

LEVEL DESIGN



LONGEPIERRE TOM
1BGDB
Avril 2014



CARTE - INFANTERIE / VEHICULES

Taille : 300 x 300 m

Type de jeu : Capture de drapeau

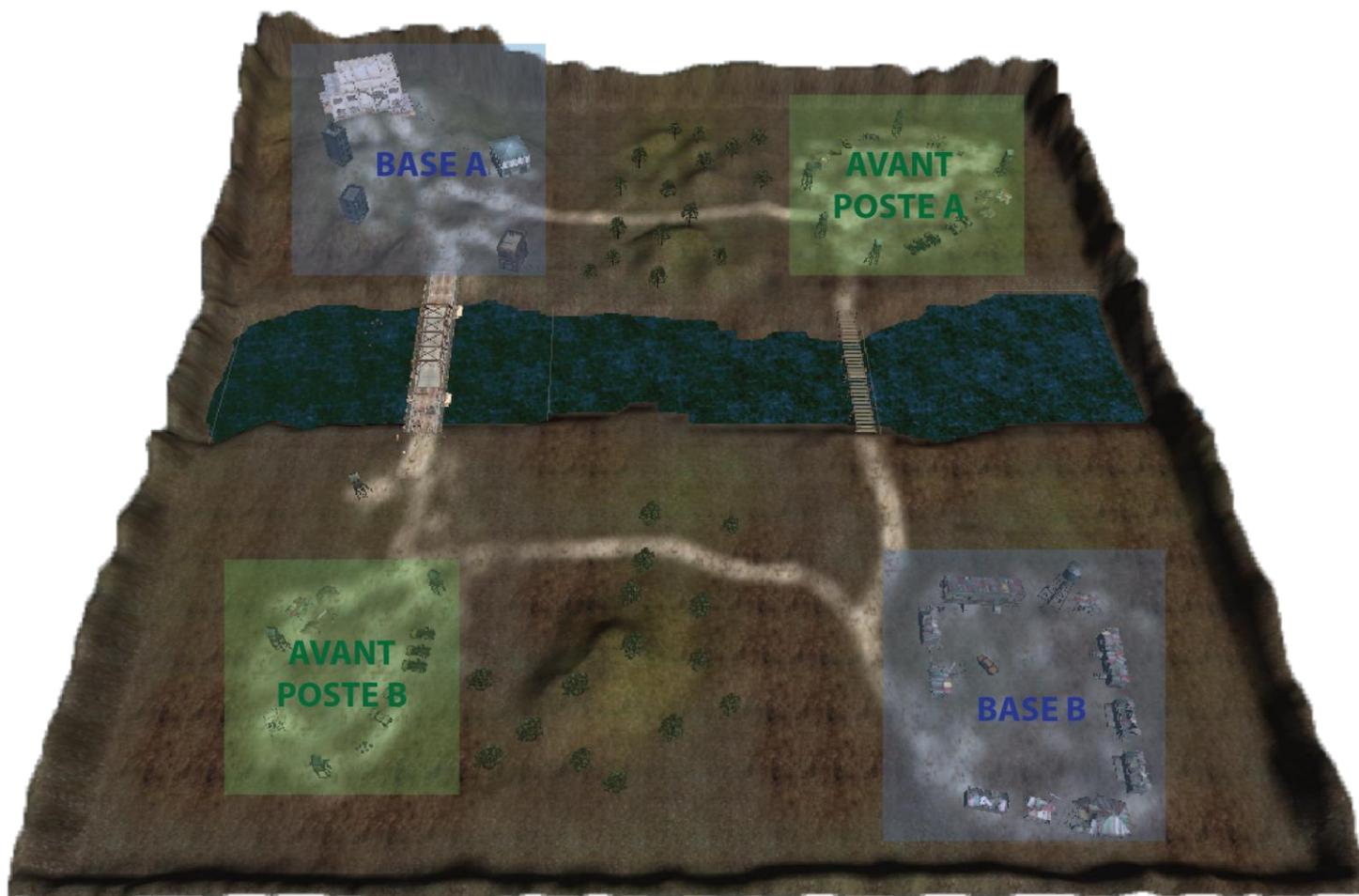
Déplacements : à pieds et en chars

La carte prend place au coeur de la campagne brésilienne, près de bidonvilles et des restes d'une ville désaffectée, le tout séparé par une rivière dont les vieux ponts sont les seuls moyens de passage.

Mode de jeu :

Cette carte met en scène un "Capture de drapeau" : l'objectif étant que chaque camp doit capturer le drapeau de l'équipe adverse, qui se trouve dans leur base, et le ramener dans la leur un maximum de fois avant la fin du temps imparti (10 minutes). Chaque équipe est composée de 12 joueurs.





Description de la carte :

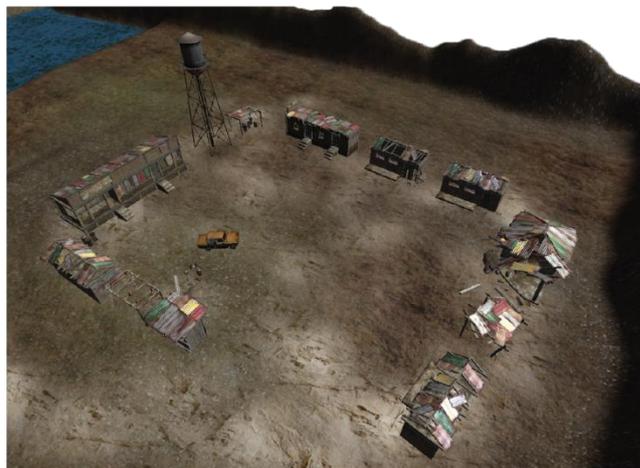
On peut voir ici les traits principaux de la carte avec les 2 bases A et B, dans chacune d'elle se trouve le drapeau à capturer et à ramener dans sa propre base. Les bases servent également de spawn et de respawn pour les joueurs associés à l'équipe correspondante à la base, donc équipe A spawn à la Base A et l'équipe B spawn à la Base B.

L'objectif de la carte est d'aller chercher le drapeau ennemi dans la base adverse et de le ramener dans sa base. Pour ce faire, les joueurs peuvent se déplacer à pied ou utiliser des véhicules comme des jeeps ou des blindés qu'ils trouveront dans les Avant-postes associés à leur équipe. Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent pas prendre les véhicules de l'autre équipe.

Les différents ponts de la map peuvent aussi bien être utilisés par l'infanterie que par les véhicules. Mais attention à ne pas tomber dans la rivière car le pont reliant la Base B à l'Avant-poste A est étroit, il ne possède pas de rambarde et ne peut laisser passer qu'un véhicule à la fois. Alors que l'autre pont peut faire passer 2 véhicules en même temps et offre comme avantage des rambarde empêchant aux joueurs et aux véhicules de tomber dans la rivière.



BASE A



BASE B

Les Bases A et B :

Les bases A et B sont les point de spawn en début de partie et de respawn des joueurs morts au cours de la partie. Dans ces différentes bases est placé en son centre le drapeau à capturer pour chacune des 2 équipes. Les bases sont composées de bâtiments pour permettre aux joueurs qui protègent le drapeau de se cacher en attendant que l'équipe adverse vienne prendre le drapeau. Il y a uniquement des bâtiments ou des obstacles pour se cacher dans les bases, et aucune infirmerie n'est présente car les joueurs régénèrent automatiquement leur santé après quelques secondes sans avoir été touchés.



Les Avant-postes :

Aux différents Avant-postes se trouvent des véhicules que les joueurs peuvent utiliser pour se déplacer plus rapidement ou soutenir leur coéquipier portant le drapeau adverse.

Il y a deux types de véhicules :

- les jeeps qui ont seulement pour but de se déplacer plus rapidement, elle peuvent contenir 2 joueurs, 1 pilote et 1 passager (3 jeeps par Avant-poste)
- les blindés qui eux peuvent contenir 3 joueurs, 1 pilote, 1 passager et 1 artilleur qui contrôle la tourelle située au dessus du véhicule pour appuyer les autres joueurs qui sont à pied et également le porteur de drapeau (2 blindés par Avant-poste)

Lorsqu'un véhicule est détruit, il respawn tout de suite à l'Avant-poste. Les joueurs ne peuvent utiliser que les véhicules de leur propre Avant-poste pour éviter qu'une seule équipe s'octroie le monopôle des véhicules.

De plus, les joueurs qui portent un drapeau ne peuvent pas utiliser de véhicules, s'ils montent dans un véhicule en portant un drapeau, ce dernier sera automatiquement lâché par terre.