

PROHIBIT BEAST



LEVEL DESIGN DOCUMENT

Sommaire

1. Structure et Ambiance Générale	2
1.1 Structure Générale	2
1.1.1 Exploitation des compétences et attributs des personnages	2
1.1.2 Gestion de l'environnement	4
1.1.3 Gestion de l'intérieur	4
1.1.4 Gestion de la verticalité	4
1.2 Ambiance Générale	5
1.3 Introduction aux niveaux	5
2. Niveau de l'Île	5
Lore:	5
2.1 Point de vue Incorruptibles	6
Structure	6
2.1 Point de vue Incorruptibles	7
Objectifs	9
Déroulé du niveau	10
2.1.1 La Zone de L'Entrée de l'île	10
2.1.2 La Zone de Chantier	10
2.1.3 La zone du Usine Abandonnée	10
2.1.4 La Zone de Chargement	14
2.1.5 La zone de L'Entrepôt	17
2.1.6 La Zone de l'Abattoir WIP	19
Extérieur	19
Intérieur	19
2.1.7 La zone des Docks WIP	21
2.2 Point de vue Mafieux WIP	23
Structure	23
Objectifs	26
Déroulé du niveau	26
3. Niveau Little Italy	26
3.1 Point de vue Incorruptibles	26
Structure	26
Objectifs	31
Déroulé du niveau	31
Les points d'intérêts	31
3.1.1 La Zone du Restaurant	31
3.1.2 Zone Chantier	37
3.1.3 Zone Quartier Combat clandestin	41
3.1.4 Zone Parc	45
3.1.5 Zone Quartier Pauvre	47
3.1.6 Zone Hôtel	49
3.2 Point de vue Mafieux (wip)	54
Structure	54
Objectifs	56



3.2.1 Zone Quartier Combat clandestin	56
3.2.2 Zone Chantier	59
3.2.3 Zone Restaurant	62
3.2.4. Zone Théâtre	65

1. Structure et Ambiance Générale

1.1 Structure Générale

La structure des niveaux est faite de manière à exploiter au mieux les compétences et attributs de chaque personnage, l'environnement comme la lumière mais aussi les notions d'intérieur et de verticalité seront utilisés dans tous les niveaux.

Les niveaux sont fermés et le joueur est restreint dans la zone jouable.

1.1.1 Exploitation des compétences et attributs des personnages

Chaque personnage est doté d'une Classe (**Chef**, **Tank**, **Tireur**, **Espion**, **Médecin**).

La Classe peut servir de différentes manières :

- Les personnages **Chef** sont des personnages spéciaux, ils ont une capacité en plus, unique à chacun. Cette compétence est en lien avec l'alignement du personnage (ex: Gattone peut corrompre les civils).
- Les personnages **Tanks** sont ceux qui ont le plus de points de vie. Ce sont les brutes de l'équipe, ils sont plus résistants mais moins discrets. Ils peuvent aussi réaliser des actions qui requièrent de la force comme casser un mur par exemple.
- Les personnages **Tireurs** sont des personnages qui utilisent plus leurs armes que leurs corps, ce qui leur confère majoritairement des compétences d'armes. Ils sont à privilégier pour viser des cibles éloignées.
- Les personnages **Espions** ont peu de points de vie, cependant ils sont les plus discrets et doués en infiltration, sabotage et crochetage.
- Les personnages **Médecins** ont peu de points de vie, cependant ils sont assez discrets et ont des compétences pour soigner et/ou booster les autres personnages.

1.1.2 Game Structure

Au total il y a 9 niveaux, 1 niveau tutoriel et 8 niveaux.

Les niveaux se présenteront dans cet ordre:

- ⇒ The beginning of a long story (Tutorial)
- ⇒ The comeback
- ⇒ Light on the Loop
- ⇒ Corrupted
- ⇒ An old friend
- ⇒ Union Station
- ⇒ To fire and sword
- ⇒ The slaughterhouse
- ⇒ Downfall of sins

1.1.3 Liste des différents type objectifs dans les niveaux

Objectifs Principaux :

1. **Assassiner**
2. **Capturer + Exfiltrer**
3. **Libérer**
4. **Saboter**
5. **Récupérer (infos/preuves/autre)**
6. **Fuir**

Objectifs Secondaire :

1. **Récupérer déguisement**
2. **Récolte de preuves**
3. **Écouter Discussion**
4. **Activer Piège**

1.1.4 Gestion de l'environnement

La gestion de la lumière permet au joueur de faciliter ou compliquer sa progression dans le niveau. Si la lumière est présente, les PJs (*Personnages Jouables*) peuvent se faire repérer plus facilement. Si au contraire il n'y en a pas, alors les PJs seront plus difficilement repérables.

Il y a aussi la météo qui a un impact sur la manière de progresser dans le niveau (Jour, Nuit, Pluie, Brouillard).

Des cachettes sont également présentes un peu partout dans les niveaux afin de permettre au joueur de rester discret.

Pour voir les cachettes disponibles [Cf.GDD-TheProhiBeast⇒4.Décors⇒2.2 Cachettes](#)

1.1.5 Gestion de l'intérieur

Une partie des bâtiments n'est pas visible par la caméra afin de faciliter l'observation de l'intérieur de ces derniers. Certains de ces intérieurs sont révélés seulement lorsqu'un PJ s'y trouve ou juste après avoir atteint un objectif.

1.1.6 Gestion de la verticalité

Au total il y a 6 niveaux de hauteur ⇒ -3m, 0m, 3m, 4.5m, 6m, 9m.

Les ennemis peuvent se situer entre ces niveaux de hauteur si il y a des pentes, cela n'impactera pas le gameplay.

Des ennemis peuvent être situés à différents niveaux de hauteur ce qui rajoute de la difficulté à certaines parties d'un niveau. Ex: La zone de chantier du Niveau de l'Île

1.1.7 Liste des Ennemies et leur particularité par environnement

Extérieur

1. Les **Canidés** sont des ennemis simples à neutraliser dans les grands espaces comme l'extérieur.
2. Les **Grands Mammifères**
3. Les **Volatiles**

Intérieur

1. Les **Canidés**;
2. Les **Grands Mammifères**;
3. Les **Volatiles**;

Verticalité

1. Les **Canidés**;
2. Les **Grands Mammifères**;
3. Les **Volatiles**;

1.2 Introduction aux niveaux

Chaque niveau est introduit avec la voix d'un personnage qui présente les éléments les plus importants du niveau :

- objectifs
- points d'intérêts
- ennemis à absolument tuer
- point de fuite/ lieu de rassemblement
- etc ...

Chaque élément important est montré avec un plan de caméra et explique subtilement ce qu'il faut faire.

1.3 Ambiance Générale

Le jeu se déroule dans les années 1920/1930. C'est une époque sombre et très industrielle. L'éclairage est manquant dans certaines zones comme la zone industrielle. Cependant, la zone de Little Italy est très éclairée et bouge beaucoup.

Nous pouvons retrouver certains éléments dans le niveau rappelant qu'il s'agit d'un monde anthropomorphique comme des marques d'animaux. Ex: Le sac de ciment dans les chantiers avec la marque de Rhinocéros.

Pour plus de détails, référez-vous à [l'ADD](#).

Quelques exemples :

Ambiance Downfall of Sins :



Ambiance de "To fire and sword" :

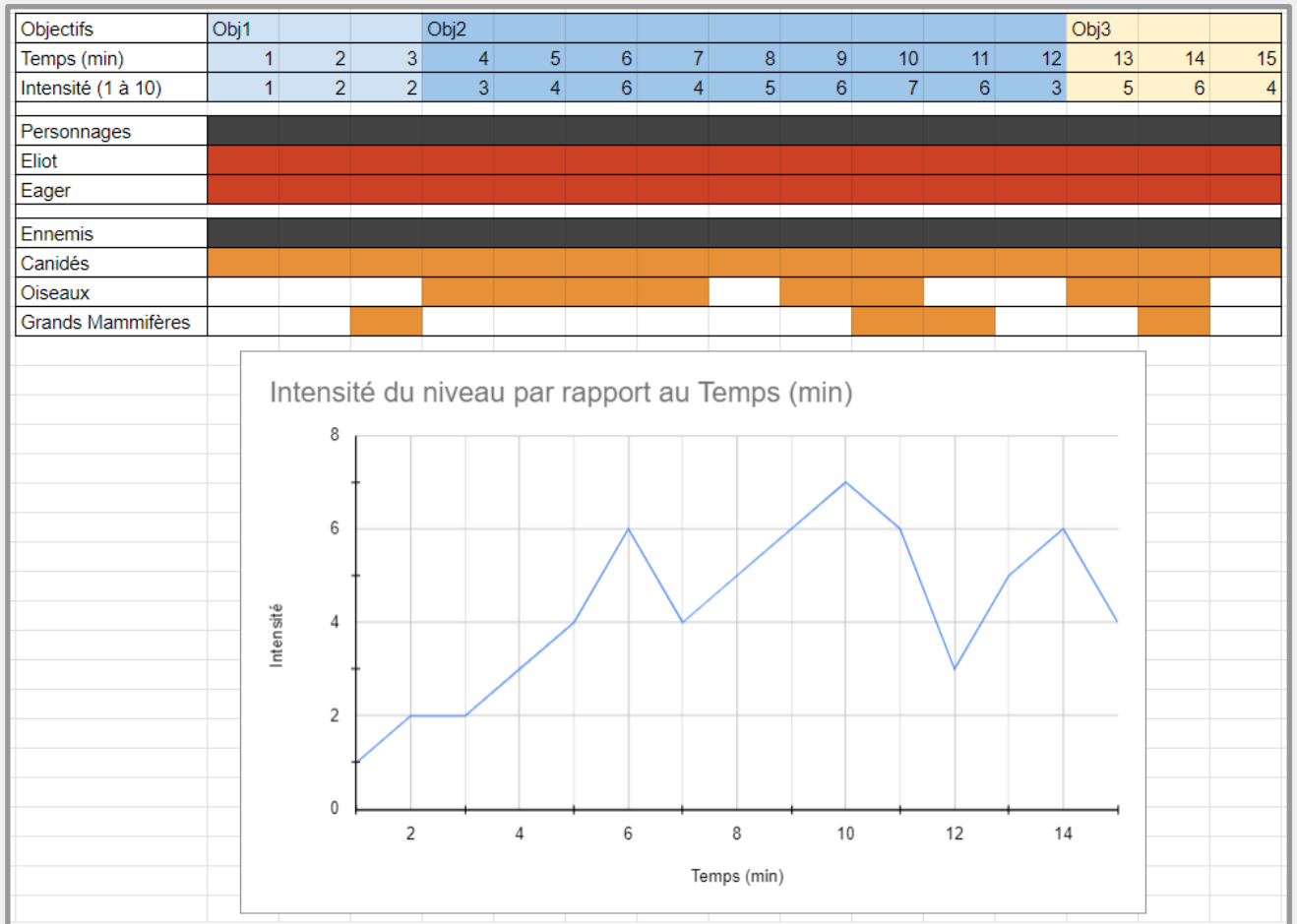


2. Prototype

2.1. Résumé / Concept du niveau :

Le niveau se déroule dans une partie du Quartier du Loop de Chicago en pleine nuit humide. [Eliot](#) se dirige vers la rue principale du quartier à la suite d'une suspicion de trafic. Il va devoir passer discrètement et/ou neutraliser des ennemis afin de progresser dans le niveau. Une fois arrivés sur place, ils surprennent le déchargement d'une cargaison menant vers l'arrière-cour ainsi qu'un mafieux rentrant dans le *Chicago Theater*. [Eliot](#) va alors saboter les cargaisons illégales, puis entrer dans le *Chicago Theater* afin d'arrêter/tuer le mafieux présent à l'intérieur.

2.2. Carte du niveau et statistiques



2.3. Introduction du niveau / Caméra Tracking

Déroulement du camera tracking / Mise en scène :

La caméra va présenter 4 lieux du niveau au joueur. Cette phase de jeu est passable par le joueur (**comment ?**). Le camera tracking se déroule en vue gameplay, le joueur ne peut effectuer aucun zoom ou déplacement/rotation de caméra. Des bandes noires apparaissent pendant cette phase de jeu en haut et en bas de l'écran, afin de simuler les vieux films de l'époque.

Durée : ~de 1min à 1min30 secondes.

⇒ 1ère étape :

La caméra présente le début de la ruelle Sud-Est. Un ennemi y transporte une caisse d'un pick-up vers le fond de la ruelle. **Eager** va émettre ses soupçons quant au contenu des caisses transportées afin que le joueur comprenne le caractère illégal de l'évènement. La caméra va suivre l'ennemi pendant quelques secondes puis va se diriger vers la 2ème étape.

⇒ 2ème étape :

La caméra présente la partie Nord de l'arrière-cour où est situé un tas de caisses. Eliot émet la possibilité d'un stockage de ces caisses suspectes qu'il va devoir neutraliser, ce qui fait comprendre au joueur son objectif. A la fin du dialogue, la caméra passe à la 3ème étape.

⇒ 3ème étape :

La caméra présente la devanture du *Chicago Theater*, plus précisément sur un groupe d'ennemis. Eliot dit connaître ce mafieu et qu'il faut le neutraliser. Pendant ce dialogue, les ennemis entrent dans le *Chicago Theater* et disparaissent, montrant au joueur cet autre objectif. Après la disparition des ennemis, la caméra passe à la 4ème étape.

⇒ 4ème étape :

La caméra présente la partie Sud de la rue principale. Eager explique qu'elle est bouchée par la mafia ainsi que de leurs voitures et qu'il va falloir trouver un autre moyen d'entrer dans le *Chicago Theater* (en faisant le tour). La caméra va ensuite revenir sur les personnages jouables et laisser le contrôle au joueur.

2.4. Objectifs

- Avancer dans la rue principale du Quartier du Loop.
- Saboter les stocks de cartons de viande.
- Rejoindre la cible dans le *Chicago Theater*.

Objectif 1 : Avancer dans la rue principale

Résumé / Concept de l'objectif :

Cette partie est conçue pour présenter les différents éléments du core gameplay au joueur. Le joueur y est libre et peut avancer comme il le souhaite avec ses ressources, mais les sous-parties sont pensées pour introduire les mécaniques de jeu. Le joueur doit avancer avec ses 2 personnages afin d'accéder à la rue principale. Une fois arrivés, la caméra présente la zone globale et montre au joueur les différents objectifs.

Progression du joueur :

- Le joueur avance de zone verte en zone verte afin de traverser le parc sans se faire repérer

- Le joueur écoute une conversation entre les 2 PNJs ennemis à la sortie du Jardin. Ils expliquent la fragilité d'un panneau dans une ruelle (écho au piège utilisable par le joueur plus tard).
- Le joueur traverse la grande rue du Loop pour accéder à la ruelle en face
- Le joueur tue un Grand Mammifère grâce à un piège environnemental

Durée : ~3 min

Difficulté : Facile

Objectif 2 : Saboter la cargaison du trafic

Résumé / Concept de l'objectif :

Le joueur doit se frayer un chemin parmi les ruelles et l'arrière cours sans se faire repérer. Le joueur va devoir récupérer une clé détenue par un ennemi afin de progresser et d'accéder au lieu de stockage du trafic. [Eliot](#) sabote cette cargaison afin de neutraliser le trafic en cours.

Progression du joueur :

- Le joueur tue l'oiseau faisant le guet grâce au Sniper d'[Eager](#)
 - Le joueur atteint une petite zone en hauteur en évitant le regard de l'oiseau grâce aux obstacles sur le côté de la rue
- Le joueur atteint la première cour grâce à une petite et étroite zone en hauteur sur les bords de l'usine
- Le joueur sabote le stockage de viande de la mafia
- Le joueur quitte l'arrière-cour par une zone en hauteur située en parallèle de la première.
- Le joueur s'exfiltre de la cour par le Nord en neutralisant les ennemis grâce des compétences (comme le Tir Repoussant d'[Eager](#))
- Le joueur neutralise un ennemi grâce à un piège environnemental
- Le joueur neutralise les 4 ennemis attirés par le piège activé grâce au tir de Thompson d'[Eliot](#)

Durée : ~9 min

Difficulté : Moyenne

Objectif 3 : Rejoindre la cible dans le Chicago Theater

Résumé / Concept de l'objectif :

Le joueur doit passer par le Nord de la rue principale afin d'accéder au Chicago Theater. Il va devoir avancer ses 2 personnages afin de neutraliser les groupes d'ennemis de la rue. Il doit réunir les 2 membres de l'équipe devant le Chicago Theater afin qu'ils puissent y entrer pour neutraliser la cible l'intérieur.

Progression du joueur :

- Le joueur neutralise un premier groupe d'ennemis grâce à un timing d'action ou grâce à ses tactiques
- Le joueur neutralise un deuxième groupe d'ennemis plus menaçant avec un Grand Mammifère se déplaçant entre les 2 rues
- Le joueur neutralise l'ennemi surveillant l'entrée du Chicago Theater
- Le joueur réunit Eliot et Eager au point de ralliement devant le Chicago Theater

Durée : ~3 min

Difficulté : Moyenne

2.5. Défis (WIP)

Défi de temps :

Défi stratégique :

Défi fun :

Autres Défis :

➤

2.6. Asset List

2. The beginning of a long story

3. The comeback

4. Light on the loop

5. Corrupted

6. An old friend

7. Union Station

8. To fire and sword

Inspiration : . Goose Island, Chicago; Alcatraz.

Lore:

L'île est en reconstruction après qu'elle fut abandonnée durant la guerre. Certains bâtiments sont abandonnés, sont en train d'être détruits, d'autres sont en construction, certains déjà construits et actifs.

Un train et un bateau cargo passent souvent sur l'île afin de livrer ou embarquer la marchandise prête à l'export. C'est une île Industrielle qui sert aussi de port de marchandises il est donc normal de voir du passage et de l'activité.



2.1 Point de vue Incorruptibles

Structure

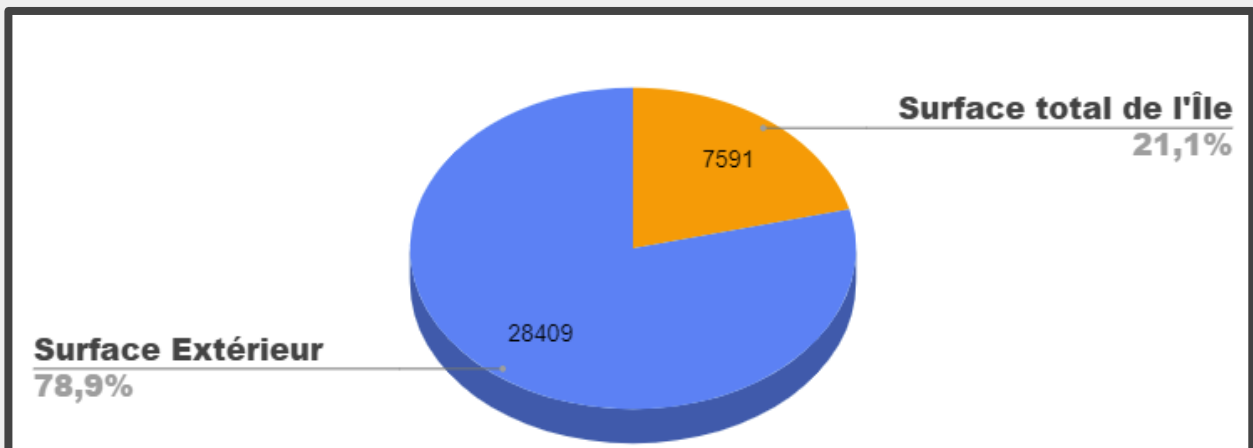
Le niveau est réparti en 7 zones distinctes :

- 1. La **Zone de départ**.
- 2. La **Zone de Chantier**.
- 3. L'usine **Abandonnée**
- 4. La **Zone de Chargement**
- 5. L'**Entrepôt**
- 6 Le **Port** (Quai + Cargo)
- 7. L'**Abattoir** (Intérieur et Extérieur)

La structure comporte un fonctionnement simple :

- 1 petite zone facile imposée au début.
- Le joueur est libre de se déplacer dans les 5 autres zones
- L'**Abattoir** est débloquent quand le joueur a accompli tous les autres objectifs de zone.

Superficie globale du niveau : 36000 m² sans : l'intérieur.



Temps de jeu du niveau : Environ 1h/1h15

Contexte du niveau : Reconnaissance/Infiltration dans des docks clandestins.

Ambiance : De nuit, pluvieux (port).

Héros jouables : 3 obligatoires : *Eliot Seaness*, *Malone B.Clonan*, *Frank E.Eager*, (+ possible à voir)

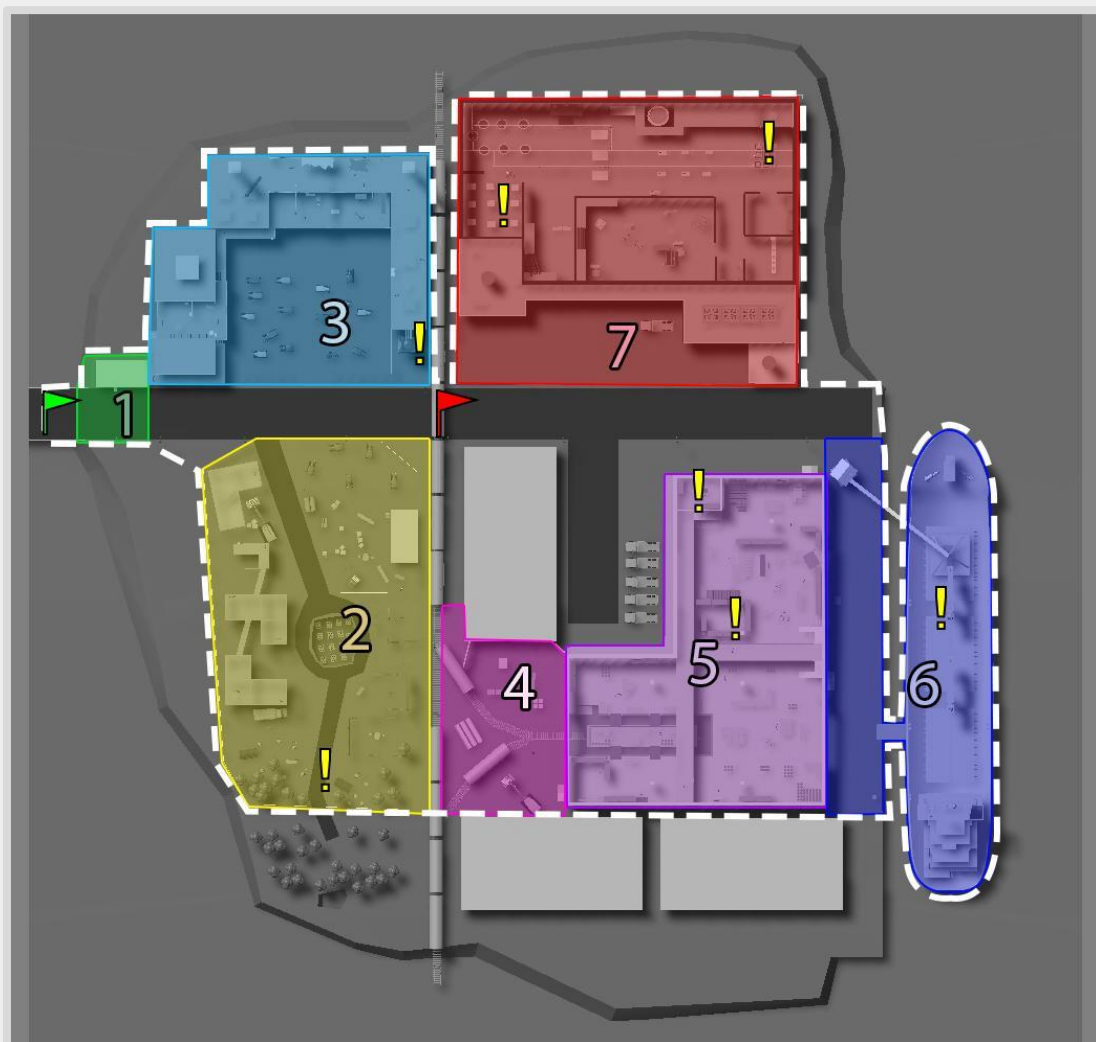
Pnj : Présence de civils dans la zone du chantier. Présence de mafieux (*Reptiles*, *Oiseaux*, *Petits Mammifères*, *Grands mammifères*, *Canidés*) cf.GDD⇒VII⇒.1 Types d'ennemis.

Nombre d'ennemis total : Environ 110 **WIP**

Disposition du Niveau :

Le niveau est divisé en 7 parties. On commence par la **Zone D'entrée** puis le joueur peut décider d'aller où il veut. **L'abattoir** reste inaccessible tant que le joueur n'a pas récolté toutes les informations.

Pour récolter ces informations, le joueur peut compléter les zones dans l'ordre qu'il veut. Il peut commencer par **l'Usine Abandonnée** ou aller dans la **Zone du Chantier** par exemple.



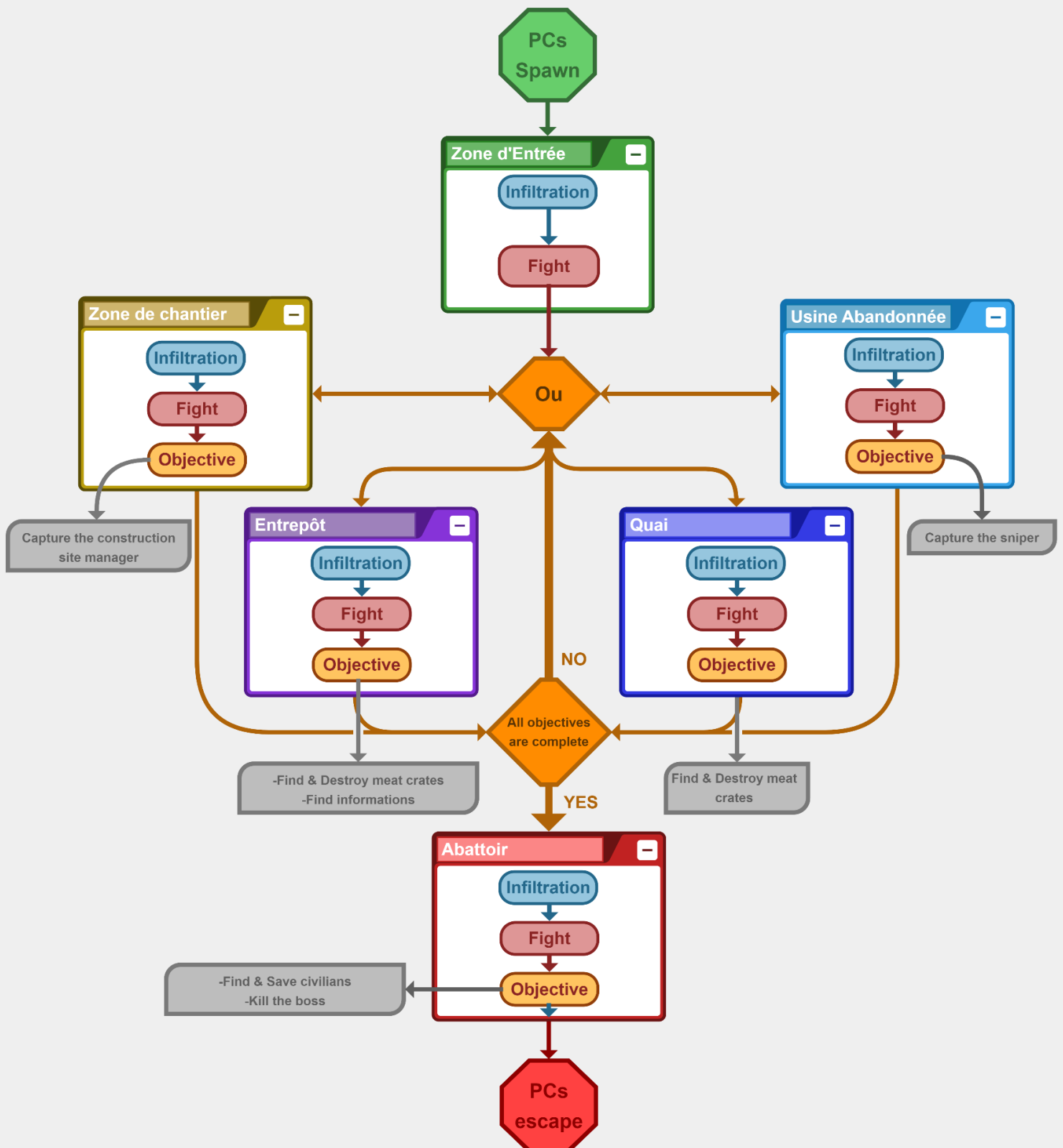


Objectifs

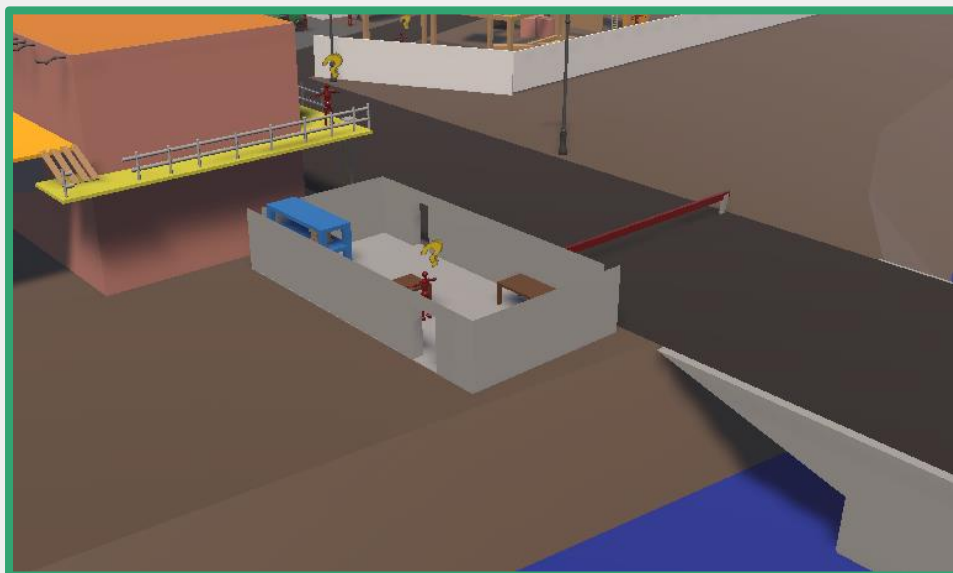
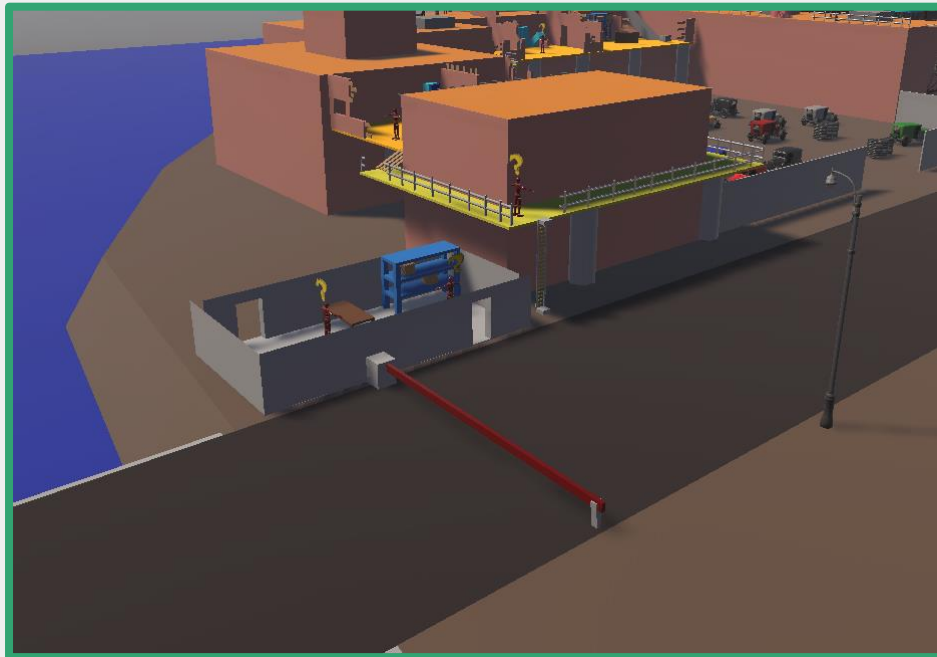
- 1) **Usine abandonnée**; Capturer le sniper pour lui soutirer des informations.
- 2) **Zone du Chantier**; Capturer le maître du chantier pour lui soutirer des informations.
- 3) **L'Entrepôt**; trouver et détruire les caisses de contrebandes.
- 4) **L'Entrepôt**; trouver des informations sur l'emplacement de l'abattoir dans le bureau.
- 5) **Zone des Docks**; trouver et détruire les caisses dans le bateau.

Une fois toutes ces informations récoltées, le joueur débloque **l'Abattoir**.

- 6) **l'Abattoir**; libérer les civils dans les cages.
- 7) **l'Abattoir**; tuer le chef de l'abattoir.



2.1.1 La Zone de L'Entrée de l'île





Dimension (longueur/largeur): 13m de longueur/ 7 m de large pour le bâtiment

Nombre d'ennemis : 2

Type d'ennemies : 1 / Petit Mammifère; 1/ Canidé

Difficulté : Facile

Temps estimée : 3 min

But de la zone : Introduire le joueur au niveau et à la notion d'intérieur avec un petit bâtiment très simple.

Éléments interactifs : Portes











Particularités:

La barrière bloque le joueur dans l'entrée avec d'autres game objects. Il est donc obligé de passer par le poste de garde.

2.1.2 La Zone du Chantier





-  Entrées/ Sortie discrete
-  Entrées/ Sorties
-  Zone Entree
-  Zone Civil
-  Zone Stealth
-  Zone Objectif Secondaire
-  Zone Verticalité
-  Piège
-  Objectif d'Approche Alternative
-  Objectif Principal

Personages Idéal :



Il peut demander des informations au civils.



Utile en cas de combat rapproché ou pour assommer des gros mamifères.



A des compétences qui synergisent bien avec la verticalité.



Dimension (longueur/largeur) : 90m de longueur/ 45m de large

Nombre d'ennemis : **27**

Difficulté : Difficile

Temps estimé : ~15/20 min

But de la zone : Donne l'accès à la **Zone de chargement** et **l'Entrepôt**.

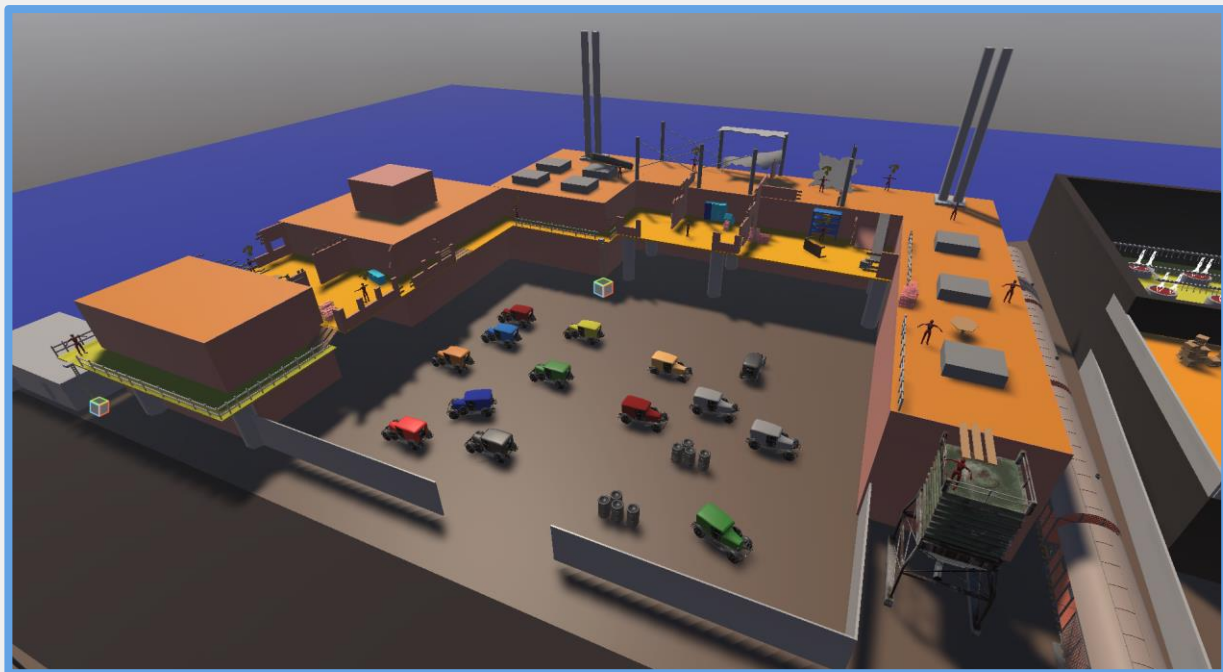
Éléments interactifs :

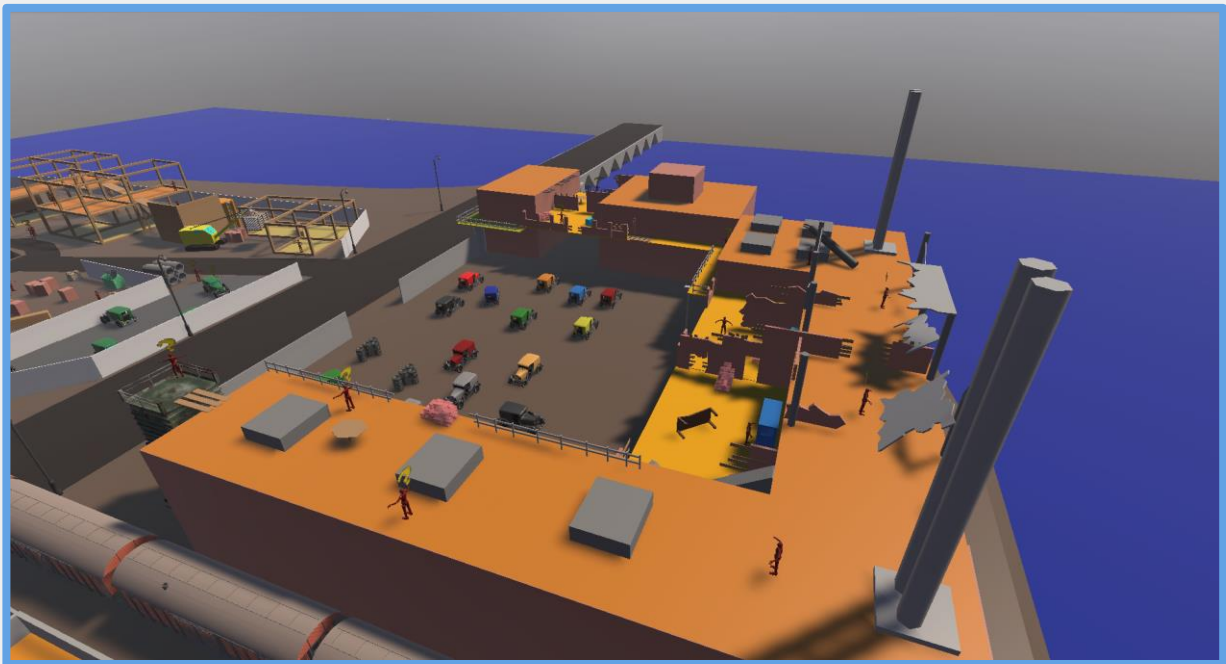
- Tuyaux (*cache* pour *espions* et *médecins* seulement)
- Pics (*piège*)
- Pelleteuse (*piège*)
- Échelle (*path objects*)

Particularité :

-Civils qui travaillent, supervisés par leur chef. Le chef est notre objectif de zone pour obtenir des informations.

2.1.3 La zone du niveau de l'Usine Abandonnée







Zone Toit

Zone Étage intermédiaire

Zone du Parking

Zone du Silo



Entrées /Sorties
Courte échelle

Long Saut

Objectif Principal

Personages Idéal :



Il peut utiliser la courte échelle pour faciliter la navigation des personnages.



A des compétences qui synergisent bien avec la verticalité.



Structure :

Le niveau est constitué d'un bâtiment en forme de U et d'un parking en son centre. Le bâtiment est en ruine et le parking est abandonné. Au total il y a 4 niveaux de hauteur, ce qui en fait la zone avec le plus de verticalité dans notre niveau (0m; 3m; 6m; 9m). Certains ennemis sont placés pour faire en sorte de surveiller les étages inférieurs ce qui complique la progression du joueur.

Dimension (longueur/largeur) : 65m de long / 55m de large (~325m²)

Nombre d'ennemis : **26**

Ennemi spécial: **1 Sniper** sur le silo

Difficulté : Moyen

Temps Estimé : ~15min

But de la zone : Le sniper gêne grandement l'avancée dans la **zone de chantier** mais ne l'empêche pas.

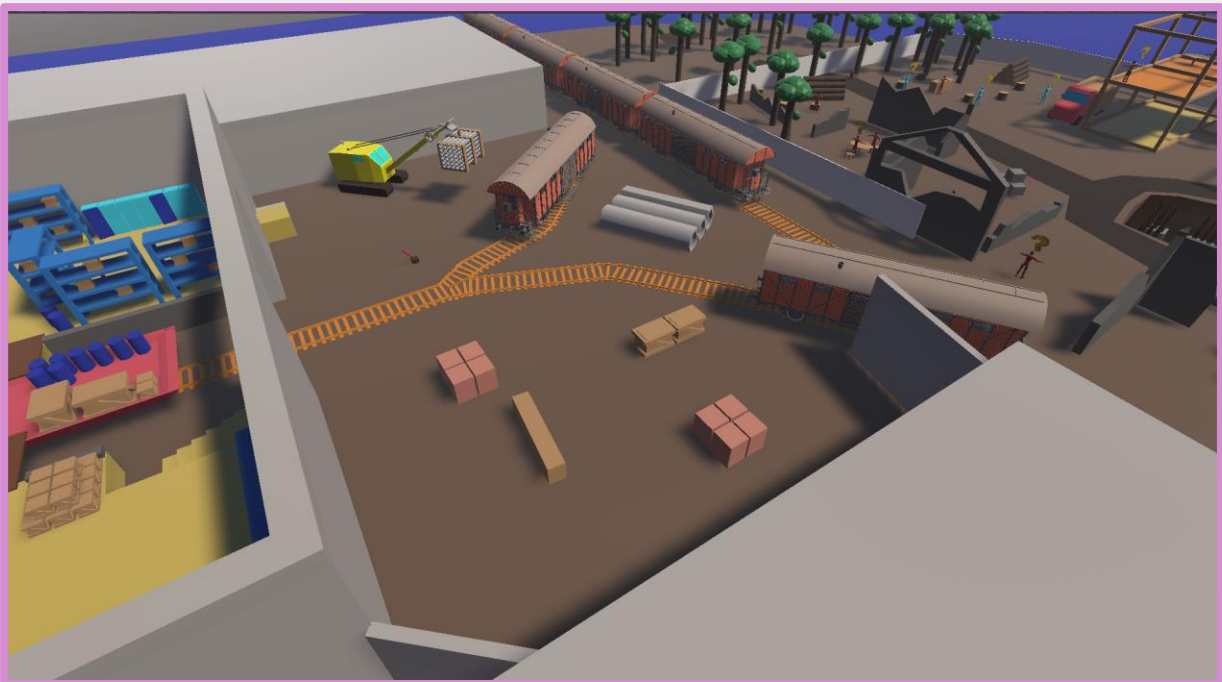
Éléments interactifs :

- Benne (*cache*)
- Caisse de munition / Bonus (*Items*)
- Casier (*cache*)
- Coffres de voitures (*cache*)

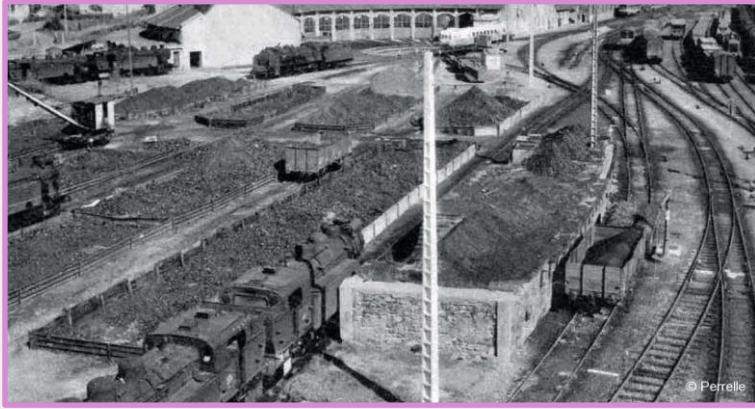
Particularité :

Beaucoup de verticalité permettant de rendre plus difficile l'avancée du joueur.

2.1.4 La Zone de Chargement



Références Visuelles



Structure : **WIP**

Dimension (longueur/largeur) : **35m de longueur/ 45m de largeur**

Nombre d'ennemis : **~8**

Type d'ennemis :

Difficulté : Facile

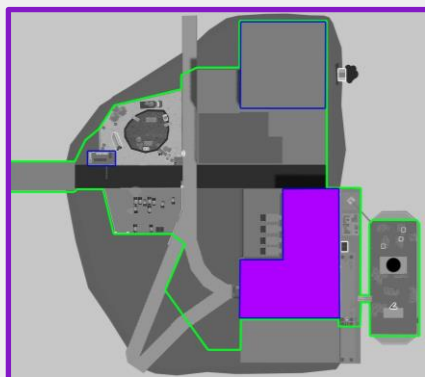
Temps Estimé : ~5-10 min

But de la zone : **Accéder à l'Entrepôt par l'entrée Ouest**

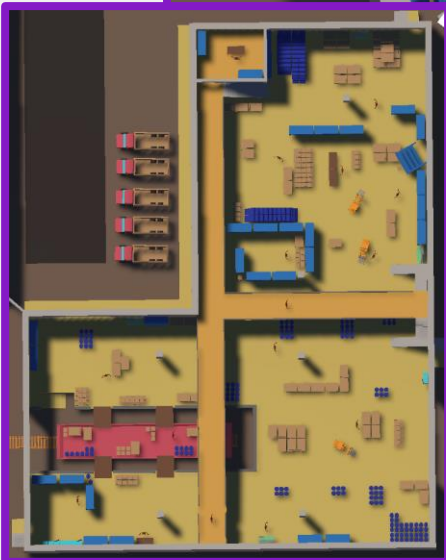
Éléments interactifs :

- Wagon (*cache*)
- Benne (*cache*)
- Tuyau (*cache*)
- Pelleteuse (*piège*)

Particularités:



2.1.5 La zone de L'Entrepôt





Structure : Le niveau se déroule majoritairement à l'étage "RDC", cependant certains ennemis sont situés sur la passerelle à l'intérieur du bâtiment (étage 1). Ce qui complexifie l'avancée du niveau et lui rajoute du challenge.

Dimension (longueur/largeur) : 45m / 35m

Nombre d'ennemis : **15**

Difficulté : Difficile

Temps estimé : ~15-20 min

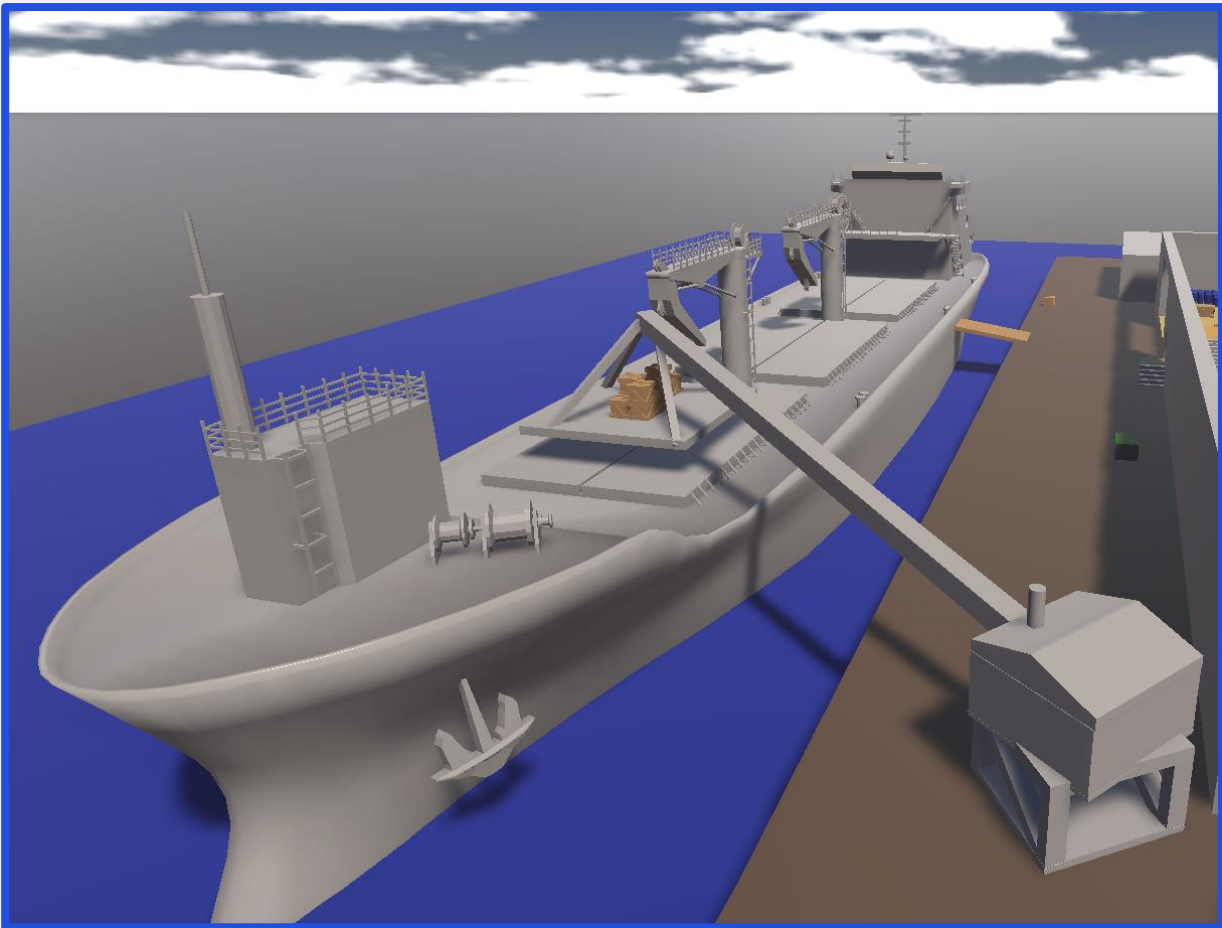
But de la zone : Première partie de l'objectif principal. Le bureau sert à obtenir un code permettant l'accès à l'intérieur de l'**Usine Désaffectée**.

Éléments interactifs :

- Échelle (Path Object)
- Caisse (objectif)
- Caisse vide (*cache*)
- Camion (*cache*)
- Caisse de munition / Bonus (Items)
- Benne (*cache*)

Particularités :

- 2 objectifs dans cette zone



2.1.7 La zone des Docks **WIP**





Structure : **WIP** verticalité, entrées

Dimension (longueur/largeur) : 940m²

Quai : 100m de long / 13m de large

Bateau : 115m de long / 15m de large

Nombre d'ennemis : **15 environ**

Difficulté : Facile (Quai entrée **Entrepôt**), Difficile (Quai entrée Nord) / Moyen (Bateau)

Temps estimé : ~5 min (Quai) / ~10 min (Bateau)

But de la zone : Seconde partie de l'objectif principal.

Éléments interactifs :

- Benne (*cache*)
- Caisses (*objectif*)
- Échelle (*Path Object*)
- Porte (*Path Object*)
- Caisses (*piège*)

Particularités :

- Rondes d'ennemis sur le Bateau.
- Le tuyau sert d'accès à la zone depuis l'**Abattoir**. Le tuyau est en hauteur, ce qui rend cet accès à sens unique, il ne permet donc pas de passer de cette zone à l'**Abattoir**.

9. The slaughterhouse

L'abattoir est introduit par un camion qui sort d'un garage quand le joueur remplit tous les objectifs.

Références Visuelles



Structure : 2 Accès disponible, un accès par la porte principale du bas et un autre accès sur le toit par une fenêtre.

Dimensions (longueur/largeur) : 80m de longueur / 40m de largeur pour le bâtiment.

Nombre d'ennemis : **20**

Difficulté : Difficile

Temps estimé : ~20 min

But de la zone : Dernière zone avant la fin du niveau.

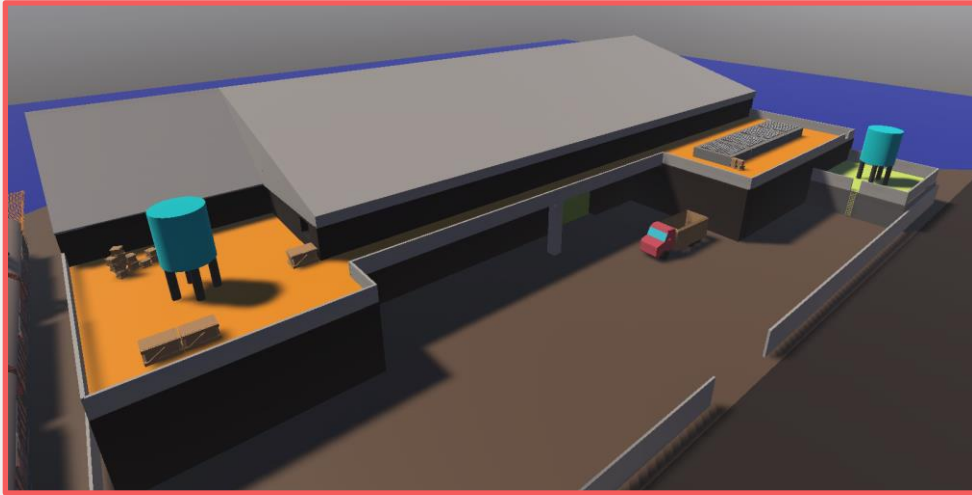
Éléments interactifs :

- Benne (*cache*)
- Cuve d'acide(*piège*)
- Cages (*objectif*)
- Hachoir(*piège*)
- Casier (*cache*)

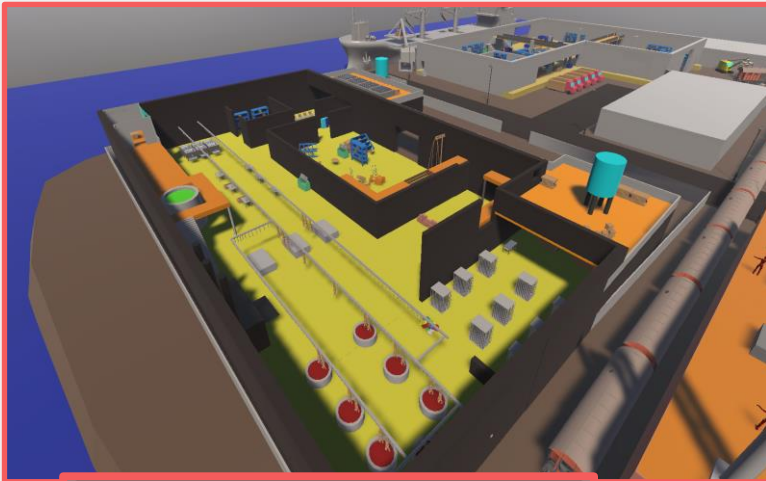
Particularités :

- Accès de l'intérieur par 2 moyens différents, par le toit et par la porte principale.
- Différents étages entre les bâtiments

Intérieur



Extérieur

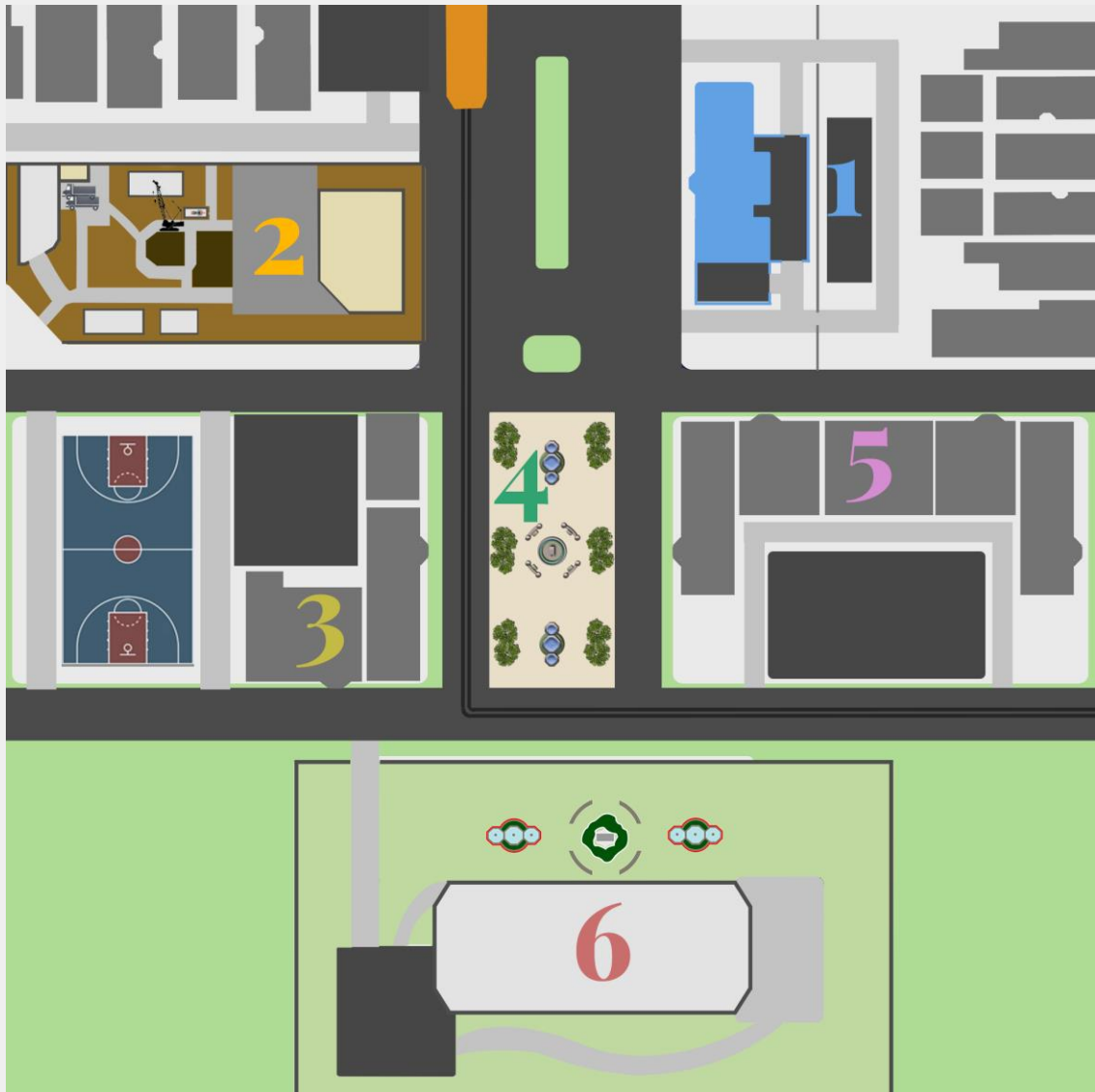


10. Downfall of sins

Inspiration : Little italy

3.1 Point de vue Incorruptibles

Structure



**"Plan du niveau avec échelle."*

Le niveau est réparti en 6 zones distinctes :

- 1. Le **Restaurant**. (Intérieur et Extérieur)
- 2. Le **Chantier**.
- 3. Le **Quartier Combat clandestin**.
- 4. Le **Parc de Little Italy**.
- 5. Le **Quartier Pauvre** (trafics d'êtres vivants).
- 6. L'**Hôtel**. (Intérieur et Extérieur)

La structure comporte un fonctionnement simple :

- La zone est principalement ouverte.
- Plusieurs approches par zone.

Superficie globale du niveau : 12580 m² dont 950 m² d'intérieur.

Temps de jeu du niveau : ≈ 1h15 - 1h30

Contexte du niveau :

Votre équipe doit capturer le comptable Al Gattone et récolter suffisamment d'informations pour incriminer le comptable et le forcer à parler.

Ambiance : Début de soirée, au crépuscule, ville moyennement animée.

Héros jouables : 3 obligatoires : *Eliot Seaness*, *Malone B. Clonan*, *Frank E. Eager*, (+ possible à voir)

Pnj : Présence de civils et de mafieux (**Reptiles**, **Oiseaux**, **Félins**, **Grands mammifères**, **Canidés**) cf. GDD⇒4. Entité⇒1. Pnj⇒1.1 Types d'ennemis

Nombre d'ennemis total : Environ 115 **WIP**.

Disposition du Niveau :

La zone donne sur une large zone ouverte où le joueur peut s'y balader et réaliser les objectifs dans l'ordre qu'il veut, la zone importante se situe à l'extrémité Sud, elle est visible grâce à l'activité et au nombre d'ennemis présents dans la zone. Le niveau contient deux intérieurs : le **Restaurant** et l'**Hôtel**.

Verticalité :

Plusieurs **escaliers** et zones de **courte échelle**. (cf. GDD⇒II. CCC⇒2. Controls⇒2.3. Déplacement ⇒ 2.4.4. Courte Echelle) présent dans chaque zone du Niveau. De la profondeur est présente dans la zone **Chantier**.



Objectifs

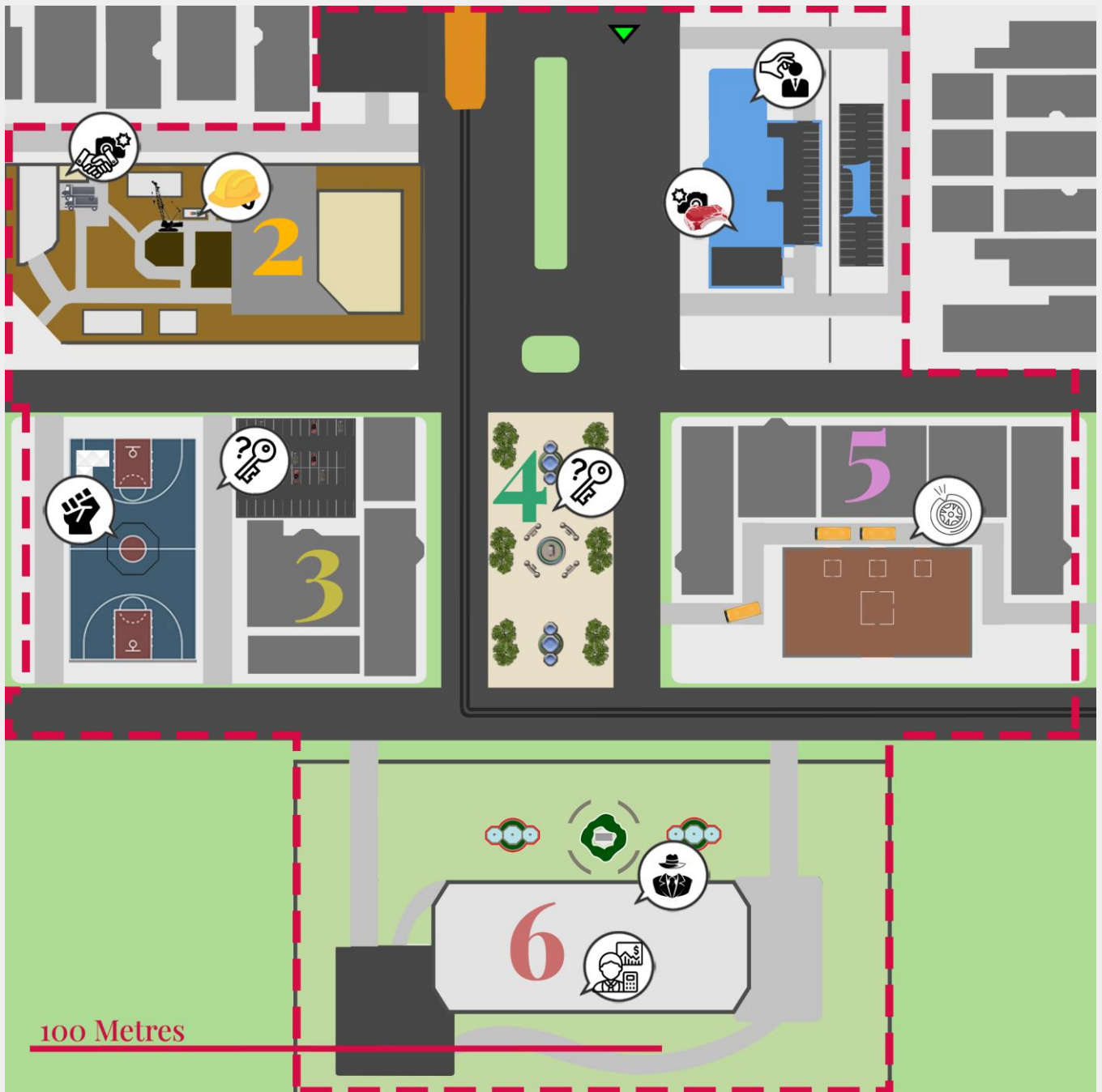
Principaux :

- 1) Remplir tous les objectifs suivants :
 - a) Prouver l'existence d'un **Restaurant** clandestin dans Little Italy.
 - b) Prouver la corruption d'un homme politique au **Chantier**.
 - c) Arrêter le trafic de la Mafia dans le **Quartier Pauvre**.
- 2) Trouver un moyen d'entrer dans l'**Hôtel**.
 - a) Récupérer la clé de l'entrée extérieur sur l'un des deux gardes présents dans la zone **Parc de Little Italy** ou **Quartier Combat clandestin**.
 - b) Récupérer le symbole (Fleur de lys) pour entrer incognito dans l'**Hôtel**.
- 3) Capturer le comptable et le ramener au point de **sortie** avec toute l'équipe.

Déroulé du niveau

WIP

Les points d'intérêts



**"Plan du niveau avec les objectifs".*

Légende :

▼ : Point de départ/ de sortie du joueur.

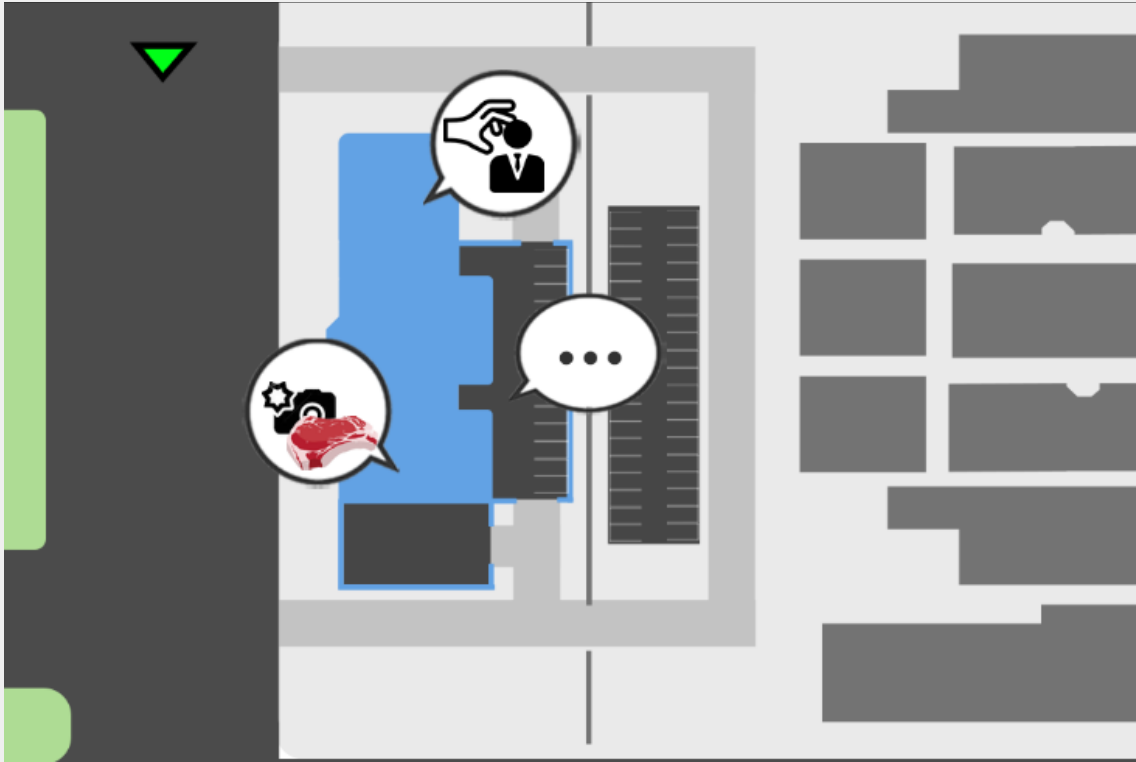
⋮ : Zone de discussion.

○ : Indique le lieu des objectifs.



: Limitation de la zone de jeu.

3.1.1 La Zone du Restaurant



Références visuelles





Structure :

Le **restaurant** se trouve dans un pâté de quartier dans le coin supérieur droit de la carte. Trois entrées sont possibles vers le **restaurant**.

Liste des entrées et spécificités de celles-ci :

L'entrée principale (1)

Elle mène directement à la salle.

- L'accès est réservé aux carnivores.
- La zone est neutre.

Entrée arrière (2)

- Elle mène à un couloir menant aux cuisines.
- L'entrée est interdite au public, si un garde aperçoit un **PJ** alors il passera en état d'alerte.
- L'entrée est gardée par un garde qui somnole ce qui facilite l'insertion des **PJs**.

Entrée par la fenêtre (3)

Elle mène à l'étage, se trouve près du parking **restaurant**.

- Non autorisé au public
- Tous les personnages peuvent l'utiliser
- Pas gardée

L'intérieur du **restaurant** :

Le **restaurant** est divisé en trois zones.

La Salle + W. C

Réservé au carnivore.

La salle est l'endroit où les clients consomment. On y trouve des tables et un comptoir.

La salle mène aux cuisines et à l'étage.

Le **Restaurant** bénéficie de W. C Homme et Femme, chacuns équipés de 3 cabinets et de 2 robinets chacuns.

L'étage

Réservé aux employés.

Mezzanine qui donne sur la salle. Le joueur n'a pas accès à la zone située sous la mezzanine.

On y retrouve la salle de repos, où sont les clés du double fond (objectif **Principal**) et le bureau du gérant du **Restaurant** (objectif **secondaire**).

La cuisine

Réservée aux employés.

Donne accès à la salle.

On y trouve la réserve, ainsi que la porte "camouflée" menant au double fond, où est stockée la viande (objectif **principal**). Il y a également des îlots de cuisine, des armoires...



Dimensions :

Dimension du Quartier **Restaurant** : 47 mètres de longueur/52 mètres de largeur, soit 2444 m².

Dimension du **Restaurant** : 28 mètres de longueur/12.5 mètres de largeur, soit 350 m².

Dimension de la zone de jeu : 47 mètres de longueur/31 mètres de largeur, soit 1457 m².

Discussion :

Dans le parking derrière le **Restaurant** deux employés discute . Ce qui débloque la mission secondaire de la zone (Capturer le gérant de l'établissement ).

Nombre d'ennemis : 18

Difficulté : Facile.


Temps estimé : ~ 10-15 Minutes

Disposition du niveau :

La zone est un quartier avec en son sein un **restaurant** clandestin (intérieur).

But de la zone :

1. Objectifs **principaux**

- Trouver et prendre en photo la viande dans le double fond de la réserve .
- Trouver un moyen d'entrer dans le **restaurant**.
- Trouver la salle de stockage de viande (salle à double fond).
- Récupérer les clés.
- Entrer et prendre en photos la viande (Preuves).

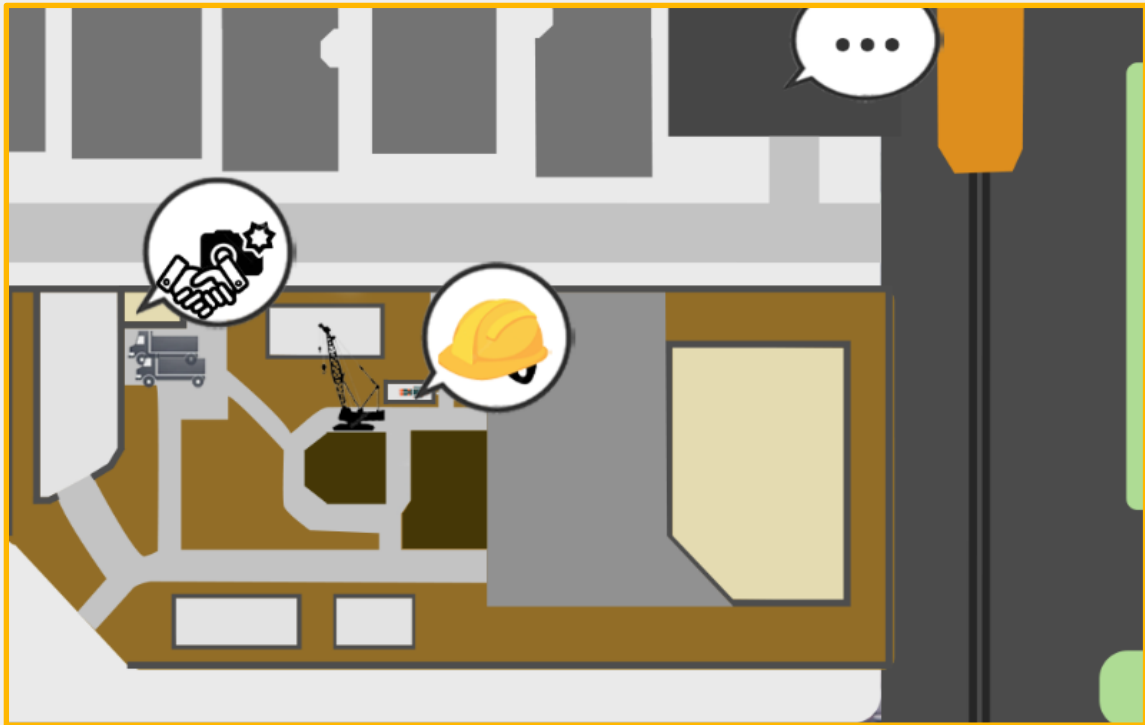
2. Objectif **secondaire**

- Capturer le gérant du **Restaurant** .

Éléments interactifs :

- Poubelle
- Flaque d'eau
- Toilette
- Coffre de munition/(Coffre de loot)

3.1.2 Zone Chantier



Références Visuelles

-Référence de chantier en intérieur :



-Référence de chantier en extérieur :



Structure :

La zone **Chantier** se trouve dans un p  t   de quartier    gauche de celui du **Restaurant**, il prend une grande partie de la zone.

La verticalit   est plut  t pr  sente dans le **Chantier**.

Le **Chantier** dispose de 3 entr  es, une principale et deux secondaires.

Liste des entr  es et leurs sp  cificit  s :

Entr  e avant (1)

L'entr  e principale du **Chantier** constitue un vrai d  fi pour le joueur.

- Non autoris   au public. (Possible de passer sans se faire rep  rer avec la tenue d'ouvrier).
- De nombreux **ennemis** bloquent l'acc  s (**5 ennemis**).

Entr  e Mur fragile (2)

Cette entr  e m  ne directement    l'arri  re du magasin en construction.

Elle est tr  s peu gard  e.

- Ce passage est bloqu   par un mur assez fragile (destructible par **Malone B. Clonan**) ce qui cr  e un chemin pour son   quipe .
- Il est possible d'  liminer un ennemi qui fait sa ronde avec un bon timing lors de la charge.

Entr  e arri  re (3)

Cette entr  e m  ne    l'  tage du magasin en construction.

- C'est une corde qui m  ne directement sur le magasin en construction du **Chantier**, seuls les personnages l  gers peuvent l'utiliser.
- L'entr  e est ponctuellement surveill  e par 2 gardes.

Les zones du **Chantier** descriptif :

Le lieu de rendez-vous

R  serv   au personnel.

C'est ici qu'a lieu le rendez-vous entre les Mafieux et l'homme politique, c'est la zone la plus excentr  e du **Chantier**.

Elle se trouve en haut    droite du **Chantier**, elle est proche de l'entr  e principale.

Le joueur y a acc  s une fois (l'objectif **Principal**) la zone termin  e.

La zone Central

Réservé au personnel

Cette zone est le milieu du **Chantier**, elle permet de faire la jonction entre le lieu de rendez-vous et le magasin en construction.

Les bâtiments sur les extrémités Nord/Sud permettent au joueur de prendre la verticalité à l'aide d'échelle.

L'objectif se trouve sur un algeco accessible avec la courte échelle (objectif **principal**).

La zone du magasin en construction

Réservé au personnel

Le magasin se situe à droite du **Chantier**. Prendre de la hauteur permet d'accéder plus facilement à l'objectif **Secondaire** de la zone.

Le magasin est sur deux étages, le premier étage est inaccessible au joueur.

Le joueur peut monter sur le deuxième étage via des échafaudages, ou s'il le souhaite, il peut faire le tour du magasin.

Il y a une zone de béton frais en face du magasin en construction.

Dimensions :

Dimension du Quartier **Chantier** : 47 mètres de longueur/52 mètres de largeur, soit 2444 m².

Dimension du **Chantier** : 28 mètres de longueur/52 mètres de largeur, soit 1084 m².

Dimension de la zone de jeu : 33 mètres de longueur/52 mètres de largeur, soit 1716 m².

Discussion :

-WIP 

Difficulté de la zone : Moyen

Temps estimé : ~ 15-20 Minutes

Disposition du niveau : La zone est un quartier en construction.


Pnj : Présence de civils (12 Ouvriers)

Nombre d'ennemis : **23**

But de la zone :

1. Objectifs principaux

➤ Trouver un moyen d'entrer dans le **Chantier**.

➤ Prendre en photo le deal. .

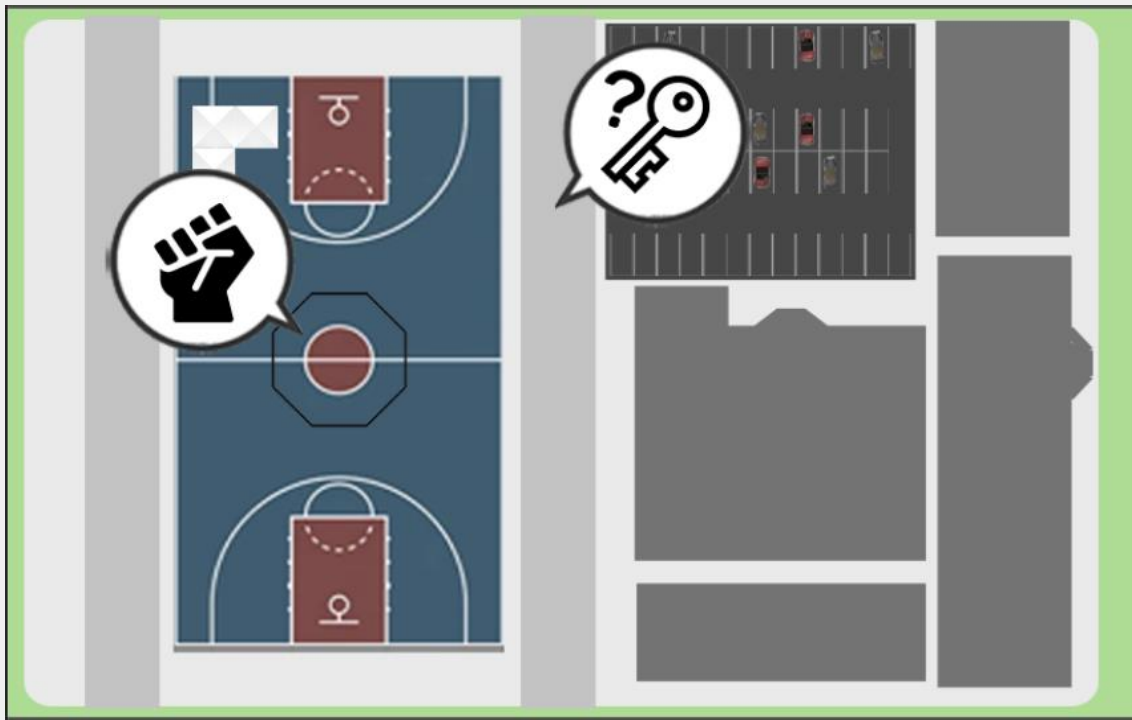
2. Objectif secondaire

➤ Récupérer le costume d'ouvrier  (Les **civils** ne passent plus en état d'alerte lorsqu'ils repèrent un **PJ**).

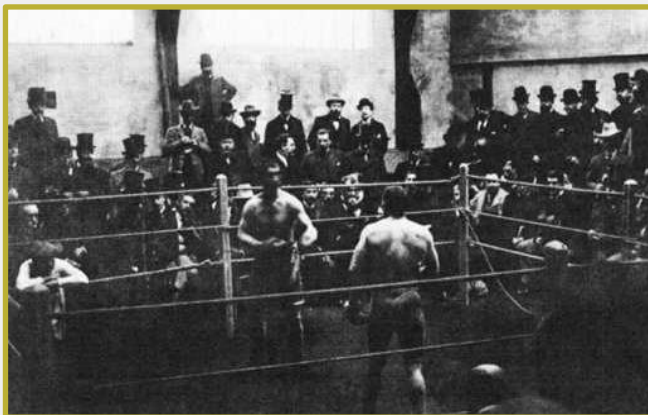
Éléments interactifs :

- Poubelle
- Échelle
- Lance flamme
- Coffre de munition/(Coffre de loot)
- Grue
- Camion

3.1.3 Zone Quartier Combat clandestin



Références Visuelles



Structure :

La zone quartier (**Combat Clandestin**). à droite dans la zone, on trouve un pâté de maisons que le joueur ne peut pas franchir. De ce fait, la zone ressemble à une cour extérieure.

Dans cette zone on retrouve un terrain de basket à gauche de la zone, et en haut à droite de la zone on retrouve un Parking.

La zone est très ouverte et dispose de deux entrées.

Liste des entrées et leurs spécificités :

Entrée sud:

L'entrée sud du quartier **Combat clandestin** se trouve juste au dessous de **l'hôtel**.

Cette même entrée mène directement vers le terrain de basket du quartier, cette entrée est accessible seulement après avoir traversé le **Parc**.

Entrée nord:

L'entrée nord du quartier (**Combat Clandestin**). Le quartier est situé juste en dessous du **Chantier**. L'entrée mène directement au terrain de basket et au parking.

Les zones du quartier **Combat clandestin** descriptif :

Le terrain de basket

Neutre

Dans le terrain de basket situé à gauche de la zone, au centre se trouve des combats clandestins avec une foule de gens agités autour du combat.

Le Parking

Neutre

Le Parking se situe en haut à droite de la zone.

Dans le parking se trouve le lieu des

Discussion :

Dans le parking là où est installé le guichet des paris . Ce qui débloque la mission

secondaire de la zone (Trafiquer le combat clandestin



Dimensions :

Dimension du **Quartier Combat clandestin** : 56 mètres de longueur/35 mètres de largeur, soit 1960 m².

Dimension du **Combat clandestin** : 28 mètres de longueur/15 mètres de largeur, soit 420 m².



Dimension de la zone de jeu : 48 mètres de longueur/35 mètres de largeur, soit 1680 m2.

Pnj : Présence de civils (résidents) **WIP**


Nombre d'ennemis : **18 + 1** Groupe d'ennemis **(5)**

Difficulté : Moyen


Temps estimé : ~ 10-20 Minutes

But de la zone : (WIP)

1. Objectif principal

- Tuer le gros bonnet, récupérer la clé de l'**Hôtel**/La fleur de lys  (c'est seulement lorsque le dernier gros bonnet est tué que l'on débloquent la clé).

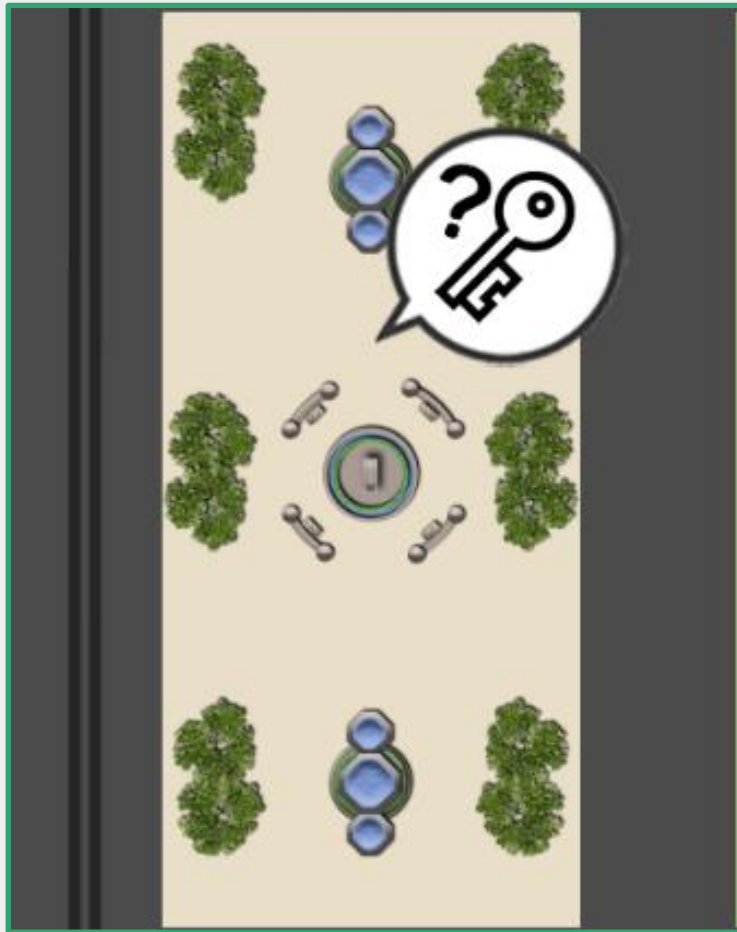
2. Objectifs secondaires

- Trafiquer le combat en cours dans la zone .
- Événement contextuel, le garde qui a la clé donne la lettre au Parking.
- Faire sonner un véhicule derrière les gardes, ce qui laisse le bureau et la lettre sans surveillance.
- Le joueur peut, à ce moment-là, trafiquer la lettre.
- Par la suite, le combat commence et le garde qui a la clé perd son pari.
- Étant endetté, il décide de mettre fin à tout ça en se jetant du troisième étage.

Éléments interactifs :

- Poubelle
- Banc
- Bouche d'égout
- Lustre
- Coffre de munition/(Coffre de loot)
- Buisson

3.1.4 Zone Parc



Références Visuelles



Structure :

La zone du **Parc** est une zone neutre qui se situe entre le quartier gauche et le quartier droit, elle permet au joueur de naviguer entre ses deux zones. L'une des deux cibles à neutraliser circule dans le **Parc** (Objectif **principal**)

Liste des entrées et leurs spécificités :

Le parc se trouve au centre du niveau il est donc possible d'entrée à partir de

Dimensions :

Dimension du **Parc** : 16 mètres de longueur/35 mètres de largeur, soit 560 m2.

Pnj : **30** civils.

Nombre d'ennemis : **17**

Difficulté : Facile

Temps estimé : ~ 10-15 Minutes

Disposition du niveau : **Parc** situé entre les deux quartiers.

But de la zone :

Objectif **principal**

- Tuer le gros bonnet, récupérer la clef de l'**Hôtel**/La fleur de lys  (50% de chance).

Éléments interactifs :

- Bouche d'égout
- Banc
- Fontaines

3.1.5 Zone Quartier Pauvre



Références Visuelles



Structure :

La zone de Quartier du trafic d'être vivant.

Le quartier du trafic se situe en bas à droite juste en bas de la zone **Restaurant**.

Le joueur ne peut pas y accéder depuis la zone **Restaurant**, il est obligé de passer par le **quartier Combat Clandestin** ou par le **Parc** car des bâtiments bloquent le haut de la zone.

La structure de la zone ressemble à celle d'une cour extérieure.

Liste des entrées et leurs spécificités : **WIP**

Dimensions :

Dimension du **Quartier Pauvre** : 56 mètres de longueur/35 mètres de largeur, soit 1960 m².

Dimension du Parking : 28 mètres de longueur/16 mètres de largeur, soit 448 m².

Dimension de la zone de jeu : 48 mètres de longueur/35 mètres de largeur, soit 1680 m².

Pnj : 8 civils (résidents).

Nombre d'ennemis : **20**.

Difficulté : Moyen.

Temps estimé : ~ 10-15 Minutes

Disposition du niveau :

But de la zone :

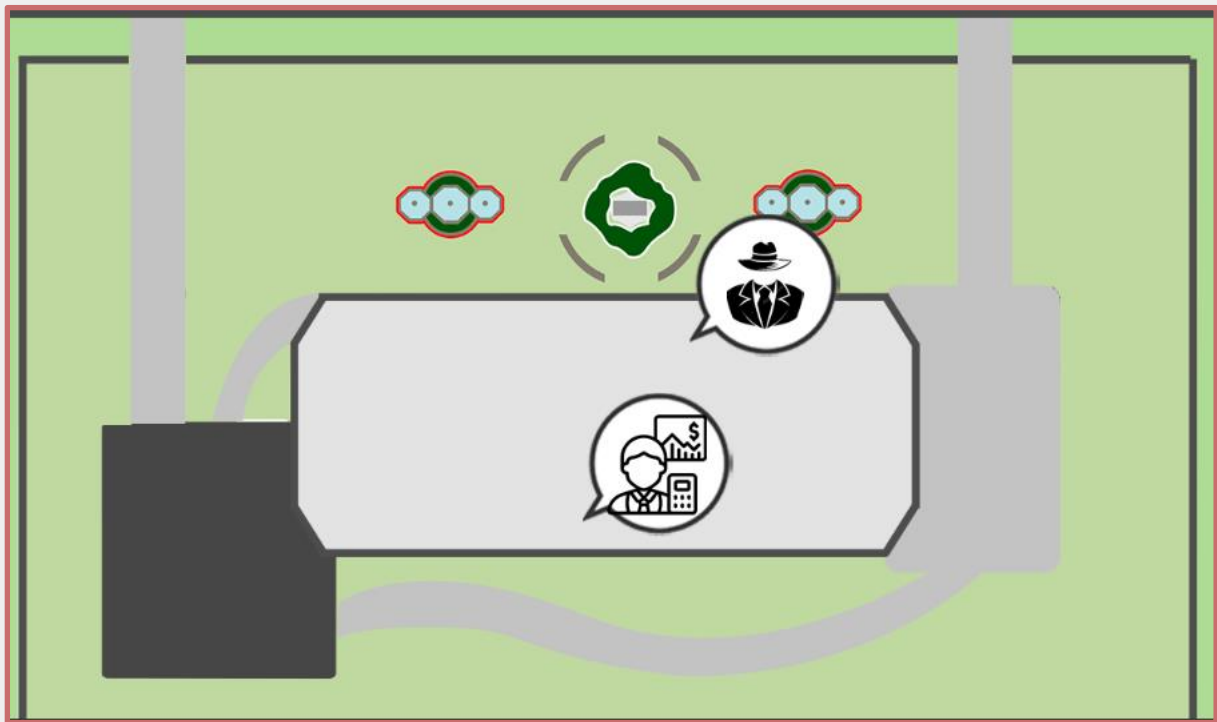
Objectif **principal**

- Arrêter le trafic de la mafia en crevant les pneus du bus .

Éléments interactifs :

- Poubelle.
- Tente.
- Bouche d'égout.
- Coffre de munition (Coffre de loot).

3.1.6 Zone Hôtel



Références Visuelles



Structure :

La zone de l'**hôtel** est située au Sud de la carte juste en dessous du **Parc**.

L'**hôtel** dispose de 4 entrées, 2 principales ainsi que 2 secondaires :
Trois passages pour accéder à zone hôtel, pour entrer dans la zone **hôtel**, Pour rentrer dans l'**hôtel** quatre entrées sont possibles.

L'**hôtel** est entouré de jardins explorables par le joueur et on y trouve également un parking.

Liste des entrées et leurs spécificités :

Entrée avant

L'entrée qui mène à l'accueil se trouve sur le flanc droit de l'**hôtel**.

- Réservée aux invités uniquement (les PJs portant la **fleur de lys** peuvent passer).
- L'entrée est gardée par des PNJ spéciaux qui seront alertés si un PJ entre dans l'**hôtel**.

Entrée arrière

La seconde entrée mène aux loges des danseuses.

- Peu gardée.
- La seconde entrée se trouve sur le balcon.
- Ça mène directement au hall de l'**hôtel**.

L'intérieur de l'**hôtel** :

L'**hôtel** est divisé en 3 zones.

Accueil

Uniquement autorisée aux invités, elle mène directement au hall.

L'accueil se situe sur le flanc gauche de l'**hôtel**. Il y a peu **d'ennemis** dans cette zone.

Le Hall et les Chambres

Ces deux zones relient l'accueil et le cabaret.

La chambre se situe sur deux mezzanines, une à gauche, une autre à droite, toutes les deux donnant sur le couloir du grand hall.

Depuis le hall, il est possible d'accéder aux mezzanines grâce à des escaliers.

Le joueur ne peut pas passer sous la mezzanine.

Le cabaret

Se situe sur le flanc gauche de l'**hôtel**.

On y trouve une scène, un bar, et derrière, les loges des danseuses.

Dimensions :

Dimension de la zone **hôtel** : 80 mètres de longueur/75 mètres de largeur, soit 6000 m2.

Dimension de l'**hôtel** : 30 mètres de longueur/20 mètres de largeur, soit 600 m2.

Dimension de la zone de jeu : 54 mètres de longueur/65 mètres de largeur, soit 3510 m2.

Pnj : 15 civils (résidents).



Nombre d'ennemis : 30

Difficulté : Difficile

Temps estimé : ~ 20-25 Minutes

Disposition du niveau :

La zone est un **hôtel** entouré d'un parc, dans l'**hôtel** il y a 2 étages avec 6 chambres, un cabaret et une entrée. Dans le parc, il y a des fontaines et un parking.


Discussion : Un invité à la soirée discute avec les gardes puis rentre dans l' **Hôtel** .
Ce qui donne l'information de la quête secondaire (Tuer le gros bonnet, récupérer la clef de l'**Hôtel**/La fleur de lys ).

But de la zone :

1. Objectif principal

- Trouver et capturer le comptable .

2. Objectifs secondaires

- Récupérer la fleur de lys dans le jardin (offre une autre approche pour l'**hôtel**).
- Récupérer la tenue de mafieux dans une chambre .

Éléments interactifs :

- Poubelle
- Flaque d'eau
- Lustre

➤ Buisson