

Test Level Design – Trackmania Nation Forever – (noté)

Date de rendu : 24/12/2017

Document : NOM_Prenom_TrackmaniaLD.pdf

Ressource track : NOM_Prenom_01enduranceOU02raceOU03free.gbx

A l'aide de l'éditeur de Trackmania Nation Forever :

Réaliser 2 courses :

1/

- 1 type endurance de 2mn (bronze)
- Asphalt et/ou dirt
- Niveau : **Green**
- Placer les checkpoints nécessaires
- Placer les indications de directions
- 1 jump minimum

2/

- 1 type race de 1mn30 (bronze)
- Asphalt
- Niveau : **Blue**
- Placer les checkpoints nécessaires
- Placer les indications de directions
- Perf vitesse (pas de jump ou looping)

3/ BONUS

- 1 type libre 1mn (bronze)
 - Niveau : **Green**
 - Placer les indications de directions
 - Au moins 3 jumps et/ou looping
-
- Fournir pour chaque course
 - o une topview préparatoire avec description brève des éléments de gameplay souhaités.
 - o Un rapport de playtests succinct montrant les évolutions de la map depuis la topview à la version finale.
 - Expliquer la difficulté intrinsèque de chaque course. Justifier en 2 3 phrases
 - Pour chaque course expliquer les différences en termes de gameplay. Justifier en 2 3 phrases.
 - Pour chaque course illustrer 3 passages gameplay pertinents. Justifier en 2 3 phrases + un screenshot pour chaque élément de gameplay.

Test Level Design – Super Mario Maker (non noté)

Date de rendu : 14/01/2017

Nom Niveau : NOM_Prenom_SMM_LvX.

Refaire les 3 premiers niveaux du monde 1 de Super Mario Bros 1

Expliquer et/ou illustrer pour chaque niveau :

- La courbe de progression, le rythme
- La disposition des items (blocs, champignons, objets cachés, passages secrets, etc.)
- La disposition des ennemis
- les passages gameplays pertinents

Concept à réaliser si vous voulez aller plus loin

TP LD (non noté)

SHMUP scrolling Vertical

Niveau solo intermédiaire de 3-4mn

1/Réaliser un LD topview

2/Mettre en avant 2/3 phases de gameplay pertinentes. Justifier chacune par 3 phrases maximum

3/Justifier évolution dans le jeu des dégâts, patterns et PV des ennemis (début et fin de jeu). 3 phrases max

4/Mettre en avant les passages secrets et les bonus disséminés dans le niveau

5/Décrire la phase de boss (tactique, nombre de phases éventuelles, PV, patterns)

Gabarit de proportions : (léger scrolling horizontal)



- JOUEUR : taille 1 – HP : One shot
- 3 types d'ennemis
 - OMEGA : Taille 6 - tank/lent/gros dégâts - AOE – HP & DAMAGE : N.D
 - NINJA : Taille 2 - Rapide/faible - SPREAD – HP & DAMAGE : N.D
 - SPARTAN : Taille 4 - middle – RANGE – HP & DAMAGE : N.D
- Skins au choix mais garder les noms

- Environnement contemporain/futuriste/post-apo → Urbain /Paris
 - Blocs/éléments bloquants (types mur)
 - Blocs/éléments destructibles

EXEMPLE : <https://youtu.be/SpmEaffVnQI?t=3m21s>

- Skin au choix (environnement)
- ARMES JOUEUR : 2 armes / 2 variantes de chaque (1SPREAD + 1RANGE)
 - Dégâts augmentent quand item d'arme supplémentaire récupéré (3 niveaux de puissance)
 - Acquisition de ces items : Bâtiments spécifiques (sol ou air) + NINJA
 - Alternance d'acquisition des armes (remplacement de l'arme courante par obtention de l'item de l'autre arme)

- 1 type de bombe
- **1 dispositif offensif / 1 dispositif défensif (au choix)**
- 2 passages secrets

- 3 types d'objets cachés :
 - Vie - objet défensif/offensif
 - Power weapon Max
 - 1 à 3 éléments du canon alpha (les éléments du canon alpha sont dispersés dans tous les niveaux du jeu, ils permettent de donner accès à des niveaux cachés difficiles à atteindre)
- 1 boss
- Gestion des Spawns