



# MadLab

---

Unreal tournament editor



# Intention de Gameplay

- « Faire de l'environnement un outil de scoring pour le joueur, un allié et un ennemi à apprivoiser pour prendre l'avantage dans la partie. »

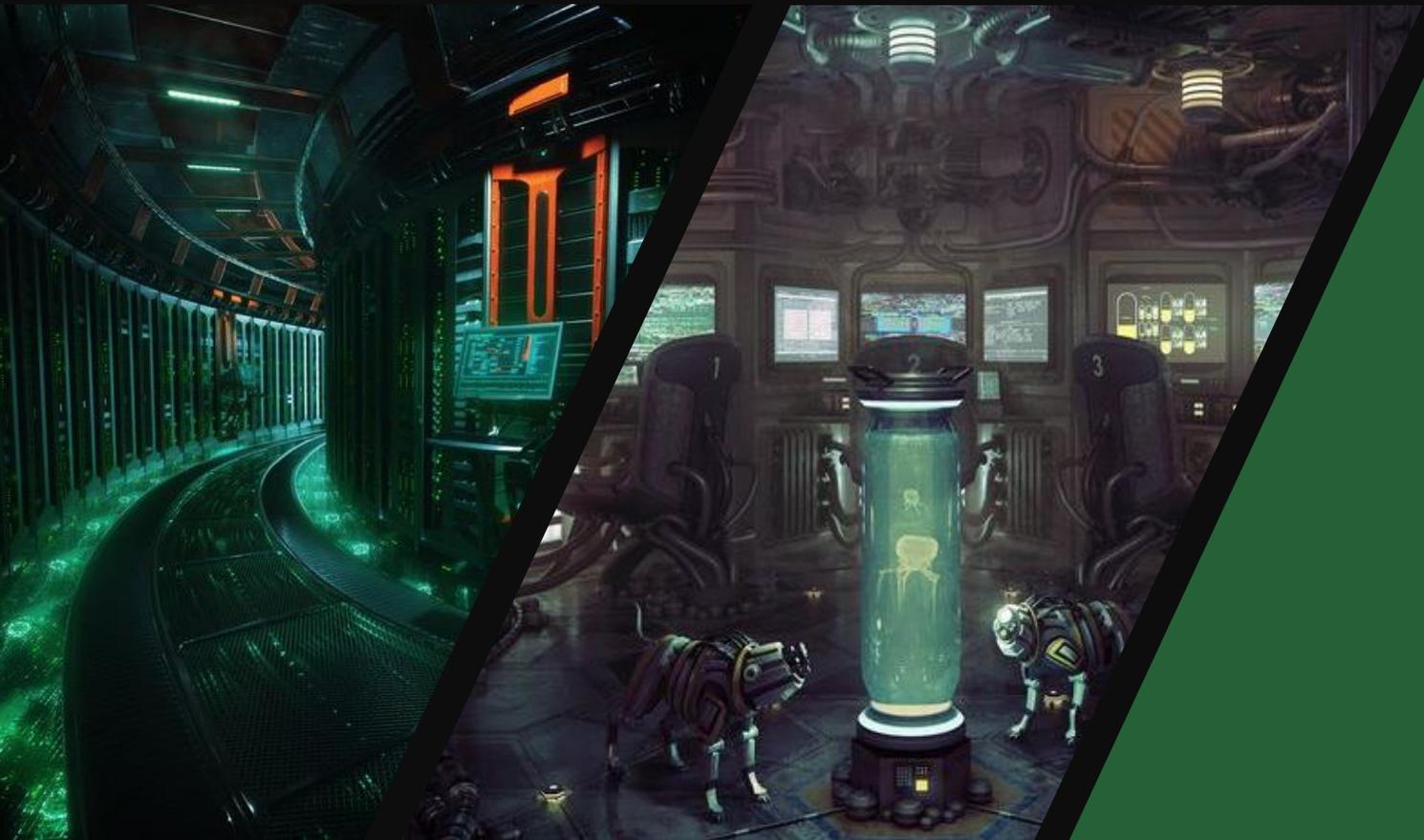
- L'objectif est d'ajouter un aspect stratégique au jeu en optimisant ses mécaniques et intentions de bases. L'idée derrière cette problématique est simple : créer des pièges, des zones de dangers, auxquelles pourra interagir le joueur, les activer. Attention toutefois, ces pièges sont neutres et peuvent aussi bien se montrer nuisible pour lui que pour ses ennemis.
- Les placements, déplacements, options d'embuscades et stratégies de jeux sont donc les piliers qui vont être renforcés par cette intention. On ajoute un set de mécaniques qui va ajouter de la nouveauté au gameplay tout en respectant l'essence du jeu.
- Le joueur ne réfléchit plus seulement à traquer sa cible, mais comment l'affronter dans une situation qui l'avantagerait. En d'autres termes, ce n'est pas forcément le plus fort qui sera en tête, mais le plus malin et attentif.

# Exemple pièges

Activer le réacteur d'une fusée pour blesser ou éliminer tous les joueurs présents dans la salles.



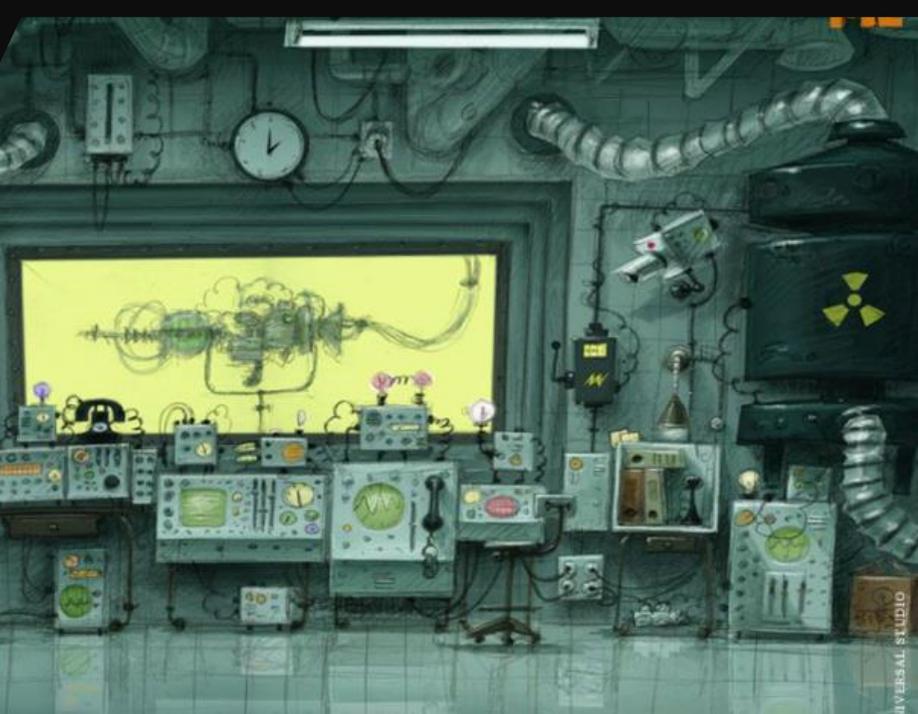
Laser Game : Les joueurs peuvent tirer dans des endroits spécifiques pour activer une zone « flash » qui désactivera tous les joueurs ennemis comme alliés.



Intention narrative :  
Dans un laboratoire de  
savant fou.



**A-TECH**  
**CYBERNETIC**



# Intention Narrative

## « MadLab, le laboratoire du scientifique fou ! »

- *« Bienvenu dans MadLab, un endroit de recherche et de savoir ! Malheureusement pour vous, il faut bien des volontaires pour tester un peu tout ça ! Rien de méchant vraiment, réacteur nucléaire, cryogénéisation, téléportation, création de vie hostile... Certaines de ces expériences ne sont pas très stables, alors faites attention à ne pas vous blesser... Vous ou d'autres personnes... Vraiment ce serait dommage... »*

Le thème de scientifique fou s'applique plutôt bien à l'intention de gameplay, l'idée d'expérimenter des manières de blesser le joueur, de créer des espaces aux dangers apprivoisables est mise en valeur.

Ce sujet permet aussi une thématisation forte de chaque salle, offrant des possibilités de Landmark efficaces. Chaque salle a ses caractéristiques, elles sont toutes drastiquement différentes en termes d'interaction et de visuel.

La carte est alors composée de 5 arènes : 4 laboratoires et une salle de commande. Chaque laboratoire possède son propre piège unique apportant des situations de jeu différentes.

# L'ébauche

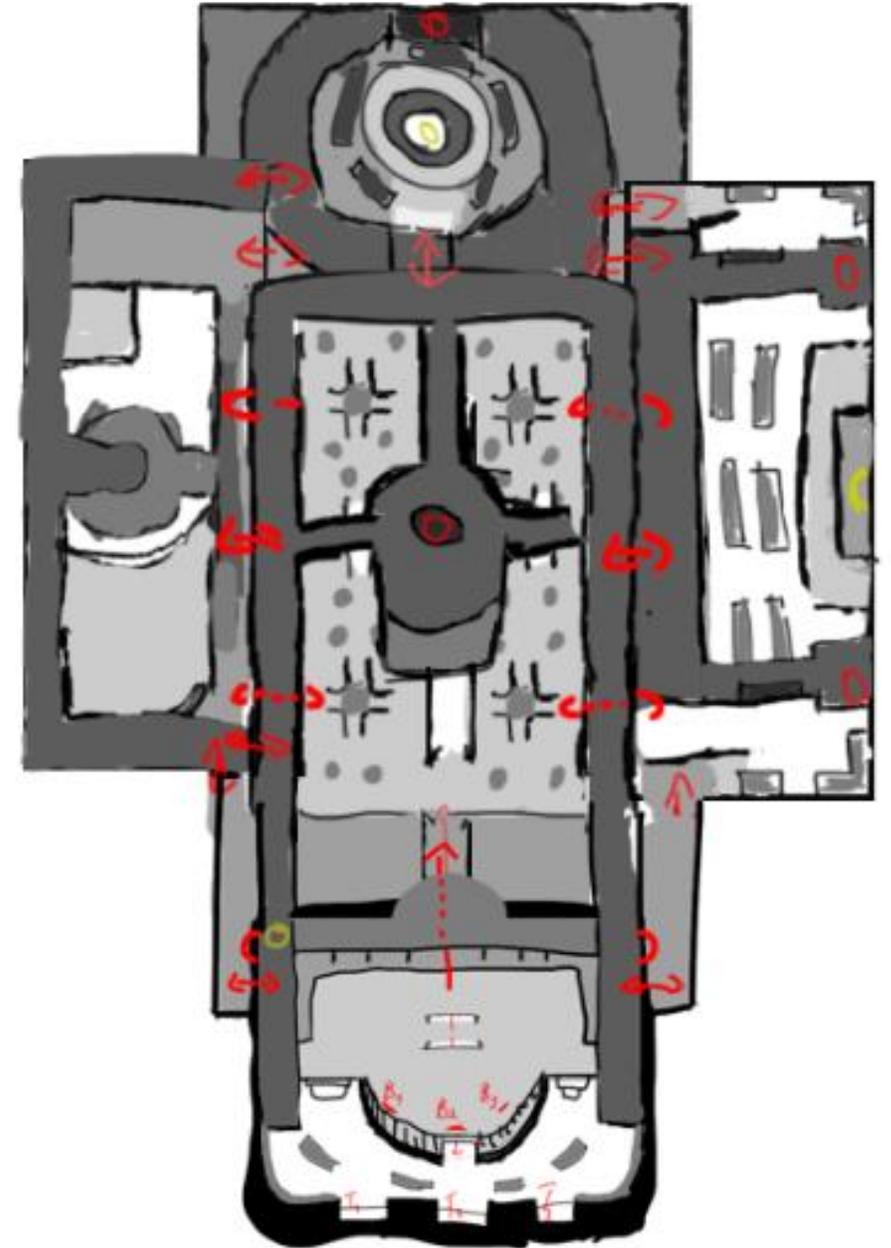
---

Problématique : qu'est-il possible de faire dans le moteur ?

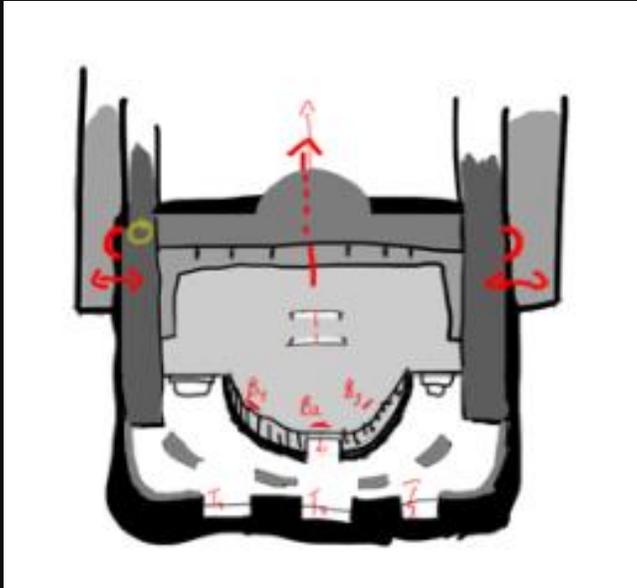
L'intention du niveau étant de créer de nouvelles manières d'interagir avec l'environnement, il était assez complexes de pouvoir anticiper ce qui aller pouvoir se faire ou non techniquement avant de vraiment se plonger dans le moteur. C'est pourquoi quelques arènes du LD papier ne reflètent pas exactement le résultat dans l'éditeur, même si elles en gardent l'idée et l'intention.

Certains pièges se sont avérés trop complexes à réaliser, et d'autre, par l'expérimentation, se sont imposées d'elles-mêmes.

---



# La salle de commande

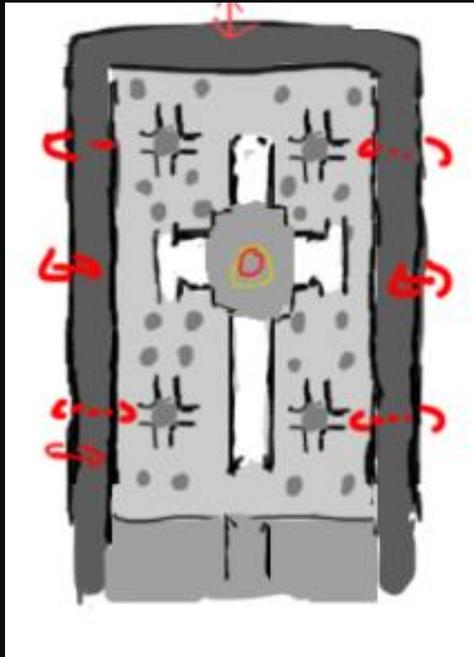
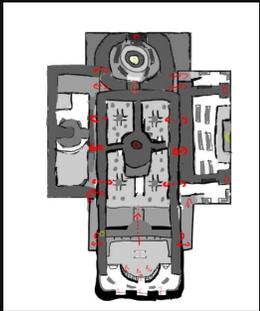


Pas de changements majeurs depuis la conceptions de la salle.

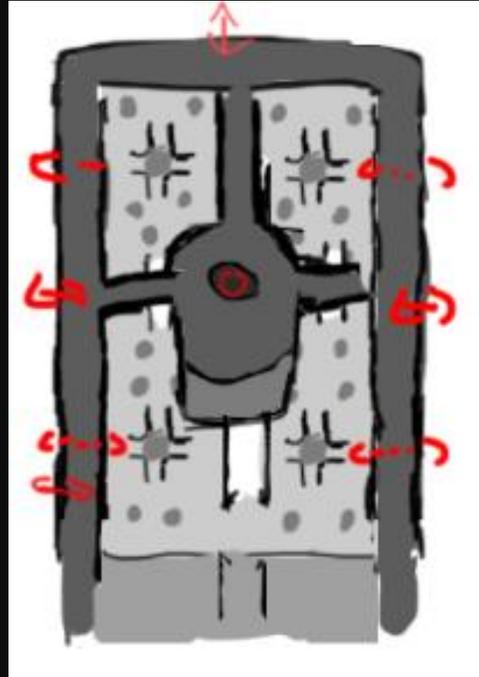


Cette salle est le Coeur du laboratoire. C'est une sorte de Hub qui permet de rejoindre par téléportation chacune des autres salles. Les zones de replis sont donc nombreuses, mais il est très facile pour un poursuivant de vous prendre par surprise, la couleur des téléporteurs indiquant la salle de destination.

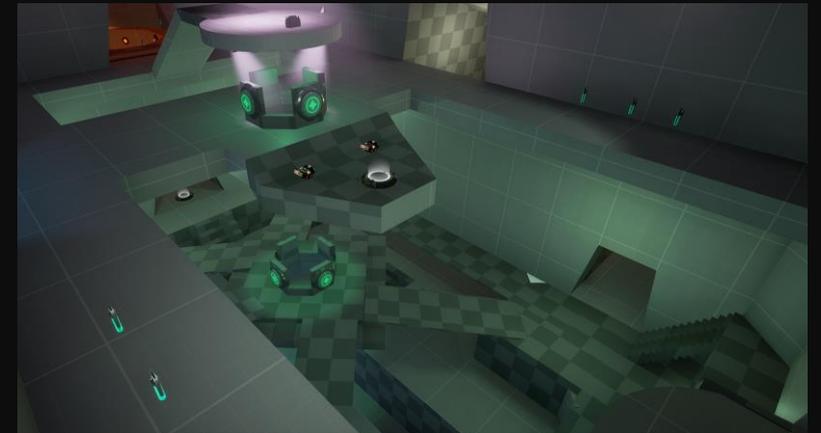
# Life Experiment Lab



Étage 1 et 2

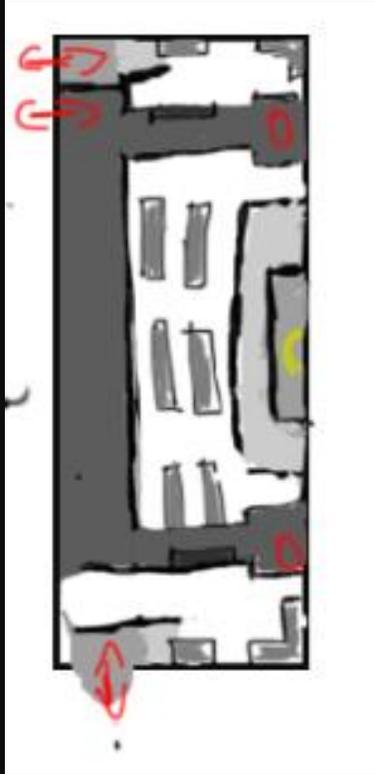
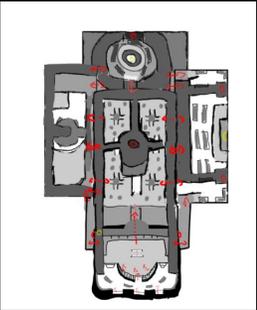


Étage 3



Cette salle est celle qui connecte toutes les salles, elle joue beaucoup sur la verticalité. A l'origine, les points gris représentaient des cuves de particule Bio vertes qui blessent le joueur, je voulais que les joueurs tirent sur ces cuves pour créer une explosions de celles-ci. Cette idée a évolué en une pluie de bio particules que le joueur peut activer. Le blanc représente le niveau le plus bas, le gris foncé le plus élevé.

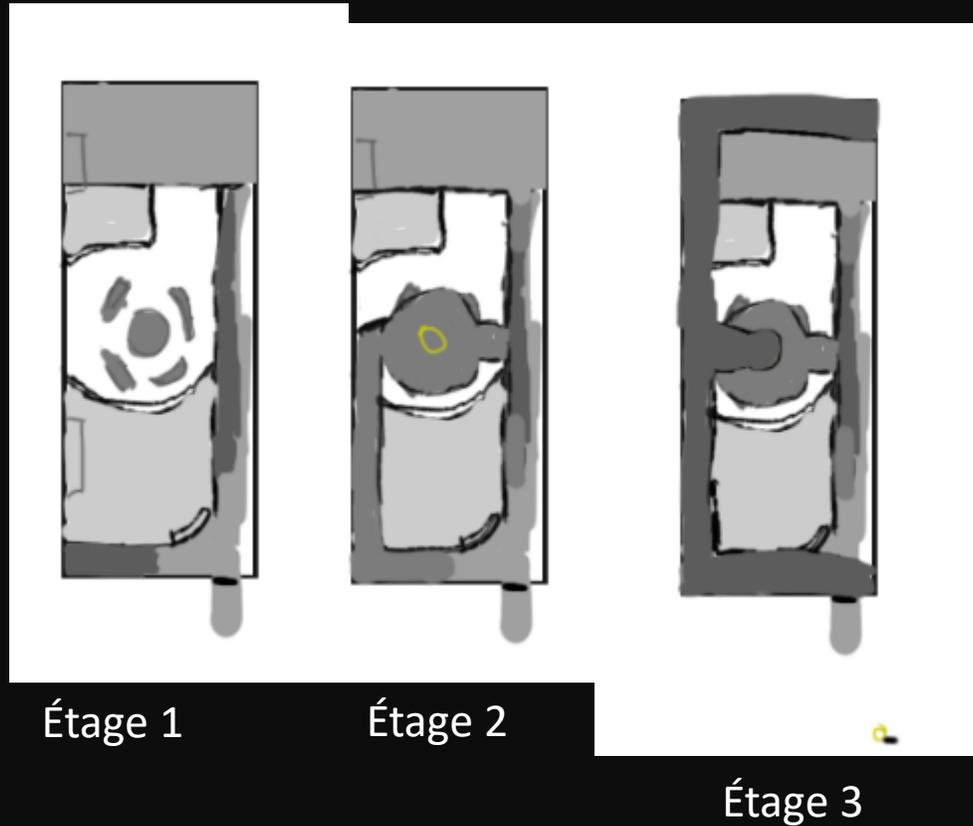
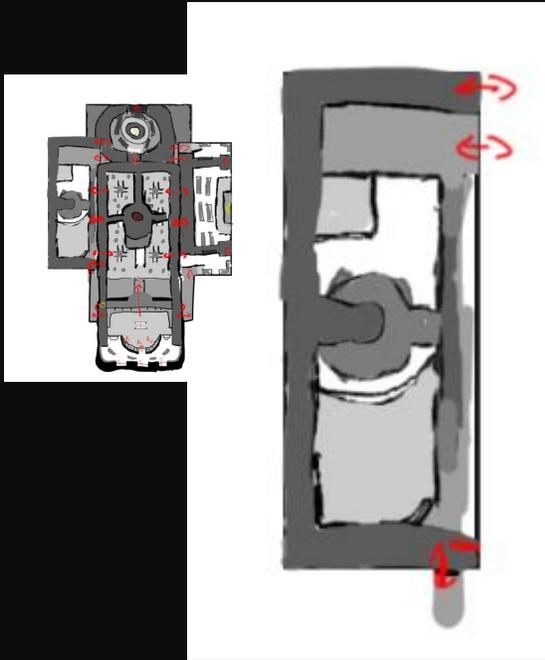
# Teleportation Lab



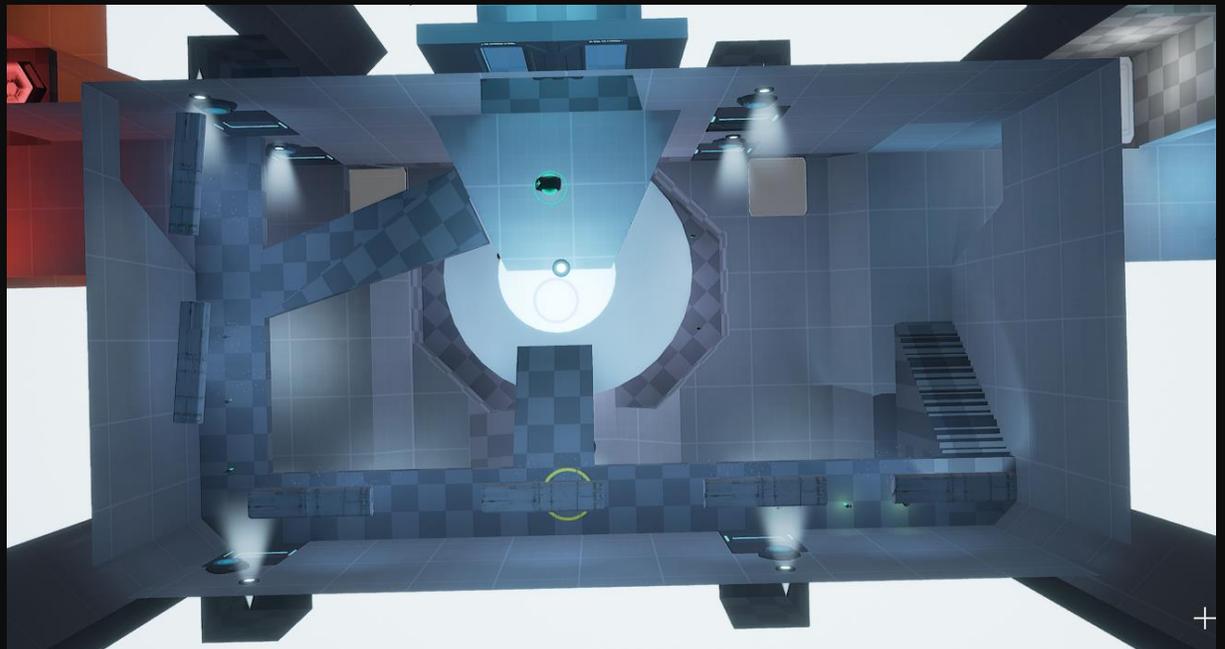
Le joueur dans cette salle est confronté à l'énergie électrique. Il recroise des téléporteurs qui lui permettent de changer d'étages et surtout il est face aux moniteurs électriques ! S'ils subissent des dommages ils explosent et provoquent des dégâts électriques aux alentours.

Le premier étage est composé de ces machines sensibles, le second fait la passerelle avec les autres salles. Dans cette salle le joueur peut également utiliser le téléporteur violet pour atteindre le redeemer (seule manière de l'obtenir). Mais si la machine a été endommagée le téléporteur disparaît jusqu'au rétablissement de cette dernière.

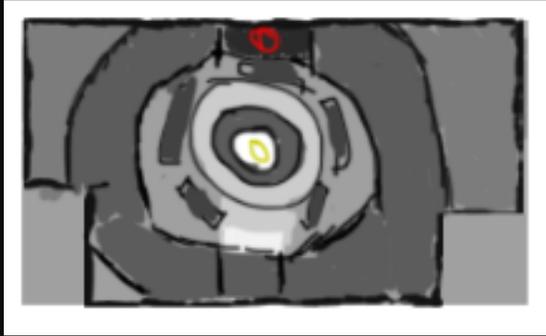
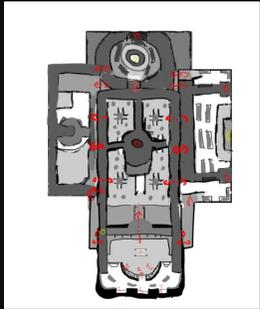
# CryoLab



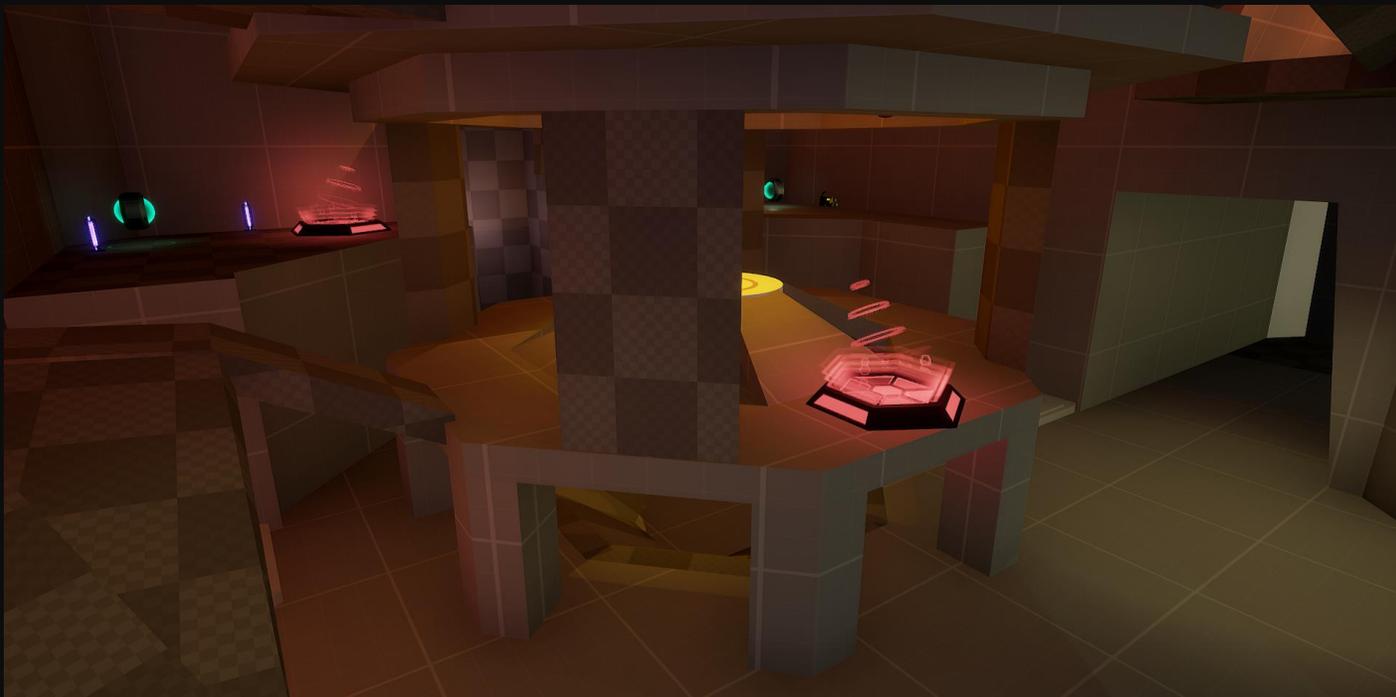
Dans cette salle, le joueur peut activer des nuages d'azotes. Ils vont ralentir et faire des dégâts continus aux joueurs entrant dans son champs d'action. L'idée est d'avoir un espace au premier étage offrant des possibilités d'embuscades et de duels que cette mécanique de givre va venir intensifier et va renverser des situations.



# Nuclear Reactor



Cette salle est la dernière, c'est celle que le joueur pourra faire exploser pour tuer tous ceux à l'intérieur. L'arène s'organise autour de ce moteur en verticalité.

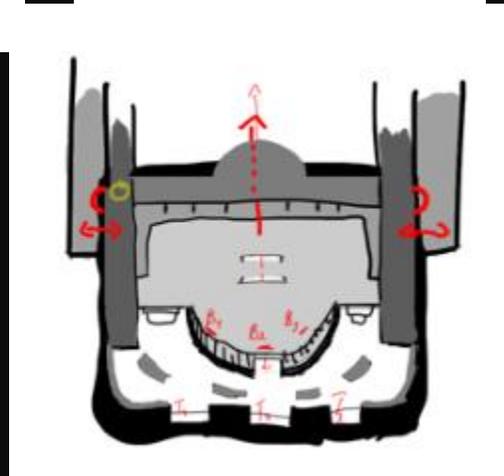
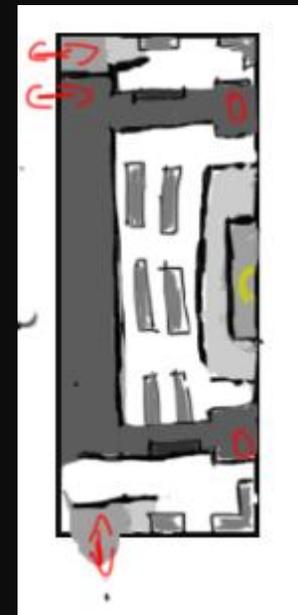
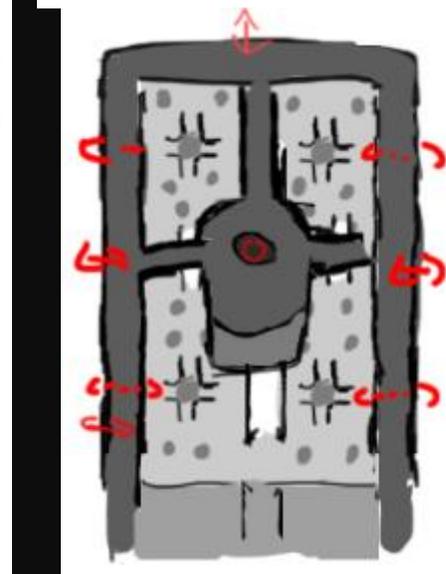
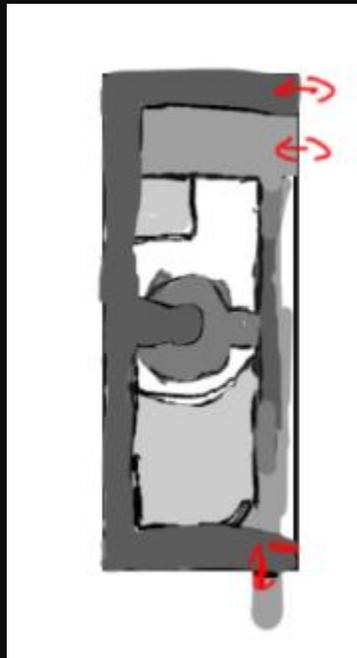
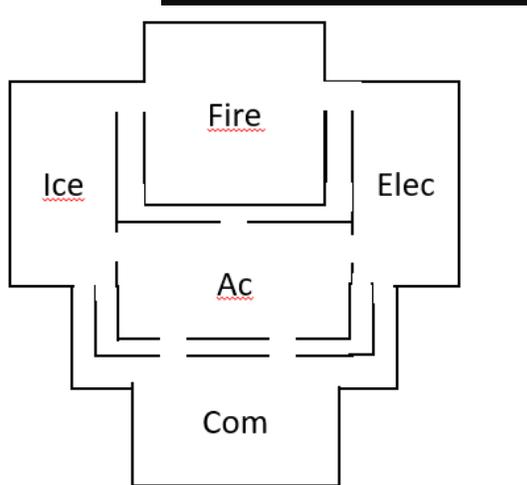
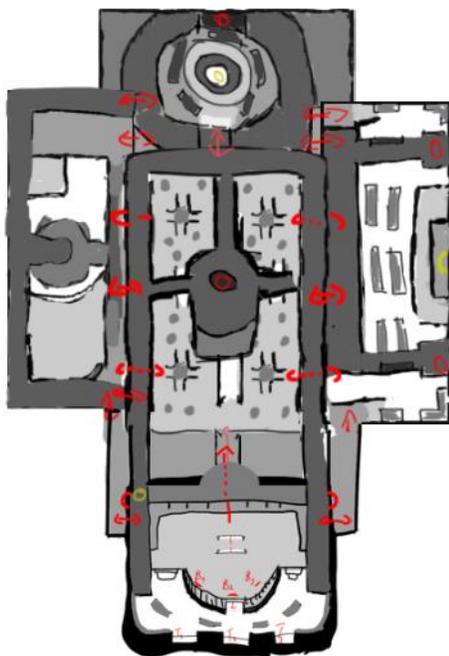


# LD Papier

● Item spécial du niveau

○ Ascenseur

↔ Portes et accès.



# Les pièges

Quelques informations nécessaires pour ne pas louper une occasion d'utiliser un piège :

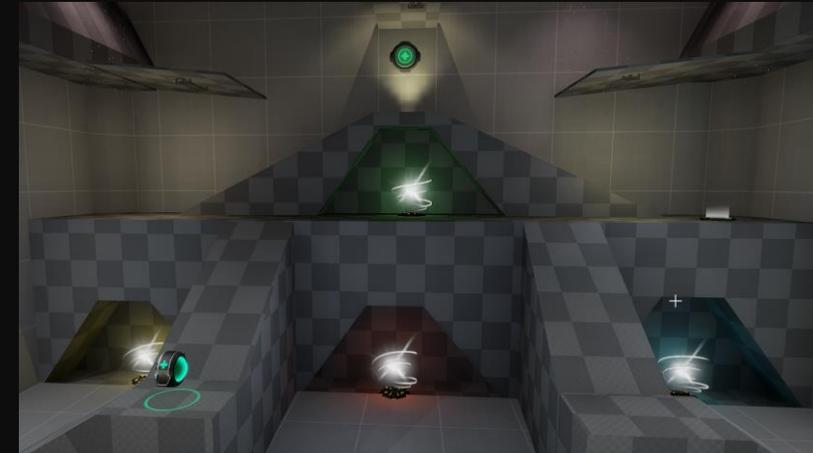


Les boutons ne sont pas des éléments décoratifs, chacun est lié à une fonctionnalité du level blueprint qui va déclencher un piège. **DONC** Ne pas hésiter à tirer dessus (mais attention à ses effets).



Les ascenseurs turbines : ce bouton permet de lâcher une hélice dans l'ascenseur, déchiquétant ceux qui étaient dessus à ce moment.

Bio Explosion : une énorme boule de matière bio s'écrase sur la pyramide en un millier de petits projectiles. Utile pour contrer un fuyard se dirigeant vers les téléporteurs.

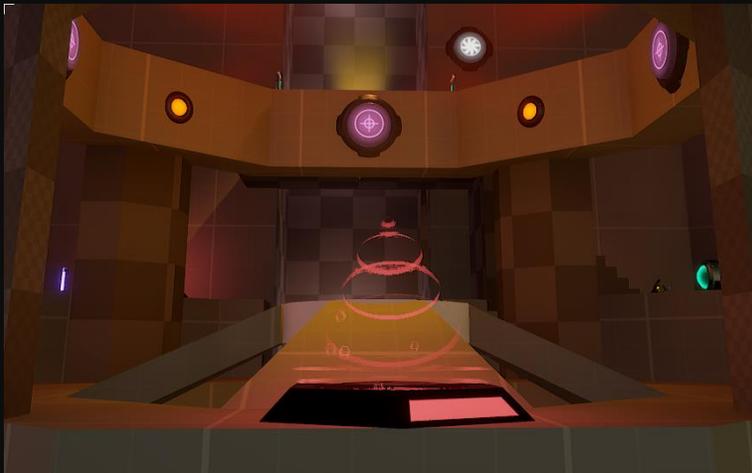
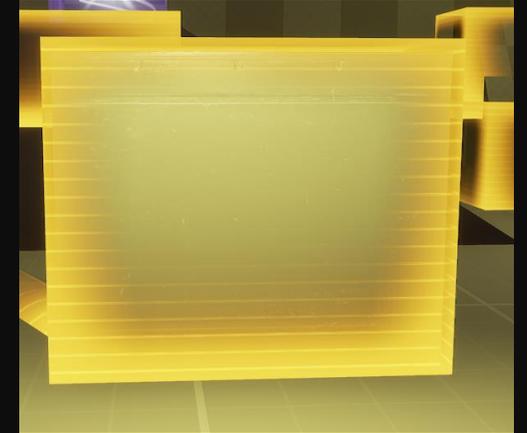


La Bio pluie : Appuyez sur ce bouton pour provoquer une plus de matière Bio sur les autres étages de l'arène. Les ennemis devront se montrer et sortir de leurs cachettes pour survivre !



Cuve d'azote : Trap de base amélioré, celui-ci crée un nuage de fumé nocif dans la partie de la salle où il se trouve, en plus de ralentir l'ennemi sous l'effet du froid !

Moniteurs défectueux : Quand il est jaune, ce bloc peut provoquer une explosion électrique infligeant de lourds dégâts aux joueurs à proximité ! Il met un petit temps ensuite pour redevenir jaune.



Le réacteur Nucléaire : il ne fait pas dans la demi-mesure. Si un de ses boutons est activé, les joueurs ont 4 secondes pour fuir la salle, sinon...

---

# Conclusion

---

- Ces ajouts d'interactions apportent beaucoup à l'expérience de jeu en offrant un nouvel éventail de possibilité.
- Gagner des points n'est plus le seul objectifs, ne pas en perdre en mourant piégé et en faire perdre aux autres et tout aussi important !
- Chaque salle respecte la volonté narrative. Les bonus sont liés thématiquement aux salles, les recherches scientifiques étant justement la création de ces items (Berserk, TP, Damage, Invisibility...)
- Le skill pur est balancé par la réflexion de jeu, utiliser son environnement peut s'avérer plus efficace qu'être bon tireur.

