

*The Bio, the Flak and the Ditch*



# **THE BIO, THE FLAK AND THE DITCH**

**A MAP FOR UNREAL TOURNAMENT III**

Thibaut Charron - G2  
ISART Digital - 2013

# SOMMAIRE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Présentation générale</b>              | <b>3</b>  |
| Armes et collectibles                     | 3         |
| Background                                | 3         |
| <b>Plans initiaux</b>                     | <b>4</b>  |
| <b>Intentions liées au gameplay</b>       | <b>7</b>  |
| <b>Situations de jeu</b>                  | <b>8</b>  |
| Le fosse / flak cannon – bio riffle       | 8         |
| Le tunnel / minigun – rocket launcher     | 9         |
| Le bunker / rocket launcher – flak cannon | 9         |
| L'appat / bio rifle – minigun             | 10        |
| Autres situations                         | 10        |
| <b>Intentions liées au graphisme</b>      | <b>10</b> |
| <b>Modifications</b>                      | <b>12</b> |

*The Bio, the Flak and the Ditch*

# PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*The Bio, the Flak and the Ditch* est une map pour 4 joueurs, dont le nom est un jeu de mot avec le nom anglais de *Le Bon, La Brute et le Truand* : *The Good, The Bad and the Ugly*. En effet, cette map est articulée autour de sa situation de jeu centrale : un fossé (*ditch*), avec lequel on peut principalement interagir avec le Bio rifle et le Flak cannon.

## ARMES ET COLLECTIBLES

Les armes disponibles sur *The Bio, the Flak and the Ditch* sont le flak cannon, le bio rifle, le rocket launcher et le minigun. On peut également trouver un stock de munitions correspondant respectivement à chaque arme. En plus des fioles de vie de taille réduite présentes en grand nombre, les différents power-ups de grande puissance sont : une très grande fiole de vie, deux veste d'armure, un boost de puissance.

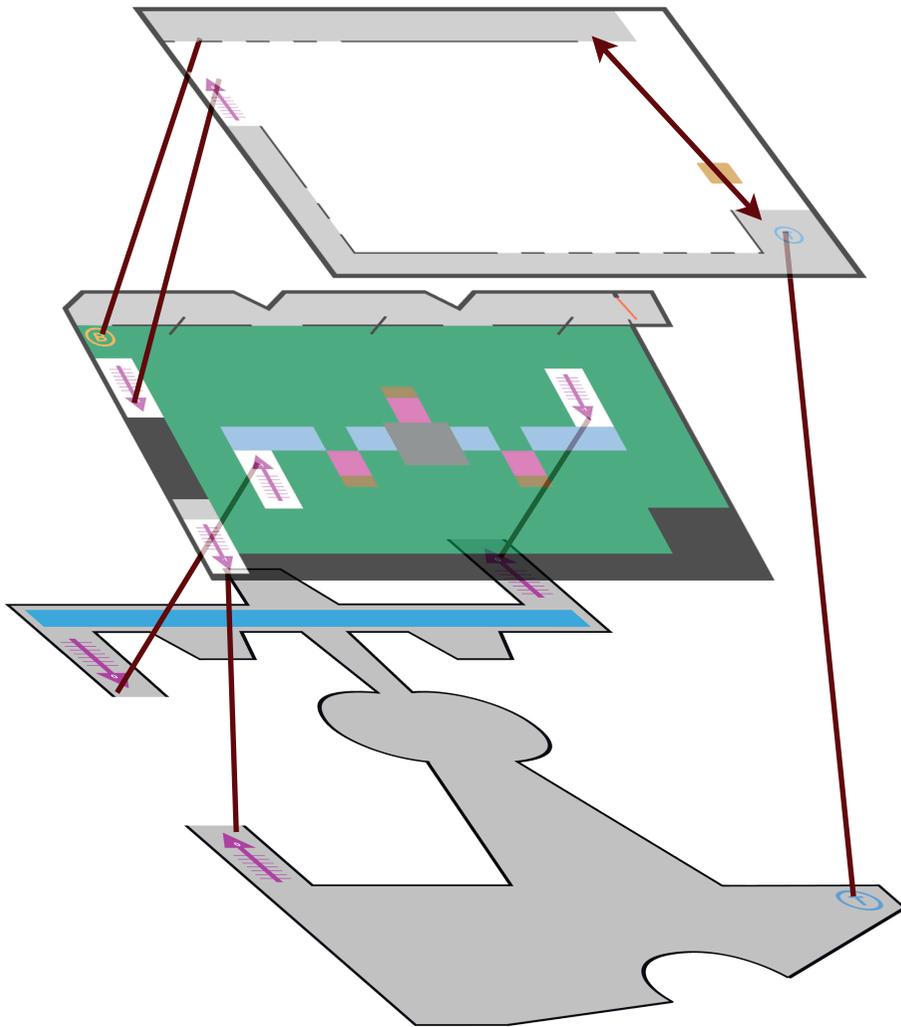
## BACKGROUND

Un vaisseau Drakk, perdu dans son exploration de l'univers, s'écrase à proximité d'un ancien monastère Nali, niché au creux d'une falaise. Ils s'en servent comme couverture pour installer une base temporaire et réparer leur matériel. Alors qu'en surface le temple semble inhabité depuis des centaines d'années, en sous-sol, les Drakks s'affairent avec de la technologie de pointe. Mais leur ruse est bientôt découverte, et la bataille s'engage...



# PLANS INITIAUX

## DISPOSITION DES ETAGES

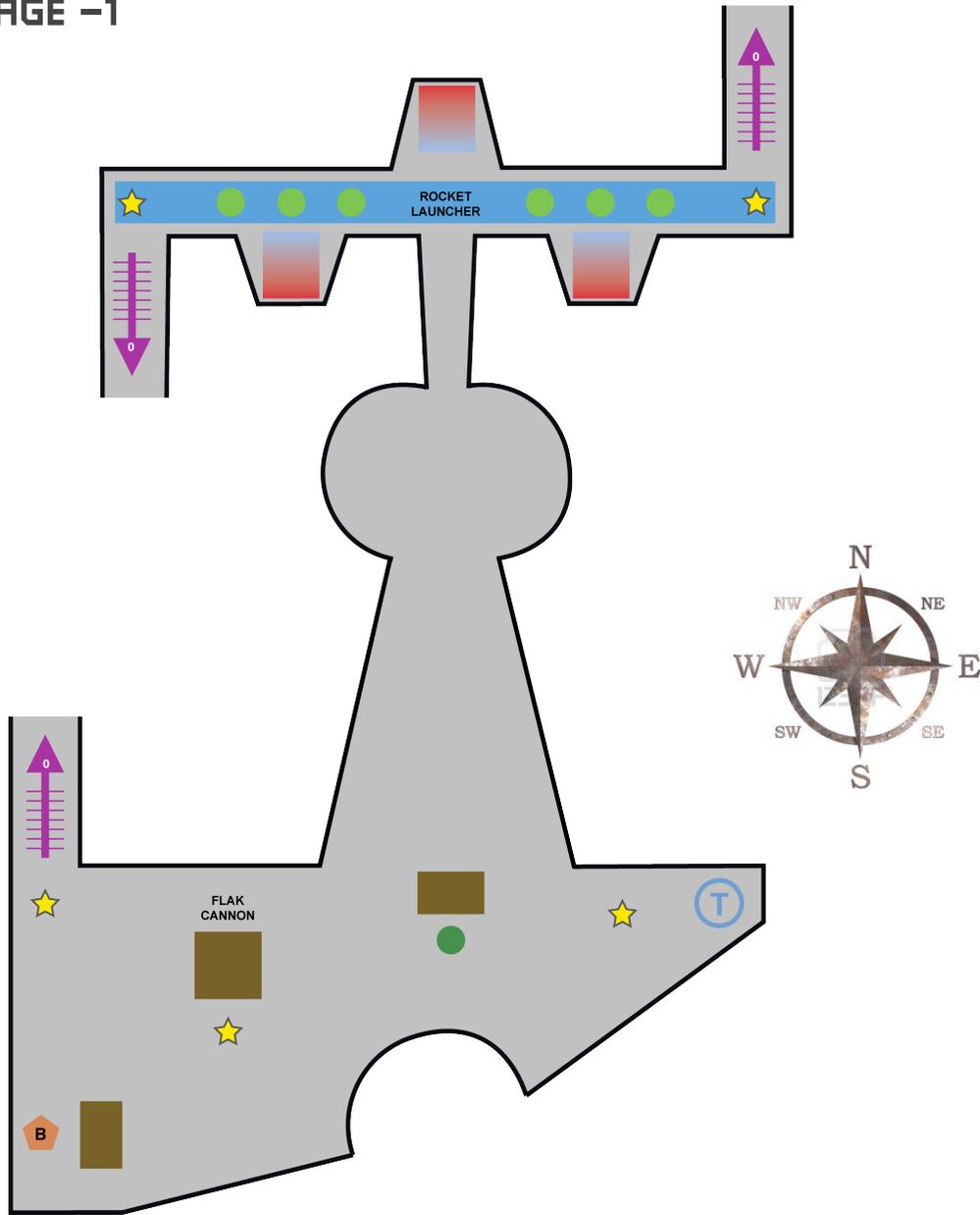


## LEGENDE

- ★ Point de respawn
- Grande fiole de vie
- Petite fiole de vie
- 🛡️ Armor (veste)
- MINIGUN Arme
- 📦 Munitions
  - M : Minigun
  - F : Flak cannon
  - B : Bio rifle
  - R : Rocket launcher
- 🌀 Téléporteur
- 📌 Bumper
- 🚪 Levier/passage secret
- A Amplificateur de dégâts
- 🟪 Grille (plate-forme autorisant vision et traversée de projectiles)
- 📦 Caisse (cover bas)
- 🚧 Mur percé en longueur, type «bunker» (cover moyen)
- 📏 Surface inclinée de bas en haut
- 🟩 Eau peu profonde
- 📏 Escalier (ici, vers étage 1)
- 📦 Plate-forme mobile
- 🟩 Mur
- 🟩 Extérieur



# ETAGE -1



*The Bio, the Flak and the Ditch*

# INTENTIONS LIÉES AU GAMEPLAY

*The Bio, the Flak and the Ditch* demande au joueur une grande mobilité et une rapidité d'action et de réaction. Une fois que la map sera découverte et maîtrisée, les concurrents devront en effet maîtriser les points de passage cruciaux en fonction des situations avantageant ou désavantageant leur arme. De nombreux *collectibles* sont à découvrir, et nécessiteront de la prise de risque pour les obtenir. Le fait que quatre joueurs soit impliqués dans la map suffit à confronter les joueurs en permanence les uns aux autres : on ne retrouve dans *The Bio, the Flak and the Ditch* que très peu de phases liées à la recherche d'adversaire.

Les passages entre le sous-sol et la partie supérieure, constituée de la cour et des bâtiments du monastère, ne sont pas évidents. La bataille peut rapidement s'axer autour de cette cour, mais le sous-sol dispose de power-ups intéressants, gardant ainsi son attrait. La circulation entre les bâtiments monastiques peut s'avérer peu évidente, notamment pour l'accès au étage, nécessitant de sélectionner un bon timing pour sa fenêtre d'action (plate-forme mouvante, *jumper*, téléporteur... pouvant mettre l'utilisateur en danger).

Le jeu *Unreal Tournament 3* ne permet que peu de marge d'erreur à ses joueurs. Il nécessite une bonne connaissance de la map pratiquée. Une fois maîtrisée, et tout comme de nombreuses maps, *The Bio, the Flak and the Ditch* n'a plus besoin d'être explorée *ingame* par les joueurs : les emplacements des *collectibles* sont sus, les points de passages des adversaires sont connus. En revanche, cette

map favorise la mobilité de par ses très rares points garantissant d'une sécurité. Le joueur doit se sentir en danger en permanence. Si l'espace de jeu n'est pas symétrique, il propose des points de repères évidents comme la falaise, le fossé ou le tunnel menant à la base Drakk.



La végétation autorise une relative sécurité des lignes de feu entre les bâtiments du monastère. En revanche, la cour reste d'un grand danger, mais est cependant indispensable pour accéder aux étages ou au fossé.

Le fossé en lui-même est plutôt une place forte : si la visibilité est réduite, elle permet à un joueur doté de bons réflexes d'attraper aux vols les imprudents tentant une traversée au double saut ou un pickup au-dessus des grilles.

*The Bio, the Flak and the Ditch*

Le monastère et ses couloirs permettent non seulement de faire le plein d'armes, de munitions et de fioles de vie, mais autorisent une position dominante par rapport aux occupants du fossés, et autorisent une vue globale sur les entrées et sorties des différents couloirs (surtout l'étage Nord).

La base Drakk peut être le théâtre d'une guerre de tranchées, où les joueurs, protégés derrière les obstacles et les murs, enchaînent les tirs de suppression en attendant la faille adverse.

Les armes, munitions et *power-ups* sont disposés équitablement sur la map, sauf à quelques exceptions près, qui servent d'appât pour certaines situations de jeu (boost de puissance ou vestes d'armure). À chaque zone, son arme à ramasser et ses munitions à récupérer. Les fioles de vie sont plutôt à ramasser dans des zones sécurisées (fossé ou couloirs du monastère).

Les téléporteurs sont eux aussi situés dans des recoins plutôt sécurisés, mais nécessitant un déplacement rapide pour ne pas se retrouver dans des lignes de feu.

Quant aux *jumpers* et à la plate-forme mouvante, ils mettent en danger le joueur qui devra choisir son timing avant d'utiliser ces éléments.

## SITUATIONS DE JEU

Quatre situations de jeu principales ont été prévues dans *The Bio, the Flak and the Ditch*. Deux armes ont été attachées à chacune de ces situations.

Thibaut Charron

## LE FOSSE / FLAK CANNON – BIO RIFFLE

Le fossé est l'élément central, qui trône au milieu de la cour, donne accès au sous-sol, propose de nombreux *collectibles* et est une position qu'il est très intéressant d'occuper.

**Le principe de l'avantage est le suivant :** le joueur occupant le fossé et armé d'un flak cannon peut facilement attraper au vol les joueurs sautant par-dessus le fossé. Il peut également atteindre les joueurs désireux de récupérer les *collectibles* importants (grande fiole de vie et vestes d'armure) derrière les statues, mais situés sur une grille, traversée par les projectiles, et sous un plan incliné, autorisant le rebondissement des projectiles dans la bonne direction.

Le principe du désavantage est le suivant : un joueur rifle peut atteindre facilement et sans se mettre en danger ses adversaires situés dans le fossé à l'aide des tirs en cloche explosifs du bio riffle. Le joueur situé dans le fossé sera sans possibilité de répliquer et sera forcé de quitter sa position pourtant avantageuse.

**Skills demandés et difficulté :** Le joueur dans le fossé doit être particulièrement attentif. En effet, si son avantage se fait ressentir uniquement par ses réflexes (adversaire sautant par-dessus le fossé ou attrapant les *power-ups*), l'apparente situation de protection peut être trompeuse. Le danger peut venir de partout : escaliers, tunnels, ou simple chute dans le fossé. La position peut être conservée un certain temps à l'aide des fioles de vie, mais si plusieurs joueurs se décident à déloger le campeur, celui-ci devra décamper. Ce doit d'ailleurs être un des objectifs des joueurs à l'extérieur du fossé, qui devront utiliser la surprise pour éliminer le joueur protégé par le fossé. Un joueur armé du bio riffle peut lui utiliser les tirs normaux ou chargés de son arme pour repousser son adversaire sans prendre de risque, à condition de réussir son coup.

## LE TUNNEL / MINIGUN – ROCKET LAUNCHER

Le tunnel partant du fossé vers la base Drakks permet à la fois de faire feu sur une grande partie de la zone d'arrivée, mais le temps de parcourir le tunnel met le joueur à découvert... sauf dans une zone bien particulière.

**Le principe de l'avantage est le suivant :** un joueur parcourant le tunnel armé d'un minigun peut « arroser » la base Drakk et les adversaires s'y trouvant, empêchant mouvement et retraite. Le principe du désavantage est le suivant : la seule zone de couverture de ce tunnel est une salle en demi-sphère. Un joueur s'y protégeant ne peut l'être totalement, puisque le souffle d'une rocket le toucherait du fait de la forme de la salle.

**Skills demandés et difficulté :** Le joueur traversant le tunnel doit absolument couvrir son avancée en balayant la zone d'arrivée. Un stock de munitions conséquent est donc préférable, l'idéal étant bien sûr le minigun, particulièrement approprié, à la fois par rapport à cette réserve de balle, mais également à sa faculté à balayer une zone de tir. Un joueur armé de son seul enforcer rencontrant un adversaire en bout de tunnel armé lui d'une arme plus puissante n'a quasiment aucune chance de s'en sortir. Cette zone doit se préparer. Un joueur se trouvant dans la base Drakk et armé du rocket launcher, voyant un adversaire avancer, n'a plus qu'à aligner sa ligne de tir, et en avant la compte.

## LE BUNKER / ROCKET LAUNCHER – FLAK CANNON

Le rez-de-chaussée de l'étage Nord dispose d'une fente à l'horizontale dans son mur. Cette fente permet d'atteindre une bonne

partie de la cour sans se mettre en danger... pas trop, en tout cas. Le principe de l'avantage est le suivant : armé d'un rocket launcher, le joueur abrité derrière cette ouverture peut charger à fond la triple rocket et balayer la cour de tirs explosifs.



**Le principe du désavantage est le suivant :** la forme en pointe des murs au niveau des ouvertures permet à un joueur armé d'un flak cannon de faire feu sur ces angles et d'atteindre un joueur camouflé derrière ce bunker.

**Skills demandés et difficulté :** Arroser toute la zone de la cour tout en étant protégé est un avantage évident. Mais il ne faut pas oublier que ce bunker est un relatif cul-de-sac, sans réelle possibilité d'échappatoire rapide. Ne pas se laisser piéger est donc un enjeu

*The Bio, the Flak and the Ditch*

crucial pour un joueur dans le bunker, et son sens tactique sera donc mis à l'épreuve, s'il veut survivre, en plus de sa précision s'il veut récolter des frags. Abattre un adversaire derrière le bunker n'est pas tâche facile : il faut attendre le bon moment, celui où le joueur n'a plus de munition, pour apparaître et contourner sa cible, puisque l'attendre entre les murs de son bunker est une tâche particulièrement ardue. Reste également la solution de s'avancer après avoir récolté les boni de vie et d'armure permettant de « tanker » jusqu'à destination.

## L'APPAT / BIO RIFLE – MINIGUN

Au bout du premier étage de l'étage Nord se trouve une porte secrète, donnant accès à un power-up de puissance. Le passage peut être cependant bien gardé, à moins que ce ne soit le chasseur qui ne soit chassé...

**Le principe de l'avantage est le suivant :** la fin du premier étage Nord se termine par un espace dans le sol. Cet espace permet à un joueur armé d'un bio rifle d'atteindre le passage dédié à l'ouverture de la porte donnant accès au power-up, à l'aide du tir en cloche.

Le principe du désavantage est le suivant : la position qu'occupe le joueur surveillant l'entrée du passage se situe à l'issue d'un couloir : s'il fait face à un joueur armé d'un minigun à l'autre bout dudit couloir, le minigun, au tir droit, a l'avantage sur le minigun. Son propriétaire éliminera ou délogera son adversaire.

**Skills demandés et difficulté :** Observation et précision seront de rigueur pour le « guetteur », qui attendra sa proie, tapi au premier étage Nord. Le joueur voulant se saisir du bonus ne passera qu'un court instant dans sa ligne de mire, et il ne faut pas le rater, sinon, il faudra redescendre au rez-de-chaussée pour « finir le travail », et perdre sa position. Le joueur qui veut contourner ce guetteur devra

faire preuve de discrétion, son adversaire peut le voir venir et battre en retraite.

## AUTRES SITUATIONS

**Base Drakk :** les nombreuses caisses et objets de couvertures présents dans la salle principale du sous-sol autorisent une guerre de tranchée, chaque parti se protégeant derrière un obstacle. La présence des murs autorise les projectiles du flak cannon à rebondir pour déloger son adversaire, quitte à s'approcher, tandis que le tir en cloche du bio rifle est également d'une aide précieuse.

**Plate-forme mouvante :** la plate-forme permettant d'atteindre l'étage Nord depuis l'étage Sud, et vice-versa, est une voie dangereuse. Bien que rapide manière de traverser la map, le joueur l'empruntant s'expose complètement, malgré le camouflage relatif procuré par la végétation et les statues. Un élément à utiliser avec précaution !

## INTENTIONS LIÉES AU GRAPHISME

L'ambiance dans *The Bio, the Flak and the Ditch* doit être binaire : le joueur doit clairement retrouver la partie « temple » et la partie « base high-tech ».

Le temple a été conçu pour être abandonné : éléments décoratifs renversés, plantes grimpantes, toits manquants... On reconnaît bien cependant l'emprunte Nali dans ce temple, avec de magistrales

### *The Bio, the Flak and the Ditch*

statues et des toits, décorations et textures très marqués asiatiques (vieilles pierres, motifs orientaux...). La végétation, les statues et le ciel crépusculaire ajoutent eux aussi une ambiance inquiétante et donnent un aspect lugubre et abandonné à l'ensemble du bâtiment.

La transition entre les deux « faces » de la map se fait via le fossé. Les escaliers en métal dont la sonorité se ressent donnent immédiatement la sensation au joueur qu'il change d'univers. S'il retrouve une tranchée humide et boueuse dans le fond du fossé, ses murs sont en métal, en vis et en boulons. Les grilles et les textures font penser à un univers cyberpunk. Rien à voir avec le monastère, déjà, mais le vrai changement se fait plus loin.

En traversant le tunnel et passant dans la salle de la base, la différence se fait définitivement plus nette. Néons, écrans holographique, effets d'étincelles et de lumière, réacteur en réparation... Nous sommes bien dans un garage high-tech, que n'ont pas pu concevoir les premiers occupants des lieux.

L'ensemble du bâtiment monastique est conçu autour de la cour, elle-même conçue autour du fossé. L'idée de position centrale du fossé dans cette partie de la map était capitale, tout en évitant la symétrie. En conséquence, tout est tourné vers ce fossé. Un joueur se trouvant au centre de la cour dispose à la fois d'une des positions les plus dangereuses, mais également du plus grand nombre de choix quant à la direction à prendre.

Il a fallu donner aux bâtiments des ouvertures, tout en autorisant une sécurité relative, forçant l'utilisation d'une succession de murs et de grandes baies ouvertes pour les étages. Les colonnes connotent une ancienneté des lieux tout en fournissant des abris précaires.



La base high-tech a été conçue comme une annexe au temple, d'où cet emplacement décalé par rapport à la cour et au monastère. C'est un garage installé à la va-vite : tout y est rafistolé et fonctionnel sur le moment, ainsi que le prouvent les décors (étincelles, lumières étranges...). S'il n'y a pas de bâtiment à part entière dans cette zone, les caisses de fourniture et le moteur en réparation fournissent de bons abris, tandis que la zone arrondie du tunnel crée une situation de jeu intéressante.

Les volumes utilisés ont principalement été creusés depuis des volumes pleins, notamment pour la conception des bâtiments et du socle dans laquelle s'insère la base Drakk. Des nombreux *meshes* ont ensuite été ajoutés pour donner forme à l'ensemble (notamment grilles, statues, colonnes, falaises, toits ou autres caisses).

*The Bio, the Flak and the Ditch*

Les matériaux tout comme les couleurs ont été choisis sombres et austères pour coller à l'ambiance monastique du temple, et froids et métalliques pour le garage high-tech.

Cette compilation d'éléments donne à *The Bio, the Flak and the Ditch* un aspect bipartite, dont les deux faces sont très reconnaissables individuellement, et rend crédible le background historique de la *map*.

## MODIFICATIONS

Le plan original a été assez bien respecté, malgré les quelques ajustements d'échelle ayant été nécessaires en milieu de conception (les couloirs étaient beaucoup trop grands et mettaient de longues secondes à être traversés d'un bout à l'autre).

Si la *map* devrait être développée, on pourrait y ajouter plus de profondeur dans la partie high-tech (en imaginant par exemple plusieurs étages sous le fossé, donnant une impression d'abysse lorsque le joueur se pencherait sur ce fossé depuis la cour). Un système de ponts pivotants pourrait constituer des chemins mouvants entre les étages, et de multiples téléporteurs des échappatoires nombreuses mais potentiellement dangereuses.

Quant au temple, il pourrait être agrandi en surface mais aussi en hauteur. Là encore, des ponts suspendus pourraient faire la jonction entre les étages. On peut imaginer des salles secrètes remplies de munitions et de *power-ups*, ou un mirador donnant sur l'ensemble des étages, point idéal pour un sniper.

De manière plus modeste, un rez-de-chaussée pour la partie Sud du temple avait été envisagé, ainsi qu'un passage secret entre celui-ci et le fossé. Envisagé également, mais non-réalisée, une aile à l'intérieur même des falaises.