

LEVEL DESIGN – BLOCKING

BERARD Quentin

GUILD WARS 2 – CARTE CONQUÊTE (JCJ)

Résumé

Guild Wars 2 est un MMORPG pouvant se jouer à la première ou troisième personne, dans un environnement en 3 dimensions et en temps réel.

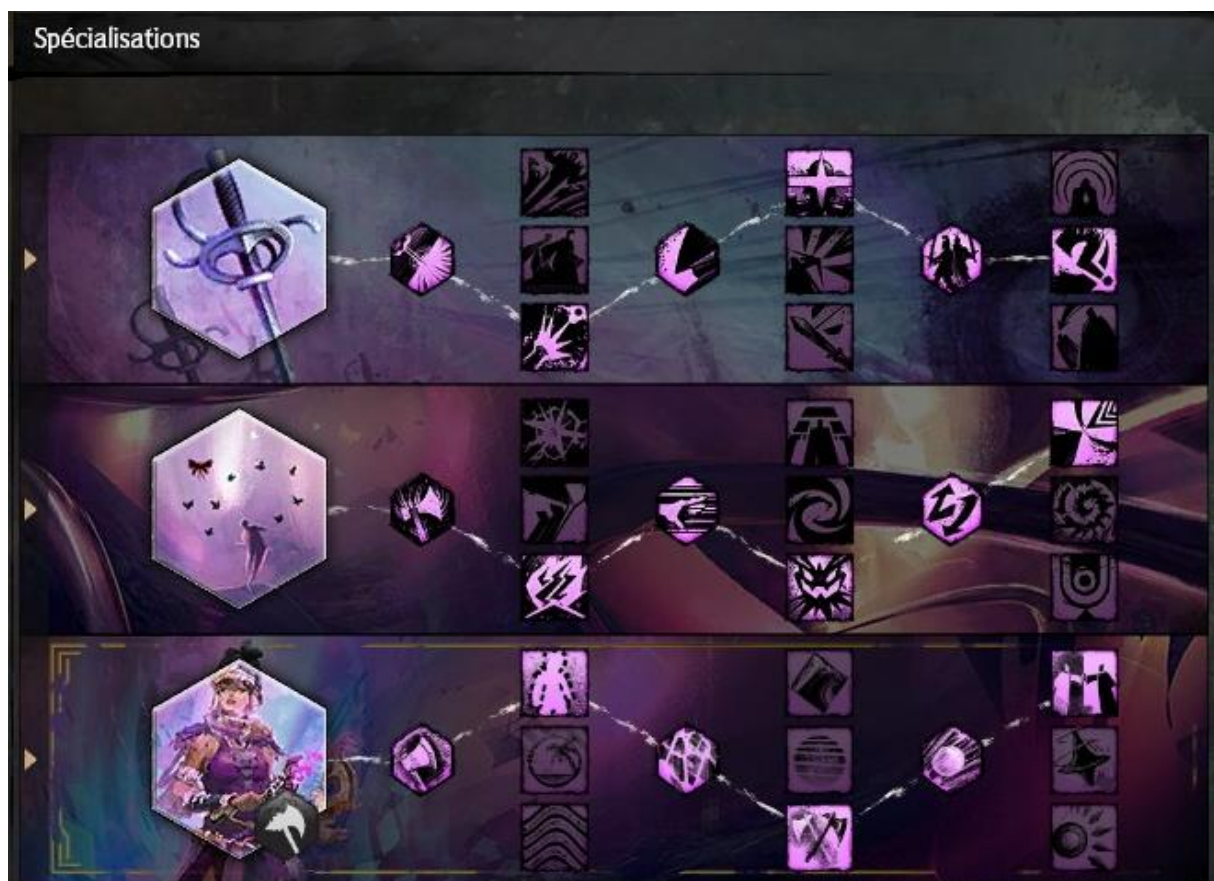
Personnage

- Profession : Appelées plus généralement « classes », les professions déterminent l'équipement que portera le personnage (parmi armure légère, intermédiaire ou lourde), les armes qu'il pourra équiper ou non, les compétences auxquelles il aura accès, les statistiques et la quantité de points de vie de base. Il y en a 9 disponibles, chacune ayant accès à des mécaniques de jeu exclusives.
- Points de vie : Les personnages ont tous une quantité de points de vie dont la base est définie par la profession, qui leur offre plus ou moins de survie. Les points de vie sont affectés par les attaques d'autres personnages, par les altérations et par les dégâts de chute liés à l'environnement. Quand les points de vie tombent à zéro, le personnage passe en mode « A terre » (voir plus bas).
- Compétences : Les compétences sont propres à chaque profession, peuvent nécessiter un temps de recharge avant utilisation et sont divisées en plusieurs catégories :
 - Les compétences d'armes, au nombre de 5, sont liées aux armes équipées par le personnage. Les armes à deux mains offrent 5 compétences, tandis que les armes à une main offrent respectivement 3 compétences pour la main principale et 2 pour la main secondaire.
 - Les compétences utilitaires, au nombre de 5, permettent l'accès à une compétence de soin et à 4 autres compétences de nature très diverse, dont une dite « élite », plus puissante mais nécessitant un temps de recharge plus long. Contrairement aux compétences d'armes, celles-ci sont sélectionnées par le joueur parmi le panel disponible pour chaque profession.
 - La compétence de profession est dépendante de la profession et de la spécialisation (voir « Archétype »). Elle apporte une mécanique exclusive, plus ou moins complexe à prendre en main, et constitue le cœur du gameplay de chaque profession.



1- Barre de compétence d'un envôteur : en haut à gauche la mécanique de profession, en bas à gauche les compétences d'armes, et à droite les compétences utilitaires

- Archétype : L'archétype du personnage lui permet de se spécialiser vers un gameplay plus spécifique. Il est constitué de différents niveaux :
 - Les 3 branches de spécialisation, à choisir parmi 7, permettent d'orienter le personnage vers des statistiques spécifiques. Chaque branche confère 3 aptitudes fixes et permet de sélectionner une aptitude par niveau. Parmi les 7, il est possible de choisir l'une des deux spécialisations élit, modifiant en profondeur la compétence de profession et permettant l'utilisation d'une nouvelle arme.
 - Les niveaux d'aptitude, au nombre de 3, sont accessibles après avoir choisi une branche. Chaque niveau contient 3 aptitudes, conférant des bonus spécifiques à chaque branche et influent généralement sur les compétences et statistiques.



2- Archétype d'un envôteur

- Equipement : Divisé en 3 ensembles, l'équipement comprend l'armure, les armes et les accessoires. Ces équipements procurent tous des bonus de statistiques liés à leur niveau de rareté et peuvent être améliorés à l'aide de runes (armure), cachets (armes) et bijoux (accessoires). Les runes et cachets peuvent conférer des bonus de statistiques, mais également provoquer des effets uniques.
- Endurance : La jauge d'endurance est divisée en deux segments et permet de déclencher une roulade d'esquive afin d'éviter une attaque contre un segment. Le joueur choisi la direction de sa roulade en appuyant simultanément sur la touche correspondant à la direction souhaitée et sur la touche d'esquive.
- A terre : Lorsqu'un personnage n'a plus de vie, il est mis à terre. Il ne peut plus se déplacer et n'a plus accès à ses compétences. Il dispose alors d'une barre de vie diminuant progressivement : si celle-ci se vide, le personnage meurt et doit réapparaître à un point de passage ; si il parvient à la remplir, il peut reprendre le combat et est soigné de 20% de ses points de vie. Pendant cet état, il peut se faire soigner par un allié ou achever par un ennemi. Il a également à disposition 4 compétences liées à sa profession, qui lui permettent de se soigner ou d'attaquer les ennemis faiblement. Il peut également se relever si il attaque un ennemi et que celui-ci meurt, qu'il soit tué par des alliés ou non.



3- Un personnage dans l'état "A terre" en JcE, avec une compétence supplémentaire

Mode Joueur contre Joueur

Personnage

En mode JcJ, les personnages sont tous placés sur un pied d'égalité : le niveau et l'équipement n'ont aucune influence sur les statistiques. Il est possible de personnaliser son personnage en choisissant un ensemble de runes d'armure, des cachets d'armes et une amulette de statistiques, et via l'archétype. La personnalisation est limitée par le fait qu'il n'est pas possible de mélanger différents ensembles de runes et de statistiques, ce qui demande alors au joueur davantage de maîtrise de son personnage et de collaborer avec ses alliés pour gagner.



4- L'équipement en JcJ : armes, runes, cachets et amulette définissent les caractéristiques

Mode Conquête

Le mode Conquête constitue le principal mode de jeu du Joueur contre Joueur. Il met en opposition 2 équipes de 5 joueurs (rouge et bleue) dans une arène comprenant 3 zones de capture. Chaque équipe apparaît de part et d'autre de l'arène, dans une zone d'immunité, dans laquelle un personnage ne retourne qu'en cas de mort. La partie est conclue quand une équipe parvient à atteindre un score de 500 ou que le temps est écoulé.

Les zones de capture sont des zones circulaires qui constituent le cœur du mode Conquête. Lorsque la partie commence, les 3 zones sont neutres et doivent être capturées par les joueurs afin de remporter des points pour leur équipe.

Lorsqu'un joueur rentre dans la zone et si aucun joueur adverse ne se trouve à l'intérieur, la capture démarre et demande 10 secondes pour qu'elle soit comptabilisée pour l'équipe. Pour capturer une zone adverse, il est nécessaire dans un premier temps de rester à l'intérieur pendant 5 secondes pour la neutraliser. Chaque zone capturée génère un point par seconde pour l'équipe.

Chaque carte de mode Conquête est constituée de la même façon :

- Une zone de capture proche d'une zone d'immunité d'équipe, de manière symétrique, et une zone sur cet axe de symétrie, afin que chaque équipe soit dans les mêmes conditions peu importe son camp.
- Taille moyenne afin que le rythme des combats soit soutenu.
- Une mécanique unique, permettant à une équipe d'obtenir un avantage si elle se risque à son obtention.
- Exploitation du lore de l'univers Guild Wars afin d'avoir un environnement cohérent avec le reste du jeu.

Analyse

Afin de créer une carte cohérente, il est nécessaire de prendre en compte les points suivants :

- Identité de la carte :
 - o Equilibre entre les 2 équipes : toujours avoir une zone de capture à proximité de la zone d'apparition de chacune des équipes, et trajet équivalent pour la zone au centre.
 - o Carte de petite/moyenne taille. Depuis la zone d'apparition, environ 15 secondes pour atteindre la zone de capture au centre et environ 10 secondes pour atteindre la zone proche.
 - o Une mécanique unique pas encore utilisée.
 - o Cohérence de la carte par rapport à l'univers.
- Compétences de personnages :
 - o « Contrôles des foules » (Crowd Control ; CC) : Cette catégorie regroupe toutes les compétences permettant d'attirer ou repousser un ou plusieurs autres joueurs. Pour les arènes JcJ, il est nécessaire de vérifier que ce genre de compétences ne dépasse pas un certain seuil d'efficacité, et plus particulièrement avec les dégâts de chute.
 - o Dégâts de chute : Les arènes JcJ doivent avoir une hauteur calibrée de sorte à ce que des dégâts de chute ne provoquent pas la mort instantanée d'un joueur dont la santé est pleine, sauf si cela fait partie d'une mécanique de la carte.

- Téléportation/modification de position : Les arènes JcJ peuvent prévoir certains passages accessibles uniquement par compétence de téléportation ou de modification de position. Ces passages servent principalement pour fuir ou prendre un raccourci, mais pénalise le joueur en lui faisant équiper cette compétence utilitaire à la place d'une autre plus utile pour le combat, ou en lui infligeant un temps de recharge.

- Cartes existantes :

Note : Dans un souci de clarté, la carte de chacune des arènes est accessible via les liens, menant vers leur page respective du Guild Wars 2 Wiki.

Nom de l'arène	Mécanique(s)	Lore
Revanche du Capricorne https://wiki.guildwars2.com/wiki/Revenge_of_the_Capricorn	Cloche : Toutes les 2 minutes, une zone de capture apparaît en face du centre, et donne des points à l'équipe qui la capture. Le nombre de points augmente en fonction du nombre de fois où l'équipe a réussi la capture.	Le Capricorne : Bateau magique tirant sa puissance d'un djinn. Evoqué dans divers documents du jeu et dans le livre « Guild Wars 2 – La Mer des Lamentations ».
Bataille de Kyhlo https://wiki.guildwars2.com/wiki/Battle_of_Kyhlo	Trébuchets : Chaque équipe dispose d'un trébuchet duquel elle peut se servir pour tirer des projectiles sur les points de capture. Peut être cassé par l'équipe adverse, et réparé avec un kit de réparation.	Kyhlo : Ancienne forteresse d'Ascalon, avant le Fléau de feu.
Héritage du Fléau de feu https://wiki.guildwars2.com/wiki/Legacy_of_the_Foefire	Seigneurs : Chaque équipe dispose d'une base dans lequel un seigneur est présent. Si l'équipe adverse parvient à assiéger la base et tuer le seigneur, elle remporte 200 points au score.	Inspirée d'une carte de Guild Wars 1. Fléau de feu : Événement durant lequel le roi Adelbern a détruit Ascalon avec un sort interdit pour éviter que les charrs ne s'en emparent.

<p>Observatoire des Esprits https://wiki.guildwars2.com/wiki/Spirit_Watch</p>	<p>Orbe de l'Ascension : A intervalle régulier, un orbe apparaît au centre de la carte. Le joueur qui le transporte est alors visible de tous sur la carte et est ralenti. Si il parvient à emmener l'orbe dans une zone de capture, il gagne des points pour son équipe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la zone est neutre, il la remporte pour son équipe et lui apporte 15 points. - Si la zone est à son équipe, celle-ci gagne 30 points. - Si la zone est à l'équipe adverse, elle est neutralisée et l'équipe gagne 15 points. 	<p>Esprits du Loup, de l'Ours et du Corbeau : Entités vénérées par les Norns.</p> <p>Ascension : Processus durant lequel un mortel atteint un niveau de communion supérieur avec les dieux, lui permettant de canaliser une grande quantité de magie et de voyager à travers les Brumes.</p>
<p>Amphithéâtre éternel https://wiki.guildwars2.com/wiki/Eternal_Coliseum</p>	<p>Epée de Mort/Bouclier de Vie : Toutes les 3 minutes, ces deux armes apparaissent de part et d'autre de la zone de capture au centre. L'épée permet d'achever automatiquement les ennemis à terre touchés par le joueur, tandis que le bouclier relève une seule fois le joueur lorsqu'il tombe.</p>	<p>Inspiré de l'arène de l'Arche du Lion, évoquée dans le livre « Guild Wars 2 – Le Lien de la Destinée ».</p> <p>Armes liées au dieu de la mort Grenth et à la déesse de la vie Dwayna.</p>
<p>Empire du djinn https://wiki.guildwars2.com/wiki/Djinn%27s_Dominion</p>	<p>Faveur de Yasmi : Toutes les 2 minutes, une zone de capture apparaît au centre de la carte et permet à l'équipe d'obtenir 3 compétences à usage unique remplaçant les compétences d'armes.</p>	<p>Djinns : Esprits élémentaires originaires d'Elona.</p> <p>Yasmi défend une lampe magique et accorde une faveur à l'équipe qui la défend le mieux.</p>

Forêt de Niflhel https://wiki.guildwars2.com/wiki/Forest_of_Niflhel	Chef Utahein/Svanir : Toutes les 3 minutes, deux champions apparaissent sur la carte. Lorsqu'une équipe en élimine un, elle obtient 25 points et un bonus de statistiques.	Inspiré de Niflhel de la mythologie nordique (associée à la race Norn). Domaine dans lequel sont amenées les personnes mourant de manière non-héroïque.
Marteau céleste https://wiki.guildwars2.com/wiki/Skyhammer	Marteau céleste : Toutes les 3 minutes, un portail s'ouvre à proximité de la zone de capture au centre, et mène à une plateforme flottante sur laquelle une zone de capture apparaît. Si celle-ci est capturée, un laser va frapper toutes les zones de capture, neutraliser celles de l'équipe adverse et infliger des dégâts aux joueurs.	Laboratoire d'expérimentation asura . Dans une ancienne version de la carte, des plateformes holographiques pouvaient être désactivées pour se débarrasser des cadavres, qui servaient de nourriture pour les guivres en contrebas.
Temple de la Tempête silencieuse https://wiki.guildwars2.com/wiki/Temple_of_the_Silent_Storm	Méditation : Toutes les 3 minutes, un point de méditation (2 à partir du 2 ^{ème} cycle) apparaît et demande à un joueur de le canaliser pendant 10 secondes sans se faire toucher. Le premier point de méditation double les points rapportés par les zones de capture de l'équipe pendant 25 secondes. Le second accorde toutes les zones de capture à l'équipe.	Temple de la Tempête silencieuse : Vaisseau kodan. Les kodans aménagent des glaciers pour les transformer en vaisseaux et ainsi se laissent porter par les courants marins, en communion avec la nature.

Concept

Pour commencer, et avant de concevoir l'arène, le plus important est de trouver une combinaison de contexte en adéquation avec la mécanique.

Contexte

- Les Brumes : Contexte idéal pour créer une arène puisque très flexible. Décors réutilisables à partir de la fractale de l'Observatoire détruit et du Cœur des Brumes (hub JcJ).
- Les dieux : Informations sur les dieux et lieux divins peu fixés donc flexible sur l'utilisation. Peut exploiter des mécaniques liées aux dieux actuels ou déchus.
- Hyleks : Race secondaire peu exploitée. Ils vivent dans des marécages, ont une grande maîtrise des poisons et utilisent des tourelles et sarbacanes pour les diffuser. Possibilité d'exploiter une carte marécageuse avec une mécanique de tourelles ou zones de poisons.

Mécanique

- Destruction d'arène progressive : Toutes les 3 minutes, une zone de capture apparaît à proximité de la zone au centre. Si elle est capturée, le côté de l'arène adverse subit des dégâts et des morceaux sont détruits, formant des trous. Si des joueurs sont dessus et tombent, ils meurent instantanément. Peut être intégré facilement dans les Brumes.
- Immortalité : Toutes les 2-3 minutes, un orbe apparaît à proximité du centre. Le joueur qui le récupère devient invulnérable pendant 30 secondes mais sa vitesse de déplacement est réduite de 33%/ses dégâts sont réduits de 33%. Peut être intégré sur une carte en relation avec les dieux ou dans les Brumes.
- Bénédiction des dieux : Statue d'un dieu procurant un effet unique. Active une statue aléatoire à intervalle régulier.

Recherche

Le contexte le plus intéressant à explorer est celui des dieux. Il peut être représenté sous la forme d'un panthéon regroupant les 6 dieux, ou sous la forme du sanctuaire de l'un d'entre eux. Ainsi, il est aisé d'intégrer une mécanique offrant des avantages aux joueurs. Il existe déjà en jeu des références architecturales à tous les dieux permettant d'avoir une vision globale d'une éventuelle arène liée à l'un d'eux, mais également des 6 à la fois. De même, les dieux ayant quitté la Tyrie pour les Brumes, le contexte est très flexible et laisse d'autant plus de possibilités quant à la cohérence globale de la carte.

Ce concept s'accompagne de plusieurs points à surveiller :

- La mécanique ne doit pas faire doublon avec les armes divines de l'Amphithéâtre éternel.
- En cas d'exploitation de Melandru, déesse de la nature, la mécanique ne doit pas faire doublon avec celle des trébuchets de la Bataille de Kyhlo.

- En cas d'exploitation de Kormir, déesse de la vérité, le lieu ne doit pas reprendre son sanctuaire, déjà présent et exploité dans les missions du jeu.
- En cas d'exploitation de Grenth, dieu de la mort, le lieu ne doit pas reprendre le Domaine des égarés, déjà présent et exploité dans les missions du jeu, ni le Hall du Jugement, déjà utilisé dans une aile de raid.
- Dans le cas où la mécanique influence les statistiques d'un joueur, les effets doivent rester modérés.

Le concept donne lieu à une première idée :

Panthéon des dieux

Mécanique

Bénédiction des dieux : Toutes les 2 minutes, deux statues de dieux aléatoires s'illuminent. Un joueur peut alors en canaliser une pendant 5 secondes pour obtenir un bonus différent selon la statue.

- Rage de Balthazar : Le joueur obtient un effet conférant une augmentation des dégâts de 50% aux alliés à proximité pendant 30 secondes. La zone d'effet est représentée par un cercle de feu de rayon 200 autour du joueur.
- Pureté de Dwayna : Le joueur obtient un effet conférant des soins aux alliés à proximité pendant 30 secondes. La zone d'effet est représentée par un cercle d'eau de rayon 200 autour du joueur.
- Etreinte de Grenth : Le joueur obtient un effet qui dure 30 secondes. Il permet à l'équipe de remporter des points doublés pour chaque ennemi éliminé à l'intérieur de la zone d'effet. La zone d'effet est représentée par un cercle de fumée verte de rayon 200.
- Vision de Kormir : Le joueur est aveuglé pendant 20 secondes. Pendant ce temps, le reste de l'équipe peut voir tous les joueurs adverses sur la mini-carte et ceux-ci ne peuvent plus passer en Furtivité. Si le joueur aveuglé est tué, l'effet est annulé mais le dernier joueur à l'avoir touché est aveuglé pendant 10 secondes.
- Illusion de Lyssa : Le joueur obtient un effet pendant 20 secondes. Pendant que cet effet est actif, les informations de combat et la mini-carte de l'équipe adverse sont masquées.
- Paix de Melandru : Le joueur est enchevêtré pendant 20 secondes. Pendant ce temps, l'équipe ennemie perd 1 point de score par zone de capture lui appartenant. Si le joueur enchevêtré est tué, l'effet est annulé mais le dernier joueur à l'avoir touché est pétrifié pendant 5 secondes.

Cette mécanique permet dans un premier temps d'ajouter une touche d'aléatoire à la partie. Un temps d'activation court de 2 minutes permet des revirements de situation ou des matches serrés, et étant donné qu'il y a 6 effets différents, ceux-ci ne doivent pas être trop puissants pour accorder aux équipes le choix d'en bénéficier ou non d'un point de vue stratégique.

Bien que l'idée a ses points forts, le nombre d'effets est trop grand est demanderait à être réduit. Pour rester cohérent par rapport au contexte, le nombre ne peut pas être réduit à moins de 5. Il est également possible de prendre, comme pour l'Amphithéâtre éternel, une paire de dieux dont les pouvoirs sont complémentaires, mais la seule paire valable est celle ayant été utilisée.

La solution serait alors d'utiliser une seule divinité. Au vu des contraintes évoquées précédemment, Kormir et Grenth sont exclus. Pour restreindre encore le choix, Balthazar peut également être écarté au vu des événements de l'extension Path of Fire, dans lequel il représente l'antagoniste principal. Il reste alors 3 possibilités :

- Dwayna, déesse de la vie, de l'air et des soins. Une mécanique associée à son nom serait orientée vers la défense ou les soins de l'équipe, ou vers une plus grande verticalité de la carte pour permettre l'utilisation du deltaplane et des courants d'air ascendants. Malgré l'attrait de ces mécaniques en Joueur contre Environnement (JcE), l'intérêt d'intégrer de nouveaux moyens de déplacement en JcJ est très limité, étant donné la taille réduite des cartes. De plus, les professions ayant un nombre important de compétences en contrôle des foules auraient un très grand avantage sur une carte verticale, ce qui provoquerait de gros déséquilibres. Enfin, le côté défensif a déjà été exploité dans l'Amphithéâtre éternel, et est souvent ignoré par les joueurs, préférant récupérer l'artefact offensif.
- Lyssa, déesse de la beauté, de l'eau et de l'illusion. D'un côté, l'eau a déjà été exploitée sur une des premières cartes JcJ, l'Assaut du Capricorne, et offrait des combats aquatiques pour la zone de capture centrale. Faute de popularité, cette carte a été supprimée pour laisser place à la Revanche du Capricorne, exclusivement sur terre. Utiliser l'eau en dehors du cadre de l'environnement revient à l'associer aux soins, ce qui renvoie aux caractéristiques de Dwayna. De l'autre côté, les illusions font partie intégrantes de la profession d'envoûteur, qui repose sur l'utilisation de clones et d'illusions en tout genre visant à désorienter l'adversaire. Une mécanique intéressante à base d'illusions viendrait empiéter sur l'envoûteur, le rendant inefficace ou lui donnant un avantage trop important face aux autres professions.
- Melandru, déesse de la nature et de la terre. Les domaines de prédilection de cette divinité permettent différentes exploitations, que ce soit au niveau de l'environnement ou des joueurs. D'un côté, influencer sur l'environnement est cohérent que ce soit par génération d'obstacles ou utilisation d'une arme fixe (type trébuchets ou tourelles). De l'autre, la nature est le domaine idéal pour apporter des bonus aux joueurs.

C'est cette dernière divinité qui paraît être le choix le plus cohérent. Ses domaines de prédilection permettent une très grande flexibilité dans la mécanique de la carte, ce qui demande certains compromis. Ainsi, après un tri dans les idées précédentes, j'ai décidé de conserver et de travailler sur ce concept :

Cromlech de Melandru

Mécanique

Avatar de la Nature : Toutes les 3 minutes, une source d'énergie apparaît sur la carte. Quand elle est canalisée, le joueur est enraciné pendant 30 secondes, et prend la forme d'un avatar de Melandru. Ses compétences sont alors remplacées par un ensemble unique, et a une portée suffisante pour voir et atteindre tous les points de capture :

- Mortier toxique : Tire un projectile sur une zone ciblée. Celui-ci explose lorsqu'il entre en contact avec le sol, et dépose une zone de poison de rayon 200 pour une durée de 5 secondes.
- Enracinement : Le joueur définit un angle en ciblant une zone, et une rangée de racines va progressivement se déployer sur une portée de 600. Les joueurs touchés par les racines sont immobilisés pendant 5 secondes.
- Bénédiction : Soigne moyennement les joueurs alliés dans la zone ciblée. Si un allié à terre est présent dans la zone, il est relevé.

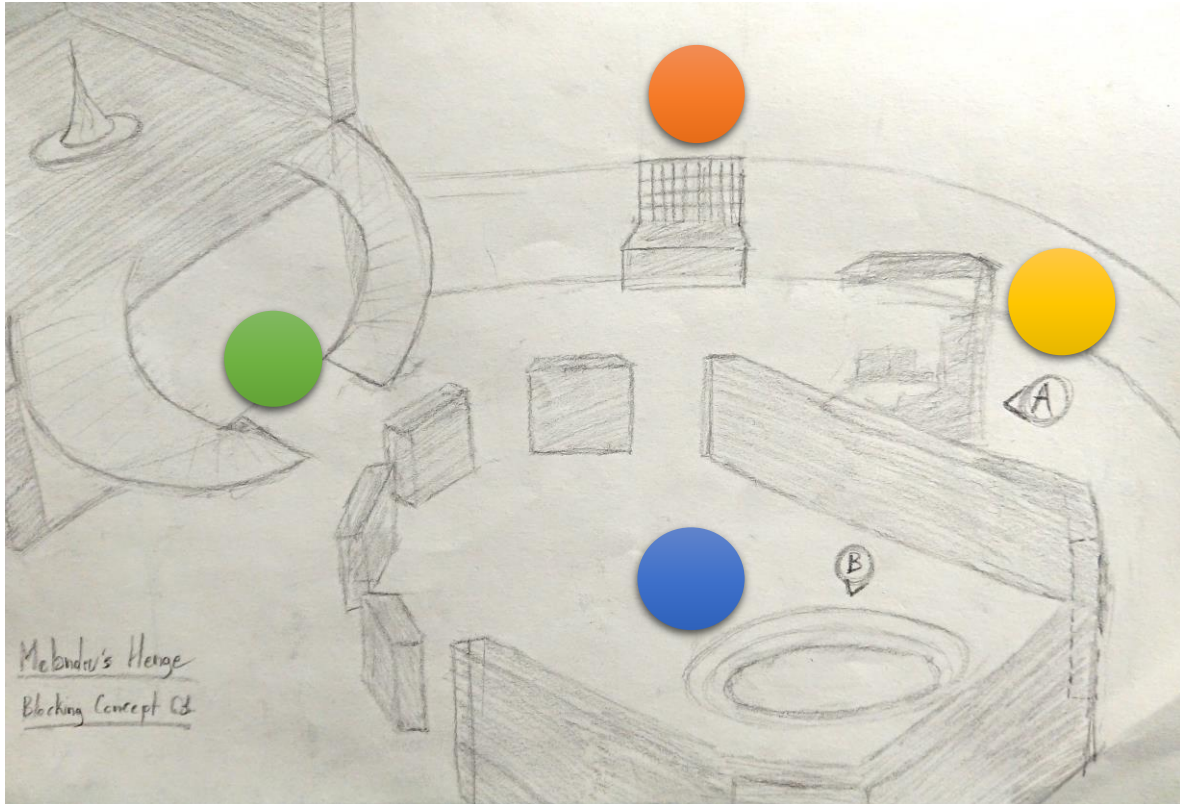
Les compétences ont une portée minimale de 600, ne permettant pas de les utiliser pour du combat rapproché. Si le joueur transformé est mis à terre, il perd l'effet et l'équipe adverse remporte 25 points.

Cette mécanique permet de représenter plusieurs aspects de Melandru. En effet, celle-ci prône la paix et l'amour mais se montre impitoyable envers les personnes qui menacent la nature. Ainsi, le mortier toxique représente l'offensive, l'enracinement représente la prévention, et la bénédiction représente la protection, tous ces points visant à arrêter les conflits. Le joueur enraciné est une référence à la déesse elle-même : elle est décrite et représentée comme une femme humaine dont la moitié inférieure du corps serait en bois, souvent visible sous forme de racines. Enfin, pour la représentation du côté omniscient d'une divinité, la zone de laquelle l'effet s'obtient doit avoir une vue sur la quasi-totalité de la carte.

En plus de sa symbolique, cette mécanique permet à l'équipe qui en bénéficie d'avoir un avantage à distance, tout en permettant à l'équipe adverse d'avoir deux options : tenter d'éliminer l'Avatar de la Nature pour gagner des points, ou profiter de la supériorité numérique au combat rapproché pour se concentrer sur les zones de capture mais en prenant le risque de subir les assauts de l'Avatar.

Structure

Note : Etant donné que la carte est symétrique, les points concernant le point A sont valables également pour le point C, symétrique de A par rapport à B.



Avatar de la Nature

- Afin que l'Avatar de la Nature puisse avoir une vision suffisante afin de couvrir les 3 zones de captures, sa zone d'activation doit se trouver en hauteur, en plus d'être sur l'axe de symétrie de la carte.
- L'accès à la zone doit être périodique : à l'instar de l'Amphithéâtre éternel et du Marteau céleste, la zone d'activation de l'Avatar doit être inaccessible tant qu'elle n'est pas active. Dans le cas inverse, les équipes peuvent se préparer à canaliser la source et s'affronter avant son apparition. Le joueur qui récupère le pouvoir de l'Avatar a ainsi une chance de perdre inutilement la durée de son effet en attendant que l'équipe vaincue réapparaisse.
- Afin de rendre cette zone inaccessible, la solution du portail de téléportation est déjà utilisée, tout comme celle de la grille. Pour rester cohérent avec le contexte, il est cependant possible d'utiliser une solution utilisée dans un environnement JcE : des lianes sortant du sol et pouvant être utilisées comme passerelles.
- Pour que la distance entre le sol et l'objectif reste modérée, la zone d'activation est placée en hauteur de la sorte :
 - o La distance entre une zone d'apparition et la zone B est approximativement la même que pour relier la zone B à la zone d'activation de l'Avatar.

- Pour privilégier les affrontements, placer une passerelle de chaque côté de la zone d'activation permet aux joueurs de se rencontrer à différents endroits pour s'affronter. L'entrée demande aux joueurs de se croiser, pour que celui qui remporte le combat ait également le sentiment d'avoir gagné l'accès au pouvoir. La sortie se fait par des côtés opposés afin de pousser les combats vers la zone d'activation, ce qui permet au vainqueur de capturer la zone tandis que son adversaire est mort à ses pieds.
- Ce point névralgique de la carte apporte un sentiment de supériorité qui permet au joueur de gonfler son égo ou de lui donner confiance dans ses capacités. Il s'agit d'un point important dans les modes de jeu compétitifs, et qui est favorisé ici par une incitation à la rencontre et aux duels afin d'obtenir un avantage pour son équipe.
- La ligne de vue de l'Avatar peut être restreinte grâce à des murs autour de la zone d'activation et permet une plus grande flexibilité au niveau du placement des zones d'apparition.



5- Les lianes évoquées plus tôt : ces passerelles relient deux niveaux et poussent lorsqu'une graine est plantée

Zone d'apparition

- La zone d'apparition de chaque équipe doit être placée par rapport à la ligne de vue de l'Avatar de la Nature. Ainsi, pour qu'elles ne puissent pas être ciblées, il faut qu'elles soient placées dans un angle mort.
- La zone d'apparition est placée à 45° dans le coin de l'arène. Cela permet d'avoir une vue dégagée en direction de la zone A mais de ne pas voir la zone C (symétrie de la zone A). La ligne de vue vers la zone B est obstruée par des obstacles. Ce procédé est utilisé sur la plupart des cartes et demande de faire des choix stratégiques.
- Une fois les joueurs sortis de la zone d'apparition, ils ne peuvent pas y retourner avant de mourir et réapparaître. La plateforme doit être inaccessible en hauteur que ce soit pour les sauts ou pour les compétences de téléportation et modification de position.



Zone de capture (A & C)

- La zone de capture dite « proche » doit être accessible, depuis la zone d'apparition, dans un temps légèrement plus court que pour la zone de capture centrale.
- Afin d'offrir une protection face aux compétences de l'Avatar, la zone de capture peut bénéficier d'une couverture partielle qui demande à quitter la zone momentanément. Cela permet un plus grand éventail de possibilité en terme de stratégie : rester vulnérable et capturer la zone pour son équipe, ou allonger le temps de capture en se cachant quelques secondes.

-



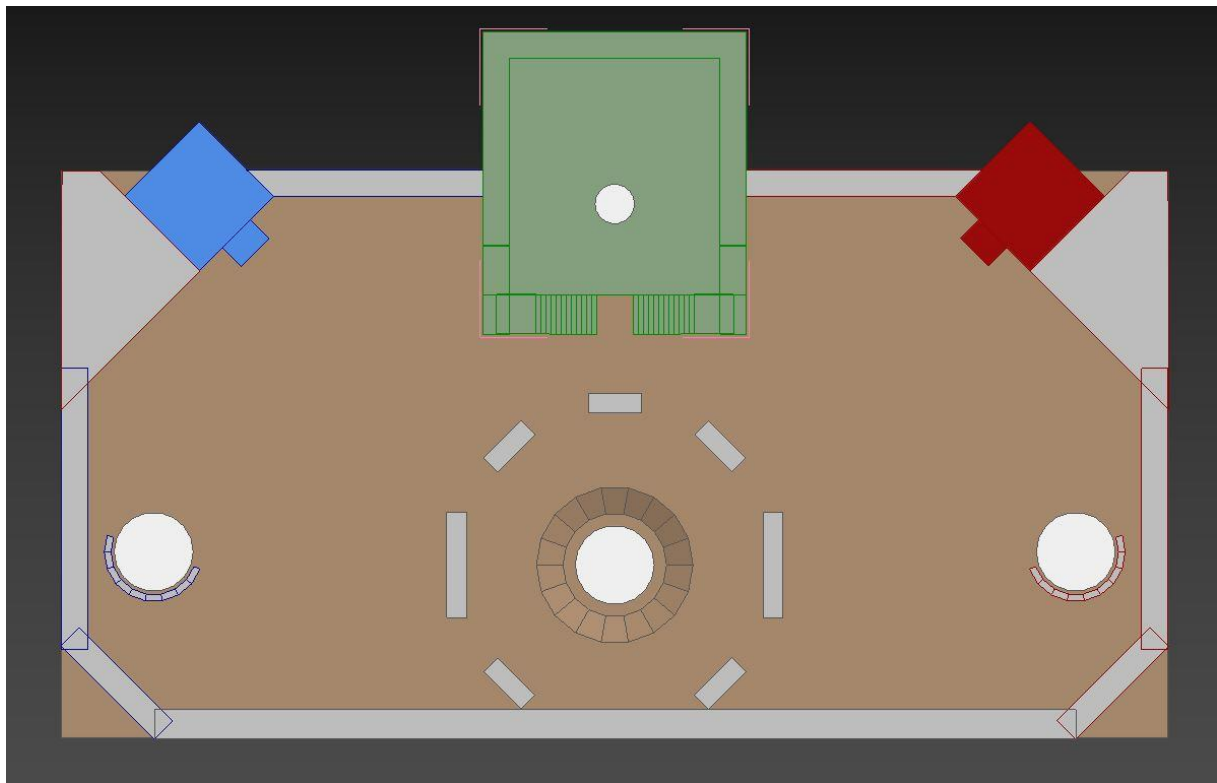
Zone de capture centrale (B)

- La zone de capture centrale est le lieu d'affrontement principal. Il doit être au cœur d'une surface suffisamment large pour que toutes les professions puissent être dans de bonnes conditions. Il ne doit pas y avoir d'obstacles pour que les compétences à longue portée ne soient pas inefficaces.
- La zone doit offrir une possibilité de couverture face aux compétences de l'Avatar. Une solution serait de placer des obstacles à une certaine distance de la zone (comme représentés sur le schéma ci-dessus).
- Afin de ne pas avoir d'espace inutilisé sur la carte, la zone centrale peut être accessible par l'arrière de la zone A. La distance reliant les deux zones par ce chemin doit être sensiblement la même que depuis la zone d'apparition. Cela permet d'ajouter une touche de stratégie supplémentaire et d'offrir différents accès, couvrant ainsi la surface qui pourrait être inexploitée.

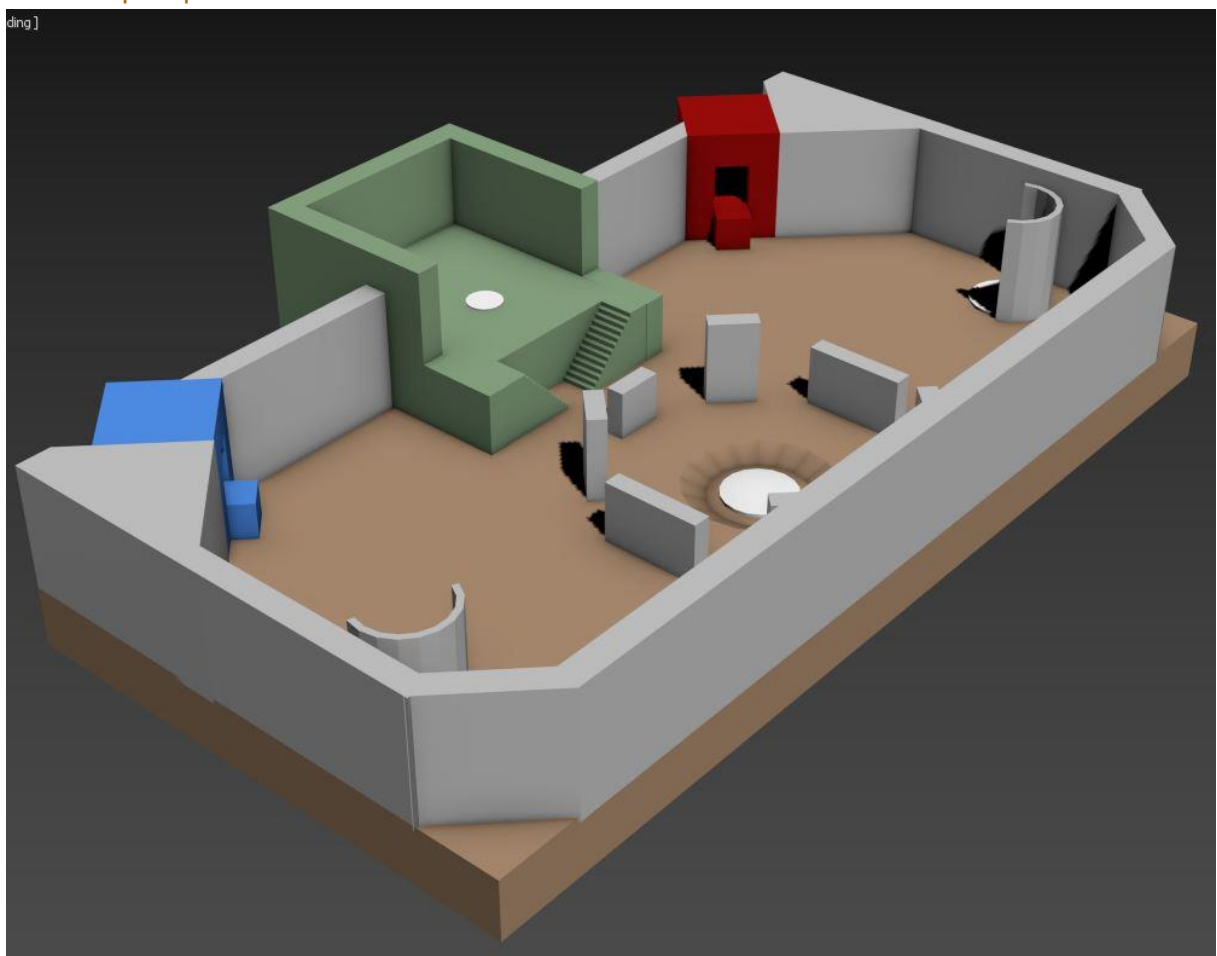
Ainsi, en prenant en compte tous les points évoqués jusqu'ici, une première version de la carte peut être définie.

Sur les captures ci-dessous, la zone d'apparition de chaque équipe est indiquée par la couleur respective, les zones de capture en blanc, et l'environnement de la mécanique en vert. Pour simplifier la modélisation, l'accès à la zone de l'Avatar a été représentée par des escaliers. L'angle de vue n'est pas représentatif de celui en jeu, mais permet de mettre en avant les points essentiels.

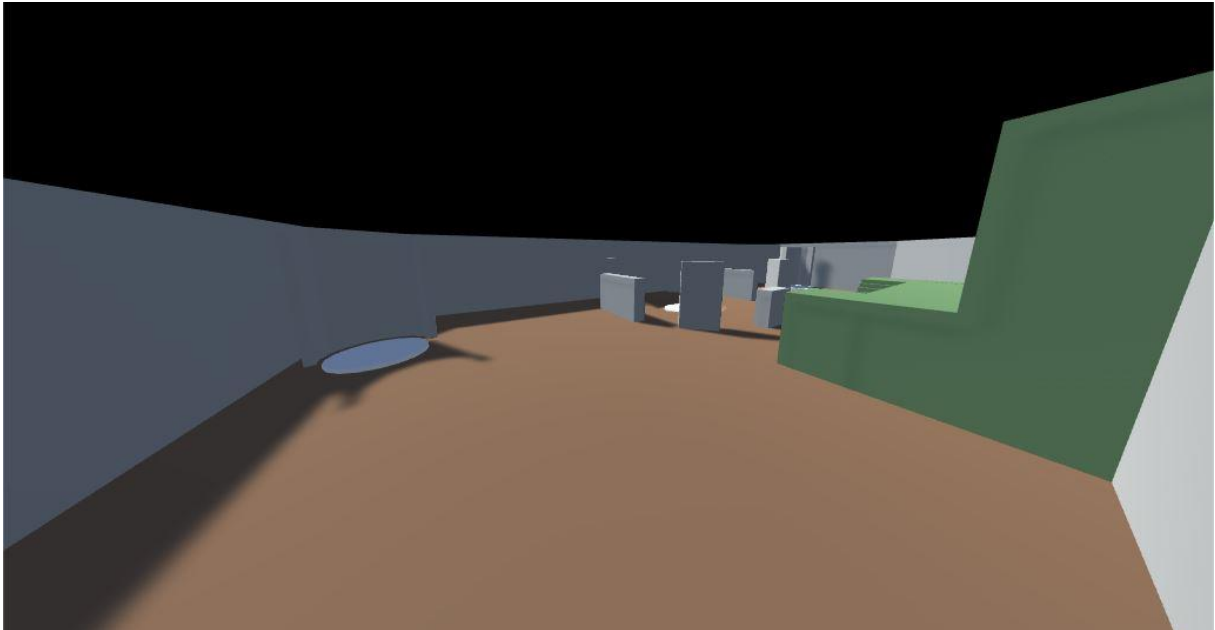
Plan



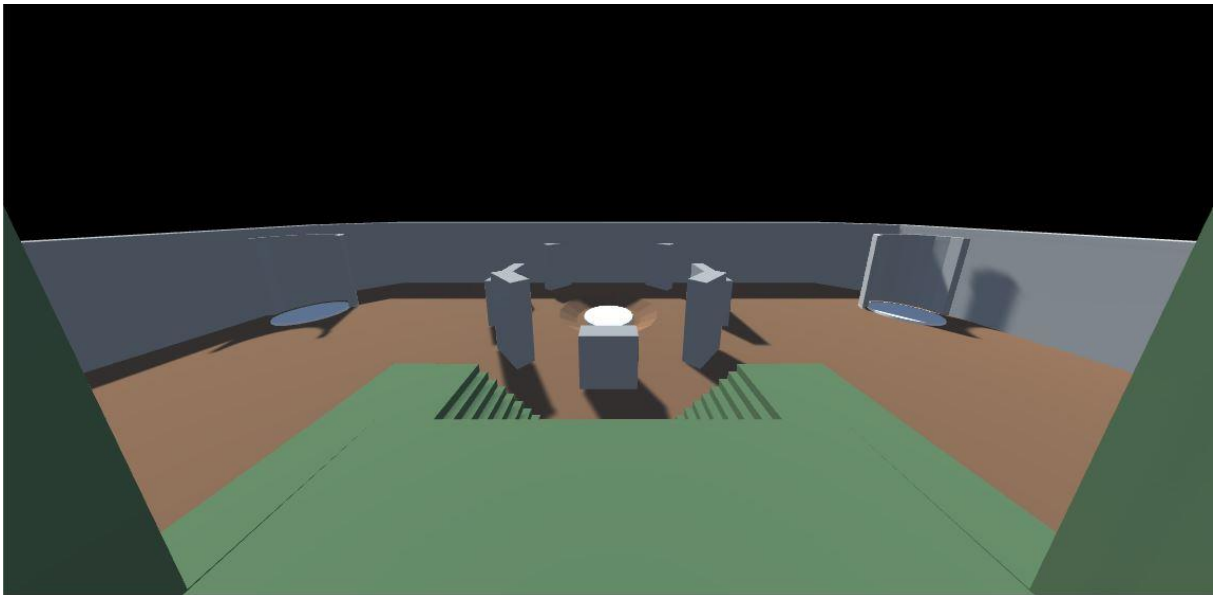
Vue en perspective



Vue depuis la zone d'apparition



Vue depuis l'Avatar de la Nature



Tous les points à surveiller ont été respectés. J'ai également fait des choix pour la disposition des éléments :

- Les trois zones de capture ont été alignées sur un même axe. La zone B a été placée de sorte à ce qu'elle se situe exactement au centre du champ de vision depuis la zone d'apparition. De fait, les zones A et C ont été reculées vers l'extérieur de l'arène afin de respecter les distances.
- Les piliers centraux forment des passages en plus de couvertures. Leur hauteur importe peu à l'exception de celui situé entre la zone B et la zone de l'Avatar, celui-ci pouvant bloquer sa ligne de vue. Cette disposition m'a été inspirée par des photos de petits labyrinthe de jardin.

- Les murs circulaires autour des points A et C ont été placés au plus près du point et en demi-cercle afin d'avoir une vue dégagée depuis la zone d'apparition et la zone de l'Avatar. Cela permet également de bloquer un accès peu intéressant.
- Etant donné que la carte n'a pas de raison d'être surélevée par endroit, il n'y a pas de raccourcis pouvant être exploités par les compétences de téléportation/modification de position.
- La zone centrale a été placée dans une zone légèrement creuse. Cela n'a aucun impact en terme de gameplay, seulement esthétique. Les zones de capture étant nommées par rapport à élément du décor, celle-ci pourrait être un bassin, une fontaine ou un jardin, ceci faisant partie de l'environnement associé au lore.

Pour conclure, je joins quelques environnements provenant de la dernière mise à jour (du 14 mai 2019) liés à Melandru et qui peuvent servir à se représenter la carte dans le contexte.

