**LEVEL DESIGN**

Buts fondamentaux :

* Bâtir 1 environnement
* Designer les conditions dans lesquelles le jouer va le traverser

**La cohérence**

Concept, brouillon, Topview-ateliers (à quel endroit on va mettre les mécaniques (combats, etc…)), réalisation

Procéder par itération, faire et refaire  
Mettre à l’échelle

-Espace discret (Morpion, Monopoly)  
-Espace continu (Terrain de foot, billard)

-Dimension 2D/3D

-**Objets** (Joueurs, ballon, cage, but, chronomètre, arbitre)  
-**Attributs :** Statiques ou dynamiques (couleur, vitesse, position)  
-**Etats :**   
Joueurs -> marche = 1, course max = 5, vitesse actuelle = 3  
Ballon -> sol, en l’air, vitesse actuelle, vitesse max

Trouver un raccourci et mettre un jump

Lui du vendredi au vendredi pour faire ça, avec d’autres trucs à côté  
Faire ça avec Illustrator  
La taille des route, déterminer les quartiers

Une avec map, une sans, avec phrases d’explications, efficace, concis, clair, vendredi soir ou samedi midi