

Metal Gear Solid XXIV (Level Design Preproduction)

1. Résumé Exécutif

- Titre du Jeu : Metal Gear Solid XXIV : The Last Dog
- Genre : Action-aventure, infiltration
- Pitch : Un jeu d'infiltration en monde ouvert où les joueurs incarnent Venom Snake, leader d'une force paramilitaire, dans une mission de vengeance et de récupération.
- Objectifs : Offrir une expérience immersive d'infiltration en monde ouvert avec une histoire riche et complexe.



2. Description Générale

- Scénario et Univers : Situé en 2024 pendant la 3^{ème} guerre mondiale, le jeu suit Venom Snake cherchant à se venger des derniers survivant de l'opération de la guerre froide de 1984. Dans ce niveau Snake doit s'infiltrer dans une usine pour ouvrir le Bunker situé dans la montagne à l'extérieur. Dans cette usine il ne doit pas se faire repérer une seule fois et si possible sauver les employés otage des soldats sur place. Snake doit récupérer 2 clés d'accès pour entrer dans le Bunker.
- Personnages : Dans ce niveau le personnage jouable est uniquement Snake, néanmoins son compagnon de toujours Ismaël un soldat médaillé Français rentré de Dubaï l'accompagne pour effectuer le désarmement militaire dans ce niveau.
- Gameplay : Composants d'infiltration, de combat en temps réel et de collecte d'objets. Le niveau mettra l'accent sur la liberté du joueur et les stratégies variées.
- Thématiques : Guerre et Espionnage.

3. Détails du Gameplay

- Système de Jeu : Système de camouflage dynamique, IA ennemie avancée, cycles jour/nuit influençant le gameplay, choix multiples pour atteindre les objectifs.
- Missions et Quêtes : Mission principale accéder au Bunker protégeant les derniers survivant dans la zone 712, missions secondaires variées (sauvetage des prisonniers de l'usine, sabotage de l'approvisionnement militaire, collecte de ressources).
- Progression du Joueur : Développement de nouvelles armes et gadgets.
- LD : Voir Annexes

4. Design Visuel et Audio

- Direction Artistique : Style réaliste, attention aux détails historiques et militaires.
- Design des Personnages et Environnements : Conception détaillée des personnages principaux, des ennemis, et des environnements variés (Afghanistan, Syrie, Russie).
- Audio : Bande-son immersive composée par Harry Gregson-Williams et Ludvig Forssell, bruitages réalistes, doublages de haute qualité. Principalement inspiré de ceux de Metal Gear Solid V : The Phantom Pain

5. Détails des Technologie et Plateformes

- Moteur de Jeu : FOX Engine, développé par Kojima Productions.

- Plateformes: PlayStation 6, Xbox Two, PC.
- Technologie Spécifique : Motion capture pour des animations réalistes, technologie d'éclairage avancée pour des effets de lumière et d'ombre dynamiques.

6. Assets nécessaires

- Personnages : Models 3D de Snake, Ismaël et des ennemis.
- Textures et Shaders : De haute qualité, visage, vêtements, props environnement.
- Props : armes, bâtiments, outils et props environnementaux divers (barils, container, faune, flore).

7. Analyse du Marché

- Public Cible : Joueurs adultes, fans de jeux d'infiltration et d'action-aventure, fans de la série Metal Gear.
- Étude de la Concurrence : Analyse des jeux d'infiltration et d'action-aventure similaires, comme Splinter Cell, Hitman, Assassin's Creed.
- Positionnement : Se positionner comme le jeu d'infiltration de la décennie avec une histoire profonde et un monde ouvert immersif.

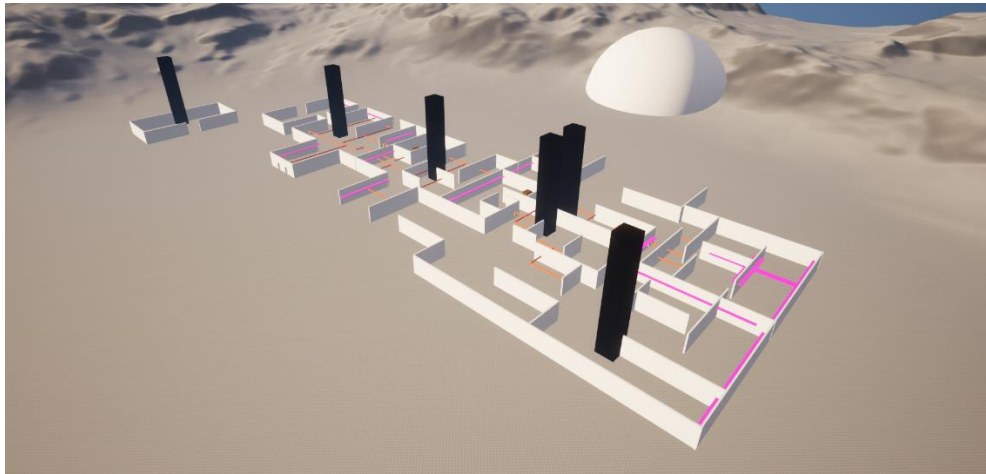
8. Documentation Annexe

- Prototypes et Démo : Développement de prototypes jouables pour tests internes et présentations publiques.
- Références et Inspirations : Documentation sur les conflits des guerres mondiales, recherches militaires, références aux précédents jeux de la série.
- Documentation Technique : Documentation détaillée sur le FOX Engine et les outils utilisés pour le développement.

9. Annexes

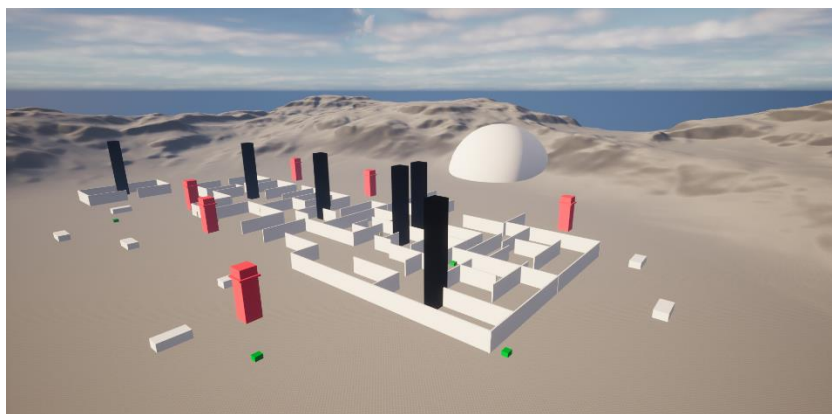
- Concept Art : Illustrations des personnages, des environnements et des équipements.
- Documents de Recherche : Études et analyses sur les thèmes du jeu, la psychologie des personnages, l'histoire militaire.
- Feedback et Itérations : Résumé des retours des tests internes, des bêta-tests et des ajustements effectués en conséquence.

Vu Perspective



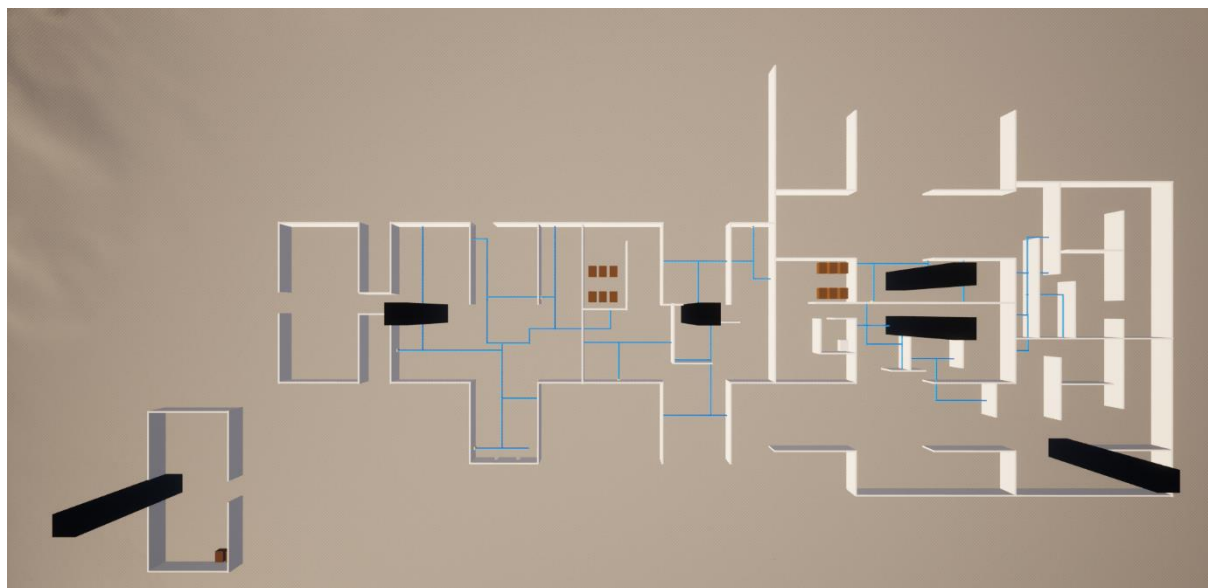
■ Plateformes à l'étage avec des échelles sur chaque mur

■ Landmarks/Cheminée d'usine



■ Tours de Guet

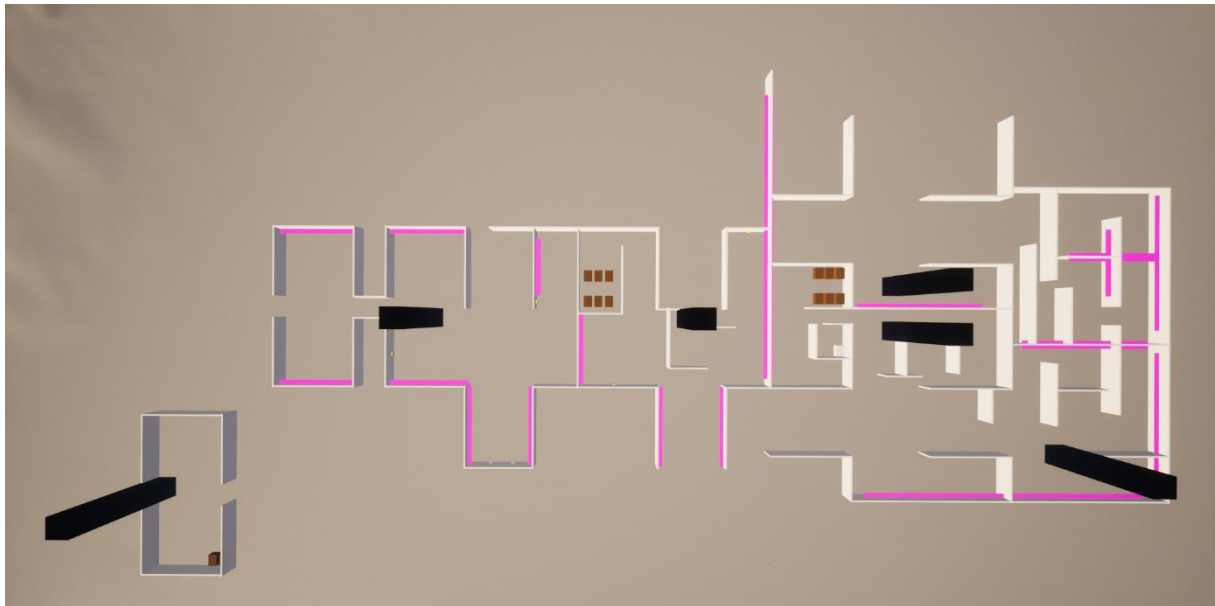




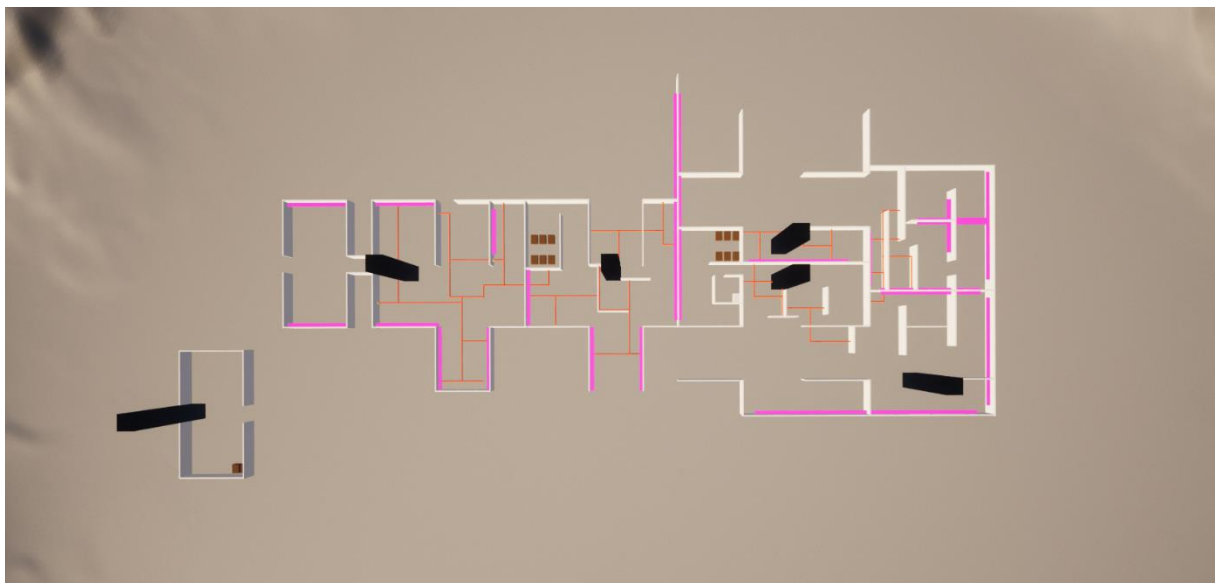
■ Réseau Electrique



■ Véhicules

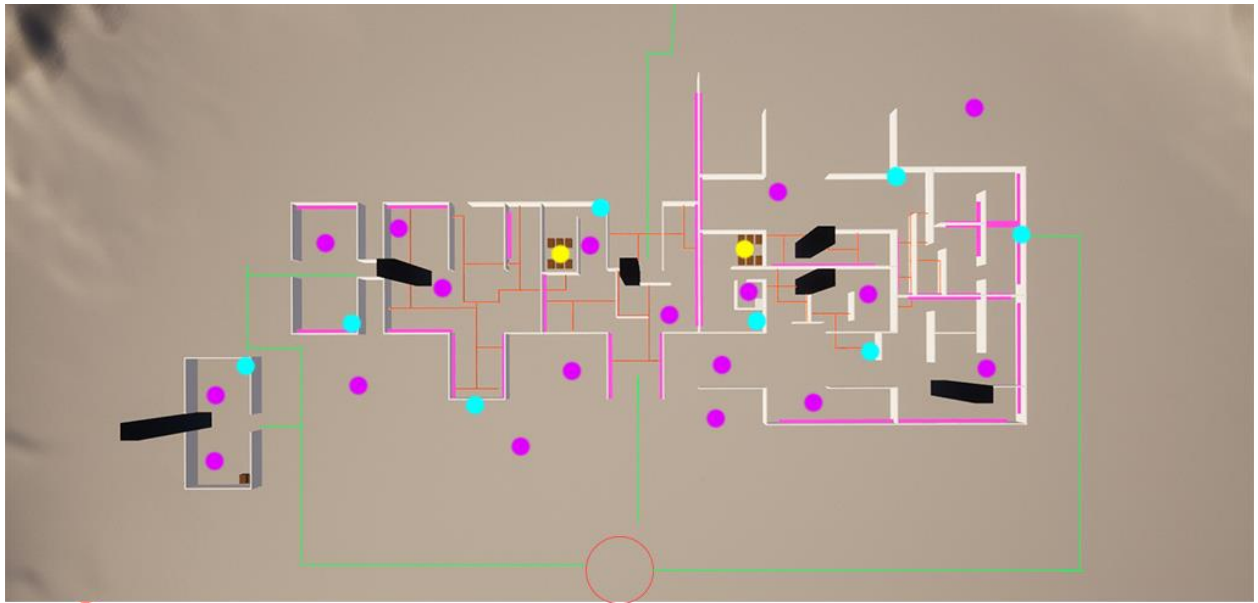


■ Centre D'information (Récupération des codes d'accès au Bunker)

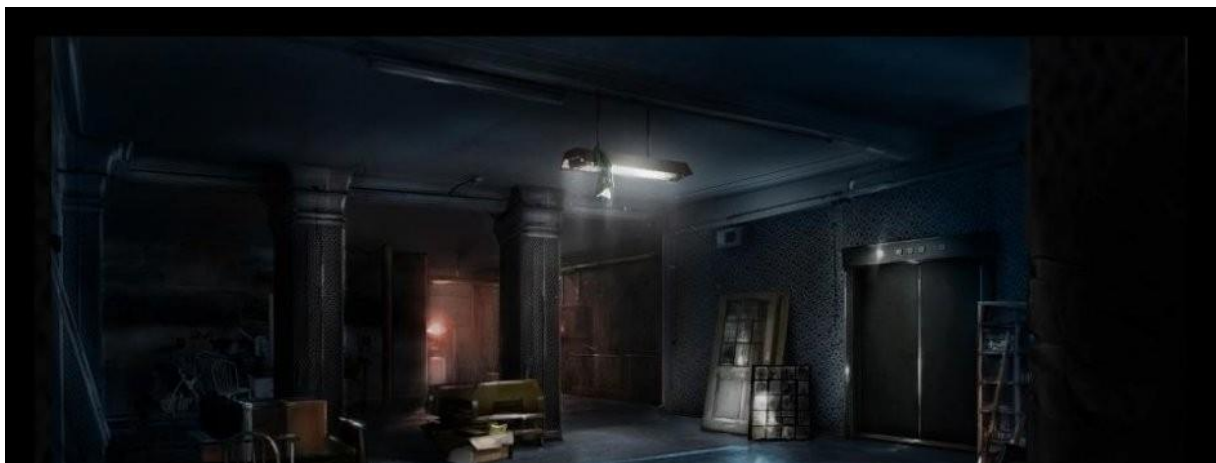


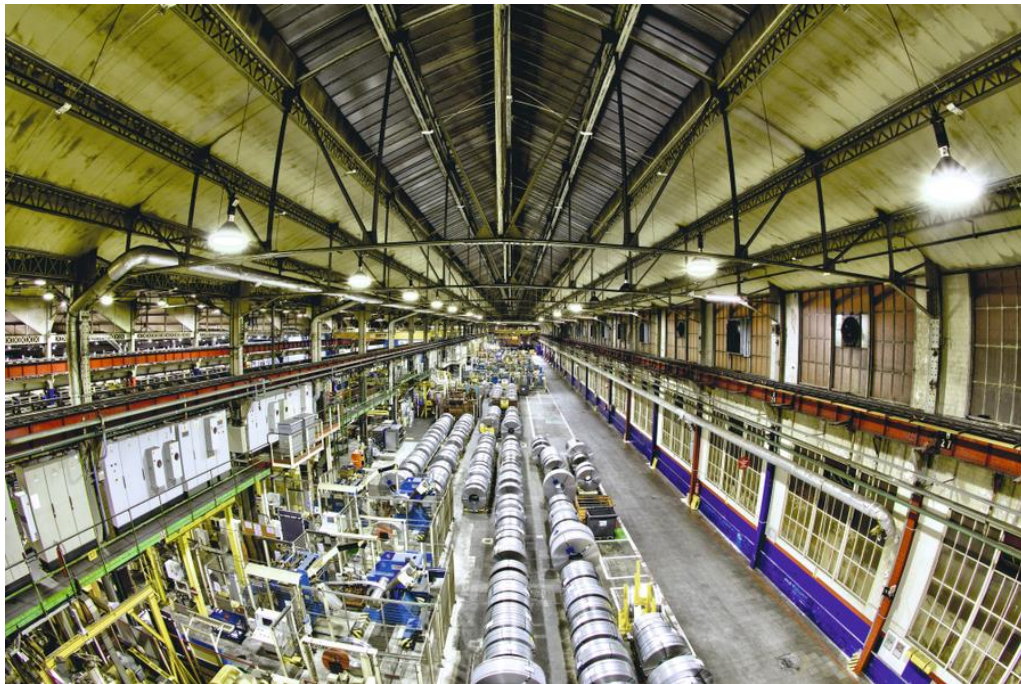
■ Tuyaux de ventilation

LD

**Spawn****Routes****Raccourcis****Objectifs****Ennemis**

Références :





Moodboards :

