

LD TP3 Concevez un niveau pour Uncharted et tracez son plan

Prénom NOM : Danis Anthony

Nom du Niveau : Atlantis

Le niveau doit tenir dans un rectangle de 1,5km x 1km

Le niveau doit contenir une phase d'infiltration.

Le niveau doit contenir une phase de combat / fusillade.

Objectif secondaire : le niveau contient une phase de puzzle / casse-tête.

- Pitch du niveau
 - Contexte de départ (5 Ws) :

Contexte : Des échos d'une organisation pirate et inconnue recherchant activement un étrange trésor inestimable émerge arrivent jusqu'aux oreilles de Nathan Drake. Son enquête le mène au delà des Colonnes d'Hercule, dans l'Océan Atlantique, ne doutant pas de l'immense découverte qu'il est sur le point de faire.

Problématique et Objectif : Cette organisation a pour intention de chercher et de voler un mystérieux trésor caché sous les mers. Nathan Drake ne résistant pas à sa soif d'aventure, décide de trouver ce trésor avant qu'il ne soit entre de mauvaises mains.

Who : Nathan Drake et un coéquipier qui restera sur le bateau.

What : Enquêter sur les intentions de ces pirates, trouver avant eux l'artefact et s'en sortir indemne.

Where : Au sein de l'Océan Atlantique, sous l'eau proche des Colonnes d'Hercule.

Why : Nathan ne veut pas qu'un trésor aussi grand se retrouve aux mains de pirates et cherche également à assouvir sa soif d'aventure.

- Résumé du gameplay & point d'orgue :

Introduction

Premièrement, le niveau débute avec une d'introduction, où Nathan Drake et un coéquipier, sont sur un bateau en direction de l'Océan Atlantique. Après une phase de narration où les deux personnages

dialoguent et spéculent sur ce qu'ils sont sur le point de découvrir, ils arrivent dans une zone gardées par des avant postes marins. Commence alors une simple infiltration pour débiter.

Phase d'infiltration

Une fois arrivé derrière les avant postes, à l'abri des regards, Nathan enfile une combinaison de plongée et fonce sous l'océan en espérant trouver une réponse à ses questions. L'infiltration commence, tout en gardant un aspect exploration et mystérieux. Des plongeurs ennemis patrouillent et nous ne sommes pas armé pour des raisons de discrétion. Le joueur devra progresser dans le niveau tout en évitant les patrouilles, en allant de plus en plus profondément sous l'océan. Une fois passé la dernière zone gardées par les plongeurs ennemis, Nathan se trouve face à une immense porte qui nécessitera une petite phase de puzzle pour l'ouvrir. L'ouverture de ce portail mène vers les ruines d'une cité perdue, l'eau ne pénètre pas dans cette zone, on ne nage plus.

Phase de combat

Cette cité est en réalité infestée de mercenaire qui gardent la zone. Le joueur se fait repérer, récupère une arme sur un ennemi à proximité lors d'un événement scripté et la phase de fusillade commence. Après avoir nettoyé la zone, Nathan arrive jusqu'au temple où se trouve une autre phase de puzzle/labyrinthe avec à la clé : un Artefact posé sur un autel. Cependant, une fois que le joueur le retire, quelque chose d'inattendu se déroule.

Point d'orgue

Retirer l'Artefact de son autel a perturbé la stabilité de la cité. Elle est sur le point de s'écrouler sous la pression sous-marine. Une phase course poursuite contre les ennemis qui veulent récupérer l'Artefact débute mais c'est aussi, une course contre la montre pour s'échapper avant que la cité ne sombre et vous avec.

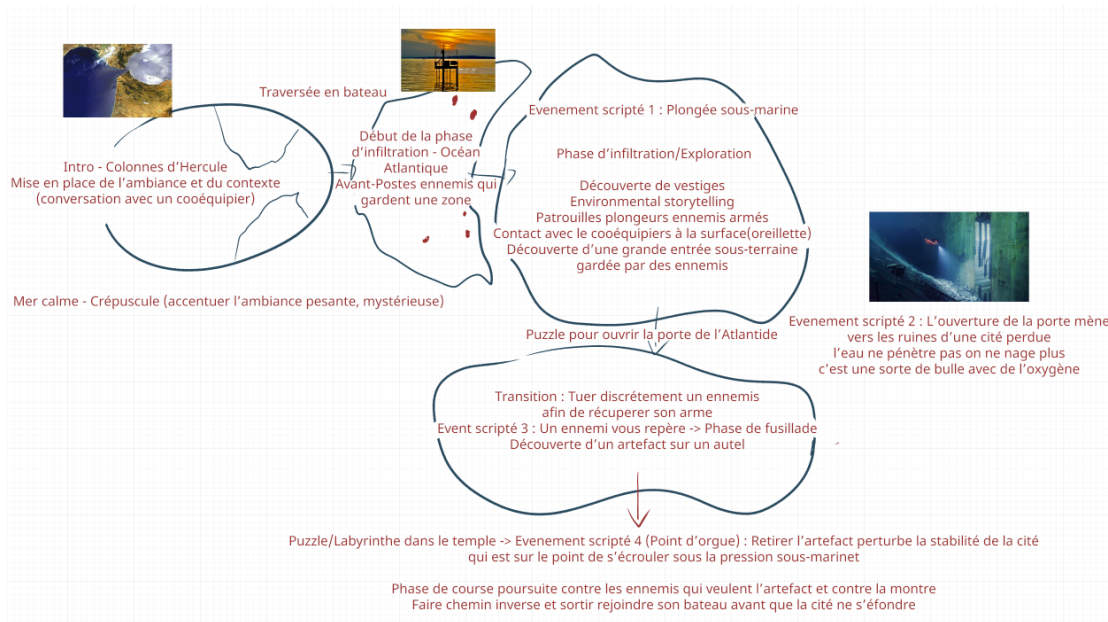
Impact de la réussite du niveau sur l'histoire :

J'ai imaginé ce niveau comme un DLC annexe, ne connaissant pas l'histoire d'Uncharted, je préfère ne pas me projeter sur celle-ci de peur d'être incohérent.

Objectifs long terme : Découvrir l'Atlantide, récupérer l'Artefact qui pourra sa découverte.

Objectifs court terme : S'infiltrer, Explorer, Abattre, S'échapper

Bubble diagram :



- Partie 1
 - Objectif primaire & LD Macro

Objectif primaire : Réussir à se faufiler derrière les lignes ennemis adverses en évitant de se faire repérer, ce qui mènerai à une mort imminente.

LD Macro : Découvrir pourquoi cette zone est étrangement gardée.

Mouvement et statique : Progression, infiltration, exploration et siège.

Le joueur ne pourra pas se défendre, il ne dispose d'aucune arme ou outil. La discrétion sera son seul moyen de progresser dans cette phase.

- Liste des évènements

Id	Condition	Evènement scripté
S1	Passer les avant postes ennemis et arriver dans la zone	Nathan Drake enfle une combinaison de plongée et plonge sous les mers -> Début de la phase d'infiltration.
S2	Se trouver face à la porte menant à la cité et résoudre son énigme.	La porte s'ouvre, Nathan s'enfonce dans la caverne et sort de l'eau. Il retire sa combinaison et découvre la cité perdue. Le jeu se ralentit un instant, mettant en avant un moment d'emphase sur le décor et la cité pour accentuer le sentiment de grande découverte pour ensuite, enchaîner sur

		la phase d'action.
--	--	--------------------

- Informations à découvrir dans le niveau

L'organisation pirate cherche en vérité, la cité perdue de l'Atlantide afin d'y récupérer un grand trésor. Il faut maintenant leur en empêcher en le récupérant avant eux.

- Objectif(s) secondaire(s)

Introduction: Prendre le chemin alternatif mènera à un trésor qui donne un indice sur la découverte à venir.

Phase d'infiltration : Trouver les trésors enfouies sous l'eau qui donneront des indices sur ce qu'on est sur le point de découvrir à l'aide de statuettes Atlantes.

Explorer la zone sous marine et ses décors.

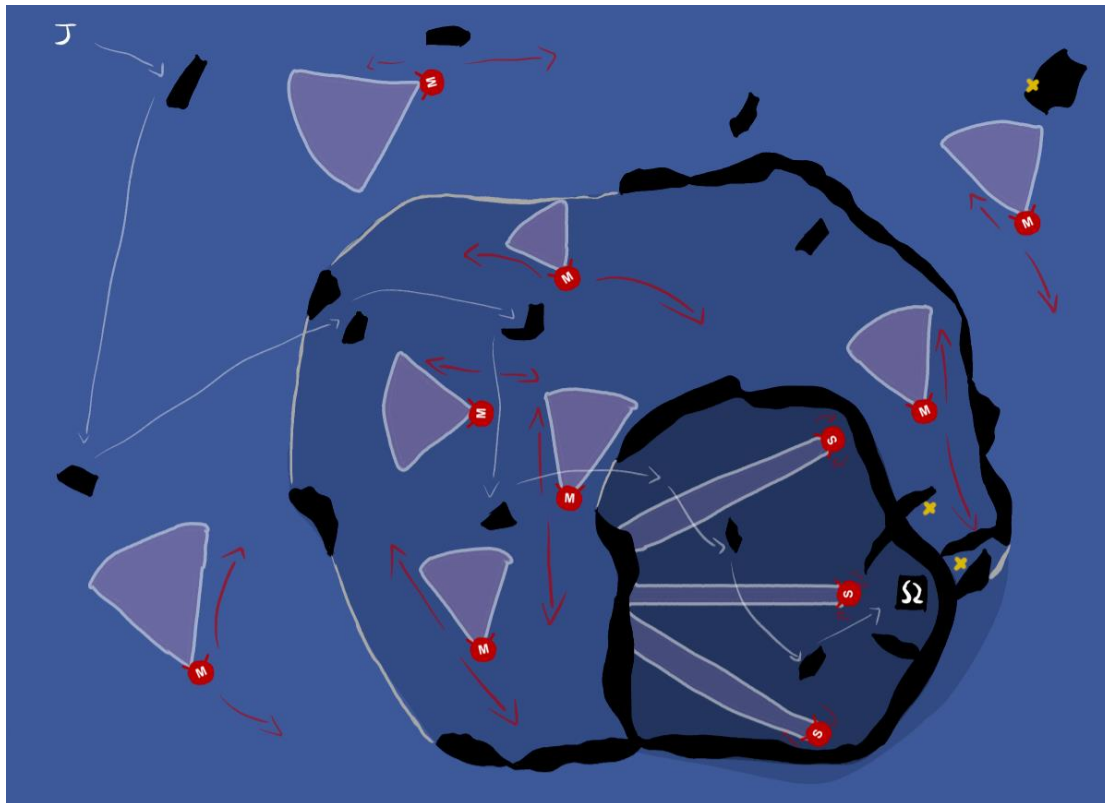
- Image de la zone

Introduction.



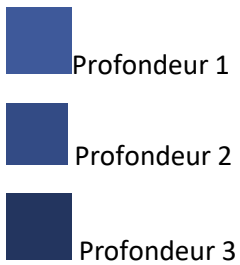
En contrôlant le bateau le joueur devra veiller à se cacher derrière des rochers pour éviter d'être repéré tout en gérant le niveau sonore du moteur du bateau en poussant le joystick très légèrement afin de ne pas éveiller les soupçons.

Phase d'infiltration.



Les plongeurs ennemis effectuent des patrouilles asynchrones, en répétant des pattern. Le joueur devra observer attentivement afin de déterminer le meilleur moment pour se déplacer et changer de cachette.

Nouvelle légende :



Conne de vision ennemis



- Partie 2

- Objectif primaire & LD Macro

Objectif primaire : S'armer, nettoyer la zone et survivre face à la vague d'ennemis.

LD Macro : Trouver et récupérer l'Artefact puis s'échapper .

Mouvement et statique : Progression, un peu d'exploration et défense (?).

- Liste des évènements

Id	Condition	Evènement scripté
S3	S'approcher de l'ennemis dos à nous.	Une fois assez proche de l'ennemis qu'on croyait pouvoir tuer discrètement, d'autres mercenaires nous repèrent, forçant Nathan à tuer en vitesse cet ennemi afin de récupérer une arme pour pouvoir se défendre. -> Début de la phase de fusillade.
S4	Retirer l'Artefact de son autel	Perturbation de la stabilité de la cité, elle est sous le point de s'écrouler sous la pression sous-marine. ->Lancement de la phase de course.
S5	Sauter du haut du bâtiment / Traverser le cours d'eau grâce à l'effondrement du pillier (Objectif Secondaire)	Cinématique de fin de niveau. Nathan réussit à remonter à la surface saint et sauf et à rejoindre son coéquipier sur le bateau pour s'enfuir avec l'Artefact en main.

- Informations à découvrir dans le niveau

Découverte de l'Atlantide et de la cité perdue. l'exploration de la cité mènera à des informations sur l'histoire de celle-ci, sa fonction, son passé et la valeur de ses trésors.(Dont l'Artefact sur l'autel.)

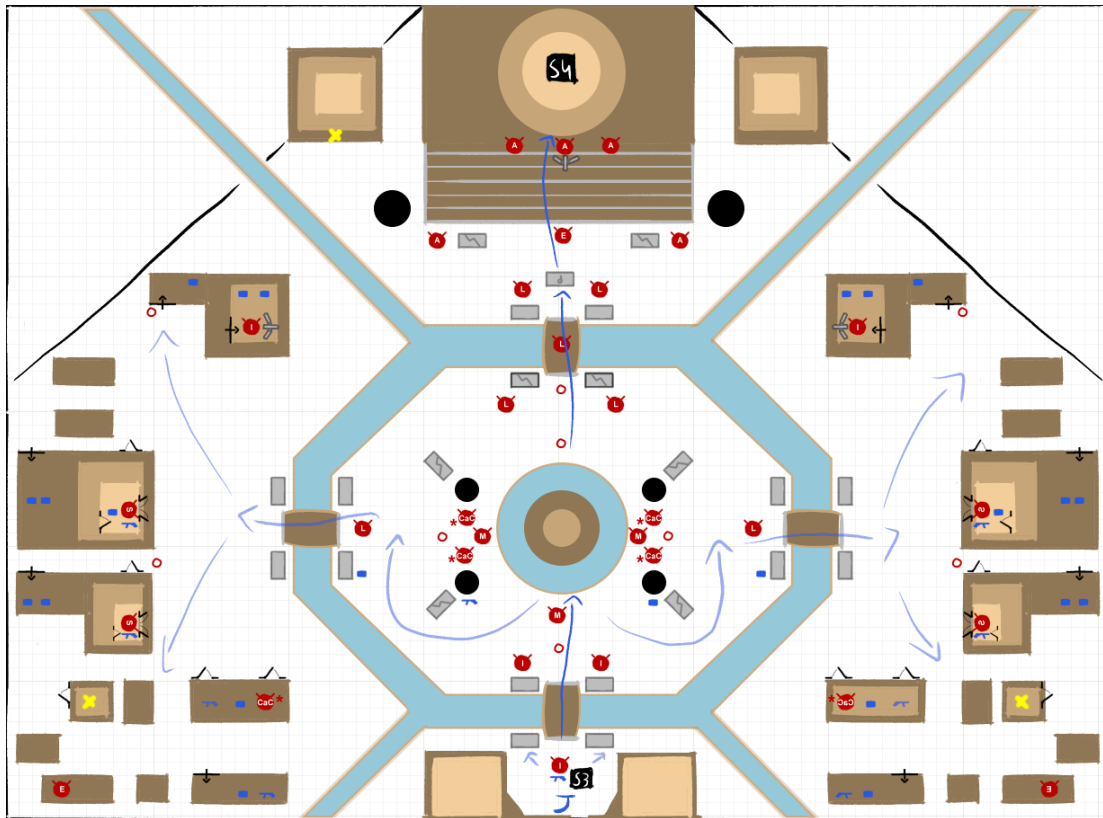
- Objectif(s) secondaire(s)

Trouver les trésors et livres dissimulés dans la cité qui donneront des éléments d'histoire sur l'Atlantide.

Découvrir des caches d'armes et de munition afin de faciliter la progression du niveau.

- Image de la zone

Phase de fusillade.



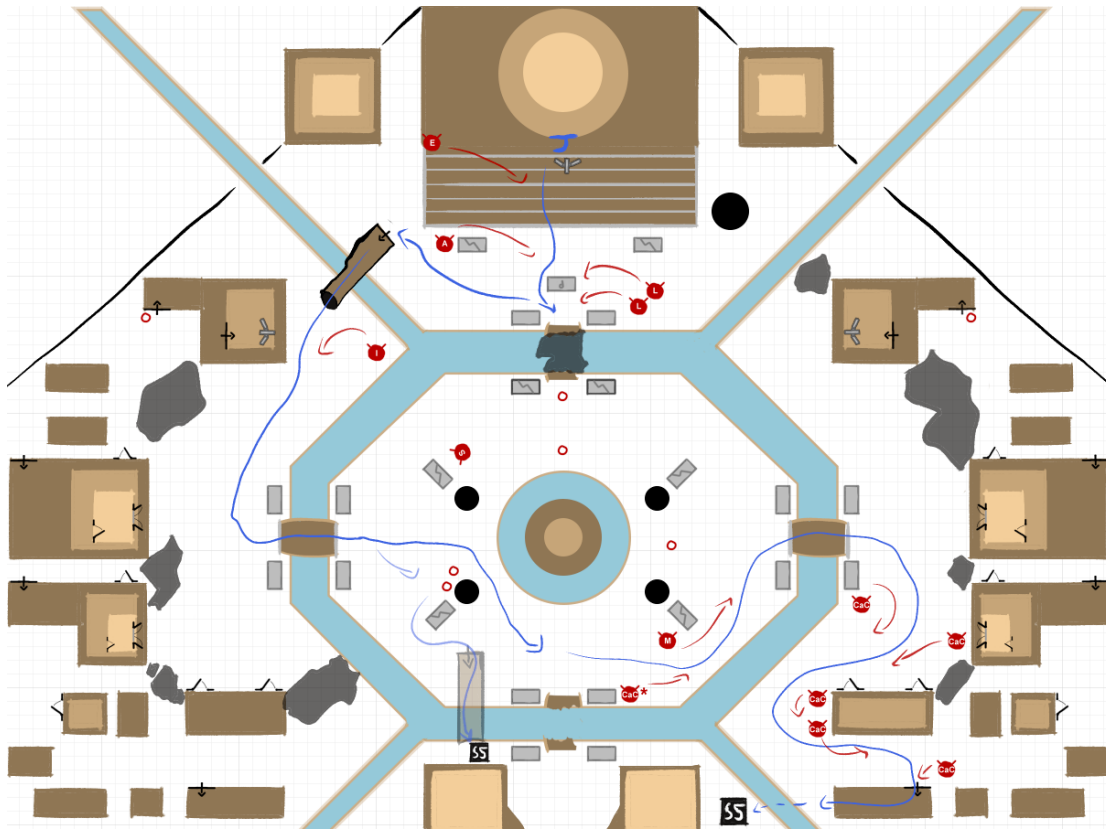
Après avoir ouvert la porte, le joueur voit un ennemi de dos suggérant de l'approcher discrètement afin de le tuer et récupérer son arme. Cependant, l'action va être interrompue par un événement scripté où les autres mercenaires planqués dans la cité le repèreront. Cela lancera la phase de fusillade.

Le chemin semble au premier abord linéaire, cependant le joueur ne pourra pas simplement courir vers le temple d'une traite car des snipers extrêmement précis et tirant longue distance se planquent dans les bâtiments de la cité. Ils n'hésiteront pas à tirer sur le joueur si celui-ci n'est pas prudent et se trouve à une certaine distance. Le joueur ne disposant au début que d'une simple arme de point qu'il aura récupérée lors de l'événement scripté 3 ne pourra pas les abattre avec celle-ci. Il faudra alors prendre les autres chemins avec les ponts, droite ou/et gauche afin de se rapprocher (tout en veillant à se cacher derrière les éléments pour se protéger) pour les tuer et aussi pouvoir s'armer/ravitiller en munition face à la horde d'ennemis qui se dresse devant lui.

En arrivant face au temple, après le pont se trouve un groupe d'ennemis en hauteur dont un avec une mitrailleuse. Il sera alors impossible de courir bêtement tout droit pour l'abattre. Il faudra aller jusqu'à l'élément déplaçable, se cacher derrière tout en le déplaçant vers l'avant pour se protéger des assauts ennemis. Une fois à bonne distance, il sera possible de l'éliminer.

Rentrer dans le temple lance une phase de puzzle/labyrinthe pour trouver l'Artefact.

Point d'orgue.



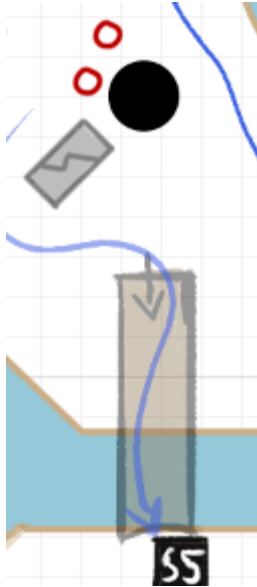
Lors de l'événement scripté 4, Nathan retire l'Artefact de son autel ce qui perturbe la stabilité de la cité. Elle est sur le point de s'écrouler sous la pression sous-marine. Une phase course poursuite contre les ennemis qui veulent récupérer l'Artefact débute mais c'est aussi, une course contre la montre pour s'échapper avant que la cité ne sombre et vous avec.

En sortant du temple, le niveau change et se déforme à cause de l'effondrement.

Tout les éléments collectibles sont retiré afin d'accentuer la pression mise sur le joueur, la course contre la montre et les ennemis. Ainsi il ne pourra pas perdre de temps à ramasser des objets et cela permettra d'éviter une dissonance ludo-narrative.

Des rochers tombent, des bâtiments s'effondrent lorsqu'on s'approche de certaines zones afin de surprendre le joueur et de lui imposer un chemin inverse plus long, moins linéaire, et imprévisible.

Objectif secondaire : Tirer dans les barils à proximité d'un certain pillier permettent de le faire tomber et ainsi, traverser le cours d'eau afin d'atteindre la fin du niveau plus rapidement.



Nouvelle légende :



Hauteur 1



Hauteur 2

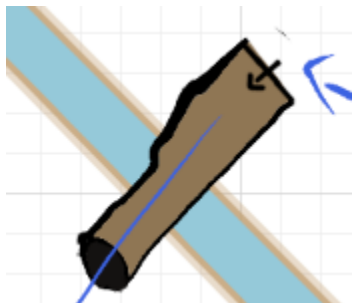


Hauteur 3

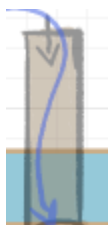
Rocher impassable, tombant lorsque que le joueur se trouve à proximité afin de lui barrer la route.



Pilier tombant lorsque le joueur sort du temple, indiquant le chemin à prendre.



Pilier tombant lorsque le joueur fait exploser les barils proches. Offrant une route alternative et plus rapide.



...