

Level Design - Molten Helm*

Level Design :

La cinématique du début* se lance.

Le personnage du joueur se réveille au fond du pont supérieur, voyant en face de lui les alarmes rouges criantes, des cadavres et les dégradations du décor suite à l'attaque. La pièce est vaste mais silencieuse en omettant le bruit de l'alerte rouge. Le joueur peut alors prendre le contrôle de son personnage qui marche lentement et ne peut sauter car blessé, juste en face de lui se trouve le cadavre d'un soldat duquel brille une sorte de tablette attachée à son bras, c'est la seule qui est allumée pour attirer le joueur, le classique bouton F doit donc être pressé afin de récupérer l'objet. Suite à la récupération de cet objet, une légère cinématique in-game où le personnage met ce gantelet à sa main gauche et appuie aléatoirement sur l'écran, lançant le hud. Mettant directement la vision du joueur sur la tablette à son bras, ce dernier voit qu'il ne lui reste que peu de vie.

Il existe 3 versions du HUD que le joueur peut changer à sa guise via les options :

- > Complet : Le joueur voit absolument toutes les informations sur son écran, vie, munitions, mini-map, etc....
- > Intermédiaire : Le joueur ne voit que sa vie, ses munitions et les points cardinaux.
- > Réaliste* : Le joueur ne voit aucune information de base, il est obligé de regarder sa tablette à chaque fois qu'il veut des détails sur sa vie et autre. Attention cependant, dans ce mode les munitions ne sont pas écrites sur la tablette, le joueur devra se débrouiller pour gérer ses munitions.

Si le joueur veut se soigner, il trouvera rapidement 2-3 cadavres avec une armure blanche avec certaines touches et croix rouges. Sur ces cadavres, le joueur pourra y trouver des petites seringues pré-remplies dans des packs

en plastique. Il pourra soigner ses points de vie manquant avec ces seringues et il lui en restera même pour la suite. Suite à ce soin, le personnage retrouve tous ses contrôles (courses, sauts, grimper...). Il ne lui reste plus qu'à traverser la pièce et pour ça il doit sauter par-dessus une crevasse dans le sol visiblement causée par une explosion, lui apprenant donc à sauter et à courir en même temps s'il a eu le réflexe d'appuyer sur **shift**. En arrivant à ce bout de la pièce, il peut se rendre compte que l'ascenseur est confiné à cause de l'alerte. Il peut également voir sur le mur des indications sur l'emplacement des différentes sous forme des motifs de flèche présents sur tout le vaisseau. Le joueur a donc le choix entre aller directement désactiver l'alarme dans la salle de contrôle en cale ou aller en premier lieu à l'armurerie étant déjà à l'étage dans lequel il se trouve. S'il va dans l'armurerie, il y trouvera un plastron abîmé et un pistolet d'entraînement, quant à la cale, il peut y désactiver l'alarme mais aussi y trouver un registre parlant de l'attaque, disant que personne n'y était préparé et que les survivants ont rapidement évacué le navire à bord de cabine de sauvetage. Le joueur sait donc désormais quel objet peut utiliser pour avoir des informations sur l'histoire du jeu.

Après avoir enfin l'accès à l'ascenseur, une cinématique in-game s'enclenche. Le personnage principal entend quelqu'un utiliser l'ascenseur et descendre à son étage. Un inconnu à l'uniforme drastiquement différent des cadavres aux sol entre dans la pièce et s'avance en regardant à droite à gauche. En revenant en jeu, le joueur se rend compte que son personnage est accroupi et qu'il peut donc faire les choses en douceur, l'ennemi est placé exprès dos à lui, le joueur apprend donc à faire des éliminations furtives. Le joueur peut finalement se rendre sur le pont principal.

Le joueur arrive enfin sur le pont principal et deux choix s'ouvrent à lui, y aller discrètement et éliminer les soldats un à un ou entrer directement dans l'assaut frontal, permettant alors au joueur de comprendre les différentes tactiques pour appréhender le gameplay du jeu.

Finalement, le mini-boss du stage arrive, apprenant au joueur d'être prudent avec les ennemis plus résistants et en même temps d'apprendre les systèmes de combat plus en profondeur.

Note d'intention - Molten Helm*

Fiche technique :

Jeu pouvant switcher entre fps et tps (prévu tps) avec un style semi-réaliste se déroulant dans un univers rétrofuturiste.

Aventure principale se jouant exclusivement en solo pour des raisons de narrations. Dans celle-ci, le joueur est emmené dans une aventure plutôt “couloir” bien que l’exploration n’en soit pas affectée, celle-ci récompense d’ailleurs les curieux leur permettant de découvrir des pièces du lore ainsi que de l’équipement et des cosmétiques rares.

Le mode multijoueur diffère donc de la trame principale permettant aux joueurs de faire des missions exclusives en coopération et/ou en multijoueur. Ce mode est également différent au niveau des équipements et des cosmétiques afin de ne pas perturber l’équilibre des combats lors de PVE et même de PVP.

Histoire :

Les informations suivantes sont découvertes par le biais de la cinématique du début et par les diverses découvertes que le joueur fera.

Vous incarnez le personnage principal, masculin, féminin ou inconnu (femme par défaut). Son prénom n’est pas connu, seul son nom de famille et son grade est connu (Gozen*, Lieutenant).

Son aventure prend place dans un bâtiment militaire spatial. La cinématique de début de jeu montre tout d’abord en temps réel l’équipage d’un vaisseau qui bouge, travail, etc... soudain les portes de l’ascenseur s’ouvrent en fumée. On peut voir la silhouette d’un bras qui se lève dans la fumée, levant un pistolet avant que ce dernier fasse feu sur la personne devant elle qui s’était calmement tourné vers l’ascenseur. Au moment où la balle pénètre dans la tête de l’innocent, le bruit s’éteint, le ralenti débute et tout le monde commence à sortir ses armes et à faire feu sur l’inconnu. Après

un traveling arrière, la caméra se trouve à l'extérieur de ce vaisseau, laissant au spectateur le son étouffé des tirs, des cris et les appels de détresse.

Votre personnage se réveille donc blessé.e au milieu du champ de la bataille finit, accolé au mur au fond de la pièce. Vous vous relevez et constatez l'ampleur de la scène de bataille, vous y trouvez vos premières armes et armures de fortune et prenez l'ascenseur. Une fois arrivé.e à l'étage supérieur, vous vous rendez compte que le vaisseau est toujours peuplé d'hostiles dont l'uniforme vous est inconnu. Après avoir débarrassé le vaisseau de ces hostiles, vous avez le choix entre réparer le vaisseau actuel et donc utiliser ce navire fantôme pour la suite de l'aventure ou utiliser le vaisseau des "pirates" qui est plus petit (ce choix n'a pas de réel impacte sur la suite du jeu, c'est surtout une question de personnalisation). Pendant votre navigation spatiale, vous recevez un hologramme d'un amiral vous demandant aux survivants de l'attaque de regagner la base à laquelle ils sont affiliés au plus vite (ce dialogue varie selon le vaisseau choisi) vous vous rendez donc dans une base militaire installée sur la plus grande lune de la planète Phoebe*. Arrivé à la base militaire, vous êtes rapidement appréhendé.e sous ordre de l'officier en chef, ce dernier pensant que vous êtes responsable de la tuerie. Vous vous laissez donc emmener vers les cellules de la base mais vous croiserez sur le chemin pas mal de soldats qui semblent cacher quelque chose, manigancer. Une fois arrivé tout en bas au niveau des cellules, vous vous rendez compte que les militaires travail avec les pirates de l'espace qui ont attaqué votre vaisseau, vous vous débattrez donc et commence un combat entre vous et vos geôliers avant de monter étage par étage pour arriver au niveau du commandement où vous tuerez l'officier corrompu après un combat de boss.

D'autres péripéties vous feront atterrir dans des lieux hostiles où vous pourrez récupérer des équipements et des informations mais nous n'allons pas toutes les citer ici.

À la fin de votre aventure, vous finissez par arriver au navire amiral dans lequel votre tuerie contre les soldats corrompus continue, vous avancez dans le bâtiment en vous rendant compte petit à petit de certaines choses étranges. Vous finissez par atteindre le hall central de commandement en rencontrez l'amiral que vous aviez vu en hologramme durant une bonne partie de l'aventure. Celui-ci vous explique que vous avez perdu la tête et que

la responsable des unités pirates que vous avez combattu jusqu'ici rentre dans la pièce, vous apprenez que ce n'est en rien des pirates de l'espace mais une unité spéciale de renseignements. Dans cette salle, votre personnage parle pour la première fois de l'aventure et une discussion tendue s'engage entre les deux partis, le joueur comprend alors que la personne qui a réduit l'intégralité de son vaisseau à feu et à sang est personne d'autre que son personnage.

L'armée l'avait envoyé dans une mission suicide avec d'autres soldats dont 2 qui semblent vraiment proches de votre personnage. Cette mission consistait à reprendre un complexe scientifique, mais les forces ennemies étant trop puissante, le bataillon de notre personne finit par se faire décimer, la laissant pour morte. Après des mois à devoir survivre seule dans la nature, elle finit par avoir l'opportunité de voler un vaisseau et se rendre donc au vaisseau du début de jeu. Si le joueur a assez fouillé le monde durant son aventure, il pourra faire le lien avec différentes archives parlant de ces événements et qu'il s'agissait d'un complexe scientifique ayant pour but de trouver un remède à une épidémie d'une population spatiale ennemie*.

Après cette discussion avec l'amiral, deux possibilités s'offrent au joueur, rédemption ou châtement.

Si le joueur choisit rédemption, vous revivez les événements de l'assaut du complexe scientifique, vous avez donc l'équipement d'élite que vous aviez à l'époque mais la difficulté est également très haute, se terminant par un boss fight entre vous seul entouré par les dépouilles de vos alliés, et les soldats d'élites des forces ennemis, si vous réussissez à battre ces unités, la mission finale* se lance et vous vous retrouvez donc enseveli par des hordes d'ennemis infinis et de plus en plus fort jusqu'à ce que vous perdiez.

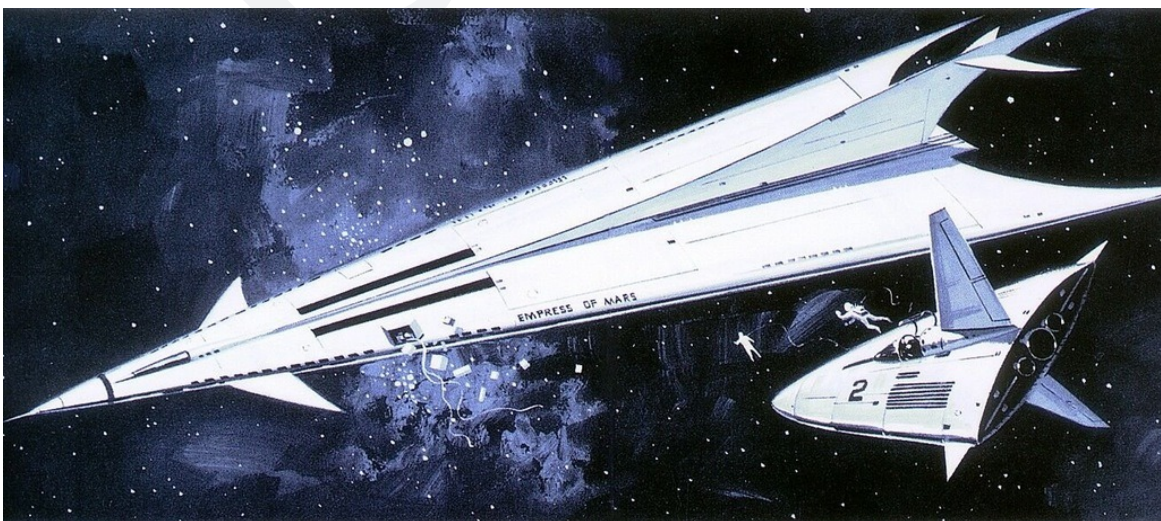
Si le joueur choisit châtement, vous décidez donc de vous venger et un combat s'engage entre vous et les unités d'élite de la zone. Vous finissez par vous battre contre la capitaine de l'unité spéciale pour finalement vous battre contre l'amiral que vous finirez par achever. Une cinématique commence après cela, montrant le joueur au poste de commandement du vaisseau, regardant à l'extérieur alors que d'autres bâtiments amiraux et beaucoup de vaisseaux de combat "alliés" sortent d'un saut en vitesse lumière et vous fait face.

Direction artistique :

La DA du jeu est très inspirée de l'esthétique rétro futuriste des œuvres culturelles des années 70 aux années 2000 (Alien, Star Wars, Evangelion, Blade Runner, etc...) avec une héroïne aux cheveux flammes à la Femshep ou Mara Jade, aux armures complètes et qui semble intouchable, immortelle.



Les vaisseaux ne sont pas laissés de côté et abordent, eux aussi, des styles similaires, variants à l'aide de logos, de factions, de couleur (les vaisseaux des forces spéciales sont noirs par exemple).



Même chose pour les FX et bruitage, ils sont semblables aux effets aujourd'hui un peu "cheap" qu'il y avait à l'époque dans les films dans lesquels tout le monde se fusillait à coup de tirs laser.

Les équipements quant à eux restent assez sobres dans l'univers sci-fi, rien de très extravagant, des armes à feu de tout type, une épée de lumière rétractable comme dans énormément d'œuvres culturelles futuristes (Halo, Doom, etc...) l'uniforme est également très "convenu" pour du rétrofuturiste, des uniformes et armure très sobre, coloré avec des détails inutiles mais également avec cette texture "plastique" qu'on trouve dans tous les anciens films de SF.

