

Immeuble Dystopique

Level Design Document

Workshop Unreal Engine

Alan Siviniant - LPMJV 2022-2023

Contexte

Période choisie : **Futur**

Caméra : **3e personne**

Thème : **Dystopie Sociale**

Trame Narrative

Contexte de départ

Le personnage que le joueur incarne se retrouve enfermé dans une cellule au plus bas des étages d'un immeuble spécial où plus l'on est situé haut et plus l'on est dans une position favorable de la société.

Le joueur incarne donc une personne dans une situation défavorisée, pauvre, et souhaitant se venger de ce système tout comme les PNJ qu'il va croiser et qui vont l'aider dans sa quête en le libérant de sa cellule.

Mécanique centrale à apprendre

Le joueur va devoir apprendre à s'infiltrer en s'accroupissant pour ne pas se faire repérer tout en analysant les comportements des ennemis. La maîtrise de son armement sera aussi essentielle pour la phase de combat.

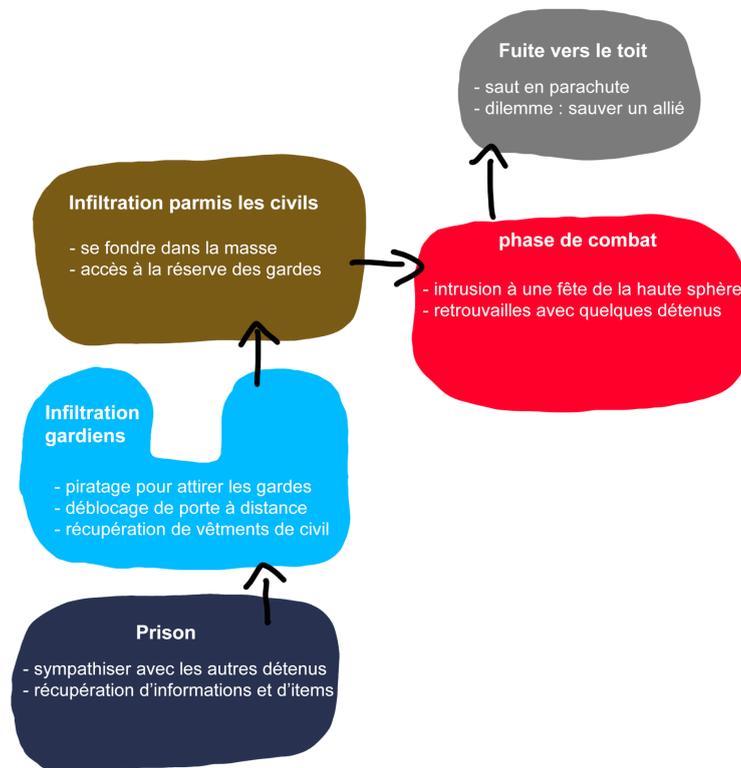
Point d'orgue

Le joueur arrive dans la partie la plus riche de l'immeuble, à une soirée privée. Par surprise, il va interrompre cette fête qui va s'achever dans un bain de sang, le tout non sans riposte des forces armées qui n'auront pas le temps d'envoyer de renforts avant la fuite du joueur.

Impact de la réussite du niveau sur l'histoire

Le joueur réussit son coup d'État dans une haute sphère de la société ce qui va déclencher des affrontements plus violents entre les forces de l'ordre et les résistants de ce monde. C'est le début de la fin pour le système.

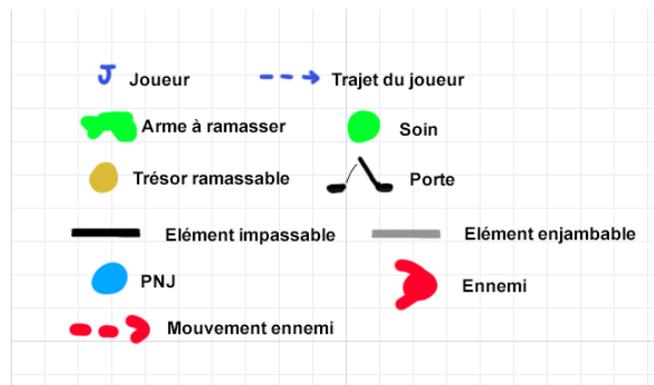
Bubble Diagram



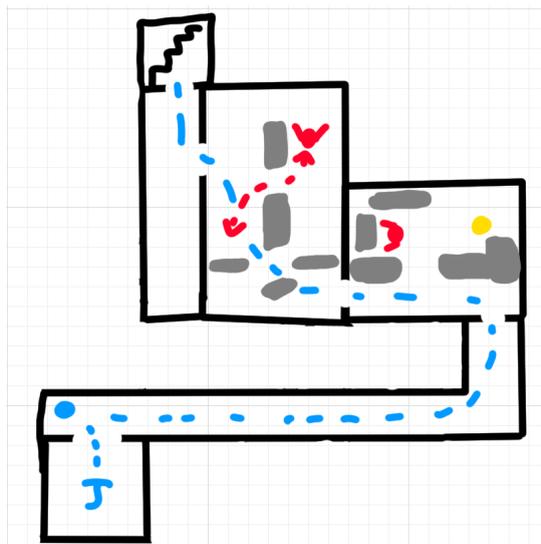
Par manque de temps et de moyens, tous les éléments initialement prévus dans le niveau n'ont pas pu être implémentés mais sont quand même un point permettant de mieux le comprendre.

Plan

Légende

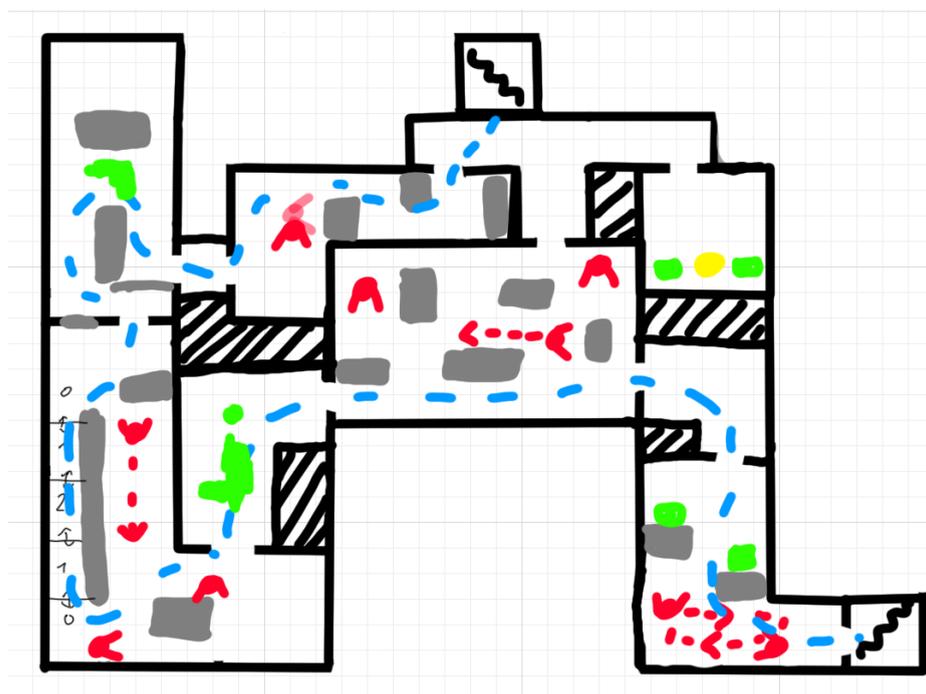


Sous sol



Le joueur débute dans une zone simple et confinée qui lui apprend les bases de son expérience, il rencontre un premier PNJ qui lui introduit le scénario du niveau. Par la suite il apprend la mécanique d'infiltration qu'il va réutiliser ultérieurement.

Local de stockage



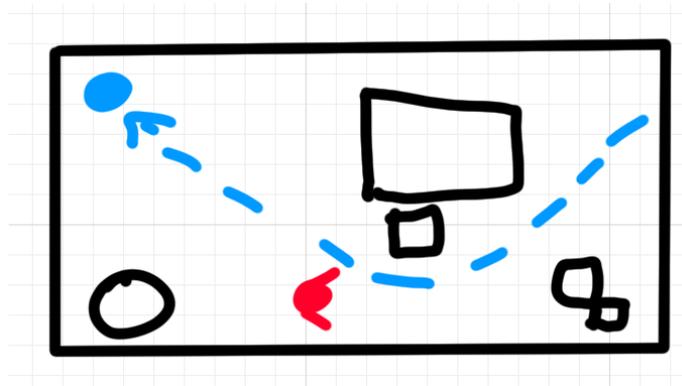
C'est une partie portée sur l'infiltration, le joueur n'est pas encore armé et va devoir se frayer un chemin parmi les gardes pour récupérer son équipement.

Soirée privée



Point d'orgue du niveau, c'est le moment où il va utiliser son arsenal sur divers ennemis. Comprenant une zone avec une arme puissante cachée.

Toit



Fin du niveau, un passage plus calme pour contraster avec les moments de tension et d'affrontement.