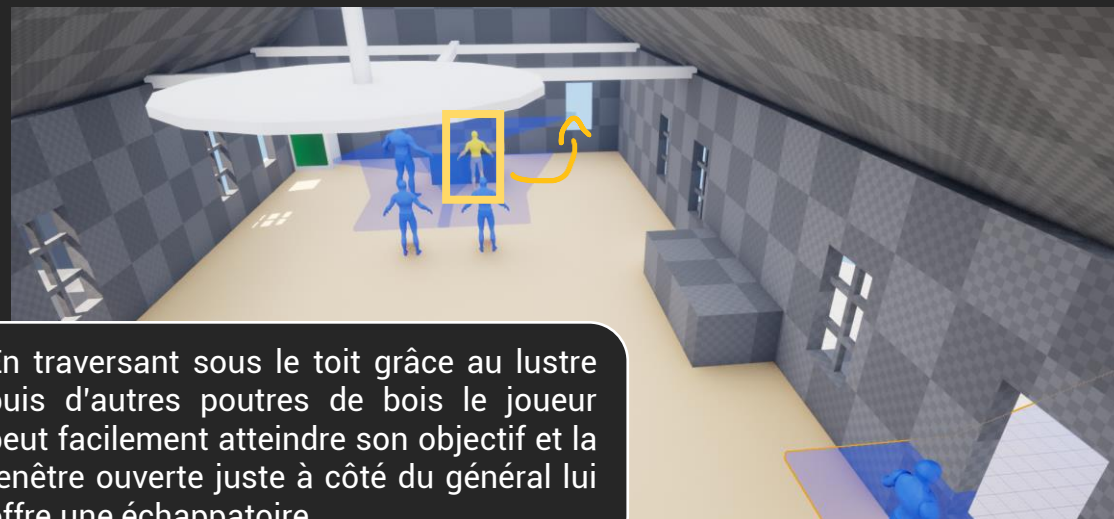
La sortie est sécurisée par un buisson avec un ennemi de dos.







Arrivant devant la porte de la salle où est Montcalm, il la découvre bloquée mais un chemin par la charpente de la pièce lui permet de s'infiltrer.



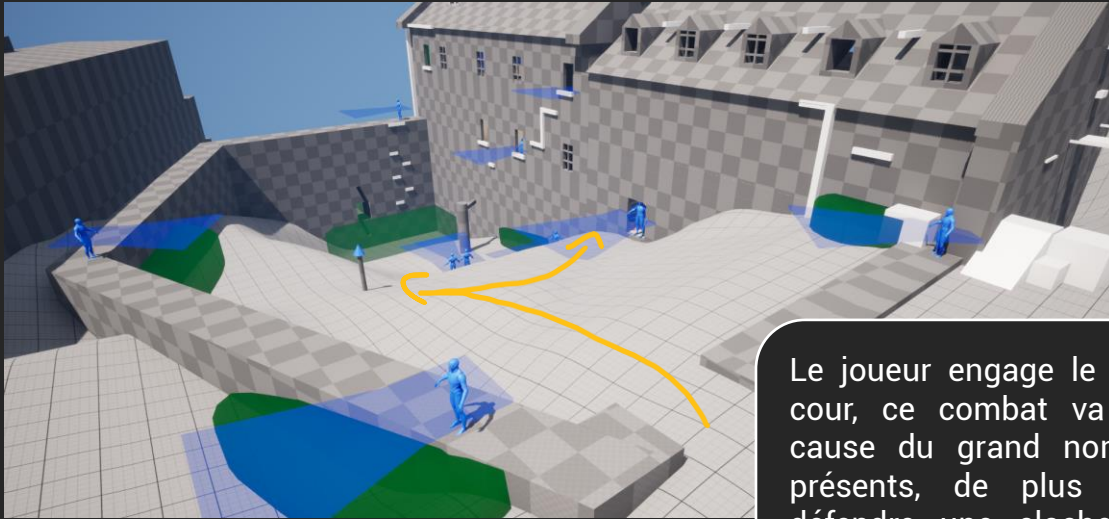
En traversant sous le toit grâce au lustre puis d'autres poutres de bois le joueur peut facilement atteindre son objectif et la fenêtre ouverte juste à côté du général lui offre une échappatoire.



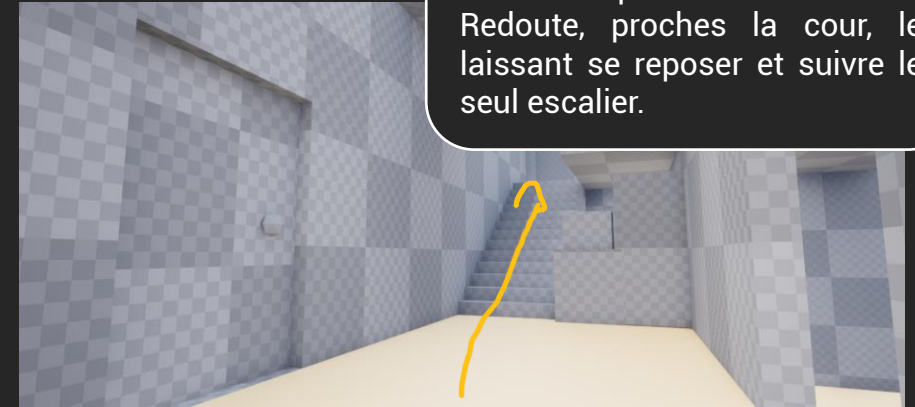
# Carte & Plans

Présentation d'une approche axée sur le combat de la Redoute Dauphine



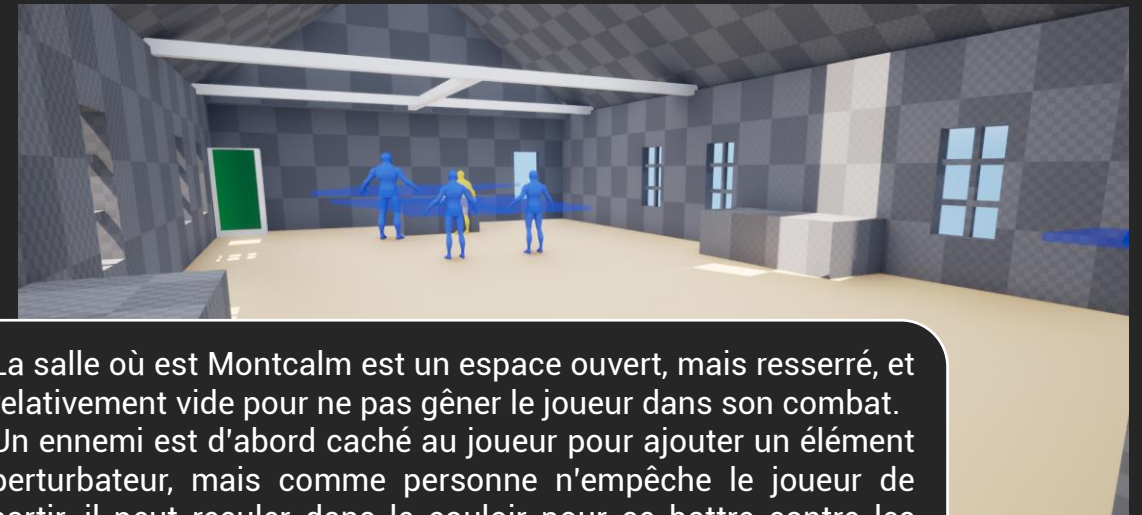


Le joueur engage le combat dans la cour, ce combat va être difficile à cause du grand nombre de gardes présents, de plus le joueur doit défendre une cloche d'alarme pour éviter de faire face à plus de renforts.



Après ce combat intense, le joueur a fait sortir tous les ennemis qui étaient dans la Redoute, proches la cour, le laissant se reposer et suivre le seul escalier.

En haut de l'escalier, le joueur peut se cacher derrière une couverture et escalader la même charpente que lors de l'approche furtive pour en apprendre plus sur son environnement.



La salle où est Montcalm est un espace ouvert, mais resserré, et relativement vide pour ne pas gêner le joueur dans son combat. Un ennemi est d'abord caché au joueur pour ajouter un élément perturbateur, mais comme personne n'empêche le joueur de sortir, il peut reculer dans le couloir pour se battre contre les ennemis un par un.

# Références

J'ai puisé dans trois thèmes principaux de références visuelles :

- La Redoute Dauphine

Le bâtiment étant important dans le test, j'ai fait de nombreuses recherches de ses alentours et son intérieur.

- La ville de Québec autour de 1759 :

Pour reproduire l'architecture et les éléments de décors pouvant se transposer dans le gameplay blockout.

- Les bâtiments dans les différents jeux de la franchise :

Je les ai utilisé pour comprendre comment les bâtiments étaient construits et j'en ai retiré deux éléments principaux.

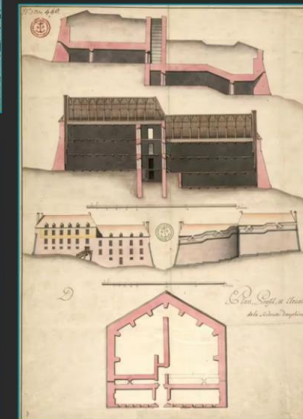
L'intérieur est très grand, les portes et les fenêtres aussi pour ne pas empêcher la caméra, et les pièces sont assez vides pour ne pas gêner le joueur en combat.



Batiments Assassin's Creed



La Redoute Dauphine



Ville de Québec ~ 1750