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 5

Maintenant, je pense m'adresser à des personnes sérieuses et motivés (il le faut !), cependant je crois utile d'insister sur un point : Lisez, comprenez puis cliquez.

Pour commencer, passons par l'étape 2 de cette leçon, en attribuant aux différentes sections de l'interface utilisateur (IU) des lettres repères (image *Editor_Layout.jpg*).



L'image montre l'IU au moment où l'on clique sur «*Nouveau site d'activation* ». C'est là que nous ferons la majorité de notre travail. Si vous voyez quelque chose comme [C] «*Type de site : Partenaire commercial* » cela signifie aller dans la section C de l'IU et dans l'étiquette «*Type de site* », tapez (ou sélectionnez s'il existe déjà) «*Partenaire commercial* »

Comme d'habitude, j'aime tracer un croquis de mes idées avant d'entrer dans l'éditeur pour travailler (image *Akhetaten_Design_Map.jpg*).



C'est le schéma de base de la situation que je veux créer. L'idée est que Chypre et le Liban préparent une guerre entre eux et achètent une grande quantité des ressources dans ce but. Le Sinaï profite déjà de la situation, jouant chaque côté contre l'autre et embouteillant le commerce vers l'est.

Pour corser les choses, il y aura quelques commerçants du Delta qui voudront vendre de la nourriture en échange de vos marchandises. Pour l'heure, nous allons simplement révéler les sites commerciaux sans les activer. La prochaine leçon sera plus compliquée avec des déclencheurs pour rendre les sites interdépendants.

Les sites de base que j'ai utilisé pour le niveau monde sont détaillés dans la suite de la leçon. La page suivante est une carte du monde vierge, cela peut servir.

Carte vierge du niveau monde.

Nom du scénario : _____

Légende	•••••	 	•••••	•••••
		 	•••••	
	•••••	 •••••	•••••	
•••••	•••••	 •••••	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	•••••



(Image Blank_Map.jpg)			
Synopsis succinct :		 	
~,····			
	•••••••••••••••••••••••••••••	 	•••••

1. – Notre Cité.

Nous avons besoin de placer notre capitale sur la carte. Ce serait une bonne idée de choisir un endroit propice à nos ambitions commerciales, non? Alors cliquons « *Monde* » et allons-y...

C'est parti.

Allez dans le niveau « *Monde* ».

Sélectionnez «*Nouveau scénario* » (même si vous avez déjà travaillé dessus) Tapez le nom de votre cité dans la case «*Titre de la carte* »

Cochez la case «*Cité* »

Cochez la case «*Actif* » (cela assure que l'icône sera en mode actif et visible sur la carte)

Dans la liste « Graphismes », sélectionnez « A Eg. Capitale »

Ce sera votre capitale et BIENTÔT elle apparaîtra en tant que telle sur la carte.

D'habitude, le scénario porte le nom de votre capitale, mais ce n'est pas une obligation.

Quelques éclaircissements avant de cliquer.

* * * * *

1.a. - Tapez le nom de votre cité dans la case « *Titre de la carte* » (*Akhetaten* dans mon cas).

1.b. - Cochez «*Actif* », «*Cité* » et «*Cons*. »

- Actif : le site est visible et actif dès que le scénario commence.

- Cité : C'est la cité du joueur, les distances et les temps de trajets sont calculées à partir de ce point.

- Cons. (Conservation) : Si ce scénario est utilisé dans une campagne, ce site apparaîtra avec un icône doré dans les scénarios suivants de cette campagne. Si vous cochez

« *Cons*. », assurez-vous de remplir le texte « *Description de la conservation* » (en haut à gauche de l'IU).

1.c. – Cliquez le bouton «*Ajouter* »

Le site apparaît (enfin !) dans la section E comme un icône et dans la section D sous son nom.

1.d. – Déplaçons le site vers le lieu de notre choix.

- Sélectionnez votre capitale (cliquez-la dans la section E ou D).

- Cochez «*Dépl*. »

- Cliquez à l'endroit choisi. Attention, le site va se placer là où vous cliquez, même si cet endroit est caché par l'IU ! Vous avez en bas à droite le bouton « *Masquer IU* » pour vous aidez à surmonter cette disparition effrayante !

- Décochez « *Dépl*. » N'oubliez pas ou votre cité va encore se balader !

- Cliquez « *Remplacer* » (ou « *Ajouter* » si vous êtes encore dans le premier écran de création).

1.e. – Sélectionnez le nom du scénario sue lequel vous travaillez dans la liste « *Fichier scénario* ». Si vous êtes comme moi et sauvegardez plusieurs versions sous différents noms, il est temps de la sauver sous le nom final et de sélectionner ce nom dans la liste.

Vous pouvez utiliser n'importe quel système de noms, mais rappelez-vous de les gérer convenablement et régulièrement.

- Nota : La case « *Dépl*. » est souvent source d'ennuis et de désagréments. Surveillez-la et assurez-vous qu'elle n'est pas cochée avant de travailler sur un autre site.

2. – Les bases d'un site commercial.

Il y a beaucoup de choses à faire pour que cela roule tout seul... Je vais détailler ce que j'ai fait et l'expliquer si nécessaire. Si vous pouvez faire ce simple site, vous pourrez ensuite l'utiliser comme base pour n'importe quel autre site. Voici comment j'ai créé le site commercial de *Rakote*.

2.a. – L'obtenir sur la carte.

- Cliquer le bouton « Nouveau site d'activation »

Si ce bouton n'apparaît pas, c'est sans doute qu'un site est déjà sélectionné, cliquez alors «*Ajouter* », «*Remplacer* » ou «*Annuler* » suivant le cas.

- Section **[B]**, «*Titre de la carte* » tapez "*Rakote*" (C'est ce nom qui apparaîtra sur la carte à côté de l'icône)

- [C] « *Nom complet* » tapez "*Rakote*" (Ce nom sera utilisé dans les divers messages et apparaîtra en tête des informations affichées lors du survol de la souris sur l'icône)

- [C] « *Type de site* » tapez "Partenaire commercial" (seconde ligne des infos au survol)

- [C] « *Catégorie du site* » choisissez « *Partenaire com. gouv.* » soit partenaire commercial du gouvernement (les détails des 4 types sont dans le manuel de l'éditeur sur votre PC, Editor.doc/rtf dans le dossier "Immortal Cities\documents")

- [C] « *Graphismes* » choisissez «*A. Eg. Cité* » (icône d'une ville égyptienne, vous pouvez tester les autres choix pour vous faire une idée de leurs aspects)

- Cochez «*Actif* » et « *Visible* » (section [C]). Vous pourrez les décocher une fois que tous les sites seront placés.

- Cochez **[B]** «*Aligner à gauche* » pour éventuellement éviter l'interférence du texte avec celui d'un site proche sur la carte.

- Déplacer le site avec la méthode décrite en 1.d.

- Si vous ne l'avez pas déjà fait, cliquez **[B]** «*Ajouter* » ou, si vous venez de faire une modification, cliquez «*Remplacer* »

- Sélectionnez de nouveau le site.

- Dans la section **[A]** cliquez «*Active* » et remplissez la zone de texte «*Description active* ». Ce que vous inscrirez ici apparaîtra au cours du jeu quand le site, actif, sera sélectionné par le joueur.

- Faites de même en **[A]** «*Inactive* », le texte apparaîtra si le joueur sélectionne ce site lorsqu'il est inactif.

- En [B] cliquez «*Remplacer* ».

2.b. – Paramétrer son comportement.

- Sélectionnez le site.

- [C] « *Catégorie de coût* », choisir « *Ressources* ». Cela va déterminer un choix de ressources possibles dans la section [A] en haut à gauche.

- [A] « Type de coût », choisir « Coût act. » soit coût d'activation

- [A] « Ressource », choisir « Or »

- [A] « *Coût* » tapez "10"

- [A] cliquez «*Ajouter* ». Nous venons de définir la condition pour l'ouverture du site, le versement de 10 unités d'or. Cela apparaît maintenant dans les zones de texte de la section [A].

- Ajoutez maintenant un coût d'activation de 5 émeraudes exactement de la même façon.

- Sélectionnez en [C] « Catégorie de coût », choisir « Citoyens ».

- [A] « Type de coût », choisir « Coût act. »

- [A] « Ressource », choisir « Emissaires »

- [A] « $Co\hat{u}t$ » tapez "3"

- [A] cliquez «*Ajouter* ». L'ouverture de ce site nécessite maintenant 10 or, 5 émeraudes et 3 émissaires.

- Sélectionnez en [C] « Catégorie de coût », choisir « Ressources ».

- [A] «*Type de coût* », choisir «*Import*. » soit Importation, ce que le site voudra prendre à votre cité chaque année.

- Faites que le site importe 20 or et 20 émeraudes.

- [A] « *Type de coût* », choisir « *Export*. » soit Exportation, ce que le site apportera à votre cité chaque année.

- Identique aux importations... Réglez le site pour qu'il exporte 140 « Salades » et 170

« *Oignons* ». Quand vous ajoutez, vous verrez que cela se traduit dans la liste de [A] par « *Légumes* », c'est normal.

En [B] « Route », cliquez le bouton « *Terre* » pour le basculer en « *Eau* ». Ce bouton définit la façon dont ce site commercera avec vous, par terre ou par bateau sur le Nil.
S'il est sur « *Eau* », vous devrez avoir des débarcadères de barges pour recevoir les cargaisons.

- Cliquez [B] «*Remplacer* ».

3. – Les bases pour un site d'exploration.

Les sites d'exploration sont presque identiques aux sites de commerce excepté la présence d'un « *Type de coût* » supplémentaire appelé « *Révéler* ». Je veux que notre site d'exploration révèle *Rakote* (le site de l'étape 2) comme un nouveau site. Nous voulons aussi pouvoir construire un monument commémoratif de cette exploration dans la cité. Voici comment faire.

- [C] «Nouveau site d'activation »

Ce site sera nommé "Exploration du delta" (procédez comme en 2.a.)

- [C] « Catégorie du site / Propriété gouv. »

- [C] « Graphismes / A. Ach Explore »

- [B] « Route / Terre »

- Remplissez les textes «*Active* » et «*Inactive* » dans la section [A] comme nous l'avons fait à l'étape 2.a.

Exemple de texte "inactive" : "Envoyez une expédition vers cet endroit semble être une bonne idée. Des rumeurs font état d'opportunités commerciales..."

Exemple de texte "active" : "Vous avez exploré le delta et ses villes peuvent désormais commercer avec votre cité."

- Remplissez « *Cst. Prop.* » (construction propagande) dans la section [A]. Ce texte apparaîtra dans le menu quand le joueur voudra bâtir une obélisque ou une stèle pour commémorer un événement. Exemple : *"Exploration du delta"*.

- Remplissez « *Descr. prop* » dans la section [A]. Ce texte sera utilisé quand le joueur sélectionnera le monument terminé. On le place généralement entre quotes (guillemets). C'est un texte de propagande à la gloire de Pharaon, je laisse à votre imagination le soin de le rédiger.

- [A] « *Valeur propagande* » saisir "1". Au cours du jeu, cette valeur sera multipliée par la valeur du monument pour calculer le prestige obtenu par la construction

commémorative de l'ouverture du site. Les sites les plus importants auront des valeurs plus hautes. Si cette valeur est laissée à zéro, le joueur n'aura pas la possibilité de bâtir un monument commémoratif dans sa ville.

- [C] « Catégorie de coût / Attributs »

- [A] «Type de coût / Révéler »

- [A] «*Nom complet* » choisir *Rakote*

- $[A] \ll Co\hat{u}t$ », mettre à zéro. Je ne pense pas que cette valeur soit utilisée quelque part, je la mets juste à zéro par sécurité, et la sécurité, c'est important.

- [A] «*Ajouter* ». Ce que nous venons de faire établit que, quand ce site sera activé, *Rakote* deviendra visible.

Bien, j'ajoute un nouveau site commercial dans le delta et je l'appelle *Anpet*. Je décoche sa case «*Actif* » et sa case «*Visible* ». Je l'ajoute puis je reviens sur *Rakote* pour faire de même. Ensuite je reviens au site "*Exploration du delta*" pour ajouter «*Révéler* » et *Anpet*.

(Scénario Lesson_5[1].4.scn, 1117 ko)

4. - Colporteurs et marchands privés.

Ils sont fonctionnellement identiques aux sites commerciaux. Voici les différences. - Dans [C] la « *Catégorie de site* » doit être « *Marchand privé* ». Cela change les ressources qui apparaîtront dans la section [A], avec des marchandises comme « *Peaux de léopard* » ou « *Sandales de cuir* ».

- Les opérations d'import/export des marchands privés se traduiront par des types arrivant avec des ânes chargés et essayant d'acheter et vendre des articles.

Les coûts d'activation sont du même type que pour les sites commerciaux de base (vous pouvez toujours utiliser les émissaires, la nourriture, l'or, etc. pour obtenir l'ouverture du site).

5. - Sites de monuments.

Ils fonctionnent comme des sites d'exploration. Il suffit de choisir un « *Graphismes* » convenable, comme «*A Mon. Sphinx* » ou «*A Mon. Pyramide, grande* » et de régler les coûts d'activation en conséquence. Ne mettez pas 12 briques pour une grande pyramide... Dans mon exemple, ces sites sont juste là pour fournir de la propagande. Ils peuvent apporter du prestige au joueur, et nous verrons ce point dans la prochaine leçon.

Nous avons maintenant une base de niveau monde. Il y a notre capitale, un site d'exploration et deux sites commerciaux qui seront révélés par l'exploration. Pour continuer, j'ajoute simplement plusieurs sites, puis encore d'autres et encore quelquesuns. Tout ce qui a été laissé de côté est ceci, qui ressemble de près à ce que j'avais projeté :



(image Akhetaten_In_Game_WL_1.jpg)

J'ai ajouté les flèches moi-même pour l'organisation...

Dernière action, je suis revenu sur les sites pour décocher les «*Actif* » et «*Visible* » pour tous les sites que le joueur ne peut pas voir au démarrage du scénario et seulement les «*Actif* » pour ceux qui sont visibles et doivent être activés par le joueur. Le niveau «*Monde* » ressemble maintenant à cela :



(image Akhetaten_In_Game_WL_2.jpg)

(Scénario *Lesson_5[1].14.scn*, 1121 ko)

C'est du gâteau, pas vrai ? Faux. Cette partie n'est pas facile. Il est aisé de perdre de vue quel site fait quoi et quand. Pour le moment, ma suggestion est de commencer vraiment simple et de progresser en complexité à partir de là. Le plus grand obstacle est d'apprendre vraiment à quel endroit les choses se trouvent dans l'IU. Vous pouvez faire un niveau "monde" intéressant avec juste des sites commerciaux et des sites d'exploration.

Notre niveau "monde" n'est pas encore testé et il reste à fixer un certain nombre de choses avant de le faire. Nous allons passer une leçon entière sur ces choses à fixer.