Unreal Tournament 3, Capture the flag, 3v3, aller-retour, 3 points pour gagner

View, World Properties, Game Type, Default UTCTF, Game Type UTCTF  
Setter la Killzone

VCTF-NomDeLaMap

Eléments de jeu : Actor Classes, Pickups, Ammo / Armor / Health / etc…  
UTTeamPlayerStart : Spawn

Empêcher SpawnKill :

Bumper

Playtests : Noter les choses, note des choses qui se disent, les réactions  
Partie terminée, réunir les joueurs  
Point positifs, points négatif

Ecrire rendu pdf : N° de version, Date et heure, Noms des participants, Scores (R1B3), Durée de la partie, Trucs importants dites pendant la partie, après la partie, points positifs, points négatifs, conclusion

Un plan pour chaque version, un plan de Circulation, un plan de HeatMap (du bleu au rouge)

Mardi aprem, présenter Map + Playtests  
PowerPoint + PDF

Notation : La rigueur

Le jeu, le joueur, l’Equilibrage

**RENDU :**

30/11 à 20h

[yann@usualmakers.com](mailto:yann@usualmakers.com)

Pas en pièce jointe, mais en lien mega.nz

ZIP : pas un RAR

NOM\_Prenom\_NomDeLaMap.zip

* NomDeLaMap.udk (vérifier qu’elle fonctionne bien en solo)
* .upk si package
* .mp4 du trailer (un petit plan style je bosse, mettre mon nom avec contact, 60fps)

**Pas de message d’erreur lorsque build**

Point bonus : Présentation .pdf de la map, résumer un peu, version finale, vente de la map « elle est trop cool parce que si, parce que ça »