

LD TP2 p2 Concevez un niveau pour Tomb Raider et tracez son plan

Prénom NOM : Cédric Bekkar

Lieu : Le niveau se trouve en Islande. Il commence dans la ville de Vik, puis se termine à environ 30km sur un glacier.

I. Résumé

Lara Croft arrive à Vik, en moto, et doit infiltrer un complexe de bâtiments préfabriqués installé par les criminels. Elle doit récupérer des informations sur un temple sacré qui contient une relique puissante et dangereuse. Une fois les infos récupérées, elle prend sa moto en direction du temple, sur un glacier, et affronte ensuite ses ennemis lors d'une fusillade pendant l'ascension de ce glacier. En trouvant le temple, elle doit résoudre une énigme qui lui permet d'obtenir la relique et des infos sur une autre relique encore plus dangereuse.

II. Partie infiltration

A. Objectif

L'objectif de l'infiltration est de récupérer les informations sur le temple qui ont échappé à Lara lors de la mission précédente. Elle doit récupérer les coordonnées GPS du temple dans la salle des serveurs, que les ennemis ont calculé à l'aide d'un ordinateur. Ensuite, elle doit prendre des photos de la tablette sacrée qu'elle n'a pas eu l'occasion de voir.

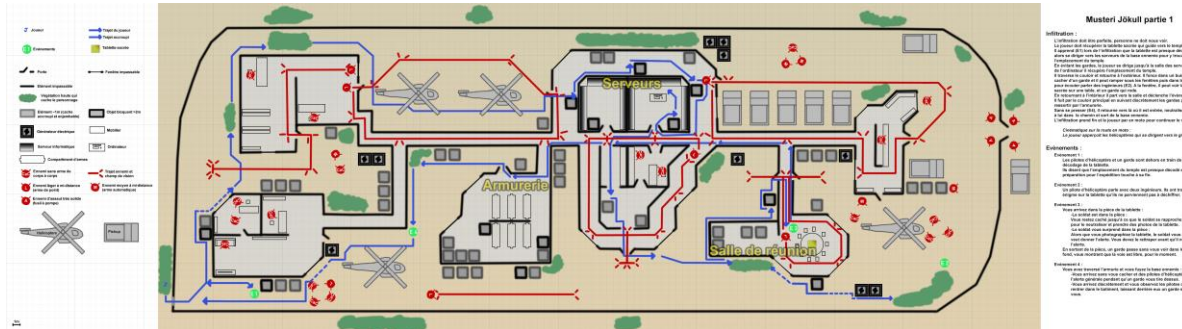
B. Liste des évènements

Id	Condition	Evènement scripté
E1	Avancer au début du niveau vers des PNJ en discussion	Discrètement, Lara espionne leur conversation et apprend que ses ennemis décodent la tablette et ont bientôt obtenu les coordonnées du temple.
E2	Explorer une zone peu surveillée qui s'avérera être une impasse	Lara écoute la conversation et comprend qu'une énigme compliquée serait présente sur la tablette sacrée.
E3	Aller dans la salle de la tablette	Deux possibilités mais une issue : -En entrant dans la salle, Lara tombe face à un garde et elle doit le neutraliser pour photographier la tablette. -En photographiant la tablette, un garde entre dans la pièce et surprend Lara. Il faut neutraliser ce garde
E4	En sortant de la base : Lara recroise, cette fois dans l'autre sens, les PNJ de l'évènement 1.	Deux possibilités et deux issues : -Lara arrive doucement et entend que les PNJ, pilotes des hélicoptères, se préparent au départ car tout est prêt. Il reste un soldat à neutraliser (il est dos au joueur) pour aller vers la sortie du niveau d'infiltration. -Lara arrive sans faire attention et se faire surprendre par les pilotes et le garde. C'est un échec de la mission car une alerte va forcément être lancée.

C. Objectif(s) secondaire(s)

Il n'y a pas d'objectifs secondaires dans ce niveau mais l'évènement 2 est optionnel et apprend juste au joueur qu'il aura une énigme une fois dans le temple.

D. Image de la zone



III. Partie QTE

A. Objectif

En moto, Lara croise des fourgons ennemis sur la route du glacier. Ils se mettent à la poursuivre tandis qu'elle croise de nouveaux ennemis sur la route.

B. Liste des évènements

Id	Condition	Evènement scripté
E1	Réussir un des QTE parfaitement	Le fourgon ennemi se crash dans le décor et ne sera pas dérangeant pour la suite de la phase de QTE. (voir image pour plus d'informations)

C. Objectif(s) secondaire(s)

Il n'y a pas d'objectif secondaire dans cette phase du niveau.

Musteri Jökull partie 2

Course poursuite :

- Le joueur arrive sur la petite route qui mène au glacier. Il passe devant deux pickups qui le suivent et lui tirent dessus.
- > QTE Facile
- Le joueur croise un autre pickup équipé d'une mitrailleuse. Il peut neutraliser des gendres.
- > QTE Facile
- Le joueur, depuis sa moto, neutralise un des conducteurs qui s'écrase directement dans le décor. Le deuxième véhicule passe le virage mais s'écrase contre un autre pickup.
- > QTE Moyen > QTE Facile > Qte Facile
- Le joueur tire sur le pickup juste derrière. Un QTE parfait sort le pickup de la course poursuite et supprime l'avant-dernier QTE.
- > QTE Moyen
- Le joueur équipe un autre pickup-mitrailleuse et continue de tirer sur le pickup derrière.
- > QTE Difficile > QTE Moyen > QTE Difficile
- S'il ne l'a pas encore sorti de route, le joueur crève le pneu du pickup qui le suit depuis longtemps.
- > QTE Moyen
- Le joueur équipe un gros rocher dans lequel s'encastre le dernier pickup.
- > QTE Facile

Cinématique derrière le rocher :

- Le joueur aperçoit d'autres pickups qui le rattrapent par la route.

Légende :

- Déclenchement QTE (Quick Time Event)
- Joueur
- Rocher
- Ennemi sans arme de corps à corps
- Ennemi léger à mi-distance (arme de point)
- Difficulté QTE (de n.c. à ++)
- Trait du joueur
- Trait ennemi
- Crash ennemi
- Ennemi moyen à mi-distance (arme automatique)
- Pickup
- Mitralleuse
- Moto
- Helicoptère

A. Objectif

B. Liste des évènements

Id	Condition	Evènement scripté
E1	Atteindre une certaine partie de l'ascension du glacier	Après s'être débarrassé de la totalité des ennemis présent sur le glacier, l'un de leur chef attaque Lara depuis un hélicoptère. Lara, à l'aide d'un décor à son avantage, doit se cacher et détruire l'hélicoptère depuis le sol (en le faisant se crash ou en l'explosant). Il est impératif de se débarrasser de l'hélicoptère qui tourne en rond.

