

Level Design Document

Level Name	Lobby central
Date de rendu	13/12/2021

Attribution des rôles	
Membre	Fonction
Oscar BAUDRY	Contenu LDD
Alexandre FARCY	Contenu LDD
Kiyan FORESTIER	Qualité proto (game feel)
Aymeric GODIVIER	Qualité du niveau (level flow)
Florian HUBERT	Intention de jeu
Guillaume MONTELLA	Implémentation du niveau
Margaux MULLER	Forme LDD

Tableau de Révision		
Date	Description	Initiales
26/10/2021	Préparation du document	MM / AF
28/10/2021	Rédaction - Level Overview Rédaction - World Building Rédaction - Esthétique	AF / OB
30/10/2021	Révisions - Level Overview Révisions - World Building Révisions - Esthétique	MM
01/11/2021	Créations et Ajout des Cartes Rédaction - Gameplay	MM
02/11/2021	Rédaction - Gameplay	MM
12/12/2021	Mise à jour - Gameplay / Overview	AF
13/12/2021	Mise à jour - Esthétique Mise à jour - Gameplay Relecture	MM / AF / GM / OB / KF

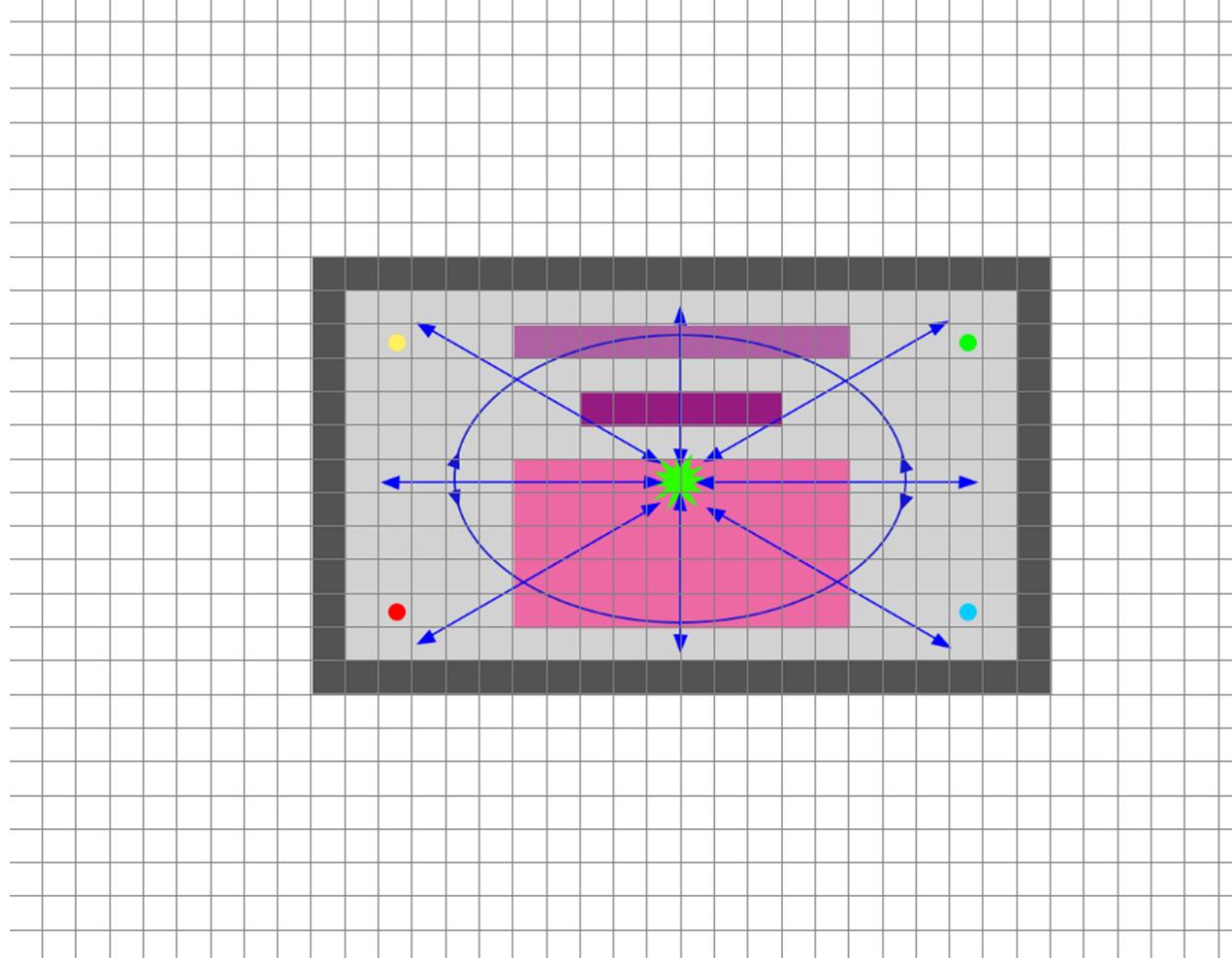
Sommaire

Level Overview - Lobby	4
Description	5
Éléments Thématiques	5
Éléments Gameplay	5
Éléments Moteurs	5
Condition de fin de niveau	6
Résumé des niveaux	6
Points clefs du niveau	7
Guideline de production	7
Gameplay	8
Map 1	8
Map - Three Holes Movement	8
Description	9
Éléments Thématiques	9
Éléments Gameplay	9
Éléments Moteurs	10
Map 2	11
Map - Diagonal Wall Hole	11
Description	12
Éléments Thématiques	12
Éléments Gameplay	12
Éléments Moteurs	13
Map 3	14
Map - Double Rayure Wall	14
Description	15
Éléments Thématiques	15
Éléments Gameplay	15
Éléments Moteurs	16
Map 4	17
Map - Double Wall Hole	17
Description	18
Éléments Thématiques	18
Éléments Gameplay	18
Éléments Moteurs	19
Map 5	20
Map - Wall Hole Movement	20
Description	21
Éléments Thématiques	21
Éléments Gameplay	21
Éléments Moteurs	22
Map 6	23

Map - Rain Walls Hole	23
Description	24
Éléments Thématiques	24
Éléments Gameplay	24
Éléments Moteurs	25
Map 7	26
Map - CrossMiddleHole	26
Description	27
Éléments Thématiques	27
Éléments Gameplay	27
Éléments Moteurs	28
Map 8	29
Map - Wall Movement Warp	29
Description	30
Éléments Thématiques	30
Éléments Gameplay	30
Éléments Moteurs	31
Map 9	32
Map - Wall Movement Hole	32
Description	33
Éléments Thématiques	33
Éléments Gameplay	33
Éléments Moteurs	34
Esthétique	35
Thématique générale	35
Moodboard	36
Lighting	36
Éléments thématiques par arènes	37
Map - Lobby	37
Texte entraînement	37
Boutons A	37
Schéma de la manette	37
Map - Three Holes Movement / Wall Movement Warp	38
Téléporteur	38
World building	39
Genre	39
Protagoniste	39
Rôle du joueur	39
La motivation	39
L'adversaire	39
La place de la Map	39

Level Overview - Lobby

Title : Lobby



Legendes

- Spawn Joueurs
- Murs/Obstacles statiques
- Terrain
- Level Flow
- Point de conflits

Interfaces/UI

- Titre du Niveau
- Interface de validation pour quitter l'entraînement
- Texture de manette avec indications des touches

Mesures

- $2m \times 2m$
 $2u \times 2u$
u = Units
- Taille Player
 $1m \times 1m$
 $1u \times 1u$
- Taille Map
 $44m \times 26m$
 $44u \times 26u$

Description

La première arène, Lobby, permet aux joueurs de tester les différents contrôles dans un environnement simple. Le niveau ne contient aucun trou, ce qui permet aux joueurs de comprendre les mécaniques d'affrontement. Cette map permet aux joueurs de pouvoir s'entraîner autant qu'ils le souhaitent. Cette arène possède une ambiance épurée à l'image des autres arènes du jeu et à cela vient s'ajouter en fond une représentation d'une manette. Les emplacements des players spawns des joueurs se trouvent à chaque extrémité de l'arène, ce qui permet aux joueurs d'apprendre d'abord à se déplacer avant de réaliser une attaque ou une esquive.

Cette map ne possède pas d'éléments qui entravent les mouvements des joueurs, sa forme rectangulaire les pousse à suivre une trajectoire circulaire. Le players spawns situé dans les coins place la zone de conflit au centre de la map.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Image de manette présentant les contrôles aux joueurs	Permet de communiquer les informations du jeu tout en testant les règles et mécaniques.
Titre du niveau	Permet aux joueurs de comprendre qu'il s'agit de la scène d'entraînement.
Interface indiquant le nombre de joueurs voulant quitter la scène d'entraînement.	Il s'agit d'une interface représentant 4 boutons "A". Si un joueur décide de quitter la scène d'entraînement. Le bouton "A" se transforme en cercle avec une encoche de validation.

Éléments Gameplay

Objets / éléments	Description
Murs Statiques	Murs permettant de connaître les bords de l'arène ou servant d'obstacles dans la zone de l'arène.

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.

Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction. Des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash.
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou plusieurs ennemis entre(nt) dans le champ d'action d'un joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'il(s) quitte(nt) le cône, ce dernier redeviennent transparent.

Condition de fin de niveau

Les joueurs doivent s'éliminer mutuellement en attirant les autres joueurs et en les projetant dans des trous. Le dernier joueur en vie remporte la manche et ils passent à l'arène suivante.

Une exception présente dans la Map Lobby qui sert de scène d'entraînement. Lorsque tous les joueurs veulent quitter le mode entraînement, ils doivent appuyer sur le bouton A pour entrer dans une arène de combat.

Résumé des niveaux

Le jeu se joue de deux à quatre joueurs. Le joueur contrôle un cercle qui représente son avatar. Le jeu est en 2D en vue top-down et se déroule dans des arènes fermées.

A chaque nouvelle arène, le cercle que contrôle le joueur apparaît à une position prédéfinie dans l'espace de jeu. Cette position change selon les arènes.

L'arène est abstraite et sobre, elle ne représente pas d'environnement particulier ou d'éléments figuratifs à l'exception des trous qui servent de pièges pour les joueurs en les aspirant lorsque ces derniers sont à proximité. L'ensemble des arènes ont une direction artistique similaire.

Les actions réalisées par les joueurs apportent pendant un cours laps de temps de la couleur dans l'arène.

Dans la phase d'affrontement, les joueurs peuvent se déplacer dans l'arène. Leur objectif est de pousser et donc d'éliminer les autres avatars présents dans le but d'être le dernier joueur en vie.

Pour atteindre cet état, les joueurs peuvent attirer ou repousser les autres joueurs lorsqu'ils sont présents dans leur zone de vision, représentée par un cône. Ils peuvent également réaliser une esquive (dash) puissante pour percuter un autre joueur et le propulser (par exemple dans un trou).

Lorsqu'un joueur remporte la partie, l'ensemble des participants sont alors téléportés vers une nouvelle arène choisie aléatoirement.

Points clefs du niveau

1. Créer des combats aux mécaniques rappelant les sensations d'un mexican standoff.
2. L'élimination des autres joueurs est tributaire de l'environnement.
3. Pousser les joueurs à étudier le niveau pour repérer les zones idéales d'attaque des autres joueurs et apprendre les patterns.

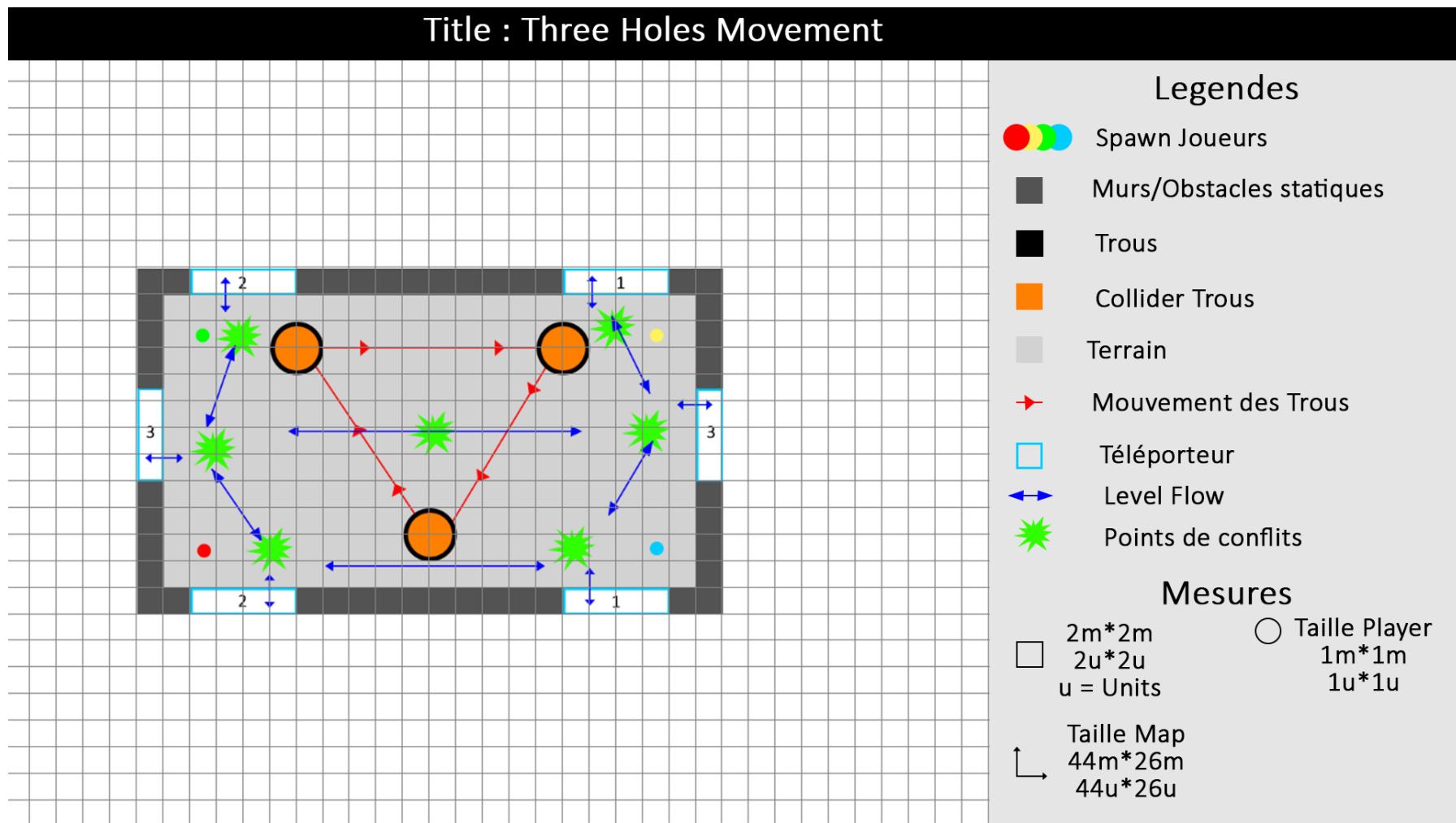
Guideline de production

Dates	Milestones
03/11/2021	LDL - V1 Whitebox - V1
19/11/2021	Finalisation du gameplay Whitebox - V2
13/12/2021	Art Pass V1 LDL - V2
23/12/2021	Art Pass V2
7/01/2022	Final Submition

Gameplay

Map 1

Map - Three Holes Movement



Description

Cette arène propose aux joueurs deux ingrédients intéressants :

Le premier est le déplacement régulier des trous et le deuxième sont les zones de téléportation présentes aux extrémités de l'arène. Les joueurs sont pénalisés par la mauvaise utilisation de ces wraps (téléporteurs) ou par leur inattention (notamment concernant le déplacement des trous) : ils risquent alors de mourir.

De plus, parmi les zones de téléportation, deux sont dangereuses car très proches de trous.

Les joueurs apparaissent aux coins de l'arène, ce qui leur donne la possibilité d'accéder tout de suite à une zone de téléportation. Ils sont également éloignés des trous.

Comme le danger est très concentré au centre du niveau, les joueurs ont tendance à se battre aux extrémités (dans les coins et les diagonales). Pour éliminer les autres avatars, les joueurs doivent les propulser au centre du niveau, faisant passer le conflit d'une extrémité du niveau à une autre si l'avatar propulsé n'a pas été éliminé.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Animations des trous	Animation donnant un aspect "crayonné".
Cône de lumière	Un cône de lumière est présent pour indiquer aux joueurs qu'il y a des zones de téléportation.
Sprite de murs gris avec contour Blanc	Indique aux joueurs que les murs sont mouvants.
Sprite noirs des trous	Indique aux joueurs qu'il s'agit d'un piège pouvant l'éliminer.

Éléments Gameplay

Objets / éléments	Description
Trous	Éléments hostiles de l'arène. Si le joueur tombe dans un trou, il est éliminé.
Murs Statiques	Murs permettant de connaître le bord de l'arène ou servant d'obstacle dans la zone de l'arène.

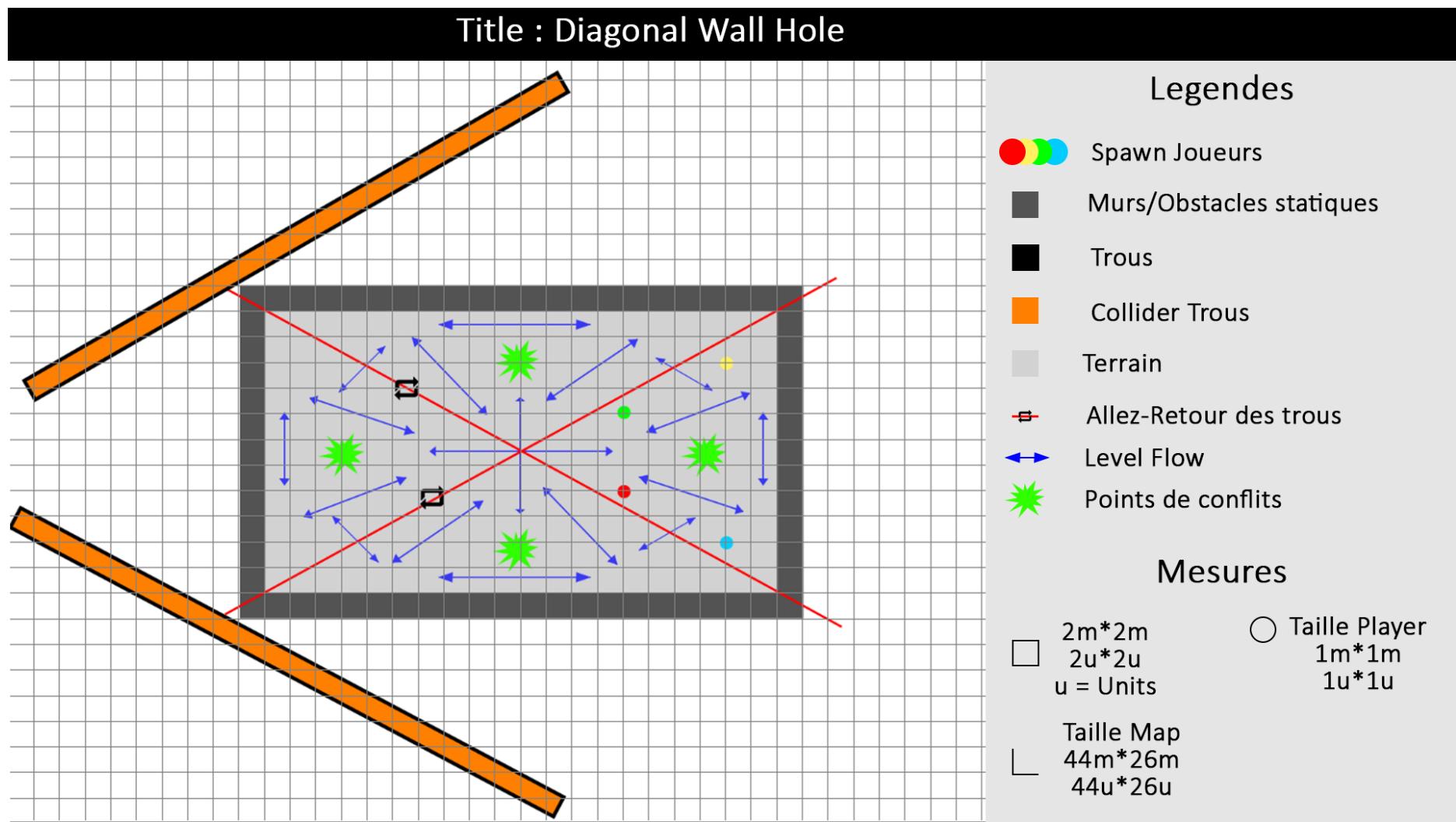
Murs mouvants	Murs se déplaçant à des points prédéfinis à intervalles réguliers.
Zone de téléportation	Zone permettant aux joueurs de se téléporter lorsqu'il rentre dans une zone.

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.
Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent vers la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou des ennemis rentre dans le champ d'action du joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'ils quittent le cône, ce dernier redevient transparent.
Feedback d'ennemis tombant dans un trou	Feedback Sonore indiquant aux autres joueurs qu'un participant est tombé dans un trous

Map 2

Map - Diagonal Wall Hole



Description

Dans cette arène, les joueurs sont obligés d'apprendre à utiliser le dash s'ils ne veulent pas être éliminés. À intervalle régulier, deux trous prenant la forme d'une bande rectangulaire allant d'un bord à un autre de l'écran se déplacent durant la partie.

Les joueurs se contentent d'esquiver les bandes ou tentent de pousser les autres joueurs vers les trous. L'emplacement des bandes oscille légèrement en fonction du temps.

L'apparition des trous, leur déplacement et leur orientation en diagonale oblige les joueurs à se déplacer constamment pour les éviter. Les trous découpent la map en quatres zones triangulaires distinctes au sein desquelles les joueurs peuvent se déplacer.

Cela crée quatre circulatoires en cercle (au sein d'un triangle) autour d'une zone de conflit. Ces circulatoires changent de taille en fonction des mouvements des trous et disparaissent par moment pour laisser une map vide au sein de laquelle les joueurs peuvent adopter une circulatoire en cercle.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Animations des trous	Animation donnant un aspect "crayonné".
Sprite de couleur des joueurs	Permet au joueur de reconnaître son avatar.
Sprite noirs des trous	Indique aux joueurs qu'il s'agit d'un piège pouvant l'éliminer.

Éléments Gameplay

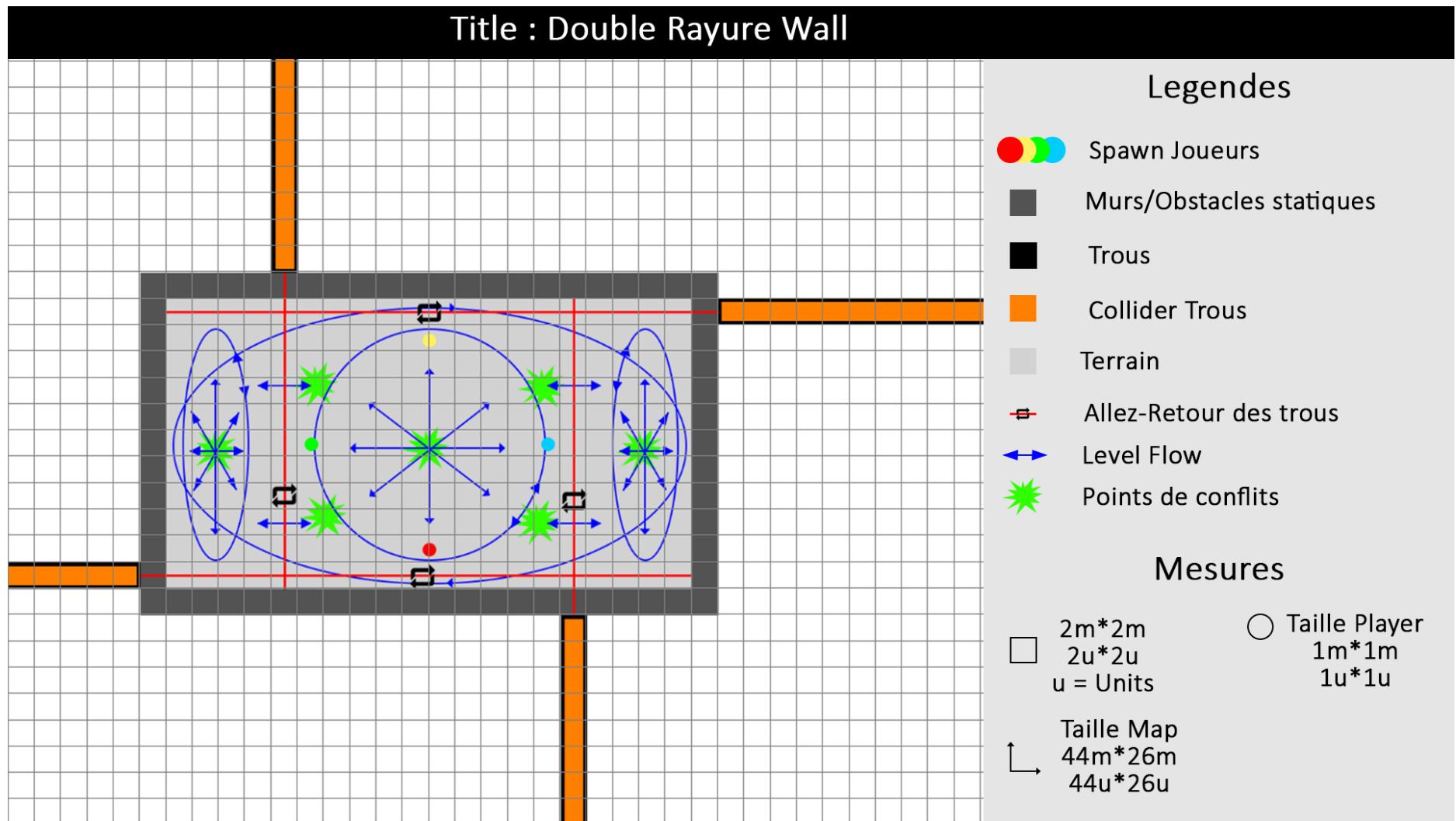
Objets / éléments	Description
Trous	Éléments hostiles de l'arène. Si le joueur tombe dans un trou, il est éliminé.
Murs Statiques	Murs permettant de connaître le bord de l'arène ou servant d'obstacle dans la zone de l'arène.

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.
Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent vers la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou des ennemis rentre dans le champ d'action du joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'ils quittent le cône, ce dernier redevient transparent.
Feedback d'ennemis tombant dans un trou	Feedback Sonore indiquant aux autres joueurs qu'un participant est tombé dans un trous

Map 3

Map - Double Rayure Wall



Description

Dans cette arène, les trous ont été placés pour découper la zone de jeu en trois parties. Les joueurs voulant rester dans un coin seront rapidement éliminés.

Les bandes réalisent des aller-retours sur un rythme régulier. Chaque bande a son propre timer. Ce qui permet d'avoir un peu plus de diversité.

Les joueurs apparaissent dans la zone centrale de l'arène.

Les déplacements des trous créent trois sous-zones au sein de l'arène, chacune de ses zones contient une circulaire en cercle entourant une zone de conflits, deux petites sur les côtés et une plus grande au centre. Une trajectoire horizontale permet également aux joueurs de passer d'une zone à l'autre, ce qui peut s'avérer dangereux si un trou vient se positionner derrière ou devant les joueurs ce qui peut le pousser à dasher / le mettre en difficulté.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Animations des trous	Animation donnant un aspect "crayonné".
Sprite de couleur des joueurs	Permet au joueur de reconnaître son avatar.
Sprite noirs des trous	Indique aux joueurs qu'il s'agit d'un piège pouvant l'éliminer.

Éléments Gameplay

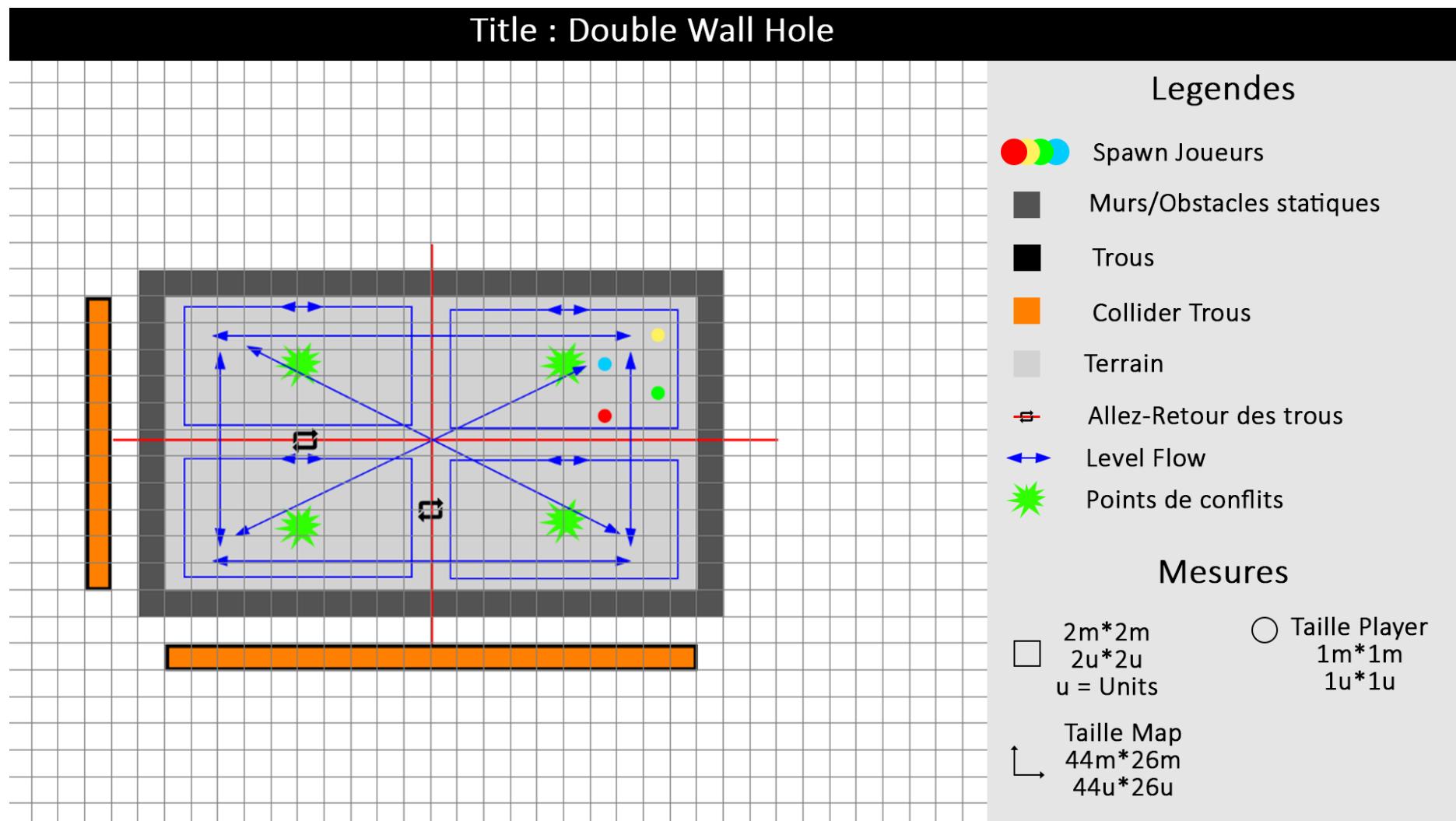
Objets / éléments	Description
Trous	Éléments hostiles de l'arène. Si le joueur tombe dans un trou, il est éliminé.
Murs Statiques	Murs permettant de connaître le bord de l'arène ou servant d'obstacle dans la zone de l'arène.

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.
Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent vers la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou des ennemis rentre dans le champ d'action du joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'ils quittent le cône, ce dernier redevient transparent.
Feedback d'ennemis tombant dans un trou	Feedback Sonore indiquant aux autres joueurs qu'un participant est tombé dans un trous

Map 4

Map - Double Wall Hole



Description

Cette arène comporte deux trous en forme de bandes qui sont en mouvement. Ces bandes se déplacent d'un bord à un autre de l'arène de manière régulière.

Les joueurs doivent utiliser le dash passer à travers ces bandes. Comme pour les autres trous, ces bandes sont fatales aux avatars.

Les deux bandes se déplacent de façon désynchronisée : la bande à la trajectoire horizontale est plus lente que celle possédant une trajectoire verticale.

Les quatre joueurs apparaissent en haut à droite de l'écran pour éviter qu'ils ne soient surpris par les bandes dès le début de partie.

Les déplacements des trous créent quatres sous-zones au sein de l'arène. Chacune de ces zones contient une circulaire en cercle entourant une zone de conflit. Ces zones changent de taille en fonction des mouvements des bandes.

Quand celles-ci disparaissent de la map, les joueurs peuvent suivre une circulaire en cercle prenant tout l'espace de jeu. Des trajectoires verticales, horizontales et diagonales permettent aux joueurs de passer au-dessus des trous.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Animations des trous	Animation donnant un aspect "crayonné".
Sprite de couleur des joueurs	Permet au joueur de reconnaître son avatar.
Sprite noirs des trous	Indique aux joueurs qu'il s'agit d'un piège pouvant l'éliminer.

Éléments Gameplay

Objets / éléments	Description
Trous	Éléments hostiles de l'arène. Si le joueur tombe dans un trou, il est éliminé.

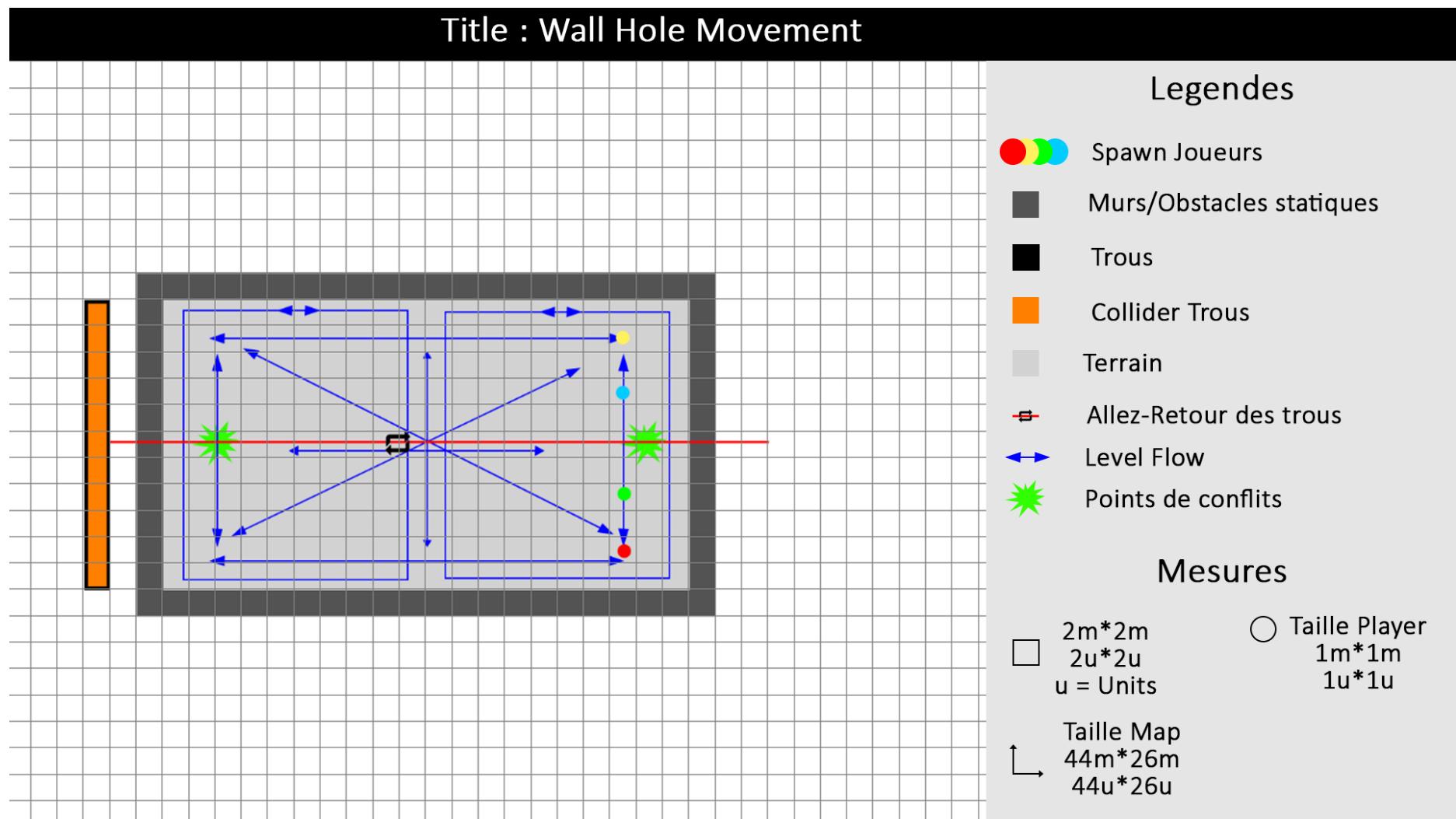
Murs Statiques	Murs permettant de connaître le bord de l'arène ou servant d'obstacle dans la zone de l'arène.
-----------------------	--

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.
Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent vers la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash.
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou des ennemis rentre dans le champ d'action du joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'ils quittent le cône, ce dernier redevient transparent.
Feedback d'ennemis tombant dans un trou	Feedback Sonore indiquant aux autres joueurs qu'un participant est tombé dans un trous.

Map 5

Map - Wall Hole Movement



Description

La cinquième map est vide à l'exception d'une bande verticale (trou) qui prend toute la largeur de la zone de jeu. Elle traverse le niveau de part en part sur l'axe horizontal et fait des aller-retours. Le mur entourant l'arène apporte une tension et rend la map particulièrement letale : elle pousse les joueurs à dasher au-dessus de la bande pour atteindre une zone protégée. Les points de spawn placent les avatars à l'opposé du côté d'apparition du trou ce qui forme une configuration de début peu dangereuse.

Les déplacements de la bande crée deux subzones au sein desquelles des circulatoires en cercle se forment. Une circulatoire en cercle prenant l'entièreté de la map apparaît lorsque le trou se trouve en dehors de l'arène. Des trajectoires verticales et en diagonales permettent aux joueurs de traverser les trous ce qui créent des zones de conflits.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Animations des trous	Animation donnant un aspect "crayonné".
Sprite de couleur des joueurs	Permet au joueur de reconnaître son avatar.
Sprite noirs des trous	Indique aux joueurs qu'il s'agit d'un piège pouvant l'éliminer.

Éléments Gameplay

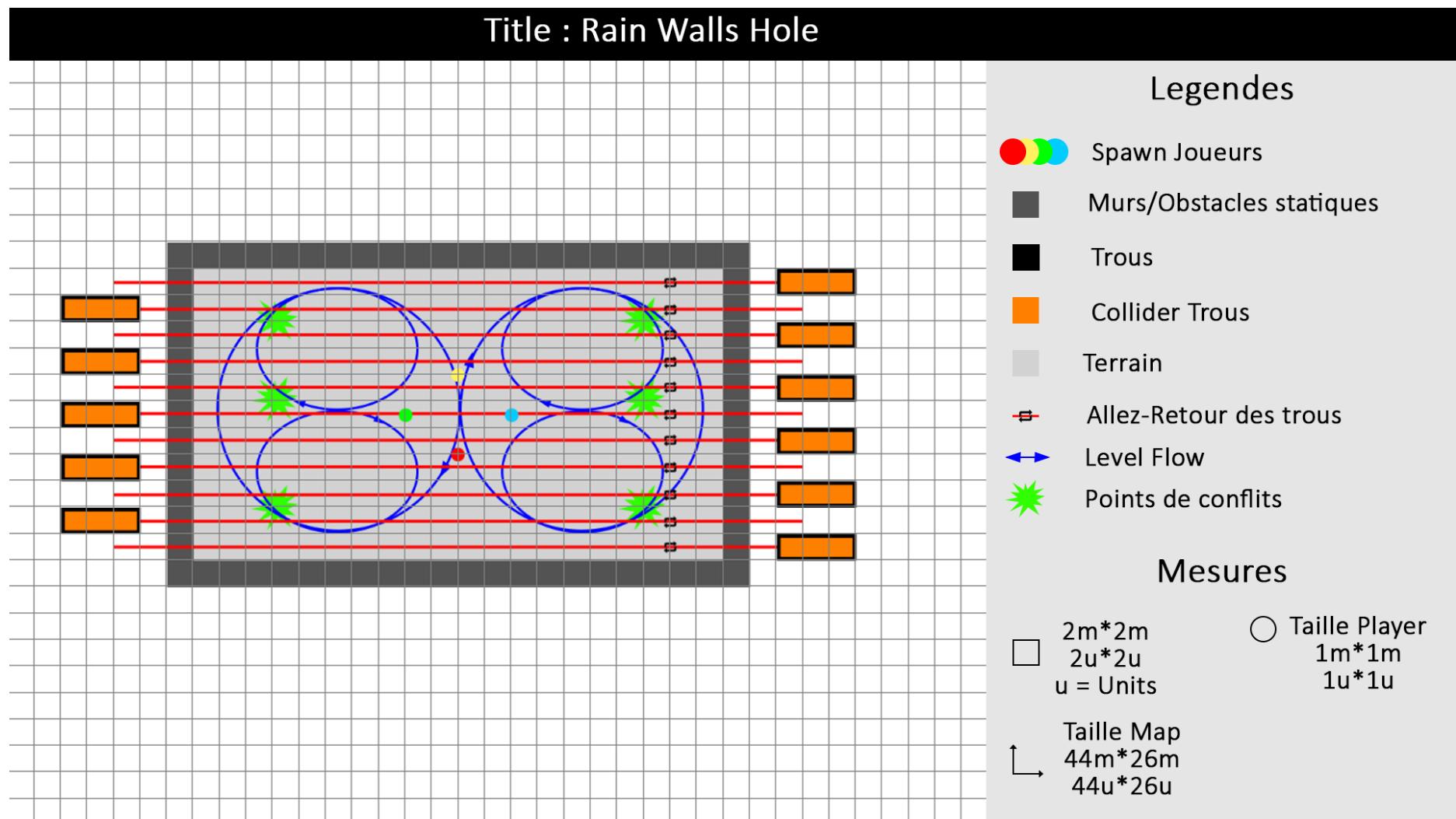
Objets / éléments	Description
Trous	Éléments hostiles de l'arène. Si le joueur tombe dans un trou, il est éliminé.
Murs Statiques	Murs permettant de connaître le bord de l'arène ou servant d'obstacle dans la zone de l'arène.

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.
Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent vers la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou des ennemis rentre dans le champ d'action du joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'ils quittent le cône, ce dernier redevient transparent.
Feedback d'ennemis tombant dans un trou	Feedback Sonore indiquant aux autres joueurs qu'un participant est tombé dans un trous.

Map 6

Map - Rain Walls Hole



Description

Dans cette arène, les trous apparaissent sous forme de bandes qui feront des aller-retours horizontaux dans l'arène.

Les bandes possèdent toutes un timer personnel pour éviter qu'elles se déplacent en même temps. Une fois qu'une bande atteint sa destination, un second timer se met en route avant qu'elle ne fasse le chemin inverse.

Ainsi, plus la partie va durer et plus il y aura de trous présents à l'écran, ce qui augmente progressivement la difficulté.

Les déplacements des trous créent une circulatoire complexe, elle prend des formes serpentines ou en huit et se reproduit à différente hauteur dans l'arène. Dasher à travers les trous favorisent les déplacements verticaux, les dash horizontaux donnent lieu à des situations plus dangereuses dues à la difficulté.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Animations des trous	Animation donnant un aspect "crayonné".
Sprite de couleur des joueurs	Permet au joueur de reconnaître son avatar.
Sprite noirs des trous	Indique aux joueurs qu'il s'agit d'un piège pouvant l'éliminer.

Éléments Gameplay

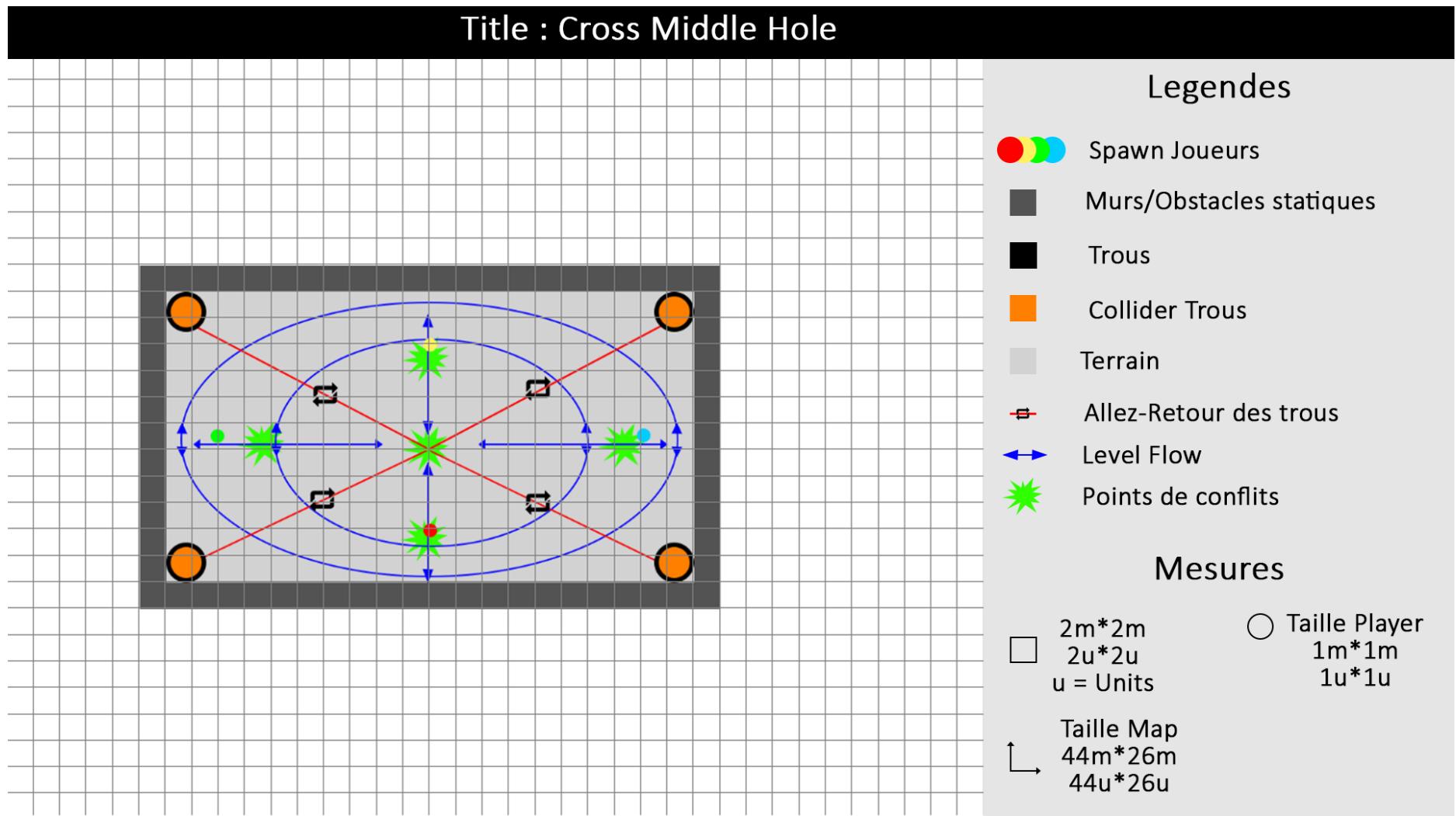
Objets / éléments	Description
Trous	Éléments hostiles de l'arène. Si le joueur tombe dans un trou, il est éliminé.
Murs Statiques	Murs permettant de connaître le bord de l'arène ou servant d'obstacle dans la zone de l'arène.

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.
Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent vers la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou des ennemis rentre dans le champ d'action du joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'ils quittent le cône, ce dernier redevient transparent.
Feedback d'ennemis tombant dans un trou	Feedback Sonore indiquant aux autres joueurs qu'un participant est tombé dans un trous

Map 7

Map - CrossMiddleHole



Description

Les trous se trouvent dans les coins du niveau. Ils réalisent des aller-retours d'un coin à l'autre de l'espace de jeu en suivant les diagonales. Les trous réalisent leur déplacement de manière asynchrone. Le premier trou à se déplacer est celui se trouvant dans le coin haut droit, le second bas droit, puis le trou en bas à gauche et enfin celui en haut à gauche. Les trous de la partie droite réalisent un arrêt au centre de la map avant de repartir vers le coin opposé en décalé. Le cycle se répète.

Les player spawns se trouvent sur les bord du niveau (haut, bas, gauche et droite), leur position initiale les protègent des trous.

Les déplacements des trous créent des circulatoires concentriques en cercles autour de tout l'espace de jeu. Durant les déplacements des trous, une circulaire en huit se met naturellement en place. Enfin, les axes horizontaux et verticaux correspondent à des zones non accessibles par les trous ce qui en fait des zones de passages fréquentés.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Animations des trous	Animation donnant un aspect "crayonné".
Sprite de couleur des joueurs	Permet au joueur de reconnaître son avatar.
Sprite noirs des trous	Indique aux joueurs qu'il s'agit d'un piège pouvant l'éliminer.

Éléments Gameplay

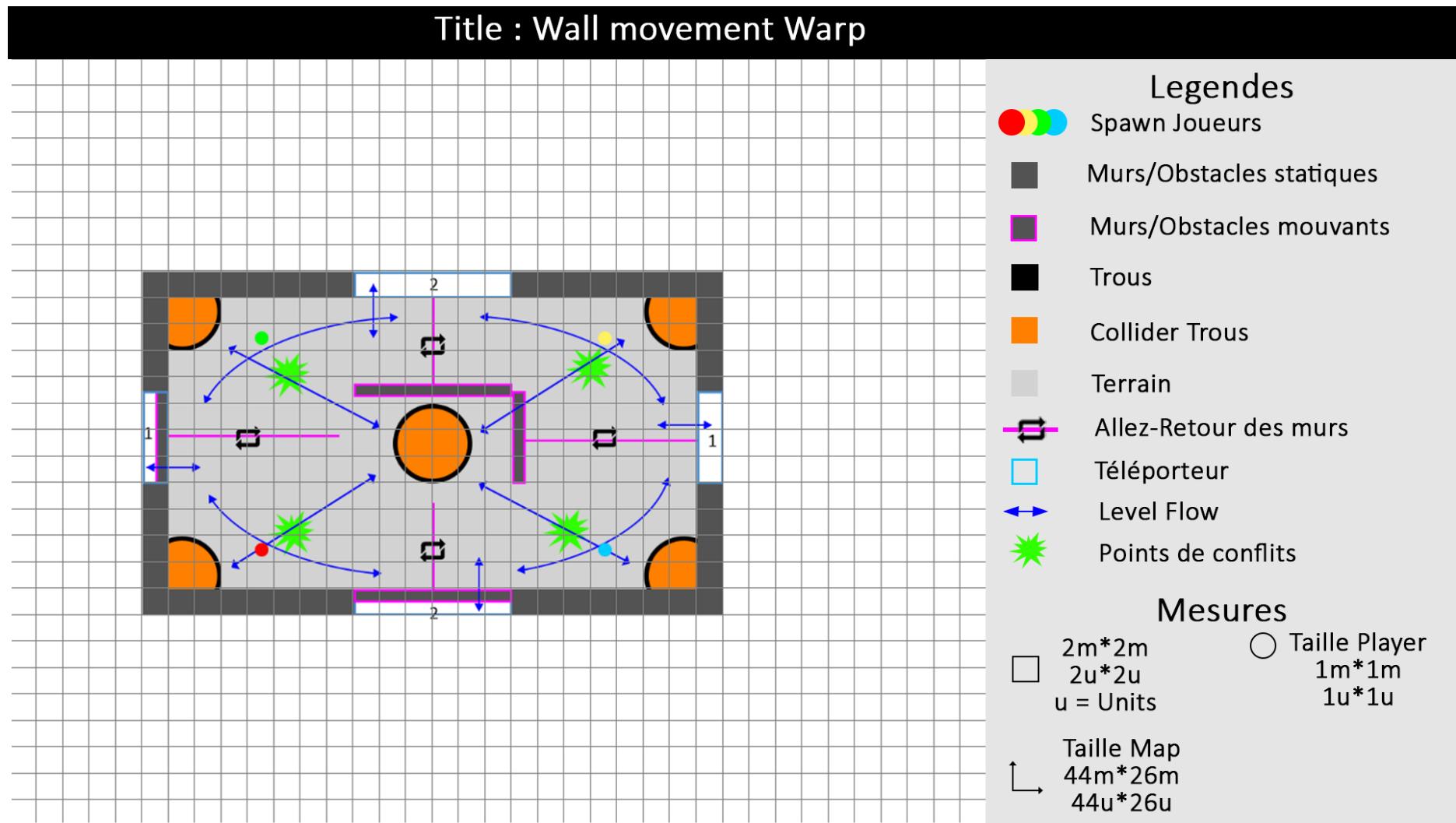
Objets / éléments	Description
Trous	Éléments hostiles de l'arène. Si le joueur tombe dans un trou, il est éliminé.
Murs Statiques	Murs permettant de connaître le bord de l'arène ou servant d'obstacle dans la zone de l'arène.

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.
Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent vers la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou des ennemis rentre dans le champ d'action du joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'ils quittent le cône, ce dernier redevient transparent.
Feedback d'ennemis tombant dans un trou	Feedback Sonore indiquant aux autres joueurs qu'un participant est tombé dans un trous

Map 8

Map - Wall Movement Warp



Description

Dans cette map, les trous sont présents aux extrémités (dans les coins) de l'arène et il y a également un trou en son centre. À intervalles réguliers les murs présents autour du trou central se déplacent pour rejoindre les bords de l'arène, tandis que les autres rejoignent le centre.

Cette arène va permettre aux joueurs d'utiliser les zones de téléportation durant un court instant. Les joueurs peuvent les utiliser lorsque la transition des deux plateformes est en cours.

Cette configuration crée donc une circulaire concentrique autour du trou central. Il s'agit de la circulaire principale qui est cependant souvent interrompu par le mouvement des obstacles. Ceux-ci forcent les joueurs à adopter d'autres trajectoires qui les mettent en danger : ils se déplacent des trous aux coins de la map au trou central, ce qui favorise les conflits entre joueurs.

À cela s'ajoutent les téléporteurs présents aux points cardinaux, qui offrent de nouvelles opportunités de déplacement aux joueurs et favorisent l'imprévu.

Le mouvement des murs de cette map modifie donc fréquemment le flow du niveau, forçant les joueurs à adapter leur stratégie et à utiliser les raccourcis que représentent les téléporteurs.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Animations des trous	Animation donnant un aspect "crayonné".
Sprite de couleur des joueurs	Permet au joueur de reconnaître son avatar.
Sprite noirs des trous	Indique aux joueurs qu'il s'agit d'un piège pouvant l'éliminer.
Cône de lumière	Un cône de lumière est présent pour indiquer aux joueurs qu'il y a des zones de téléportation.

Éléments Gameplay

Objets / éléments	Description
-------------------	-------------

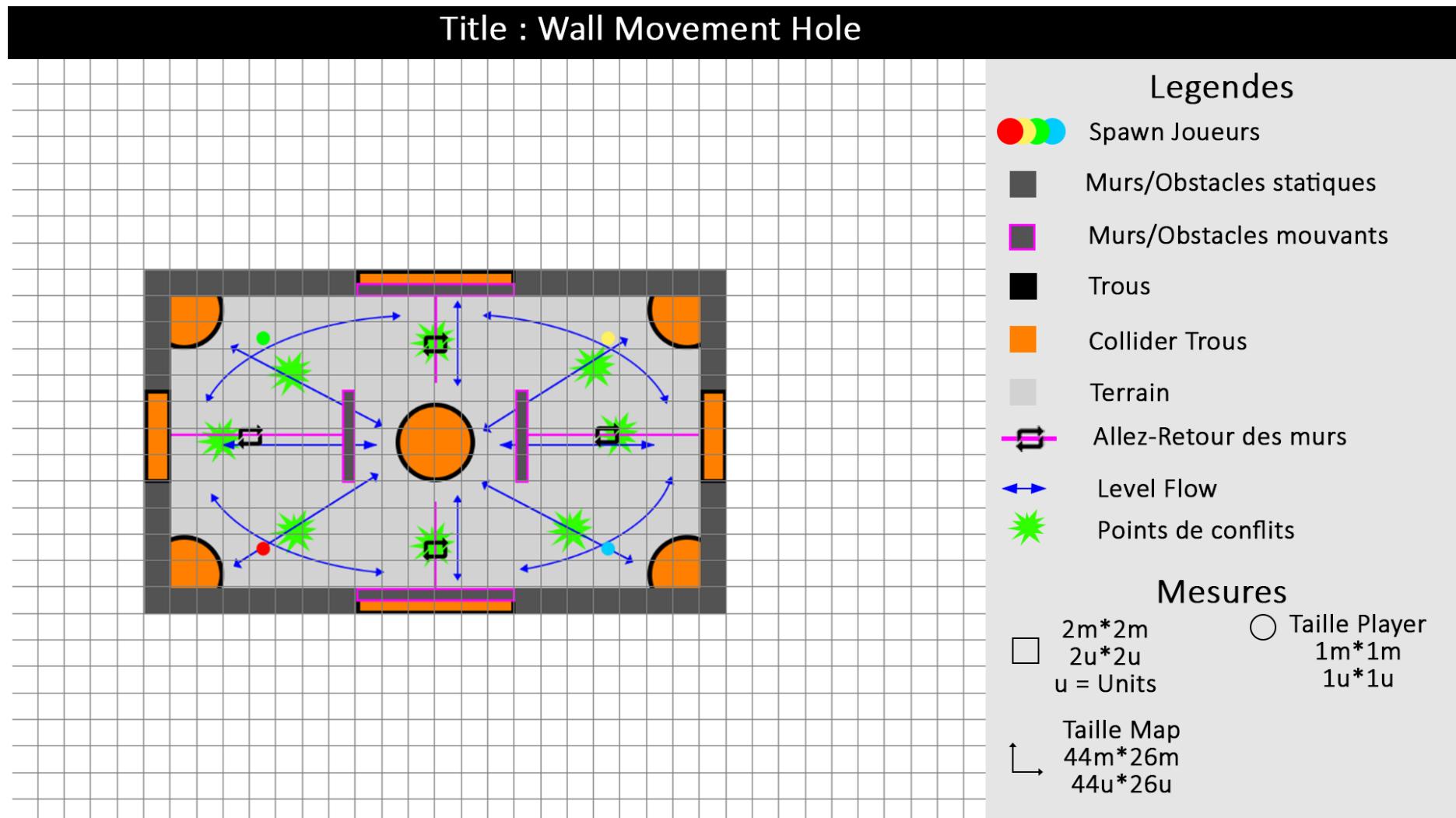
Trous	Éléments hostiles de l'arène. Si le joueur tombe dans un trou, il est éliminé.
Murs Statiques	Murs permettant de connaître le bord de l'arène ou servant d'obstacle dans la zone de l'arène.
Murs mouvants	Murs se déplaçant à des points prédéfinis à intervalles réguliers.
Zone de téléportation	Zone permettant aux joueurs de se téléporter lorsqu'il rentre dans une zone.

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.
Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent vers la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou des ennemis rentre dans le champ d'action du joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'ils quittent le cône, ce dernier redevient transparent.
Feedback d'ennemis tombant dans un trou	Feedback Sonore indiquant aux autres joueurs qu'un participant est tombé dans un trous

Map 9

Map - Wall Movement Hole



Description

Dans cette map, les trous sont présents aux extrémités (dans les coins) de l'arène et il y a également un trou en son centre. À intervalles réguliers les murs présents autour du trou central se déplacent pour rejoindre les bords de l'arène, tandis que les autres rejoignent le centre.

Cette configuration est très similaire à la map 8.

La map 9 crée donc une circulaire concentrique autour du trou central. Il s'agit de la circulaire principale qui est cependant souvent interrompue par le mouvement des obstacles. Ceux-ci forcent les joueurs à adopter d'autres trajectoires qui les mettent en danger : ils se déplacent des trous aux coins de la map au trou central, ce qui favorise les conflits entre joueurs.

Ce qui fait la différence entre cette map et la précédente est le fait que les obstacles peuvent amener les avatars dans des trous situés aux extrémités du niveau.

Le mouvement des murs de cette map modifie donc fréquemment le flow du niveau, donnant la possibilité à un joueur d'éliminer ses adversaires en les propulsant dans les murs et en les ramenant dans des trous.

Éléments Thématiques

Objets / éléments	Description
Animations des trous	Animation donnant un aspect "crayonné".
Sprite de couleur des joueurs	Permet au joueur de reconnaître son avatar.
Sprite noirs des trous	Indique aux joueurs qu'il s'agit d'un piège pouvant l'éliminer.
Sprite de murs gris avec contour Blanc	Pour indiquer aux joueurs que les murs sont mouvants.

Éléments Gameplay

Objets / éléments	Description
-------------------	-------------

Trous	Éléments hostiles de l'arène. Si le joueur tombe dans un trou, il est éliminé.
Murs Statiques	Murs permettant de connaître le bord de l'arène ou servant d'obstacle dans la zone de l'arène.
Murs mouvants	Murs se déplaçant à des points prédéfinis à intervalles réguliers.

Éléments Moteurs

Objets / éléments	Description
Players spawns	Place des avatars au début du jeu.
Feedback d'attraction	Lorsque le joueur réalise une attraction, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent vers la direction du joueur.
Feedback de répulsion	Lorsque le joueur réalise une répulsion, des particules apparaissent dans le cône et se déplacent dans la direction opposée de la position du joueur.
FeedBack de dash	Un trail se forme lorsque le joueur réalise un dash
Feedback ennemis dans le champs d'action	Lorsque qu'un ou des ennemis rentre dans le champ d'action du joueur, le cône devient opaque. Lorsqu'ils quittent le cône, ce dernier redevient transparent.
Feedback d'ennemis tombant dans un trou	Feedback Sonore indiquant aux autres joueurs qu'un participant est tombé dans un trous

Esthétique

Thématique générale

L'univers graphique se veut abstrait et sobre dans la représentation des avatars ainsi que dans celle de l'espace de jeu.

Les niveaux se composent de différentes nuances de gris, il n'y a ni de blanc ni noir purs, même si certaines couleurs s'en rapprochent. Des textures de peinture à la gouache viennent habiller l'espace de jeu et lui donner du relief en créant des changements de couleurs.

Les pièges présents dans les niveaux et les trous portent la couleur noir. Leurs bords reprennent l'apparence d'un objet peint au pinceau ou à l'éponge. Une animation est apportée à la bordure, ce qui vient rajouter du mouvement dans les arènes tout rappelant l'esthétique de peinture utilisée dans les niveaux.

Les avatars ont le monopole de la couleur : ils possèdent chacun une couleur qui leur est propre, ce qui permet leur identification. Tous les éléments colorés sont associés aux avatars, compétences, cônes de visée, etc... Cela permet d'augmenter la lisibilité pour les joueurs. Les avatars possèdent différents trails qui viennent leur apporter un côté organique lors de leur déplacement et les marquent comme des êtres "vivants" dans l'espace de jeu.

.

Moodboard



Lighting

Le jeu utilise des sprites Unlit, il n'utilise donc pas de lightning.

Éléments thématiques par arènes

Map - Lobby

La map lobby sert d'arène d'entraînement, elle ne contient pas de trou et possède des éléments qui lui sont propres.

Texte entraînement

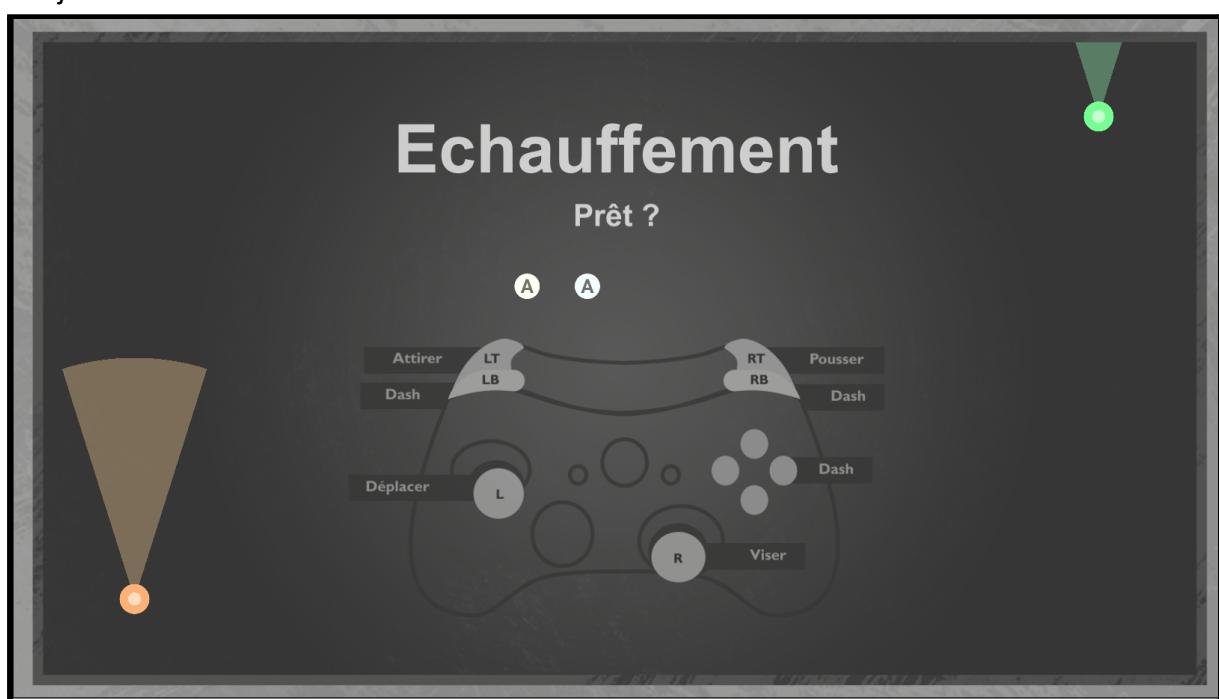
Un texte est imprimé sur le sol du niveau qui explique la fonction de cette map. Il est de couleur claire pour le distinguer du sol.

Boutons A

Il y a autant d'icônes d'un bouton A surplombé du mot "Prêt ?" que d'avatar disponible dans le jeu. Ils sont incrustés dans le fond du niveau et permettent d'indiquer aux joueurs comment commencer la partie. Le texte et les boutons portent une couleur claire. Quand le joueur active cet input, son avatar prend la couleur d'un des boutons (non implémenté).

Schéma de la manette

Le schéma de manette se superpose au fond du niveau, il permet d'expliquer les contrôles aux joueurs.

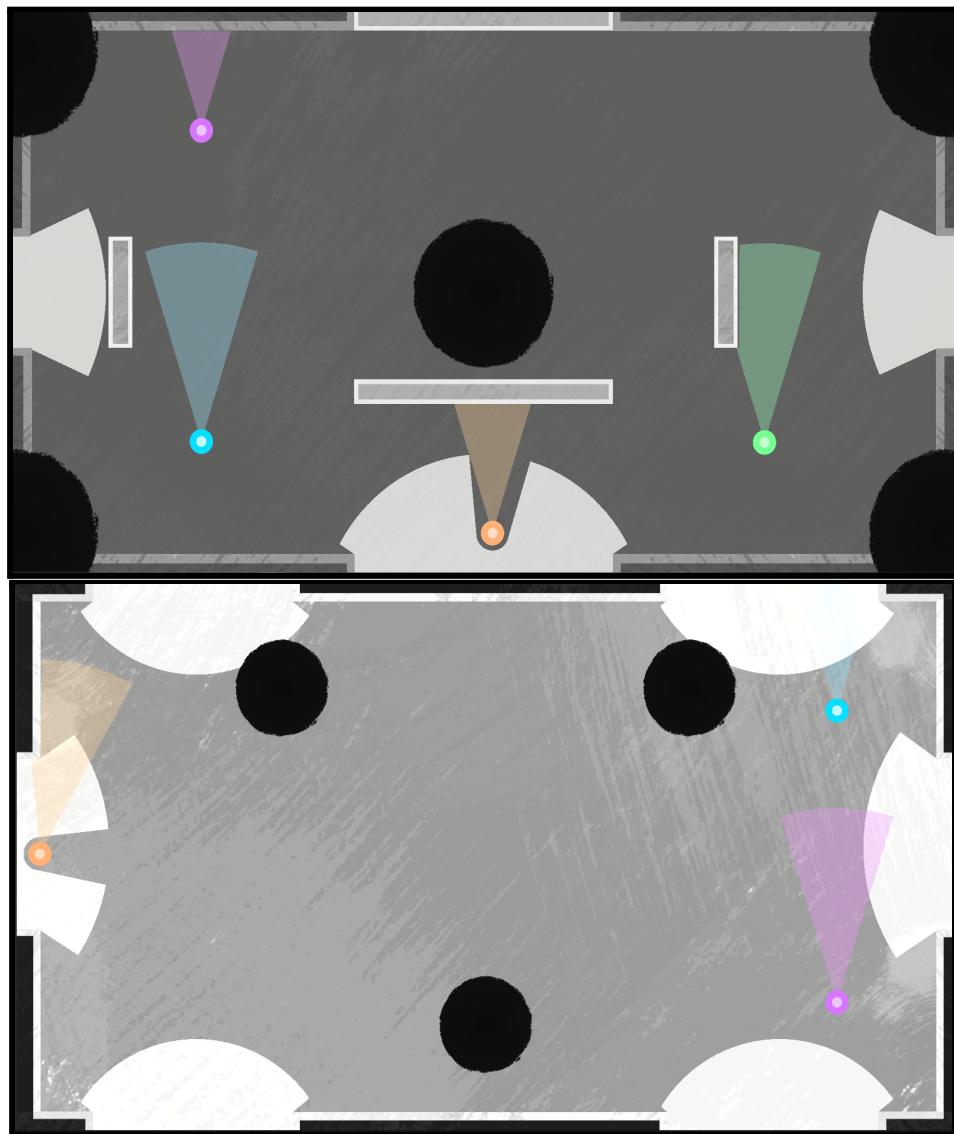


Map - Three Holes Movement / Wall Movement Warp

L'élément se retrouve sur deux map différentes.

Téléporteur

Les téléporteurs permettent aux avatars de disparaître d'un côté de la map pour ensuite réapparaître en face. Ils sont représentés par des trous dans les murs laissant entrer un cône blanc dont le comportement ressemble à celui de la lumière.



World building

Genre

Le genre s'apparente à du sport représenté dans un univers à l'esthétique sobre et suggestif.

Le sport est suggéré par la mise en scène, les couleurs et le sound design.

Protagoniste

Le joueur incarne une entité coloré faisant partie d'une équipe qui se bat pour la première place du podium.

Le joueur peut le comprendre via la suggestion :

- Le podium de fin est un symbole fort de la compétition sportive.
- Les couleurs différentes font référence à des chasubles d'équipe.
- Le nombre d'entités présentes dans l'écran de connexion suggère que le joueur va contrôler les membres d'une équipe.

Rôle du joueur

Le joueur doit faire remporter la première place à son équipe.

La motivation

Le joueur est principalement motivé par la compétition, l'envie d'être le meilleur et de vaincre ses adversaires. Cet objectif intrinsèque est incarné dans le worldbuilding qui représente un contexte sportif où différentes entités s'affrontent.

Le joueur a envie de faire gagner son équipe et de la voir sur le podium, en première place, ce qui lui permet de surplomber les autres joueurs

L'adversaire

L'adversaire représente un autre joueur d'une autre équipe, il est à la fois semblable à nous car il a les mêmes objectifs mais c'est également notre ennemi.

La place de la Map

Les maps représentent des arènes de combat où s'affrontent les différents membres de chaque équipe pour remporter la première place du podium.