



**grand  
theft  
auto  
ONLINE**

*Éditeur de capture*  
**GUIDE**





## INTRODUCTION

Lorsque vous choisissez de créer une capture depuis le menu éditeur, vous pouvez sélectionner le type de capture que vous souhaitez : **Conflit**, **GTA**, **Défense** ou **Raid**. Chaque type de partie a ses particularités et, comme d'habitude, le meilleur moyen de les découvrir est de les essayer.

En mode **GTA**, les joueurs sont chargés de voler des véhicules précis dispersés sur la carte et de les rapporter dans leurs bases respectives. Chaque équipe devra se battre pour voler plus de véhicules que l'équipe adverse dans le temps imparti.

En mode **Conflit**, les équipes se disputent un ou plusieurs objets à capturer qu'ils doivent rapporter à leurs bases respectives. Une fois capturés, les colis réapparaissent au centre de la carte et peuvent être récupérés à nouveau.

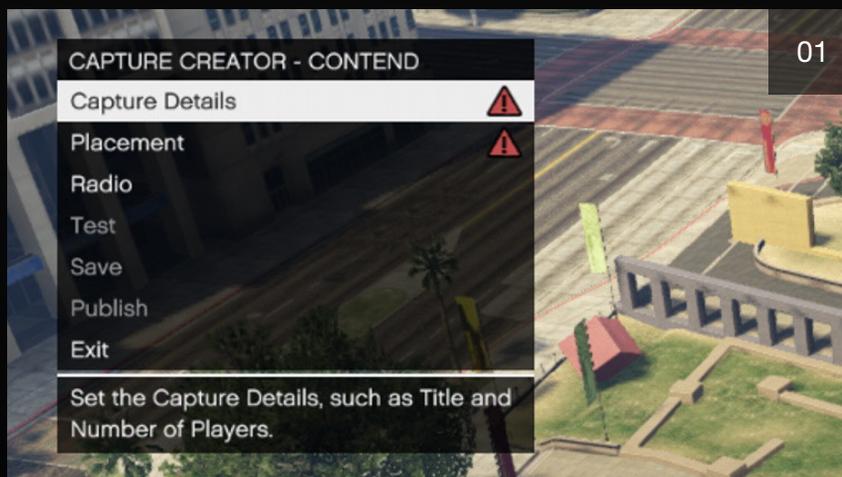
En mode **Défense**, les équipes doivent récupérer et conserver le plus de colis possible dans leurs bases. Les colis peuvent être trouvés sur la carte ou volés directement dans les bases des équipes adverses. Atteignez l'objectif de score ou détenez le plus de colis à la fin du temps imparti pour remporter la victoire.

En mode **Raid**, vous devez vous frayer un chemin dans la base de vos adversaires pour voler un colis et le rapporter à la vôtre afin de marquer. Atteignez l'objectif de score ou rapportez plus de colis que vos adversaires avant la fin du temps imparti pour gagner la partie.

Après avoir sélectionné le type de capture que vous souhaitez créer, une vue aérienne ajustable de Los Santos s'affiche. La caméra est centrée sur un marqueur circulaire au sol : il sert à définir les positions des objets, armes, éléments de décor et acteurs de votre nouvelle activité.

En entrant dans l'éditeur, vous remarquerez que la caméra est placée au-dessus de la dernière position de votre personnage. Vous pouvez la déplacer n'importe où dans le jeu avant de commencer à créer votre capture.

## MENU INFOS CAPTURE



Ce menu (01) permet de contrôler les règles générales de votre capture et de déterminer les valeurs par défaut de plusieurs options du salon. Ces options peuvent être modifiées à n'importe quel moment, même après avoir sauvegardé ou publié votre activité.

Dans le menu Infos capture, des options telles que le nombre maximum de joueurs, le nombre d'équipes ou l'objectif de score servent de base à votre activité.

## INFOS CAPTURE REQUISES

Les quatre points d'exclamation rouges en haut du menu Infos capture (02) indiquent les paramètres qui doivent être renseignés avant de pouvoir publier votre activité.



**TITRE DE LA CAPTURE :** ce sera la première impression donnée par votre activité à la communauté des joueurs du Rockstar Games Social Club. Assurez-vous qu'elle soit mémorable.

**DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :** elle donnera à la communauté de GTA Online les informations dont ils auront besoin pour appuyer sur "accepter" et rejoindre les autres intéressés.

**AJOUTER UNE PHOTO :** cette photo servira d'image de profil à votre capture et sera visible depuis le salon et dans le Social Club.

**OBJECTIF DE SCORE :** situé dans le menu Infos équipe, l'objectif de score est le nombre de points qu'une équipe doit atteindre pour gagner. Chaque équipe peut avoir un nombre de points à atteindre différent, ce qui permet un gameplay asymétrique.

## INFOS CAPTURE ADDITIONNELLES

### AJOUTER DES MOTS-CLÉS :

- ◆ Cela permettra aux joueurs de localiser et d'ajouter votre activité à leurs activités favorites sur le site du Social Club. Ainsi, les joueurs pourront y accéder directement depuis le jeu, et soit y jouer séparément soit l'intégrer dans une liste.

## PARAMÈTRES D'ÉQUIPE :

- ◆ La conception de votre capture dépendra grandement du nombre d'équipes et de joueurs que vous autoriserez. Vous pouvez aller d'un duel endiablé à une véritable guerre ouverte entre 4 équipes de 4 joueurs.

## LIMITES DE TEMPS :

- ◆ Une limite de temps adéquate vous permet de gérer le rythme de votre capture. L'activité prend fin lorsqu'une des équipes atteint l'objectif de score. Si elles n'y arrivent pas avant la fin de la limite de temps alors la partie s'achève et la victoire va à l'équipe ayant remporté le plus de points. *Astuce : l'objectif de score doit pouvoir être atteint dans la limite de temps, mais en le laissant relativement bas votre capture sera plus intense. Les joueurs prennent plus de risques pour obtenir le point final s'il ne reste qu'une minute au chrono.*
- ◆ Rappelez-vous que l'hébergeur d'une partie peut changer les conditions de fin de partie en Limite de temps (l'activité prend fin lorsque la limite de temps est atteinte), Points (plus de limite de temps : la partie prend fin lorsque l'une des équipes atteint l'objectif de score) ou Mort subite (si les scores sont égaux à la fin de la limite de temps, la prochaine équipe à marquer un point gagne).

## MENU INFOS ÉQUIPE :

- ◆ Véhicule de l'équipe : ici, vous pouvez choisir de faire réapparaître les joueurs d'une équipe dans des véhicules particuliers. Si vous laissez le paramètre par défaut "Aucun", les joueurs réapparaîtront à pied.
- ◆ Objets transportables : détermine le nombre maximum d'objets à capturer que peut porter un joueur. Changer ce nombre peut radicalement changer la manière dont se jouera votre activité.

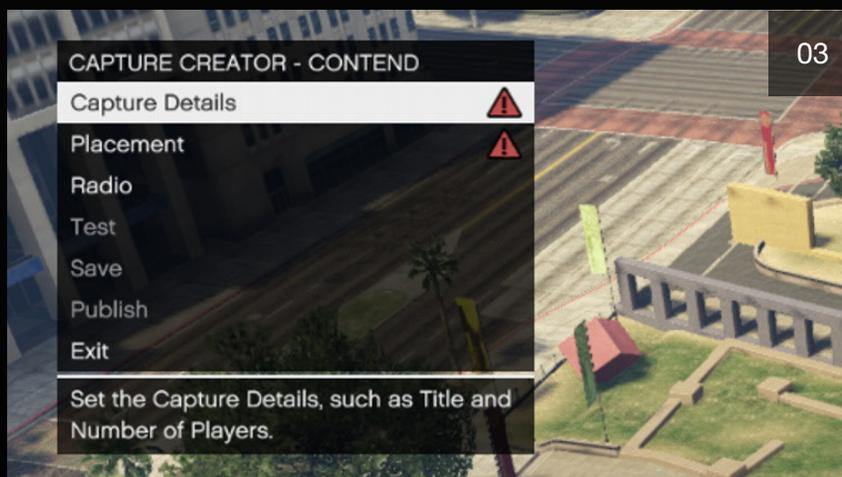
## MENU PARAMÈTRES AMBIANCE :

- ◆ Vous pouvez changer des paramètres tels que le niveau maximum d'indice de recherche, la période de la journée, la météo, la densité de trafic pour les voitures comme les piétons, la radio du salon, la musique de la capture, et la présence ou l'absence de membres de gangs et des services d'urgence.



## PLACEMENT REQUIS

Le menu Placement vous permet de construire votre capture (03). C'est là que vous décidez où placer la zone d'activation permettant aux joueurs de lancer l'activité, le point de départ des joueurs, les pièges installés dans la base d'une équipe et bien sûr les objets/véhicules à capturer.



Vous pouvez aussi y gérer l'emplacement d'armes, de véhicules, d'éléments du décor et d'acteurs supplémentaires, ainsi que de la zone de score de chaque équipe ou "zone de capture".

## PLACER LA ZONE D'ACTIVATION ET LA CAMÉRA DU SALON



Avant de placer quoi que ce soit d'autre dans l'éditeur, il vous sera demandé de placer la zone d'activation. Un grand marqueur circulaire apparaîtra dans le monde de jeu où les joueurs se rassembleront pour lancer votre activité (04). Il doit être placé sur une surface plane, vide et dégagée.

La caméra du salon offre une belle vue de l'environnement de votre activité aux joueurs qui attendent le début d'une partie. Elle doit être placée à proximité de la zone d'activation où les joueurs lancent l'activité.

## PLACER LES POINTS DE DÉPART D'ÉQUIPE

- ◆ Vous devriez placer les points de départ de chaque équipe (06) raisonnablement près l'un de l'autre, mais vous pouvez aussi les placer n'importe où sur la carte selon la conception de votre activité.
- ◆ Essayez de placer les points de départ de chaque équipe dans des zones qui leur donne des chances équivalentes pour commencer. Évitez par exemple de faire commencer une équipe sur un toit facilement défendable et l'autre au sol, à découvert.  
*Astuce : si les points de départ d'une équipe ne sont éloignés que de quelques mètres, le jeu placera une caméra avec vue plongeante sur les points de départ.*



## PLACER LES ZONES DE CAPTURE ET LES OBJETS/VÉHICULES À CAPTURER

- ◆ Les zones de capture des équipes (05) sont en fait les "bases" de chaque équipe. Une fois qu'un joueur trouve un objet/un véhicule à capturer, il devra le ramener à la zone de capture de son équipe.
- ◆ Ajustez l'étendue de vos zones de capture de façon à ce qu'elles soient adaptées à chaque base et qu'elles aient suffisamment d'entrées et de sorties.
- ◆ Si vous créez une capture de type **GTA** et que les véhicules à capturer définis sont gros (par exemple le camion Phantom), assurez-vous que la zone de capture soit assez grande pour en contenir plusieurs. Sinon, les zones de capture risquent d'être rapidement encombrées.
- ◆ Si vous créez une capture de type **Raid**, vous devez placer les objets à capturer à l'intérieur des zones de capture puisque le but de ce mode est de défendre et attaquer les bases.
- ◆ Les captures de type **Conflit** permettent de faire rivaliser les équipes pour la capture d'un même colis. Les zones de capture du mode **GTA** et du mode **Conflit** fonctionnent de la même manière.

- ◆ En mode **Défense**, les zones de capture des équipes fonctionnent différemment : l'utilisateur peut placer les objets à capturer à l'intérieur comme à l'extérieur des points de capture des équipes. Les objets à capturer placés à l'intérieur d'un point de capture d'une équipe sont automatiquement ajoutés au score de cette équipe. Il est cependant impossible que le nombre d'objets à capturer placés dans une zone de capture d'une équipe permette à cette dernière d'atteindre son objectif de score. C'est la seule limitation dans le placement des objets à capturer en mode **Défense**.
- ◆ En mode **Défense**, **GTA** et **Conflit**, les objets à capturer peuvent être récupérés par toutes les équipes ou seulement par une partie des équipes (06). Cela permet une plus grande diversité de conception. Pour ce type de capture, il faut cependant garder à l'esprit qu'un colis qui n'est pas activé pour l'équipe 1 ne s'affichera pas sur le radar des membres de l'équipe 1, les empêchant ainsi de défendre.
- ◆ Lorsque vous créez une capture de type **GTA**, assurez-vous de placer tous vos véhicules à capturer avant de placer les véhicules normaux. Le nombre de véhicules que vous pouvez placer inclut les véhicules à capturer et les véhicules normaux, vous pouvez donc arriver à la limite du nombre de véhicules autorisé avant même d'avoir placé un seul véhicule à capturer.





## PLACEMENT ADDITIONNEL

### PLACER LES ZONES DE RÉAPPARITION DES ÉQUIPES

Des zones de réapparition mal situées peuvent ruiner une capture.

- ◆ Essayer de placer vos zones de réapparition dans des endroits offrant une bonne couverture (07). Si vous placez une zone de réapparition sur un terrain à découvert, vous ouvrez la voie aux campeurs sur cette position. Essayez de placer des zones de réapparition ailleurs que sur les zones de capture des équipes.
- ◆ Il n'y a rien de pire que de se frayer tant bien que mal un chemin dans une base ennemie, de mettre les gardes à terre et de voler leur objet, pour ensuite se faire tirer dans le dos par l'un des gardes que vous venez d'assommer. Assurez-vous que les joueurs ne réapparaissent pas trop près de leur base.



- ◆ Évitez les terrains difficiles. Si votre zone de réapparition se situe sur un terrain pentu, il y a des chances pour que les joueurs qui y réapparaissent meurent en boucle en tombant à chaque réapparition.
- ◆ Si votre capture se déroule sur une grande zone, alors il pourra être intéressant de ne pas définir les zones de réapparition des équipes. Les joueurs réapparaîtront près de l'endroit où ils sont morts. Cela pourrait être aussi utile sur des cartes plus petites, mais attention, la situation peut vite se compliquer.

## PLACER LES ARMES, ARMURES ET MUNITIONS

- N'importe quelle arme standard peut être placée dans n'importe quelle capture et peut être ramassée par n'importe quel joueur (08). S'ils possèdent déjà une arme de la même classe, les joueurs recevront deux chargeurs pleins à la place.
- ◆ Les armes sont liées au rang. Les armes placées nécessitant un rang supérieur à celui du participant au rang le plus élevé seront remplacées par des armes moins puissantes.
  - ◆ Lorsque vous placez des armes, tenez compte de la fréquentation de la zone. Essayez de placer les armes puissantes dans des endroits vulnérables ou très fréquentés.

N'oubliez pas de placer des objets de soin et des protections.

- ◆ Lorsque vous créez une capture GTA, rappelez-vous que les véhicules à capturer sont destructibles, et que par conséquent les armes explosives sont beaucoup plus précieuses pour ce mode.
- ◆ Pendant les captures, les radars peuvent être brouillés, en particulier près des points de capture des équipes et des objets/véhicules à capturer. Gardez cela à l'esprit lorsque vous placez les objets de soin et les protections.



## PLACER DES ACTEURS

Il est facile d'ajouter des acteurs à votre capture pour rendre votre carte plus vivante (09).



## PLACER DES ACTEURS (SUITE)

- ◆ Il y a plusieurs catégories d'acteurs, telles que "Police et armée" et "Gangsters". Parcourez la Collection d'acteurs pour voir les catégories. La seule différence majeure entre les catégories d'acteurs, en dehors de leur apparence, est que tirer sur un acteur de la catégorie police et armée donnera au joueur 3 étoiles d'indice de recherche, exactement comme en mode libre.
- ◆ Chaque catégorie contient de nombreux modèles d'acteurs. Parcourez l'option Type pour voir les acteurs d'une catégorie spécifique. Chaque type d'acteur a 3 apparences prédéfinies, mais vous pouvez laisser l'option Variation en aléatoire pour générer des acteurs à l'apparence différente à chaque fois que l'activité est lancée.
- ◆ Choisir la précision et l'arme des acteurs est très simple. Faites cependant attention : un acteur défini avec une précision haute et équipé d'un fusil de précision lourd est une véritable machine à tuer !
- ◆ Les acteurs peuvent rester immobiles, se déplacer librement ou patrouiller dans une zone. Vous pouvez définir ce paramètre via l'option Amplitude de patrouille. Pour que les acteurs restent stationnaires, réglez l'amplitude de patrouille sur le minimum. Les acteurs stationnaires ne bougent pas tant qu'ils ne subissent pas de violences, auquel cas ils vous attaquent. Réglez l'amplitude de patrouille sur le maximum et ils seront définis comme Mobiles. Ceux-là se déplaceront librement sur la carte. La zone de patrouille est également variable. L'acteur se déplacera dans la zone définie par l'utilisateur. Un acteur cesse de se déplacer ou de patrouiller dans une zone et entre en combat lorsqu'il subit des violences.
- ◆ Le Style de combat détermine si un acteur se met à couvert ou vous attaque. S'il est défini comme Agressif, les acteurs tenteront soit de charger leur ennemi soit de se mettre à découvert et d'attaquer. S'il est défini comme Défensif, ils devraient immédiatement se mettre - et rester - à couvert.
- ◆ Les acteurs dont le Style de combat est Défensif et dont le choix d'armes est défini sur Aucune se recroquevilleront sur place.
- ◆ Si l'amplitude de patrouille est définie comme Stationnaire, vous pouvez définir une Action. L'acteur effectuera alors l'animation que vous avez choisie (comme fumer) jusqu'à ce qu'il se déplace.

- ◆ Vous pouvez faire réapparaître les acteurs morts. Vous pouvez soit ne définir aucune réapparition, soit définir un nombre de réapparition limité ou illimité. L'acteur réapparaîtra près de l'endroit où vous l'avez placé, hors de vue des joueurs.
- ◆ Les acteurs peuvent être amicaux avec une équipe et agressifs avec une autre. Ils peuvent également se battre avec les autres acteurs, grâce au paramètre Relations. Si un acteur est allié à l'équipe 1 et ennemi de l'équipe 2, il ne ciblera pas les joueurs de l'équipe 1 et attaquera ceux de l'équipe 2. Les acteurs ne faisant pas partie du même groupe de relations s'attaqueront entre eux : un acteur allié à l'équipe 1 et ennemi de l'équipe 2 attaquera et sera attaqué par un acteur ennemi de l'équipe 1 et allié de l'équipe 2.
- ◆ Vous pouvez placer des acteurs à l'intérieur de véhicules. Placez un acteur au-dessus d'un véhicule pour qu'il se retrouve à l'intérieur. Le premier acteur placé prendra la place du conducteur, le second prendra la place du passager et ainsi de suite. L'acteur conduira en fonction de son amplitude de patrouille. Si vous souhaitez retirer tous les acteurs d'un véhicule, placez votre curseur sur le véhicule et appuyez sur la touche Triangle/Y.
- ◆ Vous pouvez placer les objets à capturer sur les acteurs. Pour faire cela, placez un objet à capturer au-dessus d'un acteur. Vous ne pouvez placer qu'un seul objet à capturer par acteur. Il est possible de placer un acteur portant un objet à capturer dans un véhicule : placez le véhicule, placez l'acteur dans le véhicule puis placez l'objet à capturer sur l'acteur dans le véhicule.

## PLACER LES VÉHICULES



## PLACER LES VÉHICULES (SUITE)

Vous pouvez placer jusqu'à 20 véhicules dans votre capture (10), véhicules à capturer du mode GTA inclus. Les joueurs sont limités à 5 modèles de voitures différents.

- ◆ Une fois détruits, les véhicules ne réapparaissent pas.
- ◆ Toutes les classes de véhicule peuvent être placées. Pour les captures créées par Rockstar, nous avons placé uniquement des véhicules appropriés à la zone mais vous êtes libres de les placer comme vous le souhaitez.
- ◆ Les camionnettes et les SUV offrent une formidable couverture temporaire et mobile.

## PLACER LES ÉLÉMENTS DE DÉCOR

Les éléments de décor peuvent être placés de manière à servir de couverture, à bloquer des zones ou à diriger les joueurs sur votre carte. Si la mémoire le permet, vous pouvez placer jusqu'à 50 éléments de décor statiques et 10 éléments de décor dynamiques (11).



- ◆ Les éléments de décor statiques normaux ne peuvent être ni détruits ni déplacés et pourront toujours servir pour se protéger.
- ◆ Les éléments de décor dynamiques peuvent être déplacés, endommagés ou même, dans le cas d'un camion-citerne, exploser.
- ◆ Si cela convient à votre type de zone, essayez de placer de gros éléments de décor pour obstruer le champ de vision.

- ◆ Les éléments de décor doivent être placés avec suffisamment d'espace autour.
- ◆ La circulation d'ambiance ne contournera pas vos éléments de décor. Il est donc conseillé de vider la zone de tous piétons et véhicules.

## PLACER LES ZONES

Les Zones servent à supprimer, dans une zone démarquée, les piétons d'ambiance ou le trafic - ou les deux (12).



- ◆ Pour placer une zone, choisissez d'abord où vous voulez que votre zone démarre et appuyez sur X/A. Ensuite déplacez votre zone jusqu'à l'endroit où vous voulez qu'elle se termine et appuyez sur X/A. Cela dessinera une surface utilisant ces deux points comme angles opposés.

## CHANGER DE CAMÉRA

Vous pouvez choisir deux modes différents de caméra dans le menu de placement : Vue de dessus ou À pied. Si vous choisissez À pied, vous prendrez le contrôle de votre personnage et vous pourrez placer des entités en marchant.

- ◆ La caméra À pied vous permet d'accéder à des zones auxquelles vous ne pouvez pas accéder habituellement, comme par exemple l'intérieur des bâtiments ou des sous-sols.
- ◆ Les deux modes vous permettent de parcourir de longues distances. Il vous suffit d'ouvrir la carte du menu Pause, de la faire défiler jusqu'à un emplacement et d'appuyer sur le bouton "Se téléporter".



## TESTER VOTRE CAPTURE

Vous devez effectuer un test de validité pour chaque équipe de votre capture avant de pouvoir la publier.

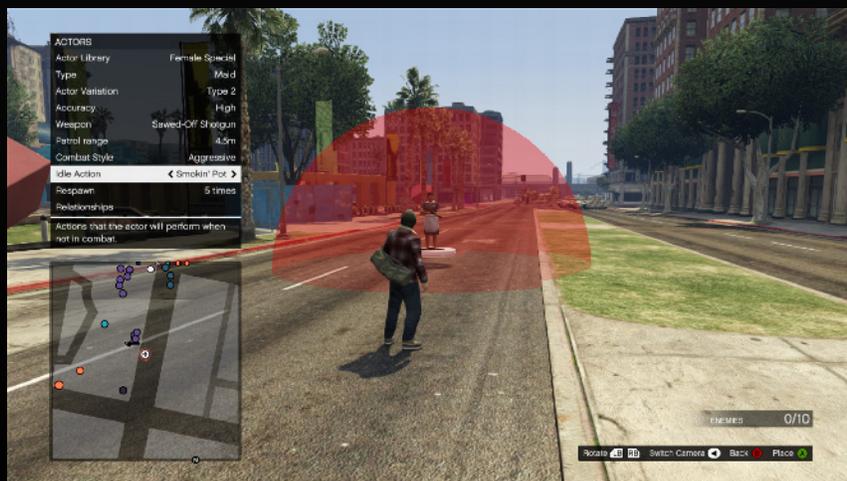
- ◆ Les paramètres définis dans le menu Infos capture sont utilisés pour tester la capture. Vous pouvez facilement les modifier si vous pensez qu'ils ne sont pas adaptés à votre activité.
- ◆ Avant de publier votre activité sur le Social Club, et de la rendre accessible aux joueurs du monde entier, vous devez effectuer un test de validité pour chaque équipe.
- ◆ Un test est validé uniquement si vous parvenez à ramasser un objet/véhicule à capturer et à le ramener à votre point de capture (marquant ainsi 1 point).

- ◆ Vous n'êtes pas obligé d'avoir validé un test pour pouvoir jouer à votre capture avec des amis. Sauvegardez simplement votre activité en cours de création. Vous pouvez jouer aux activités sauvegardées avec d'autres joueurs, mais elles ne sont pas disponibles sur le site du Social Club et ne peuvent pas être ajoutées aux activités favorites des autres joueurs.
- ◆ Si des modifications sont effectuées après le test de validité, vous devrez de nouveau tester votre capture (pour chaque équipe).

## SAUVEGARDER VOTRE CAPTURE

Vous pouvez sauvegarder vos captures en cours de création. Cette option permet de sauvegarder votre activité sur les serveurs Rockstar Games d'où vous pourrez la charger dans GTA Online, y jouer avec vos amis ou votre crew, ou de nouveau la charger dans l'éditeur de capture pour y apporter des modifications.

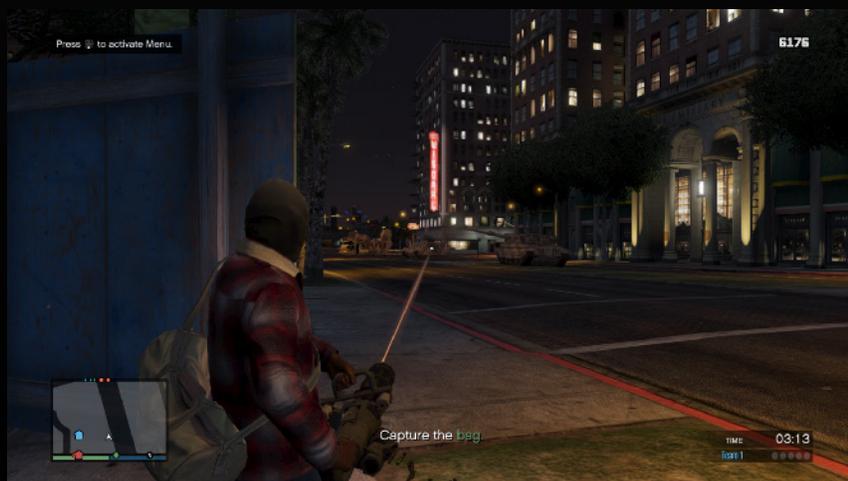
- ◆ Vous pouvez accéder aux activités sauvegardées à partir du menu pause → En ligne → Activités → Héberger activité → Mes activités.
- ◆ Les activités sauvegardées n'apparaissent pas sur le site du Social Club. Vous devez publier l'activité pour que les autres joueurs du Social Club puissent la voir.





## PUBLIER VOTRE CAPTURE

La publication concerne les captures achevées. Cette option permet de sauvegarder votre activité sur les serveurs Rockstar Games et de la publier dans le même temps sur le site du Social Club, permettant ainsi aux autres joueurs de l'ajouter à leurs activités favorites, de la charger sur leur session de GTA Online et d'y jouer avec leurs amis ou leur crew. L'activité doit être testée et validée dans l'éditeur avant de pouvoir être publiée.



- ◆ Prérequis pour le test > la publication
  - ◆ Titre valide (menu Infos Capture)
  - ◆ Description (menu Infos Capture)
  - ◆ Photo (menu Infos Capture)
  - ◆ Objectif de score (menu Infos Capture > Infos équipes)
  - ◆ Zone d'activation (menu Placer)
  - ◆ Caméra du salon (menu Placer)
  - ◆ Points de départ d'équipe (menu Placer) (tous les points disponibles doivent être placés)
  - ◆ Zone de capture des équipes (menu Placer) (une zone par équipe)
  - ◆ Objet à capturer/véhicule à capturer (menu Placer) (au moins un objet/véhicule actif par équipe)
  - ◆ Vous devez ensuite effectuer un test de validité pour chacune des équipes de votre capture. Un test de validité consiste à récupérer un objet/véhicule à capturer et à le ramener à la zone de capture de votre équipe.
  - ◆ Vous devriez alors pouvoir publier votre capture. Si vous y effectuez des modifications après la publication, votre test précédent sera invalidé et vous devrez de nouveau tester l'activité pour chacune des équipes.
- ◆ L'option Publication est grisée si la capture n'est pas encore considérée comme valide.
- ◆ Vous pouvez accéder aux Activités publiées dans GTA Online depuis le menu pause → En ligne → Activités → Héberger activité → Mes activités.
- ◆ Les captures publiées pourront toujours être modifiées, mais elles devront être de nouveau testées puis validées. Appuyez sur "Mettre à jour le contenu" après avoir effectué vos modifications pour rendre votre dernière version de la capture disponible sur le site du Social Club.

## CHARGER ET JOUER À VOTRE CAPTURE

Vos activités apparaîtront dans la carte du menu Pause sous forme d'icônes blanches et seront également listés dans le menu Pause → En ligne → Activités → Héberger activité → Mes activités. Lorsque vous hébergez l'une de vos activités, une zone activation est créée dans GTA Online. Elle fonctionne de la même manière que les zones d'activations d'activités créées par Rockstar.

- ◆ Vos amis, votre crew et d'autres joueurs de votre session peuvent être invités à participer à votre activité.
- ◆ D'autres joueurs de la même session peuvent vous rejoindre en marchant dans votre zone d'activation.
- ◆ Une seule de vos activités peut être activée à la fois : si vous lancez une autre de vos activités, la première activité est annulée.
- ◆ Les activités peuvent être copiées et supprimées depuis le menu Éditeur. Sélectionnez Charger une création, mettez le titre en surbrillance et appuyez sur Copier ou Supprimer.

**grand theft auto ONLINE**

WWW.ROCKSTARGAMES.COM