
Création de la map de San Antonio pour le jeu *The crew*

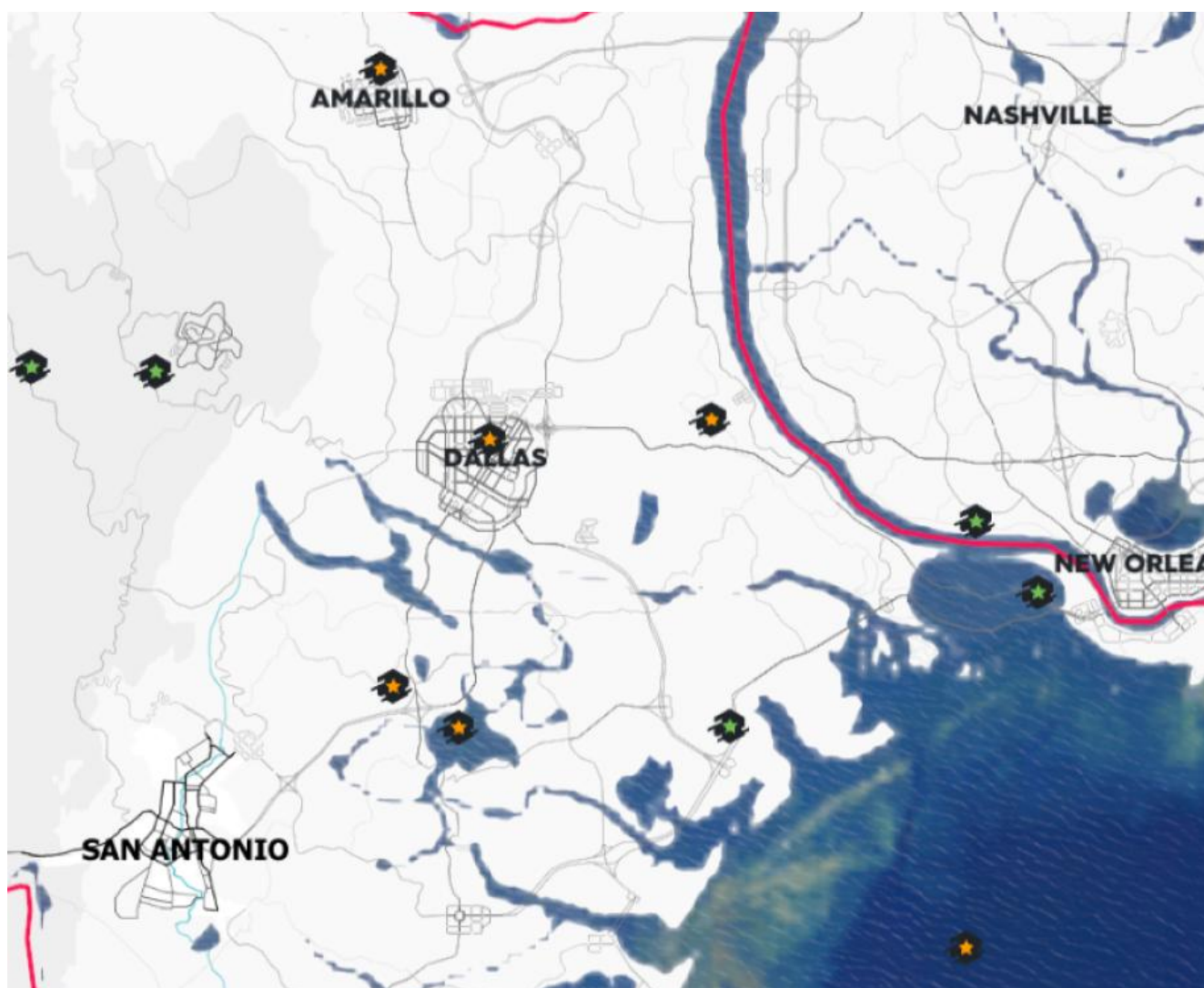


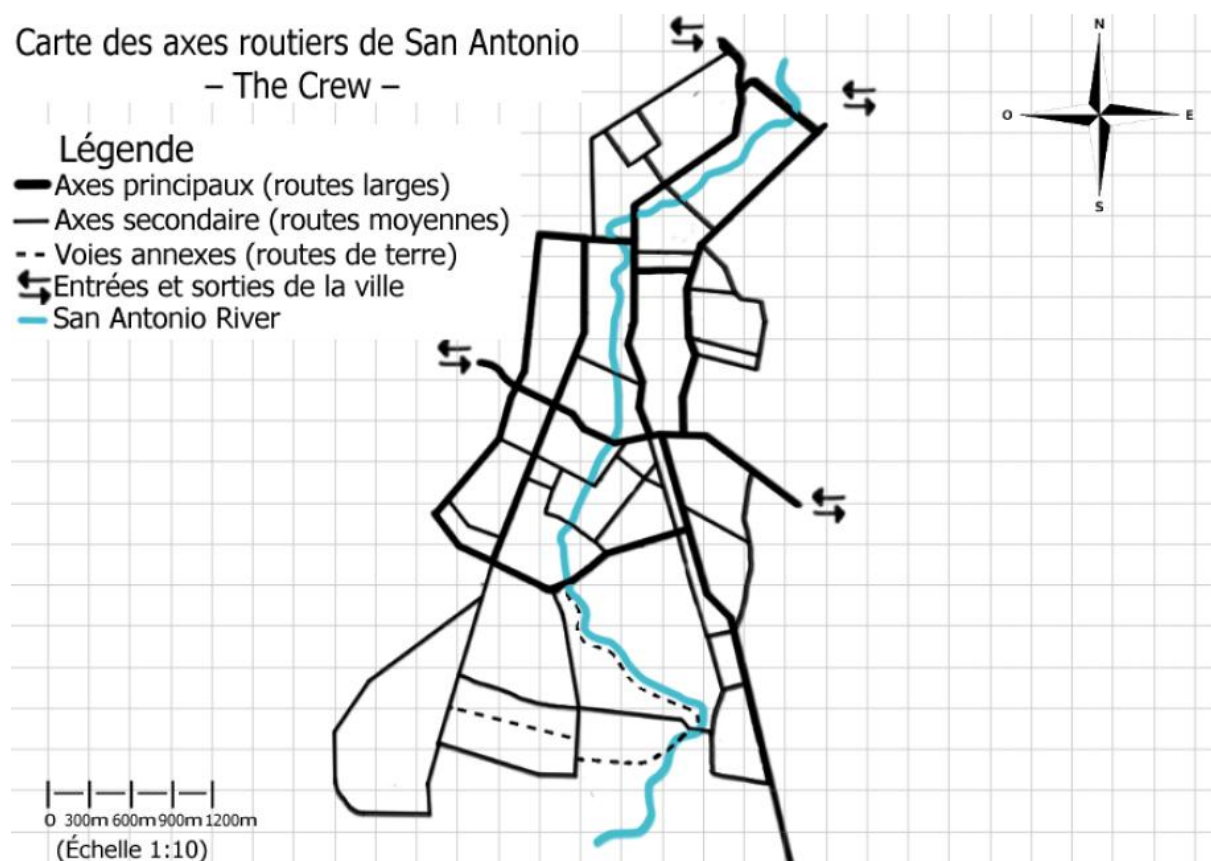
Table des matières

I – Échelle et les axes routiers	3
II – Les zones géographiques et les points d'intérêt	5
III – Le potentiel Gameplay	9

I – Échelle et les axes routiers

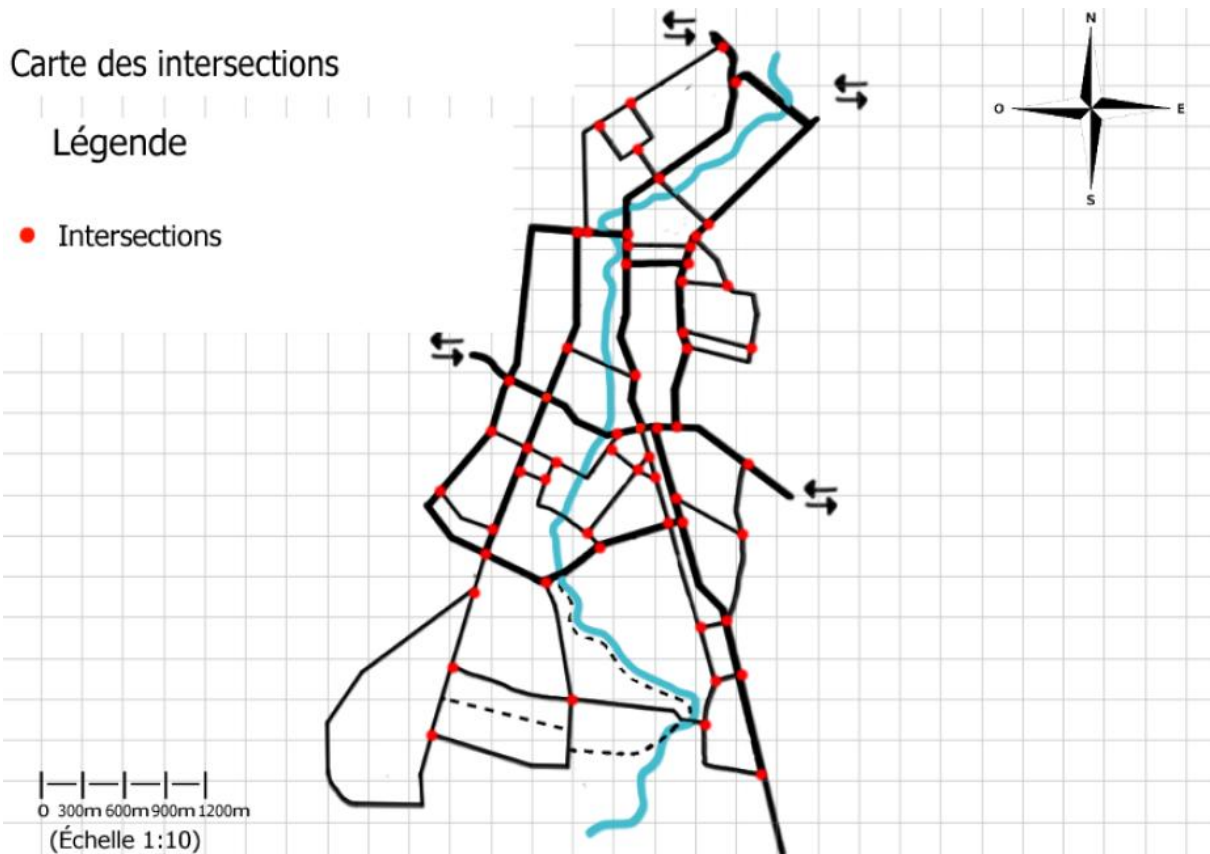
L'échelle de la carte totale du jeu est d'environ 6 000 km². Cette carte représente une version 1:10 de la réalité. Notre version de San Antonio couvre une surface d'environ 24,6 km².

Ainsi, un joueur roulant à 200 km/h traverse la largeur de la ville (environ 4 km) en 1 minute et 10 secondes, et parcourt la longueur de la ville en ligne droite (environ 6,4 km) en environ 2 minutes.



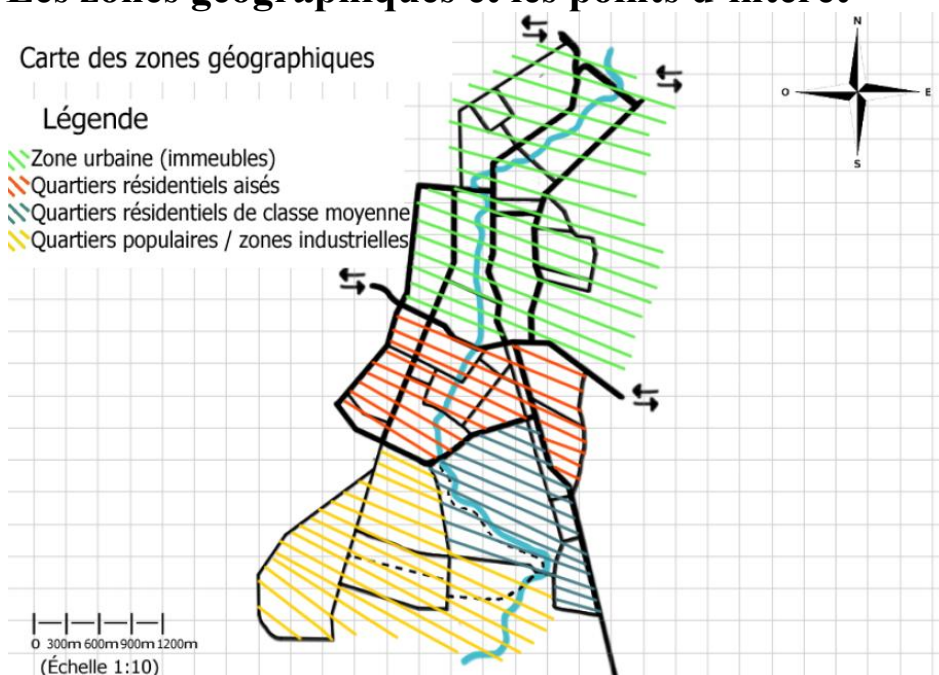
La carte est construite autour de trois types d'axes caractéristiques. D'une part, les axes principaux, qui reprennent les grandes routes réelles du centre de San Antonio. Afin de rendre les phases d'accélération agréable pour le joueur

D'autre part, les axes secondaires, qui s'appuient sur la forme générale des quartiers majeurs du centre-ville, en simplifiant leur tracé. Et enfin les voies annexes qui sont des routes de terres créées pour des intérêts gameplay mais basées sur de véritables caractéristiques (exemple : zone désaffectée, travaux, etc.).



La carte comporte 58 intersections, réparties de manière homogène. Il est à noter que les voies annexes, même si elles sont reliées aux axes classiques, ne sont pas comptabilisées comme des intersections, car il s'agit de routes normalement non praticables ou interdites aux véhicules selon le code de la route.

II – Les zones géographiques et les points d'intérêt

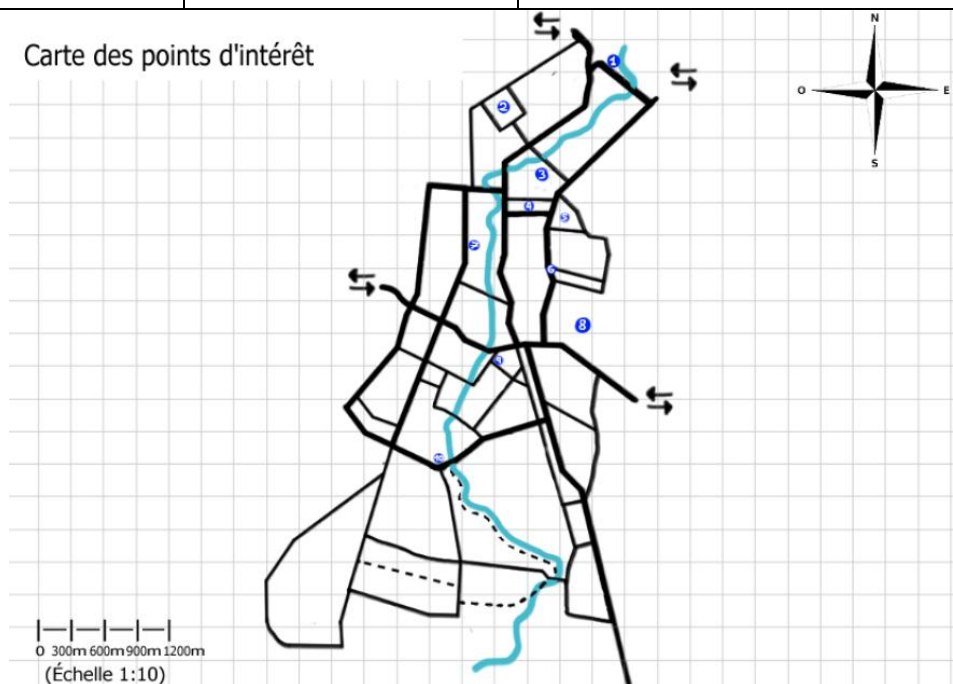


La ville est divisé en quatre zones/quartiers, représentant la réalité sociale et économique du centre-ville de San Antonio. Ce découpage sert également le gameplay

Quartier	Intérêt Gameplay	Photographie du lieu
Zones urbaine	• Landmarks reconnaissables, car possède le plus de points d'intérêt • Beaucoup de circulation, donc défi pour le joueur • Longues avenues droites, donc idéales pour les accélérations du joueur.	
Quartier résidentiel aisé	• Architecture marquante, facilitant le repérage du joueur • Présence de voiture de course, qui justifie les « street races » • Beaucoup de petites boucles dans la zone, ce qui permet des courses ou des drifts	

Quartier résidentiel de classe moyenne	• Peu de routes, donc facile à se repérer • Zone de transition entre le quartier aisé et populaire, ce qui faussement donne un sentiment de grandeur à la carte • Grande boucle, très utile lors de course	
Quartiers populaire / Industrielle	• Peu de circulation donc facile pour le joueur de rouler • Présence de travaux que le joueur doit esquiver • Quartier très caractéristique donc très facilement reconnaissable pour le joueur	

Carte des points d'intérêt

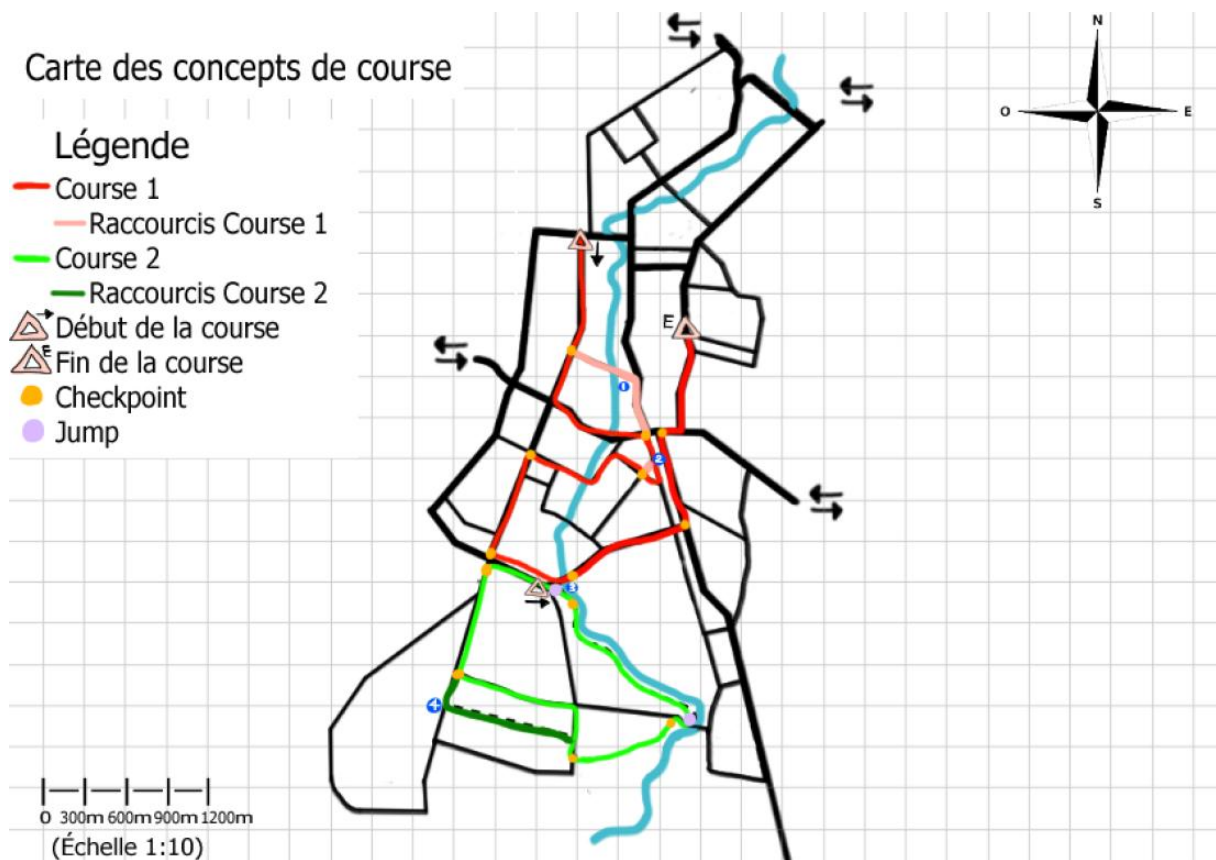


Numéro du point d'intérêt	Nom du lieu	Photographie du point d'intérêt
1	San Antonio Museum	
2	Madison, Square Park	
3	Tobin Center For the performing Arts	
4	Travis Park	
5	The Alamo / Alamo Cenotaph	
6	La Antorcha de la Amistad	

7	San Fernando Cathedral	
8	Tower of America	
9	Tower Life building	
10	Pioneer Flour Mills	

Ainsi les quartiers et les points d'intérêt, en plus de servir à rapprocher cette version de San Antonio de la ville réelle, créer des landmarks. Ces repères visuels aident le joueur à s'orienter efficacement et rendent la navigation dans la ville plus intuitive sans regarder la minimap.

III – Le potentiel Gameplay



Course numéro 1

La première course fait environ 6 km. En prenant en compte les décélérations dues aux virages ainsi que les variations de vitesse, et en partant du principe que la vitesse de pointe est de 260 km/h, la course peut être estimée à une durée d'environ 2 minutes.

Cette course est de difficulté moyenne pour un joueur expérimenté, mais difficile pour des joueurs casual, car le trajet comporte à la fois des lignes droites favorisant la vitesse et des virages serrés qui doivent être anticipés pour ne pas les rater. En termes de gameplay, prendre les raccourcis est le meilleur moyen de prendre de l'avance sur les IA et donc de gagner la course, mais les raccourcis sont difficiles, notamment une zone de travaux puis le virage le plus serré de la course. Ainsi l'objectif pour cette course est de montrer la maîtrise du joueur. La course sert aussi à passer devant plusieurs points d'intérêt de la ville de San Antonio ce qui rend la course visuellement unique.

Numéro du point de passage	Intérêt Gameplay	Photographie de passage
1	• Zone très étroite pour une voiture de course • Obstacle sur le chemin • High risk, high reward, car temps gagné grâce à l'accélération très importante	
2	• Grande accélération du joueur grâce à la route large • Raccourcis présents mais difficiles à voir avec la vitesse du joueur	

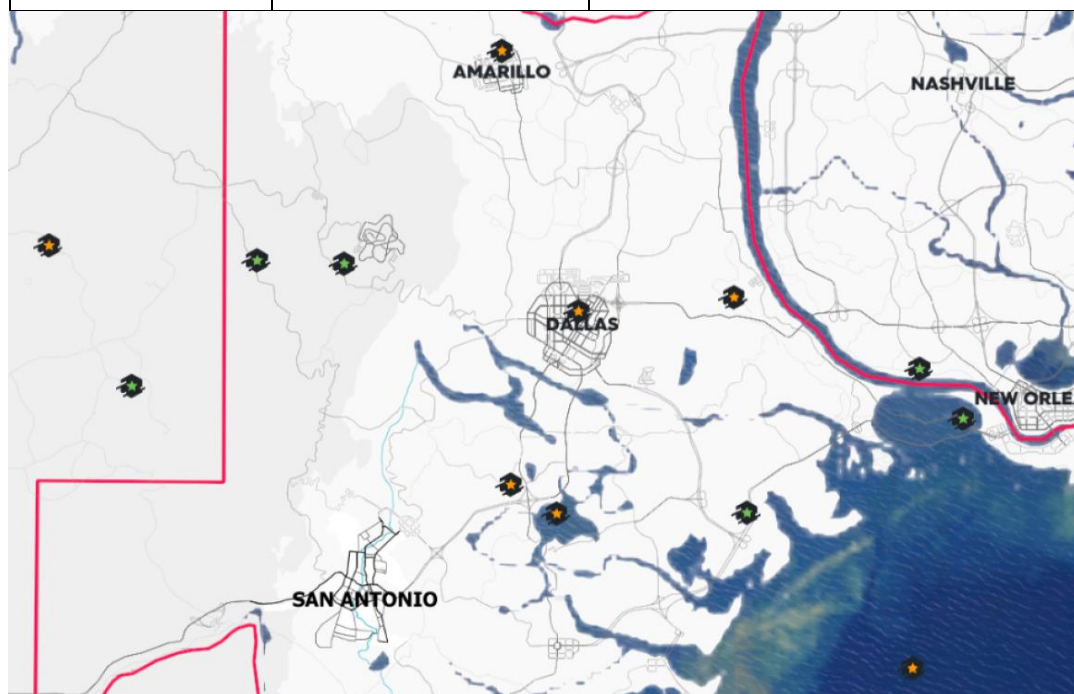
Course numéro 2

La deuxième course fait au total environ 4 km. En tenant compte des nombreux virages, des phases de freinage et des relances, caractéristiques d'une course de type rally, la vitesse maximale du véhicule peut atteindre environ 210 km/h. Dans ces conditions, une seule boucle a une durée d'environ 2 minutes. Étant donné qu'il y aura deux tours à réaliser, la course numéro deux dure donc environ 4 minutes en conditions optimales.

Cette course est facile à prendre en main pour la majorité des joueurs, mais difficile à maîtriser, car les virages présents sont parfaits pour réaliser des drifts et gagner de la vitesse. En termes de gameplay, la course est très agréable à jouer, notamment grâce à la présence de sauts (jumps), en particulier pour accéder à la zone près de la rivière de San Antonio et vers l'usine (zone située à l'est du deuxième raccourci de la course 2).

La course est aussi intéressante en termes de gameplay, car elle permet aux joueurs de pousser les autres joueurs pour créer des accidents. C'est surtout le cas dans la zone de travaux du raccourci, dans le hors-piste vers la rivière et enfin dans l'usine.

Numéro du point de passage	Intérêt Gameplay	Photographie de passage
3	- Le joueur peut avec l'aide d'une rampe accéder au hors-piste près de la rivière - Le hors-piste suit le chemin piéton	
4	Le joueur peut dans la zone de travaux pousser des joueurs dans le décor. Et donc créer des accidents	



(Map du Texas dans The Crew 2 avec l'ajout de notre carte de San Antonio)