D'JINNI

MANUEL de l'Utilisateur

Créé par Sławomir "TobiAlex" Wąsik

version 1.0.0.0 (15.01.2008 / 11:32)

Traduction française : thewitcherfrance.com

CDPROJEKT

Sommaire

Note de l'Auteur 3

Introduction 3

Remerciements 3

L'Éditeur D'jinni 4

Introduction 4

Dossier **DATA** et formats de fichier 4

Configuration de l'éditeur 8

interface 13

Modules 21

Introduction 21

Création d'un Module et d'une Zone 21

La Boîte à outils 49

Se déplacer entre les Zones 112

Note de l'Auteur

INTRODUCTION

Bienvenue dans le Manuel de l'utilisateur de l'Éditeur D'jinni. Ce Manuel, qui m'a pris environ 2 mois pour le terminer, est destiné à toute personne intéressée à créer ses propres aventures dans « The Witcher ». Il est conçu pour tous ceux qui n'ont jamais réalisé de Mod de jeu, comme ceux qui en ont l'habitude. Ceux qui comme toi ont déjà créé des Modules avec les outils de NeverWinter Nights, se sentiront un peu perdu parce que l'Éditeur D'jinni est considérablement différent de celui de NWN, malgré que The Witcher soit basé sur le même moteur.

Lorsque vous voyez l'Éditeur D'jinni pour la première fois, il peut sembler difficile à comprendre. Mais après avoir passé du temps avec, je le considère comme étant le meilleur éditeur que je n'ai jamais rencontré, et j'en ai utilisé pas mal. Il parait complexe mais, de ce fait, a également un grand potentiel.

Dans les pages suivantes, je vais vous montrer, étape par étape, comment prendre le procédé de création du module de The Witcher. Afin qu'il soit plus facile à comprendre, vous rencontrerez beaucoup de captures d'écran (plus de 1400), qui vous permettront de savoir où cliquer, écrire, etc. Certains d'entre eux peuvent sembler différents de ce que vous aurez en réalité dans l'éditeur. La raison en est toute simple : pendant que j'écrivais le manuel, l'éditeur continuait constamment à recevoir des modifications par l'équipe de CDPRojekt Red et, malgré que j'ai essayé de le maintenir à jour à chaque nouvelle version, j'ai pu en oublier certains.

Le Manuel a été écrit en même temps que le module d'exemple : Il débute par les bases, c.-à-d. une nouvelle création d'espace, le rajout de personnages, des conversations et des quêtes. C'est pourquoi je recommande la lecture du manuel du début à la fin. Il y a une multitude de contenu, dont la majeure partie est des captures d'écran. Essayez d'expérimenter tout en travaillant votre propre module – il n'y a rien de mieux qu'en créant quelque chose à vous. Vous trouverez avec l'éditeur, le module créé par l'équipe de The Witcher. C'est une vraie base de connaissance. Par conséquent, il vaut vraiment la peine de le charger pour voir comment il a été réalisé par les concepteurs eux-mêmes.

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je veux remercier mon épouse adore, Kasia, qui m'a grandement supporté pendant toute la période de rédaction de ce manuel. Malheureusement, elle a du entendre trop souvent « ma chérie, je suis désolé, je ne peux pas y aller, je suis en train d'écrire ». Elle m'a aidé à déterminer si ce que j'avais écrit été cohérent. Évidement, de se fait, elle utilisait l'Éditeur D'jinni. Je veux également remercier mon vieux petit garçon de 11 mois qui ne m'a pas trop dérangé pendant la rédaction.

Enfin et surtout, mes remerciements vont à toute l'équipe de CDProjekt Red de m'avoir donné la possibilité d'écrire ce manuel, pour leur confiance et leur assistance technique. Je tenais également à les remercier pour leur création de ce merveilleux jeu, qui, sans nul doute, est The Witcher. Les remerciements additionnels vont à l'Éditeur D'jinni lui même.

Sławomir "TobiAlex" Wąsik

L'Éditeur D'jinni

INTRODUCTION

Avant de commencer par la création d'un nouveau module pour the Witcher, il est d'abord préférable d'écrire quelques mots sur l'Éditeur lui-même. En fait, c'est un environnement de développement complet utilisé pour la création de nouveaux modules. Les développeurs l'ont utilisé eux mêmes pour créer le jeu, tous les joueurs de The Witcher ont pu voir de quoi il était capable. Ces caractéristiques sont :

Un Éditeur complet – l'Éditeur D'jinni se compose en plusieurs plug-ins. En utilisant le D'jinni, vous pourrez créer des modèles de personnages, des conversations, des quêtes, bien qu'en vérité, chacune de ces tâche se construise indépendamment dans l'éditeur,

- Architecture Multitâche – Vous permet de travailler sur plusieurs fichiers en même temps, créant simultanément un nouveau personnage, une quête ou une conversation,
- Essai et correction en temps réel – vous pouvez tester le module que vous créez en temps réel, vérifies son fonctionnement, etc. En plus, vous avez un programme d'essai complet à votre disposition,
- Flexibilité – vous permet d'ajuster l'environnement de votre travail à vos besoins personnels.

Ce sont les dispositifs les plus importants de l'Éditeur D'jinni. En dépit des apparences, il n'est pas difficile de l'utiliser et il ne vous prendra autour d'une heure pour être à l'aise avec ses fonctions de bases.

DOSSIER **DATA** ET FORMATS DE FICHIER

Dans ce sous chapitre, je vais décrire la structure du dossier « **Data »** et les formats reconnus par l'Éditeur D'jinni. Ce dossier est spécial parce que tous les fichiers dont vous aurez besoin pour créer votre module sont sauvegardé ici, c'est donc un grand espace manuel. Attention – il est important de signaler que le D'jinni ne peut pas « **voir »** les dossiers. Pour lui, c'est seulement une séquence de fichiers. Après avoir exécuté le D'jinni, il initialise le contenu du dossier "**Data**". Voilà comment il reconnait la structure des fichiers disponibles C'est très important de garder cela en mémoire parce que cela affecte votre travail de deux manières spécifiques.

Premièrement, cela signifie qu'il ne peut pas avoir deux fichiers du même nom. Il importe peut de savoir si tel ou tel fichier se trouve dans le dossier Data\2DA ou Data\Dialogues, **il ne peut pas y avoir un fichier du même nom !**

Deuxièment, lorsque le D'jinni est actif et que vous créez un nouveau fichier dans le dossier **Data** – à partir de Windows explorer par exemple – le fichier ne sera pas visible de suite, vous devrez redémarrer le D'jinni. Tous les fichiers doivent être créés à partir de l'Éditeur de niveau.

Svp, gardez bien en mémoire ces 2 choses importantes à l'esprit. Rappelez-vous aussi que les noms de fichiers de doivent pas dépasser 16 caractères et que ne pouvez pas y inclure des caractères spéciaux (comme l'espace, par exemple).

Passons aux choses sérieuses maintenant, voici la structure du dossier « **Data »**, avec ses descriptions abrégées :

\Data	
\2DA	les fichiers .2da - Ce sont de simples bases de données avec diverses définitions pour les objets utilisés dans The Witcher :
\alchemy	- .2da fichiers relatifs à l'alchimie,
\areamaps	- .2da fichiers relatifs aux endroits,
\combat	- .2da fichiers relatifs aux combats,
\creature	- .2da fichiers relatifs aux créatures,
\cutscenes	- .2da fichiers relatifs aux séquences vidéo,
\gameplay	- .2da fichiers relatifs à la jouabilité,
\gfx	- .2da fichiers relatifs aux effets spéciaux,
\sound	- .2da fichiers relatifs aux sons,
\toolset	- .2da fichiers relatifs à l'Éditeur D'jinni.

Cutscenes	tous les fichiers .cut - Ce sont les fichiers des séquences vidéo créées et utilisées par le moteur du jeu The Witcher.
Dialogues	les fichiers .dlg - Ce sont les fichiers de dialogues pour les personnages.
Djinni	les fichiers exclusivement utilisés par l'Éditeur D'jinni.
FX	les fichiers .wfxs. Ce sont les fichiers d'effets spéciaux.
Alchemy	- effets spéciaux relatifs à l'alchimie,
CameraEffects	- effets spéciaux relatifs aux effets de caméra,
Combat	- effets spéciaux relatifs aux combats,
Cutscenes	- effets spéciaux relatifs au séquences vidéo,
Deaths	- effets spéciaux relatifs à la mort,
Decorations	- effets spéciaux relatifs aux décorations,
Gameplay	- effets spéciaux relatifs à la jouabilité (gameplay),
GUI	- effets spéciaux relatifs à l'interface graphique,
Monsters	- effets spéciaux relatifs aux monstres,
Signs	- effets spéciaux relatifs aux signes du Sorceleur,
Spawn	- effets spéciaux relatifs aux générateur d'arrivé (spawns),
Work	- effets spéciaux relatifs au travail.
Items	les fichiers .mdls - Ce sont les modèles d'objets 3D créés à partir de 3D Studio MAX.
Materials	les fichiers .mat - Ce sont les fichiers contenant les définitions matérielles pour les modèles 3D.
Meshes	les fichiers .mdl – Ce sont les modèles meshs 3D créés à partir de 3D Studio MAX.
Characters	- modèles 3D des personnages,
Critters	- modèles 3D des créatures,
CutsceneSets	- modèles 3D utilisés par les séquences vidéo,
GUI	- modèles 3D utilisés par l'interface graphique,
Items	- modèles 3D d'objets,
Locations	- modèles 3D des endroits,
Placeables	- modèles 3D des objets statiques (décoratifs),
Toolset	- modèles 3D utilisés par l'Éditeur D'jinni.
Modules	les fichiers .adv – C'est le format utilisé pour sauvegarder les modules.
Music	les fichiers .ogg – Ce sont les fichiers de musiques.
Quests	les formats de fichier .qst et .qdb – Les fichiers .qst sont pour les quêtes, tandis que les .qdb sont les fichiers de bases de données contenant l'ensemble des quêtes.
Scripts	les fichiers .nss et .lua – Les fichiers .nss sont les scripts écrits dans le langage de Neverwinter Nights, tandis que les fichiers .lua sont ceux du langage Lua.
Sounds	les fichiers .wav – Ce sont les fichiers de variétés de sons :
Creatures	- sons de créatures,
Cutscenes	- sons utilisés dans les séquences vidéo,
Doors	- sons de portes,
Enemies	- sons d'ennemie,
Fistfight	- sons utilisés dans les combats de boxe,
Hero	- sons du Sorceleur,
Impacts	- sons d'impacte,
Inventory	- sons de l'équipement,
Items	- sons des objets,
Jingles	- sons de cloche,
Locations	- sons d'endroit spécifique,
Magic	- sons magique,
Menu	- sons du menu,
Misc	- autres variétés de sons,
Movement	- sons de mouvement,

Sequence - sons utilisés dans les séquences de combat,
SoundGroups - sons de groupes,
Special - sons spéciaux,
Voicesets - sons des voix,
Weapons - sons des armes.
Templates Modèles de conception variée pour les objets dans The Witcher.
Actionpoints - les fichiers .uta – Ce sont les modèles pour les points d'action,
CameraSphere - les fichiers .cam – Modèles pour les sphères de camera,
Characters - les fichiers .utc – Modèles pour les personnages,
Animals - modèles pour les animaux,
Commoners - modèles pour les personnages communs,
Cutscenes - modèles utilisés pour les séquences vidéo,
Enemies - modèles pour les ennemies,
Monsters - modèles pour les monstres,
NPC - modèles pour les PNJ (Personnages Non Joués),
Player - modèles pour le joueur,
Triggered - modèles pour les déclencheurs,
Unique - modèles unique,
Doors - les fichiers .utd – ce sont les modèles de portes mouvantes utilisés entre des espaces, comme celles entre la rue et l'habitation, par exemple,
Fx - les fichiers .wfx – ce sont des fichiers avec des effets visuels,
Gifts - les fichiers .uti – ce sont des modèles d'objets de cadeau,
Items - les fichiers .uti – Ce sont des modèles d'objets,
NPCSpawn - les fichiers .npc – Ce sont les modèles de PNJ,
Placeables - les fichiers .utp – Ce sont les modèles des objets statiques,
Containers - Modèles de containers (coffres, barils etc.),
Cutscenes - modèles pour objets utilisés dans les séquences vidéo,
Decorations - modèles pour les décorations,
Light_Sources - modèles pour les sources de lumière,
Special - modèles spéciaux,
Story - modèles pour objets relatifs à l'endroit,
Useables - modèles pour objets que l'on peut utiliser,
Shops - les fichiers .utm – Ce sont des modèles pour les magasins ou entrepots,
Sounds - les fichiers .uts – Ce sont les modèles de sons,
Spawnpoints - les fichiers .utx – Ce sont les modèles des points d'apparition,
Spawnsets - les fichiers .spn – Ce sont les modèles de configuration des apparaitions,
Triggers - les fichiers .utt – Ce sont les modèles d'éléments déclencheurs,
Waypoints - les fichiers .utw – Ce sont les modèles pour les points de passages.
Voices fichier son utilisés par les personnages.

Si vous cherchez dans les dossiers de l'Éditeur D'jinni et ce du jeu lui-même, vous rencontrerez d'autres types de fichiers. Pour nous, les créateurs de nouveaux modules, ils n'ont que peu d'incidence. Cependant, ils sont très importants pour l'éditeur et le jeu. Voici la liste des fichiers :

- ***Modèles***:
  - *.mdl* – Ce sont les fichiers 3D créés en utilisant 3D Studio MAX. Ils contiennent les modèles de personnages, animaux, endroits etc…, et les modèles utilisés par l'interface graphique du jeu,
  - *.mdv* – Ces fichiers contiennent les "animations virtuelles". Ils ont le même nom que les fichiers .mdl. S'il n'y pas de nom de fichier .mdv par rapport aux .mdl, cela signifie qu'ils ne contiennent pas d'animation virtuelle,
  - *.mde* – Ces fichiers contiennent des évènements, par ex, les sons des animations,
  - *.mda* –Ces fichiers contiennent les animations,
  - *.wok* – Ces fichiers contiennent la navigation et les collisions modèles. Ils sont exclusivement utilisés par les espaces,
  - *.pkw, .dwk* – Ces fichiers contiennent les objets fixes et les collisions de porte,

- *.set* – tCes fichiers contiennent les espaces et l'information au sujet des modèles 3D utilisés pour l'endroit donné, par ex : le type d'herbe.

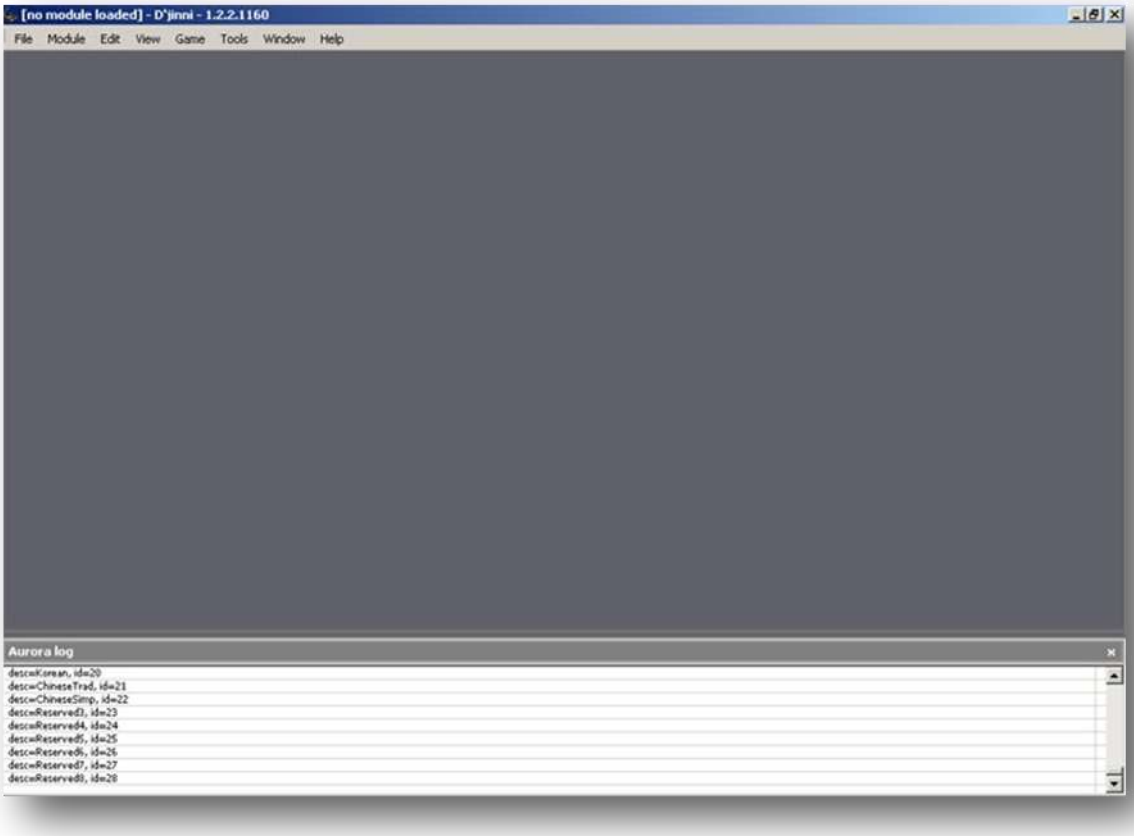
- ***Textures***:
  - *.tga* – iI s'agit du format basique des fichiers graphiques non compressé, utilisé par l'Éditeur D'jinni et le jeu,
  - *.dds* – iI s'agit du format basique des fichiers graphiques compressé, utilisé par l'Éditeur D'jinni et le jeu,
  - *.bmp* – Ce sont les fichiers utilisés uniquement pour créer les maps des espaces (Celles que vous pouvez voir dans le journal). Ils ont été sauvegardés au format 8-bit, cad en 256 couleurs,
  - *.txi* – Ce ne sont pas des fichiers graphiques, mais ils contiennent des données additionnelles (par ex: les filtres) utilisé par le fichier graphique donné. Ils ont le même non que les fichiers graphiques utilisés.
- ***Sons*:**
  - *.mp3* – .mp3 fichiers son (compressés),
  - *.wav* – .wav fichiers son (non compressés),
  - *.ogg* – .ogg fichiers son (compressé),
  - *.say* – Ce ne sont pas des fichiers son. Ils contiennent l'information au sujet des mouvements de lèvres utilisés par les personnages durant leurs conversations. Ils ont le même non que le fichier son utilisé.
- ***Physiques*:**
  - *.ka* – Ces fichiers contiennent des informations sur la physique du jeu. Ils sont utilisés par le système Karma employé par The Witcher,
  - *.psk* – Ces fichiers contiennent les simulations physiques. Ce format est utilisé par le moteur d'Unreal.

Pour conclure, je devrais mentionner également les fichiers *.bif* – ce sont des fichiers d'archives, au même titre que les *.zip* ou les *.rar*, mais qui ont été développés par l'équipe de the Witcher. Ces fichiers contiennent tous les autres fichiers. Par exemple, les fichiers « son » sont sauvegardés au format *sounds.bif*.

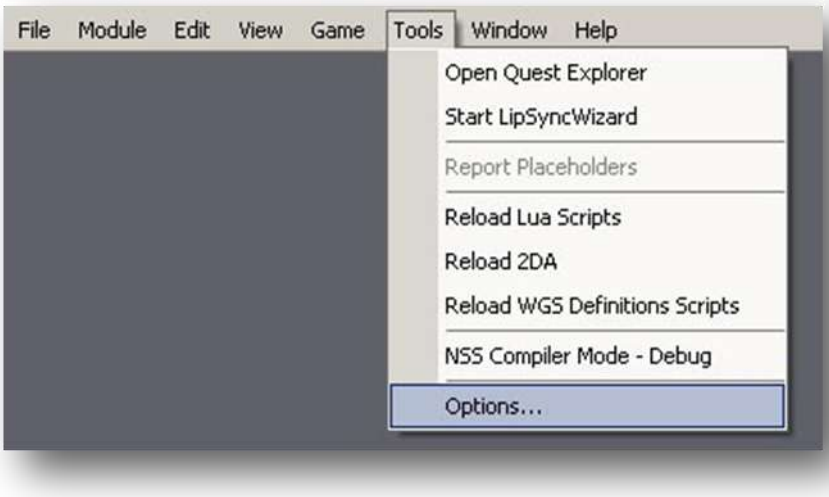
Il est intéressant de mentionner également, le système prioritaire utilisé par l'Éditeur D'jinni et le jeu. Je vous montrerais comment ça fonctionne en utilisant un exemple impliquant le fichier *sounds.bif*. Supposons que le fichier *sounds.bif contienne déjà un fichier shot.wav* (un fichier de son de flèche). Quand vous créez un fichier du même nom, par ex: *shot.wav*, et que vous le sauvegardiez dans le dossier du D'jinni, sous ce même nom – rappelez-vous, nous avons déjà un fichier déjà archivé. Cependant, selon la manière dont va réagir le système de priorité, rien ne se produira. Le fichier non archivé *shot.wav* a une priorité supérieure à celui archivé dans le fichier *sounds.bif*. C'est une très bonne nouvelle, car nous nous pouvons créer les nôtres, les fichiers de haute priorité et maintenir ainsi les fichiers du même nom dans les fichiers .bif. De cette façon nous ne pouvons pas endommager les originaux.

CONFIGURATION DE L'ÉDITEUR

Lancez l'Éditeur, il devrait apparaitre comme suit :

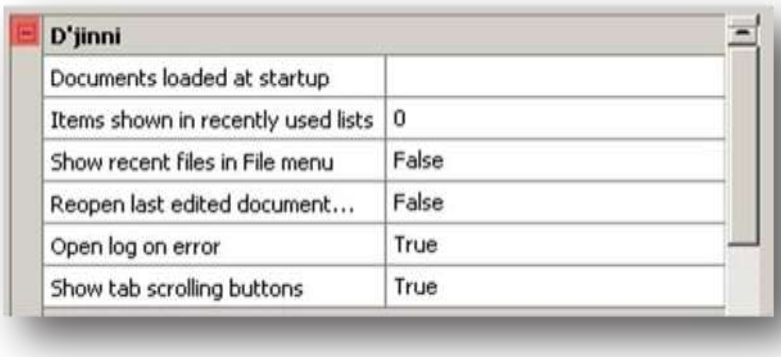


A cet endroit, vous n'avez accès qu'au menu principal de l'Éditeur D'jinni et à la fenêtre de registre de log "Aurora". Plus tard, le nombre de fenêtre ouverte dépendra de vos préférences et arrangements. Avant que je vous décrive l'interface de l'Éditeur en détail, nous allons le configurer. Pour pouvoir le faire, choisissez ***Options*** dans le menu ***Tools*** :



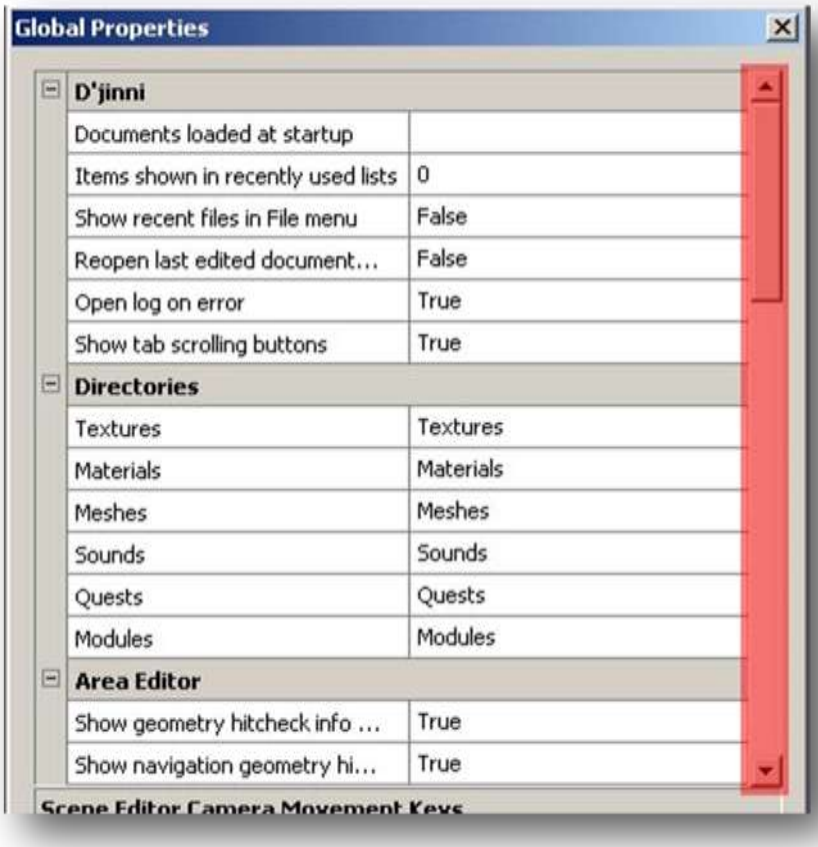
Ceci ouvrira la fenêtre "*Global Properties" (Propriétés Globales)* :

Cette fenêtre contient les options customizable de l'Éditeur. La fenêtre est divisée en sections suivantes : *D'jinni, Directories, Area Editor, Build Wizard, Conversation Editor, Cutscene Editor, Game Debugging, Module Explorer, Resource Explorer, String Editor, Scene Editor Camera Movement Keys, String Database et Tool Windows.* Pour pouvoir vous déplacer entre les sections, vous pouvez les réduire en utilisant le petit signe'-' situé à côté du nom des sections :



Pour maximiser une section précédemment réduite au minimum, cliquez sur le petit signe '+' situé à côté du nom de cette section :

La fenêtre est divisée en 2 colonnes – celle de gauche contient le nom d'une option, tandis que celle de droite, sa valeur. La liste est très longue, vous pouvez utiliser l'ascenseur situé à droite :



Voici la description respective des options disponibles dans la fenêtre *Global Properties* :

D'jinni Section (section D'jinni) :
Cette section contient les options basiques de l'Éditeur D'jinni.

- ***Documents loaded at startup.*** Contient les noms des documents actifs lorsque l'Éditeur est démarré.
- ***Items shown in recently used lists.*** Détermine le nombre d'entrées de documents visible récemment utilisée dans la liste. Si la valeur est de 0, cela signifie qu'aucun document utilisé récemment ne sera montré.

- ***Show recent files in File menu***. Détermine si les fichiers récemment utilisés sont montrés dans le menu *File*. Les valeurs que vous pouvez lui assigner sont :
  - *False* – les fichiers récemment utilisés ne seront pas vu dans le menu *File,*
  - *True* – les fichiers récemment utilisés sont visible dans le menu *File.*
- ***Reopen last edited documents after restart.*** Détermine si les documents récemment édités seront ouvert à la prochaine session de l'éditeur. Vous pouvez assigner ces options :
  - *False* – non rechargés automatiquement à la réouverture de l'éditeur,
  - *True* – rechargés automatiquement dès la réouverture.
- ***Open log on error.*** Détermines si la fenêtre d'évènement s'ouvrira après qu'une erreur ce soit produite. Options disponibles:
  - *False* – la fenêtre ne s'ouvrira pas automatiquement,
  - *True* – la fenêtre s'ouvrira automatiquement.

Directories Section (annuaire) :

Cette section contient les noms des dossiers assignés aux éléments donnés de l'Éditeur D'jinni.

- ***Textures.*** Contient le nom du dossier des textures.
- ***Materials.*** Contient le nom du dossier *matérials*.
- ***Meshes.*** Contient le nom du dossier des modèles d'objet 3D.
- ***Sounds.*** Contient le nom du dossier des sons.
- ***Quests.*** Contient le nom du dossier des quêtes.
- ***Modules.*** Contient le nom du dossier des modules.

Area Editor Section (Éditeur de zone) :

Cette section contient les options relatives à l'éditeur de zone. Il constitue l'une des partie les plus importante de l'Éditeur D'jinni. En l'utilisant, vous pouvez configurer des objets et ses attributs.

- ***Show geometry hitcheck info in status bar.*** Détermine si la barre de statut est de montrer les coordonnées du curseur géométrique. La barre de statut est située au fond de l'Éditeur. Les options disponibles sont :
  - *False* – coordonnées non visibles,
  - *True* – coordonnées visibles.
- ***Show navigation geometry hitcheck info in status bar.*** Détermine si la barre de statut permet de voir les coordonnées du curseur de navigation. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – coordonnées non visibles,
  - *True* – coordonnées visibles.
- ***Use walkmesh material mask in hitcheck.*** Détermine si la géométrie matérielle doit être utilisée pendant la navigation. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – matériel ne sera pas utilisé,
  - *True* – matériel sera utilisé.
- ***Show geometry hitcheck info under mouse cursor.*** Détermine si les coordonnées géométriques doivent apparaitre sous le curseur de la souris. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – les coordonnées n'apparaissent pas,
  - *True* – elles apparaissent.
- ***Show navigation geometry hitcheck under mouse cursor.*** Cette option détermine si les coordonnées de navigation sont apparente par le curseur. Les valeurs disponibles sont :
- - *False* – les coordonnées n'apparaissent pas,
  - *True* – les coordonnées apparaissent.
- ***Real-time instance placement verification.*** Détermine si les points de distribution des apparition, les points d'action et les objets fixes sont testés en temps réel, par c.-à-d. quand les modèles de conception sont édités. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – les points de distribution ne seront pas testés,
  - *True* – les points de distribution seront testés.

Build Wizard Section :

Cette section contient les options relatives à la création de diverses versions du jeu. Cela ne nous concerne pas réellement.

- ***Compiler Path.*** Contient le chemin du compilateur.

- ***Log File Path.*** Contient le chemin du fichier de notation d'évènement.
- ***Log File Enabled.*** Détermine si la compilation d'évènements sera sauvegardée dans le fichier de notation d'évènement. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – les évènements ne seront pas sauvegardés,
  - *True* – les évènements seront sauvegardés.

Conversation Editor Section (Éditeur de conversation) :

Cette section contient les options relatives à l'éditeur de conversation (dialogue). Dans cet éditeur vous créer les dialogues entre personnages.

- ***Show full conversation entries.*** Détermine si toutes les entrées apparaîtront pendant la création d'une conversation. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – toutes les entrées ne seront pas vues,
  - *True* – toutes les entrées seront visibles.

Cutscene Editor Section (Éditeur de scène de transition) :

Cette section contient les options relatives à l'Éditeur de cinématique. Dans cet éditeur vous pouvez créer des cinématiques utilisées dans le moteur de jeu The Witcher.

- ***Autosave enabled.*** Détermine si la cinématique ouverte sera sauvegardé automatiquement. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – sauvegarde auto – off,
  - *True* – sauvegarde auto – on.
- ***Autosave interval.*** Contient le temps (en minutes) de sauvegarde automatique une fois la cinématique ouverte.

Game Debugging Section :

Cette section contient les options relatives au module de test.

- ***Show all quest on module start.*** Détermine si toutes les quêtes seront vues lorsque le module est lancé. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – quêtes ne seront pas vues,
  - *True* – quêtes seront vues.
- ***Enable 'BestPerformance' mode on start.*** Détermine si le mode de performance optimisé sera automatiquement activé lors du lancement du module. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – mode performance non activé,
  - *True* – mode performance activé.

Module Explorer Section:

Cette section contient les options relatives au module de l'explorer. Ce module est utilisé si vous créez ou éditez une zone.

- ***Load last loaded module at startup.*** Détermine si le dernier module utilisé sera chargé au prochain démarrage du D'jinni. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – le dernier module utilisé ne sera pas chargé,
  - *True* – le dernier module utilisé sera chargé automatiquement.
- ***Always reload the module on game end.*** Détermine si le module en cours d'utilisation sera chargé lorsuque vous finissez de le tester avec l'Éditeur D'jinni. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – module ne sera pas chargé,
  - *True* – module sera chargé automatiquement.

Resources Explorer Section:

Cette section contient les options relatives aux ressources de l'explorer. Celui-ci pilote les ressources/fichiers dont vous avez besoin lors de la création de nouveaux modules.

- ***TortoiseProc Path.*** Contient le chemin d'accès du programme qui dirige le travail d'équipe.
  - ***Silent scripts compilation.*** Détermine si les scripts seront compilés en premier, et ensuite supervisé par l'équipe de travail. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – les scripts ne seront pas compilés avant le travail d 'équipe,
  - *True* – les scripts seront compilés avant la supervision du travail d'équipe.

String Editor Section:

Cette section contient les options relatives à l'éditeur de String (dialogue). Il est utilisé dans la traduction de textes en plusieurs langues.

- ***Database path.*** Contient le chemin d'accès de la base de données des dialogues (string).
- ***Lock path.*** Contient le chemin d'accès verrouillé (sécurisé) de la base de données des dialogues (string).

Scene Editor Camera Movement Key Section :

Cette section contient la config des touches utilisée dans les mouvements de caméra dans l'éditeur d'espace.

- ***Forward.*** Bouge la caméra vers l'avantove the camera forward.
- ***Backward.*** Bouge la caméra vers l'arrière.
- ***StrafeLeft.*** Déplace la caméra sur la gauche.
- ***StrafeRight.*** Déplace la caméra vers la droite.
- ***Upward.*** Bouge la caméra vers le haut.
- ***Downward.*** Bouge la caméra vers le bas.
- ***PitchUp.*** Incline la camera vers le haut.
- ***PitchDown.*** Incline la camera vers le bas.
- ***YawLeft.*** Tourne la camera à gauche.
- ***YawRight.*** Tourne la camera à droite.

String Database Section:

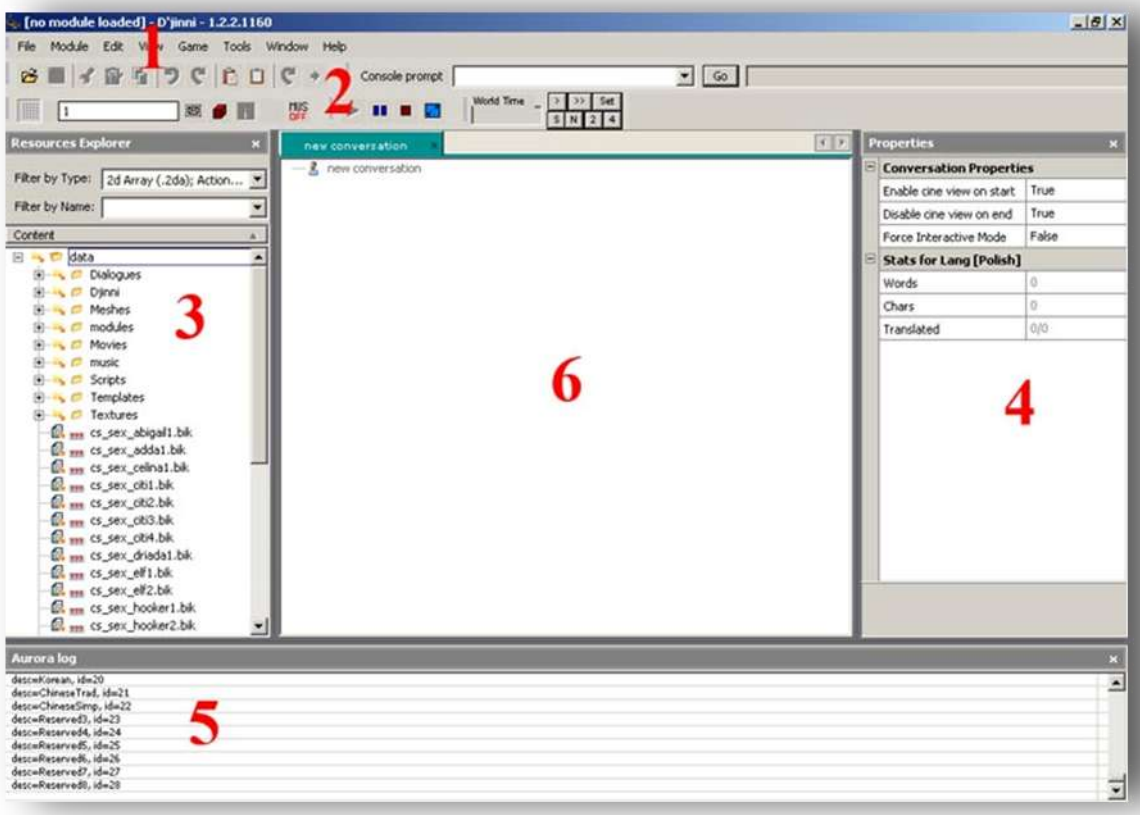
Cette section contient les options relatives à la base de données des dialogues (String).

- ***String Database path.*** Contient le chemin d'accès de la base de données.

Si vous voulez changer une option, cliquez sur OK de la fenêtre *Global Properties*. Je vous recommande, cependant, de laisser les options par défaut.

INTERFACE

Il est temps maintenant de jeter un coup d'œil à l'interface du D'jinni. Voici à quoi il ressemble :



1. Menu principal.
2. Barre des tâches.
3. L'Explorer de ressources, l'explorer de Module et la fenêtre d'inspection des objets du jeu.
4. Les Propriétés, les favoris et la fenêtre Region List.
5. L'Aurora log et la fenêtre Console Watch.
6. L'espace de travail.

Chacun de ces éléments seront traduit plus en détail, en commençant par le menu principal. L'accès aux commandes du menu principal dépendra du type de fenêtre ouverte dans l'espace de travail.

- ***File –*** Ce menu contient les commandes relatives aux opérations de fichiers,
  - ***New –*** ouvre une liste de commandes '*create a new file*' (créer un nouveau fichier),
    - ***2DA file (.2da) –*** crée un nouveau fichier de type .2da,
    - ***Cutscene (.cut) –*** crée un nouveau fichier de séquence vidéo,
    - ***Conversation (.dlg) –*** crée un nouveau fichier de Conversation (dialogue),
    - ***Lua Script (.lua) –*** crée un nouveau fichier de Script en langage Lua,
    - ***Meta Module (.mmd) –*** crée un fichier de Module Meta,
    - ***Composite model (.mdl) –*** crée un nouveau modèle d'objet sur la base d'un modèle existant,
    - ***Module (.adv) –*** crée un nouveau Module,
    - ***Neverwinter Console Macro (.ncm) –*** crée une nouvelle Console Macro,
    - ***Neverwinter Script (.nss) –*** créeates un nouveau Script Neverwinter,
    - ***Quest Database (.qdb) –*** crée une nouvelle base de données de Quêtes,
    - ***Quest File (.qst) –*** crée une nouvelle Quête,
    - ***Spawn Set (.spn) –*** crée un nouveau point d'apparition,
    - ***Scene (.scn)*** – crée une nouvelle scène,
    - ***Story NPC (.npc) –*** crée un nouveau point d'apparition de PNJ,
    - ***Template***
      - ***Actionpoint (.uta) –*** crée un nouveau modèle pour un point d'action,
      - ***Creature (.utc) –*** crée un nouveau modèle pour un personnage,
      - ***Door (.utd) –*** crée un nouveau modèle pour une porte,
      - ***Item (.uti) –*** crée un nouveau modèle pour un nouvel item,
      - ***Placeable (.utp) –*** crée un nouveau modèle pour un objet fixe,
      - ***Shop (.utm) –*** crée un nouveau modèle pour un vendeur,
      - ***Sound (.uts) –*** crée un nouveau modèle pour un son,
      - ***Spawnpoint (.utx) –*** crée un nouveau modèle pour un point d'apparition,
      - ***Trigger (.utt) –*** crée un nouveau modèle pour un déclencheur,
      - ***Waypoint (.utw) –*** crée un nouveau modèle pour un point de passage,
    - ***Text Note (.txt) –*** crée un nouveau fichier texte,
    - ***WootFX Effect (.wfx) –*** crée un nouvel effet spécial,
  - ***Open… –*** ouvrir un fichier,
  - ***Open recent –*** contient la liste des derniers fichiers utilisés,
  - ***Close –*** ferme la liste en cours,
  - ***Save –*** sauvegarde le fichier en cours,
  - ***Save as… –*** sauvegarde le fichier en cours sous un autre nom,
  - ***Save a copy –*** sauvegarde une copie du fichier en cours,
  - ***Save to Module As… –*** sauvegarde le fichier en cours directement du module,
  - ***Exit –*** ferme l'Éditeur D'jinni,
- ***Module –*** ce menu contient les commandes d'édition des modules,
  - ***New module (.adv) –*** crée un nouveau module,
  - ***Open module… –*** ouvre un module,
  - ***Open recent –*** contient la liste des modules récemment ouvert,
  - ***Import Module… –*** importe un module,
  - ***Save Module –*** sauvegarde un module,
  - ***Save Module As… –*** sauvegarde un module sous un autre nom,
  - ***Close Module –*** ferme le module.
- ***Edit –*** ce menu contient les commandes d'édition des fichiers,
  - ***Undo –*** annule la dernière commande,
  - ***Redo –*** repète la dernière commande,
  - ***Cut –*** coupe l'objet sélectionné,

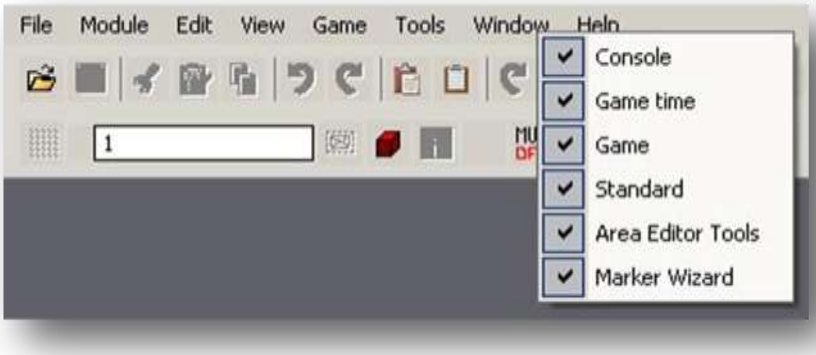
- ***Copy –*** copie l'objet sélectionné,
- ***Paste –*** colle l'objet sélectionné,
- ***Clear –*** efface l'objet sélectionné,
- ***Select All –*** sélectionne tous les objets,

- ***View*** – ce menu contient les commandes pour afficher les outils additionnels,
  - ***Utility Windows –*** affiche ou cache les outils additionnels,
    - ***Aurora log*** – affiche la fenêtre des évènements de registre,
    - ***Console Watch –*** affiche la fenêtre de la Console de visualisation,
    - ***Favourites –*** affiche la fenêtre des favoris,
    - ***Game Object Inspector –*** affiche la fenêtre d'inspection d'objet du jeu,
    - ***Lua Watch 1 –*** affiche la fenêtre de visualisation de Script Lua,
    - ***Lua Watch 2 –*** affiche une seconde fenêtre de Script Lua,
    - ***Module Explorer –*** affiche la fenêtre d'exploration de Module,
    - ***Properties –*** affiche la fenêtre des Propriétés,
    - ***Quest Explorer –*** affiche la fenêtre d'exploration de Quête,
    - ***Region List –*** affiche la fenêtre de Liste de Région,
    - ***Resources Explorer –*** affiche la fenêtre d'exploration des Ressources,
    - ***VirutalMem Viewer –*** affiche la fenêtre de visualisation de la mémoire virtuelle,
  - ***Toolbars –*** affiche ou cache les barres d'outils de l'Éditeur D'jinni,
    - ***Area Editor Tools –*** affiche la barre d'outils de l'Éditeur d'environnement,
    - ***Console –*** affiche la barre d'outils de la Console,
    - ***Game –*** affiche la barre d'outils de jeu,
    - ***Game time –*** affiche la barre d'outils du temps de jeu,
    - ***Standard –*** affiche la barre d'outils standard pour l'Éditeur D'jinni,
  - ***Language –*** Choix de l'option de langage pour les textes,
  - ***Status bar –*** active ou non la barre de Statut de l'Éditeur D'jinni,
- ***Game*** – ce menu contient les commandes pour lancer les niveaux du jeu à partir de l'Éditeur D'jinni,
  - ***Play –*** lance un module à partir du D'jinni,
  - ***Pause –*** met en pause le module en cours,
  - ***Stop –*** stoppe le module en cours,
  - ***Using MetaModule –*** employé le Module Meta sur le module lancé,
  - ***Fullscreen –*** lance le module en mode plein écran,
- ***Tools –*** ce menu contient les commandes pour ouvrir les outils additionnels,
  - ***Open Quest Explorer –*** ouvre l'explorer de Quête,
  - ***Start LipSyncWizard –*** démarre le créateur de LipSync (utilisé pour synchroniser les mouvements des lèvres pendant les conversations),
  - ***Reload Lua Scripts –*** recharge les scripts Lua,
  - ***Reload 2DA –*** recharge les fichiers .2da,
  - ***NSS Compiler Mode – Debug –*** démarre le script test Neverwinter,
  - ***Options… –*** ouvre les definir les options du D'jinni,
- ***Windows –*** ce menu contient les commandes relatives aux fenêtres actives,
  - ***Open Windows –*** bascule entre les fenêtres ouvertes (si vous avez plus d'un fichier ouvert),
  - ***Close –*** ferme la fenêtre en cours,
- ***Help –*** contient l'information général à propos du D'jinni***.***

Cela couvre le menu principal du D'jinni. Si nous trouvons un autre menu en cours de l'exploration, il sera décrit. Je ferais la même chose pour d'autres diverses fenêtres, comme l'Explorer de Ressources, lorsqu'il apparaitra pour la première fois.

Maintenant, allons voir de plus près les barres d'outils du D'jinni. Souvenez-vous, vous pouvez l'afficher ou le cacher en utilisant le menu *View -> Toolbars* ou en cliquant droit sur le menu principal du D'jinni, qui ouvrira le menu suivant :

Afin de montrer la barre d'outils dessus, il suffit de choisir l'option appropriée dans le menu principale. Une barre d'outils active est cochée. Ci-dessous on peut voir toutes les barres d'outils actives :



Afin de réactiver une barre d'outils donnée, il suffit juste de la sélectionner dans le menu. Maintenant, je vous décrirais la signification des icônes sur les barres d'outils :

- ***Standard.*** La Barre d'outils Standard du D'jinni.

1. Ouvrir un fichier.
2. Sauvegarder un fichier.
3. Couper.
4. Copier.
5. Coller.
6. Annule.
7. Repète.
8. Affiche l'Explorer de Ressources.
9. Affiche l'explorer de Module.

- ***Console.*** Cette barre d'outils est utilisée pour les commandes Console.

Entrez une commande console à l'intérieur de la ligne de commande et cliquez sur *Go*. La commande devrait s'exécuter et le résultat apparaitra dans l'espace à droite du bouton Go. La ligne de commande affiche également la liste des dernières commandes effectuées.

- ***Area Editor Tools.*** Cette barre d'outils est utilisé pour l'édition de zone.

1. Active/désactive la grille de pesanteur dans le secteur édité. La grille et sa gravité facilitent le mouvement d'un objet dans le secteur.
2. Placez le chiffre dans la grille.
3. Grille de Rupture.
4. Affiche ou cache les icônes d'aide dans le secteur édité.
5. Inutilisé.
6. Opération locale.
7. Coupe les sons de fond.

- ***Game.*** Cette barre d'outils est utilisée pour lancer un module dans l'Éditeur de niveau du D'jinni.

1. Lance un module en mode jeu.
2. Pause
3. Stoppe le module en cours.
4. Bascule en mode plein écran.

- ***Game time.*** Cette barre d'outils est utilisée pour contrôler le temps d'un module lance, en mode jeu.

1. Le champ *World Time* montre le temps courant (temps dans le jeu, bien sur).
2. > fait passer le temps normalement.
3. >> fait passer le temps 2x plus vite.
4. *Set* mettre le temps de votre choix :

5. *S* ralenti le jeu.
6. *N* fait tourner le jeu normalement.
7. *2* fait tourner le jeu 2x plus rapidement.
8. *4* fait tourner le jeu 4x plus rapidement.

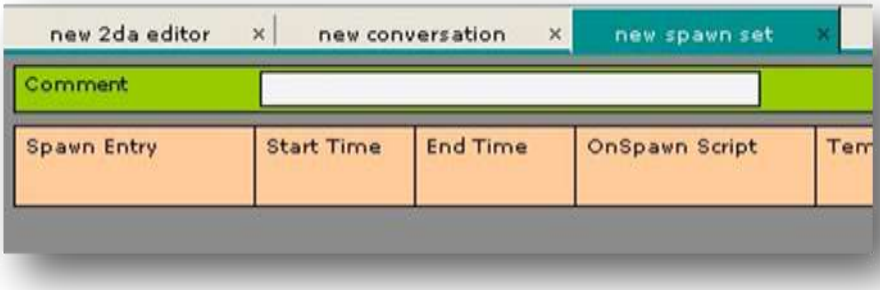
Avant d'aller au fonctionnement pratique de l'Éditeur, je voudrais ajouter quelques mots au sujet des fenêtres. Comme mentionné plus haut, l'Éditeur D'jinni est multifonctionnel qui vous permet de faire plusieurs tâches en même temps. Un exemple d'une zone de travail avec diverses fenêtres ouvertes :

Il y a 4 fenêtres ouvertes. Les fenêtres inactives sont grisées, tandis que les actives sont colorées. Pour en activer une, cliquez sur son nom. Si vous voulez activer la 4ème , par exemple, cliquez dessus (ici *new spawn set*) :

La fenêtre s'active immédiatement :

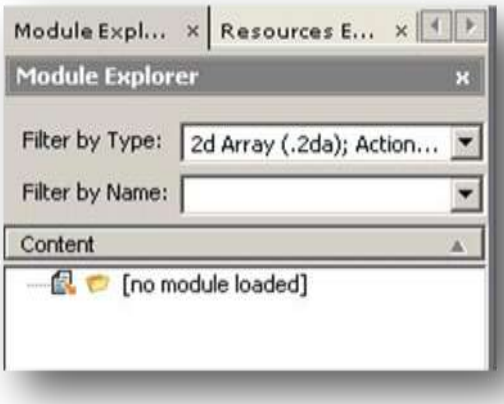
Si vous voulez la clôturer, cliquez sur le petit 'x' situé sur le côté droit de l'onglet :

La fenêtre se fermera :

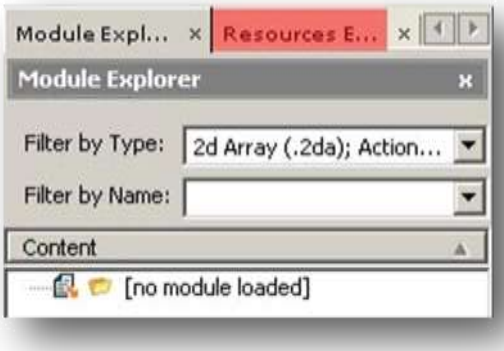


Si vous avez ouvert trop de fenêtre qu'elles ne s'adaptent pas à l'environnement de travail, vous pouvez vous déplacer en utilisant les flèches situées à la droite de la zone de travail :

L'explorer de ressources et de modules fonctionnent de la même manière. Ils peuvent être affichés simultanément, mais un seul peut être actif. Les deux fenêtres sont affichées ci-dessous, mais il n'y a que l'explorer de Module qui est actif :



Si vous voulez active l'Explorer de Ressources, cliquez sur son nom :



L'explorer de Ressources devient actif :

Si vous voulez fermer la fenêtre, cliquez sur le petit signe ‘x’ situé sur le côté droit de l’onglet :

La fenêtre sera fermée :

Cela couvre l’interface de l’Éditeur D’jinni. Je pense que maintenant nous pouvons attaquer le côté pratique des choses.

Modules

INTRODUCTION

Maintenant que nous connaissons l'interface du D'jinni, passons de la théorie à la pratique. Nous commencerons par créer un module, mais avant, il serait intéressant de savoir en premier lieu ce qu'est un Module.

Un module constitue un des éléments les plus important de The Witcher. C'est un ensemble qui lie l'ensemble des éléments de tout le jeu, ses zones, ses modèles de personnage, ses éléments d'apparition, les quêtes, etc. Tout cela sera décrit plus tard dans le manuel. Chaque module se compose d'au moins une zone (qui pourrait s'appeler un endroit). C'est ici que plaçons tout les autres objets, comme les coffres, les tables, chaises, personnages, points d'apparition, points d'action et ainsi de suite.

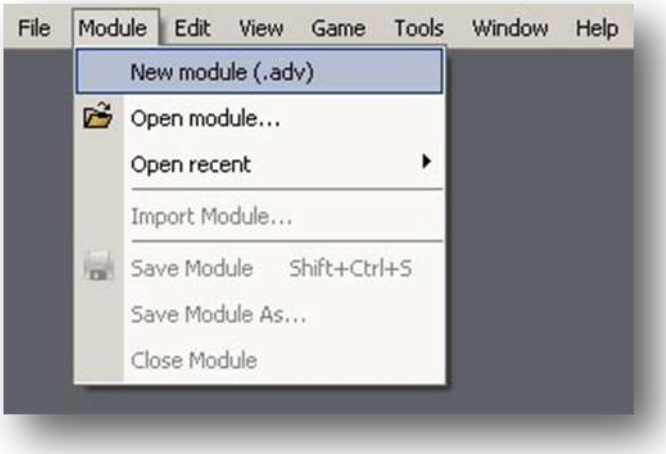
Qu'est-ce qu'une zone ? Une zone est simplement un endroit isolé du monde du jeu. Il pourrait se composer d'un intérieur, ou encore d'une vaste étendue ouverte comme des marais ou des forêts. C'est pourquoi les zones peuvent être divisés en 2 catégories : extérieurs, comportant les vastes espaces ouverts (forêts, marais, rues, villes, etc.) ; et intérieurs, comportant des bâtiments, des cavernes, des cryptes, des égouts, etc. A la différence d'autres Éditeurs – comme le Toolset Aurora de Neverwinter, le ChromEd ou l'UnrealEd – dans l'Éditeur D'jinni toutes les zones sont créées à partir de 3D Studio MAX.

Avec l'Éditeur D'jinni, vous obtiendrez plusieurs zones différentes à utiliser dans vos aventures. Afin de vous expliquer comment créer vos propres aventures de The Witcher, j'utiliserais une recherche simple à laquelle Geralt (le joueur) doit éliminer un chef bandit (comme le Professeur). La mission a été commissionnée par Siegfried. Nous allons ajouter un petit plus coloré en ajoutant un garde appelé Joseph, qui a la passion des dés. Tous les personnages sont les habitants familiers du jeu The Witcher.

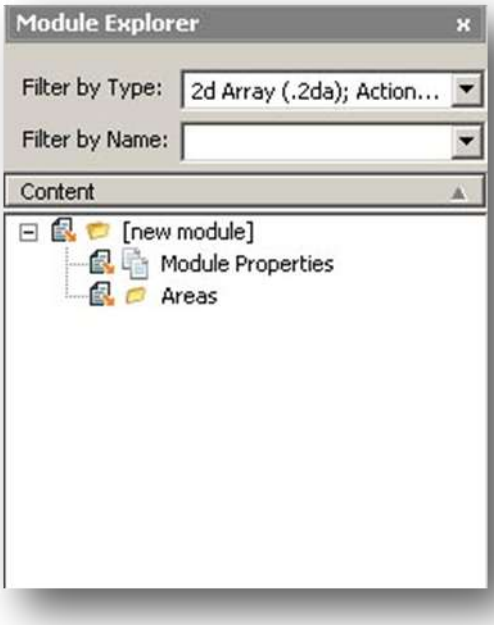
Pour garder Geralt occupé, nous rajouterons une horde de loups. Nous créerons une quête complète dans une zone se composant d'une grotte ou d'une forêt. Bien sur, c'est juste pour vous et je recommande que vous l'expérimenter un peu. Quoi qu'il en soit, c'est partie !

CRÉATION D'UN MODULE ET D'UNE ZONE

Lancez l'Éditeur D'jinni. Start the D'jinni Editor. Afin de créer un nouveau module, choisissez *New module (.adv)* à partir du menu *Module* :



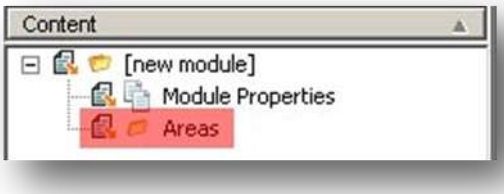
L'explorer de Module s'ouvrira sur le côté gauche de l'écran :



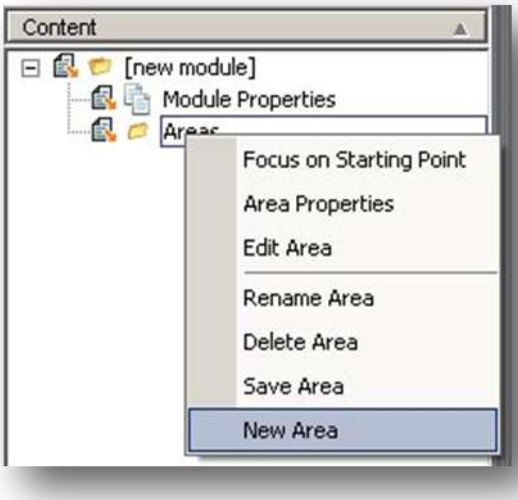
Le contenu de la fenêtre d'affiche comme un arbre. A cet instant, tout ce que vous pouvez voir sont [*new module]* et deux branches:

- *Module Properties* – donne les attributs du module,
- *Areas* – contient la liste de toutes les zones de ce module. A cet instant aucune zone n'existe, par conséquent la liste est vide.

A partir de là nous allons créer notre 1ère zone. Pour ce faire, cliquez droit sur la branche *Areas* :



Et choisissez *New Area* dans le menu :

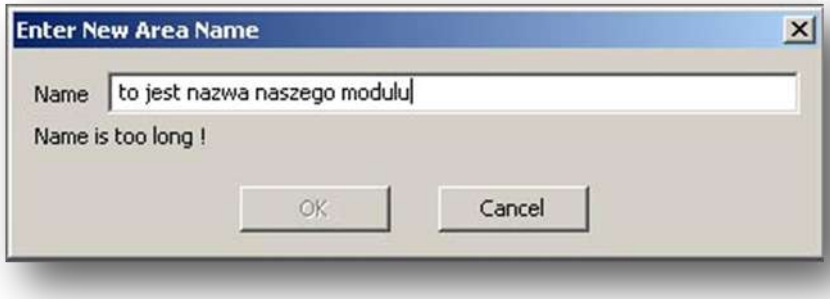


Cela ouvrira une fenêtre de type Windows, utilisée pour charger un fichier. Allez dans le dossier Data\Meshes. Il contient toutes les zones disponibles créées par l'équipe de The Witcher. Chaque zone est enregistrée dans des dossiers séparés. Ouvrez le dossier qui contient la zone de votre choix. La meilleure, sans doute, serait la

grotte située dans le dossier g31. Entrez le dossier, sélectionnez le fichier *g31.set* et cliquez sur le bouton *Open*. Une autre fenêtre apparaitra, *Enter New Area Name* :

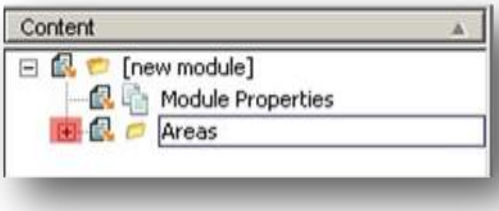
Tapez le nom de la zone, mais gardez cela en mémoire : Le nom ne peut pas commencer par une lettre majuscule ou vous ne pouvez pas utiliser les signes cabalistiques : ! @ # $, par exemple. Si vous tentez de mettre une majuscule ou de mettre un signe invalide, vous aurait ce type de message d'erreur :

Si vous entrez plus de 16 caractères, vous aurait également un autre message d'erreur de ce type :

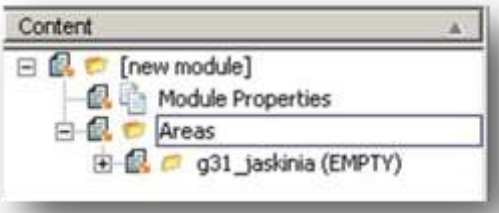


Et bien évidemment, le nom doit contenir au moins un caractère. Sinon vous serez averti :

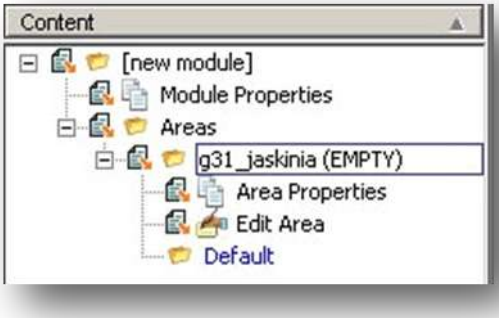
Dans les cas précédent, vous ne pourrez pas utiliser le bouton OK, et vous ne pourrez pas créer une nouvelle zone. Entrez le nom *g31_cave* et cliquez sur OK dans la ligne de commande *Enter New Area Name*. La zone sera rajoutée à notre module, mais afin de le visualiser, nous devons ouvrir la branche *Areas* dans l'explorer de Module en cliquant sur le petit signe '+' à côté du nom :



Voilà, vous pouvez voir que la nouvelle zone a été créée. La branche *g31_cave* est située sous *Areas* :



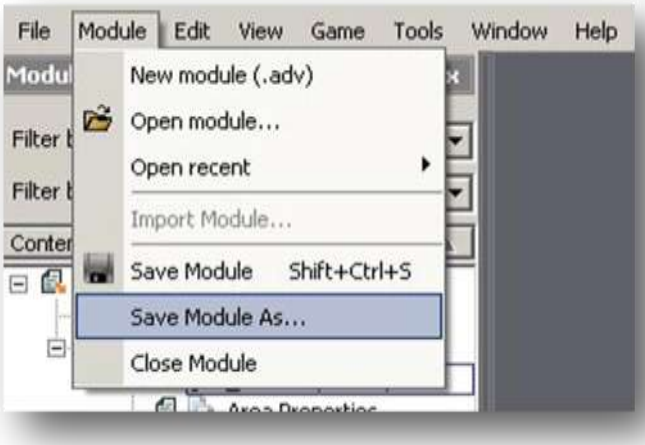
Ouvrez le contenu de celle-ci en cliquant sur le signe '+' situé à côté du nom. Vous avez maintenant une vue complète de notre module et de notre zone :



Vous remarquerez que la nouvelle zone contient 3 sous-branches :

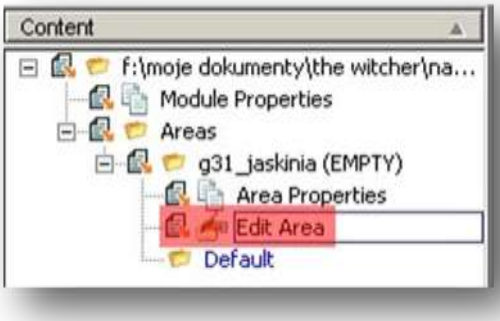
- *Area Properties* – permet de configurer les attributs de la zone (à ne pas confondre avec les *Module Properties*, c'est complètement différent),
- *Edit Area* – édite la zone en question,
- *Default* – couche par défaut de la zone.

Nous devrions sauvegarder notre module maintenant, avant de faire des opérations plus complexes. Pour cela, choisissez *Save Module As…* à partir du menu *Module* :

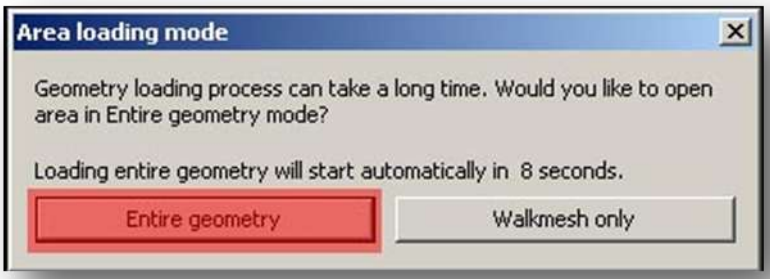


Cela ouvrira une fenêtre de type Windows pour la sauvegarde de fichiers. Allez dans : Documents and Settings\username\My documents\The Witcher, où les modules seront sauvegardés. Entrez le nom

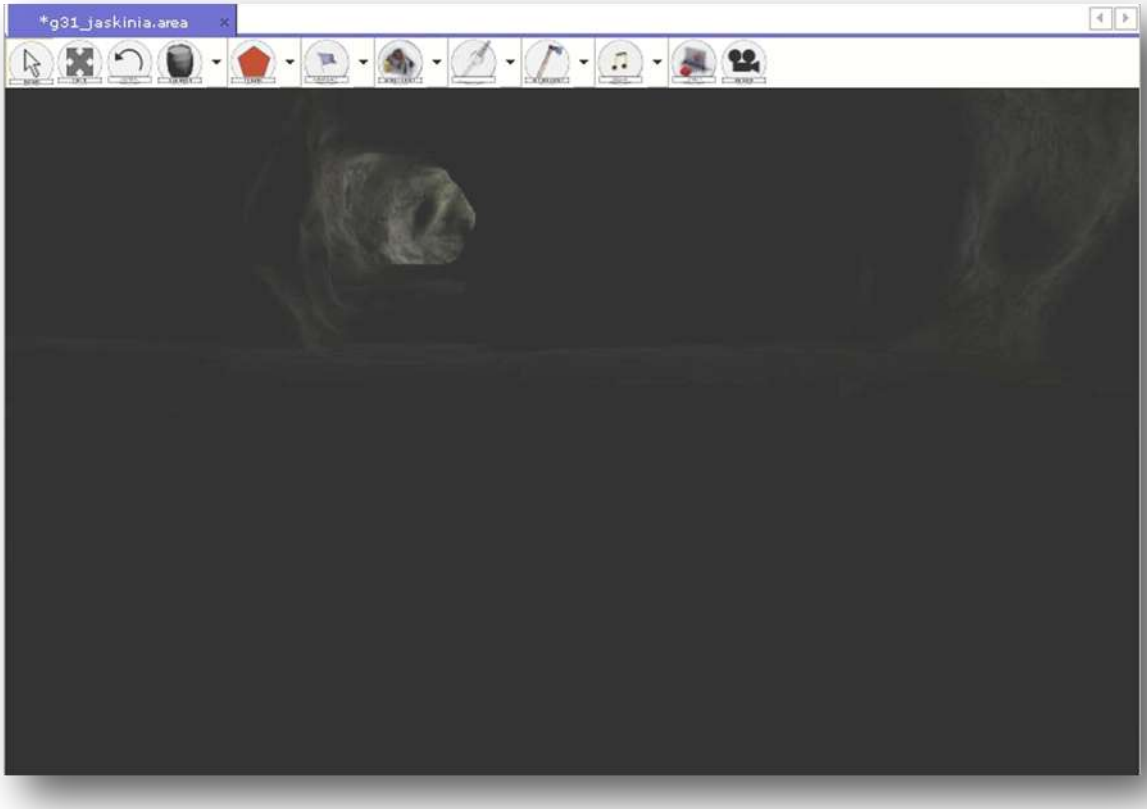
votre_aventure et cliquez sur le bouton *Save*. Maintenant nous pouvons y aller. Commençons par éditer notre zone. Pour se faire, double-cliquez sur la sous branche *Edit Area* de la zone à éditer :



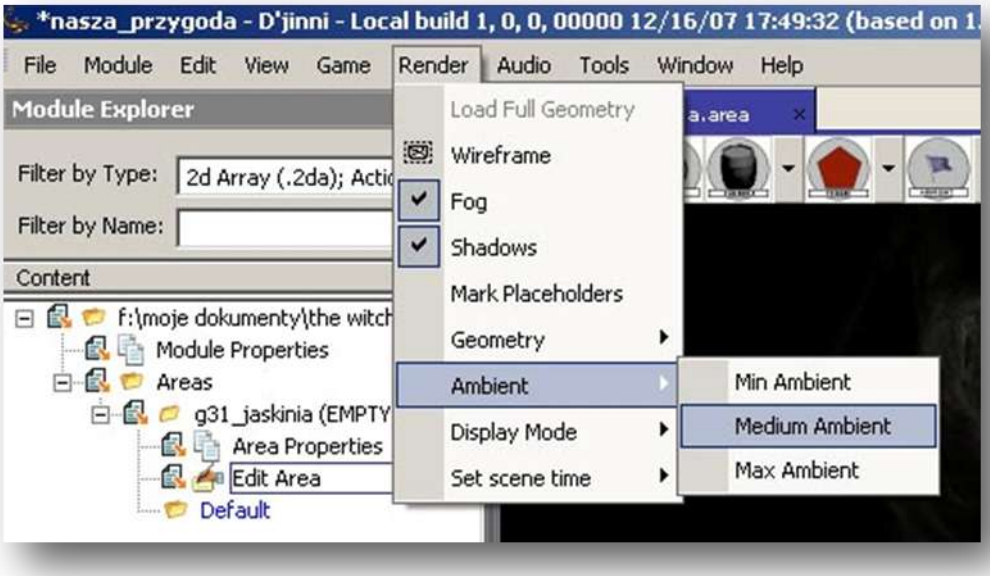
Une fenêtre *Area loading mode* apparaitra à l'écran. Cliquez sur le bouton *Entire geometry* :



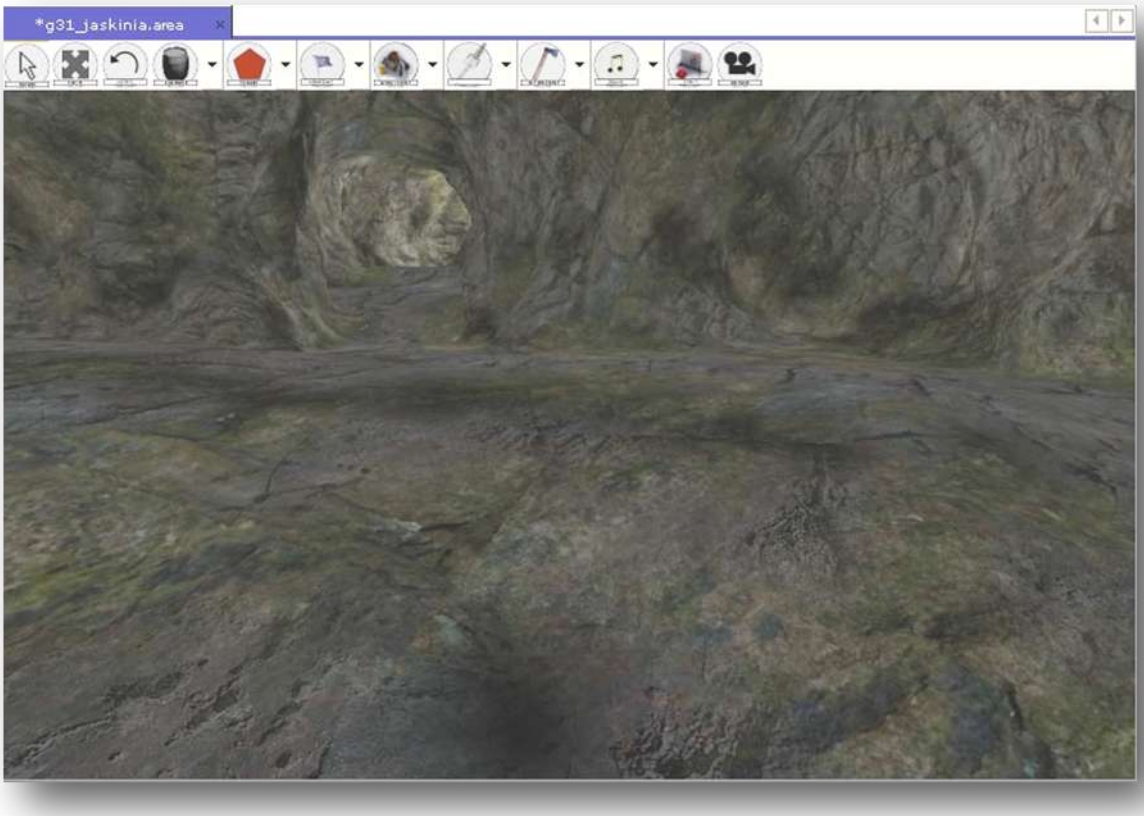
Ne rien faire pendant 10 secondes reviendra au même que de cliquez sur *Entire geometry*. D'une manière ou d'une autre, une nouvelle fenêtre *g31_cave* apparaitra, il contient notre zone :



Si la zone est trop sombre quand il est chargé, vous pouvez l'éclairer un peu plus. Afin de le faire, choisissez *Ambient -> Medium Ambient* à partir du menu *Render* :



Cela rendra la zone plus brillante :



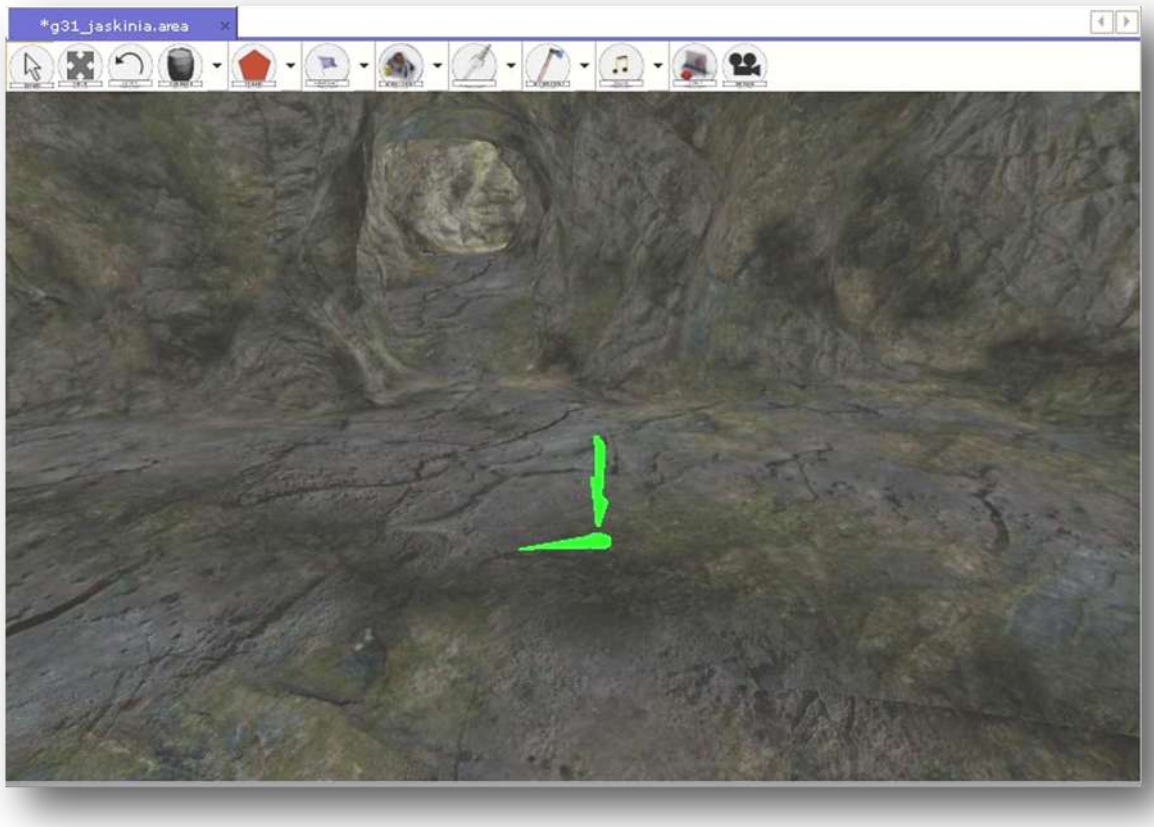
Naturellement, vous ne changez pas l'éclairage global du jeu de cette manière, c'est juste pour le rendre plus agréable au visuel. Si vous deviez vous déplacer dans votre module maintenant, vous seriez plongé dans les ténèbres. Nous ajouterons quelques lumières plus tard.

Quelques mots, maintenant, pour savoir comment se déplacer dans la zone en mode édition :

- Utilisez les touches ←↑↓→ pour vous déplacer dans la zone,
- Utilisez les touches W A S D pour bouger la caméra,
- Afin de tourner, cliquez droit en maintenant le bouton et bougez votre souris dans la direction désirée.

Maintenant, nous devrions rajouter un point d'entrée. C'est l'endroit où Geralt (je joueur) apparaît. Il convient donc de rajouter ce point en cliquant sur la deuxième icône de droite de la barre d'outils, située au dessus de la zone éditée :

Un objet représentant le "Point de départ" se colle ainsi au curseur. Cliquez gauche à l'endroit où vous voulez le placer et il sera intégré à la zone :



Le Point de Départ est toujours rajouté au calque par défaut. Mais qu'est-ce donc qu'un Calque ?

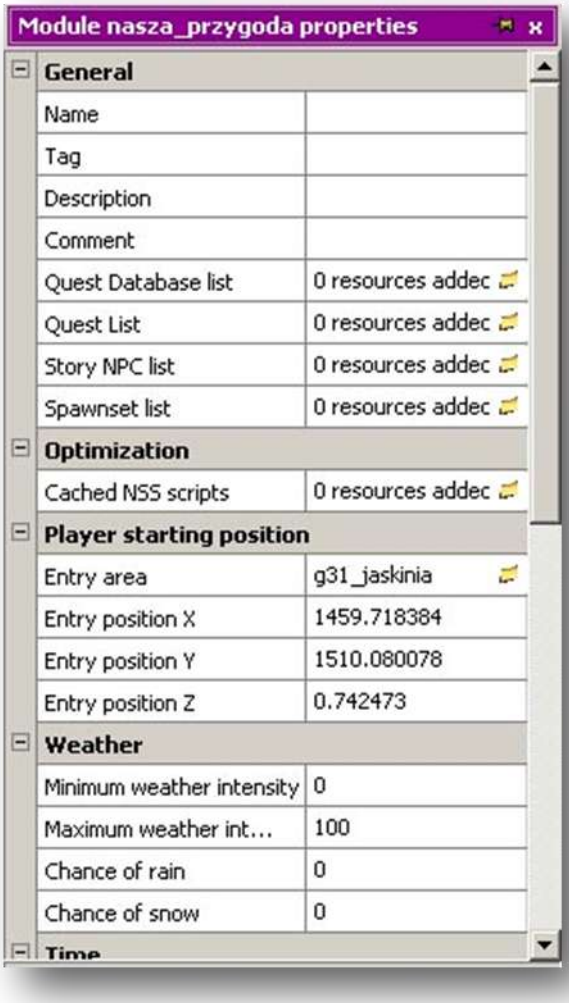
Imaginez une vaste zone avec des centaines d'objets variés. Si vous vouliez changer quelque chose sur l'un de ces objets, ce serait compliqué et long à faire si nous n'avions pas ces calques. Lorsque vous créez une zone, vous pouvez rajouter des calques et placer des objets sur ceux-ci, par ex. les points d'apparition sur l'un et les points d'action sur l'autre. Encore un autre pourrait être utilisé pour placer les objets fixes (chaises, tables, etc.).

Vous pouvez cacher un calque, ainsi les objets placez dessus disparaissent, mais uniquement lorsque vous éditez la zone. Ils seront bien, présents dans le jeu même. Vous pouvez également geler un calque, de tel sorte que les objets placés dessus ne puissent plus être modifiés (vous ne pourrez pas les supprimer, les déplacer ou encore modifier leur propriétés). Ces calques nous facilitent grandement le travail dans l'Éditeur. Chaque zone nouvellement créée a un calque par *Default* :

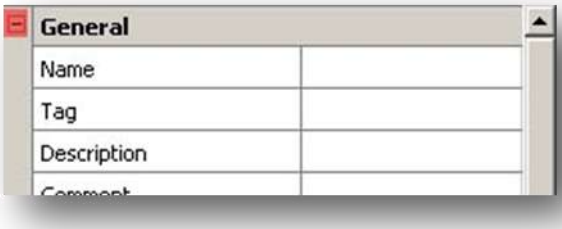
C'est exactement sur celui-ci que nous avons rajouté le Point de Départ. Rappelez-vous que quelques soit le nombre de calques activés, le Point de Départ sera toujours rattaché au calque par Défaut. Dès lors, notre module est près à fonctionner, mais cela ne fonctionnera pas – premièrement, nous n'avons pas mis d'attributs au module ni à la zone. Deuxièment, notre zone n'est pas éclairée, telle quel, elle serait plongée dans l'obscurité. Bon, après tout, c'est une caverne…

Avant de nous attaquer à l'éclairage, passons à la configuration des propriétés du module. Double-cliquez sur la branche *Module Properties* :

La fenêtre The *Module votre_aventure properties apparaît sur le côté droit de l'écran* :

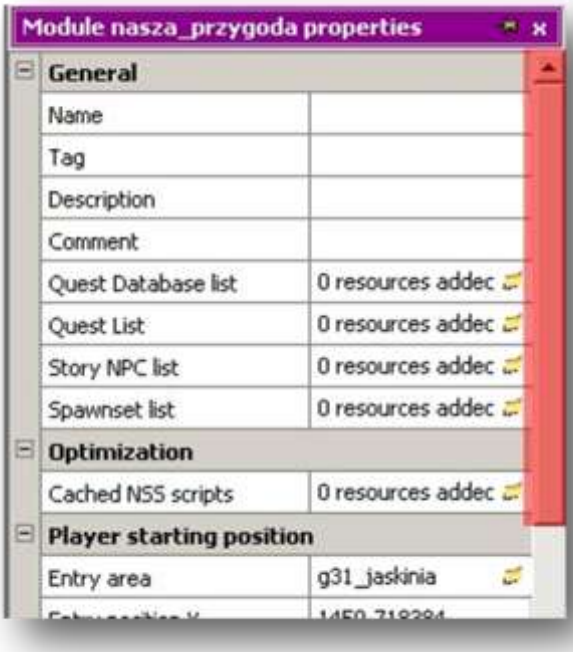


La fenêtre est divisée en 2 colonnes. Celle de gauche contient les propriétés, qui se divise de la façon suivante : *General, Optimization, Player starting position, Weather, Time* et *Scripts*. Afin de naviguer facilement entre les sections, vous pouvez les minimiser en utilisant le signe '-' situé à côté du nom de section :



Lorsque vous voulez maximiser la section précédemment minimisée, il vous suffit de cliquer sur le signe '+' situé à côté du nom de section :

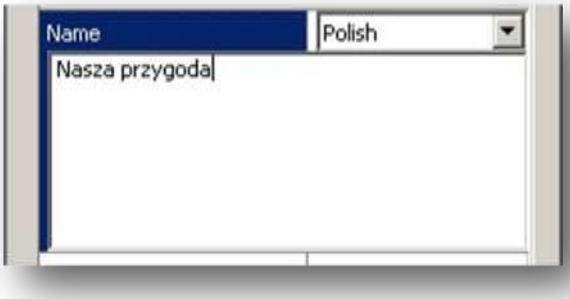
Dans la colonne de droite, vous avez les attributs proprement dit. Comme la liste est assez longue, vous avez la possibilité d'utiliser la barre d'ascenseur sur le côté droit de la fenêtre :



Il est temps de rajouter les attributs respectifs à notre module. Tout sera décrit de la même façon.

General Section:

- ***Name.*** Contient le nom du module. Afin d'y enregistrer le nom, cliquez la colonne de droite en face de *Name*. Entrez *Votre aventure dans la fenêtre qui apparaît* :



Vous pouvez aussi choisir le langage. Choisissez-le dans la liste suivante :

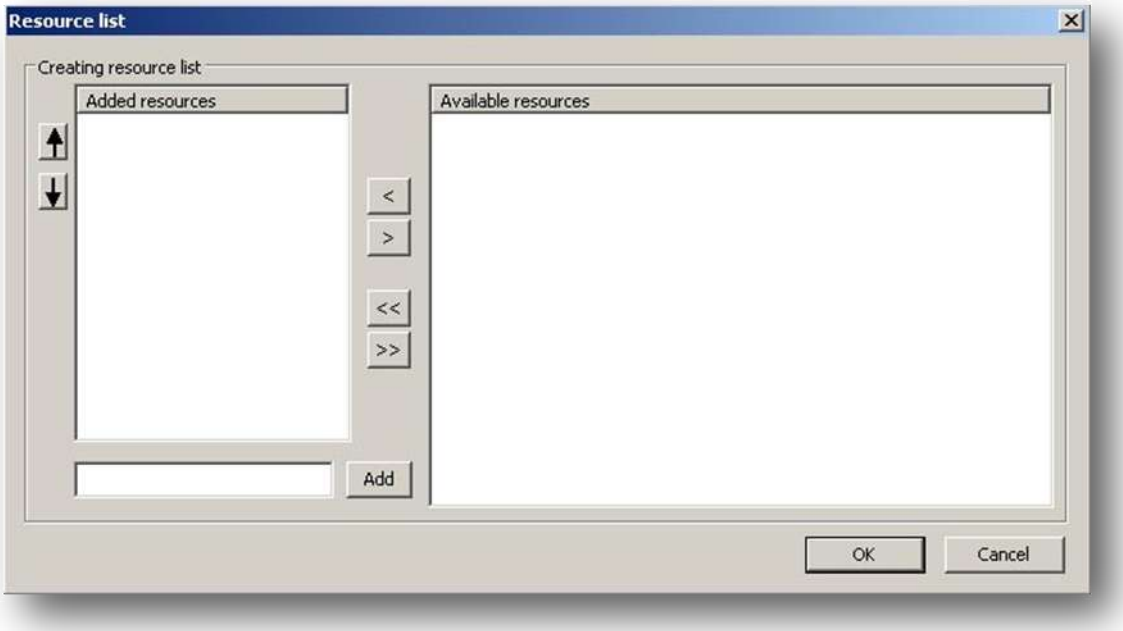
Choisissez *French* (qui se mettra par défaut).

- ***Tag.*** Utilisé afin de décrier le module donné. Il est principalement utilisé dans les scripts, on parlera plus loin dans le manuel. Pour entrer du texte, cliquez-droit sur la colonne en face de *Tag* et entrez *votre_aventure*.
- ***Description.*** Non utilisé.
- ***Comment.*** Contient l'espace où vous pouvez mettre un commentaire. Ce n'est pas utilisé dans le jeu, mais peut-être utile pour vous mettre des informations. Vous pouvez écrire ce que vous voulez, par exemple des informations sur le module.
- ***Quest Database list.*** Assigne une base de données de quête au module. Créer des bases de données et les assigner à un module, est décrit dans un autre chapitre du manuel.
- ***Quest List.*** Assigne des quêtes au module. Créer des quêtes et les assigner au module, est décrit dans un autre chapitre du manuel.
- ***Story NPC list.*** Assigne les règles d'apparition des PNJ au module. Cela est décrit dans un chapitre du manuel.
- ***Spawnset list.*** Assigne les règles d'apparition des personnages de bases au module. Cela est décrit dans un autre chapitre du manuel.

Optimization Section:

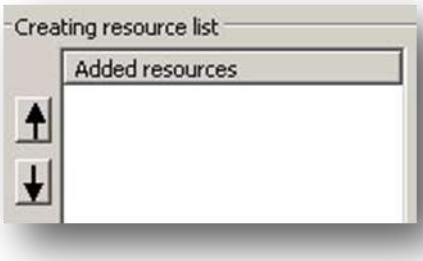
- ***Cached NSS scripts.*** Assigne les scripts utilisés dans le module. Ces scripts seront chargés avec le module (mais pas dynamiquement). Grâce à cela, le jeu fonctionne plus rapidement, mais le chargement du module peut-être plus long. Les scripts sont décrits dans un autre chapitre du manuel. Pour assigner des scripts, cliquez sur la petite icône jaune situé à au bout à droite de la colonne en face de *Cached NSS scripts* :

Cela ouvrira la fenêtre *Resource list* :



A cet instant, il n'y a pas de scripts de disponible dans *Available resources* panel parce que vous n'en avez pas créé. Mais si voulez assigner un script existant à l'attribut *Cached NSS scripts*, cliquez sur son nom dans la zone *Available* et appuyez sur le bouton '<' :

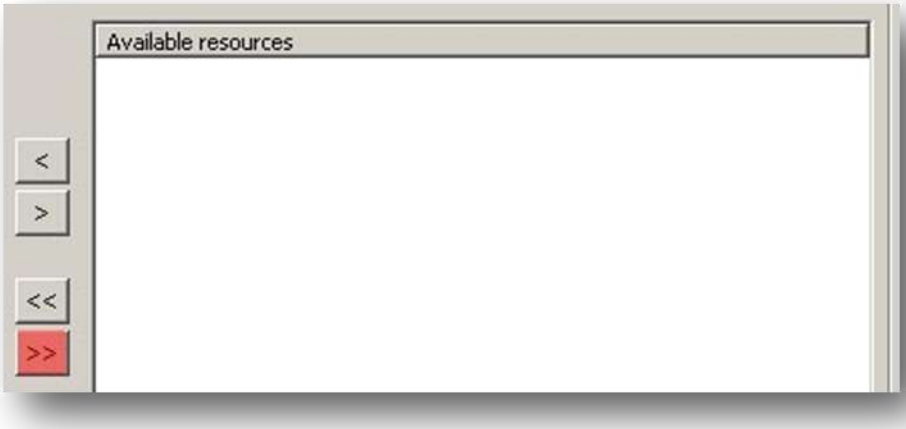
Le script apparaîtra dans le panneau *Added resources* :



Une autre façon de rajouter un script, est de double-cliquer sur son nom dans le panneau *Available resources*. Le résultat sera le même – le script sera mis automatiquement dans le panneau *Added resources*. Si vous voulez retirer un script du panneau *Added resources*, double-cliquez dessus ou utilisez le bouton '>' :

Ainsi le script sera retire des attributs de *Cached NSS script*. Si vous voulez assigner plusieurs scripts existants (en supposant qu'il y en a plusieurs), cliquez sur le bouton '<<' :

A l'inverse, si vous voulez les retirer en masse, cliquez sur le bouton '>>' :



Si pour une raison quelconque, vous voulez arranger l'ordre des scripts dans le panneau *Added resources,* il vous suffit de sélectionner le script et d'utiliser les flèches à partir des boutons '↑' or '↓' :

Après avoir additionné les scripts, cliquez sur le bouton 'OK' dans la fenêtre *Resource list*.

Player starting position Section:

- ***Entry area.*** Contient la zone du Point de Départ. Il est important de dire que cela est changé automatiquement chaque fois que vous le modifies, mais ici, pas besoin de le modifier.
- ***Entry position X, Entry position Y, Entry position Z.*** Ces 3 attributs contiennent les coordonnées X, Y et Z du Point de Départ, situées dans la zone donnée. Pareil, ils changeront automatiquement si vous déplacer le Point. Vous n'avez pas besoin de le changer ici.

Weather Section:

Cette section sert à déterminer les attributs climatiques utilisés dans le module.

- ***Minimum weather intensity.*** Détermine l'intensité du temps (pluie ou neige) dans le module. C'est donc sa valeur minimum qui est ici égale à 0. Afin de la changer, cliquez-droit dans la colonne oppose à l'attribut *Minimum weather intensity.* Pressez ENTER afin de valider votre valeur.
- ***Maximum weather intensity.*** Détermine l'intensité du temps (pluie ou neige) dans le module. C'est donc sa valeur maximum qui est ici égale à 0. Afin de la changer, cliquez-droit dans la colonne oppose à l'attribut *Maximum weather intensity.* Pressez ENTER afin de valider votre valeur.
- ***Chance of rain.*** Détermine s'il va pleuvoir dans le module. La valeur entrée affectera la chance qu'il pleuve dans le module. Si la valeur est égale à 0, vous n'aurez jamais de pluie, contrairement à 100 où il pleuvra toujours. Entrez 0 ici. Pour changer sa valeur, cliquez-droit dans la colonne opposée à l'attribut *Chance of rain* et validez avec ENTER.
- ***Chance of snow.*** Détermine s'il va neiger dans le module. La valeur entrée affectera la chance qu'il neige dans le module. Si la valeur est égale à 0, vous n'aurez jamais de neige, contrairement à 100 où il neigera toujours. Entrez 0 ici. Pour changer sa valeur, cliquez-droit dans la colonne opposée à l'attribut *Chance of snow* et validez avec ENTER.

Time Section:

C'est la section qui permet le contrôler le *Temps* dans le module.

- ***Minutes per hour.*** Détermine combine de minutes temps réel il faudra pour faire une heure dans le module. Laissez 4 ici, ce qui signifie que 4 minutes en temps réel fera 1 heure dans le jeu. Pour entrer la valeur, cliquez-droit sur la colonne opposée à l'attribut *Minutes per hour*. Pressez ENTER pour valider la valeur.
- ***Start day.*** Détermine le jour de départ du module, où la valeur 1 représente Lundi et 7 Dimanche. Vous pouvez mettre n'importe quelle valeur comprise entre 1 et 7. Pour changer la valeur, cliquez-droit sur la colonne opposée à l'attribut *Start day*. Pressez ENTER pour valider.
- ***Start hour.*** Détermine l'heure de départ du module. Entrez une valeur entre 0 et 23. the starting hour of the module. Enter a value from 0 to 23. Pour changer la valeur, cliquez-droit sur la colonne opposée à l'attribut *Start hour*. Pressez ENTER pour valider.
- ***Start month.*** Détermine le mois de départ du module, d'où le 1 sera janvier et 12 décembre. Vous pouvez donc mettre une valeur comprise entre 1 et 12. Pour changer la valeur, cliquez-droit sur la colonne opposée à l'attribut *Start month*. Pressez ENTER pour valider.
- ***Start year.*** Détermine l'année de départ du module. Vous pouvez mettre une valeur comprise en 0 et 99. Si vous mettez 43, l'année de départ sera 1243. Pour changer la valeur, cliquez-droit sur la colonne opposée à l'attribut *Start year*. Pressez ENTER pour valider.
- ***Dawn hour.*** Détermine l'heure à laquelle l'aube s'arrête. Vous pouvez mettre une valeur comprise en 0 et 23. Laissez la valeur 7, ainsi l'aube se terminera à 7 du matin. Pour changer la valeur, cliquez-droit sur la colonne opposée à l'attribut *Dawn hour*. Pressez ENTER pour valider.
- ***Dusk hour.*** Détermine l'heure à laquelle le crépuscule débute. Vous pouvez mettre une valeur comprise entre 0 et 23. Laissez la valeur 23, ainsi le crépuscule débutera à 23 heures Pour changer la valeur, cliquez-droit sur la colonne opposée à l'attribut Dusk hour. Pressez ENTER pour valider.

Scripts Section:

Les attributs de cette section gèrent les scripts qui tourneront lorsqu'un évènement lié au module a lieu, c.à.d. au chargement du module. Plus de détails concernant les scripts seront décrits ultérieurement dans un autre chapitre. Ici, je vais juste décrire ce que sont les attributs respectifs.

- ***On client enter.*** Script déclenché lorsque le joueur apparaît dans le module.
- ***On client leave.*** Script déclenché lorsque le joueur quitte le module.
- ***On heartbeat.*** Script déclenché toute les 5 secondes.

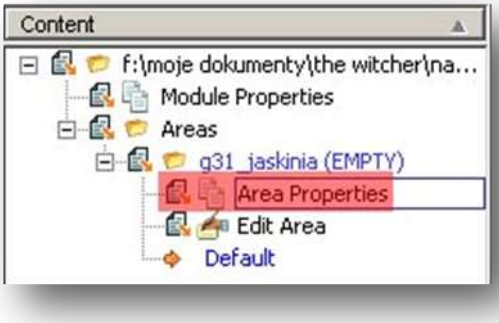
- ***On module loaded.*** Script déclenché quand le module est chargé.
- ***On module started.*** Script déclenché lorsque le module démarre.
- ***On player death.*** Script déclenché quand le joueur meurt.
- ***On player dying.*** Script déclenché quand le joueur est sur le point de mourir.
- ***On player level-up.*** Script déclenché lorsque le joueur gagne un niveau.
- ***On player rest.*** Script déclenché quand le joueur médite (repos).
- ***On player respawn.*** Script déclenché quand le joueur réapparait.
- ***On user defined.*** Script définit par l'utilisateur.

Afin d'allouer un script donné à un évènement, cliquez sur la petite icône jaune sur la droite de la colonne oppose à l'évènement. Par exemple, si vous voulez allouer un script à l'évènement *On client enter*, cliquez sur l'icône jaune situé à l'opposé de ce même attribut :

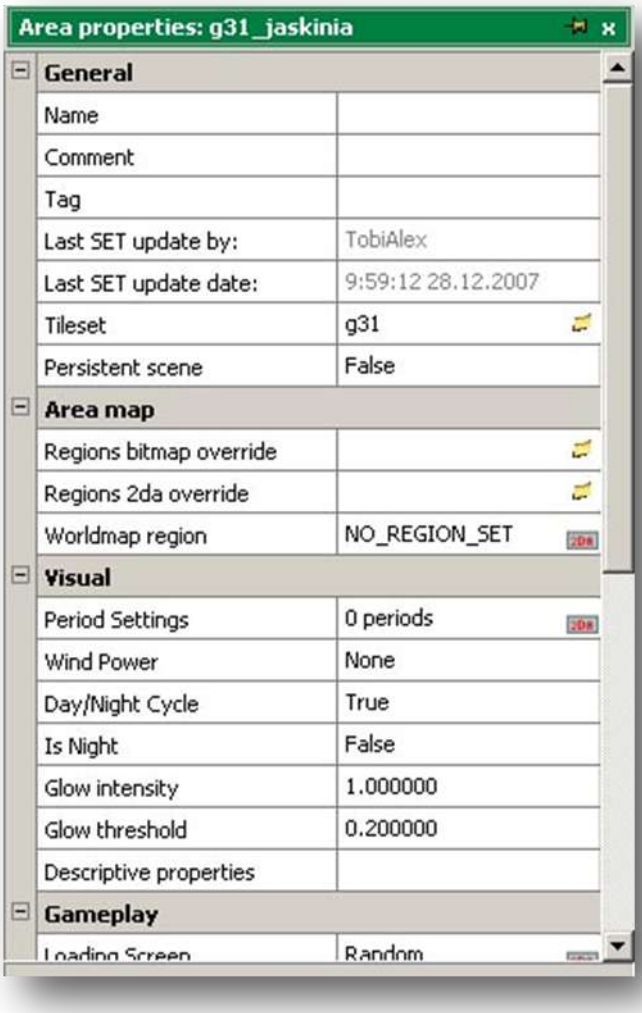
Ca ouvrira une fenêtre de type Windows utilisé pour charger les fichiers. Allez dans le dossier Data\Scripts (qui contient l'ensemble des fichiers script). Recherchez le fichier de votre choix et cliquez sur *Open*.

Ca c'est pour les attributs de module. Veuillez vous rappeler que les attributs de module s'appliquent au module tout entier, tandis que les attributs de zone, que nous placerons dans quelques instants, ne s'appliquent qu'à une zone donnée du module. Ainsi, chaque zone contient ses propres modules, avec des attributs différents.

Afin d'appliquer les attributs de la zone, double-cliquez sur la sous-branche *Area Properties* de la zone à éditer :



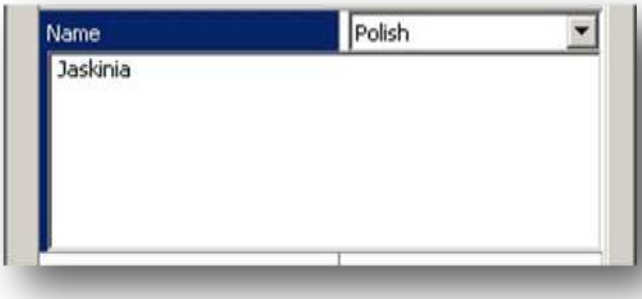
La fenêtre *Area properties* : *g31_cave* apparait à la droite de votre écran :



Cette fenêtre fonctionne de la même manière que celle précédemment décrites. Les seules choses qui diffèrent sont les sections et les attributs qu'ils contiennent. Maintenant je vais vous décrire les différents attributs et donner leurs valeurs respectives.

General Section:

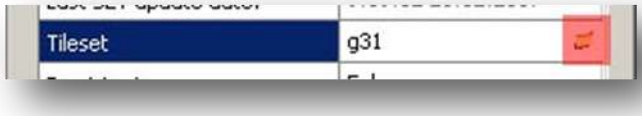
- ***Name.*** Contient le nom de la zone. Pour entrer un nom, cliquez sur l'attribut *Name* dans la colonne de droite. Entrez *Grotte* dans la fenêtre ouverte :



Ici aussi, vous pouvez choisir une langue pour le nom. Choisissez la langue à partir de la liste suivante :

Choisissez *French*.

- ***Comment.*** Contient un espace pour écrire un commentaire. Ce ne sera pas utilisé dans le jeu, c'est juste de l'information personnelle. Vous pouvez écrire ce que vous voulez, par exemple des informations sur la zone.
- ***Tag.*** Désigne la partie qui décrit la zone donnée. C'est principalement utilisé avec les scripts, desquels nous parlerons plus loin dans le manuel. Pour entrer du texte il suffit de cliquez-droit dans la colonne opposée à *Tag* et entrez *ma_grotte*.
- ***Last SET update by.*** Contient l'information de la dernière personne qui a modifié la zone. Le nom est tiré directement du login Windows. Cet attribut ne peut être change et il est automatiquement mis à jour.
- ***Last SET update date.*** Contient l'information sur la date et l'heure de la dernière modification de la zone. Cet attribut ne peut être change et est mise à jour automatiquement quand la zone ou le module sont sauvegardés. La date et l'heure sont prises directement à partir du système Windows.
- ***Tileset.*** Cet attribut contient le nom du modèle de la zone (l'objet 3D). vous n'avait pas besoin de le changer car il est généré automatiquement à la création de la zone. Si vous voulez changer l'objet, c.-à.-d. que vous voulez utiliser une autre grotte que celle utilisée initialement, cliquez sur l'icône jaune à droite de la colonne de l'attribut *Tileset* :



Cela ouvrira une fenêtre de type Windows utilisée pour charger des fichiers. Allez dans le dossier Data\Meshes. Rappelez-vous : c'est ici qu'est stocké toute les zones accessibles créées par l'équipe de The Witcher. Allez dans le dossier contenant la zone que vous voulez utiliser, sélectionnez le fichier .set et cliquez sur *Open*.

- ***Persistent scene.*** Non utilisé.

<u>*Area map* Section:</u>

- ***Regions bitmap override.*** Contient l'image graphique de votre zone. Vous avez également à votre disposition les cartes (maps) binaires des zones, celles de l'Éditeur D'jinni, créées par l'équipe de The Witcher. Ce sont des images bitmap qui servent de cartes géographique pour les zones, celles qui apparaissent dans le jeu en utilisant la touche 'M'. Pour allouer une image, cliquez sur l'icône jaune à côté de l'attribut *Regions bitmap override* :

Cela ouvrira une fenêtre de type Windows utilisée pour charger les fichiers. Allez dans le dossier Data\Meshes\g31 (c'est le dossier contenant la grotte que vous utilisez pour votre zone), et sélectionnez le fichier*regg31_m1.bmp* et cliquez sur Open.

- ***Regions 2da override.*** Contient le fichier .2da de notre zone. Ce sont de simples fichiers base de données. Plus de détails ont été écrit dans un autre chapitre du manuel. Ils sont mis à disposition pour chaque zone données dans le D'jinni et créés par l'équipe de The Witcher. Pour de sélectionner le fichier, cliquez sur l'icône jaune à droite de la zone vierge opposée à l'attribut *Regions 2da override* :

Cela ouvrira une fenêtre de type Windows utilisée pour charger un fichier. Allez dans le dossier Data\Meshes\g31, sélectionnez le fichier *regg31_m1.2da* et cliquez sur Open.

- ***Worldmap region.*** Détermine la position de notre zone par rapport au monde complet du jeu. Une carte dans The Witcher est constituée de 2 éléments : La carte de la zone sur laquelle Geralt est situé (le joueur) ; et la carte dans laquelle la zone indiquée est située. En utilisant les attributs *Regions bitmap override et Regions 2da override*, nous avons définit la carte de notre zone – La Grotte (caverne).

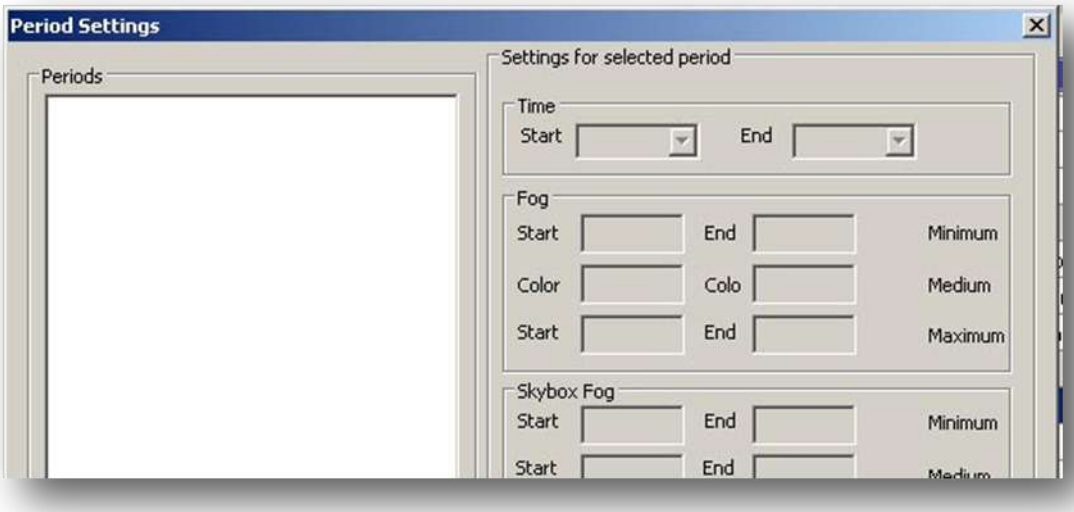
  Maintenant nous allons définir où se situe la Grotte elle-même. Nous allons le faire en utilisant l'attribut *Worldmap region*. Pour le moment, ce n'est pas très important et plus tard, lorsque vous créerez vous propres modules, vous saurez où vos zones seront situées. Choisissez une région à partir de la liste. Pour changer le choix, cliquez dans la zone opposée à l'attribut *Worldmap region*. Choisissez, par exemple, la région *graveyard*. Cela signifie que votre grotte sera située dans le cimetière :

Lorsque vous cliquez sur la petite icône rouge dans le choix de la liste, cela ouvrira le fichier de région *reg_worldmap.2da. C'est la base de données contenant toutes les Régions du jeu* :

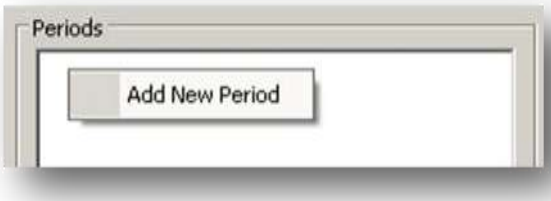
<u>*Visual* Section:</u>

- ***Period Settings.*** Contient la définition du cycle jour-nuit. Il est évident qu'une zone sera différent le matin, l'après midi, le soir ou encore la nuit. Ce sujet n'est pas très important ici, car c'est une Grotte – c'est mono-atmosphérique par défaut. Mais je vais tout de même vous montrer comment définir les cycles. Pour changer la configuration, cliquez sur l'icône rouge situé dans la colonne de droite opposée à l'attribut *Period Settings* :

Cela ouvrira la fenêtre *Period Settings* :

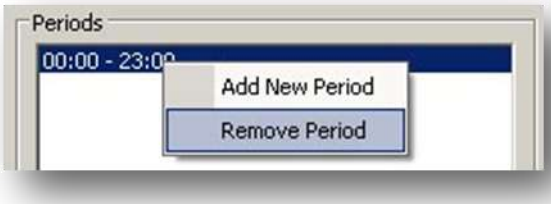


La fenêtre est divisée en 2 panneaux : *Periods*, contenant la définition des cycles ; et *Settings for selected period*, contenant la configuration du cycle donnée. Premièrement, nous allons définir le cycle. Pour changer la configuration, cliquez sur le panneau *Periods* et choisissez *Add New Period à partir du menu :*

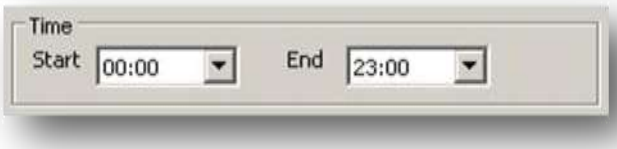


Un nouveau cycle apparaît dans le panneau *Periods* :

Par défaut, le cycle dure 24 heures, c.-à.-d. entre 00:00 to 23:00. Bien sur, vous pouvez le changer et je vous le dirais dans quelques instants. Si vous voulez supprimer le cycle, cliquez-droit dessus et choisissez *Remove Period* à partir du menu :

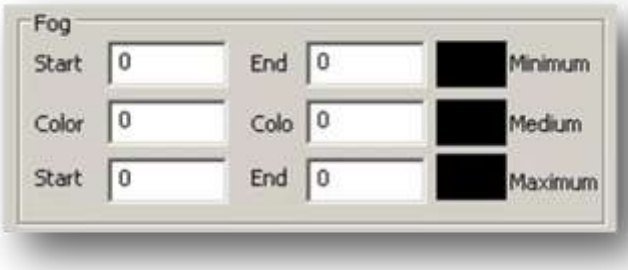


Vous pouvez définir jusqu'à 24 cycles – ce qui fera un cycle par heure. Bien sur, ce serait idiot de faire cela. C'est assez d'avoir un cycle pour une journée et une nuit. Concernant notre grotte, c'est assez. Allez au panneau Go to the *Settings for selected period*. Le premier point donne l'heure du cycle. Utilisez-le :



Start correspond à la première heure du cycle et *End* à la dernière. Choisissez à partir de la liste :

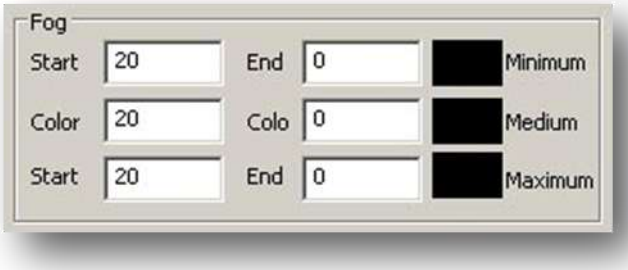
Comme je vous l'ai dit, nous n'avons pas besoin de modifier le cycle pour notre Grotte, un cycle suffit. Le champ suivant est *Fog (brouillard)*:



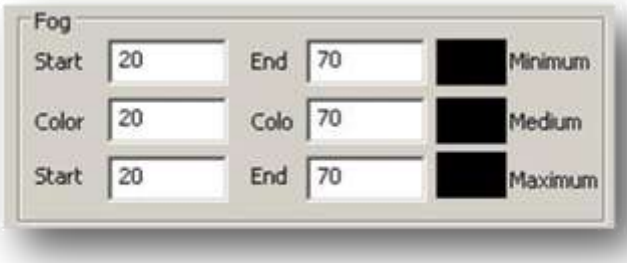
Ce champ est responsable du brouillard dans la zone. Quel est l'utilité du brouillard ? Premièrement, il change le décor – une zone recouverte d'une fine couche de brume est mieux que sans. Deuxièment, il augmente les performances de notre zone, car les objets éloignés, obscurcit par le brouillard, ne sont plus visibles et n'ont pas besoin d'être vus. C'est utilisé généralement sur les zones extérieures.

Dans le champ brouillard, choisissez la distance à partir de laquelle Geralt (je joueur) voit le brouillard disparaître. Placez également la couleur du brouillard. Notez que les la configuration est divisée en 3 parties : *Minimum, Medium* et *Maximum*. Pour vous expliquer facilement son fonctionnement, je vais vous donner un exemple différent.

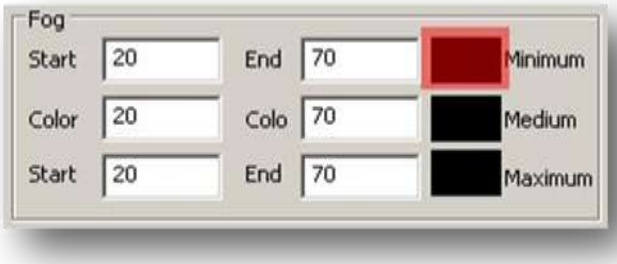
Supposons que nous ayons un cycle défini de 21:00 à 7:00. S'il n'y avait aucune différence entre *Minimum, Medium* et *Maximum,* le brouillard aurait toujours la même couleur à toute heure ? Cela ne ferait pas très réel, surtout en considérant qu'il devienne sombre vers 21 :00 et qu'il le soit déjà à minuit, alors que vers 05:00, il devient encore plus lumineux. Par conséquent, il est divisé en 3 catégories. A 21:00 le brouillard aura une couleur définit dans la catégorie *Minimum*, pour 01:00 ce sera dans la catégorie *Medium* et pour 07:00 dans la catégorie *Maximum.* Bien évidemment*,* les couleurs ne changeront pas si le joueur se fait rien. Toutes les catégories auront la même valeur pour notre cycle. Entrez la valeur 20 dans les champs de départ des 3 catégories :



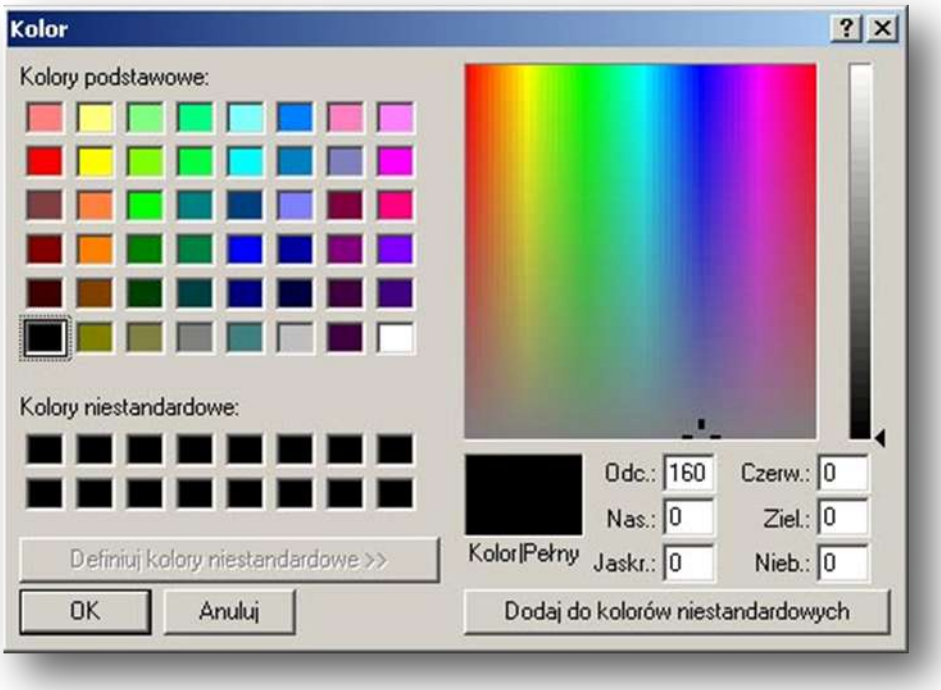
Puis la valeur 70 dans les champs en face :



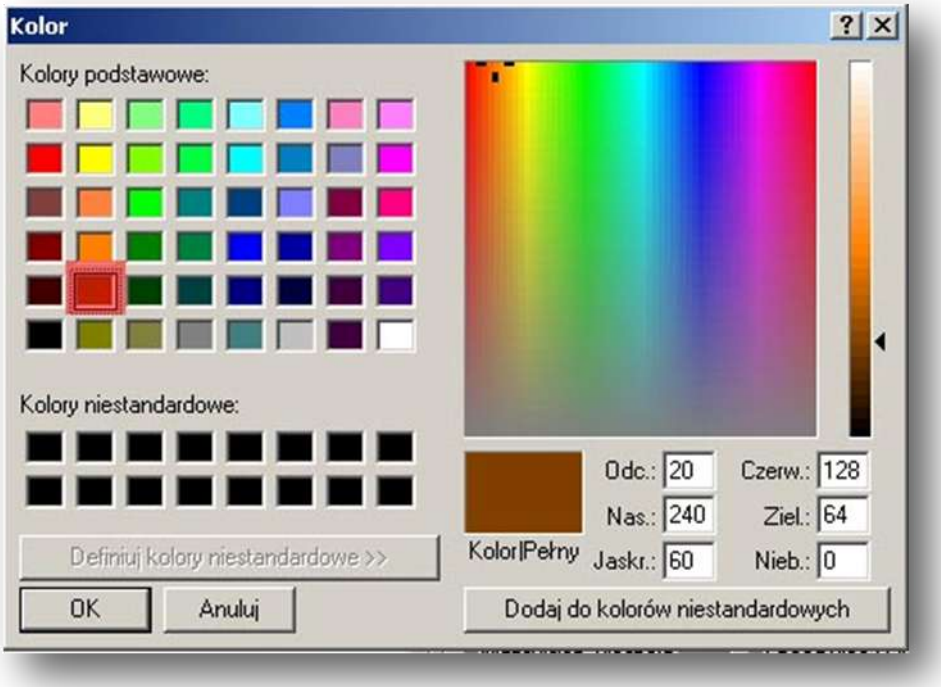
Cela signifie que le brouillard commencera à 20 unités du joueur et finira à 70. Insérons maintenant la couleur du brouillard. Cliquez sur la boîte noire à côté de *Minimum* :



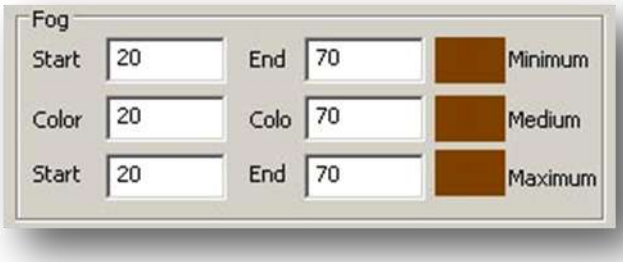
Cela ouvrira une fenêtre standard de Windows utilisée pour la gestion des couleurs :



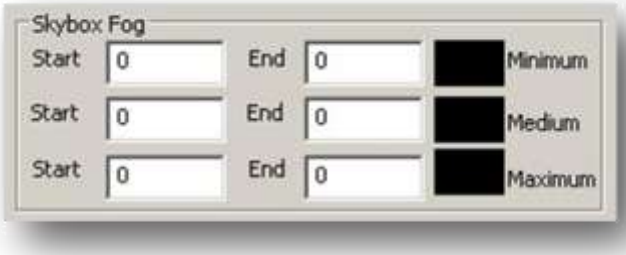
Choisissez marron :



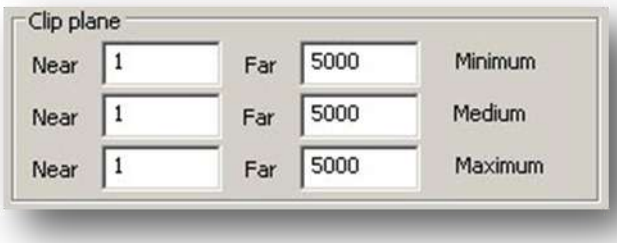
Et cliquez sur OK. Répétez l'action pour les 2 autres catégories, *Medium* and *Maximum*:



Le champ suivant, il s'agit de *Skybox Fog* :



Ca fait la même chose que *Fog*. La seule différence est que le champ *Skybox Fog* est relatif au brouillard qui couvre le ciel, et n'est opérationnel qu'en extérieur. Dans notre cas, comme il s'agit d'une Grotte, nous n'avons pas besoin de le configure. Lorsque vous créez une zone d'extérieur, cela se fait de la même manière qu'avec le champ *Fog*. Le champ suivant est le *Clip plane*:



Ce champ est principalement utilisé pour couper les objets qui sont éloignés du joueur et sont efficaces pour notre zone. Ils sont déterminés dans le champ Far. Les objets distants ne sont pas visible par le joueur et du coup, non pas à être affiché.

En vérité, afin d'optimiser les distances, vous devrez l'essayer au fur et à mesure. Lancez le module à chaque fois et regardez ce que ça donne dans le jeu. Naturellement, il ne faudra mettre la distance trop près du joueur, sinon les objets ne seront pas visibles rapidement et à l'inverse, si vous le configurez trop loin, le module sera très lent car il devra montrer trop d'objet à la fois.

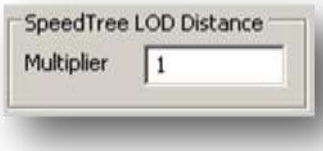
Le champ *Clip plane* contient aussi 3 catégories : *Minimum, Medium* et *Maximum*. De cette façon, vous pouvez créer une zone bien plus efficace, car la distance de nuit peut-être plus courte. Après tout, il fait sombre, ainsi les objets n'ont pas besoin d'être visible de trop près. Je recommande de débuter avec une distance réglée à 0.1 dans la distance *near*, et de 200 pour la distance *far*. Mettez ces valeurs pour les 3 catégories :

Le champ suivant est le *Light Mod* :

Ce champ gère la modification de lumière pour la zone. Le champ *Color* contient la couleur de modification et le champ *Factor* son multiplicateur. La lumière modifiée est utilisée pour les extérieurs. Dans notre cas, nous n'en avons pas besoin. Le champ suivant est le *Shadow* :

Ce champ détermine la couleur des ombres projetée par les objets situés dans la zone. La couleur noire est définit par défaut, laissons-le comme cela. Après tout, les ombres dans une grotte doivent être noires. Le champ suivant est le *NightVision Threshold* :

Ce champ permet de déterminer la distance à laquelle le joueur commence à appréhender les objets dans l'obscurité. Cela fonctionne évidemment avec les potions de nightvision fournit au joueur. Le champ suivant est le *SpeedTree LOD Distance* :



Ce champ est utilisé exclusivement avec les extérieurs composes d'arbres. Ici le multiplicateur contrôle le niveau de détail des arbres. Plus sa valeur est basse, plus le détail sera élevé et moins votre zone sera optimisée. Je vous recommande donc d'augmenter la valeur du multiplicateur si vous utilisez une zone avec beaucoup d'arbres, comme une forêt par exemple. Le champ suivant est le *Grass Distances* :

Ce champ est utilisé uniquement pour les extérieurs couvert d'herbe. Le champ Fade contient la distance à partir duquel le joueur voit l'herbe disparaitre au loin. Si vous mettez une valeur trop importante, vous diminuerez l'optimisation de votre zone ; si vous mettrez peu, l'herbe n'aura pas d'aspect réel sous le pied du joueur. Le champ *Visibility* contient la distance à laquelle le joueur peut voir l'herbe. Pour terminer, le champ *Color Filter* :

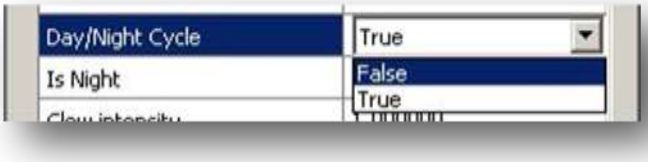
Ici vous configurez le filtre des couleurs. Le champ *Color* contient une couleur et son multiplicateur *Factor*. C'est tout, le reste viendra lorsque l'on parlera de la configuration du cycle. Cliquez sur OK dans la fenêtre *Period Settings*.

- ***Wind Power***. Détermine la vélocité du vent dans la zone. Choisissez l'attribut à partir de la liste. Comme notre zone est une grotte, nous allons le configurer afin d'imiter un courant d'air. Pour se faire, cliquez sur la colonne de droite opposée à l'attribut *Wind Power* et choisissez *Breeze* dans la liste :

Les valeurs que vous pouvez allouer à cet attribut sont :
- *None* – pas de vent,
- *Breeze* – une légère brise,
- *Light* – un vent léger,
- *Medium* – un vent moyen,
- *Heavy* – un vent fort,
- *Very heavy* – un vent violent.

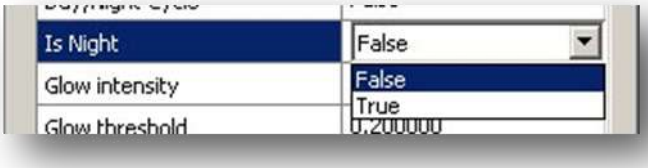
Il est important de dire que les objets déplaçables dans la zone peuvent être soufflés par le vent.

- ***Day/Night Cycle.*** Détermine si une zone contient un cycle jour/nuit. Choisissez l'attribut dans la liste. Comme il s'agit d'une caverne, nous pouvons mettre le cycle sur off. Pour ce faire, cliquez sur l'attribut *Day/Night Cycle* à droite de la colonne et choisissez *False* dans la liste :



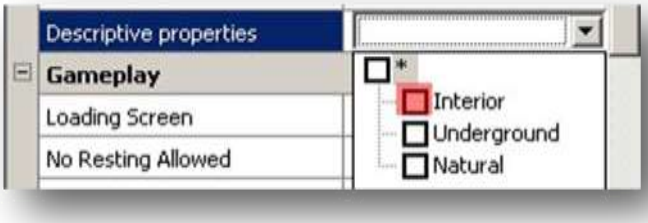
Les valeurs que vous pouvez allouées sont :
- *False* – Il n'y a pas de cycle jour/nuit dans la zone,
- *True* – il y a un cycle jour/nuit dans la zone.

- ***Is Night*.** Détermine si la zone inclue des périodes de nuit. Choisissez l'attribut dans la liste. Puisqu'il n'y a pas de nuit dans notre caverne, mettez l'attribut *False* à partir de la liste. Cliquez sur la colonne opposée et cliquez sur *False* :

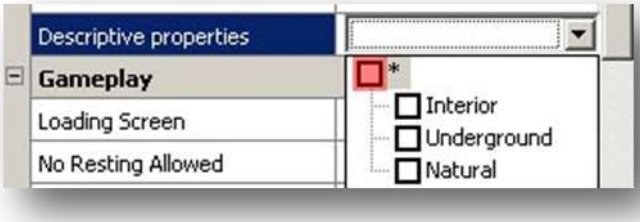


Les valeurs que vous pouvez mettre sont :
- *False* – la zone n'inclue pas de périodes de nuit,
- *True* – la zone inclue les périodes de nuit.

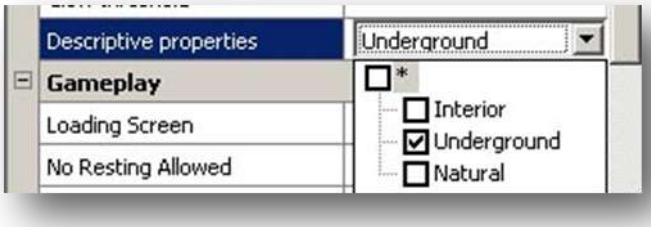
- ***Glow intensity.*** Détermine l'intensité de l'effet Glow (adoucissement) dans la zone. Entrez la valeur 1. Pour cela, cliquez dans la colonne prévue en face de l'attribut *Glow intensity*.
- ***Glow threshold.*** Détermine la distance du joueur à laquelle l'effet de glow commence dans la zone. Entrez la valeur 0.2. Pour changer sa valeur, cliquez sur la colonne de droite oppose à l'attribut *Glow threshold*.
- ***Descriptive properties.*** Détermine la description de votre zone. Choisissez l'option appropriée à partir de la liste. Pour ce faire, cliquez sur la colonne de droite et cochez les cases de votre choix :



Pour sélectionner toute les options, cliquez sur la case avec un * :



Comme note zone est une caverne, cliquez sur l'option *Underground* :



Les valeurs que vous pouvez utiliser sont :

- *Interior* – la zone est un intérieur type construction, etc.,
- *Underground* – la zone est une caverne, crypte, etc.,
- *Natural* – la zone est en extérieur, pas ex: forêts, marais ou rues d'une ville.

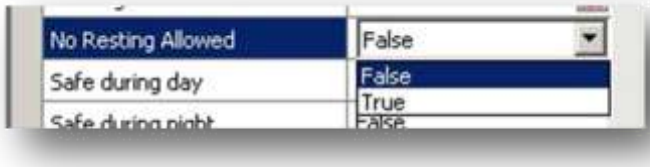
Gameplay Section:

- ***Loading Screen.*** Détermine quelle sera l'image utilisée lors des écrans de chargement. Pour le faire, cliquez sur la colonne de droite en face de l'attribut *Loading Screen* :

Cette liste contient toutes les images disponibles dans le jeu The Witcher. Si vous choisissez Random dans la liste, cela signifiera que Durant l'écran de chargement, ce sera une image aléatoire qui s'affichera. Cliquez sur l'icône rouge à côté de la liste :

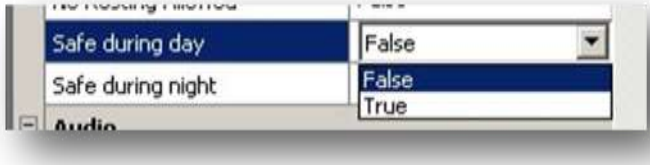
Cela ouvrira le fichier *loadscreen.2da*, qui contient la base de données d'images d'écrans de chargement dans The Witcher.

- ***No Resting Allowed.*** Détermine si le joueur peut se reposer (méditer) dans la zone. Sélectionnez l'attribut pour le configurer. Cliquez sur la colonne de droite oppose à l'attribut *No Resting Allowed*. Comme le joueur pourra se reposer dans notre zone, choisissez *false* à partir de la liste :



Les valeurs disponibles sont :
- *False* – le joueur peut se reposer,
- *True* – le joueur ne peut pas méditer.

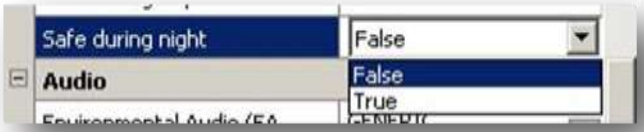
- ***Safe during day.*** Détermine si la zone est sure pendant le jour. Sélectionnez l'attribut pour le configurer en cliquant sur la colonne de droite opposée à *Safe during day*. Comme note zone est une caverne, supposons qu'elle n'est pas très sûre. Alors choisissez l'option *False* :



Les valeurs disponibles sont :
- *False* – la zone est toujours insécurisée pendant le jour,
- *True* – la zone est sûre pendant le jour.

Souvenez-vous, quand c'est sécurisé, le joueur ne peut pas utiliser ses armes o uses signes.

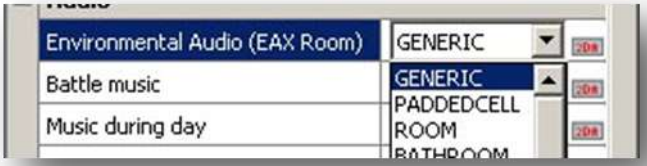
- ***Safe during night.*** Détermine la même chose que *Safe during day*, mais la nuit. Pour modifier l'attribut, choisissez l'option False :



Les valeurs disponibles sont :
- *False* – c'est toujours insécurisé la nuit,
- *True* – c'est toujours sécurisé la nuit.

<u>*Audio* Section:</u>

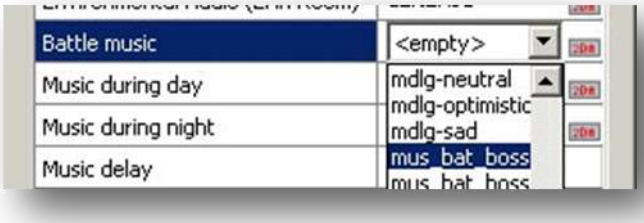
- ***Environmental Audio (EAX Room).*** Détermine quel genre de bruit de fond peut-être entendus dans la zone et comment ils s'étendent dans les différents environnements. Les mêmes sons peuvent être différents selon qu'il s'agisse d'un grand Hall, d'une petite pièce ou d'une caverne. Sélectionnez l'attribut et changez sa configuration en cliquant sur la colonne de droite opposée à l'attribut *Environmental Audio (EAX Room)* et choisissez l'option *GENERIC* :



Cette liste est très longue et contient une option pour pratiquement chaque environnement. Cliquez sur l'icône rouge à côte de la liste :

Cela ouvrira le fichier *eax_rooms.2da*, qui contient la base de données de l'ensemble des bruits de fond disponible dans le jeu The Witcher. Si vous ne savez pas quel type de bruit assigner, choisissez l'option *GENERIC*.

- ***Battle music.*** Contient la musique qui sera jouée pendant un combat. Sélectionnez l'attribut pour changer sa configuration en cliquant sur la colonne de droite opposée à l'attribut *Battle music*. Par exemple, vous pouvez choisir *mus_bat_boss1*:



Cliquez sur l'icône rouge pour avoir la liste des choix :

Cela ouvrira le fichier *ambientmusic.2da*, qui contient la base de données de toutes les musiques disponible dans le jeu.

- ***Music during day.*** Contient la musique qui sera jouée pendant le jour. Sélectionnez l'attribut, la liste contient les mêmes morceaux de musique que l'attribut *Battle music.* Pour notre zone, choisissez

amb_catacombs dans la liste. Quand vous cliquez sur l'icône rouge à côté de l'attribut, cela ouvre le fichier *ambientmusic.2da.*

- ***Music during night.*** Contient la musique qui sera jouée pendant la nuit. Sélectionnez l'attribut, la liste contient les mêmes morceaux de musique que l'attribut *Battle music.* Pour notre zone, choisissez *amb_dungeon* dans la liste. Quand vous cliquez sur l'icône rouge à côté de l'attribut, cela ouvre le fichier *ambientmusic.2da.*
- ***Music delay.*** Détermine le temps entre la fin et le redémarrage de la musique. Ce temps est mesuré en secondes. Cliquez sur la colonne de droite opposée à l'attribut *Music delay,* et choisissez 2 puis pressez ENTER. Cela signifie que la musique débutera après un délai de 2 secondes une fois terminée.

Scripts Section:

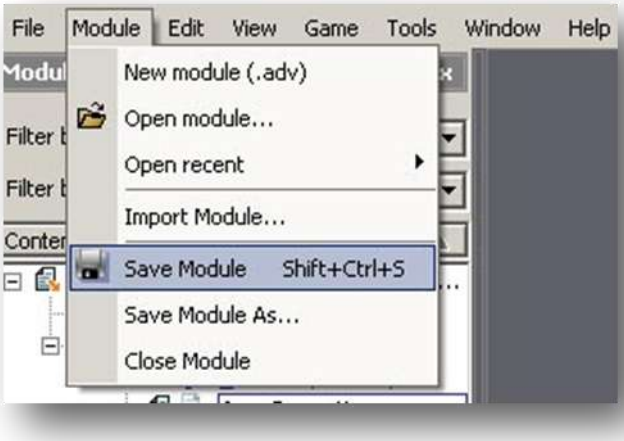
Tous les attributs de cette section gère les scripts qui fonctionne quand un évènement lié à une zone se produit – quand le joueur entre dans la zone, par exemple. Il y aura plus de détails à propos des scripts dans un chapitre ultérieur du manuel. Je vais seulement vous décrire l'utilisation des attributs respectifs.

- ***On Battle Begin*.** Le script est activé au début d'un combat.
- **On Enter.** Le script est activé quand le joueur entre dans la zone.
- **On Exit.** Le script est activé quand le joueur quitte la zone.
- **On heartbeat.** Le script est activé toutes les 5 secondes.
- ***On user defined.*** Script définit par l'utilisateur.

Afin d'y assigner un script, cliquez sur l'icône jaune situé à droite de la colonne à côté de l'évènement. Par exemple, si vous voulez mettre un script à l'évènement *On Battle Begin*, cliquez sur l'icône jaune en face de cet attribut :

Cela ouvrira une fenêtre de type Windows utilisé pour charger des fichiers. Allez dans le dossier Data\Scripts (celui-ci contient tout les scripts), sélectionnez le fichier de votre choix et cliquez sur Open.

Et viola, vous avez mis les attributs pour le module et la zone. Il temps maintenant de sauvegarder votre travail, choisissez *Save Module* dans le menu *Module* :



Le module sera sauvegardé, incluant toutes les modifications. Maintenant, nous allons ajouter de l'éclairage à notre caverne. Mais avant cela, je vais vous décrire les différents outils disponibles sur la barre d'outils situé au dessus de l'éditeur de zone.

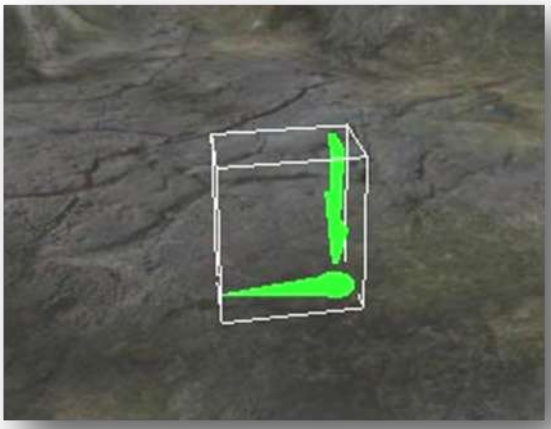
LA BOÎTE À OUTILS

Chaque icône représente un outil. Pour le choisir, cliquez-gauche sur l'icône respective. Si vous passez votre curseur en survolant l'icône quelques instant, une info-bulle apparaîtra donnant ainsi son nom. Les outils suivants sont :

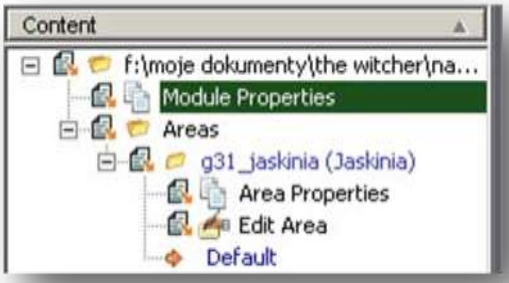
C'est l'outil utilisé pour sélectionner les objets. Utilisez-le pour sélectionner les objets situés dans la zone. Afin d'effectuer cette action, vous devez d'abord cliquer sur l'icône puis sur l'objet que vous voulez sélectionner. Si vous double-cliquez sur l'objet, une fenêtre de propriétés apparaît à droite de l'écran, contenant les attributs de l'objet.

Vous pouvez sélectionner plusieurs objets situés dans la zone en même temps. Premièrement en maintenant la touche CTRL (control) enfoncée et en cliquant sur les différents objets. Pour retirer un objet de la sélection globale, utilisez la touche MAJ (Shift) enfoncée et cliquez sur l'objet à désélectionner. L'autre façon de la sélection multiple consiste à utiliser la fonction dessin de la souris : Cliquez et maintenez le bouton gauche et déplacez votre souris, en dessinant un rectangle qui entourera vos objets. Voilà ce que ça donne :

A ce point, nous n'avons qu'un objet dans notre zone, le Point de Départ. C'est le seul objet que l'on peut sélectionner. Une fois sélectionné, vous verrez l'objet entouré d'une armature blanche:

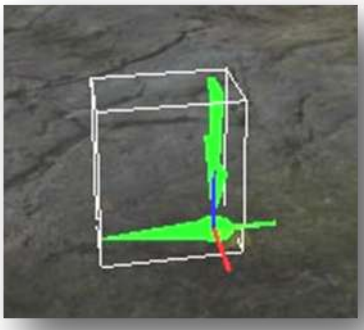


L'obejt sélectionné apparaît en vert dans la fenêtre du Module Explorer :

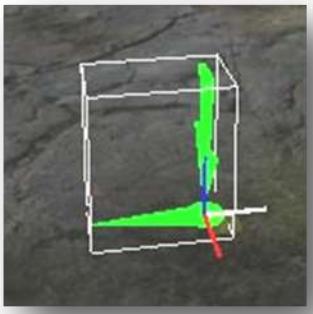


Quand le Point de Départ est sélectionné, le *Module Properties* l'est aussi dans la fenêtre du Module Explore. Cela se produit lorsque l'on double clic sur l'objet, ouvrant ainsi la fenêtre des propriétés contenant les attributs du module. Le Point de Départ est le seul objet qui ne peut pas être retiré une fois ajouté. Vous pouvez seulement le déplacé à un autre endroit de la zone. L'objet peut également être choisi dans la fenêtre du Module Explorer.

Cette outil est utilisé pour déplacer les objets. Pour cela il suffit de sélectionner l'outil puis de sélectionner l'objet à déplacer. L'objet se déplacera de la façon suivante, avec son armature blanche et son axe XYZ :

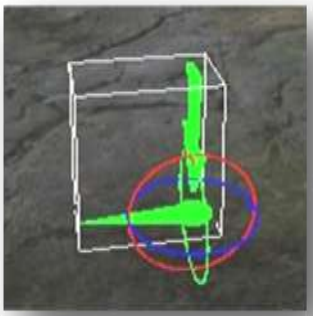


Ce sont les axes avec lesquels l'objet peut être bougé. Vous pouvez bouger avec l'axe X (ligne rouge), l'axe Y (ligne verte) et l'axe X (ligne bleue). Vous avez la possibilité de déplacer l'objet selon son axe, grâce au curseur situé au dessus de son axe. L'axe ainsi choisit fera déplacer l'armature blanche :

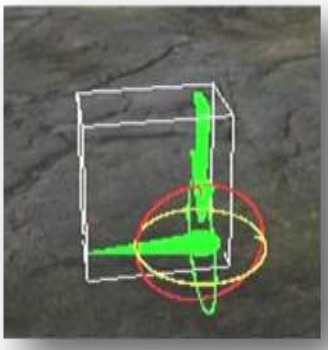


Pour pouvoir changer le sens de l'objet ou le tourner, selon l'axe choisit, cliquez et gardez le bouton gauche de la souris appuyé et bougez la souris dans la direction souhaitée. Quand l'objet a atteint sa place définitive, relâchez le bouton de la souris.

Cet outil est utilisé pour faire pivoter les objets. Choisissez l'icône dans la barre d'outils et l'objet que vous souhaité faire pivoter. L'objet sera sélectionné, avec son armature et ses 3 cercles affichés autour de l'objet :



Ces 3 cercles représentent les axes que vous pouvez utiliser pour faire pivoter les objets. Vous pouvez faire pivoter l'axe X (cercle rouge), l'axe Y (cercle vert) et l'axe Z (cercle bleu). Cliquez sur le cercle avec le curseur sur l'axe que vous voulez utiliser, celui deviendra jaune :

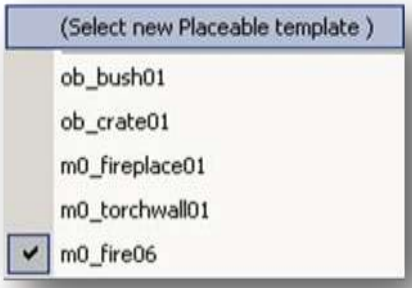


Ainsi l'objet tournera selon cet axe. Cliquez et maintenez votre bouton gauche de la souris et bougez la souris dans le sens que vous désirez. Quand l'objet à trouvé sa place, relâchez le bouton.

Ce sera tout pour les outils d'édition. Les autres sont utilisés pour ajouter ou créer divers objets dans la zone. Voyons ce qu'ils sont :

Cet outil est utilisé pour ajouter des objets fixes (chaises, tables, pots, coffres, feux, etc.). Grâce à cet outil, vous pourrez ajouter des objets intéressants à votre caverne et également dans d'autres endroits. Pour se faire, cliquez sur la flèche située à côté de l'icône d'outil :

Cela ouvre un menu. Cliquez sur *Select new Placeable template*:



Cela ouvre la fenêtre suivante :

Cette fenêtre contient tous les objets fixes disponibles, affichés par arborescence et divisés en 3 catégories. Afin de voir la catégorie dans son intégralité, cliquez sur le signe '+' situé devant son nom :

Il vous suffit ensuite de double-cliquez sur l'objet de votre choix :

L'objet devient "collé" au curseur. Vous pouvez maintenant cliquez où vous voulez pour le placer. L'objet sera ainsi ajouté la zone :

Le nouvel objet apparaît dans la fenêtre Module Explorer :

Les objets de la fenêtre du Module Explorer sont automatiquement rajoutés à leur emplacement respectif. Dans le cas présent, c'est la branche *Placeables* car il s'agit d'un objet de ce type que nous avons ajouté. C'est vraiment très utile d'afficher les objets de cette façon, car cela permet de garder l'ordre des choses pendant ue vous travaillez dans la zone, surtout quand il y a beaucoup d'objets.

Maintenant que nous avons ajouté un objet, laissez-moi vous expliquer ce que l'on pourra faire avec lui. Cliquez-droit sur la zone. Peu importe si c'est dans la fenêtre de l'éditeur ou dans la fenêtre du Module Explorer. Cela ouvre un menu :

Voici les commandes respectives :

- ***Open*** **–** Ouvre la fenêtre des propriétés contenant les attributs de l'objet situé à droit de l'écran. Je vous décrirais ces attributs dans un autre chapitre. Vous pouvez également ouvrir cette fenêtre de propriétés en double-cliquant sur le nom de l'objet dans la fenêtre du Module Explorer ou à partir de la fenêtre de l'éditeur de Zone,
- ***Revert***. Non utilisé.
- ***Focus on Object*** **–** Centre la vue sur l'objet sélectionné. Cette commande est très utile lorsque qu'il y a une multitude d'objet dans la zone et qu'il faut en trouver un. Cherchez l'objet dans la fenêtre du Module Explorer, cliquez-droit et choisissez *Focus on Object*. Cela permet de repérer très rapidement un objet,
- ***Export Placeables Position*** **–** Exporte les coordonnées X,Y et Z de l'objet, dans un fichier texte. Quand vous utilisez cette commande, cela ouvre une fenêtre de type Windows utilisé pour sauvegarder un fichier. Entrez le nom du fichier et cliquez sur Save. Le fichier peut être ouvert plus tard à partir du notepad :

  Ce fichier contient le nom de l'objet et ses coordonnées dans la zone (entre crochet),
- ***Delete Instance*** **–** Supprime l'objet de la zone (sa copie pour être précis). Quand vous choisissez cette commande, une fenêtre apparaît :

  Cliquez sur Yes et l'objet sera retiré. Souvenez-vous : Chaque objets à son propre modèle. L'objet ajouté à la zone est seulement une copie base sur le modèle. Vous pouvez aussi effacer un objet en appuyant sur la touché Suppr (Delete) après avoir sélectionné l'objet. Cela ouvrira une fenêtre *Removing objects* :

Cliquez sur Yes et l'objet sélectionné sera effacé.

- ***Update From Template*** **–** Met à jour les attributs de l'objet à partir de son modèle. Si vous faîtes quelques modifications aux attributs d'un objet supplémentaire à la zone, ça ne s'appliquera qu'à cet objet ; si vous faîtes des modifications au modèle d'un objet, ceux-ci ne s'appliqueront pas aux objets déjà places dans la zone. Il faudra donc utiliser la commande *Update from Template*, afin de mettre à jour l'ensemble des objets déjà placé dans la zone,
- ***Edit Template*** **–** Ouvre le modèle de l'objet à droite de l'écran. Cette fenêtre contient les attributs de l'objet. Rappelez-vous que chaque objet ajouté à la zone n'est seulement qu'une copie de ce modèle.
- ***Move To Layer*** **–** Déplace l'objet sur un calque choisi. Les calques seront développés dans un autre chapitre de ce manuel.

Laissez-moi revenir au menu qui apparaît lorsque vous cliquez sur la flèche situé à droite de l'outil d'ajout d'objets fixes :

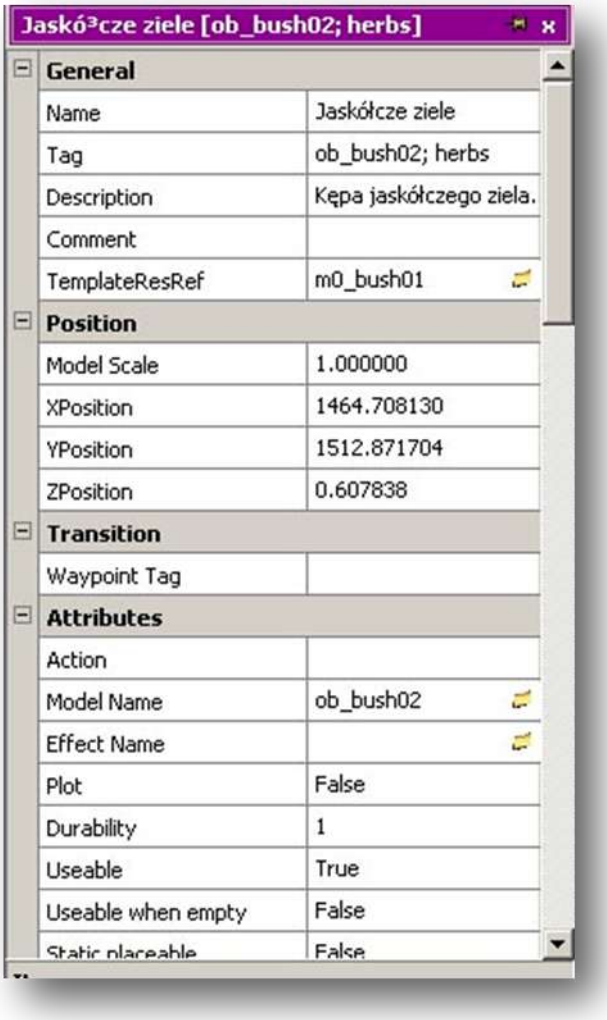
Sous la commande *Select new Placeable template*, il y a une liste des objets récemment utilisés. Chaque fois que vous sélectionnez un nouvel objet dans la fenêtre *Select*, l'objet se rajoute à cette liste. Vous devrez pas allez choisir un objet dans la commande *Select new Placeable template* à chauque fois. Notez qu'il y a déjà un objet sélectionné :

C'est utile quand vous voulez rajouter un certain nombre d'objet du même type dans une zone. Au lieu de devoir les choisir à partir de la commande *Select new Placeable template*, vous pouvez le choisir à partir de cette liste. Pour faire cela, il suffit juste de cliquez sur l'icône d'ajout d'objets fixes :

La flèche située à côté de l'outil n'est pas nécessaire cette fois-ci :

Ensuite, il vous suffit de cliquez à l'endroit où vous voulez placer l'objet.

Tout ce que nous allons voir ici sont les au sujet des attributs des objets fixes. Double-cliquez sur l'objet et une fenêtre des propriétés contenant les attributs apparaîtra à la droite de votre écran :



Je vais donc vous décrire les attributs respectifs :

General Section:

- ***Name.*** Contient le nom de l'objet.
- ***Tag.*** Contient l'étiquette d'identification de l'objet. Les étiquettes sont principalement utilisées avec les scripts.
- ***Description.*** Contient la description de l'objet selon le type de la langue.
- ***Comment.*** Contient un emplacement pour écrire un commentaire. Ce n'est pas utilisé par le jeu, c'est juste un champ d'information. Vous pouvez écrire ce que vous voulez, comme par exemple des informations à propos du module.
- ***TemplateResRef.*** Contient le modèle de l'objet. Si vous voulez changer l'objet par un modèle différent, cliquez sur l'icône dossier (jaune) situé à la droite de la colonne oppose à l'attribut T*emplateResRef* :

Cela ouvre un fenêtre de type Windows utilisée pour charger des fichiers. Allez dans le dossier Data\Templates\Placeables, et sélectionnez l'objet de votre choix et cliquez sur Open.

Position Section:

- ***Model Scale.*** Détermine la taille spécifiée de l'objet. L'objet est modifié selon les axes X, Y et Z. Pour ce faire, cliquez-droit sur la colonne opposée à l'attribut *Model Scale* et une valeur que vous voulez lui attribuer.

- ***XPosition.*** Contient la position de l'axe X. Cet attribut est automatiquement modifié lorsque vous déplacez l'objet.
- ***YPosition.*** Contient la position de l'axe Y. Cet attribut est automatiquement modifié lorsque vous déplacez l'objet.
- ***ZPosition.*** Contient la position de l'axe Z. Cet attribut est automatiquement modifié lorsque vous déplacez l'objet.

Transition Section:

- ***Waypoint Tag.*** Contient l'étiquette d'identification qui est utilisée quand le joueur est téléporté dans une nouvelle zone. Tous objets fixes peuvent server de point de destination de la téléportation. Souvenez-vous que les étiquettes d'objets ainsi que les téléportations du joueur doivent être les mêmes. Plus de détail sera décrit dans un autre chapitre de ce manuel.

Attributes Section:

- ***Action.*** Non utilisé.
- ***Model name.*** Détermine le modèle 3D de l'objet fixe spécifié. Pour choisir un modèle différent, cliquez sur l'icône dossier (jaune) situé à droite de la colonne opposée à l'attribut *Model name* :

  Cela ouvre une fenêtre de type Windows utilisé pour le chargement de fichiers. Allez dans le dossier Data\Meshes (qui contient tout les modèles d'objet), et sélectionnez le fichier de votre choix et cliquez sur Open.
- ***Effect Name.*** Détermine un effet spécial attaché à l'objet. Par exemple, cela pourrait être une brûlure qui est créée quand le feu est appliqué sur un objet en bois. Pour ajouter un effet spécial, cliquez sur l'icône jaune dans la colonne oppose à l'attribut *Effect Name* :

  Cela ouvre une fenêtre de type Windows utilisée pour charger des fichiers. Allez dans le dossier Data\FX (qui contient tout les effets spéciaux), sélectionnez le fichier de votre choix et cliquez sur Open.
- ***Plot.*** Détermine si l'objet spécifié est lié à l'histoire. Choisissez l'attribut à partir de la liste pour le configure. Cliquez à droite sur la colonne oppose à l'attribut *Plot* et sélectionné l'option adéquat. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – l'objet n'est pas lié,
  - *True* – l'objet est lié.
- ***Durability.*** Détermine comment la durabilité de l'objet spécifié est. Pour choisir la durabilité de l'objet, cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Durability* et entrez la valeur.
- ***Usable.*** Détermine si un objet spécifié peut-être utilisable ou non par le joueur. Choisissez l'attribut à partir de la liste afin de changer sa configuration. Cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Usable* et sélectionnez l'option adéquate. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – objet non utilisable,
  - *True* – objet utilisable.
- ***Usable when empty***. Détermine si l'objet spécifié peut-être utilisé une fois vide. Cela se réfère aux objets de type coffres ou tonneaux. Selon votre choix, il sera possible ou non d'ouvrir ces objets après les avoir vidés une première fois. Choisissez l'attribut à partir de la liste dans la colonne de droite à l'opposée de l'attribut *Usable when empty* et sélectionnez l'option appropriée. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – l'objet ne pourra pas être utilisé une fois vide,
  - *True* – l'objet pourra être utilisé une fois vide.
- ***Static placeable.*** Détermine qi l'objet indiqué est statique ou non. Un objet statique ne peut pas être bougé. Choisissez son attribut à partir de la liste afin de changer sa configuration. Cliquez à droite de

la colonne opposée à l'attribut *Static placeable* et sélectionnez son option. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – objet non statique,
  - *True* – objet statique.
- ***Hilight.*** Non utilisé.
- ***No preload.*** Détermine qi l'objet spécifié doit être chargé à l'avance ou non, c.-à-d. en même temps que le module, ou quand il devient nécessaire dans le jeu. Quand l'objet est chargé en même temps que le module, cela accélère les performances du module, mais décroit le temps de chargement de celui-ci. Choisissez l'attribut à partir de la liste pour changer sa configuration. Cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *No preload* et sélectionnez l'option adéquate. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – l'objet ne sera pas charger à l'avance.
  - *True* – l'objet sera chargé à l'avance.
- ***Use Physics.*** Détermine si l'objet spécifié est affecté par le système physique du jeu. Choisissez l'attribut à partir de la liste et cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Use Physics.* Les options disponibles sont :
  - *False* – objet non affecté par le system physique,
  - *True* – objet affecté.
- ***PWK collides with Physics.*** Non utilisé.
- ***Improvised Weapon.*** Non utilisé.
- ***Conversation.*** Contient un fichier avec une conversation. Un objet « conversationnel » pourrait être par exemple, une statue parlant d'une légende. J'en ai écrit d'avantage aux sujets des conversations dans un autre chapitre du manuel. Afin de mettre un dialogue, cliquez sur l'icône jaune située à dorite de la colonne opposée à l'attribut *Conversation* :

  Cela ouvre une fenêtre de type Windows utilisé pour le chargement de fichiers. Allez dans le dossier \Data\Dialogues\ (qui contient tout les fichiers de conversation), et sélectionnez le fichier de votre choix, puis cliquez sur Open.
- ***Open State.*** Détermine l'état initial de l'objet spécifié. Choisissez l'attribut à partir de la liste. Pour changer sa configuration, cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Open State* et sélectionnez l'option appropriée. Vous pouvez choisir l'option à partir de la liste suivante (les noms parlent d'eux même) :
  - *Default*, (par défaut)
  - *Open*, (ouvert)
  - *Closed*, (fermé)
  - *Destroyed*, (détruit)
  - *Activated*, (active)
  - *Deactivated*, (désactivé)
  - *Dead*. (mort)
- ***Sound Type.*** Détermine le type de son que le joueur entendra lorsqu'il va interagir sur l'objet (par exemple, l'ouverture d'un coffre). Choisissez l'option à partir de la liste et pour la changer, cliquez à droite de la colonne oppose à l'attribut *Sound Type.* Sélectionnez l'option que vous pouvez choisir à partir de la liste suivante (les noms parlent d'eux même) :
  - *corpse*, (corps)
  - *stone_plate*, (plat ne pierre)
  - *trap_spike*, (piège)
  - *trap_knife*, (piège couteau)
  - *trap_blade*, (piège lame)
  - *secr_stonewall, (éboulement)*
  - *door_tomp*, (porte)
  - *door_wooden*, (porte en bois)
  - *door_wooden2*, (porte en bois)
  - *door_fence*, (barrière)

- *door_fence2*, (barrière)
- *destroy_wall*, (mur détruit)
- *chest_open*, (ouverture de coffre)
- *gate_wood*. (barrière en bois)

Cliquez sur l'icône rouge située à droite de la colonne oppose à l'attribut *Sound Type* :

Cela ouvrira le fichier *placeableobjsnds.2da*, la base de données contient l'ensemble des definitions de types de son.

- ***Usable in combat.*** Détermine si un objet spécifié peut-être utilisé pendant un combat. Choisissez l'attribut à partir de la liste et pour changer sa configuration, cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Usable in combat.* Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – objet non utilisable pendant un combat,
  - *True* – objet utilisable pendant un combat.
- ***Door cursor.*** Détermine si le curseur de porte doit être affiché lorsque que le curseur actif est situé au dessus de l'objet spécifié. Choisissez l'attribut dans la liste et modifiez-le en cliquant à droite de la colonne opposée à l'attribut *Door cursor.* Sélectionnez l'option appropriée. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – le curseur de porte ne sera pas affiché,
  - *True* – le curseur de porte sera affiché.

<u>*Inventory* Section:</u>

- ***Has Inventory***. Détermine si l'objet contient un équipement (objet dans le jeu). Choisissez l'attribut à partir de la liste et cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Has Inventory* et mettez l'option de votre choix. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – *l'*objet ne contient pas d'équipement,
  - *True* – l'objet en contient.
- ***Items.*** Détermines quel type d'item peut être place à l'intérieur de l'objet. Pour choisir un item, cliquez sur le bouton rouge situé à droit de la colonne opposée à l'attribut *Items* :

Vous aurez plus d'information au sujet de la création d'équipement, dans un autre chapitre.

- ***Store.*** Contient le fichier de stockage. Un stock peut-être un coffre dans lequel Geralt (je joueur) stocke ses items dont il n'a pas besoin. En réalité, les stocks sont créés au moyen de modèle de magasin (shop), c'est pourquoi, le modèle stockage (storage) est alloué à cet attribut (le stock n'a pas son propre modèle). Retrouvez plus d'information sur les stocks dans un autre chapitre. Afin d'allouer un fichier stock, cliquez sur l'icône jaune située à droite de la colonne oppose à l'attribut *Store* :

Cela ouvre une fenêtre de type Windows utilisée pour les chargements de fichiers. Allez dans le dossier Data\Templates\Shops (qui contient tout les modèles de d'objet à vendre), sélectionnez le fichier de votre choix et cliquez sur Open.

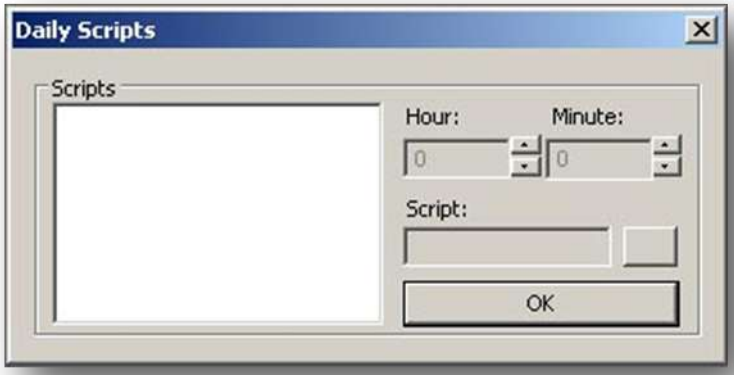
- ***Take Only.*** Détermine s'il est possible de mettre un item à l'intérieur de l'objet. Je suis sur que vous avez rencontrez de tel coffre dans le jeu où il n'était pas possible de remettre des objets à l'intérieur. Choisissez l'attribut à partir de la liste et pour le modifier, cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Take Only*. Les valeurs disponibles sont :
  - *False* – il est possible d'ajouter un item à l'objet,

- *True* – il est seulement possible de prendre des articles hors de l'objet.

Scripts Section:
Les attributs de cette section déterminent les scripts qui vont être déclenchés par un évènement, par ex: le joueur utilise un objet donné. Plus de détail sur les scripts, dans un autre chapitre du manuel.

- ***Daily Scripts.*** Le script sera active quotidiennement à un moment donné. Pour ajouter le script approprié et définir le temps d'activation, cliquez sur l'icône rouge situé à droite de la colonne opposée à l'attribut *Daily Scripts* :

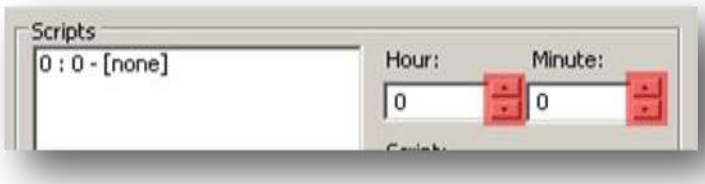
Cela ouvre une fenêtre comme suit :



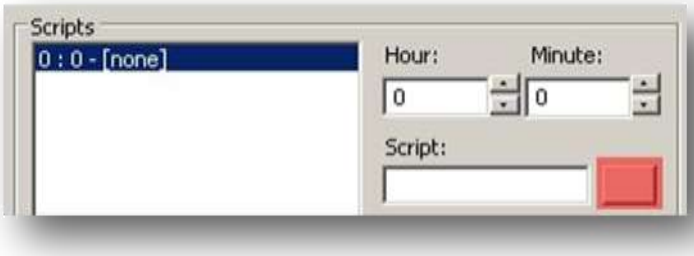
Pour ajouter un script, cliquez-droit dans le panneau *Scripts* et sélectionnez *Insert Script* à partir du menu :

Maintenant cliquez sur le Script nouvellement ajouté et configurez le temps que le script utilisera. Entrez les valeurs pour les champs *Hour* et *Minute* :

Vous pouvez également utiliser les petites flèches situées à côté des champs *Hour* et *Minute* :



Ensuite, cliquez sur le bouton situé à côté du champ *Script* :



Cela ouvre une fenêtre de type Windows utilisé pour charger les fichiers. Allez dans le dossier Data\Scripts (qui contient tout les scripts du jeu), et sélectionnez le script que vous voulez charger et validez. De cette manière, le script fonctionnera quotidiennement à un moment préréglé. Cliquez sur OK pour continuer. Bien sûr, vous pouvez rajouter d'autres scripts. Si vous voulez supprimer un script, sélectionnez-le dans le panneau *Script* et cliquez droit dessus. Choisissez *Remove Scripts* dans la liste:

- ***On Closed.*** Le script s'activera quand l'objet est fermé.
- ***On Damaged.*** Le script s'activera quand l'objet est endommagé.
- ***On Death.*** Le script s'activera quand l'objet est détruit.
- ***On Heartbeat.*** Le script s'activera toutes les 5 secondes.
- ***On Inventory Disturbed.*** Le script s'activera quand l'équipement est modifié, par ex., quand un item est prit ou ajouté à l'objet.
- ***On Lock.*** Le script s'activera quand c'est spécifié verrouillé.
- ***On Melee Attacked.*** Le script s'activera quand c'est spécifié en attaque physique.
- ***On Open.*** Le script s'activera quand c'est spécifié ouvert.
- ***On Spell Cast At.*** Le script s'activera quand un charme est emboîté dans l'objet.
- ***On Unlocked.*** Le script s'activera quand c'est spécifié déverrouillé.
- ***On Used.*** Le script s'activera quand c'est spécifié utilisé.
- ***OnUserDefined.*** Script définit par l'utilisateur.

Afin d'allouer un script, cliquez sur l'icône jaune situé à droite de la colonne opposée à l'évènement que vous voulez lui mettre. Par exemple, si vous voulez allouer un script à l'évènement *On Closed*, cliquez droit sur l'icône jaune de la colonne opposée à l'attribut :

Cela ouvre une fenêtre de type Windows utilisée pour charger les fichiers. Allez dans le dossier Data\Scripts (qui contient l'ensemble des scripts), et sélectionnez le fichier de votre choix, puis cliquez sur Open.

Physics Section:

Les attributs de cette section détermine la physique des objets.

- ***Mass.*** Détermine le poids de l'objet spécifié. Choisissez l'attribut à partir de la liste pour changer son type. Cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Mass* et sélectionnez l'option appropriée dans la liste suivante (les noms parlent d'eux même) :
  - *Feather*, (Plume)
  - *Candle*, (bougie)
  - *Sword*, (Épée)

- *Plank*, (Planche)
- *Axe*, (Hache)
- *Heavy_Axe*, (Hache lourde)
- *Barrel*, (Tonneau)
- *Stone*, (Pierre)
- *Great_Stone*, (Rocher)
- *Super_heavy*, (Super lourd)
- *Hardcore_heave*, (encore plus lourd)
- *BigBarrel*, (grand tonneau)
- *WaterBarrel*, (Tonneau d'eau)
- *Key* (recommended settings.)

Cliquez sur l'icône rouge :

Cela ouvre le fichier *phy_mass.2da*, la base de données contient les définitions des poids.

- ***Material.*** Détermine en quoi est fait l'objet. Choisissez l'attribut à partir de la liste pour changer son type. Cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Material* et sélectionnez l'option dans la liste suivante (les noms parle d'eux même):
  - *Wood*, (Bois)
  - *Stone*, (Pierre)
  - *Gum*, (Gomme)
  - *Metal*. (Métal)

  Cliquez sur l'icône rouge :

  Cela ouvre le fichier de bases de données *phy_material.2da*, avec les définitions.
- ***Primitive.*** Détermine la forme géométrique qui entoure l'objet spécifié. Cette forme sera identifiée par le système de physique du jeu. Choisissez l'attribut dans la liste pour changer son type et cliquez droit sur la colonne opposée *Primitive.* Sélectionnez l'option dans la liste suivante (les noms parlent d'eux-mêmes) :
  - *Box*, (Boîte)
  - *Cylinder*, (cylindre)
  - *Sphere*, (Sphère)
  - *Custom (votre choix)*. Libre
- ***Aard only.*** Détermine si l'objet spécifié peut être affecté par le signe d'Aard. Choisissez l'attribut dans la liste pour le changer. Cliquez à droite dans la colonne opposée à l'attribut *Aard only* et sélectionnez l'une des option suivante :
  - *False* – l'object sera affecté par tous les éléments du système de physique du jeu,
  - *True* – l'objet sera uniquement affecté par le Signe d'Aard.
- ***Affected by wind.*** Détermine si l'objet spécifié est affecté par le vent. Choisissez l'attribut dans la liste pour le changer. Cliquez à droite de la colonne opposée à l'attribut *Affected by wind* et sélectionnez l'une des options suivante :
  - *False* – objet non affecté,
  - *True* – objet affecté par le vent selon la physique où est place l'objet.
- ***Pushable.*** Détermine si l'objet spécifié peut être déplacé. Choisissez l'attribut dans la liste pour le changer. Cliquez à droite dans la colonne opposée à l'attribut *Pushable* et sélectionnez l'option dans la liste suivante :
  - *False* – *l'*objet ne peut pas être bougé,
  - *True* – l'objet peut être déplacé.

- ***Sound enabled.*** Détermine si un son peut être entendu quand l'objet est affecté le système physique du jeu. Choisissez l'option dans la liste pour le modifier et cliquez à droite dans la colonne opposée à *Sound enabled.* Sélectionnez l'option dans la liste suivante :
  - *False* – son coupé,
  - *True* – son activé.
- ***Sound type.*** Détermine le type de son qui sera entendu quand l'objet sera affecté par le système physique du jeu. Choisissez l'attribut dans la liste pour le modifier et cliquez à droite dans la colonne opposée à *Sound type*. Sélectionnez l'option à partir de la liste suivante (les noms parlent d'eux mêmes) :
  - *Basket*, (panier)
  - *Candlestick*, (chandelier)
  - *Ceramic_bottle*, (bouteille céramique)
  - *Pillow*, (oreillé)
  - *Shield*, (bouclier)
  - *Skull*, (crane)
  - *Stone_block*, (bloque de pierre)
  - *Wood_barrel*, (tonneau en bois)
  - *Wood_box*, (caisse)
  - *Wood_chair*, (chaise en bois)
  - *Body*, (corps)
  - *Sword*, (épée)
  - *Axe*, (hache)
  - *Body_animal*, (corps d'animal)
  - *HeavyGolem*. (Golem lourd)

  Cliquez sur l'icône rouge :

  Cela ouvre le fichier *phy_sound.2da*, la base de données contenant la définitions des sons.
- ***Asset database.***
- ***Asset name.***
- ***Joint strength.*** Détermine la force avec laquelle les objets sont liés. Choisissez l'attribut dans la liste pour le modifier et cliquez à droite de la colonne opposée à *Joint strength.* Mettez l'option que vous voulez à partir de la liste suivante (les noms parlent d'eux mêmes) :
  - *Unbreakable*, (incassable)
  - *Small*, (petit)
  - *Medium*, (moyen)
  - *Big*. (grand)

  Cliquez sur l'icône rouge :

  Cela ouvre le fichier *phy_joint.2da*, la base de données contenant les définitions de force.
- ***Destructible.*** Détermine qi l'objet spécifié peut être détruit ou non. Choisissez l'option dans la liste pour le modifier et cliquez à droite dans la colonne opposée à *Destructible.* Sélectionnez l'option dans la liste suivante :
  - *False* – objet indestructible,
  - *True* – objet destructible.
- ***Respawn.*** Détermine si l'objet spécifié peut réapparaître avec avoir été détruit (c.-à-.d. réapparaître à la même place). Choisissez l'option dans la liste pour le modifier et cliquez à droite dans la colonne opposée à *Respawn.* Sélectionnez l'option dans la liste suivante :
  - *False* – *l'*objet ne peut pas réapparaître après être détruit,
  - *True* – l'objet peu réapparaître.

Replace Subsection:

Les attributs de cette section détermine si un vieil objet 3D peut-être remplacé par un neuf, quand celui-ci a été détruit, par exemple. C'est utile car un objet détruit pourrait être remplacé par son épave.

- ***Asset database.***
- ***Asset name.***
- ***Joint strength.*** Détermine la force qui lie les objets entre eux.
- ***Model.*** Détermine le nouveau modèle 3D qui remplacera l'ancien. Pour ce faire, cliquez sur l'icône jaune situé à droite de la colonne opposée à l'attribut *Model* :

  Cela ouvre une fenêtre de type Windows utilisée pour charger les fichiers. Allez dans le dossier Data\Meshes, et sélectionnez le modèle de votre choix (un fichier .mdl), puis cliquez sur Open.
- ***Replace after time.*** Détermine le temps de permutation entre les modèles 3D. Pour le configurer, cliquez à droite sur la colonne opposée à l'attribut *Replace after time* et validez.

- ***Replace on collision.*** Détermine si l'échange de modèle s'effectuera après une collision entre les objets. Choisissez l'option dans la liste pour le modifier et cliquez à droite dans la colonne opposée à *Replace on collision.* Sélectionnez l'option dans la liste suivante :
  - *Off – le* replacement après une collision est désactivé,
  - *If_in_sim,*
  - *Small* – après une petite collision,
  - *Medium* – après une collision moyenne,
  - *Big* – après une grande collision,
  - *AARD* – Seulement quand le signe d'Aard a été utilisé.

  Cliquez sur l'icône rouge :

  Cela ouvrira le fichier *phy_replace_col.2da*, la base de données contenant les définitions de la force de collision.

Destructible options Subsection:

- ***Destroy after time.*** Détermine la quantité de temps après quoi un objet sera détruit. Pour configurer cette valeur, cliquez droit sur la colonne opposée à l'attribut *Destroy after time* et validez.
- ***Start destroy counter.*** Détermine quand le compte à rebours pour détruire un objet a commencé Choisissez l'option dans la liste pour le modifier et cliquez à droite dans la colonne opposée à *Start destroy counter.* Sélectionnez l'option dans la liste suivante :
  - *If_in_sim,*
  - *Small_collision* – après une petite collision,
  - *Medium_collision* – après une collision moyenne,
  - *Big_collision* – après une grande collision.

Cet outil sert à ajouter des déclencheurs (trigger) dans une zone. Mais qu'est-ce qu'un déclencheur ? C'est une section séparée d'une zone mais qui est attaché à une action. Quand Geralt (le joueur) entre dans cette section, cela va déclencher une action qui a été défini. Ce qui se produit va dépendre du déclencheur lui-même.

Les déclencheurs sont ajoutés de la même façon que les objets fixes. Cliquez sur la flèche située à côté de l'icône de l'outil déclencheur. Choisissez *Select new Trigger template* dans le menu et sélectionnez le déclencheur de votre choix dans la fenêtre *Select*. Vous pouvez aussi le choisir dans les déclencheurs récemment utilisés. Ajouter un déclencheur fonctionne de la même façon que les objets. Notez que le curseur se transforme en une main rouge. Cliquez maintenant sur l'endroit où vous voulez positionner votre déclencheur. Un point jaune apparaît à cet endroit :

Vous vous demandez surement comment un point jaune peut faire un déclencheur ? Théoriquement, cela doit être grand est d'une forme rectangulaire ou triangulaire, etc. Quand votre point est ajouté, allez cliquer à un autre endroit. Un deuxième point apparaît relié par une bande blanche :

Faisons un déclencheur rectangulaire. Déplacez le curseur à un autre endroit et cliquez. Nous avons maintenant 3 points reliés par une bande blanche en forme de L :

Bougez encore le curseur et cliquez afin d'obtenir une zone de bande blanche en forme de U :

Tout ce qu'il reste à faire est de fermer la zone en recliquant sur le 1er point. Les points seront liés entre eux et notre déclencheur créé :

Le déclencheur apparaîtra également dans la fenêtre de l'explorer de Module – localisé dans la sous-branche *Trigger* :

Vous pouvez faire la même chose avec les déclencheurs qu'avec les objets. Tout se que vous avez à faire est de cliquez-droit dessus et de lui choisir les options appropriées à partir du menu. Allez-y, double cliquez sur le déclencheur, cela ouvrira une fenêtre contenant ses attributs :

Voici la liste détaillée des attributs :

General Section:

- ***Name.*** Contient le nom du déclencheur.
- ***Tag.*** Contient l'étiquette identifiant le déclencheur. Celle-ci est surtout utilisée avec les scripts.
- ***Description.*** Contient la description du déclencheur.
- ***Comment.*** Contient un espace de commentaire. Vous pouvez y mettre tout ce que vous voulez, ce ne sera pas pris en compte dans le jeu.

- ***TemplateResRef.*** Contient le modèle du déclencheur. Si vous voulez le changer, utilisez l'icône jaune à droite du champ *TemplateResRef* :

Allez dans le dossier Data\Templates\Triggers et sélectionnez le fichier dont vous avez besoin.

Position Section:

- ***XPosition.*** Contient la position de l'axe X. L'axe sera automatiquement mis à jour si vous changez la position du déclencheur. Vous pouvez toutefois le configurer ici.
- ***YPosition.*** Contient la position de l'axe Y. L'axe sera automatiquement mis à jour si vous changez la position du déclencheur. Vous pouvez toutefois le configurer ici.
- ***ZPosition.*** Contient la position de l'axe Z. L'axe sera automatiquement mis à jour si vous changez la position du déclencheur. Vous pouvez toutefois le configurer ici.

Attributes Section:

- ***Type.*** Détermine le type du déclencheur. Pour modifier cet attribut, cliquez dans la liste est mettez l'une des option suivante :
  - *Generic* – déclencheur générique,
  - *Area transition* – déclencheur utilisé pour bouger entre 2 zones.
- ***Enabled.*** Détermine si un déclencheur spécifié est active. Choisissez l'option à partir de la liste suivante :
  - *False* – déclencheur désactivé,
  - *True* – déclencheur activé.
- ***Hilight height.*** Non utilisé.
- ***Cursor.*** Détermine la forme que pendra le curseur lorsque le curseur de la souris sera en contact avec le déclencheur. Vous pouvez choisir l'option dans la liste suivante :
  - *None* – pas de curseur,
  - *Transition* – un curseur indiquant qu'une transition entre zone est possible,
  - *Use* – un curseur indiquant que l'utilisation d'objet est possible,
  - *Examine* – un curseur indiquant que l'examination est possible,
  - *Talk* – un curseur indiquant qu'une conversation est possible,
  - *Walk* – un curseur indiquant que la marche est possible,
  - *XWalk, ?*
  - *Attack* –attaque possible,
  - *Magic* – magie possible,
  - *NoUse* – un curseur indiquant qu'un objet ne peut pas être utilisé,
  - *Trap* – a curseur indiquant la présence d'une trappe.

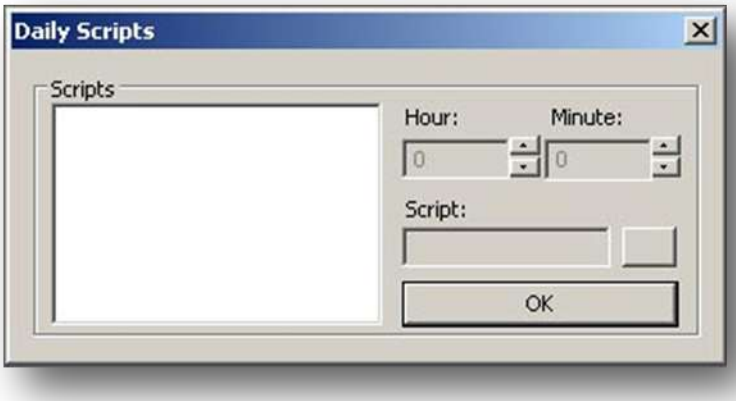
  Cliquez sur l'icône rouge pour choisir :

Il s'agit du fichier c*ursors.2da* contenant la base de données des curseurs disponibles

Scripts Section:

- ***Daily Scripts.*** Script sera actif quotidiennement à un instant précis. Cela se réfère au temps du jeu, bien entendu. Cliquez sur l'icône rouge à côté *Daily Scripts defined* :

Une fenêtre apparaît :

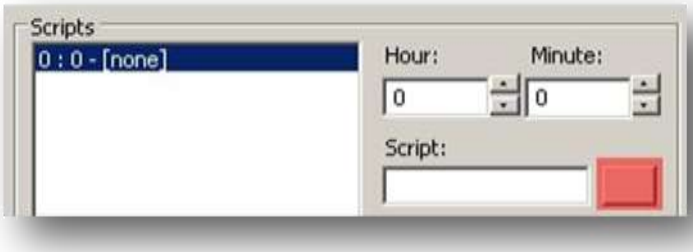


Cliquez droit sur le panneau Scripts et choisissez *Insert Script* à partir du menu :

Vous pouvez maintenant placer les heures (Hour) et les minutes dans les champs suivants :

Vous pouvez également utiliser les flêches dans les champs *Hour* et *Minute* :

Cliquez sur le bouton sous le champ *Script* :



Allez dans le dossier Data\Scripts et sélectionnez le script à charger. Ainsi ce script sera active quotidiennement à l'heure définit. Cliquez sur OK pour continuer. Évidement, vous pouvez mettre plusieurs scripts.

Pour retirer un script, sélectionnez le dans le panneau *Scripts* et cliquez droit dessus. Choisissez *Remove Script* :

- ***On Click.*** Le script pourra être déclenché quand le joueur cliquera dessus.
- ***On Enter.*** Le script se déclenchera quand le joueur ou un personnage entrera dans sa zone.
- ***On Exit.*** Le script se déclenchera quand le joueur ou un personnage quittera la zone.
- ***On Heartbeat.*** Le script s'activera toutes le 5 secondes.
- ***On User Defined.*** Script définit par l'utilisateur.

Pour allouer un évènement approprié à un script, cliquez sur l'icône jaune :

Allez dans le dossier Data\Scripts folder et choisissez le script qui va bien puis cliquez sur Open.

<u>*Advanced* Section:</u>

- ***Auto remove key.*** Détermine si une clef est automatiquement retirée de l'inventaire du joueur. Mais qu'est-ce qu'une clef ? Voyez-vous, un déclencheur peut seulement être utilisé pour changer de zone, si Geralt (le joueur) à la clef à sa disposition. Choisissez l'option suivante :
  - *False* – la clef n'est pas retirée,
  - *True* – la clef est retirée.
- ***Key name.*** Contient l'étiquette identifiant la clef. Si un déclencheur sert à ouvrir une porte, celui-ci doit avoir le même nom que la clef dans l'inventaire. Sinon, il ne sera pas possible de passer à la zone suivante.

<u>*Area transition* Section:</u>

Les attributs de cette section servent uniquement aux déclencheurs de transition de zones.

- ***Target Module.*** Contient le module à partir duquel le joueur sera téléporté. Cela ne s'applique que si le secteur de téléportation est situé dans un module différent. Si le secteur est dans le même module, n'utilisez pas cette fonction. Pour assigner une fonction, cliquez sur l'icône jaune :

  Allez dans le dossier Documents and Settings\username\My documents\The Witcher (qui contient tout les modules), sélectionnez votre module et cliquez sur Open.
- ***Destination tag.*** Contient l'étiquette d'identification de l'objet (habituellement le but) auquel le joueur sera téléporté. Souvenez-vous que l'attribut *Destination tag* doit avoir la même étiquette que l'objet qui servira à téléporter le joueur. Cliquez dans le champ pour y mettre son étiquette.
- ***Loading Screen.*** Détermine quel sera l'écran de chargement qui apparaîtra pendant la transition. Choisissez l'attribut à partir de la liste :

Cette liste contient les écrans de chargement disponible dans le jeu. Choisissez *Random* à partir de la liste pour avoir un écran aléatoire :

EAX Room Change Section:

Les attributs de cette section ne sont applicables qu'aux déclencheurs qui changent le fond sonore.

- ***Set new EAX room.*** Détermine si un nouveau fond sonore peut-être active. Choisissez un attribut à partir de la liste :
  - *False* – Le fond sonore ne sera pas changé,
  - *True* – le fond sonore sera changé.
- ***Effect volume override.***
- ***New room.*** Détermine quel nouveau type de son sera entendu dans la zone spécifiée. Choisissez-le dans la liste en cliquant dans le champ. En cliquant sur l'icône rouge, vous aurez le détail de la liste :

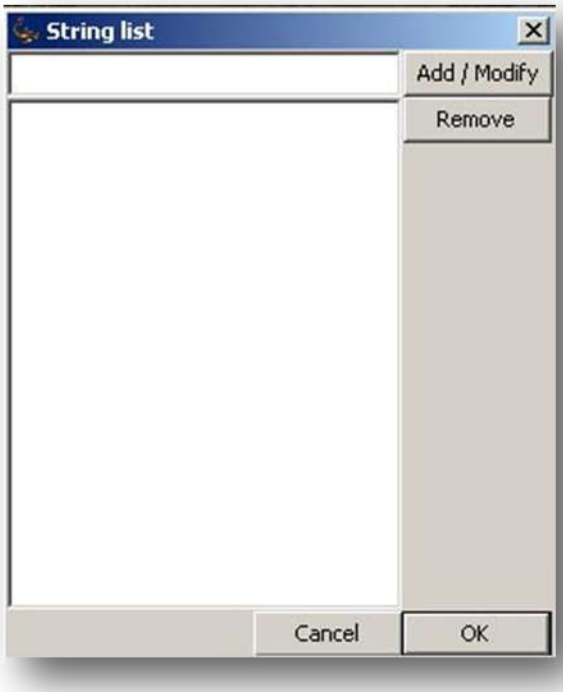
- ***Only while on trigger.*** Détermine si le fond sonore change en fonction que le joueur ou un autre personage demeure dans le secteur déclencheur. Choisissez parmi la liste suivante :
  - *False* – Le fond sonore change en permanence,
  - *True* – le fond sonore change selon que le joueur ou un PNJ reste dans le secteur déclencheur.

Sound groups enable / disable Section:

Les attributs de cette section fonctionnent quand un déclencheur est employé pour éteindre ou allumer un son.

- ***Enable sounds of tags.*** Contient la liste des étiquettes d'identification des sons autorisés. Cliquez sur l'icône rouge pour définir le champ :

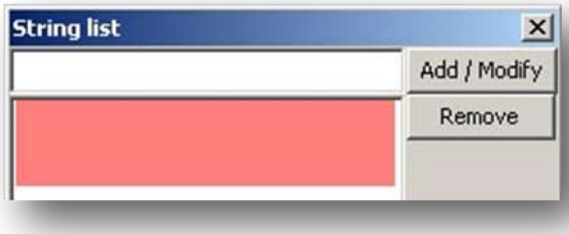
Cela ouvre la fenêtre *String list* :



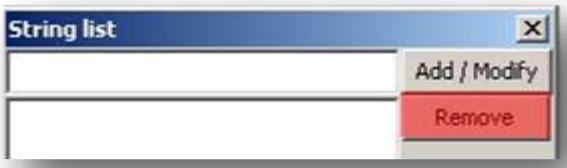
Pour mettre une étiquette, cliquez sur le champ sous *String list* :

Entrez l'étiquette son que vous souhaiter autoriser. Cliquez sur le bouton *Add / Modify* :

Cela rajoute l'étiquette dans la liste :



Vous pouvez modifier ou supprimer une étiquette de la liste :



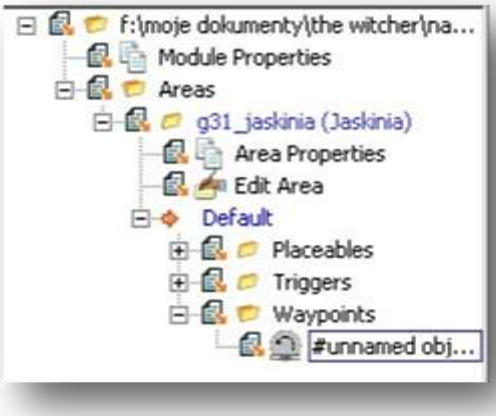
- ***Disable sounds of tag.*** Contient la liste des étiquettes d'identification des sons qui peuvent être éteint. Pour en définir, cliquez sur l'icône rouge **:**

  Cela ouvre une fenêtre *String list* qui fonctionne de la même manière que l'attribut *Enable sounds of tag.*
- ***Fade Time.*** Détermine la durée d'effacement du son.
- ***Reverse of trigger.***
- ***Only while on trigger.*** Détermine si un fond sonore est active ou non selon que le joueur ou un PNJ demeure dans le secteur déclencheur. Choisissez l'option dans la liste :
  - *False – False* – Le fond sonore change en permanence,
  - *True* – le fond sonore change selon que le joueur ou un PNJ reste dans le secteur déclencheur.

Cet outil est utilisé pour ajouter des buts dans la zone. En dépit du nom, les buts ne sont généralement pas utilisés pour la navigation. Dans le D'jinni, les buts sont utilisés de 2 façons : pour montrer à un personnage contrôlé par l'ordinateur où il doit aller lorsqu'il pleut ; et comme point de passage entre zones. La création de passages sera développée dans un autre chapitre de ce manuel.

Les buts sont ajoutés de la même façon que les objets. Cliquez sur la flèche à côté de l'outil et choisissez *Select new Waypoint template* à partir du menu. Ensuite, choisissez le but dans la fenêtre *Select* :

Ce but apparaîtra également dans la sous-branche *Waypoints* de la fenêtre du Module Explorer Windows :



Les buts peuvent être modifies de la même manière que les objets. Double cliquez sur le but. La fenêtre contenant les propriétés du but s'affichera à droite de l'écran :

Voyons maintenant les différents attributs :

General Section:

- ***Name.*** Contient le nom du but.
- ***Tag.*** Contient l'étiquette d'identification du but. Les étiquettes sont généralement utilisées avec les scripts. Les buts sont généralement utilisés pour les téléportations, comme les portes ou les déclencheurs.
- ***Description.*** Contient la description du but.
- ***Comment.*** Contient un emplacement libre de tout commentaire.
- ***TemplateResRef.*** Contient le modèle pour le but. Pour le changer, cliquez sur l'icône jaune :

Allez dans le dossier Data\Templates\Waypoints\, sélectionnez le fichier et cliquez sur Open.

Position Section:

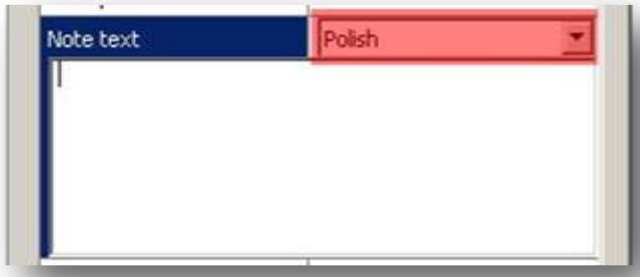
- ***XPosition.*** Contient la position de l'axe X du but. L'axe sera automatiquement mis à jour si vous changez la position du déclencheur. Vous pouvez toutefois le configurer ici.
- ***YPosition.*** Contient la position de l'axe Y du but. L'axe sera automatiquement mis à jour si vous changez la position du déclencheur. Vous pouvez toutefois le configurer ici.
- ***ZPosition.*** Contient la position de l'axe Z du but. L'axe sera automatiquement mis à jour si vous changez la position du déclencheur. Vous pouvez toutefois le configurer ici.
- ***Model number.*** Détermine le nombre de modèle 3D dépeignant le but. Mettez le nombre désiré ou cliquez sur le flêches :

Attributes Section:

- ***Type.*** Détermine le type de but. Choisissez le type dans la liste suivante :
  - *Normal* – but ordinaire,
  - *Ingame marker* – le but est marqué dans le jeu,
  - *Editor marker* – le but est marqué que dans l' D'jinni.

Map marker Section:

- ***Is map marker.*** Détermine qi le but spécifié est marqué sur la carte. En utilisant un but, vous pouvez marquer l'endroit où est localisée : une quête ; l'entrée d'une caverne, un personnage important, etc. Choisissez l'option dans la liste :
  - *False* – but no marqué,
  - *True* – but marqué.
- ***Note text.*** Contient le texte qui sera visible quand le curseur passera au dessus du marqueur sur la carte du jeu. Mettez le texte et choisissez la langue (il faut mettre un texte différent pour chaque langue) :



- ***Visible as.*** Détermine comment les marqueurs seront affichés sur la carte. Ils seront affichés de différentes couleurs selon leur but, quêtes, personnages, etc. Mettez l'option à partir de la liste suivante :
  - *NPC*, (PNJ)
  - *Quest, (Quête)*
  - *ImportantPlace*, (Place importante)
  - *Shop*, (Magasin)
  - *SwordUpgrade – le forgeron* (vous pouvez améliorer vos épées ici),
  - *Campfire*, (Feux de camps)
  - *Herb*, (Prairie)

- *PlaceOfPower*, (Source d'énergie)
- *CircleOfElement*, (Cercle des éléments)
- *User* – determiné par l'utilisateur

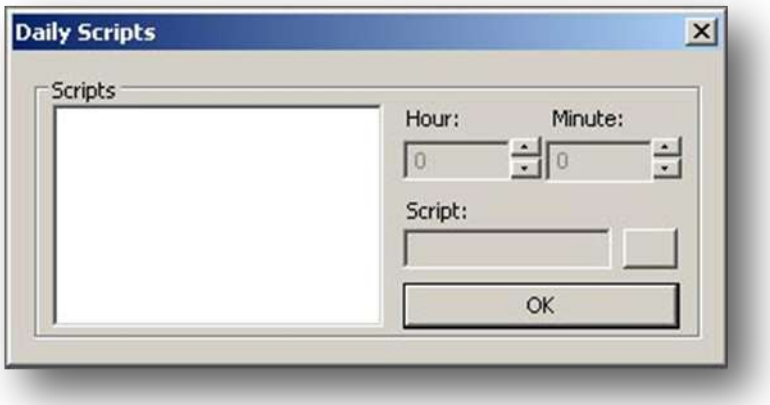
Cliquez sur l'icône rouge pour avoir la liste :

- ***Marker Enable.*** Détermine si le marqueur spécifié est active. Choisissez dans la liste suivante l'option désirée :
  - *False* – marqueur désactivé,
  - *True* – marqueur activé.

<u>*Scripts* Section:</u>

- ***Daily Scripts.*** Script sera actif quotidiennement à un instant précis. Cela se réfère au temps du jeu, bien entendu. Cliquez sur l'icône rouge à côté *Daily Scripts defined* :

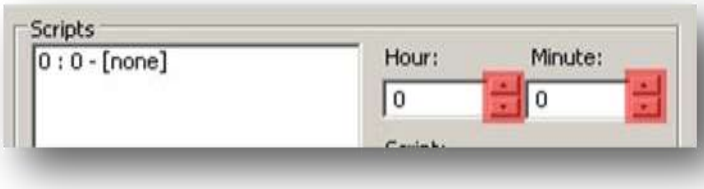
Une fenêtre apparaît :



Cliquez droit sur le panneau Scripts et choisissez *Insert Script* à partir du menu :

Vous pouvez maintenant placer les heures (Hour) et les minutes dans les champs suivants :

Vous pouvez également utiliser les flèches dans les champs *Hour* et *Minute* :



Cliquez sur le bouton sous le champ *Script* :

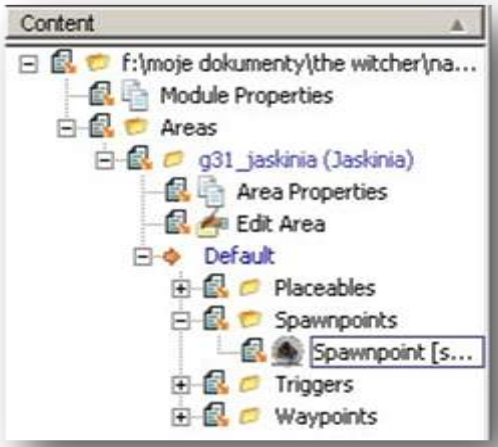
Allez dans le dossier Data\Scripts et sélectionnez le script à charger. Ainsi ce script sera active quotidiennement à l'heure définit. Cliquez sur OK pour continuer. Évidement, vous pouvez mettre plusieurs scripts.

Pour retirer un script, sélectionnez le dans le panneau *Scripts* et cliquez droit dessus. Choisissez *Remove Script* :

Cet outil est utilisé pour ajouter des points d'apparition (spawn) à un secteur. Plus d'informations dans un autre chapitre de ce manuel. Les Spawns sont utilisé de la même manière que les objets.

Cliquez sur la flèche située à côté de l'icône outil et choisissez *Select new Spawnpoint template* à partir du menu. Nous allons voir comment ajouter un point de spawn au secteur :

Ce point de spawn apparaîtra aussi dans la sous-branche du Module Explorer :

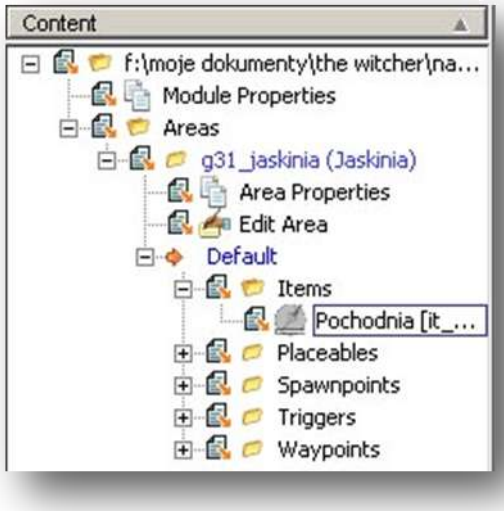


Les points de Spawn peuvent être modifiés de la même façon que les objets. Double-cliquez sur le spawn afin d'obtenir la fenêtre des propriétés :

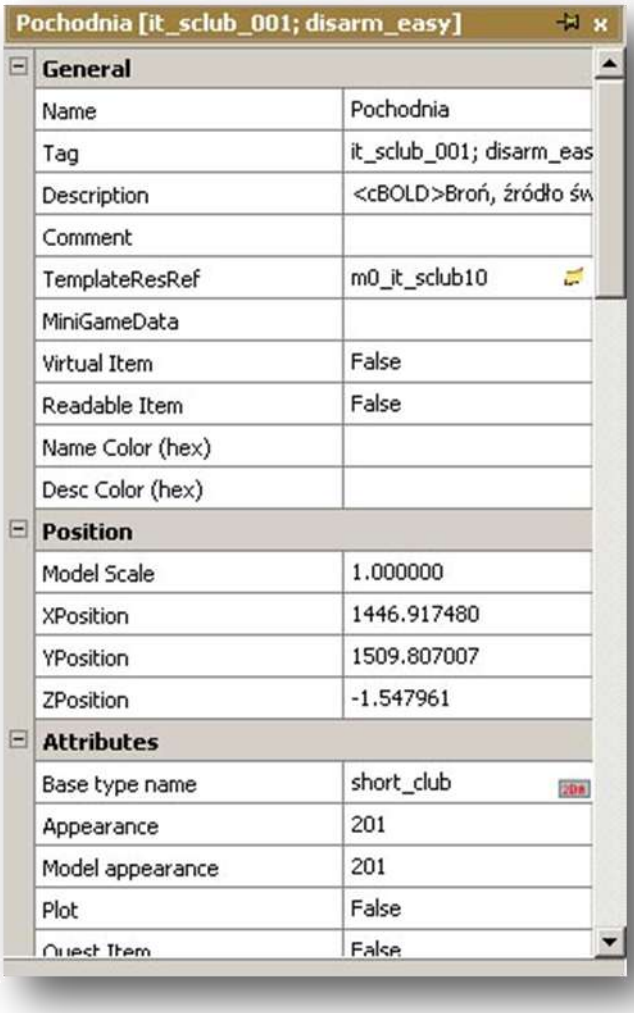
Cela sera décrit dans un autre chapitre.

Cet outil est utilisé pour ajouter des items (objets) à la zone. Les items sont en fait des armes, potions, armure, ingrédient alchimique etc. Il est conseillé de mettre ces items dans les objets fixes (armoires, coffres, …). Ils ne sont pas être censés traîner à terre. Ils sont ajoutés de la même façon que les objets fixes.

Pour ajouter un item, cliquez sur la flèche situé à droite de l'icône outil et choisissez *Select new Item template* dans le menu. Choisissez l'item de votre choix dans la fenêtre. Placez ensuite l'objet où vous le désirez. L'objet sera ajouté à la zone dans la sous-branche du Module Explorer :



Les items sont modifiables identiquement aux objets fixes. Ouvrez la fenêtre propriété en double-cliquant sur l'item :



Voyons respectivement chaque attribut :

<u>*General* Section:</u>

- ***Name.*** Contient le nom de l'item.
- ***Tag.*** Contient l'étiquette d'identification de l'item. Les étiquettes sont principalement utilisées avec des scripts.
- ***Description.*** Contient la description de l'item affiché dans l'inventaire du joueur.
- ***Comment.*** Contient l'emplacement réservé à des commentaires. Vous êtes libre de mettre se que vous voulez.
- ***TemplateResRef.*** Contient le modèle de l'item. Vous pouvez le modifier en cliquant sur l'icône jaune sur la ligne de l'attribut *TemplateResRef* :

  Allez dans le dossier Data\Templates\Items et sélectionnez le fichier votre choix et cliquez sur Open.
- ***MiniGameData.***
- ***Virtual Item.*** Détermine si un item est virtuel. Les items virtuels sont ceux qui ont des compartiments pour d'autres items. Vous pouvez lui donner l'une des valeur suivante :
  - *False* – item non virtuel,
  - *True* – item virtuel.
- ***Readable Item.*** Détermine si l'item peut être lu par le joueur. Ce sont les items comme les livres, les sorts, les notes ou autres contrats. Vous pouvez lui donner l'une des valeur suivante :

- *False* – item ne peut pas être lu,
- *True* – item peut être lu.

- ***Name Color (hex).*** Contient un code couleur, sauvegardé au format hex. Le nom de cet item sera affiché dans l'inventaire dans cette couleur.
- ***Desc Color (hex).*** Contient un code couleur au format hex. C'est la description dans l'inventaire du joueur qui sera affichée de cette couleur.

Position Section:

- ***Model Scale.*** Détermine al taille de l'item. L'item sera modifié selon les axes X, Y et Z. Entrez la valeur si vous voulez altérer l'item.
- ***XPosition.*** Contient la position de l'item sur l'axe X. La position se mettra automatiquement à jour si vous le déplacez. Vous pouvez le configurer ici.
- ***YPosition.*** Contient la position de l'item sur l'axe Y. La position se mettra automatiquement à jour si vous le déplacez. Vous pouvez le configurer ici.
- ***ZPosition.*** Contient la position de l'item sur l'axe Z. La position se mettra automatiquement à jour si vous le déplacez. Vous pouvez le configurer ici.

Attributes Section:

- ***Base type name.*** Détermine le groupe de base de l'item. Par exemple, le groupe de base pour une torche peut-être un club. Choisissez l'attribut dans la liste :
  - *torch*, (torche)
  - *steelsword*, (épée en acier)
  - *silversword*, (épée en argent)
  - *long_axe*, (hache longue)
  - *long_club*, (long gourdin)
  - *long_flail*, (fléau d'arme long)
  - *crossbow*, (arbalète)
  - *bow*, (arc)
  - *short_flail*, (petit fléau)
  - *pole_halberd*, (hallebarde)
  - *potion_unfinished* – (potion ratée) résultat non réussit du brassage d'ingrédients alchimiques,
  - *potion_poison* – (potion de poison ratée) résultat non réussit du brassage d'ingrédients alchimiques,
  - *short_axe*, (hache courte)
  - *ammunition_arrow*, (flèches)
  - *dagger*, (dague)
  - *short_club*, (gourdin court)
  - *neckle*, (pendentif)
  - *magical_ring*, (anneau magique)
  - *potion*, (potion)
  - *ring*, (anneau)
  - *shield*, (bouclier)
  - *key*, (clef)
  - *natural*, (naturel)
  - *witcher_armor*, (armure de sorceleur)
  - *scroll*, (parchemin)
  - *gold*, (or)
  - *gem*, (gemme)
  - *ingredient*, (ingrédient)
  - *upgrade_component*, (amélioration d'objet)
  - *spell*, (sort)
  - *fists*, (poings)
  - *magical_neckle*, (pendentif magique)
  - *medallion*, (médaillon)
  - *trophy*, (Trophée)
  - *quest*, (quête)
  - *mg_dice, (dé magique)*

- *natural_ranged – (arme étendue utilisée par les monstres),*
- *food*, (nourriture)
- *other*, (autre)
- *grease*, (graisse)
- *bomb*, (bombe)
- *drink*, (boisson)
- *dice*, (dé)
- *spellranged* – (sort étendu)
- *sp_rngd_amm, (munition étendue pour sort – Spell Ranged ammunition)*
- *ammunition_bolt* – (carreau pour arbalète)
- *thorn* – (flèches d'échinops/archespores)
- *echin_bow – (flèches étendue d'échinops/archerspores)*

Quand vous créez des armes, vous devez choisir le type de base qui sera semblable à tous les items du même genre. Cliquez sur l'icône rouge pour la liste :

Cela ouvre le fichier *basicitems.2da*.

- ***Appearance.*** Détermine l'apparence d'un objet donné. La valeur numérique change l'apparence de l'objet. Vous pouvez utiliser les flèches pour modifier la valeur :

- ***Model appearance.*** Détermine l'apparence 3D de l'item. La valeur numérique change l'apparence de l'item. Utilisez les flèches pour modifier la valeur :

- ***Plot.*** Détermine si l'item est important dans l'histoire. Mettez l'une des valeurs suivantes :
  - *False* – l'item n'est pas important,
  - *True* – l'item est important.
- ***Quest Item.*** Détermine si l'item est utilisé dans une quête. Cliquez sur l'une des option suivante :
  - *False* – item non utilisé pour une quête,
  - *True* – item est utilisé pour une quête.
- ***Quality.*** Détermine la qualité de l'item. Mettez l'une des options suivante :
  - *Very Low* – Très basse qualité,
  - *Low* – basse qualité,
  - *Normal* – qualité normale,
  - *High* – haute qualité,
  - *Very High* – très haute qualité.
- ***Stack Size.*** Détermine combien d'item du même type seront empilés dans une case d'inventaire (les uns sur les autres). C'est très important par rapport à la quantité de potions et d'ingrédients que l'on peut avoir.
- ***Max Stack Size.*** Détermine la quantité maximum des items du même type que l'on peut empiler dans les cases de l'inventaire.
- ***Use Physics.*** Détermine si un item est affecté par le système de physique du jeu, s'il peut être soufflé par le vent par exemple. Cliquez sur l'une des options suivante :

- *False* – item non affecté,
- *True* – item affecté.

- ***Pickable in combat.*** Détermine si un item peut être ramassé pendant un combat. Cliquez sur l'une des options suivante :
  - *False* – l'item ne peut pas être ramassé pendant un combat,
  - *True* – l'item peut être ramassé pendant un combat.
- ***Abilities.*** Contient les capacités de l'item. Nous verrons cela plus loin dans le manuel.
- ***Persistent item.*** Non utilisé.

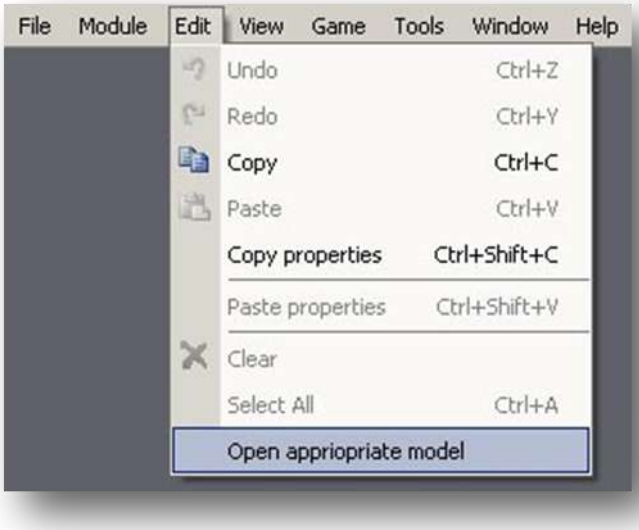
Item description Section:

- ***Picture.*** Contient une image de l'item. Cette image est affichée dans l'inventaire. Pour ajouter une image, lciquez sur le dossier jaune :

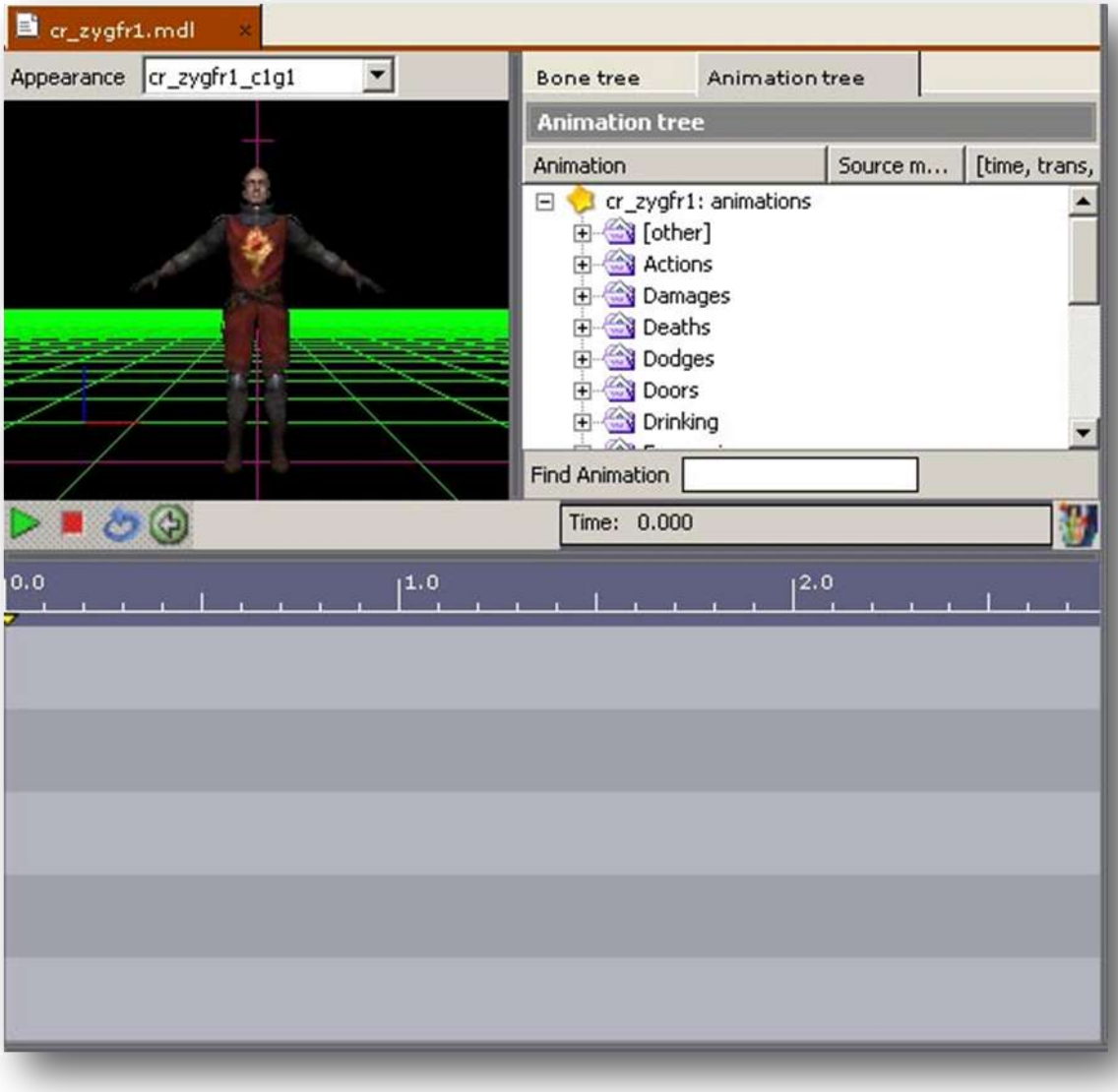
  Sélectionnez le fichier approprié (format .tga) et cliquez sur Open.
- ***Content.*** Contient le contenu d'un livre, par exemple. Cliquez sur la langue de votre choix pour rajouter le contenu. Attention, refaire cette manipulation pour chaque langue :

Armory items only Section:

Player Appearance change. Détermine l'apparence d'un personnage après avoir mis une armure spécifique. Cet attribut est important seulement pour les armures utilisables par Geralt. Sinon ce n'est pas important. Sélectionnez-le dans la liste. Pour le voir en 3D, cliquez sur le menu *Edit* – *Open appropriate model* :



Un modèle 3D du personnage apparaîtra :



Cliquez sur l'icône rouge :

Cela ouvrira le fichier *appearance.2da*.

Alchemy Section:

Les attributs de ce groupe sont utilisés uniquement pour les items d'ingrédient alchimiques.

- ***AlchemyIngredient.*** Détermine le type de l'ingrédient alchimique. Cliquez sur l'icône rouge pour avoir la liste :

- ***AlchemyBase.*** Détermine l'origine de base de l'ingrédient. Cliquez pour mettre l'une des options suivantes :
  - *None, (rien)*
  - *BottlePoor, (vieille bouteille)*
  - *BottleStandard, (bouteille simple)*

- *BottleGood, (Bonne bouteille)*
- *BottleSuperior, (Bouteille excellente)*
- *GreaseStandard,(graisse standard)*
- *GreaseGood, (graisse riche)*
- *PowderStandard, (poudre standard)*
- *PowderGood*.(poudre de qualité)

Cliquez sur l'icône rouge pour obtenir la liste :

<u>*Economy* Section:</u>

- ***Market Category.*** Détermine la catégorie d'un item qui est disponible dans un magasin. Cliquez pour obtenir la liste suivante :
  - *Alchemy,(Alchimie)*
  - *Alcohol,(Alcool)*
  - *AlcoholStrong,(Alcool fort)*
  - *Armor,(Armure)*
  - *Book,(Livre)*
  - *Candy,(Sucrerie)*
  - *cloth, (habit)*
  - *Dice,(dé)*
  - *flower,(fleur)*
  - *Food,(nourriture)*
  - *grease,(graisse)*
  - *herb,(herbe)*
  - *Illegal, (interdit)*
  - *Ingredient,(ingrédient)*
  - *MonsterIngredient,(ingrédient provenant de monstre)*
  - *powder,(poudre)*
  - *SilverSword,(épée d'argent)*
  - *torch,(torche)*
  - *Trophy,(trophée)*
  - *Value,(valeur)*
  - *Weapon,(arme)*
  - *WeaponUp* – arme améliorée
  - *WitcherAlchemy* – item alchimique de Sorceleur

  Cliquez pour obtenir la liste :

  Cela ouvre le fichier *marketcat.2da*, qui contient la base de données de la catégorie des items, ainsi que les prix minimum et maximum.
- ***Custom Price.*** Détermine le prix définit d'un item. Les prix sont côtés en Orins (valeur utilisée dans le jeu). Pour mettre un prix, cliquez dans le champ approprié.
- ***Restore Type.*** Détermine quand un item réapparait dans un magasin, par exemple, après avoir été acheté par Geralt. Cliquez dans la liste des options suivantes :
  - *NextDay* – item réapparaît le jour suivant,
  - *ModuleReload* – item réapparaît après le rechargement du module (quand par exemple, Geralt passé d'un module à un autre),
  - *PhaseChange* – item réapparaît seulement après un chargement de phase de jeu (cela sera vu dans un autre chapitre),
  - *Never* – item ne réapparaît jamais.

Weapon Section:

Les attributs de ce groupe relevant tout particulièrement des items d'armes.

- ***Weapon Type.*** Détermine le type d'arme. Cliquez dans la liste pour afficher l'une des options suivante :
  - *WitcherSteelSword,(épée en acier de sorceleur)*
  - *WitcherSilverSword,(épée en argent de Sorceleur)*
  - *Fistfight, (combat à main nues)*
  - *Monster* – Armes utilisées par les monstres (en général des griffes etc.),
  - *Bow, (arc)*
  - *Crossbow,(arbalète)*
  - *TwoHander* – arme à 2 mains,
  - *ShortWeapon, (arme courte)*
  - *Shield,(bouclier)*
  - *Pole,(poteau)*
  - *Gabriel,()*
  - *Sling,(bride)*
  - *ThrownArms,(armes de jet)*
  - *Improvised,(improvisé)*
  - *Dagger,(dague)*
  - *PoleLight,(poteau léger)*
  - *SpellMele* – close-range combat spell,
  - *SpellRanged* – long-range spell,
  - *Not a weapon*, (pas une arme)
- ***Automatic Weapon Selection.*** Détermine si une arme est sélectionnée automatiquement. Cliquez dans la liste des options suivantes :
  - *False* – l'arme n'est pas sélectionnée automatiquement,
  - *True* – l'arme est sélectionnée automatiquement.
- ***Unarmed Combat Weapon.*** Détermine si l'arme est utilisée pendant un combat sans armes. Cliquez dans la liste des options suivantes :
  - *False* – l'arme n'est pas utilisable pendant un combat sans armes,
  - *True* – l'arme est utilisée.
- ***Weapon Ability Self.*** Détermine les capacités de l'arme. Cliquez sur l'icône rouge pour avoir la liste des options disponibles :

  Les capacités des armes seront vues dans un autre chapitre.
- ***Weapon Ability Opponent.*** Détermine les capacités qu'un adversaire a pendant un combat quand il utilise cet item. Cliquez pour avoir la liste :

- ***Weapon Slot.*** Détermine dans quelle partie de l'inventaire cette arme sera tenue. Cette partie sera vue plus en détail dans un autre chapitre.
- ***Override Attack Distance.*** Détermine à quelle distance une attaque de l'item peut avoir lieu.

Inventory Section:

- ***Has Inventory***. Détermine qi un item à un inventaire. Choisissez dans la liste suivante l'une des options disponibles :
  - *False* – l'item n'a pas d'inventaire,
  - *True* – l'item a un inventaire.
- ***Items.*** Détermine quels items peuvent être trouvés dans un inventaire. Cliquez sur l'icône rouge pour avoir la liste des options disponibles :

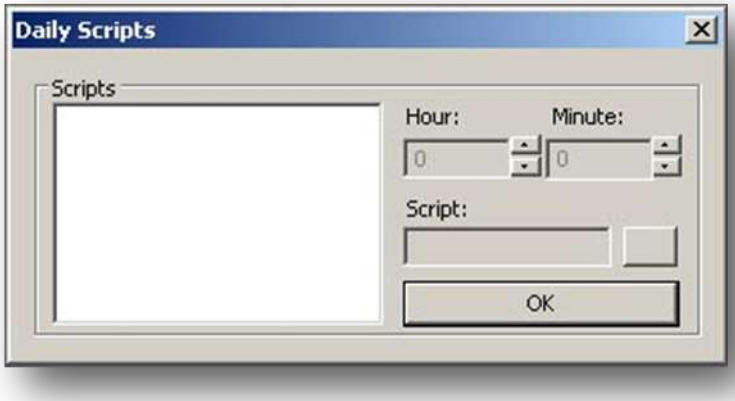
La creation d'inventaire est couvert dans un autre chapitre.

Scripts Section:

Les attributs de cette section déterminent quels scripts seront actifs quand un évènement se produit, quand par exemple Geralt utilise un item.

- ***Daily Scripts.*** Script sera actif quotidiennement à un instant précis. Cela se réfère au temps du jeu, bien entendu. Cliquez sur l'icône rouge à côté *Daily Scripts defined* :

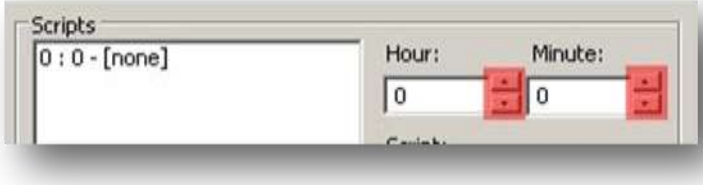
Une fenêtre apparaît :



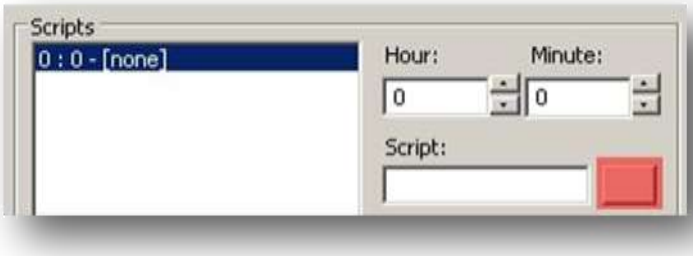
Cliquez droit sur le panneau Scripts et choisissez *Insert Script* à partir du menu :

Vous pouvez maintenant placer les heures (Hour) et les minutes dans les champs suivants :

Vous pouvez également utiliser les flèches dans les champs *Hour* et *Minute* :



Cliquez sur le bouton sous le champ *Script* :



Allez dans le dossier Data\Scripts et sélectionnez le script à charger. Ainsi ce script sera active quotidiennement à l'heure définit. Cliquez sur OK pour continuer. Évidement, vous pouvez mettre plusieurs scripts.

Pour retirer un script, sélectionnez le dans le panneau *Scripts* et cliquez droit dessus. Choisissez *Remove Script* :

- ***OnIsUsable.*** Ce script sera activé lorsque l'item spécifié est utilisé,
- ***OnJoinAttempt.*** Ce script sera activé quand une tentative est faite pour combiner des objets spécifiés**.**
- ***OnUsed.*** Ce script sera activé quand l'item spécifié est utilisé.
- ***OnUserDefined.*** Script définit par l'utilisateur.
- ***OnPutIntoInventory.*** Ce script sera activé quand un item spécifié est mis dans l'inventaire.
- ***OnRemovedFromInventory.*** Ce script sera activé quand l'item est retiré de l'inventaire.

Cliquez sur l'icône rouge pour assigner une option :

Allez dans le dossier Data\Scripts, choisissez le fichier et cliquez sur Open.

<u>*Physics* Section</u>:
Les attributs dans cette section sont responsables de la physique d'un item.

- ***Mass.*** Détermines la masse de l'item. Cliquez dans la liste des options suivantes :
  - *Feather,(plume)*
  - *Candle,(bougie)*
  - *Sword,(épée)*
  - *Plank,(planche)*
  - *Axe,(hache)*
  - *Heavy_Axe,(hache lourde)*
  - *Barrel,(tonneau)*
  - *Stone,(pierre)*
  - *Great_Stone,(grande pierre)*
  - *Super_heavy,(extra lourde)*
  - *Hardcore_heave,()*
  - *BigBarrel,(grand tonneau)*
  - *WaterBarrel Key.(clef tonneau d'eau)*

  Cliquez sur l'icône rouge pour obtenir la liste détaillée :

- ***Material.*** Détermine la composition matérielle d'un item. Choisissez dans liste des options disponibles suivantes :
  - *Wood, (bois)*
  - *Stone,(Pierre)*
  - *Gum,(Gomme)*
  - *Metal,(métal)*

  Cliquez sur l'icône rouge pour ouvrir le fichier phy_material.2da :

- ***Primitive.*** Détermine l'armature par rapport à la physique du jeu. Vous pouvez choisir parmi les éléments suivants :
  - *Box* (cube)*,(cubique)*
  - *Cylinder*, (cylindre)
  - *Sphere,(sphère)*
  - *Custom – choix libre de l'armature*
- ***Aard only.*** Détermine si un objet peut être affecté par le signe d'Aard. Choisissez dans les options suivantes :
  - *False – l'*item peut-être affecté par tout évènement relatif à la physique du jeu,
  - *True* – l'item est seulement affecté par le signe Aard.
- ***Affected by wind.*** Détermine si un objet est affecté par le vent. Choisissez parmi les options suivantes :
  - *False* – item non affecté par le vent,
  - *True* – item affecté par le vent selon la définition de la physique de celui-ci.
- ***Sound enabled.*** Détermine si un son sera entendu un item est affecté par la physique du jeu. Choisissez une option :
  - *False* – son désactivé,
  - *True* – son activé.
- ***Sound type.*** Détermine le type de son qui sera entendu lorsqu'un item est affecté par le système de physique du jeu. Les valeurs disponibles sont :
  - *Basket,(panier)*
  - *Candlestick,(bâton de bougie)*
  - *Ceramic_bottle,(bouteille en céramique)*
  - *Pillow,(oreiller)*
  - *Shield,(bouclier)*
  - *Skull,(crâne)*
  - *Stone_block*,(bloc de pierre)
  - *Wood_barrel,(tonneau en bois)*
  - *Wood_box,(caisse)*
  - *Wood_chair,(chaise)*
  - *Body,(corps)*
  - *Sword,(épée)*
  - *Axe,(hache)*
  - *Body_animal,(corps d'animal)*
  - *HeavyGolem.(Golem lourd)*

  Cliquez sur l'icône rouge pour ouvrir le fichier phy_sound.2da :

- ***Asset database.***
- ***Asset name.***
- ***Joint strength.*** Détermine la force avec laquelle les objets sont attachés les uns les autres. Cliquez dans la liste des options suivantes :
  - *Unbreakable (incassable)*
  - *Small (léger)*
  - *Medium* (moyen)
  - *Big (grand)*

  Cliquez sur l'icône rouge pour ouvrir le fichier phy_joint.2da :

- ***Destructable.*** Détermine si un item peut être détruit. Choisissez sa valeur :
  - *False* – item non destructible,
  - *True* – item destructible.
- ***Respawn.*** Détermine si un item peut être restitué après destruction (au même endroit). Choisissez sa valeur :
  - False – l'item ne peut pas être restitué après destruction,
  - *True* – l'item peut être restitué.

<u>*Replace* Subsection:</u>

Les attributs de section sont affectés au remplacement d'un vieil objet 3D par un neuf, après sa destruction. C'est utile quand un objet est détruit de l'afficher dans le jeu par son état délabré.

- ***Asset database.***
- ***Asset name.***
- ***Joint strength.*** Détermine la force qui lie les objets entre eux.
- ***Model.*** Détermine le nouvel objet 3D qui remplacera l'ancien. Cliquez sur l'icône jaune et allez dans le dossier Data\Meshes, sélectionnez le fichier de votre choix (ext .mdl) et cliquez sur Open.

- ***Replace after time.*** Détermine le temps de transition entre la permutation des modèles 3D.
- ***Replace on collision.*** Détermine si un échange de modèle à lieu après une collision entre items. Cliquez sur l'une des option suivante :
  - *Off* – remplacement après une collision désactivée,
  - *If_in_sim,*
  - *Small – après une petite* collision,
  - *Medium* – après une collision moyenne,
  - *Big* – après une grande collision,
  - *AARD* – seulement après que le signe d'Aard est été utilisé.

  Cliquez sur l'icône rouge pour ouvrir le fichier phy_replace.2da :

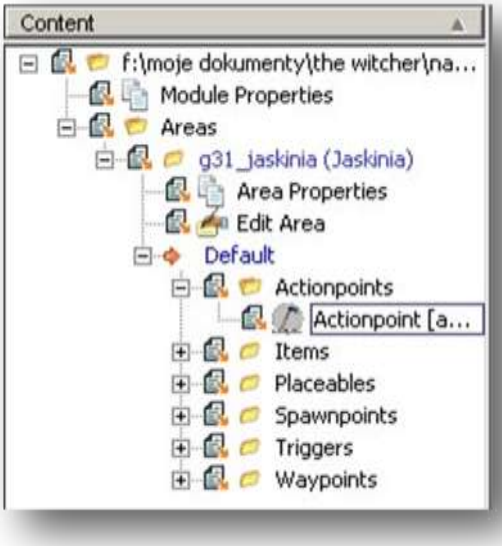
Destructable options Subsection:

- ***Destroy after time.*** Détermine la durée après quoi un objet est détruit.
- ***Start destroy counter.*** Détermine le compte à rebours de destruction d'un objet. Cliquez parmi l'une des option suivante :
  - *If_in_sim,*
  - *Small_collision* – après une petite collision,
  - *Medium_collision* – après une collision moyenne,
  - *Big_collision* – après une grande collision.

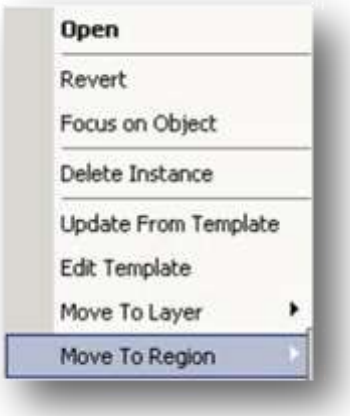
Cet outil est utilisé pur rajouter des Points d'Action dans la zone. Cela détermine les endroits où les personnages s'engagent dans certaines activités. Cela sera couvert dans un autre chapitre.

Les Points d'Action sont ajoutés de la même façon que les objets. Cliquez sur la flèches située à droite de l'icône de l'outil et cliquez sur le point d'action approprié. Cliquez dans la zone sur l'emplacement désiré :

Le nouveau Point d'Action sera visible à partir de l'explorateur de Module dans la sous-branche *Actionpoints* :



Vous retrouvez les mêmes actions que ceux des objets fixes. A ceci près que dans la fenêtre du menu, il y a une commande additionnelle - Move *To Region* :

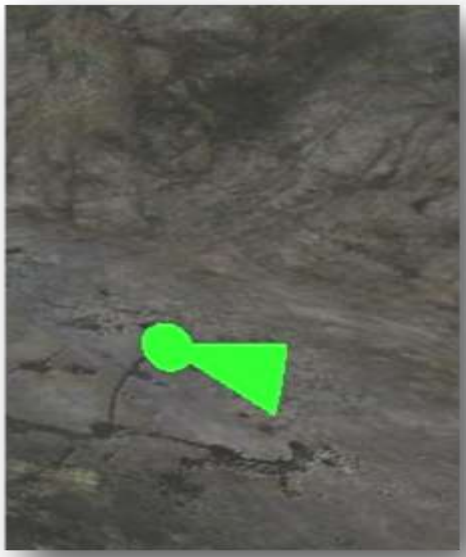


Cette commande permet de déplacer un Point d'action vers une autre Zone. Double cliquez sur le Point d'action pour ouvrir sa fenêtre de propriété :

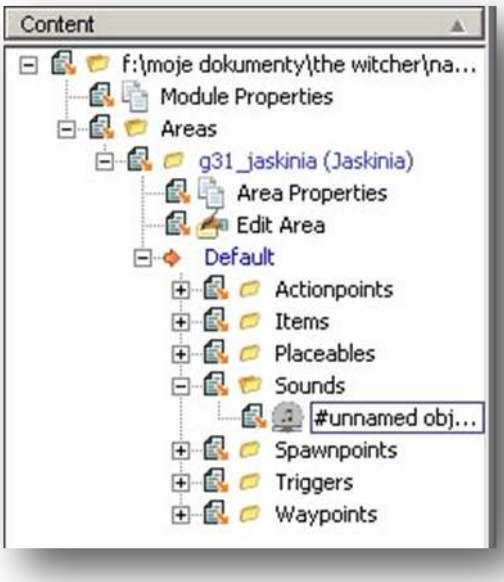
Les attributs ont déjà été vus, pas besoin de redire la même chose.

Cet outil est utilisé afin de rajouter un son et/ou une musique à la zone. Tous les bruits qui viennent à l'esprit, s'ils sont disponibles, peuvent être rajoutés (le bruit du vent dans une caverne, par ex.).

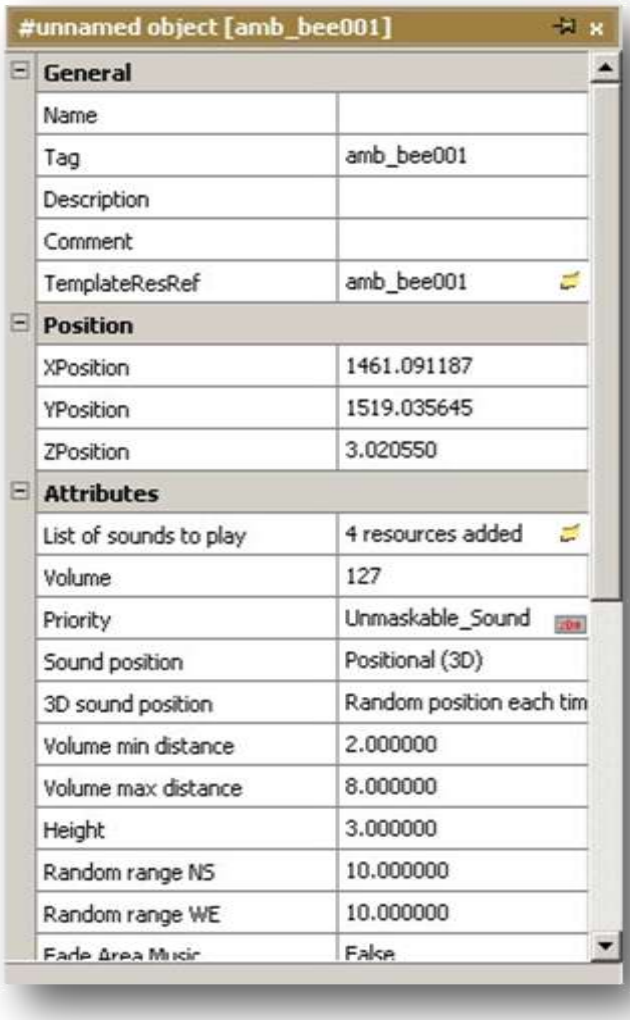
Pour ajouter un son, cliquez sur la flèche à côté de l'icône son. A partir du menu, choisissez la commande *New sound template.* Choisissez le son approprié et rajoutez-le à la zone :



Le son apparaîtra également dans la fenêtre de l'explorateur de Module dans la sous-branche *Sounds* :



Les actions sont les mêmes que les objets fixes. Double-cliquez à partir de l'explorateur afin d'ouvrir la fenêtre de propriétés :



Voyons respectivement chaqu'un des attributs :

General Section:

- ***Name.*** Contient le nom du son. Il n'est pas utilisé par le jeu.
- ***Tag.*** Contient l'étiquette d'identification du son. L'étiquette est surtout utilisée par les scripts.
- ***Description.*** Contient la description du son.
- ***Comment.*** Contient un espace de commentaire que vous pouvez remplir comme bon vous semble.
- ***TemplateResRef.*** Contient le modèle pour le son. Cliquez sur l'icône jaune :

Allez dans le dossier Data\Templates\Sounds, sélectionnez le fichier et cliquez sur Open.

Position Section:

- ***XPosition.*** Contient la position du son de l'axe X.
- ***YPosition.*** Contient la position du son de l'axe Y.
- ***ZPosition.*** Contient la position du son de l'axe Z.

Attributes Section:

- ***List of sounds to play.*** Contient la liste des sons joués. Cliquez sur l'icône jaune :

La fenêtre *Resource list* s'ouvrira. Cette fenêtre a déjà été vue dans la section des attributs de Module.

- ***Volume.*** Détermine le volume du son.

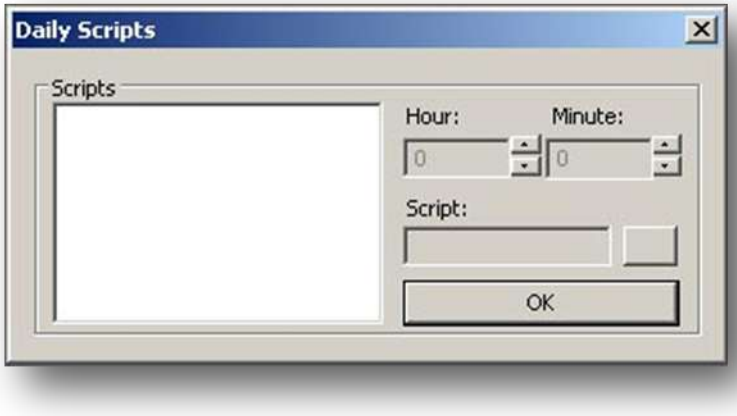
Priority. Détermine la priorité des sons les uns envers les autres. Cliquez sur l'icône pour ouvrir le fichier *prioritygroups.2da* :

- ***Sound Position.*** Détermine la position du son. Cliquez pour modifier dans la liste suivante :
  - *Area – bruit puissant (2D),*
  - *Position (3D),*
  - *Position stereo (2D avec la position).*
- ***3D sound position.*** Détermine la position du son 3D. cliquez parmi les choix suivants :
  - *Specific position* – placé par le créateur du module,
  - *Random position each time it is the player*– position aléatoire chaque fois qu'un son est joué.
- ***Volume min distance.*** Détermine la distance minimum du volume d'un son.
- ***Volume max distance.*** Détermine la distance maximum du volume d'un son.
- ***Height.*** Détermine la taille d'un son.
- ***Random range NS.*** Contient la gamme de sons aléatoires dans la position nord-sud.
- ***Random range WE.*** Contient la gamme de sons aléatoire dans la position Ouest-Est
- ***Fade Area Music.*** Détermine si la musique jouée dans une zone se dés amplifie. Vous choisir parmi ces options :
  - *False* – musique non dés amplifiée,
  - *True* – musique dés amplifiée.

Scripts Section:

- ***Daily Scripts.*** Le script sera active quotidiennement à un moment donné. Pour ajouter le script approprié et définir le temps d'activation, cliquez sur l'icône rouge situé à droite de la colonne opposée à l'attribut *Daily Scripts* :

Cela ouvre une fenêtre comme suit :

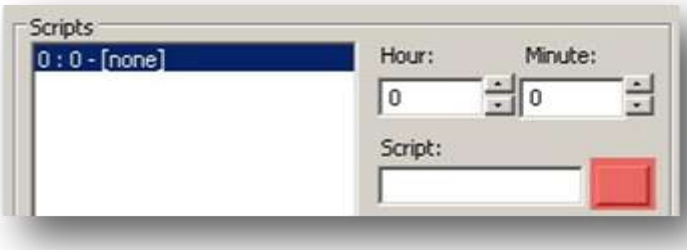


Pour ajouter un script, cliquez-droit dans le panneau *Scripts* et sélectionnez *Insert Script* à partir du menu :

Maintenant cliquez sur le Script nouvellement ajouté et configurez le temps que le script utilisera. Entrez les valeurs pour les champs *Hour* et *Minute* :

Vous pouvez également utiliser les petites flèches situées à côté des champs *Hour* et *Minute* :

Ensuite, cliquez sur le bouton situé à côté du champ *Script* :



Allez dans le dossier Data\Scripts et sélectionnez le script à charger. Ainsi ce script sera active quotidiennement à l'heure définit. Cliquez sur OK pour continuer. Évidement, vous pouvez mettre plusieurs scripts.

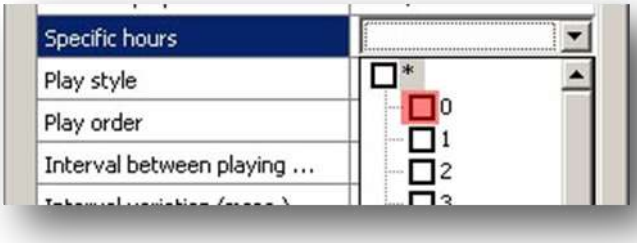
Pour retirer un script, sélectionnez le dans le panneau *Scripts* et cliquez droit dessus. Choisissez *Remove Script* :

Advanced Section:

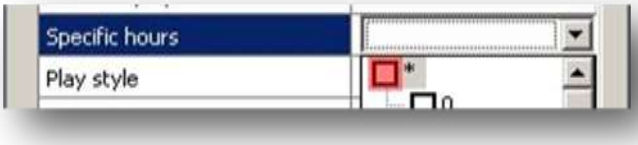
- ***Active.*** Détermine si un son est actif, et devrait donc être joué. Cliquez sur l'une des options suivantes :
  - *False* – son inactif,
  - *True* – son actif.
- ***When to play.*** Détermine quand le son doit être joué. Cliquez parmi les choix disponibles :

- *Specific hours, (heures spécifiques)*
- *Day, (jour)*
- *Night, (nuit)*
- *Always. (toujours)*

- ***Specific hours.*** Configure le moment spécifique où le son sera joué, si l'option *When to play* est configure en *Specific hours*. Choisissez parmi les heures disponibles :



Toutes les heures peuvent être choisies. Cochez la case avec l'astérisque :



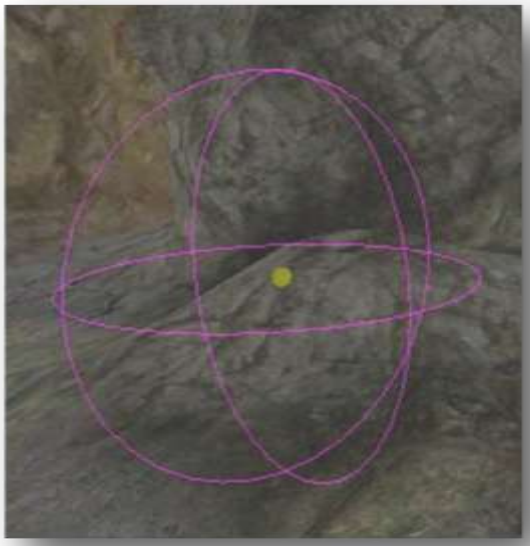
Cependant, il est plus simple de choisir *Always* dans l'attribut *When to play.*

- ***Play style.*** Détermine le style du son joué. Cliquez dans l'un de ces choix :
  - *Play once* – le son sera joué juste une fois,
  - *Repeat* – le son sera répété.
- ***Play order.*** Détermine l'ordre du son joué. L'ordre sera déterminé selon l'attribut *List of sounds to play* dans la fenêtre *Resource list*. Plusieurs sons peuvent joués simultanément ou séquentiellement :
  - *Sequential* – les sons seront joués séquentiellement, dans l'ordre détermine dans la *List of sound to play*,
  - *Random* – les sons seront joués aléatoirement.
- ***Interval between playing sounds (msec.).*** Détermine l'intervalle entre 2 sons. Cette valeur est énoncée en millisecondes.
- ***Interval variation (msec.).*** Détermine l'intervalle après que la variation d'un sera produit (en millisecondes).
- ***Volume variation.*** Détermine la variation de volume.
- ***Pitch variation.*** Détermine la variation de lancement.
- ***Seamlessly looping.*** Détermine si un son continu sera sans coupure ou interrompu par un évènement. Cliquez l'une des valeurs suivantes :
  - *False* – son joué en continu,
  - *True* – peut être interrompu.

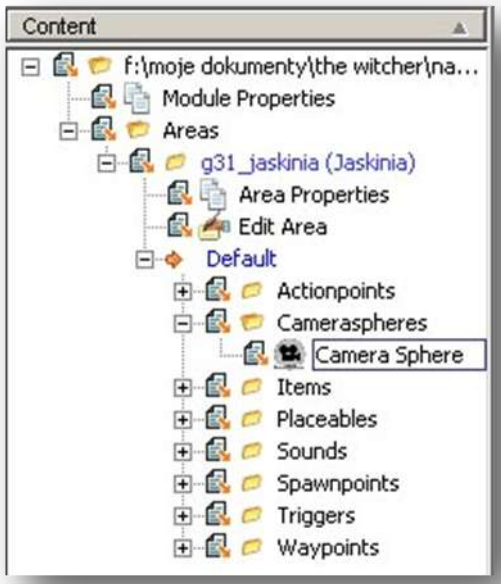
Cet outil permet d'ajouter un Point de Départ. Le point de Départ étant déjà placé, nous ne rentrerons pas dans le détail.

Il faut juste rappeler que le Point de Départ et l'emplacement où démarre le joueur. Une fois placé, le point ne peut plus être supprimé, mais seulement déplacé.

Cet outil est utilisé pour ajouter des caméras sphériques, c'est-à-dire un point que la caméra regarde. Cliquez sur l'outil et dans la zone afin de placer votre camera :



Une nouvelle camera apparaîtra dans l'explorateur de Module dans la sous-branche *Camera spheres :*



Cliquez-droit sur l'entrée *camera Sphere* dans l'explorateur de Module et choisissez la commande *Set camera for this sphere* dans le menu :

Sélectionnez cette commande pour ajouter la camera :

La camera sera dirigé directement à la sphère que nous avons ajoutée.

Double cliquez sur la camera sphérique pour ouvrir la fenêtre des propriétés :

Camera Sphere

General	
Comment	
Position	
PositionX	1452.486206
PositionY	1519.750244
PositionZ	2.477715
Camera	
PositionX	1458.804688
PositionY	1516.064087
PositionZ	3.953176
Attributes	
Radius	2.000000

Voyons chacun de ces attributs :

General Section:

- ***Comment***. Contient une zone de commentaires libres.

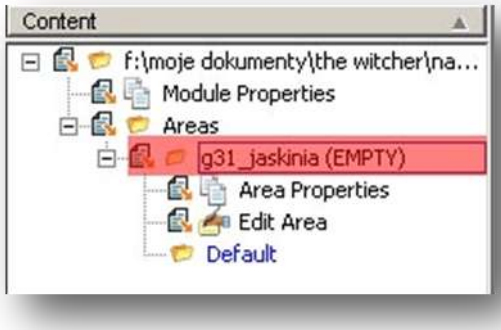
Position Section:
- ***PositionX.*** Contient la position de la camera sphérique de l'axe X.
- ***PositionY.*** Contient la position de la camera sphérique de l'axe Y.
- ***PositionZ.*** Contient la position de la camera sphérique de l'axe Z.

Camera Section:
- ***PositionX.*** Contient la position de la camera de l'axe X.
- ***PositionY.*** Contient la position de la camera de l'axe Y.
- ***PositionZ.*** Contient la position de la camera de l'axe Z.

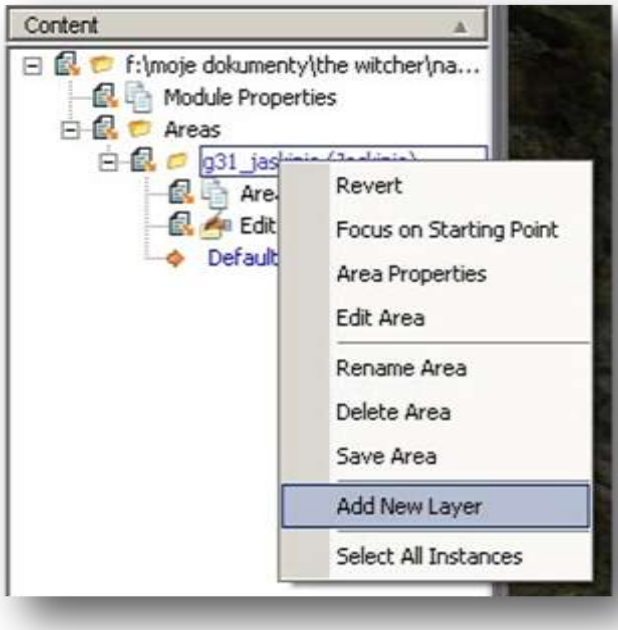
Attributes Section:
- ***Radius.*** Détermine le rayon de la sphère.

C'est tout pour les attributs *Camera Sphere*.

Il est temps maintenant d'ajouter un éclairage à notre caverne. Pour ajouter un nouveau calque, allez dans l'explorateur de Module et cliquez-droit dans la zone dans laquelle il doit être ajouté :



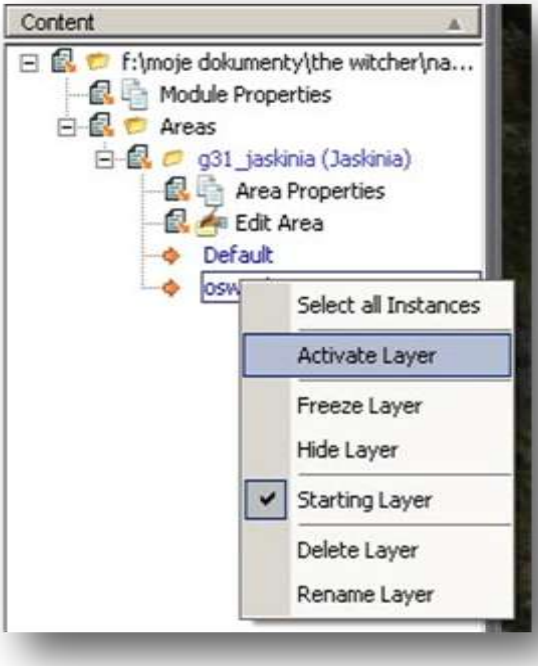
Sélectionnez *Add New Layer* à partir du menu:



Cela rajoutera un nouveau calque à la zone :

Le nouveau calque à besoin d'un nom, mettez lui *lumière* et presses sur ENTER:

Il faut maintenant active le calque. C'est important pour pouvoir lui ajouter des objets. Pour l'activer, cliquez-droit dessus et choisissez *Activate Layer* à partir du menu :

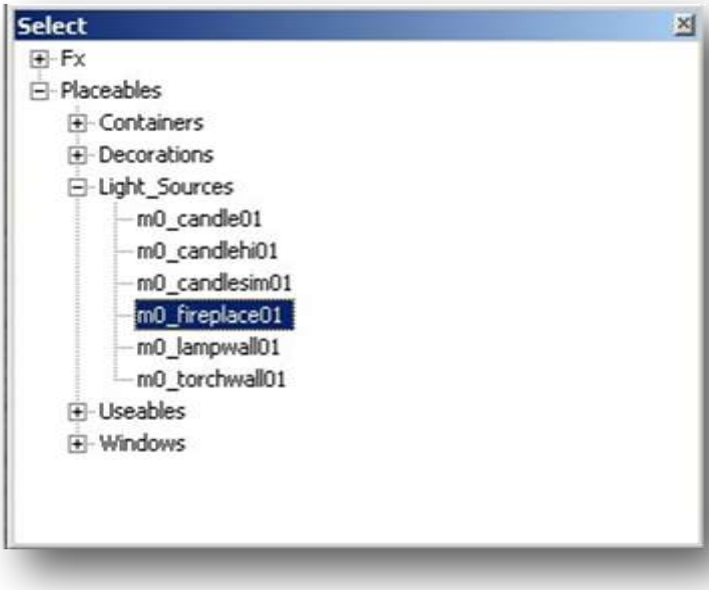


Le calque devient actif et visible en gras :

Maintenant des items peuvent être ajoutés. Ajoutons plusieurs feux à l'entrée de la zone afin d'y mettre une source lumineuse. Utilisons pour cela l'outil d'objets fixes.

Trouvez l'objet *m0_fireplace01*t. Pour cela, cliquez sur la flèche de l'outil :

Cliquez sur *Select new Placeable template*, ouvrez l'arbre *Placeable -> Light_Sources* et double-cliquez sur *m0_fireplace01* :



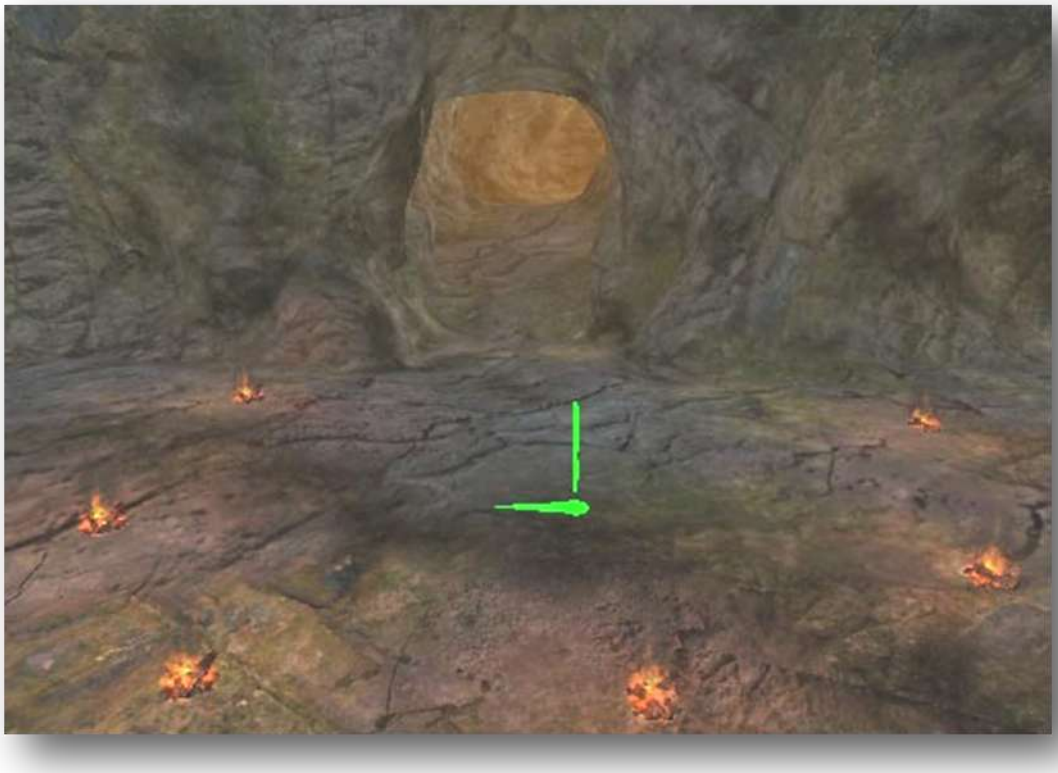
Notez que le feu de bois se colle au curseur. Cliquez dans la caverne à l'endroit où vous voulez placer votre feu, celui-ci s'allumera juste après :

Notez que vous pouvez stopper l'ajout en pressant tout simplement sur ESC.

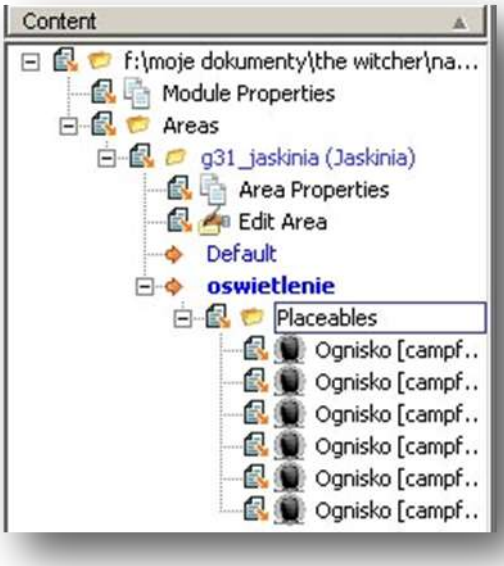
Placez plusieurs feux de camp. Si vous avez désélectionnez celui-ci, vous n'avez juste qu'à cliquez sur l'icône :

Le feu de camp apparaît de suite car il fait partie des objets récents dans la liste :

Placez plusieurs feux de camp dans la zone d'arrivée (Point de départ) et pressez ESC.

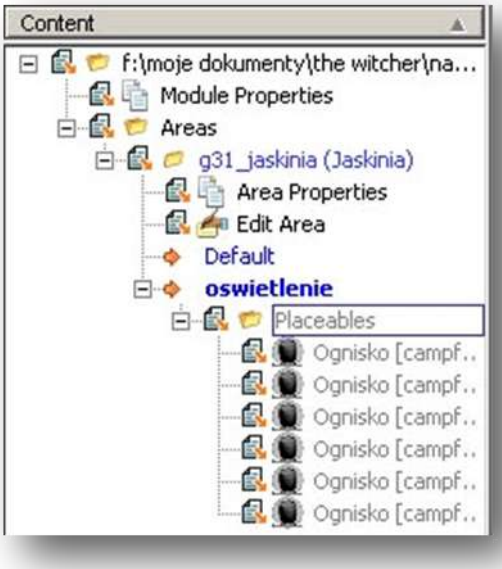


Tous les nouveaux objets feux de camp apparaissent dans l'explorateur de Module dans la sous-branche *Placeables* :



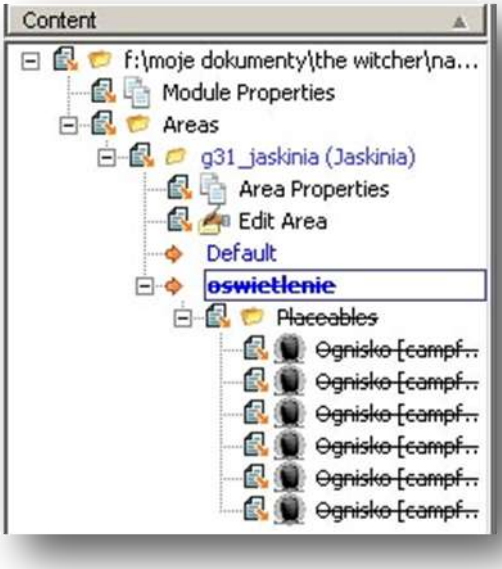
Puisqu'il y a déjà plusieurs items sur le calque, voyons les différentes commandes de celui-ci. Cliquez-droit sur le calque *lumière* :

- ***Select all Instances*** – Tout les items du calque seront sélectionnés,
- ***Freeze Layer*** – "freezera" (gèlera) le calque.. Notez, tous les items deviendront plus clairs :

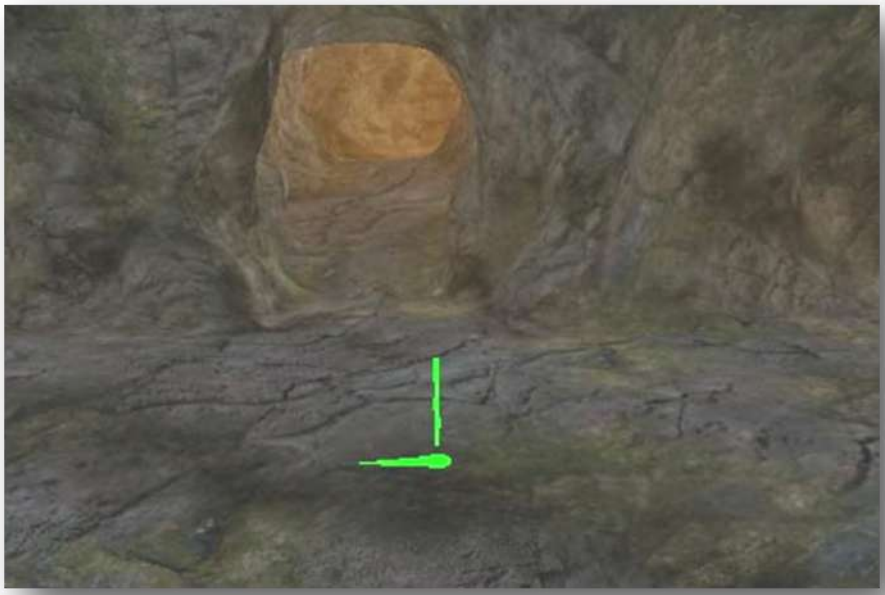


Cela indique que tous les items du calque sont inaccessibles – vous ne pourrez plus les sélectionner, bouger, etc… Cette commande est très utile si vous avez beaucoup d'objets, cela évite d'agir dessus accidentellement. Pour "défreezer", sélectionnez à nouveau la commande *Freeze layer* dans le menu du calque.

- ***Hide Layer*** **–** cache tous les objets sur un calque particulier. Voyez que tous apparaissent barrés dans l'explorateur :

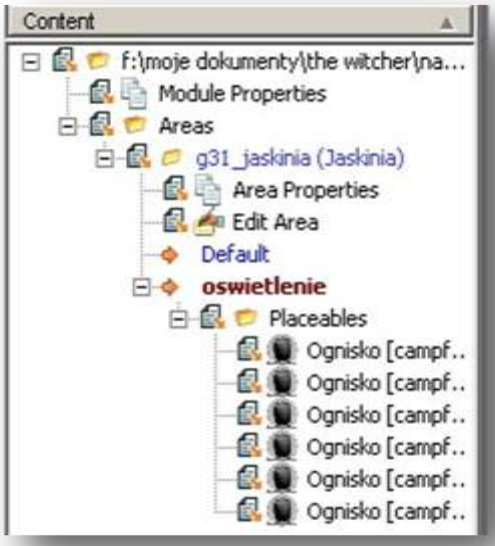


Ces objets ont également disparu de votre zone :



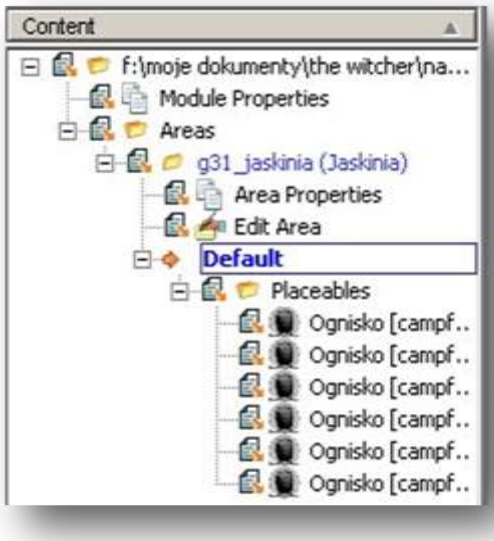
Ne vous inquiétez pas, ils sont encore là, ils sont juste cachés. Cette commande peut se révéler très utile lorsqu'il y a beaucoup d'objet dans la zone, car le D'jinni peut ralentir selon la quantité d'objet affichée. Pour réafficher de nouveau les objets, cliquez sur la commande *Hide Layer* à partir du menu du calque.

- ***Starting Layer*** – Le calque contient la position de départ du joueur.



- ***Delete Layer*** – Supprime le calque. Après avoir choisit cette commande, une fenêtre apparaît :

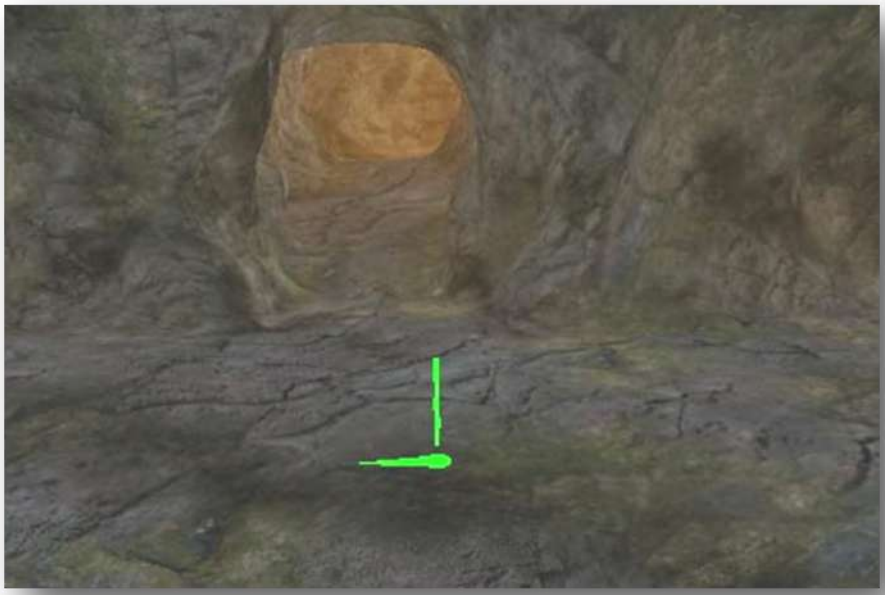
Si vous sélectionnez 'Yes' sans cocher *Delete all instances*, c'est le calque par défaut qui récupère tous les objets du calque :



Pour supprimer le calque et tout ce qu'il contient, cocher *Delete all instances* :

Cliquez 'Yes', le calque et ces objets seront supprimés :

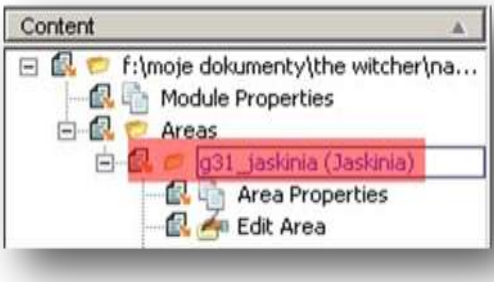
Les objets seront également supprimés de la zone :



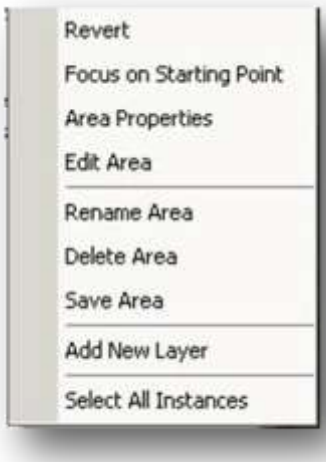
Dans ce cas, vous pourrez plus les récupérer, ils seront supprimés pour de bon.

- ***Rename Layer*** – renomme un calque.

C'est tout pour les calques. Passons maintenant aux commandes du menu *Areas*. Cliquez droit sur le nom de la zone :



Le menu suivant apparaîtra :



- ***Revert*** – non utilisé,
- ***Focus on Starting Point –*** centre la zone sur le Point de départ,
- ***Area Properties –*** ouvre la fenêtre des propriétés des attributs de la zone,
- ***Edit Area –*** ouvre la zone,

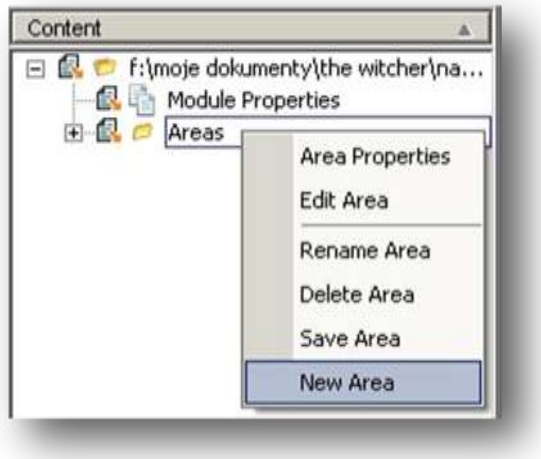
- ***Rename Area –*** renomme la zone,
- ***Delete Area –*** supprime la zone,
- ***Save Area –*** sauvegarde la zone,
- ***Add New Layer –*** ajoute un nouveau calque,
- ***Select All Instances –***sélectionne tous les objets localisés sur un calque.

SE DÉPLACER ENTRE LES ZONES

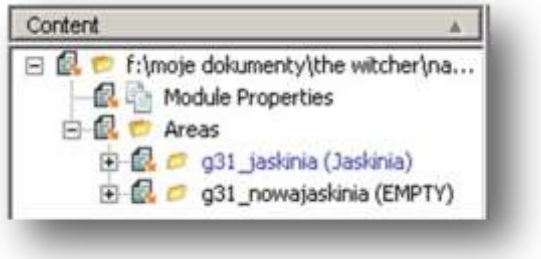
Un élément important du module de création est le déplacement entre des zones. Plusieures zones ont été fournit avec le D'jinni par les créateurs de The Witcher. Cela inclue aussi bien les extérieurs que les intérieurs. Dans notre module, une zone a été créée (la caverne). Cependant, il lui manque l'entrée.

L'entrée de la caverne devrait logiquement se situer à l'extérieur, comme par exemple une forêt ou un marais. Dans notre module servant d'exemple, une approche légèrement différente sera adoptée. Le prochaine zone que nous allons ajouter sera une caverne. Bien évidement, il y aura un passage entre les 2. C'est cette voix que Geralt (le joueur) pourra prendre pour passer d'une zone à l'autre. En réalité, du point de vue du joueur, rien ne se produit, il pense qu'il se déplace d'une zone à l'autre. Mais du point de vue du créateur du module, c'est autre chose – le joueur est téléporté d'une zone à l'autre. Pour allez d'un endroit à l'autre, 2 éléments sont nécessaires : une porte ou un déclencheur (trigger) qui permettront de téléporter le joueur à son but.

La première chose à faire est de créer une nouvelle zone. Cliquez droit sur *Areas* et sélectionnez *New Area* à partir du menu :



Allez dans le dossier Data\Meshes\G31, sélectionnez le fichier g31.set, puis cliquez sur Open. Une caverne identique apparaîtra. Donnez-lui le nom g31_newcaverne et cliquez sur OK. La nouvelle zone apparaît dans l'explorateur de Module :



Ouvrez la zone the g31_newcaverne (EMPTY) à partir de l'arbre en double-cliquant sur *Edit Area*.

Ajoutez maintenant un Point d'arrivée dans la nouvelle caverne. Pour cela, cliquez sur la flèche de l'outil Waypoint et sélectionnez *Select new Waypoint* à partir du menu. Lorsque que la fenêtre s'ouvre, double cliquez sur *m0_wp_standard* :

Cliquez dans la caverne à l'endroit où vous voulez mettre votre point d'arrivée :

Double-cliquez sur le nouveau point d'arrivée afin d'ouvrir la fenêtre de propriétés des attributs du point. Entrez second_caverne dans l'attribut *Tag* :

Souvenez-vous bien du nom de l'étiquette, car vous en aurez besoin après. En l'utilisant, le jeu saura où téléporter le joueur. Il est important de signaler que le point d'origine doit avoir le même nom que le point de destination, pour qu'une téléportation fonctionne.

Donnez un nom à la nouvelle zone, dans l'attribut *Name*.

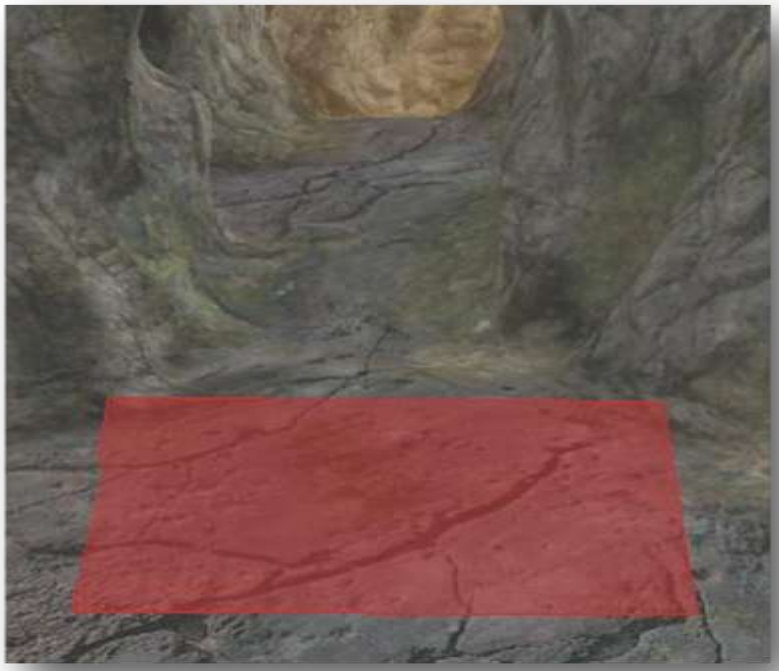
C'est tout ce qu'il y a à faire dans cette zone, profitez-en pour sauvegarder votre Module – cliquez dans le menu Module et choisissez *Save Module* :

Retournons à la 1ère caverne, soit vous cliquez sur son onglet, soit par l'explorateur de Module *Edit Area* g31_cave (Caverne). Créons un déclencheur à l'endroit où le joueur passera entre 2 zones.

Les portes peuvent aussi être employées pour changer de zones, mais ne peuvent être placées qu'à quelques endroits. Si vous voulez transformer par exemple un passage à partir d'une rue menant dans un bâtiment, vous devrez employer un modèle de porte. Chaque style de bâtiment inclut des portes prédéfinies, insérées par les créateurs de The Witcher. Pour ajouter une nouvelle porte, cliquez dans le menu *File* et choisissez *New -> Template -> Door (.utd)*.

Pour une caverne, une porte n'est pas très appropriée. Nous ajouterons donc un déclencheur, pour cela, cliquez sur la flèche à côté de l'outil Trigger dans la barre d'outils et sélectionnez *select new Trigger template* à partir du menu. Double-cliquez sur *m0_tr_standard* :

Faîtes maintenant un rectangle comme indiqué plus haut dans le manuel en reliant tout les points :



Double-cliquez dessus afin d'afficher ses propriétés.

General Section:

- ***Name.*** Entrez *Voie de passage à la prochaine caverne.* Cette phrase apparaîtra pendant le jeu, quand le joueur passera son curseur sur le déclencheur. Si le déclencheur est une porte, cette phrase apparaîtra sur celle-ci.

Attributes Section:

- ***Type.*** Mettez l'attribut *Area transition.* Le jeu reconnaîtra que c'est un déclencheur servant de point de passage à une autre zone.

Area transition Section:

- ***Destination tag.*** Entrez *second_caverne* dans cet attribut. Cet attribut détermine la destination par laquelle je joueur sera téléporté. Rappelez-vous doit être le même que le point de destination.

Ce sera tout pour sur les modules et les zones. Sauvegardez votre module avant de continuer.

Si le module était lance et que Geralt (le joueur) entre dans le déclencheur, il serait transporté dans la seconde caverne. Il serait plongé dans les ténèbres car nous n'avons pas ajouté d'éclairage dans cette zone.