



UNREAL TOURNAMENT 3

UNDERWATER – SNIPER V.1

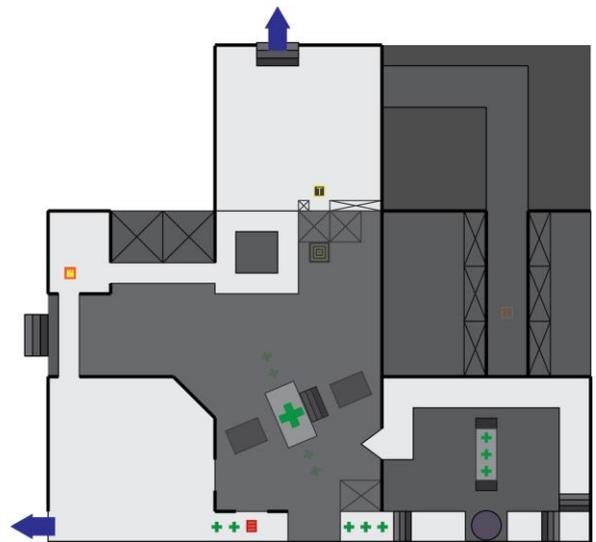
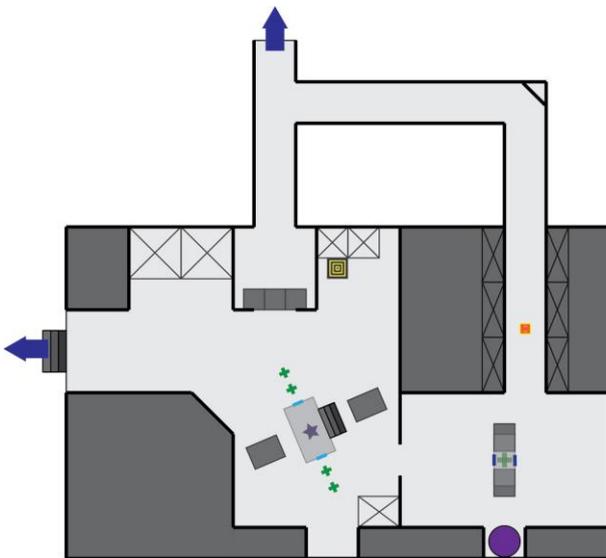
SOMMAIRE

<i>Présentation Générale</i>	3
<i>Intentions de Gameplay</i>	4
1. Le SniperRifler	4
a. Situation 1	4
b. Situation 2	6
c. Situation 3	8
2. Le LinkGun	9
3. Le RocketLaucher	10
<i>Intentions Graphiques</i>	11



Présentation Générale

Nom	Underwater: Atlas Zone
Taille	6*(1024*1024 uu)
Thème	Base sous-marine
Type	Sniper
Arme	LinkGun



LEGENDE

Zone Active

Zone Inactive

Mur

Props Bloquant

Props (avec sol interactif)

Props avec entrée (debout)

Props avec entrée (accroupi)

Fiole de vie (S= small ; M = Medium ; G= Giant)

Munitions FlakCannon

Munitions SniperRifle

Munitions RocketLauncher

Arme (LinkGun)

JumpPad

JumpPad Cible

Up
 Escaliers
Down

Ascenseur

Zone de transition

Intentions de Gameplay

Cette section présente **5 intentions de Gameplay** :

- 3 intentions mettant en valeur l'utilisation du *SniperRifle*.
- 1 intention mettant en valeur l'utilisation du *FlakCannon*.
- 1 intention mettant en valeur l'utilisation du *RocketLauncher*.

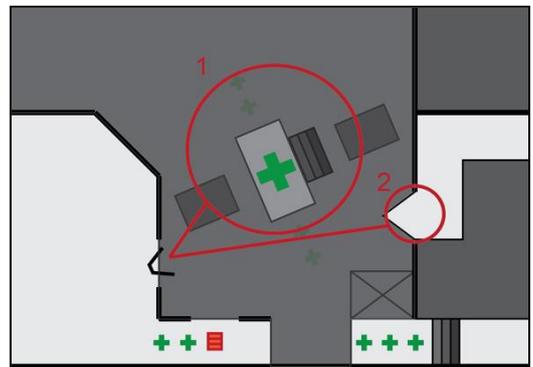
1. Le SniperRifler

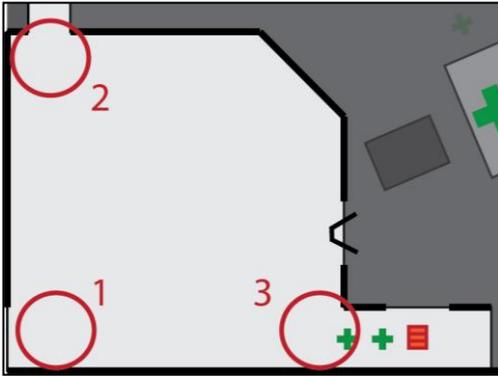
Le *SniperRifle* étant une arme à **longue portée**, chaque situation présente une longue distance, que ce soit en **hauteur** ou en **longueur**.

a. Situation 1

Cette situation met en avant un **tireur en hauteur** et une **cible au sol**. Le sniper a **trois avantages** par rapport à sa cible:

- Tout d'abord, étant en hauteur, il peut facilement **se mettre à couvert** par rapport à elle.
- Ensuite, la **distance** lui confère un avantage, car la lunette de visée est d'une grande précision, disposant notamment de deux plusieurs niveaux de zoom.
- Enfin, le tireur peut compter sur un duel à l'étage inférieur et ainsi profiter de **l'inattention de la cible**.





Attention : **cette situation ne met en aucun cas le tireur à l'abri du danger**, le *Level Design* étant pensé pour qu'il puisse être pris à revers de plusieurs façons. La zone ci-contre va dans ce sens avec pas moins de **trois ouvertures** dans le bâtiment même qui sont autant de désavantages pour le tireur embusqué :

La première (1) vient d'une **zone extérieur** et représente la **plus dangereuse de toutes**, car l'ennemi se situe dans l'angle mort du tireur (180°). De plus, l'ennemi peut ici décider d'abattre le sniper en se rapprochant ou en utilisant une arme longue distance pour éviter toute prise de risque.



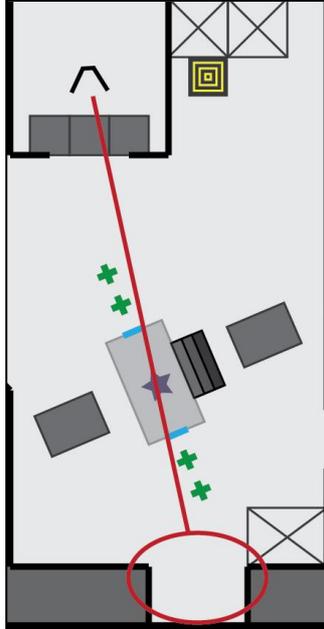
La seconde ouverture (2) est **similaire à la première mais donne davantage de chances au tireur embusqué pour fuir**. En effet, le pont qui amène l'ennemi à l'entrée 2 du bâtiment fait du bruit, donnant ainsi un indice à la cible. Néanmoins, il est très difficile pour elle de tenter une contre-attaque, surtout si la lunette du sniper est activée.

Enfin, la dernière ouverture (3) est **la plus directe car frontale**. Elle permet à l'ennemi de se retrouver suffisamment proche du tireur embusqué pour lui infliger de gros dégâts avec une arme à courte portée, mais permet également au tireur embusqué de se mettre à couvert pour contre-attaquer grâce aux briques de pierre qui le sépare de l'ennemi.



b. Situation 2

La situation 2 présente une **position au sol**. Le joueur est “protégé” par un petit bâtiment. Son objectif: **tuer les ennemis qui sautent** du couloir cassé qui relie les deux grands bâtiments en face de lui. Ce n’est pas un challenge facile car il doit les **abattre en plein vol**. Il peut néanmoins compter sur plusieurs avantages, mais devra également faire face à des **inconvénients qui se traduisent par un désavantage terrain** en terme de LD.

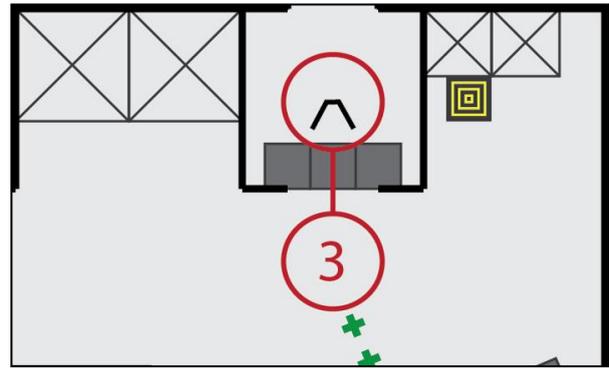
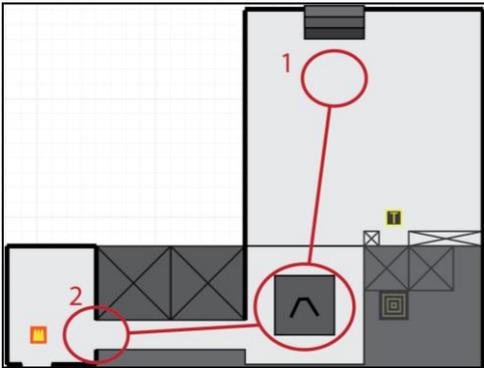


Les avantages sont les suivants :

- Le sniper dispose de caisses devant lui pour se mettre à couvert en cas de besoin. Il est donc **assez difficile de le toucher de front**.
- Son angle de tir est quasiment limité à une ligne droite. Ainsi, **il peut se concentrer plus facilement sur les cibles qui lui font face**.
- Le couloir cassé en question dispose de **fioles de vies et munitions qui incitent les ennemis à souvent effectuer le « grand saut »**.
- Il **peut anticiper**, malgré la distance, le saut des ennemis sur le couloir cassé en face de lui, **grâce à une vitre** sur la partie gauche, **et un trou** dans le mur de droite. A ce titre, il peut viser à cet endroit si l’ennemi arrive par la gauche. Il n’aura alors pas le challenge de l’abattre en plein vol. C’est une flexibilité nécessaire au vue des inconvénients qui suivent.



En effet, malgré l'apparente protection qu'offre le bâtiment au tireur embusqué, il existe **3 ouvertures** pour l'ennemi permettant de contre-attaquer :



La première (1) permet à l'ennemi de surprendre le tireur embusqué en arrivant par derrière. Cependant, plus l'ennemi se rapproche de sa position, plus il a de chance de se faire remarquer par le bruit qu'effectue chacun de ses pas.

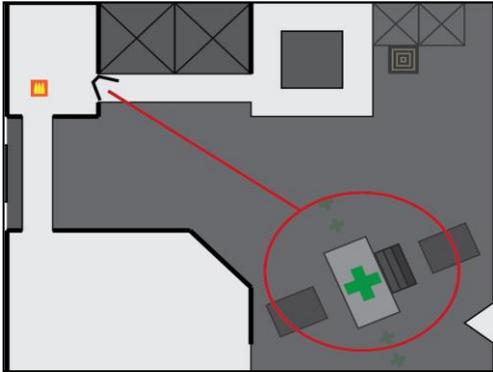
La seconde ouverture (2) permet à l'ennemi de surprendre le tireur embusqué en passant par la faille béante du toit. Le joueur n'est pas prévenue par un élément sonore (bruit d'eau, son métallique...), et est en désavantage par rapport à la hauteur du lieu et son architecture carrée qui peut devenir mortel en cas d'utilisation d'une rocket.



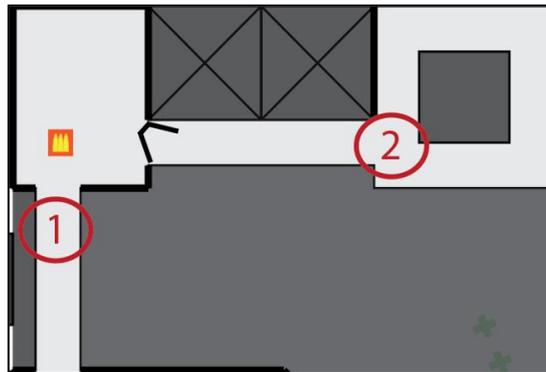
La troisième ouverture (3) correspond à l'entrée du bâtiment, et est donc l'approche la plus frontale. Même si le tireur embusqué a plus de chances de contre-attaquer (il lui suffit de baisser le réticule de visée), la surface n'émet pas d'indications fortes sur la présence de l'ennemi. De plus, il est très difficile pour le sniper de battre en retraite, le long couloir favorisant les projectiles de zones et à rebonds.

c. Situation 3

Cette dernière situation au sniper **mélange hauteur et longue distance**. Il est plus difficile pour les cibles de l'atteindre car ce sniper peut utiliser les rebords des murs pour se protéger des attaques frontales.



Néanmoins, **elle reste une position exposée**, car si les cibles ne peuvent pas réellement riposter, le sniper peut également se faire surprendre par **2 ouvertures**.

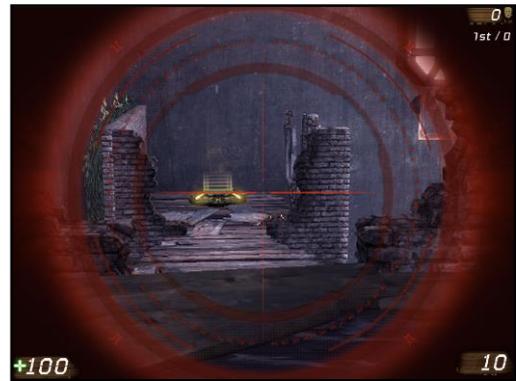


En effet, étant concentré sur les cibles relativement mouvantes de l'étage inférieur, **le sniper ne peut pas sentir le danger venant du toit de gauche** (cf. screen ci-contre). Si un ennemi le voit, il peut facilement l'atteindre. **Le chasseur devient alors chassé**, et il suffit que l'ennemi possède un sniper récupéré dans une autre partie de la *map* pour devenir à son tour une proie facile.



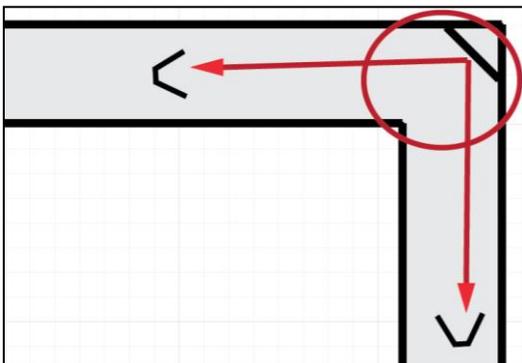
Enfin, le sniper peut **se faire surprendre par l'entrée 2 du bâtiment en ruine** présenté plus haut. En effet, il suffit à l'ennemi de posséder une arme efficace à mi-distance ou longue distance comme le tireur embusqué afin de l'éliminer sans risque.

En revanche, s'il ne possède pas d'arme de ce type, il devra combattre à moyenne voir courte distance. Le pont reliant les deux bâtiments étant en bois, il fait du bruit et prévient le sniper d'une attaque venant de droite.



2. Le FlakCannon

Le *FlakCannon* est une arme à moyenne portée, **idéale dans les zones exigües favorisant ses projectiles rebondissants**. C'est ce qu'avantage la situation ci-dessous.

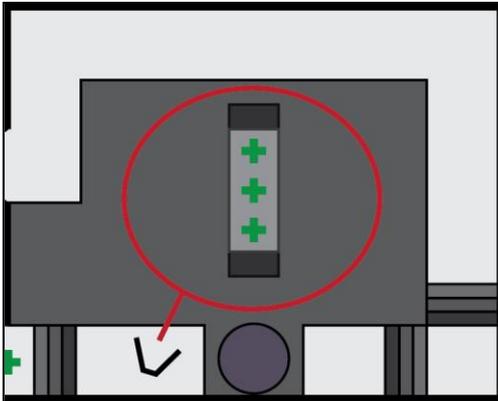


Ici, les joueurs s'affrontent dans deux couloirs fermés reliés perpendiculairement. A l'endroit de la liaison, un obstacle est orienté à 45°. Lorsque les joueurs tirent dessus avec le *FlakCannon*, **les projectiles rebondissent exactement à 90°** (cf. schéma ci-dessus).

Ainsi, il est possible grâce aux vitres des tubes de **prévoir l'arrivée d'un ennemi et de le toucher sans l'avoir devant soi**. Bien évidemment, l'orientation à 45° du props permet une utilisation dans les deux sens. Si deux joueurs possèdent un *FlakCannon* et détectent la présence de l'adversaire, ils peuvent s'entretenir. **Cette situation avantage donc avant tout celui qui dégage le premier.**

3. Le RocketLauncher

Le *RocketLauncher* est la dernière arme offrant une nouvelle situation. Elle est utile dans le bâtiment scientifique, celui faisant face au bâtiment en ruine. Le *RocketLauncher* étant une arme à **longue portée** et provoquant des **dégât de propagation**, son **efficacité est accrue si le tireur est en hauteur** par rapport à la cible qui aura alors plus de mal à esquiver en regardant en l'air. C'est ce qu'exploite cette situation.



Les avantages sont les suivants :

- Le tireur possède une **large vision du terrain** et peut donc repérer toutes les cibles si situant sous lui.
- Sa **puissance de feu** combinée avec les caisses centrales de l'étage inférieur constitue une véritable menace pour la cible, souvent victime du souffle de l'explosion.
- Il **peut également se déplacer dans la salle** à son étage pour choisir d'autres angles de tir.

Il existe cependant 2 désavantages :

- Le tireur n'est **pas à l'abri**. Malgré sa puissance de feu, sa **cadence de tir est assez faible**. Si un ennemi arrive par le couloir qui relie les deux bâtiments, celui-ci aura l'avantage de la surprise.
- De plus, **si un ennemi se situe sur la passerelle d'en face, légèrement plus haute, le tireur de rocket n'aura plus l'avantage de son arme**. Malgré sa puissance de feu, le tireur de rocket ne doit donc pas garder ce rôle à tout prix.



Intentions Graphiques

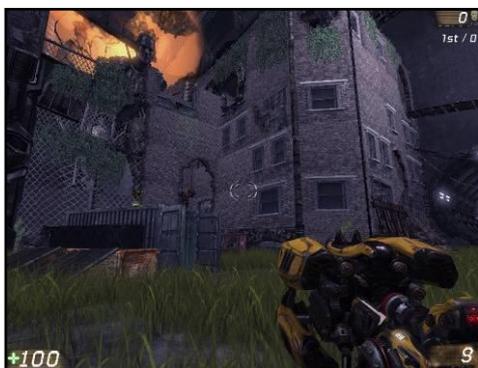
Graphiquement, cette partie de la *map* reprend l'essence du thème, à savoir la **base sous-marine**. On retrouve donc des éléments récurrents aux autres parties comme les **vitres épaisses, les tuyaux, les hublots et les structures métalliques très solides**. Les *static meshes* ont donc été choisis dans ce sens, avec un **aspect gris très « scientifique »** et qui donne de la crédibilité au lieu (une base sous marine est pensée par des scientifiques pour résoudre les problèmes liés à la pression).



Les **jeux de lumière renforcent également l'identité de lieu**. En effet, un *post process volume* permet de créer l'**ambiance bleutée des fonds marins**, tandis que les **puissantes lumières blanches** représentent un éclairage artificiel peu coûteux.



Néanmoins, il convient de **laisser une part d'imagination au joueur** et c'est ce que propose la partie *Atlas*. En effet, le lieu est composé d'un bâtiment scientifique classique mais également d'un **bâtiment en ruine en totale contradiction avec une image de progrès technique**. Ce bâtiment est censé relier le laboratoire par un couloir, mais une fissure en plein milieu oblige le joueur à sauter pour traverser. **Qu'est-ce que fait un tel bâtiment dans une base surdéveloppé techniquement ?**



On peut laisser une part d'imagination au joueur quant à la signification de la statue d'Atlas portant sur ses épaules un globe en hologramme. **Pourquoi cette statue est placée entre la fissure du couloir de liaison ?**



Afin d'orienter la réflexion du joueur, on lui laisse des **indices** sur de possibles évènements, **marqués par les têtes de mort pendues à des câbles**.

On peut également supposer au vue de l'herbe et des racines entourant le colosse que cet **endroit est désert depuis un moment**, mais que quelques machines continuent de fonctionner.

Tous ces éléments contribuent à faire travailler l'esprit créatif du joueur qui peut imaginer une multitude de scénarios possibles.