

Faire un biome et une dimension sur MCreator

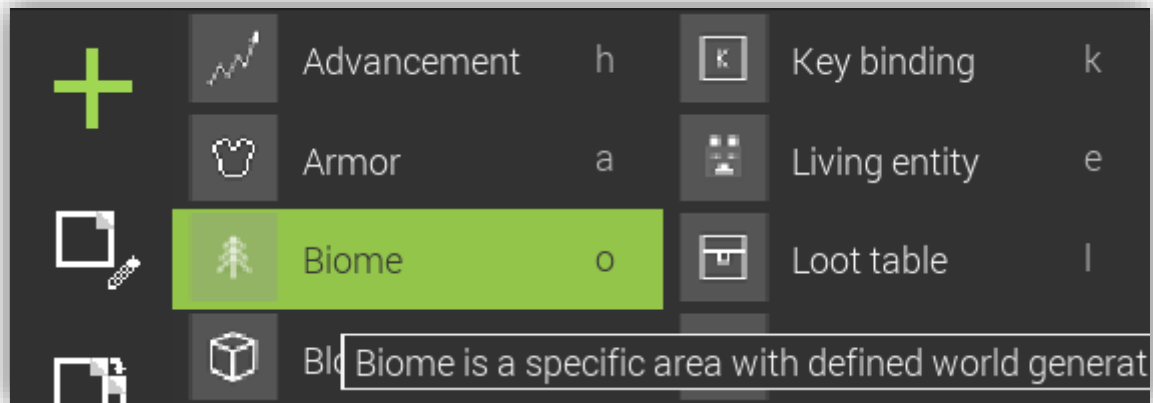
version 1.3.1



I. Créer un biome

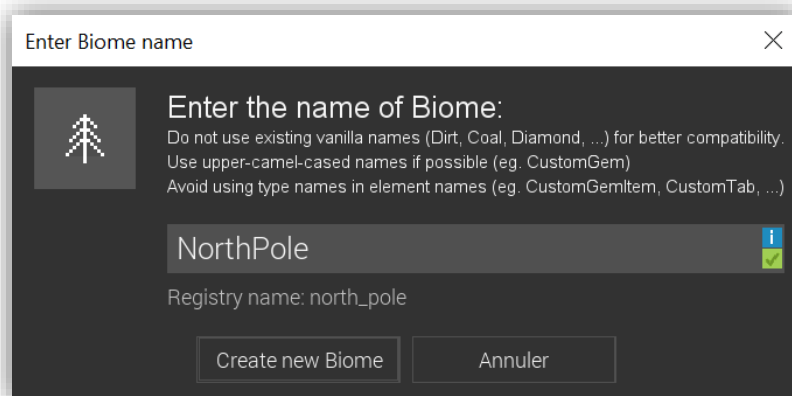
Tout d'abord il faut ajouter le biome dans notre Workspace MCreator.

Pour ce faire cliquez sur la croix verte en haut à gauche de votre écran, et choisissez **"Biome"** parmi la sélection comme indiqué sur la capture d'écran ci-dessous :



Une petite fenêtre apparaît alors pour vous demander de choisir le nom du biome. **Cette étape est très importante** car c'est à ce moment que le **"Registry name"** du biome est créé, ce **"Registry name"** permettant **d'identifier le biome** dans minecraft.

(Attention : Vous ne pouvez mettre d'espace dans le nom, utiliser les majuscules pour les noms composés de plusieurs mots)



II. Aspet visuel

Choisissez d'abord le bloc du haut, le « **Ground bloc** » (exemple : dans une plaine, le bloc du haut est de l'herbe), puis la couche supérieure du monde, l'« **Underground block** »(exemple : toujours dans une plaine, sous le bloc d'herbe se trouve en moyenne 4 bloc de terre).

Comme nous faisons le Pôle Nord, de la neige comme bloc du haut et de la simple terre pour la couche supérieure feront l'affaire.

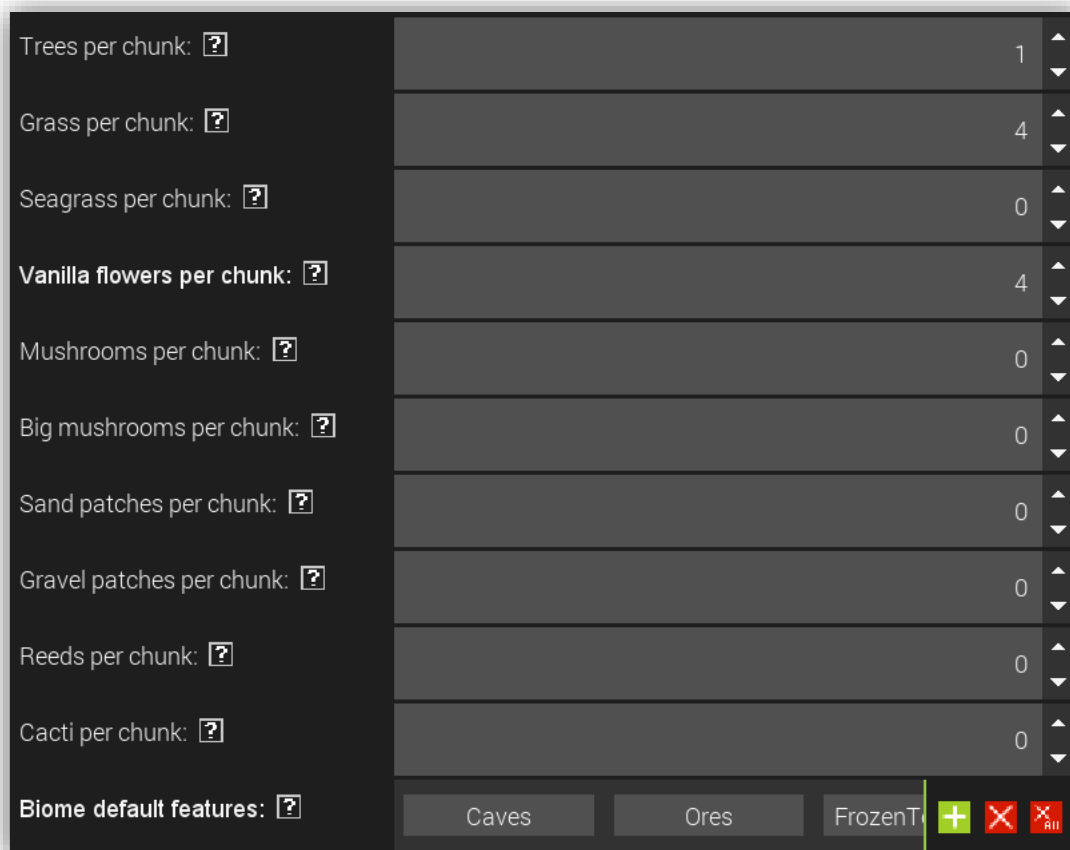
Enfin, comme pour le marais ou la forêt de chêne noirs, nous allons modifier les couleurs de l'herbe, de la végétation, de l'eau, du ciel et du brouillard. Choisissez des couleurs bleues ~ vertes pour que le biome donne une sensation de froid.

The screenshot shows the 'North Pole' biome configuration in the Forge Biome Editor. The interface is divided into several sections:

- Ground (grass) block:** A section with a red 'X' icon and a help link. It states: "It should be tagged in `forge:dirt` Blocks tags for Forge mods and grass material in case of natural biomes".
- Underground block:** A section with a red 'X' icon and a help link. It states: "It should be tagged in `forge:dirt` Blocks tags for Forge mods".
- Name:** A text field containing "North Pole".
- Air color:** A color picker showing a light blue color with hex code 51,255,255.
- Grass color:** A color picker showing a light green color with hex code 51,255,204.
- Foliage color:** A color picker showing a light green color with hex code 204,255,204.
- Water color:** A color picker showing a light blue color with hex code 204,255,255.
- Water fog color:** A color picker showing a light blue color with hex code 153,255,255.
- Tree type:** A dropdown menu with "Default" selected. There are also radio buttons for "Vanilla trees" and "Custom trees".
- Custom tree properties:** A section with a note "(if selected; for 1.16+, tree type is applied to custom trees too)". It includes:
 - Minimal height: 7
 - Max water depth: 0
 - Stem: A color picker showing a light gray color.
 - Branch: A color picker showing a light gray color.
 - Vines: A color picker showing a light gray color.
 - Fruits: A color picker showing a light gray color.
- Reference:** A preview window showing a pixelated landscape with a light blue sky, a purple tree, and a ground with pink, orange, and gray blocks.

III. Paramètres du biome

Rendez vous à la section « **Features** ». Vous y trouverez les paramètres de génération comme la densité en arbre, la taille de la couche supérieure...



The screenshot shows the 'Features' settings menu in Minecraft. It lists various generation parameters that can be adjusted per chunk. Each parameter has a value and up/down arrows for adjustment. At the bottom, there are buttons for 'Caves', 'Ores', and 'FrozenT' (partially visible), along with a green plus icon, a red minus icon, and a red 'All' button.

Parameter	Value
Trees per chunk: [?]	1
Grass per chunk: [?]	4
Seagrass per chunk: [?]	0
Vanilla flowers per chunk: [?]	4
Mushrooms per chunk: [?]	0
Big mushrooms per chunk: [?]	0
Sand patches per chunk: [?]	0
Gravel patches per chunk: [?]	0
Reeds per chunk: [?]	0
Cacti per chunk: [?]	0
Biome default features: [?]	

Buttons: Caves, Ores, FrozenT, +, -, All

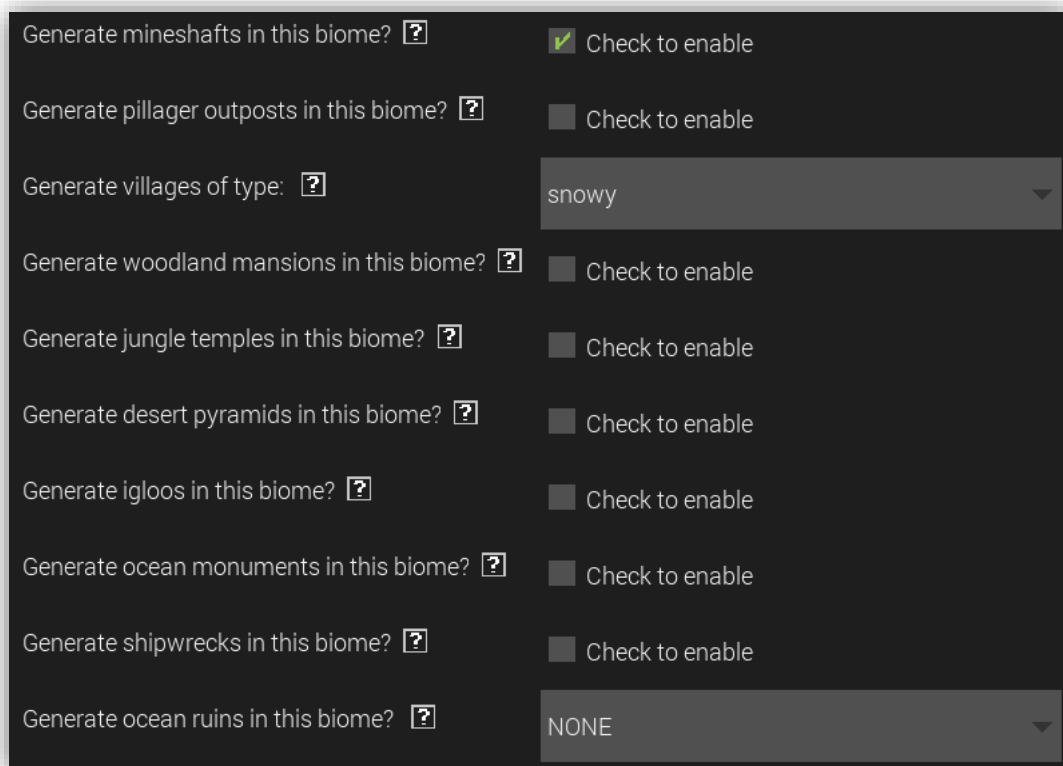
Tout en bas se trouve les « **Biome default features** » qui décrivent les différentes options de génération de votre biome. MCreator vous propose les « features Vanilla » comprenant les cavernes, piques de glace, minerais, etc...













Vous pouvez choisir les « **features** » que vous souhaitez voir apparaître.

IV. Structures

Le biome du Pole Nord semblera bien vide s'il n'est peuplé que d'arbres. Pour que vous (et le Père Noël) s'y sentiez moins seul, nous allons y générer quelques structures.

Vous pouvez choisir les structures qui se généreront dans votre biome depuis la section « **Structures** » en les cochant tout bêtement.



Generate mineshafts in this biome? 	<input checked="" type="checkbox"/> Check to enable
Generate pillager outposts in this biome? 	<input type="checkbox"/> Check to enable
Generate villages of type: 	snowy 
Generate woodland mansions in this biome? 	<input type="checkbox"/> Check to enable
Generate jungle temples in this biome? 	<input type="checkbox"/> Check to enable
Generate desert pyramids in this biome? 	<input type="checkbox"/> Check to enable
Generate igloos in this biome? 	<input type="checkbox"/> Check to enable
Generate ocean monuments in this biome? 	<input type="checkbox"/> Check to enable
Generate shipwrecks in this biome? 	<input type="checkbox"/> Check to enable
Generate ocean ruins in this biome? 	NONE 

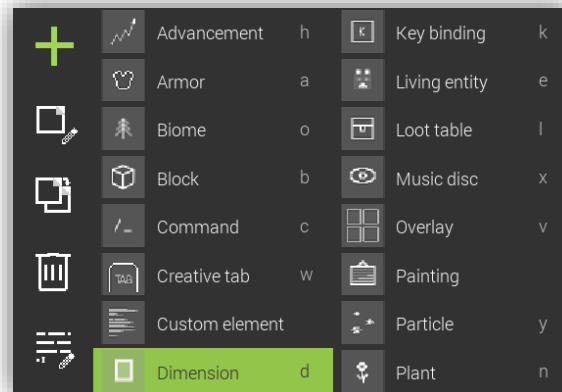
Une fois les structures ajoutées, le biome du Pôle Nord est terminé ! Yay !

Il ne reste plus qu'à créer la dimension qui va l'accueillir.

V. Dimension

Tout d'abord, il faut ajouter la dimension dans le Workspace MCreator.

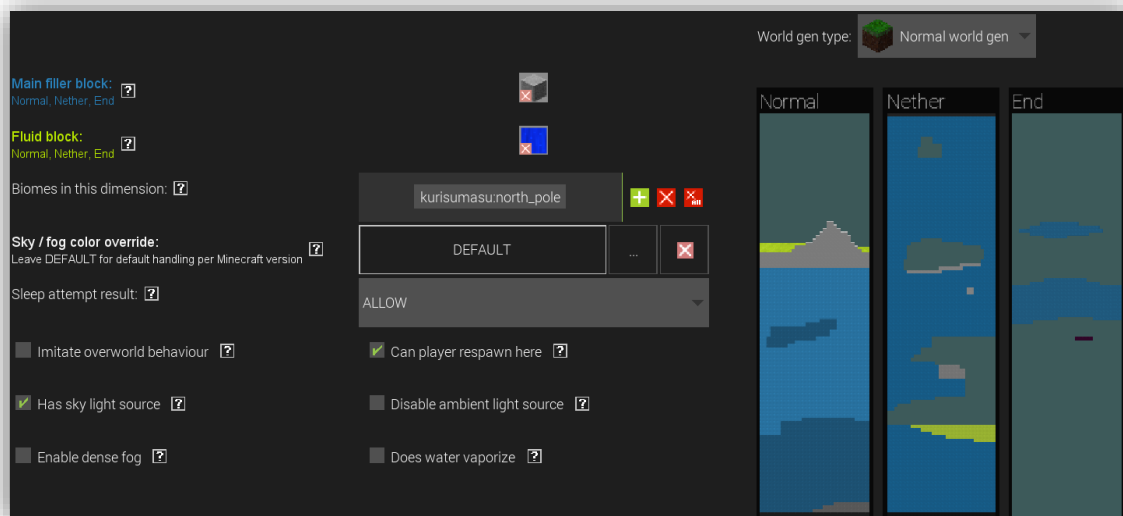
Pour ce faire cliquez sur la croix verte en haut à gauche de votre écran, et choisissez “**Dimension**” parmi la sélection comme indiqué sur la capture d’écran ci-dessous :



Définissez « **World gen type** » à « **Normal world gen** » pour avoir une génération similaire au monde normal (une terre plate sans plafond).

Ensuite, sélectionnez le « **Main filler block** » comme étant de la roche et le « **Fluid block** » comme étant de l’eau. Cela générera un sol fait de pierre comme le monde normal et utilisera simplement de l’eau et pas de lave.

Choisissez ensuite le biome précédemment créé, le Pôle Nord, comme seul et unique biome généré.



VI. Le portail

MCreator propose de créer un portail directement affilié aux dimensions. Nous allons utiliser cette fonctionnalité en nous rendant dans la section « **Portal** ».

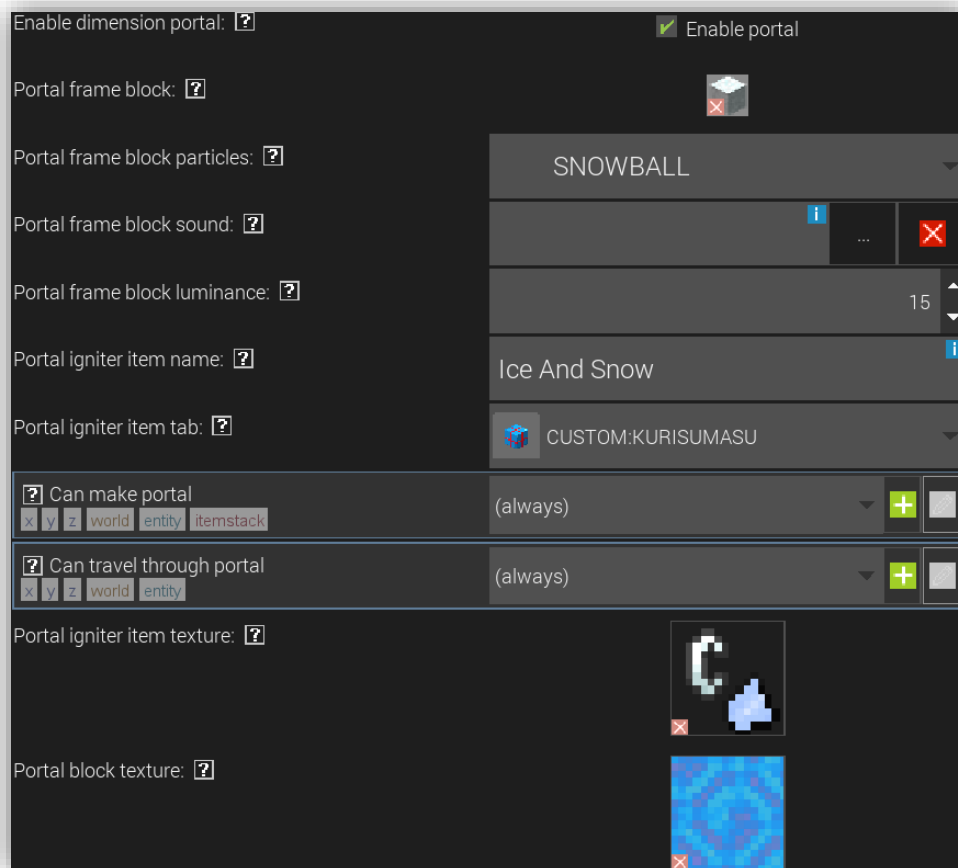
Premièrement, cochez la case correspondante à « **Enable dimension portal** ».

Ensuite, choisissez le bloc qui servira à créer le portail. Ici, le **bloc de neige**.

Vous pouvez choisir les paramètres que vous souhaitez quant aux « **Portal frame block particles** », « **Portal frame block sound** » et « **Portal frame block luminance** ».

A la manière du [Portail du Nether](#), votre portail devra être activé avec un outil spécial : le « **Portal Igniter** ». A l'emplacement « **Portal igniter item name** », entrez «**Ice and Snow**».

Enfin, n'oubliez pas de sélectionner les bonnes textures pour le « **Portal igniter item texture** » et le « **Portal bloc texture** » comme ci-dessous.



VII. The End.

Hâtez vous ! Le Père Noel vous attend