

Level Design

Blocking

Dossier et explications

Notes sur le blocking)

La capsule orange est le point de départ du joueur.

Les capsules représentent des points de spawn pour des ennemis présents dès le début.
Les cylindres colorés représentent les spawns d'ennemis liés à un trigger (expliqué dans ce dossier).

Le cylindre blanc représente un accès dans le sol.

Un cube rouge représente une clé du temple. Un cube orange représente une réserve de missiles. Le cube jaune représente le terminal de cartes. Le cube marron représente la station de recharge. Le cube violet est la screw attack.

Les cubes blancs sont les cristaux de lumières, qui servent à générer une safe zone permanente. Les cubes gris sont des safezones temporaires, que le joueur doit activer.

Les sphères sont des objets interactifs. Les sphères oranges sont les canons d'orbe cinétique, avec leur point d'arrivée en rose. Les sphères marron sont les points d'attache pour le grapping. Les sphères vertes sont les connecteurs de bombes (des interrupteurs à activer, donc). La sphère rouge est le point de sauvegarde. La sphère violette représente le portail Light/Dark world. La sphère bleue est une réserve d'énergie.

Les portes suivent le code couleur du jeu, concernant l'arme à utiliser pour les ouvrir (indiqué dans la légende des schémas).

Les plans bleus sont les rails magnétiques pour la boule araignée. Les plans oranges sont des murs à screw attack, qui permettent de grimper.

Les murs transparents blancs sont des murs vitrés, dont le joueur peut voir l'autre côté.

Les murs transparents jaunes sont des rochers destructibles par bombe de puissance.

Les plates formes violettes/blanches fonctionnent par duo. Elles commencent en position violette. Le fait de tirer dessus avec le light beam les déplace vers la position blanche. Tirer dessus avec le dark beam les déplace en position violette. Une plateforme blanche génère un champ lumineux.

Les cubes verts sont des caisses contenant des munitions ou de la vie.

Notes sur les ennemis)

Rose = Pirate aéroporté. Un ennemi volant et relativement agile.

Violet = Commando sombre. Un ennemi plutôt puissant, statique la plupart du temps, mais capable de se déplacer rapidement d'un endroit à un autre.

Gris = Quad. Un ennemi en deux parties, représentatif de la zone. Compliqué à affronter sur la première rencontre, mais assez facile une fois que le joueur a compris la technique.

Gris foncé = Dark quad. Le même mais en plus fort.

Jaune = Rezbit. Un ennemi volant capable de se protéger, et d'effectuer un interface screw. Assez puissant et ennuyeux à affronter.

Bleu = Hunter. Un ennemi volant, capable de phase out pour esquiver les attaques. Plus ennuyeux qu'autre chose, mais problématique sur de petites plate formes.

Vert = Golem. L'ennemi le plus puissant de la zone. Lent, mais très résistant, inflige de lourds dégâts.

I) Light World

La première salle constitue le hub de la zone. Le point de spawn du joueur (en orange) est ici un mur, mais dans le jeu, il s'agirait simplement d'une entrée.

Le joueur est rapidement attaqué par le quad sur sa gauche. Celui-ci est placé de manière à entrer dans le champ de vision du joueur avec quelques instants. La présence de murs transparents autour de l'ennemi permettent d'appréhender le reste de la salle, tout en affrontant ce nouvel adversaire sans risque d'intervention extérieure.

Une fois le quad vaincu, le joueur peut progresser dans la partie principale de la salle.

Là, deux nouveaux drones sont présents, dans un milieu plus ouvert. Le joueur doit donc réussir à les gérer en même temps, mais en ayant l'avantage de pouvoir esquiver.

Au centre de la pièce se trouve une porte rouge, ouvrable avec un missile. Ceci est systématiquement le signe d'un point de sauvegarde, permettant ainsi d'avoir un checkpoint, et de récupérer sa vie après l'affrontement précédent. Une exploration plus poussée de la salle montre une porte, inaccessible derrière un mur transparent. Plus loin, le joueur peut voir à travers les vitres un canon boule morphing. Celui-ci lui permet de se propulser à l'étage supérieur, en atterrissant juste au dessus du savepoint.

Ici, un nouvel ennemi passe à l'attaque. Il s'agit du Rezbit, un ennemi volant plus complexe à abattre. Après ce combat, et depuis le toit où il se trouve, le joueur peut accéder à la

plateforme qui entoure la pièce. Des caisses sont entreposées à plusieurs endroits, pour permettre la recharge de munitions/énergie. De là, il est possible de sauter par-dessus le mur transparent vu plus tôt. Celui-ci conduit au terminal de cartes, ce qui permettra au joueur de mieux se repérer.

L'autre chemin mène à une porte grise, qui n'est donc pas ouvrable à ce stade du jeu, mais ferait office de raccourci une fois l'arme correspondante obtenue.

La seule option restante est alors la corniche, placée à hauteur de double saut par rapport à la porte précédente. Sur cette hauteur supérieure se trouve un second Rezbit à affronter. la porte derrière cet ennemi s'ouvre à l'aide du rayon sombre, que le joueur possède déjà.

Il peut ainsi accéder à la seconde salle.

Celle-ci est composée d'un long gouffre, avec une plateforme de chaque côté, et quatre points d'attache. Le joueur doit traverser la pièce en utilisant le rayon grappin à plusieurs reprises.

Afin de pimenter un peu l'exploration, trois pirates aéroportées (des ennemis aériens, donc) sont cachés sur les côtés, et surgissent en parallèle de la progression du joueur.

Il est donc impératif de les attirer vers la terre, ou de les combattre tout en continuant de se balancer sur le point d'attache.

Après cette transition, le joueur se retrouve dans une salle d'énigme.

Là, son regard devrait être attiré par le champ de force présent sur sa droite. Clairement visible, et dans une couleur qui contraste avec le reste du décor.

Une analyse plus poussée de la pièce indiquera la présence de deux connecteurs bombe morphing sur une troisième plate forme.

Enfin, en regardant un peu le plafond, ou autour de lui, le joueur remarquera la présence de rails magnétiques, qui permettent de naviguer dans la salle. Les rails sont coupés à plusieurs endroits, de manière à devoir utiliser la boule turbo pour passer de l'un à l'autre. Cela n'a pas d'utilité directe, mais donne un aspect plus dynamique à la navigation.

L'étage inférieur n'a pas de grande utilité, en dehors de servir de séparation. Deux plateformes permettent de remonter vers le point de départ, en cas de chute, mais sont placées de manière à être trop loin de la plateforme aux connecteurs, afin de forcer l'utilisation des rails.

Une fois les deux connecteurs activés, une petite cinématique se joue, avec l'apparition de deux commandos pirates sombres, sur le point de départ, et une des plate formes, tandis que le champ de force disparaît. Le joueur doit donc vaincre cet embuscade avant de pouvoir reprendre les rails et quitter la pièce.

Dernier point, l'étage inférieur de la salle contient une porte cachée, visible sur la map. Pour ouvrir la porte, et détruire le mur autour, il suffit d'utiliser une bombe de puissance. Le joueur peut s'en rendre compte en regardant la carte, ou en analysant le décor, de manière assez classique. (en transparent sur le modèle de blocking, pour des raisons de lisibilité). Cela donne accès à une réserve de missiles.

La quatrième salle est plus simple. Il suffit d'activer un mécanisme à l'aide du viseur d'analyse, pour pouvoir utiliser deux canons d'orbe cinétique, qui permettent de traverser un très long gouffre, et donc transitionner avec la salle suivante. Pendant le trajet aérien, une réserve d'énergie est visible sur une plateforme inaccessible, accompagnée d'un portail sombre.

En entrant dans la cinquième salle, le joueur est confronté à un nouveau champ de force. Le seul moyen de le contourner est de passer en mode boule morphing, dans la petite ouverture du sol (représentée par un cylindre dans le blocking).

Là, le joueur doit naviguer dans un labyrinthe pour trouver les différents connecteurs de bombe, qui permettront de désactiver le mur. Au centre du labyrinthe se trouve une réserve de missiles facile à obtenir. A travers le sol transparent, celui-ci pourra voir deux carcasses de quads inactifs. Ceux-ci se réactivent via un trigger, lorsque le joueur traverse la zone précédemment bloquée.

Suite à l'affrontement, deux portes sont disponibles. L'une d'elle ramène au hub, mais n'est pas utilisable pour le moment, car nécessite une arme obtenue plus tard dans le jeu.

L'autre porte permet d'accéder à la dernière salle de cette moitié du blocking, la salle du portail. A l'intérieur de celle-ci se trouve un portail permanent, activable avec le viseur d'analyse. C'est depuis ce point que le joueur pourra se rendre dans la version alternative du niveau.

II) Dark World

Une fois le portail passé, le joueur se retrouve dans la version sombre du niveau.

La seule issue depuis la salle du portail est de revenir à la salle du labyrinthe.

Cette version alternative commence avec un combat contre un Golem. Cet ennemi aura déjà été observé, inactif, dans certaines salles du light world. Ce combat est prévu pour éprouver un peu plus le joueur, comparé à la version light du niveau. Une fois l'ennemi passé, le joueur doit effectuer à nouveau le labyrinthe. Cependant, celui-ci est à présent composé de rails magnétiques placés au plafond, au lieu de se trouver sous le sol. Cette différence peut déboussoler un peu le joueur, et donne un aspect différent au puzzle. Une fois le labyrinthe complété, les portes s'ouvrent.

La salle de transition précédente a été remplacée par une zone de plateformes. Cependant, les plateformes sont trop éloignées pour que le joueur puisse traverser la pièce. Il s'agit là encore de raccourcis à débloquer plus tard. Sur le chemin se trouve une plateforme un peu isolée. Sur

celle-ci se trouve un portail. Celui-ci ramène sur la fameuse plateforme inaccessible vue pendant le trajet du light world, et permet donc de récupérer la réserve d'énergie.

Depuis la salle du labyrinthe, le seul chemin viable est alors le retour à la salle de Hub.

Dans celle-ci, le point de sauvegarde est toujours présent, et la salle de cartes sur le côté a été remplacée par une station de recharge des munitions. Le reste de la pièce n'est pas utile dans un premier temps. Cependant, les murs transparents révèlent une clé du temple, qui nécessite le saut en vrille. C'est une compétence que le joueur ne possède pas encore, mais il peut déjà noter l'emplacement de l'objet, pour y revenir lorsqu'il aura les moyens de l'obtenir. Dans un premier temps, la salle ne contient que quelques ennemis faibles, dont la mort génère une zone sûre temporaire. Cependant, le fait d'obtenir la clé activerait deux quad sombres qu'on l'on peut voir traîner au sol.

Une plateforme supplémentaire est présente, proche du point de sauvegarde, pour pouvoir remonter facilement, et varier un peu le trajet, par rapport au light world.

L'ancienne salle au grappin fonctionne à présent avec des plateformes. Celles-ci doivent être déplacées en utilisant le light beam, pour former un chemin. En déplaçant la première et la troisième plateforme, un hunter ing apparaît. C'est un ennemi assez gênant, dont le joueur peut se débarrasser avant de continuer. Il est également possible de fuir, en remplissant rapidement la salle, mais cela implique le risque de tomber.

La salle qui servait anciennement pour le puzzle en boule araignée est désormais complètement vide.

Lorsque le joueur y pénètre, toutes les portes se désactivent automatiquement.

Il doit alors descendre, et se retrouve coincé pour un combat obligatoire. Sur un jeu original, j'aurais placé ici un combat de boss. Cependant, afin de suivre les conditions de l'exercice, il s'agit simplement de deux quad sombres, suivis par trois commandos sombres. La victoire contre eux permet de faire apparaître des plate formes, et débloque l'accès à la cache, où se trouve la screw attack, qui permet de récupérer la clé repérée plus tôt, et de naviguer la salle de transition.

Cela conclut ce résumé de mon blocking.