



MASCARILLAS



Equipe

Clément Desgrange : Gestion de projet, Game Design, documentation.

Julien Calvo : Game/Level design, documentation.

Nicolas Maurice : Programmation, intégration.

Amélie Chen : Graphismes 2D & 3D, character design.

Julien Silva : Graphismes 2D.

Guillaume de Freitas : Sound Design.





FICHE SIGNALETTIQUE



High concept

Mascarillas est un jeu de versus en vue en coupe qui fait s'affronter quatre joueurs dans une arène composée de différentes plateformes, et où les avatars doivent prendre le contrôle de la partie grâce à une balle que tous se partagent. S'affrontant en combat singulier, ils vont devoir se distinguer afin de remporter la compétition et l'honneur d'être offert en sacrifice aux dieux.

Type de jeu : Plateformer/Versus.

Plateforme : Consoles de salon, pc.

Support : Dématérialisé. Le jeu est destiné aux magasins en ligne tels que Steam, le PSN, le XBLA ou encore le Google play store.

Contrôle : Manettes.



Cible : Mascarillas s'adresse à des joueurs qui recherchent un jeu à pratiquer à plusieurs, avec des parties nerveuses et courtes qui offrent un rythme rapide dès le début. La nervosité du jeu et la durée courte de chaque partie offrent la possibilité de les enchaîner en procédant à un renouvellement des participants sans que les spectateurs s'ennuient. La prise en main est simplifiée au maximum afin que tous puissent jouer et prennent du plaisir immédiatement.

Pegi : 7+, le jeu ne contient que de la violence cartoon et peut donc se destiner à un public jeune.

Pitch : Des guerriers maya s'affrontent dans une arène dans le style sacré du Pok a Tok, le jeu de la Vie et de la Mort. Afin de calmer la colère des dieux, ils combattent pour décider lequel d'entre eux aura l'honneur de leur être sacrifié.

Key Selling Points : Différents modes de jeu, différents personnages à incarner aux caractéristiques diverses, un nombre important de niveaux, de nombreux pièges et bonus.

Intentions de jeu : Jeu dynamique et fun qui propose des parties courtes afin de permettre un renouvellement rapide des joueurs. Le jeu doit être plaisant et à jouer, et à regarder.

Nous souhaitons proposer une expérience facilement accessible aux débutant et présentant suffisamment de richesse et de profondeur dans ses mécaniques pour plaire aux joueurs les plus aguerris (Easy to learn, hard to master).



Narrative Design

La trame narrative

Les dieux sont en colère. Trop peu de sang a été versé en leur honneur ces derniers temps.

Dans leur fureur ils ont déchaîné les éléments. Les pluies diluviennes se succèdent aux éruptions volcaniques et aux séismes. La nature devient folle. Les cultures ne poussent plus, les hautes herbes envahissent les cités et les pyramides.

Dans leur toute grande sagesse, les prêtres ont trouvé la solution.

Tous les hommes du pays doivent disputer des parties de Pok A Tok, le jeu sacré de la vie et de la mort, afin de se distinguer et montrer leur bravoure.

Car seul les plus méritants se verront offrir l'honneur suprême : servir d'offrande aux dieux, afin de rétablir l'équilibre des énergies du monde.

Les personnages

Afin d'être sur de contenter les dieux, le peuple Maya a fait appel à des guerriers de tous les horizons, du plus noble au plus vicieux, du plus bête au plus intelligent.

Chīchīltic (rouge) :

Si le vice et la méchanceté portait un nom, ce serait Chīchīltic. Ancien prisonnier, ce voleur hors pair est aussi habile que rusé et fera tout ce qu'il peut pour arriver à ses fins.



Ilhuicatl (ciel) :

Ayant grandi dans une des familles les plus riches de Chichen Itza, Ilhuicatl est un parfait rêveur qui sait faire preuve malgré sa simplicité d'esprit, son innocence apparente et son embonpoint, d'une endurance impressionnante.



Quiltic (vert) :

Quiltic est un guerrier d'exception. Entraîné depuis son plus jeune âge aux arts de la chasse et de la guerre, il sait pouvoir se fier à son instinct sans faille et à ses réflexes hors du commun pour se tirer des pires situations.



Coztic (jaune) :

Erudit et prêtre au service de l'empereur, Coztic est prêt à tout pour donner à ceux qu'il vénère plus que tout au monde, les Dieux, le plus beau des combats. Son manque d'expérience est largement compensé par sa foi inébranlable.



Inspirations

TowerFall Ascension

TowerFall a été une de nos principales inspirations en matière de gameplay. Nous avons toutefois essayé de cerner les limites du titre et de voir quels étaient les éléments qui nous intéressaient réellement dans la conception de notre jeu. Si le flow du jeu était trop lent à notre goût ainsi que les contrôles trop rigides, nous nous sommes largement intéressés à l'utilisation efficace du bouclage des niveaux dans le titre de Matt Thorson. Également les fonds animés nous ont donné quelques idées afin de pouvoir proposer des décors intéressants à l'avenir.



Windjammers

Si nous avons longuement hésité à choisir une vue top c'est à cause de Windjammers. Le titre allie simplicité et richesse des affrontements. C'est en termes de personnalisation des personnages et des coups utilisés dans le jeu que nous nous sommes intéressés au titre. C'est également en observant l'arène du jeu que nous avons imaginé certains rebonds de balle qui pourraient être intéressants.



Lethal League

Une arène, deux joueurs, une balle de plus en plus véloce pour quelques fous rires et quelques cris. Lethal League est d'une simplicité déconcertante et fonctionne à merveille. En étudiant le gameplay du jeu nous avons constaté à quel point le chaos lié au rebond de la balle produisait d'effets sur les joueurs et avons essayé de reproduire ce genre de sentiment dans Mascarillas.



Teeworlds

Frénésie de l'action, multiplicité des moyens mis à disposition des joueurs, Teeworlds nous a poussés à voir plus loin que nos premiers prototypes et nous avons pu avoir une idée globale de ce que pouvait être notre jeu avec quelques ajouts, bien que les deux jeux soient totalement opposés.



FEATURE	SOUTENANCE 2		E3		GAMESCOM	
Graphisme	4 Skins de personnage. 1 Ambiance d'arène. HUD ergonomique. Feedbacks lisibles.		Plusieurs ambiance d'arène.		Augmentation du roster.	
	Classique	Low	SotA	Low	KSP	Medium
Animation	Animation 3D. Légère animation du fond de l'arène 1.		Animation Sprite Sheet.		Animations différentes selon le personnage.	
	SotA	Low	KSP	Medium	KSP	High
Son	Musique personnellement composée. Ambiance. Balle. 1 Rire par personnage.		Ambiance propre à chaque arène. Musique adaptative. Son de balle selon la matière rencontrée.		Différents bruitages par personnage selon la situation.	
	Classique	Low	SotA	Low	SotA	Medium
Modes de Jeu	4 Joueurs en versus. Mort Subite.		Grand vol de Masque.		Tous les modes. Online.	
	Classique	Low	SotA	Low	KSP	High
Avatars	Déplacement. Saut. Lancer. Dash.		2 Classes de personnage.		4 Classes de personnages.	
	Classique	Low	SotA	High	KSP	High
Arènes	Arène 1 avec pièges.		Arène 1 déclinée 2 fois. Arène 2.		Arène 1 déclinée 4 fois. Arène 2 déclinée 2 fois.	
	SotA	Low	SotA	Medium	KSP	High
Bonus	Aucun.		2 Types de balles. 2 Buffs. 2 Objets portables. 2 Applications générales.		Tous les types de balle. 4 Buffs. 4 Objets portables. 3 Applications générales.	
			SotA	Medium	KSP	High
Communication	Page Facebook. Devblog.		Twitter. Flyers. Cartes de visite. Goodies.		Kakémono. Poster. Balles rebondissantes de Mascarillas.	

Tableau appeal

Appeal :

Classique

SotA : State of the Art

KSP : Key Selling Point

Risque :

Low

Medium

High



GAME SYSTEM

A large, stylized graphic of a rooster's head, rendered in orange, red, and yellow, is integrated into the text 'GAME SYSTEM'. The rooster's beak and comb are prominent features.

Avatar

Déplacements

Dans Mascarillas, le personnage se déplace uniquement vers la gauche et vers la droite. Le plan horizontal est couvert par le saut. Néanmoins certains bonus permettent au personnage de s'affranchir des lois naturelles de la gravité et lui permettent par exemple de voler.



Saut

Il est possible de sauter en appuyant sur la touche A de la manette. Il est possible d'avoir un contrôle du personnage lorsqu'il est dans les airs. Ce saut est nécessaire puisque les niveaux, se déroulant dans une arène en 2D en vue en coupe, sont composés de plateformes. Il peut également servir à éviter la balle si elle vient dans notre direction.



Dash

Le dash est une des mécaniques les plus importantes de Mascarillas. C'est une mécanique qui permet de nombreuses choses. Avant tout, le dash permet un déplacement rapide sur une courte distance. La direction du dash s'applique à la direction de la visée.

Il est tout à fait possible de dasher pendant un saut, permettant ainsi de parcourir des distances plus importantes en l'air ou à l'inverse de diminuer sa hauteur, toutefois la gravité est conservée et le joueur va perdre de l'altitude malgré le dash.

Également lorsque le joueur dash dans la balle alors qu'elle n'est pas dans les mains d'un joueur, il la renvoie directement et ne subit aucun dégât.

Le dash crée donc pendant sa durée (0.2s) une zone qui fait office de bouclier sur la partie avant du joueur.

Renvoyer la balle directement permet de lui donner une vitesse plus importante que si elle est envoyée par un joueur. Néanmoins, il n'est pas possible de contrôler précisément la direction dans laquelle le joueur va renvoyer la balle. C'est une mécanique qui permet d'obtenir un dynamisme important au cours des parties, en offrant à la fois un avantage par rapport au fait de ramasser la balle (un renvoi plus rapide et la balle qui part plus vite), mais aussi un désavantage lié au manque de contrôle sur la direction de renvoi.

Le dash consomme à chaque utilisation $\frac{1}{4}$ de la jauge d'endurance.



Rattraper

Lorsque le joueur appuie sur le bouton de tranche droit de la manette, ou sur le bouton X, il active son aura qui lui permet de rattraper la balle. Cette aura forme un bouclier autour du joueur qui rattrape la balle immédiatement lorsqu'elle rentre en collision avec la zone en question. L'activation de cette capacité coûte de l'endurance qui se vide lorsque la capacité est maintenue.

Le centre de la zone de rattrapage se situe au milieu du personnage et la zone entoure la totalité du personnage.



Tenir la balle

Lorsque le personnage ramasse la balle, il la tient devant lui à l'aide d'un contrôle mental. Ceci lui permet de se déplacer librement dans le niveau tout en conservant son emprise sur la balle. La balle n'est pas soumise à la physique lorsqu'elle est contrôlée par le personnage et elle passe donc au travers des plateformes. Lorsque le joueur lance la balle, elle regagne sa physique, et elle ne peut donc plus passer à travers les murs.

Tenir la balle influe sur l'endurance du personnage dans la mesure où celle-ci est immédiatement divisée par deux. Le joueur en possession de la balle ne peut donc dasher qu'une fois avant de voir son endurance vidée. Lorsqu'il jette la balle il regagne l'endurance qu'il avait perdue en la ramassant.



Voler la balle

Aucune collision ne s'applique lorsque les avatars se rentrent dedans. Ainsi, lorsqu'un joueur passe à travers le possesseur de la balle, il va la lui voler immédiatement sans qu'il subisse de ralentissement ou de collision et sans perte d'endurance.

Lancer

Le lancer de la balle s'effectue grâce au bouton de tranche droit ou X de la manette. La direction est choisie via l'orientation appliquée sur le stick gauche de la manette et ce, à 360°.

Il est donc possible d'avoir un nuancier important de directions lorsque le joueur décide de lancer la balle.

La balle étant un objet sphérique nous avons souhaité avoir un contrôle précis sur la direction dans laquelle celle-ci allait être lancée afin d'assurer un maximum de précision. Nous avons indexé la visée au déplacement du personnage afin de ne pas multiplier les contrôles et de rendre l'accès du jeu difficile aux nouveaux joueurs.

Nous voulions également apporter un nuancier de rebonds de manière à ce que les joueurs jouent avec le décor pour essayer de toucher leurs adversaires et créer des trajectoires originales.



L'endurance

Elle définit la possibilité pour les personnages d'effectuer certaines actions qui coûtent un nombre défini d'endurance. L'endurance impacte donc la possibilité de dasher et de rattraper la balle grâce à la zone de catch. La jauge est d'une valeur de 100 points d'endurance. Le joueur qui possède la balle se voit amputer de 50 points de manière immédiate, regagnée après l'envoi de la balle. Lorsqu'un joueur dashe il utilise 50 points d'endurance.

Lorsqu'il active la zone de rattrapage il consomme 25 points puis 5 points par seconde. Après 3 secondes la jauge se remplit de 5 points par seconde.



La balle

C'est l'élément central du jeu.

Grâce à la balle, en plus de pouvoir scorer, le joueur va exercer un contrôle sur la map puisqu'il va posséder le seul élément permettant de tuer ses adversaires tout en se déplaçant (excepté les power up offrant différents types de balles).

Lorsqu'elle percute un joueur il est éliminé et va réapparaître quelques secondes plus tard.

La balle est rebondissante et la valeur de rebond est de 0,8 (max 1). Ce rebond, particulièrement important, a été utilisé afin de diminuer au maximum l'effet de la physique qui avait une tendance à centraliser la majorité des combats sur le bas du niveau. De cette manière la balle reste plus longtemps en l'air et la totalité du niveau peut être exploitée.

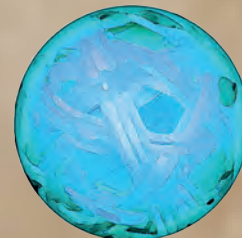
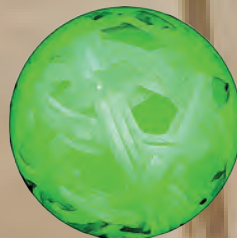
Les états de la balle :

- Neutre : quand la balle est blanche elle n'appartient à personne et peut alors être attrapée sans risque par les joueurs.
- Dans les mains d'un joueur : elle est non létale. Elle peut être arrachée des mains du joueur lorsqu'un autre joueur passe dessus.
- Appartenant à un joueur : Lorsqu'un joueur lance la balle celle-ci devient dès lors létale pour tous les joueurs autres que le lanceur et prend la couleur du joueur l'ayant lancée.



Lorsque la balle est saisie par un joueur il déverse son énergie dans la balle. Lorsqu'il la lance son énergie reste dans la balle pour 5 secondes encore. Cela signifie que lorsqu'un joueur adverse est touché durant les 5 secondes qui suivent le lancer de la balle un point est attribué au joueur qui l'a lancée. Passées ces 5 secondes la balle redevient neutre et les personnages touchés ne donnent de points à personne et le lanceur peut de nouveau mourir s'il touche la balle.

Diamètre de la balle : 0.8cm
Vitesse minimum : 0
Vitesse maximum : 25
Indice de rebond : 0.8



Le score

Le score est un élément important du jeu puisque c'est ce qui permet de définir la victoire ou la défaite d'un des joueurs. Le score est géré en fonction du mode de jeu.

Dans d'autres modes, les points seront attribués en capturant des zones ou encore en ramassant des objets lâchés par les cadavres des joueurs. Le score est indiqué dans le HUD, en haut à gauche où tous les joueurs peuvent observer l'évolution de leur score immédiatement et ce en fonction des autres joueurs.

Les scores sont disposés en colonne dans une incrustation de masque situé sur la bordure gauche de l'écran. Les yeux de ce masque prennent la couleur du joueur en tête de la partie. Ainsi, si les joueurs veulent s'allier pour empêcher le meilleur joueur de prendre une avance trop importante, ils savent contre qui se liguer.

Cette mécanique d'association est souvent présente dans ce genre de jeu et nous avons donc pensé intéressant de favoriser encore plus la chose en facilitant l'accès à l'information.

Si deux joueurs sont ex-aequo c'est le premier joueur à avoir atteint le rang de "1er de la partie" qui reste marqué dans les yeux du masque qui dispense l'information.





Marquer des points

Le joueur peut marquer des points en frappant ses adversaires avec la balle.

Le joueur peut marquer des points en tuant ses adversaires avec des pièges.

Le joueur peut marquer des points en tuant ses adversaires avec différents power up.

Le meilleur joueur de la partie est représenté portant une couronne afin qu'il soit facilement différenciable des autres.

Le timer

Dans Mascarillas, un timer peut être présent en fonction du mode de jeu. S'il brille par son absence dans certains modes, dans d'autres il encadre fermement la partie, impactant aussi bien la psychologie des joueurs que leur manière de se comporter sur le terrain.

Le timer est également un élément stratégique. Un joueur qui se sait en avance sur les autres peut essayer de jouer le temps en fuyant avec la balle, par exemple, ou en poussant ses adversaires à faire des erreurs.





Les modes de jeu

Mascarillas offre aux joueurs différents modes de jeu qui vont chaque fois amener des variantes de gameplay.

Mêlée générale : Dans ce mode de jeu, les joueurs sont tous les uns contre les autres. Le seul objectif est de scorer en envoyant la balle sur ses adversaires ou en les faisant tomber dans ses pièges. Le gagnant de la partie est le joueur ayant marqué le plus de points lorsque le temps de jeu est entièrement consommé, ou alors celui qui a atteint le score maximum avant la fin de la limite de temps.

Grand vol de masque : Ici, les joueurs sont encore une fois tous les uns contre les autres. Le but du jeu est d'envoyer la balle sur les adversaires afin de faire chuter leur masque, et d'ensuite ramasser ce dernier afin de marquer des points. L'utilisation de la balle doit être plus réfléchie dans ce mode. En effet, il faut s'assurer qu'un ennemi ne puisse pas ramasser le masque avant nous, sous peine de lui avoir offert un point.

Capture de position : Dans ce mode de jeu, les joueurs vont devoir capturer des positions et les garder afin de marquer des points. En maintenant leur ascendant sur ses positions, ils se verront attribuer des points au fur et à mesure que le temps passe.

La balle a alors une fonction de régulateur, le joueur qui la possède va avoir l'ascendant sur le jeu puisqu'il possède le moyen de chasser ses adversaires des zones à capturer, et de les tuer pour leur faire perdre du temps grâce au respawn.

Les power-up



Les power up vont apporter de la variété dans le gameplay en offrant aux joueurs différentes options de jeu. Ils vont en plus de cela apporter aux joueurs ne possédant pas la balle d'avoir un poids dans la partie.

Différents types de balle :

Ces différents types de balle vont permettre d'apporter de la diversité sur un des éléments majeur de Mascarillas, la balle. Ils permettent également d'apporter aux joueurs n'ayant pas la balle un moyen de scorer.

La balle de verre : La balle de verre est une balle qui va se briser au premier contact avec n'importe quel asset du jeu. Elle peut cependant être attrapé et lancée par les joueurs indéfiniment, tant qu'elle n'est pas détruite.

Balle frisbee : la balle va revenir vers le joueur après avoir effectué « x » rebonds. Elle ne peut pas tuer le joueur qui l'a envoyé et ne nécessite pas d'utiliser le catch pour l'attraper. Elle peut cependant être rattrapée au vol par un autre. Elle ne se détruit qu'après avoir fait une victime.

Balle gluante : cette balle va se coller à chaque surface qu'elle rencontre. Elle ne se détruit qu'après avoir fait une victime.

Des objets et des pouvoirs temporaires :

L'aimant : il se lance à l'endroit souhaité par le joueur et s'y colle. Il va créer une zone d'attraction autour de lui qui va attirer la balle et la stopper sur l'aimant si celle-ci passe dans un certain rayon. Les joueurs vont alors pouvoir la récupérer en toute sécurité.

Le ralentisseur de temps : Il crée une sphère autour d'un joueur qui ralentit tout ce qui passe dedans. La sphère disparaît au bout d'un certain temps ou une fois que le joueur est mort. Elle s'active automatiquement une fois le power up ramassé.



LEVEL DESIGN



Les stages

Dans Mascarillas les joueurs vont pouvoir combattre dans plusieurs arènes permettant d'adopter des stratégies différentes.

Ruines dans la jungle :

Dans ce stage, les joueurs vont grandement être challengés sur leur vitesse d'activation du catch, et donc la gestion de l'endurance, à cause des espaces restreints.



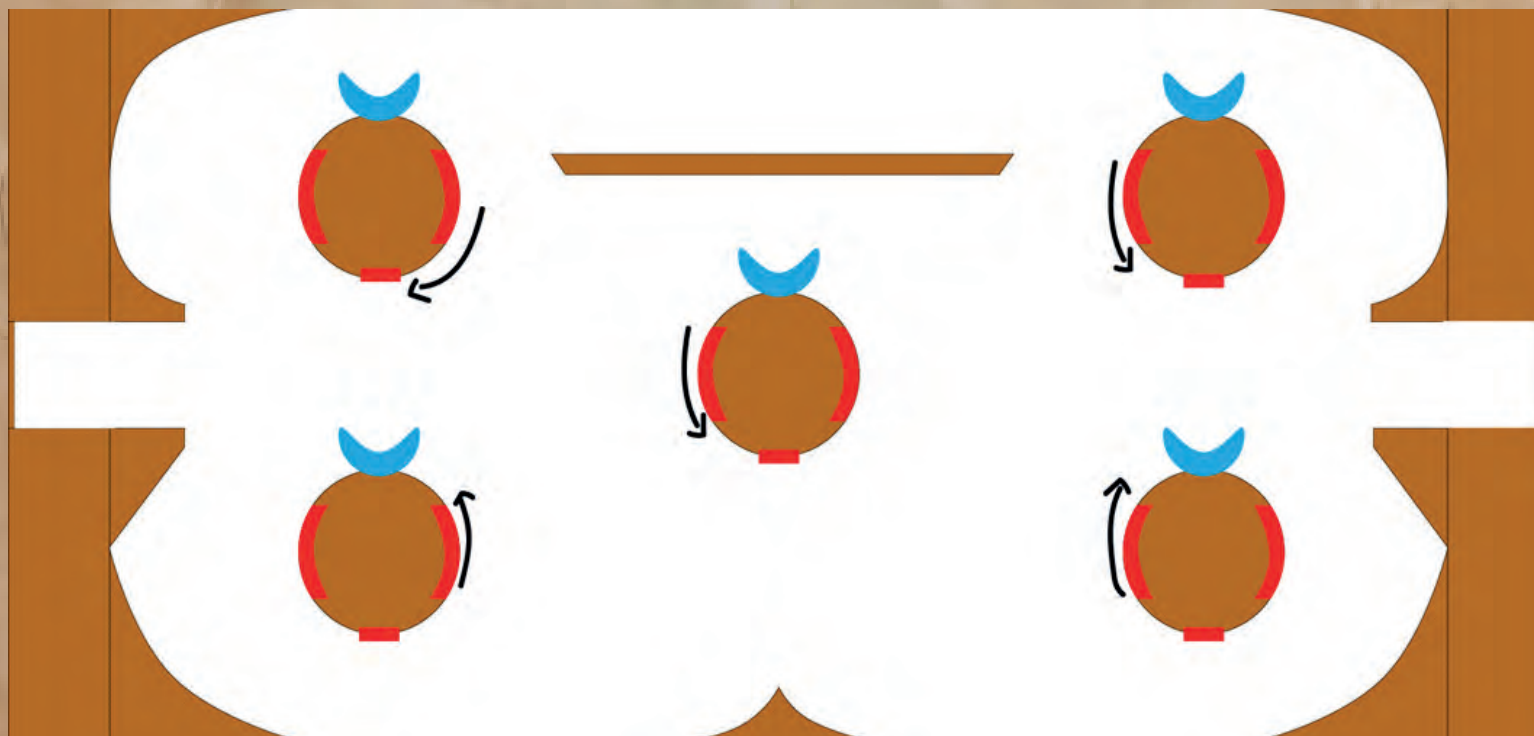
Temple abandonné :

Dans ce niveau les joueurs vont être challengés sur la précision de leurs tirs, le stage offrant en effet de longues trajectoires.



Salle du trésor :

Dans ce stage le dash va être nécessaire à la plupart des déplacements. En effet, les joueurs vont devoir sauter sur des plateformes rondes tournant sur elles mêmes et entourés de colle qui vont entrainer les joueurs dans leur course.





Les ateliers de LD

Bien que l'élément central de Mascarillas soit la balle rebondissante, les joueurs vont également être mis en difficulté par des éléments du Level Design. Que ce soit des pièges qu'ils vont activer, ou des évènements scriptés se produisant indépendamment de leur volonté.

Les pièges activables :

Le lance flamme : une fois activée, le lance flamme va créer une longue langue de feu qui va brûler tout personnage passant à travers.

La scie circulaire : après activation, la scie circulaire va effectuer un tour complet autour d'une plateforme, découpant tous les joueurs présents sur son passage.

Les objets statiques :

Les plantes et la cascade : elles seront de précieux alliés pour les joueurs, leur permettant de se cacher partiellement derrière pour surprendre leurs adversaires.

Les évènements scriptés :

S'activant indépendamment de la volonté des joueurs, certains évènements vont venir compliquer la tâche de tout le monde.

L'éruption volcanique : une coulée de lave va venir engloutir tout le bas du niveau, forçant tous les joueurs à prendre de la hauteur pendant un moment sous peine de finir brûlés

L'éclipse : la lune va venir masquer le niveau pendant un court instant, ne laissant de visible plus que les yeux et bouches des joueurs et certaines zones du niveau faiblement éclairées par des torches.



ART DESIGN

A large, stylized fish graphic in orange and red, with a large eye and a smiling mouth, serving as a background for the text.

Notre jeu Mascarillas oppose quatre masques tribaux inspirés des civilisations précolombiennes, notamment Aztèque, Maya et Inca. Nous les dotons de deux bras et de deux jambes afin d'animer des humanoïdes : ce rapprochement avec l'être humain au lieu d'un éloignement par la présence du seul masque est autant un choix artistique qu'une volonté à créer un lien affectif avec les joueurs.

Quant aux plates-formes, elles respectent une affordance, une cohérence et une esthétique associée à l'univers précolombien. Enfin, le HUD donne les principales informations destinées aux joueurs et est construit de sorte à ne pas gêner la visibilité des joueurs dans l'arène.

Style graphique

Les Masques-Guerriers

Caractérisation :

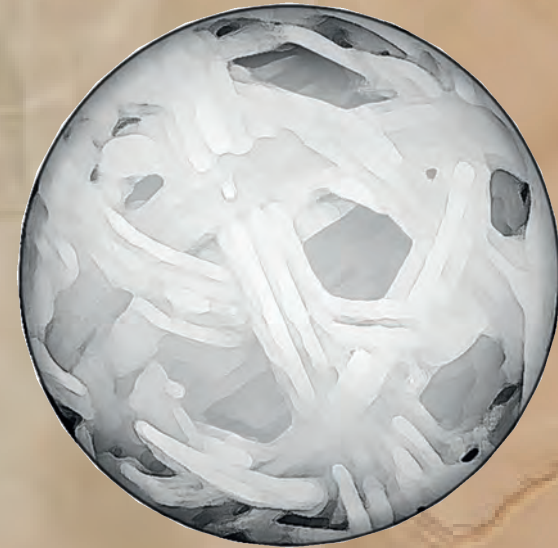
Nos Masques-Guerriers ont chacun une tête faite de bois et d'argile, grossie à l'extrême, portée sur un corps ridiculement petit. Ce sont des guerriers agressifs mais ils ont des allures ridicules et attachantes à la fois. Liées à leur personnalité, leurs expressions faciales doivent être facilement reconnaissables.



La Balle

Les spécificités de la balle doivent être lisibles sur tout l'écran, c'est-à-dire que la balle doit être aussi visible que les quatre Masques de sorte à ce que les joueurs aient le temps de la voir distinctement et ainsi réagir vis-à-vis de sa trajectoire.

Nous avons cherché tout au long de la conception à quoi la balle pourrait ressembler



Nous jetons dans l'arène une balle cousue artisanale pour rappeler les jeux anciens dotés de balles faites de peaux, de coton et de coutures. Puis nous l'habillons de couleurs vives et d'un glow par souci ergonomique. La balle change de couleur en fonction du Masque qui l'attrape.

Les stages

Nous avons voulu reconstituer une atmosphère « maya » à travers la présence d'une jungle luxuriante et de grands ensemble de pierre.
Les couleurs sont vives et omniprésentes afin de dynamiser l'image.





SOUND DESIGN



Musique

La plupart de nos musiques sont principalement créées grâce à des enregistrements d'instruments que nous avons utilisées sous Adobe Audition. Nous les avons mélangé et assemblé afin de créer un résultat intéressant suite à ce mixage. Un choix approprié de diverses sources, notamment des musiques tribales, musiques d'ambiance, a été utilisé pour la composition. Nous remercions Frank Vezien pour nous avoir composé la musique in-game à l'état brute.

La musique in-game est retouchée par nos soins : elle est dynamique grâce au moteur de jeu Unity 3D. En effet, cette dernière possède une intensité qui accélère au fur et à mesure qu'un joueur approche de la victoire. Le but est de créer une tension qui augmente de plus en plus durant une partie. La musique ne domine pas les sons d'ambiance mais elle doit tout de même créer un sentiment de dynamisme afin d'immerger le joueur dans l'intensité du jeu en provoquant de la tension en permanence.

Sons d'ambiance

Les sons d'ambiance sont les plus présents dans le jeu, ils servent surtout de feedbacks sonores pour aider le joueur à comprendre tout ce qui se passe à l'écran.

Par exemple, lorsque la balle entrera en contact avec un mur, un son signale le fait que la balle vient de rebondir sur ce mur afin que les joueurs soient avertis que cette dernière pourrait bien revenir vers eux, cela aide donc les joueurs à pouvoir l'anticiper et tenter de l'esquiver.

Le style général de l'audio dans ce projet est essentiellement composé avec des sons provenant d'instruments de musique anciens Maya/Aztèque telle que des flûtes à bois, trompettes ou encore des instruments à percussion comme des tambours par exemple. Ce style correspond à l'univers graphique du jeu et nous avons souhaité rendre ce style dynamique similairement à notre gameplay qui l'est de même.