

Documentation de l'éditeur de map Zelda ROTH

Bienvenue dans la documentation de l'éditeur de map Zelda ROTH dont je suis l'auteur.

Ici vous allez apprendre comment utiliser cet éditeur pour faire vos propres maps dans Zelda ROTH (ou OLB).

Sommaire :

Premiers pas avec l'éditeur

Téléchargement
A première vue
Explication des boutons
Création d'une map (première partie)

Allons plus loin

Les objets
Créations et utilisations d'objets
Création d'une map (deuxième partie)

Premiers pas avec l'éditeur

Téléchargement

Tout d'abord, il faut télécharger le logiciel.
Il fait 1.20 Mo compressé et 6.42 décompressé. Vous pouvez le télécharger à l'adresse suivante : **Pas de lien de téléchargement pour le moment**

Une fois téléchargé, décompressez-le.

Son contenu est le suivant :

- Un dossier map (avec toutes les maps dedans, par défaut les maps de ROTH)
- Un dossier object (avec tous les objets dedans, j'expliquerai le fonctionnement un peu plus tard)
- Un dossier Images (avec toutes les images dont le logiciel a besoin pour fonctionner)

Voilà, cliquez sur Editeur ROTH.exe pour lancer l'éditeur 😊!

A première vue

Vous avez lancé l'éditeur.

Vous pouvez le mettre en FullScreen en appuyant sur le bouton FS en haut, ou en faisant CTRL+ENTREE.

Si vous faites un clique gauche sur la map vous pouvez voir que vous mettez de l'herbe. Si vous faites clique droit, vous prendrez la valeur du motif sur lequel vous avez cliqué, par exemple si vous faites clique droit sur une plante, vous aurez une motif actuel, cliquez ensuite sur clique gauche en mettre sur la map, vous pouvez aussi changer de motif en appuyant sur les flèches directionnelles gauche et droite.

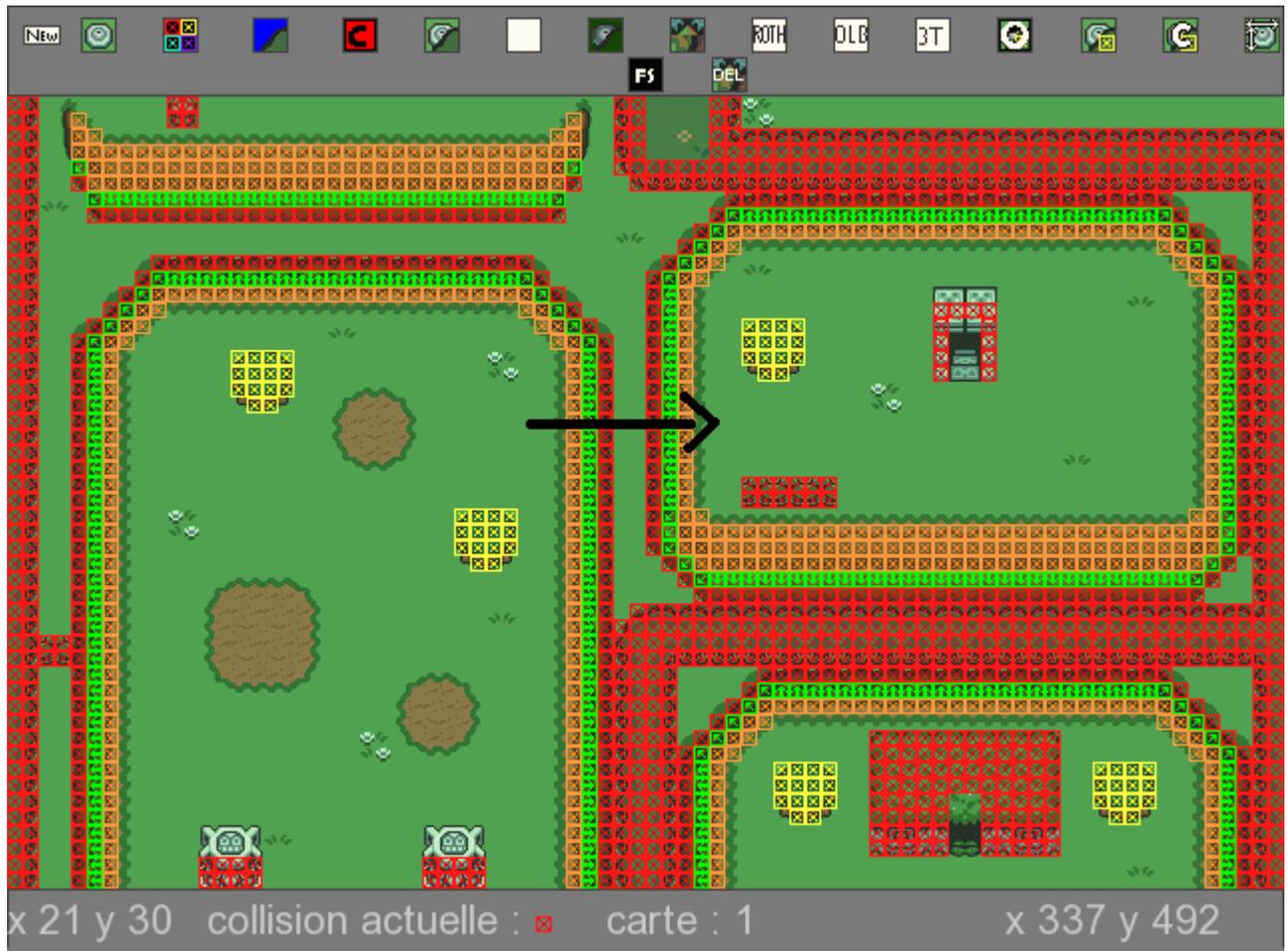
Pour vous déplacer sur la map, appuyez sur CTRL+Flèches directionnelles.

Vous pouvez appuyer sur F2 pour passer en mode collision (ou appuyer sur le bouton avec quatre dessins de collisions). Et vous verrez pleins de petits carrés de différentes couleur.

-Rouge signifie que rien ne peut passer à travers.

-Orange signifie que seul les projectiles (flèches, grappin, baguettes) peuvent passer à travers.

-Les flèches vertes servent à faire un système de hauteur. Par exemple, vous êtes sur une falaise, et vous tirez une flèche et qu'il y a un ennemi en bas de la falaise, la flèche ne se prendra pas l'ennemi, elle passera au dessus de lui. Image :



- Jaune signifie que le grappin peut s'y agripper.
- Bleu marine signifie que vous pouvez nager ou vous noyer.
- Bleu clair signifie que vous pouvez glisser dessus.
- Violet signifie que vous pouvez tomber.

Voilà, vous pouvez changer de collision avec les flèches directionnelles gauche et droite.
Faites clique gauche pour en mettre, clique droit pour en enlever.

Vous pouvez également appuyer sur F3 pour passer en mode motifs aériens (ou appuyer sur le troisième bouton en partant de la gauche).

Les motifs aériens sont les motifs qui sont au dessus de Link (branches d'arbres etc...).

Sinon, pour en afficher ça se passe comme pour les motifs.

Et sinon vous pouvez appuyer sur F4 pour passer en mode contenu (ou appuyer sur le bouton avec un C).

Les contenus servent aux coffres, par exemple, mettez un motif de coffre, mettez ces collisions.

Mais comment savoir quel est son contenu ?

Vous pouvez soit mettre le contenu du coffre dans le code source grâce à setValeur(), soit le faire via l'éditeur.

Comment savoir quelle valeur mettre pour tel contenu ?

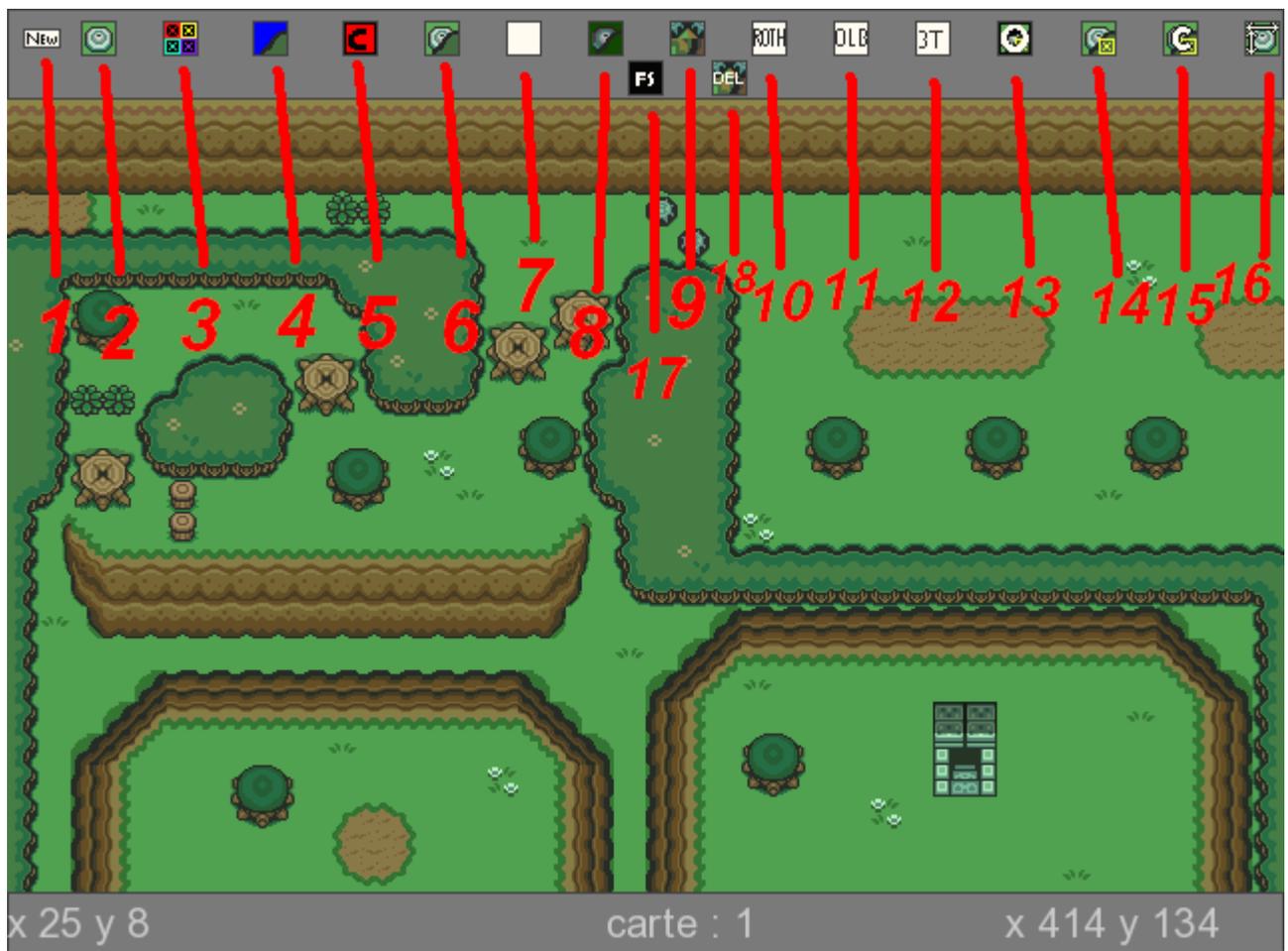
Pour cela, allez dans le fichier code source "Common.h" à la partie Type_Contenu. Vous verrez par exemple C_ARC=130. Ben si vous mettez 130 à votre contenu sur votre coffre, appuyez sur S pour sauvegarder, copiez la map et collez la dans le dossier map de votre jeu.

Testez !

Alors c'est pas magnifique 😊?

Vous pouvez changer de map avec PAGEDOWN et PAGEUP !

Explication des boutons



- 1: Créer une nouvelle map (ou un objet si on est en mode création d'objets)
- 2: Aller en mode motifs. (F1)
- 3: Aller en mode collisions. (F2)
- 4: Aller en mode motifs aériens. (F3)
- 5: Aller en mode contenu. (F4)
- 6: Voir les motifs et les motifs aériens (mode résultat). (F5)

- 7: Faire ressortir ce qu'on est en train de modifier (aucun résultat dans le mode motif). (F6)
- 8: Entrer la valeur de transparence sur le filtre qui fait ressortir ce qu'on édite.
- 9: Afficher les images des motifs et cliquez dessus pour prendre sa valeur ENTREE pour quitter le mode. (CTRL+m)
- 10: Bouton de compatibilité ROTH.
- 11: Bouton de compatibilité OLB.
- 12: Bouton de compatibilité 3T (aucun résultat).
- 13: Passer en mode création d'objets.
- 14: Passer en mode utilisation d'objets. (F7)
- 15: Afficher le catalogue d'objet et cliquez sur un objet pour prendre sa valeur. (F8)
- 16: Redimensionner la map ou l'objet.
- 17: Passer en mode FullScreen (ou le contraire). (CTRL+ENTREE)
- 18: Supprimer la carte (ou l'objet) actuel (demande de confirmation avant).

Nous avons fait le tour des boutons. Mais nous sommes loin d'avoir terminé !

Dans la prochaine partie nous commencerons la création de notre première carte !

Création d'une map (première partie)

Maintenant que vous savez à peu près comment ça marche, nous allons commencer la création de notre première map.

Moi j'avais pensé à faire un petit village.

Pourquoi ? Parce que dans la deuxième partie de la doc, je vais vous apprendre une méthode qui va nous permettre de faire les intérieurs en peu de temps 😊.

Tout d'abord, cliquez sur le bouton New pour créer une nouvelle map !

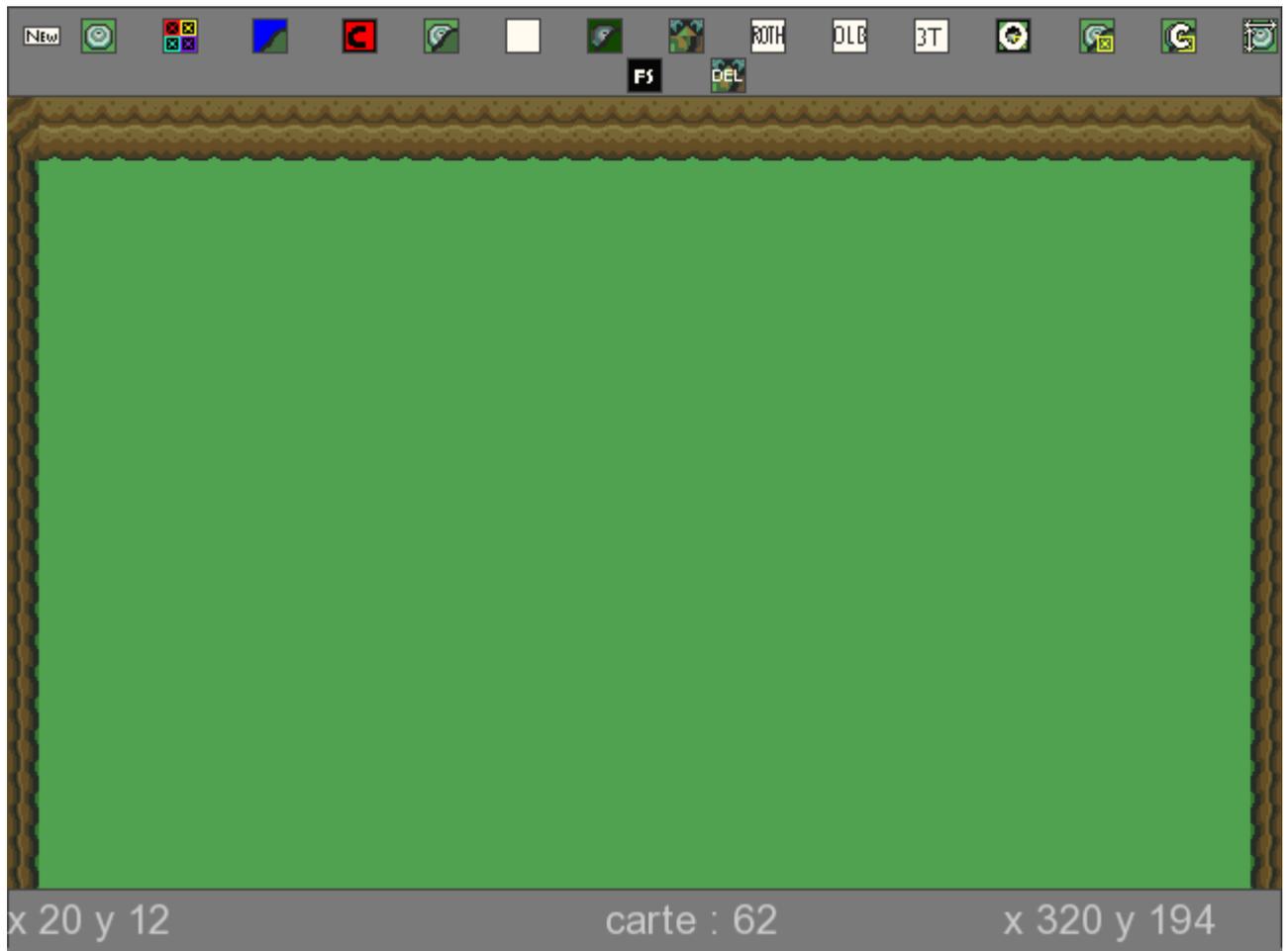
Hum pour la taille, nous allons pas en faire un trop grand, alors je dirais 40 sur 30 (Il faut que se soit un multiple de 20 pour la largeur et de 15 pour la hauteur (résolution de l'application en case, donc divisé par 16), sinon quand vous testerez, ça plantera.

Donc, allez à la dernière map, puis commencez à mapper.

En haut on va mettre une falaise qui va faire le tour du village. Pour trouver vos motifs, n'hésitez pas à afficher les images des motifs (CTRL+m).

Petit conseil pour vos maps, faites d'abord tous les motifs, puis passez aux collisions, ça vous évitera de changer de mode à chaque fins de falaise. Et pour gagner du temps, n'oubliez pas que vous pouvez appuyez sur les flèches directionnelles gauche et droite pour changer de motif (vers la gauche ou vers la droite). N'hésitez pas à appuyer régulièrement sur S pour sauvegarder, on ne sait jamais. Et si vous ne trouvez pas un motif spécial, n'hésitez pas à aller voir dans une map de ROTH ou OLB et faites clique droit, allez dans les images des motifs, et repérez sa position. Puis si vous avez fait une bourde, appuyez sur U pour annuler la dernière

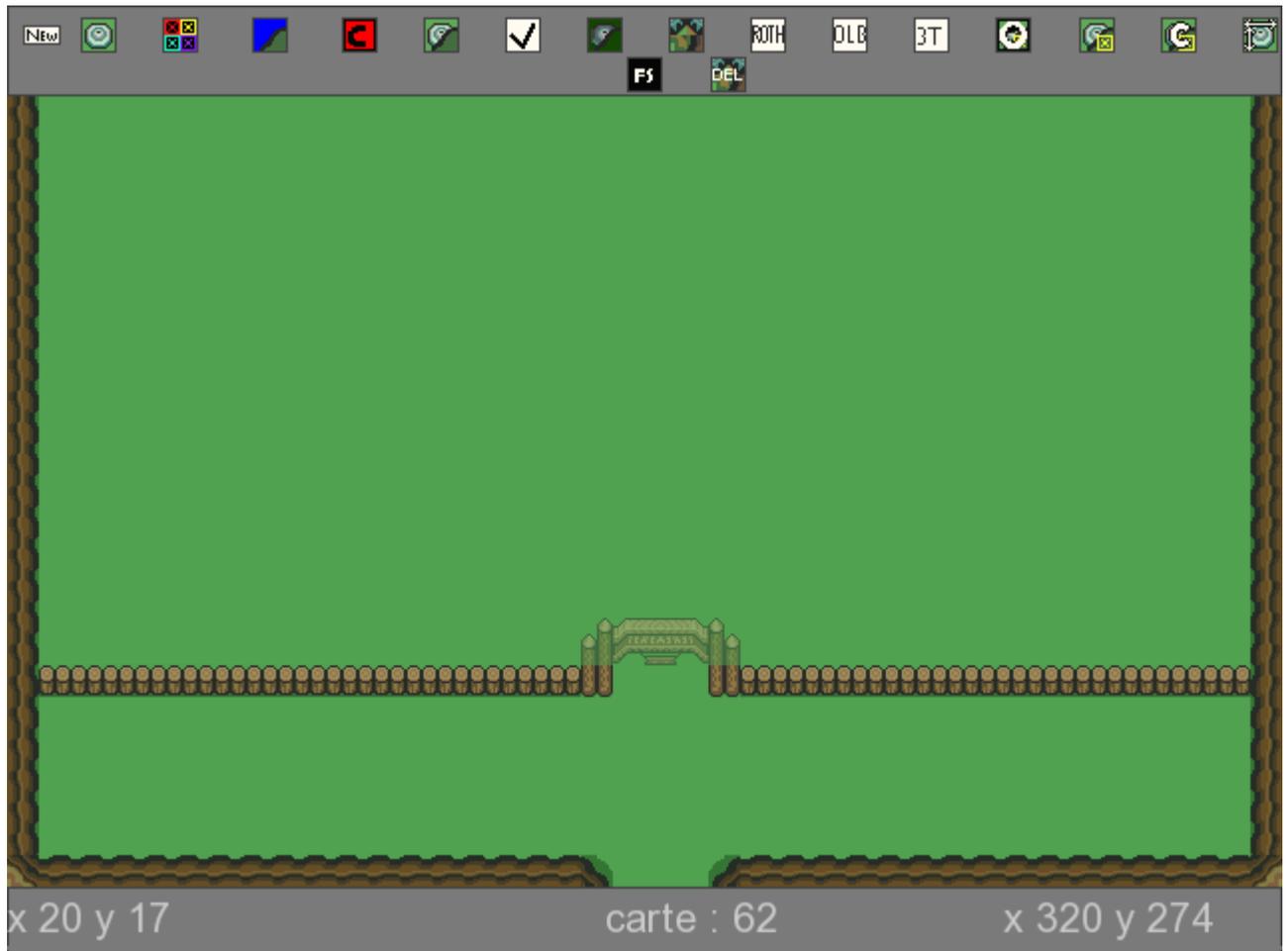
action (impossible d'annuler les objets).



Voilà à quoi je pensais.

Vous êtes bien entendu pas obligé de faire la même chose (je suis pas très bon en mapping).

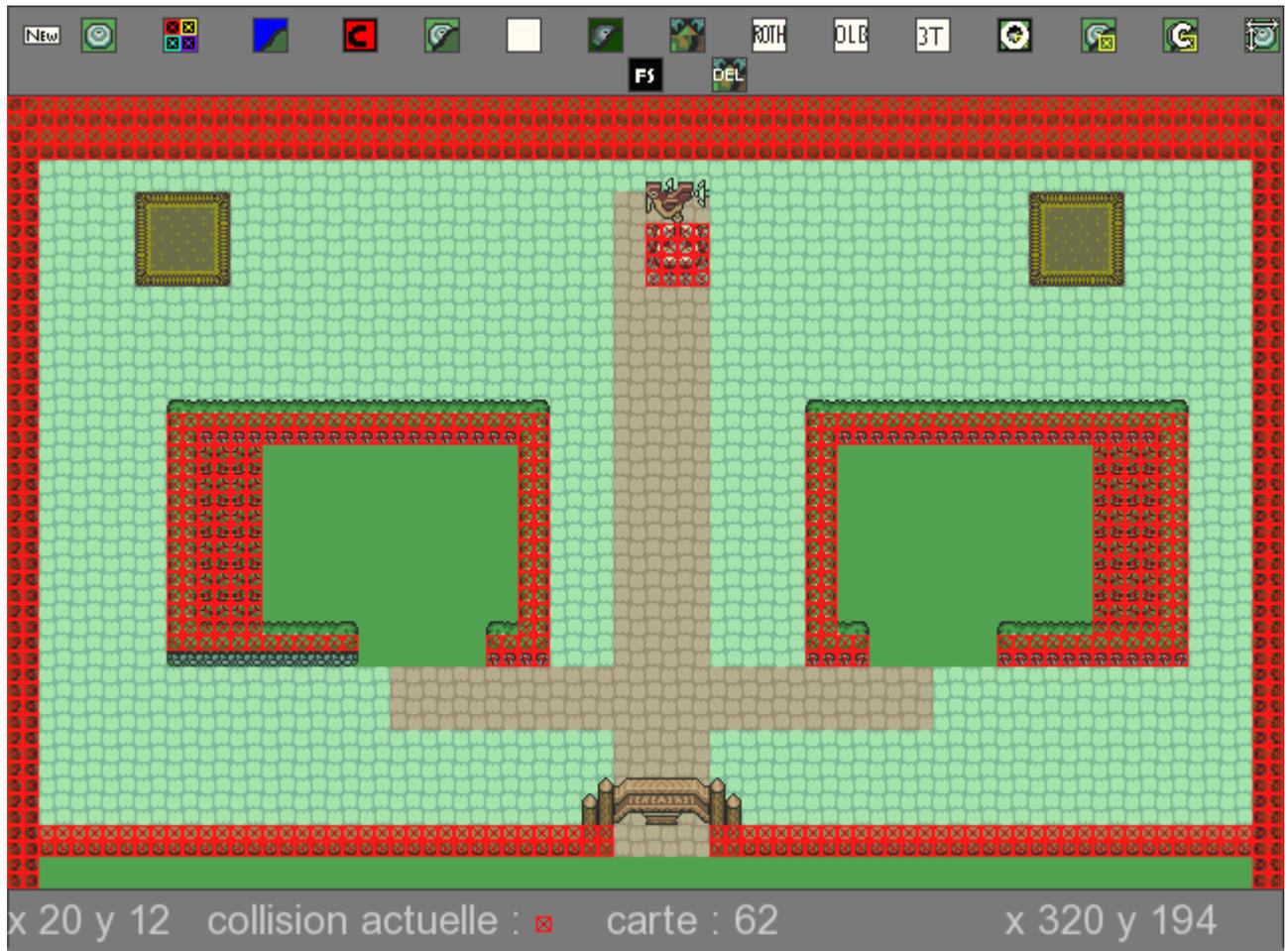
Hum, ensuite je pensais faire ça :



Puis ensuite, on peut mettre des petits chemin comme dans le village Cocorico.



Hum ok ce n'est pas super beau, hum, mais j'ai jamais eu beaucoup de talent en mapping.
Si j'ai décidé de pas faire les maisons, c'est parce que dans la deuxième partie, je vais vous
montrer une méthode qui sera pratique pour faire ces maisons.
Il nous reste une dernière chose à faire, les collisions (vous pouvez utiliser la fonction verser
le pot, pour cela faites SHIFT+Clique gauche).
Voilà ce que ça donne au résultat :



Voilà, on a fini la première partie de notre map.
Dans la seconde partie on fera les maisons, puis leurs intérieurs.

Allons plus loin

Les objets

Les objets ?
Des classes ?

Non, ça n'a rien à voir avec la POO (Programmation Orientée Objet).
Enfin, si le principe est le même, mais vous n'aurez pas à écrire une ligne.

L'exemple le plus parlant est un arbre.
Un arbre ne contient pas qu'un seul motif, et il a des collisions et des motifs aériens.
Imaginez que vous voulez faire une forêt, vous allez vraiment vous taper tous les arbres
motifs par motifs et leur mettre en plus de collisions ?

Vous allez droit au suicide chers amis !
Vous allez plutôt utiliser : un objet.

Leur fonctionnement est simple.
Créez un objet avec les tailles de l'arbre. Mettez ses motifs, motifs aériens et collisions.

Puis ensuite, utilisez l'objet sur la map !
Cliquez où vous voulez, et ça affichera un arbre. Magique non ?

Allez sans plus attendre, voyons voir comment on les utilise.

Créations et utilisations d'objets

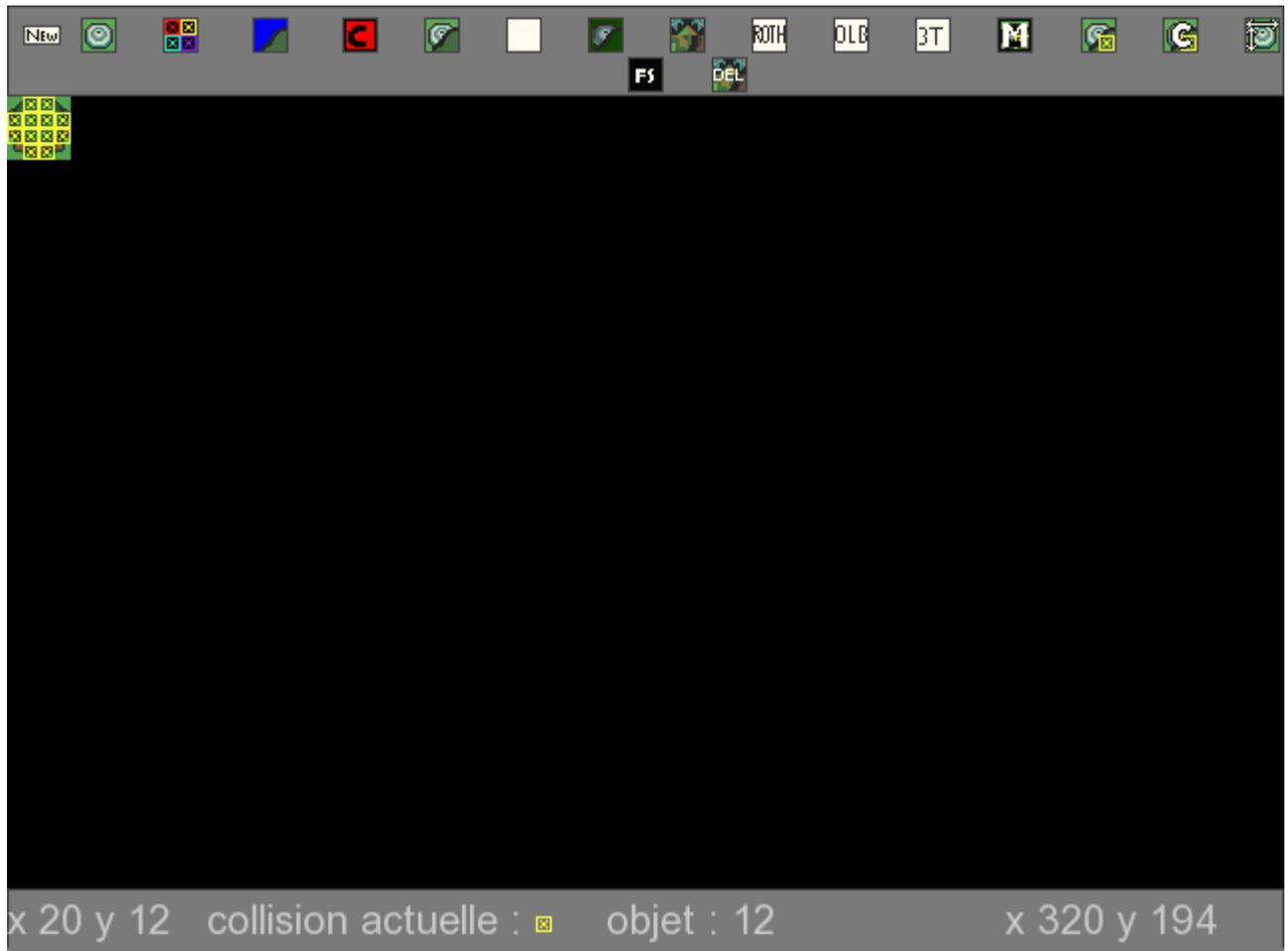
Création d'objets

Avant d'utiliser les objets, il faut les créer.
L'éditeur est livré avec un objet, un arbre.
Nous allons en créer un autre, un buisson.

Cliquez sur le bouton pour passer en mode création d'objets (le O blanc). Faites un nouvel
objet (bouton new) de 2 sur 2.

Quelque chose devrait vous étonner, les motifs. Oui vous n'avez jamais vu de motifs pareil.
En fait, ce motif est un vide, c'est à dire que si vous utilisez un objet sur une fleur et que le
motif qui va remplacer la fleur est un vide, la fleur restera, ça peut être très pratique.

Mettez les motifs et les collisions et voila ce que vous devez avoir :



Voilà, nous avons créé notre buisson, nous allons donc l'utiliser maintenant.

Utilisation d'objets

Tout d'abord, passez en mode utilisation d'objets (F7).

Puis, vous pouvez changer d'objet avec les flèches directionnelles gauche et droite, ou aller dans le **catalogue d'objet**.

Ce catalogue trouve automatiquement un endroit pour placer les objets, puis si il ne trouve pas d'endroit, il les met sur la page suivante. Pour changer de page utilisez les flèches directionnelles gauche et droite.

Cliquez sur l'objet désiré, puis (si vous êtes en mode utilisation d'objets) cliquez sur la map pour afficher votre objet.

A noter qu'on peut utiliser un objet dans un objet.

Magique hein 😊!

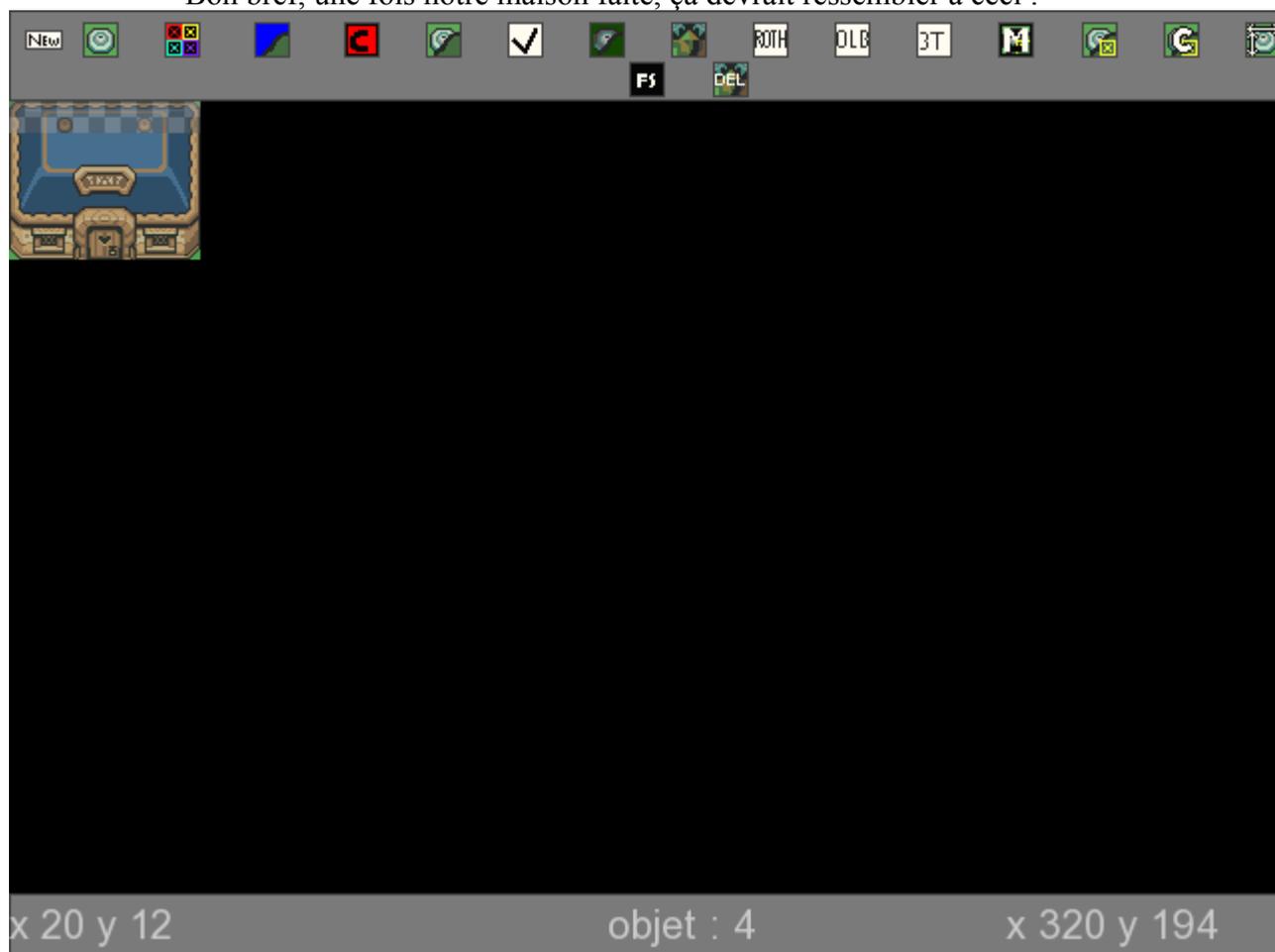
Création d'une map (deuxième partie)

Maintenant que nous savons tout sur le fonctionnement de l'éditeur, il est temps de passer à la pratique.

Nous allons reprendre la map qu'on avait commencé !

Pour faire les maisons, nous allons utiliser un objet. Ca va paraître un peu répétitif, mais vous pouvez toujours changer le toit d'une maison après. Ou si vous faites un grand villages avec des maisons de toutes sortes, faites plusieurs objets puis alternez entre les maisons.

Bon bref, une fois notre maison faite, ça devrait ressembler à ceci :



Ca peut être une maison différente, mais bon tant que c'est une maison.

Ensuite, utilisez votre maison pour avoir ceci :



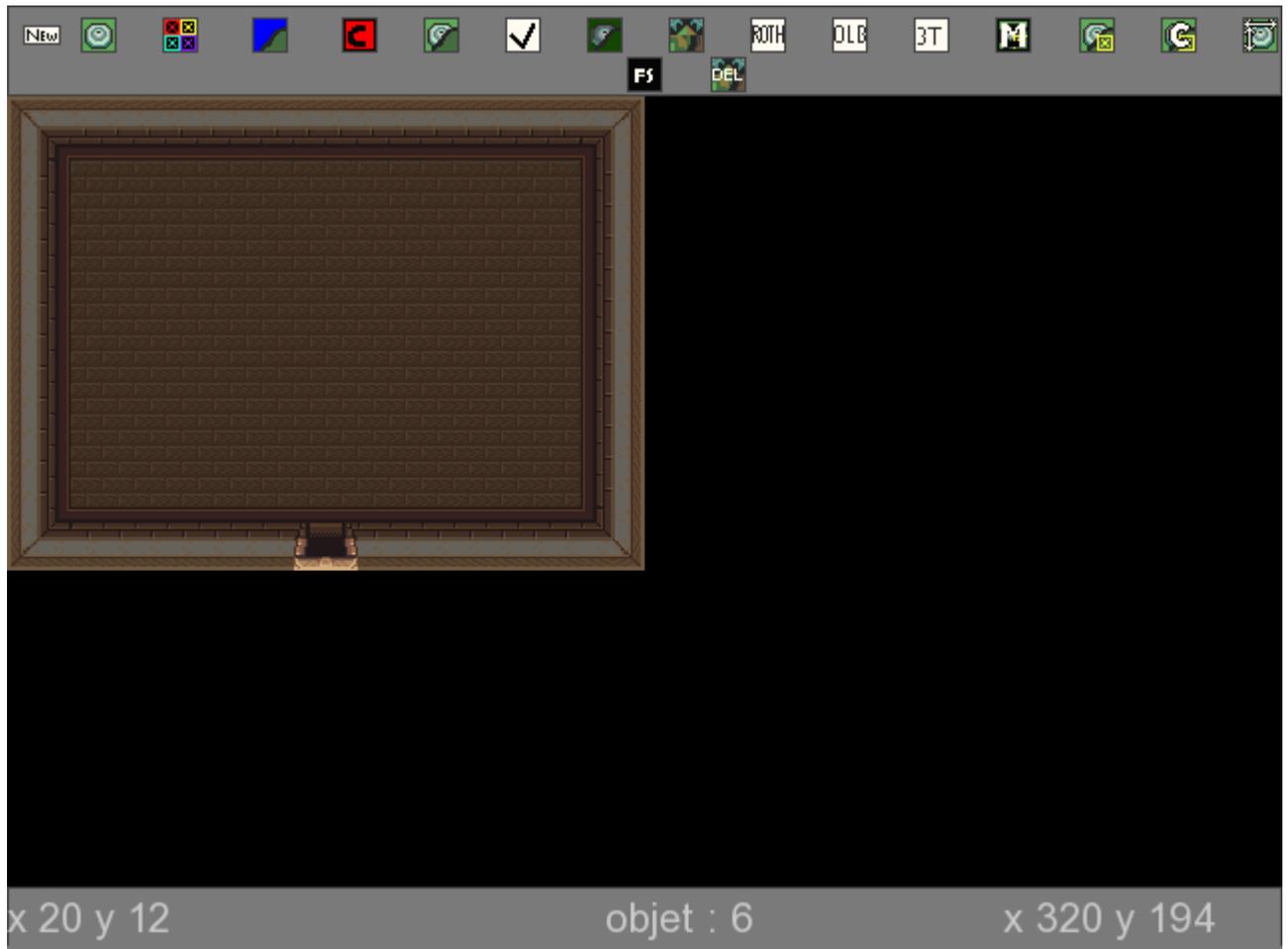
Voilà, on a fini notre map, mais pour vous montrer d'autre exemple de création d'objets, on va faire leurs intérieurs.

Et une chose qui facilite vraiment les intérieurs, devinez ce que c'est ?

Les objets !

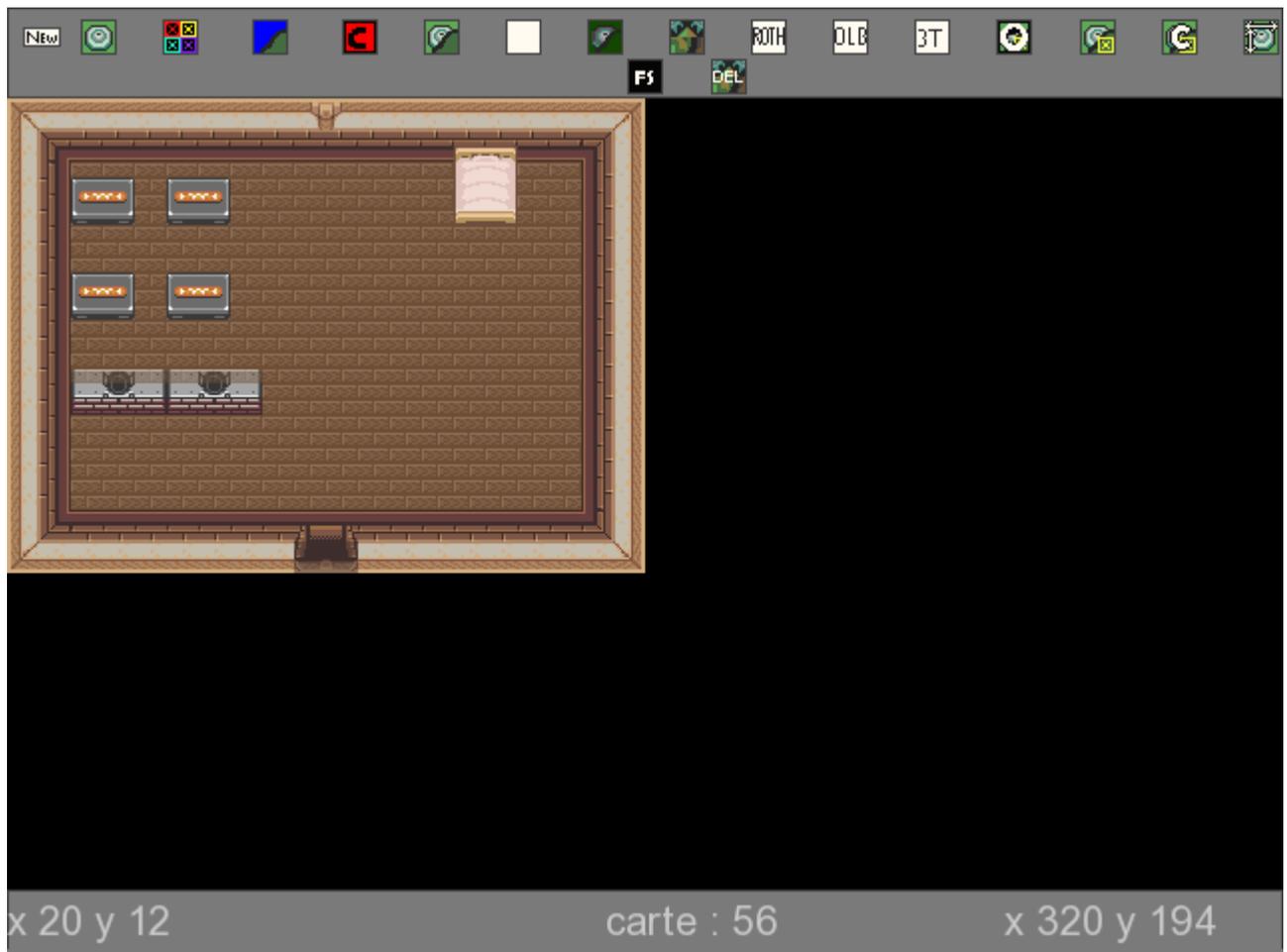
Eh oui, car pour les murs, la porte d'entrée tout ça, ça facilite vraiment le travail. Ensuite vous pouvez placer des tapis, des lits, des bibliothèques etc...

L'objet d'intérieur devrait ressembler à ça :



Ensuite, faites une nouvelle map,

Utilisez l'objet, puis aménagez l'intérieur :



Voilà c'est un exemple parmi tant d'autre, à vous de vous laisser guider par votre imagination.

Faites pareil pour l'autre (aménagez-la autrement bien sur).

Voilà c'est la fin de la documentation. J'espère vous avoir aidé.

Et surtout, **faites des maps !**

Rédigé par Grade