

Level Design

Blocking

Jeu choisi: Metroid Prime 2

Document de game design

1) Objectifs

L'objectif doit être présenté par la structure de la salle. De manière générale, l'objectif est soit la salle suivante, auquel cas il est nécessaire que la porte soit facilement visible. Soit atteindre un objet/résoudre une énigme. Dans ce second cas, l'attention doit être portée vers le mécanisme/objet, puis dans un second temps vers les éléments secondaires, comme un générateur à désactiver, un chemin à suivre, etc...

Les chemins se doivent d'être clairs, via le choix des plateformes et leur positionnement. Dans le cas des chemins à « rails » la portion suivante doit toujours être visible.

Etant donné le système de salles relativement étroites du jeu, il est assez facile de déplacer l'attention du joueur vers l'endroit souhaité. L'exception à cela est dans les quelques grandes salles « hub ». Dans le cas d'un hub, toutes les options doivent être rapidement visibles. Afin de mieux guider le joueur, il est préférable qu'une partie des options soit secondaire (savepoint, objet, etc...), ainsi qu'une partie bloquée. En effet, les salles hub se trouvent principalement en début de zone, et servent en partie d'aperçu des compétences à récupérer pour progresser.

2) Déplacements

Le déplacement du personnage est relativement lent. Il n'est pas question d'effectuer du parkour, ou des déplacements incroyables, dans un premier temps. Cela signifie des plateformes larges, facile d'accès.

Cependant, un certain arsenal de déplacement est utilisable, que l'on peut décliner en deux catégories :

-Tout d'abord, les mouvements « normaux ». Il s'agit dans un premier temps de la marche et du saut. Puis le double saut, qui permet d'aérer les salles en éloignant les plateformes. La dernière option de ce type est le rayon grappin, qui permet de se balancer via un point

d'accroche au plafond. Cet objet permet une plus grande mobilité, mais doit être placé avec soin dans le LD.

-L'autre type de déplacement est celui lié à la boule morphing. Cette option permet au joueur de se déplacer sous forme de petite boule, et donc d'accéder à des endroits étriqués. Sous cette forme, il est possible de sauter, via les bombes. Un double saut est possible, mais à éviter car il s'agit d'une manœuvre pouvant être compliquée à effectuer précisément. A cela s'ajoute la boule turbo, un dash qui permet de traverser un passage s'effondrant, ou de monter sur les bords de half-pipes. Pour finir, la boule morphing possède le mode araignée, qui permet au joueur de s'accrocher à des rails spéciaux, et donc offre un mouvement linéaire, mais en 3D.

Toutes ces options de déplacement doivent être combinées lors des phases d'énigmes et d'exploration. Cependant, il est préférable de séparer clairement les phases normales et les phases en boule morphing, étant donné l'impossibilité de changer rapidement de mode.

3) Ennemis

Tous les ennemis sont des pnj.

Ceux-ci peuvent soit être présent dès le début, auquel cas ils doivent être visibles en entrant dans la salle. C'est principalement le cas pour les ennemis faibles, ou capables de respawn. L'autre possibilité pour les ennemis est d'apparaître pendant l'exploration, généralement après déclenchement d'un trigger (récupérer un objet, activer un mécanisme, passer un certain point). Ce cas de figure est lui-même divisé en deux possibilités. Dans un cas, les ennemis étaient déjà présents, mais inactifs (carcasse, robot désactivé, etc...). Auquel cas le joueur s'attendra à l'arrivée de l'action. L'autre option est l'attaque surprise, avec des ennemis capables de se téléporter, ou de sortir d'un endroit inaccessible de la map. Dans ce cas, le joueur est pris au dépourvu, souvent avec un placement qui ne lui est pas favorable.

Il est donc préférable de placer les ennemis faibles ou problématiques dès le début de la salle. Les ennemis puissants peuvent être gardés pour une réanimation visible, mais pas immédiate. Les embuscades sont à utiliser comme conséquence d'une action importante, et doivent être moins agressives que les réanimations, étant donné que le joueur y sera moins préparé. Cependant, une embuscade implique un meilleur placement des ennemis.

4) Armes/Attaques/Action

Il est possible d'utiliser trois types d'armes principaux.

-Les rayons, qui tirent en ligne droite vers la cible, et constituent la majeure partie des attaques. Ces attaques peuvent être chargées, ce qui implique de laisser du temps au joueur pour cela.

-Les missiles/super missiles, plus puissants et à tête chercheuse.

-Les bombes/power bombs, uniques au mode boule morphing. Très peu utilisées et utilisables, en dehors des sections dédiées. Permettent d'activer des interrupteurs.

La conséquence principale de ces options est de rendre difficile l'utilisation d'ennemis très mobiles, car cela ne fonctionne pas avec les armes classiques. Si l'on se réfère au bestiaire du jeu, la majorité des ennemis sont relativement lents, ou bougent uniquement sur une courte durée, de manière à permettre au joueur de mieux les gérer. Les combats sont souvent dans des zones un minimum ouvertes, pour permettre l'esquive et la lisibilité de l'action.

Le jeu ne propose pas vraiment d'option de couverture, et que le mouvement principal en combat est le strafing, des sauts rapides sur les côtés, par rapport à un ennemi ciblé. De fait, les affrontements dans des zones vaguement circulaires sont à privilégier dans le cas d'ennemis puissants ou résistants. A contrario, les ennemis faibles et/ou en groupe peuvent être placés de manière plus libre, comme obstacles à l'exploration.

En plus de cela, la portée de visée n'est pas très élevée, ce qui implique des combats à moyenne distance. La courte distance est également possible, mais dans des cas particuliers, car difficilement lisible dans ce contexte. Les ennemis doivent également être clairement visibles et visables, par le système de visée libre n'est pas suffisamment poussé ou libre pour des combats rapides. Tout se passe par le lock.

De manière générale, les armes ne sont pas très poussées, en dehors du fait de détruire ce qui est en face, et la variété vient plus des ennemis eux-mêmes.

Il est cependant important de noter la valeur de « clé » des armes. Toutes les armes du jeu permettent en effet d'ouvrir certaines portes ou de donner accès à certains secrets.

5) Spawns/Items/HP

La récupération des points de vie et des munitions se fait par le biais des caisses posées dans les niveaux, ainsi que les drops des ennemis vaincus. Dans les deux cas, les objets de récupération sont aléatoires, avec cependant une influence de l'état du joueur. Ainsi, un niveau de vie bas augmente le taux d'apparition des objets de soins, avec une plus grande efficacité, tandis que le manque de munitions, notamment pour les missiles, augmente leur présence en tant que drop.

Dans les faits, la gestion de ressources est très secondaire. Le joueur ne va jamais se retrouver bloqué par manque de munitions, et peut généralement récupérer de la vie en trouvant un ennemi faible proche ou une des nombreuses caisses.

Les points de « spawn » du joueur seraient plutôt les points de sauvegardes, qui servent à la fois de checkpoint en cas de défaite, et de stations pour recharger les points de vie. Leur présence est assez sporadique, avec cependant toujours un point de sauvegarde proche du début de la zone, pour faciliter l'exploration et la découverte.

6) Rythme

Le jeu fonctionne autour de deux types de phases.

-Les phases de combat, généralement courtes, qui consistent à vaincre une embuscade, ou nettoyer la salle, comme expliqué plus tôt.

-Et les phases d'explorations/énigmes, où le joueur doit réussir à naviguer dans le niveau et résoudre des puzzles simples.

Ces deux phases ne se croisent jamais, mais peuvent s'enchaîner dans une même salle. Notamment, une embuscade peut avoir lieu en entrant dans la salle, ou en résolvant l'énigme.

Dans les faits, le rythme du jeu reste plutôt lent, avec une emphase sur l'exploration, plutôt que sur l'action. Comme évoqué précédemment, les combats sont relativement simples, et nécessitent des gimmicks, pour leur donner un côté plus excitant.

Un élément impactant fortement le rythme est le concept du monde alternatif. Dans la version sombre des niveaux, la structure globale est identique, mais pas les chemins, ou le contenu. Les ennemis qu'on y trouve sont généralement plus puissants, et le joueur perd des points de vie en permanence lorsqu'il ne se trouve pas dans une bulle de protection. Cela permet d'obtenir un aspect stressant, tout en gardant le rythme lent du jeu. De plus, le joueur appréhende alors les scènes de bataille, car il ne peut pas se permettre d'y perdre trop de vie.

Les deux types de phases alternent plutôt souvent. Comme dit plus tôt dans cette section, il n'est pas rare d'avoir les deux dans la même salle, ou de voir des combats plus simples ponctuer l'exploration. Les ennemis basiques qui servent d'obstacle sur le chemin ont précisément cet objectif.

7) Notes sur le level design/Autres éléments

Le level design de ce jeu, et donc le travail qui sera effectué dessus, est tourné vers le gameplay avant tout. Les salles et environnements se doivent d'avoir une cohérence entre eux, mais cela n'est pas la priorité. Ainsi, des éléments qui pourraient sembler étrange en temps normal, ou qui ne sont clairement présent que pour des raisons de gameplay sont relativement courants, et donc peuvent être utilisés ici.

En parallèle de cela, la structure des niveaux doit être prévue en deux versions différentes, avec la possibilité de changer une partie de la structure. Ce principe de monde alternatif implique également de prendre en compte les points de passage et leur utilité.

Conclusion)

Les salles doivent être suffisamment ouvertes pour permettre une bonne visibilité, et une liberté de mouvements.

Malgré le rythme plutôt lent du jeu, il est possible de placer des séquences un minimum acrobatiques.

Les ennemis doivent être placés en petite quantité, et avec des placements clairement visibles.

Les salles d'énigme/exploration doivent être conçues pour attirer l'attention sur l'objectif principal, puis sur le reste.

Les phases en boule morphing doivent être clairement séparées des phases classiques.