HUB : connexion entre les niveaux

L’idée directrice est que chaque niveau est relié à d’autres via des points-carrefours nommés « hubs ». Ils permettent de s’arrêter dans les menus faire des achats (équipement etc…) et autres fonctionnalités « outgame ».

En revanche, il est possible de les by-passer en bifurcant directement vers le niveau suivant : en choisissant la direction (généralement à gauche, à droite, devant, ou derrière pour refaire le niveau précédent dans l’autre sens).

On a donc une carte « stellaire » regroupant les différents niveaux en un canevas de chemins reliés par des hubs.

Il faut gérer le cas où le joueur s’arrête pour aller dans les menus, et le cas où il enchaine sans passer par les menus.

