

World of Goo : La création de niveaux avec WooGLE

Par Marin M.



www.openclassrooms.com

*Licence Creative Commons 7 2.0
Dernière mise à jour le 20/09/2010*

Sommaire

Sommaire	2
World of Goo : La création de niveaux avec WooGLE	3
Installation et configuration	3
Installation	3
Configuration	4
L'interface	4
Créer un nouveau niveau	4
Les modes d'édition	4
Une falaise et des Goos	4
Importer des images	5
Créer des surfaces solides	5
Ajouter des Goos	5
Un tuyau	6
Un fond	6
Goo-d bye !	6
Un peu de musique	6
Encore des outils	6
Les particules	7
Le feu	7
La rotation	7
Le texte	7
Les pancartes	7
Partager son niveau	7
Partager	8

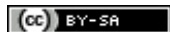


World of Goo : La création de niveaux avec WooGLE

Par [Marin M.](#)


Mise à jour : 20/09/2010


Difficulté : Facile  Durée d'étude : 30 minutes



Bonjour,


Vous avez [World of Goo](#), vous aimez bien ce jeu et vous voulez prolonger sa durée de vie ?

Hé bien, il est possible de créer ses propres niveaux .

Pour cela, nous allons utiliser World of Goo Level Editor (**WooGLE**), un programme multi-plateforme permettant de créer facilement ses niveaux .



Heu... C'est légal  ?

Oui : 2D Boy (les développeurs de World of Goo) est parfaitement ouvert aux addins (extensions), leurs jeux sont sans verrous numériques et ils ont même consacré une partie de leur forum officiel aux mods .

Sommaire du tutoriel :



- [Installation et configuration](#)
- [L'interface](#)
- [Une falaise et des Goos](#)
- [Encore des outils](#)

Installation et configuration

Installation

GooTool

Avant d'installer WooGLE, nous allons installer **GooTool**. GooTool est un logiciel qui permet d'installer facilement des addins (des niveaux ou des mods) pour World of Goo, sans prendre le risque de corrompre le jeu.

Car GooTool ne modifie absolument pas les fichiers du jeu : il copie les fichiers de votre jeu dans un dossier séparé, et le jeu modifié doit être lancé depuis GooTool (mais le jeu non modifié est toujours lancé de la même façon).

Il propose également de gérer aisément les addins, d'obtenir quelques informations sur votre jeu et de configurer quelques options.

GooTool est en Java, et est compatible avec Linux, Mac OS X et Windows (avec en plus, pour les utilisateurs d'Ubuntu, de Debian ou de distributions Linux dérivées, un paquet Deb). Vous devez donc avoir installé Java, pour Ubuntu, le paquet est [openjdk-6-jre](#).

Télécharger GooTool

WooGLE

WooGLE fonctionne sous Windows, Mac OS X et Linux.

Sous Windows et Mac OS X, un exécutable est mis à votre disposition. Sous Linux, vous pouvez utiliser le paquet Deb si vous êtes sous Ubuntu, Debian ou une distribution dérivée, ou exécuter WooGLE depuis ses sources avec Python si vous utilisez une autre distribution.

Télécharger WooGLE

Configuration

GooTool

Si l'installation s'est bien déroulée, lancez GooTool, puis allez dans l'onglet *Options*.

Dans la section *File locations*, *World of Goo installation* doit correspondre au dossier où est installé World of Goo (la plupart du temps, GooTool le devine), et pour *Custom World of Goo*, créez un dossier quelque part (par exemple, dans *Mes documents* sous Windows ou votre dossier personnel sous Linux), au nom que vous voulez (par exemple, *WoG*), puis indiquez à GooTool ce dossier. Cliquez sur *Save and launch World of Goo!* : normalement, World of Goo doit se lancer.




Si c'est le cas, tout va bien jusqu'à là, fermez-le. Si World of Goo ne se lance pas et que vous êtes sous Linux, vérifiez que la bibliothèque *SDL Mixer* est installée.


WooGLE

À son premier lancement, WooGLE va commencer par vous demander un dossier. Positionnez-vous dans le dossier que vous avez mis dans le champ *Custom World of Goo* dans GooTool, et sélectionnez l'exécutable de World of Goo (sous Linux, *WorldOfGoo.bin32* ou *WorldOfGoo.bin64* en 64 bits).

L'interface

Créer un nouveau niveau



Pour créer un nouveau niveau, cliquez sur  *New level*, et entrez le nom de votre niveau, tout collé (ce sera le nom de son dossier). Par exemple, tapez *MonPremierNiveau*.

Par la suite, si vous quittez WooGLE, vous pourrez retrouver votre niveau en allant dans  *Edit existing level*.






L'interface de WooGLE

Nous avons donc notre niveau, où nous pouvons voir plusieurs lignes.

- Les lignes pointillées délimitent les limites visibles du niveau.
- Les lignes bleues sont les limites techniques du niveau. Nous verrons plus tard comment leur assigner des actions.
- La ligne orange-marron est le champ de gravitation du niveau. Si vous l'enlevez, le niveau se retrouvera en impesanteur ! Vous pouvez également la déplacer ou en ajouter d'autres, à l'aide de l'icône  *Add Linear force Field* (ou, si vous voulez un champ gravitationnel circulaire, pour une planète par exemple,  *Add Radial force Field*).
- Le cercle correspondra à l'entrée du tuyau de sortie.

Les modes d'édition

Vous avez trois modes d'édition des éléments dans WooGLE.

- Le mode de sélection  vous permet de redimensionner, sélectionner et déplacer les objets.
- Le mode de zoom  permet de zoomer (vous pouvez aussi zoomer sans l'utiliser si votre souris a une molette).
- Le mode de liaison  permet de lier les Goos entre eux.


Cliquez le cercle de l'entrée du tuyau, par exemple, afin de le sélectionner. Vous pouvez alors le déplacer, le redimensionner à l'aide des poignées (vous pouvez aussi faire pivoter certains éléments), et éditer ses paramètres à droite. Vous pouvez également le copier, le coller et le couper.

Une falaise et des Goos


*Les manipulations indiquées ci-dessous sont visibles dans cette vidéo.
Elle est disponible en meilleure qualité [ici](#) (format OGG Theora).*

Importer des images

Maintenant, on va remplir un peu notre niveau. D'abord, mettons quelque chose, pour que les Goos puissent s'y déplacer. Par exemple, la falaise du niveau *Bave*.



Cliquez sur  *Import images*. Vous pouvez importer des images dans le niveau, depuis votre ordinateur ou depuis les ressources du jeu. Les images du jeu peuvent être trouvées dans *res/levels* si elles sont spécifiques à un niveau (c'est le répertoire où vous êtes par défaut) ou *res/images*, *res* se trouvant dans le dossier que vous avez créé et que vous avez spécifié à GooTool et WooGLE (c'est en fait là que se trouve la copie du jeu, destinée à être modifiée).

Dans le cas présent, notre falaise peut être trouvée dans *res/levels/Drool* (*Drool* étant le nom anglais du niveau *Bave*). Sélectionnez le fichier *main_02.png*. Il apparaît alors dans l'onglet *Resource* (dans le panneau de droite) sous le nom de *IMAGE_DROOL_MAIN_02*.

Cliquez sur  *Add Image (SceneLayer)*, qui nous servira à mettre notre image. Un élément est ainsi créé. Comme vous le voyez dans l'arborescence, l'icône de l'image est représentée par une petite croix rouge, ainsi que ses éléments parents.

C'est normal : nous n'avons pas spécifié d'image. Dans le champ *image* des propriétés, tapez un espace afin de faire apparaître toutes les possibilités, et sélectionnez notre image (c'est simple, c'est la seule). Nous obtenons alors une jolie falaise. Déplacez-la en bas à gauche du champ de vision du niveau (le cadre de pointillés).

Créer des surfaces solides

Mais ne mettez pas encore de Goos : une image n'est pas solide. Nous devons ajouter des formes géométriques (, ) pour ça. Ajoutez donc deux carrés et un cercle et déplacez-les, redimensionnez-les et faites-les pivoter afin qu'ils couvrent le haut, la façade droite et le bout arrondi de la falaise.



Mais il y a encore un détail : les Goos ont parfois des tendances suicidaires. Ajoutez donc un rectangle à l'extrémité droite de la falaise, mais ajoutez-lui le tag *stopsign* (pour cela, double-cliquez sur la valeur de la propriété *tag* et cochez *stopsign* dans la fenêtre qui s'affiche) : ce tag permet d'arrêter les Goos qui marchent là, sans empêcher les liaisons.

Ajouter des Goos

Commencez par ajouter trois Goos (classiques : utilisez le premier type de Goo en haut de la boîte à outils) en les disposant en forme de triangle à l'extrémité droite de la falaise (à gauche du rectangle anti-suicide), puis liez-les. Mettez-en une douzaine à leur gauche (sans les lier).

*Les manipulations indiquées ci-dessous sont visibles dans cette vidéo.
Elle est disponible en meilleure qualité [ici](#) (format OGG Theora).*

Un tuyau

Parce que sinon, nos Goos auraient un peu du mal à finir le niveau 😊. Positionnez le cercle de l'entrée du tuyau au dessus de la falaise, puis cliquez sur  *Auto Pipe*, ce qui va créer un tuyau. Positionnez-le en dehors du champ de vision du niveau, en ajoutant des angles intermédiaires (avec  *Add Pipe Vertex*) si vous voulez.

Un fond

Importez un fond. Par exemple, celui du niveau *Le bournier de Fisty*, qui se trouve dans *res/levels/FistyReachesOut* sous le nom de *bg.png*, mettez-le et redimensionnez-le pour qu'il couvre toute la zone visible par le joueur (délimitée par les lignes pointillées) du niveau.


Mais, il cache notre falaise ! Nous allons le mettre en dessous de tout le reste. Mettez son paramètre *depth* (profondeur) à -100.

Goo-d bye !



Imaginons que notre jolie structure de Goos tombe de la falaise. Si vous testez le niveau maintenant et que ça arrive, vous serez surpris : les Goos, une fois entrés en collision avec la ligne bleue du bas, ne mourront pas, et feront comme si c'était une surface solide.

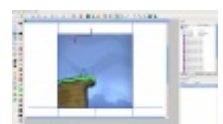
Pour qu'ils meurent, mettez le tag *deadly* à la ligne bleue.

Un peu de musique

Pour importer de la musique, faites  *Set Music*. Comme avec les images, vous pouvez prendre n'importe quelle musique sur votre ordinateur, ou une musique du jeu. Nous allons prendre une musique du jeu. Allez dans *res/music* et prenez *RainRainWindyWindy.ogg*, par exemple.

Pour ajouter votre musique au niveau, faites un bouton droit sur l'objet *Level* dans l'onglet *Level* et faites *Add music* en mettant le nom de votre musique en paramètre *sound* (vous pouvez obtenir la liste des valeurs possibles en insérant un espace).

Ça y est, vous pouvez tester votre niveau, en cliquant sur  .




Le résultat final doit ressembler à ça


Encore des outils

Les particules

Les particules sont des animations qui couvrent tout l'écran (comme de la pluie, des feuilles mortes, de la neige) ou des animations qui ne couvrent pas tout l'écran (comme de la fumée). Vous en avez un large panel à votre disposition.


Pour en ajouter, cliquez sur  *Add particles* et précisez le paramètre *effect* (il faut insérer un espace pour que la liste apparaisse). Pour les animations qui couvrent tout l'écran, l'endroit de l'objet sur l'écran n'a aucune importance.

Le feu


Du feu. En ce qui concerne son apparence, vous devez utiliser une particule. Pour ajouter du feu, cliquez sur  *Add Fire* et précisez le champ *particles* (les particules qui représentent du feu commencent par *fire*).


La rotation

Pour la rotation, vous devez utiliser une forme géométrique avec une image ainsi qu'une charnière. Créez une forme géométrique (cercle ou rectangle), précisez-lui une image (paramètre *image*), une vitesse de rotation en paramètre *rotspeed* (entre 0 et 1, 1 étant le plus rapide et 0.5 étant déjà très rapide) et une masse en paramètre *mass* (mettez 500, par exemple, pour un cercle de rayon 75).


Pour ajouter une charnière, cliquez sur  *Add Hinge* mettez votre charnière à l'endroit autour duquel vous voulez que votre forme géométrique tourne et mettez l'*id* de votre forme géométrique en paramètre *body1*.


Le texte

Cliquez sur  *Add Text Resource*, dans la barre d'outils. Écrivez votre texte *text* (c'est le champ pour le texte anglophone, mettez dans *fr* si vous voulez mettre une traduction française, mais le champ *text* est obligatoire).

Cliquez sur  *Add Label* pour créer un emplacement pour le texte et indiquez-lui l'*id* du texte dans le paramètre *text*, ainsi qu'un identifiant quelconque dans *id* et une police (une police prédéfinie du jeu) dans *font*.

Les pancartes

Cliquez sur  *Add Text Resource*, dans la barre d'outils. Écrivez le texte de la pancarte (en allant à la ligne où vous voulez changer de face de la pancarte) dans le paramètre *text*.

Cliquez sur  *Add Sign* pour créer une pancarte, mettez-lui un nom quelconque dans *name* et indiquez-lui l'*id* du texte dans le paramètre *text* (toujours en mettant un espace pour avoir la liste des valeurs possibles).


Importez l'image *sigpost_brown.png* (classique), *sigpost_gray.png* (niveau sombre) ou *sigpost_ish.png* (niveau virtuel) dans *res/images/levelimages* et mettez-la en paramètre *image* de la pancarte.

Partager son niveau

Pour partager notre niveau, on va l'exporter dans le format *.goomod*. Pour ça, allez voir dans l'onglet *addin* du panneau de droite.

Renseignez les paramètres suivants :

- *id* : Quelque chose sous la forme *com.goofans.votrenom.monpremierniveau*.
- *name* : Le nom de votre niveau, avec des espaces.
- *version* : La version de votre niveau.
- *description* : Une description courte de votre niveau.
- *authors* : Votre nom (ou vos noms si vous avez fait le niveau à plusieurs).
- *levels*
 - *level*
 - *name* : Le nom de votre niveau, avec des espaces.
 - *subtitle* : Le petit texte qui apparaît en dessous du nom de votre niveau à son démarrage.
 - *ocd* : Un OCD. Facultatif. Vous pouvez mettre par exemple *balls,5* pour que l'OCD soit à 5 balles.

Une fois tout renseigné, il ne doit plus y avoir de croix rouge. Dans ce cas, vous pouvez exporter votre niveau en cliquant sur  *Make .goomod*. Enregistrez-le où vous voulez.

Ensuite, vous pouvez partager votre *.goomod* sur [Goofans](#), la plus grande communauté de joueurs de World of Goo.

Dans GooTool, il suffira d'aller dans l'onglet *Mods and Levels*, de cliquer sur *Install new addin...* et de sélectionner votre *.goomod*. Les niveaux installés avec Goomod apparaissent en haut à gauche du chapitre 1.

La documentation complète de WooGLE est disponible [ici](#) (en anglais).

Partager

