



CAR KASS

#GGJ-PARIS 2020

Marceau Lièvremont - Benjamin Giron - Nicolas Giraudet
Thibault Legouet - Guillaume Brunet - Louis-Dior Jin



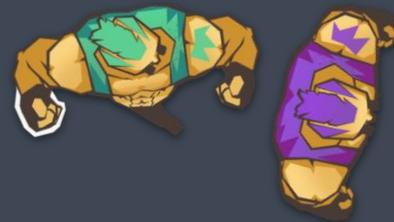
3C - CONTROLS

MOUVEMENT :

- Stick gauche (+ flèches)
- Rotation en fonction de la direction.

ACTIONS :

- Interagir (ramasser, poser) : Face button (A).
- Action offensive (taper, utiliser un objet) : Face button (X).
 - Se faire frapper par l'autre joueur provoque un Knockback.
 - Pas d'inventaire: Les joueurs ne peuvent que porter un objet, peu importe son type.
- Dash : Face button (B).
 - Impossibilité de dash si le joueur porte un objet.





3C - CONTROLS

R1/R2 : Changer la team du player dans le menu



Smash / Throw



Dash



Collect / Drop

Move



Start : Pause, ou lancer la partie dans le menu

3C - CAMERA

Caméra Top-Down

Inspiré de jeux comme

- Heat Signature
- Hotline Miami





GAMEPLAY - DÉROULEMENT

Les joueurs s'ajoutent à la partie dans un lobby permettant de tester les contrôles du personnage, une partie ne peut commencer qu'avec des équipes équilibrées.

Pendant 99s, les deux équipes vont tenter d'être les premiers à avoir réparé leur voiture.



Si au bout du temps imparti, aucune équipe n'a gagné, celle ayant réparé le plus gagne. Si les deux sont à égalité en nombre de pièces réparées, une mort subite se lance.

- En mort subite, la première équipe à réparer une pièce à sa voiture, ou à en enlever une à celle des adversaires gagne.





BRIQUES - LEVEL DESIGN

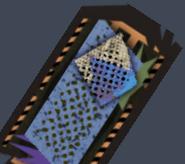


Obstacles fixes :

- Feu: Tue le joueur au contact, et fait tomber l'item qu'il porte pas loin.
- Murs: Bloque les mouvements des joueurs, les lancers d'objets.
- Téléporteurs: Téléporte le joueur sur l'autre téléporteur de la même couleur.

Objets attrapables :

- Pièce de voiture:
 - Quand jetée sur un adversaire, le stun et lui fait lâcher son item, elle est détruite.
 - Au bout de deux pièces détruites de cette façon, une respawn.
 - Permet de construire sa voiture.
- Objets
 - Les objets sont détaillés dans la slide suivante.





BRIQUES - OBJETS

Projectiles:

- Pièce de voiture: Quand jetée sur un adversaire le stun et lui fait lâcher son item, et est détruite.
- Caillou: Peut se lancer, bump et stun un ennemi si touché.
- NTH: Flacon d'huile: Fait une flaqua au sol qui ralentit les joueurs marchant dessus

Consommables: Donnent un buff/débuff temporaire à l'usage:

- Boisson énergisante augmentant sa vitesse.
- Poing américain augmentant sa puissance de frappe.
- Boulet de prisonnier ralentissant les joueurs ennemis.
- Offre une de l'alcool aux ennemis, inversant leurs contrôles.





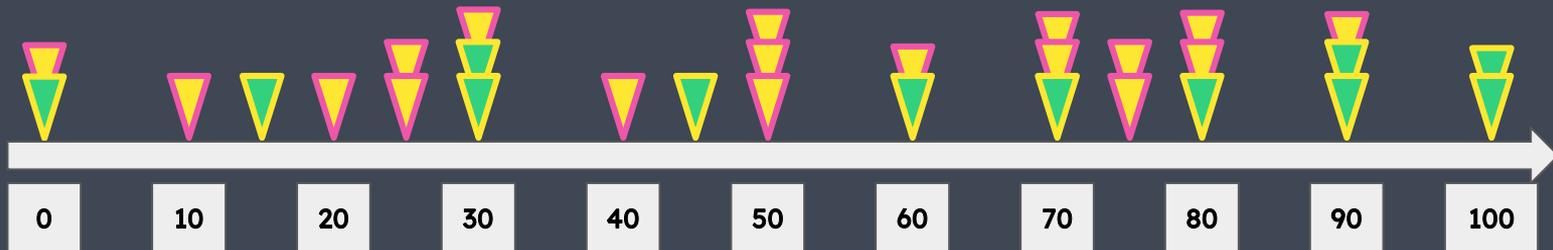
BRIQUES - SPAWN D'OBJETS

Pièces de voiture: ▼

- Une pièce pré-spawn
- Le délai entre les spawn change :
 - 4 premières : 15s entre chaque
 - Après la 5e : 10s entre chaque
- Vagues de 1 à 30s, 90s, 100s
- Toutes les 2 pièces détruites par les joueurs, en spawn 1 supplémentaire en dehors des contraintes du timer.

Objets utilisables: ▼

- Un objet aléatoire toutes les 10s
- Une vague de 2 objets supplémentaires toutes les 25s
- Une vague de 1 objet en + à 70s et 80s





LEVEL DESIGN

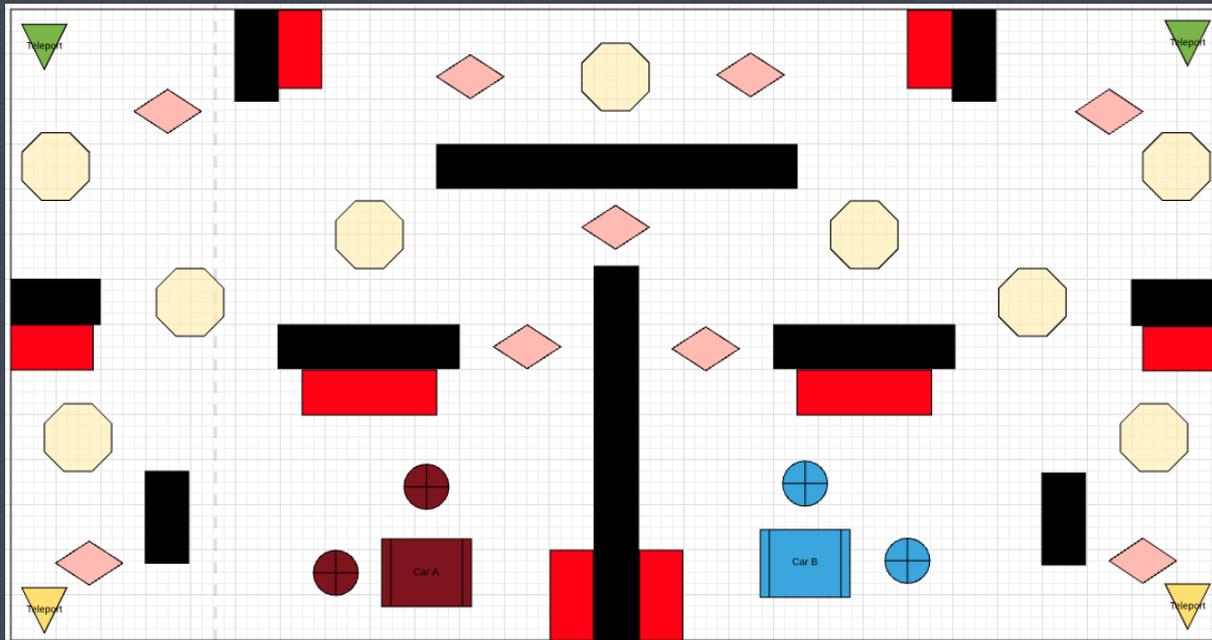
Objectifs de level design:

Ces niveaux sont faits pour être joués à deux ou quatre joueurs, avec un focus sur l'action et le PvP, pour cela, ils doivent répondre à des contraintes:

- Il faut avoir des obstacles pour couper les lignes de déplacement et de lancer,
- Il faut avoir des espaces assez grands pour éviter de confiner les joueurs,
- Il faut avoir du feu bien réparti pour favoriser le combat et le kill,
- Il faut avoir des cailloux posés dans le niveau pour proposer du gameplay en permanence et que l'action ne dépende pas que du spawn d'objets.



LEVEL DESIGN - THIBAUT



Ce niveau a été design pour utiliser pleinement les téléporteurs. Les voitures des deux équipes étant séparées d'un mur, cela permet plusieurs approches pour voler les pièces aux adversaires ou ramener les siennes.