



# LD TP3 Concevez un niveau pour Uncharted 3 et tracez son plan

Prénom NOM : Abel POITVIN

Nom du Niveau :

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

## Éléments utilisables (non exhaustif)

| Gameplay     |
|--------------|
| Exploration  |
| Escalade     |
| Casse-Tête   |
| Infiltration |
| Fusillade    |

| Décor                           | Légende   |
|---------------------------------|-----------|
| Eau                             |           |
| Sol qui ralentit le mouvement   |           |
| Précipice                       |           |
| Couvert                         |           |
| Impassable bloque le tir        |           |
| + Escaladable / Traversable     | ↑         |
| + différents niveaux de hauteur | 0,1,2 ... |
| + plateforme mobile             | m         |

| Éléments interactifs | Légende |
|----------------------|---------|
| Baril explosif       | O       |
| Tourelle             | }       |
| Décor destructibles  | X       |

| Type d'ennemi  | Légende |
|----------------|---------|
| Poings         | -       |
| Pistolet       | B       |
| Fusil à pompe  | P       |
| Fusil d'assaut | F       |
| Lance grenade  | LG      |
| Sniper         | S       |
| Lance-Roquette | R       |
| + Grenade      | *       |

| Armure        | Légende |
|---------------|---------|
| Aucune        |         |
| Casque        | 1       |
| Armure        | 2       |
| Bouclier      | 3       |
| Armure Lourde | 4       |
| Exemple       | LG1, P2 |

| Ennemis spéciaux | Légende |
|------------------|---------|
| Pickup           |         |
| Char             |         |
| Hélicoptère      |         |
| ...              |         |

## I. Points forts

### A. Direction forte

Dans la première partie du niveau, Drake peut s'infiltrer dans le camp ennemi ou les attaquer à distance avec un fusil de sniper, il est relativement facile pour lui de se mettre en position de force.

Dans un deuxième temps, il est d'avantage en position de faiblesse et doit faire face à des assauts ennemis (par les airs, ou dans la mine).

### B. Point d'orgue / Moment fort

Alors que Drake trouve les documents qu'il cherchait, un hélicoptère le prend en embuscade, il doit alors utiliser une tyrolienne pour échapper aux tirs de ses ennemis et quitter au plus vite la zone.

## II. Trame narrative

### A. Contexte :

Le niveau prend place dans une ancienne ville minière sur une île du Japon. Drake doit trouver des documents qui lui donneront des indices sur l'emplacement d'un trésor, ces derniers se trouvent dans une bibliothèque de l'immeuble administratif du site où il va donc devoir s'infiltrer. En effet, une milice cherche la même chose que lui sur l'île, mais ne sait pas où contrairement à Drake. Bien qu'il reste seul tout le long du niveau, Sully viendra le récupérer à la fin.

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

Drake récupère les documents lui donnant des infos sur sa prochaine destination, mais ses ennemis peuvent le suivre. A la fin du chapitre, il s'échappe de l'île en bateau.

## III. Partie 1

### A. Description rapide de la zone

Zone dans laquelle Drake arrive, il se retrouve face à un portail ouvert menant à l'ancien parking de l'immeuble où il se rend. Il peut y voir un certain nombre d'ennemis dans la zone. Si il regarde à gauche, il remarquera qu'il est possible de monter sur une petite maison à plusieurs reprises pour atteindre un fusil de sniper qui lui facilitera sans doute la tâche pour nettoyer la zone suivante et avoir une meilleure vision d'ensemble.

A noter que Drake dispose d'un pistolet au début du niveau, dont les munitions seront alimentées au début des gunfights importants.

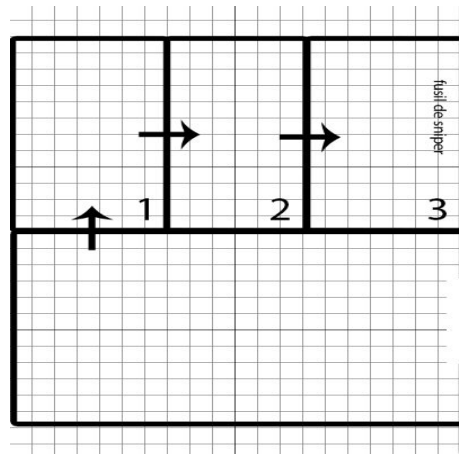
### B. Objectif primaire

Se rendre dans la zone suivante.

### C. Liste des évènements

| Condition | Evènement |
|-----------|-----------|
|           |           |
|           |           |

## D. Image de la zone



## E. Objectifs secondaires

Atteindre le toit de la petite maison pour accéder au sniper.

## IV. Partie 2

### A. Description rapide de la zone

Une arène légèrement ouverte dans laquelle on retrouve des barils d'essence, des zones de couvertures, ainsi que 3 ennemis munis de fusil à pompe, 2 ennemis munis de fusil d'assaut et 1 ennemi muni d'un fusil d'assaut et d'une armure qu'il faudra tuer à l'arme à feu pour passer. Les ennemis sont assez statiques pour que le joueur puisse s'infiltrer, mais s'il se fait repérer, il devra se munir de l'arme de l'un de ses ennemis pour espérer venir à bout des autres.

Au fond de la zone, Drake peut entrer dans l'immeuble administratif.

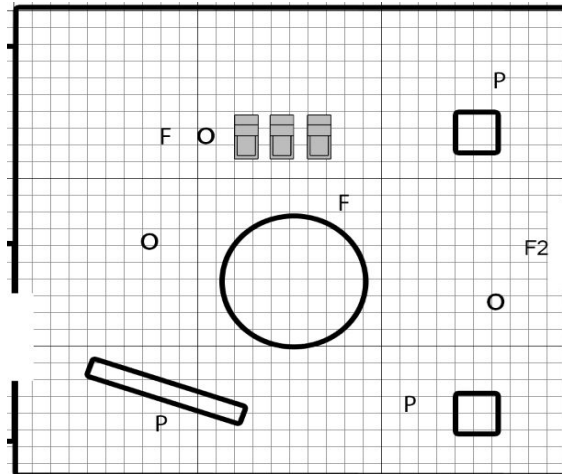
### B. Objectif primaire

S'infiltrer dans la zone et éliminer les ennemis.

### C. Liste des évènements

| Condition | Evènement |
|-----------|-----------|
|           |           |
|           |           |

## D. Image de la zone



## E. Objectifs secondaires

Si le joueur est monté sur le toit de la maison dans la zone précédente, il lui sera très facile de se débarrasser des ennemis à distance à l'aide du sniper et des barils d'essence pouvant enchaîner une série d'explosion de jeeps.

## V. Partie 3

### A. Description rapide de la zone

Dans l'immeuble Drake doit trouver un moyen de monter à l'étage des archives afin de trouver les documents qu'il cherche. Les escaliers étant condamnés, il prend alors l'échelle derrière l'ascenseur hors service et monte au 7ème étage.

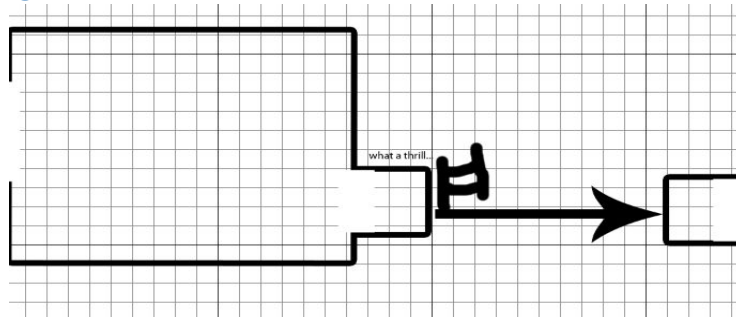
### B. Objectif primaire

Monter au 7ème étage.

### C. Liste des évènements

| Condition             | Evènement   |
|-----------------------|---|
| Avoir monté l'échelle | Elle tombe une fois Drake arrivé en haut  |
| Être arrivé en haut   | Pousser la bibliothèque qui bloque l'accès à l'étage  |
| Entrer dans la pièce  | Une cinématique se déclenche dans laquelle Drake cherche les documents avec Sully au Talkie Walkie. Finalement, celui-ci le prévient d'une attaque imminente par les airs. Drake trouve les documents, mais un hélicoptère le mitraille de l'extérieur. |

#### D. Image de la zone



#### E. Objectifs secondaires

N/A

### VI. Partie 4

#### A. Description rapide de la zone

Au début du niveau, un hélicoptère mitraille en direction de Drake, celui-ci doit s'enfuir par la fenêtre en utilisant un câble électrique comme tyrolienne. L'hélicoptère le suit tout le long de sa chute.

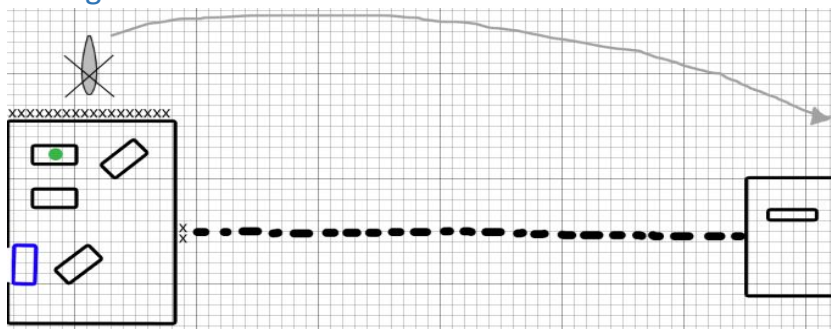
#### B. Objectif primaire

S'échapper de l'immeuble par la tyrolienne, tout en échappant aux tirs de l'hélico en passant derrière les bibliothèques.

#### C. Liste des évènements

| Condition                                  | Evènement                 |
|--|---------------------------|
| Aller vers la vitre menant à la tyrolienne | Drake prend la tyrolienne |
|  |                           |

#### D. Image de la zone



#### E. Objectifs secondaires

N/A

### VII. Partie 5

#### A. Description rapide de la zone

Arrivé en bas, il est possible de se cacher derrière une suite d'obstacles afin d'échapper à l'hélicoptère, puis d'entrer dans une mine abandonnée.

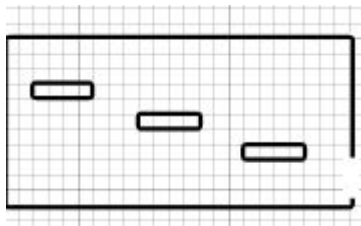
#### B. Objectif primaire

Échapper à l'hélicoptère en se cachant derrière les obstacles et en passant par la mine abandonnée.

#### C. Liste des évènements

| Condition | Evènement |
|-----------|-----------|
|           |           |
|           |           |

#### D. Image de la zone



#### E. Objectifs secondaires

N/A

### VIII. Partie 6

#### A. Description rapide de la zone

Arrivé dans la mine, Drake est contraint de monter dans une berline. Celle-ci démarre en trombe. Les rails étant coupés et allant dans le vide, il faudra que Drake saute sur une autre berline au bout d'un moment.

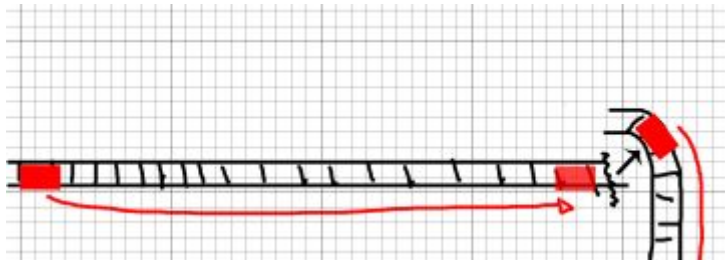
#### B. Objectif primaire

Sauter dans la berline suivante.

### C. Liste des évènements

| Condition                 | Evènement  |
|---------------------------|--|
| Arriver au bout des rails | La caméra se braque sur la berline suivante, sur laquelle Drake doit sauter. |
|                           |  |

### D. Image de la zone



### E. Objectifs secondaires

N/A

## IX. Partie 7

### A. Description rapide de la zone

Une fois dans la deuxième berline, Drake devra faire face à un bon nombre d'ennemis disposés en face de celle-ci. La berline avance plus doucement et il pourra ainsi concentrer son tir sur ses opposants en s'aidant notamment des barils explosifs.

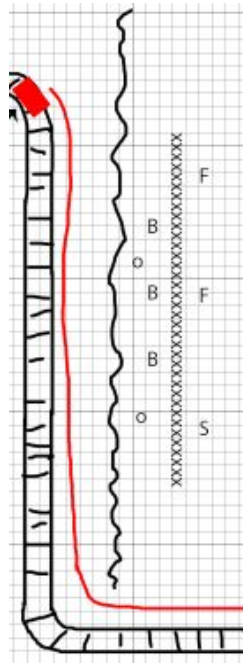
### B. Objectif primaire

Survivre et abattre tous les ennemis.

### C. Liste des évènements

| Condition | Evènement |
|-----------|-----------|
|           |           |
|           |           |

### D. Image de la zone



### E. Objectifs secondaires

N/A

## X. Partie 8

### A. Description rapide de la zone

La berline effectue un virage à 90 degrés et Drake se retrouve face à d'autres opposants armés (deux Fusils d'assaut), cette fois à quelques mètres de lui également sur une berline allant à la même vitesse.

### B. Objectif primaire

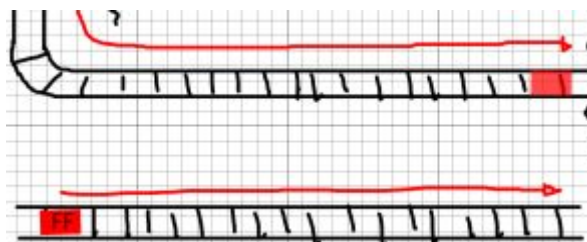
Survivre et abattre tous les ennemis.

### C. Liste des évènements

| Condition | Evènement |
|-----------|-----------|
|           |           |
|           |           |

### D. Image de la zone





### E. Objectifs secondaires

N/A

## XI. Partie 9

### A. Description rapide de la zone

Les rails sont de nouveaux cassés. Mais cette fois, Drake est obligé de s'accrocher à des cordages pour ne pas tomber dans le précipice. Les deux premières cordes les supportent, mais la troisième se casse et il manque de peu la plate-forme où il comptait se réceptionner. Un trou dans le mur lui permet de sortir de la mine mais il se retrouve face à trois gros bras prêts à le vaincre à main nues. L'un d'eux porte une armure.

Ayant laissé tomber son arme lors de sa chute, il devra les vaincre sans. Une fois le combat terminé, il pourra sortir et se faire réceptionner par Sully.

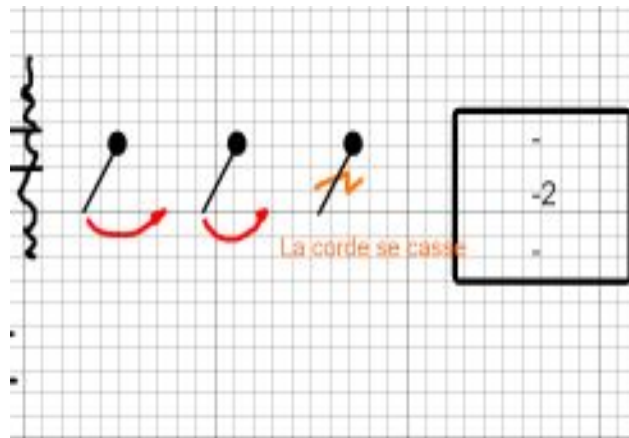
### B. Objectif primaire

Abattre les ennemis et sortir de la mine.

### C. Liste des évènements

| Condition | Evènement |
|-----------|-----------|
|           |           |
|           |           |

### D. Image de la zone



N/A E. Objectifs secondaires