

SEMAINE INTENSIVE – SPLINTER CELL

NOTES D'INTENTIONS

▪ BUT DU JEU

Mercenaires : Eliminer les espions avant la fin du temps imparti.

Espions : Rejoindre la sortie après 5 minutes de jeu.

▪ DESCRIPTION DE LA CARTE

Général: Notre map est une pièce carrée qui comporte sur chacun de ses murs quatre paliers. Ces paliers sont disposés du plus grand au plus petit, respectivement du premier au dernier étage, formant ainsi une cuvette pyramidale inversée au centre de la pièce.

Un monte-charge est placé au centre d'un des murs, il permet de rallier chaque niveau. Un interrupteur à chaque palier permet de l'appeler, un autre à l'intérieur permet de choisir l'étage. Un puits de lumière traverse tous les paliers du mur opposé.

Lumières: Les lumières sont disposées sur le sol et sur les murs, certaines sont de couleurs. Elles sont plutôt discrètes créant une atmosphère pesante. L'élément le plus éclairé est l'ascenseur.

Escaliers: Deux escaliers sont placés en quinconce sur les bords extérieurs des paliers. Ils sont droits et ne laissent la place qu'à une personne pour passer à la fois.

Varappes : Les varappes traversent la carte de palier en palier, permettant de rallier deux niveaux rapidement.

▪ DESCRIPTION DES PALIERS

Grilles: Les grilles sont disposées à la sortie des escaliers sur les paliers. Elles peuvent remplacer le matériau normal des paliers. Elles permettent de voir et de tirer par leur travers. Ce sont seulement des grilles là où le puits de lumière traverse les paliers.

Réseau de tuyaux: Les tuyaux sont fixés sous les paliers et sur les murs. Ils permettent aux espions de se suspendre et de se déplacer d'étage en étage.

Réseau de sous-plafond: Au-dessus des paliers existe un réseau de sous-plafonds accessibles seulement grâce à des éléments sur lesquels grimper pour ensuite atteindre ces niveaux surélevés.

Open spaces: Ils sont des renforcements au sein des paliers, agrémentés de divers éléments, permettant ainsi la dissimulation.

Lumières: Elles sont agencées de manière à créer des ombres dans les open spaces.

▪ DESCRIPTION DU REZ-DE-CHAUSSEE

- Le rez-de-chaussée est creusé sur les côtés. Y sont placés des éléments derrière lesquels on peut se cacher : des caisses, des barils et des containers.
- Des alcôves disposent de varappes afin de rallier le premier étage.
- Le joueur espion spawn en faisant face à l'ascenseur et à une situation de LD intéressante pour lui.





