

Direction du niveau UE4

Auteur : Alexandre Kostic

Lien vers le walkthrough vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=rNU572lw8Xg>

I. Contexte

Période choisie	Médiéval
Lieu choisi (intérieur + extérieur)	Le niveau se situe en Islande, dans un village de Vikings au pied d'un volcan (éteins).
Caméra choisie	3 ^{ème} personne (plus facile pour les phases d'infiltration)
Thème	Vikings, médiéval, fantastique

II. Gameplays choisis

Plateforme / Parkour	Infiltration	Combat	Puzzle / Enigme
X Gameplay Principal	X Gameplay Principal	X (dans une moindre mesure)	X (dans une moindre mesure)

III. Trame narrative

A. Contexte de départ :

Le joueur se trouve bloqué dans un village de Viking à la suite d'un raid où il a été fait esclave, il doit alors s'échapper du village abandonné par ses habitants car le volcan va entrer en éruption à cause d'un mage qui remplit la région de magie (pour expliquer les plateformes mouvantes etc...). De plus des pillards ont pris le contrôle du centre du village et sont hostile au héros, des renforts des bandits sont aussi en chemin depuis le lit de la rivière à l'Est. De nombreuses statues sont éparpillées sur le niveau et permettent de mettre des plateformes en mouvement.

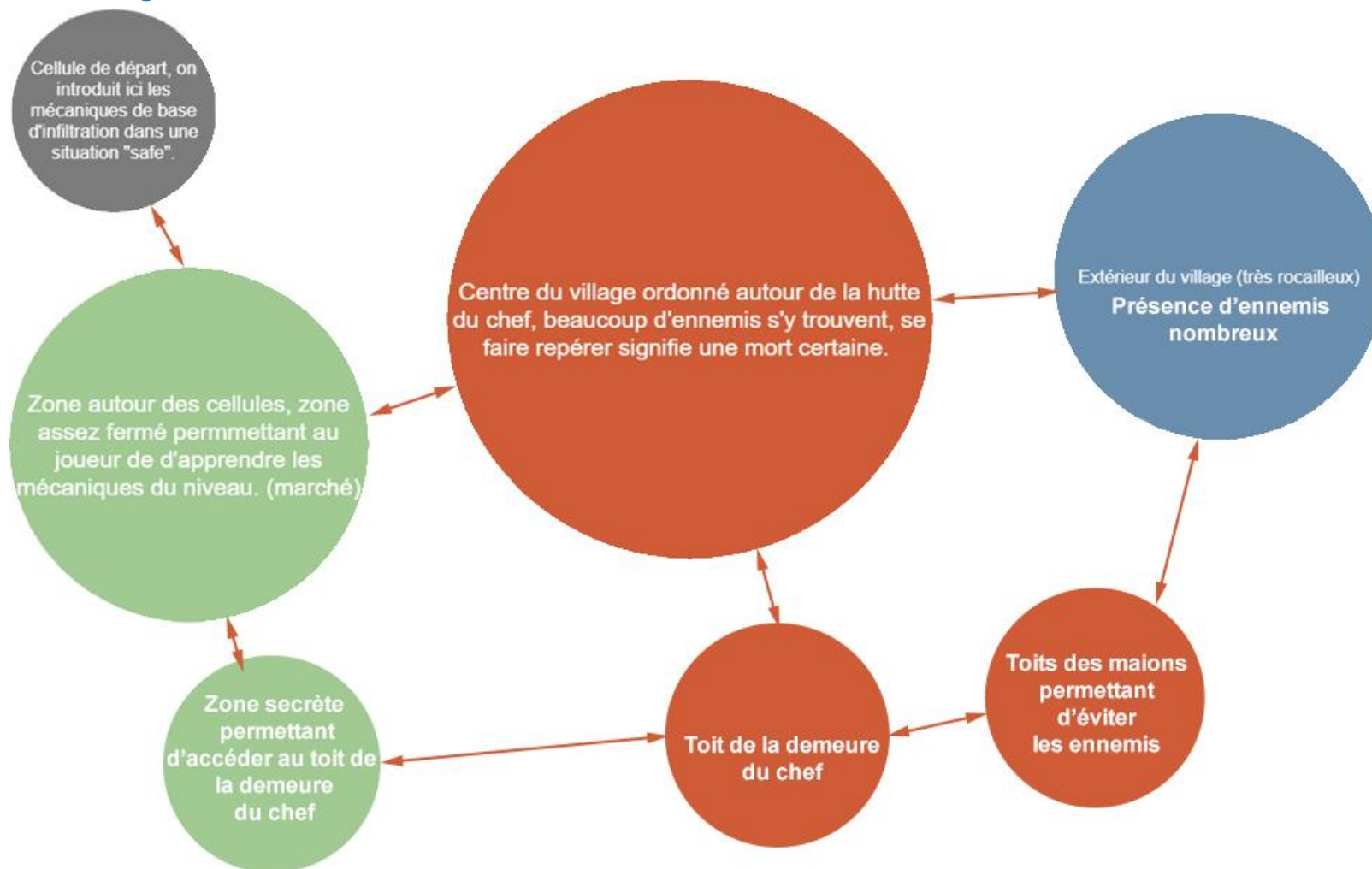
B. Point d'orgue

Le point d'orgue se situe à la fin du niveau où le joueur croise les renforts dans le lit de la rivière, il doit alors les passer sans se faire repérer. Pour se faire il devra utiliser ses connaissances des statues pour rester discret et se débarrasser des ennemis.

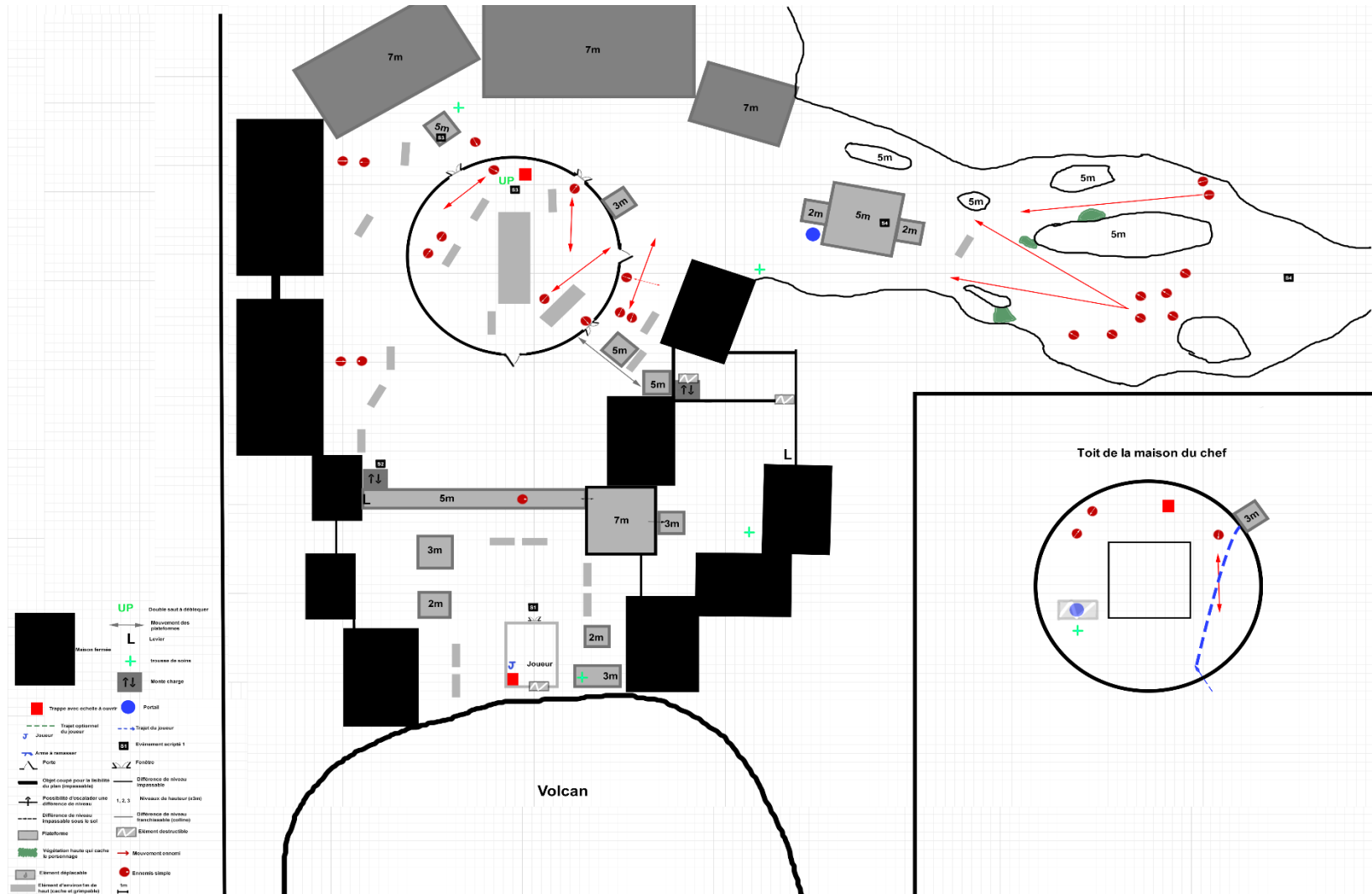
C. Impact de la réussite du niveau sur l'histoire :

Le héros désormais libre se met alors en quête de sa famille qui a été vendu en tant qu'esclave et cherche le mage qui déséquilibre la région.

IV. Bubble Diagram



V. Plan d'ensemble



VI. Partie 1 :

A. Description rapide de la zone

Le joueur se réveille dans sa cellule, il peut décider d'en sortir en détruisant l'une des deux portes en bois ou grâce à une trappe au plafond. Une fois dehors il commence la partie plateforme du niveau. Ici le joueur est dans un marché dont il doit trouver la sortie (il était censé être lui-même vendu en tant qu'esclave sur ce marché). Pour sortir du marché le joueur doit activer les statues qui vont être révélées les unes à la suite des autres afin de placer des plateformes permettant de sortir de cette zone.

B. Objectif primaire

Le joueur tente de s'échapper du village, il doit alors passer une phase de plateforme/puzzle avec un soupçon d'infiltration pour l'introduire aux risques à venir. Il peut passer cette partie en utilisant le monte-charge ou en passant par la zone secrète.

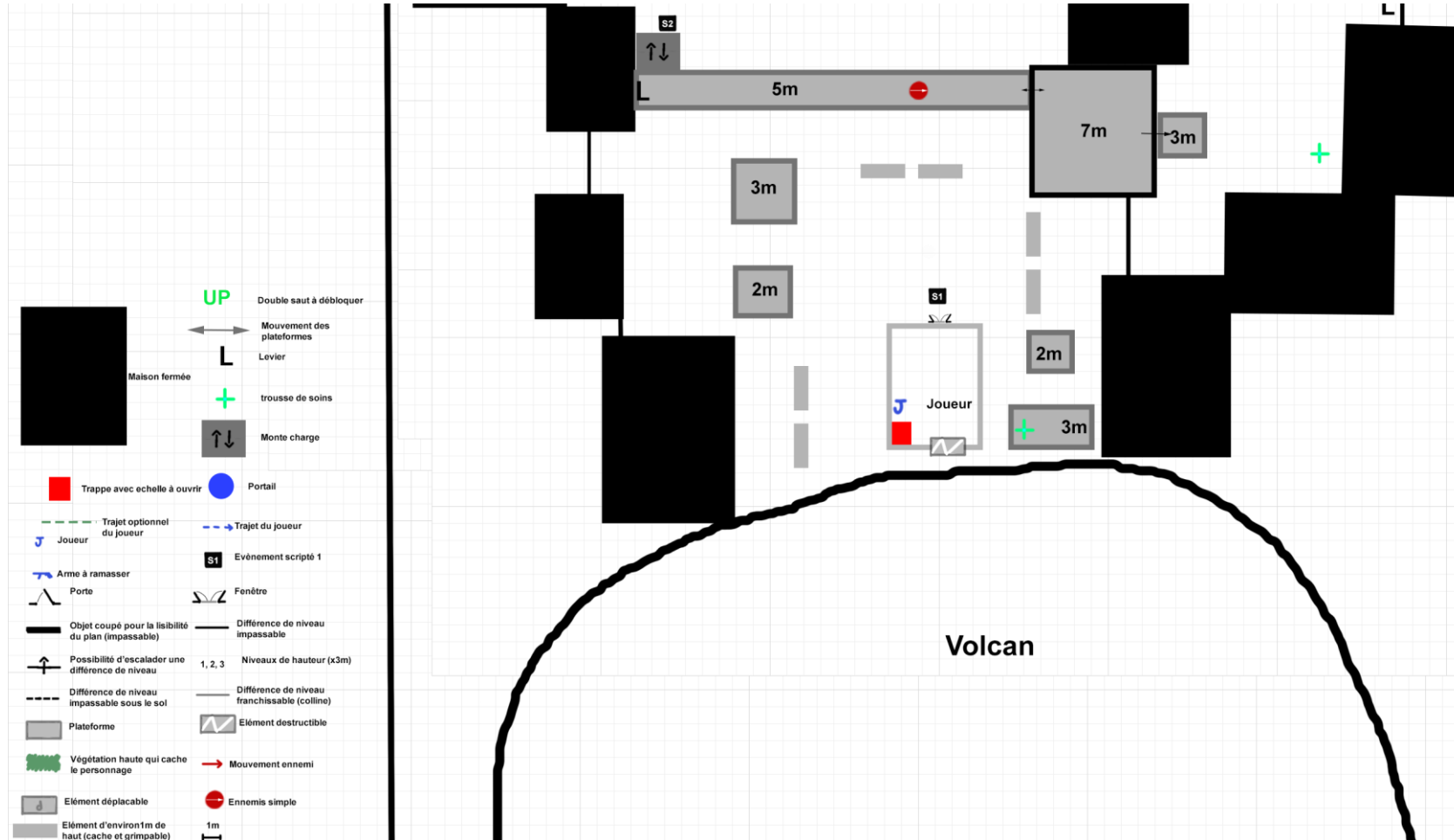
C. Liste des évènements

Sigle	Condition	Evènement
S1	Début du niveau	Le contexte est présenté au joueur via des bulles de dialogue.
S2	Lancement de la seconde partie	Le joueur utilise le monte-charge ou passe par la zone secrète, le héros dit alors qu'il doit faire attention car des pillards sont en train de voler tout ce qu'ils peuvent dans le village.

D. Objectif(s) secondaire(s)

Le joueur peut tuer le garde sur le mur et rentrer dans la tour, pour ensuite se retrouver dans une cour fermée. Il peut alors trouver un levier activant un ascenseur, mais il doit d'abord détruire un obstacle l'empêchant de monter. De là il peut accéder directement au toit de la maison du chef au centre du village.

E. Image de la zone



VII. Partie 2 :

A. Description rapide de la zone

Cette zone s'organise autour de la maison du chef, ici le joueur peut choisir de contourner la demeure par la droite ou la gauche, ou alors rentrer dans la maison, pour y débloquent le double saut ou accéder au toit de la maison. Le joueur découvre plus loin la sortie du village, et il doit passer une patrouille de pillards pour atteindre la fin du niveau.

B. Objectif primaire

Le joueur doit traverser cette partie sans se faire repérer pour atteindre la fin du niveau.

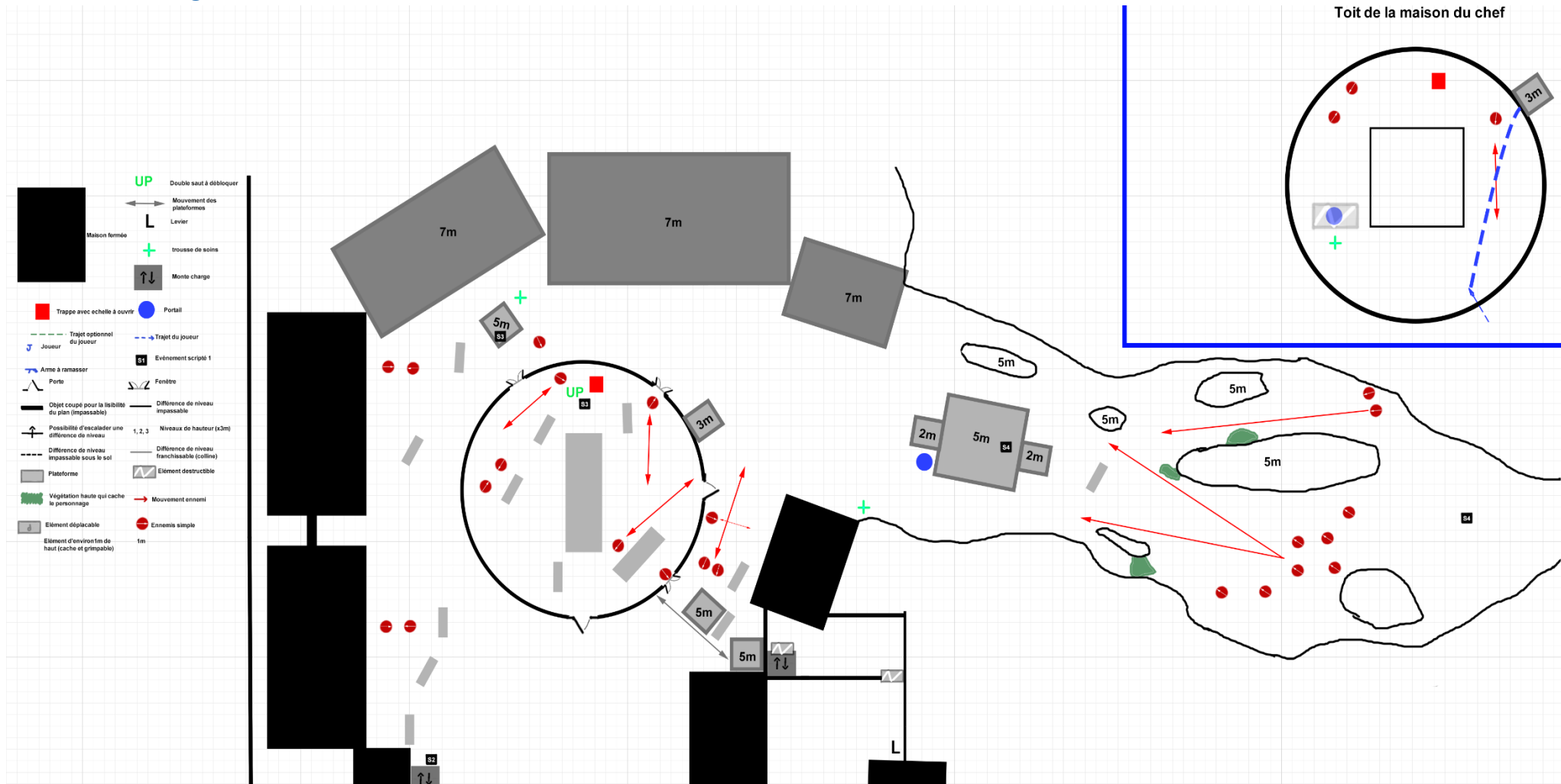
C. Liste des évènements

Sigle	Condition	Evènement
S3	Le joueur ramasse le double saut	Une plateforme apparaît en dehors de la maison du chef, que le joueur peut escalader avec le double saut, lui permettant de passer de toit en toit.
S4	Le joueur arrive vers la fin du niveau	Le héros voit la patrouille ennemie au loin, et cette dernière se met en direction du joueur.

D. Objectifs secondaires

Le joueur peut récupérer le power Up débloquent le double saut, ainsi que passer par le toit du chef et découvrir un portail qui l'emmène plus loin dans le niveau.

E. Image de la zone



...

Annexe 1 : Courbe de difficulté de la mission

