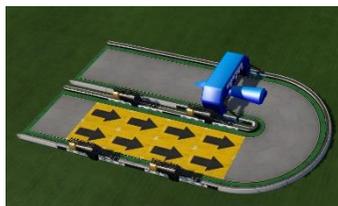
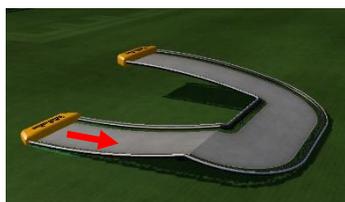


Quelques astuces mapping sur TrackMania²

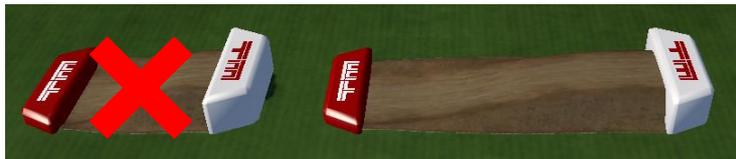
Ces quelques pages ont pour objectif de vous aider à créer des maps propres et agréables. Il n'a pas pour but de vous apprendre à faire des maps professionnelles mais d'éviter de tomber dans le mapping inintéressant à jouer. On va considérer que vous savez utiliser les bases de l'éditeur pour ce qui suit.

1. Les enchaînements à éviter

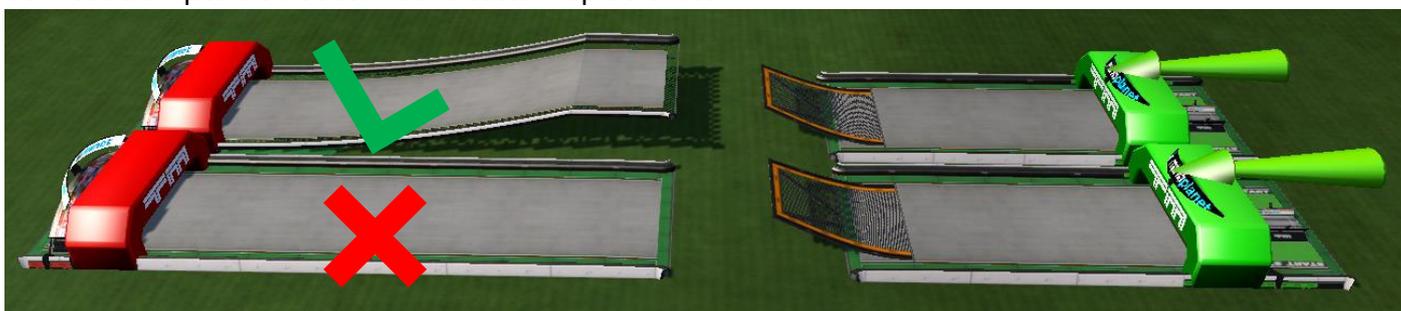
- Lorsque l'on est enthousiaste et que l'on crée une map, on ne pense pas forcément aux personnes qui vont jouer cette map. Ainsi, il arrive que des enchaînements de blocs soient frustrants ou désagréables. Donc un virage à l'aveugle après un saut ou un demi-tour brusque à pleine vitesse sont à proscrire. En effet quand un joueur arrive à prendre de la vitesse, il est regrettable de la faire perdre d'une manière aussi brutale.



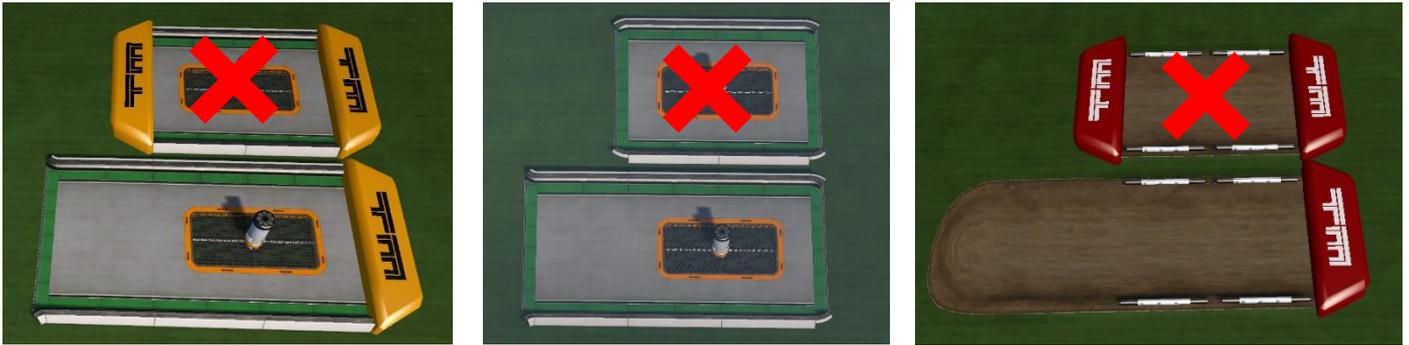
- Beaucoup de transitions existent en deux versions : 1 bloc de long ou 2 blocs de long. Dans ce cas on préférera le bloc le plus long pour avoir des trajectoires plus *smooth* et moins violentes.



- Toujours dans l'idée d'éviter les cassures, il faudra éviter autant que possible les réceptions à plat et mettre des légères (ou fortes) pentes en fonction de l'allure du saut. C'est là que les blocs précédents permettent de mettre un peu de douceur dans cette map de brute.



- Les transitions entre les routes (en terre ou bitume) peuvent être rendues beaucoup plus lisses en posant un bloc de route (à gauche en éditeur, à droite en jeu). Ce n'est pas visible ici mais la partie verte est moins pentue en bas et est donc plus smooth. Ce bloc permet aussi d'éviter que la route se resserre.



- Une fois que vous aurez donné de la vitesse grâce à vos superbes transitions smooth, il se peut que vous ayez envie de mettre un saut. Dans ce cas-là, assurez-vous que personne ne soit obligé de release (lâcher l'accélérateur voire freiner dans les air). En effet, il y aura sûrement des joueurs qui arriveront à prendre plus de vitesse que vous. Pas d'exemple ici. Testez juste vos map en posant des turbos (que vous enlèverez après avoir testé) pour avoir plus de vitesse si besoin.

- Enfin, évidemment, si vous mettez des checkpoints où le joueur peut respawn, assurez-vous qu'il puisse vraiment et facilement respawn. Par respawn, on entend que le joueur ne doit pas faire de marche arrière mais juste repartir du checkpoint. Le fait de respawn fait déjà perdre assez de temps, pas la peine d'en rajouter.



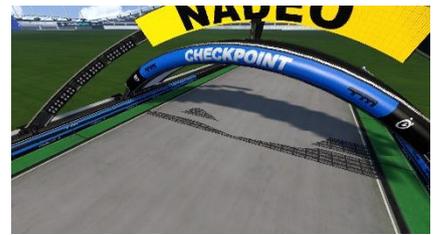
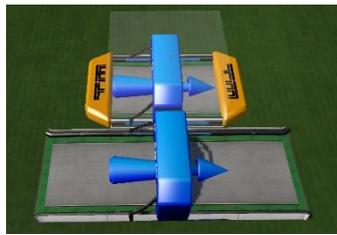
2. Les blocs fantômes ou *mixbloc*

- Tout d'abord, n'utilisez pas les blocs fantômes. Ils sont là pour régler des problèmes de collisions entre des blocs. Leur but n'est pas de mettre des sapins au milieu de la route. Il y a d'autres moyens de mettre de la difficulté.

- Bon, puisque vous insistez, voilà comment activer le mixbloc : Cliquez sur le marteau dans les menus et allez dans *Débloquer les fonctionnalités expérimentales*. Ensuite cochez *Activer le mix-mapping*. La fonctionnalité *Activer le mapping aérien* est inutile. Maintenant que vous avez débloqué l'arme ultime du parfait petit mappeur, servez-vous en avec parcimonie en appuyant F2 (pour alterner entre les blocs normaux et les blocs fantômes).



- Voici quelques exemples qui montrent des erreurs TRÈS fréquentes dues au mix-mapping :



Ici, le mappeur a posé un checkpoint en mix-mapping alors que ça n'était pas nécessaire. Il y a alors un conflit au niveau des textures qui clignotent en jeu (si, vous l'avez tous déjà vu). Il aurait suffi de supprimer la route centrale et de mettre le checkpoint. Cet exemple se décline à tous les blocs qui se placent sur un bloc de type route.



Certains blocs sont faits pour rester au sol. Ne les arrachez pas de leurs racines ou ils donneront des textures volantes.

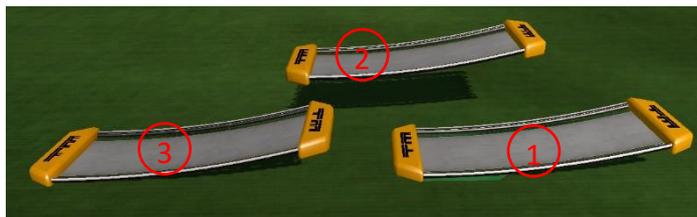
Toutefois, si vous avez à tout prix besoin de ce sapin à 12 mètres d'altitude, essayez de le camoufler élégamment : cherchez des blocs pour lesquels les textures ne se superposent pas et qui cachent entièrement la partie qui vous gêne.



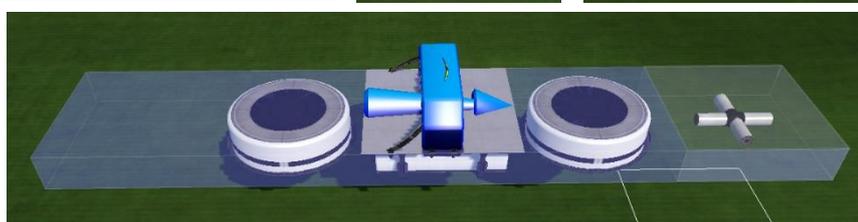
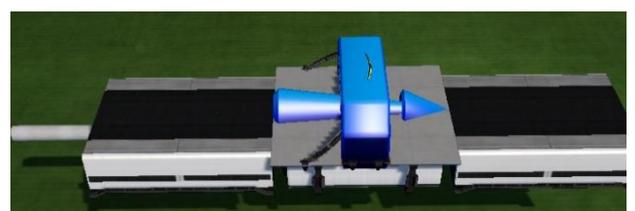
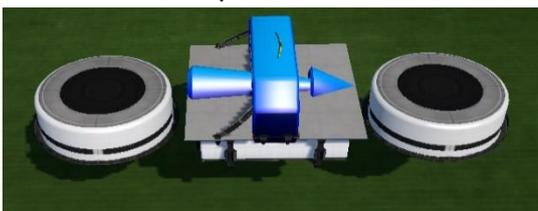
• Enfin, pour éviter tous ces morceaux d'herbe qui dépassent, il existe des moyens de contourner les mix entre une route aérienne et une route pour le sol. Attention néanmoins, les prochains points ne sont pas faisables avec tous les blocs.



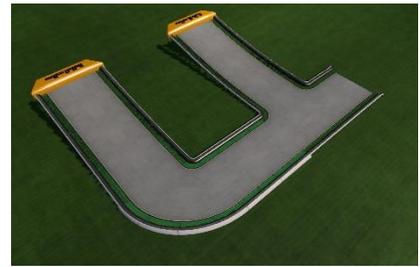
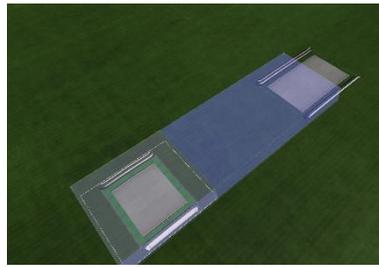
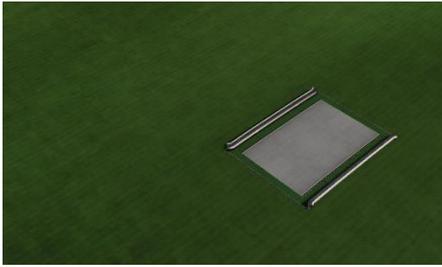
- 1- Pour placer un bloc *aérien* au niveau du sol, placez-le en l'air. Placez-vous en mode fantôme puis ctrl+clik sur le bloc et posez-le où vous voulez.



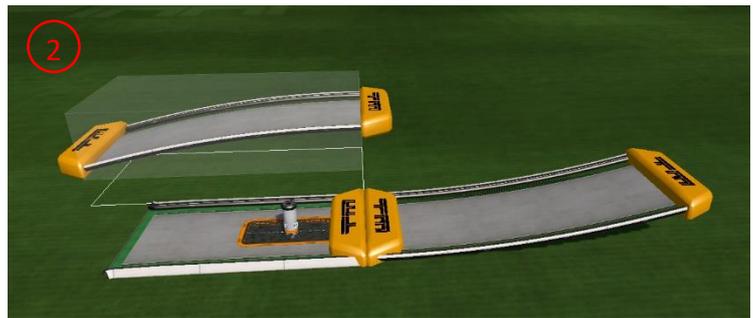
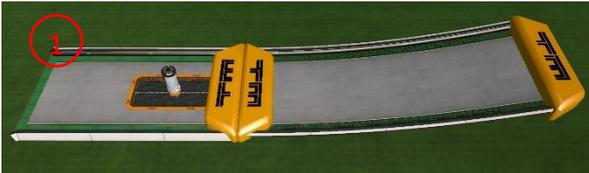
- 2- Pour lier les blocs noirs avec les blocs blancs, posez-les côte à côte puis utilisez un poteau en mode fantôme pour les relier.



- 3- Pour relier une route *sol* et une route *air*, utilisez le 1- pour poser une route aérienne au sol puis reliez la à une route *sol*.



- 4- Si vous avez besoin d'une transition entre un bloc aérien **1** (que vous avez placé au sol grâce au point précédent) et l'herbe, il faudra placer un bloc dans le sol à gauche **2** et une route à droite **3** (dans l'exemple) pour éviter des situations fâcheuses.

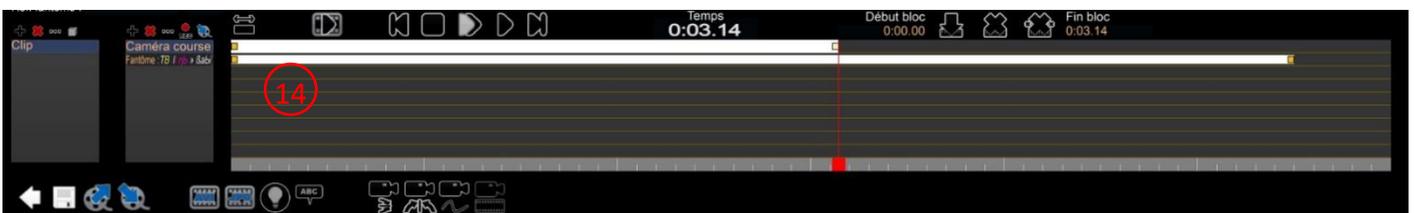
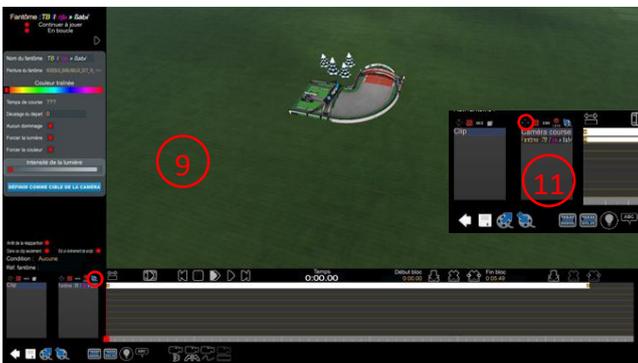


3. Le Médiatracker

- Pour créer un GPS :

- 1- Créez une jolie map sans textures qui clignotent
- 2- Roulez votre map du départ à l'arrivée (oui, je précise)
- 3- Appuyez sur R pour enregistrer le replay
- 4- Cliquez sur le logo médiatracker
- 5- Choisissez modifier *pendant le jeu*
- 6- Cliquez sur votre clip
- 7- Créez votre zone de déclenchement
- 8- Cliquez sur le petit cube pour sortir du mode zone
- 9- Cliquez sur la bobine pour charger votre replay
- 10- Renommez le fantôme (si besoin)
- 11- Cliquez sur le plus (à côté de la bobine)
- 12- Choisissez *caméra course*
- 13- Cliquez sur votre piste *caméra course* et sélectionnez le replay dans *cible*
- 14- Ajustez la durée de la piste si nécessaire





• Pour insérer un texte/trainée :

- 1- Refaites les étapes 4, 5, 6, 7, 8, 11
- 2- Sélectionnez texte ou trainée puis ajustez la taille de la piste. Si besoin vous pouvez *ajouter une clé* pour gérer la transparence, la taille du texte comme vous voulez dans la colonne de gauche.



- Pour forcer une caméra proprement dans un looping/wallride :

- 1- Placez les zones de détections de tous les loopings dans le même clip (même méthode que les deux points précédents). Un conseil : placez la zone sur le début du bloc de looping. Ce n'est pas nécessaire de le faire avant.
- 2- Cochez absolument *arrêt à la réapparition* pour éviter de bloquer le joueur dans une caméra qui ne lui convient pas s'il doit respawn.
- 3- Ajustez un piste *caméra course* en mettant *local player* en cible et *internal* dans caméra. Mettez une durée suffisamment longue pour le clip.
- 4- Créez un nouveau clip à la sortie du looping (il n'y a besoin de rien d'autre).

