

Level Design

Blocking

Note d'intention

Jeu : Metroid prime 2.

Univers : Futuriste

Séquence de base : La forteresse du sanctuaire. Une zone fortement mécanisée/technologique. Cela correspond à environ 60% du jeu, avec un joueur qui possède déjà la quasi-totalité de l'équipement. Les ennemis et séquences sont également plus difficiles à ce stade.

Légende pour les schémas :

Metroid prime est un jeu comprenant beaucoup d'éléments, ce qui rend les schémas et le blocking assez complexes à lire. La légende des schémas est donc placée ici, et celle du blocking dans le document concernant le blocking.

-Nuances de gris = hauteur du terrain. Plus le sol est foncé, plus le terrain est haut. Exception faite du noir, qui est un gouffre.

-Traits bleus = portes normales. Noir/gris = portes à rayon sombre/lumineux. Rouge = missile. Jaune = power bomb. Vert = super missile. Rose = Rayon d'annihilation (que le joueur ne possède pas)

-C = canon d'orbe cinétique.

-M = terminal de cartes

-S = point de sauvegarde.

-P = portail dimensionnel.

-Point marron = Attache de grappin.

-Trait marron = connecteur (interrupteur) à bombes.

-Traits oranges = rails pour boule araignée.

-Trait rouge = porte/champ de force impossible à traverser.

-Tâche marron = mur destructible.

-Tâche rose = Plate forme activable (qui peut changer de hauteur).

-Point rouge = point de spawn du joueur..

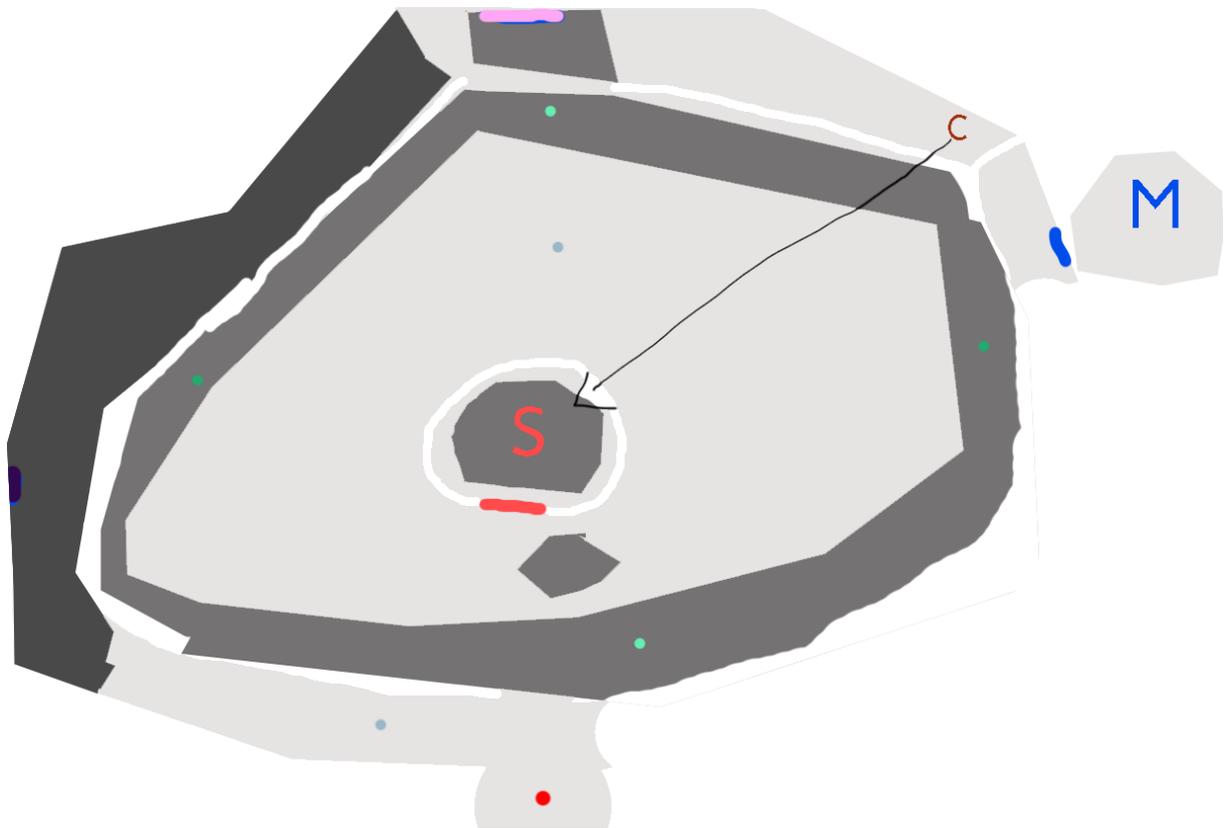
-Points colorés = ennemis. Gris clair = quad, gris foncé = quad sombre, vert clair = ennemi rampant, vert foncé = Rezbit, rose = pirate aéroporté, violet = dark commando, bleu = hunter ing, vert dans le labyrinthe 2 = golem.

Les ennemis sont un peu plus expliqués dans la partie blocking.

Méthode de création :

L'objectif est de donner un thème à chaque salle, et d'utiliser à la fois des séquences de combat, et des séquences plus calme.

Ainsi, chaque salle a été pensée par rapport à un concept simple :



Pour la première salle, l'idée est d'avoir une zone vaste, qui établit le type d'ambiance de la zone, et les nouveaux types d'ennemis.

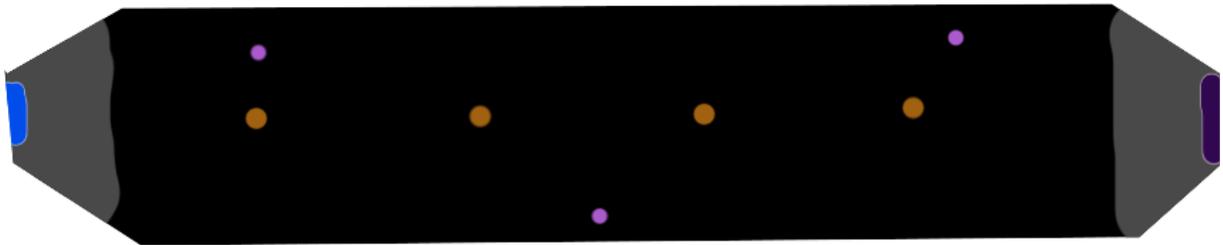
Le placement d'un point de sauvegarde dès le début de la zone est pratique pour éviter au joueur d'avoir à le chercher trop longtemps. De plus, le nombre de points de sauvegardes entre deux zones est limité, ce qui rend celui-ci bienvenue. Les ennemis sont placés selon un

système classique de progression. Dans la première version, il s'agissait d'un ennemi, puis du même, avec d'autres ennemis autour. Dans la version finale, il s'agit d'un ennemi seul, puis deux identiques, puis un nouveau type.

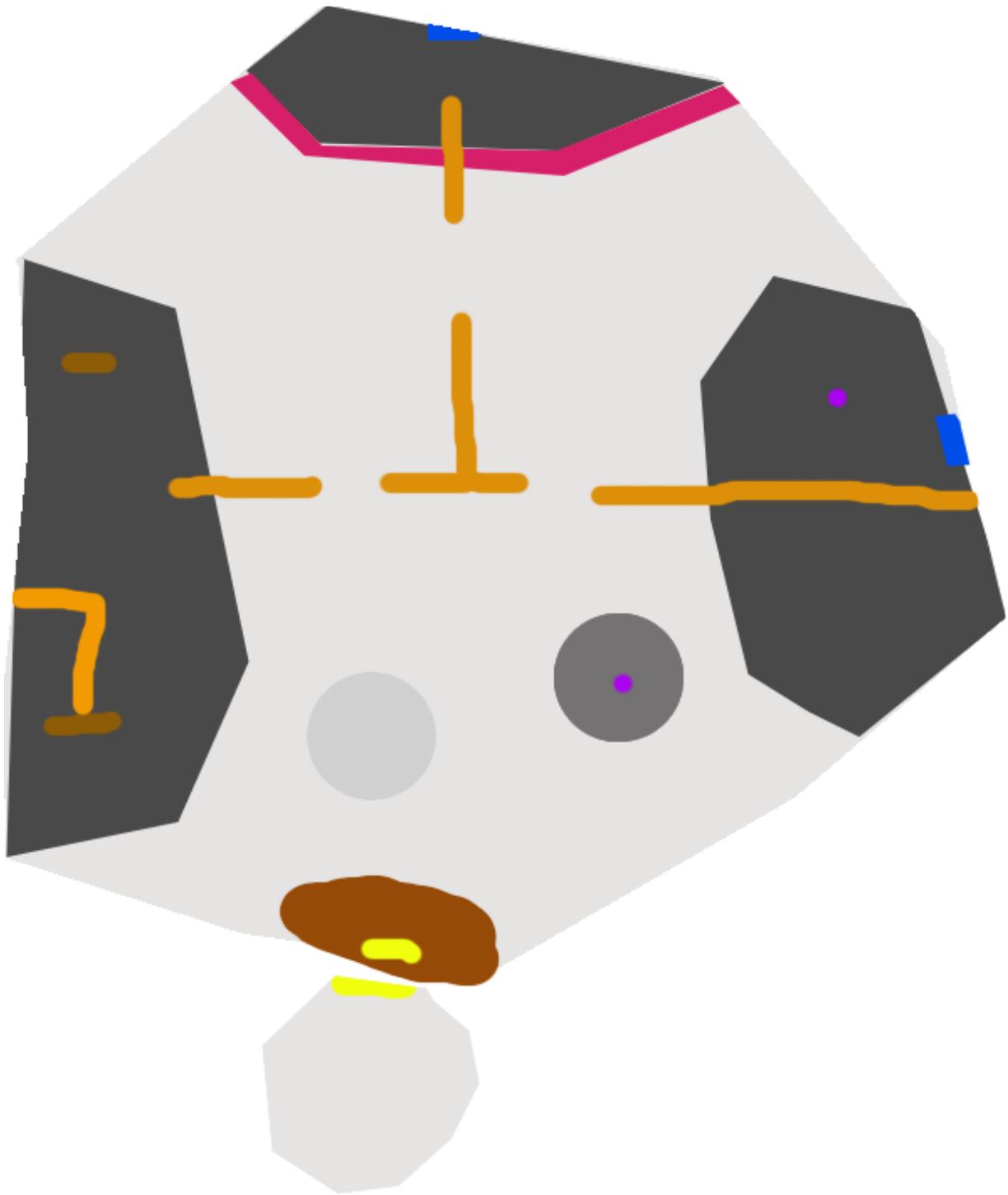
La présence de murs transparents permet au joueur d'appréhender la salle avant de s'y aventurer, puis de facilement observer la structure externe, une fois placé au centre.

Le terminal de cartes sur la droite donne un objectif à court terme, car la salle semble difficile d'accès, ce qui peut attirer le joueur. La récompense étant la possibilité de connaître la forme de la carte de la zone, ce qui est utile pour l'exploration, mais n'est pas crucial, ce qui justifie de l'avoir placé un peu en retrait.

Enfin, le choix de la porte grise au nord, qui est donc impossible à traverser à ce stade du jeu permet de faire comprendre qu'il sera possible de ré explorer la zone plus tard, ou d'ouvrir un raccourci.



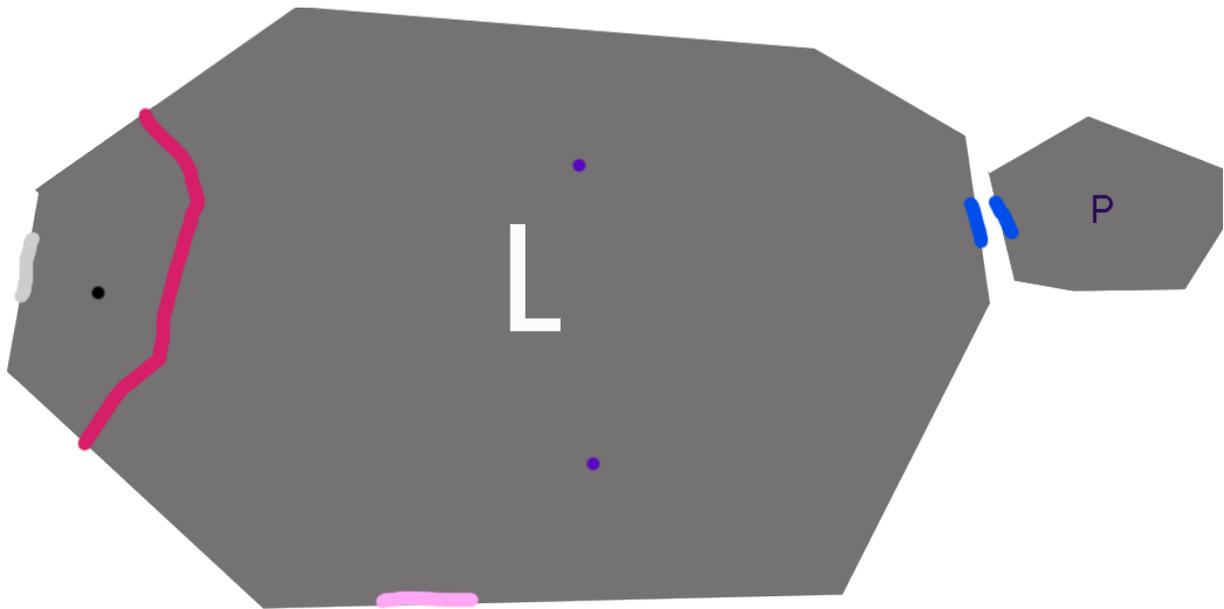
La seconde salle est basée autour d'un unique principe : le grappin. Elle est composée d'un long gouffre, qui oblige le joueur à se balancer de point en point. La présence d'ennemis autour ajoute un danger, et un peu plus d'action à cette salle de transition.



Pour ce qui est de la troisième salle, je souhaitais créer une petite épreuve/«énigme».

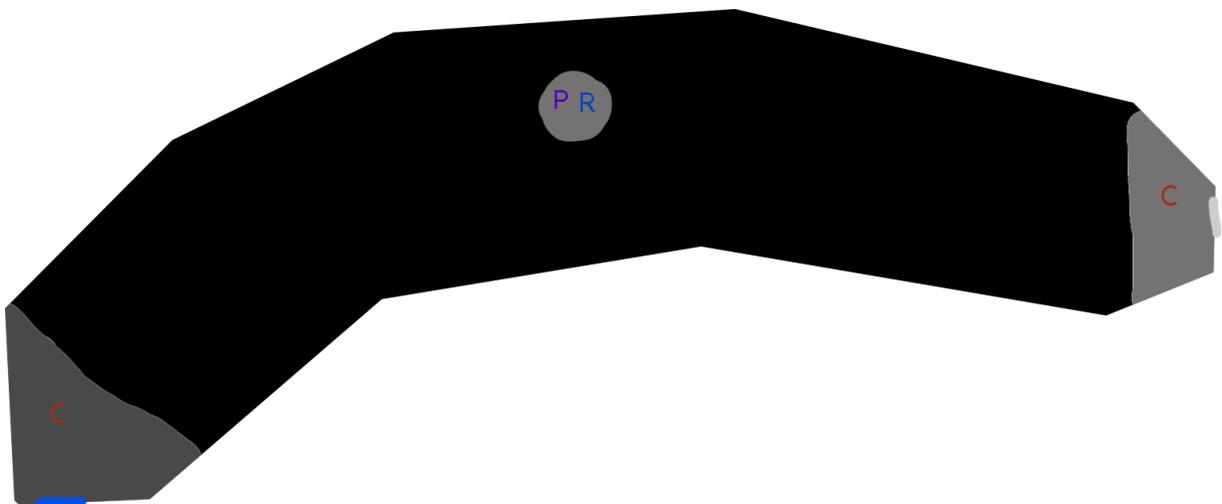
Pour cela, mon choix s'est porté sur la spider-ball, et un objet à désactiver pour continuer. Les ennemis ont été ajoutés ensuite, pour une embuscade classique du jeu.

Dans la zone sud, un mur destructible et une cache, comme on en trouve dans toutes les zones.



La dernière salle n'a pas été complètement dessinée. L'idée de base était de l'utiliser pour fermer une boucle avec le hub, via la porte inutilisable au sud. Étant donné qu'il s'agissait de la « fin » du trajet, le portail principal a été placé juste après cette salle.

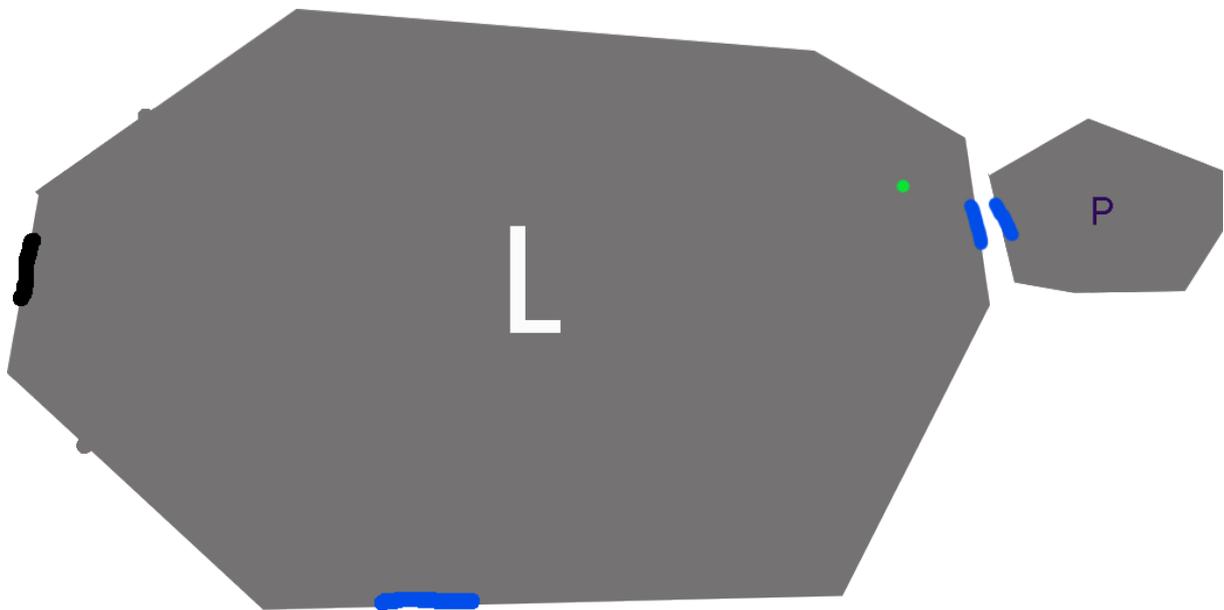
Dès la première itération, l'idée était de se retrouver bloqué dès l'entrée, et de devoir explorer un labyrinthe en boule morphing, sous un sol transparent. De là, il était possible d'observer la topologie de la salle, et de voir les ennemis inactifs, avec l'information qu'un combat aurait lieu dans peu de temps. Cependant, le design même du labyrinthe n'a pas été théorisé et s'est fait de manière plus organique, pendant l'étape de modélisation.



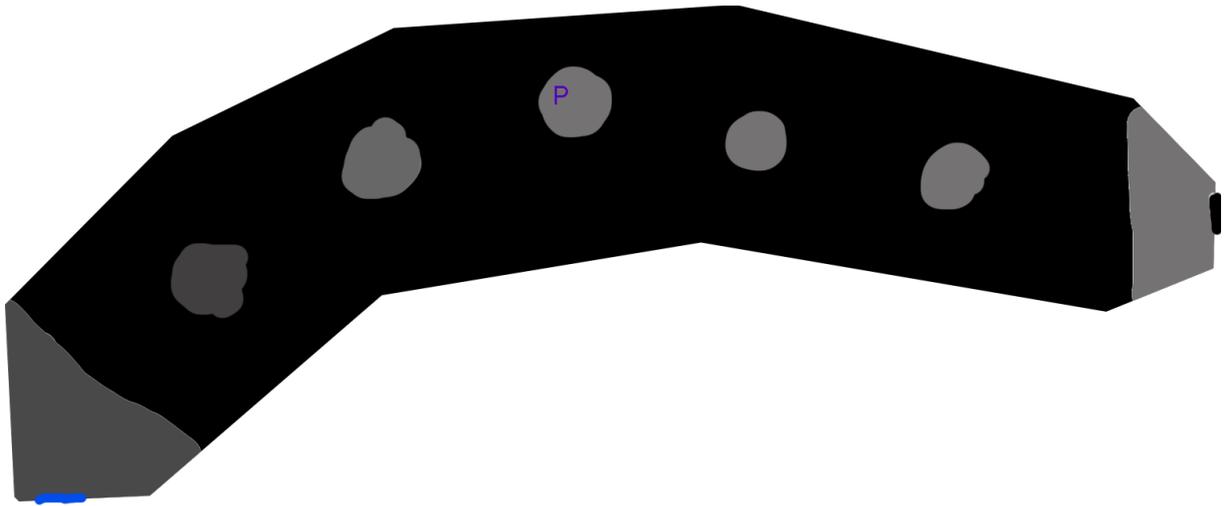
Afin de compléter la boucle, une salle de transition a été rajoutée entre la troisième et la cinquième. Celle-ci est faite pour être très simple : Un voyage rapide par un canon, qui fonctionne dans les deux sens. La grande quantité de vide pouvait être utilisée pour la version

alternative. Enfin, l'ajout d'une réserve d'énergie au milieu du trajet permet d'inciter le joueur à revenir voir une fois dans le dark world.

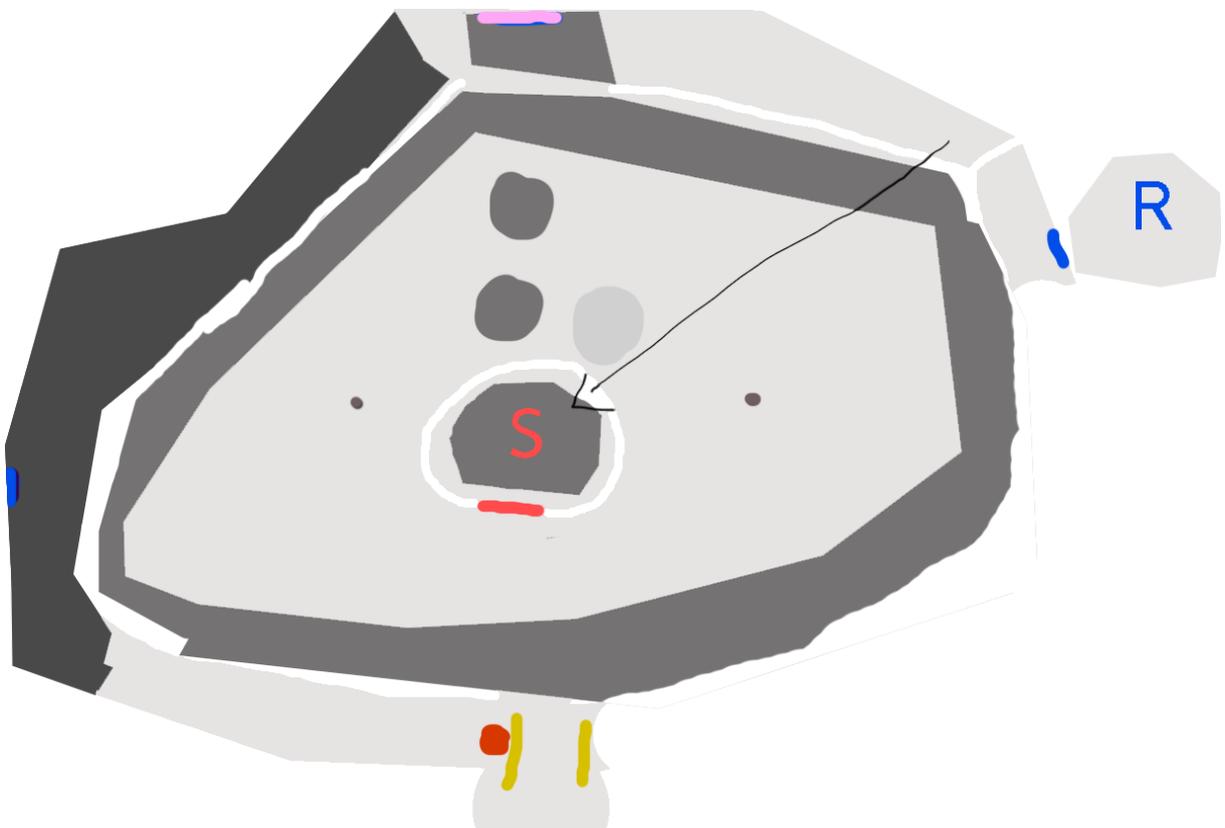
Une fois ces cinq salles théorisées puis modélisées, la question de la version dark world s'est posée. Dans cette situation, les salles ont été faites dans un ordre différent, en fonction des nouvelles idées.



Tout d'abord, le labyrinthe. Etant donné qu'il s'agit de la première salle après le changement, c'est la première à avoir été retravaillée. J'ai commencé par y placer l'ennemi, qui est fait pour être plus puissant que ce qui a été croisé auparavant, et souligner le changement de monde. Dans la même logique, le joueur doit compléter le même labyrinthe, mais au plafond. Cette inversion de la situation aide à insister sur l'aspect différent du dark world. Là encore, étant donné que le labyrinthe est l'aspect principal, et qu'il a été uniquement modélisé, le schéma est assez simpliste.



Ensuite est venue la salle de transition. L'idée était de l'utiliser pour bloquer le joueur, après l'y avoir attiré avec l'objet bonus. Les plates formes sont placées de manière à ce qu'il ne puisse pas sauter dessus pour l'instant. Le fait d'attirer l'attention sur cette salle « inutile », et le bonus qui s'y trouvait dans le light world permet de placer un foreshadowing du prochain objet que le joueur va récupérer, et donc de créer une attente.



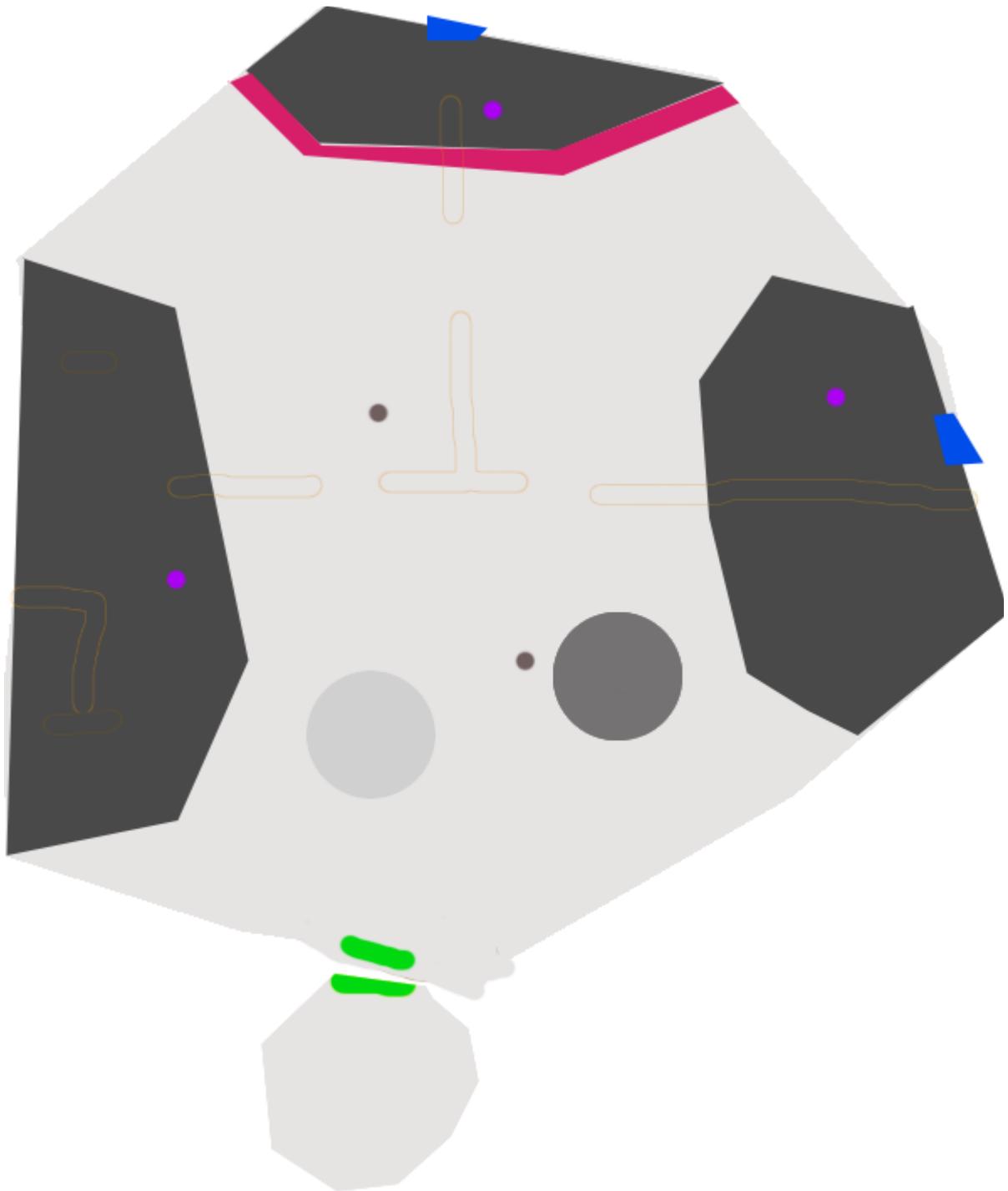
Puisque la voie de l'ouest était bloqué, le joueur se retrouve dans le Hub.

Cette salle a posé problème pour le dark world, à cause de sa structure. Dans les faits, une grosse part de la salle n'est pas utile, même en considérant que le joueur descende au point de

sauvegarde. Cela a été compensé par l'ajout d'un objet important et d'un second foreshadowing de compétence, dans le fond de la salle. Le joueur n'y ira pas de suite, mais il sait déjà ce qui va se passer, et peut voir les ennemis inactifs au sol. Le hub permet également de placer la salle de sauvegarde et de recharge, pour offrir un repos au joueur.



Dans la logique de progression, la salle du grappin reste un grand vide, mais il était nécessaire de varier un peu les mécaniques. C'est pour cela que j'ai préféré utiliser le système de plateformes mobiles, activées par les rayons. La traversée est alors plus calme, d'où le fait de placer quelques ennemis problématiques sur le trajet, pour rendre cela moins plat, après le hub qui servait déjà de salle de repos.



Enfin, la salle de l'énigme précédente est ici devenue une arène. Le joueur affronte deux vagues d'ennemis dangereux, à la suite. Cela permet un contraste avec la version Light, tout en donnant une bonne dose d'action. Le joueur obtient également une récompense, sous la forme d'un nouvel objet. Ainsi, la situation devient plus satisfaisante. De plus, le joueur peut désormais utiliser le raccourcis, et récupérer les deux objets qu'il avait noté sur son trajet, ce qui ajoute à la satisfaction immédiate.