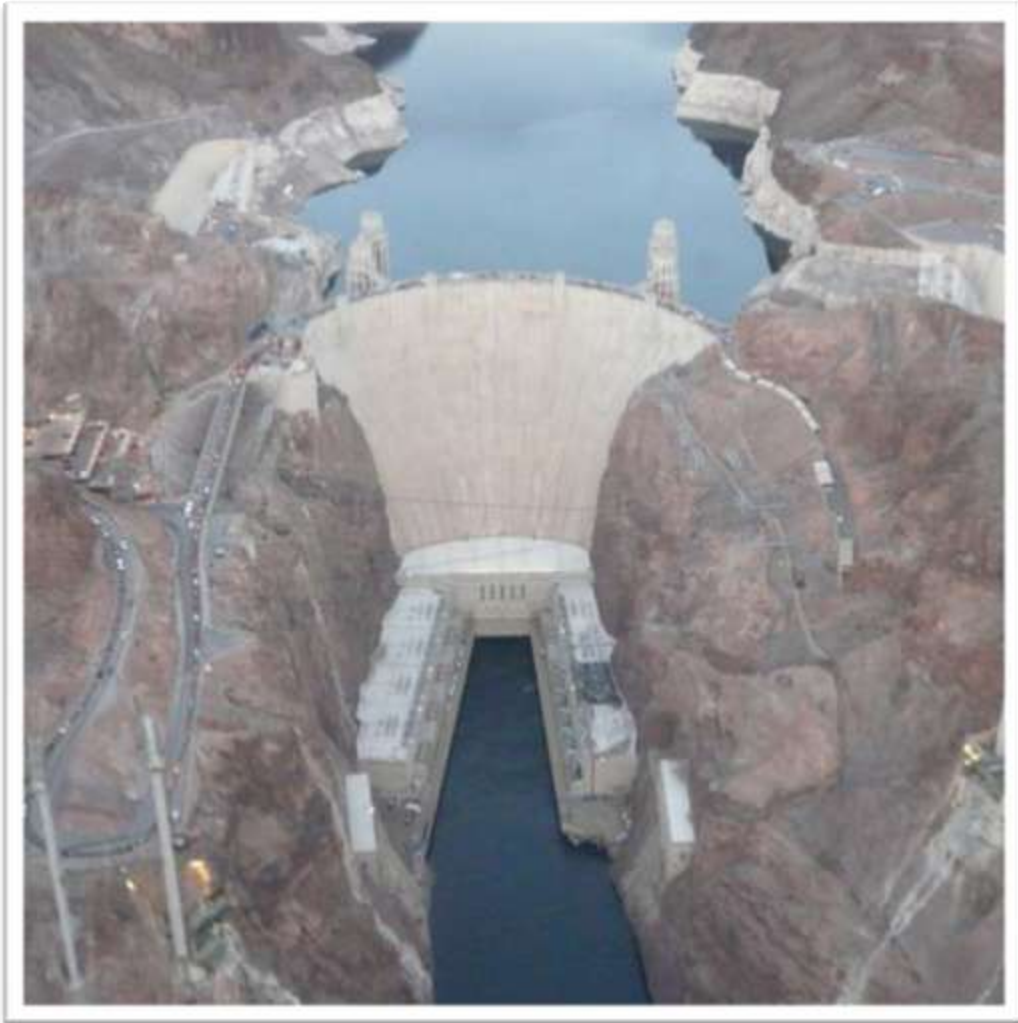


# Hoover

## Unreal Tournament 3

*Document Date: 28/01/2009*



**Designers: Fabre Xavier  
Rohart Arthur**

## Table of Contents

---

1.	Revision Notes.....	3
2.	Overview .....	4
2.1.	Level Info .....	4
2.2.	Location .....	4
2.3.	Metrics.....	4
3.	Details.....	5
3.1.	Gameplay.....	5
3.1.1.	Level Intentions .....	5
3.1.2.	Level Chart.....	5
3.1.3.	Detailed Layout.....	6
3.1.4.	Misc.....	6
3.2.	Aesthetics .....	6
3.2.1.	Level Atmosphere/Mood.....	6
3.2.2.	Major Areas/Visual Themes .....	6
3.2.3.	Audio.....	6

---

# ***1.Revision Notes***

**28/01/2009** - v1 : Overview et intentions pour le niveau

**28/01/2009** - v2 : Gameplay et v1 LD Visio

**28/01/2009** - v3 : v2 Visio et v1 Sketch Up

**28/01/2009** - v4 : v2 Sketch Up et Aesthetics

**28/01/2009** - v5 : Metrics

## 2. Overview

### 2.1. Level Info

- Level Name: Hoover
- Game Type: Capture The Flag
- Max Players : 16

### 2.2. Location

- Setting: La carte se situe dans une centrale hydroélectrique, les deux camps démarrent chacun d'un coté de la turbine et doivent traverser celle-ci pour atteindre le drapeau ennemi
- Time: 02:00
- Season: Printemps
- Weather: De nuit

### 2.3. Metrics

- Gravity: Gravité habituelle sauf dans le cas des deux colonnes de gravité présentes
- Physical Length: <map dimensions including unreachable areas>
- Physical Area: <playable area>
- Max Visual Themes: <fill this if your map contains more than one visual theme>
- Weapons available: <how many different weapons are dispatched through the level>
- Weapons pickup: <total amount of weapon pickups available>
- Ammo boxes: <amount of ammo boxes dispatched through the level>
- Power-ups available: <what kind of PUs are dispatched through the level>
- Power-ups count: <how many PUs spawners are available>

## 3.Details

### 3.1. Gameplay

#### 3.1.1. Level Intentions

L'intention principale est de réaliser une map assez ouverte, offrant une visibilité conséquente ainsi qu'une notion de verticalité en son centre (zone de combat intense cylindrique), permettant aux joueurs de se voir quasiment en permanence et d'être potentiellement assailli de n'importe quel côté.

Pour compléter cette première intention liée à la visibilité, nous voulons insister sur la transparence dans le niveau pour qu'elle soit à la fois un élément aidant le joueur (repérer un ennemi porteur du drapeau) et un élément pénalisant (se faire repérer facilement avec le drapeau).

La dernière des intentions est liée à l'équilibrage entre la prise de risque/récompense obtenu. Plus le joueur prend de risque, plus il emprunte des passages à découvert, plus il sera récompensé (accès rapide au drapeau par exemple)

#### 3.1.2. Level Chart



. Level Chart (Vu de coté)

- Spawn Team Rouge
- Drapeau Team Rouge
- Spawn Team Bleu
- Drapeau Team Bleu

## Detailed Layout

<Insert here your complete layout drawing>

### 3.1.3. Misc.

- UI Map description : Au beau milieu d'une immense centrale hydroélectrique, combattez contre votre ennemi juré et emparez vous du drapeau !

## 3.2. Aesthetics

### 3.2.1. Level Atmosphere/Mood

- Universe : Notre map se situe au beau milieu du nevada à une époque proche de la notre, proche d'un barrage dans une centrale hydroélectrique
- Atmosphere & Mood : Type vieille usine désaffectée, édifice qui s'effrite, bâtiment ayant vécu.

### 3.2.2. Major Areas/Visual Themes

- Visual Themes : Une immense structure au milieu du désert où le béton et les gaines sont légions mêlées à un déluge d'eau dans le silo central. (Voir photo en première page). On imagine une bâtisse industrielle, ayant vécu, se désagrégeant, un édifice abimé par le poids de l'eau<;
- Unique Landmark/Selling Point :

### 3.2.3. Audio

- Music : <add music reference if necessary>
- Sound : Librairie de sons organiques et industriels