

## **CP et path: l'incontournable.**

### **Par blacksword**

Bienvenue jeune padawan ! ici, tu apprendras a maîtriser les cp, les paths et les objets (et, plus spécifiquement, les véhicules.)

Mais, pour commencer, nous allons définir clairement le CP (command post en english dans le texte)

Concrètement, un cp c'est juste un objet rond et qui émet en l'air le signe de celui qui le commande.

Vous le savez, pour capturer un cp, vous devez vous approchez de lui et il commence a changer de camp...le problème est que le cp ne sait pas tout seul si vous vous approchez de lui ...Pour le savoir, il utilise une région appelée cp\_capture. Une région est un solide (invisible dans le jeu) qui aura une influence sur le jeu si vous pénétrez dedans. Donc, lorsque vous pénétrez dans la région cp\_capture, vous commencez a capturer le cp...

Astucieux et compliqué à la fois !

Une autre chose in Un node est défini par le path auquel il appartient, sa direction et sadissociable du CP est le path. Un path est un ensemble de nodes. ( ça vous avance hein ? ; )

Un node est le point précis ou un joueur réapparaîtra dans le jeu. Un node est défini par le path auquel il appartient, sa direction et sadissociable du CP est le path. Un path est un ensemble de nodes. ( ça vous avance hein ? ; )

hauteur ( vous pigerez tout ça plus tard). Un path regroupe plus hauteur ( vous pigerez tout ça plus tard). Un path regroupe plusieurs nodes, et il est lui-même rattache a un CP. Il faut aussi savoir qu'un path peut contenir autant de nodes que l'on veut. Mais pourquoi plusieurs nodes ? tout simplement pour éviter que plusieurs unités apparaissent l'unes sur l'autres !

Toujours pareil, compliqué à gérer, mais pratique quand c'est maîtrise !

#### **I Manipuler un cp déjà prêt !**

Lorsque l'on a loadé sa map, choisi orthographique dans camera, on clique sur « active layer » en haut. La on sélectionne conquest, ce qui veut dire que vous pourrez manipuler des éléments propres à ce mode, cad les CP en mode conquest ou tout autre objet...Cela explique les différences (infimes) de certaines cartes selon les modes, par exemple, selon que l'on prend conquest ou XL sur geonosis, il y a ou non un CP en haut de la colline !

Bref, on va maintenant sur OBJECT. En bas, apparaît une liste qui contient pour l'instant cp1 ;cp2 ;cp3 ;cp4.

Ces noms désignent les quatre cp déjà opérationnels sur la map. En effet, cette liste regroupe tout les objets présents sur votre map, ou qu'ils soient. Pratique !

Cliquons sur cp1. Le nom est surligné en jaune, et en cherchant sur la map, on voit un petit objet entouré de bleu. C'est le cp que vous avez sélectionné, la sélection active étant représentée par la couleur bleu !

Pour l'instant, votre cp est fixe. Restez appuyé sur C (pt une autre lettre dans le coin) et restez cliquez gauche. Une ligne apparaît, traversant le cp. Vous pouvez faire coulisser le cp le long de cette ligne. Faites de même en cliquant droit, puis essayez en cliquant avec les deux...easy my deer no ?

Pour changer la hauteur du cp, une petite explication s'impose...

Quand le cp est sélectionné, regardez le menu à gauche. Sous ground to , plusieurs options. Si vous prenez terrain, le cp sera placé automatiquement à la hauteur du terrain au dessus duquel il est. Si c'est object, pareil.

Attention, cette option ne marche pas si la hauteur du cp est locked !

Si vous voulez sélectionner vous même la hauteur du cp, entrez une valeur dans height puis cliquez sur lock à côté.

Bien sûr, vous pouvez la modifier ensuite en laissant lock. Pour que la hauteur soit prise en compte par l'éditeur, la valeur que vous entrez ne doit plus être suivie de la virgule clignotante ( cliquez n'importe où pour l'enlever) !

Voilà, vous maîtrisez votre CP

Dernier détail, dans side, vous entrez 1 ou 2 pour choisir l'équipe qui l'aura ( 0 pour qu'il soit neutre.)

#### **II Region de capture**

Comme dit plus haut une région doit être associée à chaque cp pour qu'il soit capturable...

Pour les cp déjà existant, les régions de capture sont déjà prêtes ! ! on clique sur region, et on clique en bas sur la liste : cp1\_capture. Cp1 définit le cp auquel elle est rattachée, et capture définit le type de région... Vous devriez la trouver facilement après l'avoir sélectionnée... Pour la bouger, même chose que pour les cp, mais une région de capture ne doit pas forcément être proche de son CP!! vous pouvez la mettre à un coin du champ de bataille et le CP de l'autre côté...

### III Un path: un ensemble de nodes.

Comme explique plus haut, un path est un ensemble de nodes, chaque node étant un point où l'on peut apparaître. Chaque node appartient à un path et chaque path est attribué à un CP. Pour les quatre CP déjà prêts au début, les paths (4) sont déjà prêts avec chacun 6 nodes (il est recommandé d'en mettre au moins 6).

On clique sur PATH en haut et on voit sur la gauche un nouveau menu: celui des paths. Vous avez à gauche la liste des 4 paths existants pour l'instant. Cliquez sur l'un d'entre eux et vous verrez dessous la liste des nodes du path sélectionné.

Sur la carte, recherchez le path que vous avez sélectionné: (par défaut, les paths forment un cercle avec de petits points dessus), la ligne reliant les points sera alors jaune (couleur si sélection active) au lieu de verte (couleur si le path n'est pas sélectionné.) Les points sur le path d'où partent des traits de couleurs différentes sont les nodes...

Faites passer le curseur près du path jusqu'à ce qu'il devienne blanc. 2 options:

- Vous voulez déplacer tout le path: vous restez appuyé clic droit et vous bougez le path avec la souris.
- Vous voulez déplacer seulement un node: vous faites clic gauche et restez cliqué: déplacez avec la souris.

Quand on déplace juste un node, le node sélectionné (et donc celui qu'on déplace) est (très peu visible) en blanc. Lâchez le clic gauche après avoir déplacé le node puis bougez un peu le curseur près du path: le « surlignement blanc » du node précédemment sélectionné changera de node. Vous pouvez alors cliquer gauche et déplacer le node maintenant surligné en blanc... Si cette idée ne vous paraît pas claire, essayez, vous comprendrez rapidement!

Pour bouger la hauteur d'un path ou d'un node, la technique est la même: le path ou node (par défaut, je dirai le path mais c'est valable pour le node) se met à la hauteur du terrain. On le déplace donc sur un terrain de la hauteur voulue puis on clique sur « height lock » en haut du menu de gauche. Ce clic verrouille la hauteur du path, c'est-à-dire qu'elle ne pourra plus changer, même si on le déplace sur un terrain plus bas que lui... pratique pour placer le path sur un objet !

Direction d'apparition d'un node:

Comme vous l'avez remarqué, trois traits de couleur partent de chaque node: un bleu, un rouge, un vert.

Le rouge et le bleu ne nous intéressent pas, mais le vert par contre se révèle utile: il définit la direction dans laquelle le soldat regarde à son apparition. Pour la modifier, on utilise la technique citée au-dessus pour mettre le surlignage blanc sur un path, puis on garde enfoncé « X » : on utilise alors le clic droit ou gauche ou les deux pour changer l'orientation du path...