

GAMAGORA – 2017/2018

CREATION DE MAP

# TRACKMANIA

EMERIC FERREIRA DOS SANTOS



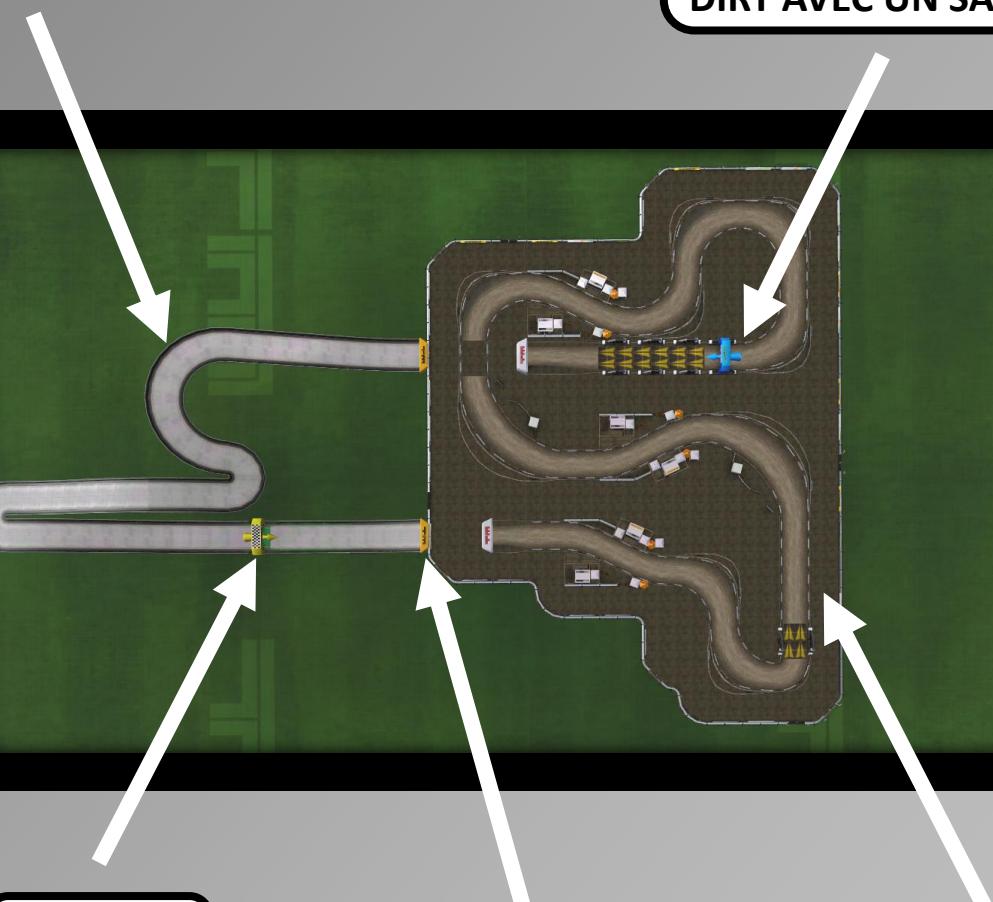
# Piste 01 / Endurance Verte

## TOPVIEW PRÉPARATOIRE :

### LES ÉLÉMENTS DE GAMEPLAY SOUHAITÉS

COURBES POUR LA PARTIE ASPHALTE

ACCÉLÉRATION POUR SORTIR DE LA ZONE DIRT AVEC UN SAUT



DÉPART ASPHALTE

SAUT POUR ARRIVER DANS LA ZONE DE DIRT

SUCCESSION DE VIRAGES POUR LA ZONE DIRT

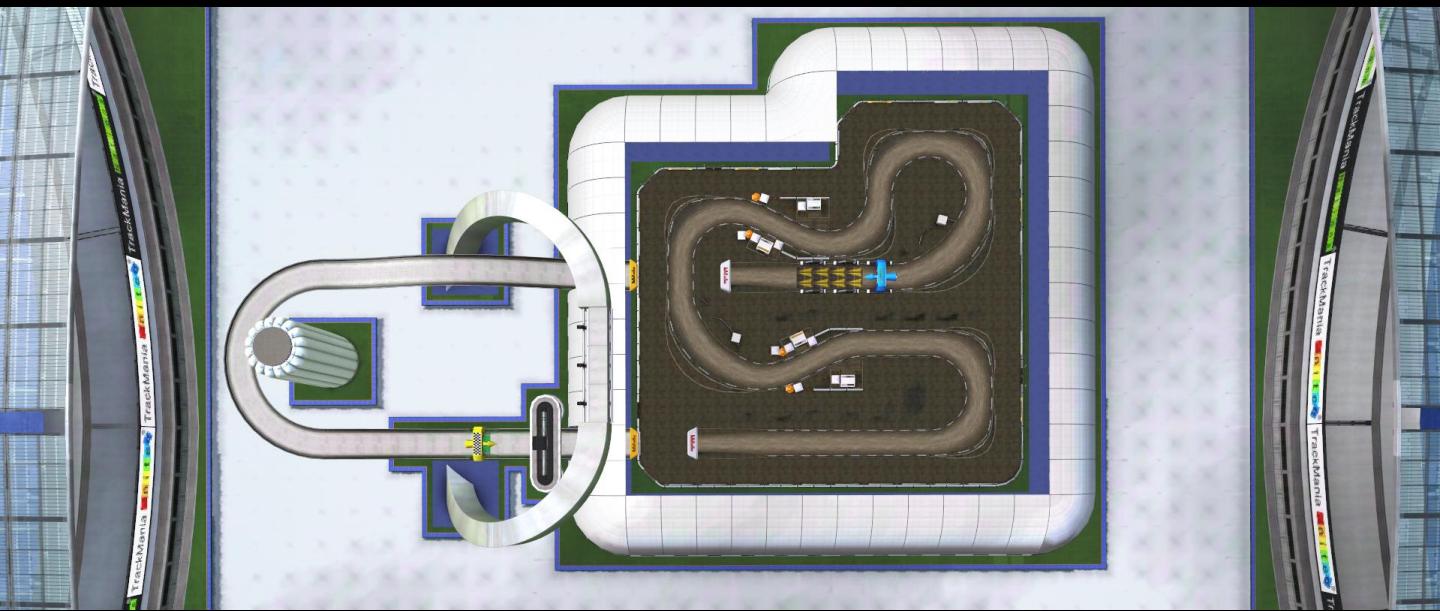
# Piste 01 / Endurance Verte

## RAPPORT DE PLAYTESTS :

### **VERSION FINAL**

Sur le premier tracé plusieurs éléments se sont avérés pas suffisamment optimisé comme (la réception du premier saut, le virage juste après est trop abrupt, puis les virages de la partie asphalte qui eut aussi trop difficile à gérer.

Donc après quelques ajustements je suis arrivé à faire une piste bien plus abordable pour le joueur, les courbes et les sauts sont fluides, le challenge est toujours présent et les éléments souhaités sont sur la piste.



# **Piste 01 / Endurance Verte**

## **GAMEPLAY :**

### **DIFFICULTÉ INTRINSÈQUE**

Les défis de cette piste sont de prendre bien les courbes dans la partie dirt, de prendre bien les sauts de transition entre la dirt et l'asphalte et le deuxième tour. La piste reste facile à terminer mais pour avoir le meilleur temps il faudra avoir les meilleures trajectoire possible.

### **LES DIFFÉRENCES DE GAMEPLAY**

Cette piste contient des routes de type asphalte et des routes en terre, cela permet de changer le comportement de la voiture et d'ajouter de la diversité à la piste. La piste contient aussi deux sauts en ligne droite pour passer de l'asphalte à la dirt. Les sauts sont simples mais obligent le joueur à bien se positionner pour réussir son saut.

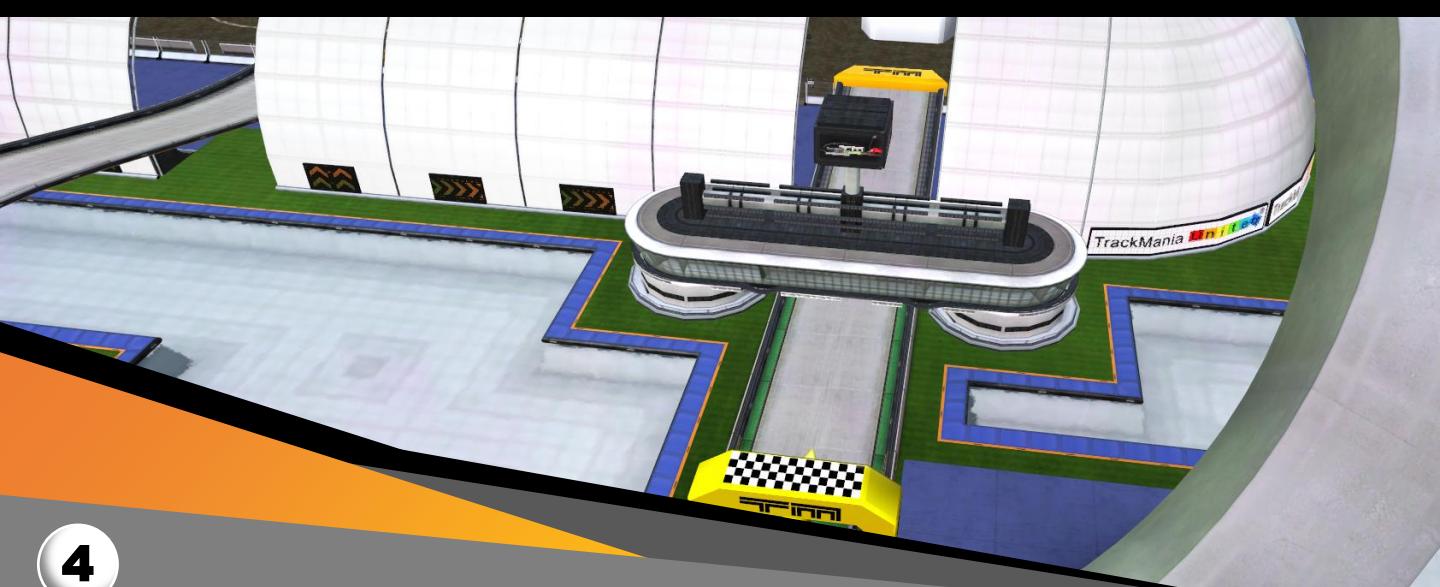
La partie en terre se compose d'une succession de petits virages simple mais pour gagner toutes les médailles il faudra bien les prendre car c'est là où l'on peut gagner du temps. Et pour la partie en asphalte là où le joueur peut gagner du temps c'est à la réception du saut de transition entre la dirt et l'asphalte.

# *Piste 01 / Endurance Verte*

## PASSAGE DE GAMEPLAY PERTINENTS :

### **ARRIVÉ DANS LA TERRE**

Au début de la piste le joueur doit effectuer un saut pour entrer dans la zone en terre. Cette différence de route apporte de la diversité à la piste et lors du deuxième tour comme le joueur arrive avec plus de vitesse il doit se comporter de manière différente.



# *Piste 01 / Endurance Verte*

## PASSAGE DE GAMEPLAY PERTINENTS :

### **LES ZIG ZAG**

Comme cette piste est une piste verte la difficulté doit rester raisonnable donc pour arriver à faire un bon temps le joueur devra s'appliquer sur les virages dans la partie en terre. La partie en terre se focus donc sur le tracé à effectuer.



# *Piste 01 / Endurance Verte*

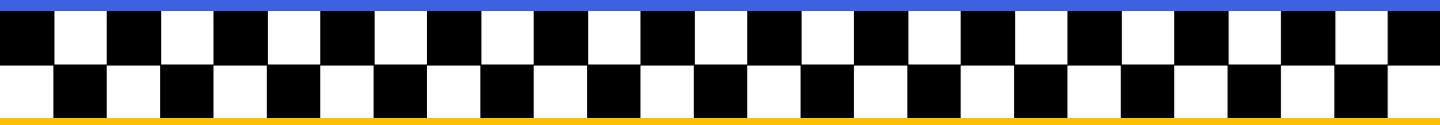
## PASSAGE DE GAMEPLAY PERTINENTS :

### **RETOUR À L'ASPHALTE**

Une fois la partie en terre passée le joueur doit effectuer un saut pour en sortir, donc il devra bien se positionner pour ensuite avoir une trajectoire idéale pour la réception.

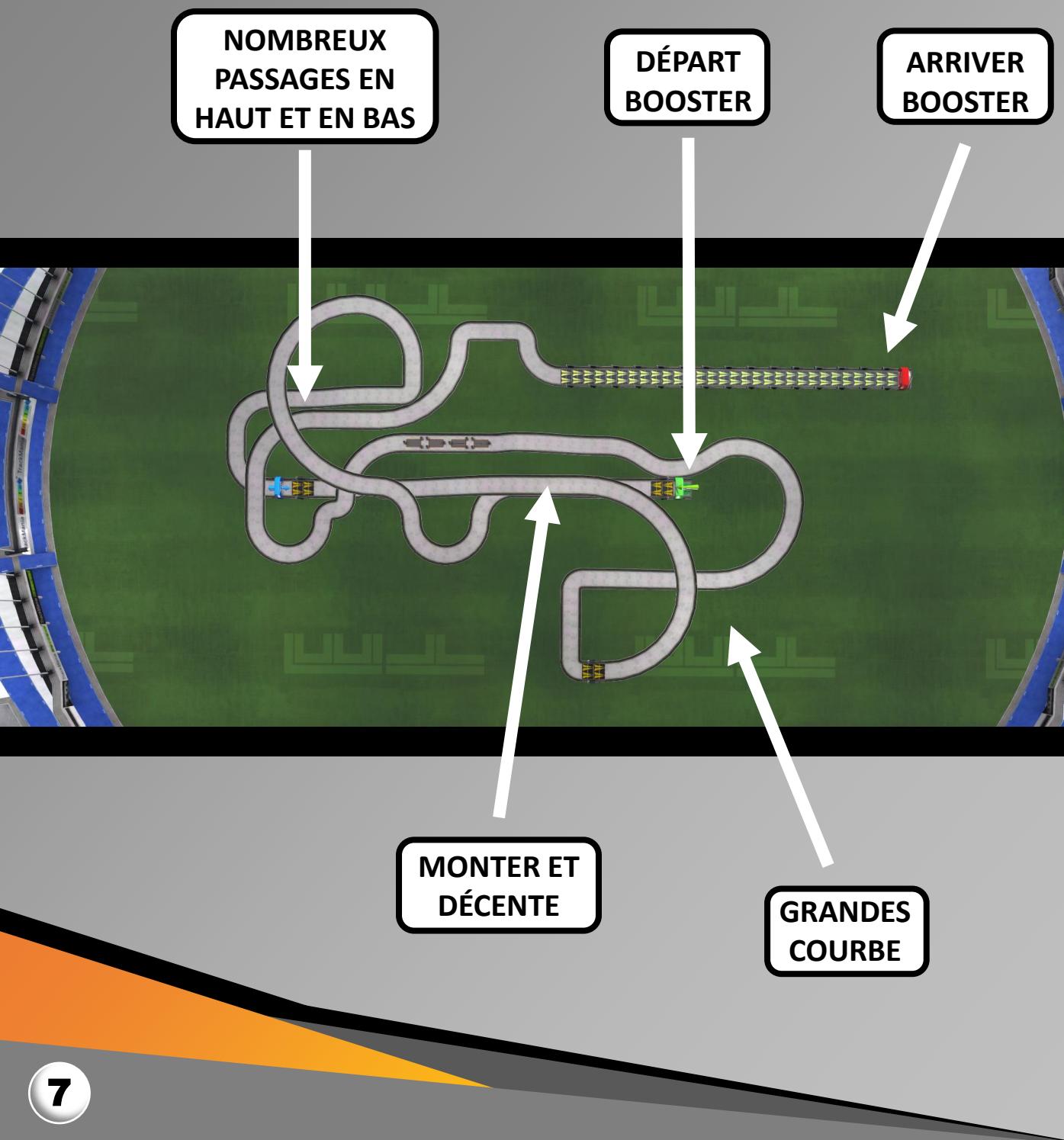


# Piste 02 / Race Bleu



## TOPVIEW PRÉPARATOIRE :

### LES ÉLÉMENTS DE GAMEPLAY SOUHAITÉS



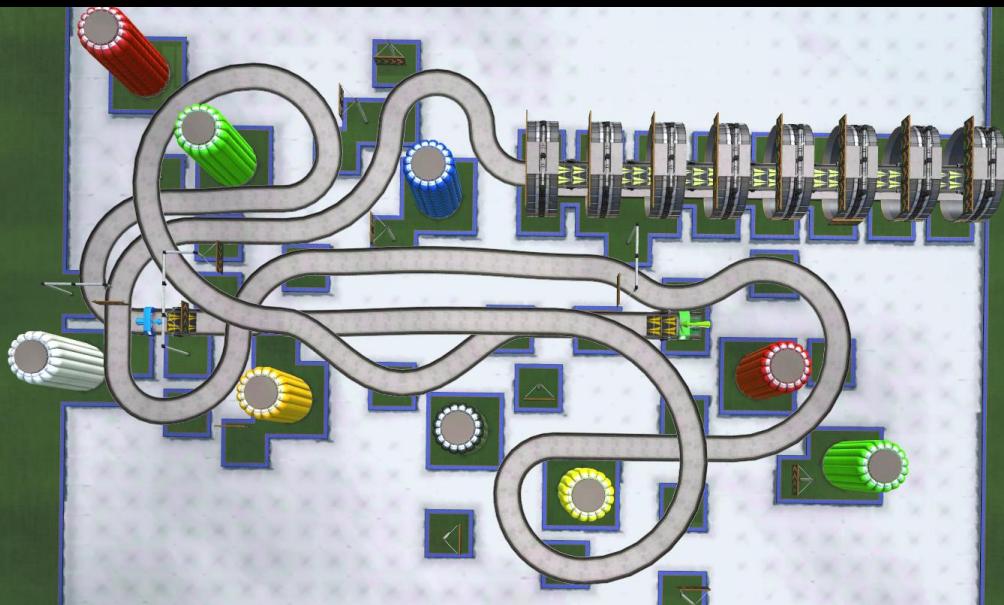
# Piste 02 / Race Bleu

## RAPPORT DE PLAYTESTS :

### **VERSION FINAL**

Après les playtests j'ai remarqué des zones qui ne marcher pas assez bien et qui rendaient la piste frustrante, comme les courbe à angle droit, des boosts mal positionné et il y avait un besoin de flèche d'indication.

Pour résoudre ces petits soucis j'ai enlevé les courbes à angle droit, enlever les boosts et bien mis les signalisations et décorer le tous pour finalisé.



# **Piste 02 / Race Bleu**



## **GAMEPLAY :**

### **DIFFICULTÉ INTRINSÈQUE**

Les défis de cette piste sont de bien gérer sa vitesse dans les courbes et de bien se positionner en y entrant. Il y a aussi des moments où le joueur peut s'il va trop vite décoller du sol dans des monter, il faudra donc il reste bien droit pour bien atterrir.

### **LES DIFFÉRENCES DE GAMEPLAY**

Cette piste contient beaucoup de courbes car le challenge de la piste est basé sur des grandes courbes qui ont des angles variés, donc le joueur devra toujours être réactif et adapté sa vitesse pour garder un bon angle dans sa courbe.

Il y a aussi des boosts en début en fin de piste pour dynamiser ces parties où il n'a pas grand-chose mais n'est en moins permette de faire gagné de la vitesse et donc obligé au joueur de réguler sa vitesse pour le premier virage.

# Piste 02 / Race Bleu

## PASSAGE DE GAMEPLAY PERTINENTS :

### DÉPART RAPIDE

Au début de la piste le joueur prend un boost pour le mettre déjà à une certaine vitesse et le confronter à des courbes rapidement.

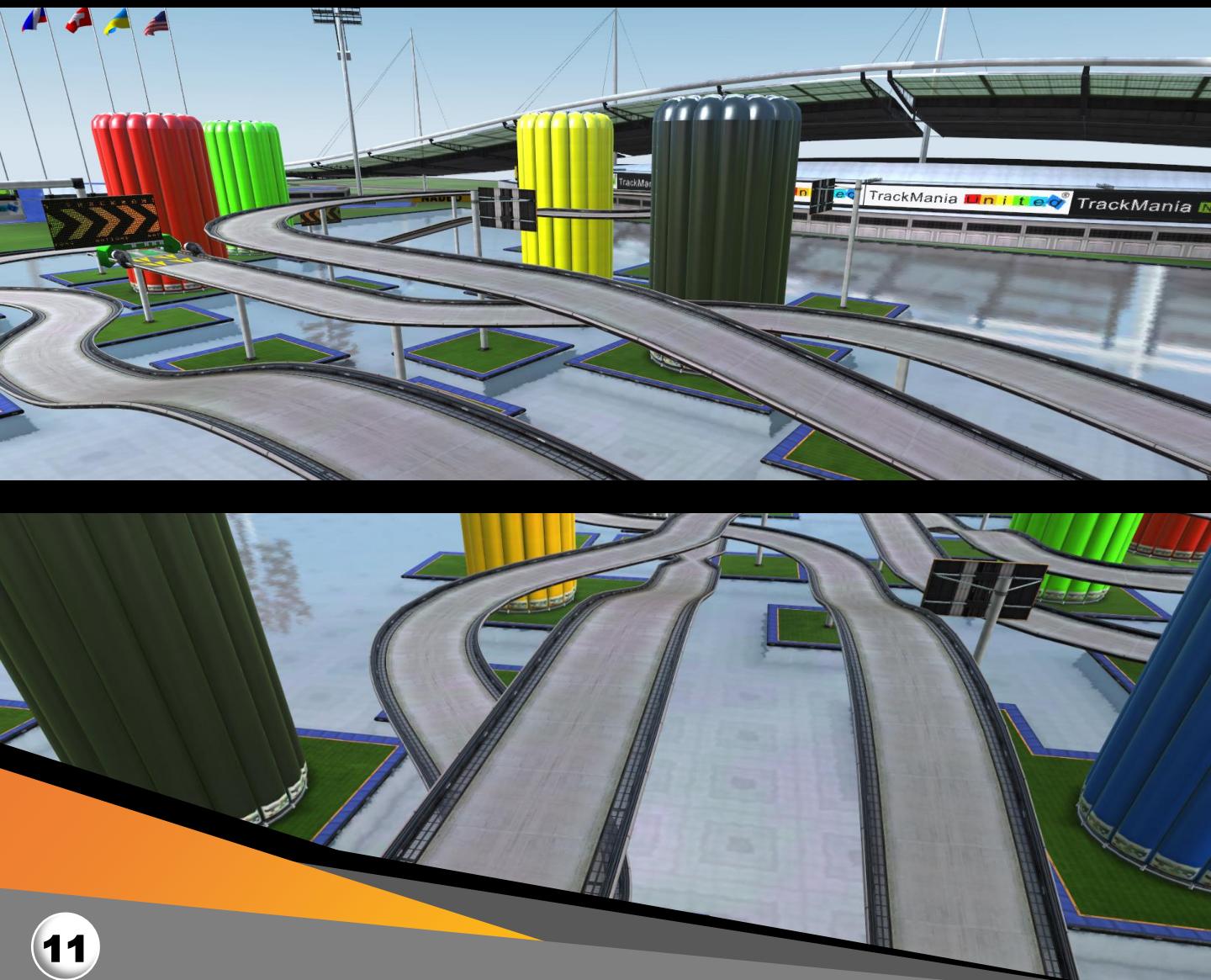


# Piste 02 / Race Bleu

## PASSAGE DE GAMEPLAY PERTINENTS :

### UP & DOWN

Sur ces passages le joueur doit aura suffisamment de vitesse pour décoller du sol, il devra donc faire attention à son atterrissage.



# Piste 02 / Race Bleu

## PASSAGE DE GAMEPLAY PERTINENTS :

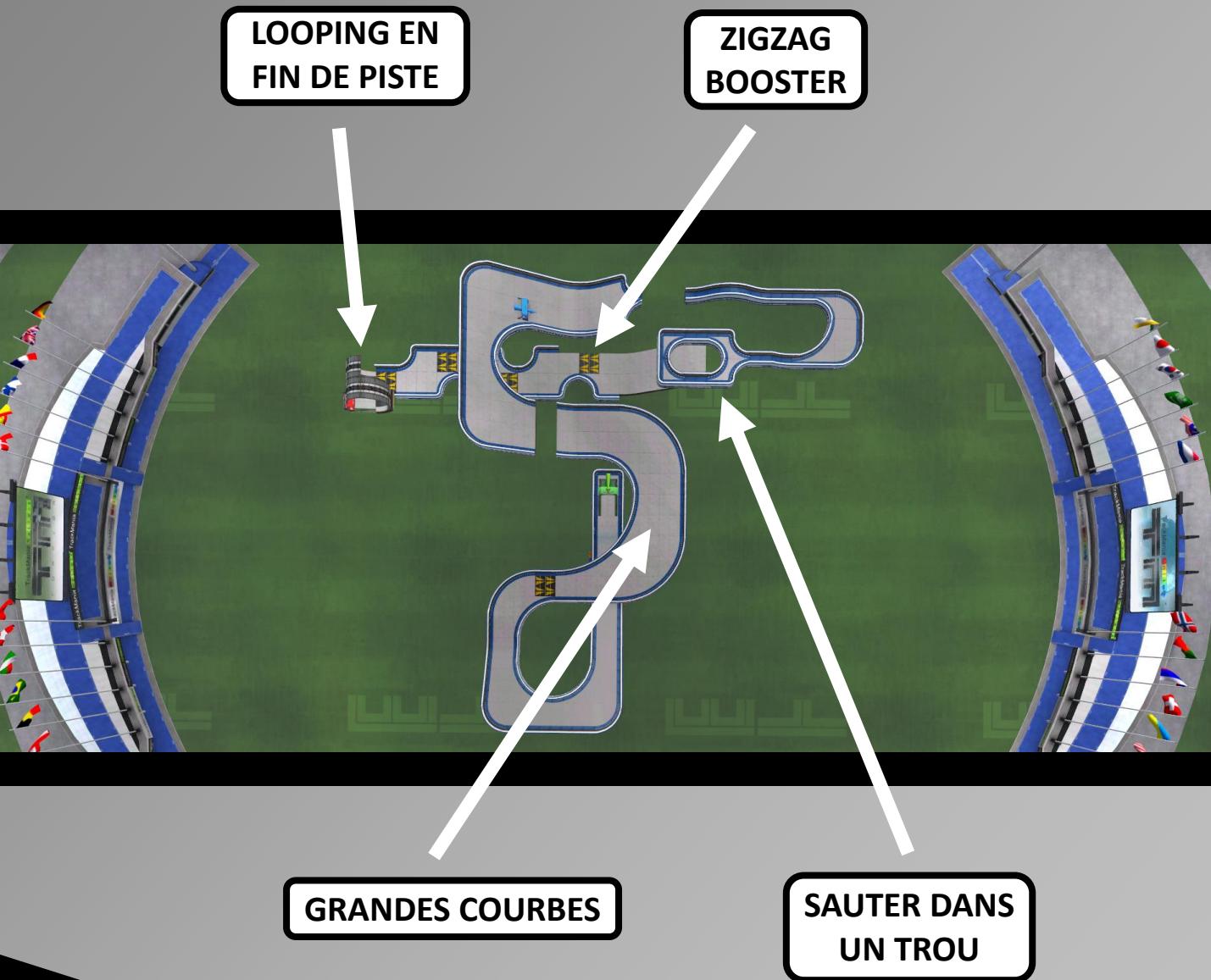
### **UNE FIN EXPÉDITIF**

À la fin de la piste une grande ligne droite remplie de boosts attend le joueur mais s'il ne se positionne pas droit il risque de zigzaguer et perdre temps.



# Piste 03 / Bonus

**TOPVIEW PRÉPARATOIRE :**  
**LES ÉLÉMENTS DE GAMEPLAY SOUHAITÉS**



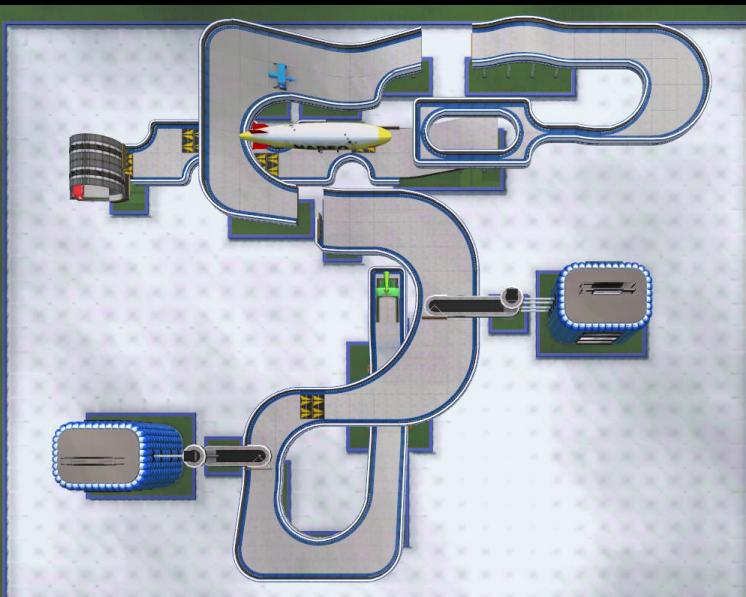
# Piste 03 / Bonus

## RAPPORT DE PLAYTESTS :

### **VERSION FINAL**

À la suite des playtests j'ai pu constater des zones de la piste qui n'allait pas. Il avait la route étroite suite au deuxième saut qui était trop dur, puis mon trou où il faut passer et trop petit il arrive de si cogner et il y a aussi mon looping auquel il manquait une rampe pour faciliter la transition pour passé de la droite vers la gauche.

Donc pour la partie étroite j'ai réglé le problème en faisant une route de taille normale, j'ai agrandi le trou et mit la partie manquante du looping.



# **Piste 03 / Bonus**

## **GAMEPLAY :**

### **DIFFICULTÉ INTRINSÈQUE**

Pour cette piste bonus il y a plusieurs challenges, le premier est d'arriver à bien prendre les premières courbes puis le joueur doit réaliser plusieurs sauts et au troisième saut il devra passer dans un trou, ensuite il y a une grande ligne avec des zigzags et le tous boosté pour arriver sur un looping qui fait passer la ligne d'arrivée.

### **LES DIFFÉRENCES DE GAMEPLAY**

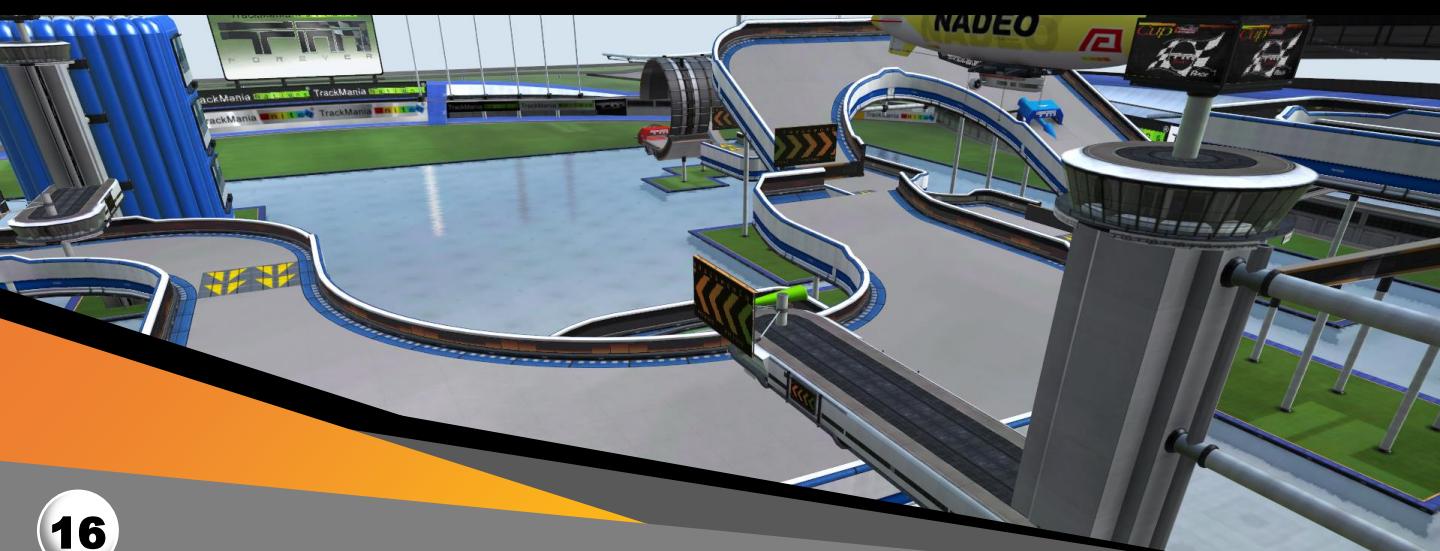
La piste est courte mais très diverse dans son gameplay, il y a des courbes, il y a des sauts, il y a un saut dans un trou et puis pour effectuer ce saut le joueur doit passer un passage étroit et ensuite il y a une grande ligne droite avec des boosts mais cette ligne à des obstacles en sorte à faire des zigzags et puis à la toute fin le joueur doit effectuer un looping pour passer la ligne d'arrivée.

# Piste 03 / Bonus

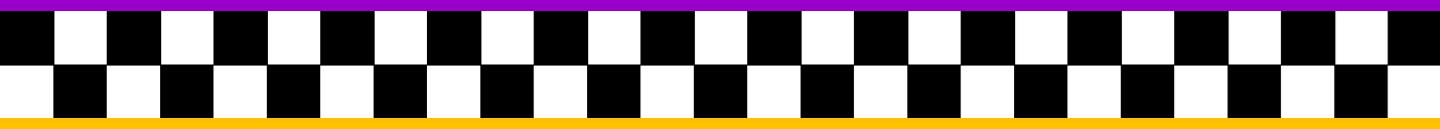
## PASSAGE DE GAMEPLAY PERTINENTS :

### DROITE, GAUCHE, DROITE

En début de piste Il y a de grandes courbes où le joueur devra bien se positionner pour gagner du temps mais il faut faire attention il y a des sortes de poteaux comme obstacles.



# Piste 03 / Bonus



## PASSAGE DE GAMEPLAY PERTINENTS :

### LE PLONGEON

Dans cette partie le joueur doit effectuer un saut dans un trou, donc il avoir la vitesse suffisante ou sinon il ne passera pas et recommencer au checkpoint.



# Piste 03 / Bonus

## PASSAGE DE GAMEPLAY PERTINENTS :

### VITE C'EST LA FIN

Pour la fin après l'atterrissement du passage du trou le joueur doit foncer sur une grande ligne droite un peu en zigzag et avoir assez de vitesse pour passer le looping qui marque la fin.

