

[FR] Guide pour le mapping en Speedball

par Aurel & janfo

Préambule

Merci de prendre votre temps de lire et d'essayer de créer une carte et de contribuer à la communauté.

Amusez-vous à construire et à jouer!

Il pourrait également être intéressant pour les non-mappeurs de lire.

Si vous avez besoin d'aide avec quelque chose dans l'éditeur ou si vous voulez contribuer des idées, contactez-nous.

Rien de tout cela n'est gravé dans le marbre, mais ce sont de bons conseils d'une longue expérience de la cartographie et de la lecture de Speedball.

1. Concept/Conseil général

- Vous devez d'abord savoir que nous pouvons généralement séparer une carte speedball en 3 parties. La défense, le milieu et l'attaque.
- Certains préfèrent commencer à construire par le Spawn et la zone du Pole, d'autres partent de milieu, vous devez essayer ce qui vous convient le mieux. Pour les débutants, je dirais que partir de la zone du Pole est le plus facile.
- Ne vous contentez jamais trop de ce que vous construisez, essayez de travailler sur chaque domaine jusqu'à ce qu'il soit excellent, n'ayez pas peur de rejeter des idées
- Vous devez passer beaucoup de temps à parcourir la carte et à réfléchir à la manière de l'améliorer.
- La taille est importante, sur la plupart des cartes, il vous faut environ 13-17 secondes pour aller du spawn au pôle. Essayez de rester compact.
- Speedball est un jeu en équipe, le bon positionnement et des bonnes passes. Donc, vous devriez garder à l'esprit d'avoir de bons endroits pour construire une attaque et pour la défense. La défense et l'attaque doivent être équilibrées. En général, il vaut mieux rendre la défense un peu plus facile que l'attaque.
- Il devrait être aussi fluide que possible (vous ne devriez pas rester coincé), essayez d'intégrer des mouvements amusants
- La carte doit avoir une bonne structure pour que le joueur sache quelles zones aller et le flux de mouvement ouvrira la voie.
- Il devrait y avoir un terrain élevé et un terrain bas et quelques endroits clés (pour passer / construire une attaque / défense).

- Essayez d'éviter trop de différences de hauteur, assurez-vous d'une bonne accessibilité
- Pour assurer une bonne défense, essayez de créer des «points de passage»
- Ne construisez pas la carte trop ouverte, mais elle ne devrait pas non plus être trop fermée, vous devriez donc pouvoir faire des passes.
- Évitez les longs tunnels
- Gardez l'utilisation d'endurance à l'esprit
- Ne construisez pas trop de sauts, essayez de garder les choses simples et évitez les mouvements inutiles (sauts, etc.)

2. Concepts avancés

Concept: Le Spawn

- Le Spawn ne devrait pas être trop loin du pôle
- C'est peut-être une bonne idée de le placer un peu plus haut pour pouvoir gagner de la vitesse lorsque vous vous dirigez vers le milieu et vous ne pourrez pas vous y rendre sans endurance.

Concept: La zone du milieu

Concept général pour le milieu

- La zone centrale permet d'avoir une phase où les joueurs doivent se battre / prendre position pour les passes.
- Les chemins pour construire l'attaque doivent être clairs
- Préférez un milieu ouvert / pas trop fermé pour permettre le passage
- Le milieu doit être relativement fin pour que vous puissiez choisir le moyen d'aller facilement et rapidement pour votre futur attaque
- Anticiper afin que les blocs que vous utilisez soit utiles pour attaquer, et pas simplement placés sans sens

Concept: Le pôle

Le placement

- Le pôle ne doit pas être trop éloigné du spawn
- Il peut être bon de le placer un peu plus haut que les chemins d'attaque
- La zone autour du pôle ne doit pas être trop étroite

Eviter

- Éviter d'engouffrer le pôle, cela pourrait rendre la défense très compliqué
- Évitez d'avoir la vision sur le pôle depuis des positions éloignées

Suggestions avancées

- Il peut être plus facile de construire un pôle difficile pour les attaquants d'abord, puis de le modifier étape par étape pour le rendre plus facile.
- Vous devriez être capable de sortir rapidement le ballon de la zone de danger en tant que défenseur (peut-être travailler avec la différence de hauteur)
- Essayez de penser aux lignes de vision proche du pôle pour les passes
- Il peut être bon d'avoir une couverture proche du pôle pour les défenseurs mais aussi pour les attaquants utilisables
- Vous devez imaginer des situations, comment les joueurs vont y jouer, quelles possibilités ils ont

Concept: 3 chemins d'attaque

Pour l'attaque

C'est généralement un bon chiffre pour assurer l'équilibre et donner des choix, y compris pour les passes.

Faites-les différents. L'un pourrait être facile à prendre et les deux autres un peu plus durs, mais plus gratifiants. Cela pourrait nécessiter un mouvement où l'attaquant doit prendre un risque.

Pour la défense

Pour la défense, ces voies devraient être faciles à atteindre, ce qui est bien lorsque vous imaginez les lignes de défense.

Donc, à partir de certains endroits, vous pouvez facilement voir et atteindre ces voies et les défendre

Vous devriez pouvoir retourner au pôle facilement pour défendre lorsque l'ennemi se précipite

Suggestions avancées

Nous conseillons un minimum de 3 chemins, vous pouvez en construire plus, mais vous devez vous assurer qu'elles soient possibles à défendre.

Concept: Spot pour les passes

Vous devriez

- Être capable de passer à un coéquipier après avoir capturé le ballon
- Être capable de passer du milieu à certaines positions de la défense adverse
- Être capable de passer dans l'attaque même avec des positions bien déterminées

Vous devriez pas

- Être capable de faire une longue passe directement de la défense / du milieu au pôle adverse
Vous pouvez construire un mur autour du poteau pour éviter cela (comme sur Klymax)
Vous pouvez penser à un pattern original pour la carte (comme sur Babylone)
- Avoir trop de spots sur la carte, pour éviter de rendre la tâche trop compliquée pour la défense
- Avoir des endroits trop difficiles à atteindre (peut conduire au camping de position)

Pour l'attaque

Il devrait y avoir un endroit relativement éloigné du pôle pour attendre les coéquipiers et pouvoir ensuite exécuter l'attaque. Mais cet endroit devrait toujours être facile à atteindre pour les défenseurs

Pour la défense

Vous devez savoir que les spots pour les attaquants seront également bons pour les défenseurs lorsqu'ils retrouveront le ballon et voudront jouer en toute sécurité et développer lentement l'attaque.

Concept: Schématisation

- Il peut être bon d'utiliser une forme en S comme «Babylone» ou «map», cela crée du dynamisme, il rend le passage plus précieux et bloque la vue d'un pôle à l'autre.
- Pour la longueur de la carte, il est bon d'avoir à l'esprit le moyen le plus rapide devrait être d'environ 14 à 16 secondes entre le spawn et le pôle.
- La zone du milieu et du pôle ne doit pas être trop large, la zone entre le pôle et le milieu peut être un peu plus large pour créer des zones sûres et des passes précieuses.

Concept: Blocs techniques

Pour atteindre les zones facilement / rapidement

- Vous pouvez utiliser le powerblock sol / mur (intéressant pour améliorer le milieu et le rendre plus dynamique)
- Vous pouvez utiliser un bumper (non recommandé pour l'attaque, car trop facile à défendre) Mais cela permettra à la défense de revenir à la position du pôle ou sur des points clés
- Il est bon de prendre de la vitesse avec les aimants, mais sachez que vous ne pouvez pas sauter dessus, vous ne devriez pas avoir besoin de sauter pour vous déplacer.
- Vous pouvez utiliser des grilles métalliques au sol pour gagner de la vitesse et garder la possibilité de sauter

Pour régénérer de la vie

- Vous pouvez utiliser un Healpad. Mais soyez prudent avec le placement pour que cela reste équilibré dans sur la carte.
- Its probably better to not use it since the ball will heal you

Comment construire une carte (janfo)

La plupart des cartes que j'ai construites été à partir de Spawn, puis du Pole Area (je pense que c'est plus facile), mais récemment, j'ai découvert que partir du milieu pouvait être bon aussi. J'ai toujours eu des problèmes pour construire le centre quand j'ai commencé à partir de Spawn, maintenant avec ma nouvelle façon de faire, cela devient compliqué après avoir terminé le centre. La tâche est différente.

A partir de maintenant, je commencerai toujours par le milieu. Parce que de cette façon, le milieu sera complexe et à partir de là, je pourrai développer davantage la carte.

Donc, en gros, je commence sans avoir la moindre idée de ce que sera la carte finale. J'ai une idée très approximative au début. Je développe mes idées en cours de construction.

Je prends BEAUCOUP (au moins 60%) du temps que je parcours en marchant/courant sur la carte et je construis de très petites sections jusqu'à ce que je sois satisfait.

Je n'hésite pas non plus à supprimer les sections qui ne me satisfont pas.

Mon objectif principal est toujours le mouvement. Mais à présent, j'estime qu'il est plus important d'être structuré dans sa façon de faire et de garder à l'esprit les points énumérés dans le guide.

Je suis toujours très concentré sur le mouvement et la fluidité, mais ce n'est pas aussi important que le gameplay et le schéma attendu qui fonctionne.

J'essaie d'éviter les obstacles inutiles.

J'essaie de rendre la carte aussi facile à déplacer et à comprendre que possible tout en étant aussi complexe que possible.

Je construis 4 blocs, je marche, j'ajuste, je marche, j'ajuste, je construis 4 blocs, je marche, j'ajuste, je marche, je supprime 5 blocs, je marche, je construis 4 blocs, je marche, j'ajuste, je supprime tout sauf 3 blocs et je recommence

J'essaie de construire en plusieurs sessions de mapping, et non pas de tout faire une fois d'affilé. Je remets les choses au lendemain.

Je sais que beaucoup de cartes que j'ai construites sont de la merde, mais cela était la plupart du temps pour le fun.

Félicitations, vous avez atteint ce stade dans le document!

Voici la liste secrète des mots-clés que vous devriez garder à l'esprit lors du mapping :

- effacer
- diviser les sessions de mapping
- Garder à l'esprit un schéma qui fonctionne
- Spots pour les passes
- Lignes de défense et positions
- Compact
- Définir l'attaque
-

