



XXII 2

Analyse de Level Design sur Wath Dogs 2

Réalisé par Cyril Kordupel

Level Design :

Type de mission :

Mission : Annex, Plaisir

C'est une mission de dlc qui n'apporte pas de nouvelles informations à l'univers de Watch Dogs. Elle n'est pas non plus liée à la trame scénaristique de base de Watch Dogs. Cette mission a été créée pour faire plaisir au joueur. Qui n'a jamais rêvé de visiter un studio de tournage porno ?

Arborescence :

Arborescence

Initialiseur :

Sitara est la porteuse de mission, c'est elle qui vous la confie. Votre mission est la suivante : « Ridiculiser le réalisateur porno Joblonski Alan ». Cette mission répond directement au faits et gestes de Joblonski Alan qui a produit une vidéo pour ridiculiser Dedscheck, en plus de cela il abuse de certains de ses acteurs et actrices.

Structure :

Conditions :

Il faut pouvoir s'infiltrer sur les lieux de tournage et atteindre Alan.

Objectifs :

- (Objectif Primaire) Pouvoir humilier Alan afin de se venger.
- (Objectif Bis) Récupérer des informations.
- (Objectif Bis) Pouvoir à chaque fois activer la caméra suivante.
- (Objectif Bis) Pouvoir envoyer un message à Alan.

Accomplissement :

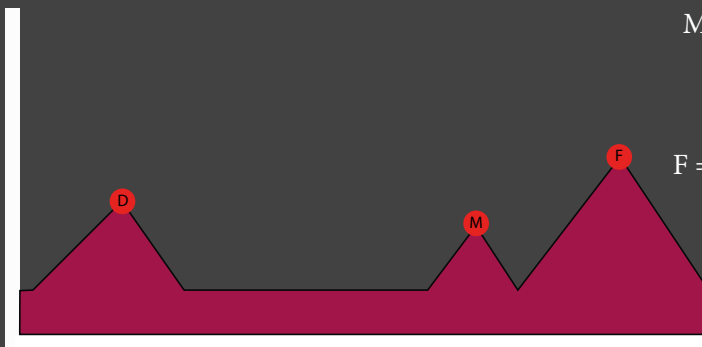
Dedscheck est vengé. Alan se fait humilier en vidéo.

Flow :

D = Point de départ

M = Moment de la mission
ou Marcus envoie
un message à Allan

F = Point final de la mission



Structure :

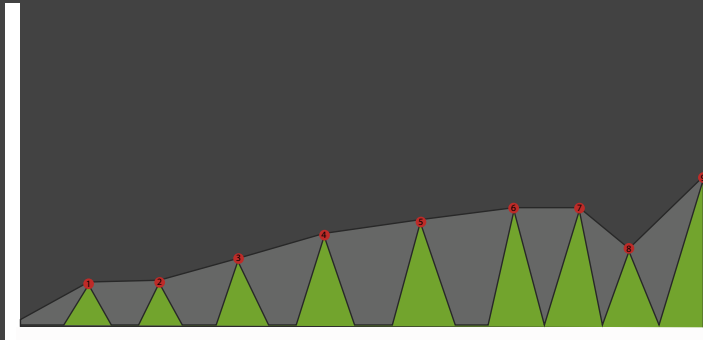
Beats :

1. Choisir l'entrée que l'on préfère pour parvenir sur le terrain de la mission (Choix du joueur)
2. Gameplay jump et d'escalade
3. Entrer dans le bâtiment pour le « vrai » début de la mission
4. Choisir quelles caméras on va utiliser (Choix du joueur)
5. Ping pong entre les différentes caméras jusqu'à atteindre Alan (Choix du joueur plus ou moins)
6. Hacker Alan
7. Le ridiculiser

Pace :

Rythme fluctuant selon le moment, c'est une mission plutôt cool et qui ne stresse pas le joueur.

1. Jump pour débloquer la barrière
2. Escalade
3. Zone Sex Bot
4. Site 1
5. Site 2
6. Site 3
7. Site 4
8. Mess envoyé à Alan
9. Alan se dirige vers sont B



Level Design :

Niveau extérieur :

Premièrement, lorsque le joueur entre dans la zone extérieure de la mission, son attention est attirée par un escalier sur la droite (S) – (1)

Deuxièmement, au-dessus de cet escalier se trouve une porte fermée, le joueur devra donc utiliser sa vision d'hacker pour trouver comment ouvrir cette porte. Grâce à cette vision, il remarquera le serveur informatique qu'il devra hacker, Pour se rendre jusqu'à ce serveur, le joueur devra donc effectuer une face de jump et d'escalade pour arriver jusqu'aux serveurs. (1) – (2)

A posteriori, le joueur devra refaire le chemin inverse et revenir jusqu'à la porte. Une fois cette porte franchie, il devra grimper sur plusieurs obstacles pour pouvoir parvenir jusqu'au toit du bâtiment. (Ce principe est un petit gameplay d'escalade qui permettra au joueur de s'amuser à grimper sur les objets et à sauter d'objets en objets) (3) – (4)



Pour terminer, le joueur devra traverser tout une réception organisée sur ce toit. Cette fête est là pour créer de la vie et pour mettre en situation le joueur. On peut par exemple voir différents Pnj nus occupés à danser et à faire la fête. Cette étape est une bonne introduction pour montrer au joueur qu'il se trouve sur un studio de tournage de film porno. (4) – (5)

Structure :

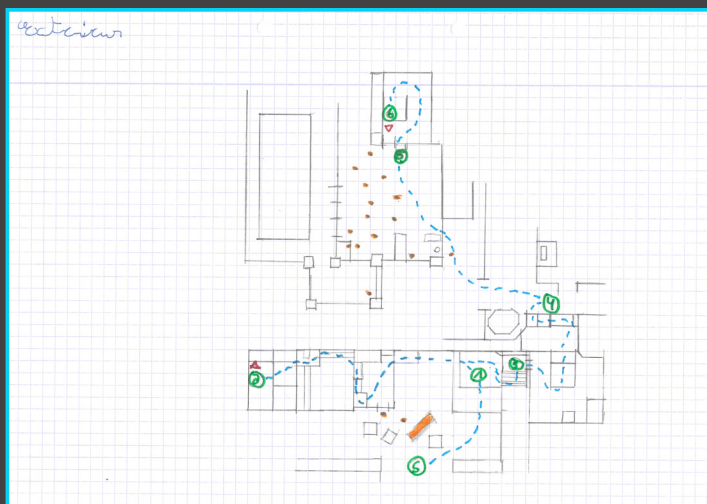
Niveau extérieur :

Pour finir le joueur va s'introduire dans le bâtiment, ce qui va lancer la mission à proprement parler. (5) – (6).

On peut résumer le gameplay extérieur de la mission comme ceci : un gameplay de jump et de grimpe qui dévoile surtout une introduction au fait que Marcus s'infiltré dans le studio (en détournant la sécurité de la barrière et en escaladant) ainsi qu'une introduction à ce qu'il pourrait trouver à l'intérieur de ce bâtiment (avec les différents Pnj qui font la fête).

Map Extérieur :

Non utilisation d'échelle, chaque élément à été proportionné à l'œil à l'aide de la vidéo.



Level Design :

Niveau intérieur :

Lors du début de la mission le joueur voit par le biais d'une caméra, le bureau d'Alan, il comprend donc qu'il devra attirer Alan dans son bureau. Lorsque le joueur active dans cette pièce sa vision d'hacking il aperçoit assez rapidement qu'il peut prendre le contrôle d'un sexBot pas très loin du bureau d'Alan. Le joueur peut se déplacer avec ce sexBot jusqu'à une porte qu'il devra déverrouiller. (S) - (1)

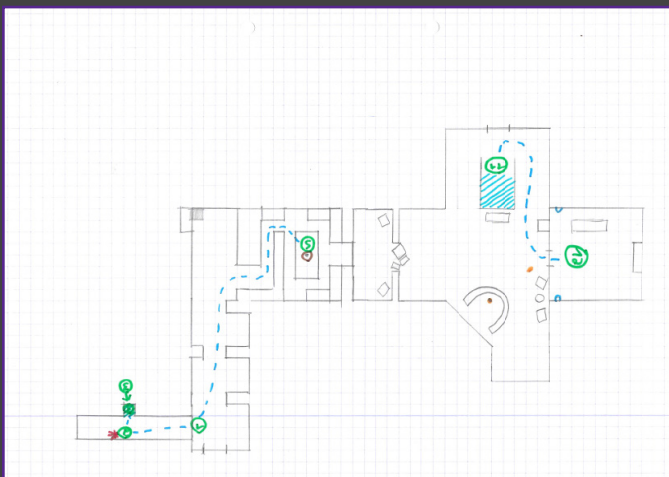
Pour déverrouiller cette porte il devra donc utiliser sa vision d'hacking pour prendre possession d'une caméra située en sous-sol dans les studios de tournage. (1) - (4) - (5).

Par après, grâce à cette caméra le joueur peut débloquent un circuit de caméra sur sa gauche. Ce circuit se débloquent lorsque le joueur hacke un serveur informatique situé devant lui. (5) - (6). (Cette mécanique est là pour montrer au joueur que s'il souhaite utiliser une caméra bien précise ,il doit à chaque fois trouver le serveur qui est lié à celle-ci)

Pour conclure, le joueur se déplace dans une nouvelle salle à l'aide de la caméra. Grace à celle-ci le joueur peut repérer la caméra en face de lui et il peut la débloquent en trouvant le serveur qui est relié à la caméra qu'il observe. (6) - (7)

Map Intérieur :

Non utilisation d'échelle, chaque élément à été proportionné à l'œil à l'aide de la vidéo.



Level Design :

Niveau intérieur :

Par la suite le joueur va encore une fois déplacer sa caméra dans une autre salle où il devra exécuter les mêmes actions que dans la salle précédente (On peut remarquer que les serveurs informatiques sont de mieux en mieux cachés pour donner du fil à retordre au joueur) (7) – (8).

Suite à cela, le joueur doit encore une dernière fois désactiver un serveur et effectuer un changement de caméra. (8) – (9)

Une fois qu'il a fait ce hack il peut hacker le téléphone d'Alan. Grâce à ce hack il peut ouvrir la porte qui bloquait le SexBot. Grâce à l'ouverture de cette porte, le joueur peut contrôler le SexBot et lui demander de pirater un ordinateur qui contient des informations sur Alan et son entreprise. (1) – (2)

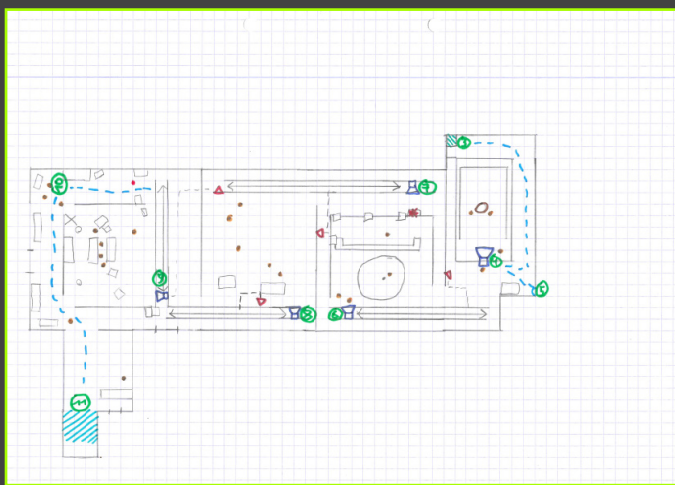
Postérieurement, le joueur peut revenir dans la dernière salle du studio, là où Alan se trouve. Le joueur peut donc hacker une seconde fois le téléphone d'Alan et lui envoyer un faux message. (9) – (10)

À la réception de ce message Alan va paniquer et va se rendre jusqu'à son bureau (10) – (11)

Et pour terminer, Alan va se faire ridiculiser dans son bureau. (12)

Map Intérieur :

Non utilisation d'échelle, chaque élément a été proportionné à l'œil à l'aide de la vidéo.



Level Design :

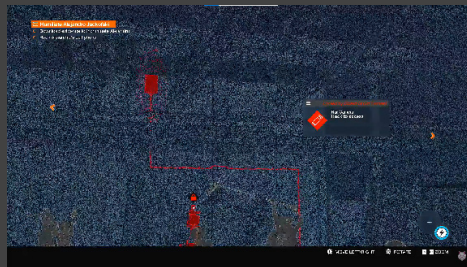
Narration :

Marcus doit se venger de Joblonski Alan (alias Alejandro Jackofski) car Alan à crée une vidéo porno parodique de DeadSells. Pour se venger, Marcus doit donc s'introduire dans le studio d'Alan et récupérer des données sensibles concernant son studio. Le plan de Marcus est simple il veut attirer Allan dans son bureau en lui faisant croire qu'un de ses collaborateurs l'a vendu à Dedsells. Une fois qu'Alan sera dans son bureau, Marcus va pouvoir filmer sont humiliation.

Les mécaniques :

- Le Déplacement du personnage, mais aussi de robots que ce soit le robot personnel de Marcus Ou le sexBot. En termes de déplacement, Marcus monte sur les différents dénivelés automatiquement. Par exemple pour monter un escalier, le joueur n'a besoin que de tenir sa touche de déplacement enfoncée et Marcus va automatiquement prendre l'escalier et le grimper. Bien sûr les dénivelés ne doivent pas être plus hauts que quelques centimètres sinon le joueur devra faire appel à la mécanique d'accrochage.

- Le hack permet au joueur d'hacker différents objets comme par exemple : les caméras de surveillance, les serveurs, le sexBot, les ordinateurs, les téléphones portable... En hackant ces différents objets, il peut soit en prendre le contrôle soit récupérer les informations contenues dans ces objets. Dans le cas des serveurs, il peut débloquer d'autres objets à hacker. Le joueur peut activer cette mécanique à n'importe quel moment sauf dans les cinématiques. Lorsque la mécanique est active la vision du joueur devient un gradient de gris et de noir avec des objets en relief rouge. Les objets rouges sont les objets que le joueur peut hacker.

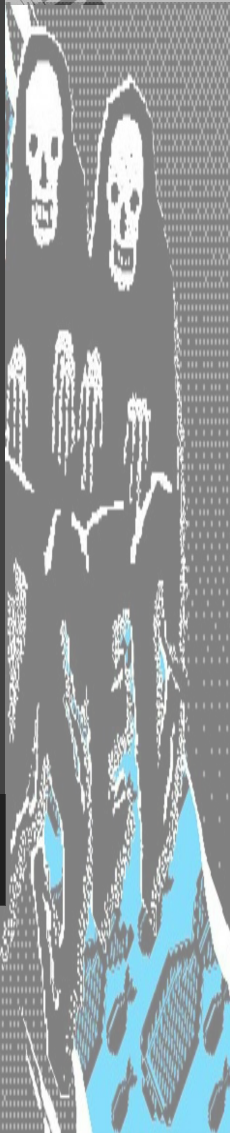


TAKEOVER

ARE YOU SURE YOU LIKE WHA

#LOL

YES



Level Design :

- La récupération d'information, cette mécanique demande au joueur d'hacker un ordinateur ou un serveur, lorsque c'est fait, le joueur doit rester dans une zone à proximité de cet objet pendant quelques secondes pour pouvoir récupérer des informations utiles pour la mission.



- Le joueur peut faire sauter Marcus ou les différents robots qu'il peut contrôler. Ce saut se déclenche lorsque le joueur appuie sur la touche de saut.

- L'accrochage permet au joueur de s'accrocher à un objet que ce soit pour se rattraper lorsque le joueur saute mal ou pour escalader différents objets. Cette mécanique se déclenche lorsque le joueur appuie sur une touche et qu'il est proche d'un objet sur lequel il peut s'accrocher.



NPCs :

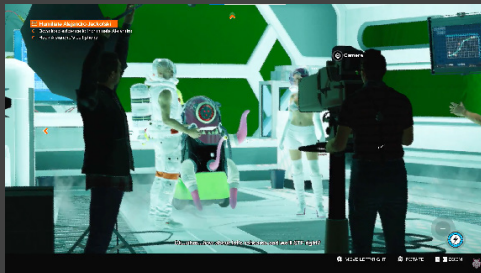
NPCs :

Les Pnj sont divisés en groupes :

D'abord les Pnj qui sont là pour le « décor » et pour l'immersion. Ils exécutent donc une tâche à peut près en boucle. (Comme danser, ...) (Ils sont très présents à l'extérieur du bâtiment)



Ensuite les Pnj qui sont là pour ajouter une profondeur. Ils possèdent en plus des Pnj de base, des lignes de dialogue, une expression faciale et des animations plus poussées et plus convaincantes pour le joueur. (Ces Pnj sont utilisés sur les différents plateaux du studio d'Alan).



Pour terminer, les Pnj les plus importants mais les moins présents sont les Pnj qui sont liés à la mission comme Sitara, Alan, ... ces Pnj sont plus complexes à mettre en œuvre mais ils sont plus jolis visuellement pour le joueur. Par rapport aux deux autres groupes de Pnj, ceux-ci possèdent des animations beaucoup plus complexes et de meilleure qualité. Ils sont dotés d'une plus belle expression physique et d'animations différentes lorsqu'ils se déplacent ou qu'ils exécutent une tâche.

