

Guide de création de variantes

I- Charte et définition de la carte

La carte:

- * Être au format .png (format libre).
- * Avoir une largeur inférieure à 800 pixels et une hauteur inférieure à 700 pixels.
- * Ne pas avoir de transparence.
- * Si possible ne pas dépasser 50 ko (100 ko extrême limite).
- * Avoir une palette de couleurs réduite (pas de dégradés !) mais contenant le noir !
- * Le fond de carte doit prendre la couleur des pays dans un ton pastel.

Les régions:

- * Ne pas être inférieure à 15*15 pixels. Le nombre de petites régions doit rester très faible et le regroupement de petites régions est à éviter !
- * Le nom des régions doit être écrit avec la police "Arial Narrow" :
 - pour les petites régions : taille 8, première lettre majuscule, les 2 suivantes en caractères minuscule,
 - pour les autres régions : taille 11, en caractères majuscules et gras.
- * Le nom des régions doit comporter exactement 3 lettres et être unique sur la carte.
- * Éviter de commencer le nom d'une région par « i » qui porte en majuscule à confusion.
- * Les régions dites « multi-côtes » (comme ESP sur la carte classique) doivent comporter sur leurs différentes côtes le nom de la côte : « C » et une lettre majuscule indiquant l'orientation (ex : « CN » pour « côte nord »).
- * La carte doit avoir une largeur maximale de 14 régions : chaque unité doit pouvoir atteindre en 7 ans, soit 14 saisons, n'importe quelle autre région de la carte (les îles ne sont, bien sûr, pas à prendre en compte pour une armée !).

Les centres :

- * Vous devez positionner les centres sur la carte et ils doivent avoir l'aspect suivante et strictement les mêmes dimensions : (*insérer ici l'icône d'un centre*)

Les frontières :

- * Être larges de 2 pixels noires (pas de dégradé !) ou de 1 pixel entre les mers ou entre 2 régions appartenant au même pays.
- * Être explicites : le joueur ne doit pas se demander si le passage est possible mais pouvoir le lire directement sur la carte. Une frontière de moins de 10 pixels peut porter à confusion.
- * Ne pas créer de point de croisement entre 4 régions (sur le modèle de l'échiquier).
- * Ne pas créer de région non accessibles autour de la carte, cela réduit les possibilités de jeu. Cependant une région inaccessible (ex : la Suisse) au milieu peut augmenter fortement l'intérêt des régions autour et la qualité du jeu.

II- Déclaration des frontières

Généralités :

- * Les régions adjacentes sont à noter à la suite, séparées par une virgule.

Les régions terrestres :

* Une région terrestre est une région uniquement accessible pour les armées. La définition des frontières se fait donc uniquement pour les armées « A ».

Les régions maritimes :

* Une région maritime est une région uniquement accessible pour les flottes. La définition des frontières se fait donc uniquement pour les flottes « F ».

Les régions côtières :

* Une région côtière est une région accessible pour les flottes comme les armées. La définition des frontières est donc à faire une fois pour les armées et une fois pour les flottes.

Les régions multi-côtières:

* Une région multi-côtière est une région côtière comportant au moins 2 côtes, chaque côte n'étant pas accessible depuis les autres côtes directement. Sur la carte classique, ESP et STP sont des régions multi-côtières. Dans la configuration de la carte, la région sera détaillée en 3 régions ou plus : 1 de type « multi-côtes » et 2 ou plus de type « côte ».

* La région centrale est accessible uniquement pour les armées, est donc à considérer comme une région terrestre lors de la configuration des frontières. Elles conservent cependant le type « multi-côtes ».

* Les régions côtières sont accessibles uniquement pour les flottes mais sont de type « côte ». Les ordres sont uniquement adressés aux flottes.

Régions avoisinant une région multi-côtière :

* Certaines règles spéciales de logique sont à respecter au niveau des frontières avec une région multi-côtière. Si vous avez un doute, essayer de tester les différentes possibilités avec la carte classique.

* Une unité (A ou F) peut toujours soutenir une attaque vers une région multi-côtière adjacente et accessible, même si la côte attaquée n'est pas accessible. La région est à observer dans son ensemble !

* Une flotte dans une région adjacente à une région multi-côtière peut uniquement convoier vers la région centrale.

Exemple : (insérer ici l'extrait de la carte Amerik)

Ordres possibles :

A TAB S F GOH – nHON // HON est accessible pour A TAB

A TAB S A NIC – HON // idem

A NIC S F sHON // HON est accessible pour A NIC

F CHP S F GOH – nHON // sHON est accessible pour F CHP

F sHON S F WCS – eNIC // wNIC est accessible pour F sHON

F WCS S F GOT – sHON // nHON est accessible pour F WCS

Ordres impossibles :

F TAB S F GOH – nHON // nHON inaccessible pour F TAB

F sHON S F WCS – GOH // GOH inaccessible pour F sHON

F sHON S YUC – TAB // TAB inaccessible pour F sHON