



Partie générale	3
1. Introduction	3
1.1. Rappel du texte	3
1.2. Idée du jeu et lien avec l'œuvre	4
1. Pitch et concept	5
2. Éléments de scénario	5
3. Éléments de navigation	6
4. Éléments originaux	7
Partie Technique	8
1. Contrôles	8
a) Contrôles à la manette (préférable)	8
b) Contrôles au clavier/souris	9
2. Scénario	9
3. Caméra	14
4. Principe	16
5. Direction artistique	18
6. Partie level design	20
a) Contexte	20
b) Partie 1 : recherche	21
c) Partie 1 bis : Objectifs optionnels	23
d) Partie 2 : accès à la centrale	24
e) Partie 3 : Premier étage	25
f) Partie 4 :Deuxième étage	28
g) Partie 5 : Z	29
7. Inspirations	32

Partie générale

1. Introduction

1.1. Rappel du texte

Dans son discours de la servitude volontaire, Etienne de la Boétie s'élève contre le pouvoir en place, et de manière plus générale, contre toute forme de gouvernement. Une démarche que l'on qualifierait de nos jours d'anarchiste.

Ainsi, l'auteur souligne que tout dirigeant ne possède que le pouvoir qu'on lui accorde. Ceci implique que chaque dictateur pourrait être renversé, si une part suffisamment importante du peuple décidait spontanément de ne plus se soumettre à son ordre. Cependant, selon l'auteur, le peuple, tout comme son maître préfère le statut quo, et l'assurance de la stabilité, plutôt que l'inconnu d'une révolte. Ainsi, en échange de conditions de vie décentes, et surtout de divertissements, n'importe quel peuple accepte la soumission envers la figure d'autorité dont émane l'offre, voire la glorifie, tant que sa situation reste visiblement la même, ou semble s'améliorer. De cette manière, il s'agirait plus de convaincre le peuple de ne plus accorder de crédit à leurs supérieurs, ni de leur fournir le moindre impôt, afin de réduire à néant leur puissance de courtisans fidèles, plutôt que de chercher quoi leur retirer pour les rabaisser à un niveau plus humain. En effet, le tyran ne peut pas agir seul, et possède sa petite équipe. Ceux-ci étant suffisamment soumis à son pouvoir vont ensuite contrôler un certain nombre de lieutenants, chacun avec ses propres sous-fifres, jusqu'à aboutir à la domination de tout le peuple. De fait, si n'importe quel échelon retire son soutien à celui d'au dessus, alors tout le reste de la pyramide s'écroule. Cela signifie que le peuple, étant au plus bas, est le plus à même de confirmer ou infirmer la puissance d'un dirigeant, car il peut influencer sur l'organisation dans son ensemble.

1.2. Idée du jeu et lien avec l'œuvre

Le jeu prend au pied de la lettre le principe de servitude volontaire. Dans l'introduction, le peuple a offert sa confiance au dirigeant, ainsi que tout le pouvoir qu'il pouvait souhaiter. Cela donne une boucle où le peuple donne plus de pouvoir à son leader. En retour il accroît son contrôle, en montrant que c'est une bonne chose pour le pays. Il requiert ensuite plus de pouvoir, jusqu'au point où la dernière limite est atteinte : le peuple accepte de soumettre son esprit au dirigeant, pour rejoindre l'unité de la nation. Ainsi, par la propagande et l'inactivité du peuple, le tyran accède au pouvoir le plus suprême qui soit. Il profite alors de la servitude complète de ses sujets, sous la forme d'un esprit de ruche, à sa disposition.

Le joueur, l'un des insoumis, doit alors tout faire pour ouvrir les yeux des citoyens moins fortement affectés par l'intégration. Ceci permettrait de saper progressivement le pouvoir en place, tout en fondant une armée à même de lancer une révolution complète.

Cependant, s'il s'agit toujours de pousser le peuple à la révolte, ce jeu prend une approche beaucoup plus violente que la réaction passive qu'implique la Boétie. Le contrôle de la population est total, et la plupart des citoyens impossible à raisonner. Le joueur doit donc user de violence pour se défendre, et surtout attaquer le dirigeant. Son influence serait donc détruite par l'action massive du peuple lucide, plus puissant et virulent que les masses obéissantes.

La situation de départ serait mise en parallèle avec le cas des Lydiens, présent dans le Contr'un. Suite à l'obligation des divertissements, ceux-ci ont accepté sans broncher la domination externe, jusqu'à l'anéantissement. Dans le jeu, le peuple ne se rendrait pas plus compte de sa situation, et considérerait même le contrôle total comme "une bonne idée". L'esprit de ruche étant mis en place plus tard, avec l'accord massif de la population, afin d'en souligner l'uniformisation. La majorité des citoyens convertis reste intimement convaincue que cette unité soumise reste nécessaire pour obtenir un monde meilleur, où le chef leur donnera leur place.

Titre	TeleNation
Genre	Beat'em Up
Cible	Public de 18 à 30 ans
Machine	PC
Mode	Solo

1. Pitch et concept

Le jeu est présenté sous forme de beat them up en semi open world. Il est conçu pour être nerveux, et pousser le principe d'over the top à l'extrême. Il s'agit d'aborder des thèmes actuels et pessimistes, sous couvert d'un univers et d'un gameplay orientés vers le fun permanent.

Le fonctionnement du gameplay tourne autour des ennemis. En effet, le personnage principal peut contrôler une partie des PNJ ennemis, afin de se constituer une armée. Ces sbires peuvent ensuite être assemblés à tout moment pour former des armes, véhicules, et objets démesurés. La destruction totale est une finalité en soi, et les sujets graves sont abordés en sous texte, derrière une couche de fun, de couleurs, et de violence.

2. Éléments de scénario

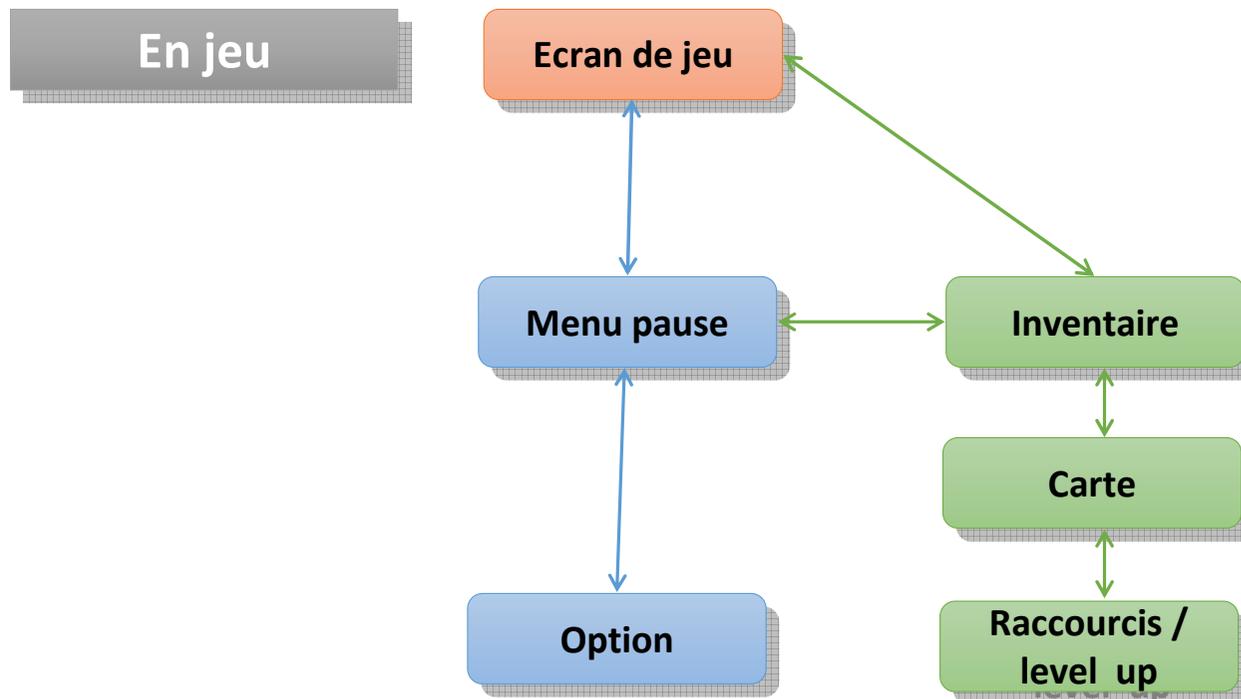
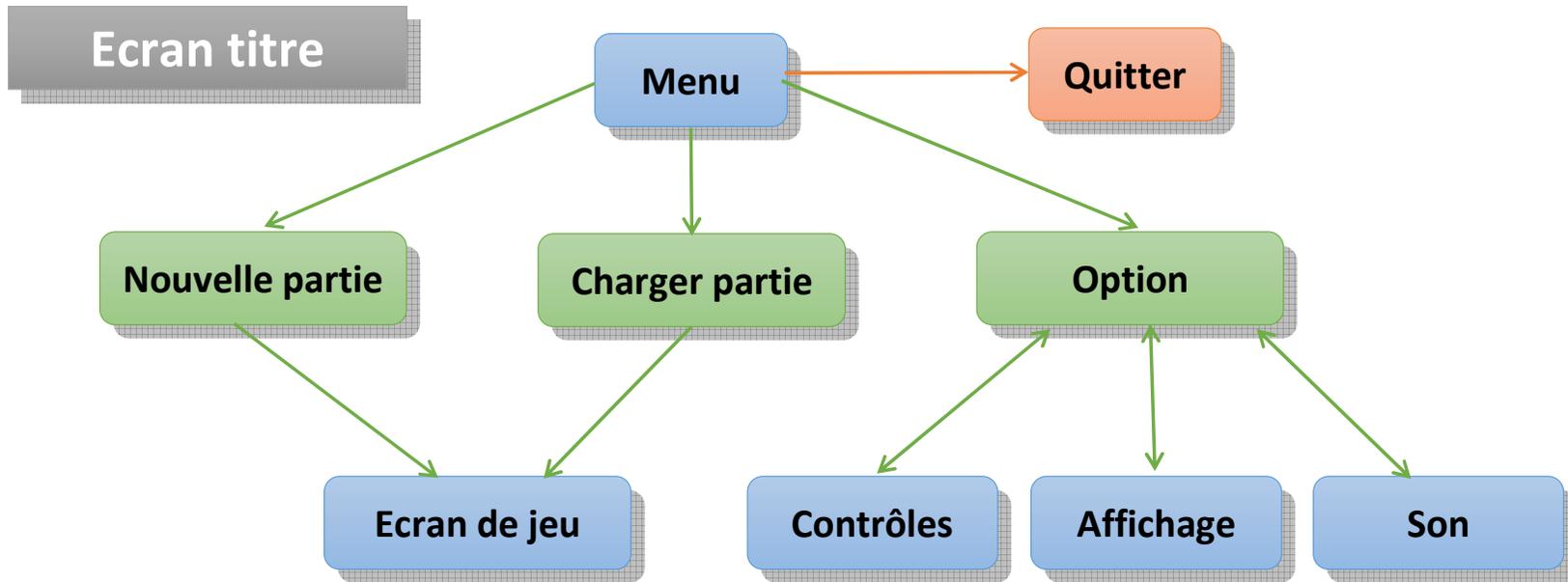
Le jeu se passe dans une réalité différente de la nôtre, où les lois physiques sont différentes, mais le contexte géopolitique reste assez semblable.

En l'an 2016, le Pygargueland va mal. La sécurité est au plus bas, c'est la télé qui le dit. Face à ces problèmes apparaît Pascal, un candidat surprise au poste de président. Sa capacité à montrer ce qui est mauvais là où ça l'arrange lui permet d'être facilement élu. Une fois en place, la surveillance est instantanément augmentée, ce qui rassure les électeurs.

En 2089, Pascal est devenu président à vie, et immortel grâce à ses nouvelles technologies. Le contrôle de la population est parfait, et le taux d'approbation proche des 99%. C'est dans ce contexte qu'est lancé le programme TeleNation, la promesse de l'unité ultime, et de la sécurité absolue. Le peuple accepte avec joie cette nouveauté, qui leur permet d'être connectés dans un esprit de ruche, et d'agir ensemble pour le bien de la nation. Les citoyens « sûrs » et connectés sont reconnaissables à l'écran de télévision qui remplace leur tête, dont l'antenne permet d'être relié en permanence à l'esprit du pays.

C'est dans ce contexte que se révèle Lisa, une fille intelligente mais impulsive. Suite à une altercation avec les forces de l'ordre, elle réussit à prendre le contrôle d'une partie de ses opposants. Armée de ses nouveaux pouvoirs, et de quelques sbires, Lisa se lance dans une grande quête pour prendre le pouvoir, et surtout s'amuser autant que possible.

3. Éléments de navigation



4. Éléments originaux

La volonté autour de ce jeu est de proposer une expérience à deux facettes. D'un côté, un gameplay et un univers très coloré, où tout est centré sur le fun immédiat. Et de l'autre, un scénario contenant des thèmes très lourds sur la démocratie, l'identité et l'appartenance à un groupe.

Rien n'est montré comme vraiment profond à première vue, avec un antagoniste présenté comme tel, et un protagoniste peu intéressé par les questions politiques. Pourtant, le message reste bien présent, en demi-teinte. Il s'agit à la fois d'éléments nécessitant une réflexion plus poussée que ce que le jeu semble indiquer, et d'autres qui ne sont compréhensibles qu'a posteriori.

Point de vue gameplay, l'originalité vient principalement de la manière d'évoluer dans le jeu. Le joueur regroupe ses sbires sous forme d'objets, qui servent principalement au combat, ainsi que pour faciliter les déplacements. Cela est mixé avec un système d'objets à collecter et à combiner, afin de débloquent de nouvelles formes pour son armée, en intégrant lesdits objets dans les constructions.

Partie Technique

1. Contrôles

a) Contrôles à la manette (préférable)



b) Contrôles au clavier/souris

WASD	=	déplacements
Souris	=	contrôle de la caméra
Clic gauche	=	attaque légère
Clic droit	=	attaque forte
F	=	attaque spéciale
A	=	Esquive
E	=	Objet raccourci
Molette	=	Changer d'objet
Tab	=	inventaire
Espace	=	Saut
&/é/»/'	=	choix des formes

2. Scénario

1) Résumé du scénario

Comme expliqué dans l'introduction, le jeu se passe dans un univers fictif, dans un pays appelé le Pyguargeland.

Lors de la cinématique de début, le joueur découvre le passé de cet état, via la montée au pouvoir de Pascal, et les changements qu'il apporte.

Le jeu commence alors que Pascal est établi au pouvoir depuis 53 ans, durant lesquels il a tout fait pour augmenter son contrôle sur la population, et sa longévité. Ainsi, un programme permettant de contrôler tous les citoyens, sous forme d'un esprit commun fut lancé : le projet TeleNation. Chaque citoyen pouvait accepter de rejoindre l'esprit de ruche de son plein gré, en échange d'une meilleure situation sociale, et

autres avantages. Ces personnes deviennent alors des « Branchés », et sont reconnaissables à la télévision remplaçant leur tête.

Quant aux personnes refusant de rejoindre le programme, ils deviennent alors des citoyens de seconde classe. En effet, bien que complètement légaux, tous les avantages liés au projet, ainsi que les postes haut placés leurs sont refusés, sauf cas extrêmement particulier.

Le scénario du jeu est assez linéaire. Le joueur doit explorer chaque ville et remplir des quêtes pour progresser, en rentrant en contact avec les divers groupes d'insoumis. Chacun d'entre eux représentent des personnes qui ont aidé Pascal à atteindre ses objectifs, sans pour autant le soutenir.

Ainsi, le jeu commence dans la ville de New Ork, et plus précisément dans les quartiers mal famés.

Le tutorial utilise un affrontement simple entre le joueur et un petit groupe de Branchés, durant lequel le joueur découvre la possibilité de former une petite armée en attaquant des Branchés possédant moins de foi en Pascal. Ceux-ci deviennent alors des « Débranchés », et se connectent sur un esprit parallèle, relié directement à Lisa.

Voyant là une opportunité de lancer la révolution, Lisa part en quête des communautés d'insoumis, afin de les rallier à sa cause, et de saper le pouvoir en place.

A partir de ce moment, le scénario devient assez routinier : Rencontrer un nouveau groupe, apprendre qui ils sont et ce qu'ils ont fait pour le gouvernement, accomplir des quêtes, affronter le leader/boss lié, et recommencer.

Lors de la dernière quête du jeu, Lisa attaque le bunker présidentiel à l'aide de tous les débranchés en sa possession, sous la forme d'un Mecha géant, tandis que les différents gangs apportent du soutien en désactivant les défenses ennemies. Après un duel miroir contre Pascal et ses Branchés, le leader est tué, l'unité TeleNation détruite, et le peuple libéré de cet esprit.

Suite à cela, la population décide d'une seule voix de profiter de sa liberté nouvellement retrouvée pour... Placer Lisa à la tête du gouvernement, et demander la réinstauration du projet.

L'intérêt du scénario venant plus de la découverte des PNJ, ainsi que de l'univers en place, que de l'originalité de sa structure.

2) Personnages

Le jeu comprend un certains nombres de personnages. Aussi, cette section ne s'attardera que sur quelques un d'entre eux, particulièrement importants.

Les Branchés/Débranchés :

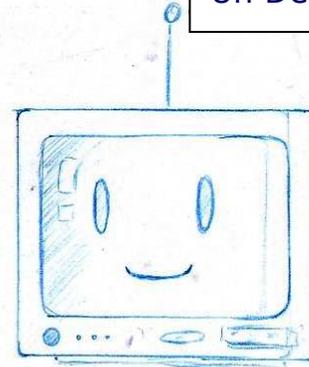
La majorité de la population. Il s'agit des citoyens ayant accepté de rejoindre l'esprit commun de Pascal afin de perfectionner sa nation. Ils sont reconnaissables à l'écran éteint leur servant de tête. Ce sont les ennemis principaux, et il en existe de nombreuses variantes, selon leur rôle et équipement. Certains Branchés se sont également mis à muter suite à leur intégration au projet Telenation et sont devenus des soldats d'élite, pour le plus grand bonheur du gouvernement. Certains Branchés ont cependant des doutes concernant le régime en place, ce qui affaiblit leur connexion à l'esprit principal. Ces Débranchés se distinguent par un visage souriant apparaissant sur leur écran. Après les avoir vaincus, leur connexion à Pascal se brise, et ils rejoignent l'esprit de Lisa, en embrassant son point de vue. Ils forment alors les alliés principaux de cette dernière dans sa lutte contre le pouvoir.

(Ci-contre, une ébauche concernant le design des Branchés de base, ainsi que des Débranchés)

Un Branché



Un Débranché



Dessins réalisés par Roxanne Couillaux (élève école Brassart Tours).

Lisa :

Le personnage principal, que le joueur contrôle pendant tout le jeu. Son passé n'est pas connu, car trop inintéressant pour une cinématique. Cette jeune femme de 25 ans est extrêmement énergique, sans pour autant être une brute idiote. De carrure athlétique, elle est capable de réussir plusieurs acrobaties, ce qui lui permet une grande agilité au combat. Depuis qu'elle a commencé sa lutte contre le projet TeleNation, elle possède la capacité de relier les débranchés sur son esprit, ce qui fait d'elle le plus grand danger pour le gouvernement.

Nikola :

Le chef des ingénieurs libres, et l'un des rares insoumis à posséder un poste prestigieux. Bien que n'étant pas du côté du gouvernement, lui et son équipe ont en grande partie œuvré à créer la situation actuelle. En effet, en échange de financements conséquents, Nikola et ses ingénieurs ont créé la plupart des systèmes de sécurités du pays, de même que les défenses principales du bunker présidentiel. La plus grande œuvre de Nikola reste cependant le système électrique de la ville de Los Apostoles, permettant l'accès à une énergie illimitée, pouvant être puisée dans l'air ambiant. Ses centrales sont suffisamment puissantes pour alimenter la ville 24h/24, ainsi que le reste du pays, via un circuit plus classique.

Pascal :

Président perpétuel du Pygargueland, Pascal est ce qu'on pourrait appeler un « control freak ». Son envie de contrôle et de perfection lui a fait perdre la tête lors de son élection. Le pays est alors devenu une dictature dans laquelle la surveillance est totale. Pascal reste toutefois très apprécié par la population, car ses actions ont permis de relancer l'économie, et de faire disparaître les crimes les plus visibles. Cette popularité culmine lors de l'avènement du projet TeleNation, lui permettant de contrôler quasiment tout le pays, avec l'accord des citoyens.

Z :

Le général en chef de Pascal. Son vrai nom est inconnu. Z est un militaire pur jus, qui prend son travail très à cœur. C'est ainsi que sous les ordres de Pascal, il mena l'armée vers les pays voisins du Pygargueland, afin d'apporter la démocratie à ces états décadents aux ressources précieuses. Depuis la fin de ces guerres, et suite à sa victoire totale, Z s'occupe de protéger la nation et son président. Le projet TeleNation lui donne accès à tout le peuple, afin de l'enrôler si nécessaire. Il préfère cependant rester avec son unité d'élite, qu'il utilise comme arme Branchée contre les ennemis de Pascal.

3. Caméra

La caméra est à la troisième personne.



Par défaut, elle se trouve derrière le personnage joueur, avec une vue en plongée, permettant de garder le plus possible l'action visible. L'angle de vue est contrôlable via la souris ou le stick droit de la manette. La distance entre la caméra et l'action dépend de la forme actuellement utilisée. Plus celle-ci est imposante, plus la caméra recule, de manière à rester lisible. Les déplacements sont en temps réel, et la caméra suit automatiquement. Par défaut, la caméra est placée de la même manière que ce qu'on peut voir dans « Dead rising » (ci-contre)¹. Cependant, certaines grosses formes peuvent nécessiter un changement d'angle, pour prendre une vue plus éloignée, et plus plongeante, comme on peut voir dans the « wonderful 101 ». (Seconde image)²

Enfin, le dessin suivant est un schéma présentant le type d'affichage utilisé par défaut pour le jeu



¹ Source : http://dead-rising.wikia.com/wiki/Dead_Rising_Wiki

² Source : <https://www.nintendo.fr/Jeux/Wii-U/The-Wonderful-101-641216.html>

4. Principe

Le jeu est principalement pensé comme un beat them up open world, dans la lignée de « Dead rising ».

Les déplacements du joueur sont libres sur la carte, mais la progression peut être bloquée par divers éléments, ce qui nécessite d'avoir accompli une certaine quête pour pouvoir passer.

La zone visitable est composée de 3 villes placées en triangle équilatéral. Au sud se trouve la ville de New Ork, un amas de gratte-ciels entouré par une banlieue mal famée où le jeu commence. Le nord-ouest abrite la ville de Foxity, dédiée aux plaisirs en tout genre, aux néons, et aux paris. Enfin, au nord-est se trouve Los Apostoles, cœur des nouvelles technologies du pays, et terrain d'essai pour de puissantes centrales électriques. Au milieu de ce triangle se trouve le bunker présidentiel où se cache Pascal. Le reste de la carte est occupé par la pampa, avec quelques bunkers, et de petits villages disséminés çà et là.

Le gameplay est simple : un saut, trois boutons d'attaque, une garde, et une esquive. La particularité vient de la manière de se battre, et d'activer les ennemis.

En effet, pendant le jeu, il arrivera régulièrement de croiser des Branchés dont la tête est différente des autres (voir partie scénario). Une fois vaincus, ceux-ci rejoignent le joueur, sous forme d'un groupe de Débranchés autour de Lisa. Ces alliés peuvent ensuite être combinés entre eux, et avec divers objets, pour former des constructions, qui servent d'arme, de véhicules, ou encore de plateformes. Ces constructions sont accessibles par le menu, mais le joueur peut en sélectionner 4, qui seront attachés à des raccourcis. Cependant, leur utilisation est limitée par une jauge d'endurance. Lorsque le joueur attaque, reçoit des coups, ou bloque, la jauge d'endurance de la construction active descend. Lorsque celle-ci atteint 0, la construction se brise, et les Débranchés reprennent la formation de horde. Cependant, il est possible de recharger l'endurance, en utilisant une autre forme pendant un certain temps, ou via des objets. Ce système fonctionne un peu de la même manière que les armes dans le jeu « Muramasa ».

Chaque arme possède un moveset qui lui est propre, avec quelques combos, et une attaque spéciale. De même, les véhicules possèdent souvent un moyen de se protéger, et diffèrent en termes de vitesse, maniabilité, et spécificités. Par exemple, une forme de pelleteuse sera assez lente, mais permet d'attaquer avec ladite pelle, et de dégager des gravats qui peuvent bloquer l'avancée du joueur.

Cependant, les ennemis sont par défaut inactifs. Ils vaquent à leurs occupations sans se préoccuper de quoi que ce soit. A la manière d'un « Grand theft auto », le joueur doit déclencher le combat en attaquant un ennemi. Ensuite, plus le chaos augmente, plus les ennemis deviennent puissants, avec l'arrivée de la police, puis de l'armée. Ces combats « optionnels » permettent de ne pas trop gêner la progression du joueur, si celui-ci le souhaite. Cependant, il peut être préférable de se battre, pour gagner de l'expérience, pour le plaisir, ou simplement pour rendre le jeu plus difficile. Ainsi, le mode difficile rend les Branchés agressifs par défaut, pour les joueurs préférant l'action permanente.

Le jeu possède également un système d'expérience, que l'on peut gagner via la destruction de masse, ou l'accomplissement de quêtes. Les gains de niveaux octroient des points, que le joueur peut dépenser pour améliorer ses statistiques (force, vitesse, endurance, points de vie, vitesse de récupération, etc...). Il est également possible de trouver des améliorations permanentes sur la carte, sous forme de seringues colorées.

Comme dit précédemment, des objets sont également présent. De manière assez classique, il s'agit principalement de régénération de vie/endurance, couplé à des augmentations temporaires de statistiques, et des objets activables, pouvant aider au combat. Parmi les objets possédés par le joueur, il est possible d'en sélectionner 5, qui seront accessible sous forme de raccourci, parmi lesquels une touche permet de cycler.

Le jeu suit une trame relativement linéaire. Cependant, il est possible d'accéder au « dernier niveau » dès le début, afin d'affronter Pascal. Le scénario principal sert à développer l'univers, et à obtenir du soutien, de manière à faciliter la dernière mission. En effet, en plus du gain de puissance via les niveaux, les nouvelles formes, et le nombre de déconnectés, le fait d'obtenir des alliés permet de désactiver certaines défenses du gouvernement. De la même manière, plus le joueur aura fait de missions, plus le boss de fin sera faible, par manque de soutien.

En plus de la trame principale, des quêtes secondaires sont présentes, de même que les quêtes de collecte pour les améliorations et nouvelles formes optionnelles.

Ainsi, la boucle de gameplay à court terme consiste à rallier le lieu souhaité, suivi par un affrontement et/ou un puzzle, puis une récompense, ou la suite de la quête. Il s'agit de favoriser le plaisir immédiat, en permettant au joueur de se défouler facilement. A moyen terme, la boucle est similaire, avec l'enchaînement Boss => Quêtes => Nouveau lieu (pas toujours dans cet ordre). Ici, l'intérêt vient de la découverte de nouveaux environnements au fur et à mesure, ainsi que l'avancement général du scénario.

Enfin, sur le long terme, le jeu propose quelques succès principalement liés à la complétion, ou des défis, ainsi qu'un new game+ où il est possible de garder ses niveaux et son arsenal. Ainsi, le joueur peut décider de faire le jeu à 100%, de le finir en faisant le moins de quêtes possibles, ou en ignorant certains pnj. Un mode boss rush est également présent.

5. Direction artistique

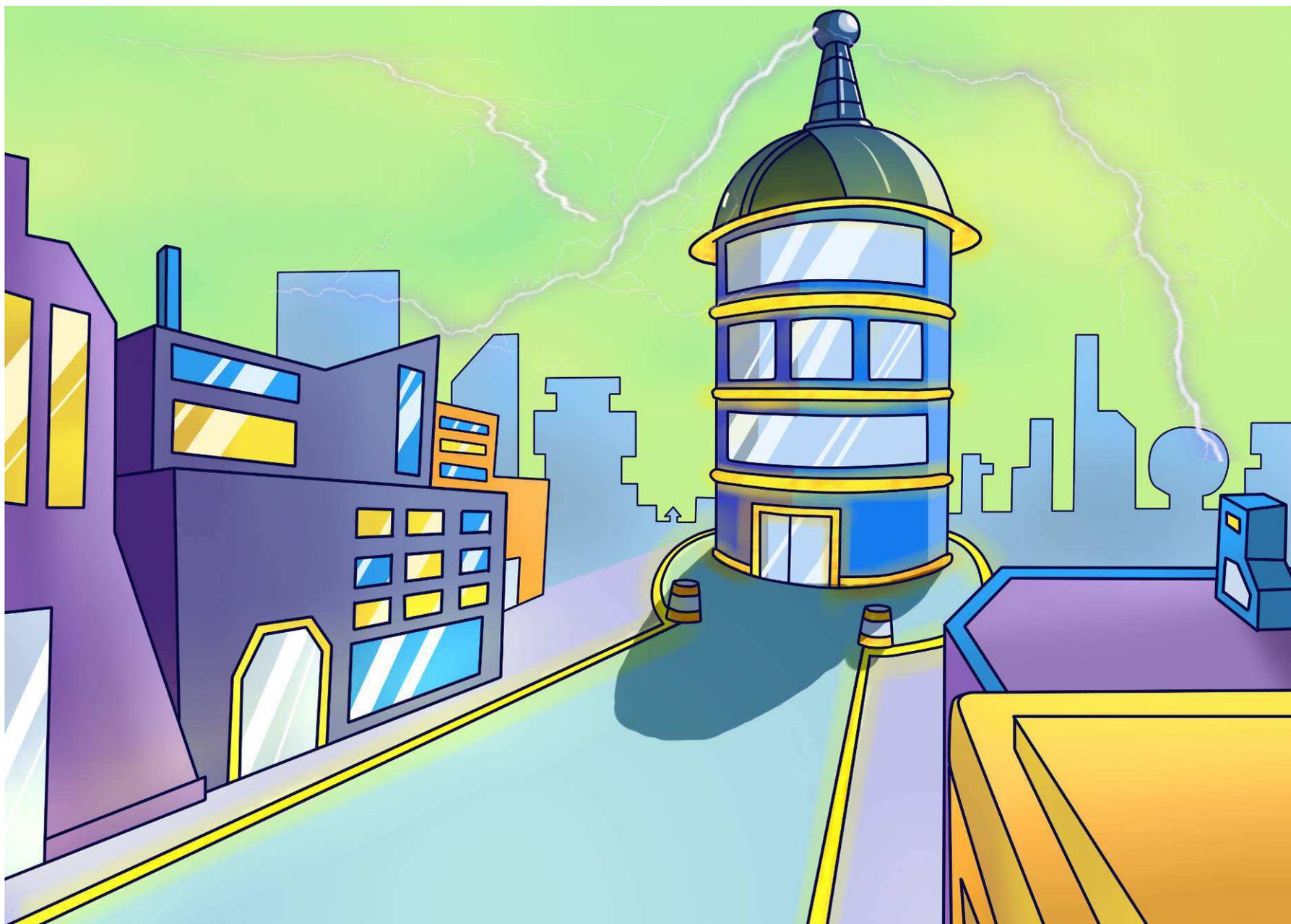
Sur le plan visuel, la direction artistique est prévue pour avoir un aspect très cartoon. L'univers est très coloré, ce qui donne un aspect assez chaleureux et joyeux aux différents endroits.

Les designs des décors sont assez classiques, voire caricaturaux, de manière à instantanément transmettre l'ambiance voulue.

Point de vue animation, les personnages peuvent facilement se tordre, afin de permettre la création visuelle des agglomérats.

Les visuels sont en grande partie inspirés par le dessin animé Adventure Time, pour l'aspect coloré, et les mouvements irréalistes.

Sur cette image, une ébauche du style visuel dans la ville de Los Apostoles



Dessin réalisé par Roxanne Couillaux (élève école Brassart Tours).

D'un point de vue sonore, le jeu est varié, en fonction de l'endroit visité.

Ainsi, la ville basée sur New York possède une atmosphère très underground dans la zone de banlieue. A l'inverse, la musique du centre est beaucoup plus discrète, et sans profondeur, comme il convient pour un milieu de travailleurs formatés.

La ville basée sur Vegas quant à elle est basée sur une musique pop rapide et énergisante. Cependant, les musiques sont accompagnées de paroles autour du contrôle, et de messages subliminaux.

Pour ce qui est de la cité technologique, les sons sont beaucoup plus industriels. On peut prendre comme références les chansons « Television rules the nation » des Daft Punks, ou encore « The robots », de Kraftwerk.

Toujours dans un souci de caractérisation, la pampa entre les villes est représentée par des musiques au banjo, stéréotypes de la campagne américaine. Par exemple Doc Watson. On peut également penser aux musiques présentes dans Fallout New Vegas.

De la même manière, chaque boss est caractérisé par un genre qui lui correspond. Par exemple, Nikola utilise une musique très électronique et futuriste, tandis que le gang de racailles utilise du rap bas de gamme.

6. Partie level design

a) Contexte

Etant donné le statut de jeu open world de TeleNation, il est plus convenable de décrire une mission dite principale.

Il s'agit ici de la dernière mission avant le climax, dans la ville de Los Apostoles.

Cinématique :

Lisa se trouve dans la maison de Nikola, une tasse à la main. L'inventeur est calme et posé, tandis que le protagoniste semble avoir du mal à rester en place. La discussion tourne autour du plan pour détruire Pascal.

Lisa se lève, et perd patience, annonçant son intention d'en finir le plus vite possible.

Nikola lui explique qu'il reste une ultime défense désactivable, qui faciliterait grandement l'assaut. Il s'agit d'un générateur de champ de forces que possède le président, ainsi qu'une batterie de tourelles électriques dispersées dans le bastion. Ces défenses sont puissantes, mais requièrent une grande quantité d'électricité pour fonctionner. L'explication continue, avec l'objectif principal de la mission : trouver la source d'énergie externe du gouvernement, et la couper.

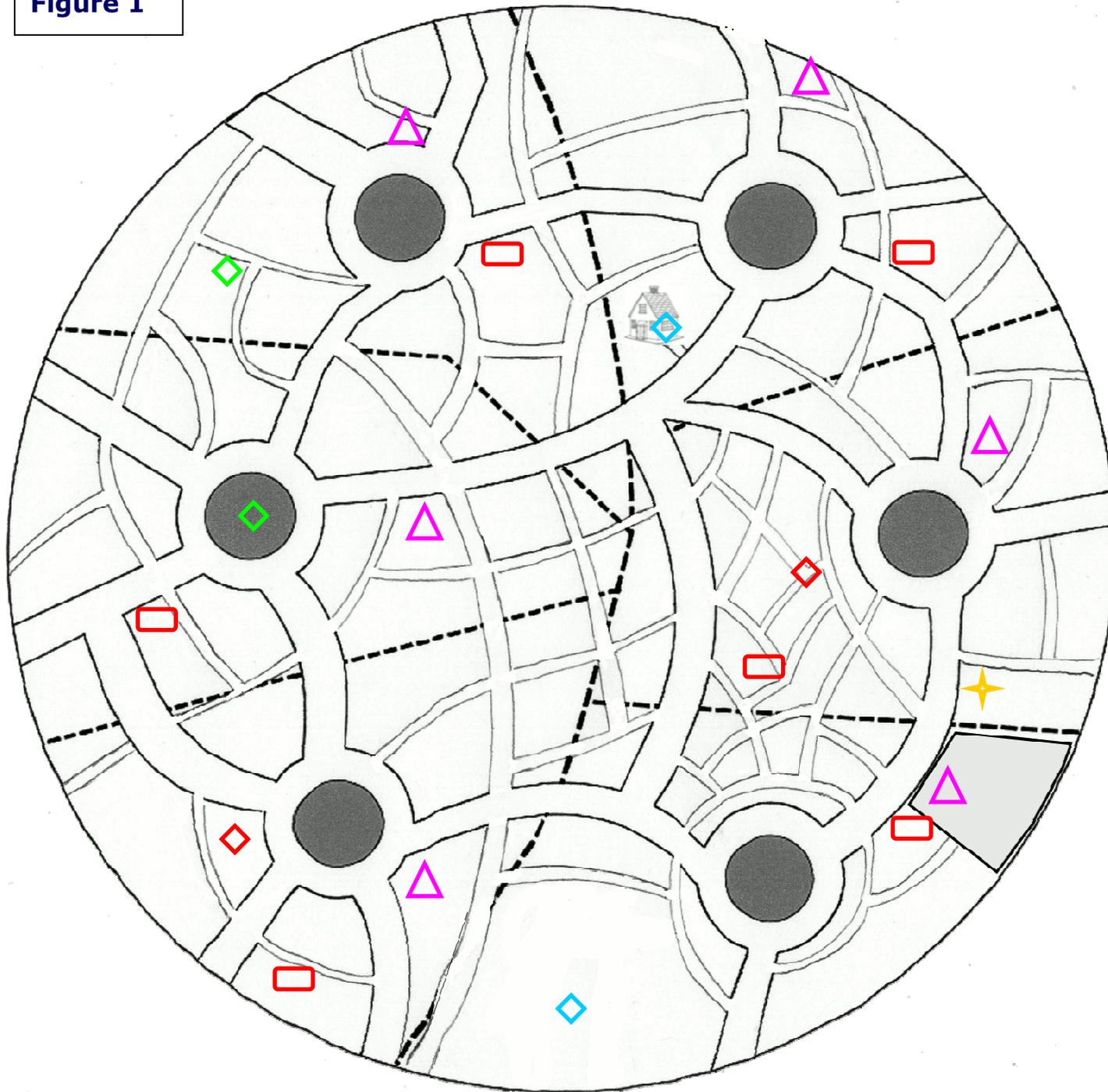
Lisa sort de la maison, enjouée, et débordante d'énergie, pendant que Nikola finit sa tasse.
Fin de la cinématique.

Retour au jeu.

b) Partie 1 : recherche

La minimap n'indique pas d'objectif, car il s'agit d'une recherche à l'échelle de tout le centre-ville. Cependant, pour des raisons de clarté, le plan ci-contre indique les objectifs principaux et secondaires. (cf. fig. 1)

Figure 1



-  Bars
-  Appartement du Director
-  Boutiques
-  Amélioration de vie
-  Amélioration d'endurance
-  Amélioration de vitesse

Le joueur doit explorer chaque quartier, à la recherche des bars. Chaque quartier en contient un, dans lequel se trouve un ingénieur.

Une fois celui-ci repéré, un commando militaire apparaît pour le protéger. Il est composé de 6 militaires branchés utilisant un fusil semi-automatique, ainsi que 3 grenadiers, et 6 autres armés de matraques électriques, en plus des ennemis déjà présents. Les attaques électriques endommagent gravement la stabilité de la construction en cours, voire la détruit automatiquement si le coup n'est pas bloqué. Cela rend le combat relativement difficile, et force le joueur à réagir vite et fort.

Durant le combat, l'ingénieur commence à s'enfuir, et sera affiché sur la minimap. Lorsque les ennemis sont vaincus, le joueur doit rattraper la cible, afin de l'interroger sur la centrale du quartier, qui a donc 1 chance sur 6 d'être la bonne. La centrale correcte est celle du quartier Est.

Cette routine continue, avec des commandos comprenant une unité supplémentaire aléatoire à chaque nouvel ingénieur, jusqu'à ce que le joueur ait trouvé le bon. Cela devrait en moyenne prendre 15 minutes.

c) Partie 1 bis : Objectifs optionnels

Pendant les deux premières phases de la mission, le joueur peut affronter des civils, puis des policiers armés de pistolets, de tasers, ou de boucliers/matraque. Enfin, si le chaos continue, des groupes de militaires similaires à ceux qui protègent les ingénieurs peuvent arriver, suivis par un tank utilisant des obus électriques.

Le centre-ville contient 2 améliorations de vie, ainsi que 2 améliorations d'endurance, et 2 améliorations de vitesse. Chaque bonus est caché dans un quartier différent, et accessible pendant et après la mission : Une première amélioration de vitesse est disponible chez Nikola, en explorant sa maison. La seconde se trouve dans le quartier des mutagénistes, au sud-est, et implique de fouiller le champ de test. L'amélioration de vie du quartier est se trouve dans le dédale de ruelles, et nécessite de détruire le sol, en frappant une conduite de gaz proche. Quant à celle du quartier sud-ouest, le joueur peut la voir depuis la place de la centrale, mais doit escalader en sautant sur les immeubles. Enfin, l'amélioration d'endurance au nord-ouest est dissimulée par un bâtiment holographique, tandis que l'autre est placée sur le toit de la centrale locale.

Des boutiques disséminées permettent d'obtenir des objets activables, de nouvelles tenues, des bonus temporaires, ainsi qu'une des trois pièces permettant de débloquent la forme de canon laser.

d) Partie 2 : accès à la centrale

Après la fin des interrogatoires, le joueur doit se rendre à la centrale indiquée. Il s'agit de bâtiments imposants, situés au centre de chaque quartier. Une fois sur place, un groupe d'ennemis apparaît, constitué de 4 militaires en jetpack, avec un taser, 2 gardiens massifs, ainsi qu'une dizaine de policiers standard.

Suite à l'affrontement, le joueur découvre que l'accès est bloqué par un champ de force. Un appel de Nikola se déclenche alors, expliquant que cette protection ne peut être désactivée que par le Directeur de la centrale, et qu'il est donc nécessaire d'aller le trouver.

Celui-ci s'est barricadé au dernier étage d'un immeuble proche, qui n'est accessible qu'en sautant entre les toits du voisinage.

Au moment où le joueur arrive au niveau de la fenêtre, celle-ci explose, révélant le Directeur, portant une armure expérimentale.

Miniboss : Director.

Le Directeur possède un équipement lui permettant de se maintenir en l'air, et possède un contrôle de ses mouvements beaucoup plus précis que les militaires.

Au début du combat, l'ennemi est entouré d'un bouclier, et se bat à l'aide de ses poings. Son style de combat est assez rapide, et utilise beaucoup d'attaques propulsées pour atteindre rapidement le joueur, ou le clouer au sol.

Afin de désactiver ses défenses, le joueur doit sacrifier une de ses formes, pour activer le mode paratonnerre. Celui-ci permet d'attirer l'électricité ambiante de la ville, sous forme d'un éclair massif, capable de court-circuiter le système de protection de l'armure.

Une fois cette étape effectuée, le Directeur se réfugie en l'air, et envoie des drones explosifs vers le joueur. Il est donc nécessaire de les éviter, tout en essayant de le viser ou de l'atteindre, selon la stratégie employée. Il est également possible de renvoyer un drone, en l'esquivant pendant 4

suffisante pour la suite du jeu. Il convient également de noter que les murs de la centrale, ainsi que les machines présentes sont magnétisés, de manière à éviter les dommages par balle. Cela signifie que les tirs ennemis rebondissent, pour infliger la moitié de leurs dégâts normaux, lorsqu'ils touchent l'une de ces surfaces.

Lorsque le champ de force est baissé, le fait de revenir dans la salle de départ permet de déverrouiller l'accès au sous-sol, ainsi que de récupérer son armée de débranchés. L'utilisation de l'armée n'est tout de même pas totalement libre, car la taille des pièces limite les formes possibles. Ainsi, le joueur ne peut pas utiliser ses véhicules, et ne possède que 30 débranchés.

Le groupe de soldats précédemment cité étant détruit, la visite de la centrale reprend son cours, sous forme de donjon plus classique. On considèrera que le joueur suit le trajet indiqué sur la figure.

Les ennemis principaux de la zone sont des groupes de militaires. Ainsi, l'infanterie de base se bat principalement au couteau, avec une haute vitesse d'action. Des unités de soutien armées de fusils d'assaut sont également présentes en arrière. Enfin, la plus grosse unité commune de la zone est un ingénieur pouvant lancer un arc électrique. Celui-ci saute d'ennemi en ennemi, en direction de Lisa, et charge la prochaine attaque de chaque unité touchée pour doubler ses dégâts.

Le hall est à présent vide. La salle horizontale suivante contient un petit groupe de soldats placés près de la porte, et deux tireurs le long du mur incurvé. L'accès à la salle nord-est est caché dans un mur devant être détruit. Cette cache contient deux mutants assassins (type fragile speedster). Ceux-ci sont accrochés aux murs, et sautent à grande vitesse sur Lisa, pour lui infliger de gros dégâts. Ils sont cependant extrêmement fragiles. Le fait de les battre permet d'explorer librement la salle, afin d'obtenir deux recharges pour ses formes, et une amélioration temporaire de vitesse.

La grande salle au centre de la centrale est particulière, car présente sur deux étages (voir fig. 3). Cela signifie qu'en utilisant le décor et une forme d'élévation des Débranchés (escabeau, plate-forme volante, ou encore grappin), il est possible d'atteindre les échafaudages du premier étage, ce qui raccourcit le donjon, mais implique de rater certains objets cachés. Une fois en haut, il est possible de faire descendre une échelle, afin de changer plus facilement d'étage.

Du fait de la taille de cette salle, des tireurs armés de fusils sniper sont présents à l'étage du dessus, sur le bord de la salle ou sur les échafaudages. De même, un groupe de soldats tasers en jetpack apparaît pour distraire le joueur durant l'affrontement, afin de soutenir les ennemis « de base » qui occupent le sol. Une fois les ennemis vaincus, les portes s'ouvrent, laissant entrer une deuxième vague

d'ennemis. Celle-ci est composée de deux mutants géants, lents mais puissants (type mighty glacier), et un groupe de soldats cyclopes, utilisant un laser oculaire. Ceux-ci sont menés par 3 ingénieurs volants, capables de ralentir Lisa, tout en augmentant la vitesse d'action des autres ennemis.

La salle nord-ouest cache un groupe d'ennemis classiques, entourant un robot. Celui-ci génère un bouclier autour des soldats, leur donnant un peu plus de résistance, et augmentant la perte de stabilité lorsque le joueur les frappe. A sa mort, un court-circuit détruit la forme actuelle du joueur, et achève les ennemis autour du robot.

Dans cette salle, plusieurs machines sont reliées par un circuit, comportant 4 pièces manquantes. Le joueur doit « sacrifier » 2 Débranchés par ouverture, qu'il pourra récupérer plus tard. Tant que le circuit est complet, les portes de la salle ouest et de la cache est sont ouvertes, mais la salle en L est fermée. Si le joueur active la forme de mains, il est possible de ramasser et d'utiliser le corps du robot, pour remplacer deux Débranchés. Le joueur revient ensuite dans la grande salle, pour explorer l'ouest.

La pièce à l'ouest consiste en un combat classique, au milieu des machines. La salle suivante quant à elle est un sliding puzzle assez classique, provoquant le questionnement de Lisa sur l'existence de ce genre de mécaniques.

La troisième salle optionnelle abrite un ingénieur électrique, caché derrière un soldat portant une large armure. Cet ennemi doit être vaincu à l'aide d'explosifs, et utilise des attaques à base d'ondes de choc lors de ses déplacements. La victoire sur cet adversaire permet de gagner un Débranché supplémentaire, et l'accès à la pièce suivante.

Celle-ci est caractérisée par un mur énergétique transparent (en pointillés sur le plan), permettant de voir la pièce suivante, dans laquelle se trouvent une porte blindée (accès à l'escalier), et un mur fissuré au nord. Du côté où se trouve le joueur, une console est présente, qu'il est possible de détruire. La cache à l'ouest est accessible après un puzzle impliquant de réparer un robot gardant la porte, puis de couper son câble d'alimentation, afin de le faire rentrer dans une alcôve de rechargement.

L'accès à la cache permet de récupérer le deuxième morceau du canon laser.

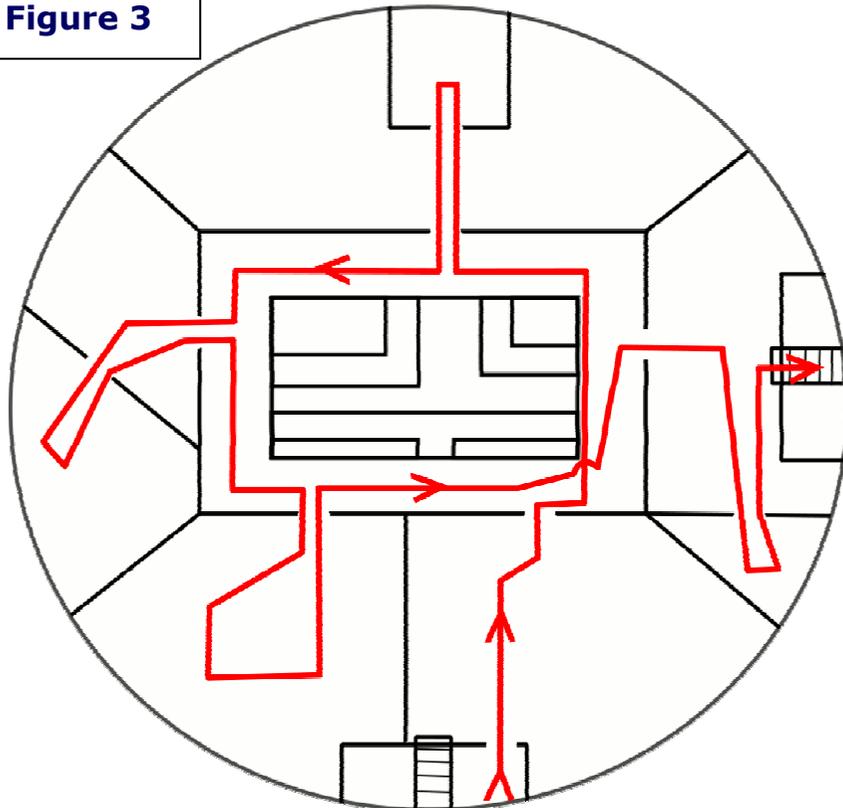
Le joueur peut ensuite revenir à la cache est, ouverte grâce aux fils précédents, et récupérer trois objets de soin, après avoir vaincu un assassin. Une fois ceci fait, il est nécessaire de récupérer les Débranchés dans la salle nord-ouest, afin d'ouvrir l'accès à la pièce en L.

Celle-ci est séparée en deux parties, via une grille lignée avec le mur de la salle centrale. Du côté d'arrivée, la pièce marque le retour du robot, cette fois en deux exemplaires, accompagnés par un mutant géant, deux assassins, et un groupe d'ennemis classiques. De l'autre côté de la grille, deux snipers sont présents, perchés sur une machine. Ceux-ci ont une fonction de harcèlement, mais peuvent être tués en utilisant des drones explosifs. La grille s'ouvre via un système de circuit similaire à celui vu précédemment. Cependant, 10 paires de débranchés sont nécessaires, cette fois-ci, ce qui implique d'utiliser une armée fortement diminuée pour la suite. La deuxième partie de la pièce ne comprend que les deux snipers. L'accès à la salle suivante se fait en détruisant le mur, comme vu dans l'aile optionnelle.

La dernière pièce de l'étage est vide, à l'exception de la porte blindée vers l'escalier, et du mur d'énergie précédent. La porte blindée s'ouvre depuis l'autre côté, en détruisant une console de commande. Si le joueur ne l'a pas fait auparavant, il est possible d'envoyer un drone dans un petit labyrinthe caché dans le mur, afin de la faire exploser, et débloquent l'accès à la suite.

f) Partie 4 :Deuxième étage

Figure 3



A cause de la porte précédente, le joueur ne possède qu'un tiers de son armée à ce stade.

Par conséquent, la première salle fonctionne selon 3 sections à parcourir, entre les machines. Chacune d'entre elles impliquent un combat contre une unité de militaires, avec à chaque fois un assassin en plus, ainsi qu'un labyrinthe pour drones.

La salle principale est la partie supérieure de la pièce centrale de l'étage précédent. Trois échafaudages sont placés au-dessus du vide, et il est possible de faire descendre une échelle pour naviguer plus facilement entre les étages. Cela permet de récupérer ses Débranchés, si le joueur y pense (on assumera que cette étape est faite pour la suite).

L'accès au deuxième escalier est bloqué par une série de trois portes blindées indestructibles.

La salle nord est un combat de grande ampleur, contre un groupe de mutants géants, protégés par deux groupes de trois snipers près des murs, et un groupe d'ingénieurs électriques. Afin d'ouvrir la porte suivante, le joueur doit attirer un géant près de deux panneaux sur le mur, et lui faire frapper pour les ouvrir. Cela permet de libérer des fils, qu'il faut ensuite couper. Un nouveau géant apparaît tant que nécessaire, de manière à ne pas bloquer le joueur. La pièce suivante contient un bonus temporaire de défense, et la première console de commande.

Les deux salles ouest sont reliées par un puzzle : Le sol de la première pièce est quadrillé, et celui de la deuxième est électrifié. Dans la première se trouvent 8 carcasses de robots, que le joueur doit placer sur les cases. Cela coupe l'électricité dans une case correspondante de l'autre côté. Le but est donc de créer un trajet sûr, afin d'atteindre la deuxième console de commande.

Quant à la grande salle, il s'agit d'une maison de monstres. En effet, cet espace sert de salle de repos pour les gardes. Lorsque le joueur y entre, un grand nombre d'ennemis est présent, mais inactif. Le fait de passer la porte les fait se retourner, et déclenche un combat massif, contre des ennemis de tous les types rencontrés dans la centrale, sauf les robots. La victoire permet d'accéder à la troisième console de commande, et donc ouvrir la porte finale.

La salle Est s'avère totalement vide, de manière à permettre au joueur un instant de répit, pour se préparer. Au sud, une cache contient un objet de soin complet, et un objet permettant de régénérer une forme.

Le joueur monte ensuite l'escalier vers le deuxième étage pour arriver à...

g) Partie 5 : Z

Le deuxième étage de la centrale ne comprend qu'une seule pièce, de grande taille. Le fait d'y entrer déclenche une cinématique. Z utilise son groupe de Branchés pour tomber sur Lisa en formant un pieu, mais celle-ci esquive. S'ensuit un dialogue concernant la grandeur de Pascal et du programme, avant que le combat commence.

Figure 4

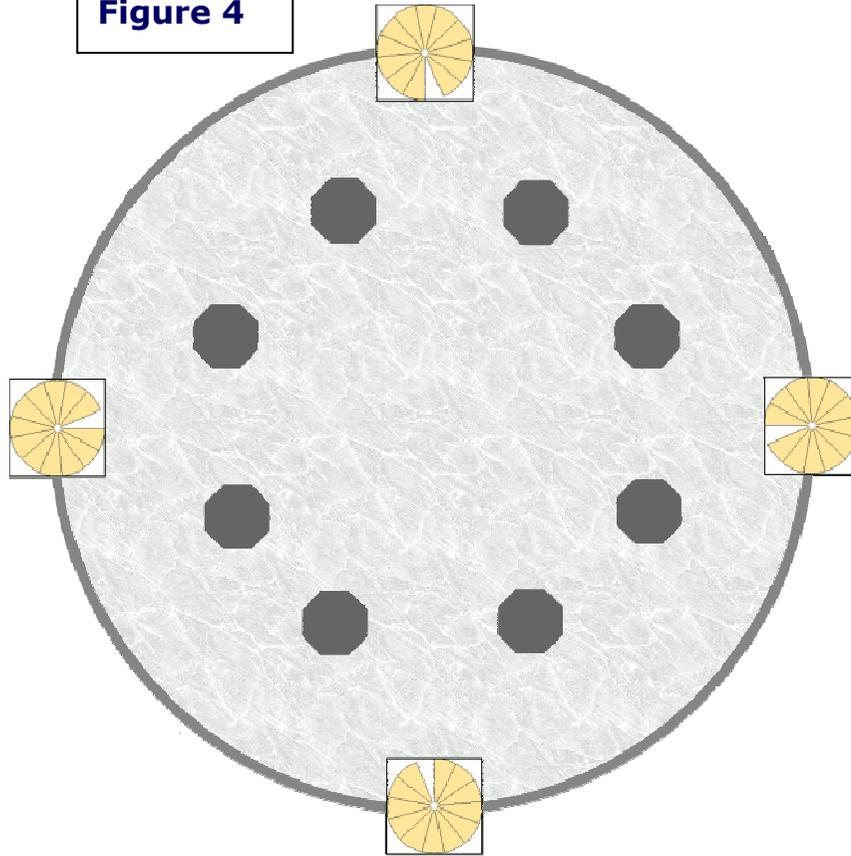
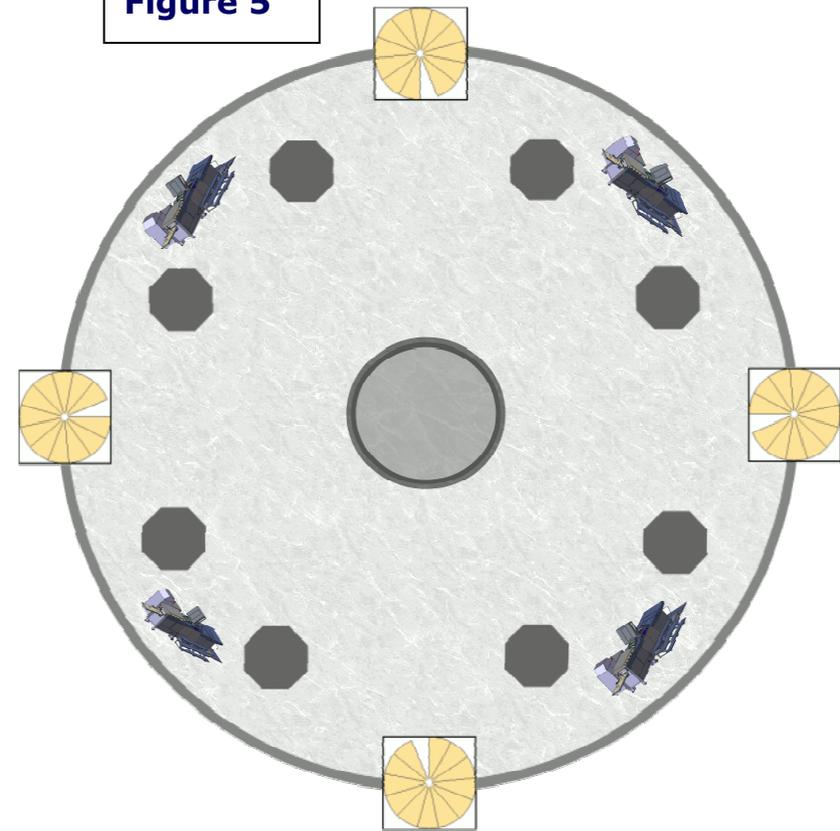


Figure 5



L'affrontement se passe dans une arène circulaire, sur deux étages. (voir fig. 4 et 5). L'étage supérieur est accessible via les escaliers placés aux quatre points cardinaux, ainsi que par l'ouverture au centre, si le joueur possède l'amélioration d'escabeau, ou un autre moyen de propulsion.

Les piliers de l'étage inférieur sont creux. De manière périodique, un groupe de soldats empilés en sort. Ceux-ci agissent comme des tourelles, et peuvent se laisser tomber sur Lisa si le joueur s'approche au corps à corps. A l'étage supérieur, alignés sur les piliers se trouvent des paratonnerres. De manière aléatoire, l'électricité tombe sur l'un d'entre eux, ce qui provoque des dégâts de zone, et détruit la construction active. Quatre consoles de commandes sont présentes, dont l'activation permet d'électriser les deux piliers du côté opposé, de manière à blesser l'ennemi.

Z quant à lui attaque en utilisant ses Branchés de la même manière que Lisa, en fonction de la distance.

Ainsi, un combat à courte portée implique de le voir utiliser un fléau d'armes infligeant de lourds dégâts dans une large zone, mais avec une vitesse d'attaque réduite, et un long temps de latence après avoir raté.

Si la distance entre Lisa et Z est supérieure à la moitié de l'arène, ce dernier passera en forme de canon laser. Cette forme lui donne la possibilité d'attaquer avec des petits tirs rapides, un rayon balayant qui nécessite une esquive, ou un tir chargé dévastateur, nécessitant quelques secondes.

Enfin, à mi-distance (entre 25 et 50% de l'arène) deux actions sont possibles. Z peut utiliser une grenade flash pour aveugler le joueur et sauter en arrière, pour enchaîner sur une rafale laser. L'autre option étant une forme de Jeep, lui permettant d'effectuer un mouvement rapide vers Lisa, pouvant être combiné à un coup de fléau, si le joueur ne s'éloigne pas assez lors de l'esquive.

Les déplacements de l'ennemi sont effectués de manière à contrer la forme active du joueur, l'obligeant à s'adapter. De plus, Z peut à tout moment utiliser ses Branchés pour se propulser et changer d'étage, ce qui déclenche invariablement un tir chargé, le temps que le joueur le suive.

L'affrontement est prévu pour durer une dizaine de minutes, si le joueur est de niveau moyen, avec un personnage relativement bien amélioré.

Le duel s'achève sur une cinématique montrant quelques passes d'arme entre la forme de fléau de Z, et celle de poing de Lisa. Au bout d'un moment, Z s'effondre, exténué. Lisa l'attrape alors, et le projette dans une console de commande, de manière à l'achever tout en coupant l'afflux d'énergie vers le bunker.

La quête se termine alors, et le joueur doit retourner voir Nikola pour lancer la quête suivante, afin de préparer l'assaut final.

FIN DU LEVEL DESIGN

7. Inspirations

-TeleNation s'inspire en grande partie de la série « Dead Rising » de Capcom, et surtout de son troisième épisode. Ainsi, les ennemis en masse, et le fait d'être un beat them up urbain sont basés sur ce jeu. Egalement, le nombre d'ennemis tués est comptabilisé dans les deux cas, mais pas pour les mêmes raisons.

-L'autre inspiration principale est « The Wonderful 101 », de platinum game. Ce jeu m'a inspiré l'idée d'utiliser les alliés du pj pour construire des armes, et ainsi rendre les combats plus épiques et impressionnants. Cependant, TeleNation combine cela avec les armes et véhicules de Dead Rising 3, pour proposer un plus grand nombre de formes, dont l'utilité ne se résume pas aux combats.

-De manière générale, de nombreuses œuvres à l'apparence cartoon et enfantines, mais possédant une certaine profondeur ont eu une influence sur le principe du jeu. Ainsi, TW101 précédemment cité, mais également des jeux comme la série des « Borderlands » ou des « No More Heroes », classées respectivement 18+ et 16+, malgré leur aspect très coloré. D'un autre côté, des séries comme « Adventure Time », « Gravity Falls », ou encore « Steven Universe » m'ont servi de référence, en montrant une certaine profondeur, dans des programmes dit enfants.

-Concernant le principe général du jeu, et le scénario, les musiques « Television rules the nation » des Daft Punks, et « Echo » (vocaloid) ont servi de base, en fournissant l'idée de la Télévision comme moyen d'asservir la population.

-De manière plus subtile, le jeu « Metroid Prime 2 » de Retro studio a en partie influencé la partie Level Design, à cause d'un passage très orienté mécanique, et le fait d'intégrer des puzzles dans un autre genre.