Warcraft III

Level Design

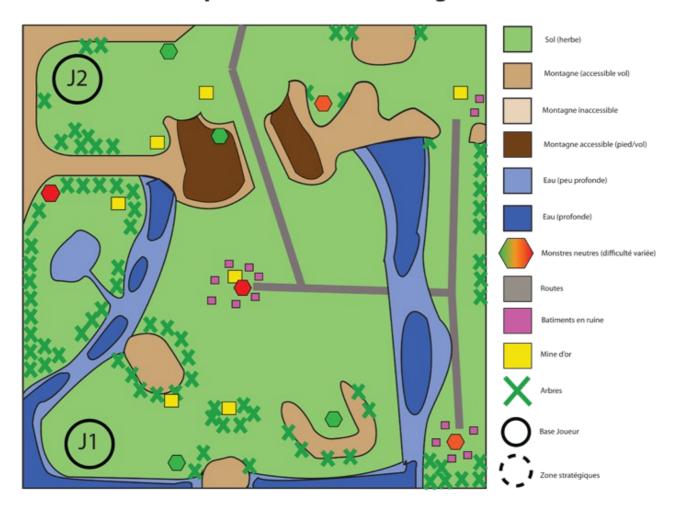
Introduction:

Ce document présente ma map créée pour le jeu Warcraft 3, c'est une map 1v1 où le joueur_1 aura un statut d'attaquant et le joueur_2 un statut défensif.

1 Présentation générale

1.1 La map

Map Warcraft III - Vision générale



1.2 Caractéristiques

Introduction:

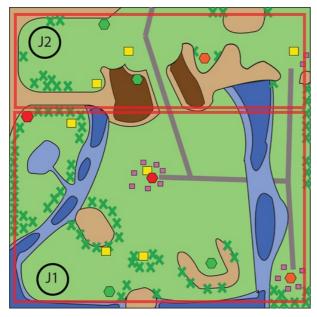
Ce document présente ma map créée pour le jeu Warcraft 3, c'est une map 1v1 où le joueur_1 aura un statut d'attaquant et le joueur 2 un statut défensif.

1.3 Synopsis

Cette map nous fais combattre sur une partie des terres des hommes, où se trouve un petit village paisible au milieu de la grande plaine, entourée de chaînes montagneuses et des rivières. Ce village vit de la culture des fermes environnantes du gibier, mais aussi des mines d'or qui leur permettent de faire du commerce avec les marchands itinérants qui font lien avec la cité la plus proche, via le passage dans la montagne à l'Est de la carte, toutes ces allés et venues sont possibles car les créatures vivant autre fois dans la vallée, se sont cachées dans les grottes il y a longtemps de cela, mais nul ne sait si elles sont toujours en vie.

2 Intentions générales

2.1 Le gameplay



Cette map privilégie la **défense** pour le **joueur_2** (**Humain**) car la montagne lui offre des recoins pour se cacher lui évitant de se faire encercler.

Et l'attaque le pour le joueur_1 (Orc) grâce à aux plaines remplis de ressources et de monstres neutres qui lui sont faciles d'accès,

2.2 Le background



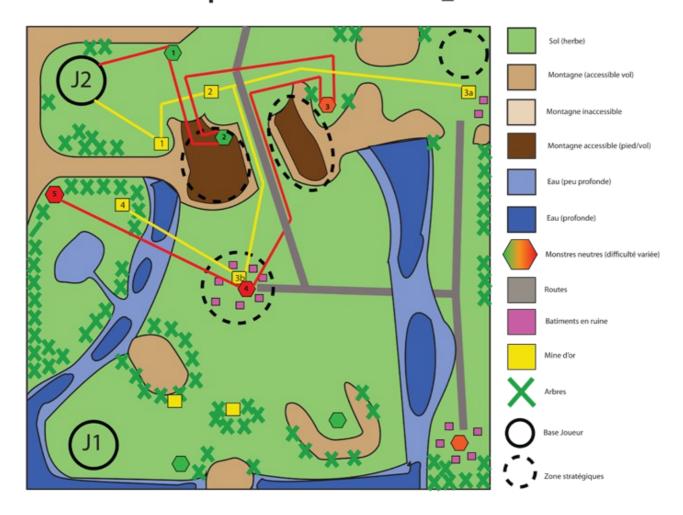
A travers mon level design, je voulais donner à ma map un ton sérieux de part le contexte de la bataille, doté d'une ambiance sinistre et glauque apporté notamment par les villages en ruines et les forêts calcinées, le tout au milieu d'un paysage plutôt calme venant d'être bouleversé et corrompu par la venue des Orcs.

3 Intentions de gameplay

3.1 Situations de départ

Joueur_2 (Humain)

Map Warcraft III - Joueur_2



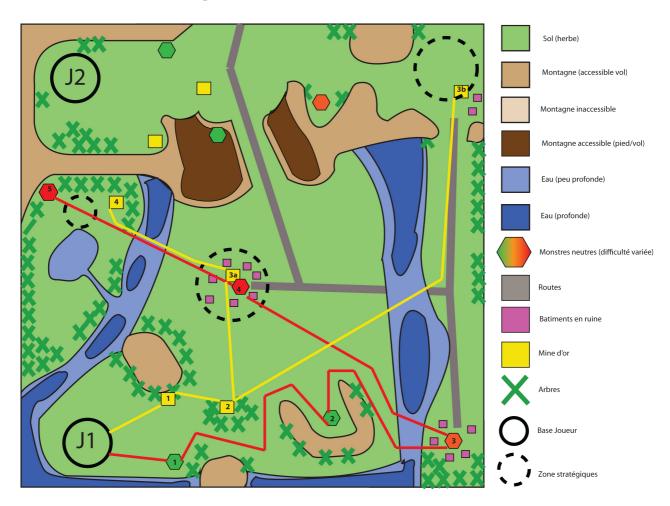
Pour le joueur 2, les spots de bois sont présent en quantité autour de sa base.

Pour l'or, les deux premiers spots sont assez proches de sa base, pour une rentabilité plus efficace, il devra d'abord prendre le **spot 1**, qui est le plus proche, puis le **spot 2**. A partir de là, le **joueur_2** devra faire un **choix**, soit il prendra le **spot 3a** pour bloquer l'accès Nord-Est au **joueur_1**, le forçant à attaquer par le canyon qui sera une zone plus difficile à contrôler par le **joueur_1**, mais il devra laisser au **joueur_1** un, voir deux spots qu'il aurait pu contrôler. Sinon, au lieu de prendre le **spot 3a**, le **joueur_2** peut prendre le **spot 3b** et s'il est assez rapide, le **4**, laissant alors au **joueur_1** libre accès au passage du Nord-Est, mais il sera gêné, car en prenant le **spot 3b**, le **joueur_1** peut bloquer les déplacements du **joueur 1**.

De plus, en prenant le **spot d'or 3b**, le **joueur_2** s'assure de pouvoir tuer les **monstres neutres n°4** et peut-être les **monstres neutres n°5** et donc avoir un **héros plus puissant** que celui de son adversaire, mais pour y parvenir, il devra les tuer dans **l'ordre indiqué** sur le schéma, car ils sont placé d'une manière où le joueur commence à tuer les montres les **plus faibles** et plus il avance

Joueur_1 (Orc)

Map Warcraft III - Joueur_1

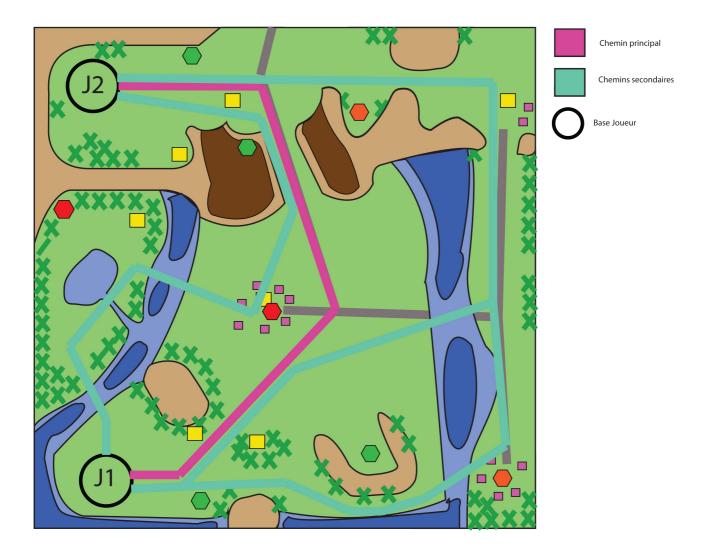


Pour le joueur_1, la disposition des deux premiers spots d'or est similaire à celle du joueur_2, après avoir pris les spots n°1 et n°2, mais en fonction aussi du joueur_2, le joueur_1 peut choisir le n°3b et dans ce cas attaquer le joueur_2 au plus vite, car en prenant le spot n°3b il laisse le spot n°3a à la merci de l'ennemi et prend le risque que le joueur_2 fasse un rush sur sa base. Mais il peut aussi prendre le spot n°3a et donc les monstre neutre n°4, contrôlant ainsi le passage des unités passant par le canyon, il lui sera donc facile de prendre la mine n°4 et les monstres neutres n°5, le joueur_1 aura donc une plus grande économie et donc une meilleure armée et un héros de niveau supérieur à celui de l'ennemi, il pourra donc se risquer au canyon où de prendre la zone au Nord-Est qui sera normalement contrôlée par le joueur_1 et ensuite se diriger vers la base ennemi.

Concernant les monstres neutres, le **joueur_1** devra les tuer dans **l'ordre indiqué** sur le schéma, car ils sont placés de manière où le joueur commence par tuer les montres les **plus faibles** et plus il avance sur la map, plus les monstres seront **puissants** et donnerons **plus d'XP**. Cependant, contrairement au **joueur_2**, si le **joueur_1** ne contrôle pas le centre de la map, après avoir tué le groupe d'ennemis neutres n°3, le joueur_1 à encore une chance de tuer le groupe n°5, son héros sera

suffisamment puissant, et il pourra passer par la zone de la rivière traversable qui se trouve tout au Sud du lac pour contourner le camp ennemis au milieu, ce qui dans la situation inverse, le **joueur_2** de par sa position géographique ne peut pas faire.

3.2 Les chemins



Chemin principal

Le chemin principal est accessible par voie **terrestre** et **aérienne**. Il est **large** dans le sens où il donne accès à de grands espaces, mais aussi **étroit** dans le sens où il nous fait passer entre divers éléments naturels (forêts, villages en ruines et dans un étroit canyon).

Ce chemin principal donne accès aux deux mines principales du joueur_1 ainsi qu'aux deux principales du joueur_2, de plus il donne accès à deux zones importantes de la map, un village abandonné se trouvant être une sorte de carrefour entre tous les chemins (principaux et secondaires) et qui abrite un spot d'or ainsi qu'un groupe de monstres neutres de haut level. Le chemin principal donne aussi accès au canyon, qui est une zone facilement contrôlable par le joueur_2 et qui lui est indispensable, Le chemin principal ne fait pas faire de détour et nous dirige plus ou moins directement vers la base adverse.

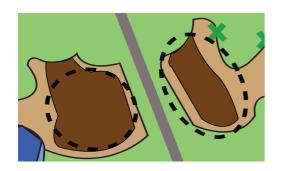
Chemins secondaires

Pour accéder à la base adverse, un chemin secondaire est accessible par voie terrestre et aérienne par les deux joueurs. Ce chemin amène le joueur vers le coté Est de la map, le faisant passer soit à coté du village en ruine au milieu de la map, soit longer la côte au sud, traverser une rivière et traverser la chaîne de montagne au Nord-Est.

Un chemin secondaire liant la base principale du joueur Humain et Orc traversant la zone du lac à l'Ouest de la map peut être un chemin tactique important, si le joueur _2 s'est emparé du village en ruine au centre de la map, le joueur_1 peut passer par le lac pour contourner l'avant-poste et le prendre à revers, se le joueur_2 y avait posté toutes ses unités, le joueur_1 pourra alors traverser le canyon sans problème. Ou en gardant l'idée que le joueur_2 possède cet avant-poste, il peut partager ses unités en deux et envoyer une partie de ses unités faire diversion par le chemin le plus direct et envoyer le reste de ses unités par le chemin du lac et détruire directement la base du joueur_1.

Les spots de ressources tracent eux aussi des chemins secondaires, variant suivant les choix des joueurs.

3.3 Zones asymétriques



Concernant les zones asymétriques, le canyon en fait partie, car en effet si le joueur_2 a installer ses défenses sur les hauteurs qui surplombent le canyon, alors le joueur_1 aura beaucoup de mal pour passer par là. Mais si le joueur_2 reste bien au chaud derrière ses défenses, il risquera de ne pas pouvoir repousser le joueur_1 s'il choisit de passer par le chemin le conduisant au Nord-Est, car il disposera de moins de ressources et

d'un héros moins puissant que le joueur_1. C'est pour ça que l'avant-poste placé juste devant le canyon, disposant d'un spot d'or et d'un monstre neutre de haut niveau sont là pour pousser le joueur_2 à sortir de son trou et de jouer de façon plus agressive.

A par le canyon, les deux joueurs ont accès aux mêmes zones stratégiques qui peuvent leur permettre à l'un comme à l'autre de dominer la partie.

4 Intentions de background

4.1 Contexte



Lors d'un âge où Hommes et Orcs se livrent de terribles batailles, le groupe que Artas avait envoyé pour défendre les villages près de la côte, a réussis à repousser le groupe d'Orcs qui semait la terreur dans les environs depuis plusieurs jours. Mais les hommes ne s'attendaient pas que la contre-attaque arriverait si vite, à peine le bilan des pertes établies, un navire Orc accosta sur la rive au sud de plus, l'odeur de la chair calcinée avait réveillé de nombreuses créatures et les poussa hors de leurs immondes cavernes. Malheureusement, après l'arrivée des hommes dans la plaine, les Orcs avaient bloqué la route menant à la cité des Hommes, ayant déjà plusieurs blessés, ils n'eurent pas d'autres choix que de se réfugier avec les quelques paysans saufs, à l'abri derrière la chaîne de montagne, mais y seront-ils vraiment à l'abri ?

4.2 Environnement



La partie se déroulera sur une map alliant des paysages montagnards, de forêts et de plaines, car chacun d'eux apportent une ambiance différente, dans la zone du lac au milieu de la forêt on a l'impression d'être dans un lieu magique et mystérieux. Dans la montagne le joueur est un peu confiné, le laissant toujours sur ses gardes. Et lorsque l'on déplace ses unités dans de grands espaces comme la grande plaine au milieu de la carte, cela apporte quelque chose d'épic et le joueur se sent vraiment puissant.

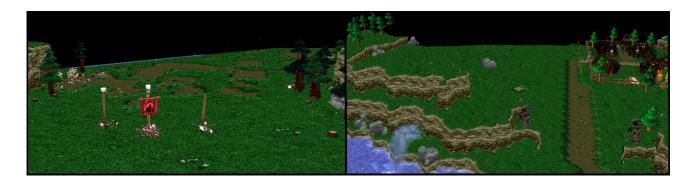
Ces différents lieux sont à la base verdoyant avec de petites rivières, on a l'impression d'être dans des endroits calmes, ce qui rend la confrontation du joueur avec les zones ravagé plus imposante, comme le village et les fermes brûlées et le sol de la zone de départ du joueur Orc complètement dévasté, le tout est justifié par le contexte.

4.3 Créatures



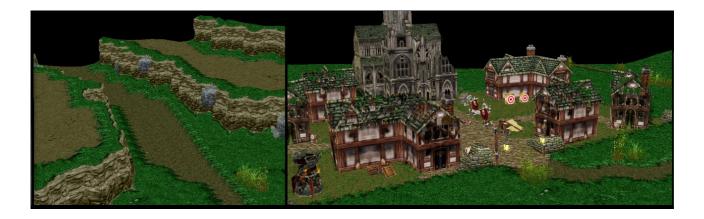
Les créatures présentes sur la map son des squelettes, des golems de boue et des ours sanguinaires, ses horribles créatures s'en prenaient autrefois aux voyageurs égarés, les emmenant dans leur repère et leurs infligeant d'horribles souffrances. Mais à son couronnement, le dernier roi de ses terres avait lancé des battues et avait renvoyé ces horribles créatures sous terre, nul ne savaient ce qu'elles étaient devenues, jusqu'au jour où l'odeur de chair calciné des fermes environnantes se faufila jusqu'aux galeries menant sous terres et réveilla ce mal.

4.4 Lieux spéciaux



Cette map comporte plusieurs lieux spéciaux, il y a tout d'abord le **campement Orc** près de la côte où leurs navires ont accosté.

Nous avons ensuite le **passage dans la colline** au Nord-Est avec la ferme en ruine, l'un des lieux stratégiques pour les deux joueurs, car il mène tout droit à la base du joueur Humain et est moins risqué que le canyon.



Ensuite il y a le **canyon**, c'est le chemin direct entre le campement des hommes et le village en ruine. Si les deux joueurs s'y affronte, cela risque d'être une bataille sanglante et difficile pour le joueur Orc.

Et enfin, le **village en ruine**, lui aussi un point aussi important pour les deux joueurs, car celui qui contrôlera cette zone au sûrement un héros avec un meilleur niveau et aura un champ de vision sur presque toute la grande plaine.