



L'éditeur de cartes Cossacks II

Fonctionnement et astuces

Avant mot

Sur l'éditeur de cartes de Cossacks II je peu seulement vous expliquer ce que je me suis appris mois même, ce que d'autres m'ont appris et les choses que j'ai essayées moi-même. Pour d'autres trucs et astuces je serai moi aussi très reconnaissant. J'ai comme vous le voyez, du écrire un roman entier. Mais c'était nécessaire, car beaucoup d'entre vous n'ont pas encore ou jamais travaillé avec l'éditeur et que ses fonctions principales sont inconnues pour la plus grande partie des utilisateurs. Le plus sage serait après avoir lu les explications suivantes de se familiariser avec toutes les fonctions, **step by step** sur une **carte vierge**

Courage !

Qu'es qu'il me faut pour éditer une carte ?

Le Mapinstaller.exe de GSC ou de Hand. C'est un petit programme qu'on utilise pour installer une carte, une fois terminée ou prête à tester. Moi, je préfère installer mes cartes manuellement, je trouve que c'est plus sur.

Le Patch 1.1 doit être installé, ne me demandez pas pourquoi !

Vous devriez vous faire une Copie de votre Cossacks II (ne pas installer) dans lequel vous travailler vos cartes. C'est très simple !

Ma version Cossacks que j'ai installée se trouve sous

C:\Programmes\Gsc Game World\Cossacks II

Pour ma copie de Cossacks je vais créer un nouveau dossier

C:\Programmes\Gsc Game World\Cossacks II Maps

Maintenant il faut copier tous les fichiers qui se trouvent dans **Cossacks II** dans mon nouveau dossier **Cossacks II Maps**.

Maintenant vous pouvez être sure qu'en cas de pépin il n'arrivera rien a votre Cossacks « original » Pour mieux retrouver ma copie j'ai aussi installé un nouveau raccourci sur mon écran, pour cela vous allez prendre le fichier **Cossacks.exe** de votre dossier **Cossacks II Maps**.

Et voilà vous êtes quasiment prêt à vous lancer dans l'éditeur.

Astuce : Prenez votre C2 original seulement pour jouer et votre copie uniquement pour travailler et tester vos nouvelles cartes. Quand vous aurez fini vos cartes et tout fonctionne parfaitement vous pourrez installer vos merveilles dans votre C2 original.

Comment fais-je pour débiter correctement ?

1. D'abord je me fais en gros traits une idée sur l'apparence que ma carte devra avoir et je réfléchis sur la manière dont j'aimerais la jouer. Par exemple avec beaucoup de villages pour beaucoup de ressources ou plutôt avec beaucoup d'unités ou pas, pour combien de joueurs maximums la carte sera etc. Cela pourrait être très utile pour que vos premiers pas ne finissent dans le chaos total.

Astuce : Vous devriez vous dessiner un croquis sur un papier en cas de besoin !

2. Je démarre **Cossacks II Maps** par mon nouveau raccourci. C2 démarre. Dans le menu démarrage je tiens la touche CTRL (STRG) et je clique sur «Menu Principal » L'éditeur démarre et un écran vert apparaît.
3. Je sauvegarde déjà ma carte, encore vierge, sous un nom comme p.ex. Carte001.
4. A votre droite en haut de l'écran vous voyez une barre avec 7 couleurs. (Select Current Colour) C'est la barre des nations dans laquelle vous devriez en tout cas sélectionner la couleur brune (7) C'est la nation neutre, c'est un **MUST** de sélectionner cette couleur !
5. A votre gauche vous voyez la **TOOLBAR** ou vous trouvez tous les boutons et toutes les fonctions nécessaires d'ont vous aurez besoin pour remplir votre futur carte avec ce qui bon vous semble.

Comment fais-je pour paramétrer ma carte ?

(seulement pour les missions escarmouche)

1. J'ouvre la carte que j'ai sauvegardée comme Carte001 et pour cela je sélectionne le fichier Carte001.m3d !
2. Maintenant il faut paramétrer ma carte pour que par la suite l'AI fonctionne correctement !
 - a. **Randomize Playerposition** = activer (cocher la case blanche)
 - b. **MaxPlayers** = C'est le nombre de joueurs maximaux. Si vous voulez jouer à 2 écrire 2.
 - c. Cliquez sur **VictoryRule**
 - Sélectionner **VC_DestroyTownHalls**
 - A gauche, clic sur add
 - Puis, clic sur le nouveau **VC_DestroyTownHalls** que vous venez de créer
 - Ajuster la valeur **TimeToBuildMinimal** sur 180
 - d. Cliquez sur Players (Player0 a Player7)
 - Si vous voulez jouer seul contre l'AI ou a deux (carte max. 2 joueurs) il faut activer **DisableTeams**
 - Clic sur Player0 et puis sur **StartRes** (ressources de départ) Maintenant vous pouvez fixer les ressources de départ de départ du 1. joueur.
 - Les autres joueurs devront être paramétré de la même façon. Si quelques couleurs (joueurs) ne devaient pas être jouées ont peut en occurrence les désactiver en cochant les cases **DisableSingle** et **DisableMultiplayer** de ces joueurs. Au minimum 2 joueurs devront rester activées (c'est logique non) le Player7 (nation neutre ou villages neutre comme vous voulez) vous pouvez l'activer ou pas et les StartRes peuvent rester inchangés.

- e. N'oubliez jamais que Player0 c'est le 1. joueur (rouge), Player1 c'est le 2. joueur (bleu) et ainsi de suite jusqu'au Player7 neutre et brun. *Voir la barre des nations dans l'éditeur. Théoriquement on peut jouer à 6 joueurs sur une carte, mais il faudra quelle soit faite pour. Avis aux amateurs !!*
- f. Et voilà, un clic sur OK. Vous avez réglé les paramètres les plus importants.
- g. Maintenant vous devriez sauvegarder votre carte.

*Astuce : Vous devriez vous faire une copie de votre carte « prête » avec les paramètres sous le nom de p.ex. **CarteViergeParammétré**
Comme ça vous serez plus tranquille la prochaine fois !*

Comment fais-je pour former le terrain et placer des objets ?

Ce n'est que maintenant et seulement maintenant que vous devriez commencer à former votre terrain et à placer des objets. Je vais seulement vous expliquer le plus important, pour le reste vous devriez prendre une carte vierge et essayer toutes les possibilités que l'éditeur vous propose. Et pensez à choisir toujours sur le bouton brun dans la barre des nations avant que vous dessiniez votre carte ou si vous faites des changements.

1. A ce moment vous devriez déjà savoir où vous voulez placer les villages, collines, fleuves etc. Les boutons dans le Toolbar pour faire de l'eau n'ont aucune fonction. Mais vous pouvez créer un fleuve simplement en abaissant le terrain. Avec la souris clic gauche pour remonter le terrain et clic droit pour rabaisser. Si vous avez une petite roulette sur votre souris vous pouvez changer la taille de votre cercle d'action. Pour sculpter le terrain (collines, plateaux, vallées ou de l'eau) il y a les boutons jaunâtres dans le Toolbar. L'eau arrivera par elle-même, vous verrez ! Pour que vos troupes ne puissent marcher sur l'eau dans votre future carte, il faut faire calculer l'éditeur les **BlockingZones** avec les boutons **BlockingMode** il y en a 3 au total. Essayer un peut ce n'est pas difficile. Pour voir les zones qui ne peuvent pas être passées, il faut seulement taper q alors ces zones seront visibles en rouge.
2. Pour la texture et les couleurs de votre carte utiliser **TexturingMode**
3. Pour le reste vous avez le **StoneMode** pour placer des pierres et pour les arbres, buissons, ruines etc. prenez le bouton **TreeMode** Pour les faire disparaître prenez **Clear Trees & Stones**
4. La manipulation de l'éditeur est un peut gênant au début et on a l'impression que ça coince dans les menus. C'est complètement normal. Si plus rien ne marche sauvegarder votre carte, retourner à Windows et démarrer C2 a nouveaux. Après ça marchera de nouveaux. Même chose si une fois par malheur vous faites un clic sur la croix en haut du Toolbar, le menu se fermera automatiquement mais ne pourra plus être ouvert, du moins pas que je sache. Sauvegarder votre carte, retourner à Windows et démarrer C2 a nouveaux la Toolbar va réapparaître.

Astuce : Pensez de temps a temps à sauvegarder votre carte après des changements sous les noms Carte002, Carte003, Carte004 etc. Comme ça si une fois par malheur vous faites une gaffe vous pourrez toujours prendre celle que vous avez sauvegardée en dernier.

Constructions des Villages

Pour bâtir des villages il faut naturellement placer des mines (l'or, charbon et le fer) ou un moulin. Près d'une mine ou moulin il faut toujours placer au moins un bâtiment. C'est impératif car c'est de ce bâtiment que sortiront les gardes verts, pendant le jeu. Avant de commencer à construire les villages sauvegarder votre carte, pas que tout votre travail sera pour rien au cas ou vous-vous tromperez. Pour mieux vous expliquer on va pour l'instant, seulement construire la mine de fer. Et pensez à choisir la couleur brune dans la barre des nations !

D'abord il faut que vous placiez la ressource du fer sur l'emplacement que vous avez prévu pour la mine de fer.

1. Allez dans la Toolbar sur **StoneMode** puis choisissez dans la liste Mines
2. Vous devriez voir maintenant la liste des ressources.
La **1.** c'est celle pour **le fer**
La **2.** c'est celle pour les pierres (pas intéressant du tout) !
La **3.** c'est celle pour **le charbon**
La **4.** c'est celle pour **l'or**
Toutes les ressources suivantes ne sont pas intéressantes non plus !
3. Placer maintenant votre ressource 1. fer sur la carte. Si on se trompe on peut l'enlever avec **ClearTrees and Stones**. Ca va durer un peu pour quelle disparaît, patience !
4. Maintenant cliquez sur Select Unit dans la Toolbar et puis sur **#DRAGOON**. Vous voyez maintenant un Menu de défilement, vous ne verrez pas d'images mais quand vous cliquez sur un élément vous allez voir votre choix en couleur rouge si vous déplacez la souris sur la carte. Il y a aussi un Tooltip avec le nom de l'objet qui s'affiche ! Choisissez la mine de fer et placez la sur votre ressource dans la carte. Si elle se trouve à l'emplacement correct elle va perdre la couleur rouge et vous verrez la mine en pleine beauté. Pour placer la mine cliquez.
5. Maintenant placer minimum une Maison à côté de la mine.
Vous en trouverez plusieurs dans le menu **#SELFRA**.
6. Vous ferez de même pour les mines d'or et de charbon.

En suite on va placer le moulin mais ne prenez pas celui dans **#DRAGOON** car il y aura pas de blé qui poussera autour de celle la et en conséquence elle ne vous servira à rien. Prenez plutôt le moulin dans le menu **#France** ou un moulin d'une autre nation.

1. Placer tout simplement le moulin ou vous l'aviez prévu, vous verrez un champ de blé qui poussera instantanément.
2. Maintenant placer minimum une Maison à côté de votre moulin. Vous en trouverez plusieurs dans le menu **#SELFRA**.

*Astuce : Si vos mines et moulins ne vous plaisent pas vous pouvez les effacer en les marquant avec la souris puis tapez **Delete** ils vont commencer à brûler puis ils vont exploser.*

Comment fais-je pour configurer ma mine ou mon moulin ?

Pour que vos mines et moulins fonctionnent, il faut naturellement les configurer tous, un par un. D'abord sachez que tous vos villages doivent être configuré de la même façon, il y a seulement une petite différence mais on verra ça après. Maintenant ça devient un peut plus complexe, c'est le moment ou vous devriez penser à vous faire une copie de votre carte pour le cas ou !

Vous devez attribuer des groupes a vos mines et moulins. Votre bâtiment à côté de vos mines ou moulins y jouera un rôle très important. Pour constituer le groupe il faut attribuer un **groupe primaire** et un **groupe secondaire** à votre village. Prenez le **bâtiment pour le groupe primaire** et la **mine ou moulin pour le groupe secondaire**. Le groupe secondaire portera après le symbole rond pour les upgrades de vos ressources. Pour pouvoir faire cela il faut que **scroll lock** (Scr Lk) sur votre clavier soit activé, si non vous ne pouvez pas accéder au menu des groupes.

Comment attribuer des groupes a mon village ?

Groupe secondaire

1. Marquer la mine avec la souris. (elle doit clignoter)
2. Cliquez sur **CreateMissionGroup** dans la Toolbar (ne pas confondre avec **CreateMissionZone**)
3. Éloignez la souris du Toolbar si non-rien ne se passe.
4. Une petite fenêtre apparaît. Maintenant vous pouvez déjà donner un nom a votre groupe secondaire. Entrez le nom et tapez Enter et le tour est joué. Vous venez de créer votre groupe secondaire pour la mine de fer.

Groupe primaire

1. Marquer le bâtiment duquel les gardes vertes vont sortir avec la souris.
2. Cliquez sur **CreateMissionGroup** dans la Toolbar (ne pas confondre avec **CreateMissionZone**)
3. Éloignez la souris du Toolbar si non-rien ne se passe.
4. Une petite fenêtre apparaît. Maintenant vous pouvez déjà donner un nom a votre groupe primaire. Entrez le nom et tapez Enter et le tour est joué. Vous venez de créer votre groupe primaire pour la mine de fer.

Astuce : Le nom que vous donnez à votre groupe n'a pas d'importance mais vous devriez lui donner quand même un nom logique pour mieux vous retrouver après. Le nom du groupe sera affiché sur l'objet en question dans un cadre jaune.

Exemples ;

Red_FP (groupe primaire) et Red_FS (groupe secondaire)

Red = 1. joueur, F = fer, P = primaire, S = secondaire

Pour le 2. joueur vous nommerez vos groupes Blue_FP et Blue_FS

Pour les villages neutres, Neutre_FP et Neutre_FS

Pour les autres ressources vous prenez « O » pour l'or, « C » pour le charbon et « B » pour le blé.

Pour activer vos changements sauvegarder votre carte, retourner à Windows et redémarrer votre éditeur !

Comment fais-je pour activer l'AI de mes villages ?

On va encore prendre la mine de fer pour mieux comprendre.

Faites un clic (droit) dans le carré jaune du groupe primaire (bâtiment) de votre mine de fer. Il peut arriver que vous deviez pratiquer plusieurs clics pour que la souris reconnaisse le groupe mais normalement un clic suffit.

Un petit menu s'affiche à votre droite avec en haut le nom de votre groupe primaire actif.

1. Cliquez sur **AdditionalInfo** et puis sur **SettlementInfo**
2. Maintenant un clic sur le bouton jaune Load et un autre menu devrait s'afficher à gauche ou vous aller trouver une liste de fichiers (**.dip.xml**)
3. Je vais vous citer ceux dont on aura besoin, les autres peuvent causer des erreurs, il ne faut pas les utiliser !
 - a. Coal.dip.xml (charbon ; pour tous les joueurs et Villages neutres)
 - b. FoodN.dip.xml (blé ; pour tous les villages neutres)
 - c. FoodP.dip.xml (blé ; pour tous les joueurs)
 - d. Gold.dip.xml (l'or ; pour tous les joueurs et Villages neutres)
 - e. Iron.dip.xml (fer ; pour tous les joueurs et Villages neutres)

Vous remarquez peut-être pourquoi je vous ai conseillé les noms de groupe au par avant !

4. Pour la mine de fer on choisit **Iron.dip.xml** puis confirmer sur le bouton vert en haut du menu par un clic. Le menu se ferme automatiquement et les données dans le menu à votre droit s'actualisent. Sous **SourceFile** vous pouvez contrôler votre choix actuel qui est **Iron.dip.xml**
5. Maintenant il faut travailler la valeur dans **StartOwner**
Vous mettez la valeur : 0 pour le 1. joueur, 1 pour le 2. joueur,
etc.....et 7 pour le joueur neutre (village neutre)
6. Sous **SecondGroupName** il faut mettre le nom du groupe secondaire de votre mine de fer.
C'est impératif !
7. Sous **CopBuidTime** on indique le temps d'intervalle dont les gardes verts sortent du bâtiment je pense que la valeur est indiquée en millisecondes mais je ne suis pas sure.
8. Sous **CopMaxAmount** on indique le nombre des gardes verts qui surveillent le village.
9. Sous **PeonBuidTime** on indique le temps après lequel les gardes sont renouvelés après un combat.
10. Sous **ObozResAmount** sont indiqué (a mon avis) le nombre de ressources que les mulets et paysans peuvent ou doivent transporter.
11. Les valeurs indiquées de 7 à 10 sont des valeurs standardisées, je ne les changerai pas à votre place.

Maintenant on va configurer les **upgrades** pour la mine de fer. Normalement vous avez toujours 3 upgrades pour chaque mine ou moulin. Néanmoins vous avez la possibilité d'aller jusqu'à 5 mais je ne vois pas l'utilité. Les upgrades doivent maintenant être mis dans le bon ordre. Ne me demandez pas pourquoi ils ne le sont pas déjà au départ, je ne vois aucun sens dans cela.

Je le fais de la manière suivante. On est toujours dans le même menu.

1. Cliquez sur le **3ieme upgrade**. On voit le menu avec les icônes pour les upgrades. Cliquez 2 fois sur la flèche rouge qui pointe vers le haut pour déplacer le 3ieme upgrade à la 1ere place dans la liste.
2. Sous **Icon** il faut mettre la valeur **2**
3. Sous **Hint** il y a marqué **TXT_UPG3_4** (ne changez jamais rien à ça)
4. Sous **X** il faut mettre la valeur **2**
5. Sous **Duration** mettre la valeur **900**
6. Maintenant il faut encore prendre l'upgrade qui se trouve en 3ieme position dans la liste et le déplacer à la 2ieme position.
7. Sous **Icon** il devrait y avoir la valeur **1** si non il faut corriger la valeur
8. Changez les valeurs sous **X** en **2** et sous **Duration** en **900**
9. Cliquez encore une fois sur le 3ieme dans la liste mais il faut laisser celui la ou il est. Sous **Icon** il devrait y avoir **0**, changez les Valeurs sous **X** et **Duration** de la même manière comme pour les autres.

Vous pouvez encore en ajouter d'autres upgrades mais je ne l'ai jamais essayé. Vous devez maintenant configurer tous les groupes primaires de vos mines et moulins de la même façon. Une fois terminées sauvegarder le tout. Pour que les changements dans les groupes prennent effet il faut fermer l'éditeur et le redémarrer ! Maintenant vous voyez aussi les symboles pour les upgrades attachés sur vos villages.

*Astuce : Vous pouvez naturellement effacer un groupe ! Pour ça il faut que rien sur la carte ne soit marqué, pointez avec votre souris dans la case jaune du groupe et tapez **Delete***

Les routes

Maintenant que tout est fini vous pouvez placer vos routes et chemins. La raison principale pourquoi je place les routes en dernier c'est que maintenant vous pouvez les placer très près des villages et bâtiments. Si vous placez d'abord les routes et ensuite les bâtiments vous devez respecter un écart minimum entre les deux et ça c'est un peu ennuyeux, je trouve !

Pour placer vos routes allez dans le menu DrawActionLine dans la Toolbar Dans la liste ED_ROADEDITOR vous trouverez sous #ROAD1 à #ROAD5 toutes les routes disponibles dans l'éditeur. Essayez-vous d'abord aux routes sur une carte vierge car une fois placé, il n'est pas très facile de les enlever. Pour les enlever, il faut sortir du menu DrawActionLine pour cela choisissez simplement un autre menu puis retourner au menu des routes, cliquez sur le bout de route à enlever. Maintenant vous devriez voir une sorte de ligne avec 3 croix (+ ----- + ----- +) elle ressemble un peu à ça. La croix au milieu est blanche, les 2 autres rouges. Quand vous faites un clic droit sur la croix blanche le bout de route à gauche et à droite vont disparaître ! Répéter ça plusieurs fois tout au long du bout de route que vous voulez effacer.

Placer les paysans pour le départ du jeu

Pour terminer complètement votre carte il faut encore placer les paysans que vous avez normalement au début du jeu. Allez sur l'emplacement de la carte ou le 1. joueur commencera le jeu. Sélectionner la couleur rouge dans la barre des nations puis sélectionner le menu SelectUnit et placer 10 paysans à l'endroit prévu. Si vos paysans ont les manches en rouge vous avez réussi.

Pour le 2. joueur vous ferez de même pensez seulement à choisir la couleur bleue dans la barre des nations et ainsi de suite s'il y a d'autres joueurs prévus.

Attention !

Pour toutes les explications suivantes on nommera votre carte Carte001.m3d pour mieux vous retrouver.

Maintenant votre carte est terminée et vous pouvez la tester.

Vous pouvez tester votre carte tout simplement en faisant une copie du fichier **Carte001.m3d** qui se trouve dans **C:\Programmes\Gsc Game World\Cossacks II Maps\Data\Designed**.

Copier le dans le répertoire **C:\Programmes\Gsc Game World\Cossacks II Maps\Data\Missions\Skirmish**. Quand vous ouvrez le jeu il se peut qu'on vous signale une erreur mais vous allez l'ignorer en cliquant sur **Ignorer** et tester si votre carte est jouable et voir si tout fonctionne parfaitement !

S'il y a un problème allez dans l'éditeur pour retravailler votre carte et puis recopier l'ensuite dans **C:\.....\Skirmish** et tester à nouveau et ainsi de suite.

Si tout est en ordre vous pouvez enfin installer correctement votre carte.

Installation de votre carte et manipulation des fichiers

Installation avec le Mapinstaller (C2MITool.exe)

Pour pouvoir utiliser le mapinstaller il faut que vous ayez une image.jpg de votre carte mais en principe vous pouvez utiliser une image quelconque, ce n'est pas une obligation mais c'est plus cool. Pour photographier votre carte il faut que vous ouvrez votre carte dans l'éditeur et faire un screenshot. Pour cela tapez Prntscrn + H et une série de photos seront sauvegardé dans le répertoire **C:**

\Programmes\Gsc Game World\Cossacks II Maps\Data\Screenshots

Maintenant prenez un bon programme pour éditer des photos et il ne vous reste qu'à assembler les photos. Nommez votre photo aussi Carte001.jpg.

Ouvrez votre **C2MITool.exe** !

Indiquer l'endroit de votre carte sous **Map** et l'endroit de votre photo sous **Picture**. Sous **MapType** cocher **Skirmish** (escarmouche) Sous **Name** indiquez le nom de votre carte comme il devra figurer dans votre menu dans Cossacks II. Sous **Author** vous pouvez inscrire votre nom. Sous **Description** vous allez expliquer votre mission et donner des conseils pour votre carte. Sous **Win cond** vous allez inscrire sous qu'elles conditions on peut gagner le jeu et sous **Loose cond** sous les qu'elles on va perdre. Vous-vous rappelez sûrement le **VC_DestroyTownHalls** !

Maintenant cliquez sur **Create**, donnez un nom à votre **.exe** et sauvegardez la où vous voulez. Vous pouvez maintenant installer votre carte dans votre Cossacks II original. Si vous avez tout fait correctement il ne devrait pas y avoir de problèmes maintenant.

Installation manuelle

Parfois il y a quand même des petits problèmes je vais pour ça vous expliquer un peu comment vous pouvez manipuler vos fichiers et réparer les erreurs. Avant que vous faites des changements faites peut être une copie des ces dossiers avant d'y toucher.

*Astuce : Je me suis fait une copie de certains dossiers et fichiers sur CD-Rom comme ça vous pourrez toujours remplacer les fichiers fautifs si vous ne savez plus quoi faire. Prenez les dossiers et fichiers suivants de votre Cossacks original dans **C:\.....\Missions** et sauvegarder les sur un CD-Rom ou autre part. (Environ 50 MO !)*

Les Dossiers : Battles, Skirmish, Interf3 et Text

Les Fichiers : Missions.txt, SingleBat.txt et SingleMiss.txt

Qu'est qu'il me faut ?

Il vous faut d'abord votre carte **Carte001.m3d**, votre image **Carte001.jpeg** et un fichier de texte que vous allez nommer **Carte001.txt**

Pour le fichier de texte c'est un peu plus compliqué, on va pour mieux comprendre cela voir un fichier.txt dans C:\Programmes/GSC Game World/Cossacks II/Data/Missions/Skirmish\Skirmish1.txt

Voici le texte du fameux fichier **Skirmish1.txt**

```
{FC12}{C FF707070}Type : {C FF100801}mission simple
\
{FS}
\
{FC12}{C FF707070}Description : {C FF100801}votre base et la base ennemie sont placées de
part et d'autre de la carte. Les champs de bataille vous sont naturellement dictés par le paysage.
Etablissez de solides lignes de défense ou lancez un assaut de grande envergure. Bonne chance !
\
{FS}
\
{FC12}{C FF640100}Conditions de victoire : {C FF100801}Rasez ou capturez les hôtels de ville
adverses ou prenez tous les villages de la carte.
\
{FS}
\
{FC12}{C FF640100}Motifs de défaite :{C FF100801}vous perdez la partie si vous perdez vos
hôtels de ville ou si l'ennemi s'empare de tous les villages de la carte.
```

Vous remarquerez sûrement les changements qui sont à faire. En fait se sont les mêmes inscriptions que nous faisons dans le **Mapinstaller**, sauf que maintenant nous les faisons manuellement. Les chiffres qu'il y a dans le texte indiquent les emplacements dans le menu de Cossacks II ou les inscriptions seront visibles une fois installées. Copier ce fichier et donnez-lui le nom **Carte001.txt** le Changez seulement le texte (ne pas changer le reste)

Comment faire pour l'installation manuelle?

Vous prenez maintenant les 3 fichiers qu'il vous faut pour réussir votre installation et suivez les instructions suivantes.

Les deux fichiers **Carte001.m3d** et **Carte001.txt** sont à copier dans
C:\Programmes\GSC Game World\Cossacks II\Data\Missions\Skirmish

Votre fichier **Carte001.jpeg** est à copier dans
C:\Programmes\GSC Game World\Cossacks II\Data\Interf3\Maps\Skirmish

Après vous avez à faire quelques inscriptions dans les fichiers suivants mais **toujours à la fin de la liste** dans les fichiers.

1. Dans C:\Programmes\GSC Game World\Cossacks II\Data\Missions\Missions.txt ajouter:

```
#Carte001  
#Carte001_TXT  
-  
Missions\Skirmish\ Carte001.m3d  
Missions\Skirmish\ Carte001.txt  
2  
Interf3\maps\Skirmish\ Carte001.jpg 444 211  
236 125 1007 400
```

2. Dans **SingleMiss.txt** ajouter :

```
# Carte001
```

Ici vous avez à la tête du fichier un nombre p.ex; **13** (qui doit correspondre au nombre de missions dans la liste) additionner **1** à ce nombre et inscrivez **14** au lieu de **13**.

3. Dans le Dossier C: \.....\Data\Missions\Text ouvrez le fichier **Skirbatlnames.txt** ajouter :

```
#Carte001_TXT Carte001
```

Félicitations, vous avez réussi et vous pouvez jouer votre Carte !

Comment fais-je pour paramétrer ma carte ?

(seulement pour les batailles)

A suivre..... !