

Parillon Noir

le jeu



Quick start - Démarrage rapide

technical demonstration - démonstration technique

INDEX

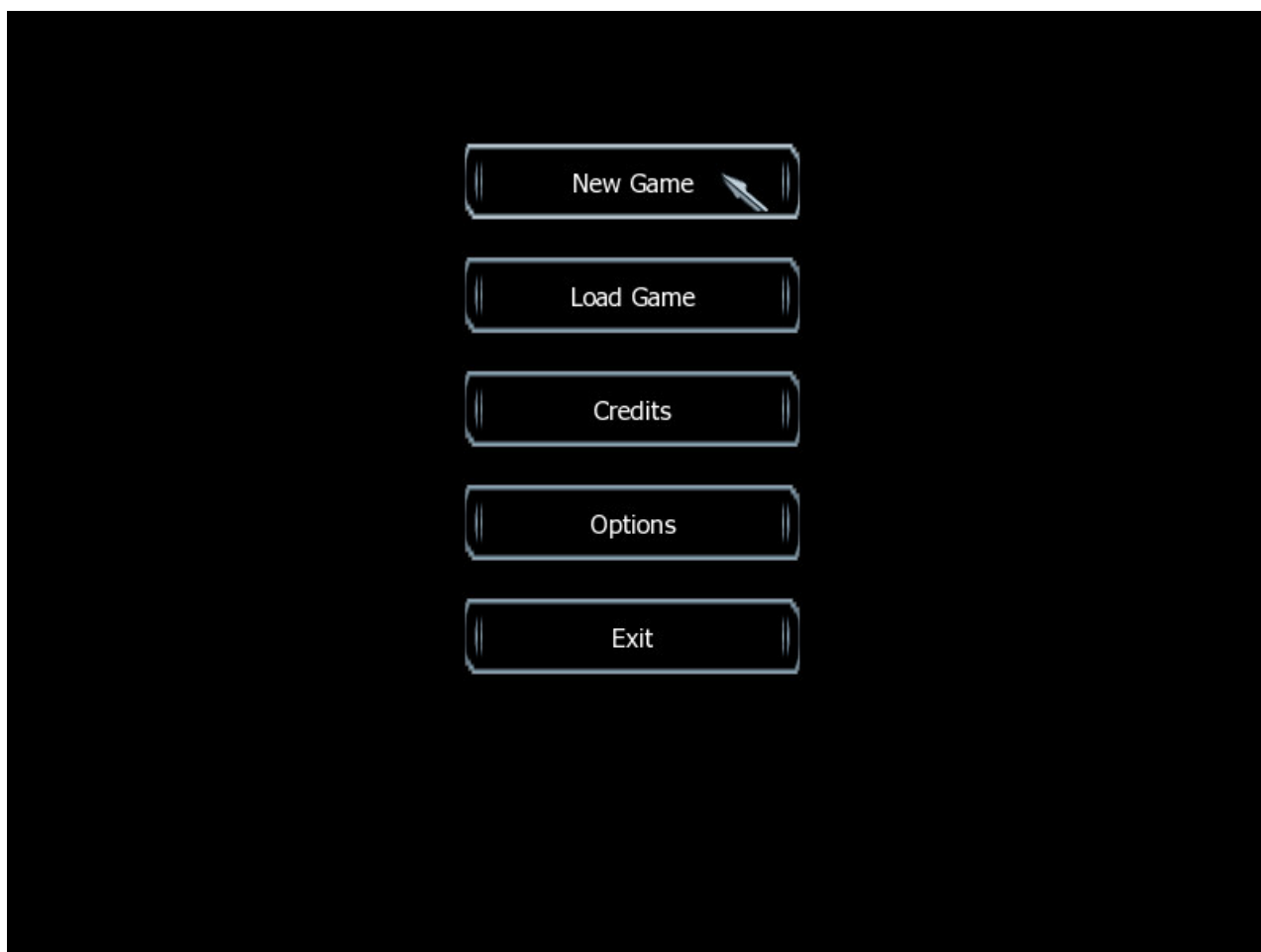
<i>Index</i>	2
<i>Lancement de la demo</i>	2
<i>Outils</i>	4
Console.....	4
Statistiques	6
Editeur	7
<i>Deplacements</i>	11

LANCEMENT DE LA DEMO

Merci d'avoir choisi de tester la démonstration technique du projet « Pavillon-noir : le jeu ».



Pour lancer la démo cliquez sur « Start game », les options ne sont pas fonctionnelles pour le moment. Vous pouvez sélectionner la carte à lancer dans le sous-menu « choose your map ».



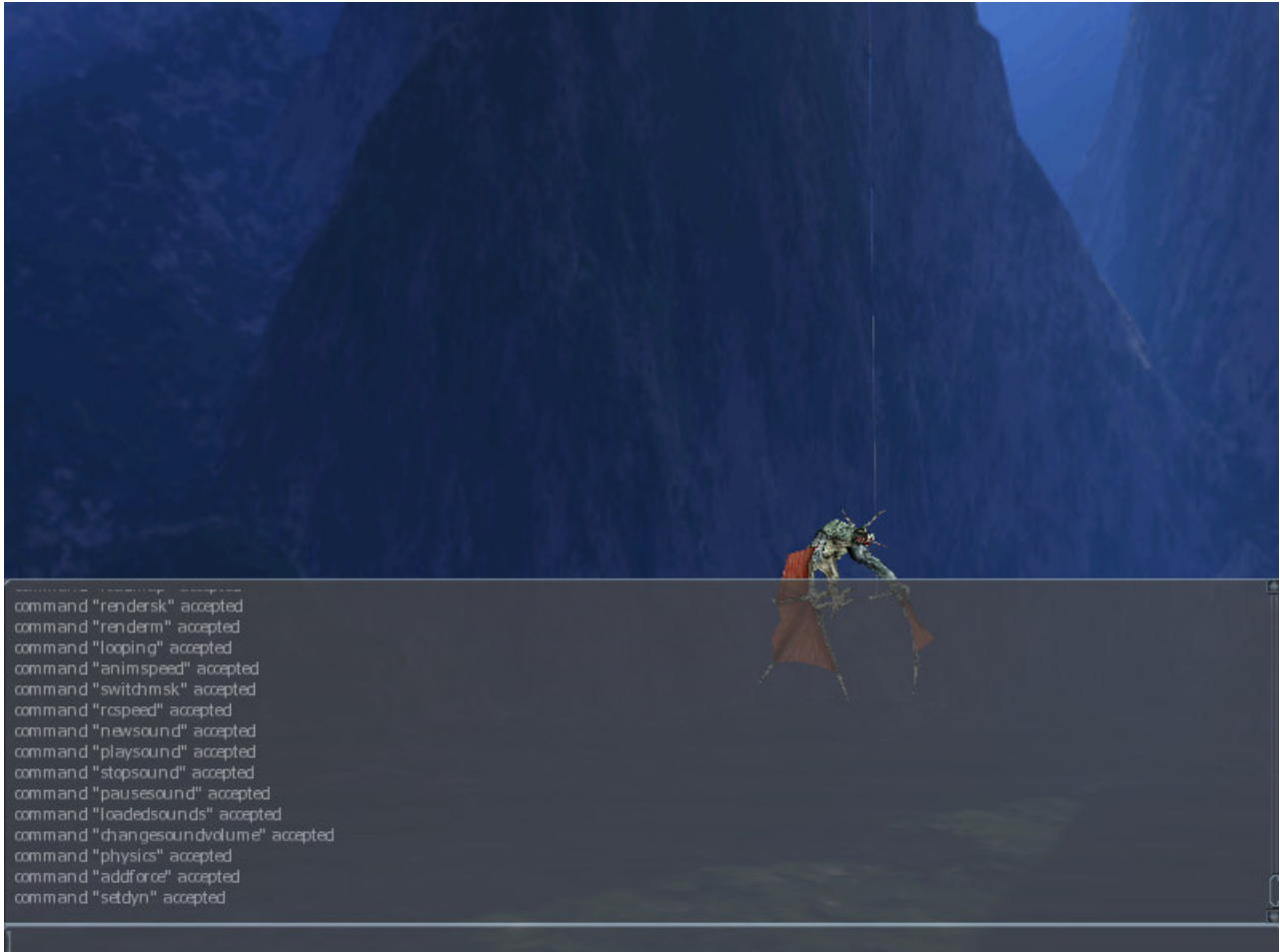
Puis cliquez sur « New Game » pour lancer le niveau de démonstration.



La démo démarre.

OUTILS

CONSOLE



Pressez F1 Pour afficher la console.

Les commandes supportées sont :

- "loadmap" : Charge une carte, paramètre : string NomDeLaCarte
- "rendersk" : Rendu du squelette, 0=non or 1=oui
- "renderm" : Rendu des modèles, 0=non or 1=oui
- "looping" : animations en boucle, 0=non or 1=oui

- "animspeed" : vitesse d'animation, 1.0=normal
- "switchmsk" : Alterne entre le rendu des modèles et le rendu du squelette.
- "rcspeed" : Vitesse de la camera, 1.0=normal
- "newsound" : charge un nouveau son, paramètres : string Nom | string Fichier | bool boucle [TRUE | FALSE] | float XPosition | pfloat YPosition | pfloat ZPosition
- "playsound" : Lance un son déjà chargé, paramètre : string Nom (Le nom des sons chargés peut être obtenu par la commande "loadedsounds").
- "stopsound" : Arrête un son déjà chargé, paramètre : string Nom.
- "pausesound" : Met un son en pause, paramètre : string Nom.
- "loadedsounds" : Liste des sons chargés, pas de paramètre.
- "changesoundvolume" : Change le volume d'un son particulier, paramètres : string Nom, float valeur (entre 0.0 et 1.0).
- "physics" : Activation de la physique, 0=non or 1=oui
- "addforce" : Ajout d'une force à un objet physique, paramètres : numéro de l'objet, x, y, z, durée.
- "setdyn" : Rendre tous les objets dynamiques, 0=non or 1=oui.

La commande « Help » vous donne toutes les informations sur les commandes implémentées.

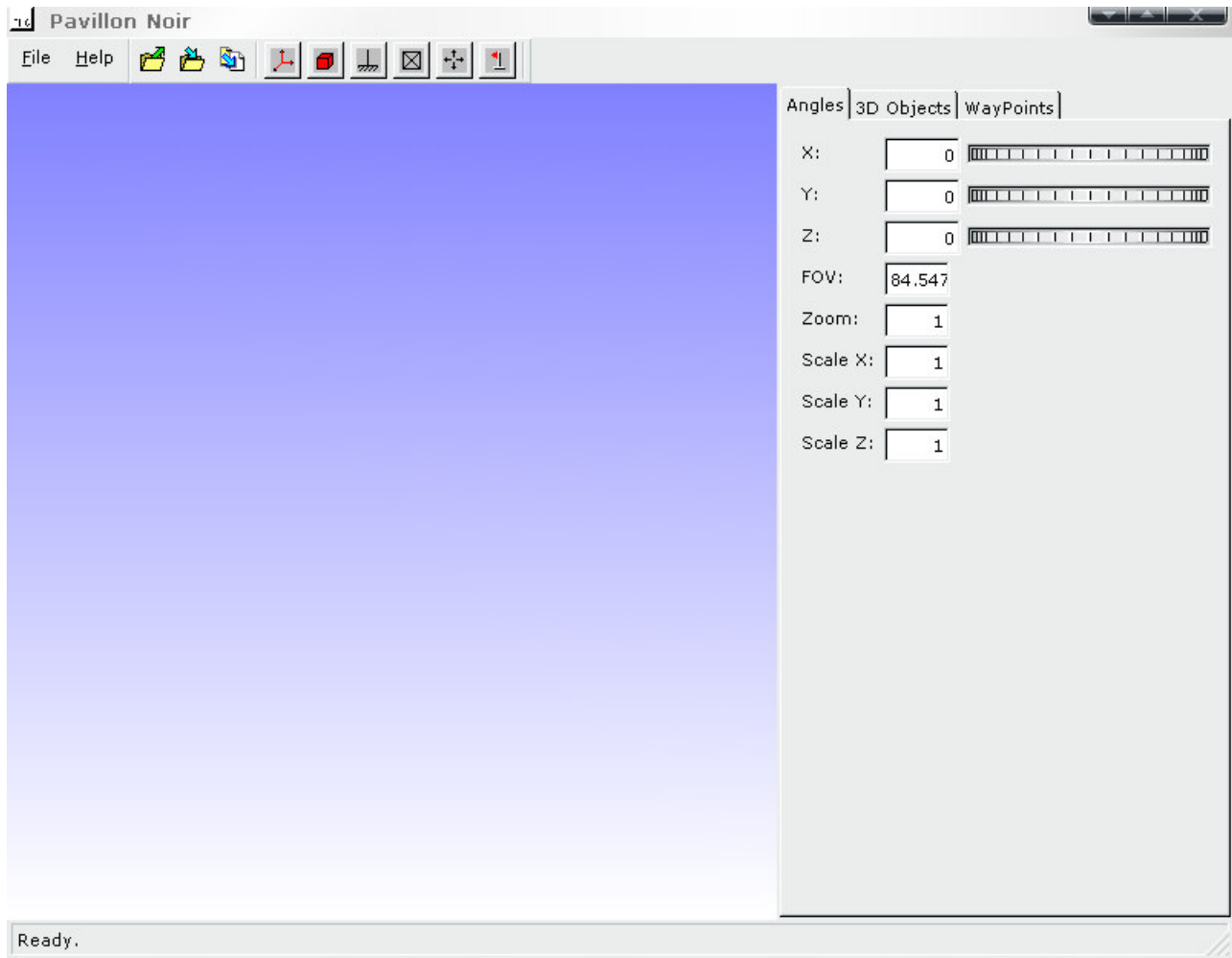
STATISTIQUES

Current FPS: 70
Min FPS: 34
Max FPS: 71
Tri BSP: 0
Tri ObjDyn: 0
Tri CEGUI: 0
Tri TOTAL: 0

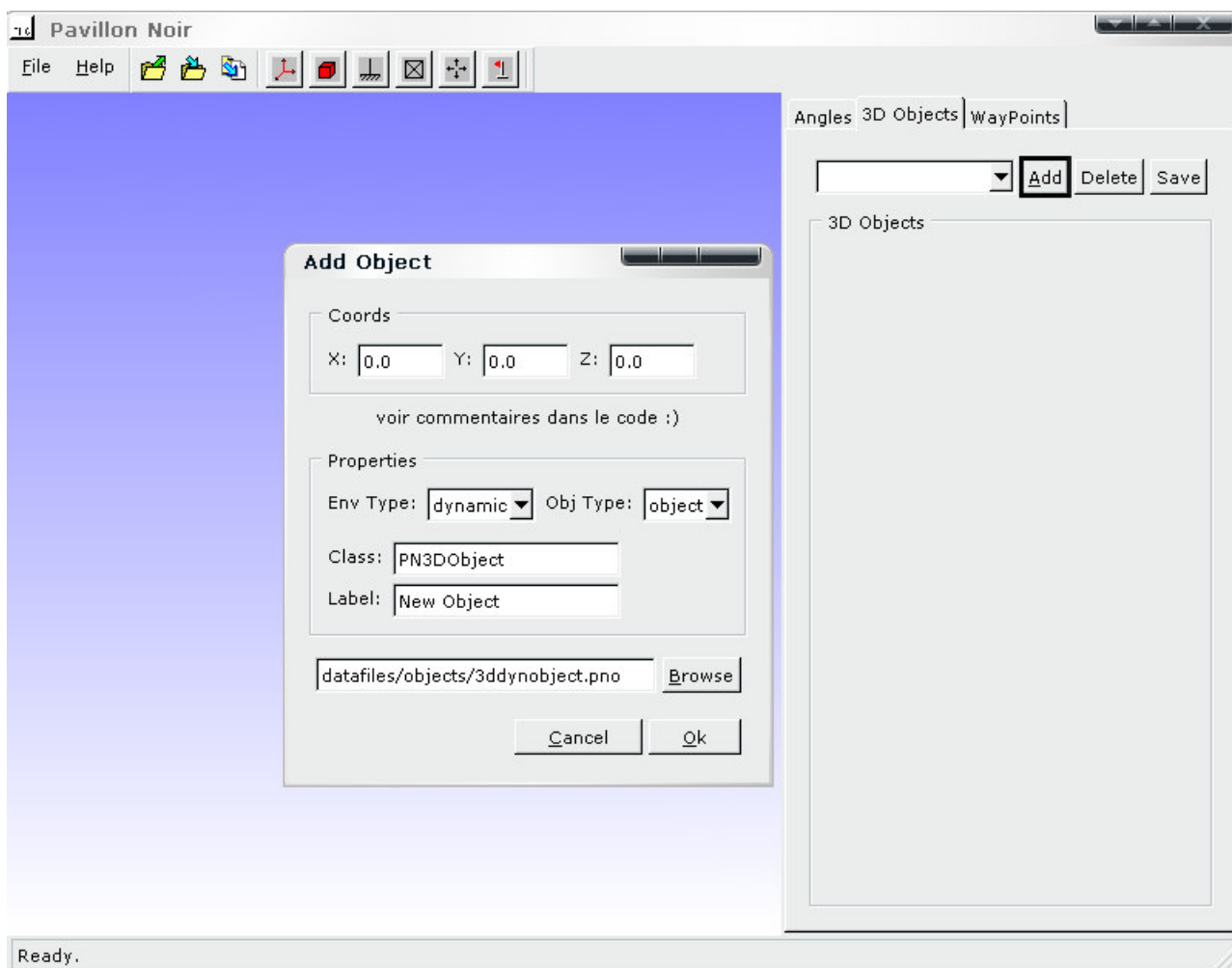


Appuyez sur F11 pour afficher des informations sur l'affichage 3D (notamment le nombre d'images par seconde)

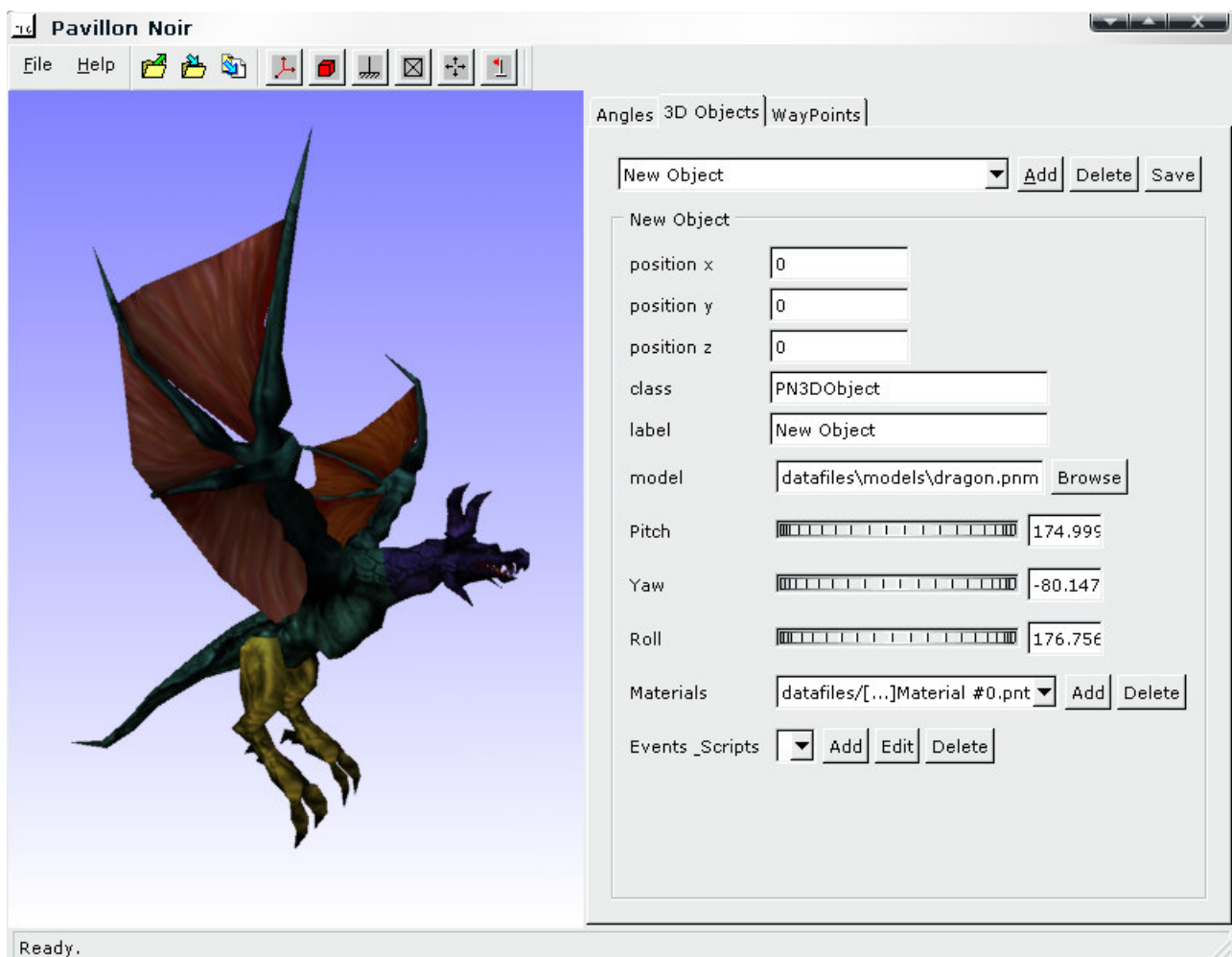
EDITEUR



Voici l'éditeur « Pavillon-noir » au démarrage de l'application.

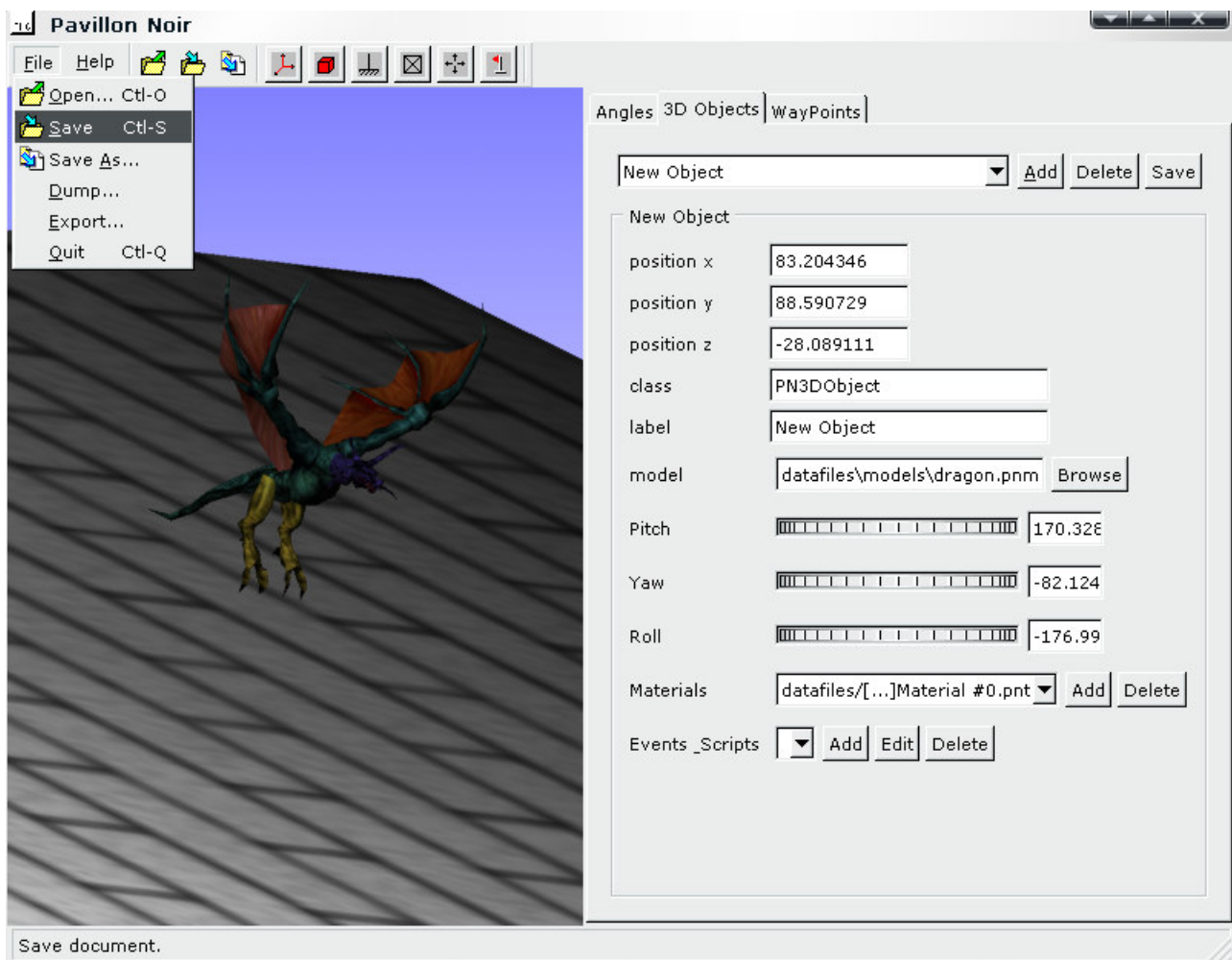


Cliquez sur « Add » dans l'onglet « 3D Objects » pour ajouter un objet 3D. Une fenêtre s'ouvre vous invitant à définir les différents propriétés de l'objet telles que sa position, son type (dynamique, statique, terrain) ou encore son modèle 3D.



L'objet apparait alors et vous pouvez éditer ses différentes propriétés (orientation, modèle, position, etc.)

Vous pouvez « zoomer » dans la scène à l'aide de la molette de la souris. Pour vous déplacer dans l'environnement 3D de l'éditeur utilisez les mêmes touches que pour le déplacement dans le jeu (cf. section « déplacements »).



Après avoir ajoutés et placés les différents éléments de la carte, cliquez sur « File->Save » pour sauvegarder le projet.

Vous pourrez l'éditer plus tard en cliquant sur « Open » et en sélectionnant le répertoire correspondant à la carte.

DEPLACEMENTS

Les contrôles sont (sur un clavier QWERTY):

- Souris : Orientation de la camera.
- A : Aller à gauche.
- D : Aller à droite.
- S : Aller en avant.
- W : Aller en arrière.
- F : Faire descendre la camera.
- R : Faire monter la camera.
- Control : Blocage de la camera sur un objet 3D tant que la touche est pressée.