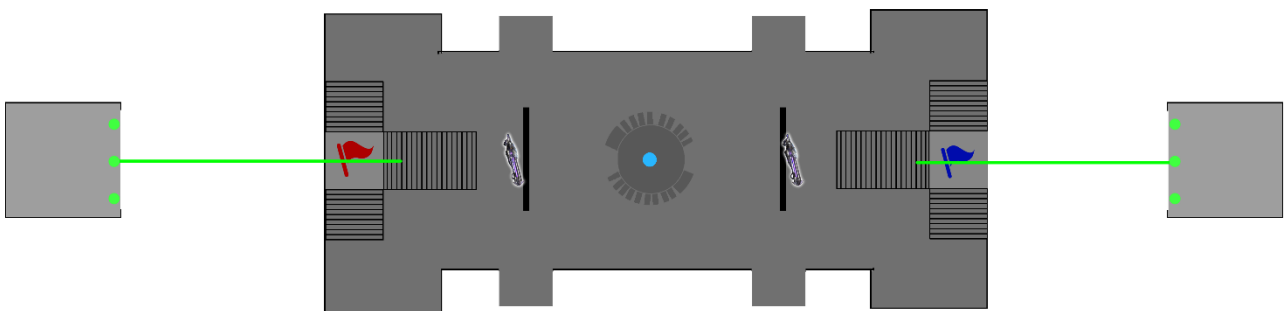


Rapport Playtests

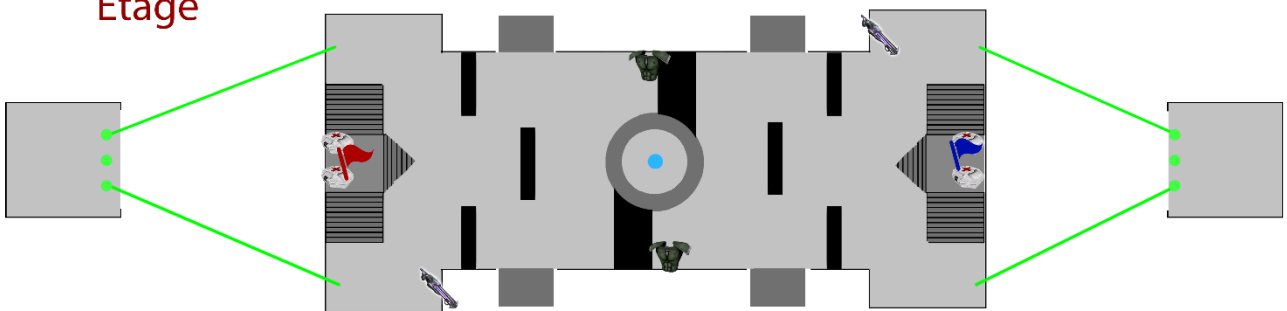
Plan MAP V1 :

Intentions : Pour cette map Unreal Tournament 3 exclusivement jouable en mode Capture de drapeaux, je voulais une map stratégique, permettant une grande mobilité, ainsi que des retournements de situation.

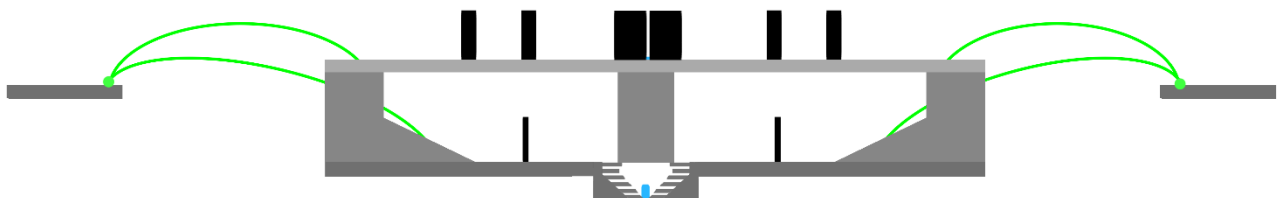
RDC



Étage

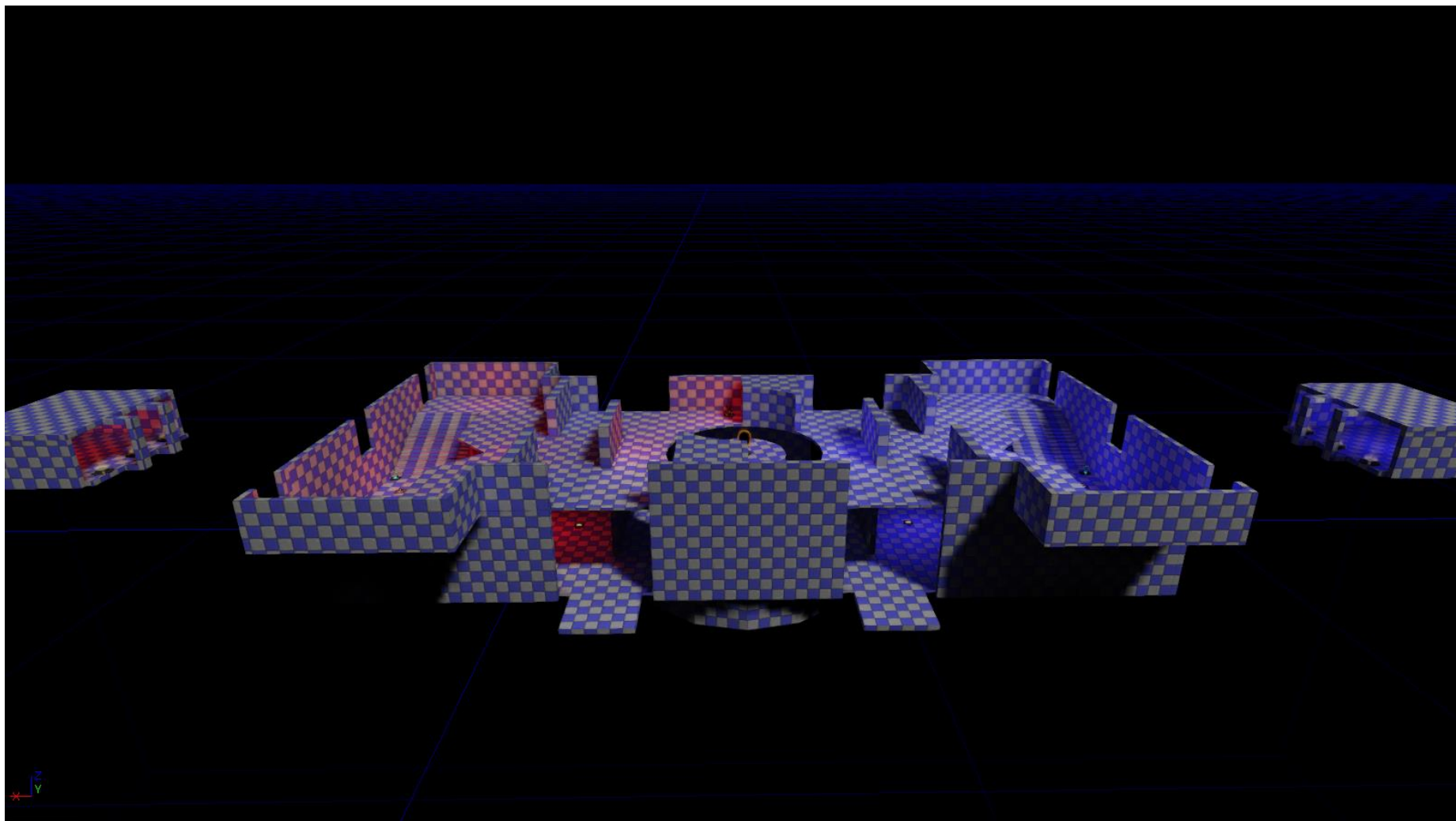


Côté

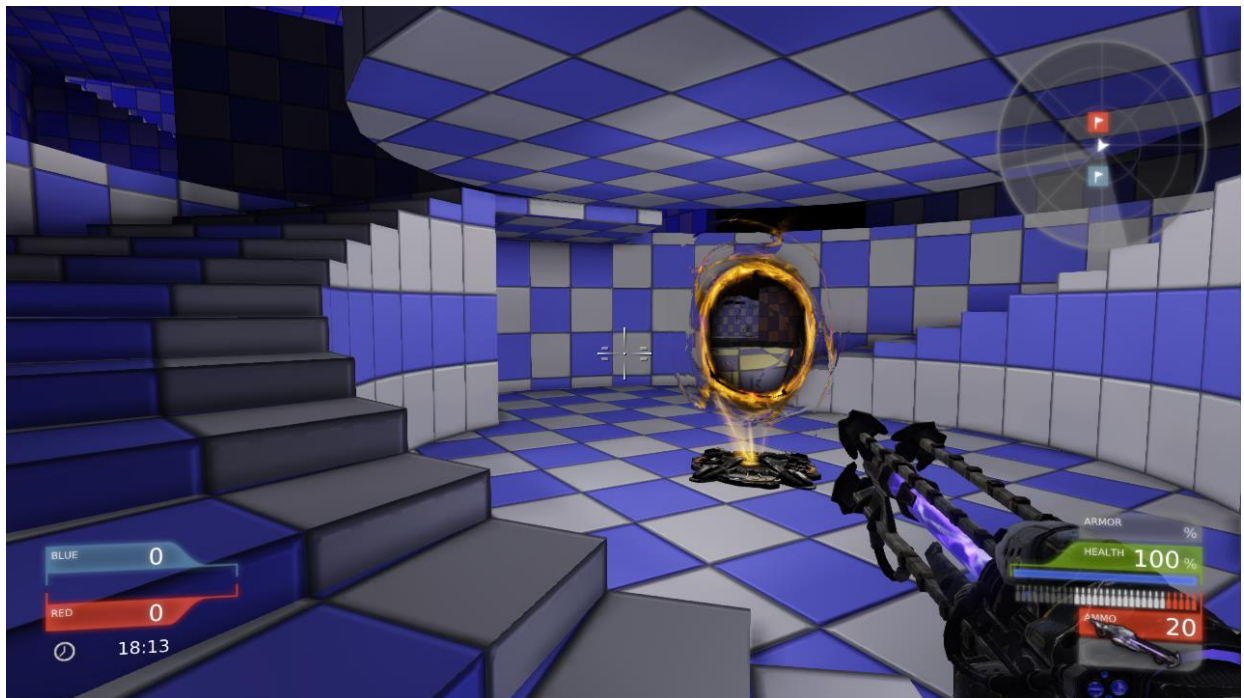


La map possède un [téléporteur](#) à sens unique, [téléportant](#) les joueurs du dessous de la map à l'étage du dessus.

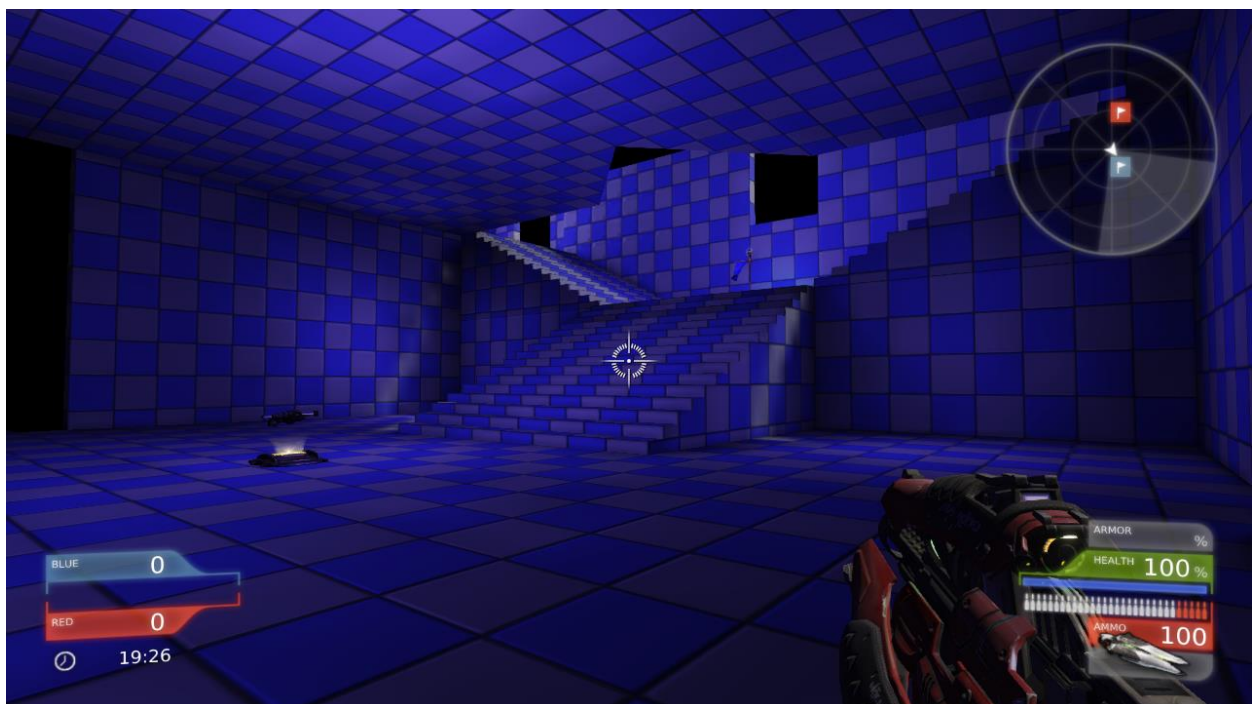
Screenshots MAP V1 :



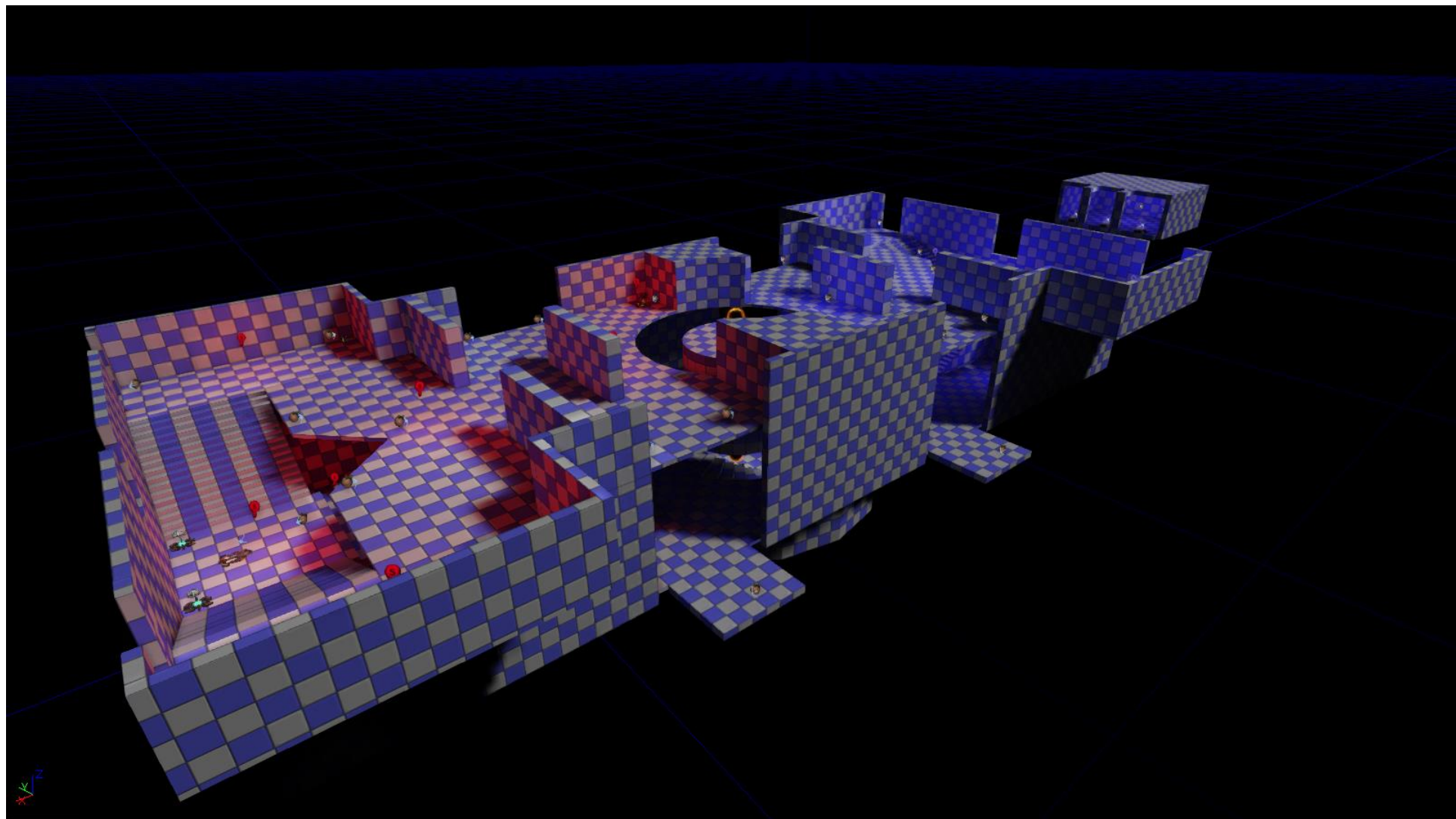
Vue d'ensemble



Dessous de la colonne



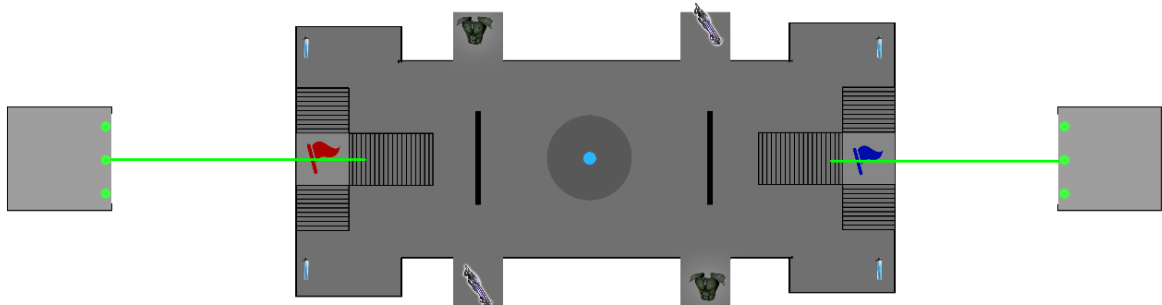
Côté bleu



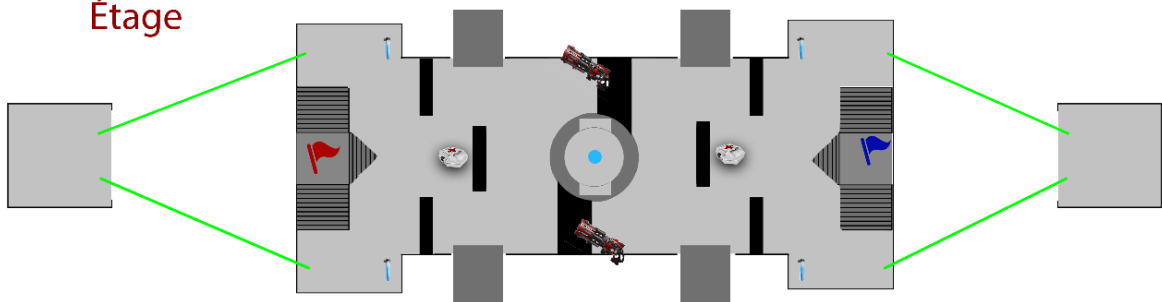
N° de Version	Date et heure	Noms des participants	Scores	Durée de la partie	Réaction pendant	Points positifs	points négatifs	conclusion
1.0	09/10/2017	Michel, Valentin, Pierre-François, Vincent	B3R0	6 minutes	<p>« Je suis où ? » « Y’a vraiment un problème »</p> <p>Les spawns rouges sont en faces du mur.</p> <p>Michel est tombé via un bumper, mettre le air control à 0.</p> <p>Personne n’utilise les plateformes sur les côtés : Les rendre plus visibles.</p>	<p>- Assez lisible</p> <p>- Beaucoup de contacts, beaucoup de combat</p>	<p>- Le téléporteur est cool, mais une fois arrivé on est perdu + on se fait tirer dessus. Les lumières pour se repérer ne sont pas assez visibles.</p> <p>- Spirale escalier chiant.</p> <p>- Il manque des items à l’étage, ou il y en a trop au RDC.</p> <p>- Passer par le RDC devient le chemin le plus facile grâce aux items.</p> <p>- Les snipers sont accessibles bien trop tôt / trop proches des spawns.</p> <p>- Trop d’armure et de snipers.</p> <p>- Les powerups devant le drapeau sont de trop.</p> <p>- On peut Spawnkill.</p>	<p>- Mettre la colonne plus haute. Mettre un lance rocket au-dessus.</p> <p>- Enlever escaliers.</p> <p>- Ajouter items en haut, enlever items au RDC.</p> <p>- Enlever items au RDC.</p> <p>- Baisser les spawns.</p>

Plan Map V2 :

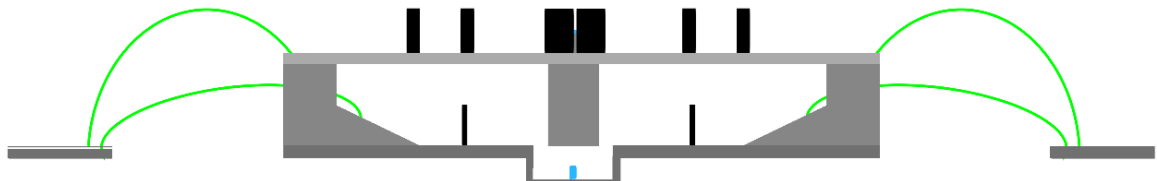
RDC



Étage



Côté

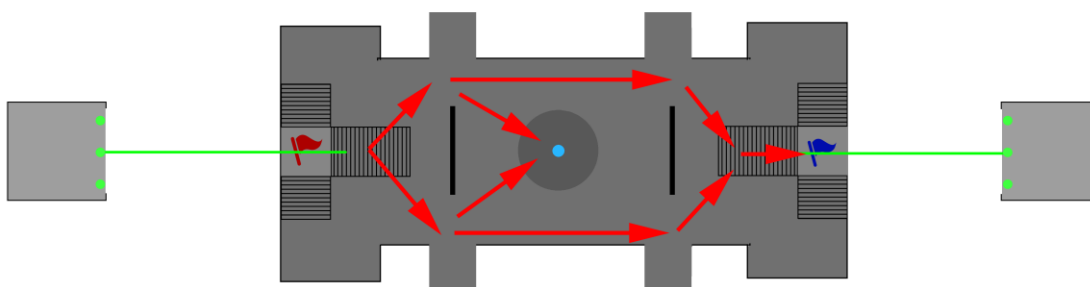


Liste des modifications :

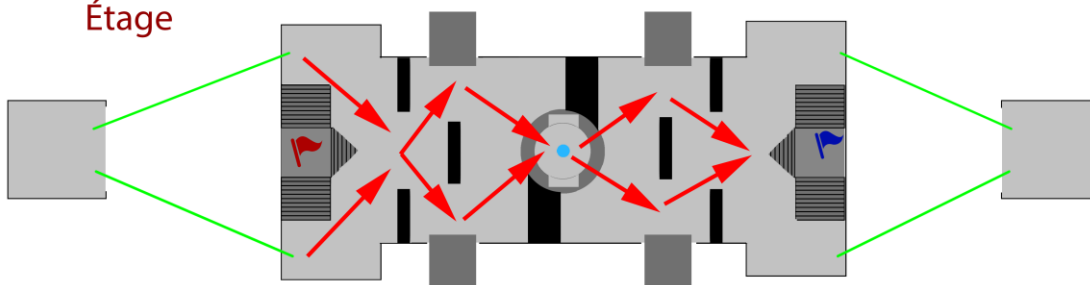
- Les **escaliers** ont été **enlevés**, afin d'ajouter du **dynamisme**.
- La **colonne** a été **élevée**. Afin de palier à l'**avantage de la hauteur** offert au joueur, des **lances rockets** ont été ajoutés afin de le débusquer.
- 2 **lances rockets** et 2 **health packs** ont été ajouté à l'étage.
- Les **items du RDC** ont été déplacé **sur les plateformes**. La **circulation** est ainsi **plus diversifiée**.
- Les **spawns** ont été **abaissée**, il est désormais **impossible de tirer à l'intérieur** de ceux-ci.

Circulations MAP V2 :

RDC

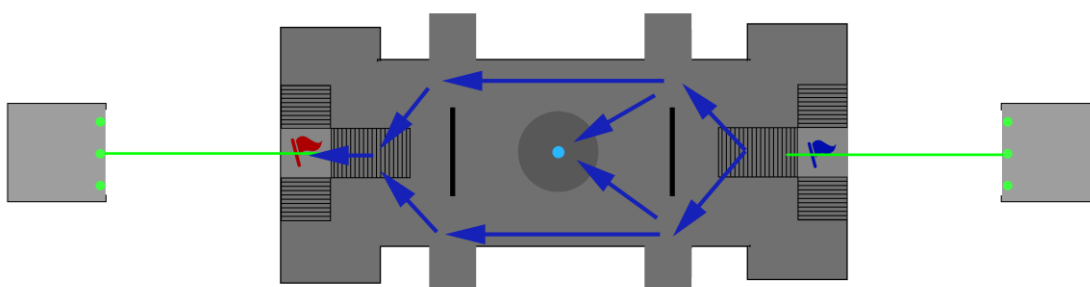


Étage

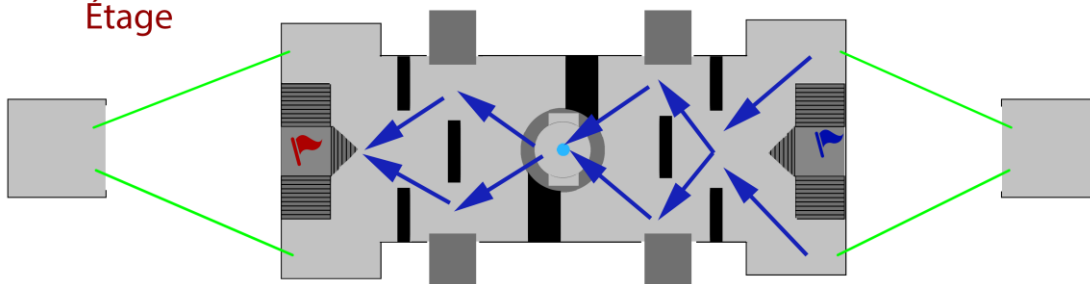


Circulations rouges

RDC

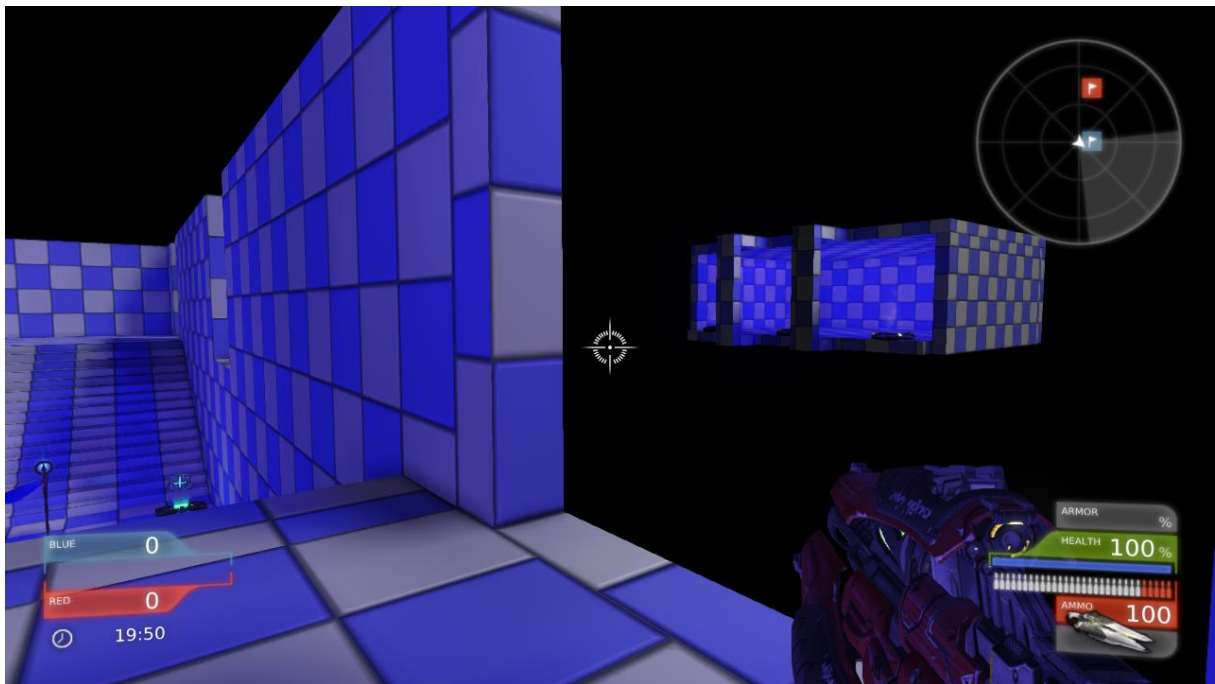


Étage

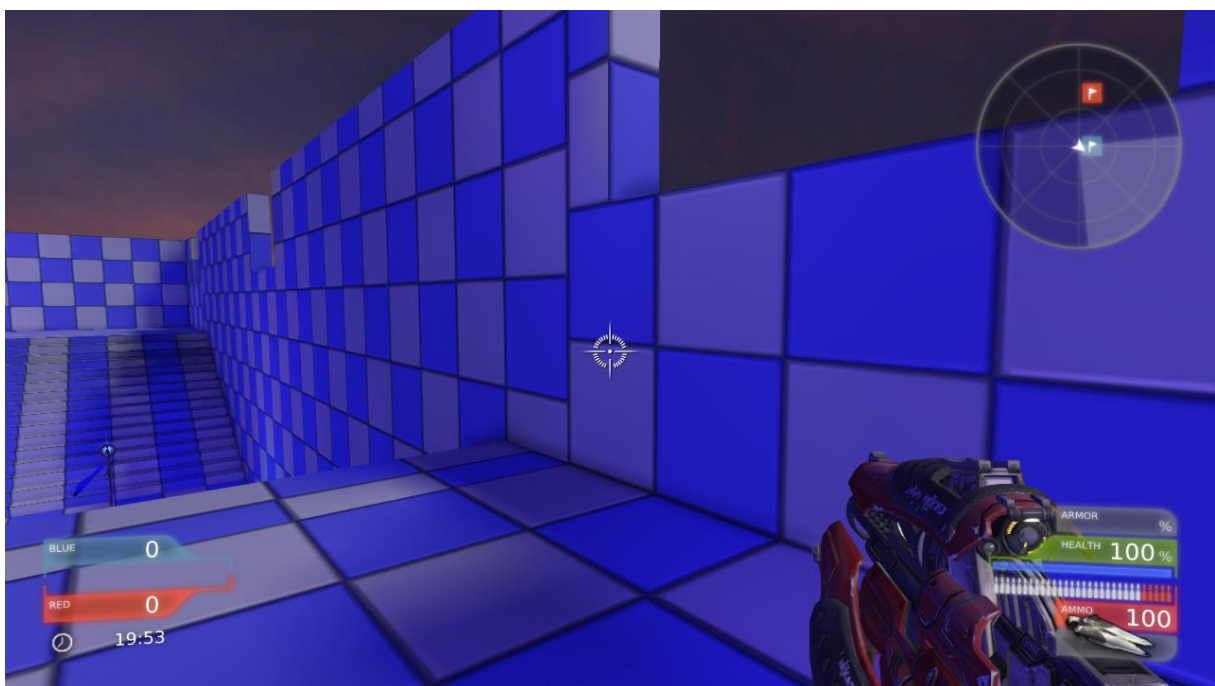


Circulations bleues

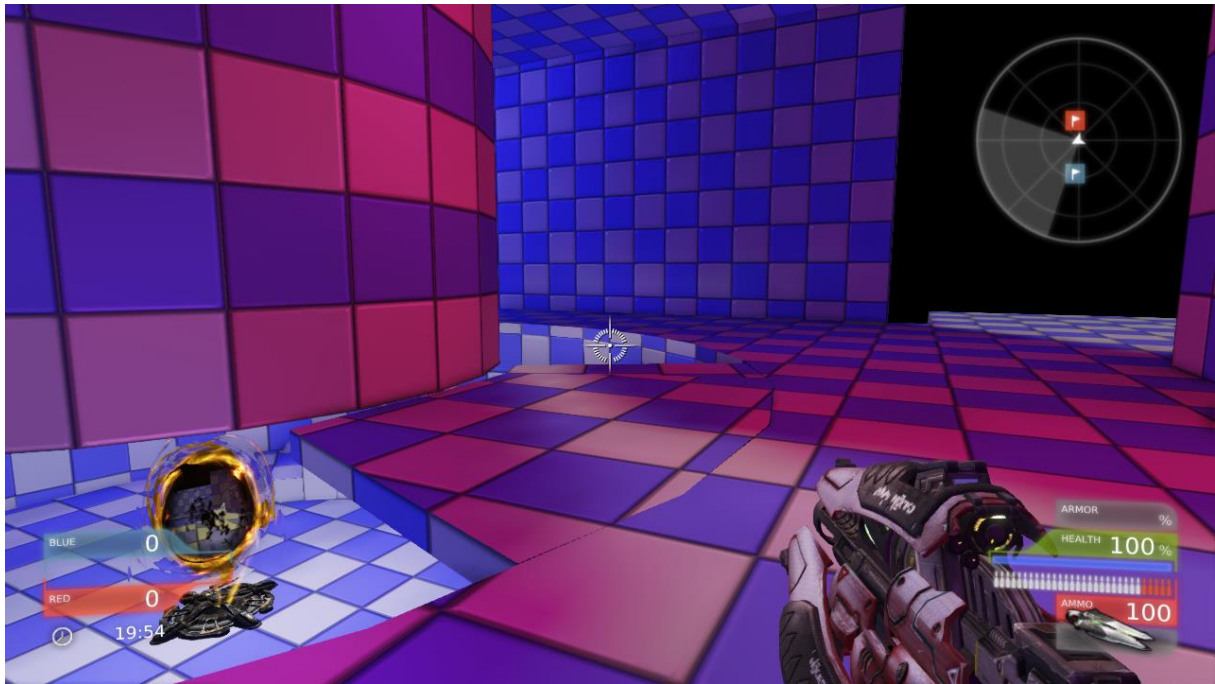
Screenshots MAP V2 :



V1



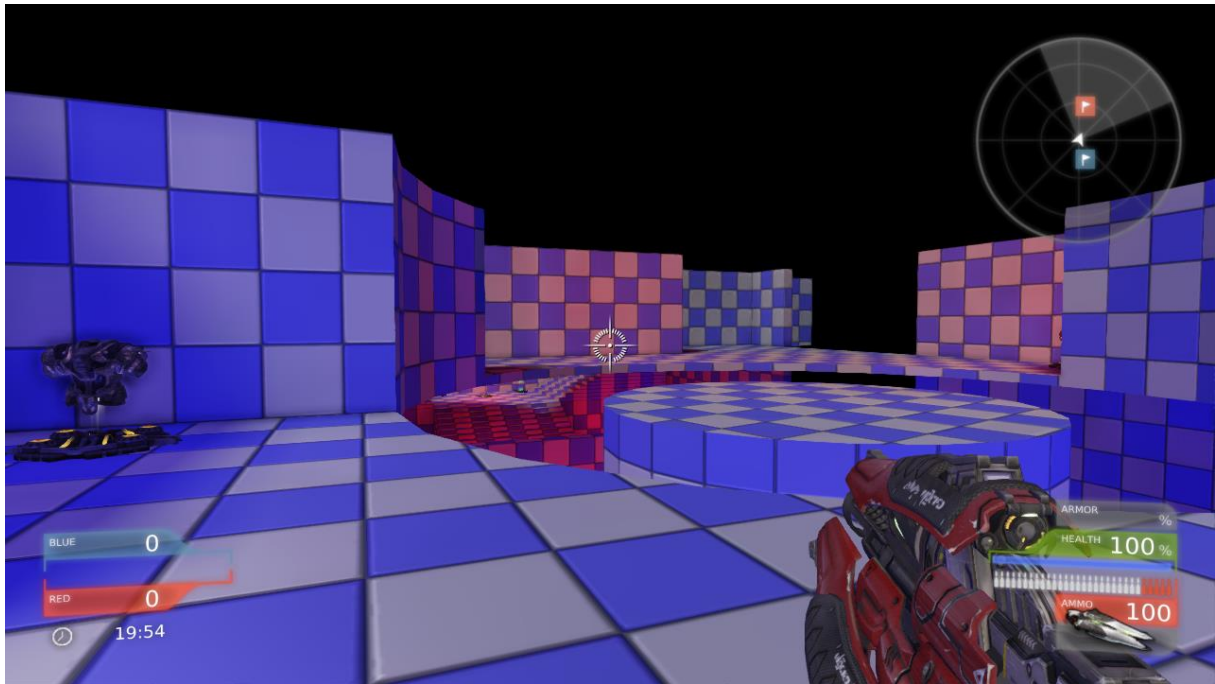
V2



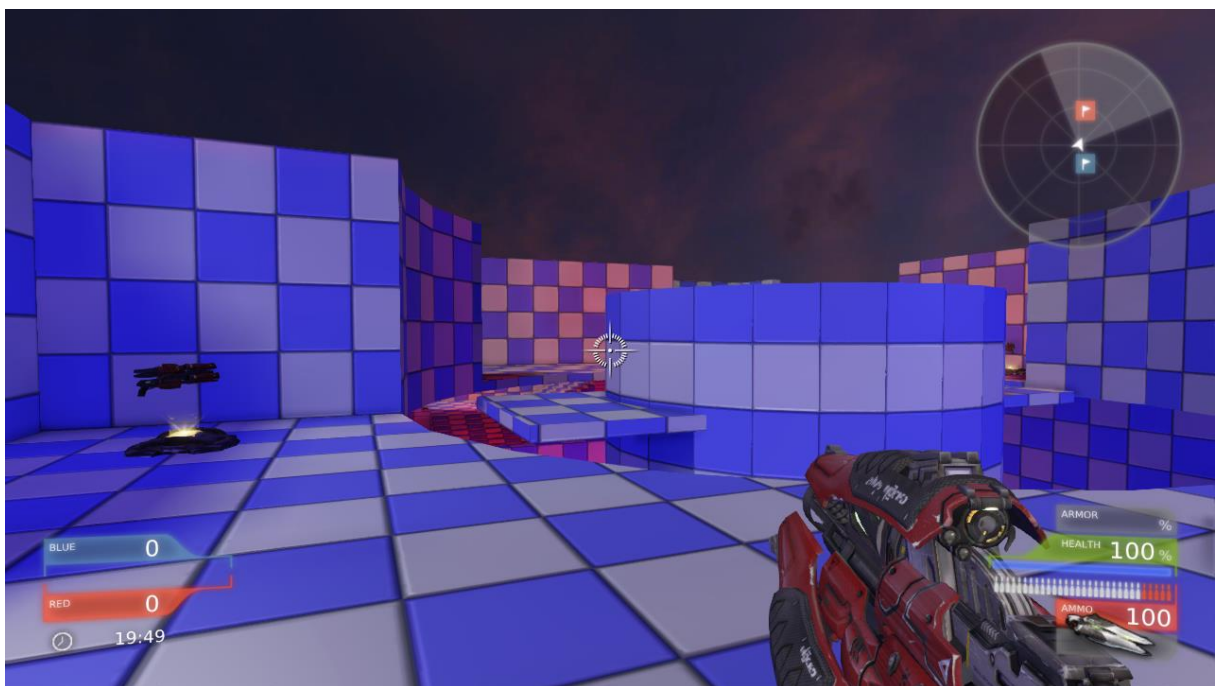
V1



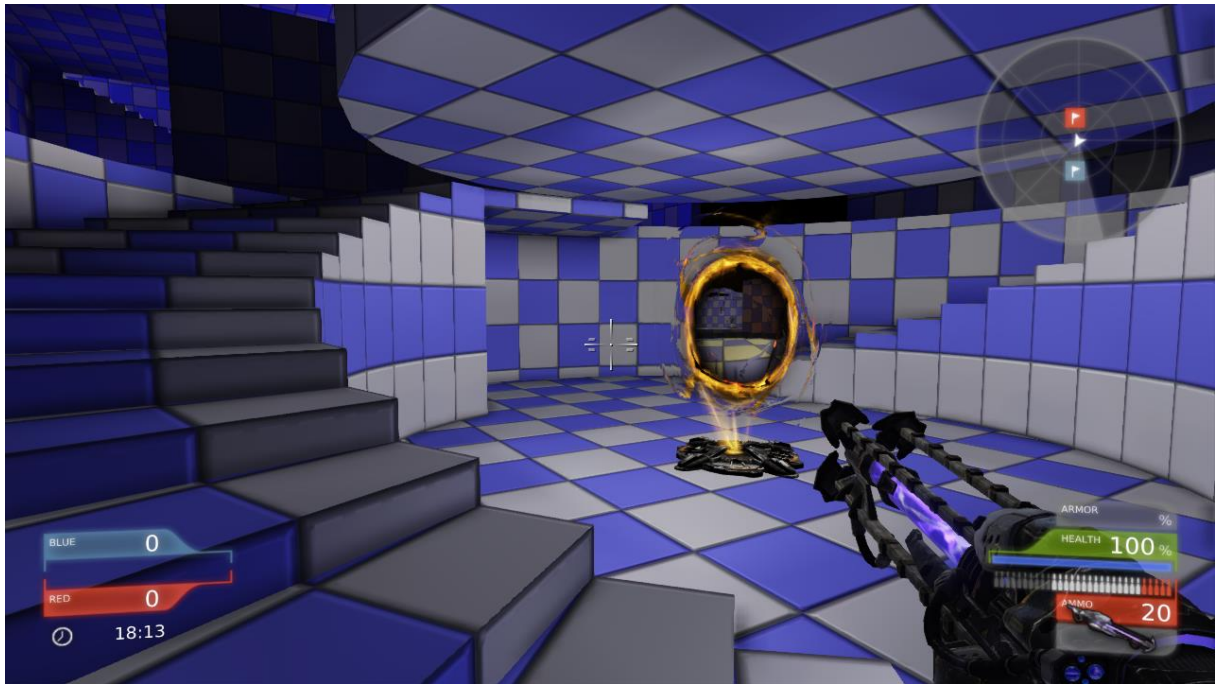
V2



V1



V2



V1



V2

Ce qu'il reste à faire :

- Des playtests -> Améliorations
- Texturing / Crédibilisation
- Meilleurs lights afin de se repérer plus facilement, surtout lorsque le joueur vient de se faire téléporter.
- Des playtests -> Améliorations