



OLOS

A STARCRAFT STORY

OLOS

QUÊTE DE SOI

Benoît D.,
Christophe D.,
Romain M.,
Baptiste R.

Olos: Quête de soi

Thème : La vengeance ou le pardon

Résumé :

Franck Albutroz, bras droit du Dominion et ennemi juré de Jim Raynor, fut capturée avec son équipe par celui-ci. Tout son équipage fut massacré par Jim Raynor mais Albutroz réussit à fuir à temps. À présent bloqué sur la planète Jerma, il doit réussir à fuir celle-ci pour rejoindre le Dominion.

Pour se faire, Franck devra d'abord s'introduire dans la grande course de Yangma pour gagner le vaisseau qui lui permettra de rejoindre le Terminal Omega, seul point d'entrée et de sortie de la planète. Le chemin vers le Terminal est parsemé de barrages ennemis qu'Albutroz devra détruire pour y accéder.

Il devra, une fois entré dans le Terminal, se frayer un chemin seul ou avec ses nouveaux camarades recrutés sur la planète pour fuir celle-ci et la détruire au moment de son départ si son désir de vengeance l'emporte sur sa capacité à pardonner.

Caractère de Franck Albutroz :

Méchant générique, Charismatique, Manipulateur, à la recherche de qui il veut être dans un monde qui semble l'avoir abandonné.

OCR Narratif :

Objectif : Accepter sa défaite

Challenge : Faire des choix moraux

Reward : Apaisement de l'esprit

OCR :

Objectif : Fuir la planète.

Challenge : Toute la planète est ton ennemie, sauf les gens que tu rallieras optionnellement.

Reward : Rejoindre ta patrie et, peut-être, détruire tes ennemis.

JERMA



Type d'environnement: Korhal
Planète Terrane
Rayon: 1300 km
Population: 34000 habitants
Présence de Zergs: Non déclarée

Expérience Générale Recherchée :

Fuite, dialogue à choix

Moyen utilisés pour supporter le thème:

Boîte de dialogue avec choix

Cinématique

Personnages secondaires

Possibilité d'effectuer des combats ou d'épargner des ennemis

Moyen utilisé pour supporter l'expérience:

Décors (verdure et habitation)

Course du deuxième niveau

Niveau Chronométré

durée visée par niveaux : 10 min

Mécaniques principales :

Combats, déplacement et furtivité

OLOS

QUÊTE DE SOI

Descriptif missions :

1) Le Réveil

pénétrer furtivement dans la course de vaisseaux: au début du niveau, tu croises une personne qui te propose de t'aider à rejoindre la course Yangma (oui/non)

2) Grand V

participer à la course et gagner le vaisseau: au début, tu recroises la personne du premier niveau qui s'est rendu, avec ton aide ou non, à la course, et qui te propose d'être ton copilote (oui/non)

3) Seule Issue Possible

se rendre dans le Terminal Omega en détruisant les barrages militaires sur la route: ton adversaire de la course propose de te rejoindre dans la cause pour t'accompagner vers l'Omega (oui/non)

4) Aurevoirs ou Adieux

infiltration dans l'Omega en évitant les gardes et points de contrôle, en forçant le passage en tirant sur des civiles ou en sacrifiant ses coéquipiers comme diversion.

Courbe d'apprentissage / difficulté :

1) Accents mis sur infiltration, combats très secondaires.

2) Course de vaisseau, contre la montre et mesure de la destruction des adversaires pour ne pas être accusé de triche, gestion du temps de combat

3) Combats bourrin, points de passage à nettoyer, le plus dur de la campagne

4) Pose de bombe optionnelle, plus de civile, moins de combats intense, plus accès narration

N.B: Les éléments de LD ne se retrouvent pas forcément entre les niveaux, ce qui fait l'union de cette campagne est sa narration (voir campagne Starcraft Wings of Liberty)

JERMA



1 - LE RÉVEIL

2 - GRAND V

3 - SEULE
ISSUE
POSSIBLE

4 - AUREVOIRS
OU ADIEUX

Détail:

Mécaniques à enseigner:

Mécanique de Furtivité
Contrôle du vaisseau
Nouvelle habilité potentielle

Alliés potentiels rencontrés par niveaux: (narratif)

- 1) Rodrigo De La Fuente
- 2) John Fastarach
- 3) Klavin Barxley
- 4) Joshua Minestrone

OLOS

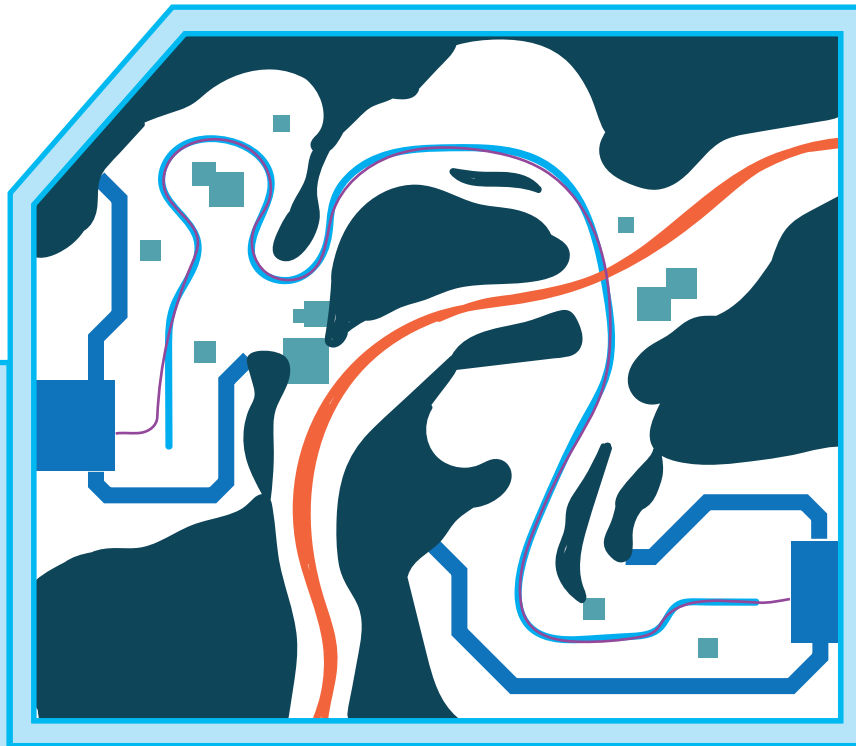
QUÊTE DE SOI

PLAN DE LA CAMPAGNE

Fuite de la capture de Raynor

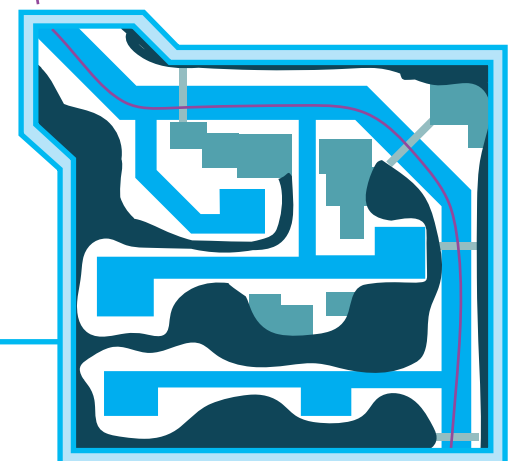


1 - LE RÉVEIL



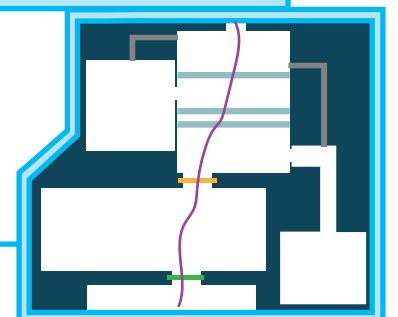
2 - GRAND V

Longue route vers le sud avec le vaisseau gagné (HORS-GAMEPLAY)

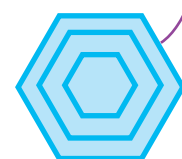


3 - SEULE ISSUE POSSIBLE

4 - AUREVOIRS OU ADIEUX



Départ de la planète via l'Omega



JERMA



Baptiste R.

OLOS

QUÊTE DE SOI

4 - AUREVOIRS
OU ADIEUX

Franck Albutroz une fois à l'entrée du Terminal Oméga doit se frayer un chemin au milieu de la foule afin d'atteindre le vaisseau lui permettant de quitter cette planète.

OBJECTIF : Quitter la planète et mettre fin à son désir de vengeance.

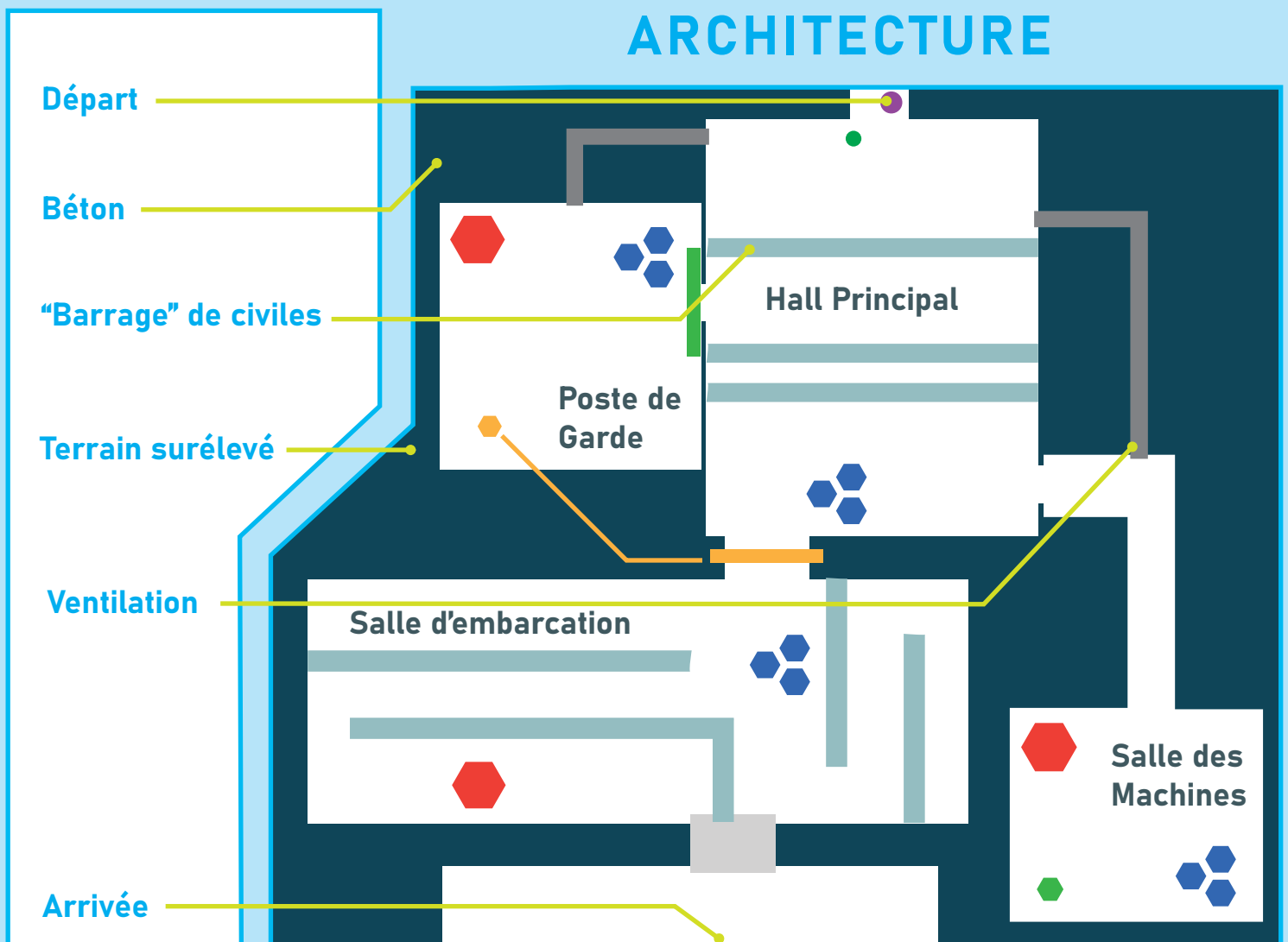
CHALLENGE : Le Terminal est peuplé de civiles et d'agents le recherchant.

REWARD : La résolution de sa vengeance et la fin du scénario.

EXPÉRIENCE GÉNÉRALE :

Le joueur devra faire face à un dilemme moral, entre partir en pardonnant ou en se vengeant purement et simplement sur une majorité d'innocents.

ARCHITECTURE



OLOS

QUÊTE DE SOI

4 - AUREVOIRS
OU ADIEUX

MÉCANIQUES À ENSEIGNER :

Point clé pour ramasser les bombes et les poser
Activation de portes

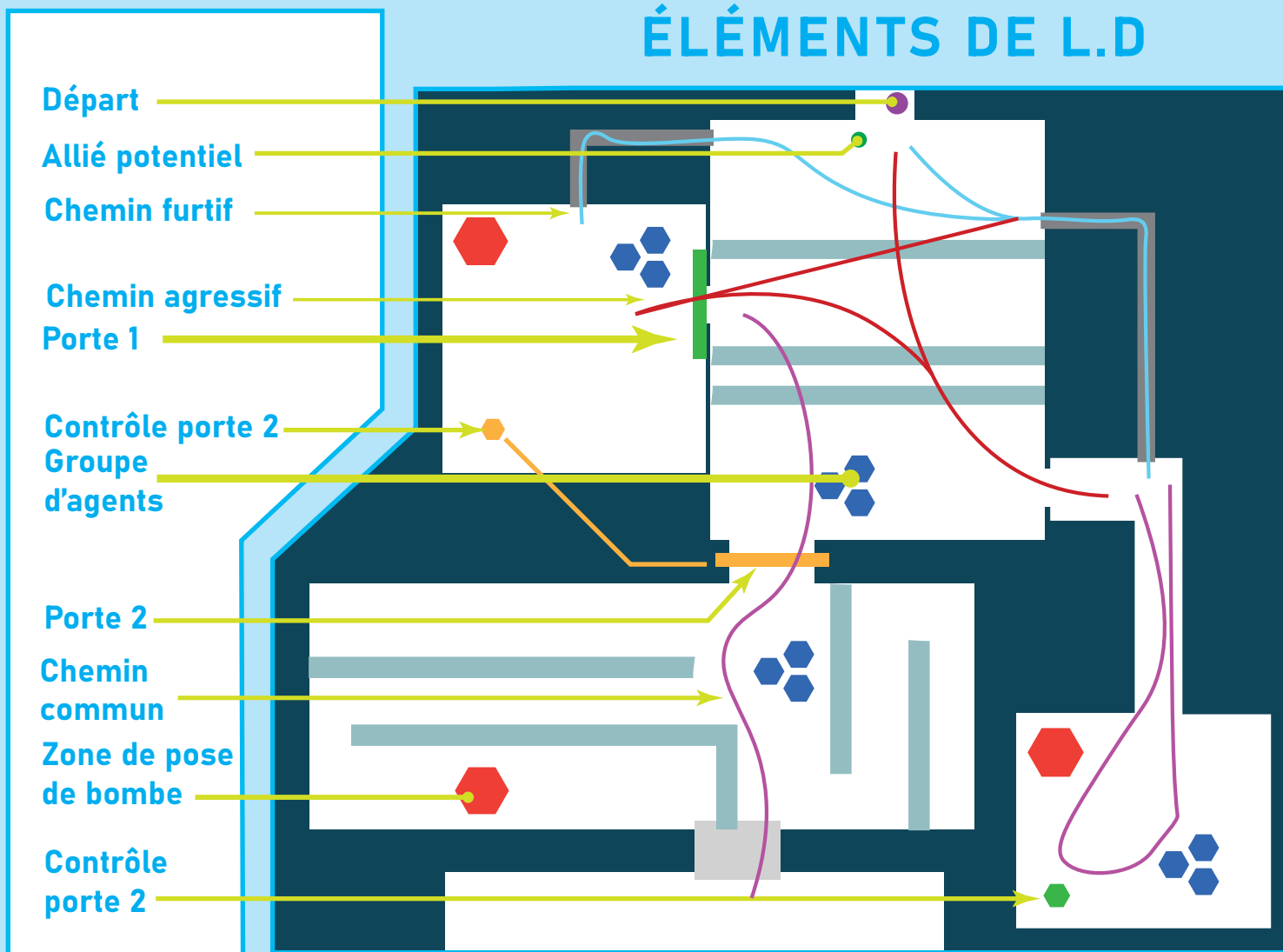
SUPPORT DU THÈME :

Le niveau se déroule intégralement dans un Terminal et offre au joueur le choix de faire la mission de manière discrète ou en fonçant dans le tas. Chacune de ses décisions impliquent des sacrifices et un dilemme morale au joueur.

SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE :

Le but du niveau étant simplement d'atteindre le vaisseau, seul le joueur prend la décision de placer des bombes dans le terminal, celle-ci sont purement optionnelles.

ÉLÉMENTS DE L.D

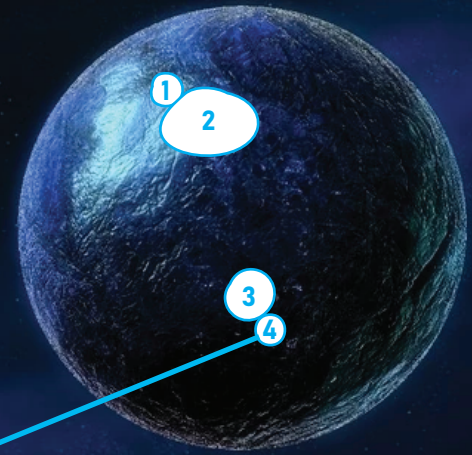


OLOS

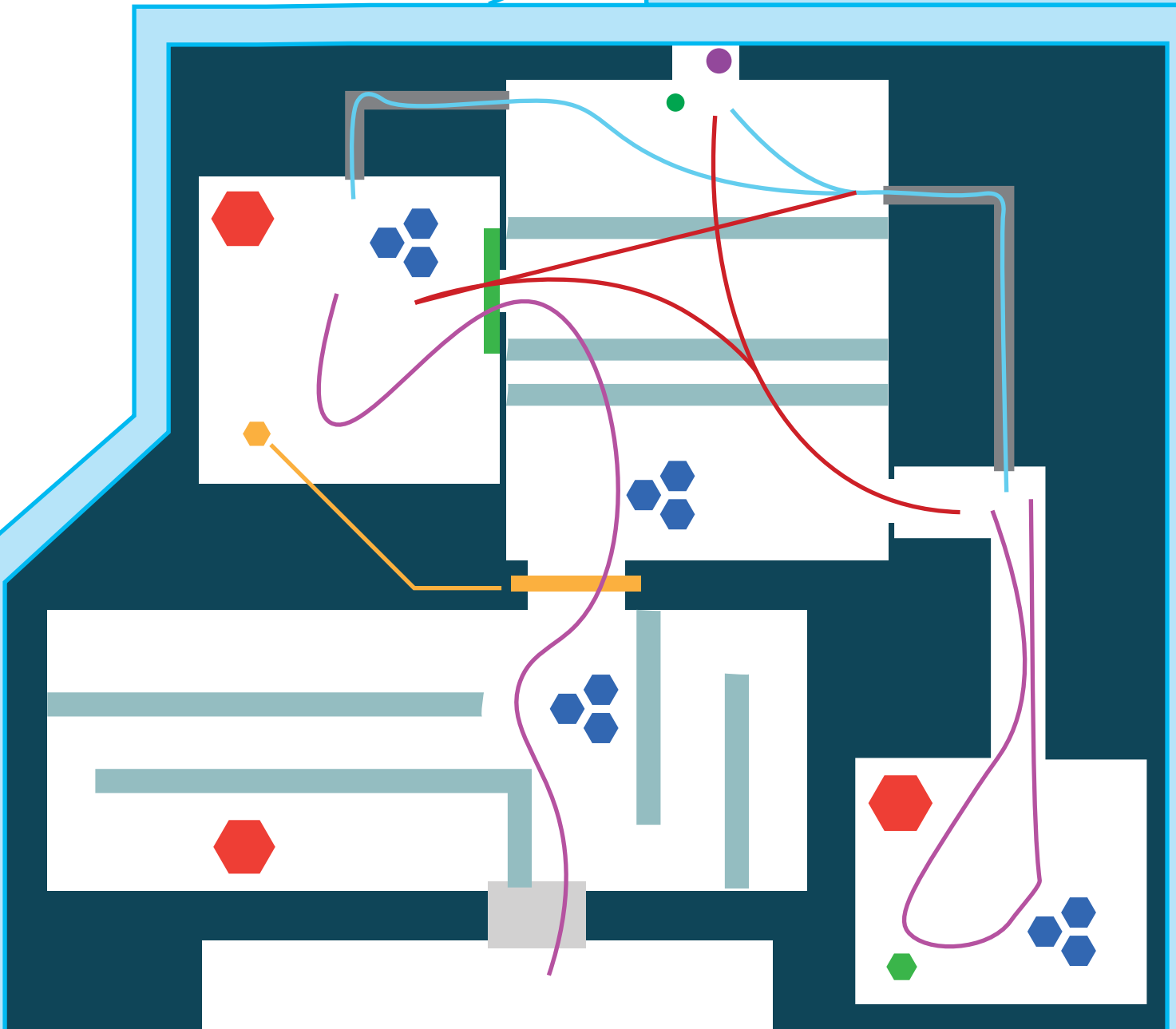
QUÊTE DE SOI

4 - AUREVOIRS
OU ADIEUX

JERMA



PLAN DE LA MISSION



EXPÉRIENCE DU JOUEUR

Le joueur doit choisir entre deux approches différentes pour résoudre ce niveau. Il peut choisir d'être discret comme dans la mission "Le réveil" ou passer en force comme dans "Seule issue possible". Le joueur doit notamment se sentir stresser par la situation, que ce soit par la présence des gardes pouvant le repérer ou les renforts potentiels en cas d'attaque brutal.

GAMEPLAY

Ce niveau ne doit pas être plus complexe que le niveau précédent, mais doit offrir plus de challenge dans la prise de décisions.

Le niveau comporte autant d'infiltration que de combat brute, mais l'accent doit être mis sur la lecture de carte et la navigation. Certains passages obligeront le joueur à attendre durant un certain temps, l'obligeant à esquiver ou à contenir les gardes alentours.

Ingrédients disponibles :

Unités Terrans uniquement et pas de bâtiment

NARRATION

Ce niveau doit conclure la campagne Olos et apporté une résolution à la quête de vengeance du héros. La narration doit mettre l'accent sur les dilemmes moraux du joueur et la nécessité d'effectuer de dures choix.

Les partenaires de Franck serviront durant le niveau à remettre en question les décisions morales du joueur et offrir une attache émotionnelle lors de décisions importantes. L'un des premiers choix moraux les plus important étant de choisir entre tirer sur des civiles innocents ou laisser un de ses camarades effectuer une diversion, le condamnant à une mort certaine. Le second étant de choisir entre partir en pardonnant à son ennemi ou en déchargeant sa colère sur des milliers d'innocents.

La narration pourra s'appuyer sur des dialogues au début, à la fin et pendant certains passages du niveau et sur une potentielle cinématique de fin.

OLOS

INTENTIONS

MISSION

Le joueur doit quitter la planète et résoudre ses conflits intérieures.

Le niveau se découpe en 3 étapes dont 1 optionnelle :

- 1) La désactivation des systèmes de sécurités du Terminal Omega, ainsi que l'obtention d'explosifs potentiels
- 2) L'ouverture des portes de sécurité menant à l'aire d'embarcation (optionnel) La pose des explosifs à des endroits stratégiques
- 3) Le maintien d'une position en attendant le décollage du vaisseau.

ENVIRONNEMENT

L'action se déroule sur une planète Terran, dans le Terminal Omega, une sorte d'aéroport.

Les grands espaces doivent être peuplés de PNJ pacifistes, des civiles, créant une sensation de cohue et une lecture de la carte plus complexe. La population dense du niveau doit générer une sorte d'agoraphobie chez le joueur afin de pouvoir créer une césure lorsque le joueur s'éloigne de la foule et explore des conduits de ventilation désertiques.

Un bruit de foule constant ajouterait à l'immersion et à la sensation d'être encerclé par le danger.

TEMPS

Le niveau doit être complété en 10 minutes. Au terme de cette durée, des vagues d'ennemis continus vont affluer sur le joueur jusqu'à sa mort.

Nous disposons d'un mois pour réaliser notre campagne et je dois garder une marge de manœuvre importante afin de pouvoir m'adapter au niveau précédent, dont ma narration dépend grandement.

OUTILS TECHNIQUES

La campagne sera créée dans l'éditeur de Starcraft 2 et sera limitée à l'environnement Korhal. Un temps de formation préalable est à anticiper avant de réaliser mon niveau afin d'être capable d'exploiter le plein potentiel de cet éditeur performant.

OLOS

QUÊTE DE SOI

4 - AUREVOIRS
OU ADIEUX

1 - INTRUSION

A l'entrée du Terminal, les compagnons de Franck lui proposent d'aller discrètement couper les systèmes de sécurité afin de pouvoir passer les points de contrôle.

OBJECTIF : Couper les systèmes de sécurité

CHALLENGE : Des civils bloquent le chemin et des agents gardent la salle des machines

REWARD : Débloque la prochaine zone et obtention d'explosifs

EXPÉRIENCE GÉNÉRALE :

Oppressé par la foule, le joueur s'isole pour préparer son méfait, ou déclenche l'alerte en ouvrant le feu sur des civiles ou un garde.

MÉCANIQUES À ENSEIGNER :

Point clé pour ramasser les bombes et les posés
Activation de portes

SUPPORT DU THÈME :

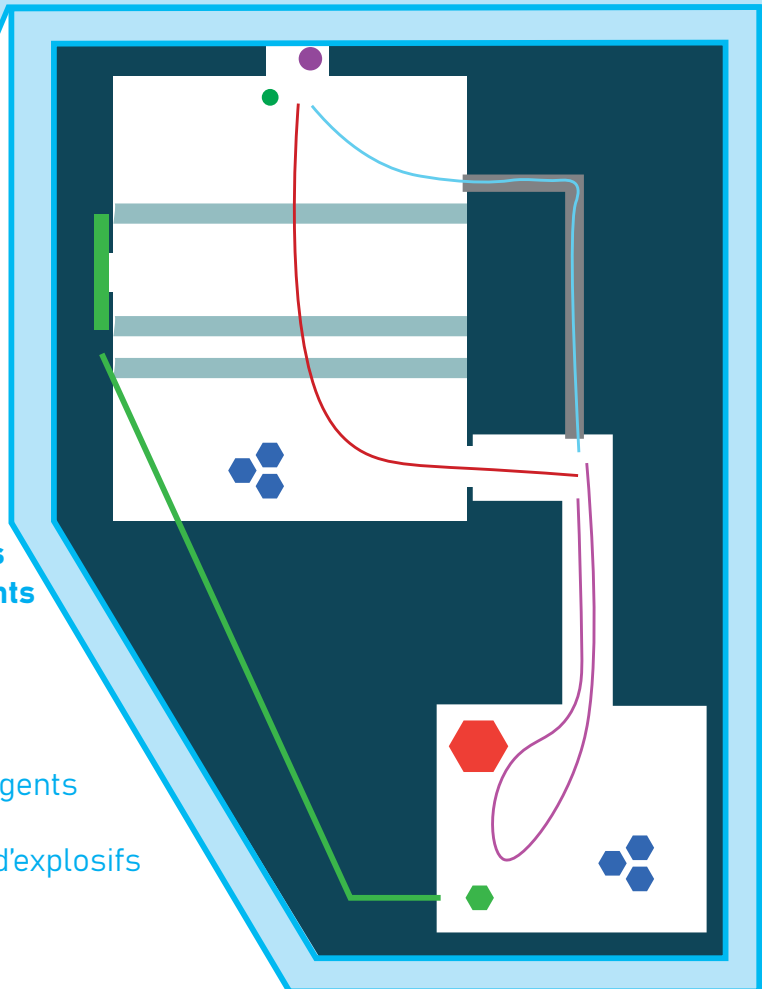
Dès le fin du premier dialogue, le joueur doit faire un choix entre tirer dans la foule ou emprunter un détour afin de ne pas se faire repérer. Ses coéquipiers appuyant sur la nécessité d'être discret.

On récupère notamment les explosifs au même temps qu'en désactive les systèmes de sécurité, lançant un nouveaux dialogues avec ses camarades, lui proposant de faire sauter le Terminal pour se venger.

SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE :

La salle d'accueil est chaotique et ne donne pas envie au joueur d'y rester longtemps, le poussant à prendre une décision rapide.

Le joueur pourra immédiatement après avoir récupéré les explosifs, poser la première bombe, s'il le désire.

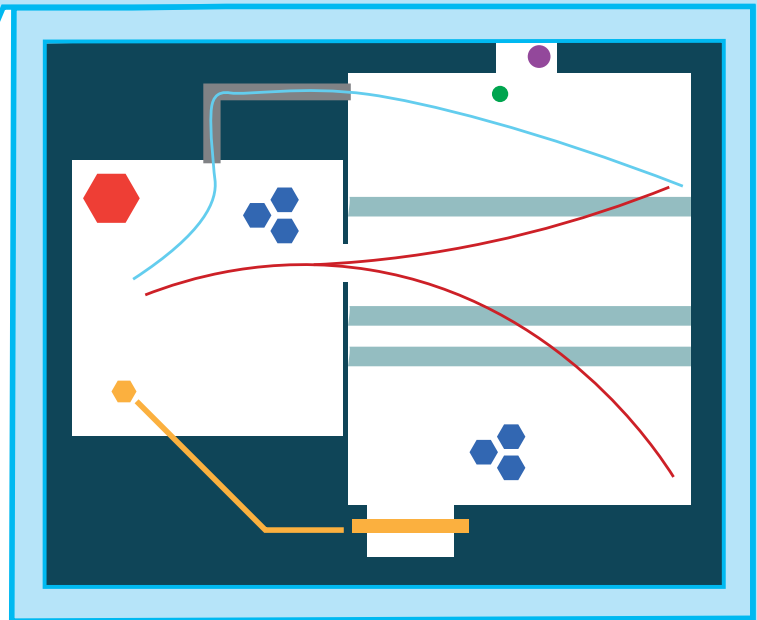


OLOS

QUÊTE DE SOI

4 - AUREVOIRS
OU ADIEUX

2 - LE PLAN



Franck doit ensuite se rendre au poste de garde afin d'ouvrir la porte qui mène à la salle d'embarcation.

OBJECTIF : Ouvrir la porte verrouillée.

CHALLENGE : Le contrôle de la porte est au milieu du poste de garde et des civils bloquent le chemin.

REWARD : Débloque la prochaine zone et offre un choix moral important

EXPÉRIENCE GÉNÉRALE :

Forcé à la confrontation, le joueur doit faire un sacrifice pour avancer.

SUPPORT DU THÈME :

Encore une fois, le joueur peut choisir de passer au travers des civils ou faire le tour afin d'attaquer les gardes furtivement.

Une fois les portes ouvertes, l'un des camardes de Franck propose de faire diversion afin de libérer le passage et de permettre à la troupe d'accéder à la salle d'embarcation. Si le joueur refuse, il n'a pas d'autre choix que d'ouvrir le feu sur la foule pour se frayer un chemin, mettant fin à toute forme d'infiltration.

SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE :

Il serait bon de pouvoir entendre le compagnon sacrifié faire diversion et mourir au loin, une fois la porte passée. Les cris de la foule qui panique dans l'autre cas serait aussi un ajout intéressant.

Si le joueur surprend les gardes furtivement, quelques lignes de dialogues pourraient montrer l'humanité des gardes juste avant de devoir leur ôter la vie.

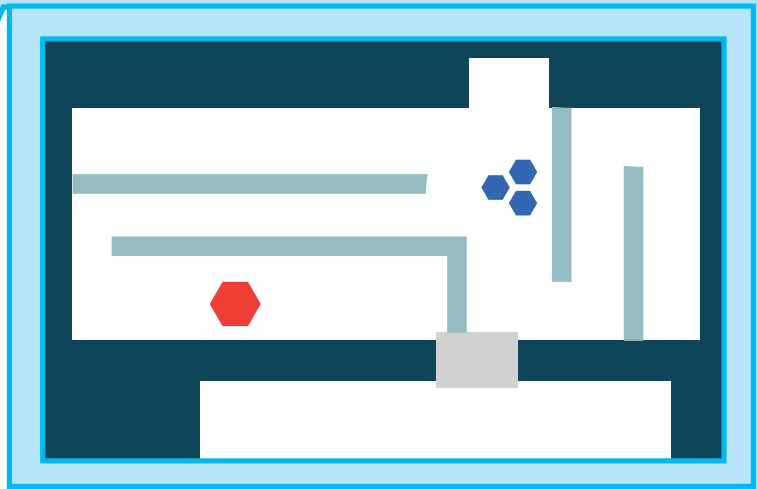
Le joueur a le choix de poser ou non une bombe dans le poste de garde avant de partir.

OLOS

QUÊTE DE SOI

4 - AUREVOIRS
OU ADIEUX

3 - ÉMIGRÉ



Une fois dans la salle d'embarcation, il s'agit d'attendre que le vaisseau décolle.

OBJECTIF : Rester en vie pendant une durée donnée

CHALLENGE : Des agents font des rondes régulière / affluent en cas de combat

REWARD : Cinématique de fin

EXPÉRIENCE GÉNÉRALE :

Stresse cosé par l'omniprésence d'ennemis et de la foule.

SUPPORT DU THÈME :

C'est à la fin de cette partie, qu'on choisit ou non de faire exploser le Terminal, offrant l'ultime choix moral au joueur.

Les rondes des agents ou/et les renforts en cas de combats donnent au joueur un sentiments d'oppression par l'ennemis, le stressant.

SUPPORT DE L'EXPÉRIENCE :

Pour la dernière fois, le joueur peut choisir de poser la dernière bombe, changeant la fin de la campagne.

La foule panique en cas de conflit et le dialogue de fin n'est pas le même en fonction des choix du joueur.