EDITION DE SCENARIOS

(traduit des leçons publiées par Matt ZIMMITTI, junior designer chez Tilted Mill, sur le forum officiel du jeu, et mis en ligne avec son aimable autorisation.)

Leçon 1

La première chose à faire avant de lancer l'éditeur est de dessiner un projet de carte. Cela permet de prendre des décisions avant d'ouvrir l'éditeur.

Je dessine une maquette en couleurs sur du papier ou sur un tableau blanc, comme ceci :



Cela n'a rien d'extravagant, mais c'est une bonne idée d'avoir une référence instantanée quand vous êtes plongé dans l'éditeur.

Orange :	falaises
Jaune :	désert
Vert :	herbe, prairie
Rouge :	inondation haute
Brun :	plaines inondables
Blue:	rivière
Pourpre:	les points sont des mines, les carrés des carrières

Voici maintenant, point par point, ce que je fais...

1. - Ouvrir l'éditeur

1.a. - Ecrire « **SAUVER SOUVENT** » sur un Post-ItTM placé bien en vue sur le moniteur.

[Ctrl]-t ([Ctrl]-g pendant le jeu) permet de cycler entre les divers affichages de grilles et de coordonnées.

Touche [²] et mouvement souris changent l'angle de la caméra. La molette centrale permet de zoomer.

La touche [²] est la touche située au dessus de la touche [Tab] et juste à gauche de la touche [1/&]. Elle est appelée "tilde" dans les docs anglo-saxonnes.

2. - Régler la taille de la carte.

- Cliquer le bouton « *Carte* »
- Laisser le terrain par défaut sur «Herbe »
- Régler les dimensions (dans ce cas 150 par 150)
- Cliquer « Créer un nouveau scénario... »

3. - Creuser la rivière

- Cliquer le bouton « *Relief* »
- Régler la taille du pinceau sur « Très petit »
- Sélectionner « *Placer collines* » (une rivière est une colline à l'envers !)

- Chaque fois que vous faites une modification d'altitude dans ou près de la rivière, je recommande de cliquer sur « *Créer une rivière* » pour vérifier que le modèle est sans erreur (calcul assez long, puis la boîte affiche le résultat : « *Modèles OK* » ou « *Erreurs modèles* »). Les erreurs proviennent souvent de "croisements de relief", soit des endroits où il y a de petites bosses dans le lit du fleuve.

- L'utilisation du pinceau est assez rébarbative, cliquer droit, puis glisser vers l'avant pour "bomber" ou vers l'arrière pour "creuser", c'est pas évident, mais on s'y fait...

3.a. - En premier, définir les zones d'inondation maximale. Il faut peindre tout ce qui est bleu ou brun sur la maquette.

La pente du relief actualisera la surface inondée, vous comprendrez mieux une fois que vous aurez testé.

Régler les contrôles comme suit :

Terrain Relief : -1 N. zéro du Relief : 90 Pente : Relief : 6 **3.b.** - Ensuite définir les plaines inondables (c'est à dire l'inondation "normale"). Là les choses deviennent intéressantes.

Cliquer le bouton « *Normal* » sous « *Inondation : Niveau* » s'il n'est pas déjà sélectionné.

Il devrait y avoir quelques "scories" d'eau visibles à ce moment (cf Lesson 1[1].2.scn). Pour les supprimer, je règle l'outil relief comme ci-dessous et je peints depuis le centre de la rivière vers les bords jusqu'à ce que les "scories" disparaissent.

Terrain Relief : -2 *N. zéro du Relief* : 88 *Pente : Relief* : 10

3.c. - En final, on creuse les berges de la rivière. Méthode identique à l'étape 3.b. sauf que cette fois, le bouton « *Inondation : Niveau* » est sur « *Bas* » et les contrôles réglés comme suit :

Terrain Relief : -8 *N. zéro du Relief* : 0 *Pente : Relief* : 60 (80 dans les zones abruptes)

Votre carte doit maintenant ressembler à celle qui est ici : Lesson 1[1].4.scn

3.d. - Vérifier que l'on peut placer un nombre raisonnable de débarcadères de barges. Pour cela sélectionner « Unités / Bâtiments / Joueurs » et choisir dans la liste « Débarcadère de barges ». Promener le symbole sur les rives pour vérifier les possibilités d'implantation.

Dans mon cas, je ne trouvais pas assez de possibilités, alors j'ai répété l'étape 3.c. et élargi un peu le lit du fleuve dans les zones où je voulais plus d'opportunités (cf Lesson 1[1].6.scn).

4. – Falaises.

- Sélectionner « Relief »
- Régler le pinceau sur « Très petit »
- Sélectionner « Placer falaises »
- Régler l'altitude à 16 (c'est juste ma préférence)

4.a. - Avec cet outil on peint les zones oranges de la maquette. Cela forme un plateau d'altitude 16.

4.b. - Ces zones étant proches de la rivière, je la vérifie avec "Créer rivière", et une fois qu'elle n'a pas d'erreurs, je reviens ajouter quelques sommets avec des altitudes entre 20 et 36. (voir image *Mounds.jpg*)



4.c. - Pour la touche finale, utiliser l'outil « **Placer flanc falaises** » avec le pinceau en « **Petit** » pour rendre les sommets plus naturels (voir image *More Jagged.jpg*)



4.d. - Faire cela un seul massif de montagne à la fois, vérifier la rivière si le travail s'approche d'elle. Nous sommes maintenant à ce point : *Lesson 1[1].10.scn*

5. - Texturer le terrain brut.

- Sélectionner « Terrain » puis « Désert moyen »

- Régler le pinceau à votre convenance

- Peignez les zones brutes de désert (en jaune sur la maquette du début). Ne vous inquiétez pas des falaises, cela sera réglé plus tard.

6. - Texturer les plaines inondées.

- Sélectionner « Relief » et cliquer le bouton « Bas » sous « Inondation : Niveau »

- Sélectionner « Terrain » puis « Zone inondable »

- Régler le pinceau sur « Petit »

- Peindre avec cette texture la zone assombrie qui est au-dessus de l'eau

- Eviter dans tous les cas les bords de la carte (nous en reparlerons quand nous en serons aux sprites).

7. - Texturer la boue (couleur repère pour l'argile).

Cette étape est purement cosmétique, elle sert juste à indiquer au joueur où se trouve l'argile, elle ne génère pas l'argile. Nous reviendrons sur le problème de l'argile plus tard, dans le chapitre sur les sprites.

- Sélectionner « Terrain » puis « Boue »

- Régler la couleur du terrain avec la palette rougeâtre (4^{ème} en partant du bas).

- Peindre avec cette couleur quelques rangées dans les plaines inondables (inondation normale). Je préfère laisser quelques espaces, par convenance personnelle. (voir *Lesson 1[1].13.scn*)

Maintenant la carte doit commencer à ressembler à la maquette du projet.