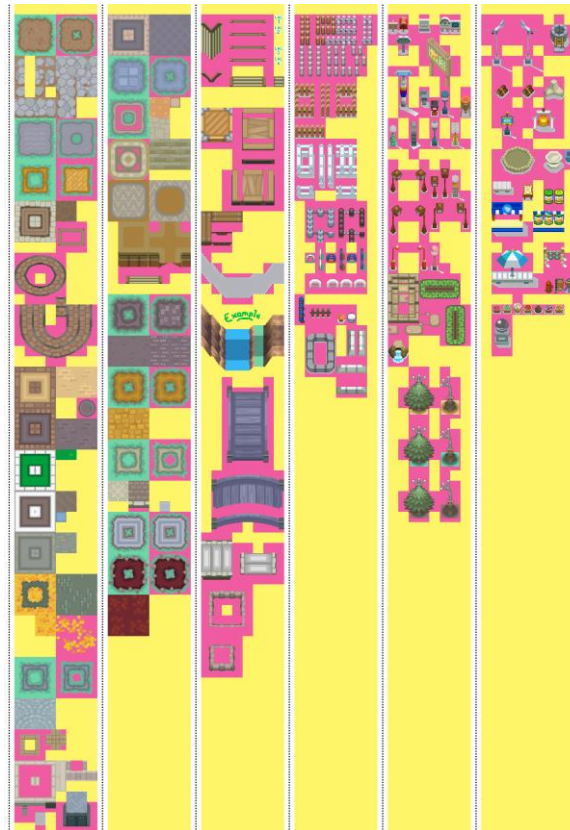


# HGSS FOR RMXP

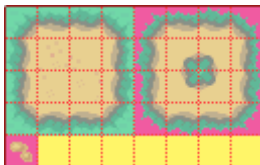
## Tutoriel d'utilisation de la planche "Urban"

Ce tutoriel a pour but de vous présenter les différentes subtilités et techniques à utiliser pour exploiter au mieux les tiles de la planche "Urban".



### I – Chemins

La majorité des chemins se présentent sous cette forme.

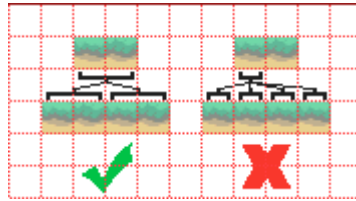


La partie à gauche peut être posée sur de l'herbe en couche 1.

La partie de droite dispose d'un fond transparent pour être éventuellement placée en couche 2 par-dessus un sol qui ne serait pas de l'herbe.

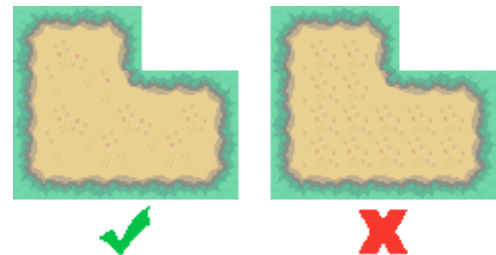
Lorsque des éléments de détails (ex : cailloux) sont disponibles pour un chemin, ils sont placés **sous** le chemin adapté.

La très grande majorité des tiles de chemins sont en dimensions 4x4 tiles, et ce afin de respecter les textures officielles. Veillez à bien utiliser les deux tiles collés pour placer les bordures de vos chemins :

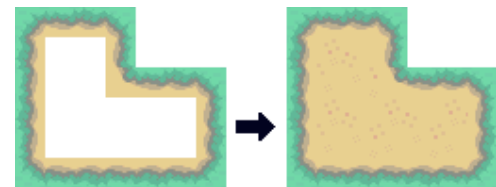


Si la différence peut sembler subtile pour l'exemple utilisé, ce ne sera pas toujours le cas pour d'autres textures ! Prenez tout de suite l'habitude de bien utiliser des textures de 2 tiles de large pour vos bordures systématiquement.

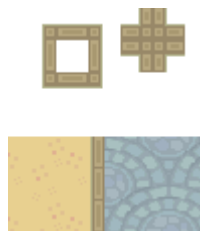
Il en va de même pour les textures à l'intérieur des bordures de vos chemins : celles-ci font 2x2 de tiles (32x32 pixels), et non pas 1x1 tile. Si vous n'utilisez qu'un seul tile, votre texture se trouvera coupée et le résultat ne sera pas esthétique.



Une technique pour s'assurer de bien positionner la texture est de d'abord mapper les bordures du chemin, puis de remplir l'intérieur avec l'outil seau en ayant bien sélectionné les 4 tiles de texture.



#### Cas particuliers :



Ces tiles permettent de créer une transition entre une texture de sol et les chemins de sable.

Cet ensemble de tiles permet de créer le ponton surélevé qu'on retrouve à Oliville. Placez d'abord la texture de planches de bois d'en haut à droite sur toute la zone que vous voulez recouvrir. Ensuite, entourez-la avec les bordures situées à droite.

La bande plus foncée en bas à droite vous permet de placer une descente et les contours qui vont avec.



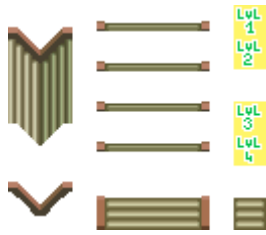
Ces tiles vous permettent de créer la jetée de Carmin-s/-Mer.

L'escalier en bas à gauche est vu "de dos", c'est-à-dire qu'en le prenant depuis le haut, le joueur est censé monter.

Les deux éléments en diagonales en bas à droite vous permettent de créer une transition avec des plages.



## 2 – Escaliers

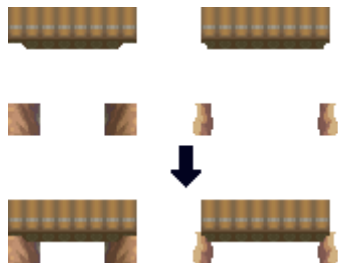
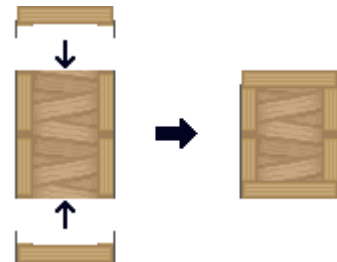


Attention aux “rambardes” des escaliers de face : n’oubliez pas la petite bande d’1 pixel qui dépasse sur le haut, qui doit être configurée avec une priorité de superposition de 1 pour que l’ombre de vos personnages passe bien en-dessous.

N’oubliez pas également de configurer les rambardes latérales tout en bas à gauche en priorité de superposition 1, pour que le joueur passe bien en-dessous.

## 3 – Pontons et ponts

Pour placer les pontons, tracez tout d’abord la forme de votre ponton avec la texture du milieu, puis placez les extrémités au bout de vos pontons sur une couche supérieure (suivez le même processus pour les pontons horizontaux).



Les ponts en bois ont deux variations de tranches : une à placer au-dessus des montagnes, et une à placer au-dessus des rivages.

N’oubliez pas non plus de placer des ombres sous vos ponts pour donner beaucoup plus de reliefs à vos maps.

Le reste des éléments ne devrait pas vous poser de difficultés 😊

**FIN**