

SOURCE D'HUMANITÉ

Quand les locustes menacent
les fondements de l'humanité



Level design pour Gears of War

Anthony Deutsch

LPJV Game/Level Design

SOMMAIRE

Lieu	p2
Synopsis	p2
Durée de la map	p2
Intentions	p2
Plan	p3
Phase 1	p4
Phase 2	p5
Phase 3	p6
Phase 4	p7
Phase 5	p8
Évaluation métrique	p9
Courbe de difficulté	p10



SOURCE D'HUMANITÉ

Lieu

Chateau style Renaissance française, en ruine.

Synopsis

Après que Marcus Fénix et son équipe aient détruit le repaire locuste, (à la fin de GoW 1) les mutants décident d'appliquer une nouvelle stratégie pour reprendre l'avantage dans la guerre contre les humains. Leur but : détruire toutes formes de **culture** des nations de la coalition. Cette frappe **psychologique** vise à supprimer ce qui fait l'essence de l'humanité et ainsi saper radicalement le **moral** et l'espoir des êtres humains.

Ayant pris conscience de cette manoeuvre perfide, la CGU envoie des équipes à travers le monde pour **contrer** les attaques des locustes sur divers sites historiques.

La mission de chacune de ces équipes est de récupérer et **ramener en lieux sûrs** ces objets de culture trop longtemps négligés.

C'est dans ce cadre que les Gears se rendent dans un chateau de France pour y récupérer les **tableaux** qui peuvent encore être sauvés.

Intentions

Utiliser la **symétrie** artistique inhérente au style de l'époque afin d'immerger le joueur dans un univers référencé riche en mécanismes de gameplay pertinents et justifiés.

Ainsi les complexes de buissons taillés deviennent une **cachette** parfaite pour les Wretch et les statues et autre mobilier François 1er ne constituent que des covers bien **éphémère**.

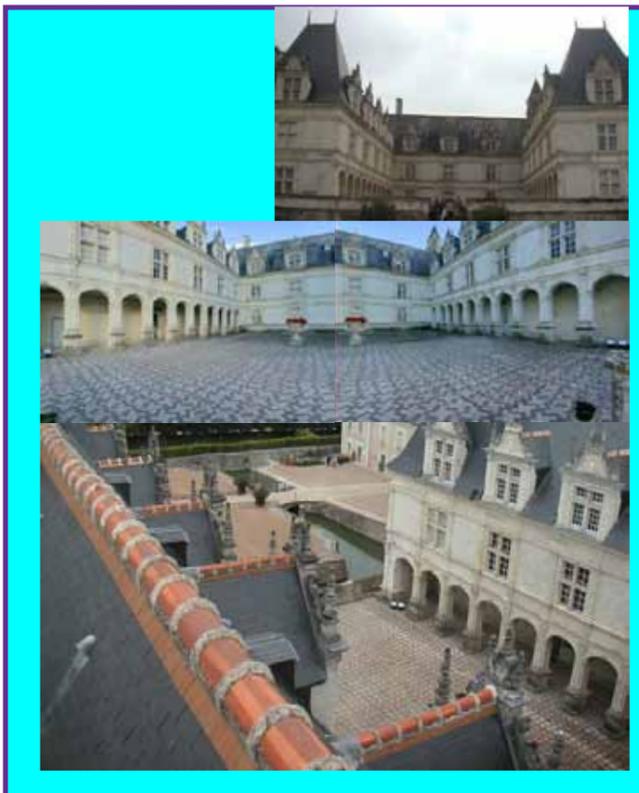
Durée de la map

Débutant : 20-25 minutes

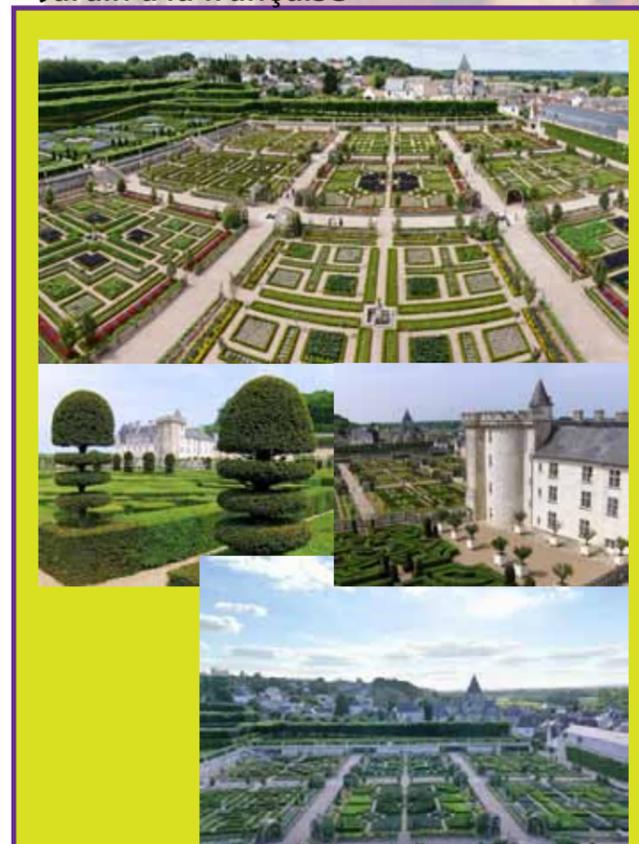
Habitué : 1/4 d'heure



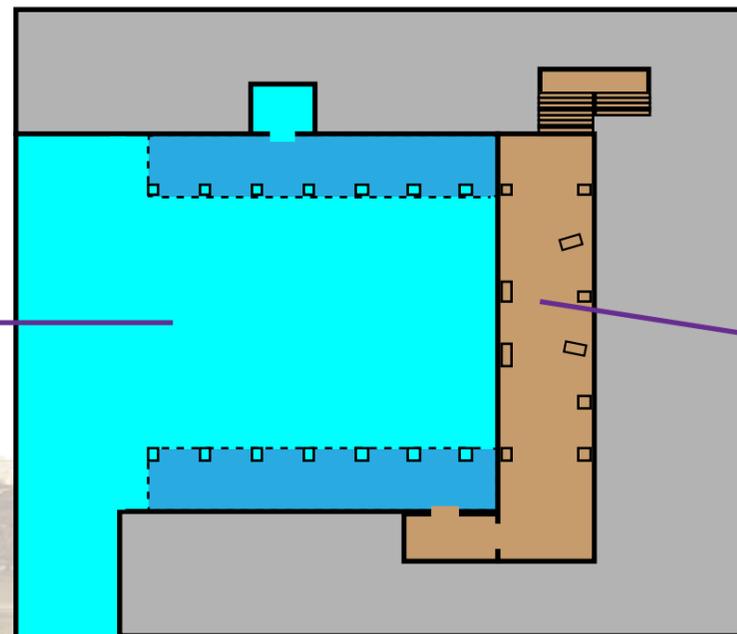
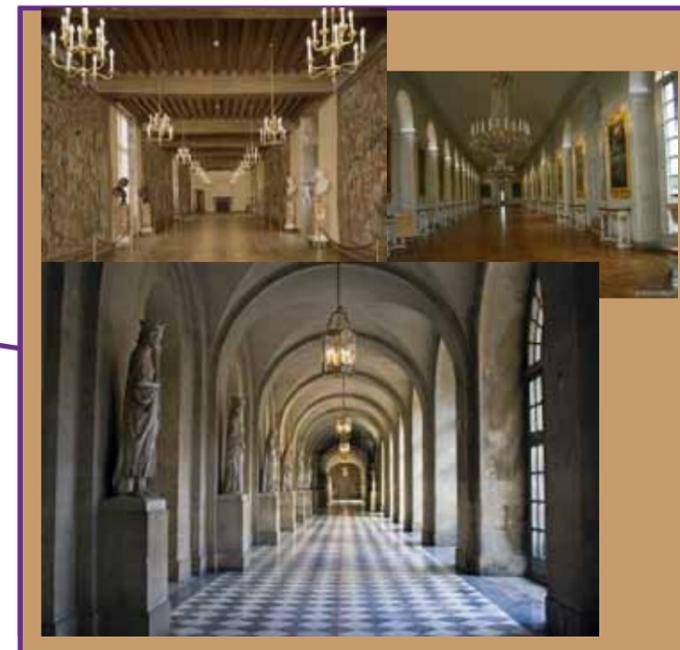
La cour d'honneur



Jardin à la française



Le vestibule

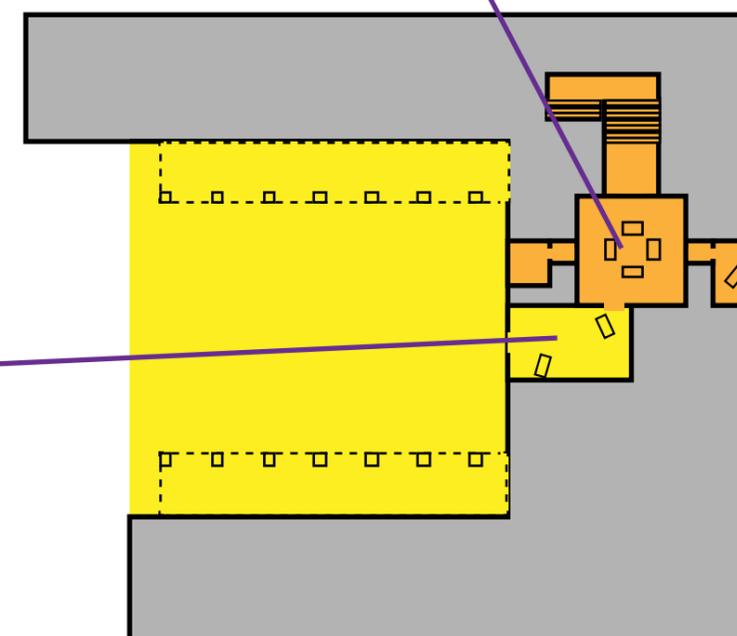


Rez-de-chaussée

Le salon de réception



La chambre royale



Étage

PLAN

Indications
topologiques

-  Phase 1
-  Phase 2
-  Phase 3
-  Phase 4
-  Phase 5



PHASE 1

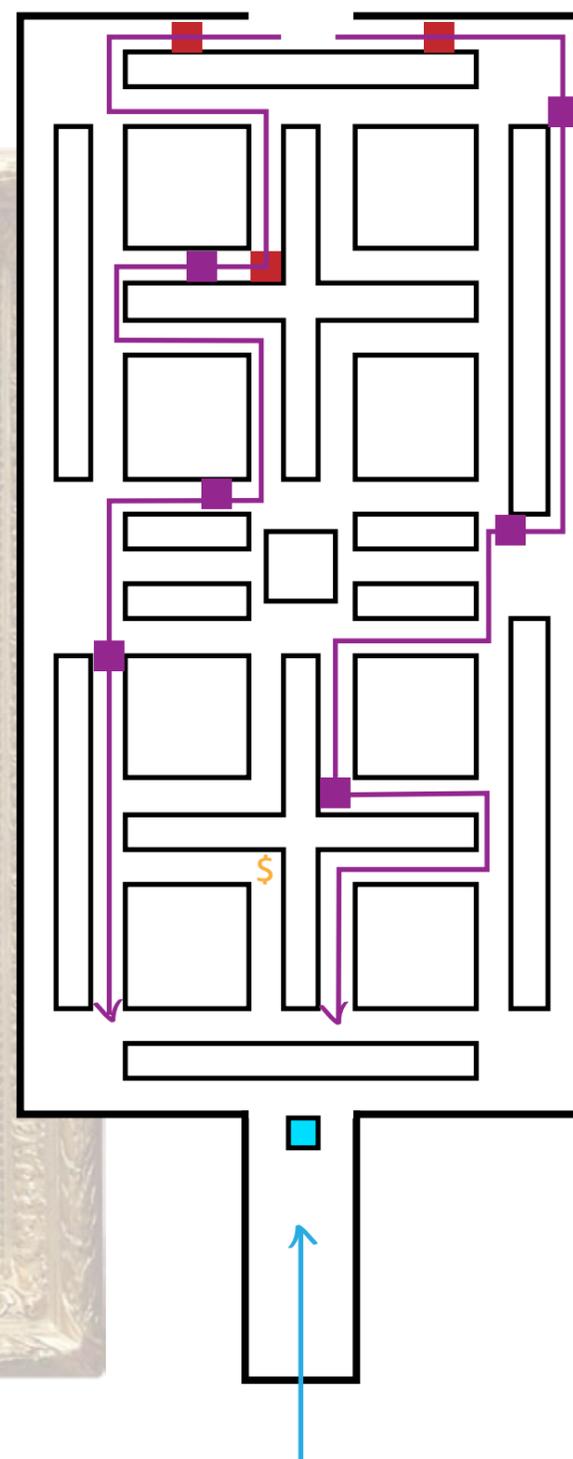
JARDINS À LA FRANÇAISE

Les gears démarrent le niveau dans une allée qui les mène aux jardins. Ici tous les **buissons taillés** (hauteur : aux hanches) servent de covers.

Un groupe de locustes, composée de Wrechts et de Drones, surgit par l'extrémité opposée. Le joueur porte naturellement son attention sur les Drones sans forcément apercevoir les Wrechts sournois qui se **faufilent** à couvert des buissons taillés pour prendre les gears sur le flanc par **surprise**.

Une fois avertit le joueur aura le **choix** de s'occuper au plus vite des Drones pour se concentrer sur les Wrechts ou d'aller à la rencontre des Wrechts pour les éliminer un par un et être tranquille pour s'occuper des Drones.

Le joueur un peu explorateur trouvera de quoi l'aider au sein du "labyrinthe".

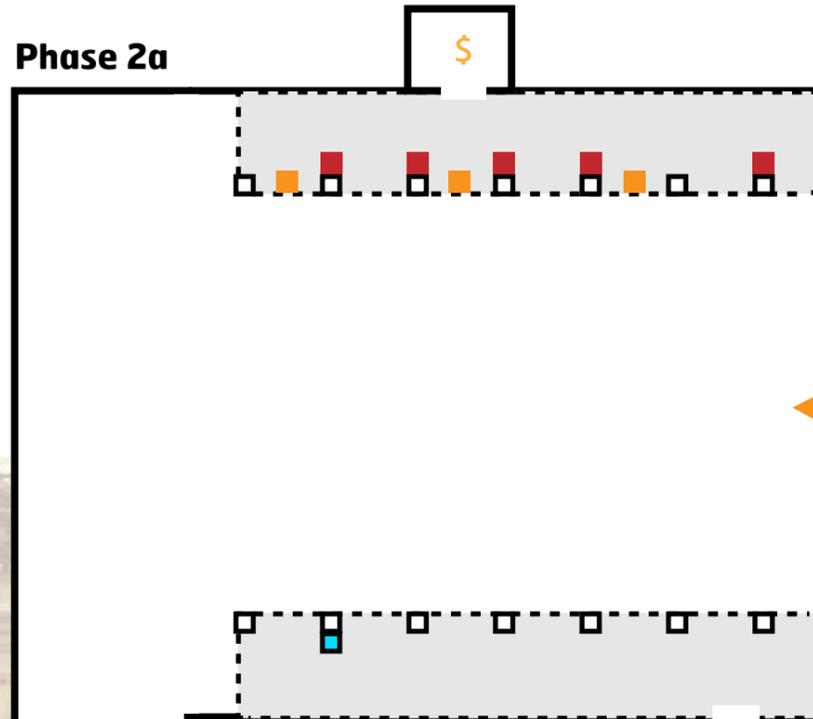


- Ennemis à distance
- Wrechs
- Parcours des Wrechs
- Joueur
- Arrivée des gears
- Ⓢ Item

PHASE 2

La cour d'honneur

Phase 2a



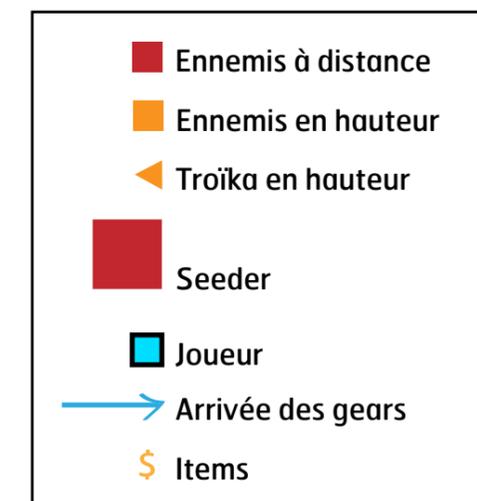
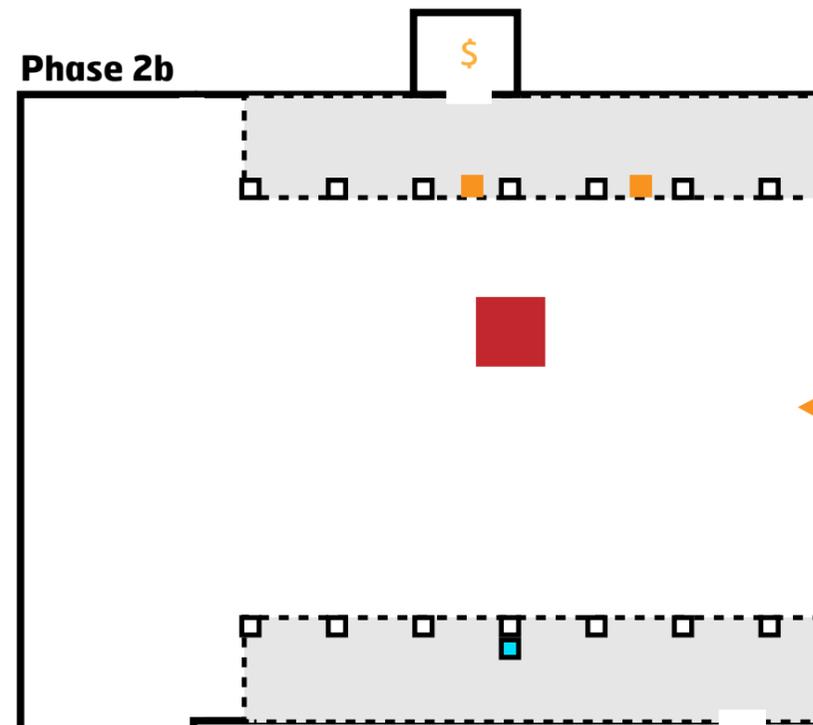
Phase 2a

Le joueur sort des jardins et repère des munitions pour se ravitailler. En arrivant sur la cour, les locustes l'attendent de pied ferme et ouvre le feu à vu, obligeant les gears à rapidement se mettre à couvert sous un **préau**.

Les locustes sont postés derrière les colonnes du préau d'en face et aux fenêtres à l'étage du bâtiment. Une troïka **inateignable** tirera à volonté sur le joueur s'aventure à couvert.

Ici le joueur est en position de **faiblesse**. Il s'élançe de colonnes en colonnes pour choisir le meilleur **angle** de tir/protection.

Phase 2b



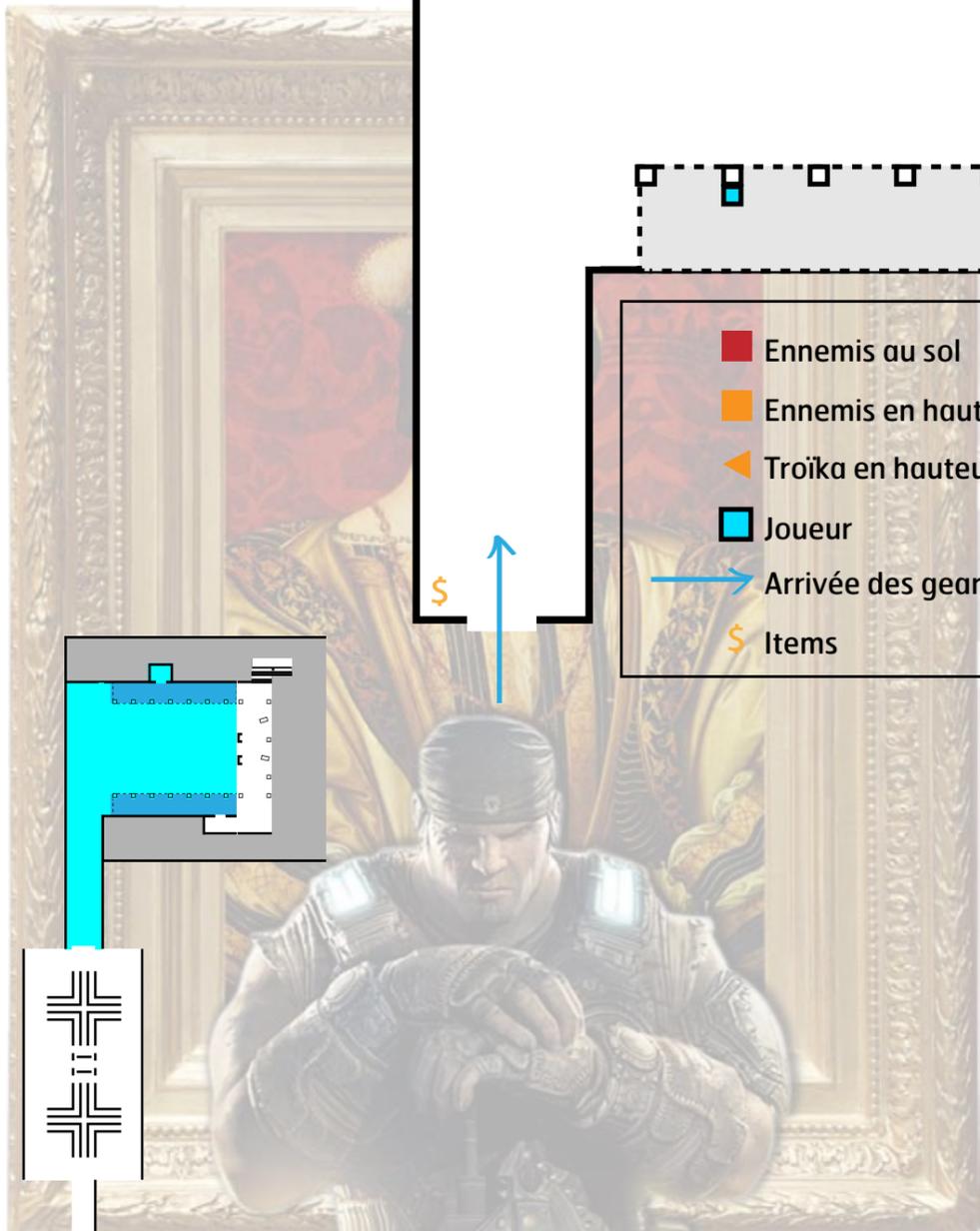
Phase 2b

Une fois que le joueur a tué tous les locustes **au sol**, un **Seeder** surgit au milieu de la cour. La mise en place d'un "look at" sur cette apparition soulignera le **woaw effect**.

Si les ennemis aux fenêtres n'ont pas été tués, le joueur devra les affronter en même temps que le Seeder qu'il devra abattre grâce au **rayon de l'aube** (disponible en début de niveau), profitant d'être encore à ciel dégagé.

Une fois le combat terminé, le joueur curieux pourra braver le danger de la troïka pour atteindre le préau d'en face et récupérer un item/reward.

Le joueur entre dans le chateau en défonçant une porte au bout du préau sud.



PHASE 3

Le vestibule

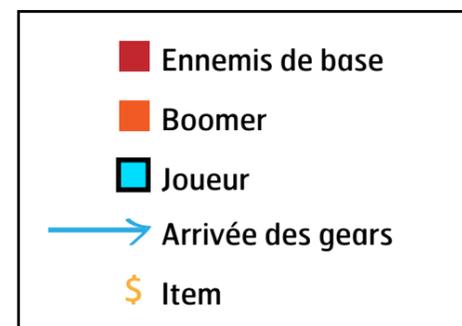
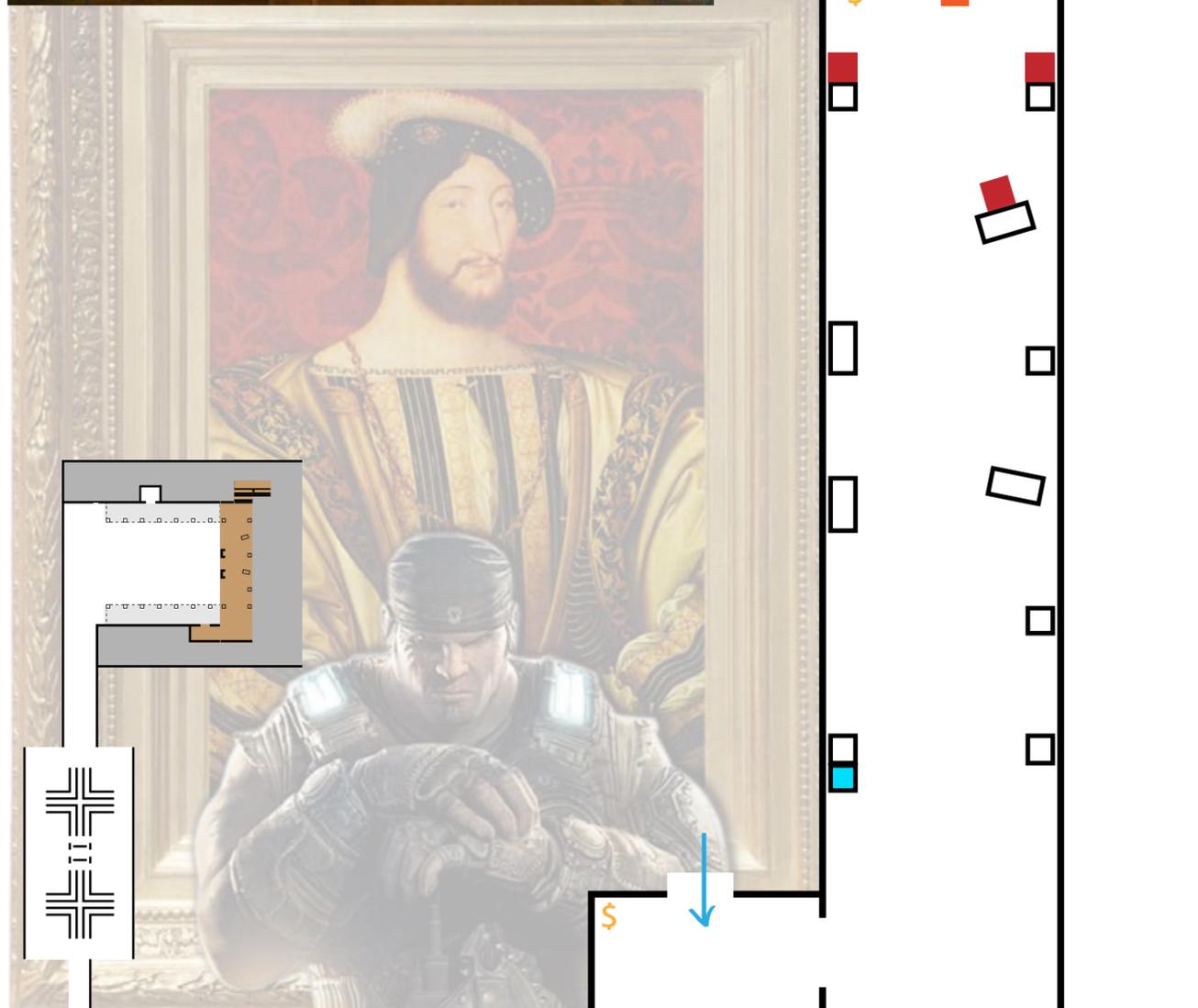
Les gears pénètrent à l'intérieur du château, plus précisément dans un petit hall d'entrée annexe dans lequel se trouve un peu de munition.

Arrivée dans le vestibule, le joueur identifie rapidement les **statues** le long de la pièce (certaines au sol) comme de parfaits covers face aux locustes qui protègent les escaliers à l'autre extrémité.

Ici le combat ne sera pas rude. Le challenge principale sera de rapidement s'occuper du **boomer** pour écarter la menace. Le reste des locuste suivra rapidement.

L'investissement du château par le joueur est **fracassant**.

Le combat terminé, le joueur parvient au bout du couloir et ramasse un item (fusil à pompe) qui le prépare à la phase suivante.



PHASE 4

Le salon de réception

Phase 4a

Après avoir monté l'escalier le joueur se trouve face à une porte à enfoncer. Derrière se trouve un salon meublé de canapés en son **centre**.

Initialement seul peu d'ennemi se trouve dans la pièce. Le fait d'abattre le premier groupe aura pour effet d'**enclencher l'arrivée** d'un autre groupe par une autre entrée, ainsi de suite jusqu'au 4eme groupe arrivant par l'arrière.

Le joueur se verra contraint de se cacher au centre des canapés. Il devra être le plus efficace possible car les canapés sont **destructibles**.

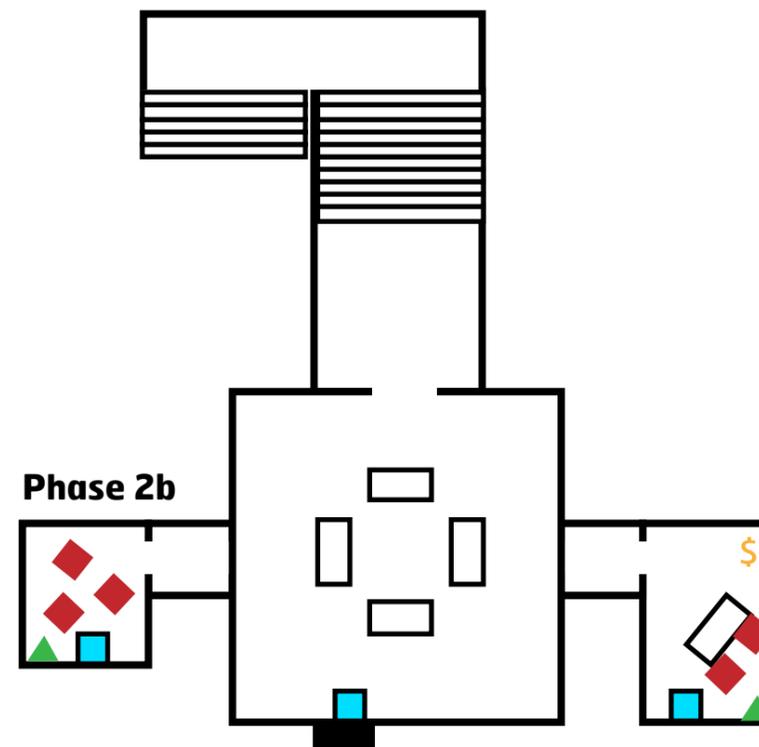
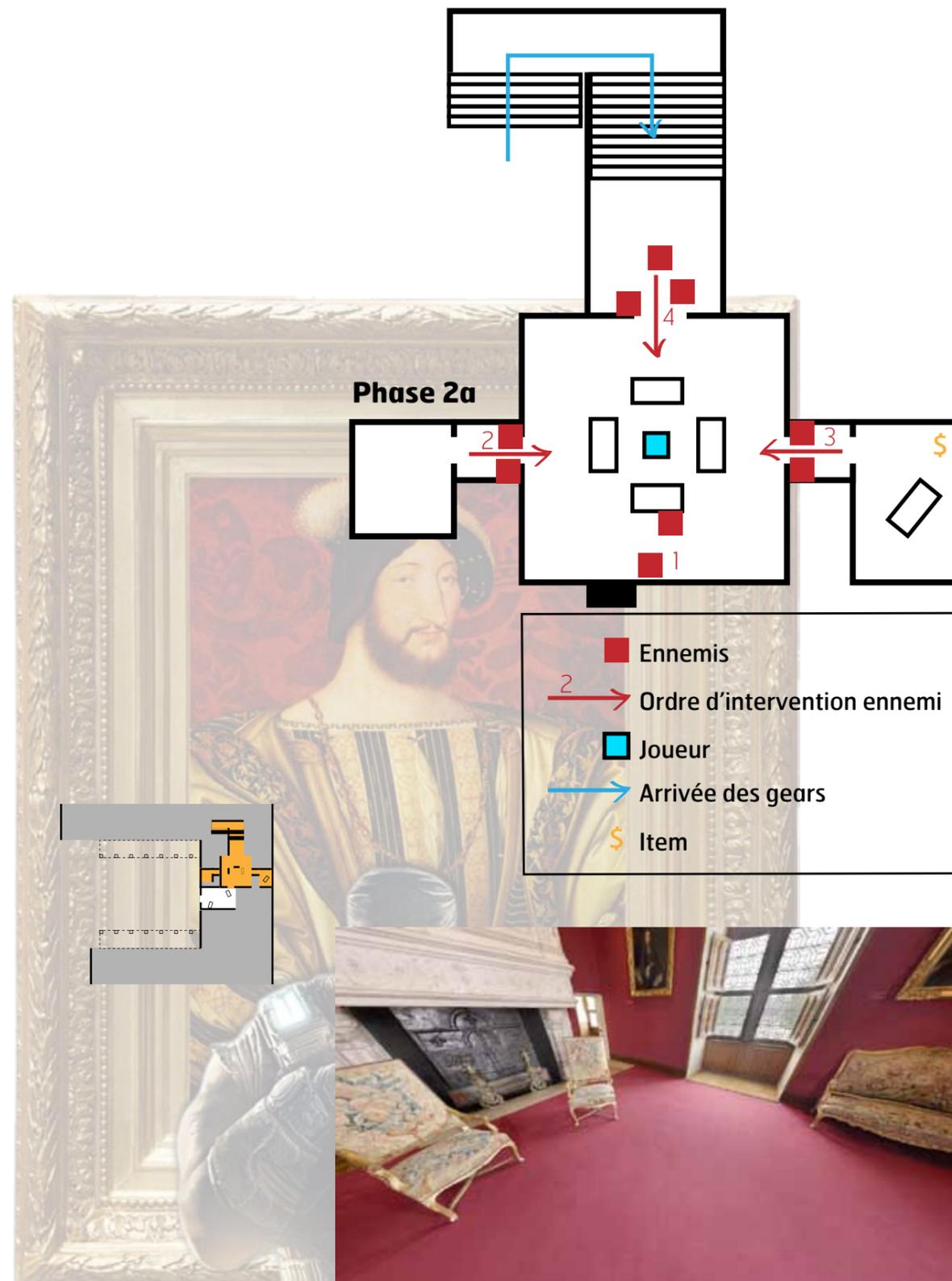
Phase 4b

Une fois l'épreuve subit, le joueur se rend compte (par mise à jour d'objectif) que la porte vers la chambre royale est **bloquée** et qu'il lui faut **trouver les mécanismes** pour l'ouvrir.

Le joueur va simultanément dans l'une et l'autre des pièces sur les cotés, gardées par un poignée de locustes représentant tout de même une menace au vu de l'**espace restreint** de ces pièces. Ce sera le moment de jouer de la tronçonneuse.

Les leviers sont **cachés** derrière des meubles (bibliothèques) que le joueur devra avoir la présence d'esprit de détruire pour accéder au levier.

La chambre royale est maintenant accessible.



PHASE 5

La chambre royale

Phase 5a

Le joueur arrive dans une chambre royale saccagée occupée par une paire de locustes (dont le tireur à la troïka de la phase 2). Le mobilier à terre sert ici de covers.

Les locustes hors d'état de nuire, les gears constate qu'une partie des **tableaux** ont réchappé des griffes des mutants. Il s'agit maintenant de les évacuer.

La chose ne sera pas aisée car une armée de locuste commence à **prendre d'assaut** le chateau par la cour d'honneur. Le joueur doit les **repousser** pour permettre au véhicule de l'armée de venir les chercher.

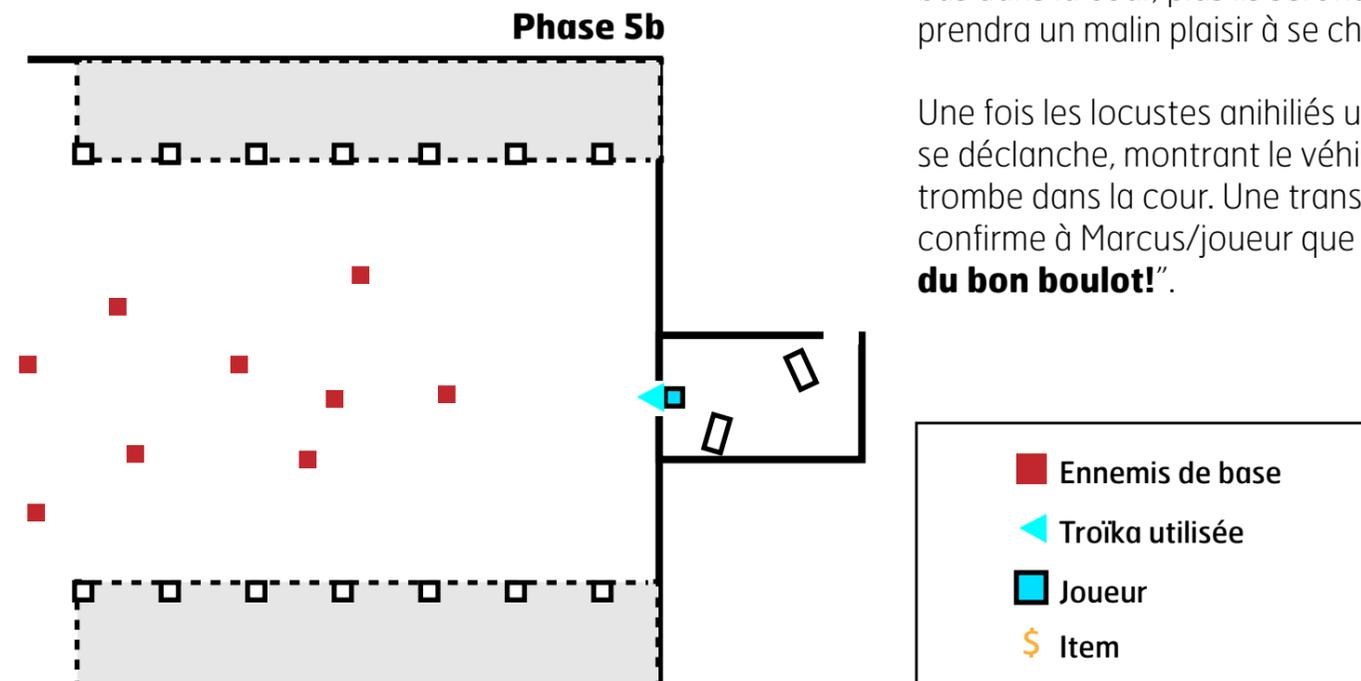
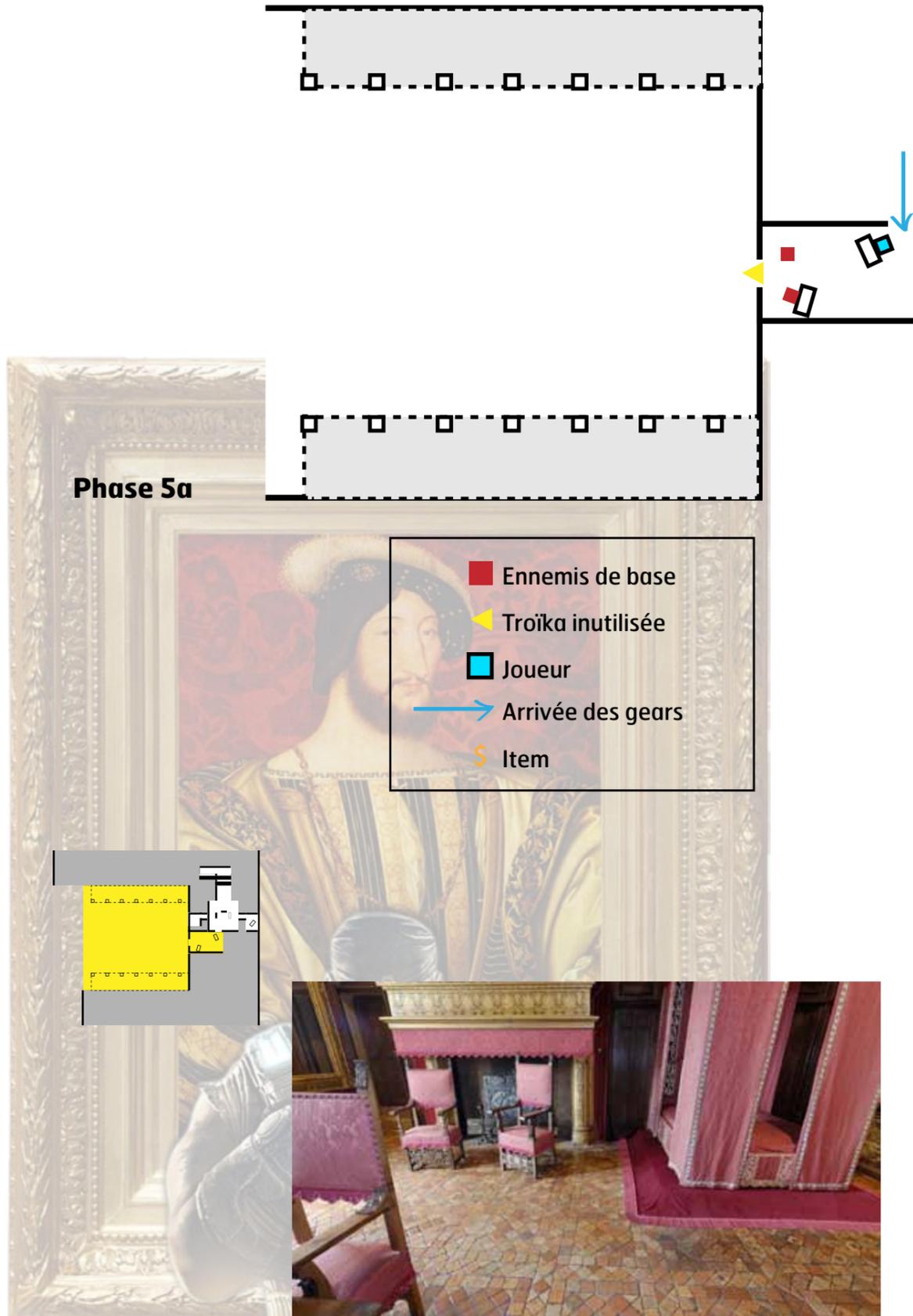
Pour ce faire, la **troïka** n'attend plus que Marcus.

Phase 5b

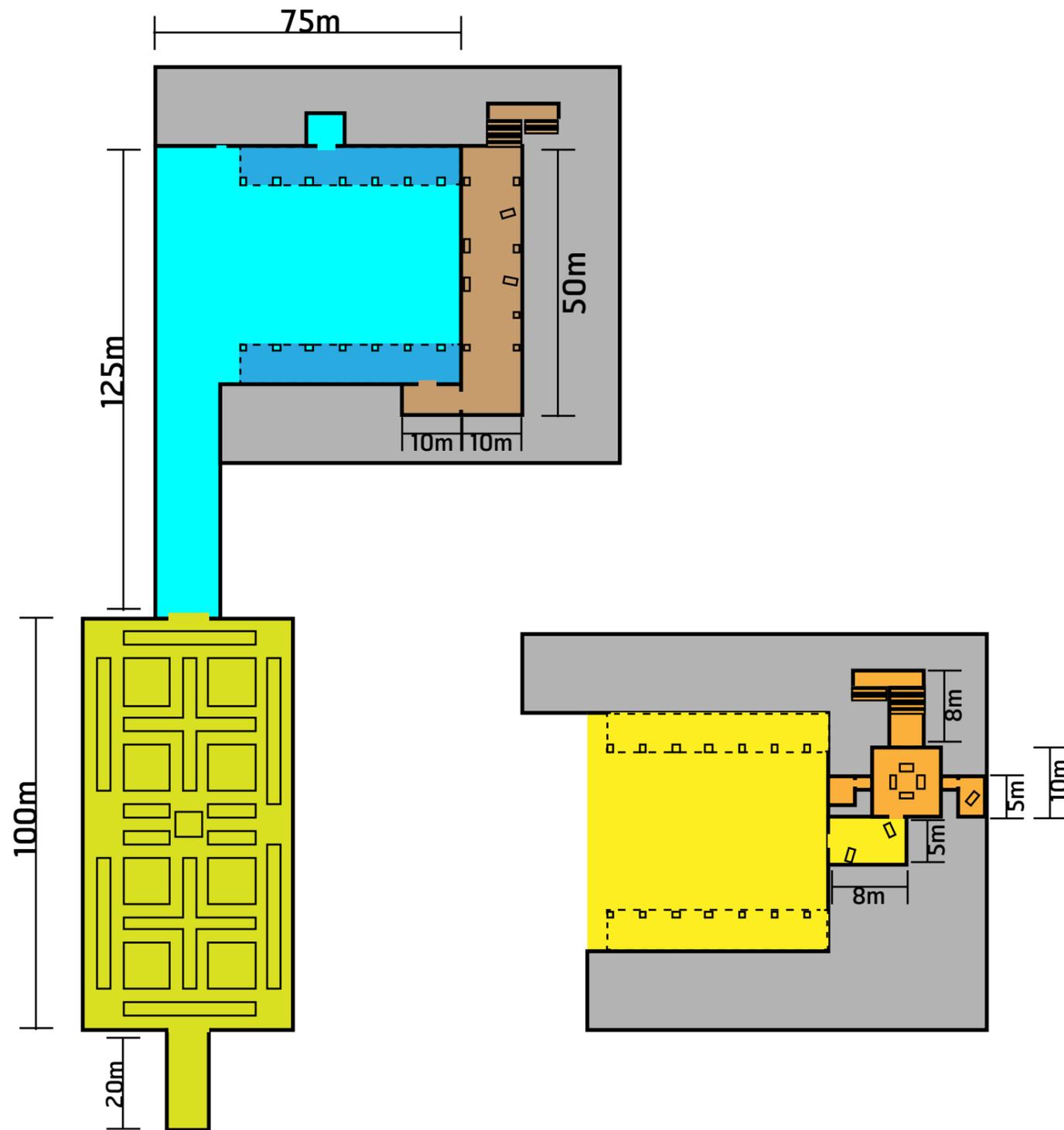
Plus une **reward de fin de niveau** qu'une réelle phase de combat, le joueur est protégé derrière le blindage de la troïka face aux locustes en bas presque sans défense aucune.

Différent type d'ennemis peuvent intervenir en bas dans la cour, plus ils seront forts plus le joueur prendra un malin plaisir à se charger d'eux.

Une fois les locustes anihiliés une **cinématique** se déclenche, montrant le véhicule arriver en trombe dans la cour. Une transmission radio confirme à Marcus/joueur que "**Bordel ça c'est du bon boulot!**".



ÉVALUATION MÉTRIQUE



COURBE DE DIFFICULTÉ

