















Projet Final de LD

Auteur : AbelPoitvin

Nom du Niveau :

Type : Shooter / Plateforme / Infiltration

Type de caméra : Première Personne/ 3ème personne vue du dessus

Légende Générale	
	Position initiale du joueur
	Cachette
	Position ennemi (50% d'opacité :
	Clé
	Arme
	Porte vers la zone suivante/ Objectif de la zone
	Axe de déplacement de l'ennemi
	Escaliers
	Petite entrée
	Entrée normale (porte)
	Bloc infranchissable sauf si escaliers ou plateforme à proximité (opacité = il est possible de passer en dessous)
	Etage, plateforme surélevée...
	Conduit
	Piège

I. Concept

A. Thème

Dans ce niveau axé sur l'infiltration et l'action,

B. Direction forte

Le joueur ne dispose que de très peu d'armes et munitions, il doit donc se frayer un chemin jusqu'à son objectif sans se faire repérer. Le village est divisé en zones assez ouvertes et il faudra explorer ces dernières le plus possible, pour d'atteindre la suivante. Il est possible de passer en « vue d'aigle » et d'avoir une vue d'ensemble sur la zone à traverser. Il faut donc profiter de cette vue d'aigle pour compenser le peu de visibilité que laisse l'angle de vue à la première personne.

Il est également possible de se cacher dans certains endroits de la map, par exemple dans des conduits. Lorsque le joueur se rend dans ces « safe-spots » les ennemis arrêtent de le suivre et retournent à leur patrouille.

C. Point d'orgue / Moment fort

Le personnage doit traverser une maison dont le toit fermé ne laisse que peu de visibilité à la vue d'aigle. Heureusement, des trous lui permettent tout de même d'observer une partie des rondes ennemies.

II. Trame narrative

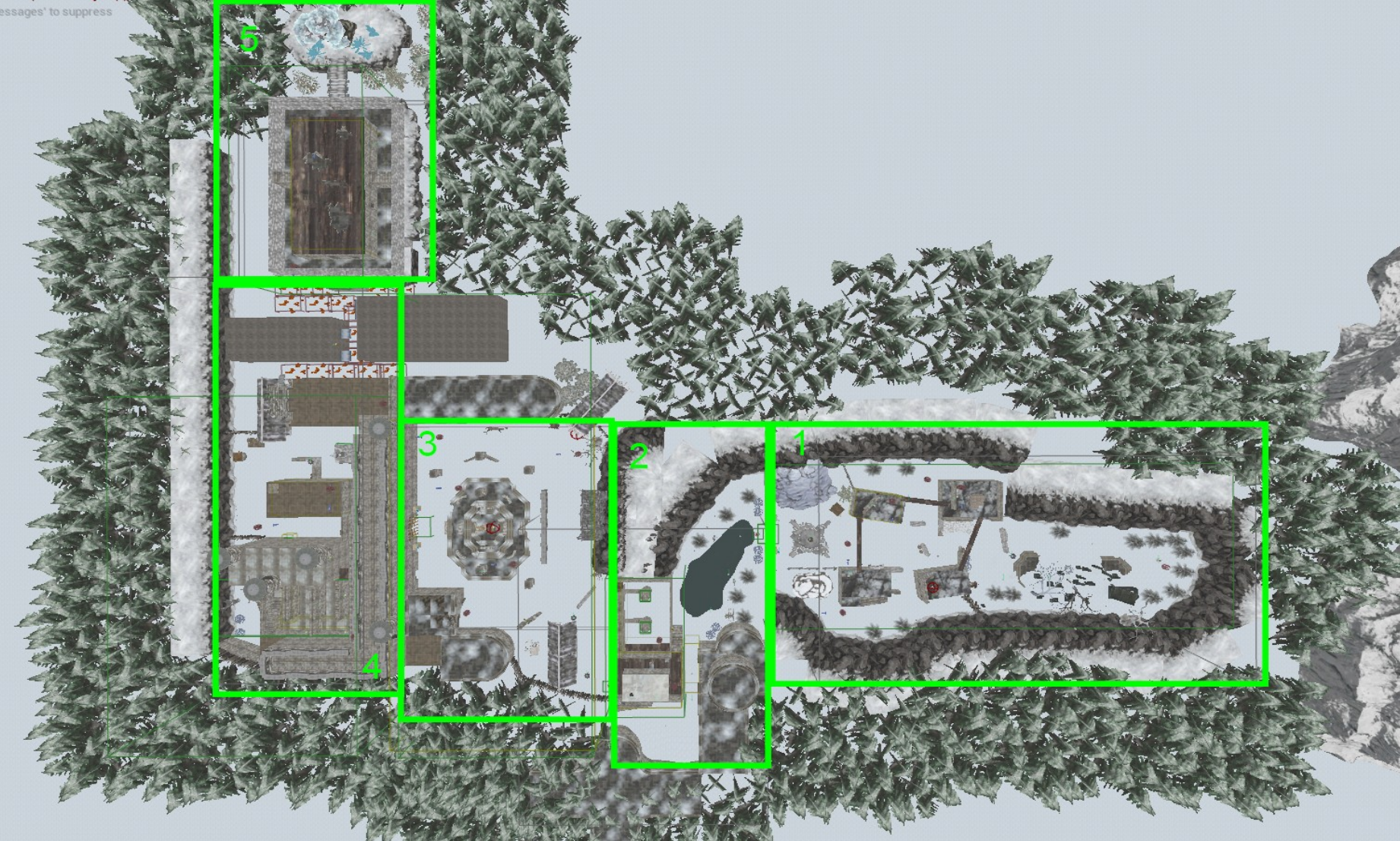
A. Contexte de départ :

Notre héros, un chasseur de trésors, prend d'assaut un village de mercenaires cruels, afin de récupérer les trésors de l'arbre de cristal, richesse unique de cette région. Après des jours de marche dans des montagnes enneigées, il trouve finalement son objectif, mais privé d'armes, il devra se frayer un chemin dans le village par ses propres moyens. Heureusement, il dispose d'une étrange faculté lui permettant de voir au dessus de lui.

B. Impact de la réussite du niveau sur l'histoire :

Le héros traverse le village des mercenaires, trouve l'arbre de cristal et peut s'emparer de ses ressources.

III. Plan d'ensemble



Sur l'image, chaque zone est délimitée par un cadre numéroté.

IV. Partie 1 : Le village

A. Description rapide de la zone

Quatre bâtiments, le joueur peut pénétrer dans l'un d'entre eux pour y trouver une clé (la porte est protégée par un garde, mais un conduit se trouve juste derrière. Il est possible de monter sur les toits afin de récupérer une arme.

B. Objectif primaire

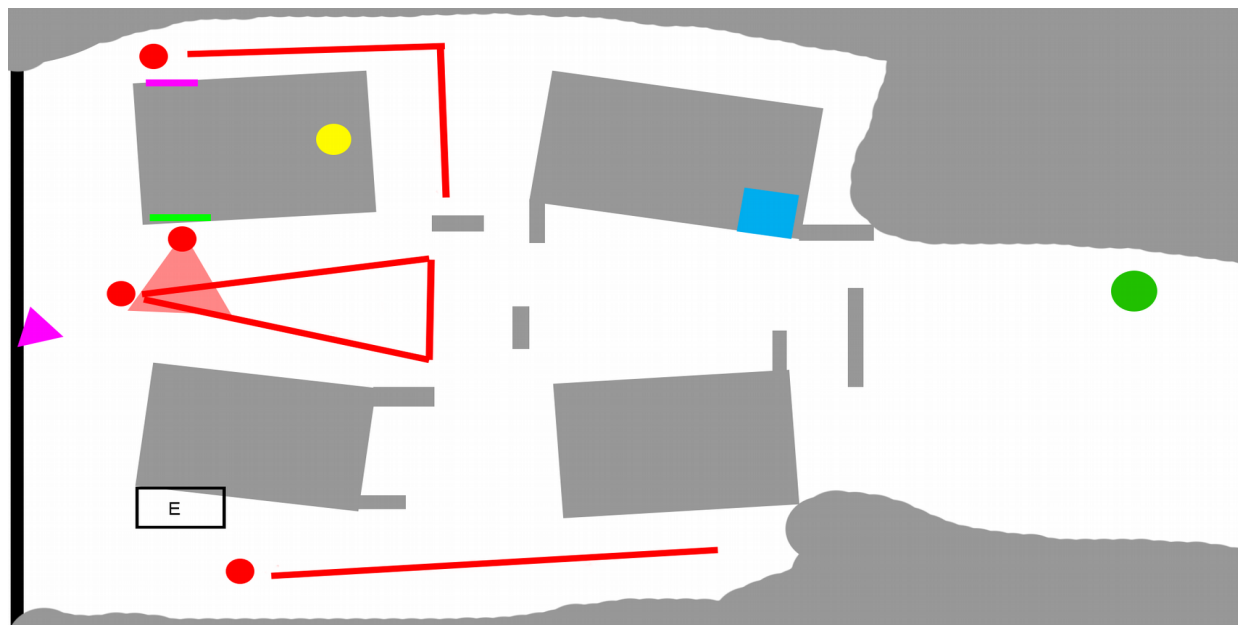
Entrer dans la maison gardée par un ennemi et récupérer la clé qui s'y trouve, afin d'ouvrir le portail du fond.

C. Liste des évènements

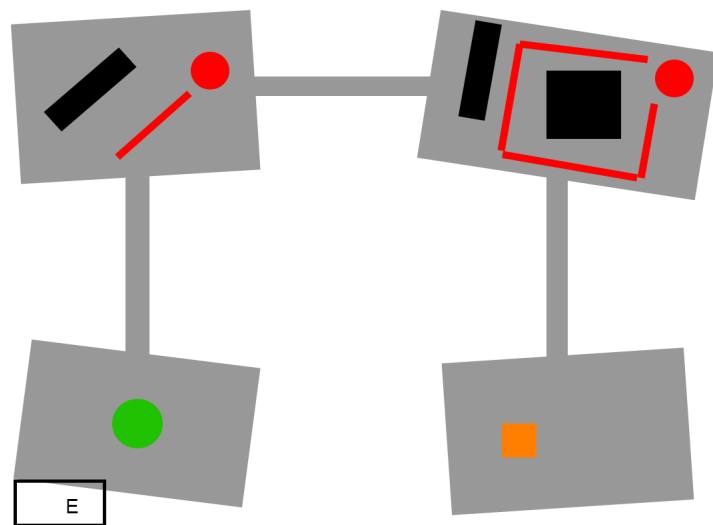
Condition	Evènement
Le joueur va devant le portail avec la clé	Le portail s'ouvre

D. Image de la zone

Partie au sol :



Partie sur les toits :



E. Objectifs secondaires

Ramasser le fusil de sniper (ne contenant que 5 balles), sur le toit et éliminer les ennemis de la zone.

V. Partie 2 : Le bâtiment de pierre.

F. Description rapide de la zone

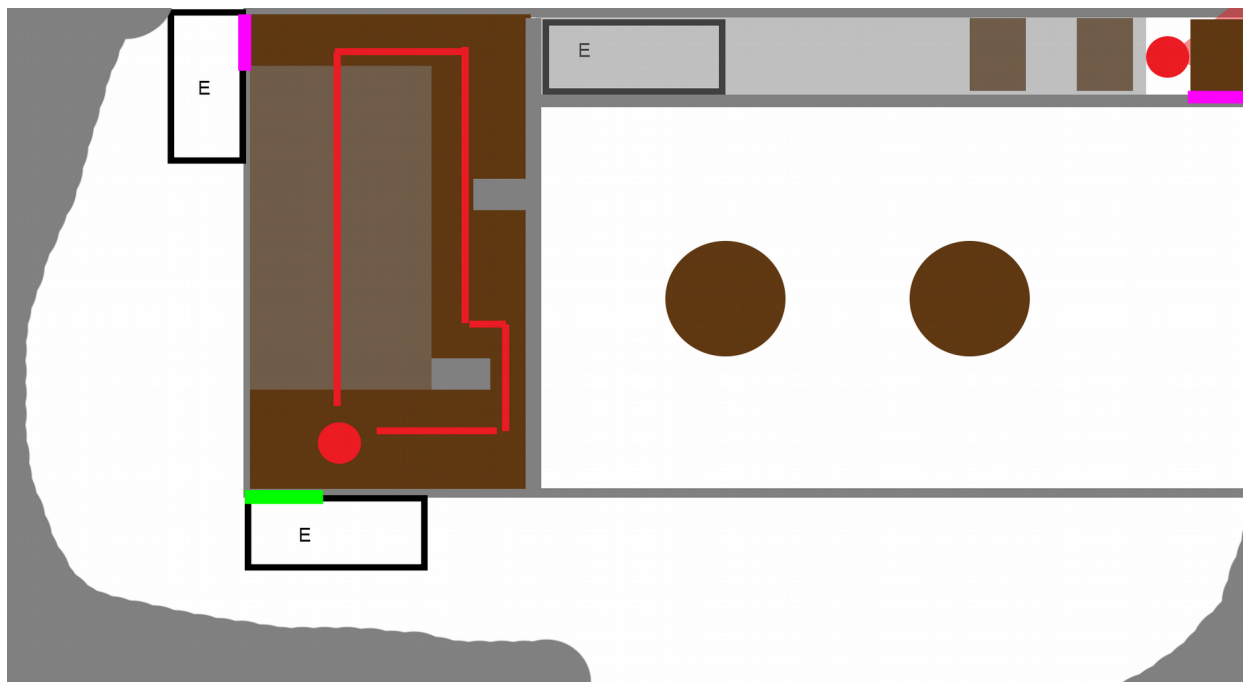
Après avoir passé le premier portail, le joueur se retrouve dans un petit marrai, il progresse jusqu'à arriver devant un grand bâtiment. Il a le choix entre prendre les escaliers qui s'offrent tout de suite à lui ou aller derrière la maison en trouver d'autres. Dans le bâtiment, il devra faire face à quelques ennemis armés et mobiles. Pour atteindre la partie inférieure du bâtiment, il lui sera possible de passer par des plateformes en hauteur, en revanche, si il tombe ou ne les voit pas, il devra utiliser la vision d'aigle pour repérer les patrouilles des ennemis et atteindre la fin de la zone.

G. Objectif primaire

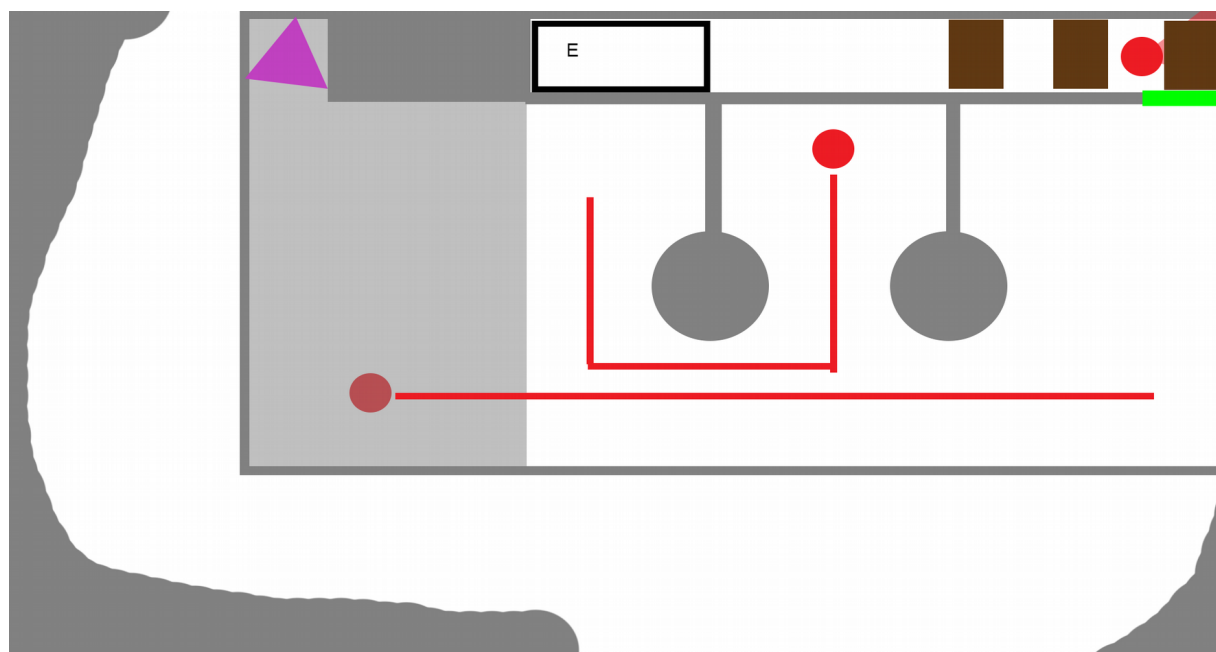
Atteindre la porte menant sur la place du village.

H. Image de la zone

Partie 1 :



Partie 2 :



I. Objectifs secondaires

Trouver tous les chemins pour aller à la zone suivante.

VI. Partie 3 : La grande place

J. Description rapide de la zone

Une fois sorti du bâtiment en pierre, le joueur se retrouve dans une grande place assiégée par des mercenaires. Il devra trouver 3 clés, sans indication, en fouillant la zone, afin de passer à la zone suivante.

Une clé se trouve au centre de la place, une autre dans un coin à l'opposée de là où il arrive et enfin, une dernière se trouve dans un conduit. Si il est repéré, il lui est possible de se cacher dans celui-ci.

Il est également possible de trouver une arme dans le conduit, pour faciliter la tâche au joueur. Les munitions sont cependant toujours limitées.

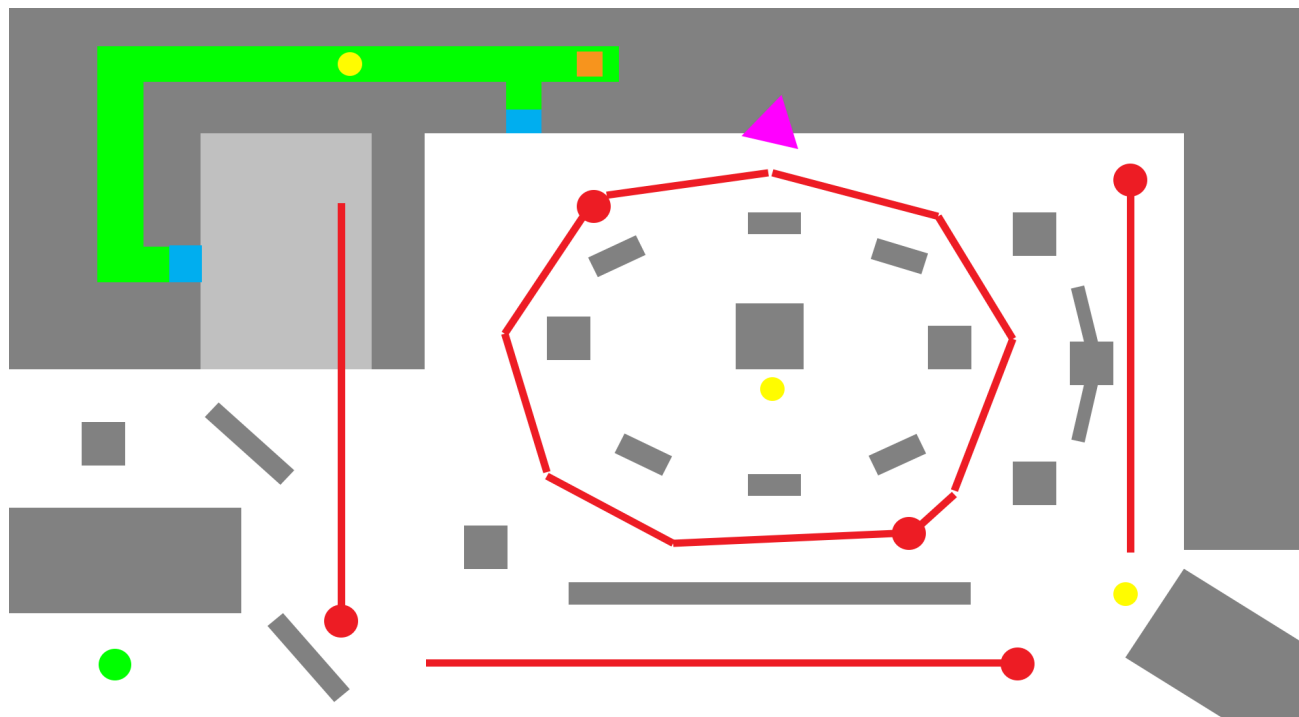
K. Objectif primaire

Obtenir les 3 clés et passer à la zone suivante par le portail.

L. Liste des évènements

Condition	Evènement
Le joueur va devant le portail avec les 3 clés	Le portail s'ouvre

M. Image de la zone



N. Objectifs secondaires

Trouver et ramasser le fusil de sniper.

VII. Partie 4 : La grande forteresse

O. Description rapide de la zone

Le joueur pénètre dans une partie de la forteresse du village. Deux routes s'offrent à lui : une aérienne qui lui demandera de passer un garde dans un couloir en zigzag, afin d'atteindre un escalier donnant accès à une section en hauteur vers la fin de la zone. Il peut également passer par un conduit dans lequel il fera face à des pièges en mouvement, mais il pourra au passage récupérer une arme (épée). Si il choisit de passer par le conduit il devra passer par une maison afin d'atteindre les toits qui donnent accès à la zone suivante.

Dans la dernière section (accessible peu importe la route choisie), le joueur doit sauter sur des plateformes, si il chute, il tombe dans une zone le tuant instantanément.

Si le joueur est repéré il lui est possible de se cacher dans le conduit ou encore sous une statue pour échapper aux ennemis.

P. Objectif primaire

Accéder à la zone suivante.

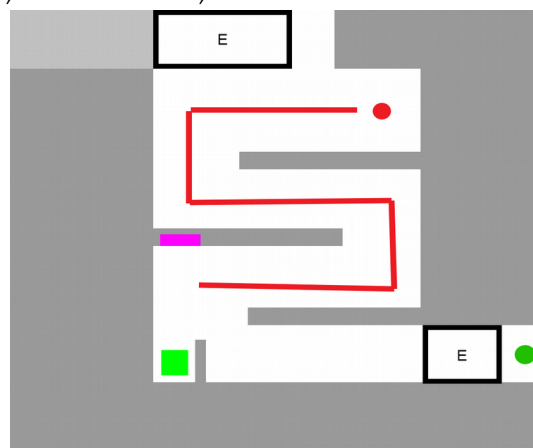
Q. Objectifs secondaires

Trouver les différentes routes pour aller à la zone suivante, ramasser l'épée.

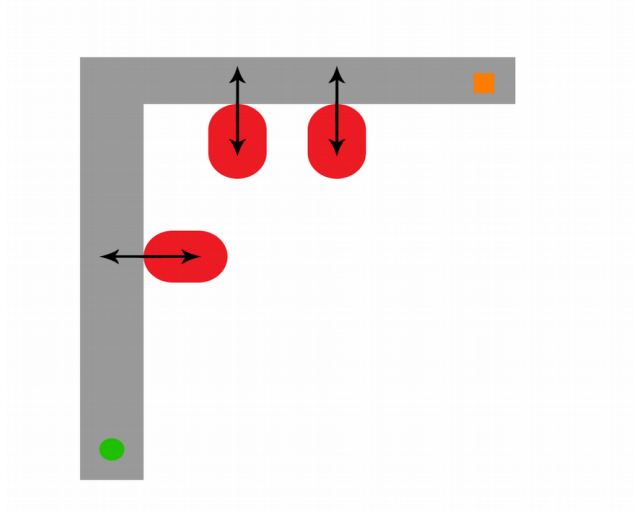
R. Image de la zone

La zone étant relativement vaste et difficile à topographier de par les différents niveaux de hauteur etc, seules les zones « actives » intéressantes seront présentée, mais pas les zones de transition.

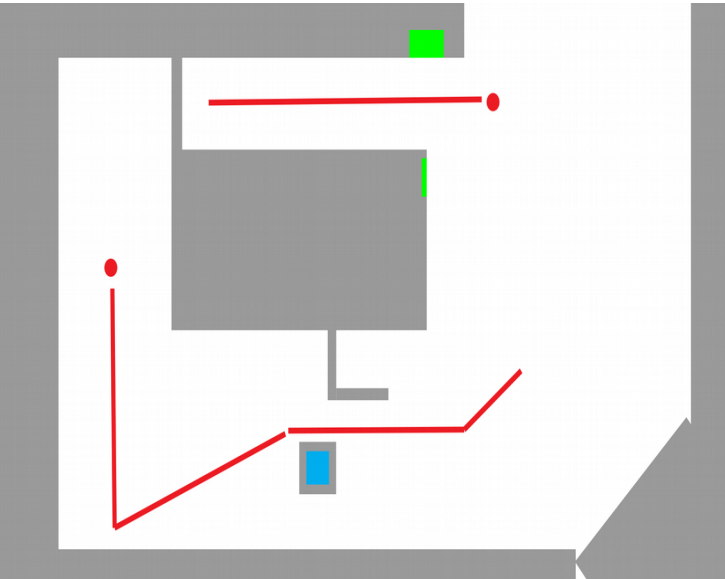
Zone 1 (le joueur a le choix de passer soit par le conduit, soit en hauteur, à l'aide des escaliers du fond):



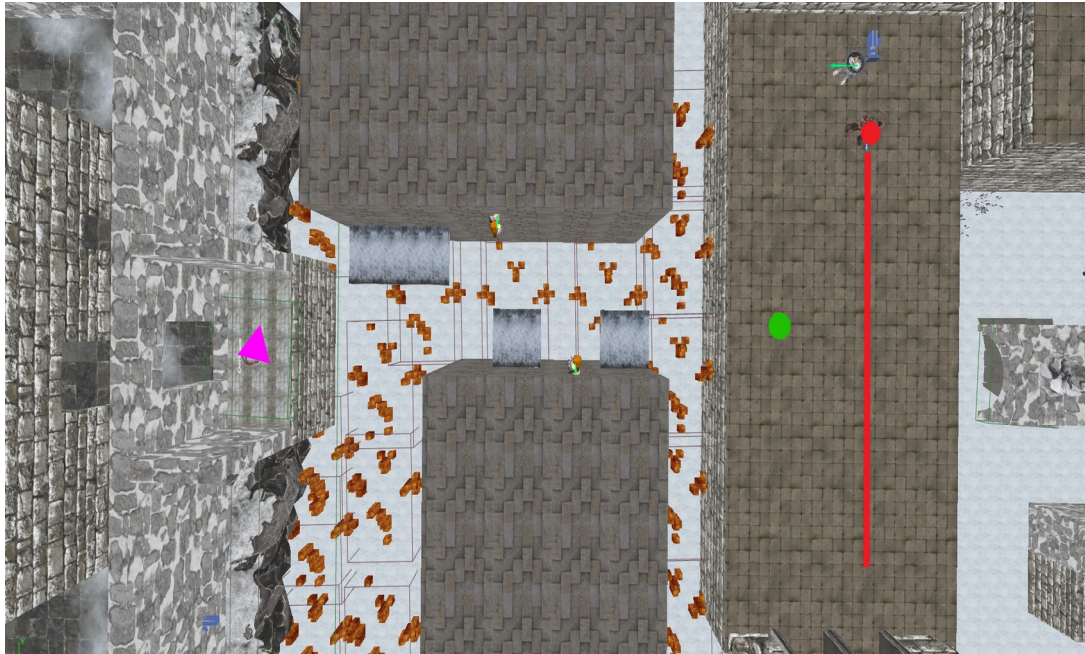
Zone 2 (conduit) :



Zone 3 (sortie du conduit) :



Zone fin du niveau :



VIII. Partie 4 : Le toit troué

S. Description rapide de la zone

Dans cette dernière phase, le joueur doit traverser une maison pour atteindre l'arbre de cristal de l'autre côté. Celle-ci est découpée en deux pièces principales ainsi que d'ennemis effectuant une ronde. La principale difficulté est que la maison étant fermée, la vue d'aigle du joueur est inefficace pour se repérer. Il devra donc profiter des trous dans la toiture de la maison, afin d'avoir une idée d'où peuvent patrouiller les ennemis.

T. Objectif primaire

Atteindre l'arbre de Cristal pour terminer le niveau.

