

ÉDITION DE SCÉNARIOS

(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 4

Assurez-vous d'avoir bien entraîné votre doigt cliqueur avant d'entamer cette leçon. C'est une séance d'entraînement. Dans cette leçon nous ajouterons une tonne de *sprites* pour que la carte acquière plus de réalisme. Nous allons passer assez rapidement cette leçon. La décoration est un aspect que vous devrez traiter avant tout avec vous-même, en fixant vos propres règles. Tout ce qui sera décrit ici sera ce que j'avais l'habitude d'utiliser au regard de ce que j'ai obtenu.

À garder à l'esprit :

- La plupart des sprites décoratif isolés se trouvent dans « *Unités / Bâtiments / Monde* ».
- les pinceaux qui saupoudrent les sprites en grande quantité sont disponibles dans « *Terrain* » en cliquant l'outil « *Terrain* » (allez voir !) Certains ont un nom qui commence par « *Graph. ...* » ou « *Décoratif ...* » mais pas tous. Ils sont parfois signalés par un symbole de maison.

1. - Les rives du fleuve.

- J'utilise un mélange de « *Inondation Clairsemée* » et de « *Mauvaises herbes* » le long de la ligne des basses inondations.
- Je peins aussi un peu de texture « *Boue* » dans la zone inférieure, juste là où elle touche la rive du fleuve (image *Waterplants.jpg*).



2. - Inondation haute.

- « *Petit marais* », « *Marais moyen* » et « *Marais dense* » sont les pinceaux que j'utilise sur les zones de haute inondation. J'ajoute aussi quelques touches de « *Mauvaises herbes* » pour salir les plus grandes de ces zones (image *Marsh.jpg*).



3. - Plaines.

« *Graph. Palmiers* » est utilisé pour peindre de grandes et irrégulières bandes de... palmiers ! J'utilise aussi ce pinceau pour remplir les vides dans les bosquets de ressources de la leçon 3.

« *Mauvaises herbes* » et « *Décoratif, Herbe* » me servent à salir les zones de plaines ouvertes. J'utilise aussi la texture « *Herbe A* » sous les bandes de palmiers pour briser l'aspect répétitif de la texture "Herbe" du Terrain par défaut (image *Palms.jpg*)



4. - Voisinage entre plaine et marais.

Je crée quelques blocs denses de végétation avec un mélange des divers sprites « *Marais...* » et je les dispose dans les zones marécageuses. Je remplis les taches vides avec « *Petit marais* » et « *Mauvaises herbes* » (image *Marsh_to_Plains.jpg*).



5. - Déserts et falaises.

- Dans les environs des carrières et des mines que nous avons placées un peu plus tôt, j'ajoute diverses variétés de rochers, en isolés, en affleurements et amas.

- J'utilise aussi la texture « *Carrière - Désert* » en petites touches autour des carrières. (image *Quarry.jpg*)



- Pour terminer je plante quelques palmiers isolés avec « *Graph. Palmiers* » et « *Rochers* ».

(image *More_Palms.jpg*)



The END !

(Scénario *Lesson_4[1].8.scn*)

Maintenant je vais vous raconter l'histoire du vieil homme Zimmitti. Il était une fois un temps où il n'existait pas de pinceau à sprites. Nous passions de longs jours à placer à la main et à tourner à la main chaque petit sprite... Zzzz... ZzzzZzz... Les bébés adorent cette histoire-la.

Quoiqu'il en soit, nous avons maintenant un très joli et pointu niveau de cité. Dans la prochaine leçon nous plongerons tout droit dans la folie du niveau monde et nous établirons quelques routes commerciales...