

Projet Hitman

ICAN 3GDB - Rendu Level Design

Objectif :

Poser les bases d'une mission de Hitman (2016) se déroulant dans une gare ferroviaire d'une grande ville. La mission doit permettre au joueur d'atteindre son objectif de différentes manières.

Membre du groupe :

- Victor Graziani
- Anna Kaczorowski
- Adrien Lemoine (*option LD*)
- Clément Roth (*option LD*)

Présentation de la mission

La cible est le directeur d'une gare ferroviaire. Il était connu dans le milieu de la pègre pour trafic d'armes, de munitions, de drogues et même d'humains. Mais, étonnement, ce n'est pas la raison pour laquelle notre client le veut mort.

Récemment il ne fournit plus la mafia locale mais des groupes terroristes. Sa mort permettra la mise en place d'un nouveau directeur qui reprendra les choses en main.

Fiche de la cible :

Notre cible Andrien Granzarot
Âge 56 ans
Taille 1m75
Poids 81kg
Métier Directeur de gare
Crime Trafiquant de ressources variées au marché noir, proxénétisme et collaboration avec un groupe terroriste.

Les différentes opportunités :

- Écrasé sous l'aquarium.
- Intoxiqué avec un café.
- Passé sous un train.

Layout de la gare ferroviaire

Lien drive pour accéder aux PDF montrant le plan de la gare, le circulaire de la cible ainsi que la position des indices et des objets à récupérer : [Plan LD](#)

Objectif du Level Design :

Toutes les pièces/zones du jeu ont été pensées pour qu'elles offrent au joueur soit un nouvel outil lui permettant de progresser dans la découverte du niveau (mort aux rats, trousse à outils, nouveau déguisement), soit une nouvelle information (information sur l'arrivée des événements à venir, sur la circulaire du directeur, etc.).

Nous avons souhaité garder à l'esprit lors de l'élaboration de la gare une "logique architecturale" que doit posséder un tel bâtiment. Ainsi nous retrouverons de nombreuses salles "pratiques" : locaux de stockages, toilettes, réserves, etc.

Nous avons envisagé d'autres salles comme la réserve illégale pour proposer des objectifs secondaires comme la destruction du contenu de cette salle.

Le joueur commence la mission dans la partie publique de la gare, et son objectif est de réussir à récupérer des informations sur le directeur et un déguisement qui lui permettra d'accéder aux zones administratives et techniques.

Nous avons prévu le Level Design de façon à ce que l'acquisition d'un des déguisements lui permettent via le système de vestiaire à pouvoir passer de la zone administrative à la zone technique plus facilement.

Il y a deux Zones que l'on souhaitait tout particulièrement mettre en avant dans notre Level Design : L'aquarium et le quai Numéro 4.

- L'aquarium est visible dès l'entrée dans la gare du joueur, et de nombreuses informations dites par les PNJs et des affiches collées au mur annoncent l'événement
- Lorsque le joueur sort de la zone administrative, soit il sort par la sortie salle de Repos/Billetterie et retombe sur l'aquarium, soit il sort par la sortie pointage et arrive directement face au quai numéro 4. La grande majorité des informations portant sur le mystère entourant ce quai sont d'ailleurs disponibles dans la partie administrative
- Si le joueur accède au bureau du Directeur, une baie vitrée donne directement sur le quai numéro 4

Ambitions futures :

Nous envisageons de donner une notion de temps plus importante dans notre niveau. En effet dans cette gare, le joueur aurait accès à l'heure à laquelle l'inauguration de l'aquarium va être faite, quand arrive le train sur le quai 4, quand la cible va boire son café, etc. Mettre l'heure en avant via des horloges présentes dans la gare permettrait au joueur de connaître le temps qu'il lui reste avant les différents événements de la journée.

Objets présents dans le niveau :

La mort aux rats

Elle permet de mettre en oeuvre la mort par intoxication. Si un PNJ boit une boisson avec de la mort aux rats, il ira vomir aux toilettes peu de temps après.

Le joueur peut en trouver dans les réserves des bâtiments dédiés aux techniciens ou dans les réserves des boutiques.

Nous n'avons volontairement pas mis de mort aux rats dans la réserve du Starduck pour éviter que la mise en place de la mort par intoxication ne demande qu'à venir dans cette zone. En effet, une des morts possibles nécessite de s'infiltrer dans le Starduck pour y servir un café empoisonné à la cible, donc lui donner au même endroit l'outil pour l'empoisonner serait trop évident. Ainsi il sera obligé de chercher soit dans la réserve d'un autre magasin ou dans la réserve globale.

Cependant, mettre de la mort aux rats dans les réserve de la pharmacie permettrait de pousser le joueur à effectuer l'objectif optionnel.

Les PNJs isolés avec un habits adéquat

nous avons mis plusieurs accès à des habits adéquats qui laisseront le joueur accéder aux autres parties du niveau. Nous souhaitons proposer 3 habits différents et de multiples endroits où aller les chercher de façon à ce que peu importe le choix effectué par le joueur, celui-ci pourra toujours accéder à l'un d'entre eux.

Les habits :

Les différents habits donnent accès à différentes zones de jeu. Nous présentons dans le Layout les zones disponibles selon le déguisement porté par l'avatar.

Il existe 2 façons de gagner un déguisement : soit en tuant/assommant un PNJ, soit en récupérant un présent dans un vestiaire par exemple.

La seringue de dopamine :

Cet outil optionnel n'est disponible que dans la réserve de la pharmacie. Une fois acquise, elle permet si le joueur choisit d'effectuer la mort par intoxication de tuer la cible en lui administrant une dose de cette seringue.

la dopamine est une substance faisant accélérer le battement cardiaque. à trop grandes doses, celle-ci peut provoquer un arrêt cardiaque.

Le joueur peut en effet apprendre via une discussion que le directeur a des problèmes au coeur et qu'il devrait normalement arrêter le café.

Les véhicules :

Il existe dans la partie technicien des petits véhicules permettant de se déplacer plus rapidement, notamment pour le passage "véhicule vers l'étage". Ce passage est par ailleurs celui par lequel passera le camion ramenant les "marchandises" récupérées du train du quai n°4 vers le local de stockage illégal.

Quand l'avatar passe par là, il peut entrer dans un de ces véhicules.

Les routes d'assassinats :

Écrasé par l'aquarium :

Principe de l'assassinat

Un aquarium vide est installé dans le hall de la gare à l'étage. La cible doit l'inaugurer par un discours et en le remplissant d'eau. Le joueur doit saboter les pieds de l'infrastructure qui tient l'aquarium pour qu'avec le poids de l'eau, elle s'effondre sur la cible.

C'est la route d'assassinat la plus facile à découvrir et celle que la mission pousse à faire en premier. C'est à dire que la voix narrative mettrait en avant cette inauguration et l'aquarium sera directement visible dès que le joueur spawn.

Nécessite comme objet

- Déguisement de technicien
- la trousse à outils pour saboter la structures soutenant l'aquarium de sorte qu'elle s'écroule sur l'estrade (où sera la cible) quand de l'eau sera ajoutée.

Déroulement du plan d'assassinat

- Le joueur apprend que la cible va inaugurer l'aquarium par un discours sur une estrade se trouvant au pied de l'aquarium. L'aquarium sera remplie en même temps que l'inauguration
- Il apprend que l'infrastructure de l'aquarium peut être saboter
- Il trouve une trousse à outils et un déguisement de technicien
- Déguisé, il peut se rapprocher de l'aquarium (encore fermée au public)
- Une fois assez proche, il peut saboter les pieds porteurs de l'aquarium de sorte qu'ils tombent sur l'estrade sous le poids de l'eau ajoutée
- La cible se déplace sur l'estrade et commence son discours
- Une fois que l'eau est ajoutée à l'aquarium, il s'écroule automatiquement sur la cible
- Le joueur doit partir vers une zone d'extraction

Intoxication au café :

Principe de l'assassinat

La cible prend 2 fois par jour un café :

- le premier au Starduck
- le deuxième à celui de la machine à café de la salle de repos des techniciens. Les différents secrétaires et techniciens savent que leur directeur (est allergique au lactose) souffre du maladie du coeur et parle de l'effet néfaste du café sur sa santé. Le plan est d'empoisonner l'un de ces cafés. Pendant qu'il vomit au toilettes, (lui injecter une fortes dose de dopamines) pour le faire subir un infarctus et passer le tout pour un accident. (ou simplement le noyer mais alors l'assassinat sera évident).

Cette route d'assassinat n'est pas très difficile à découvrir. Nous l'avons désigné pour le joueur qui aime la mise à mort furtive et leurrer les pnj (acquérir les objets requis et servir le café incognito). Une particularité de cette route est que le joueur peut choisir de se challenger à obtenir une seringue de dopamine pour avoir un assassinat plus satisfaisant. Mais un joueur peu expérimenté peut se simplifier la tâche.

Nécessite comme objet

- Un déguisement de vendeur de starbuck / un déguisement de technicien
- de la mort au rat
- Une seringue de dopamine de la pharmacie

Déroulement du plan d'assassinat

- Le joueur apprend son addiction au café et son problème au coeur.
- Il prend de la mort au rat dans une réserve et une de seringue de dopamine à la pharmacie
- Il se déguise en employé de Starbuck (ou en technicien selon le timing) et s'installe à la caisse/à la machine à café, avant que la cible ne vienne
- Il lui sert un café à la mort au rat, puis le suit au toilettes
- Soit il lui injecte par le cou la seringue de dopamine, l'assassinat est camouflé. Soit il le noie et l'assassinat est évident.

Pousser sur les rails :

Principe de l'assassinat

Le quai numéro 4 en travaux n'est qu'une couverture pour accueillir des trains plein de marchandises illégales. La cible vient personnellement assister à l'arrivée de chaque train pour superviser le déplacement des marchandises. Le joueur pourra alors le pousser directement ou via un véhicule saboté sous le train qui arrive.

Cette route d'assassinat est la plus difficile à débiter pour le joueur. Les indices sont sur des zones restreintes, notamment le bureau du directeur. Mais en contrepartie, jeter la cible sous un train contenant sa contrebande est l'une des possibilités de morts plus jouissif et est pour les joueurs chevronnés.

Nécessite comme objet

- Tenue d'administratif
- Tenue de technicien
- (optionnel) trousse à outils pour activer un véhicule pour pousser la cible incognito

Déroulement du plan d'assassinat

- Le joueur voit le quai 4 en travaux
- Il apprend d'une conversation que des trains arrivent sur ce quai et que la cible vient y assister à chaque fois
- En fouillant le bureau de la cible, il découvre les horaires de tous les trains et leurs contenus
- (optionnel) il apprend par une discussion entre deux techniciens qu'il peut saboter un véhicules pour qu'il roule tout seul
- Le joueur se déguise en technicien et arrive sur le quai proche de l'arrivée d'un train. Il doit auparavant attendre que le directeur ai passé la porte menant au quai fermé au public.
- Il attend que le directeur se positionne proche du bord du quai pour le pousser. Le pousser avec un véhicule saboté garantit une mort camouflée en accident.

! → Challenge de Timing : le joueur doit pousser le directeur au moment précis où le train arrive en gare. Si trop tôt : alors le directeur remonte sur le quai, si trop tard alors il percute le flanc du train sans être écrasé .

Indices fournies aux joueurs

Indice sur la mort “Écrasé par l'aquarium” :

- Dès l'entrée du joueur dans la gare, il aura une vision sur l'aquarium vide. Il est placé de façon à ce qu'il soit visible de partout depuis la zone “civile”.
Teaser pour que le joueur ai envie de se rapprocher.
- Proche de l'aquarium des prospectus annonce l'heure de l'inauguration et sa nature : remplir l'aquarium d'eau puis de poisson.
L'heure s'ajoute à la liste d'informations du joueur donné par le système.
- Discussion entre deux voyageurs :
 - J'ai hâte d'assister au remplissage de l'aquarium !
 - Le directeur sera là pour un discours, non ?
 - Oui, la décision de cet aquarium vient de lui. Pour augmenter l'attrait de la gare et donc attirer des investisseurs !
 - Ah comme cette Fnac qui va ouvrir.*Active l'opportunité “créer un accident lors de son discours”.*
- En étant proche de l'aquarium le joueur peut voir une icône “Saboter” sur les deux premiers pieds soutenant l'aquarium.
Mets à jour l'opportunité “Faire tomber l'aquarium sur la cible pendant son discours”..
- Discussion entre deux techniciens :
 - Tu es sur que l'aquarium va tenir avec le poids de l'eau en plus?

- Ne t'inquiètes pas ! L'infrastructure en dessous pourra supporter. Les quatre pieds sont fixés au sol.

Donne un indice sur le potentiel sabotage de l'aquarium.

Indice sur la mort "Intoxication au café" :

- Discussion entre deux employés du Starbuck :
 - Le directeur est vraiment accro à la caféine...
 - C'est vrai qu'il vient souvent ici. Ils n'ont pas une machine à café dans leur salle ? C'est sans doute moins cher.
 - Il m'en a parlé, il préfère notre café. Mais quelques fois il utilise celle de la salle de repos des techniciens.

Active l'opportunité "Intoxication au café" qui pousse le joueur à trouver un ingrédient qui pourra l'intoxiquer.
- Discussion entre deux employés de la gare :
 - C'est pas facile de travailler avec tous ces rats.
 - Ne t'en fait pas, j'ai acheté récemment de la mort au rat !
 - Les pauvres bêtes...
 - T'es pas net... Un coup tu t'en plains et l'autre tu as pitié d'eux ?
 - Mais ils n'ont rien demandé ! Ils ne font que se nourrir de ce qu'ils trouvent...

Mets à jour l'opportunité "intoxiquer avec de la mort aux rats".
- Discussion entre deux techniciens :
 - La machine à café est réparée ?
 - Oui, j'ai vu le directeur l'utiliser. Mais il va le plus souvent à Starduck. D'ailleurs il devrait baisser sa consommation de caféines... C'est mauvais pour son coeur.

Indique un deuxième endroit potentiel pour l'intoxiquer + indication sur le camouflage de la mor
- Affiche de prévention à la pharmacie sur un médicament dangereux pour le coeur.

Ajoute un objectif optionnel à l'opportunité "Camoufler l'assassinat en accident avec une crise cardiaque".

Indice sur la mort “Pousser sur les rails” :

- Le quai en travaux est caché par de grands panneaux de construction en bois. Des écriteaux indiquent clairement que la zone est réservée aux personnes habilitées, telles que les ouvriers et le directeur.

Tease le joueur sur cette zone. Les choses cachées donnent envie de les dévoiler.

- Conversation entre deux employés de la gare :
 - Tu savais qu'un train arrivait régulièrement sur le quai 4 ?
 - Mais ce quai est en travaux non ?
 - Oui je sais ! C'est ça qui est étrange ! Il paraît même que le directeur lui-même va sur place pour voir ce train.
 - Sans doute encore l'une de ses lubies...

Active l'opportunité “Enquêtez sur le quai 4” qui pousse à fouiller son bureau”.

- Dossier secret dans le bureau indiquant les horaires des trains qui arrivent sur le quai 4 et leurs contenus.

L'heure s'ajoute à la liste d'informations du joueur donner par le système et met à jour l'opportunité “Le pousser sous le train”.

- Discussion entre deux techniciens:
 - Hey ! Fais attention à bien éteindre ton véhicule après l'avoir utilisé !
 - Ah, qu'est ce qui peut bien se passer si je ne le fais pas ?
 - Il est déjà arrivé que le moteur redémarre et le véhicules avance seul.
 - C'est dangereux ! Merci du conseil.

Active un objectif optionnel à l'opportunité “Camoufler l'assassinat en accident en sabotant un véhicules”.