

Guide pratique de l'éditeur

Avant que vous ne commenciez à travailler avec l'éditeur lui-même, veuillez lire ce qui suit.

Recommandations générales à propos de la création de missions

- Si quelque chose n'est pas clair, dans ce manuel, dans la description d'une étape ou l'autre, ou d'une action quelconque, étudiez la section théorique du manuel dans la matière concernée.
- Essayez de tester votre carte (et donc la mission) à chaque étape aussi souvent que vous le pouvez. Dans le jeu lui-même, certaines choses peuvent avoir un aspect un peu différent de celui qu'elles ont dans l'éditeur.
- N'oubliez pas de faire des sauvegardes additionnelles (backups) de votre carte. Cela vous évitera de devoir recommencer de grosses parties de travail.
- Comme ce manuel ne peut décrire toutes les possibilités et caractéristiques de l'éditeur, ainsi que tous les problèmes et erreurs qui peuvent survenir, ne perdez pas courage, mais tournez-vous plutôt vers les forums et les sites dédiés au jeu : quelqu'un pourrait avoir déjà rencontré les mêmes difficultés et pourra partager son expérience.

Voici les principales étapes du travail de conception d'une mission dans l'éditeur de HoMM V :

Description de la mission

Esquisse de la mission (optionnel)

Travail dans l'éditeur

Se préparer à concevoir une mission

Avant de commencer avec l'éditeur, il faut décider du type de mission que vous voulez concevoir et en préparer une description.

Le type de mission définit une certaine problématique concernant le design de la carte et sa jouabilité qui peuvent rendre la tâche du concepteur plus facile – ou plus difficile.

Vous avez besoin de la description de la mission pour imaginer à l'avance la séquence des événements de la carte, ainsi que les objectifs de la mission et les endroits clés de son paysage.

De plus, dans la description, vous spécifiez les conditions initiales dans lesquelles le joueur commence le jeu et décrivez la situation dans les endroits où les événements auront lieu.

En préparant une telle description, vous feriez bien d'élucider au moins les éléments suivants.

1. Caractéristiques de la carte
2. Spécification des possessions initiales
3. Objectifs
4. Conditions pour l'apparition des objectifs

De plus, quand vous créez une carte, vous pouvez aussi spécifier les aspects suivants : le briefing initial, la biographie des héros et des villes, les rumeurs du scénario, etc.

Dans certains cas, vous pouvez aussi avoir besoin de réaliser une esquisse de la carte.

Choix du type de mission

Avant que le concepteur ne commence à travailler sur une mission pour les Héros, il décide le type de mission : solo ou multi-joueurs.

Il y a deux distinctions de genre entre les deux types : dans une carte multi-joueurs, les conditions seront égales pour tous les joueurs, sans quoi cela risque d'être simplement inintéressant de jouer sur une telle carte, avec des conditions inégales (*ndt : une telle carte peut cependant apporter une sorte de handicap entre deux joueurs reconnus de force différente*). D'un autre côté, dans une carte solo, le créateur donne habituellement des conditions inégales pour les différents joueurs, en fonction du scénario qu'il a en tête.

La seconde différence est la sélection du type de mission lui-même. Si vous souhaitez une carte multi-joueurs, vous devez spécifier un type de mission correspondant au moment de créer la carte.

Et il vous faut décider d'encore une chose : qui peut jouer tel ou tel joueur : un humain seulement, l'IA seulement, ou les deux ? Bien sûr, tant que les joueurs ne peuvent être joués que par un humain seulement ou l'IA seulement, cette sorte de carte de mission sera bien plus facile. Cependant, si certains joueurs sont disponibles pour les deux sortes de joueurs, vous aurez plus de travail.

❗ *Vous pouvez faire ce choix de disponibilité des joueurs pour les humains ou l'IA dans les propriétés des joueurs lorsque vous créez la carte.*

Dans notre cas particulier, nous choisissons la variante la plus simple, avec une mission de deux joueurs dont l'un ne peut être qu'humain et l'autre uniquement IA.

Description de la mission

La description de la mission peut commencer avec le scénario général. Puisque nous n'utilisons pas d'éléments trop compliqués pour des raisons d'apprentissage, la description de cette mission ne sera pas riche en tours et tâches enchevêtrés.

Voici un exemple de scénario de mission général.

Lord Victor est le seul confident du Roi qui survécut à la dernière bataille entre les troupes loyales au Roi et les rebelles. Tandis que Victor était occupé à combattre pour le Roi, son château fut capturé et tous ses serviteurs chassés. Les plus proches voisins de Victor s'enrôlèrent chez les rebelles. Les restes de l'armée de Victor, basés autrefois dans son château, sont maintenant dispersés dans ses environs, mais quelques-uns d'entre eux conservent leur loyauté.

Tout ce qui reste, c'est une poignée de Chevaliers loyaux survivants, et une partie des richesses de famille qu'il réussit à sauver.

La tâche de Victor est de rassembler sous sa bannière tous ceux qui lui restent loyaux et de restaurer le château pillé. Entre-temps, Alejandro, le voisin de Victor, ne perd pas de temps et essaye de capturer toutes les mines et les centres de production dans les terres de Victor, autrefois riches.

L'objectif de la mission est de défaire le voisin traître et de capturer son château.

Comme vous pouvez le voir dans cet exemple de scénario, nous avons spécifié les paramètres initiaux de base et les règles approximatives de comportement dans le jeu, que nous allons essayer de suivre dorénavant.

Les caractéristiques de la carte

Ce sont les aspects clés qui devraient toujours être présents à l'esprit, sans quoi l'intégrité du scénario ne serait pas respectée.

Dans notre cas, ce sont :

1. Il y a 2 villes Havre sur la carte, aux extrémités opposées.
2. La plupart des créatures neutres de la carte (à part quelques cas spéciaux) appartiennent à la faction Havre.
5. Toutes les mines se trouvent à peu près à la même distance pour chacune des villes.
3. La carte se trouve globalement divisée en deux par une rivière qui coule d'un lac.
4. La nature du sol est principalement de l'herbe, avec un peu de terre.

Les spécifications des possessions initiales

Elles décrivent les conditions initiales pour le joueur et son adversaire IA. De façon plus pratique, elles peuvent être présentées dans un petit tableau dans laquelle les colonnes vont représenter les parties en présence (joueurs) et les lignes vont contenir les paramètres. Cet exemple mentionne les principaux paramètres qui affectent l'alignement des forces initial.

Dans notre cas, il y a :

| | Joueur 1 (humain) | Joueur 2 (IA) |
|-----------------------------|----------------------------|----------------------|
| Ville | Aucune (neutre à capturer) | Chinchton |
| Bâtiments initiaux | Minimum | Moyen |
| Niveau du héros | 1 | 3 |
| Ressources initiales | Moyennes | Moyennes |
| Troupes initiales | Peu | Moyennes |

Comme vous pouvez le voir dans ce tableau, nous plaçons les joueurs dans des conditions initiales inégales. Il ne faut pas oublier de donner au joueur humain une possibilité de rattraper son retard en améliorant son armée et son expérience.

Objectifs

1. Capturer une ville dans les 7 jours
2. Éliminer l'ennemi
3. Survivre

 *Si vous faites attention à la section qui décrit la création et la structure des objectifs, vous verrez que tous les objectifs de votre mission sont standards et qu'ils existent par défaut. Voyez la section Objectifs pour plus de détails.*

Conditions d'apparition des objectifs

1. Le premier objectif apparaîtra au tout début, vu que le joueur humain n'a pas de ville, et il doit être atteint endéans les 7 jours, sans quoi la mission sera un échec.
2. La seconde tâche apparaîtra également tout au début. C'est l'objectif clé de la mission
3. La troisième tâche signifie que pendant toute la mission, le joueur ne peut perdre son héros principal.

Si le joueur n'échoue dans aucune de ces tâches et que le 2^e objectif est atteint, la mission est gagnée.

Esquisse de la carte

Dans certains cas (par exemple, quand vous travaillez avec un ami pour concevoir une mission), il peut être utile de préparer une esquisse de la carte pour marquer visuellement les principales caractéristiques du paysage, placer les villes et objets clés, inclure la position des routes et des principaux liens comme les rivières, les forêts, les précipices et les montagnes.

Les outils utilisés pour créer cette esquisse peut varier grandement : papier et crayon, logiciel de dessin, logiciel style MS Visio ou l'éditeur de carte de HoMM V lui-même.

Certaines personnes peuvent même trouver pratique d'utiliser l'éditeur de HoMM III.

L'esquisse doit au moins montrer la localisation des villes, routes principales (communications), pièces d'eau, montagnes et forêts infranchissables. De plus, vous pouvez montrer la localisation d'objets ou zones liés au scénario, le niveau des neutres dans certaines régions de la carte, etc.

Si vous utilisez l'éditeur pour faire une esquisse, il suffit d'appliquer des dalles (*tiles*) de différentes couleurs pour désigner les forêts et montagnes.

Dans notre cas particulier, nous allons créer l'esquisse de la carte dans l'éditeur une fois que l'on commencera à travailler dedans et nous le suivrons plus loin.

Travailler avec l'éditeur de cartes

Les principales étapes se rapportant au travail-même dans l'éditeur sont les suivantes.

1. Créer la carte, former le paysage et remplir la carte avec les objets qui modifient et agrémentent le paysage.
2. Placer les objets qui forment le jeu (villes, héros, bâtiments importants, ressources et artefacts et, finalement, les créatures neutres).
3. Ajuster les propriétés globales de la carte (conditions de victoire et de défaite, héros, artefacts et sorts admissibles par la carte, commandes, etc.) et des objets individuels comme les héros, les créatures neutres, etc.

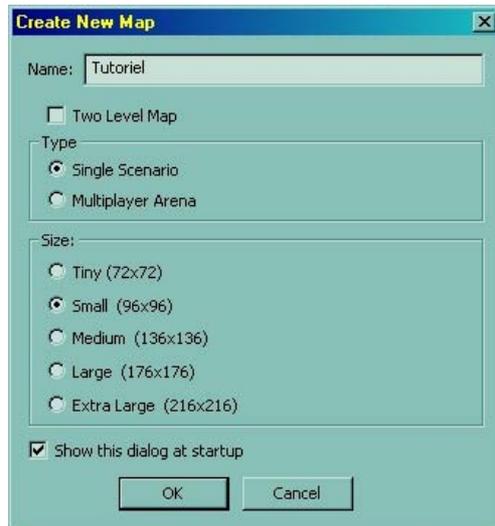
En outre, il est possible de créer les scripts qui fourniront les ajustements détaillés des propriétés et événements de la mission.

PREMIÈRE PARTIE – LE PAYSAGE ET LES ÉLÉMENTS CLÉS DU RELIEF

Étape 1. Créer la carte

Utilisons le menu de l'éditeur pour créer une nouvelle carte. Une fenêtre de dialogue apparaît.

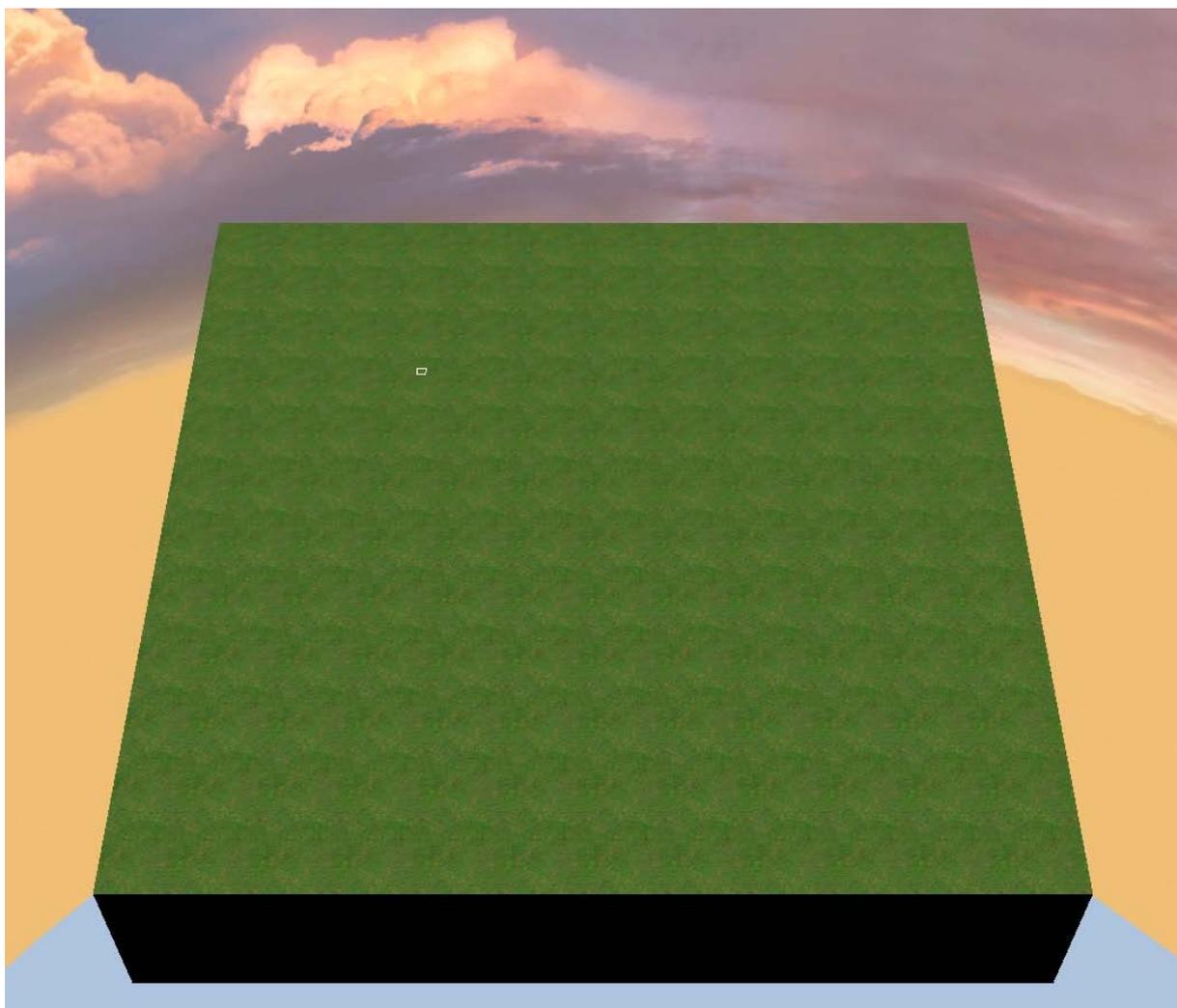
Tapons le nom de la carte et définissons ses paramètres clés (qui ne seront pas changés facilement par la suite). Ce sont la *taille de la carte* et le *type de mission*. En fonction du type de mission choisi (Single scenario (scénario solo) ou Multiplayer Arena (arène multi-joueurs)), votre carte sera disponible via la section du menu principal du jeu qui se rapporte au jeu solo ou multi-joueurs.



Dans notre cas particulier, nous créons une petite carte sans souterrain pour jouer un jeu solo.

OK, maintenant que nous avons spécifié ces paramètres, attendons que la carte se génère avec ses propriétés et caractéristiques. Comme nous avons demandé une petite carte, cela devrait aller vite.

Une surface plate et verte apparaît devant nous. Nous pouvons la voir complètement en zoomant en arrière. L'auteur pense qu'il est plus facile de travailler sur une esquisse en voyant l'entièreté de la carte sur l'écran.

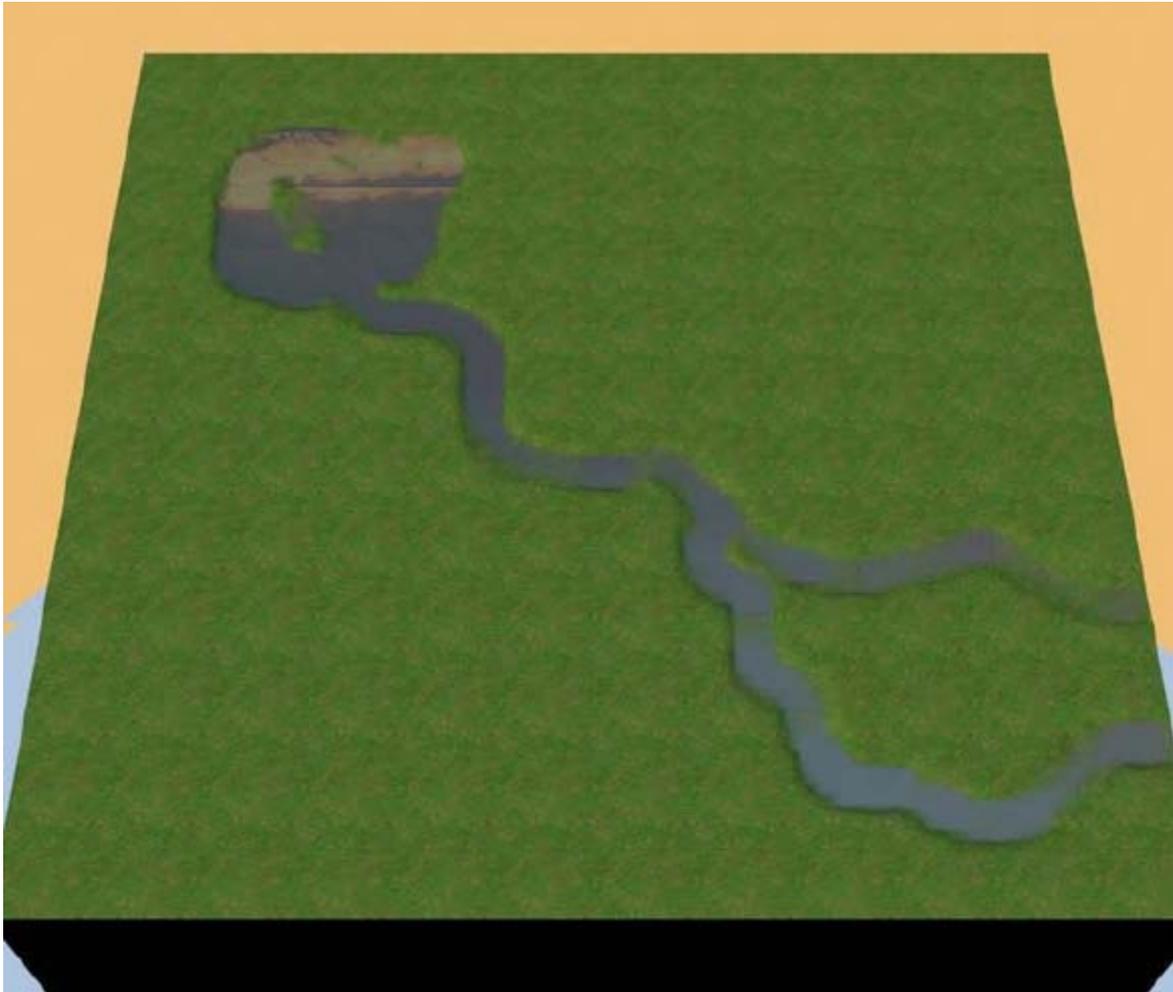


Étape 2. Esquisse de la carte

Marquons maintenant les principales zones et régions de la carte.

Lac et rivière

L'auteur commence habituellement par les pièces et cours d'eau. Puisque nous n'avons pas l'intention d'avoir des mers ou des océans sur notre carte, choisissons *Tiles->Terra skin=Rivers->Water* et dessinons les futurs lacs et rivières (l'auteur a sélectionné une taille de 3 (*Draw Tool Size*)).



Si la main a tremblé ou si l'œil a cligné et que la rivière apparaît à la mauvaise place ou n'est pas suffisamment belle, utilisez l'outil d'effacement (*ERASER*), tout en bas et changez ce qu'il faut. Pour éviter d'oublier un morceau de l'ancienne et "mauvaise" rivière, orientez-vous grâce à la mini-carte (*menu View->Minimap panel*) qui montre la localisation des différents types de cases en différentes couleurs.

🚨 *Une fois que vous avez réussi à effectuer un dessin plus ou moins correct, vous devriez sauver votre carte et effectuer un backup. La façon la plus facile de faire un backup est d'utiliser la commande Save As du menu File de l'éditeur.*

Il est conseillé de faire une copie de sauvegarde régulièrement, à chaque fois qu'une quantité de travail un peu importante a été réalisée. Il arrive parfois qu'au milieu de votre travail, vous souhaitiez défaire tout ce que vous avez fait depuis quelques jours et le refaire d'une autre manière. Ici, un backup fait au bon moment se révèle très utile !

Villes

Plaçons maintenant nos deux villes. Utilisons *Objects->Towns->Haven Town*.

Mettons-les dans les coins opposés, pour que la distance entre elles soit la plus grande possible sur notre petite carte.



Vous pouvez voir que l'auteur a placé la ville "éloignée" tout à fait dans le coin, tandis que la ville "proche" a de l'espace autour d'elle. Voici pourquoi : cette ville a besoin d'être connectée par une route avec les éléments correspondants, qui vont prendre un peu de place. De plus, une route pavée tout au bord de la carte est vilaine.

⚠ *Comme tous les types d'objet, les villes peuvent facilement être bougées ou retirées. Si vous voulez, vous pouvez tourner une ville ou l'autre, mais ce n'est habituellement fait que sur les cartes multi-joueurs. (ndt : mais pourquoi donc ??)*

En plus de cette route principale, traçons une route auxiliaire qui jouera le rôle de route de rechange dans notre mission. Utilisons *Tiles->Terra skin=Dirt->DirtRoad*.



Et encore une fois, si la route apparaît à un endroit différent de celui désiré, utilisez l'outil d'effacement (*ERASER*).



Hauteurs (montagnes)

Maintenant, marquons les régions de montagnes sur la carte.

Utilisons *Tiles->Terra skin=Conquest->Stone*.

Dans notre cas particulier, les montagnes encerclent le lac, qui est en fait lui-même dans une région élevée.



Forêts

Discutons maintenant des forêts et des autres types de végétation impraticable. Avant que vous ne placiez les objets qui seront plus tard identifiés comme "forêt", c'est une bonne idée de marquer les régions dans lesquelles ces forêts vont pousser.

Pour cela, sélectionnez une dalle (*tile*) différente de celle de base et marquez les futures zones de forêt.

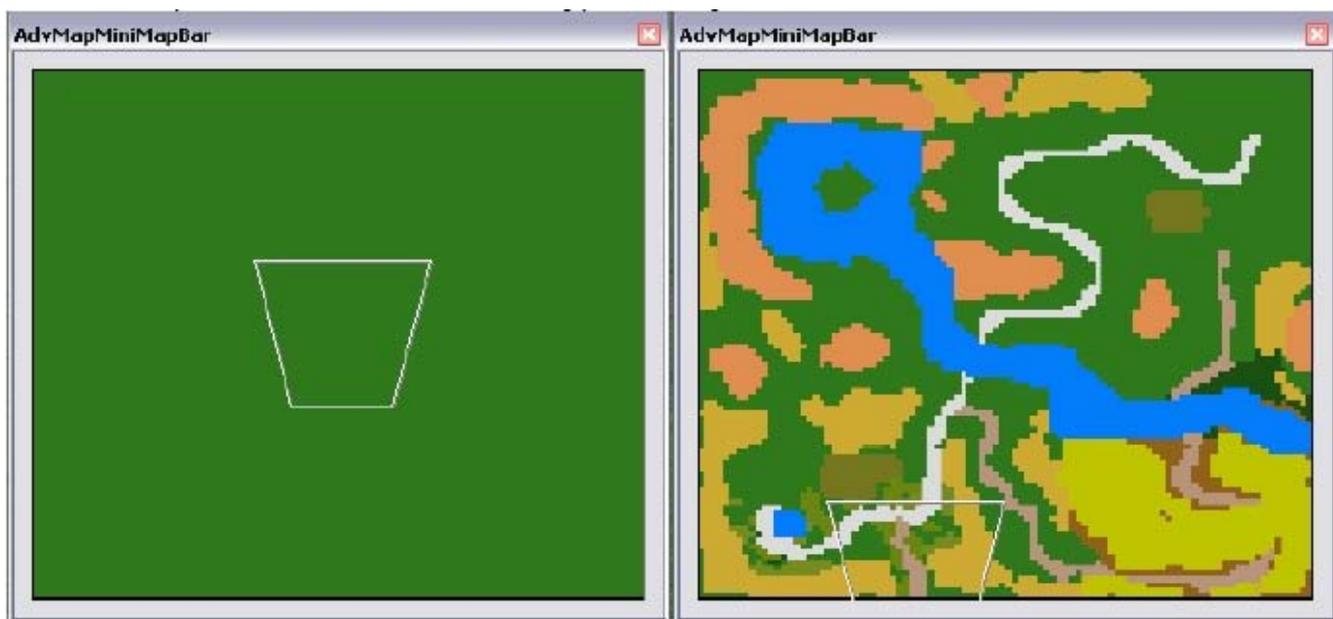
Utilisons *Tiles->Terra skin=Dirt->Weed*.



Un terrain sombre (*Tiles->Terra skin=Dirt->Dark Ground*) marquera les futurs marais.



La mini-carte montre clairement nos nouveaux types de terrain. **L'esquisse est prête !**



Étape 3. Le relief

Spécifions maintenant les caractéristiques clés du relief de la carte.

Hauteurs

Dans notre cas particulier, ce sont l'éminence dominante dans la région du lac et le plateau environné de précipices dans la région du deuxième château (celui de l'IA).

❗ *Pourquoi avons-nous besoin de modifier le relief à cette étape ? C'est simple : si nous modifions le relief plus tard, avec des objets déjà placés, nous devons corriger une grande quantité de problèmes à la surface de ces objets.*

Utilisons *Tiles->Draw Tools Size=3->Terraforming=Bulk*.

Nous avons marqué les éminences principales.



Au fait, vous pouvez voir ici que l'auteur a visualisé la grille. Cela rend le relief plus visible.

Maintenant que les principales hauteurs ont été assignées, renforçons-les et rendons-les plus nettes. Pour cela, utilisons les outils *Plateau* et *Smth*.

Nous utilisons le **Plateau** pour mettre une grande zone de la carte au même niveau d'un coup, tandis que **Smth** est utilisé pour lisser toutes les imperfections de la surface et les endroits où les éminences rejoignent la plaine. Pour ajouter un peu de variété, nous utilisons le terrain Rnd. Voici ce qu'a fait l'auteur.



Au fait, quand vous travaillez, n'hésitez pas à faire des corrections. Cette image montre que l'auteur a corrigé le lit de la rivière qui coule du lac.

Précipice

L'auteur souhaite placer le château du joueur contrôlé par l'IA sur un plateau encerclé d'un précipice infranchissable. Pour cela, il a d'abord élevé le terrain dans la zone du château, puis il utilisera l'outil **Raise : Tiles->Draw Tool Size=3->Terraforming=Raise**.

Le résultat est une colline plate et nette avec le château de votre adversaire dessus.



⚠ *Si vous utilisez d'abord l'outil Raise et puis relevez ou abaissez le relief dans la même zone, de vilains artéfacts peuvent apparaître, qui seront très difficile à corriger ensuite.*

Pour faire que cette colline soit rattachée au continent, vous devez la relier grâce à un élément spécial de terrain “ramp”.

Allez dans *Tiles->Draw Tools Size=3->Terraforming=Ramp*

... et faites deux “ramp” - aux endroits probables par lesquels on accèdera à notre colline



D'ailleurs, voici ce que l'on peut voir lorsque l'on pave la route dans un endroit inadéquat. Corrigeons cela.

Allez dans *Tiles->Terraskin=Grass->StoneRoad + Eraser*

Maintenant c'est mieux.



Puisque la rampe n'est pas un outil simple, il est recommandé d'étudier la section correspondante dans la partie théorique du manuel.

Étape 4. Placement des forêts et des montagnes

Maintenant nous sommes prêts à orner notre paysage avec des montagnes et des forêts.

Dans HoMM5, les forêts et les montagnes sont créées avec l'utilisation de “Objects”: arbres et montagnes appropriées.

D'abord plaçons les montagnes

Allons dans *Objects->Grass objects*.

Pour notre saison, il y a trois tailles des montagnes. Naturellement, nous avons mis de plus grandes montagnes dans le cœur des secteurs montagneux là où l'espace libre est abondant.

Employons les trois tailles différentes de montagnes pour faire quelque chose comme ceci :



Maintenant pour diversifier le relief, soulevons et descendons le relief sous ces montagnes. Les montagnes elles-mêmes se déformeront, ce qui permet d'obtenir quelque chose comme ceci :



(montagne normale)

(montagne modifiée)

Comme vous voyez, cela donne l'impression que beaucoup d'éléments typiques ont été employés pour créer ses montagnes.

Maintenant tournons-nous vers la création des forêts.

Il y a deux méthodes : soit en plaçant l'Arbre-type objets manuellement soit en remplissant les secteurs désirés avec l'outil "**Fills**". Puisque cette carte est un essai, prenons notre temps et utilisons l'outil qui a été conçu pour remplir la zone indiquée avec de la végétation automatique.

Allez dans **Fills->Draw Tolls Size=3**

Choisissez ici le type de végétation désiré à partir du menu de déroulant. L'auteur pense ici à une carte d'été avec un terrain d'herbe (grass) composé de chênes (oaks), bouleaux (birches), Sapins (spruces) et herbe (grass).

Ensuite, marquez le secteur à remplir du type de végétation choisi et appuyer sur le **bouton FILL**. Répéter l'opération autant de fois que vous le désirez.



Comme vous le savez, les forêts ne se composent pas seulement d'arbres, voilà pourquoi de l'herbe et de la brousse ont été placées.



Mais ne créez pas de forêt qui soit trop dense, puisque cela affectera les performances de votre PC dans l'éditeur et dans le jeu.

Selon l'idée de l'auteur, il y a un marais dans la bouche du fleuve, composé d'une forêt morte ; en conséquence, quelques sapins sombres ont été placés là ainsi que quelques arbres morts

Pour faire l'effet marécage, nous devons changer l'eau. Pour cela, allez dans *Tiles->Terra skin=Rivers*. Enlever l'eau normale d'un des bracelets du fleuve et la remplir avec de l'eau stagnante (*Tiles->Terra skin=Rivers->Bog*).



A cette étape de la conception, nous ne prêterons pas trop d'attention à perfectionner les détails, nous y reviendrons plus tard.

❗ *De Petits végétaux devront toujours être placé manuellement pour atteindre l'effet visuel désiré.*

Maintenant, après toutes ces manipulations, notre carte ressemble plus ou moins comme à ceci.



Maintenant plaçons les objets du gameplay.

DEUXIÈME PARTIE – PLACER LES OBJETS

Voir la partie théorique de ce manuel pour les informations générales au sujet de l'incrustation, déplacement, et rotation des objets. La partie pratique n'apprendra pas à placer des objets tels que des ponts, puisqu'elle a été décrite dans la partie théorique.

Étape 1. Héros

Tout d'abord, plaçons les héros qui doivent être sur la carte dès le début.

Allez dans *Objects->Heroes->Knight*. (Nous avons deux équipes de chevaliers).

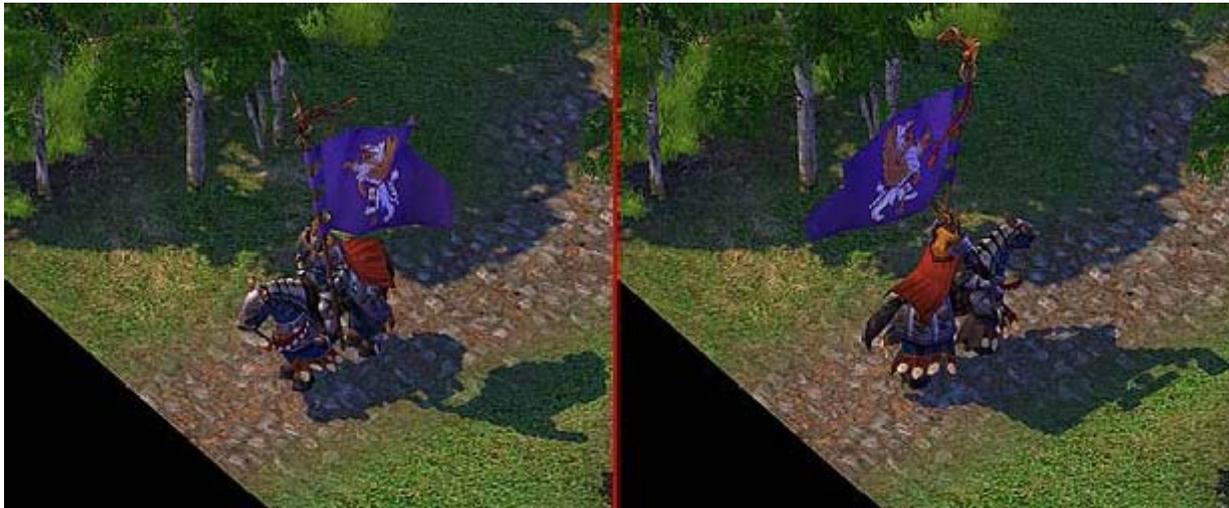
Un des héros est le futur héros du joueur, et l'autre sera commandé par l'I.A. Donc, plaçons-les dans les extrémités opposées de la carte.

Puisque, selon le scénario, le héros du joueur n'a aucun château, mettons-le sur la route dans la forêt comme si il s'était trouvé dans ce secteur. Le héros de l'I.A. sera placé près de son château.

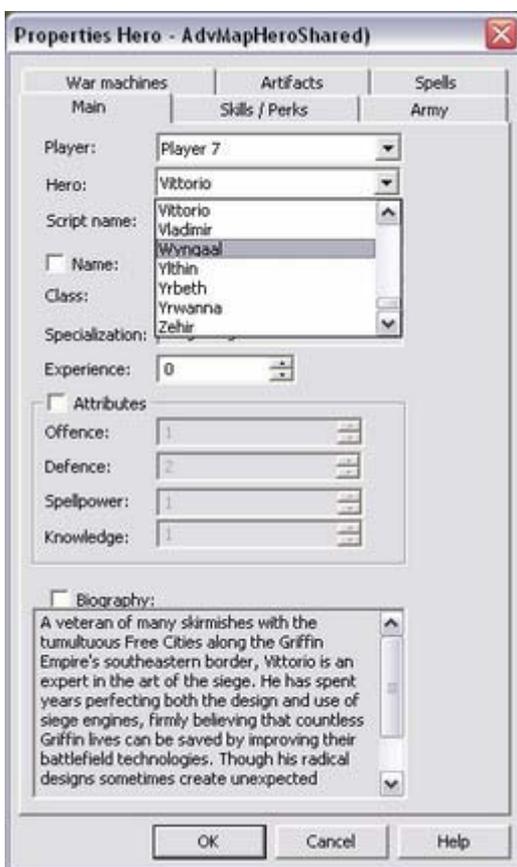


Par commodité, nous identifierons dorénavant le héros commandé par le joueur comme « notre » héros.

Et, pour finir, tourné notre héros de sorte qu'il n'ait pas son nez contre le bord de la carte.



Maintenant paramétronons certaines propriétés du héros.



Choisissez le héros dont les paramètres doivent être modifiés et appuyé sur la touche espace ou le bouton correspondant dans le menu de l'éditeur.

Ici nous pouvons définir exactement quel héros dans la liste sera joué. Puis définir le joueur qui commandera ce héros, lui donner un nom et une armée initiale. On peut aussi paramétrer l'armée un peu plus tard.

C'est suffisant pour l'instant. Mais si vous le voulez, vous pouvez réécrire la biographie de ce héros et passer du temps à travailler sur ses qualifications, les artefacts possédés et ses sorts.

L'auteur, cependant, a choisi de faire cela un peu plus tard.

Étape 2. Mines

Maintenant plaçons les mines : c'est l'élément principal de ressource et le sujet de la polémique entre les joueurs (nous considérerons la scierie et le laboratoire de l'alchimiste comme des mines).

Sur cette carte, selon le scénario, nous placerons une mine de chaque sorte, pour provoquer la lutte des joueurs pour leur contrôle. De plus, notre carte est petite et ne fournit pas beaucoup d'emplacement pour les mines.

Allez dans *Object->All terrain* et trouvez les mines (elles sont à la fin de la liste).

L'auteur offre une concentration de mines comme l'or, le minerai, les cristaux et les gemmes dans le secteur où nous avons le lac de montagne. Alors nous favoriserons l'I.A. avec la scierie et la mine abandonnée dans le coin opposé. Le laboratoire de l'alchimiste et la mine de soufre seront dans notre futur marais.



❗ *N'oubliez pas de tourner les mines de manière qu'elles soient accessibles aux héros des joueurs afin qu'ils puissent les saisir : pour cela, enclenchez le mode "show IA passability" quand vous placez une mine, et employé la touche "R" pour orienter le point vert.*

Ne touchons pas les arrangements de la mine abandonnée pour "randomizer" le jeu.

Étape 3. Monstres : Interlude

Beaucoup voudrait ajouter quelques monstres sur la carte à ce stade. Cependant, il est encore trop tôt pour faire cela.

Faites confiance à l'auteur : la fonction principale des monstres est de protéger divers artefacts et de bloquer le chemin du héros pour limiter ses voyages. A ce stade, nous ne pourrions placer des monstres que près des mines, puisque nous n'avons pas encore disposé les autres objets et ressources.

C'est ce que nous allons faire maintenant et reporter le placement des monstres pour plus tard.

Étape 4. Objets

Avant de placer les divers éléments sur la carte, assurons-nous de ce que nous désirons avoir exactement. Tout en énumérant les objets, les mettre sur la carte dans un endroit arbitraire. La meilleure idée est de mettre tous les objets que nous aurons besoin dans un coin de la carte. Ceci afin d'éviter de rechercher chaque objet dans les listes plus tard. Bien que chacun soit libre de faire comme bon lui semble.

Souvenons-nous que nous n'allons pas employer tous les genres d'objets sur la carte, ainsi nous allons lister et placer seulement ceux dont nous avons besoin.

 *En choisissant des objets à partir des listes, employer l'aide contextuelle (en pointant la souris dans la liste d'objet) qui donnera des explications sur l'élément.*

Chance et moral

Entre parenthèses est indiqué l'endroit où vous trouverez ces objets :

- Fontaine de Fortune (*Objects->All-terrain Objects*)
- Fontaine de Jouvence (*Objects->All-terrain Objects* ou *Objects->Grass*)
- Idole de Félicité (*Objects->All-terrain Objects*)
- Drapeau en Lambeaux (*Objects->All-terrain Objects*)
- Rond de Fées (*Objects->Grass*)
- Temple (*Objects->All-terrain Objects*)

Maintenant répartissons ces éléments sur la carte, soit sur le chemin des héros, soit un peu éloignés des voies de communication, pour forcer l'exploration.

Ici vous voyez les endroits prévus pour placer les bâtiments.



Ressources hebdomadaires

Bâtiments qui fournissent à un héros visitant quelques ressources chaque semaine :

- Jardin du lutin (*Objects->Grass*)
- La roue d'eau (*Objects->All-terrain Objects*)
- Moulin à vent (*Objects->All-terrain Objects*)

Placer les bâtiments comme ceci : mettre le jardin des lutins près de chaque château (se rappeler d'employer "*Copy*"+"*Paste*"), et la roue d'eau et le moulin à vent vers le milieu de la carte. Il serait raisonnable, naturellement, de placer la roue d'eau sur l'eau.



Il y a une méthode pour placer la roue d'eau et les objets semblables.

D'abord, bien qu'on puisse la placer loin des rivages des fleuves et d'autres endroits d'eau, la roue d'eau (ainsi que certains autres objets) ne pourront pas être tournée avec "**Ctrl**" : utilisez la touche "**R**" – rappelez-vous de cette règle de rotation utile pour une multitude d'éléments.



En second lieu, pour placer la roue d'eau sur l'eau, et pas n'importe où, la meilleure méthode est la suivante, faire un petit épaulement ou remblai qui permette de placer la roue d'eau loin du rivage.



Utilisez *Tiles->River->Water+Up* ou *Tiles->River->Water+Eraser*.



Ensuite, placez la roue d'eau et reconstituer avec précaution la partie d'eau au niveau de la roue avec :

Tiles->River->Water+Up ou *Tiles->River->Water+Down*

Voilà le résultat qu'on obtient :



Recruter des troupes

Bâtiments qui fournissent au joueur la possibilité d'acheter des troupes additionnelles :

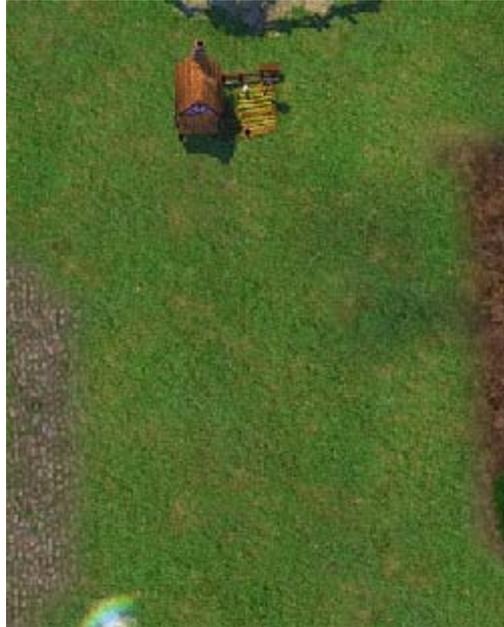
- Tour D'Archers (*Objects->All-terrain Objects*)
- Caserne (*Objects->All-terrain Objects*)
- Hutte du paysan (*Objects->All-terrain Objects*)

L'auteur pense que ces objets peuvent être placés dans les endroits suivants : Les paysans seront logés autour de chacun des châteaux, et la tour des archers et la caserne de fantassins seront situées vers le centre, ce qui provoquera une concurrence chez les joueurs pour posséder ces endroits et augmenter leur armée.

1. Placement des huttes de paysan

Les huttes de paysan pourront être décorées avec les champs agricoles (avec des récoltes de blé ou potiron).

Plaçons la hutte dans le secteur près de notre château.



Créer des champs. Prendre le champ de *Tiles->Terra Skin=Grass->Field* et rappelez vous d'en dessiner autant qu'il y en a besoin ! Dessiner signifie d'appliquer des terraformations plusieurs fois au même endroit pour donner du relief.



Il y a quatre types de récolte qui peuvent être planté dans les domaines : Blé, Grains, Potirons et tournesols ; on peut alors enfermer le champ avec des barrières. Tous ces objets peuvent être trouvés dans *Objects->Grass Objects*.

Notez que tous les objets mentionnés ci-dessus appartenant à cette classe existent avec plusieurs variantes. Mais l'éditeur ne fait référence qu'à un seul objet (une seule icône correspond à une gamme de plusieurs objets).

Quand on place certains éléments sur la carte, on obtient de multiples variantes choisies aléatoirement. Si on les place plusieurs fois, on peut voir le nombre de ses variantes.

❗ *En fait, il n'est pas nécessaire de planter n'importe quoi sur les champs : on peut les laisser en jachère ou placer quelques meules de foin (comme si les champs avaient été juste moissonnés).*

Essayer de placer plusieurs barrières sur une rangée en employant “*Copy*”- “*Paste*”. On voit quatre variantes aléatoires de barrière.



Maintenant, tous les possibilités concernant les huttes rurales ont été abordées. Voici ce que l'on peut obtenir :



Employez les mêmes méthodes pour placer la hutte rurale près du château de l'I.A.



Heureusement, il n'y a pas beaucoup d'éléments qui exigent de tout positionner comme pour la hutte rurale.

2. Plaçons la tour des archers et la caserne des fantassins

Nous placerons la tour et les casernes de sorte qu'elles puissent être visitées en un tour au moins.



Certains de ces bâtiments produisent plusieurs créatures de faction spécifique, et il existe également un type spécial d'objets appelé "Random Dwelling", qui a pour fonction principale la production des troupes associées à un château, mais ce dispositif particuliers est la plupart du temps utilisé dans les cartes multijoueurs. Voir la section correspondante pour plus de détails.

⚠ *Ensuite après avoir placé les bâtiments s'assurer de l'appartenance dans les propriétés.
Le bon paramétrage est "none" (neutre).*

Bâtiments qui modifient les paramètres du héros :

- Arène (*Objects->All-terrain Objects*)
- Cristal de révélation (*Objects->All-terrain Objects*)
- Camp De Mercenaire (*Objects->All-terrain Objects*)
- Tour de Marletto (*Objects->All-terrain Objects*)
- Planetarium (*Objects->All-terrain Objects*)
- Dolmen de la connaissance (*Objects->All-terrain Objects*)

Tous ces objets augmentent les caractéristiques de base du héros.

L'auteur ne donne aucune règle spéciale pour placer ces objets : il faut simplement ne pas les placer dans des endroits facilement accessibles ou sur les routes.

Il est également bon d'éviter d'en avoir un trop grand nombre. Dans notre cas, il est recommandé de placer certains objets dans des endroits qui sont disponibles (et isolés) et d'autres de sorte que le héros puisse progresser plus rapidement au commencement du jeu.

L'auteur a indiqué leurs positions



Rappelez-vous de vérifier l'orientation du point vert de chaque bâtiment (“entrée”) en les plaçant.

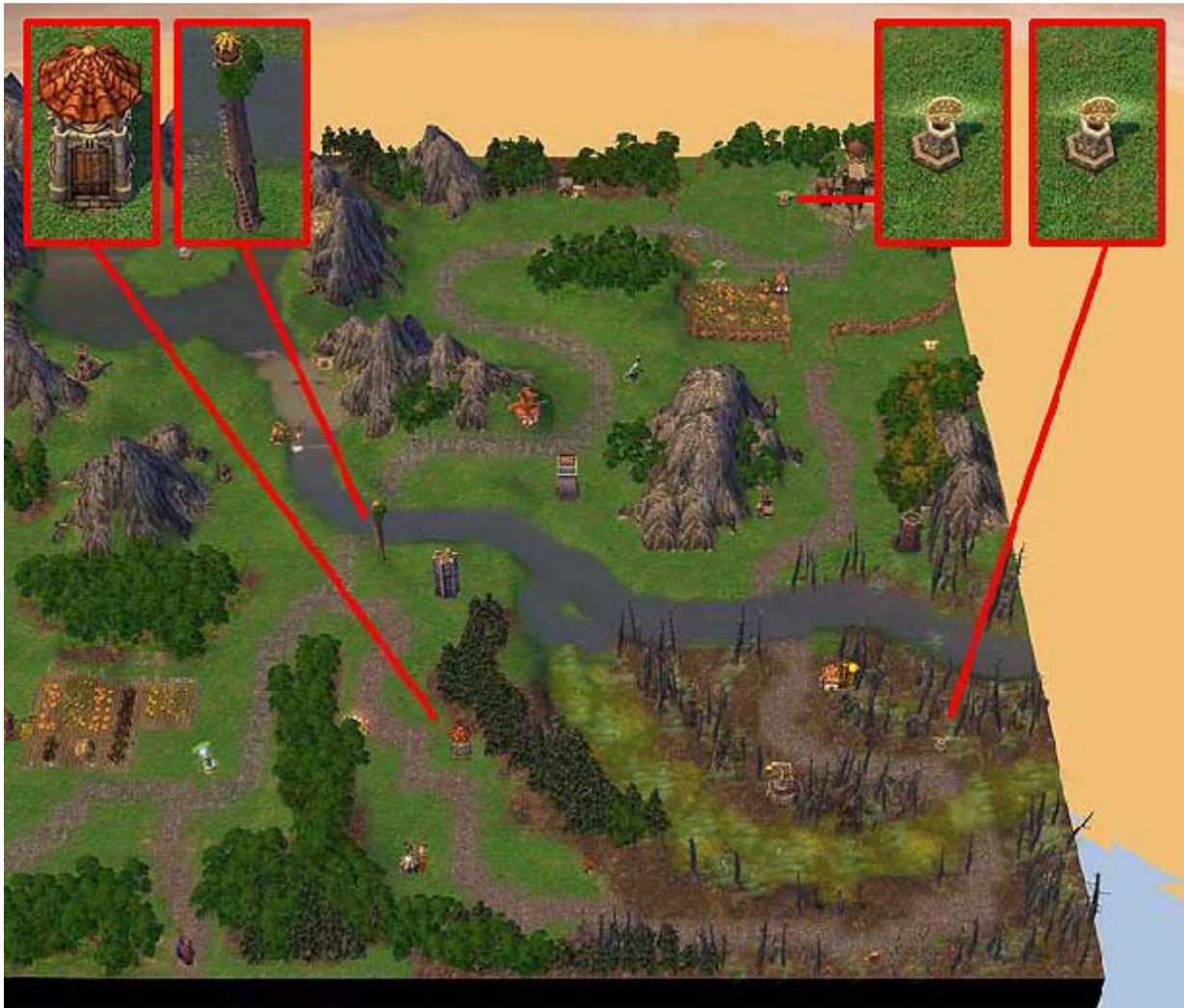
Bâtiments qui révèlent le terrain (carte)

Il y a quelques bâtiments à notre service qui, une fois utilisé convenablement, dirige le joueur vers là où nous voulons qu'il aille, et le motivera à effectuer tels et tels actions. Ce sont les bâtiments qui indiquent une ou plusieurs parties de la carte.

- La hutte de mage (nécessite un œil de mage) (*Objects->All-terrain Objects*)
- L'œil de mage (nécessite une hutte de mage) (*Objects->All-terrain Objects*)
- Observatoire d'Ocrebois (*Objects->All-terrain Objects*)

Prenez note que la hutte des magiciens et l'œil des magiciens ne fonctionnent pas sans l'autre. En outre, ils appartiennent à des "groupes" d'objets qui nécessite un ajustement pour fonctionner correctement.

L'auteur propose de placer l'observatoire au milieu de la carte, quelque part près du gué de fleuve, de sorte que notre héros puisse voir son ennemi en temps utile.



La hutte des magiciens devrait également être placée sur la carte à mi chemin de notre héros, et 2 de Yeux des magiciens du côté de l'IA. Nous mettrons le premier œil pas loin du château de l'IA, et l'autre près du marais.

D'ailleurs, l'auteur a eu la bonne idée de cacher de puissants artefacts dans les marais pour permettre que le futur joueur le trouve, et du coup provoquera le combat contre l'IA beaucoup plus facilement.

Placement d'autres types de bâtiments

De tous les bâtiments qui peuvent être placés, nous prendrons seulement ceux qui suivent :

- Autel de Rituel Magique : (*Objects->All-terrain Objects*)
- Puits de Renouveau Spirituel (*Objects->All-terrain Objects*)
- Poteau indicateur (*Objects->All-terrain Objects*)
- Monolithe à Deux voies (*Objects->All-terrain Objects*)
- Crypte (*Objects->All-terrain Objects*)

Et, puisque nous avons besoin d'un artefact

- Sangle élémentaire (*Objects->Artifacts*)



Pour la mission, l'auteur propose d'employer un artefact qui fournira au héros qui utilisera un avantage considérable. Puisque les héros ne sont pas censés avoir de niveau très élevé (prenant en considération qu'ils commencent aux 1ers et 3èmes niveaux), la Sangle élémentaire peut suffire.

Cachons quelque part l'objet façonné non loin de l'œil des magiciens dans le marais.



L'idée principale est de protéger cet artefact de façon que notre héros puisse l'obtenir plus facilement que l'IA. L'auteur pense que ceci peut être fait grâce à l'utilisation de diplomatie et du désir des groupes de créature qui gardent l'artefact à rejoindre le héro.

Voyons maintenant comment placer les autres objets :



1. Autel de Rituel Magique

Il enseigne aux héros un sort de 2eme niveau. Dans notre cas, l'emploi de cet objet aide à enrichir sa connaissance de la magie grâce à un sort pratique et utilisable rapidement. Que devons nous faire pour cela ?

D'abord, plaçons l'autel de rituel magique au centre de la carte (pour être plus ou moins sûr que notre héros l'atteint d'abord). Ensuite, il faut définir quelle sort cela enseigne. L'auteur a choisit grâce d'endurance de masse : un sort plutôt ultime qui accorde une bonification appréciable à la défense une fois utilisé.

2. Puits de Renouveau Spirituel

Il permet de reconstituer complètement les points de mana du héro. L'auteur pense qu'il peut être placé quelque part au milieu de la carte, pas loin de la route principale.

3. Poteau indicateur

Il s'agit juste un poteau indicateur qui peut être assigné avec un message textuel qui apparaîtra quand le héros le visitera. Mettons-le au carrefour des routes principales et mineures !

4. Monolithe à Deux voies

C'est un portail de téléportation bidirectionnel (entrée et sortie) qui vous permet de donner accès à une zone secrète ou très éloignée. Par exemple, dans la campagne des Sorciers de Heroes 5, il y a un labyrinthe où de nombreux portails permettent de se téléporter aléatoirement : lorsque l'on emprunte un portail, on ne sait pas sur lequel on réapparaîtra. C'est très simple à réaliser : tout déplacement par un portail de téléportation du même type fonctionne de manière aléatoire s'il y en a plus de 2.

L'auteur propose de les placer comme ceci :

- un sur une île au milieu du lac, avec divers ressources et le Dolmen de la connaissance qui a été mentionnée ci-dessus.
- L'autre dans un endroit difficile d'accès et bien-gardé.

5. Crypte

C'est un autre moyen de permettre au joueur de se procurer des ressources, à un certain point de sa mission. Il existe d'autres sites similaires où le joueur combat contre pour recevoir des ressources ou autres bonus ; la crypte étant la tombe de héros antiques.

Comme pour tous les bâtiments de ce type, on ne peut pas ajuster le nombre de troupes qui les garde, ou quels trésors elle contiendra.

Choisissons un endroit et mettons la crypte au milieu de la forêt. Comme on peut le voir, nous avons placé la crypte près du drapeau déchiré en lambeaux qui symbolise l'emplacement d'une bataille antique.

A propos des problèmes de placement d'objets

Il arrive souvent que les bâtiments soient placés sur une surface inégale, alors que leur base est, elle, parfaitement plate. Par conséquent, les objets semblent souvent posés en équilibre sur une bosse de la carte, au lieu d'être intégrés au paysage.

Il faut alors niveler la terre sous l'objet. Le meilleur moyen est d'employer "**Level Terrain Under object**" (qui se trouve dans la barre de menu "**Edit**").

1. Choisissez un objet sous lequel on doit niveler la terre et exécutez la commande **Level Terrain Under object**. Le terrain sous la base de l'objet, sera selon sa taille nivelé automatiquement.



2. Vous pouvez ensuite rectifier les éléments voisins avec l'outil "**Smith**".
3. Cette méthode fonctionne avec tous les éléments, y compris les ponts et les villes.

Ressources

Comme vous le savez, il y a 7 types de ressources dans HoMM5. Mais il y a d'autres éléments qui appartiennent également à la classe des trésors. Comme la Pierre d'esprit, utilisé seulement pour les cartes multi-joueurs (mode fantôme).

En outre, il existe d'autres objets fournissant des ressources : Feu de camp, coffre de trésor et Trésor Aléatoire.

❗ *Tous ces types de ressources disparaissent après leur interaction avec le héros (quand le héros prend la ressource).*

Pour placer les ressources sur la carte, allez dans **Objects->Treasures...**

Choisissez et placez les ressources dont nous avons besoin. S'il n'y a aucun besoin spécifique, placez le trésor aléatoire. La quantité de ressources sur la carte doit être importante afin de stimuler le joueur à les rassembler, bien que cela dépende de la carte, de la mission individuelle et de l'intention du concepteur.

Chaque ressource placée sur la carte peut être ajustée (quoique personne ne fasse habituellement cela). L'ajustement permet de définir la quantité exacte de ressource dans la pile. Les coffres de trésor sont réglables aussi, mais ils fonctionnent légèrement différemment : le nombre indiqué dans les propriétés du coffre est un multiplicateur qui augmente la quantité d'expérience et d'or dans le coffre.

Puisqu'il y a en général des douzaines de ressources placées sur la carte, nous ne détaillerons ici qu'un seul secteur.



Habituellement, on place les ressources en dehors de l'itinéraire principal du héros (sur le bord des routes, ainsi que des endroits isolés), et de façon qu'il soit facile de les défendre avec des monstres.

❗ *Si vous ne souhaitez placer un type spécifique de ressource, utilisez l'élément "**Random Any**".*

Créatures (enfin !)

Maintenant que nous avons placé tous les éléments sur la carte pour inciter les héros à les obtenir/visiter, il est temps de placer des forces hostiles pour les garder.

Avant que nous commençons à placer les monstres, rappelons-nous quelques conditions :

- La carte contient la plupart du temps des monstres de la faction du Havre (il n'y a aucune autre faction active sur la carte). On pourra placer des créatures morts vivantes dans la région du marais. Les objets importants (comme les artefacts) peuvent être gardés par d'autres types de créatures.
- Dans les régions de départ du héros, les créatures ne doivent pas être de trop haut niveau, et leur nombre ne doit pas être trop élevé non plus.
- N'oublions pas non plus que, selon l'histoire du scénario, une partie des troupes de Victor se sont dispersées à proximité de son ancien château. Nous pourrions faire en sorte qu'elles se rejoignent à lui.
- La plupart des objets importants (comme les mines) doivent être gardés par des créatures.

Poursuivons donc en gardant en tête ces quelques règles :

Dans la région du premier château (où notre héros apparaît), placez quelques groupes de créatures qui se rallieront à Victor. Mais placez aussi quelques groupes qui auront une attitude Neutre ou Agressive envers lui (afin d'éviter que le joueur n'ait un départ trop facile, et se contente de « ramasser » les groupes sans distinction, en pensant que tous le rejoindront.)

Allez dans *Objects->Monsters*.

Trouvez les créatures du Havre (les créatures sont ordonnées dans l'ordre alphabétique, donc vous les trouverez en cherchant leur nom anglais, ou par la couleur de fond de leurs icônes, différente pour chaque faction).

 *Quand vous cherchez des objets ou des créatures dans l'onglet « **Objects** », cherchez en utilisant d'abord l'ordre alphabétique.*

L'auteur de cette carte suggère de placer sur la carte un groupe de chaque créature du Havre. Il suffira ensuite de faire des copies de ces groupes pour peupler la carte.

Utilisez cette technique pour placer des créatures de niveau 1 à 4 sur la route et près du château, de façon à ce qu'ils :

1. bloquent les ressources ;
2. limitent les mouvements du héros sur la carte ;
3. empêchent le héros d'attaquer immédiatement un château.

Et voilà ce que nous avons. Maintenant, recommençons ces étapes jusqu'à ce que la carte entière soit remplie de créatures.



Donc maintenant, nous avons placé les créatures sur la carte. Cela signifie que nous avons défini les types de créatures (ou leur niveau si vous avez utilisé des créatures aléatoires) qui se trouveront aux différents endroits de la carte.

Vous avez pu constater que l'auteur de cette carte a beaucoup travaillé pour remplir les espaces vides. En plus d'embellir la carte, cela permet au joueur de mieux voir le trajet du héros et de montrer plus clairement les créatures et ce qu'elles gardent.

Maintenant, nous devons ajuster les réglages de chaque groupe de créatures individuellement.

Etape 5. Paramétrage

Ajuster les paramètres des groupes de créatures

Afin de régler le nombre de créatures dans chaque groupe, vous devez (surtout dans les groupes rencontrés en début de mission) prendre en considération la taille de l'armée du héros, qui doit rencontrer un challenge intéressant dans ces premiers combats. Le bon équilibre peut bien sûr être trouvé en testant la carte.

Faisons donc quelques calculs préliminaires : déterminez approximativement de quelle armée disposera notre héros (ou le héros ennemi pour les créatures placées près de son château) au début de la partie ; prenez en compte aussi les créatures qui peuvent être éventuellement achetées dans le château.

Ici, nous allons définir l'armée initiale de notre héros dans ses propriétés (voir plus bas). En fonction de cette puissance de départ, nous réglerons la taille des armées de créatures que rencontrera notre héros au début du jeu. Cela laisse bien évidemment des possibilités d'équilibrer ces puissances pour rendre le jeu plus ou moins difficile.

Pour commencer, rappelons-nous certaines choses :

1. Certains groupes de créatures seront loyales à notre héros, et se rallieront obligatoirement à lui
2. D'autres groupes de créatures offriront une résistance imprévue (afin de surprendre le joueur)
3. Enfin, certains pourront éventuellement se joindre au héros, mais pas systématiquement, et seulement contre rémunération

En fait, le reste de la carte ne demandera pas de suivre strictement chacune de ces règles. L'auteur de cette carte s'est contenté de défendre le passage sur la rivière plus fortement que les autres emplacements, afin de bien séparer les zones des deux joueurs.

L'ensemble des endroits où sont placés les groupes de créatures est un des processus les plus longs à tester dans toute la création de la carte/de la mission. Vous devrez les régler et tester votre carte de très nombreuses fois.

Un conseil : essayez de vous imaginer dans la tête du joueur et exécutez une suite d'actions, dans un ordre illogique de préférence.

Maintenant, nous devrions avoir fini de placer, de régler et de tester l'emplacement des groupes de créatures sur la carte. Aussi nous devrions avoir fini de placer tous les objets et devrions plus ou moins avoir fini de régler leurs paramètres. Nous pouvons donc commencer à réaliser les étapes suivantes.

Ajuster les paramètres des héros

Tout d'abord, réglons les paramètres de notre héros. Nous utiliserons la même technique de réglage pour le principal héros appartenant à l'IA.

Bien que nous ayons déjà placé le héros sur la carte, il y a encore beaucoup de choses à faire pour régler entièrement les paramètres de celui-ci.

Premièrement, nous avons besoin de choisir un héros « temporaire » venant de la liste de héros existante/par défaut. Cette liste inclut la plupart des héros que nous avons rencontré en jouant aux cartes « Scénarios » et aux cartes « Multijoueurs » de Heroes V.

Comme nous pouvons le constater, chaque héros a quelque chose de spécial qui le différencie des autres héros. Si ces différences peuvent avoir l'air minimes, elles ont bien sûr leur importance en jeu.

Pour notre carte, cet auteur a choisi Vittorio : il l'a renommé Victor dès le premier onglet, et a modifié sa biographie :

Lord Victor est un ami d'enfance du roi George.

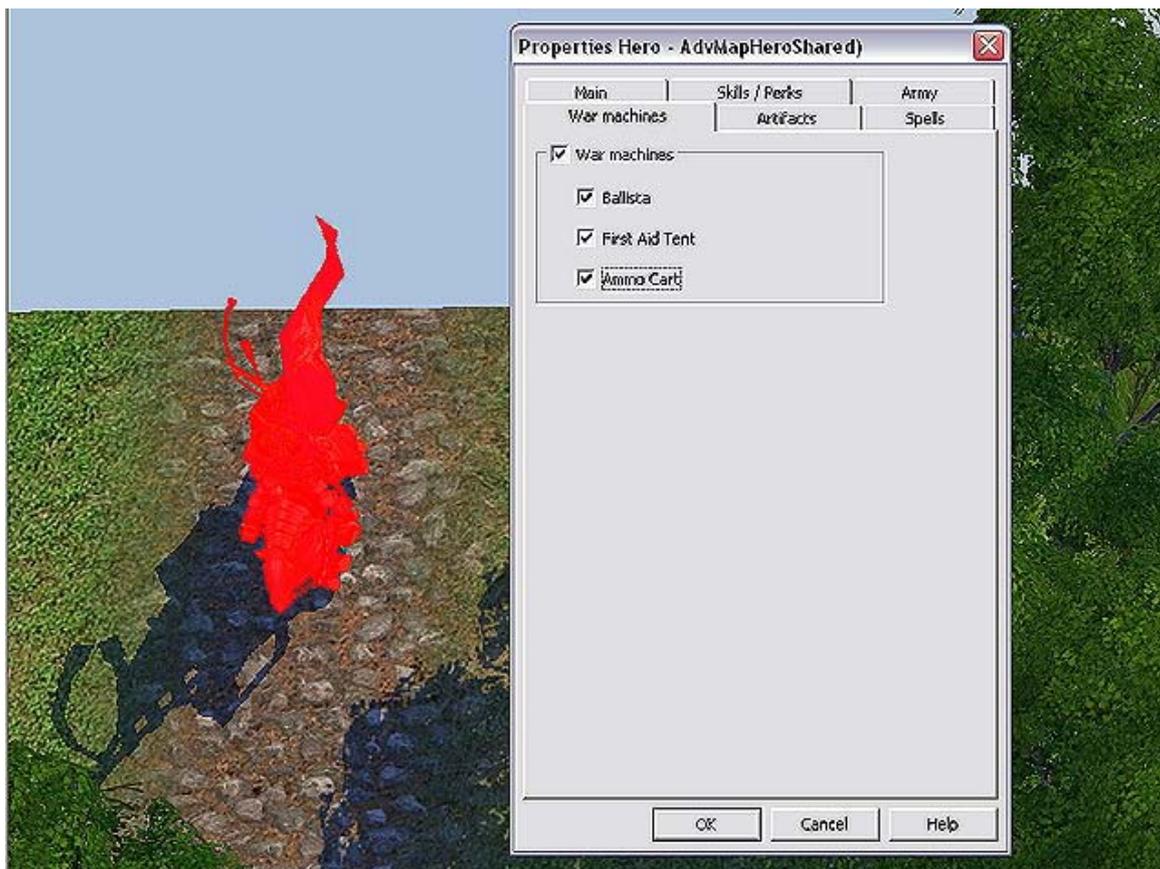
Fidèle et camarade champion, Victor suit le roi dans toutes ses batailles et expéditions. Quand plusieurs grands comtés du royaume, incités par les messagers de l'Inferno, ont déclaré vouloir devenir indépendants, Victor est resté dans le camp du roi et a mené la bataille avec celui-ci, ordonnant à un de ses vassaux de s'occuper de ses terres pendant son absence.



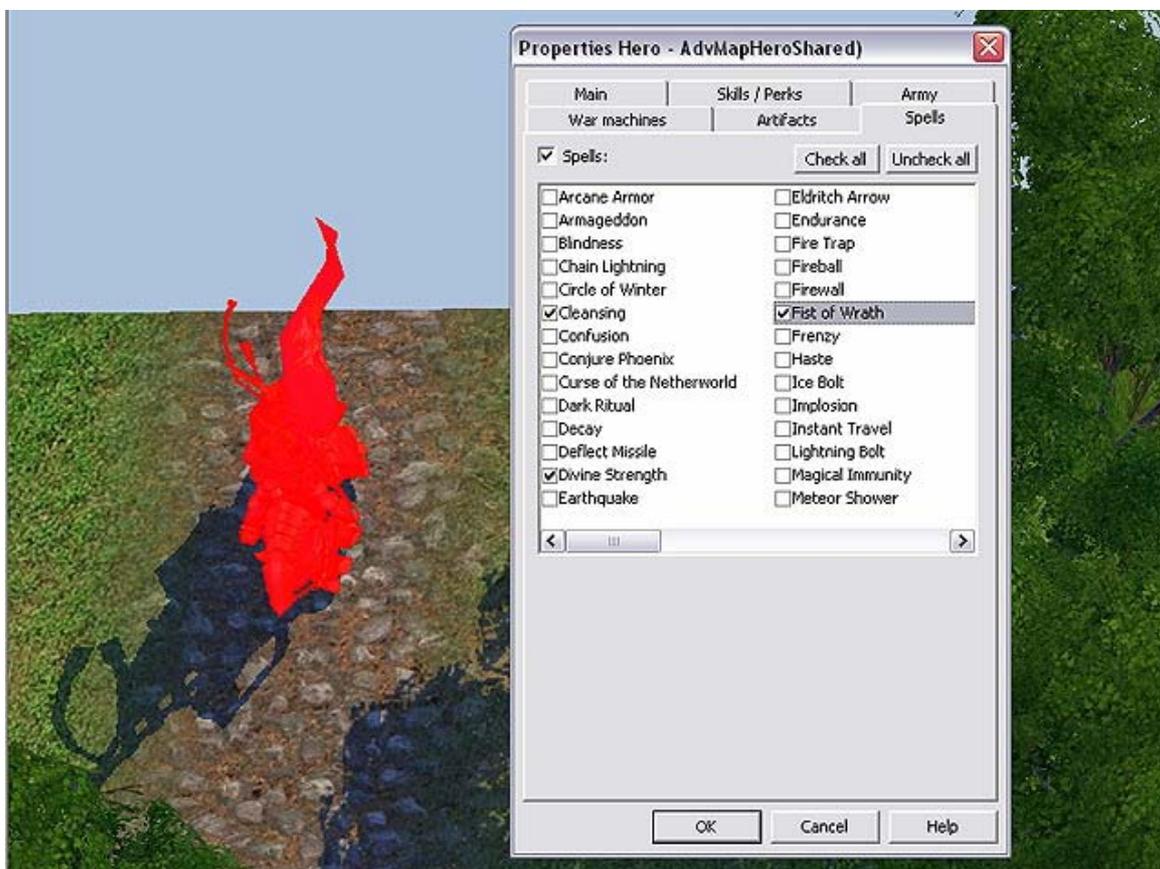
Nous pouvons modifier les caractéristiques suivantes de notre héros :

- La présence de machines de guerre
- La présence d'artefacts dans son inventaire
- Les sorts connus
- Les compétences et capacités
- La composition de son armée de départ
- Les attributs de base

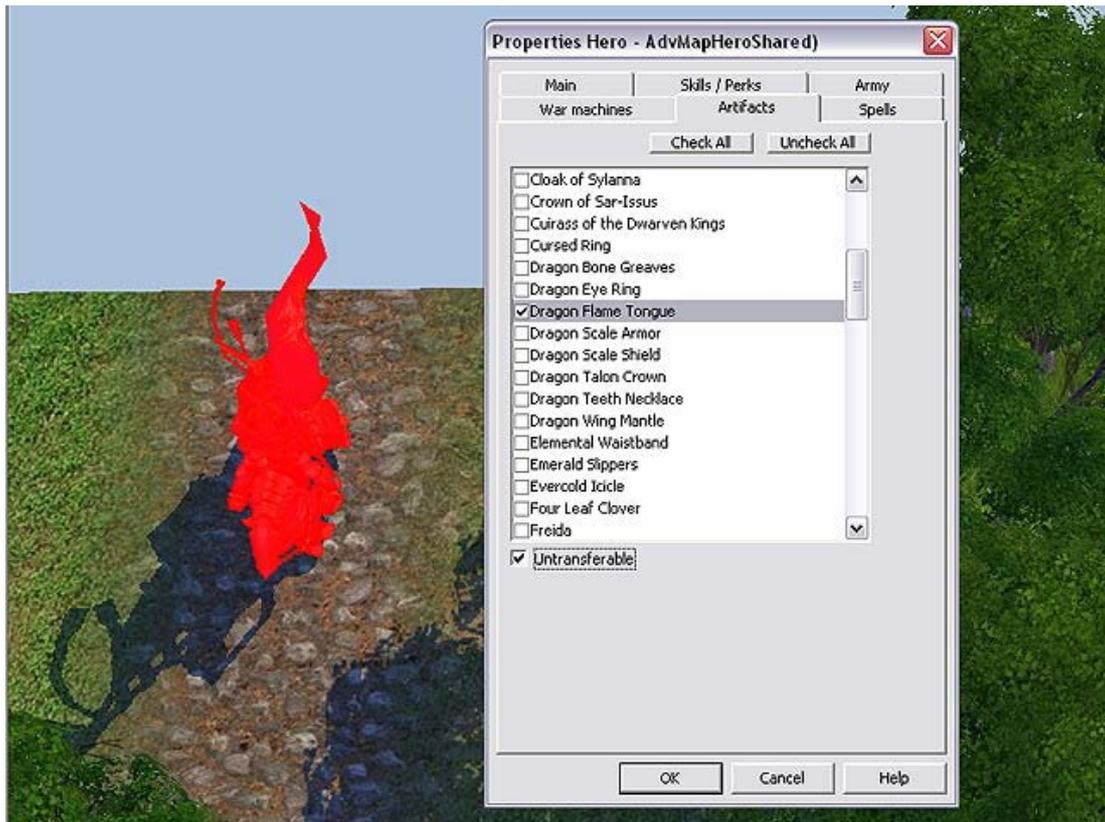
Ici, nous donnons des machines de guerres à notre héros.



Pour les sorts, c'est un peu plus compliqué. Mais l'auteur de cette carte a déjà choisi les sorts que notre héros pourra connaître. Ce sont Grâce de Pureté, Grâce de Force et Poing de la Colère.

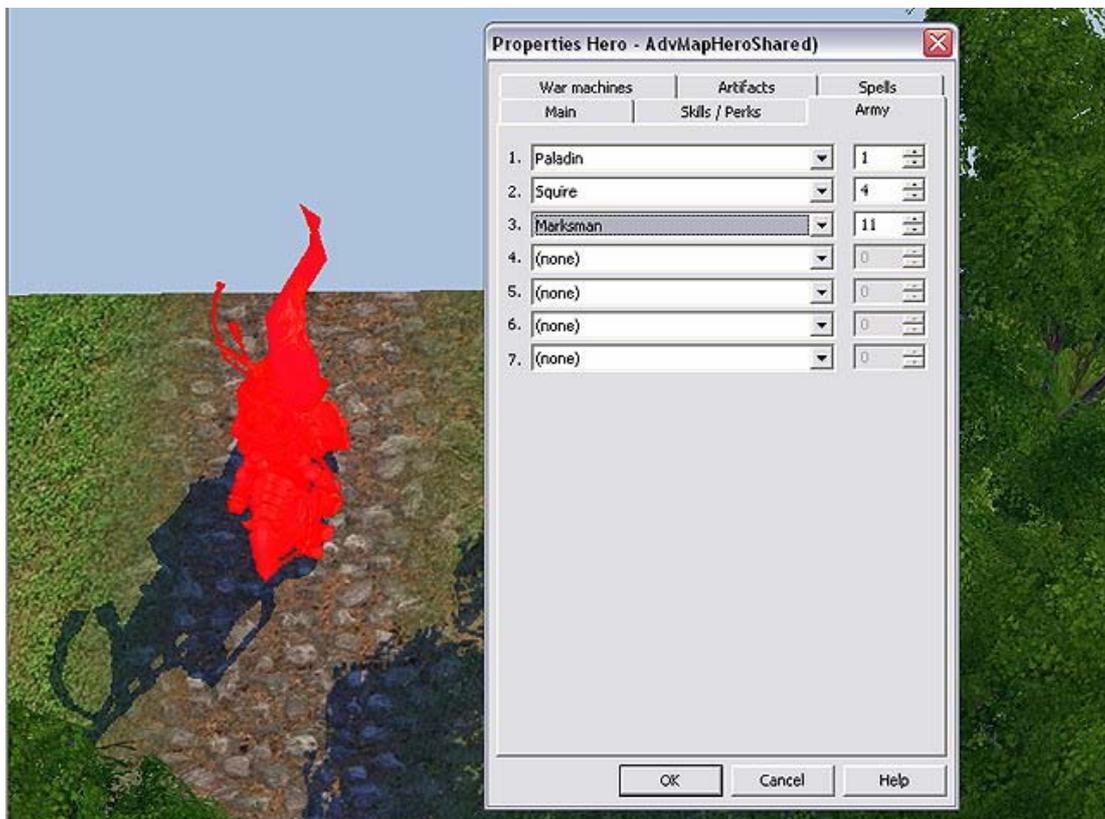


Un artefact simple (après tout, c'est un chevalier distingué, et il vient juste de sortir du champ de bataille).



Donnons-lui une armée qui corresponde à l'histoire du scénario :

- 1 Paladin
- 4 Champions
- 11 Arbalétriers

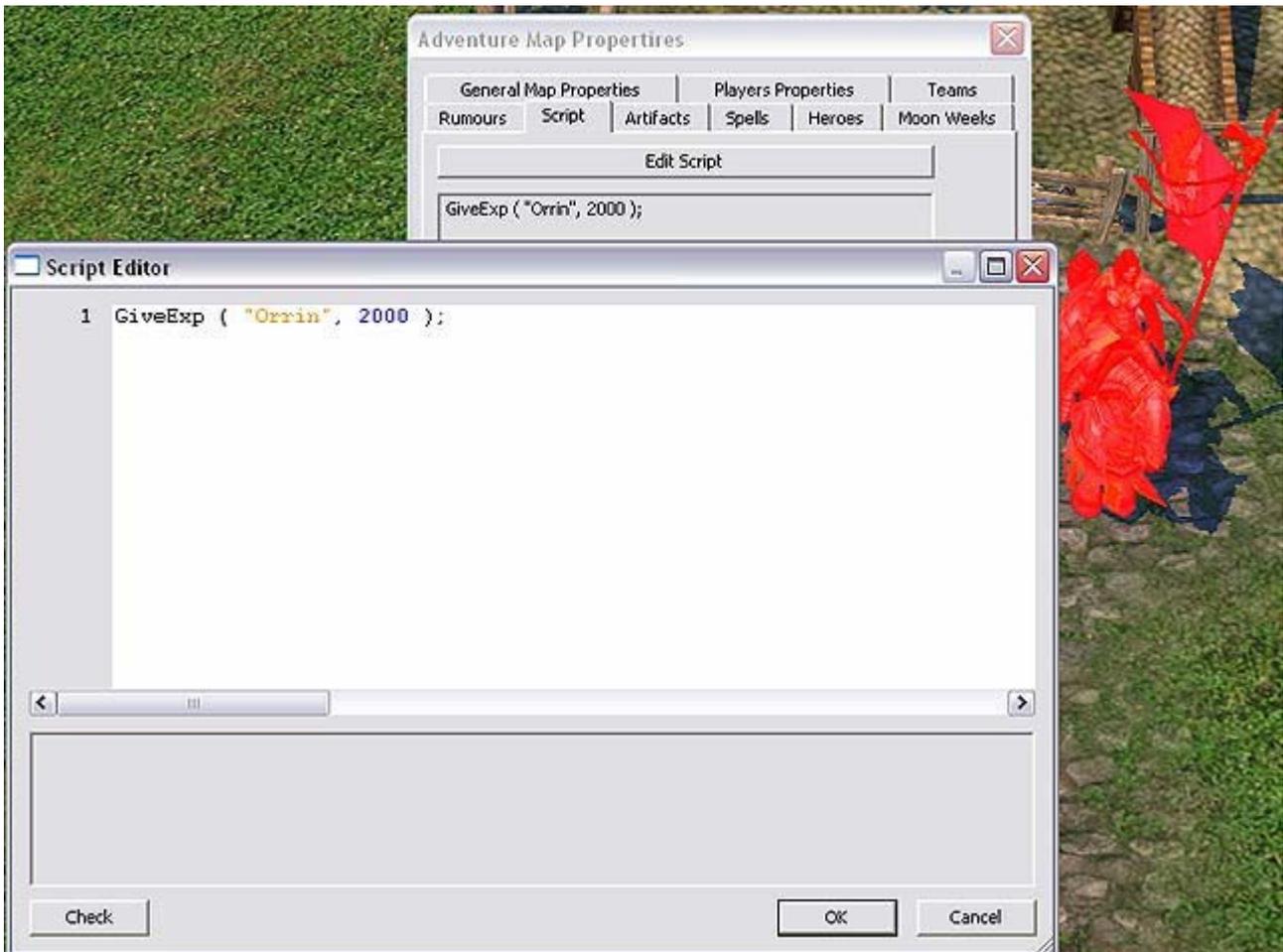


Selon l'histoire du scénario, notre héros est de niveau 1, cette caractéristique n'a donc pas besoin d'être changée. Par contre, le héros ennemi doit commencer avec 2000 points d'expérience, qu'il faut donc lui ajouter.

Cela peut se faire dans l'onglet *Settings* de ses propriétés, mais le héros ne gagnerait alors pas les points d'attributs (Attaque, Défense...) et les compétences en passant les niveaux. Pour cela, il faut lui ajouter cette expérience par script. Ouvrez donc l'éditeur de script, puis insérez le code :

```
GiveExp("Orrin", 2000);
```

« Orrin » est le nom interne du héros de l'IA et « 2000 » le nombre de points d'expérience qui lui seront offerts. Notez que dans les scripts, les héros **doivent** être désignés par leur nom interne, qui n'est pas modifiable.



Ce script très simple sera exécuté au lancement de la partie. Le héros ennemi (« Orrin ») recevra donc ses 2000 points d'expérience, et gagnera les niveaux correspondants ainsi que les points d'attributs associés. L'IA pourra choisir les compétences lors de ce gain de niveau. Le même script avec un héros d'un joueur humain résulterait en l'apparition du dialogue de montée de niveau (si un niveau est gagné).

Si l'usage d'un script peut paraître complexe, cela nous a évité d'ajouter nous-mêmes les attributs et compétences correspondants aux niveaux gagnés. C'est encore plus intéressant lorsqu'il s'agit d'un joueur humain, puisque le script lui laisse le libre choix des compétences, plutôt que de les lui imposer.



Ajuster les paramètres de la carte

Il nous suffit de suivre les onglets de la fenêtre des propriétés de la carte.

1. Propriétés Générales de la Carte

Ici, nous nous intéresserons uniquement aux champs Nom et Description de la carte. Nous pourrions aussi limiter le Niveau du héros, mais nous ne le ferons pas ici (il est intéressant d'utiliser ce champs lors de la conception d'une longue carte pour limiter les héros à un niveau maximal ; il est en effet plus facile de planifier et de tester une carte en connaissant le niveau maximal que les héros peuvent atteindre).

2. Propriétés des Joueurs

Ici, pour respecter notre scénario, nous réglerons les paramètres comme ceci : choisissez Joueur 1 (le joueur qui sera contrôlé par l'utilisateur), et vérifiez que la case Humain Jouable est cochée et que la case Ordinateur Jouable ne l'est pas. Pour le Joueur 2 (notre ennemi contrôlé par l'IA), nous ferons tout le contraire, c'est-à-dire cocher Ordinateur Jouable et décocher Humain Jouable.

3. Script

(Voir plus bas).

Ajuster les paramètres des villes

Les onglets de la fenêtre des propriétés d'une ville requièrent toute notre attention.

1. Joueurs

Ici nous choisirons à quel joueur appartient la ville. Pour « notre » château, nous réglerons sur Aucun (ce qui signifie que la ville sera neutre). Le château de l'ennemi doit appartenir à l'adversaire.

2. Constructions

L'onglet des constructions est un onglet important. Il nous permet de définir son niveau de développement, ce qui signifie en premier lieu quelles troupes le héros pourra engager dès le commencement de sa mission. Dans notre cas où la carte est de petite taille, cela aura beaucoup d'importance.

Sur notre carte, nous allons paramétrer les constructions en ayant à l'esprit que c'était le château de Victor, et que ce château a été pillé par des ennemis ; le développement de notre château est réduit. Cela signifie que la plupart des bâtiments sont absents.

L'auteur de cette carte a fait le choix suivant :

- Conseil du Village – Niveau 1
- Taverne
- Huttes de Paysans – Niveau 1
- Terrain d'Entraînement

D'autre part, le château ennemi n'a pas été pillé, ainsi son développement n'a pas été affecté. Il est donc en avance sur notre château. Mais son développement ne doit pas être maximal : ce château n'a jamais appartenu à un grand chevalier comme notre Victor :).

Pour le château de l'ennemi, les choix suivant ont été faits :

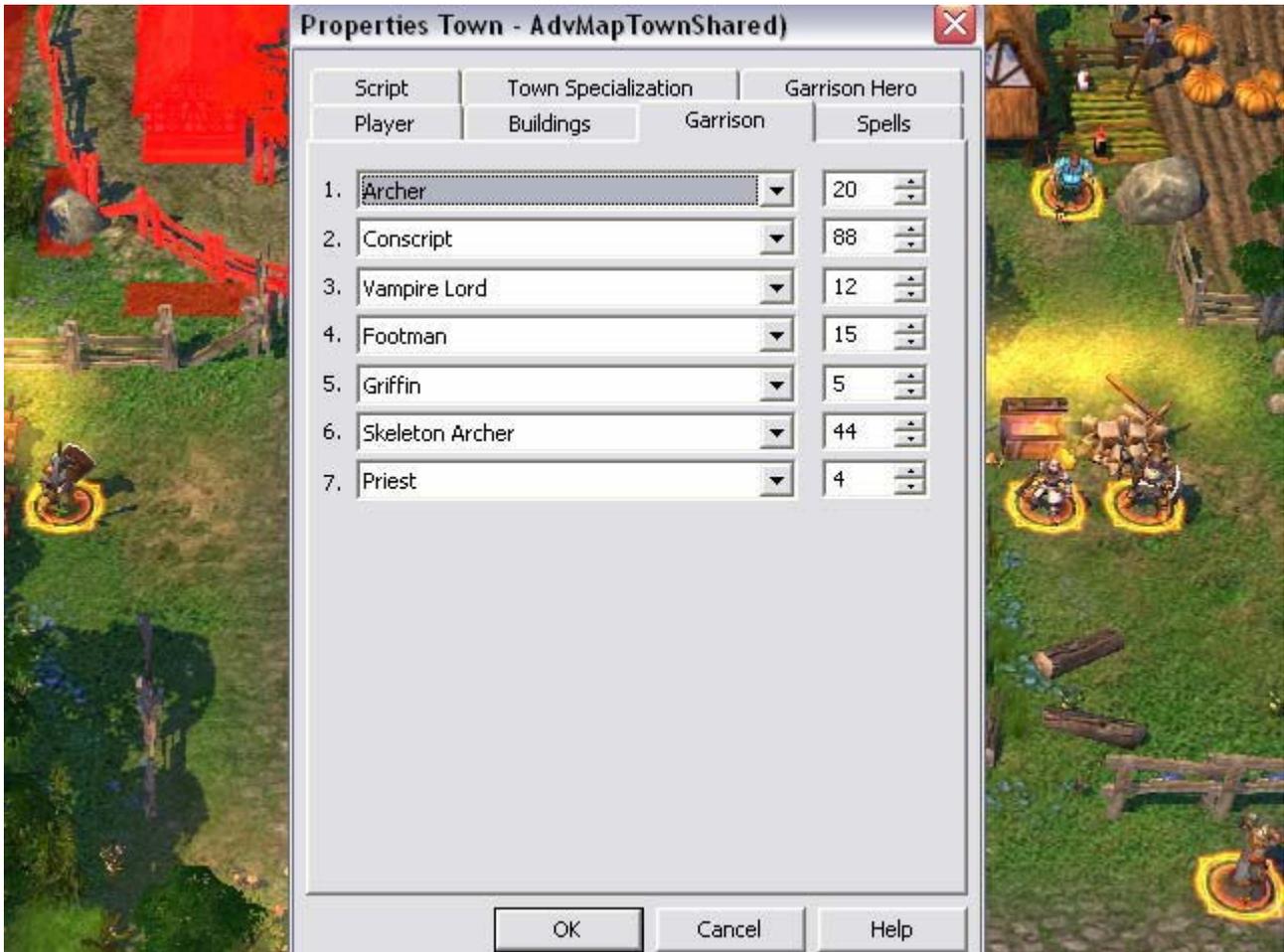
- Mairie – Niveau 2
- Fort – Niveau 1
- Place du Marché – Niveau 1
- Taverne
- Guilde des Mages – Niveau 1
- Chaumières de Paysans – Niveau 2
- Tour des archers – Niveau 1
- Caserne – Niveau 1
- Tour des Griffons – Niveau 1
- Fermes

3. Garnison

Ici, nous choisirons les défenseurs de la ville (qu'elle soit neutre ou contrôlée par un joueur IA ou utilisateur n'a aucune importance).

Pour la ville neutre, ce serait une bonne idée de mettre en garnison une armée que notre héros serait capable de défaire après avoir engagé les troupes des environs qui étaient disposées à le rejoindre.

La garnison du château ennemi n'a pas spécialement besoin de garnison car elle appartiendra directement au joueur de l'IA au début de la partie. Donc, laissons-là se débrouiller pour organiser ses défenses.



4. Sorts

Ici, nous définirons quels sorts pourront être disponible dans la Guilde des Mages de la ville.

Dans notre cas (comme dans la plupart des cas), il n'est pas important de paramétrer quoi que ce soit dans cet onglet. A part quelques fois si vous voulez avoir un certain sort super utile de niveau 5 dans une certaine ville. ☺

5. Spécialisation de la ville

Nous pouvons choisir ici une spécialisation pour notre ville.

La spécialisation d'une ville définit quel bonus le contrôleur de cette ville recevra. D'habitude, la nature de ce bonus est clairement expliquée dans la description de la ville.

En général, pour ne pas avoir à penser trop, l'auteur de cette carte a décidé de régler le bonus des deux châteaux sur Talonguard-TOWN_NO_BONUS.

Ajuster les Objectifs

Si vous avez lu la section Général du manuel, vous savez déjà que les trois types d'objectifs que nous avons remarqués au début sont présents dans chaque carte par défaut. C'est pourquoi nous n'effectueront aucune modification des objectifs.

Ajuster les Accès/Chemins

Comme vous avez pu déjà le comprendre, les cartes d'HoMM5 sont en fait truffées de labyrinthes, et les mouvements possibles des héros sont donc directement ou indirectement limités par ceux-ci.

Directement signifie que le héros ne peut atteindre une telle chose ou un tel endroit en raison des obstacles obstruant le passage, comme les forêts, les montagnes, les courts d'eau ou encore les précipices.

Indirectement signifie des obstacles temporaires, comme les groupes de créatures, les garnisons ou les Maîtres des Clés (Postes Frontières).

Mais si nous passons en revue les accès et les chemins de diverses régions de la carte, nous pouvons remarquer qu'il y a de nombreux « mauvais » endroits qui peuvent faire apparaître aux héros des chemins qu'ils devront emprunter pour mener à bien leurs voyages.

Cette copie d'écran montre un nombre important d'endroits que le héros saurait traverser.

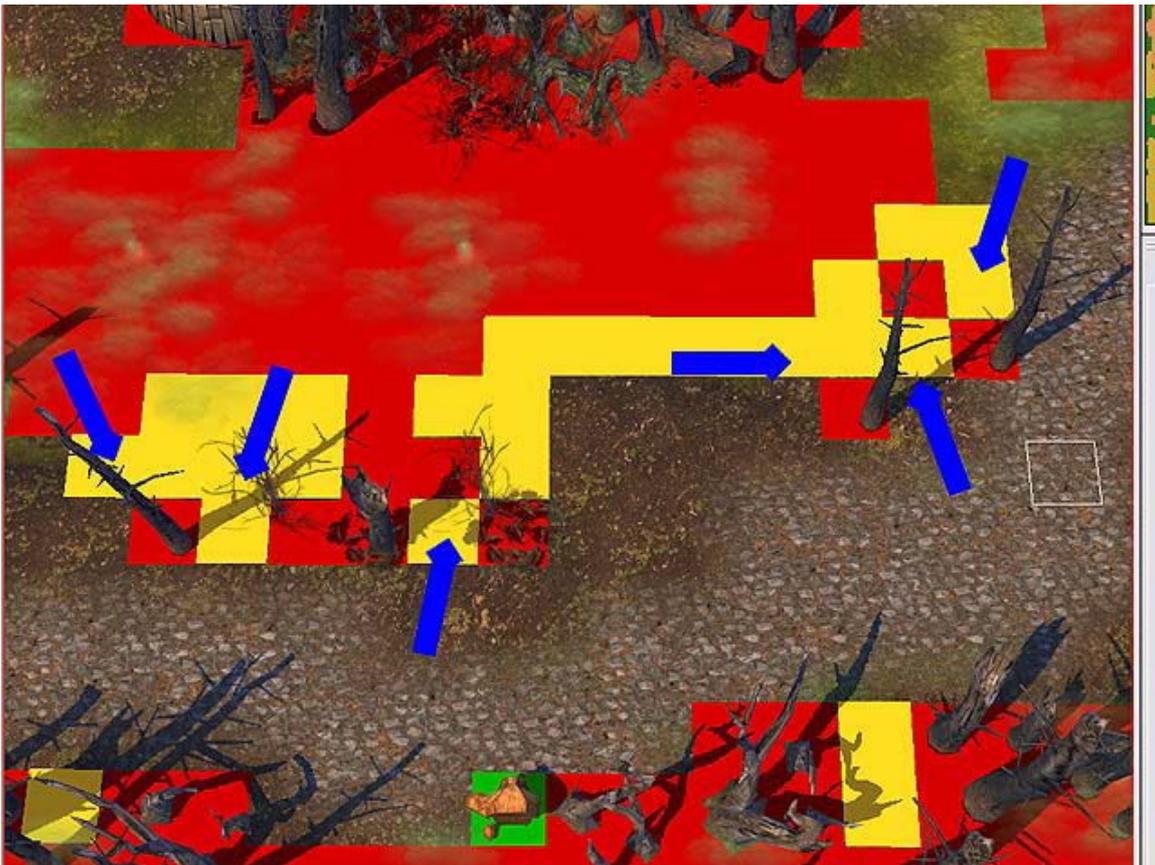


Pour corriger de tels problèmes et faire des accès/chemins plus « beaux » en général, il y a un outil très utile appelé Masques.

Activons la vue des accès/chemins et ouvrons le panneau où apparaît l'onglet Masques. Maintenant, choisissons la taille du brush de votre choix et appliquons-le sur la carte !



Corrigez les « mauvais » endroits.



Nous pouvons voir que les cases marquées avec cet outil sont seulement colorées en jaune quand l'onglet de cet outil est ouvert. Si vous passez à un autre outil pendant que la vue des accès/chemins est activée, vous verrez les cases marquées changer leur couleur.



Etape 6. Les Scripts

En général, devenir un maître dans l'art d'écrire et d'éditer un script n'est pas tâche facile, et il est impossible d'exprimer la complexité des scripts en un mot ; c'est pourquoi la plupart des cartes simples monojoueur ou Multijoueurs sont créées sans aucun script. En effet, les fonctions les plus communes comme les conditions de victoire et de défaite standard sont réglées automatiquement dans chaque carte.

Pour notre carte, nous allons créer un déclencheur très court et très simple qui nous montrera comment fonctionne l'écriture de scripts dans HoMM5.

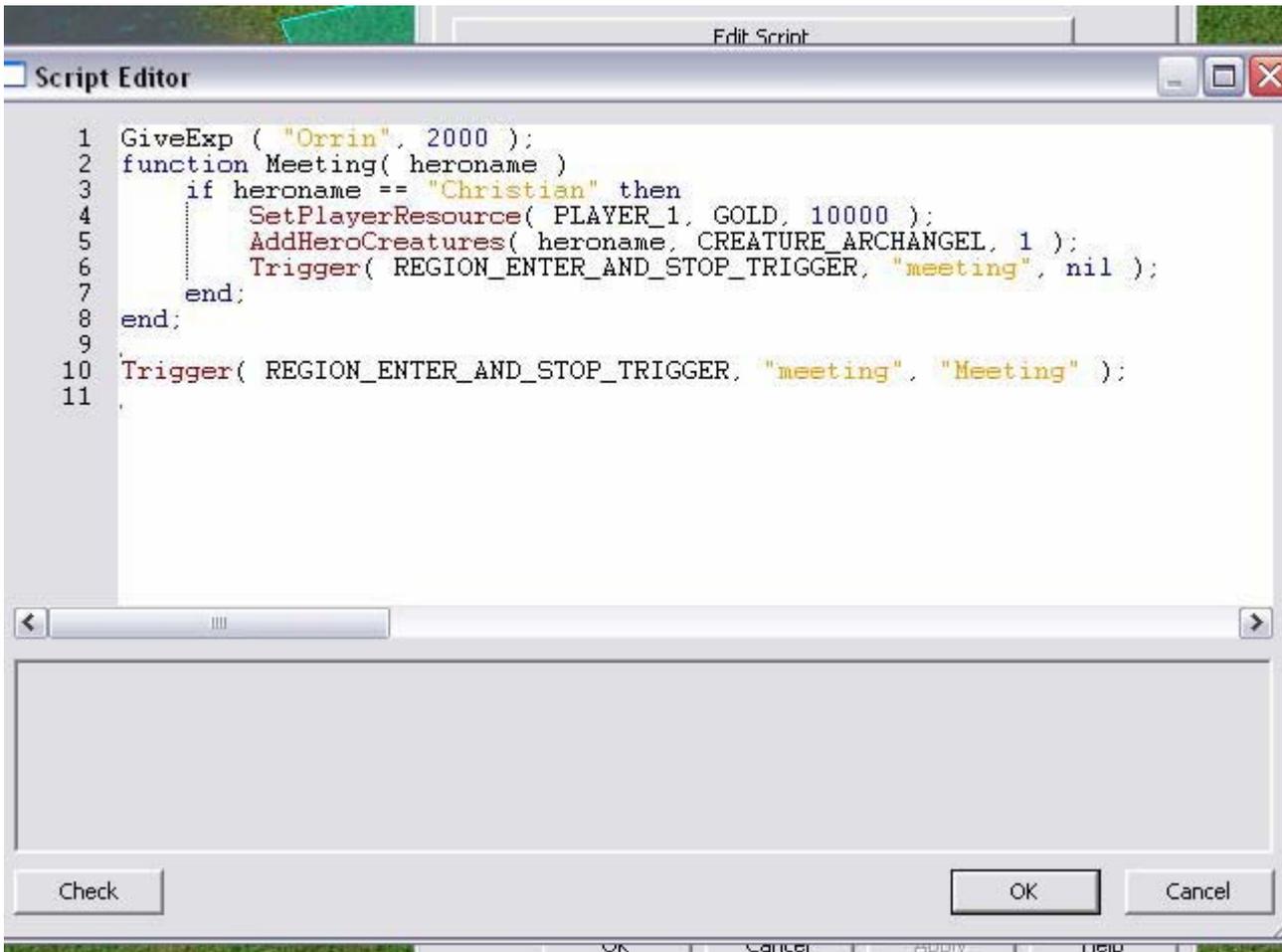
Le scénario de notre script sera le suivant : « Si notre héros arrive dans la région spécifiée dans le script (que nous allons définir sur la carte), quelques troupes fidèles se rallieront à lui et lui rendront les biens qui avaient été perdus lors du pillage de son château ». Cela bien sûr s'intègre parfaitement à l'histoire de notre carte.

Tout d'abord, créons la région que nous utiliserons dans le script : allez dans l'onglet Régions et créez en une plus ou moins au même endroit que sur l'image. Donnez-lui un nom, comme par exemple « meeting » (rencontre). Vous pouvez aussi changer la couleur de la région fraîchement créée.



⚠ *Si vous créez plus d'une région sur votre carte, faites bien attention qu'elles n'aient pas d'intersection.*

Maintenant, allez dans l'onglet Script du tableau Propriétés de la Carte. Cliquez sur le bouton Editer Script et tapez le code suivant :



```
1 GiveExp ( "Orrin", 2000 );
2 function Meeting( heroname )
3     if heroname == "Christian" then
4         SetPlayerResource( PLAYER_1, GOLD, 10000 );
5         AddHeroCreatures( heroname, CREATURE_ARCHANGEL, 1 );
6         Trigger( REGION_ENTER_AND_STOP_TRIGGER, "meeting", nil );
7     end;
8 end;
9
10 Trigger( REGION_ENTER_AND_STOP_TRIGGER, "meeting", "Meeting" );
11
```

Voici le script en texte si vous en avez besoin :

```
function Meeting(heroname)
    if heroname == "Christian" then
        SetPlayerResource(PLAYER_1, GOLD, 10000);
        AddHeroCreatures(heroname, CREATURE_ARCHANGEL, 1);
        Trigger(REGION_ENTER_AND_STOP_TRIGGER, "meeting", nil);
    end;
end;

Trigger(REGION_ENTER_AND_STOP_TRIGGER, "meeting", "Meeting");
```

Cet exemple peut être divisé en deux blocs : La description de la fonction Meeting() et la définition du déclencheur qui l'associe à la région "meeting" (à la dernière ligne).

Dans la fonction, nous indiquons les créatures et l'or que recevra le joueur, puis annulons le déclencheur, afin qu'il ne fonctionne qu'une seule et unique fois.

Pour trouver de l'aide sur les scripts, vous pouvez d'abord visiter le site www.lua.org, et ensuite les conseils et les exemples donnés sur les forums et le site officiels d'HoMM5. Vous trouverez aussi la liste des fonctions spécifiques à HoMM5 dans les pdf sur les commandes de scripts et les identifiants.

Bonne chance !

TROISIÈME PARTIE – TESTER LA CARTE

Désormais, la carte est presque prête, il est temps de procéder au test final.

Cela ne signifie pas que vous ne l'avez pas testée avant, bien au contraire : vous devez tester la carte au fur et à mesure de votre travail, typiquement après chaque opération importante que vous réalisez. Sinon, vous risquez de devoir retravailler des éléments du relief ou les routes, par exemple, alors que vous aurez déjà placé tous les monstres et objets. Cela vous fera beaucoup de travail à reprendre.

Tester la carte doit vous permettre de vérifier que tout fonctionne correctement, en particulier :

- que la carte n'a pas d'artefact visuels ou d'imperfections évidentes ;
- que chaque objet sur la carte est accessible ;
- qu'il n'y pas de passages non prévus dans lesquels les héros pourraient se glisser ;
- que les scripts fonctionnent comme prévu, y compris les déclencheurs, la gestion des objectifs, etc. ;
- que l'équilibre entre les joueurs est satisfaisant, permettant à chacun de se développer en offrant au joueur(s) humain(s) le challenge voulu ;
- que la carte est jouable (il y a de nombreux problèmes spécifiques qui peuvent survenir, comme détaillé ci-dessous).

Critères pour tester une carte achevée, ou « Qu'est-ce qui peut aller de travers ? »

Créer une carte et une mission est souvent un long procédé. C'est pourquoi quelques erreurs et problèmes peuvent apparaître, lesquels causeront une performance moindre ou incorrecte de la mission ou du jeu lui-même.

Voici une liste regroupant par sujet les erreurs typiques qui peuvent survenir :

1. Joueurs, villes, et héros

- Chaque joueur actif n'a pas plus de 8 héros.
- Il n'y a pas plus de 8 villes sur la carte.
- Il doit y avoir au moins un héros sur la carte, c'est-à-dire qu'il doit s'y trouver au moins un Joueur actif.
- Il n'y a pas de héros neutres.
- Chaque héros a une armée (au moins un stack contenant au moins 1 créature)

2. Tentés & Gardes

- Il n'y a qu'un garde pour une tente et qu'une tente pour un garde pour chaque couleur présente sur la carte.
- S'il y a une tente de telle ou telle couleur sur une carte, il doit aussi s'y trouver un garde de la même couleur, et vice versa.

3. Objets aventure & Groupes

- Il y a au moins 2 Passages Souterrains dans chaque groupe.
- Il y a au moins 2 Tourbillons dans chaque groupe.
- Il y a au moins 2 Monolithe à Double Sens pour chaque groupe.
- Il y a au moins une entrée de Monolithe Sens Unique et une sortie de Monolithe Sens Unique pour chaque groupe.

4. Larme d'Asha (Gaal)

- Si il y a une obélisque sur la carte, il doit obligatoirement s'y trouver aussi une Larme d'Asha.

5. Créatures

- Il ne doit pas avoir de groupe de créatures sur la carte contenant 0 créatures.

6. Terrain

- Il ne doit avoir aucune case de la carte recouverte du terrain de type TT_NONE.
- Vérifiez la bases des objets aventure qui se trouvent près des précipices.

7. Critères généraux de la carte

- Pour chaque étage d'une carte (Souterrain & Surface), il doit y avoir une ambiance lumineuse adéquate.
- La carte compte un nombre correct de joueurs et les équipes sont bien paramétrées.
- Si la carte comporte un Sphinx, vérifiez ses paramètres (les artefacts bonus et les énigmes).
- Aucune région n'a d'intersection(s) avec une autre (elles ne doivent pas se recouvrir).

(Vous pouvez trouver d'autres problèmes et recommandations et leurs solutions décrits sur les sites Web ou sur les forums de la communauté HoMM5).

Et essayez de ramasser tous les objets de votre carte, afin de trouver les objets inaccessibles ou invisibles. Pour cela, aidez-vous de la liste des objets ou de la fonction « Recherche » dans l'éditeur.

Créer la description de la carte et les images PWL

Désormais, la carte est virtuellement achevée, et notre mission fonctionne correctement. Il y reste pourtant quelques petits détails à travailler.

D'abord il y a le nom de l'auteur et la description de la carte. Si vous ne l'avez pas encore fait, il serait temps de le faire maintenant dans l'onglet Propriétés Générales de la Carte du tableau Propriétés de la Carte. :)

Ensuite, il faut configurer l'image qui sera affichée durant le chargement. Cette image est appelée PWL, abréviation de « Please Wait Loading » (Patientez SVP, la carte est en cours de chargement).

Il y a deux choses à faire ici :

- Choisir et préparer l'image elle-même
- L'intégrer dans la carte

L'image que vous voulez insérer doit mesurer 1024x1024 pixels. L'écran PWL sera montré en une résolution de 1024x768 pixels. Vous pouvez baser votre PWL sur un screenshot du jeu pris en résolution 1024x1024 pixels (comme un plan rapproché sur la figure d'un héros), ou n'importe quelle image de la taille adéquate et qui n'est pas protégée par un copyright.

Si l'image que vous voulez utiliser a une taille différente de 1024x1024 pixels, vous devrez la redimensionner ou la retailler avant de l'insérer.

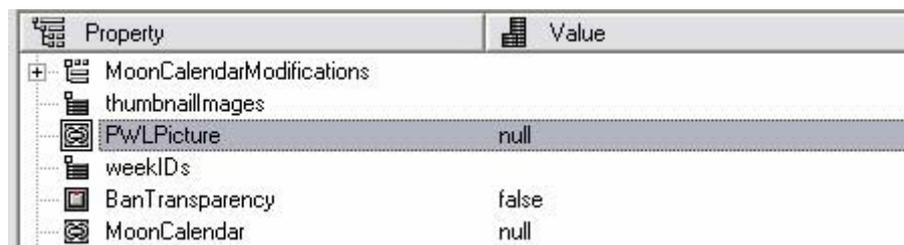
Gardez en tête que la hauteur visible de l'image sera seulement de 768 pixels, la bande du bas étant perdue. Vous pouvez coupez cette bande et la remplacer par du noir, par exemple.

Voici un exemple d'une image originale puis de son apparence après avoir été retouchée pour pouvoir être intégrée dans le jeu :

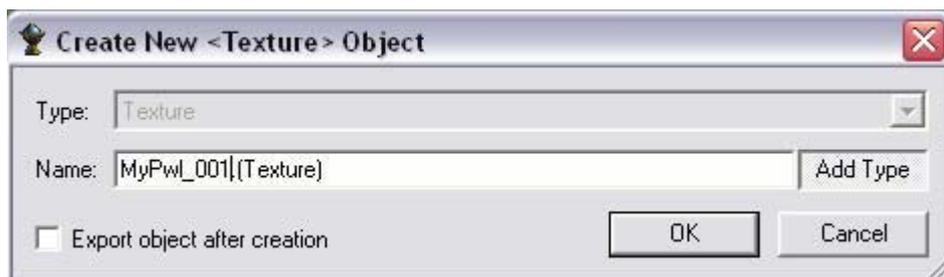


Quand l'image (texture) est prête à être intégrée, faites ceci :

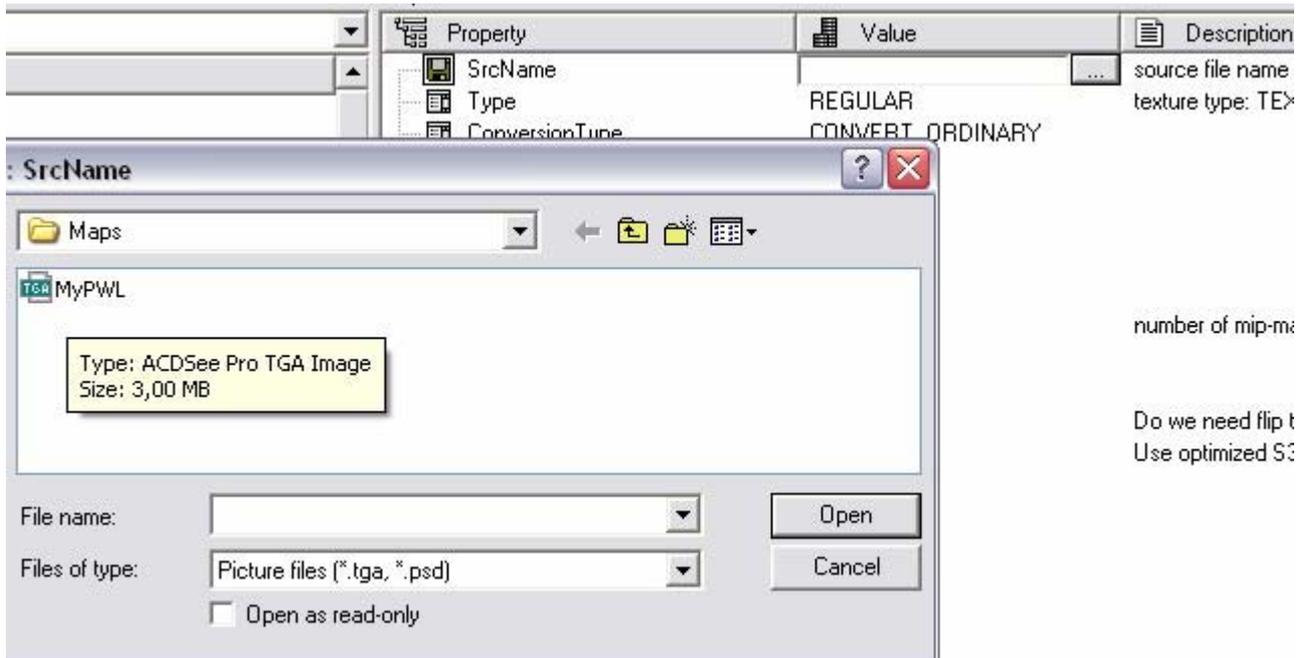
- Ouvrez l'arbre des propriétés de la carte et trouvez la ligne PWL Picture ;



- Créez un nouvel objet et ouvrez-le pour l'édition ;



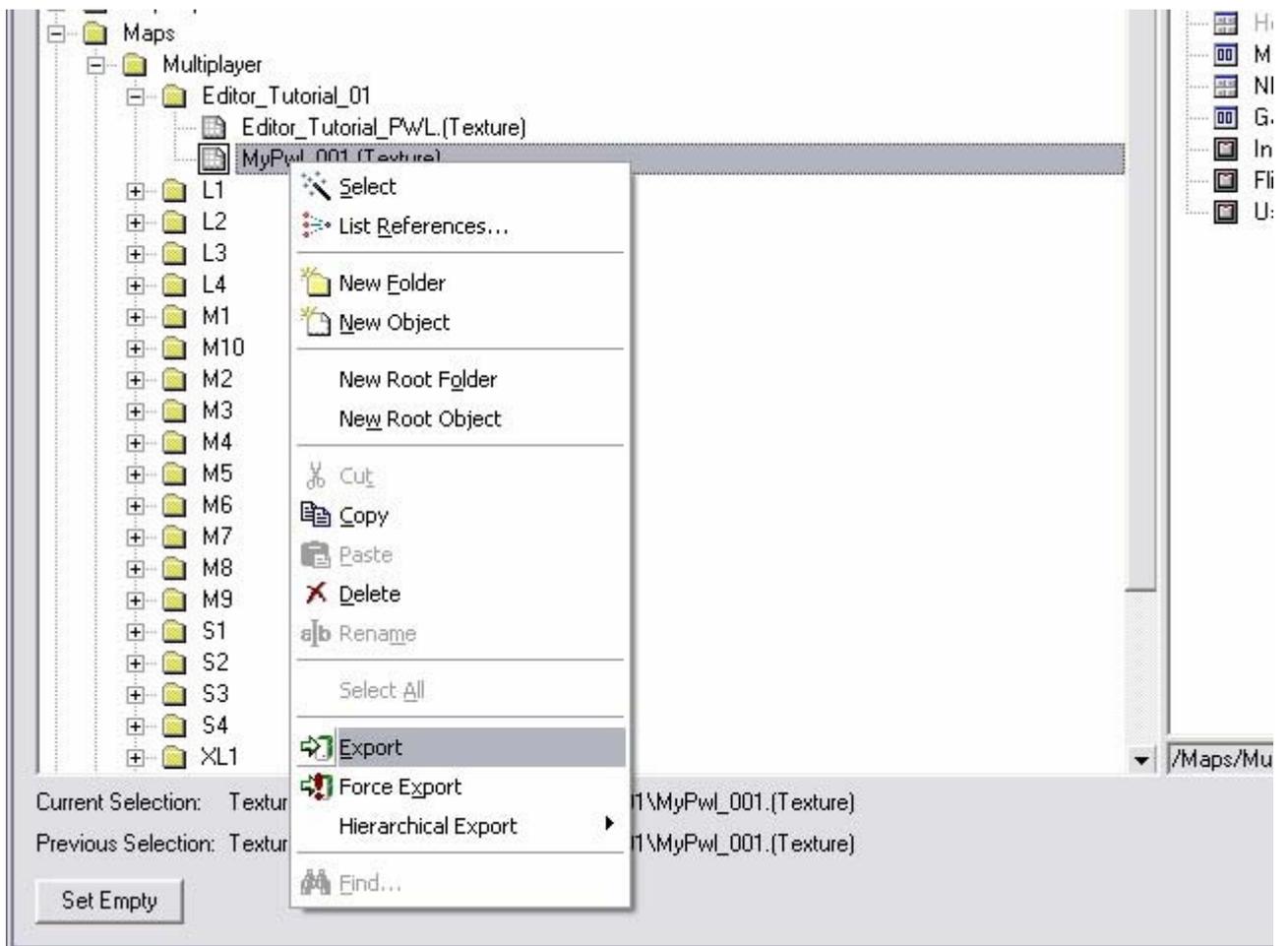
- Intégrez la texture qui doit être localisée dans le dossier où vous l'avez enregistrée.



number of mip-m

Do we need flip t
Use optimized S

- Exportez l'objet en un format compréhensible pour HoMM5.



Dernière chose, vous n'avez plus qu'à remplir les champs **NameFileRef** (titre de la mission) et **DescriptionFileRef** (description de la mission) dans les Propriétés générales de la carte.

Tout est prêt maintenant ! L'image que vous avez intégrée au jeu sera désormais montrée lors du chargement de la carte, accompagnée par le nom et la description de la mission.

Publier votre carte

C'est le moment le plus important. Une fois que votre carte se rapproche de la perfection, et que vous voulez la publier sur un des sites Web de la communauté HoMM5, vous devez savoir comment faire. Pour cela, la partie générale du manuel vous expliquera comment sauvegarder votre carte, l'ouvrir et même éditer les cartes d'autres personnes.

L'auteur espère voir de nombreuses cartes de votre main dans le vaste empire de la communauté HoMM5 !

Le reste en bref

Musiques

Comme vous avez pu le remarquer durant les campagnes et les scénarios, une musique de fond, ou plutôt d'ambiance, est jouée.

Peut-être que certains d'entre vous voudront avoir une influence sur les musiques jouées lors de la partie. Mais rien ne peut être exécuté d'ici : dans HoMM5, toutes les musiques qui sont jouées durant les missions sont intégrées dans le jeu, et sont sélectionnées automatiquement en fonction de la race du héros que le joueur contrôle, de la ville qu'il est en train de visiter, etc.

Il est cependant possible d'intégrer ses propres musiques, mais la méthode n'est pas décrite dans ce guide.

La Minicarte

La minicarte de l'éditeur de cartes de HoMM5 est simple et utile. Elle montre en temps réel comment le terrain de la carte évolue, et affiche clairement les frontières entre les différents types de terrain.



Vous pouvez afficher ou masquer la minicarte depuis le menu « **View** » (activez ou désactivez l'objet « **Panneau Minicarte** »).

« Cutsscenes »

Si vous avez joué à la campagne de HoMM5, vous avez pu voir beaucoup de cinématiques scriptées. Dans l'onglet **Objets**, vous pouvez trouver un certain nombre d'objets prévus pour être utilisés dans une telle cinématique.

Mais créer une cutscene demande des compétences qui vont au-delà de l'objet de ce guide, et nous n'aborderons donc pas ce point ici.

Niveau Souterrain

Comme vous l'avez remarqué quand vous créez une carte, vous pouvez choisir de créer une carte à deux niveaux. Par exemple, beaucoup de cartes de la campagne HoMM5 comportent un souterrain.

Entre le souterrain et la surface, il y a 3 différences majeures :

- La lumière ambiante
- La composition générale du niveau
- Les paramètres de luminescence des objets

La lumière ambiante est la luminosité de fond et la texture du ciel dans ce niveau. Elle affecte le degré de pénombre, la présence ou l'absence d'ombres, et la réflexion du ciel (sa texture) sur les surfaces aquatiques.

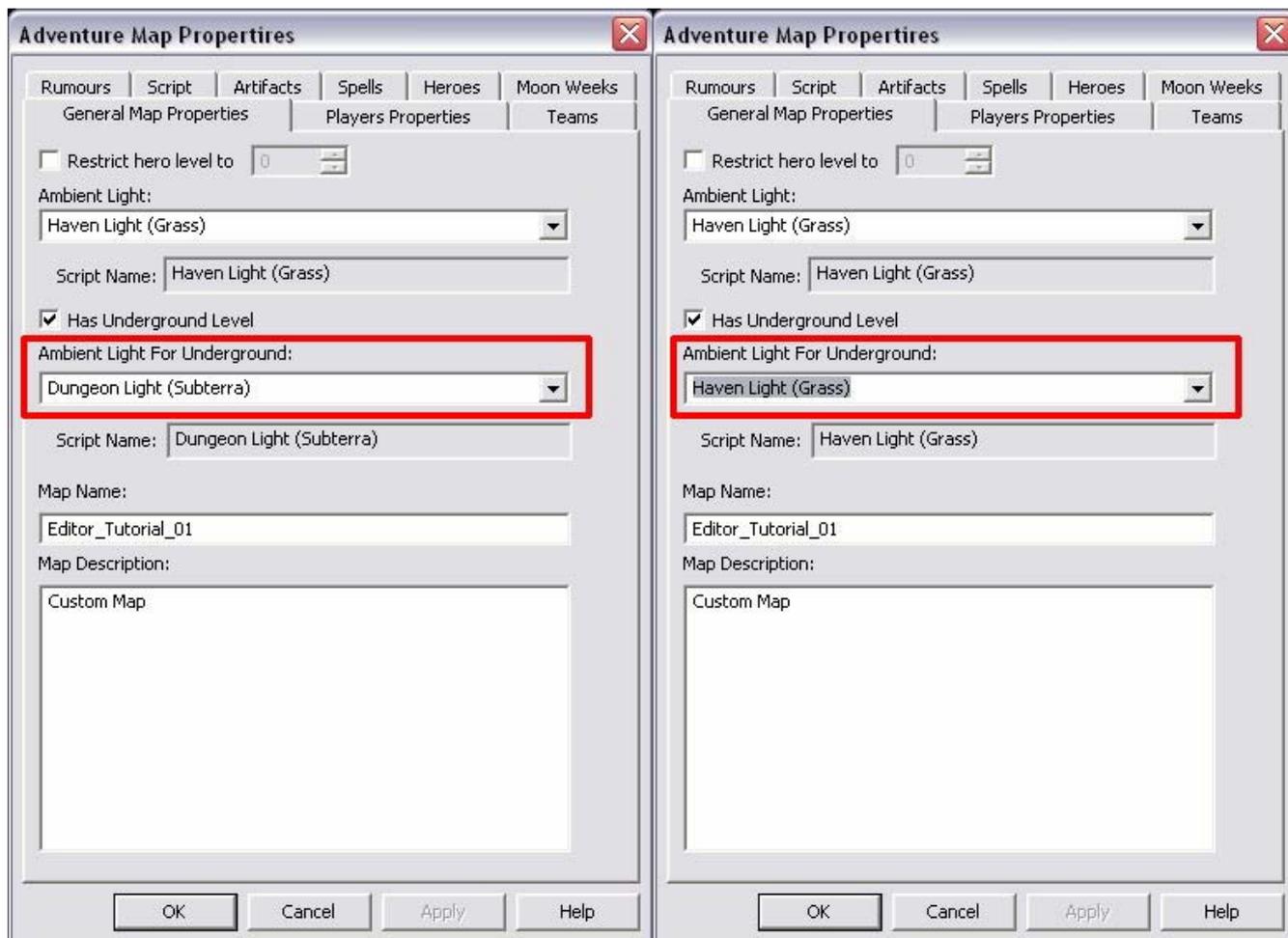
Tandis que vous pouvez travailler immédiatement avec n'importe quel outil sur le paysage de la surface, le niveau souterrain demande une approche spéciale. D'abord, vous devez « creuser » les tunnels et pièces qui composeront votre souterrain. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez utiliser les outils de transformation du terrain (c'est-à-dire les mêmes outils que pour le paysage de la surface).

Changer la lumière ambiante

Tout d'abord, dès que vous utiliserez la lumière ambiante du souterrain dans un niveau souterrain, vous risquez d'être étouffé par le côté obscur de la force ! C'est bien sûr l'objectif afin de créer une atmosphère particulière dans le jeu. Mais ça ne facilite pas l'édition du niveau souterrain d'une carte lorsqu'on doit y placer les différents objets.

Pour faciliter le travail sur ce niveau, l'éditeur vous permet de changer la lumière ambiante standard en une autre que vous choisirez.

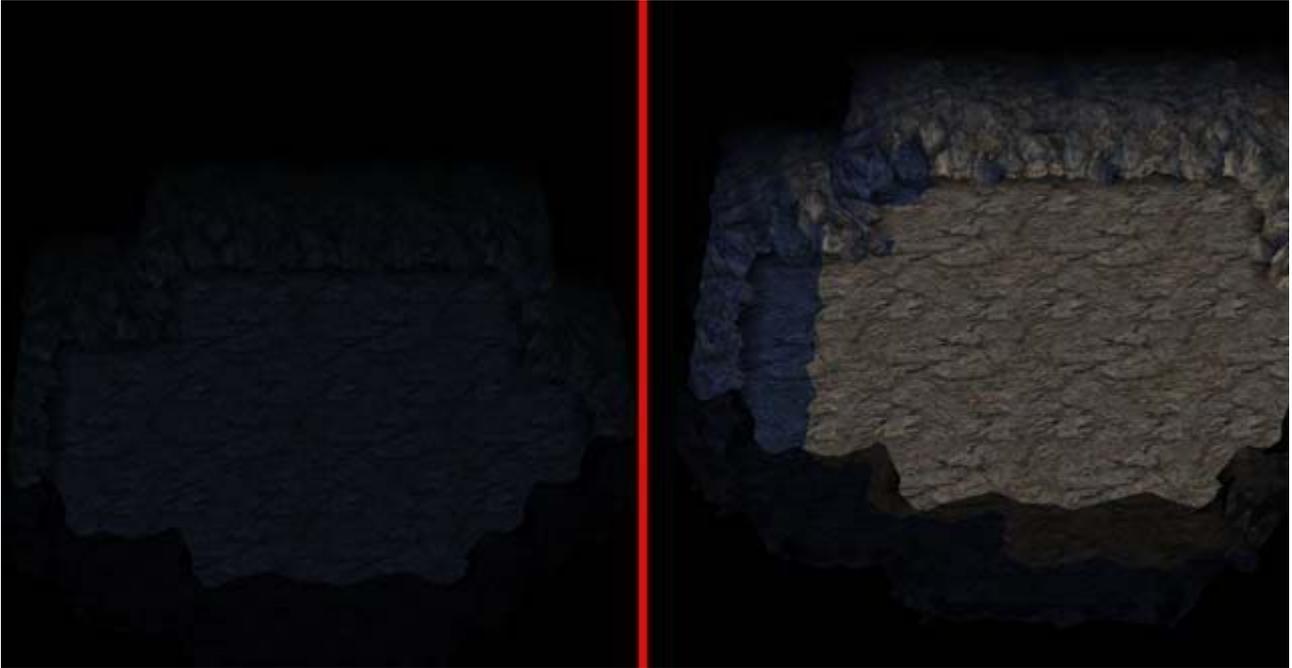
Dans notre cas, remplaçons la lumière ambiante de notre souterrain par celle de la surface. Cette lumière vous permettra de voir plus clairement ce que vous faites lorsque vous éditez le niveau souterrain.



❗ Si vous regardez dans les propriétés de la carte, vous pourrez voir que chaque lumière ambiante est accompagnée d'une recommandation entre parenthèses qui indique le terrain typiquement associé à ce type de luminosité.

Nous changerons uniquement la luminosité pour éditer la carte. Il est important de remettre les luminosités adéquates quand vous aurez achevé votre carte.

Pour voir les changements, vous aurez besoin de sauvegarder votre carte puis de la recharger. La différence entre la vue de jour de la surface et la vue standard du souterrain seront très évidentes.



Créer des caves, passages, tunnels, etc.

Comme il a été mentionné ci-dessus, avant de remplir le niveau souterrain d'objets d'aventure, nous devons créer des tunnels, dans lesquels les héros pourront évoluer, les cités s'épanouir et les monstres préparer des embuscades.

Pour ce faire, nous utiliseront l'outil *Lower*

Allez dans *Tiles => Draw Tools Size=3 => Terraforming=Lower*, et utilisez le pinceau pour créer les tunnels.

Nous utiliserons une taille de pinceau de 3, parce que les autres tailles ne fonctionnent pas pour créer des tunnels dans les niveaux souterrains. Cela concerne bien sûr seulement l'outil *Lower*.

Une fois les tunnels et pièces préparés, vous pouvez réaliser les mêmes actions qu'à la surface (transformations de terrains, placement des objets, villes, créature, etc.). Bien sûr, ce sera toujours plus réaliste d'utiliser des objets et des types de terrains propres aux niveaux souterrains.



Procédons maintenant au placement de ce qui éclairera la route de nos héros quand la lumière ambiante standard sera restaurée : la luminescence des objets. Parce que comme vous avez pu le voir sur la capture d'écran précédente, le souterrain vide d'objets luminescents est particulièrement sombre !

Configurer la luminescence des objets dans le niveau souterrain

Quand vous créez un niveau souterrain, une des tâches les plus importantes est la luminosité additionnelle qui vient de l'environnement des objets sur la carte. Les objets ont, hormis leurs caractéristiques, des paramètres réglant leur luminescence :

- Coordonnées (hauteur) de luminescence
- Rayon de luminescence
- Couleur de la luminescence

Toutes ces options sont configurées depuis l'arbre des propriétés de l'objet. Cela ressemble à l'arbre des propriétés de la carte mais en plus petit.

Pour afficher l'arbre des propriétés de l'objet, allez dans le menu **View** (Vue) puis cliquez sur **Selection Property Window** (Fenêtre des Propriétés de l'Objet Sélectionné). Dans ce panneau apparaîtront désormais les propriétés de l'objet sélectionné.

Nous nous intéressons ici à la ligne *PointsLight*, qui ne contient pas de données par défaut.

| Property | Value |
|--------------|--|
| Pos | |
| Rot | 0 |
| Floor | 1 |
| Name | |
| CombatScript | null |
| pointLights | |
| Shared | AdvMapStaticShared:MapObjects\Subte... |
| IsRemovable | false |

Il nous faut donc ajouter un élément, sur lequel nous allons travailler. L'ajout crée automatiquement les propriétés de luminescence suivantes :

| Property | Value |
|--------------|--|
| Pos | |
| Rot | 0 |
| Floor | 1 |
| Name | |
| CombatScript | null |
| pointLights | |
| [0] | |
| Pos | |
| x | 0 |
| y | 0 |
| z | 0 |
| Color | |
| x | 0 |
| y | 0 |
| z | 0 |
| Radius | 0 |
| Shared | AdvMapStaticShared:MapObjects\Subte... |
| IsRemovable | false |

Les coordonnées (*Pos*) du point de luminescence indiquent la position de la source de lumière. Typiquement, seule la coordonnée *z* du point nous intéresse, c'est-à-dire sa position verticale.

- la hauteur (*z*) peut être réglée comme vous le souhaitez, mais il vaut mieux en général que la lumière émane de l'intérieur de l'objet, son centre par exemple.
- le rayon de luminescence (*Radius*) permet de régler l'intensité de la lumière.
- la couleur (*Color*) définit les composantes RGB de la lumière qui s'échappera de l'objet.

| Property | Value |
|--------------|--|
| Pos | |
| Rot | 0 |
| Floor | 1 |
| Name | |
| CombatScript | null |
| pointLights | |
| [0] | |
| Pos | |
| x | 0 |
| y | 0 |
| z | 50 |
| Color | |
| x | 0 |
| y | 1 |
| z | 0.501961 |
| Radius | 50 |
| Shared | AdvMapStaticShared:MapObjects\Subte... |
| IsRemovable | false |

Il faut bien sûr se rappeler que si le rayon de luminescence vaut 0, vous ne verrez rien du tout lorsque vous ajusterez sa couleur. Il serait aussi utile de régler la couleur pour qu'elle soit bien visible. Par exemple, un jaune lumineux se verra mieux qu'un bleu profond.



❗ *Voici une astuce pour ceux qui ont un esprit créatif : les objets de surface peuvent eux aussi avoir leur propre luminescence.*

Le Multijoueurs

Le mode multijoueurs dans HoMM5 comporte de nombreuses spécificités, en particulier :

- La présence d'un mode Fantôme ;
- Chaque joueur peut choisir la race de son héros et le type de ville qu'il possédera ;
- Les conditions sont équitables pour chaque joueur.

Donnons quelques explications sur ce que signifient ces trois points pour un Créateur de Cartes.

Prendre en compte le mode Fantôme lors de la création d'une carte

Pour profiter du mode Fantôme, il faut disposer des ressources spéciales sur la carte : les Pierres d'âmes.

Quand elles sont prises par un joueur, les Pierres d'âmes créent un fantôme qui se met au service du héros qui l'a trouvée.

Habituellement, le nombre de fantômes qui peuvent être pris sous le contrôle d'un joueur est le même que le nombre de héros maximum que peut avoir un joueur. Ne placez donc pas trop de Pierres d'âmes sur votre carte.

 *Toutes les Pierres d'âmes sont automatiquement transformées en or lorsque la carte est jouée en solo.*

Placer les Pierres d'âmes est similaire à placer des ressources.

Villes et race des héros dépendant du choix des Joueurs

Que chaque joueur soit capable de choisir sa race et sa ville à chaque fois que l'on lance une carte multijoueurs ajoute quelques particularités au placement des objets d'aventure qui peuvent dépendre d'une race.

Cela concerne tout d'abord les villes et les habitations de créatures (qui produisent des troupes chaque semaine). Pour réaliser une carte en laissant aux joueurs le choix de leur race, vous ne devez pas utiliser les objets associés à une race spécifique, mais plutôt les objets **Random Town** (Ville Aléatoire) et **Random Dwelling Level #** (Habitation aléatoire de niveau #).

Les « Random Objects » (objets aléatoires) peuvent être liés entre eux. Ainsi, la race de l'objet pourra être liée à la race choisie par le joueur, ou à la race d'une ville particulière (pour placer une ville neutre aléatoire en début de partie et lier des demeures de créatures autour d'elle).

Ceci se définit par les types de relations suivantes :

- La ville a la même race que celle choisie par le Joueur ;
- L'objet (habitation) a la même race que la ville X.

Voyons un exemple.

Placez un objet **Random Town** sur la carte.



Sélectionnez l'onglet *Random Type* (Type Aléatoire) dans ses propriétés (notez que seuls les objets aléatoires ont cet onglet).



Nous avons ici 3 options :

- Complètement Aléatoire
- Comme le joueur...
- Comme la ville...

Avec la première option, la race de l'objet sera choisie complètement aléatoirement, indépendamment d'une ville ou d'un joueur.

La deuxième option signifie que la race sera identique à celle du joueur sélectionné. Donc, si le joueur 1 choisit la race du Havre en début de mission, cette ville sera elle-aussi du Havre.

La troisième option permet de lier la race de l'objet à celle d'une (autre) ville. S'il y a une habitation qui se trouve à proximité d'une ville du Havre, il serait étrange qu'elle produise les unités d'une autre faction !

Conditions équitables pour tous

Le mode multijoueurs est souvent utilisé pour déterminer quel est le joueur le plus fort avec les mêmes conditions initiales. La tâche du créateur de carte est donc de donner plus ou moins les mêmes conditions de départ à chaque joueur, pour qu'aucun n'ait d'avantage sur les autres.

Ceci se manifeste en particulier dans les caractéristiques suivantes :

- La symétrie de la carte ;
- Les mêmes conditions de victoire/défaite pour tous.

Bien évidemment, il est aussi possible de créer des positions de départ déséquilibrées, pour offrir un challenge varié aux différents joueurs. Mais affiner un déséquilibre particulier demande encore plus d'expérience que d'équilibrer correctement une carte !

Voilà, vous en savez maintenant l'essentiel. Bonne chance dans la création de cartes multijoueurs intéressantes !

Chercher et filtrer les objets sur la carte

Quand il y a des douzaines d'objets et de groupes de créatures sur la carte, il sera souvent difficile d'en chercher un en particulier.

Pour rendre cette tâche plus facile, l'éditeur de HoMM5 propose le panneau de la Liste des Objets (*Object List Panel*), ainsi qu'un outil de filtre.

Le Panneau de la Liste des Objets

Ce panneau vous permet de voir tous les objets présents sur la carte, y compris les objets d'environnement (arbres, herbes,...).

Chaque objet possède un nom, un type, un nom de script (s'il doit être utilisé dans un script), les coordonnées de son emplacement sur la carte et sa taille (calculée en cases sur la carte d'aventure).

De plus, il comporte un outil de recherche/filtrage facile à prendre en main. Vous n'avez qu'à entrer le nom complet ou une partie du nom de l'objet, et la liste n'affichera que tous les objets qui se nomment ou qui commencent ainsi.

C'est un outil vraiment très maniable, qui sert autant à chercher un objet qu'à le sélectionner, où qu'il se trouve sur la carte. Parfois, un objet est difficile à sélectionner, que ce soit pour le déplacer, pour configurer ses propriétés, etc. Essayez alors de le trouver dans la liste des objets, puis sélectionnez-le depuis cette même liste.

Filtre pour les objets présents sur la carte

Quand vous pressez les touches CTRL + H, la fenêtre des recherches s'ouvre, et vous pouvez alors choisir quels types d'objets afficher ou masquer. Cela peut vous aider à vous orienter sur la carte dans les dernières étapes de sa réalisation, en apportant les touches finales aux objets par type.

Masquer quelques types d'objets (comme par exemple la végétation) peut aussi augmenter les performances (la fluidité, entre autre) de l'éditeur.

Sommaire

| | |
|--|-----------|
| Recommandations générales à propos de la création de missions | 1 |
| Se préparer à concevoir une mission..... | 1 |
| Choix du type de mission..... | 2 |
| Description de la mission..... | 2 |
| Les caractéristiques de la carte | 2 |
| Les spécifications des possessions initiales | 3 |
| Objectifs..... | 3 |
| Conditions d'apparition des objectifs | 3 |
| Esquisse de la carte | 4 |
| Travailler avec l'éditeur de cartes | 4 |
| <i>Première partie – Le paysage et les éléments clés du relief.....</i> | <i>4</i> |
| Étape 1. Créer la carte..... | 4 |
| Étape 2. Esquisse de la carte | 6 |
| Lac et rivière | 6 |
| Villes..... | 7 |
| Routes | 8 |
| Hauteurs (montagnes)..... | 10 |
| Forêts | 11 |
| Étape 3. Le relief..... | 13 |
| Hauteurs..... | 13 |
| Précipice..... | 14 |
| Étape 4. Placement des forêts et des montagnes..... | 15 |
| D'abord plaçons les montagnes..... | 15 |
| Maintenant tournons-nous vers la création des forêts. | 17 |
| <i>Deuxième partie – Placer les objets.....</i> | <i>20</i> |
| Étape 1. Héros..... | 20 |
| Maintenant paramétrons certaines propriétés du héros..... | 21 |
| Étape 2. Mines | 22 |
| Étape 3. Monstres : Interlude | 23 |
| Étape 4. Objets..... | 23 |
| Chance et moral | 24 |
| Ressources hebdomadaires | 25 |
| Recruter des troupes..... | 27 |
| 1. Placement des huttes de paysan | 28 |
| 2. Plaçons la tour des archers et la caserne des fantassins..... | 31 |
| Bâtiments qui modifient les paramètres du héros : | 32 |
| Bâtiments qui révèlent le terrain (carte) | 33 |
| Placement d'autres types de bâtiments..... | 34 |
| 1. Autel de Rituel Magique..... | 35 |
| 2. Puits de Renouveau Spirituel..... | 35 |
| 3. Poteau indicateur..... | 35 |
| 4. Monolithe à Deux voies | 36 |
| 5. Crypte..... | 36 |
| A propos des problèmes de placement d'objets | 36 |
| Ressources | 36 |
| Créatures (enfin !)..... | 38 |
| Étape 5. Paramétrage | 40 |
| Ajuster les paramètres des groupes de créatures | 40 |

| | |
|--|-----------|
| Ajuster les paramètres des héros..... | 40 |
| Ajuster les paramètres de la carte | 45 |
| 1. Propriétés Générales de la Carte | 45 |
| 2. Propriétés des Joueurs..... | 45 |
| 3. Script..... | 45 |
| Ajuster les paramètres des villes..... | 45 |
| 1. Joueurs | 46 |
| 2. Constructions | 46 |
| 3. Garnison..... | 46 |
| 4. Sorts | 47 |
| 5. Spécialisation de la ville | 47 |
| Ajuster les Objectifs..... | 47 |
| Ajuster les Accès/Chemins | 47 |
| Etape 6. Les Scripts | 50 |
| Troisième partie – Tester la carte..... | 52 |
| Critères pour tester une carte achevée, ou « Qu’est-ce qui peut aller de travers ? » | 52 |
| 1. Joueurs, villes, et héros | 52 |
| 2. Tentes & Gardes | 52 |
| 3. Objets aventure & Groupes..... | 52 |
| 4. Larme d’Asha (Gaal)..... | 52 |
| 5. Créatures | 53 |
| 6. Terrain..... | 53 |
| 7. Critères généraux de la carte..... | 53 |
| Créer la description de la carte et les images PWL | 53 |
| Publier votre carte | 56 |
| Le reste en bref..... | 56 |
| Musiques | 56 |
| La Minicarte..... | 57 |
| « Cutsscenes » | 57 |
| Niveau Souterrain | 57 |
| Changer la lumière ambiante | 58 |
| Créer des caves, passages, tunnels, etc. | 59 |
| Configurer la luminescence des objets dans le niveau souterrain | 60 |
| Le Multijoueurs..... | 63 |
| Prendre en compte le mode Fantôme lors de la création d’une carte | 63 |
| Villes et race des héros dépendant du choix des Joueurs | 63 |
| Conditions équitables pour tous..... | 65 |
| Chercher et filtrer les objets sur la carte | 66 |
| Le Panneau de la Liste des Objets | 66 |
| Filtre pour les objets présents sur la carte..... | 66 |