

Quartier de Plaisance

Cuve Aller

QG du Soleil Aller

Place du marché Aller

Rue commerciale

Terrasses Aller Cafés typiques

Café des saveurs Aller

Mosquée Aller

Végétation

Quartier Résidentiel

Fontaine Aller

QG du Kraken Aller

Zone street Aller

Docks

Zone délaissée
Territoire du Kraken Aller

Activités maritimes Aller

Turbine Aller



ZONE STREET

Intention :

- Sinueuse, labyrinthique, étriquée.
- Désordre léger.
- Déplacement au sol restreint.
- Déplacement sur les toits possible.

Description : Zone d'habitation de la moyenne/basse classe. Habitations rapprochées et désordonnées. Tags visibles sur les murs (abîmés par l'eau). Les toits sont accessibles via des planches.

Topologie : Beaucoup de dénivelés naturels disparates.



Retour
miro



CAFÉ DES SAVEURS

Intentions :

- Calme et dépayçant
- Surplombe le bas
- Caméra un peu plus proche & intime.

Description : Zone représentant le "Café des Délices" de Sidi Bou Saïd : des terrasses imbriquées, superposées.

Topologie : Divers escaliers reliant les terrasses, escalier longeant le café et descendant sur la zone résidentielle.



ACTIVITÉ MARITIMES

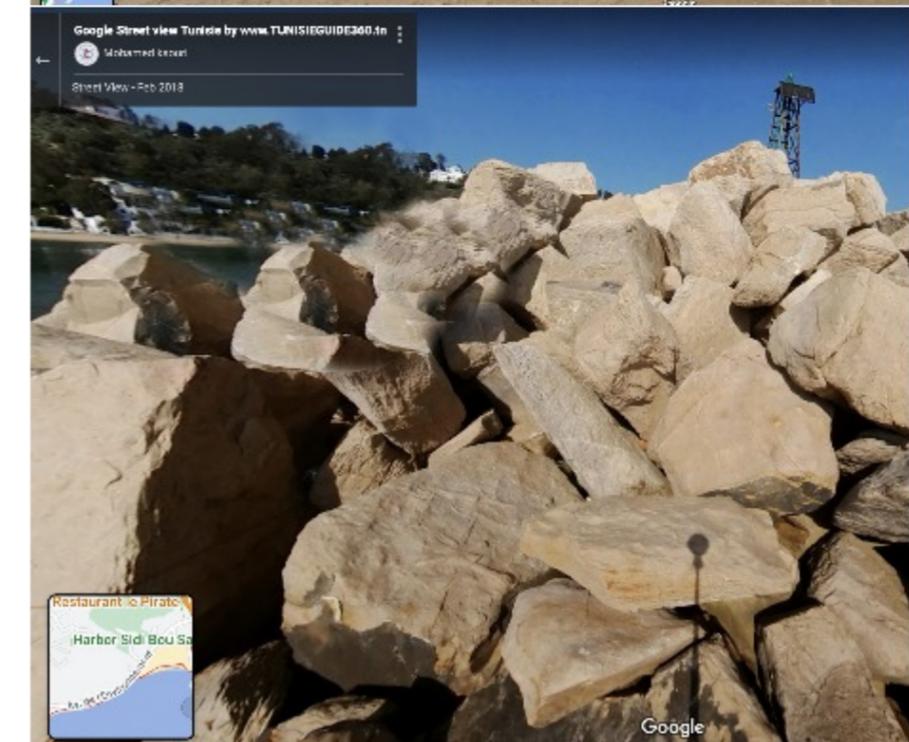
Intention :

- Reflète l'activité économique principale de la ville.
- Fort rapport avec l'évènement.
- Zone dégagée, grand bâtiments espacés.

Description : Une zone semi-industrielle délaissée et plutôt usée. Recouverte de matériel de pêche, et de traces de l'activité des travailleurs. Entrepôts, bateaux, etc. À côté de la turbine.

Topologie : Plate, en bord de mer.





ZONE DÉLAISSÉE

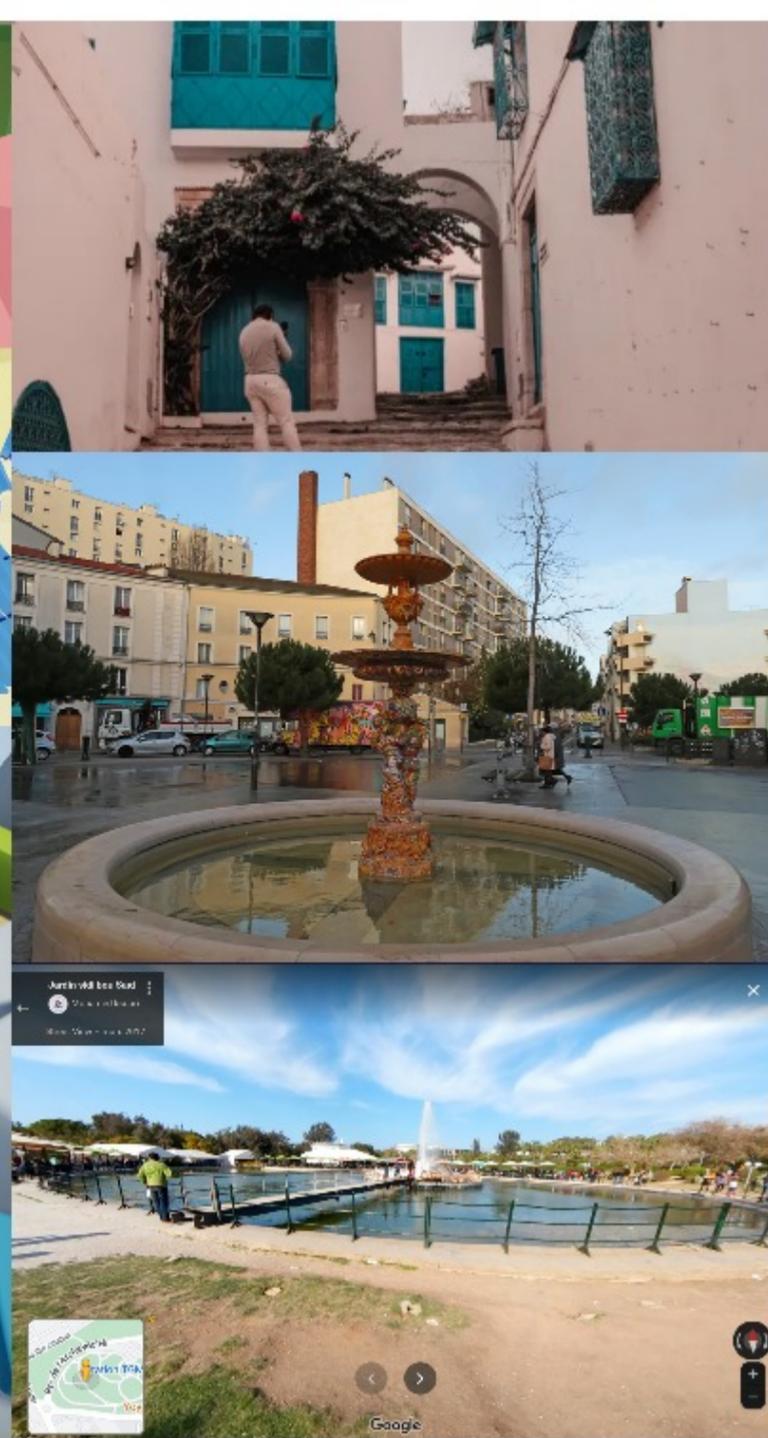
Intention :

- Zone calme et abandonnée
- Désordre léger.
- Quelques déplacement sur les toits possible.

Description : Zone industrielle un peu abandonnée. Restes d'activités maritimes et d'habitations côtières. Beaucoup d'assets relatifs au Clan du Kraken et équipements + ressources en vrac dans la zone (appartiennent au clan). Certaines de leurs caisses à savon également.

Topologie : Peu de dénivelé.

Retour
miro



FONTAINE

Intentions :

- HUB
- Large & espacée

==> Grande liberté de déplacement et bonne vision des chemins qu'il souhaite emprunter.

==> Le joueur repassera plusieurs fois par cet endroit.

Description : Grande place avec en son centre une fontaine. Cette zone est envahie par la flore marine amenée lors des marées. Elle est entourée d'habitations elles-aussi affectées par ces végétaux.

Topologie : Standard, sans pente, plate.

Retour
miro



QG DU KRAKEN

Intention :

- Représente le Clan du Kraken.
- Lieu de fin du jeu.
- Endroit cloisonné.

Description : QG du kraken, situé à l'intérieur de la zone délaissée. Vieux entrepôt abandonné et pris d'assaut par les enfants. Entrée formant la tête d'un Kraken. Zone inaccessible en dehors de la zone délaissée : il faut traverser le territoire du Kraken pour y accéder. Il y a des assets à l'image du Clan autour (drapeaux, tags).

Topologie : Surplombe la zone délaissée.

Retour
miro



MOSQUÉE

Intention :

- Lieux de culte de Sidi Bou Saïd.
- Petite et intime.
- Relie la ville à la culture de la région

Description : Petite mosquée typique de Tunisie, le joueur ne peut pas accéder à l'intérieur.

Topologie : Est placée légèrement en amont des habitations. Connecté au Quartier de Plaisance et au Quartier Résidentiel.

Retour

miro



TERRASSES / CAFE TYPIQUES

Intentions :

- Calme & relaxant.
- Zone un peu touristique.
- Vue sur le contrebas.
- Permettre d'accéder aux toits de la zone plus bas.

Description : Ensemble de cafés et terrasses donnant vue sur le reste du village et la mer. Lieu idéal pour se poser et se relaxer.

Topologie : Nombreux plans horizontaux à différentes hauteurs, beaucoup d'escaliers reliant les différents cafés & terrasses.



Retour

miro



PLACE DU MARCHÉ

Intentions :

- Place piétonne large.
- Connectée à la rue commerciale.
- Étalage de commerces en vrac > désordre.
- Zone touristique.

Description : Place accueillant les marchés de la ville, avec plusieurs petits commerces installés sur l'ensemble de la place.

Topologie : Léger dénivelé naturel + escaliers sur le tour de la place.

Retour

miro



CUVE, TUYAUX & TURBINE

Intentions :

==> Répercussions de la marée :

- Stocker de l'eau de mer.
- Désaliniser & relayer à la ville.
- Faire circuler de l'eau vers la turbine pour l'alimenter.
- Création d'énergie hydroélectrique avec la turbine.

Description :

Cuve géante permettant de stocker de l'eau. Surplombe le reste des zones en contrebas. Le joueur pourra la voir mais ne pas rentrer dedans.

Turbine cachée dans un bâtiment industriel dans la zone des docks.

Topologie : N/A.

Retour

miro



QG DU SOLEIL

Intentions :

- Représente le Clan du Soleil.
- Lieu de départ du jeu.
- Zone peu fréquentée, à la merci des enfants.

Description : QG du soleil, situé au milieu d'habitations et proche de la rue commerciale. Seuls les membres peuvent y accéder. Cabane construite de brique et de broc par les membres du clan. Le QG a été saccagé et pillé par le Clan du Kraken. Il y a des assets à l'image du Clan autour (drapeaux, tags).

Topologie : N/A



Retour

miro

