

Level Design

Jeu sélectionné : Borderlands 2

I) Contexte

Développement de l'objectif donné lors du monologue

Le joueur doit explorer un complexe minier, à l'intérieur d'une montagne, afin de mater une rébellion de mineurs et récupérer des émeraudes, pour le compte de la société Maliwan.

Le coeur de la mine est contrôlé par les rebelles, et est donc inaccessible au début.

La zone est principalement remplie de robots utilitaires reprogrammés, et d'ennemis humains mutés (La faction "rats")

II) Déroulement de la mission

1) Arrivée et découverte de la zone

La mission commence une fois le joueur arrivé au sommet de la montagne.

Le début du niveau est indiqué par une imposante porte métallique, ou du moins ce qu'il en reste.

Juste derrière cette porte se trouve un changement de zone, signifiant le début du niveau.

De manière classique, on peut trouver à l'entrée un distributeur de munitions, et un distributeur de vie.

Le joueur pénètre alors dans la mine, pour une première séquence permettant de se familiariser avec la zone.

L'environnement est ici très minéral. Les seuls équipements technologiques que l'on peut voir sont les baraquements de mineurs ainsi que les équipements nécessaires à leur vie quotidienne. Cette section de la caverne a été exploitée longtemps auparavant, ce qui explique que le matériel principal n'y soit pas

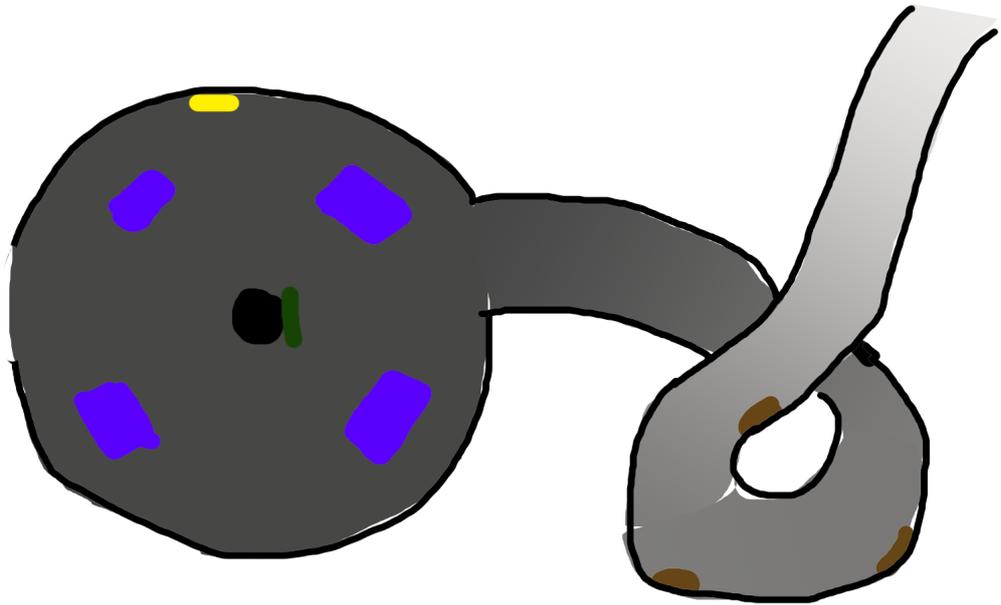
Cette entrée en matière suivra principalement un couloir, justifié car il s'agit du boyau principal.

Ce couloir est assez large, afin de rendre la navigation agréable.

Quelques Skags sont présents, de manière à ce que le joueur ne fasse pas que marcher.

Le couloir s'arrête une fois arrivé au campement alpha.

Ici se trouvent les baraquements et les équipements technologiques évoqués plus haut



Légende :

- Plus le gris est foncé, plus on se trouve bas. L'image part du blanc en haut à droite.
- Jaune : Coffre d'armes, petite taille.
- Vert : Coffre à Munition.
- Marron : Terrier de Skags (point de spawn)
- Violet : Barraquements (point de spawn)

Le campement alpha sert de mini arène, où le joueur va affronter des bandits de base, qui sortent de leur habitation, ainsi que quelques Rats normaux, afin d'indiquer de quoi va se composer la suite.

Au centre du campement se trouve un large pilier, servant à soutenir la voûte de la grotte. Celui-ci permet également de servir de couverture.

Juste devant le pilier se trouve un coffre à munitions. Celui-ci est clairement visible, de manière à inciter le joueur à aller vers le centre de la pièce, tout en s'assurant que celui-ci possède suffisamment d'équipement.

Sur le côté se trouve un petit coffre à armes, permettant de récompenser le joueur à la fin de la séquence. Contrairement au précédent, celui-ci est excentré, de manière à l'attirer une fois le combat complété, car les armes ne sont pas nécessaire, contrairement aux munitions.

2) *Obstacle Principal*

Une fois le campement alpha nettoyé, le joueur peut prendre un ascenseur vers les treffonds de la mine

Durant la descente, l'environnement se modifie progressivement, avec une présence de plus en plus élevée d'éléments artificiels.

L'ascenseur se déplace assez rapidement, afin que ce moment de non jeu ne dure pas trop longtemps, sans pour autant mettre une bataille en ascenseur, qui est un cliché assez peu apprécié.

Lorsque le joueur arrive finalement en bas, une porte bloque la vision du joueur. Celle-ci permet de

garder une surprise, sans pour autant lui faire visiter un couloir supplémentaire.

Derrière cette porte se trouve le "hub" central de la mine.

Ce hub est de forme globalement ronde, et jonché de machines et petits bâtiments en tout genres.

Au moment où le joueur entre, il peut voir de l'autre côté de la pièce un chemin imposant, menant vers la dernière section de la mine.

L'arrivée du joueur dans la pièce déclenche une alarme, en code bleu. Cela donne une légère teinte à la zone, mais surtout déclenche une courte cinématique. On peut y voir deux Rats, de part et d'autre de la sortie, activant chacun interrupteur. L'un d'eux se trouve en hauteur, tandis que l'autre est au même niveau que le joueur, derrière un écran de protection.

Cela déclenche la fermeture d'une porte blindée massive, empêchant le joueur de progresser.

Un combat se déclenche par la même occasion, contre un petit groupe de Rats.

L'objectif du joueur devient alors de réactiver les deux interrupteurs afin de pouvoir progresser.

3) *Turner en rond*

Le joueur se voit présenter deux chemins principaux, faisables dans n'importe quel ordre.

a) Interrupteur en hauteur

Cet interrupteur demande de visiter un ancien réseau de tunnels, remplis de Rats.

Le chemin est ici plus labyrinthique, composé d'une série de boyaux se séparants et se retrouvant de manière assez chaotique.

Le joueur rencontre régulièrement de petits groupes de Rats, de difficulté croissante.

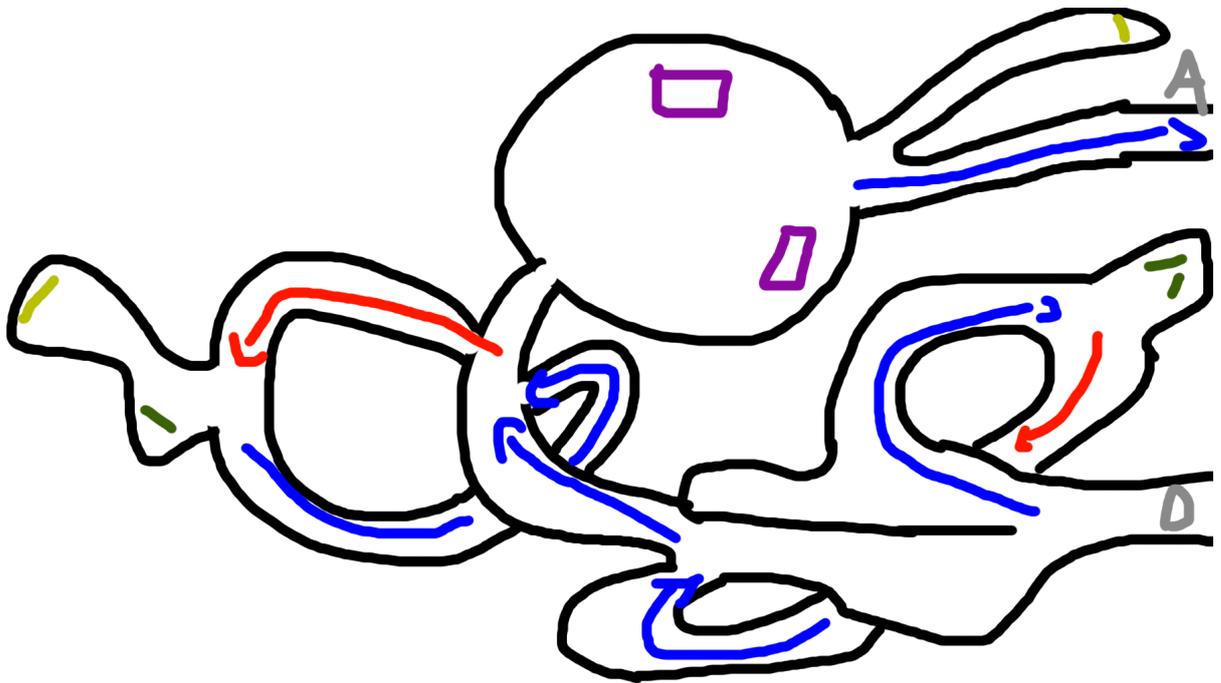
Ce chemin présente une certaine quantité de loot, incitant le joueur à se promener.

Le point culminant se trouve sous forme d'arène. En entrant, le joueur peut voir deux barraquements.

Ceux-ci servent de "piège", d'où sortiront très peu d'ennemis, tandis que plusieurs vagues de Rats apparaîtront depuis des trous placés autour de la salle. On y retrouvera tous les types de Rats, ainsi que quelques Badass lors de la dernière vague.

Une fois le combat terminé, le joueur arrive à l'interrupteur. Le dernier Rat est un ennemi très simple à tuer.

Lorsque l'interrupteur est activé, le joueur peut redescendre en tombat. Cependant, l'alarme augmente de niveau, passant en jaune. Cela déclenche une séquence d'affrontement contre divers Loaders, qui se trouvaient un peu partout dans le Hub mais semblaient désactivés.



Légende :

- Flèche bleue = chemin ascendant.
- Flèche rouge = chemin descendant.
- Jaune = coffre d'armes
- Vert = Coffre de munitions
- Violet = Barraquement.
- D = point de départ (en bas)
- A = point d'arrivée (interrupteur en haut)

b) Interrupteur protégé

Cet interrupteur nécessite de visiter la réserve mécanique de la mine. Cette séquence est la plus futuriste de la zone. On y trouve notamment les machines les plus massives, ainsi que les robots miniers en tout genre (type Loader).

Cette section fonctionne sur un enchaînement de salles courtes et assez claires. Le joueur est régulièrement assailli par des robots, tout en devant activer divers interrupteurs vers la suite. Dans la première salle, celui-ci est juste devant la sortie, de manière à en fait comprendre le principe. Le bouton est également accompagné d'un coffre à munitions.

La seconde salle demande un peu plus d'exploration, avec une structure symétrique en "cornes" sur les côtés, permettant de trouver l'interrupteur d'un côté, ou un coffre d'armes de l'autre. Les ennemis comprennent ici quelques EXP-Loaders.

La troisième et dernière salle demande au joueur de monter sur la chaîne d'assemblage/réparation des Loaders. On y trouve deux Bull-Loaders, suivis par un Badass Loader.

Cela signifie que la salle est parcourue de tapis roulants au sol, qui déplacent en permanence le joueur et ses cibles, à une vitesse relativement lente, mais suffisante pour rendre l'exercice plus complexe. Le bouton de sortie est ici accroché au plafond. Une fois tous les Loaders de la zone détruit, celui-ci tombe, ouvrant l'accès à la cachette du second Rat.

Ici, un seul ennemi, très simple à vaincre. Sur le côté se trouvent trois coffres. L'un d'entre eux

contient des armes, tandis que les deux autres permettent de récupérer des munitions.

L'activation de l'interrupteur principal annule le champ de force, permettant au joueur de directement revenir dans le hub.

L'alarme augmente d'un niveau, et passe donc au rouge, avec un long combat contre un mélange de Loaders et de Rats spéciaux, culminant avec la présence d'un Badass Lab Rat, un ennemi très puissant.

A ce stade, la porte blindée est ouverte, donnant accès à la dernière section.

4) *Fin de la mine*

Derrière la porte se trouve la section en cours de creusage.

Une fois que le joueur rentre, la porte se referme derrière lui.

Il découvre alors une zone remplie d'émeraudes.

Au centre de la pièce se trouve un crab worm géant, couvert de cordyceps luisants.

Cet ennemi est la cause des mutations dans la mine. Il est chevauché par le chef des mineurs, qui l'utilise pour contrôler ses collègues et les "améliorer".

S'ensuit un combat de boss.

Le crab worm utilise des projectiles, ainsi que ses pinces pour affronter le joueur. Il a également tendance à disparaître dans des tunnels pour ressortir sous le joueur.

Le leader quand à lui est équipé d'un shotgun Bandit, à la précision assez pauvre, mais disposant d'une cadence de tir et de dégâts potentiels élevés.

La salle contient trois grands coffres à armes, comme récompense pour le joueur.

Une fois le duo vaincu, le joueur reçoit un appel de son commanditaire, ainsi que d'un exécutif de chez Jakobs, demandant chacun à récupérer les émeraudes.

Si le joueur remplit la mission de base, et rend les émeraudes à Maliwan, il est récompensé par une SMG Maliwan violette, capable d'infliger une combinaison d'altérations d'états.

Au contraire, s'il choisit Jakobs, la récompense devient un Shotgun Jakobs tirant des gemmes rebondissantes, à haute quantité de dégâts neutres.