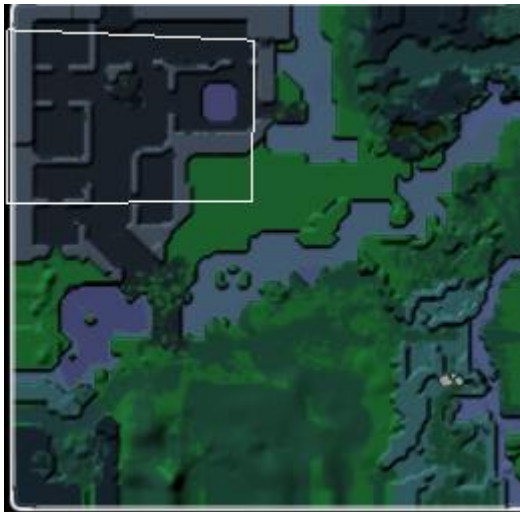
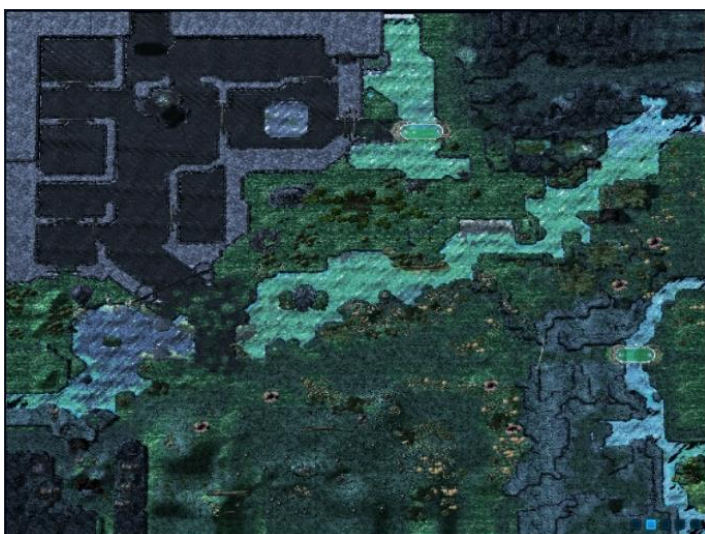


Starcraft II est un jeu de stratégie en temps réel (RTS), qui dès sa sortie a permis aux créateurs de contenus (modders) de faire ce qu'ils souhaitent, un mode en particulier a attiré mon attention en 2014, nommé Cortex Roleplay, comme son nom l'indique c'est un mode de jeu qui permet de faire du jeu de rôle directement sur le jeu et de créer ce que l'on souhaite grâce à des alias, qui sont comme des petites fonctions ou des mots clés pour des choses/commandes. Plus tard son héritier l'Apex Roleplay, développé pour panser les problèmes qu'avait l'ancien engine est arrivé par la suite, améliorant ce système etc. Ici on va surtout parler de la création de carte que j'ai fait (Mapping) sous l'engine pour permettre aux joueurs de faire ce qu'ils souhaitent dessus, le côté alias étant sur un autre document et plus développé, mais avant précisons 2-3 choses :

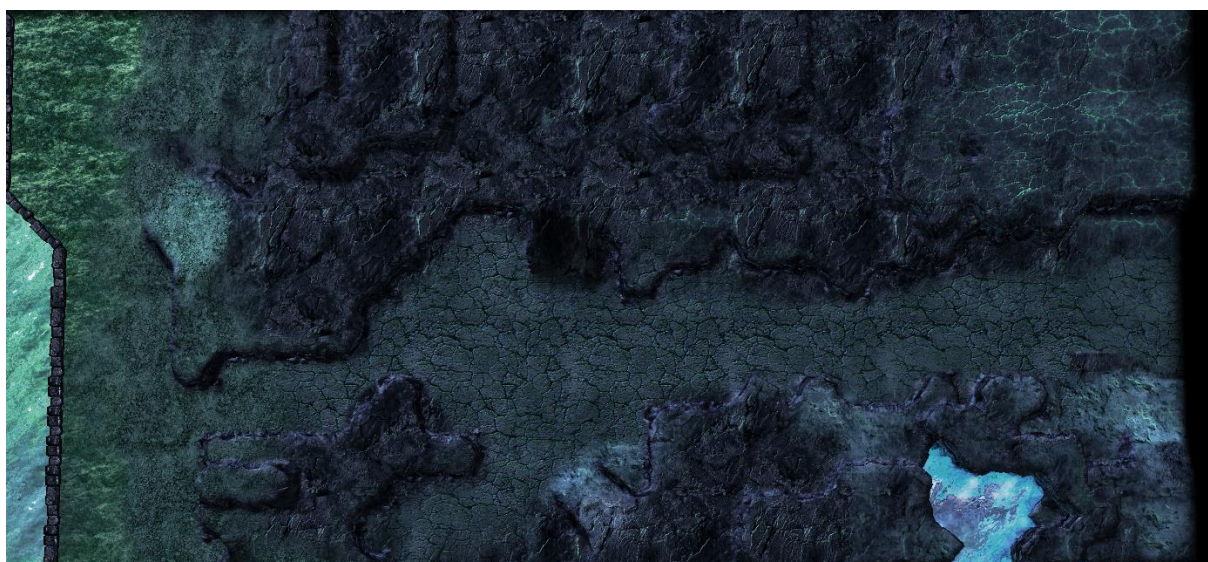
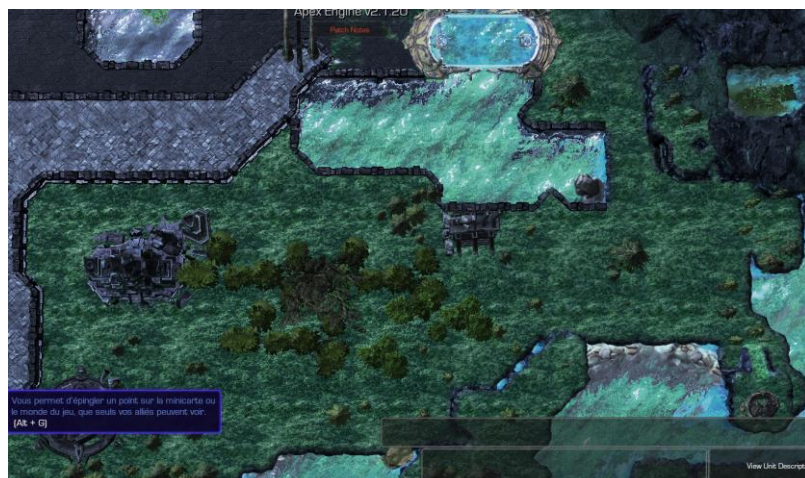
Faire une carte sous l'Apex Engine se base sur 2-3 choses fondamentales : la flexibilité de la carte pour permettre toutes sortes de scénarios, simplicité, étant à la fois jolie mais pas trop rempli de détails pour éviter des blocages bêtes via les décors ou les entités de la carte et bien sûr un minimum jolie, mais aussi car la plupart des joueurs aiment avoir de l'espace et donc il faut trouver le bon équilibre entre tout ça.



Ici on voit la minicarte, en haut à gauche c'est le temple ou la zone habitable, ci-dessous une vue du ciel de la carte depuis l'éditeur (sans calcul d'ombres etc), mais on peut voir la partie "jungle" au milieu en bas avec une zone légèrement volcanique (mais surtout sismique) en bas à gauche.

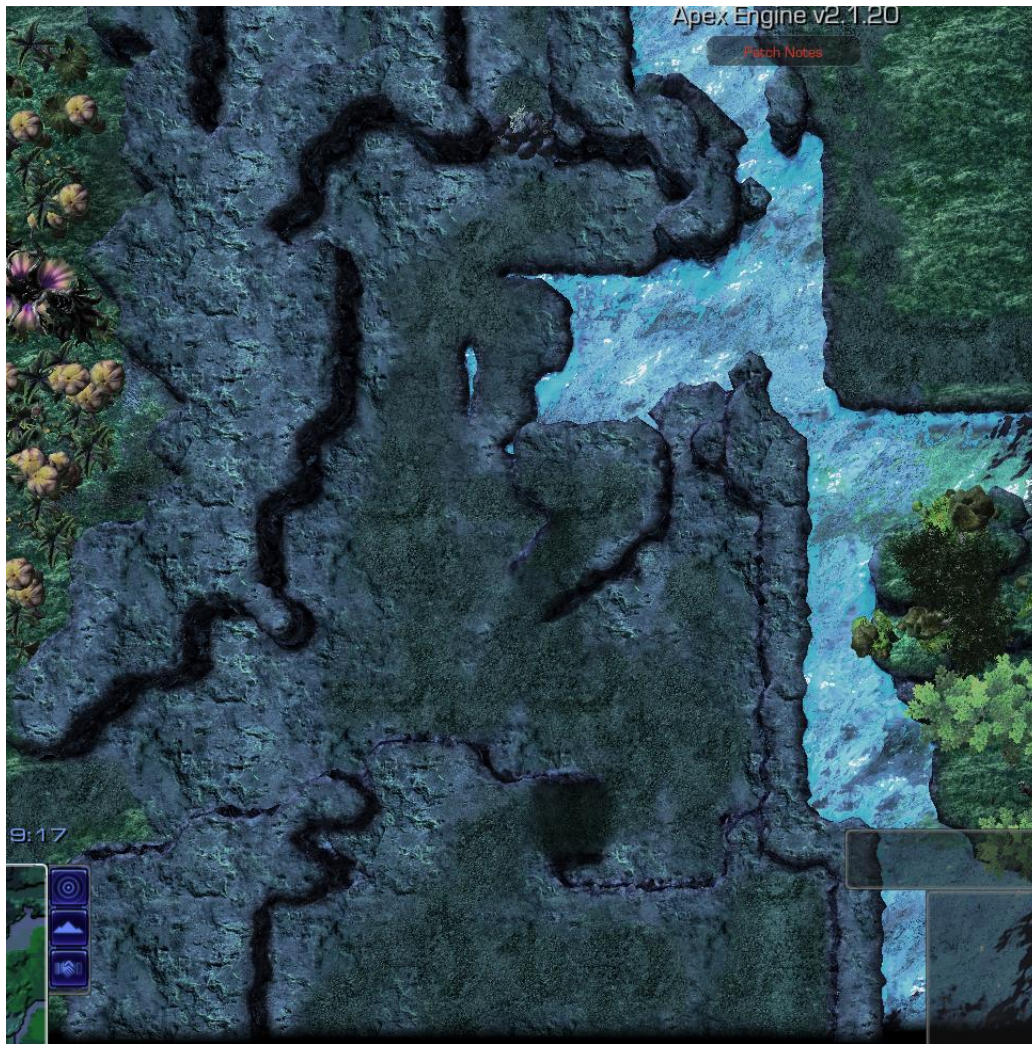


Le reste est plutôt libre avec quelques décors par-ci par-là, comme ci-dessous



En haut à droite de la carte (image ci-dessus) sont des petites montagnes avec un chemin, laissant place à des possibles embuscades, ou juste des chemins à aménager pour les joueurs.





La partie en bas à droite est la partie caverneuse et une sortie de carte pour une infinité de possibilités scénaristiques, bien que les commentaires sur la carte suggère un petit changement pour l'aménager un peu mieux, pour le moment ça reste comme ça car je n'ai pas trop d'idée qui m'inspire pour cette partie sans trop changer le reste, cela permet de se réfugier car au niveau des rochers en haut de la partie de la caverne, il y a un chemin qui relie à un pont, et on peut faire des infiltrations ou pleins d'autres choses.

Chacun de ces décors sont propices et ouverts à toute sorte de scénarios, les outils de l'Engine Apex permettent si nécessaire d'enlever certains morceaux de décors (comme ici par exemple des arbres pour une raison quelconque), le décor du temple permet de créer des bases civilisés ou des ruines hantées, la forêt pour des camps de chasses ou juste pour ajouter des choses dans la zone sauvage, comme des patrouilles en forêt comme dit plus haut pour des infiltrations etc, la zone sismique peut être utilisé pour des failles quelconques qui peut créer maintes et maintes choses.

La création de la carte reste basique, mais chaque partie permet de faire une infinité de choses, on pourraient continuer d'énumérer mais ce n'est pas le but.

Cependant une seconde carte est en cours de création, un type de carte qui manque dans la liste des cartes créer par la communauté, qui s'inspire de quelques missions d'histoires dans certains jeux, comme Command & Conquer ou même Starcraft II, ou on se situe dans une grande ville comme dans un monde post apocalyptique, ou l'on pourra faire soit des scénarios de grosses batailles, soit

d'apocalypse zombie et autres dérivés, il y aura certes moins de possibilités, mais comme il y en a peu.