

Stronghold French Heaven

Tuto sur l'éditeur de cartes de Stronghold Crusader (V 1.0)

PLAN

<u>I - Accéder à l'éditeur de cartes</u>	P.2 – P.7
<u>II - L'éditeur de cartes : la "carte" en elle-même</u>	P.8 – P.15
<u>III - L'éditeur de cartes : le scénario</u>	P.16 – P.31
<u>1 - Les rubriques de gauche, les données indispensables</u>	P.17 – P.21
<u>2 - Les événements de la partie, des données compliquées et facultatives</u>	P.22 – P.31
<u>IV - Quelques astuces liées aux raccourcis-claviers pour faciliter la création d'une map</u>	P.32 – P.39
<u>1 - Les raccourcis-claviers, des appuis indispensables</u>	P.32 – P.35
<u>2 - Une astuce : comment mettre un briefing sur un scénario personnalisé ?</u>	P.35 – P.39
<u>V - Les candy-eyes</u>	P.40 – P.42
<u>1 - Les murs gigantesques</u>	P.40 – P.41
<u>2 - Coller le pont-levis au Donjon</u>	P.42 – P.42

I- ACCEDER A L'EDITEUR DE CARTES

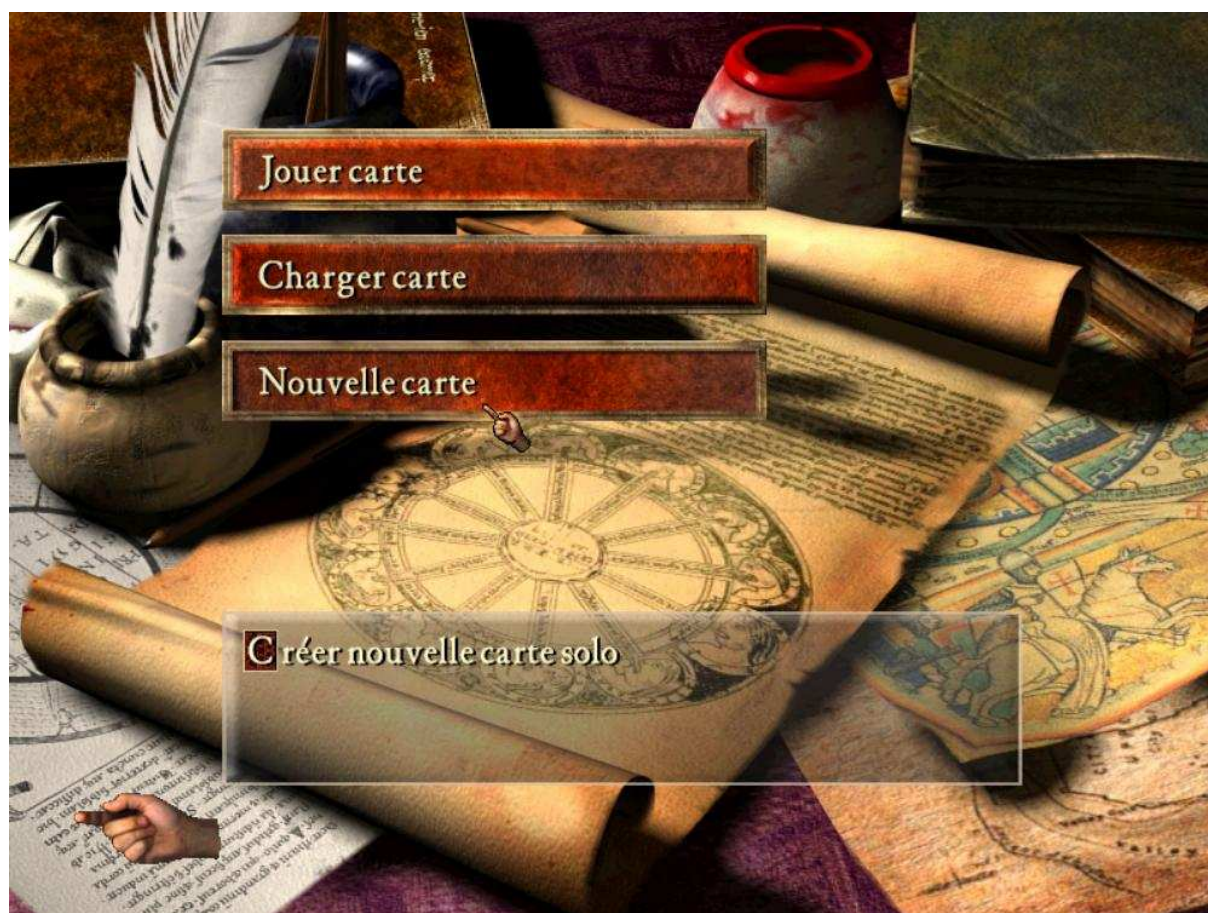
Tout d'abord, il convient d'accéder à ce mode. Pour cela, ouvrez le jeu, et sur la page d'accueil, cliquez sur la rubrique "SCENARIO PERSONNALISE" comme ci-joint :



Cliquez sur cette rubrique pour accéder à l'éditeur de cartes !

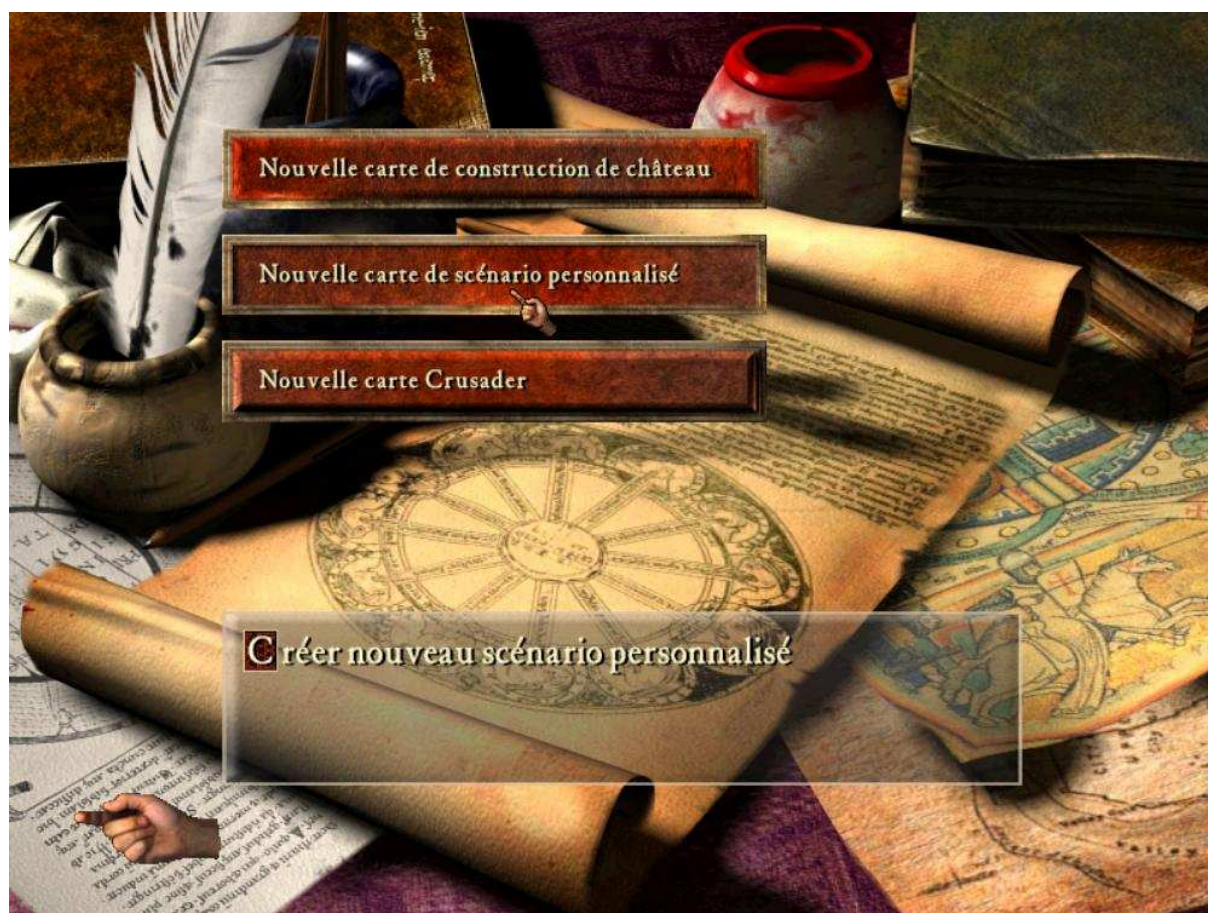
Un nouveau menu s'affiche ensuite, présentant trois catégories : "JOUER CARTE" - "CHARGER CARTE" - "NOUVELLE CARTE".

Si vous choisissez "JOUER CARTE", vous accéderez à un menu proposant toutes vos cartes *finies* ou celle que vous aurez téléchargé. Vous pourrez alors faire une mission comme celles des campagnes historiques. Ce n'est donc pas ce qui nous intéresse. Le menu "CHARGER CARTE" propose de charger une carte que vous avez commencé à construire pour l'*améliorer* selon vos goûts. C'est donc la rubrique "NOUVELLE CARTE" qu'il faudra choisir, CQFD.



Choisissez "Nouvelle carte" pour passer à l'étape suivante

Ici, il ne s'agit pas vraiment de *construire* la carte, mais plutôt d'en *dessiner le cadre*, c'est-à-dire déterminer si ce sera une carte jouable en **MultiJoueurs** (une carte "Crusader"), ou encore une carte pour la rubrique **Construction de châteaux**, et une dernière qui est une simple mission, avec des objectifs bien particuliers à accomplir. Ces options sont proposées dans le nouveau menu, c'est donc à vous de déterminer ce que vous voulez prendre. Dans le cadre de cet exemple, nous prendrons le choix "**Nouvelle carte de scénario personnalisé**" :



Choisissez ici la rubrique de votre carte !

Dernière étape avant d'entrer dans la *réalisation* même de la carte, le *choix de sa taille*. Stronghold Crusader propose quatre tailles différentes : 100x100 - 200x200 - 300x300 - 400x400. Bien entendu, le 100x100 est la taille la plus petite, la plus grande est 400x400. Là encore, choisissez la taille qui vous convient. Dans notre exemple, nous prendrons la taille 400x400 :



Réglez ici la taille de la future carte

Tout est prêt, vous rentrez alors dans le *menu de création*, qui s'affiche comme ceci :



Le menu principal de votre carte !

Vous avez trois grosses options :

SAUVEGARDER CARTE - Si vous avez de l'huile sur le feu et que vous devez fermer le jeu, vous pourrez sauvegarder votre carte ici. Pour la reprendre, il suffira par la suite de choisir la fonction "**CHARGER CARTE**" pour pouvoir retrouver votre progression.

MODIFIER SCENARIO - Déterminez ici tous les objectifs de la carte, les événements (maladies, pestes, mariage, vol dans le grenier, attaque d'armée, etc...).

CARTE - Créez la carte sur laquelle vous jouerez !

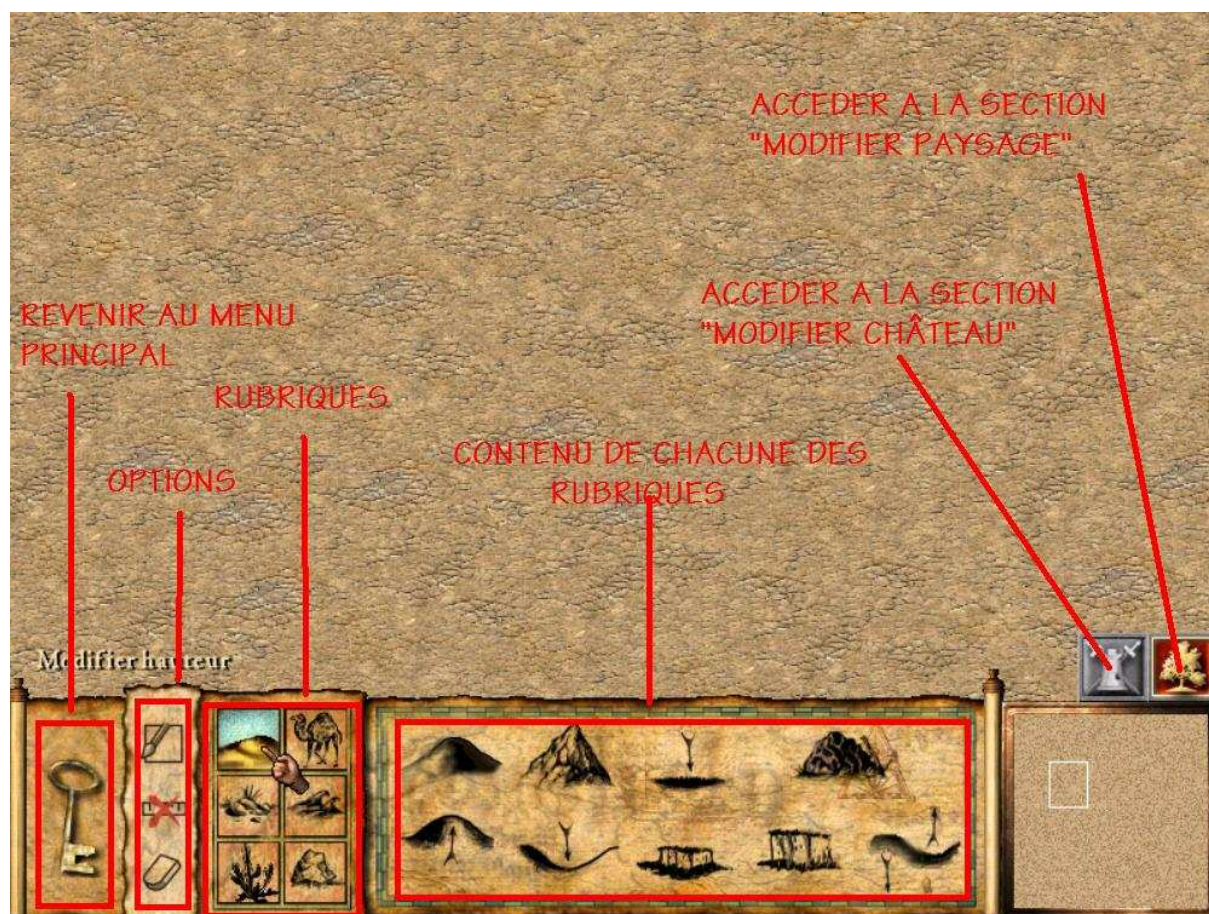
Ce sont donc les options **MODIFIER SCENARIO** et **CARTE** qui ont de l'importance ici. Il est d'abord préférable de réaliser la carte, avant d'en donner les objectifs.

Quant aux deux icônes en bas à gauche (l'épée et les pièces d'or), elles n'ont que peu

d'influence, et servent à placer dans quelle *catégorie* vous mettrez votre carte : **Invasion** ou **Gestion**. C'est là encore à vous de décider. Commencez donc par réaliser la carte, c'est ce qu'il y a de mieux.

II - L'ÉDITEUR DE CARTES - LA "CARTE" EN ELLE-MÊME

En cliquant sur "CARTE", vous verrez la carte vierge et pure arriver, avec un panneau en contrebas. Le panneau est réglé par défaut sur le mode "Modifier paysage". Vous pouvez cela dit le changer en cliquant sur le bouclier représentant un château sur la droite, afin de passer au mode "Modifier château". Voici donc un *screen* récapitulatif :



Les divers menus de l'éditeur expliqués de manière sommaire et simple

La rubrique "OPTIONS" propose trois choses : la première qui est constituée par un carré et un pinceau indique la taille à laquelle vous placerez des éléments de décor, comme les collines, les gisements de fer, de pierre, les mers, les lacs, etc...

La deuxième option, intitulée "A main levée ou encliquetage" est utile si vous voulez réaliser des chaînes de montagne ou tout ce que vous voulez de *droit*. Vous tracez en quelque sorte un élément géométrique et droit, qui ne partira ni à gauche ni à droite, mais suivra une ligne contigüe dont la direction est invariable (un peu comme lorsque l'on trace

un trait en se servant d'une règle ; ici, le trait est remplacé par disons une montagne, et la règle est le jeu en lui-même qui vous empêchera de ne pas faire un décor "droit") :



Vous remarquerez que cette montagne est droite, et suit une direction : de haut en bas. Voilà ce que permet de faire la fonction "Encliquetage"

La dernière fonction, **SUPPRIMER** permet de supprimer *tout élément* du décor ou de votre château. La taille de la "gomme" dépend de la taille que vous choisirez dans le premier élément de la rubrique **Options**. Pour information, la plupart des "illusions d'optiques" sont réalisées à l'aide de la fonction **SUPPRIMER**.

Nous allons maintenant progresser à un exercice long et fastidieux, qui est l'explication de chaque élément se trouvant dans les rubriques :

Modifier hauteur

Colline - Permet de créer une colline (petite montagne). Plus vous maintiendrez enfoncé le

bouton, plus la colline grossira. **Montagne** - L'échelle supérieure après la colline. Son principe de création est le même que pour la colline, elle sera juste plus grosse.

Hauteur Minimum - Fonction qui permet d'écraser n'importe quelle hauteur jusqu'à la hauteur zéro (d'où "hauteur minimum").

Fer - Permet de placer des gisements de fer, gisements qui ne peuvent être placés qu'en hauteur.

Surélever terrain - Utile pour créer de petites dunes, utilisez cette fonction pour surélever le terrain. Si vous le surélevez trop, vous parviendrez à créer des montagnes.

Abaïsser terrain - Le contraire du précédent. Il permet d'abaïsser des hauteurs jusqu'au niveau zéro.

Plateau - A contrario des collines ou des montagnes, le plateau est plus "carré" et les bords sont plus coupés qu'une colline. En revanche, le "plafond" du plateau est plat, ce qui est donc bien pour l'activité humaine qu'une surface instable.

Haut-plateau - La hauteur maximale possible dans Stronghold Crusader ; le haut-plateau est quelque chose d'énorme. Inutile de dire que le panorama est excellent depuis le sommet d'un haut-plateau...

Egaliser - Commande pratique permettant d'égaliser une surface élevée à une surface moins élevée. Cette fonction peut ainsi permettre de relier une plaine à une colline en *faisant* un chemin d'accès entre les deux.

Modifier animal

Corbeau - Rajoute une série de corbeaux sur votre carte

Mouette - Rajoute des mouettes à votre carte

Daim - Permet de créer sur votre carte un troupeau de daims qui gambaderont d'un coin à l'autre de la carte sans possibilité de déterminer où.

Chameau - Créé un chameau sur la carte.

Lapin - Ajoute une colonie de lapons sur votre carte.

Lion - Ajoute des lions.

Modifier terrain

Terre et pierres - Fonction qui remplace la terre existante par de la terre et de la pierre.

Sable - Le désert étant originellement constitué de sable, le sable doit donc présent.

Rochers - Permet d'ajouter de la roche sur votre carte, un endroit inaccessible pour tout animal, humain ou végétation.

Grosses pierres - Permet de créer des gisements de pierre.

Terre - La terre est le type de sol sur lequel démarre l'édition de cartes, le *mode normal* en somme.

Broussailles - Permet de faire une végétation à mi-chemin entre l'herbe fertile et la terre.

Herbes de l'oasis - Sol extrêmement fertile qui permet de faire de l'agriculture.

Broussailles épaisses - Comme le nom l'indique, il s'agit cette fois-ci d'herbes denses se rapprochant fortement de la végétation de l'oasis.

Modifier eau

Mer - Permet de créer la profonde et salée eau de la mer

Plage - Souvent sur le littoral, il s'agit tout simplement de sable fin, a contrario du sable épais et asphyxiant du désert.

Grand étang - A la différence de beaucoup de choses, un grand étang a une taille bien déterminée, et sert à la décoration uniquement... Comme beaucoup d'autres choses...

Petit étang - La version petite du grand étang.

Rivière - Fonction qui crée une eau bleuâtre classique qui serpente en général le long des parties, et est utile pour délimiter des *territoires*.

Gué - Le pont de l'époque, qui n'est utile que sur la rivière, et permet de la passer, vu que la rivière est à niveau des pieds. On ne va cependant pas très vite sur un gué.

Marécage - Créé cette chose noirâtre et puante où l'on peut circuler sans problème, mais avec lenteur.

Huile - L'huile ne peut être construite que sur les marécages, et sert exclusivement à la production de brai.

Modifier végétation

Palmier d'attier - Créé un arbre de conception solide et qui peut rapporter beaucoup de bois. L'arbre normal, en somme.

Cocotier - Très faible arbre qui est rapidement coupé par les haches des bûcherons.

Olivier - Un autre arbre qui renferme également peu de bois.

Palmier cerice - Enorme arbre, mine d'or du bois, qui est très difficile à couper... Mais on ne s'en plaindra pas.

Arbuste du désert - Ce sont plusieurs petites plantes pratiques comme le cactus, et divers types de buissons.

Modifier caractéristiques

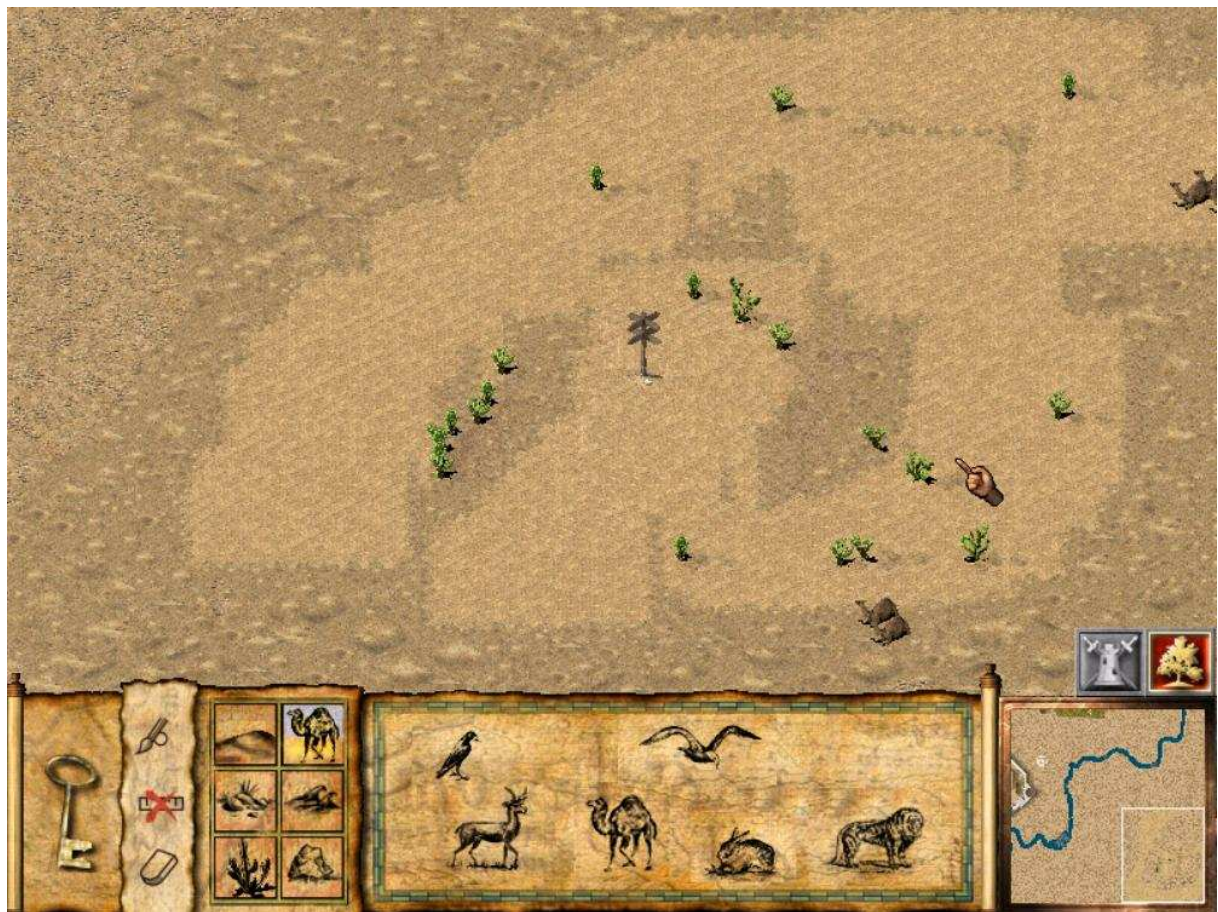
Poteau indicateur - Utile uniquement pour les missions scénaristiques ou de construction libre. C'est en effet à partir de ce poteau que les ennemis attaqueront. Il est donc conseillé de le mettre sur les bordures.

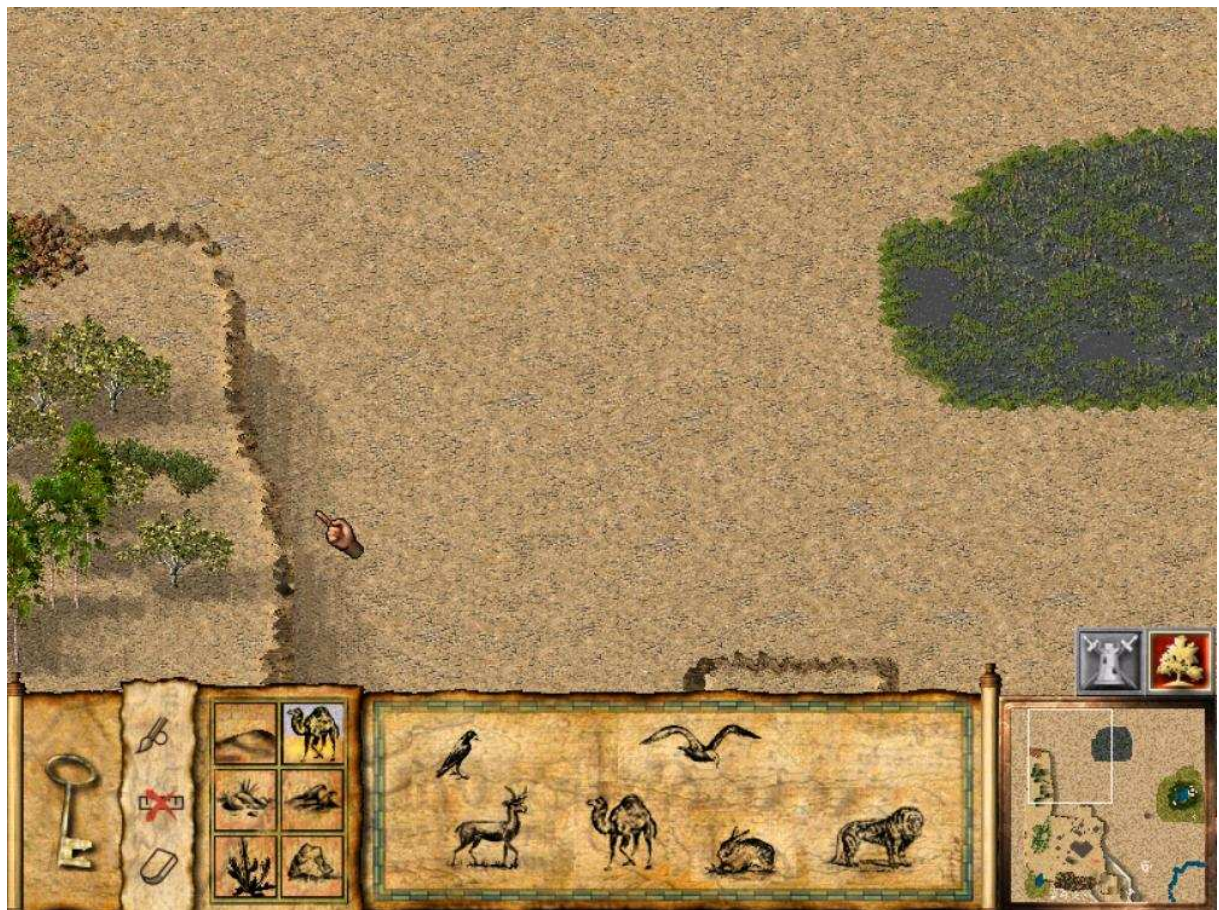
Gros rocher - Permet de placer un gros rocher selon les quatre axes cardinaux : Nord, Sud, Est, Ouest.

Nous en avons donc fini pour ce petit tour. Le panneau "**Modifier château**" est bien plus facile, et dispose de deux boucliers supplémentaires : l'un pour placer les troupes, et l'autre des ruines.

Nous construirons donc rapidement cette carte :







III - L'ÉDITEUR DE CARTES : LE SCÉNARIO

Voici donc à quoi ressemble le menu du scénario :



S'affiche donc sur la gauche une série de rubriques avec à droite une liste des événements qui se dérouleront durant votre partie à une date prédéfinie. En bas, se trouvent justement les événements à ajouter. Il est bon ici de séparer cette zone en deux blocs :

La partie gauche comprend grosso modo tout ce qui n'aura pas lieu durant la partie, permet de fixer les objectifs, de définir ce que le Joueur pourra construire ou ne pas construire ; il s'agit d'une liste de renseignements extrêmement importantes qui définissent la mission dans les grandes lignes, et sont *indispensables*, a contrario des autres rubriques de l'éditeur du scénario, qui sont facultatives, et permettent d'avoir une carte riche et complexe.

La seconde partie comprend donc le tableau rouge à droite, et les deux rubriques en-dessous : **Nouvelle invasion** - **Nouvel événement**. Ils ne sont pas obligatoires pour réaliser une carte, et sont même inutiles si vous réalisez une carte

d'escarmouche. Vous ne devrez donc vous en servir qu'à la condition de vouloir réaliser une carte de mission, comme les campagnes historiques. Dans l'éditeur de scénario, cette partie-là est en général la plus longue, la plus chiant, et la plus compliquée.

1 - Les rubriques de gauche, les données indispensables

Les rubriques de gauche sont donc : "Date de départ" - "Biens de départ" - "Commerçant" - "Popularité" - "Construction disponible". Voyons-les tous en détail :

DATE DE DEPART

Pas grand chose à dire ici ; il s'agit de la date à laquelle la partie commencera. Elle est réglée par défaut à "Janvier 1181" en raison de la Troisième Croisade, qui a commencé vers cette date. Selon la carte que vous faites, vous pouvez changer la date pour plus de vraisemblance historique. Ceci peut paraître un détail, mais le problème des dates est au cœur de l'éditeur de scénario, notamment quand vous désirez réaliser des événements quelconques.

BIENS DE DEPART

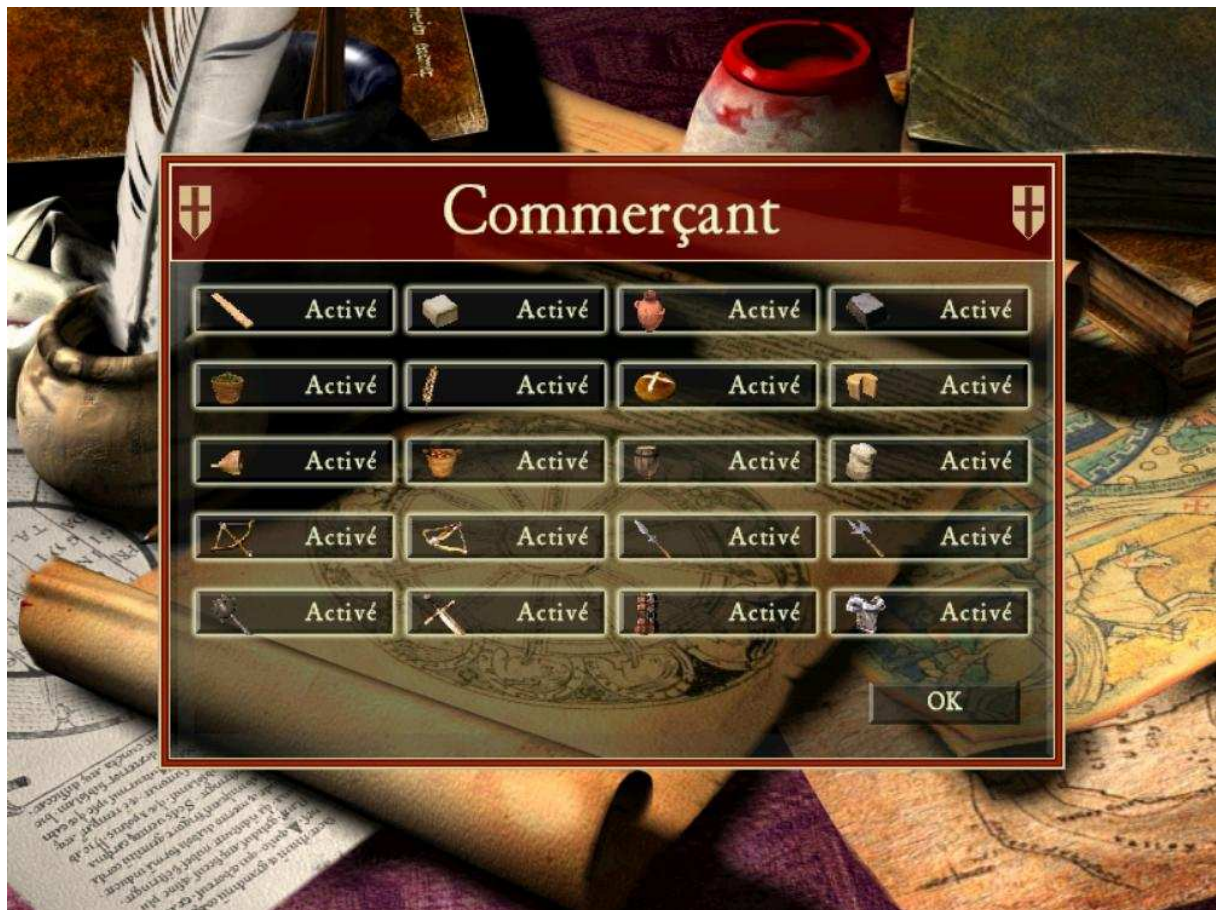
Lorsque l'on clique sur la rubrique, cette image s'affiche :



Ici, il s'agit de choisir ce que le Joueur disposera dès le début de la partie. Il est conseillé de mettre au moins du bois et de la nourriture, qui entreront automatiquement dans la réserve ou le grenier s'ils sont déjà placés, ou si le Joueur les place. Il n'y a rien de bien compliqué ici.

COMMERCANT

A priori, ce menu ressemble diablement au précédent :



La différence vient ici qu'il ne s'agit pas d'une quantité de ressources à mettre, mais de savoir ce qui sera disponible ou non au marché. En cliquant sur une ressource, vous pourrez ainsi la "désactiver", ou la réactiver en re-cliquant dessus. Si vous désactivez par exemple le produit "Fer", en créant un marché dans votre partie, l'option "Fer" ne sera pas disponible. Par logique, si vous faites une mission de gestion où le Joueur doit acquérir par exemple du pain, on conseille de décocher les options "Blé", "Farine" et "Pain".

Remarque : La désactivation du marché dans la rubrique **Construction disponible** entraîne de facto la désactivation de toutes les ressources dans une partie.

POPULARITE

Là aussi une rubrique rapide, qui permet de définir le taux de popularité avec lequel vous commencez. Si vous laissez par exemple à 100, en commençant la partie, votre taux de popularité sera à 100. Le mettre à "60" est en général une bonne stratégie pour ralentir le développement du Joueur, les serfs mettant plus de temps à revenir, et la logique imposant d'attendre que la popularité soit au maximum avant de fixer des taux d'impositions. On

peut également commencer avec une popularité très négative si l'on dirige un château qui ressemble à un taudis.

Là encore, ce n'est pas une rubrique à prendre à la légère ; le taux de popularité du départ doit être choisi en fonction de la carte que vous voulez faire, des difficultés que vous souhaitez instaurer, et de ce que vous avez déjà fait auparavant en créant la carte. Si vous créez un château avec énormément de nourriture, de nombreux édifices religieux et beaucoup d'auberges, placer une popularité initiale à 55 est assez inutile, vu que le Joueur pourra en quelques secondes atteindre le taux optimal.

CONSTRUCTION DISPONIBLE

En cliquant sur cette dernière rubrique, voici ce qui s'affiche :



Vous l'aurez compris, il s'agit ici d'une liste déroulante de toutes les infrastructures disponibles dans le jeu. Vous pouvez ici interdire l'apparition de certains types d'infrastructures selon le scénario que vous souhaitez fabriquer. Par exemple, réaliser une

carte de gestion où le Joueur ne devra qu'obtenir de la nourriture sans subir de réels assauts signifie que vous pouvez bloquer la création de tours, qui ne serviront à rien ici. Si vous faites une carte sans gisement de fer ou de brai, interdisez la création de bâtiments qui sont liés avec ces deux ressources.

Vous trouverez en outre à côté de certains bâtiments des points d'exclamations. Il s'agit des bâtiments comme le grenier, la caserne ou l'armurerie, qui proposent à chaque divers type de choses. Voici à quoi ressemble le menu interne de la caserne :



Vous verrez ainsi les types d'unités européennes qui apparaissent normalement dans le menu de la caserne en jouant. En cliquant sur une image, un cercle rouge apparaît dessus, signifiant que vous ne pourrez pas produire ce type d'unités durant le jeu. Si par exemple vous cliquez sur la figurine représentant l'archer, en cliquant dans le jeu sur la caserne, vous ne pourrez pas embaucher d'archers. Ceci peut être utilisé si vous réalisez une mission de gestion où il faut produire un certain type d'armes, des épées par exemple. Vous pouvez choisir ou non de supprimer la production de spadassins ou de chevaliers, encore qu'il est tout à fait possible de les autoriser.

Remarque : Si vous avez désactivé la production d'arcs ou d'arbalètes à la fois dans le marché et dans la liste de constructions disponibles, supprimez également dans la caserne les unités correspondantes pour plus de vraisemblance.

2 - Les événements de la partie, des données compliquées et facultatives

Il n'y a ici que deux rubriques, mais elles sont très compliquées, car elles renferment beaucoup de détails. Nous allons les voir rubrique par rubrique dans un premier temps.

NOUVELLE INVASION

En cliquant sur ce bouton, ce menu apparaît :



Il s'agit ici de régler les assauts ennemis en choisissant ce qui viendra vous attaquer, en quelques quantités, quand, et autres.

Deux boutons sont visibles en haut à gauche : **Croisé** et **Arabes**. Il s'agit ici de savoir

quelle type d'armées vous attaque. Si vous choisissez par exemple **Arabes**, lors d'un assaut, votre scribe vous dira que ce sont des Sarrasins ou des Arabes qui viennent vous attaquer. Pour plus de vraisemblance, il est ainsi conseillé d'utiliser des troupes arabes quand vous effectuez une attaque arabe, et des troupes croisées quand l'attaque est revendiquée par les Croisés, même si vous pouvez faire un mélange des deux.

En haut à droite, se tient la date d'invasion. Il faut aussi tenir compte de la date de départ que vous avez préalablement indiqué ; si vous avez choisi de commencer la partie en l'an 1253, ne mettez pas l'assaut à l'an 1198, sinon la partie risque de planter, et vous n'aurez de toute façon pas l'assaut !

Vient ensuite le cœur de l'invasion, où vous pouvez choisir divers troupes. Vous vous rendrez compte qu'il y a une limite pour chaque type de troupes, et qu'un assaut est par défaut limité à 500 troupes. Cependant, si vous désirez effectuer un assaut comprenant plus de 500 troupes, faites une invasion normale en la réglant par exemple à Mai 1201. Créez ensuite une autre invasion en la mettant au même mois, ou juste au mois suivant, et vous aurez ainsi normalement 1 000 troupes qui ne feront pas d'attaques coordonnées, mais mille troupes quand même. Vous pouvez également appliquer cette technique en créant plusieurs poteaux indicateurs, ce qui permet ainsi d'avoir - si vous avez de la chance - des attaques dans tous les coins.

Les armes de siège sont un peu délicates à effectuer. Si vous choisissez de faire deux catapultes pour un assaut adverse, n'oubliez pas de cocher au moins quatre ingénieurs ! En effet, les armes de siège n'apparaîtront pas par magie lors d'un assaut, il faut des ingénieurs pour les activer ! C'est un piège classique...

Ceci fait, vous voyez maintenant la case "**Répéter**", normalement fixée à 0. Vous pouvez aller de 0 à 120. Cette case est en général trompeuse, et il est bon de savoir à quoi elle correspond *exactement* ! Gageons par exemple que vous avez créé un assaut comprenant 50 archers montés, et que vous choisissez dans "**Répéter**" 2. Cela signifie que tous les deux mois, la même attaque se reproduira... à l'infini. Vous venez en effet de créer de manière simplifiée et un peu exagérée un algorithme qui fait que, tous les deux mois, la même attaque se produit, d'où ici l'importance capitale d'être prudent. En effet, les armées mettent en général plusieurs mois avant d'attaquer, le temps d'analyser la carte pour choisir la stratégie à adopter. Une durée d'écart de 12 mois est ainsi relativement courte, et s'applique en général pour des petites armées ennemies qui viennent juste faire chier. Pour désactiver cette répétition des invasions, il faut choisir dans la seconde rubrique - "**Nouvel événement**" l'option **Désactiver répétition des invasions** qui permet de

supprimer l'algorithme, en faisant là attention à la date ! Si vous mettez par exemple cet événement à la date de Février 1210 en ayant commencé un algorithme d'invasions le Janvier 1209, cet algorithme se supprime le Février 1210, pas avant !

Les deux boutons du bas sont ici des boutons classiques. "Supprimer" permet d'annuler cette invasion, et "OK" de la confirmer.

NOUVEL EVENEMENT

Probablement l'option la plus compliquée de l'Éditeur, et celle qui prend le plus de temps. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, ceci s'affiche :



C'est là que ça se complique. Comme vous le voyez, l'Éditeur d'événement est séparé en deux parties : les conditions, et les actions. Les conditions sont globalement des sous-actions, les objectifs. On peut diviser les objectifs en deux critères : les **objectifs de victoire** et les **objectifs de défaite**. Un objectif de victoire consiste par exemple à emmagasiner 10 000 pièces d'or, ou 300 blocs de pierre. Un objectif de défaite est ce

qu'il ne faut pas faire sous peine de perdre. Par exemple, si votre Seigneur est tué, ou si vous ne remplissez pas les objectifs demandés avant une certaine limite.

La question qui doit ici vous brûler les lèvres est de savoir comment choisir les divers types d'objectifs. Et bien, vous trouverez deux choix différents dans les actions : **Gagner** et **Perdre**. Sélectionnez-en un, puis allez dans les conditions pour mettre vos objectifs. Par défaut, l'Éditeur commence avec la première condition disponible : **Gagner**, qui permet de définir les objectifs de victoire. Voici donc à quoi ressemble exactement ces conditions :



Vous remarquerez d'abord tout en haut l'option "**Tous**", ou bien "**Un au choix**" si vous cliquez dessus. En gros, supposons que vous avez mis deux objectifs : une population à atteindre 300 serfs, ou 300 masses à produire. Si vous choisissez l'option "**Tous**", vous devrez atteindre le taux de 300 serfs et produire 300 masses. A contrario, en choisissant l'option "**Un au choix**" vous devrez atteindre le taux de 300 serfs ou produire 300 masses.

Voici maintenant la liste détaillée des conditions :

Arrêt automatique - Méfiance avec cette condition ; elle arrête la partie au mois indiqué.

Vous aurez remarqué qu'elle est au début choisie par défaut. Elle permet d'instaurer un minuteur. Si vous le mettez ainsi en Janvier 1200, et en commençant la partie en Janvier 1190, vous aurez ainsi dix ans pour accomplir la mission avant que la partie ne s'arrête.

Seigneur tué - Ceci est plus un objectif de défaite. Si votre Seigneur est tué en ayant choisi cette condition, la partie est terminée. De manière générale, on conseille de mettre cet objectif comme un objectif de défaite, et dans une carte où il y a des invasions ennemies.

Or obtenu - Il s'agit plus ici d'un objectif de victoire. Choisissez un chiffre dans le taux, et vous devrez atteindre la valeur indiquée dans la partie pour remplir l'objectif.

Biens achetés - Pratiquement utilisé à chaque fois dans les missions de gestion, vous l'avez en quatre exemplaires. En cliquant sur cette option, vous pouvez ensuite choisir le type de matière, puis la quantité à atteindre. Si vous choisissez 1 000 planches de bois, vous devrez dans la partie atteindre 1 000 unités de bois pour accomplir l'objectif, qui se classe donc comme étant plutôt un objectif de victoire.

Plus d'ennemis ni d'invasions - Il s'agit là clairement d'un objectif de victoire. En choisissant cette option, vous devrez nettoyer la carte de toutes les unités ennemies. Il diffère un peu d'autres objectifs similaires dans le sens où il faudra attendre la fin des invasions pour que l'objectif puisse être accompli (enfin, normalement...).

Aucun lion sur la carte - Cet objectif de victoire consiste à nettoyer la carte de tous les lions qui l'habitent.

Plus personne - Enigmatique objectif de victoire, puisqu'il s'agit de l'objectif suivant quand on lance une carte : "**Tuer le Serpent**". A vrai dire, je ne vois pas son utilité, et il apparaît pour moi comme un bogue des développeurs du jeu, un élément qui ne sert à rien. Si quelqu'un pouvait m'expliquer...

Troupes ennemies tuées - Un objectif là aussi complètement à côté de la plaque, qui rejoint le précédent. Il s'agit pour moi de deux conditions qui arrivent du Stronghold premier du nom, et n'ont donc rien à faire ici. Je suppose que cette condition-ci suggère qu'il faut tuer "x" troupes du Rat, du Loup, du porc ou du Serpent, mais c'est assez compliqué. Ce sont deux conditions à éviter de mettre, car elles sont inutiles, et incompréhensibles.

% bény - Cet objectif de victoire consiste à atteindre un certain nombre de bény. Le pourcentage se calcule en fonction de votre population, et il faut donc souvent l'associer avec un taux d'habitants à atteindre. Pour bény les gens, songez à lancer accessible les édifices religieux.

Cruauté maximale - Cet objectif de victoire est lié au facteur peur. Il se base sur une fourchette de 1 à 5, car le facteur peur varie entre "-5" et "+5". Il s'agit ici d'implanter un facteur peur négatif. Si vous choisissez le chiffre "3", vous devrez ainsi atteindre un facteur peur négatif de -3 pour remplir l'objectif.

Remarque : Si vous choisissez cette condition, ne prenez pas également "Bonté maximale", qui est son contraire.

Population - Il s'agit là aussi d'un objectif de victoire qui indique le nombre de serfs à atteindre pour remplir l'objectif.

Seigneur ennemi tué - Cet objectif de victoire ne peut être fait que si vous avez mis sur votre carte un autre Seigneur, qui est de surcroît un ennemi. Il vous faut alors le tuer pour remplir l'objectif.

Donjon inclus - Cet objectif de victoire consiste à terminer son château, c'est-à-dire à le verrouiller à l'aide de murs en général.

Tout ennemi sur la carte - Autre objectif incompréhensible, puisqu'il s'agit ci de négocier avec le Rat 🐀?, ce qui rejoint directement Stronghold. Une autre erreur lors de la conception du jeu...

Vos troupes tuées - Enième condition sans queue ni tête.

Pas d'ennemis sur la carte - Cette condition de victoire est étroitement liée à la condition "Plus d'ennemis ni d'invasions", puisqu'elle consiste là aussi à éliminer tous les ennemis. Cette condition ne tient cependant pas compte des invasions.

% buvant de la bière - Cette condition de victoire ressemble elle aussi au critère "% de bény", sauf qu'il faut cette fois-ci placer des auberges au lieu d'édifices religieux.

Bonté maximale - L'inverse de la condition "**Cruauté maximale**", qui consiste à instaurer cette fois-ci un facteur peur positif au lieu d'un facteur peur négatif.

Les conditions sont maintenant faites, il ne reste plus qu'à voir les **actions**. Le panneau des actions se présente de la sorte :



Comme il est globalement plus facile à comprendre que les conditions, voici une liste de toutes les actions disponibles :

GAGNER - Cette action permet par la suite d'instaurer les objectifs de victoire.

PERDRE - A contrario de la première action, celle-ci permet d'établir les objectifs de défaite.

FLEAU - La peste, puisqu'il faut l'appeler par son nom ! Cette action permet de créer à la date choisie une maladie qui décime vos serfs, et fait sensiblement chuter la popularité. Vous pouvez choisir la virulence de la peste sur une échelle de 1 à 5. Vous apercevrez en

autre en bas à droite deux options : **Répéter (mois)** et **Compter les répétitions**. La première option permet de répéter ce fléau selon un écart choisi. Si vous mettez ainsi 3, tous les trois mois, il y aura une peste. Vous pouvez cependant ici limiter cet algorithme en choisissant par exemple de ne répéter la peste que 7 fois. La plupart des autres actions fonctionnent sur ce schéma.

CHARANÇONS DANS LE HOUBLON - Cette action provoque l'anéantissement des cultures de houblon. Vous pouvez tout comme pour l'action précédente créer un algorithme autour de cet événement.

CHAMPIGNONS SUR LES ARBRES - Cette action permet normalement de détruire des arbres ne les rendant inutilisables. Il est également disponible d'instaurer ici un algorithme.

VACHES FOLLES - Cette action négative également décime les vaches de vos fermes laitières. Cette épidémie dispose également d'un algorithme que l'on peut configurer ou non.

LE LION DORT - Étrange action qui ne produit apparemment rien, même en mettant auparavant des meutes de lions sur la partie...

BANDITS NEGATIFS - Cet événement permet l'arrivée de bandits, des massiers noirâtres résistants qui démolissent sauvagement tout ce qu'ils trouvent, en ne suivant aucun ordre ni stratégie particulière. Ils peuvent être jusqu'à 50, et sont source de terreur chez les serfs, faisant chuter votre popularité. Ils sont de plus assez résistants, et sont donc par nature des casse-couilles. Contrairement aux invasions classiques, ceux-ci fonctionnent également sur le principe de l'algorithme.

MARIAGE - Cet événement très positif est le mariage de votre Seigneur avec une dame, une chose qui réjouit en général les paysans, et provoque une montée de votre taux de popularité. Il n'y a aucun algorithme particulier, l'effet de bonheur se dissipant au bout d'un certain temps. Je ne crois pas qu'il soit nécessaire de créer un édifice religieux pour l'accomplissement de l'action... À vérifier.

DÉSACTIVER LA RÉPÉTITION DES INVASIONS - Cette action est liée avec de véritables invasions, pas de simples bandes de brigands agressifs. Il permet

ainsi de mettre fin aux algorithmes d'invasions qui ont été évoqués plus haut dans ce tuto, section ||| 2).

AU FEU ! Une action négative qui peut en général raser tout un château, l'incendie peut varier de puissance selon le niveau que vous aurez choisi, "5" étant un incendie d'une puissance extrême, et "1" un faible incendie. Cette action est elle aussi basée sur un algorithme.

FOIRE ITINERANTE - Tout l'inverse de l'action "**Au feu !**", la foire itinérante est un événement accueilli par tous avec joie, les serfs car ils adorent cela, et les Seigneurs, car cela permet en général une sensible augmentation des taux d'impositions. La foire itinérante est basée sur un principe d'algorithme.

MALADIE DU BLE - Action négative, cela ruine les cultures de blé. Offert avec un algorithme.

CLOQUE DU POMMIER - Au lieu de ruiner les cultures de blé, cela ruine les pommiers. L'action est offerte avec un algorithme également.

INVASIONS DE LAPINS - Ces sales bêtes s'attaquent aux cultures de blé, et les dévorent, ruinant ainsi l'agriculture. Il faut pour cela envoyer des soldats tuer les lapins, et qui dispose lui aussi d'un système algorithmique.

ATTAQUE DE LIONS - Vous pouvez ici permettre à des lions de surgir sur la carte pour vous attaquer. Vous pouvez varier la puissance de l'assaut, et instaurer un algorithme.

LE LION SE REVEILLE - Cet événement ne peut fonctionner que si vous avez mis préalablement des lions sur la carte. A la date indiquée, et selon le nombre (entre 1 et 5) que vous avez indiqué dans l'Éditeur, les lions se réveillent et vous attaquent.

BANDITS POSITIFS - Cette action permet de gagner des troupes supplémentaires qui viennent combattre pour vous. Ce sont en général des archers accompagnés d'un moine guerrier. L'action fonctionne là aussi sur un schéma algorithmique.

BOUFFON - Cette action permet à la date indiquée d'avoir un bouffon dans la ville,

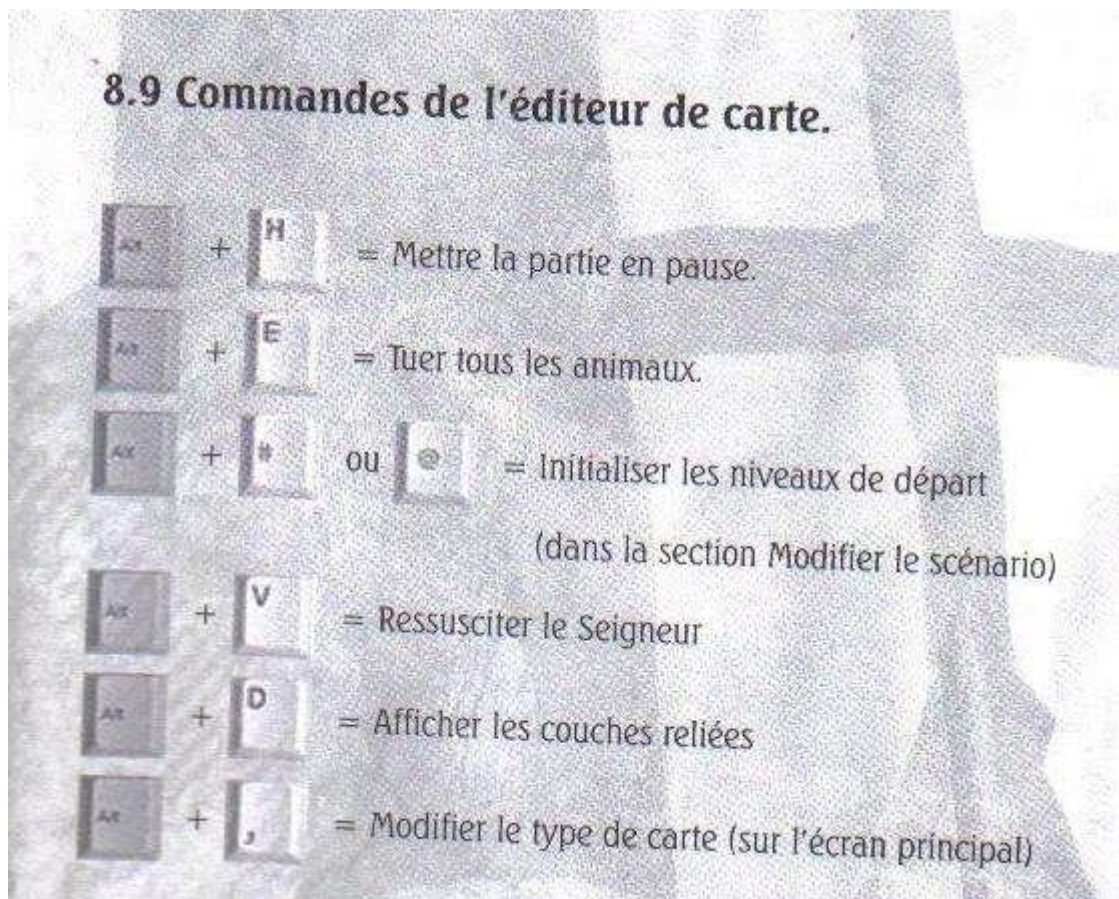
qui apporte pendant longtemps un très bon bonus de popularité, car il plaît au peuple.

VOL DANS LE GRENIER - Cette action plutôt mal accueillie provoque une perte dans le grenier qui correspond au pourcentage de vol que vous avez indiqué dans l'Éditeur. Cela fonctionne également sur un algorithme.

IV - QUELQUES ASTUCES LIÉES AUX RACCOURCIS-CLAVIERS POUR FACILITER LA CRÉATION D'UNE MAP

1 - Les raccourcis-claviers, des appuis indispensables

Si vous avez déjà feuilleté attentivement le manuel du jeu, vous vous êtes aperçus qu'il y avait de la page 68 à la page 70 toute une section consacré aux **raccourcis-claviers** du jeu. Ce qui nous intéresse plus particulièrement, ce sont les raccourcis-claviers spécifiques à l'Éditeur de cartes, disponible à la fin de la page 70 :



Même de rien, ces raccourcis permettent de faire beaucoup plus de choses, et vous faciliteront grandement la vie

Analysons donc plus scrupuleusement ce qui est proposé :

Alt + H : Mettre la partie en pause

Cette option est à faire quand vous êtes en train de créer la map, son paysage, l'environnement, le décor... Appuyez tout bonnement sur Alt et le bouton "H" en même temps pour *figer* la carte.

Alt + E : Tuer tous les animaux

Plutôt que de virer un à un les animaux faits sur votre map si vous n'en voulez plus, utilisez simplement cette commande ; cela vous facilitera là aussi grandement la vie.

Alt + # ou @ : Initialiser les niveaux de départ (dans la section "Modifier le scénario")

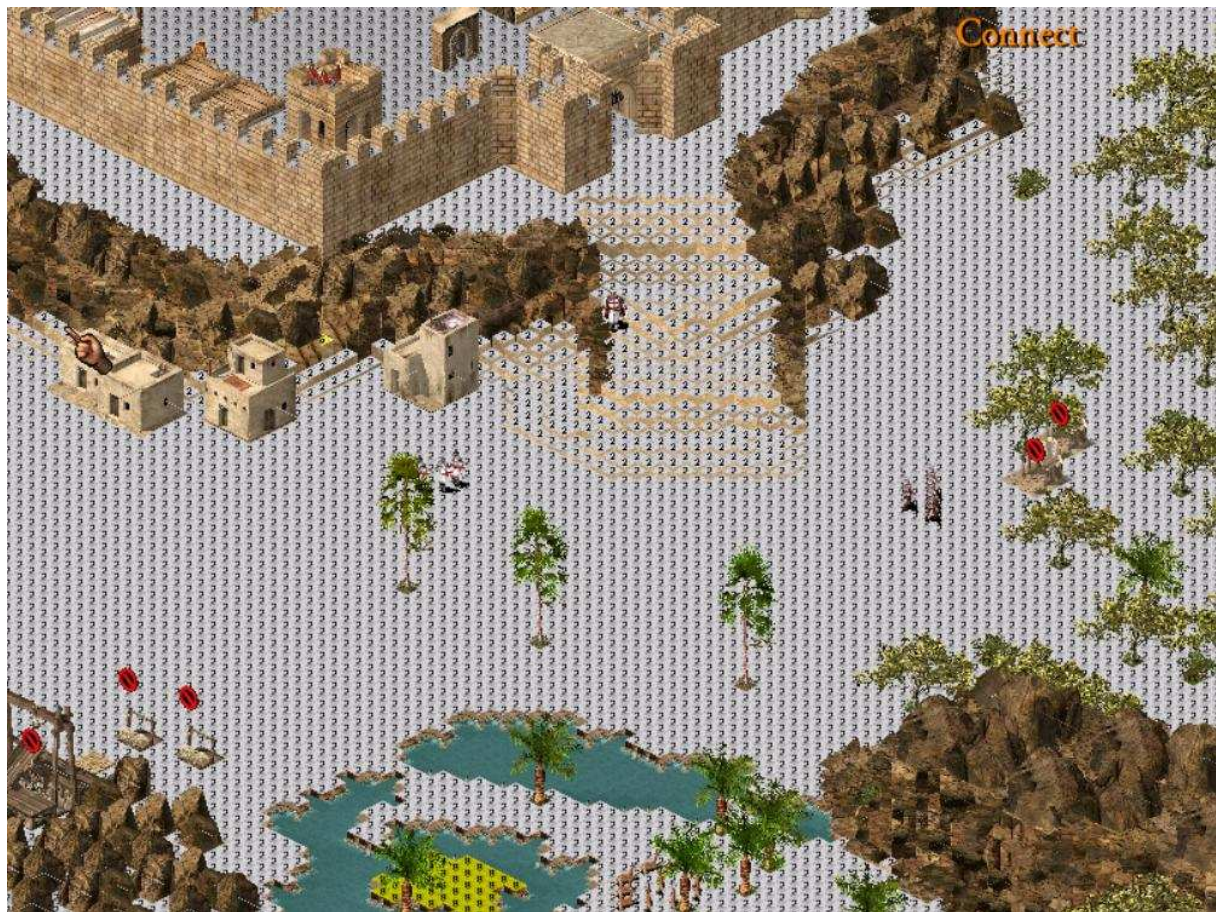
La seule véritable option que je n'ai pas comprise. Si quelqu'un comprend mieux que moi, qu'il fasse signe...

Alt + V : Ressusciter le Seigneur

Il arrive dès fois que l'on tue le **Seigneur** par inadvertance. On se rend alors compte que le faire revenir est *très* difficile, car refaire un **Donjon** ne suffit pas. En ce cas, utilisez tout simplement cette commande pour que l'homme revienne d'entre les morts. Voici l'un des plus gros problèmes du *mapmaking* enfin résolus.

Alt + D : Afficher les couches reliées

Assez amusant, cette option permet de changer l'affichage de votre carte, pour afficher les couches, ou les surfaces de niveaux. Deux modes d'affichages sont disponibles : le **Connect** ou le **Path linkage** :



Le mode d'affichage "Connect"



Le mode d'affichage "Path linkage"

Sans grande utilité pour ma part, ces modes de visions permettent surtout de voir les surfaces accessibles. Comme on peut le voir avec le chemin qui monte au château, elles indiquent bel et bien les "surfaces de niveaux", s'arrêtant à chaque fois qu'on monte. Assez pratique si vous voulez vérifier si une carte est *totale*ment plate.

Alt + , : Modifier le type de carte (sur l'écran principal)

Cette option est tellement *essentielle* qu'elle est décrite dans le point ci-dessous.

2 - Une astuce : comment mettre un briefing sur un scénario personnalisé ?

Cette astuce fonctionne surtout pour le scénario personnalisé ! Elle est directement *liée* avec le point précédent. Vous avez sûrement remarqué que ce qu'il manquait *cruellement* dans les scénarios personnalisés, c'est la possibilité d'écrire un petit briefing, en général pour donner votre scénario. Cette case n'est en effet mystérieusement pas disponible, alors qu'elle l'est pour les cartes d'escarmouches, par exemple. Il existe cependant un moyen de modifier cela.

Pour ce faire, sur l'écran principal, appuyez en même temps sur la touche **Alt** et la touche **,**. S'affiche alors l'écran suivant :



Ici, vous pourrez en effet changer le type de la carte

Vous pourrez non seulement *agrandir* ou *réduire*, mais aussi changer le type. Vous avez le choix entre deux modes : **Solo**, ou **Multi**. N'allez pas chercher midi à quatorze heures, "Solo" signifie "Scénario personnalisé" (ou "Constructions de châteaux"), et "Multi" "Escarmouche personnalisée". On, rappelez-vous que l'on peut mettre du texte sur une *escarmouche personnalisée*. Cliquez donc sur **Multi**, puis appuyez sur **Echap** pour voir ceci :



Comme vous voyez, en cliquant sur "Edit", vous pourrez écrire le scénario de votre map. Cette image s'affichera (évidemment, sans le *Carte made by Alex*) :



Écrivez donc votre scénario, quittez, **rechangez le type de carte** en "Solo", puis sauvegardez. On pourrait alors s'attendre à ce que la modification disparaisse, et bien non... Jugez donc par vous-mêmes :



V-LES CANDY-EYES

Cette section est incomplète ! Nous avons besoin de votre aide !

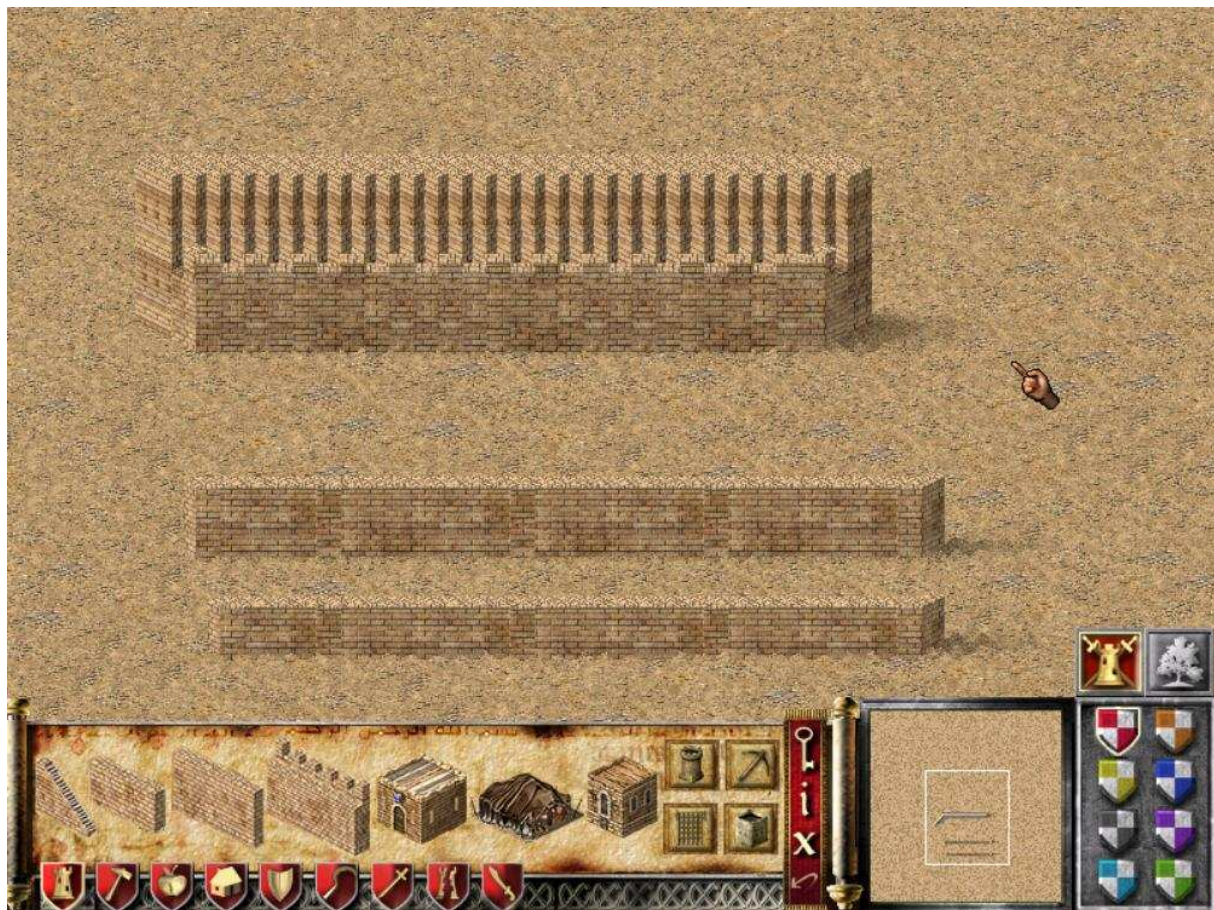
Communément appelés "*candy-eyes*" ou "*tricks*", il s'agit ici de répertorier divers petites astuces qui permettront d'embellir votre carte. Les *candy-eyes* ne peuvent être fait que lorsque l'on est en train de réaliser le décor d'une carte, vu qu'il s'agit d'éléments décoratifs uniquement.

Voici un exemple parfait d'une carte avec des *candy-eyes* à profusion :
<http://gallery.filefront.com/lhynn//598797/>

Voici donc maintenant une liste non exhaustive de divers *candy-eyes* avec les moyens d'y parvenir :

1 - Les murs gigantesques

Voici à quoi ressemble ce *candy-eye* :

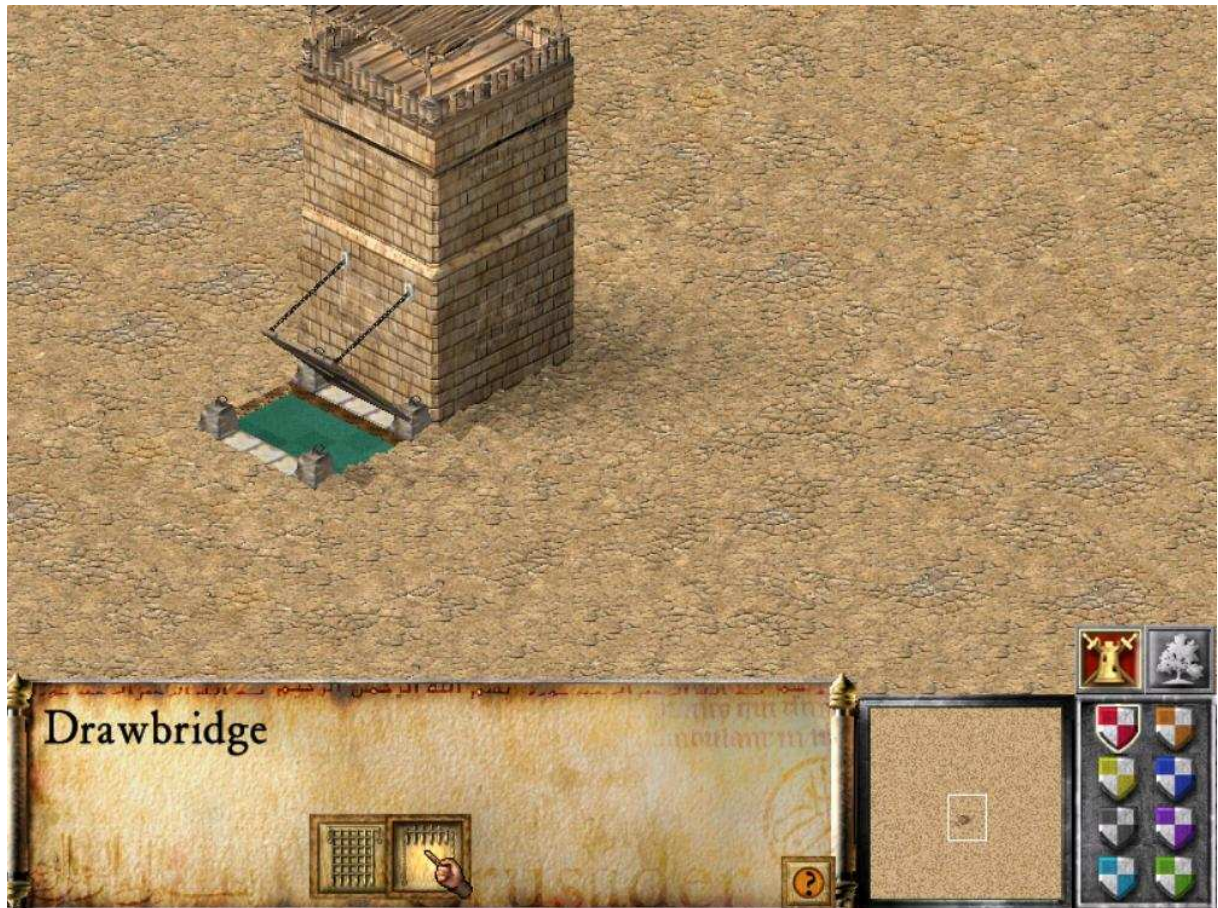


Il n'est pas très difficile à réaliser, et c'est l'un des *candy-eyes* les plus classiques. Pour le faire, créez un plateau sur votre carte, puis mettez un mur dessus. Vous n'aurez plus ensuite qu'à supprimer le plateau avec l'un des utilitaires donnés dans l'Éditeur. Le mur ne sera pas supprimé, et comme il ne peut pas flotter au-dessus du sol, il est soutenu par une autre muraille. Cette structure est utile si vous souhaitez faire des cartes avec des murailles gigantesques ; le hic est que si vous supprimez la muraille, la colline apparaît. Ce *candy-eye* est en outre présent dans la troisième mission de la seconde campagne historique : **Alep, la consolidation du pouvoir**. Si vous vous amusez à démolir les murs avec vos assassins, vous verrez une paroi rocheuse apparaître.

Cette technique est une base pour de nombreux *candy-eyes*, puisque tous fonctionnent plus ou moins de la même façon. Les fameuses pyramides sont réalisées à partir de cette méthode, mais en utilisant une colline.

2 - Coller le pont-levis au Donjon

Voici l'aperçu de ce second *trick* :



Ce *candy-eye* n'est pas non plus très difficile à réaliser. Pour le réaliser, construisez normalement sur l'Éditeur un corps de garde, et ajoutez-y votre pont-levis. Sélectionnez ensuite la Gomme de l'Éditeur, et **supprimez uniquement le corps de garde, pas le pont-levis !** Vous vous apercevrez que le pont-levis reste, et fonctionne toujours très bien. Vous pouvez alors créer une pure illusion d'optique en collant derrière lui sans aucun écart n'importe quel édifice : tour, apothicaire, Donjon, mur, ce que bon vous semble.