

Friendly Strike 3

L'éditeur d'arène.

Le voilà... le désir de créer ses propres arènes de combats... Grâce à cette aide, vous aller pouvoir tout savoir de l'éditeur d'arène.

I-Les bases.

A - Nouvelle Arène.


Créer une arène ce résume à poser différents « blocs » sur des cases. Il est possible de poser des bloc sur 3 couches (layers) différentes (en gros, il s'agit des plans). Au troisième plan, vous placerez les fonds, au deuxième les décors, et enfin au premier, vous placerez tout ce qui est sol, obstacle, plate-forme, échelles et tout un tas d'autres choses utiles.

Mais avant toutes choses, il va vous falloir choisir dans quel Monde vous souhaitez créer une arène. Pour se faire, sélectionnez le menu **File=>New Arena**, et choisissez le monde dans lequel vous souhaitez commencer une nouvelle arène.

Je vous conseille de commencer par les mondes *Rock Mountain* ou *Snow Mountain* qui ont des blocs assez simples à manipuler.

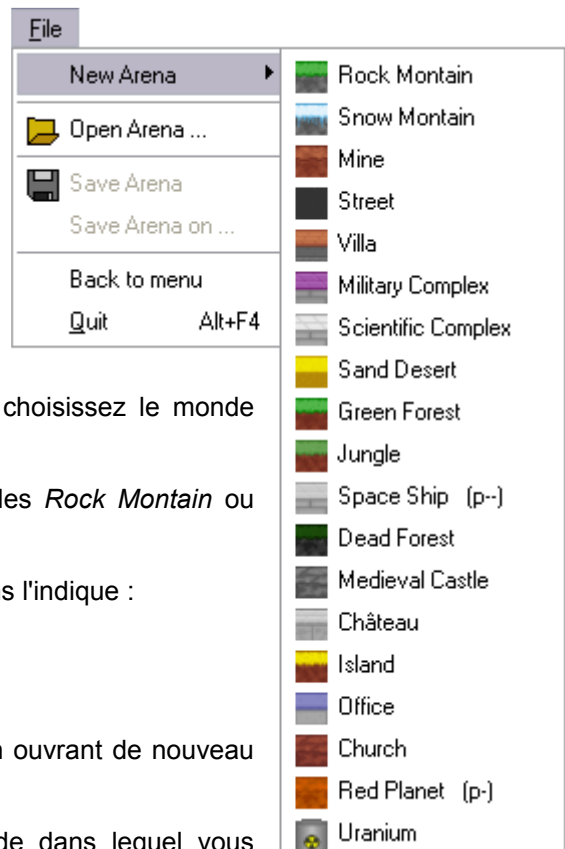
Pour en finir avec ce menu File, comme leur noms l'indique :

 **Open Arena** sert à ouvrir une Arène.

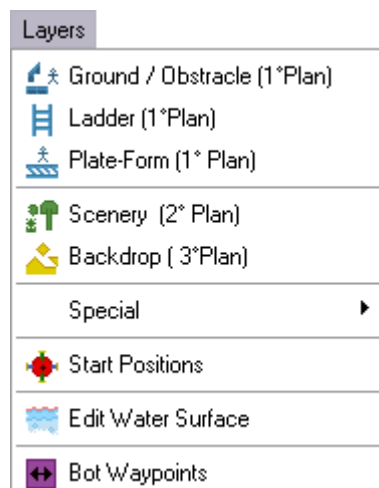
 **Save Arena** sert à sauvegarder votre arène.

Save Arena on... sert à sauvegarder votre arène en ouvrant de nouveau l'explorer (pour y réindiquer le chemin et le nom de l'arène).

Une fois que vous avez sélectionnez le monde dans lequel vous souhaitez créer votre arène, vous allez pouvoir commencer à travailler.



B – Les Layers



Pour commencer à travailler, il vous faut choisir une couche à éditer. Pour se faire rendez vous dans le menu **Layers**. Chacun sa méthode, mais je vous conseille de commencer par la couche *Ground / Obstacle*. Grâce à elles vous pourrez commencer par créer l'essentiel de l'arène : tout ce qui est ben... les sols et les obstacles quoi...

Une fois votre couche sélectionnée, la palette de blocs de la couche en question s'ouvre.



Maintenant, vous n'avez plus qu'à **sélectionner le bloc** que vous souhaitez ajouter en cliquant gauche dans la palette, puis de la **poser dans l'arène** à cliquant à nouveau sur le **bouton gauche de la souris**. Pour **supprimer un bloc**, faites simplement un **clic droit** sur le bloc.

Par défaut, c'est la couche *Sol / Obstacle* qui apparait à l'ouverture d'une arène.

Et voilà! Vous n'avez plus qu'à créer votre arène à l'aide des couches **Ground / Obstacle**, **Ladder**, **Plate-Form**, **Scenery** et **Backdrop**!

C – Les Positions de départs

Dans Friendly-Strike3, il est impossible de sauvegarder une arène si vous n'avez pas placé de **positions de départ**. Elles sont les points d'apparitions en début de round pour chaque joueur, et elles se placent sur le **premier plan**.



: La position de départ classique pour une arène de type *Death Math* (match à mort). **Il vous en faut rigoureusement 4** dans votre arène. Elle est invisible en jeu.



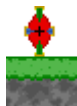
: Cette position de départ est réservée au mode *Capture the Positions*. Elle est un drapeau de départ d'une des équipe en jeu. **Il vous en faut rigoureusement 2** dans votre arène.



: Cette position est aussi réservée au mode *Capture the Positions*. Elle n'est pas à proprement parlée une position de départ puisqu'il est impossible d'apparaître dessus en début de round. Il s'agit en fait d'un **drapeau neutre** de l'arène *Capture the Positions*. Elle est une des positions à capturer en question. Placez en autant que vous voulez...



Attention! Veillez bien à ce que toutes les positions de départ soient sur la case juste au dessus d'un *Sol/Obstacle*, d'une *Ladder* ou d'une *Plate-Form*! Sans quoi vous risquez de créer un gros bug d'apparition en début de round!



=> Ok



=> Ok

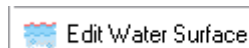


NON!! <=



D – L'Eau

Pour pouvoir créer de l'eau, il vous faut sélectionner la couche « *Edit Water surface* ». Vous pouvez maintenant commencer à créer **la surface de l'eau**.



Veillez bien à ce que ce soit cohérent. Par exemple, **ne laissez pas de 'trous'** dans la surface de l'eau, sans quoi vous risquez de voir vos personnages "flotter" en l'air bizarrement... Aussi, **faites bien en sorte qu'une ligne de surface d'eau soit bien délimitée des deux cotés par un Sol/Obstacle.**

Ensuite, tous les mondes (sauf le monde *Street*) possède au moins **un bloc Backdrop** prévu pour créer les fonds de l'eau. A vous de "peindre" les fonds de l'eau comme bon vous semble.












II-Les Bots.

Il vous prendra certainement très vite l'envie de jouer sur votre propre arène... Or, les bots ne comprennent pas tout seul ce qu'il doivent faire.... Il savent viser, et dénicher tout seul les angles de tirs, mais ils n'analysent pas automatiquement le terrain de votre arène.




Heureusement, il existe les **Waypoints** (littéralement : point de chemin...) ; grâce à eux, vous allez pouvoir donner des indications aux bots.

A chaque fois qu'un Bot touche un de ces waypoints, voici quel ordre lui est transmit :

Ordres "Absolus" : Le bot obéira toujours.

	Ou		: Je vais à droite !
	Ou		: Je vais à Gauche!
			: Je saute !
			: Si je viens de la droite, je saute à droite ! Eau : Je remonte vers la droite !
			: Si je viens de la gauche, je saute à gauche! Eau : Je remonte vers la gauche !
	Ou		: Eau uniquement : Je remonte !
	Ou		: Eau uniquement : Je plonge !

Ordres "Relatifs" : Le bot va faire un choix.

	: Je vais peut-être choisir d'aller à droite ou à gauche.
	: Si je vais vers la droite, je sauterai peut-être à droite.
	: Si je vais vers la gauche, je sauterais peut-être à gauche.

Certains *waypoints* sont en doubles ou en triples. Cela vous permet de placer plus rigoureusement vos *waypoints* sur la case, car en fait, certains sont plutôt centrés sur la case, d'autres alignés à gauche, et d'autres alignés à droite.

 : **Les Waypoints se placent sur le 1er plan!** Veillez à ce qu'ils ne détruisent pas votre terrain ou une position de départ.

III – Possibilités Avancées

A – Les Terrains spéciaux.

Layers	
<input checked="" type="checkbox"/> Ground / Obstacle (1°Plan)	
 Ladder (1°Plan)	
 Plate-Form (1° Plan)	
 Scenery (2° Plan)	
 Backdrop (3°Plan)	
Special	 Grounds
 Start Positions	 Events
 Edit Water Surface	 Weapons / Items
 Bot Waypoints	

Dans Friendly-Strike3, il existe tout un tas de terrains spéciaux qui font chacun leurs petits quelque chose. Voici ci après la liste détaillés de leurs effets.

Sauf contrindication, **tous les blocs de terrains spéciaux se placent sur le premier plan.**



: il y a toute une série de **ressorts**, qui vous font donc sauter plus haut, ou rebondir...



: ceux-ci sont des "**super ressorts**" ; ils vous permettent de sauter encore plus haut.



: Ceci est un **ventilateur vertical**. En étant au dessus, vous entamez une ascension verticale.

Attention : Toutes les cases au dessus de lui sont touchées, qu'il y ai un obstacle ou pas.



: Ceux-ci sont des **ventilateurs horizontaux** qui vous poussent vers la droite ou la gauche.

Attention encore une fois. Toute la ligne est touchée.



: **Le réacteur** est assez particulier. En fait, il peut servir comme simple décor, mais est aussi activé avec l'item spécial "**Reactor**". Il devient alors mortel pour tous les esprit aventureux qui tenteraient de se mettre sous ses flammes.



: ces deux petites choses n'ont absolument aucun effet. Ce sont simplement des décors animés.



: Vous avez ici 3 différents **Auto-Canons de Flocons électriques**... De manière totalement imprévisible, ils se mettront à tirer une salve plus ou moins longue de flocons électriques comme le ferait le LFE.1. Chaque auto-canon tire dans une direction différente.



: vous avez ici le seul et unique exemplaire de l'**Auto-Canon Burner**. Il tire lui aussi de manière totalement aléatoire des salves de flammes identiques au Burner.



: Cette fois, c'est d'un **Auto-Canon Blaster** dont il s'agit. Même chose que pour les précédents auto-canon, mais cette fois ci avec les munitions d'un Blaster.



: vous avez ici trois **Auto-Fumigènes**. A l'instar de la grenade fumigène, ils libéreront aléatoirement une fumée opaque réduisant la précision de l'arme à 55°. Ils sont trois car ils ont été conçus chacun pour un monde particulier : de gauche à droite : *Military complex*, *Scientific Complex*, *Uranium*.



: Ici, il s'agit de l'**Auto-Gaz Toxique**. Comme l'auto-fumigène, il libère une fumée, mais cette fois-ci, elle touche directement votre vie...



: ces deux petits trucs bizarres sont assez particuliers... ils n'ont aucun effet. En fait, il s'agit du **pied des drapeaux** lorsqu'on souhaite les placer sur des pentes. Par conséquent, **ces deux Terrains spéciaux se placent sur le deuxième plan**.

B – Les Evenements spéciaux.

Dans une arène de Friendly-Strike3, il peut s'en produire des choses... Vous trouverez ici tout un tas d'événements spéciaux qu'il est possible d'ajouter. Tous ces blocs sont **invisibles en jeu**, et **se placent sur le premier plan**.



: **La Pluie**. A placer n'importe où (une case vide de préférence) : il pleuvra sur votre arène.



: **La Neige**. A placer n'importe où : il neigera sur votre arène.



: **Pluie aléatoire**. A placer n'importe où : une chance sur deux qu'il pleuve sur votre arène.



: **Neige Aléatoire**. A placer n'importe où : une chance sur deux qu'il neige sur votre arène.




: **Pluie de sous**. A placer n'importe où : au début de chaque round, de l'argent tombe du ciel.




: **Position d'apparition de zombie**. A placer là où vous désirez voir apparaître un zombie lors de l'activation de l'item *Zombies*, ou grâce à l'événement spécial *Zombie aléatoire*.




: **Armes spéciales tous les Rounds!** À placer n'importe où : les armes spéciales placées dans l'arène apparaissent maintenant tous les rounds


 : **Items spéciaux tous les Rounds!** À placer n'importe où : les items spéciaux placés dans l'arène apparaissent maintenant tous les rounds


 : **2x plus d'armes et items spéciaux!** À placer n'importe où : les armes et items spéciaux placés dans l'arène apparaissent maintenant 2 fois plus souvent.


 : **Toujours Armes spéciales !** À placer n'importe où : les armes spéciales sont TOUJOURS là.


 : **Toujours Items spéciaux !** À placer n'importe où : les items spéciaux sont TOUJOURS là.

 : **Pas de Temps.** À placer n'importe où : le chronomètre du round est désactivé. Pratique pour des parties des *Capture the positions* très spéciales... qui sont rarement des parties de *Capture the positions*.

 : **Position de chute de roche.** A placer là où vous désirez voir apparaître aléatoirement une chute de roche.

 : **Position de chute d'acide.** A placer là où vous désirez voir apparaître aléatoirement une chute d'acide.


 : **Zombie aléatoire.** A placer n'importe où : aléatoirement, des zombies apparaitront sur les *positions d'apparition de zombie*.


 : **Eau Toxique.** A placer sous l'eau : la case d'eau devient toxique.


C – Les Armes Spéciales / Les items spéciaux.


Comment faire pour que notre arène soit dotée d'une arme spéciale? Rien de plus facile. Il vous suffit de **placer l'un de ces bloc là où vous désirez qu'une arme apparaisse** de temps en temps :


Les armes spéciales :


 **MG 4000** : Sans doute l'arme la plus bourrin du jeu... une sorte de mix pervers entre un fusil à pompe et une batteuse...


 **Jag W-10** : Pire encore sans doute : un sniper à la cadence de tir ravageur... heureusement qu'il n'a que peu de balle dans son chargeur.


 **Fire Maker** : Une arme amusante puisqu'elle tire des roquettes incendiaires.


 **Blaster** : Les lasers de cette arme peuvent être particulièrement ravageur puisqu'à l'impact, il libère une flopée de petits lasers tournoyant...


 **L'arc** : Un grand classique...

 **MF-Zooka** : Traduction? : Mega-Fast-Zooka!... c'est simple, c'est un MégaZooka qui tire des FastRoquettes... c'est moche hein?

 **Burner** : Très efficace pour marteler les adversaires de son rayon continu, le Burner a la particularité d'embraser ses victimes.

 **Boomer** : Comment créer instantanément une explosion là où on le désire? Grâce au Boomer bien entendu! Attention tout de même à ce que ce soit bien "*là où on le désire*"... et non juste à côté de soi...

 **LFE.1** : Le grand retour du LFE (traduisez : Lance Flocon Électrique)! L'essayer, c'est l'adopter.

 **Golden Waller** : Cette arme peut être une vraie tare pour vos adversaire. Pourquoi? Parce que ces balles sont capables de traverser une certaine couche de mur!... Heureusement, plus la couche traversée est épaisse, moins l'impact sur votre corps frêle et chétif sera douloureux.

Les trucs bizarres :



Arme totalement aléatoire : Lorsqu'un joueur va récupérer cette "arme", il se retrouve au hasard avec une des 48 armes présente dans le jeu... la meilleure comme la pire.



Arme achetable aléatoire : Même chose, mais l'arme est choisie parmi les 38 achetables.



Arme spéciale aléatoire : Même chose encore, mais cette fois-ci, c'est parmi les 10 armes spéciales que l'arme est choisie.



Grenade Launcher : Le joueur récupère ici le Lance grenade qu'il y a dans la catégorie "Explosives" du menu d'achat.



Item Totalement aléatoire : Le joueur se voit aléatoirement offrir un des items.



Deux grenades incendiaires : Le joueur se voit offrir deux grenades incendiaires.



Deux roquettes portables : Le joueur se voit offrir deux roquettes portables.



Deux fumigènes : Le joueur se voit offrir deux fumigènes.



Deux grenades : Le joueur se voit offrir deux grenades.

Les items spéciaux :



Mines



Tourelle



Frappe Spatiale



Bouclier



Pluie de Feu



Frappes Aériennes Napalm



Frappes Aériennes



Fusée Bombardeuse



Zombies



Réacteur



Magic Health