

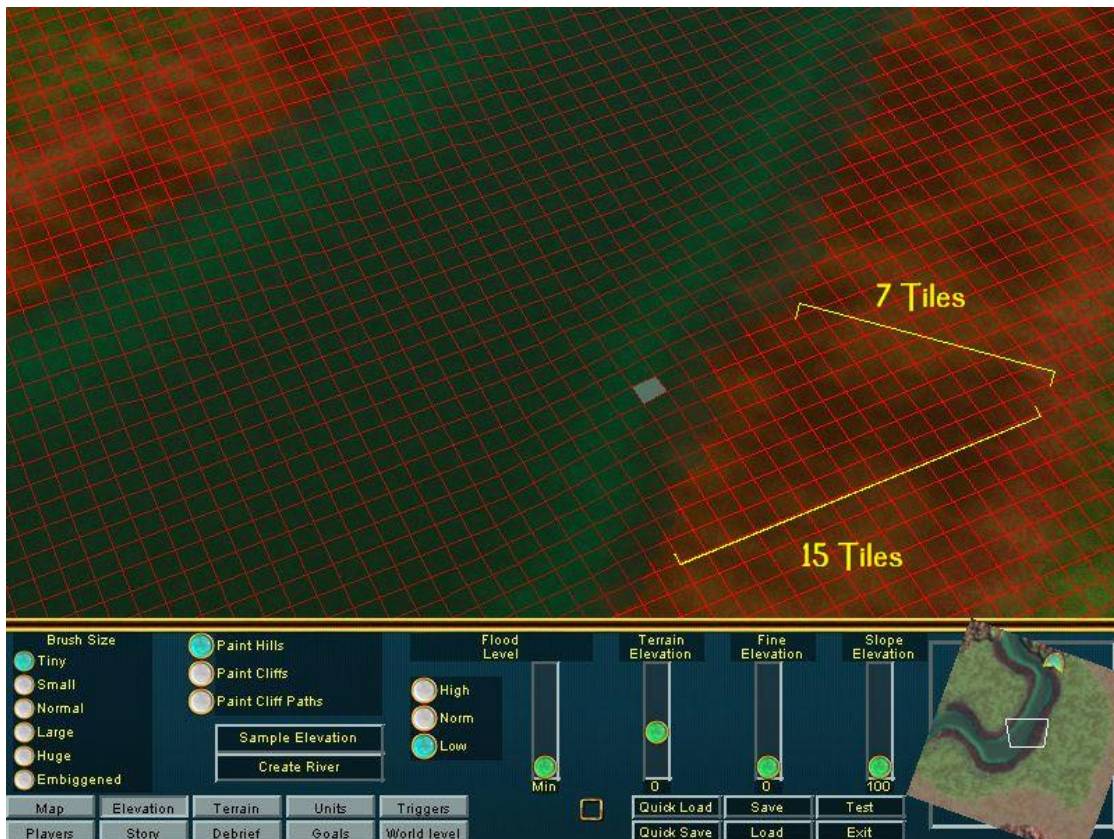
EDITION DE SCENARIOS

(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 3

Dans les précédentes leçons, nous avons creusé le fleuve, élevé quelques falaises et plaqué quelques textures afin de donner un aspect agréable aux choses. Maintenant, il convient d'ajouter quelques ressources destinées à nos citoyens.

Avant d'aller plus loin je veux préciser certaines choses à propos des plaines inondables. J'ai gardé ce sujet sous le coude parce que les plaines inondables se situent quelque part entre les textures et les ressources. La grande question est « combien ? » De façon générale, la largeur dont le joueur a besoin est de 15 cases (diagonale d'un carré de 7 à 8 cases de côté) pour faciliter le jeu (voir image *FP Width.jpg*)



C'est un peu plus que la distance à travers laquelle un débarcadère de barge peut être construit (10 cases), aussi il ne faut pas créer toute la plaine inondable avec cette largeur.

Vous pouvez bien sûr la créer plus large si vous voulez, mais cela va influencer sur le rendement de vos fermes. Les fermiers devront aller plus loin pour planter, les scribes devront faire plus de trajet pour contrôler. Il faut garder cela à l'esprit.

En général, si vous borde le fleuve d'une plaine inondable de 5 à 15 cases de large, les joueurs n'auront pas de difficultés avec l'espace à cultiver. Si vous voulez rendre le scénario plus difficile, pensez à rétrécir cet espace ou à le rendre plus irrégulier (comme dans « Abu »). Avoir une plaine inondable très large ne facilite pas nécessairement le jeu (« Shedet » est un bon exemple de cela).

Maintenant que le sujet de la distance est réglé, il faut placer nos éléments sur la carte. Commençons par faire une liste :

Roseaux de papyrus
Joncs
Argile
Acacia
Balsamier
Plante à henné
Plante à huile de lin
Fleurs
Masure de villageois
Champ de lin
Site de kôhl
Site de quartz
Mines...
Carrières...
Dattier
Grenadier

Je laisse de côté les quantités pour l'instant, mais il faut garder à l'esprit la finalisation des ressources lors des tests du scénario. Il sera nécessaire d'affiner les quantités disponibles.

1. - Papyrus et joncs.

Sélectionnez « **Terrain** » et cochez « **Aléatoire** ». Cette option va automatiquement tourner, dimensionner et décaler les sprites, ce qui donne un aspect un peu plus naturel au placement.

Sélectionner « **Unités / Ressources / Monde** » (la plupart des ressources importantes sont dans cette liste).

Méthode de base : je dépose le jonc et le papyrus en minces bandes, placées entre le niveau normal de l'eau et le niveau haut de l'inondation. Je place généralement de 15 à 20 touffes de papyrus et de 10 à 15 touffes de joncs par "bloc". J'en enlève quelques unes pour laisser la place aux débarcadères de barge.

Combien de "blocs" ? Voici comment je résous cette question : je recule la caméra au maxi et je la place droit vers la bas (touche [²] et mouvement souris). J'essaie de garder entre mes blocs la largeur d'un écran. Cela donne au joueur assez d'espace pour bâtir au

plus près des plaines inondables, tout en permettant l'installation des débarcadères de barges et sans allonger trop le trajet pour les divers cueilleurs.

2. - Argile.

Vous vous souvenez des bandes de texture « **Boue** » en palette rougeâtre que nous avons placées dans la leçon 2 ? Je couvre ces zones avec les sprites 'Puit d'argile'. Ces sprites sont invisibles, à la fois quand on les dépose et quand on regarde la carte. Pour les faire apparaître, il faut utiliser une boîte de sélection sur la zone à vérifier. On voit alors des petits cercles, sans sprites (voir image *Clay.jpg*) et si on en sélectionne un seul, sa désignation apparaît en bas à droite (sur l'image *Clay.jpg*, c'est Papyrus Reeds).



3. - Arbres et compagnie...

J'utilise toujours « **Aléatoire** » (coché dans le mode « **Terrain** »).

Acacia, plante à henné, fleurs, plante à huile de lin, balsamier.

Je regroupe toutes ces plantes en bosquets compacts (voir image *Clump.jpg*) pour plusieurs raisons.



Pour les débutants, il est plus facile de retrouver combien ont été placés quand ils sont groupés. Deuxième point, si vous décrouvrez *a posteriori* qu'il vous faut plus de ressources, il est aisé de décider s'il convient de rajouter quelques arbres de ceci ou cela à chaque bosquet (manque général de ressources) ou ajouter un nouveau bosquet (déficit de ressources dans une région spécifique de la carte). Au final, il faut toujours se placer dans l'esprit du joueur pour implanter les choses qui ne peuvent pas être démolies. Saupoudrer des ressources au-dessus de la carte peut rapidement réduire l'espace de construction, rendant difficile ou impossible l'implantation des grands bâtiments comme les pyramides, les temples du culte, etc.

- Quantités : Je commence par placer dans chaque bosquet 4 ou 5 arbres de chaque espèce. J'ajoute souvent quelques acacias supplémentaires parce qu'ils ont une grande importance, aussi bien militaire qu'en usage civil. J'ajoute aussi quelques grenadiers, surtout parce que je les trouve beaux...

Scénario *Lesson 3[1].5.scn*

4. - Sites de khôl, quartz et faïence.

Je place juste quelques-unes de ces ressources près des zones de falaise. C'est toujours le plus long trajet pour les artisans (et leurs enfants). Les fabricants de cosmétiques et les bijoutiers trouvent la tâche rude jusqu'à ce que l'importation ou l'extraction des matières premières soit commencée.

5. - Carrières (Calcaire et Calcaire pur)

On les trouve dans « *Unités / Bâtiments / Monde* »

En suivant le simple dessin du début de la conception, elles sont près des falaises du sud. Garder à l'esprit que la direction de l'extraction est importante. Il est nécessaire d'avoir de la place sur l'avant de la carrière pour empiler les blocs, et il faut éviter de placer le "front de taille" contre une montagne ou une falaise. Je recommande d'utiliser la flèche de positionnement disponible dans le panneau de commande. Quand la carrière est sélectionnée dans le menu, cette flèche indique la direction de l'extraction. Cliquez-la jusqu'à ce qu'elle indique celle que vous avez choisie, puis placez la carrière. Il est préférable de remettre l'angle de la caméra à sa position d'origine (touche "home") pour être sûr que la flèche donne une indication correcte (voir image *Quarry Direction.jpg*).



6. - Mines.

Même remarque que pour les carrières, attention à la direction de sortie. J'ai augmenté le nombre des mines par rapport à mon croquis d'origine. Il y en a maintenant 2 au nord-est (cuivre et étain à usage militaire), 3 au nord-ouest (or et émeraudes pour le commerce et la bijouterie) et une dernière au sud (turquoise).

Scénario *Lesson 3[1].8.scn*

7. - Villageois et champs de lin (et aussi nourriture à cueillir).

- Les « **mesures de villageois** » se trouvent dans « **Unités / Bâtiments / Joueurs** »

Je place des villages d'environ 25 mesures regroupées. Comme pour les blocs de ressources, cela ne perturbe pas l'espace constructible et permet de trouver facilement le compte des villageois lorsqu'il faut équilibrer les choses plus tard.

Je positionne des champs de lin près de chaque village. Le sprite « **Champ de lin** » ressemble à un petit champ cultivé, aussi j'en aligne quelques-uns près des endroits où les gens vivent.

Dans chaque village, je plante une demi-douzaine de grenadiers (des dattiers si le village est plus loin du fleuve). En général, un pour 5 habitations est un bon ratio. Si la place le permet, j'ajoute des grenadiers près du rivage.

Dès à présent, il y a 175 mesures de villageois pour commencer la partie. Je pense monter ce chiffre à 200 plus tard, mais pour l'instant, il est suffisant.

8. - Les animaux.

Ils se trouvent dans « **Unités / Terre / Monde** ».

En général, ajouter moins d'animaux que ce que vous pensez. Ils se reproduisent tous seuls et dans la plupart des cas suivront l'évolution de votre société.

Je place les vaches, la volaille et les gazelles en troupes de 5 à 10 animaux et de 1 à 3 chats, lions, crocodiles et hippopotames.

Ces nombres seront probablement rééquilibrés une fois que le scénario aura été un peu testé (*Lesson 3[1].11*)

Bien, nous avons déjà un niveau de ville fonctionnel à ce point. Il n'y a pas de basalte ni de granit, mais nous obtiendrons cela au niveau du monde. Nous avons besoin également d'améliorer la carte avec les sprites décoratifs, ce que nous ferons dans la leçon 4. Après cela, nous entamerons la fiction, le niveau du monde, les déclencheurs et les options militaires.