

Utiliser le projet de tileset collaboratif

Comment que c'est que ça marche donc

1 / Modifiez le tileset

Vous êtes un artiste. Un vrai de vrai. Alors vous allez ouvrir l'un des fichiers dans *tileset_collaboratif/Graphics/Tilesets* et laisser parler votre inspiration soudaine en utilisant votre logiciel favori (Photoshop, Krita, Paint.Net...).

Il va de soi que les fichiers dont le nom commence par PASTOUCHE, ben, il faut pas y toucher.

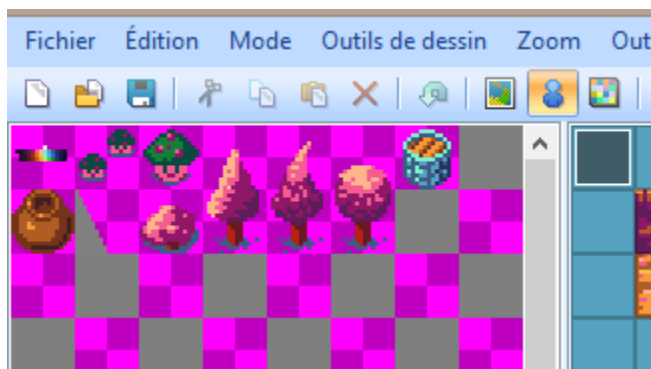
Par exemple, allez hop je rajoute un rocher sur Kustom_B (en bas à droite):



2/ Mappez !

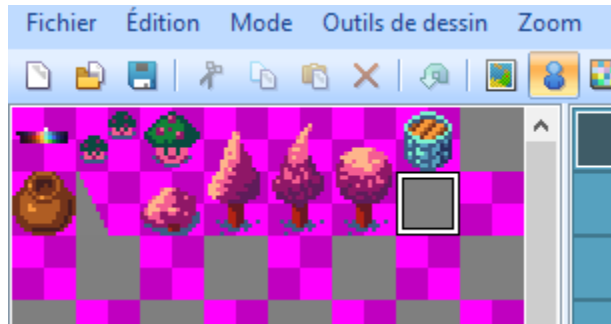
Ouvrez le projet sous RPG Maker VX Ace, une map est déjà présente. Mappez comme d'habitude.

Les modifications que vous aurez apporté au tileset ne seront malheureusement pas visibles sur la fenêtre de gauche :



Meh, mon rocher n'apparaît pas !

Cela n'est pas grave ! Vous connaissez la case sur laquelle votre rocher est censé apparaître, donc utilisez cette case et rajoutez-la sur votre map :



Je vais donc ajouter cette case-ci sur la map !

3/ Testez !

Testez le jeu et OH MIRACLE bien que votre rocher ne soit pas visible dans l'éditeur, il est bel et bien visible en jeu !



*Mes rochers sont bien là :ooo
QUELLE EST CETTE MAGIE*

C'EST TOUT.

Il n'y a pas besoin d'en savoir plus, vous pouvez arrêter la lecture ici.

Je rajoute cependant deux précisions pour les plus curieux :

- Si vous voulez créer une autre map, dupliquez la map actuelle 😊 Ainsi vous êtes sûr d'utiliser le bon tileset ainsi que d'avoir l'événement nécessaire à la magie du truc
- Au bout d'un moment ça va être relou de mapper avec des trucs invisibles, donc à ce moment-là ce serait cool qu'un bon samaritain se charge de mettre à jour toutes les images
« PASTOUCHE » : il s'agit simplement des mêmes images que les images *Kustom_XX*, mais dont la taille a été multipliée par deux. Mettre à jour ces images permet de faire apparaître les derniers ajouts dans l'éditeur.