



IN A BLAST

LEVEL DESIGN DOCUMENT

TABLE DES MATIÈRES

- Présentation du projet
 - Pitch
 - Piliers
 - Narration
- Level Design



Présentation du projet

Pitch

Dans *In A Blast*, revivez le moment où Raymond, ouvrier dans une usine, change le cours de l'histoire de la vallée où il vit. Explorez l'usine, et découvrez les implications d'un tel changement.

Piliers



**Expérience
centrée
autour de la
narration**

Le gameplay ne doit pas entraver la narration, peu de challenges requis pour atteindre la fin.



Exploration

Exploration à la 1^{ère} personne de l'usine.



**Critique du
capitalisme**

Questionnement du rapport au travail, présentation du sabotage comme moyen controversé d'action anticapitaliste, avec les implications que ça engendre.

Narration

Lore

Le jeu commence *in media res*, lorsque Sacha, le petit-fils de Raymond, parle à Jacques, un de ses anciens collègues.

Les habitants de Mérignel, un village de 70 habitants en périphérie d'une grande ville industrielle dans une vallée, sont un peu divisés sur Raymond. D'un côté, on le respecte pour être allé au bout de ses idées et avoir empêché un sombre futur à la vallée. De l'autre, les investisseurs ont fui la région et elle s'est au fur et à mesure endormie. Le cadre de vie est meilleur, mais à quel prix ?

À Mérignel, tout le monde se connaît et tout se sait rapidement. Tout le monde sait que Raymond a posé la bombe, mais personne ne l'a dénoncé.

Personnages

- Raymond, 78 ans. Grand-père paternel de Jordan. Un ancien syndicaliste qui oscillait entre CGT et CNT, connu pour avoir saboté son usine pour en empêcher sa reconversion militaire. Aime pêcher au lac de Mérignel.
- Jacques, 81 ans. Ancien collègue de travail de Raymond. Aime espionner à sa fenêtre pour passer le temps.
- Sacha, 22 ans. Dropout d'une licence de sociologie, il ne sait pas trop quoi faire de sa vie. Ses parents l'envoient chez son grand-père pour qu'il se « ressource ».

Level Design

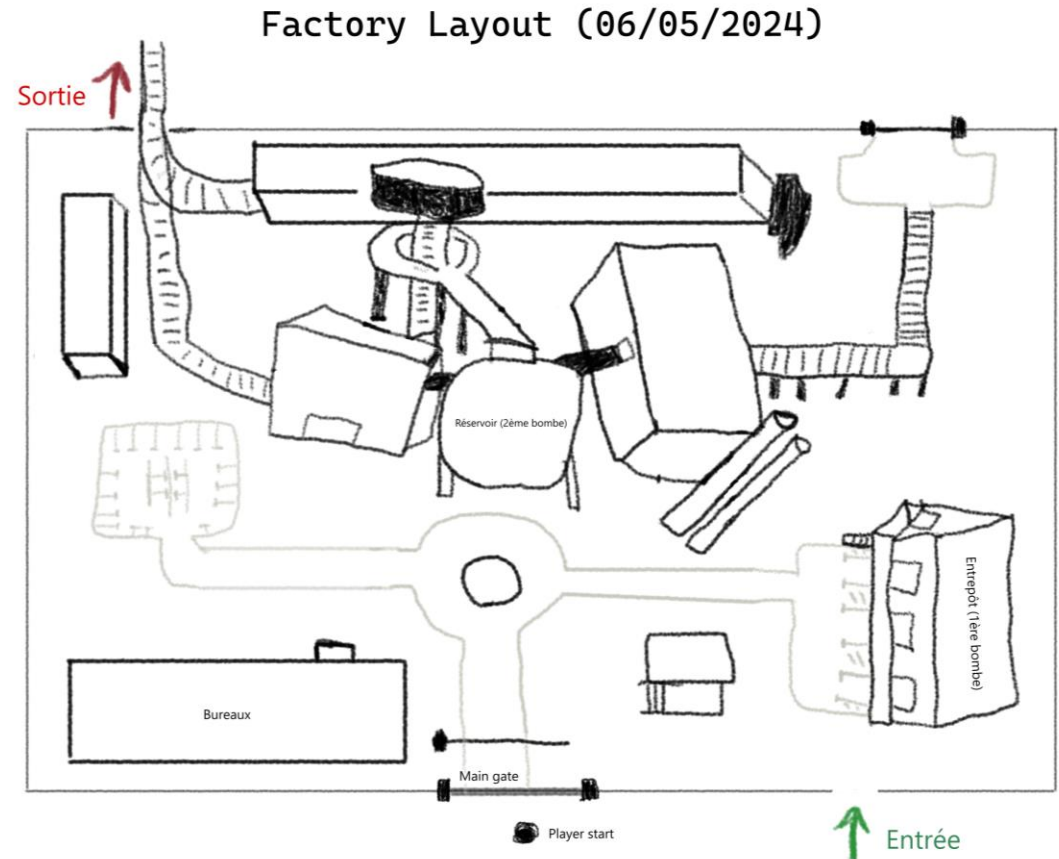
Layout et déroulé (intentions)

Raymond longe l'entrée de l'usine pour trouver une entrée à travers un trou dans le mur d'enceinte, face à l'entrepôt (fermé) et un préfabriqué. Dans le préfabriqué, Raymond trouve les contrôles ouvrant les portes de l'entrepôt. Une fois ouvert, il se rend à l'intérieur pour y déposer la première bombe.

Puis, Raymond se dirige vers la tour de contrôle, donnant accès au réservoir, là où la deuxième bombe est plantée.

Une fois les deux bombes plantées, Raymond sort par un conduit qui l'amène dans un hangar, le laissant sortir en longeant les rails. Les deux bombes explosent.

L'agencement de l'usine n'a pas vocation à être réaliste, mais à être du moins crédible pour tout joueur. Certains tuyaux et cheminées ne feront pas sens dans une vraie usine.



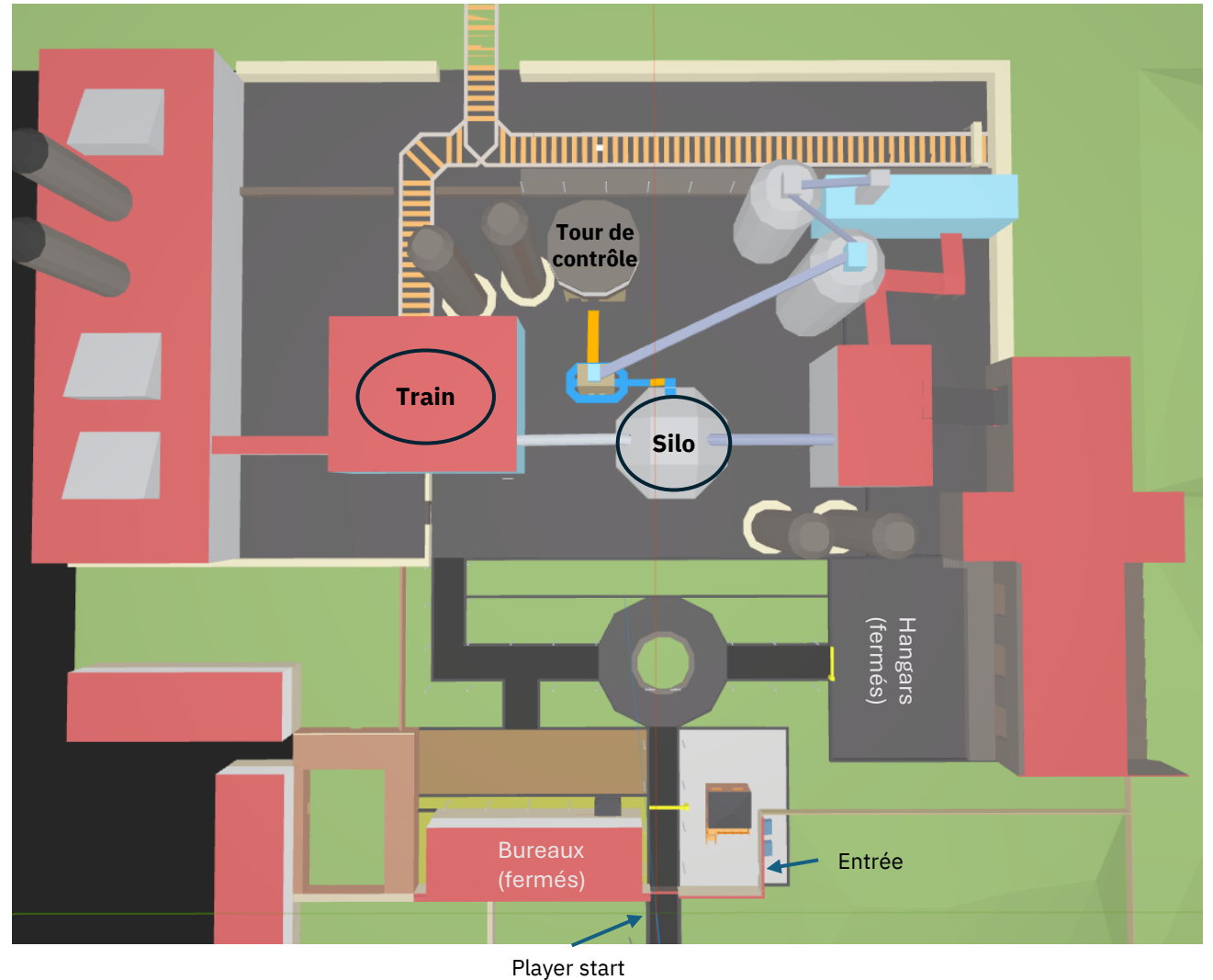
Factory Layout (version finale dans TrenchBroom)

Layout et déroulé (version finale)

Raymond longe l'entrée de l'usine pour trouver une entrée à travers un trou dans le mur d'enceinte. Une fois rentré, il se dirige vers la tour de contrôle, qui permet d'accéder au silo.

Une fois rentré dans le silo, Raymond pose une bombe en son centre, puis sort par un conduit amenant vers un hangar où un train est garé. Il part en montant à bord du train, tandis que la bombe explose.

Réduire le scope pour finir la production à temps, mais également par peur de perdre les joueurs au milieu de l'usine, sont les raisons pour lesquelles il n'y a plus qu'une bombe à poser.



Landmarks

À travers la composition de la scène (positionnement, lumières...) la signalétique, et l'objectif marqué dans le HUD, le silo est identifié comme la destination du joueur.

