



# BATTLE BALLS

**PARTY GAME, MULTI-JOUEURS**

Guillaume, Timothé, Matthias



**Genre : Party-Game**  
**Support : PC**  
**Temps de jeu : 5 min**  
**Caméra : Globale**  
**Design : 3D**  
**Nombre de joueurs : 4**

## **DESCRIPTIF :**

**Battle Balls est un jeu de type « Party Game » d'un à quatre joueurs dont le but est d'être le dernier survivant dans l'arène. L'arène est une plateforme dont les joueurs peuvent tomber, ce qui leur fait perdre une vie. Chaque joueur peut choisir de se battre, ou de fuir afin de survivre. Les joueurs ont accès à différents objets qui tombent du ciel dans l'arène. Le joueur qui ramasse un objet se voit accorder un pouvoir pour un temps limité, ce qui peut faciliter l'élimination d'autres joueurs.**

## **CONTRÔLES :**

**Les contrôles se font avec un smartphone connecté via le wifi à l'ordinateur hôte, hébergeant la partie. L'accéléromètre permet de contrôler sa sphère en l'utilisant de la même manière que si la sphère était posée sur le téléphone comme sur un plateau. Le joueur peut en laissant son doigt appuyé sur l'écran, accumuler de l'énergie et la relâcher dans la direction de l'accéléromètre en retirant son doigt. La distance a également la possibilité d'appuyer sur l'écran plus ou moins longtemps afin de lancer une charge plus ou moins longue au moment de relâcher l'appui sur l'écran.**

## **GAMEPLAY :**

**Le but du joueur est d'éjecter ses adversaires (ou d'attendre qu'ils tombent d'eux-mêmes) tout en évitant de tomber ou de se faire éjecter à son tour. La charge permet de se déplacer plus rapidement si elle est assez chargée, mais aussi de pousser les autres joueurs en dehors de l'arène. Elle peut servir également à esquiver la charge ou le pouvoir des adversaires en changeant l'inclinaison du téléphone juste avant de relâcher la charge.**

**L'arène est composée de cinq plateformes reliées par des ponts. Les joueurs peuvent par conséquent tomber entre les plateformes. A l'avenir, d'autres arènes pourront être créées, et des modifications pendant la partie pourraient s'exécuter, comme par exemple des plateformes qui tomberaient, des pièges, des courants emportant le joueur hors de l'arène, etc.**

**Au début de la partie, les quatre joueurs apparaissent aux quatre coins de l'arène, et si l'un d'eux tombe et qu'il lui reste au moins une vie, celle-ci est consommée, et le joueur réapparaît au centre de l'arène. Les points de réapparition des joueurs et des objets pourraient être à l'avenir aléatoires et plus nombreux.**

L'utilisation d'objets n'est pas obligatoire, mais fortement conseillée, car elle permet de se protéger et d'attaquer les autres joueurs pour les éloigner ou les faire tomber de l'arène. Les objets apparaissent aléatoirement à des points différents au-dessus de l'arène et octroient un pouvoir aléatoire au joueur. Le joueur doit ensuite agir en conséquence afin de faire sortir ses adversaires de l'arène, tout en faisant attention aux adversaires eux-mêmes et à leurs pouvoirs.

## POUVOIRS :

- **GAZ** : Permet de traverser les autres joueurs et de ne plus être soumis à la gravité.
- **GLACE** : Laisse une traînée de glace derrière soi, faisant glisser les adversaires, alors incapables de se rediriger.
- **ECLAIR** : Octroie une zone autour de soi en forme de cercle étourdissant les adversaires un peu trop envahissants.
- **TORNADE** : Envoie une tornade à la prochaine charge emportant les adversaires avec elle sur son chemin.
- **CONFUSION** : Inverse le mouvement de tous les adversaires.
- **EXPLOSION** : Après un court délai, crée une explosion autour du joueur qui repousse plus ou moins loin les adversaires en fonction de leur distance avec le joueur.

## CONNEXION :

La connexion se fait entre des smartphones disposant de l'application mobile et l'ordinateur hébergeant la partie. Il existe un mécanisme de découverte de partie pour permettre au client de récupérer l'adresse IP de l'hôte et de pouvoir donc s'y connecter. Le mécanisme de découverte de partie fonctionne grâce au broadcast sur le réseau wifi local il faut donc veiller à ce que les clients et l'hôte soient bien sur le même Wifi (et que ce réseau ne possède pas de règles bloquantes sur le broadcast).