Klik & Play



MANUEL D'UTILISATION

europress SOFTWARE

Klik & Play



Le Manuel

MANUEL D'UTILISATION

EUROPRESS SOFTWARE

LICENCE D'UTILISATION

N'UTILISEZ PAS CE LOGICIEL SANS AVOIR LU ET ACCEPTE TOUS LES TERMES DE CETTE LICENCE D'UTILISATION, ET SI VOUS NE SOUHAITEZ PAS DEVENIR UN UTILISATEUR ENREGISTRE DE CE LOGICIEL, CE QUI VOUS OBLIGE A RESPECTER LES TERMES DE CETTE LICENCE, QUI COMPREND LES CONDITIONS DE GARANTIE ET LES RESPONSABILITES DE L'EDITEUR. L'UTILISATION DE CE LOGICIEL IMPLIQUE L'ACCEPTATION DES TERMES SUIVANTS :

LA LICENCE

Europress Software Limited, société installée à l'adresse suivante : Europa House, Adlington Park, Macclesfield SK10 4NP, Cheshire, Angleterre (le « Licencieur », ce qui comprend ses filiales, agents, successeurs et légataires) est autorisée à accorder un droit de licence pour ce logiciel (le « logiciel ») contenu dans cet emballage, et le bénéficiaire de cette licence non-exclusive et non-transférable accepte d'utiliser (dans les termes précisés plus loin) le logiciel sur un seul système informatique (le « système ») et de respecter les termes et clauses de cette licence.

Cette licence autorise son bénéficiaire à :

(a) utiliser la copie de ce logiciel sur un seul processeur (CPU) dans son système. Une licence supplémentaire est vendue pour chaque CPU sur lequel l'utilisateur souhaite faire fonctionner le logiciel ;

(b) utiliser le logiciel uniquement en accord avec les termes de la clause 2 de cette licence ;

1. Acceptation des termes de cette licence

Les termes et conditions de cette licence sont acceptés tacitement par les deux parties :

(a) par le Licencieur lors de la livraison de ce logiciel au bénéficiaire de la licence ; et

(b) par le bénéficiaire de cette licence lors de l'utilisation de ce logiciel.

2. Utilisation du logiciel

Dans les termes de cette licence, le mot « Utilisation » indique et comprend :

(a) l'utilisation de tout ou partie du logiciel par le chargement, le transfert, la copie ou la transmission de celui-ci sur le système unique utilisé, dans le but de traiter les instructions du système ou les commandes dudit logiciel.

(b) la copie des jeux que vous développerez en utilisant le logiciel (les « jeux ») pour votre usage personnel ou celui d'un tiers, à condition que ce tiers ne paye aucune charge directe ou indirecte, et sous réserve que lesdites copies soient transmises personnellement par l'utilisateur à un tiers, et qu'elles ne rentrent pas dans l'exploitation commerciale d'un jeu ou de son utilisation pour toute opération commerciale.

(c) la copie de l'intégralité du logiciel dans sa forme actuelle pour effectuer une copie de sauvegarde qui ne sera utilisée que sur un système unique et seulement à des fins de sauvegarde, et à condition qu'il n'existe pas plus de deux (2) copies du logiciel sous licence à n'importe quel moment, et sans l'autorisation écrite du Licencieur. Les copies autorisées doivent contenir toutes les mentions légales et autres légendes déposées ou confidentielles qui existent dans le logiciel original.

(d) le stockage de tout ou partie du logiciel sur le système ou une autre unité de stockage ou lecteur.

(e) l'utilisation (mais pas la copie) du ou des manuel(s) d'instructions fournis avec ce logiciel.

Dans les termes de cette licence, l'utilisation ne comprend pas la copie et la distribution des jeux, à l'exception des copies autorisées selon le paragraphe (b) ci-dessus. Vous devez demander une licence de Développeur Europress si vous souhaitez développer des jeux en vue d'une utilisation commerciale.

3. Restrictions

En dehors des termes de la clause 2 ci-dessus, le bénéficiaire de la licence n'est pas autorisé à effectuer ou distribuer des copies du logiciel, ou de transférer ce logiciel vers un autre ordinateur ou sur un réseau.

4. Garantie

(a) Le bénéficiaire de cette licence reconnaît que le logiciel est exempt de défauts et que l'existence de tels défauts ne constitue pas une raison suffisante pour l'annulation de cette licence.

(b) Si l'utilisateur découvre un défaut qui affecte l'utilisation, et qu'il signale l'erreur dans les 90 jours suivant la date d'achat de cette licence et du logiciel qui l'accompagne (la « période de garantie »), le Licencieur remboursera l'utilisateur ou utilisera tous les moyens normaux pour corriger ou mettre à jour (selon sa décision) le logiciel défectueux, A CONDITION que ce défaut n'ait pas été provoqué par la modification, le changement ou une addition au logiciel en dehors du Licencieur, ou par une mauvaise utilisation, manipulation ou une corruption des données, ou par l'utilisation du logiciel avec d'autres applications ou systèmes incompatibles.

Le Vieux Manuel

5. Responsabilités du Licencieur

(a) Le Licencieur ne peut pas être tenu pour responsable des pertes et dommages directs ou indirects résultant de l'utilisation de cette licence et du logiciel (définie ou non par cette licence), à l'exception des cas où de telles responsabilités ne peuvent pas être limitées selon les lois en vigueur.

(b) Nonobstant les règles générales précisées ci-dessus en (a), le Licencieur décline toute responsabilité en cas de pertes ou de dommages directs, indirects, accidentels ou particuliers liés au logiciel ou à son utilisation (définis ou non dans cette licence) et à celle du système, ou relatifs au matériel ou à la propriété d'un tiers.

(c) Au cas où une exclusion ou une autre provision contenue dans cette licence soit reconnue invalide pour une raison définie, le Licencieur sera responsable des pertes ou dommages dans les limites des responsabilités prévues par les lois en vigueur, et cette responsabilité ne pourra pas dépasser le prix payé pour acquérir cette licence.

(d) Le Licencieur n'exclut pas sa responsabilité en cas de décès ou de blessures corporelles, sous réserve qu'il s'agisse d'une conséquence directe d'une négligence du Licencieur, des ses employés, agents ou représentants autorisés.

6. Renonciation

Tout manquement ou négligence de la part d'une des deux parties pour le respect des termes de cette licence ne pourra être considérée comme une renonciation aux droits de chaque partie, et n'affectera en aucun cas la validité de tout ou partie de cette licence, ni les préjudices subis pour entreprendre les actions nécessaires.

7. Séparation des clauses

Au cas où une des conditions ou clauses de cette licence soit reconnue invalide, illégale ou inapplicable, elle devra être séparée des autres termes de cette licence, qui seront toujours valides dans les limites prévues par les lois en vigueur.

8. Lois

Les parties acceptent les termes et conditions de cette licence. En cas de litige, les termes et conditions seront interprétés par la loi française.

Le Vieux Manuel

Pour obtenir une licence de Développeur Europress et pouvoir commercialiser des jeux créés avec Klik & Play, contactez : Europress Software Ltd, Europa House, Adlington Park, Macclesfield SK10 4NP ENGLAND. (Tél : 19.44.1625 859333).

Klik & Play a été conçu et programmé par

François Lionet et Yves Lamoureux





Les graphismes ont été créés par : Michel Rho, Nick Harper, Etranges Libellules, Nicky Appleby, Lorraine Hall, Julia Boswell et Sarah Mayhew.

Klik & Play a été dirigé et humanisé par : Richard Vanner, Barney Skirvin, Alex Blagg, Derek Meakin, Michael Meakin et David Hirst.

Le manuel de Klik & Play a été écrit par : Stephen Hill, Philip Chapman, Stevie Kennedy et Julian Marshall.

Les jeux ont été créés par : Barney Skirvin, Richard Gale, Lorraine Hall, Darren Ithell et Richard Vanner.

Les sons digitalisés ont été créés par : Mel Croucheer.

Les musiques ont été créées par : Darren Ithell.

Le fichier d'aide a été créé par : Adrian Worrall.

L'intro en 3D du CD-Rom a été créée par : Philippe Lamoureux.

La voix du didacticiel 3D sur CD-Rom est celle de : Brian Trueman.

L'adaptation française a été effectuée par : Art Of Words

Remerciements spéciaux à : Michael Perry,Becky O'Brien, Len Tucker, et Johan Robson pour leur soutien et leur aide.

Le vieux Manuel

Klik & Play est une marque déposée d'Europress Software Ltd.

Copyright © 1994 Europress Software Ltd, Adlington Park, Macclesfield SK10 4NP, UK. Droits réservés dans le monde entier. Ce manuel ne peut être reproduit, stocké sur un système de transfert, photocopié ou transmis, en tout ou en partie, et sur n'importe quel support – électronique, mécanique, magnétique ou autres – sans l'autorisation écrite préalable d'Europress Software Ltd. Si tout le soin nécessaire a été apporté à la préparation de ce manuel, les éditeurs ne peuvent pas être tenus pour responsables d'éventuelles erreurs ou omissions.

1.0 Démarrage **1**
Jouer à un jeu 1
Modifier un jeu 1
Créer un jeu 1
Quitter 1
1.1 Débutants 2
Jouer à un jeu 2
Les options de « Jouer à un jeu » 2
Modifier un jeu 3
Chargement d'un jeu avec le sélecteur de fichiers 4
Principes de base 4
Présentation de l'Editeur de scénarios 5
Images 5
Animations 5
Scène d'un niveau 5
Créer un jeu 7
Définition de la scène 7
Rajouter l'action 12
1.2 Les Bases de Klik & Play 18
Système d'aide intégrée 18
Utilisation de la souris 18
Présentation de Klik & Play 19
L'Editeur de scénarios 19
L'Editeur de niveaux 20
L'Editeur pas à pas 20
L'Editeur d'événements 21
L'Editeur d'animations 21
L'Editeur d'images/icônes 22
Icônes et menus 22
Les modes de la souris 25
Modes standard 25
Le sélecteur de fichier de Klik & Play 27

2.0 L'Editeur de scénarios **29**
Présentation 29
L'écran de l'Editeur de scénarios 29
1. Le Scénario 29
2. Les icônes de contrôle 30
3. Les Menus 30
Edition d'un niveau 31
Les Outils 31
Ajouter un nouveau niveau 31
Ajouter une image 32
Ajouter une animation 32
Supprimer une scène 33
Voir une image 33
Changer une image 33
Voir une séquence d'animation 33
Changer une séquence d'animation 33
Edition d'un niveau 33
Options des niveaux 34
Couper et Coller 34
Sélectionner certains tableaux 34

Le Vieux Manuel

Copie de scènes 35
Couper une scène dans le scénario 35
L'option Coller 35
Options de paramétrage 35
Configuration du niveau 36
Configuration de l'image 36
Actions 38
Configuration de l'animation 39
Création d'un slide-show 40

3.0 L'Editeur de niveaux 41
Objets actifs 41
Objets de décor 42
Blocs de décor 42
3.1 Familiarisation avec l'Editeur de niveaux 43
Appel de l'Editeur de niveaux à partir de l'éditeur de scénarios 43
Résumé de l'Editeur de niveaux 43
La barre de menus 43
La liste des Bibliothèques 43
La tablette des objets 44
L'icône des objets du niveau 44
La zone de jeu 44
La barre des outils 44
Le bouton Aller 45
3.2 La tablette des objets 45
L'icône des objets actifs 45
L'icône des objets du décor 45
Affichage de la tablette des objets 46
Sélection d'un objet 46
3.3 La liste des bibliothèques 47
Sélection d'un objet dans une bibliothèque 47
3.4 La zone de jeu 49
La zone visible 49
La zone de réserve 49
Déplacement d'un objet vers la zone de jeu 49
Défilement de la zone de jeu 50
3.5 Suppression d'un objet dans la zone de jeu 51
Suppression d'un objet isolé 51
Suppression d'un groupe d'objets 52
3.6 Copie d'un objet 52
3.7 Prendre un objet dans un autre jeu Klik & Play 53
3.8 Visualisation d'un objet 54
3.9 Déplacement vers un nouveau niveau 55
3.10 Le moment des tests 56
Test d'un niveau 56
Test d'un jeu complet 57
3.11 Les icônes du bouton Aller 58
3.12 La barre d'outils 59

4.0 Objets 61
Types d'objets 61
4.1 Mouvements des objets 62
Principes de base 62
Statique 75

Le vrai Manuel

4.2 Edition d'une séquence de mouvement 76
Edition d'un chemin 76
Edition d'une ligne 76
Edition d'un point 76
Suppression d'une zone 77
Suppression d'un point 77
4.3 Edition d'un objet de décor 77
L'Editeur d'images 78
La fenêtre de l'image 78
La fenêtre de la palette 78
Les curseurs RVB 79
Les barres des couleurs 79
Modification de la taille d'une image 79
Dessin d'une image 79
Choix de la couleur 79
Points 80
Lignes 80
Cercles et ellipses 80
Rectangles et rectangles remplis 80
Remplissage d'une zone avec une couleur 81
Effacer une image 81
Inversion d'une image 81
Rotation d'une image 82
Couper et Coller 82
Déplacement d'un bloc 83
Réduire une image 83
Importer une image 83
4.4 Edition des objets actifs 84
L'Editeur d'animations 84
Animations personnalisées 85
La zone d'animation 85
Vitesse de l'animation 86
Nombre de directions 86
Répétition 87
Les icônes de commande 88
Le menu d'édition 89
Edition d'une image de l'animation 90
Définition du point chaud d'un objet 91
Définition du point d'action d'un objet 91
Création d'une séquence avec zoom ou changement de taille 92
4.5 Edition d'un bloc de décor 93
Les boutons d'options 94
4.6 Edition d'un objet texte 95
La fenêtre des paragraphes 95
Les commandes d'édition de texte 95
Choix de la police de caractères 96
Modifier la couleur du texte 97
Modifier le format d'affichage 97

Le Vrai Manuel

4.7 Edition d'un objet question 98
Modification d'une question 98
Edition des réponses 98
Les boutons d'édition 99
Choix de la police 99
Choix des couleurs 100
Définition de la bonne réponse 100
Effet de relief 100
4.8 Edition d'un objet score 100
L'Editeur de chiffres 101
Utilisation d'une police TrueType pour les scores 101
Visualisation de l'effet 101
Importation de chiffres 101
4.9 Edition d'un objet vies 101
Modifier l'affichage du nombre de vies 103
4.10 Edition d'un objet compteur 103
Affichage sous forme de chiffres 103
Affichage sous forme de barre verticale 104
Affichage sous forme de barre horizontale 105
Définition d'une séquence d'animation 105
4.11 Création de nouveaux objets 106
La barre d'outils 106
Créer nouveau bloc de décor 106
Création d'un objet de décor 107
Création d'un objet actif 108
Création d'un objet texte 110
Création d'un objet question 112
Création d'un objet score 113
Création d'un objet vie 114
Création d'un objet compteur 115
Didacticiel : les compteurs 115
Clonage d'un objet 116
Copie d'un objet 116
Importer un objet d'un logiciel de graphisme 117
Importer une image 117
Importer plusieurs images 117
Trouver la bonne couleur 118
Le menu de capture 118
4.12 Modifier la taille des objets 119
Modifier la taille d'un objet actif ou de décor 119
Modifier la taille d'un bloc de décor 120
Modifier la taille d'un objet texte 120
Modifier la taille d'un objet score 121
Modifier la taille d'un objet vie 121
Modifier la taille d'un objet compteur 121
4.13 Modifier la priorité d'affichage d'un objet 122
4.14 Edition du nom et de l'icône d'un objet 122
L'Editeur d'icônes 123
Les options de dessins 123
Les boutons de zoom 125
Le menu de l'Editeur d'icônes 125
4.15 Création d'un obstacle 126

Le Volix Manuel

5.0 Evénements et actions 127
L'Editeur pas à pas 127
L'Editeur d'événements 127
5.1 L'Editeur pas à pas 128
Le message de l'événement 128
Les icônes d'action 129
La fenêtre des actions sélectionnées : 129
Contrôle des événements 129
Appel de l'Editeur pas à pas 130
Didacticiel : l'Editeur pas à pas 130
Définition de la scène 131
Test d'un jeu avec l'Editeur pas à pas 132
Avancer dans les événements 134
5.2 L'Editeur d'événements 136
Présentation 136
La grille des événements 136
La barre d'outils 138
Résumé 139
Création d'un événement 139
Options d'édition 139
Edition d'une action 140
Modifier un objet 141
Ajouter un événement 141
Ajouter une condition 142
Ajouter une action 142
Supprimer un événement 142
Supprimer une condition 143
Supprimer une action 143
Déplacement d'un événement 143
Copie d'une condition 143
Copie d'une action 143
Déplacement des actions 143
Défilement de la liste des événements 144
Effets des filtres 144
Didacticiel : l'Editeur d'événements 144
Démarrage 144
Ajouter de nouveaux événements dans le jeu de démonstration 145
Conseils pour les tests 149
Création d'une check-list pour un jeu 150
5.3 Conditions 150
Qu'est-ce qu'une condition ? 151
Création d'une nouvelle condition 151
Comparer deux valeurs générales 153
Options pour les objets texte 155
Options pour les conditions spéciales 155
Options pour le chronomètre 155
Options pour les nouveaux objets 155
Options pour les joueurs 156
Limitation des conditions 156
Toujours/Jamais 156
Contrôles du scénario du jeu 156
Le chronomètre 157

Le Vieux Manuel

Nouveaux objets 157
La souris et le clavier 158
Les Joueurs (Joueur 1, Joueur 2..) 158
Conditions des objets 159
Copier des conditions 160
Objets Question et Réponse 161
Objets compteur 161
5.4 Actions 162
Actions sonores 162
Contrôles du scénario du jeu 165
Créer nouveaux objets 165
Actions des joueurs 167
Actions des objets 167
Actions des objets texte 173
Actions des objets Question et réponse 175
Actions des objets compteurs 175
5.5 Création d'objets dans un jeu 175
Didacticiel : Création d'un objet enfant 175
Affichage et édition d'un objet enfant 178
Résumé : 180

6.0 Les menus déroulants 181
Menu Fichier 181
Menu Edition 182
Préférences de l'Editeur de niveaux et de l'Editeur de scénarios 183
Modes graphiques 184
Préférences de l'Editeur de niveaux 184
Préférences de l'Editeur d'événements 189
Configuration du jeu 190
Options de configuration du niveau 192
Menu Objets (Editeur de niveaux uniquement) 192
Menu jeu 194

7.0 Jouer à un jeu 195
Jeu 195
Options 196
Aide 196
Commencer un nouveau jeu 196
Quitter un jeu 196
Supprimer l'affichage d'un jeu sur l'écran 196
Lecture des instructions du jeu 196
Activer les effets sonores 197

8.0 Histoire des jeux 198
Le bon vieux temps ? 198
Quel est le hic ? 198
Conception des jeux 199
Quand il faut s'y mettre 201
Le moment des tests 203
Des scores sur mesure 203
Surprise, surprise ! 204
Collaboration 205
Quelques jeux déjà développés 205
Vitesse, Vitesse, Vitesse 207

Levy Nx Manuel

9.0 Trucs et astuces **209**

10 Biographies **212**

Annexe A : Guide d'installation **217**

Installation à partir des disquettes 217
Installer la version complète de Klik & Play 218
Réinstaller jeux et fichiers graphiques et sonores 218
Installation complète 218
Instructions d'installation pour la version CD-ROM 219
Installer la version complète de Klik & Play 220
Options pour l'installation sur disque dur et l'installation à partir du CD 221
Installation partielle 221
Réinstallation de certains fichiers 222

Annexe B : Bibliothèque d'objets **223**

Annexe C :Echantillons sonores **227**

Annexe D :Les fichiers **229**

Index **231**

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avait déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le Klik & Play Manuel

1.0 Démarrage

Bienvenue dans Klik & Play, l'ultime créateur de jeux ! Klik & Play est un outil complet qui permet de créer des jeux et des présentations passionnantes sous Windows, et sans avoir besoin de connaître la programmation ! Comme vous allez bientôt le découvrir, la création des jeux n'est pas seulement d'une facilité dérisoire, elle est aussi très drôle !

Une fois la procédure d'installation effectuée, vous pouvez lancer Klik & Play en cliquant sur la nouvelle icône sympathique qui apparaît sur votre bureau. Pour lancer le programme, double-cliquez simplement sur cette icône. Vous verrez ensuite les options suivantes :



Jouer à un jeu

Cette option vous permet de jouer à un jeu Klik & Play. Le logiciel est fourni avec 10 jeux tout prêts pour votre plaisir.

Modifier un jeu

Active un sélecteur de fichier qui vous permet de charger un jeu dans Klik & Play pour le modifier.

Créer un jeu

Cette option active l'éditeur de scénarios, première étape de la création d'un nouveau jeu.

Quitter

Si vous ne voulez plus lancer Klik & Play pour une raison quelconque, cliquez simplement sur Quitter pour revenir à Windows.

Le Yeux Manuel

1.1 Débutants

Nous allons maintenant examiner les options de départ plus en détail.

Jouer à un jeu

Cette option vous permet de lancer un jeu Klik & Play directement sous Windows. Chaque jeu est représenté par une icône sur l'écran.

Vous pouvez charger vos jeux en cliquant simplement avec le bouton gauche sur l'icône correspondante. SI le jeu que vous désirez n'est pas affiché sur l'écran, faites défiler les icônes avec les flèches de défilement situées à droite de la fenêtre.

Le bouton **Quitter** permet de quitter Klik & Play et de revenir au Gestionnaire de programmes de Windows.

Vos jeux sont lancés dans leurs propres fenêtres, que vous pouvez ensuite déplacer sur le bureau, et dont vous pouvez redéfinir la taille.

Les options de « Jouer à un jeu »

Chaque jeu comporte une barre de menus en haut de la fenêtre de jeu :

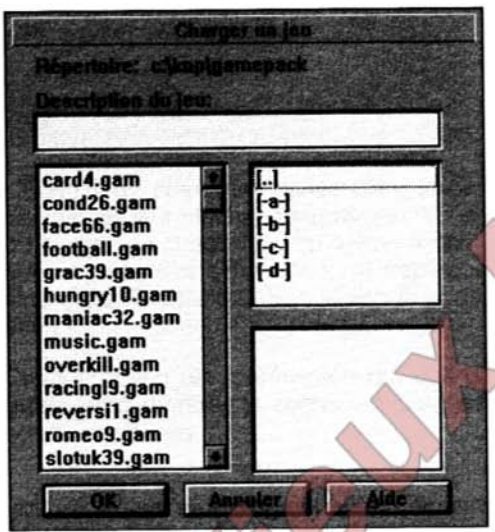
Jeu	**Nouveau Jeu**	(ou **F2** sur le clavier) Permet de recommencer le jeu au début. Tous les scores, le nombre de vies et les compteurs seront réinitialisés.
	Pause	(ou appuyez sur les touches **Ctrl** et **P**) Arrête momentanément le jeu pour que vous puissiez éventuellement faire une pause.
	Joueurs	(ou appuyez sur les touches **Ctrl** et **Y**) Permet de définir les contrôles des joueurs.
	Quitter	(ou appuyez sur les touches **Alt** et **F4**) Permet de quitter le jeu et de revenir aux options de départ.
Options	**Jouer sons digitalisés**	(ou appuyez sur les touches **Ctrl** et **S**) Permet d'activer ou de désactiver les effets sonores.
	Jouer musiques	(ou appuyez sur les touches **Ctrl** et **M**) Permet d'activer ou de désactiver la musique.
	Cacher le menu	(ou appuyez sur **F8**) Efface cette ligne de menu de l'écran.
Aide	**Comment jouer**	(ou appuyez sur **F1**) Affiche le fichier d'aide écrit par l'auteur du programme
	Au sujet de...	Une fenêtre sera affichée pour vous indiquer le nom de l'auteur du jeu et celui du jeu.

Le vieux Manuel

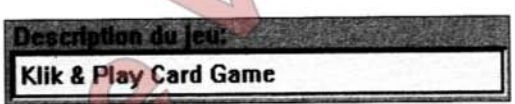
Vous remarquerez que de nombreux jeux comportent une option **« Panique »** assignée à la touche de fonction **F5**. Cette option permet de cacher temporairement le jeu en arrière-plan et d'afficher les autres fenêtres ouvertes normalement sous Windows. Pour revenir au jeu, appuyez simplement à nouveau sur la touche **F5**.

Modifier un jeu

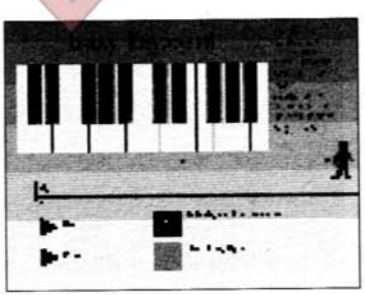
Cette option active un sélecteur de fichiers qui vous permet de choisir un jeu Klik & Play stocké sur disque. Tous les jeux Klik & Play portent l'extension « .gam ».



Lorsque vous ferez défiler la liste des jeux, la description de ce jeu sera affichée au-dessus de la liste.



Pour voir à quoi ressemble jeu, cliquez sur son nom : une image de la première scène sera affichée en bas à droite du sélecteur.

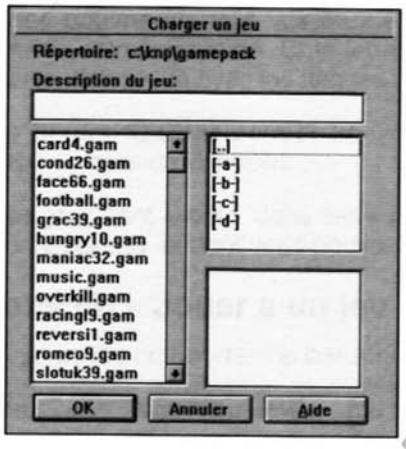


Le Vieux Manuel

Chargement d'un jeu avec le sélecteur de fichiers

Le chargement d'un jeu est très simple. Placez le pointeur de la souris sur le nom d'un fichier et double-cliquez sur le bouton gauche.

Klik & Play chargera ensuite le jeu que vous avez choisi. Une fois le jeu chargé, vous vous retrouverez dans l'éditeur de scénarios, qui vous permettra d'éditer le jeu. Les quatre pages suivantes vous présentent l'éditeur de scénarios et les options qui lui sont associées.



Principes de base

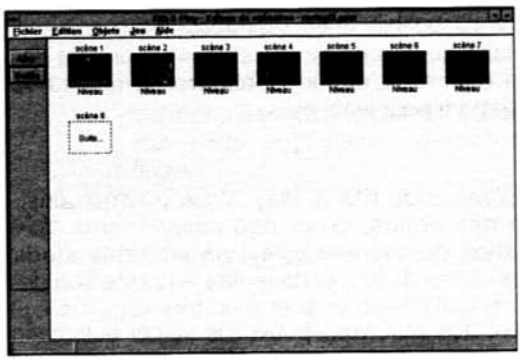
Klik & Play est conçu avec un système d'aide intégrée très simple à utiliser, vous le remarquerez lorsque vous déplacerez le pointeur de la souris sur un objet. Un message apparaîtra pour vous expliquer de quoi il s'agit. Vous trouverez également des messages d'aide supplémentaires sur la ligne de statut, en bas de la fenêtre.



Klik & Play est divisé en plusieurs parties, chacune d'entre elles permettant de gérer une des étapes de la création. La première chose que vous verrez sera l'Editeur de scénarios.

Le Vieux Manuel

Présentation de l'Editeur de scénarios



L'Editeur de scénarios divise votre jeu en plusieurs « scènes » et vous permet de décider de leur affichage sur l'écran. Vous pouvez assigner chaque scène à un niveau du jeu, à une image fixe, ou même à une séquence d'animation. Les scènes peuvent être copiées très simplement, et déplacées d'un simple clic de souris. Vous pouvez ainsi créer des jeux, des slide-shows et des présentations interactives sans le moindre effort !

Chaque scène est représentée par une petite fenêtre. La fenêtre « Suite... » sert de guide pour montrer la scène suivante dans la séquence.Vous pouvez choisir trois sortes de scènes :

Images

Affichage d'une image fixe aux formats standard reconnus sur PC.

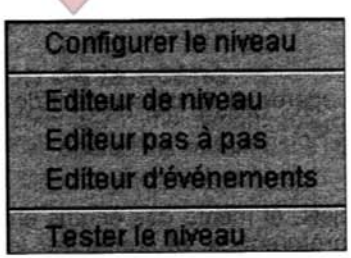
Animations

Affichage d'une séquence au format FLI ou FLC.

Scène d'un niveau

Correspond à un « niveau » de votre jeu.

Pour sélectionner une scène, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Vous verrez le menu d'options suivant :



Le Vieux Manuel

Comme les options de niveau sont les plus importantes, voici une brève explication :

Configurer le niveau

Permet de définir la taille de la zone de jeu, et d'entrer un mot de passe pour le niveau si vous le désirez. L'option Configurer le niveau vous permet également d'entrer un nom pour le niveau.

Editeur de niveaux

Active l'Editeur de niveaux de Klik & Play. Vous pourrez ainsi définir vos écrans, la position des objets, créer des mouvements, et même des séquences d'animation étonnantes. C'est un véritable studio qui vous permet d'arranger les objets du jeu, et de mettre en place son décor.

Si vous éditez souvent des jeux, vous pouvez le lancer automatiquement au démarrage de Klik & Play. Ouvrez le menu « Edition » et cliquez sur l'option Préférences pour configurer Klik & Play selon vos besoins.

Editeur pas à pas

Ouvre l'Editeur pas à pas. L'Editeur pas à pas vous permet de lancer vos jeux et de voir un rapport sur les événements, par exemple la collision d'une batte de base-ball avec la balle. Vous pourrez alors choisir une « action » directement sur l'écran. Par exemple, vous pouvez faire rebondir la balle sur le sol après la collision avec la batte.

Editeur d'événements

Lance l'Editeur d'événements. Vous pouvez ainsi contrôler tous les événements de votre jeu. Il vous permet d'écrire le « Script » qui va définir les interactions des personnages ou des objets sur l'écran. Vous pouvez par exemple attribuer au joueur une vie supplémentaire lorsqu'il atteint un score de 1000 points, ou faire apparaître un ennemi 30 secondes après le début du jeu, etc...

Tester le niveau

Permet de tester le niveau du jeu.

Les options Editeur pas à pas, Editeur d'événements et Tester le niveau ne seront disponibles que si au moins une scène a été éditée.

Vous pouvez également appeler les mêmes options dans les menus déroulants affichés en haut de la fenêtre de l'éditeur de scénarios. Voici un résumé de ces options :

Fichier

Menu de toutes les options de sauvegarde et de chargement de jeux. Vous permet également de quitter Klik & Play.

Edition

Permet de couper et coller des objets, et même des écrans entiers. Vous pouvez également y définir vos préférences, et configurer le jeu ou le niveau.

Le Vieux Manuel

Objets

Contient les options de choix des objets et leur affichage sur l'écran (option non disponible dans l'Editeur de scénarios).

Jeu

Ce menu permet d'appeler d'autres modules de Klik & Play, comme l'Editeur Pas à Pas et l'Editeur d'événements, et de jouer au jeu dans sa version finale.

Aide

Permet d'appeler le menu d'aide de Klik & Play.

En haut à gauche de la fenêtre de l'éditeur de scénarios, vous verrez deux boutons :

Le bouton Aller

Affiche une liste d'icônes vous permettant de vous déplacer facilement dans le système de Klik & Play. Nous aborderons ces options plus tard. Pour l'instant, il faut noter que :

L'option NIVEAU permet de jouer le niveau choisi.

L'option JEU permet de jouer au jeu entier.

Le bouton Outils

Permet d'ajouter de nouveaux niveaux, de nouvelles images ou de nouvelles animations à votre jeu.

Créer un jeu

Cette option active l'Editeur de scénarios, et vous commencez par un écran vide. Vous pouvez alors commencer immédiatement la création d'un nouveau jeu.

Nous aborderons L'Editeur de scénarios plus tard. Pour l'instant, nous allons nous concentrer sur la création d'un jeu de démonstration rapide pour vous familiariser avec le programme.

Pour cet exemple, nous allons faire rebondir une balle sur l'écran, qui va détruire des briques sur son passage. Nous allons créer un casse-briques simple de style Arkanoid.

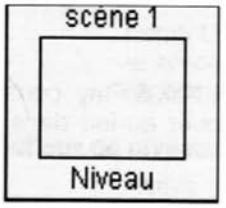
Si vous n'avez pas encore lancé Klik & Play, lancez-le et choisissez l'option « Créer un jeu ».

Définition de la scène

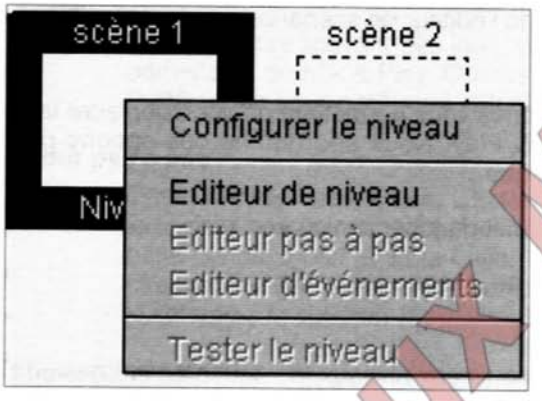
Vous devez maintenant définir un décor pour votre jeu, et y placer les différents objets. Ces opérations se font dans l'Editeur de niveaux de Klik & Play.

Le vieux Manuel

Cliquez sur la première scène de votre jeu avec le bouton droit de la souris. C'est la case « scène 1 », affichée en haut à gauche de l'écran.



Un menu sera affiché sur l'écran.



Faites glisser la souris sur l'option « Editeur de niveaux », et relâchez le bouton.

L'Editeur de niveaux sera activé. C'est là que vous allez créer les écrans et scènes de vos jeux.

A gauche de l'écran, vous verrez une série d'icônes et des images qui représentent les « Bibliothèques ». Chacune de ces bibliothèques contient des objets que vous pouvez utiliser dans vos jeux.

Le Vieux Manuel



La droite de la fenêtre est occupée par un grand espace blanc. Il s'agit de la « zone de jeu » où vous allez définir ce qui se passe. De chaque côté de l'écran, les zones grises permettent de stocker des objets en dehors de l'écran de jeu.

Nous allons maintenant ouvrir une Bibliothèque et voir ce qu'elle contient. Choisissez celle qui s'appelle JOUETS.

Cliquez sur la barre de défilement à gauche des icônes des bibliothèques jusqu'à ce que l'image d'un chat soit affichée.



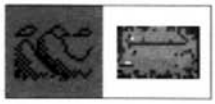
Cliquez sur cette Bibliothèque, et vous verrez une « Tablette d'objets » affichée en haut de l'écran.



Chaque image correspond à un objet différent que vous pouvez utiliser dans votre jeu.

Le vieux Manuel

Nous allons d'abord choisir le décor. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image « Chambre » (le nom des objets est affiché lorsque le pointeur de la souris passe dessus).



Faites-le ensuite glisser sur la zone de jeu.

Dès que la souris quittera la tablette des objets, la chambre sera affichée sous la forme d'une image beaucoup plus grande. Il s'agit de l'objet « Chambre » tel qu'il apparaîtra dans votre jeu.



Positionnez la chambre au-dessus de la zone de jeu, et alignez-la bien avec les bords de la fenêtre. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton gauche pour la mettre en place. Ne vous inquiétez pas si vous faites une erreur. Vous pouvez déplacer à tout moment n'importe quel objet du jeu en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris et en le faisant tout simplement glisser sur l'écran.

Nous allons maintenant choisir les « objets actifs » du jeu. Il s'agit des objets qui se déplaceront sur l'écran de jeu.

Dans la même Bibliothèque, choisissez le « Skater » et placez-le sur l'écran de la manière suivante :



Le Vieux Manuel

Nous allons maintenant ajouter une balle qui rebondit dans le jeu. Cliquez sur la « Grosse Balle » et placez-la directement au-dessus de la tête du skater.



Enfin, nous allons définir les « briques » du casse-briques. Mais au lieu d'utiliser des briques, nous allons prendre des petits soldats et des toupies.

Nous devons donc placer un certain nombre d'objets sur l'écran de jeu. Astuce : Si vous voulez copier plusieurs fois le même objet sur l'écran, placez-les en cliquant sur le bouton droit de la souris. L'objet restera assigné à la souris et vous pourrez créer autant de copies que vous le désirez. Lorsque vous avez terminé, cliquez à nouveau sur l'icône de l'objet en haut de l'écran, ou appuyez sur la touche « ECHAP ».

Choisissez l'objet « Soldat » et placez des soldats sur l'écran, puis faites la même chose avec l'objet « Toupie ». Placez ces éléments de la manière suivante :



Normalement, l'étape suivante consisterait à définir les mouvements des objets. Mais pour vous simplifier les choses, nous avons un peu triché.

Les mouvements du skater ont déjà été prédéfinis avec le système du « mouvement à 8 directions ». Quand vous testerez le jeu, vous pourrez donc le déplacer en utilisant un joystick ou les touches fléchées.

De la même manière, nous avons prédéfini un effet de rebond pour l'objet « Grosse Balle », et défini un chemin de mouvement simple pour les Soldats et les Toupies.

Si vous vouliez définir ces options vous-même, il vous suffirait de cliquer sur un objet avec le bouton droit de la souris et de choisir l'option « Choix du mouvement » du menu Mouvement. Vous pouvez ensuite choisir l'option « Mouvement à 8 directions », « Balle qui rebondit » ou « Chemin enregistré ». Vous pourrez ensuite définir chaque effet. Ne vous inquiétez pas de savoir comment fonctionne le système de mouvements pour l'instant. Les Mouvements sont abordés en détail dans le chapitre 4. Ceci est un exemple simple pour vous montrer comment créer rapidement un jeu de base, mais sans vous noyer dans une multitude de détails.

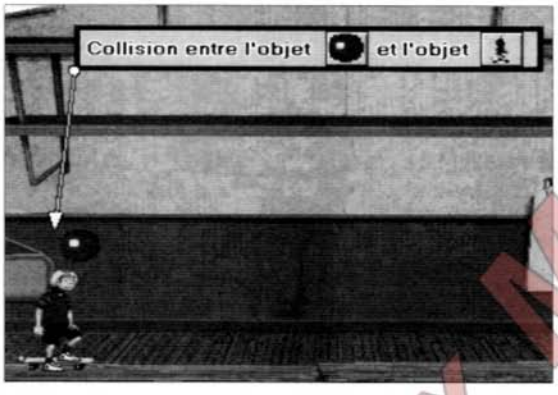
Le vieux Manuel

Rajouter l'action

Vous venez de créer le décor de votre jeu et vous avez mis en place les acteurs principaux. Il est temps de passer à l'action !

Cliquez sur le menu « Jeu », et choisissez l'option « Editeur pas à pas ».

Vous lancerez ainsi le jeu, et testerez ses « événements ». Après quelques secondes, le jeu s'arrêtera et vous verrez le message suivant :



Ce message apparaît parce que Klik & Play vient de détecter une collision entre la balle et le skater. Klik & Play vous demandera alors de décider de ce qui se doit se passer dans le jeu à ce moment précis. Les options des événements sont disponibles dans l'Editeur pas à pas.



Vous pouvez assigner une ou plusieurs « actions » à chaque événement de votre jeu. Dans notre situation, nous devons dire à Klik & Play quelle action doit avoir lieu quand la balle touche le skater. Faisons rebondir la balle avec le son « OUCH ».

Le Vieux Manuel

Choisissez d'abord la balle en cliquant avec le bouton gauche de la souris.



Une boîte de dialogue sera affichée pour que vous puissiez sélectionner l'action pour cette balle.



Cliquez sur le bouton « Faire rebondir l'objet Grosse Balle » pour que la balle rebondisse sur le skater. Vous reviendrez ensuite à l'Editeur pas à pas, avec la nouvelle action indiquée dans la fenêtre « Actions sélectionnées ».

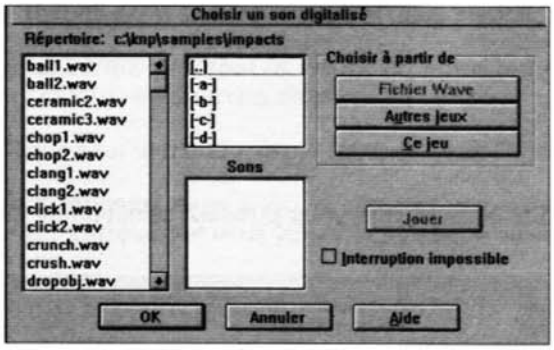


Nous allons ensuite ajouter un effet sonore. Cliquez sur l'icône du haut-parleur.

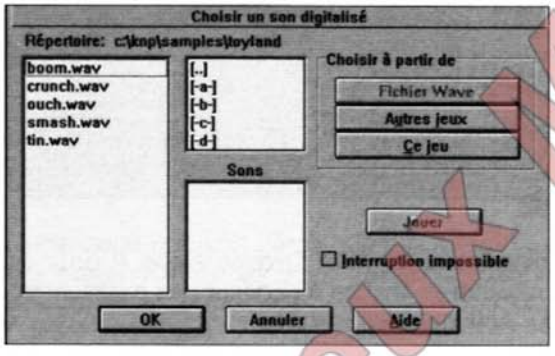


Une fenêtre sera affichée pour le choix du son.

Le vieux Manuel

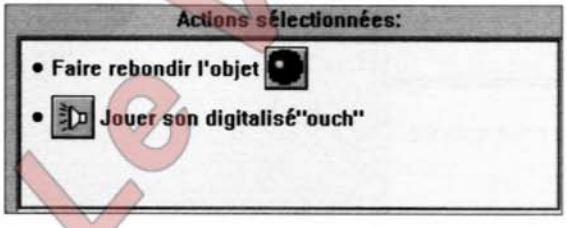


Double-cliquez sur le répertoire JOUETS pour accéder aux sons de cette catégorie qui sont fournis avec le jeu :



Vous devez ensuite cliquer sur « OUCH.WAV » et ensuite sur « OK ».

Le son choisi sera immédiatement ajouté à la liste des actions.



Maintenant que nous avons dit à Klik & Play ce qu'il devait faire avec le Skater, nous allons reprendre le jeu en cliquant sur l'icône « Continuer le jeu ».



La balle rebondira sur le skater et ira toucher un des soldats en haut de l'écran. Nous allons définir tout de suite une autre série d'actions. Dans notre situation, nous devons ajouter les actions suivantes :

Le Vieux Manuel

1. Détruire le soldat

2. Rebond de la balle

3. Bruit de balle qui rebondit

Voici comment faire :

Pour détruire le soldat :

Cliquez sur l'icône du soldat.



Cliquez sur le bouton « Détruire l'objet Soldat ».



Pour faire rebondir la balle :

Cliquez sur l'icône de la « Grosse Balle ».



Cliquez sur le bouton « Faire rebondir l'objet Grosse Balle ».

Pour jouer un son :

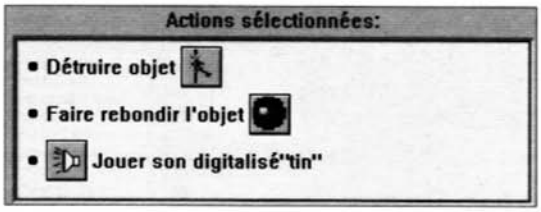
Cliquez sur l'icône « Jouer un son digitalisé ».



Choisissez le fichier « Tin.Wav » dans le répertoire JOUETS.

Lorsque vous avez terminé, vous devriez avoir la liste d'actions suivantes :

Le vieux Manuel



Comme avant, cliquez sur « Continuer jeu » pour poursuivre le test du jeu.

Vous venez de définir deux des « événements » du jeu. En pratique, la plupart des jeux contiennent des dizaines d'événements. Nous allons en ajouter d'autres. Comme nous ne savons pas comment la balle va rebondir, nous ne pouvons pas deviner ce qui va se passer. Voici donc une liste des événements possibles, ainsi que les actions recommandées.

Collisions entre la balle et la limite de la zone de jeu

Cliquez sur l'objet « Grosse Balle » dans l'Editeur pas à pas et choisissez l'option « Faire rebondir l'objet Grosse Balle ».

Remarque : Tous les objets pour lesquels vous avez défini un mouvement de balle qui rebondit disposeront de l'action de rebond prévu dans cette situation. Vous n'avez donc pas vraiment besoin de définir cet événement.

Cliquez sur l'icône « Continuer le jeu » pour continuer.

Collisions entre la balle et une toupie.

Cliquez sur l'icône de la toupie et ajoutez les mêmes actions que pour le soldat.

Cliquez sur l'icône « Continuer le jeu ».

Collisions entre le skater et les limites de la zone de jeu

Cliquez sur le skater, puis sur l'option « Faire rebondir l'objet Skater », puis cliquez sur l'icône « Continuer le jeu ».

Une fois que vous aurez ajouté tous ces événements, cliquez sur l'icône « Stop » ou appuyez sur la touche « ECHAP » pour revenir à l'éditeur pas à pas.

Lorsque vous cliquez sur « Stop », vous arrêtez le jeu après un certain temps. Klik & Play considère qu'il s'agit d'un événement et vous revenez à l'Editeur pas à pas.

Vous pouvez maintenant tester le jeu entier en cliquant sur l'icône « Recommencer le jeu ».

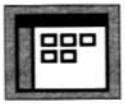


Le jeu se déroulera sur l'écran en continu, la balle rebondira et détruira les objets qu'elle touchera, et vous entendrez les sons correspondants. Comme vous pouvez le voir, la création d'un jeu avec Klik & Play est très facile. Il vous suffit de cliquer (Klik) sur des options et de jouer (Play) au jeu !

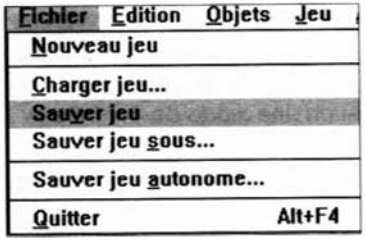
Le vieux Manuel

Nous reviendrons plus tard à cet exemple de jeu, nous vous conseillons donc de le sauvegarder sur disque.

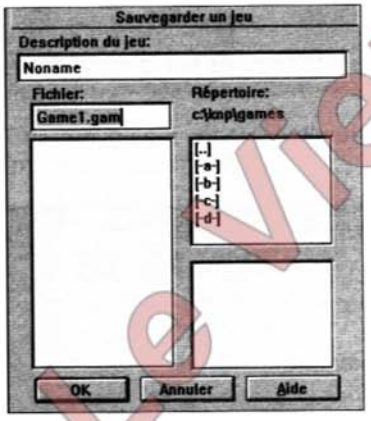
Cliquez sur l'icône « Stop » avec la souris et sur le bouton ALLER de l'Editeur pas à pas. Choisissez l'icône « Editeur de scénarios » :



Lorsque l'Editeur de scénarios est à nouveau affiché, ouvrez le menu « Fichier » et cliquez sur l'option « Sauver jeu ».



Vous verrez le sélecteur de fichiers suivant :



Entrez le nom de votre choix et cliquez sur « OK ». Choisissez un nom du type « Demo1.gam ».

Votre jeu de démonstration sera alors sauvegardé sur disque pour une utilisation ultérieure.

Et voilà, c'est tout ! Le reste de ce manuel contient des instructions détaillées sur la création des différents éléments de vos jeux. Amusez-vous bien !

Le Vieux Manuel

1.2 Les Bases de Klik & Play

Il y a quelques années, il fallait être un expert en programmation pour écrire un jeu. Mais cette époque est enfin révolue ! Klik & Play vous apporte tous les outils nécessaires pour créer des jeux fantastiques sans bouger de chez vous ! Avec Klik & Play, n'importe qui peut créer un jeu rapidement et facilement.

Klik & Play est complètement différent des autres programmes que vous avez pu voir jusqu'à maintenant, et il est facile de se perdre dans ses innombrables options. Les chapitres suivants vous indiquent comment utiliser les options principales, et à quoi servent ces options.

Système d'aide intégrée

Klik & Play comporte un système d'aide intégrée, et vous explique comment fonctionne chaque option. Ce système astucieux permet d'afficher un message d'aide dès que vous placez le pointeur de la souris sur un objet ou une icône de contrôle.



Et si vous êtes perdu, il y a également d'autres informations sur la ligne de statut en bas de l'écran.

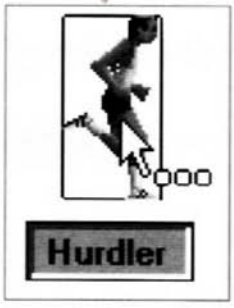


Un menu d'aide au standard Windows est également disponible pour vous donner des informations sur toutes les options. Si vous avez besoin d'aide, un simple clic de souris suffit, encore une fois !

Utilisation de la souris

Toutes les options sont activées de la même manière.

Le bouton gauche de la souris appelle une commande ou sélectionne un des éléments du jeu.



Le Vieux Manuel

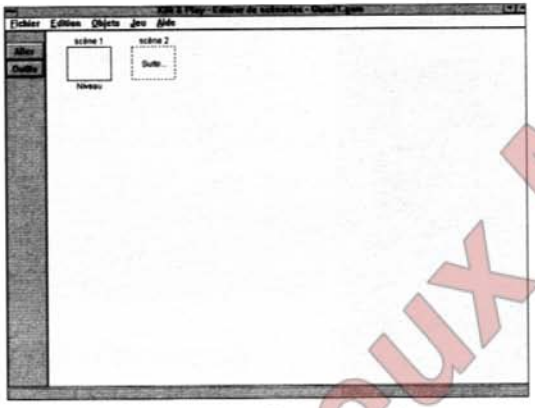
Le bouton droit active un menu qui vous permet d'éditer l'élément de l'écran (vous pouvez aussi double-cliquer avec le bouton gauche).

Présentation de Klik & Play

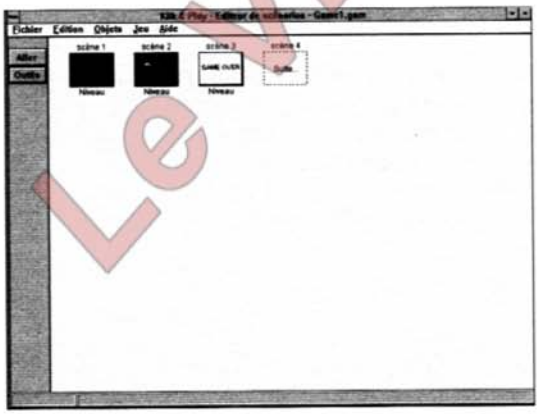
Klik & Play est divisé en plusieurs parties, chacun de ces éléments correspondant à une des étapes spécifiques de la création d'un jeu.

L'Editeur de scénarios

C'est le premier écran que vous verrez lorsque vous lancerez Klik & Play. Cet éditeur est utilisé pour définir la structure de votre jeu, et les différents niveaux et écrans de début.



Chaque jeu est constitué d'une série de « scènes » qui peuvent contenir un niveau, une image ou une animation.



Si vous voulez éditer un nouveau jeu, cliquez simplement sur la scène 1 avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option « Editeur de niveaux » dans le menu qui apparaît.

Si vous avez déjà créé un jeu comprenant plusieurs scènes et que vous voulez en créer

Le Vieux Manuel

une nouvelle, cliquez simplement sur le bouton « Outils » et sur l'option « Ajouter un niveau au jeu ». Vous pourrez ensuite placer le niveau dans le jeu à l'endroit de votre choix. Vous pouvez également déplacer les niveaux, importer des images ou charger des fichiers d'animation de type FLC ou FLI dans les scènes.

L'Editeur de niveaux

L'Editeur de niveaux vous permet de définir chaque écran de jeu et les objets qu'il contiendra. Ces objets sont des éléments comme des vaisseaux spatiaux, des voitures de course, des obstacles, etc... Ils peuvent être simplement glissés sur la position de votre choix, et mis en mouvement grâce à un choix d'options simples activées par des menus. Selon le type d'objet, vous pouvez ajouter très facilement des mouvements, des conditions ou des séquences d'animation.

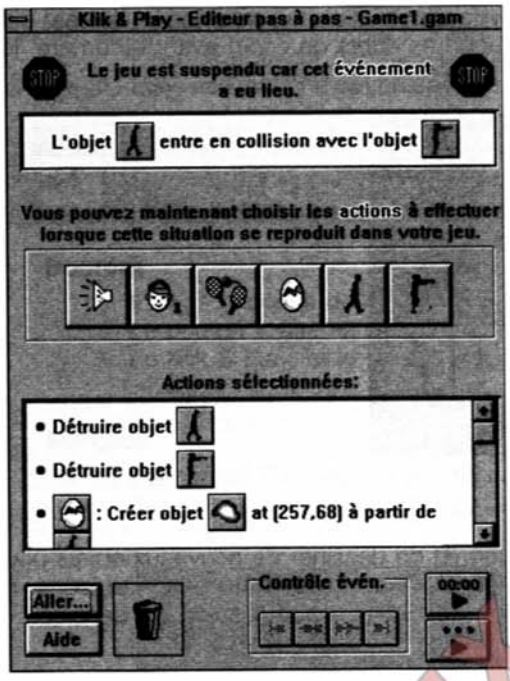


Une fois que vous avez choisi vos objets, vous devez définir leurs actions et leurs interactions. Ces opérations se font dans l'Editeur pas à pas et l'Editeur d'événements.

L'Editeur pas à pas

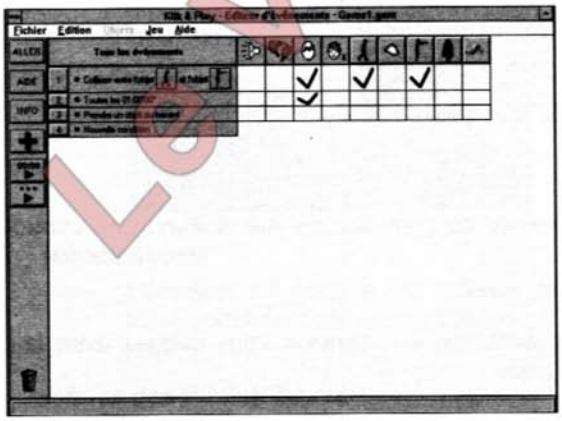
L'Editeur pas à pas lance votre jeu et s'arrête dès qu'un événement est détecté. Les événements courants sont les collisions d'objets ou l'appui sur le bouton Feu par un joueur. Chaque événement de votre jeu peut être associé à certaines actions. Parmi ces actions, on trouve l'explosion d'objets, le lancement d'un missile, etc... Vous pouvez ensuite continuer et passer à l'événement suivant du jeu. Votre jeu sera terminé en un temps record, vous ne vous en apercevrez même pas !

Le Vieux Manuel



L'Editeur d'événements

Cet éditeur vous permet de définir des événements et des actions avant leur déroulement réel dans le jeu. Dans cet éditeur, vous trouverez des options d'événements et d'actions plus puissantes. Lorsque vous aurez compris comment il fonctionne, vous passerez la plupart du temps par cet éditeur pour créer vos jeux.

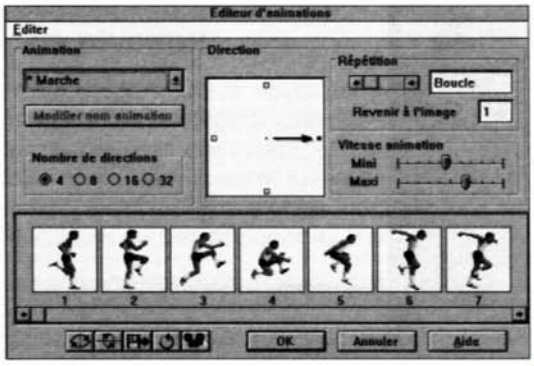


L'Editeur d'animations

Cet éditeur vous permet de contrôler le mode d'affichage des objets sur l'écran. La plupart des objets de Klik & Play peuvent être déplacés avec des séquences d'animation complexes, et peuvent donc changer de forme ou rebondir autour de

Le Vieux Manuel

l'écran. Vous pouvez choisir le type d'animation, en modifier la vitesse, effectuer des rotations, et même générer de superbes effets de zoom avant ou arrière, le tout dans une simple boîte de dialogue !



L'Editeur d'images/icônes

L'Editeur d'images/Icônes vous permet de dessiner de nouveaux objets pour vos jeux. Chaque objet peut contenir une ou plusieurs images et une petite icône utilisée pour l'identifier dans Klik & Play. Vous pouvez éditer les deux selon vos besoins.



Icônes et menus

Nous allons maintenant examiner les contrôles de Klik & Play. Ces contrôles sont de plusieurs types.



Icônes :

Il s'agit de petits symboles sur lesquels vous cliquez avec la souris pour activer une commande.

Le Vieux Manuel

Icônes de contrôle

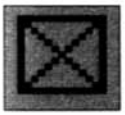
Elles se trouvent dans les panneaux de contrôle et les boîtes de dialogue. Elles activent une option spécifique du système de Klik & Play.





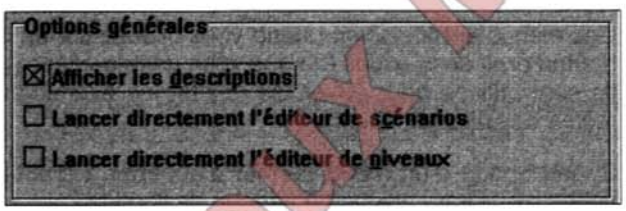
Boutons

Il s'agit d'icônes de commande qui contiennent un texte et non une image. Le bouton « Aller », par exemple, permet de se déplacer dans les éditeurs de Klik & Play, et le bouton « Outils » vous permet de créer un objet ou un niveau.



Marques

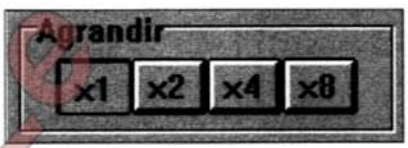
Permettent d'activer ou de désactiver les options. Lorsque les options sont activées, une croix est affichée dans la case à côté de l'option.





Boutons « radio »

Ils sont rangés par groupes, et fonctionnent comme les marques. Ils permettent de choisir une option parmi une ou plusieurs alternatives. Dans chaque groupe et à tout moment, il n'est possible d'activer qu'un seul de ces boutons à la fois.





Icônes objets

Elles sont affichées sur la tablette des objets, et représentent un objet que vous pouvez utiliser dans votre jeu.



Icônes des Bibliothèques

Se trouvent dans la liste des bibliothèques. Chaque icône permet d'accéder à une série d'objets prêts à utiliser dans vos jeux.

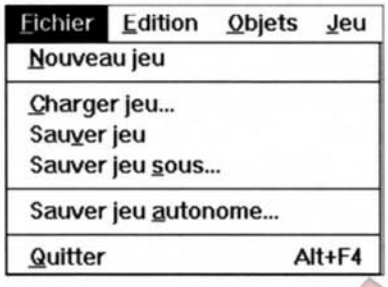
Menus :

Voici la liste des menus qui peuvent être sélectionnés avec la souris. Il y a trois sortes de menus dans Klik & Play :

Le vieux Manuel

Menus fixes

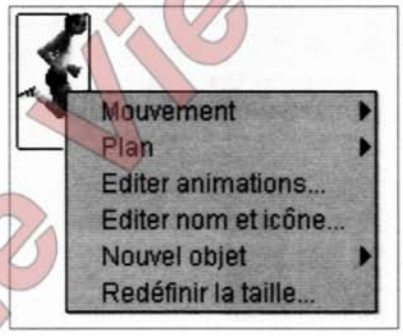
Il s'agit d'une liste d'options qui apparaissent en haut de la fenêtre. Pour activer les options de ces menus, cliquez simplement dessus avec le bouton gauche de la souris. Le menu « Fichier » en est un exemple type : il contient toutes les commandes pour charger et sauvegarder vos jeux sur disque. Il est disponible dans les éditeurs de scénarios, de niveaux et d'événements.



Menus spéciaux

Ces menus apparaissent quand vous cliquez sur un élément du jeu avec le bouton droit de la souris (ou que vous double-cliquez sur le bouton gauche). Ils sont utilisés pour éditer les objets, les événements, les animations, et même des niveaux entiers.

Si une option d'un menu permet d'accéder à d'autres options, une petite flèche bleue sera affichée à gauche de l'option.



Boîtes de dialogue

Il s'agit de fenêtres contenant des icônes de commande, des marques et de boutons. Les options habituelles sont les suivantes :

« OK »

permet d'accepter les modifications effectuées ou les paramètres en cours. Cliquez simplement sur 'OK' avec le bouton gauche de la souris.

« Annuler »

permet d'annuler les modifications et de quitter la boîte de dialogue.

Le Vieux Manuel

« Aide »

active le système d'aide de Klik & Play.

Les modes de la souris

Le pointeur de la souris est utilisé pour différentes fonctions. Pour éviter toute confusion, il change de forme pour indiquer le mode actif.

Voici la liste des différents modes de la souris :

Modes standard



Flèche

C'est le pointeur par défaut. Il est utilisé pour sélectionner les options de Klik & Play et pour activer les différents menus.

Sablier

Si Klik & Play est en train de calculer quelque chose, le sablier standard de Windows sera affiché. Vous devez attendre que le pointeur reprenne la forme d'une flèche pour pouvoir activer d'autres options.

Sélection

Indique que le pointeur de la souris est au-dessus d'un objet qui peut être contrôlé avec un menu spécial. Dans ce cas, cliquez sur le bouton droit de la souris pour activer le menu spécial.



Positionnement

Ce pointeur apparaît quand vous choisissez un objet sur la tablette des objets. Vous pouvez ensuite faire glisser cet objet sur la zone de jeu et le placer où vous voulez. Si vous ne voulez pas utiliser l'objet sélectionné, appuyez sur la touche « ECHAP » pour annuler.



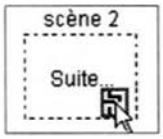
Décor rapide

Dans ce cas, Klik & Play est prêt à afficher un objet de décor rapide à l'endroit de votre choix. Déplacez-le sur la zone de jeu et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour le placer sur l'écran.

Scène

Le pointeur en forme de cadre est affiché lorsque vous créez une nouvelle scène dans le jeu. Vous pouvez ensuite déplacer la souris sur l'endroit de destination et cliquez une fois pour la placer. Vous remarquerez que la fenêtre « Suite... » n'est qu'une indication vous indiquant l'emplacement éventuel de la prochaine scène de la séquence.

Le vieux Manuel





Image

Ce pointeur apparaît lorsque vous ajoutez une nouvelle image à votre jeu.

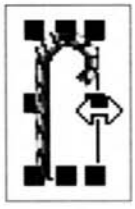


Animation

Ce pointeur apparaît lorsque vous ajoutez une nouvelle animation à votre jeu.

Taille

La flèche permettant de modifier la taille d'un objet apparaît lorsque vous avez choisi cette option.





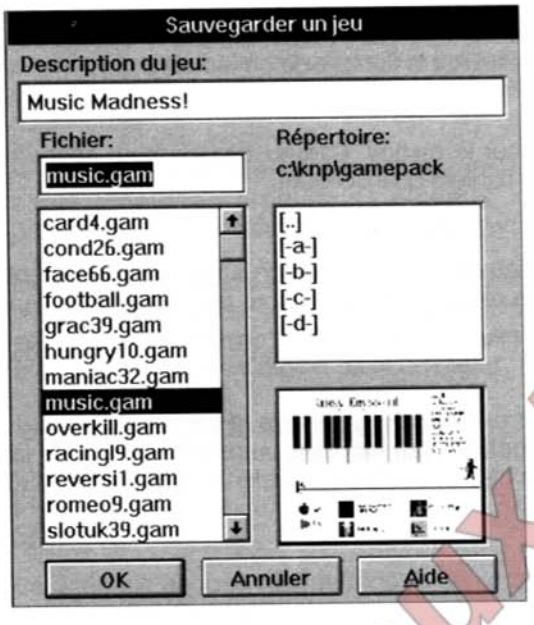
Saisir

Ce pointeur est affiché lorsque vous utilisez l'option d'importation. Il vous permet de sélectionner une zone en plaçant le pointeur en haut à gauche de cette zone et en faisant glisser la souris vers le bas et la droite en cliquant sur le bouton gauche.

Le vieux Manuel

Le sélecteur de fichier de Klik & Play

Klik & Play dispose d'un sélecteur de fichiers très simple qui vous permet de choisir facilement un jeu sur disque.



Le Vieux Manuel

1. **Description du jeu**

   Explications concernant le jeu. A ne pas confondre avec le nom du fichier. Cette description vous permet de savoir quel est le type de jeu avant de le charger. Elle n'a rien à voir avec le nom du jeu actuellement stocké sur disque.

2. **Nom du fichier**

   Si vous sauvegardez un fichier, cette boîte de dialogue vous permettra d'entrer le nom de votre choix. Pour éditer le nom d'un fichier, cliquez simplement sur son nom et entrez le nouveau nom. N'oubliez pas que les fichiers des jeux doivent porter l'extension « .GAM ».

3. **Répertoire**

   Cette fenêtre indique le répertoire dans lequel le jeu est sauvegardé.

4. **Liste des fichiers**

   Liste de tous les fichiers contenus dans le répertoire courant. Les fichiers de jeu Klik & Play portent l'extension « .GAM ». Pour sélectionner un fichier, cliquez sur son nom avec la souris. Pour charger rapidement un jeu en mémoire, double-cliquez simplement sur son nom dans la liste.

5. **Les barres de défilement**

   Les barres de défilement vous permettent de faire défiler la liste des fichiers ou des répertoires.

6. La fenêtre des répertoires

Cette fenêtre vous permet de choisir le lecteur et le répertoire utilisé pour stocker les fichiers.

[-C-]

Représente un des lecteurs de votre système. Double-cliquez sur cette lettre pour voir tous les répertoires et fichiers de ce lecteur.

[Nom]

Nom d'un répertoire sur le disque. Cliquez dessus pour ouvrir le répertoire et afficher la liste des fichiers qu'il contient.

[..]

Vous ramène un niveau en arrière dans l'organigramme des répertoires. La liste des fichiers sera remplacée par le nom des fichiers contenus dans le nouveau répertoire.

7. La fenêtre de visualisation

Cette fenêtre contient une image réduite de la première scène du jeu. Vous pouvez utiliser cette option pour identifier votre jeu avant de le lancer. C'est un aide-mémoire très utile si vous avez oublié ce que le nom du fichier veut dire.

Le Vieux Manuel

2.0 L'Editeur de scénarios

Présentation

Klik & Play est beaucoup plus qu'un simple programme de création de jeux. Il vous permet aussi de créer de très belles présentations. Vous pouvez l'utiliser pour créer des didacticiels d'apprentissage, des présentations audiovisuelles, etc... Les possibilités sont infinies !

Si vous vous intéressez plus particulièrement aux jeux, vous pourrez créer de véritables chefs d'oeuvres à plusieurs niveaux, avec des écrans de crédits à l'aspect professionnel et des séquences d'animations.

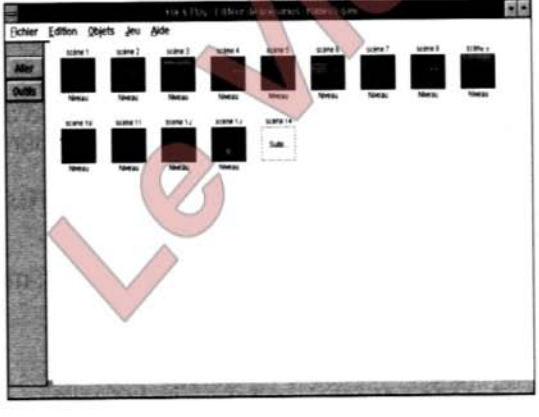
La clef de ces effets est l'Editeur de scénarios. Il vous permet de définir l'ordre dans lequel va fonctionner votre jeu. Chaque niveau est traité comme une seule image d'une séquence d'animation. Vous pouvez ensuite les couper, les coller et les déplacer grâce à quelques options simples dans un menu.

L'écran de l'Editeur de scénarios

L'écran de l'éditeur est divisé en trois zones principales.

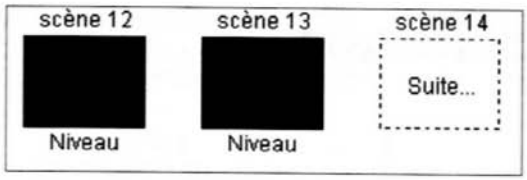
1. Le Scénario

Le Scénario est une grande fenêtre contenant une liste des scènes qui seront utilisées dans le jeu. Chaque scène peut contenir un niveau, une image ou une animation. Lorsque vous lancez un jeu, Klik & Play lance automatiquement la première scène, et passe aux scènes suivantes lorsque vous progressez dans le jeu.

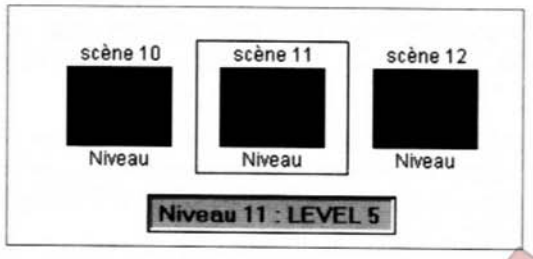


La scène « Suite... » n'est qu'un guide pour vous indiquer quel est le prochain espace disponible pour une nouvelle scène de votre scénario.

Le Vieux Manuel



Pour sélectionner les scènes, cliquez sur celle de votre choix avec le bouton gauche de la souris.



Un menu spécial apparaît également lorsque vous cliquez sur la scène avec le bouton DROIT de la souris, ou si vous double-cliquez avec le bouton gauche.

2. Les icônes de contrôle

Aller

Cette icône est en fait une passerelle vers les autres éléments du système de Klik & Play. Vous pouvez sélectionner une icône pour appeler l'Editeur de niveaux, l'Editeur d'événements, ou l'Editeur pas à pas, selon vos besoins. Vous pouvez également jouer au jeu en cours directement à partir de l'Editeur de scénarios.

Outils

Cette icône active une barre d'options qui vous permet d'ajouter une nouvelle scène dans le scénario. Vous pouvez l'utiliser pour ajouter un niveau, une image ou une animation.

3. Les Menus

Les menus de Klik & Play sont abordés en détail dans le paragraphe 6.0, mais en voici un bref résumé :

Fichier

Ce menu contient les options nécessaires pour charger et sauvegarder vos fichiers sur disque. Sauvegardez souvent votre travail en cours pour éviter toute erreur.

Edition

Ce menu comporte des options permettant de couper, coller, etc... des éléments et des niveaux entiers d'une scène à l'autre. Il vous permet également de définir les options du jeu et des niveaux, et les options de préférences du Scénario.

Le Vieux Manuel

Jeu

Cette option vous permet de passer directement à une autre partie de Klik & Play.

Aide

Un guide détaillé sur les fonctions des éléments de Klik & Play.

Edition d'un niveau

Lorsque vous lancez Klik & Play, un niveau vide est automatiquement créé pour vous. Vous pouvez éditer ce niveau en utilisant les options du menu « Jeu ».

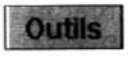
Il contient les options suivantes :

Editeur de niveaux	Appelle l'Editeur de niveaux
Editeur pas à pas	Lance l'Editeur pas à pas
Editeur d'événements	Active l'Editeur d'événements
Lancer le Jeu	Permet de lancer le jeu depuis le début
Lancer le niveau	Permet de jouer un niveau.

Lorsque vous commencez, seule l'option « Lancer le jeu » est disponible. Si vous cliquez sur un niveau avec le bouton gauche de la souris, vous pourrez également appeler l'Editeur de niveaux et éditer le niveau de votre choix.

Pour pouvoir utiliser les autres options, vous devez choisir un niveau avec la souris, et y ajouter des objets dans l'Editeur de niveaux.

Les Outils



La barre d'outils vous permet de créer de nouveaux niveaux et d'ajouter des images ou des animations dans votre jeu. Cliquez sur le bouton « Outils » avec le bouton gauche de la souris.

Ajouter un nouveau niveau



Cette icône vous permet d'ajouter un nouveau niveau dans votre jeu. Lorsqu'elle est sélectionnée, le pointeur de la souris change de forme pour vous indiquer que vous créez un nouveau niveau.



Vous pouvez maintenant déplacer la souris au-dessus d'une scène et cliquer une fois pour ajouter un nouveau niveau. Le bouton gauche permet de créer un seul niveau. Mais si vous cliquez avec le bouton droit, le pointeur de la souris affichera un autre niveau. Vous pourrez ainsi rajouter autant de niveaux que vous le désirez. La dernière scène doit être placée en cliquant sur le bouton gauche de la souris, et le pointeur reprendra sa forme normale. Si vous oubliez de quitter le mode insertion, cliquez sur la zone au-dessous du bouton « Outils ».

S'il y a déjà un niveau à l'endroit où vous en rajoutez un, il sera décalé pour vous laisser la place. Notez également que la fenêtre « Suite... » indique la première scène libre. Vous pouvez la sélectionner pour placer votre scène à la fin de la séquence.

Le Vieux Manuel

Lorsque vous avez défini vos niveaux, il faut ajouter des objets. Vous pouvez le faire avec l'option « Editeur de niveaux » du menu spécial.

Ajouter une image



Cette icône vous permet d'ajouter une image fixe dans votre jeu. Les formats reconnus sont les suivants : PCX, LBM, GIF, TIF, ou BMP.

Elle fonctionne de la manière suivante :

Choisissez la deuxième icône de la barre des outils et l'endroit où vous voulez ajouter votre image dans le scénario. Cliquez ensuite sur le bouton gauche pour placer l'image à cet endroit.

Vous verrez ensuite le sélecteur de fichiers de Klik & Play. Le bouton « Voir » vous permet d'avoir un aperçu immédiat de l'image, dans une petite fenêtre au centre de l'écran. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour revenir au sélecteur de fichiers.

Une fois le fichier image choisi, une copie de votre image apparaîtra dans le scénario.



Si vous voulez ajouter plusieurs images, cliquez sur la scène de votre choix avec le bouton droit de la souris. Le pointeur de la souris restera activé sur l'insertion d'image. Quand vous arrivez à votre dernière image, cliquez sur la scène de votre choix avec le bouton gauche de la souris pour revenir au pointeur normal.

Klik & Play ne se contente pas seulement d'afficher vos images sur l'écran. Il vous permet également d'ajouter des musiques sur vos images, ou de créer une présentation audiovisuelle impressionnante. Vous pouvez même rajouter un mot de passe à chaque image. Voir le chapitre 6.0 pour de plus amples informations.

Ajouter une animation



Vous pouvez insérer une animation dans votre scénario en choisissant l'icône « Ajouter une animation au jeu » de la barre des outils.



Le pointeur de la souris changera alors de forme pour indiquer que vous êtes en mode animation. Cliquez sur la scène où vous voulez afficher votre animation. N'oubliez pas que la scène « Suite... » peut aussi être sélectionnée pour ajouter une animation à la fin de votre séquence de scènes.

Vous verrez ensuite le sélecteur de fichiers qui vous permet de charger une animation stockée sur disque. Klik & Play reconnaît les fichiers de type Autodesk compatibles « flic », c'est-à-dire les fichiers aux formats « .FLI » et « .FLC ». Vous pouvez vérifier rapidement les animations avec le bouton « Voir » du sélecteur de fichiers.

Le Vieux Manuel

Remarque : Si vous sélectionnez les scènes avec le bouton droit de la souris, le pointeur restera en mode animation et vous pourrez rajouter d'autres fichiers d'animation dans votre scénario. Une fois que vous avez rajouté toutes les animations, cliquez sur la dernière scène choisie avec le bouton gauche de la souris pour revenir au mode normal. Vous pouvez également cliquer sur la zone grise, à gauche de la fenêtre du scénario.

Supprimer une scène

Pour supprimer une scène, cliquez simplement dessus avec le bouton gauche de la souris, et appuyez sur la touche Suppr (Delete). Si vous préférez utiliser la souris, vous pouvez également activer l'option « Effacer » du menu « Edition ».

ATTENTION ! Ces options effacent définitivement le contenu de la scène, y compris les objets et événements qu'elle contient.

Si vous créez un slide-show, il vaut mieux effacer le premier niveau avant d'ajouter vos nouvelles scènes. Sinon, Klik & Play affichera une scène vide au début de votre slide-show, ce qui ruinerait complètement son effet.

Voir une image

Si vous voulez voir une image sur l'écran, vous pouvez le faire en activant l'option « Tester l'image » du menu spécial de la scène. Pour activer ce menu, cliquez sur la scène contenant l'image avec le bouton droit de la souris. Vous verrez l'image dans une fenêtre standard, que vous pouvez ensuite fermer en cliquant avec le bouton gauche de la souris.

Changer une image

Vous pouvez remplacer l'image en cliquant sur la scène avec le bouton droit, puis en choisissant l'option « Choisir une image » du menu spécial. Vous verrez alors le sélecteur de fichiers vous permettant de choisir une nouvelle image pour la scène.

Voir une séquence d'animation

Si vous voulez tester votre animation sur l'écran, cliquez sur la scène avec le bouton droit, et choisissez l'option « Tester l'animation ». Lorsque vous avez terminé, cliquez sur la fenêtre d'animation avec le bouton gauche de la souris.

Changer une séquence d'animation

Vous pouvez remplacer une animation à tout moment à l'aide du menu des options. Cliquez simplement sur la scène avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option « Choisir une animation ». Vous verrez alors le sélecteur de fichiers qui vous permettra de choisir une autre animation.

Edition d'un niveau

La modification d'un niveau est très facile, car le système d'édition de Klik & Play fonctionne avec quelques clics de souris. Voici une liste des options possibles pour l'édition :

Le vieux Manuel

1. Sélectionnez le niveau avec le bouton gauche de la souris, et activez l'éditeur de votre choix dans le menu « Jeu ».

2. Sélectionnez le niveau avec le bouton droit et choisissez une des options d'édition dans le menu qui apparaît.

3. Choisissez le niveau et appelez l'Editeur en cliquant sur le bouton « Outils ».

Lorsque vous démarrez, certaines options ne seront pas disponibles, mais elles le seront ensuite rapidement quand vous aurez ajouté des détails et entamé la création de votre jeu.

Options des niveaux

Chaque niveau dispose de son propre menu d'options, qui peut être activé en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

Configurer le niveau

Nous aborderons cette option en détail plus tard. Elle vous permet de définir le nom, le mot de passe et les dimensions du niveau choisi (voir chapitre 6.0).

Editeur de niveaux

Appelle l'Editeur de niveaux, qui vous permet d'ajouter de nouveaux objets, événements et conditions dans votre jeu.

Editeur pas à pas

Appelle l'Editeur pas à pas, et teste le niveau choisi sur l'écran. Cette option n'est disponible que si vous avez défini bau moins un objet actif dans le niveau.

Editeur d'événements

Lance l'Editeur d'événements, qui vous permet d'ajouter de nouveaux événements et de nouvelles actions dans votre jeu. Comme l'option précédente, elle n'est pas disponible si le niveau ne contient aucun objet.

Tester le niveau

Permet de tester votre niveau sur l'écran.

Couper et Coller

Vous pouvez copier simplement des scènes avec le menu « Edition ». Il vous permet en effet de couper et de coller des niveaux entiers et de modifier à volonté l'ordre de votre scénario.

Sélectionner certains tableaux

Vous pouvez choisir vos scènes de trois manières.

1. Cliquez en haut à gauche de la première scène de la séquence choisie et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour dessiner une boîte autour

Le vieux Manuel

des scènes que vous voulez sélectionner. Lorsque vous relâcherez le bouton, les scènes entourées seront sélectionnées.

2. Cliquez simplement sur la scène de votre choix avec le bouton gauche de la souris. Si vous voulez sélectionner plusieurs scènes, appuyez sur la touche Control tout en cliquant avec le bouton gauche.

3. Choisissez l'option « Tout sélectionner « du menu « Edition » pour sélectionner toutes les scènes en une seule opération.

Vous pouvez annuler une sélection à tout moment en utilisant l'option « Désélectionner » du menu « Edition ».

Copie de scènes

Une fois que vous avez choisi les scènes, vous pouvez les copier facilement avec l'option « Copier » du menu « Edition ». Vos scènes sont alors stockées en mémoire sans modifier la version du scénario affichée sur l'écran. Si vous copiez un niveau, vous copierez tous les objets et tous les événements qu'il contient. Vous pouvez ainsi récupérer des éléments des niveaux précédents et les utiliser pour créer un nouveau niveau totalement différent.

Après avoir copié vos scènes en mémoire, vous pouvez les insérer n'importe où dans le scénario en utilisant l'option « Coller ».

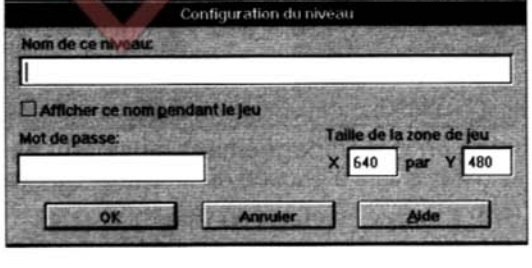
Couper une scène dans le scénario

L'option « Couper » stocke les scènes en mémoire, et les supprime du scénario en cours. Vous pouvez l'utiliser pour déplacer des scènes.

L'option Coller

L'option « Coller » permet de placer les scènes stockées en mémoire dans le scénario. Lorsque cette option est active, le pointeur de la souris change de forme pour passer en mode insertion. Déplacez ensuite le pointeur sur la scène de destination et cliquez dessus pour copier votre scène à cet endroit. Les scènes suivantes seront décalées vers la droite pour laisser la place à celle(s) que vous venez de copier.

Options de paramétrage



Ces options vous permettent de personnaliser les niveaux de votre jeu, et d'ajouter de nouveaux contrôles dans vos slide-shows. Chaque scène peut être définie indépendamment en utilisant l'option de configuration du menu spécial.

Le Vieux Manuel

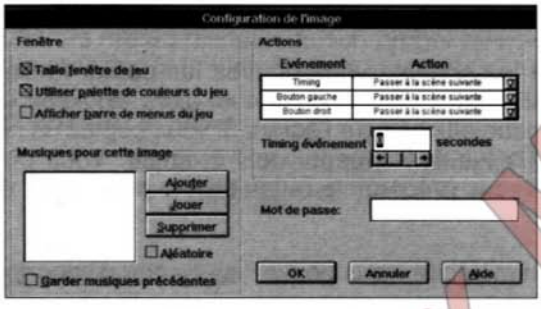
Configuration du niveau

Cette option vous permet de donner un nom à la scène et de spécifier un mot de passe. Les coordonnées X et Y vous permettent de modifier la taille de la zone de jeu. Voir le chapitre 6.0 pour de plus amples informations.

Configuration de l'image

Cette option vous permet de spécifier une série de paramètres pour l'image de la scène, et vous permet de l'intégrer dans un slide-show.

Cet écran de configuration se présente de cette manière :



Nous allons examiner chacune de ces options :

Taille fenêtre de jeu

Si cette option est active, l'image sera affichée dans une fenêtre de jeu normale. Si elle est inactive, la taille de la fenêtre dépendra des dimensions réelles de votre image.

Utiliser palette de couleurs du jeu

Cette option vous permet d'afficher l'image en utilisant la palette de couleurs du jeu. Elle peut avoir des effets bizarres, et vous ne devez la sélectionner que si vos images ont une palette proche de celle de Klik & Play. Elle est désactivée par défaut. Vos images seront affichées avec leurs couleurs normales, sauf si vous l'activez.

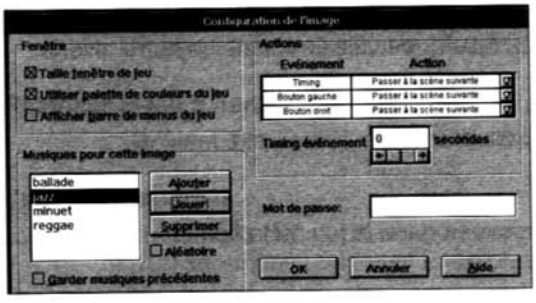
Afficher barre de menus du jeu

Cette option permet d'afficher le menu « Jeu » en haut de la fenêtre de l'image.

Musiques pour cette image

Vous permet de choisir un accompagnement musical. Les musiques choisies sont affichées dans la liste à gauche de la fenêtre de configuration.

Le Vieux Manuel



Jouer

Joue l'intégralité de la liste des musiques choisies.

Supprimer

Supprime la musique de la playlist.

Aléatoire

Joue les musiques dans un ordre aléatoire pendant l'affichage de l'image.

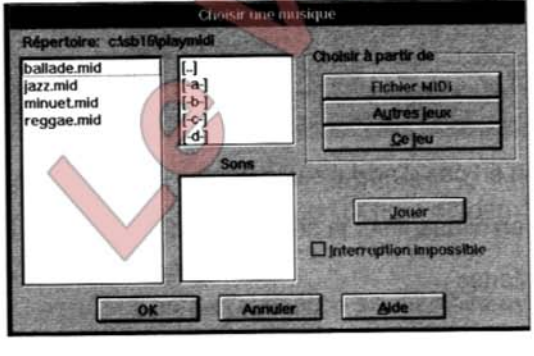
Garder musiques précédentes

Continuer avec les musiques de la scène précédente. Dès qu'un morceau est terminé, une nouvelle musique sera choisie dans la playlist.

Ajouter

Permet d'ajouter des morceaux dans la playlist. Les fichiers doivent être au format « .MID » ou « .MUS » standard.

Lorsque vous choisissez les musiques, vous verrez un sélecteur de fichier :



Fichier MIDI

Choisir un fichier au format « .mid ».

Autres jeux

permet de charger les musiques d'un autre jeu Klik & Play.

Le Vieux Manuel

Ce jeu

permet de charger les musiques utilisées dans un autre niveau.

Jouer

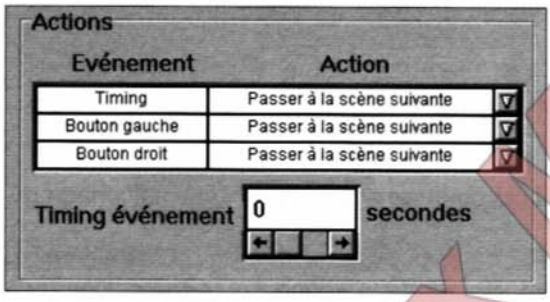
Ecouter le fichier sélectionné.

Sons

liste des musiques trouvées dans le jeu ou le fichier .mus sélectionné.

Actions

Ces options vous permettent de contrôler le déroulement de votre slide-show.



Evénement

Liste de tous les événements qui déclenchent une action.

Les options disponibles sont :

Timing

Déclenche une action après un laps de temps défini.

Bouton gauche

Déclenche une action en cas d'appui sur le bouton gauche de la souris.



Bouton droit

Déclenche une action en cas d'appui sur le bouton droit de la souris.

Vous pouvez choisir les actions en cliquant sur la flèche à droite de chaque ligne.

Voici une liste des possibilités offertes :

Pas d'action

Il ne se passera absolument rien ! Vous pouvez utiliser cette action pour désactiver un événement sélectionné.

Aller à la scène

Passe directement à la scène spécifiée. Il peut s'agir d'une image, d'une séquence d'animation ou d'un niveau de jeu.

Le vieux Manuel

Passer à la scène suivante

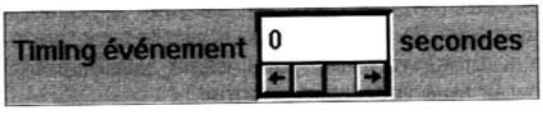
Passe à la scène suivante dans votre scénario.

Relancer le jeu à partir de la scène 1

Revient à la première scène du scénario.

Timing événement

Permet de définir un laps de temps en secondes. Vous pouvez disposer de 100 secondes maximum entre chaque action.



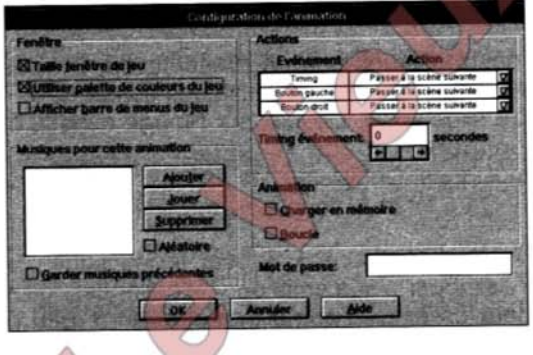
Mot de passe

Permet de spécifier un mot de passe pour l'image.

Configuration de l'animation

Vous pouvez personnaliser vos effets d'animation avec l'option « Configurer l'animation » du menu spécial. Chaque scène peut être paramétrée individuellement.

Vous verrez l'écran de configuration suivant :



Comme vous pouvez le constater, il est pratiquement identique à l'écran de configuration des images, en dehors de deux options :

Charger en mémoire

Charge l'animation en mémoire avant de la lancer. Le chargement demande quelques instants, mais l'animation sera plus fluide.

Boucle

Répétition de l'animation en boucle jusqu'au prochain événement.

Le Linux Manuel

Création d'un slide-show

Voici un guide détaillé pour vous permettre de créer un slide-show :

1. Sélectionnez d'abord les images ou les animations Autodesk de votre présentation.

2. Cliquez sur la « scène 1 » avec le bouton gauche de la souris, et appuyez sur la touche Suppr (Del) pour effacer le niveau de jeu initial. Si vous le laissez, il ruinera complètement votre slide-show.

3. Utilisez ensuite les options de la barre des Outils pour placer chaque scène à l'endroit de votre choix. Nous vous conseillons de sélectionner le point d'insertion en utilisant le bouton droit de la souris. Vous pourrez ainsi ajouter une série de scènes très facilement. Lorsque vous atteignez la dernière scène, sélectionnez-la avec le bouton gauche de la souris pour revenir au mode normal.

4. Sélectionnez l'option « Lancer le jeu » du menu « Jeu ». La première image de votre présentation sera affichée dans sa propre fenêtre. Vous pouvez vous déplacer dans la séquence avec le bouton gauche ou droit de la souris.

5. Si vous voulez que vos images soient affichées automatiquement après un certain temps, vous devez modifier une option du menu de configuration. Cliquez sur chaque image avec le bouton droit pour activer le menu et choisissez l'option « Configurer l'image ». Lorsque la fenêtre de configuration est affichée, choisissez l'option « Timing événement » et déplacez le curseur pour définir le nombre de secondes. Si vous voulez désactiver les actions de la souris, cliquez sur les flèches à côté des lignes correspondantes et choisissez l'option « Pas d'action ».

6. Vous pouvez enfin rajouter des musiques à votre présentation. Si vous avez une carte sonore, vous pouvez utiliser des fichiers de musiques compatibles Windows à n'importe quel endroit de votre slide-show. Cliquez sur l'image avec le bouton droit et choisissez l'option « Configurer l'image ». Cliquez ensuite sur le bouton « Ajouter » pour choisir les musiques. Choisissez les fichiers « .MUS » ou « .MID » sur un lecteur, et cliquez sur « OK » lorsque vous avez terminé.

7. Sauvegardez votre slide-show avec l'option « Sauver le jeu sous... » du menu « Fichier ». Si vous voulez le distribuer à vos amis ou vos collègues, utilisez l'option « Sauver jeu autonome » pour créer une copie indépendante. Elle pourra être installée directement sur le bureau de Windows, exactement comme un programme normal.

Voilà, c'est tout ! Il ne vous reste plus qu'à lancer votre présentation avec l'option « Lancer le jeu ». Amusez-vous bien !

Le Vieux Manuel

3.0 L'Editeur de niveaux

L'Editeur de niveaux vous permet de définir le scénario de votre jeu. C'est un canevas vide qui n'attend que vos créations.

Supposons que vous vouliez ajouter un extraterrestre qui attaque dans votre jeu. Vous allez choisir un « objet » dans une des Bibliothèques, le placer précisément sur l'écran, et choisir une option de mouvement dans un menu. Ensuite, lorsque vous jouerez, cet extraterrestre foncera comme par magie vers le joueur.

L'Editeur de niveaux est contrôlé à l'aide de simples menus et boîtes de dialogue. Vous pouvez tout modifier en un clin d'oeil. Pas besoin d'être graphiste ou programmeur : il vous suffit des idées de base. Klik & Play fera le reste !

Vous jeux peuvent être séparés en plusieurs niveaux, chaque niveau pouvant contenir des objets et des écrans différents. Vous pouvez ajouter de nouveaux niveaux avec l'Editeur de scénarios que nous vous avons présenté dans le chapitre 2. Vous pouvez créer de nouvelles scènes avec l'Editeur de niveaux, que nous allons maintenant aborder en détail.

Chaque niveau est composé d'un certain nombre d'objets placés sur l'écran. Ces objets sont en fait les matériaux de base de votre jeu. Vous pouvez créer des vaisseaux qui attaquent, des balles qui rebondissent, de magnifiques paysages, etc...

Avant de pouvoir utiliser ces objets, vous devez comprendre un peu mieux leur fonctionnement. Consultez le chapitre 4.0 pour de plus amples informations.

Pour l'instant, nous allons aborder rapidement les différents objets disponibles :

Objets actifs

Ces objets sont utilisés pour tous les éléments de votre jeu qui doivent se déplacer. Ils vous permettent de créer une multitude d'objets, du personnage du joueur à un monstre extraterrestre géant, etc... Tout objet actif peut être assigné à des séquences d'animation. Ils peuvent donc changer de forme sur l'écran. L'éditeur d'animations de Klik & Play est un outil très spécial. Il vous permet d'inverser, d'effectuer des rotations ou d'agrandir des séquences d'animation complètes.

Vous pouvez également déplacer ces objets sur l'écran grâce à un grand nombre d'options de mouvements. Vous voulez assigner un objet au joueur ? Choisissez l'option « Mouvement à huit directions », et vous pourrez le déplacer avec le joystick. Vous avez besoin de créer une vague de vaisseaux extraterrestres qui attaquent ? Choisissez l'option « Chemin enregistré » et dessinez le mouvement sur l'écran. Avec Klik & Play, rien de plus facile !

N'oubliez pas : si vous voulez déplacer ou animer un objet, ou s'il doit agir sur un autre objet de l'écran, il doit être ACTIF.

Voici quelques exemples :



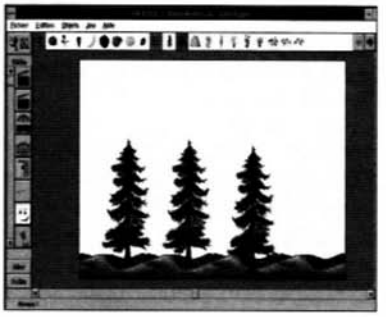


Le vieux Manuel

Objets de décor

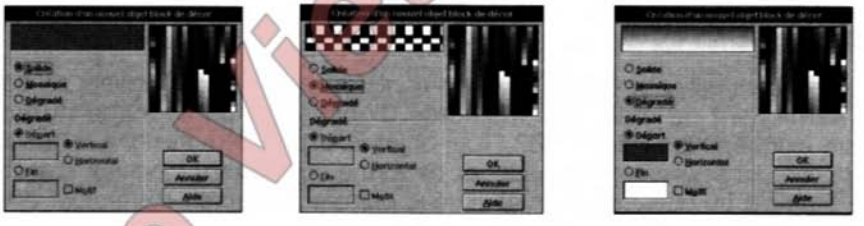
Ces objets définissent l'apparence générale de votre jeu et permettent d'afficher des décors détaillés. Ils sont également utiles pour créer des obstacles : murs, bâtiments, échelles, escaliers, etc... Vous pouvez créer vos décors avec l'éditeur d'images de Klik & Play, ou utiliser votre logiciel de graphisme favori.

Contrairement à leurs cousins actifs, les objets de décor ne peuvent pas se déplacer. Ils restent dans la position où vous les avez placés.



Blocs de décor

Ces objets permettent de créer des décors colorés sans mobiliser trop de mémoire. Ils permettent de créer des paysages, des horizons ou des étendues d'eau. Il peut s'agir de blocs ou de dégradés de couleurs, ou même de mosaïques sophistiquées comme les papiers peints de Windows.



Lorsqu'ils sont définis pour la première fois, les blocs de décor sont affichés dans leur taille initiale.



Vous pouvez heureusement modifier leur taille à volonté à l'aide de la souris. Vous pourrez créer ainsi tout ce que vous voulez, des bandes très fines pour l'horizon, des blocs de couleur massifs, etc....

Le Vieux Manuel

3.1 Familiarisation avec l'Editeur de niveaux

Appel de l'Editeur de niveaux à partir de l'éditeur de scénarios

Klik & Play est lancé par défaut avec l'Editeur de scénarios activé. Vous devez donc appeler l'Editeur de Niveaux lorsque vous voulez créer les écrans de vos jeux.

Vous pouvez le faire de plusieurs manières :

1. Choisissez la scène avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option « Editeur de niveaux » dans le menu qui apparaît.
2. Cliquez sur une scène avec le bouton gauche de la souris et choisissez l'option « Editeur de niveaux » dans le menu « Jeu ».
3. Sélectionnez la scène avec le bouton gauche et choisissez l'option « Editeur de niveaux » du bouton « Aller ».

Si toutes ces opérations vous semblent fastidieuses, vous serez heureux de savoir que vous pouvez lancer l'Editeur de niveaux automatiquement dès que Klik & Play est lancé. Vous trouverez cette option dans le menu « Edition/Préférences » du menu de l'Editeur de niveau.

Résumé de l'Editeur de niveaux



L'écran d'édition est divisé en sept zones :

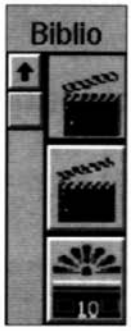
La barre de menus

La barre de menus contient une série de menus déroulants activés avec le bouton gauche de la souris.

La liste des Bibliothèques

Il s'agit de la liste des bibliothèques d'objets, qui contiennent des centaines d'objets intéressants pour vos jeux. Chaque bibliothèque est représentée par une petite icône qui peut être activée avec le bouton gauche de la souris, ce qui permet de charger les objets sur la « tablette d'objets » en haut de l'écran. Vous pourrez ensuite ajouter ces objets directement dans votre jeu. Pour revenir aux objets de votre niveau, cliquez sur l'icône « Objets », en haut à gauche de l'écran.

Le Vieux Manuel



La tablette des objets

La tablette des objets contient les objets qui peuvent être ajoutés dans votre jeu. Ils sont représentés par de petites icônes. Cliquez sur une de ces icônes avec le bouton gauche de la souris et placez-les sur la zone de jeu.

S'il n'y a pas assez de place pour vos objets sur la tablette, vous pouvez les faire défiler avec les deux flèches bleues, dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez également choisir des objets d'un autre niveau avec les flèches rouges.



L'icône des objets du niveau

Affiche tous les objets du niveau sur la tablette des objets. Lorsque vous introduisez un nouvel objet dans le niveau, il est automatiquement rajouté.



La zone de jeu

La zone de jeu est le décor de celui-ci. Elle est affichée dans une fenêtre modifiable dès que vous jouez. Si l'écran est trop grand pour tenir dans l'Editeur de niveau, vous pouvez le faire défiler avec des barres de défilement Windows standard. Vous pouvez également modifier la taille de la zone de jeu avec l'option « Configuration du niveau » du menu « Edition ».

La barre des outils

La barre des outils vous permet de créer de nouveaux objets pour vos jeux. Ils sont définis à l'aide d'une série de boîtes de dialogue très simples d'utilisation. Une fois les objets créés, ils peuvent être placés sur la zone de jeu très simplement avec la souris.



Voir le chapitre 3.12 pour de plus amples informations.

Le vieux Manuel

Le bouton Aller

Ce bouton permet d'accéder à une liste de commandes pour activer les différents éléments du système Klik & Play.



Si une destination n'est pas disponible, l'option sera affichée en grisé.

3.2 La tablette des objets

La tablette des objets affiche une série d'objets sur l'écran, qui sont prêts à être utilisés. Chaque objet peut être ensuite sélectionné avec la souris et rajouté dans votre jeu. Les objets sont représentés par une série d'icônes que vous pouvez sélectionner avec le bouton gauche de la souris, et placer ensuite sur la zone de jeu. Lorsque vous avez choisi leur emplacement, il suffit de cliquer sur un des deux boutons de la souris :

Bouton gauche

Copie d'un seul objet sur l'écran.

Bouton droit

Permet de placer plusieurs copies.

Pour annuler une sélection, cliquez à nouveau sur la tablette des objets ou appuyez sur la touche ECHAP.

Pour examiner un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche et maintenez-le enfoncé. Il sera affiché au bout de quelques secondes au milieu de l'écran, dans une petite fenêtre. Relâchez le bouton pour fermer cette fenêtre.

Vous devez bien vous familiariser avec deux icônes :

L'icône des objets actifs

Elle est placée juste avant le premier objet actif de la tablette. Les objets actifs sont généralement associés à une séquence d'animation.



L'icône des objets du décor

Elle indique le début de la série d'objets du décor.



Le vieux Manuel

Affichage de la tablette des objets

La tablette des objets peut être affichée de deux manières.

Normalement, elle est affichée dans une fenêtre en haut de l'écran de l'éditeur.



Les flèches vous permettent de faire défiler tous les objets affichés sur la tablette.

Vous pouvez également activer une fenêtre normale pour l'affichage des objets. Vous pouvez ainsi agrandir la fenêtre pour voir tous les objets. Pour ce faire, cliquez sur le menu Objets, puis sélectionnez l'option « Voir Objets ». Dans le menu qui apparaît ensuite, choisissez l'option « dans une fenêtre mobile ». Vous pourrez alors modifier la taille de la fenêtre selon vos besoins.



Sélection d'un objet

Pour sélectionner un objet sur la tablette, cliquez simplement dessus avec le bouton gauche de la souris.

Le pointeur de la souris changera de forme.



Vous pouvez maintenant déplacer la souris n'importe où sur l'écran pour placer l'objet dans votre jeu. Lorsque la souris entre dans la zone de jeu, le pointeur est remplacé par l'image grandeur nature de l'objet choisi. Vous pouvez le déplacer sur la zone de jeu et le mettre en place en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

Si vous voulez placer plusieurs objets, vous pouvez les mettre en place avec le bouton droit. Cet objet restera activé. Vous pouvez ensuite en placer autant de copies que vous le désirez sans être obligé de sélectionner chaque fois l'objet sur la tablette. Placez le dernier objet avec le bouton GAUCHE de la souris. Vous reviendrez ainsi au mode normal de la souris.

Si la zone de destination n'est pas visible sur l'écran, vous pouvez faire défiler la zone de jeu avec les barres de défilement de droite.

Le vieux Manuel

3.3 La liste des bibliothèques

Klik & Play est fourni avec des centaines d'objets prêts à utiliser pour vos jeux. Ce objets sont regroupés dans des « bibliothèques », chacune d'entre elles étant représentée par une petite icône dans la liste des bibliothèques. Si vous cliquez sur une de ces icônes, les objets de cette bibliothèque seront chargés sur la tablette des objets. Vous pouvez ensuite copier directement ces objets dans vos jeux.

Vous n'êtes bien sûr pas limités aux objets fournis dans les bibliothèques. Vous pouvez facilement créer les vôtres. Chargez simplement un jeu contenant vos objets, choisissez l'option « Sauver jeu en tant que bibliothèque » dans le menu Objets. Dans le sélecteur de fichiers, assignez une nouvelle icône à votre groupe d'objets, entrez une description et un nom de fichier, et sauvez la bibliothèque. A partir de maintenant, cette nouvelle bibliothèque sera disponible dans la liste affichée sur l'écran.

Sélection d'un objet dans une bibliothèque

Le système de bibliothèques de Klik & Play est très simple à utiliser. Il vous suffit de placer le pointeur de la souris sur une bibliothèque et de cliquer avec le bouton gauche de la souris pour charger les objets sur la tablette. Vous pouvez ensuite sélectionner ces objets avec la souris et les placer n'importe où sur la zone de jeu.

Examinons un exemple en utilisant une de ces bibliothèques :

Placez le pointeur sur la liste des bibliothèques et déplacez-le jusqu'à l'icône « JOUETS ».



Si cette icône n'est pas affichée sur la liste, faites défiler les icônes avec la barre de défilement de gauche.

Le nom de chaque icône sera automatiquement affiché en face de chaque icône lorsque le pointeur de la souris passera dessus pour faciliter votre recherche.

Cliquez sur le bouton gauche pour que les objets de cette bibliothèque soient chargés sur la tablette des objets.

Placez ensuite la souris sur « Pudsie le chat » et cliquez avec le bouton gauche.

Le Vieux Marnier



Placez ensuite la souris au centre de la zone de jeu. Le pointeur de la souris sera remplacé par un petit chat.



Cliquez à nouveau sur le bouton gauche de la souris pour placer le chat sur l'écran.

C'est facile, hein ?

Essayons maintenant autre chose.

Placez la souris sur l'objet « coeur et âme ». Comme il n'est pas affiché sur l'écran, utilisez les flèches de défilement bleues pour faire défiler les objets.



Sélectionnez cet objet comme le chat, avec le bouton gauche de la souris.

Vous pouvez maintenant copier cet objet dans la zone de jeu avec le bouton droit de la souris.

Une fois que vous aurez placé l'objet, le coeur restera assigné au pointeur de la souris. Vous pourrez ainsi en placer autant de copies que vous le désirez sans être obligé de sélectionner séparément chaque copie de l'objet sur la tablette. Lorsque vous placez la dernière copie, faites-le avec le bouton gauche de la souris pour revenir au mode normal de la souris. Vous pouvez également quitter ce mode en appuyant sur la touche ECHAP.

Une fois que vous avez ajouté certains objets dans votre jeu, vous pouvez les sélectionner directement à partir de la tablette des objets. Pour voir les objets du niveau en cours d'édition, cliquez sur l'icône des Objets, dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de l'éditeur.



Le Vieux Manuel

3.4 La zone de jeu

La zone de jeu est la fenêtre dans laquelle vous jouerez, celle où toutes les actions auront lieu.

Si la zone de jeu est plus grande que la fenêtre, vous pouvez la faire défiler avec les barres de défilement, sur les côtés de la fenêtre.

La zone de jeu est divisée en deux parties :

La zone visible

Cette zone comprend la partie de l'écran qui sera affichée lorsque vous lancerez le jeu. Elle se présente au départ sous la forme d'un panneau blanc. Vous la remplissez en ajoutant des objets dans le niveau.

La zone de réserve

Cette zone est totalement invisible. Elle permet de stocker tous les objets qui seront introduits plus tard dans le jeu. Elle est de couleur grise.

Les objets peuvent être placés librement dans la zone de jeu et déplacés ensuite selon vos besoins. Vous pouvez les copier, les couper ou les supprimer en utilisant les options du menu « Edition ». Vous pouvez également modifier l'ordre d'affichage des objets sur l'écran. Cliquez simplement sur l'objet avec le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option « Plan » pour voir les options de priorité d'affichage disponibles.

Déplacement d'un objet vers la zone de jeu

Les objets de Klik & Play peuvent être déplacés librement dans la zone de jeu

Voici comment procéder :

Placez le pointeur de la souris au-dessus de l'objet. Il prendra la forme d'une flèche de sélection.



Vous pouvez maintenant déplacer l'objet sur l'écran en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Votre objet sera entouré d'un rectangle :



Vous pouvez déplacer ce rectangle où vous le désirez. Relâchez le bouton de la souris pour placer l'objet dans sa nouvelle position.

Voyons comment fonctionne ce système :

Le vieux Manuel

Nous allons d'abord placer l'objet dans la zone de jeu.

Choisissez l'icône des « JOUETS » dans la liste des bibliothèques et choisissez ensuite la « Toupie » dans les objets.

Amenez-la au centre de l'écran et placez-la en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

Nous allons maintenant la déplacer vers un autre endroit.

Placez le pointeur de la souris sur la toupie au centre de la zone de jeu. Il prendra la forme d'une flèche de sélection.



Comme vous pouvez le constater, votre objet est entouré d'un rectangle. Celui-ci peut être déplacé sur l'écran. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et placez l'objet à un autre endroit dans la zone de jeu. Relâchez ensuite le bouton gauche de la souris pour placer la toupie à cet endroit.

Défilement de la zone de jeu

La zone de jeu est entourée de deux « barres de défilement ».



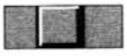
La barre verticale permet de faire défiler la zone de jeu vers le haut ou le bas.

La barre horizontale fait défiler la zone de jeu vers la gauche ou la droite.

Près du centre de ces barres de défilement, vous verrez un petit curseur que vous

Le Vieux Manuel

pouvez déplacer avec la souris.

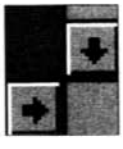


Vous pouvez déplacer ces curseurs pour faire défiler la zone de jeu dans la Fenêtre de l'éditeur.

Si vous cliquez sur un autre endroit de la barre de défilement, l'intervalle de défilement sera plus important. Vous pouvez utiliser cette option pour passer rapidement à une autre partie de la zone de jeu.

Les petites flèches vous permettent également de faire défiler la zone de jeu plus lentement.

Pour recentrer rapidement la zone de jeu dans la fenêtre de l'éditeur, cliquez sur la petite boîte entre les deux flèches.



3.5 Suppression d'un objet dans la zone de jeu

Suppression d'un objet isolé

Vous pouvez supprimer un des objets en cliquant simplement dessus avec le bouton gauche de la souris et en appuyant sur la touche SUPPR (DEL) ou en choisissant l'option Effacer du menu « Edition ».

Voici un exemple :

Avant de tester cette option, nous devons copier certains objets sur l'écran. Cliquez d'abord sur l'icône « JOUETS » dans la liste des bibliothèques. Vous aurez peut-être besoin d'utiliser la barre de défilement pour la faire apparaître.



La bibliothèque JOUETS sera chargée sur la tablette des objets.

Cliquez sur les « Ballons » et déplacez-les où vous voulez. Placez-les ensuite en cliquant avec le bouton droit de la souris. Placez 4 copies des ballons dans différents endroits. Pour placer le dernier ballon, utilisez le bouton GAUCHE de la souris.

Nous avons maintenant 4 groupes de ballons sur l'écran. Nous allons en supprimer un.

Placez la souris sur le groupe de ballons de votre choix et cliquez avec le bouton

Le Vieux Manuel

gauche de la souris. Il sera affiché de la manière suivante :



Appuyez ensuite simplement sur la touche Suppr (Del) pour l'effacer... c'est aussi simple que ça !

Suppression d'un groupe d'objets

Si vous voulez supprimer plusieurs objets, vous devez maintenir la touche CTRL enfoncée et cliquer sur chaque objet avec le bouton gauche de la souris. Chaque objet sera entouré d'un rectangle lorsqu'ils sera sélectionné. Vous pouvez ensuite effacer le groupe entier avec la touche Suppr (Del), ou cliquez sur une zone libre de l'écran de jeu pour annuler les sélections.

Nous allons supprimer les autres groupes de ballons utilisés pour cet exemple :

Placez la souris sur le premier groupe de ballons et cliquez avec le bouton gauche, comme précédemment.

Appuyez ensuite sur la touche Ctrl et cliquez sur un autre groupe de ballons en maintenant la touche enfoncée.

Faites la même chose avec le deuxième et le troisième groupe de ballons.

Appuyez sur la touche Suppr (Del) (ou choisissez l'option Effacer du menu Edition) et les trois groupes de ballons disparaîtront de l'écran.

Vous pouvez également supprimer un groupe d'objets en dessinant une boîte de sélection autour de ces objets. Placez le pointeur de la souris sur une partie libre de la zone de jeu et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez ensuite dessiner une boîte de sélection autour des objets que vous voulez supprimer, et procéder de la même manière que pour les ballons.

3.6 Copie d'un objet

Tout objet créé sera automatiquement rajouté à la liste. Vous pouvez donc copier un objet simplement en « prenant » son icône sur la tablette des objets et en le plaçant sur l'écran.

Si la tablette des objets est occupée par les objets d'une bibliothèque, vous devez sélectionner les objets du niveau en cours en cliquant sur l'icône « Objets », dans le coin supérieur gauche de l'écran. Voici un exemple :

Nous allons d'abord sélectionner un objet dans la bibliothèque « JOUETS ».

Le Vieux Manuel

Placez le pointeur de la souris sur l'icône « JOUETS » et cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.

Si elle n'apparaît pas sur l'écran, faites défiler les icônes des bibliothèques.



Cliquez ensuite sur l'icône du « Clown », sur la tablette des objets, et placez-la n'importe où sur l'écran.

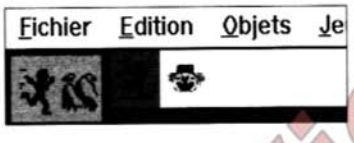
Pour placer le clown, cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Nous allons copier ce clown et placer la copie ailleurs dans la zone de jeu.

Cliquez sur l'icône des Objets dans le coin supérieur gauche pour voir les objets de votre jeu sur la tablette des objets.



Vous devriez voir ceci :



Sélectionnez ensuite cet objet avec la souris, et placez en une copie n'importe où dans la zone de jeu.

Simple, n'est-ce pas ?

Il est également possible de « cloner » n'importe quel objet en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris, et en choisissant l'option « Nouvel Objet » du menu. Voir le chapitre 4.11 pour de plus amples informations.

3.7 Prendre un objet dans un autre jeu Klik & Play

Cette opération est effectuée très simplement grâce à une option du menu Objets. Choisissez l'option « Prendre objets dans un jeu » et choisissez le jeu Klik & Play dans lequel vous voulez prendre des objets. Ils seront directement chargés sur la tablette des objets et seront immédiatement utilisables pour votre nouveau jeu.

Remarque : Si les objets sélectionnés ont été assignés à une séquence de mouvements, ou à une animation, ces attributs seront automatiquement copiés en même temps que l'objet. Vous pourrez ainsi les utiliser immédiatement dans vos jeux. Mais, comme ils sont indépendants des originaux, vous pourrez effectuer toutes les modifications possibles sans affecter le jeu existant.

Le vieux Manuel

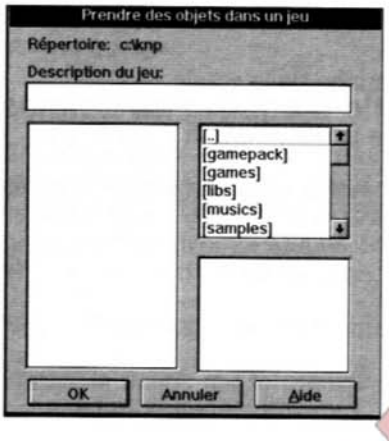
Lorsque vous avez terminé, vous pouvez cliquer sur l'icône des Objets pour voir les objets du jeu en cours.

Voyons un exemple de cette technique :

Placez le pointeur de la souris sur le menu « Objets » en haut de l'écran.

Choisissez l'option « Prendre objets dans un jeu ».

Vous verrez alors le sélecteur de fichiers standard de Klik & Play.



Choisissez le fichier « romeo.gam » dans le répertoire Gamepack. Cliquez sur « OK » pour charger les objets de ce jeu en mémoire.

Les objets du jeu seront chargés sur la tablette des objets de la manière suivante :



Enfin, sélectionnez le « Roméo mince » et placez-le n'importe où dans la zone de jeu.

Vous pouvez maintenant tester l'effet en choisissant l'option « Tester le niveau » dans le menu « Jeu ».

Votre nouvel objet se déplacera sur l'écran en utilisant sa séquence de mouvement normale.

3.8 Visualisation d'un objet

Pour visualiser un des objets de la tablette des objets, placez le pointeur de la souris sur son icône, et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. L'objet sera alors affiché dans une petite fenêtre au centre de l'écran, qui disparaîtra dès que vous relâcherez le bouton.

Nous allons essayer :

Le Vieux Manuel

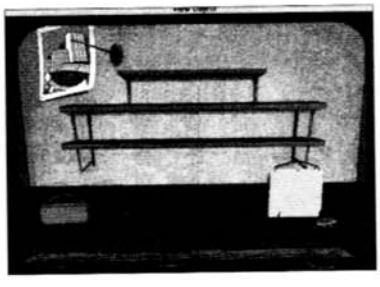
Sélectionnez l'icône « JOUETS » dans la liste des bibliothèques et placez le pointeur de la souris sur l'objet « Chambre ».

Vous devez voir ceci :



Nous pouvons maintenant afficher ce décor sur l'écran.

Maintenez le bouton gauche enfoncé sur la « Chambre » et attendez quelques secondes pour voir l'image affichée dans une fenêtre.



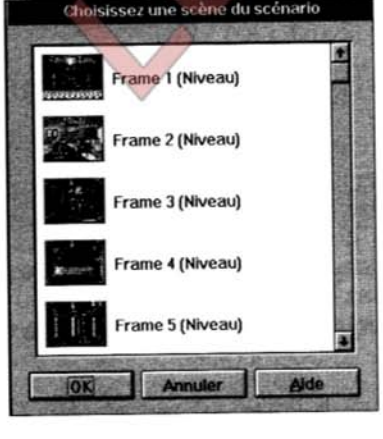
Quand vous relâchez le bouton, l'image disparaît.

3.9 Déplacement vers un nouveau niveau

Si vous avez défini plusieurs niveaux pour votre jeu, vous pouvez vous déplacer d'un niveau à l'autre de deux manières différentes :

1. Sélectionnez l'option « Passer au niveau » du menu « Jeu ».
2. Sélectionnez l'option « Passer au niveau » des icônes du bouton « Aller ».

Vous verrez dans les deux cas l'écran suivant :



Le Vieux Manuel

Vous pouvez maintenant choisir votre niveau en double-cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

Si votre jeu comporte plus de 4 niveaux, vous pouvez vous déplacer dans la liste avec la barre de défilement à droite de la liste.



3.10 Le moment des tests

Après avoir créé vos niveaux, vous serez prêts au meilleur moment : jouer véritablement à votre jeu.

Test d'un niveau

Si votre jeu comporte plusieurs niveaux, vous devez en choisir un à tester avec l'option « Passer au niveau » du menu « Jeu ». Voir le chapitre 6.0.

Vous pouvez maintenant tester votre niveau en utilisant deux options du menu Jeu.

Lancer le niveau

Permet de tester le niveau en cours. L'Editeur de niveaux disparaîtra et vous reviendrez au bureau de Windows. Au centre, vous verrez une grande fenêtre contenant votre jeu. Vous pouvez ensuite y jouer en sélectionnant l'option « Nouveau jeu » dans le menu « Jeu », ou en appuyant sur la touche F2. Pour quitter le niveau, choisissez l'option « Quitter » du menu « Jeu » ou appuyez simultanément sur les touches ALT et F4.

Le Vieux Manuel

Editeur pas à pas

Cette option est un peu plus compliquée. Elle permet d'appeler l'Editeur pas à pas de Klik & Play, qui vous permet de définir les actions qui ont lieu dans votre jeu. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre 5.1.

Test d'un jeu complet

Vous pouvez tester votre jeu Klik & Play complet avec l'option « Lancer le jeu » du menu « Jeu », ou en sélectionnant l'icône correspondante dans les icônes du bouton ALLER.

Dans les deux cas, votre jeu sera chargé dans une fenêtre standard, et l'Editeur de niveaux ne sera plus affiché. Remarque : vous ne pouvez appeler ces options que dans l'Editeur de scénarios.

Examinons le menu « Jeu » et ses options très utiles.

Vous pouvez lancer un jeu en sélectionnant l'option « Nouveau jeu » (F2), ou quitter avec l'option « Quitter » (Alt-F4).

S'il se passe quelque chose d'important (comme l'arrivée du boss), vous pouvez désactiver immédiatement l'affichage du jeu en appuyant sur la touche F5. Pour revenir au jeu, appuyez à nouveau sur la touche F5.

Exemple

Nous allons d'abord charger un jeu dans Klik & Play.

Ouvrez le menu « Fichier » en haut de l'écran et choisissez l'option « Charger jeu... ».

Vous verrez alors le sélecteur de fichiers de Klik & Play.



Sélectionnez le répertoire Gamepack.

Faites défiler la liste des jeux avec la barre de défilement jusqu'à ce que vous puissiez voir le jeu « romeo.gam ».

Double-cliquez sur ce jeu. Il sera charge en mémoire.

Le vieux Manuel

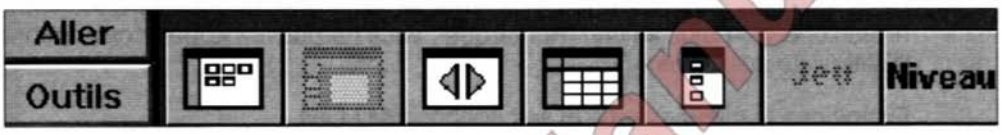
Vous reviendrez immédiatement à l'Editeur de scénarios.

Choisissez l'option « Lancer le jeu » du menu « Jeu ».

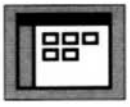
Votre jeu sera lancé dans sa propre fenêtre, et l'Editeur de scénarios disparaîtra.

Si vous voulez jouer à un autre jeu, appuyez sur les touches Alt + F4 ou sélectionnez l'option « Quitter » dans le menu Jeu.

3.11 Les icônes du bouton Aller

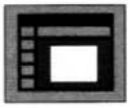


Le bouton ALLER de l'Editeur de niveaux permet de vous déplacer dans le système de Klik & Play. Chaque élément du système est représenté par une icône. Voici la liste de ces icônes :



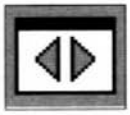
Editeur de scénarios

Active l'Editeur de scénarios, qui vous permet de définir les nouveaux niveaux de vos jeux.



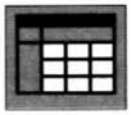
Editeur de niveaux

Active l'Editeur de niveaux. Si vous êtes déjà dans cet éditeur, cette option sera désactivée.



Editeur pas à pas

Active l'Editeur pas à pas, qui vous permet de tester vos jeux.



Editeur d'événements

Active l'Editeur d'événements, qui permet d'ajouter des événements et des actions dans votre jeu.



Passer au niveau

Charge le niveau choisi dans l'Editeur de Klik & Play (uniquement si votre jeu comporte plus d'un niveau).



Lancer le jeu

Permet de tester le jeu entier dans sa propre fenêtre (option uniquement disponible dans l'Editeur de scénarios).



Lancer le niveau

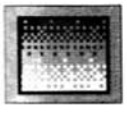
Permet de tester le niveau courant.

Le vieux Manuel

3.12 La barre d'outils

La barre d'outils est un panneau de contrôle qui vous permet de créer de nouveaux objets pour vos jeux. Pour l'afficher, cliquez sur le bouton Outils de l'Editeur de niveaux.

Chaque icône permet d'ajouter un type d'objet particulier à votre jeu.



Bloc de décor

Permet de créer un bloc de décor dans votre jeu. Le programme vous demandera de définir la couleur et le motif de votre nouvel objet. Vous pouvez ensuite le placer dans la zone de jeu et cliquer avec la souris pour le placer. Vous pouvez également modifier sa taille en cliquant sur un des coins avec le bouton gauche de la souris et en faisant glisser la souris. Voir le chapitre 4.5.



Décor

Permet d'ajouter un nouveau décor dans votre jeu. L'éditeur d'image sera immédiatement activé pour vous permettre de dessiner votre nouvel objet ou d'importer un fichier graphique standard. Voir le chapitre 4.3 pour de plus amples informations.



Objet actif

Permet de créer un nouvel Objet actif. L'Editeur d'animations sera activé automatiquement pour vous permettre de définir chaque image de la séquence de mouvements de l'objet. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre 4.4.



Objet texte

Permet de d'intégrer un nouvel Objet texte à votre jeu. Vous pouvez définir plusieurs paragraphes pour chaque objet et choisir ceux que vous utiliserez dans le jeu. L'apparence de votre texte peut être définie avec un sélecteur de polices de caractère standard. Vous pouvez également modifier la couleur et l'alignement du texte avec un menu spécial. Voir le chapitre 4.6.



Objet question

Permet de définir un nouvel Objet question. Le programme vous demandera de spécifier la question et les réponses acceptables grâce à une boîte de dialogue spéciale. Voir le chapitre 4.7.



Objet score

Permet de créer un nouvel Objet score dans votre jeu. Vous pouvez choisir le style de l'affichage du score en utilisant n'importe quelle police TrueType disponible. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre 4.8.



Objet vie

Permet de créer un nouvel Objet vie. Les vies restantes peuvent être affichées sous forme de chiffres ou de graphismes. Voir le chapitre 4.9.

Le Vieux Manuel



Objet compteur

Permet d'ajouter un Objet compteur dans votre jeu. Vous pouvez choisir la fréquence de mise à jour du compteur et entrer les valeurs minimum et maximum grâce à une simple boîte de dialogue. Voir le chapitre 4.10 pour de plus amples informations.

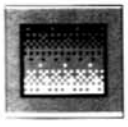
Dans le prochain chapitre, nous allons aborder ces différents types d'objets en détail, et vous apprendre à créer, éditer et animer ces objets sur l'écran.

Le Vieux Manuel

4.0 Objets

Types d'objets

Vous pouvez choisir parmi huit types d'objets :



Blocs de décor

Les blocs de décor sont parfaits pour créer des couchers de soleil et des paysages marins. La différence entre ces objets et les objets de décor normal est la manière dont ils sont dessinés. Les blocs de décor n'ont pas d'image propre. Ils sont générés directement par Klik & Play avec plusieurs trames et motifs. Vous pouvez ainsi créer facilement des horizons, des papiers peints, etc. en utilisant le moins de mémoire possible.



Objets de décor

Les objets de décor restent au même endroit pendant toute la durée de votre jeu. Ils sont utilisés pour créer des murs, des portes, des rochers, etc. Chaque décor est assigné à une seule image, qui peut être chargée dans une bibliothèque d'objets, dessinée avec l'Editeur d'image intégré au programme, ou importée de votre logiciel de graphisme favori. Les décors peuvent également être utilisés comme obstacles, plates-formes ou échelles.



Objets actifs

Les objets actifs sont les éléments qui peuvent se déplacer sur l'écran ou réagir à certains événements. Parmi les utilisations les plus fréquentes, on trouve les vaisseaux spatiaux, les balles qui rebondissent et les personnages des joueurs. Les objets actifs sont également importants pour les points statiques des jeux, par exemple dans le cas d'un flipper, où un élément statique a été touché et devient actif, ou réagit et déclenche une action.



Objet texte

Ces objets permettent d'afficher des messages ou des textes. Chaque objet texte peut disposer de sa propre liste de paragraphes, qui peut être également imprimée sur l'écran aux moments appropriés de votre jeu.



Objet questions

Les objets question vous permettent d'ajouter des questions et des choix de réponses multiples dans vos jeux et programmes éducatifs. Votre question est affichée sur l'écran, et le joueur doit répondre en choisissant une réponse avec la souris. Selon les résultats, une action peut alors avoir lieu dans votre jeu.



Objets score

Les objets score permettent d'enregistrer les scores des joueurs et de les afficher directement sur l'écran. Vous pouvez imprimer le score en utilisant une des polices TrueType disponibles, et dans n'importe quelle taille.

Le vieux Hamel



Objets Vie

Ce type d'objets permet d'afficher le nombre de vies dont dispose un joueur pendant le jeu. Lorsqu'il gagne ou perd une vie, cet objet sera mis à jour. Vous pouvez facilement choisir une image qui sera associée à une vie.



Objets compteur

Ces objets sont idéaux pour afficher par exemple le niveau de carburant d'une voiture dans un jeu, ou les valeurs importantes pour un jeu faisant appel à la logique.

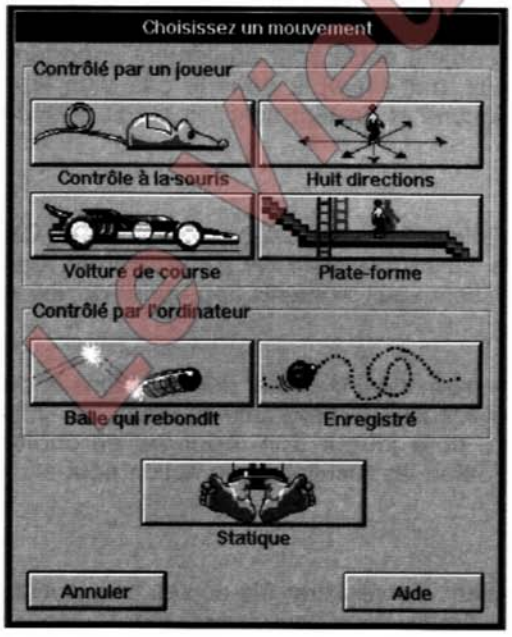
4.1 Mouvements des objets

Les objets actifs sont ceux qui génèrent des actions dans vos jeux. Ils vous permettent de repousser les extraterrestres, de contrôler un personnage destiné à sauver le monde, de faire rebondir des balles autour de l'écran, etc.

Principes de base

Vous pouvez choisir parmi huit systèmes de mouvement. Pour accéder au menu vous permettant de choisir le type de mouvement, placez le pointeur sur l'objet de votre choix et cliquez sur le bouton droit de la souris. Dans le menu affiché, choisissez l'option « Mouvement ». Vous verrez ensuite un sous-menu. Choisissez l'option « Choix du mouvement ».

Vous verrez ensuite la boîte de dialogue suivante :



Chaque icône permet de contrôler les mouvements de votre objet d'une manière différente.

Le vieux Manuel

Voici une liste rapide de ces possibilités :

Mouvements contrôlés par un joueur :

L'objet sera contrôlé par un joueur

Contrôle à la souris

Assigne un objet à la souris. Parfait pour une raquette dans un casse-briques, par exemple.



Mouvement à huit directions

Permet de contrôler l'objet avec le clavier ou la souris (si elle est installée).



Voiture de course

Simule un mouvement de voiture vu d'avion.



Plate-forme

Donne au personnage un mouvement de jeu de plate-forme.

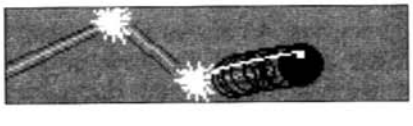


Mouvements contrôlés par l'ordinateur

Klik & Play déplacera les objets selon plusieurs types de mouvements.

Balle qui rebondit

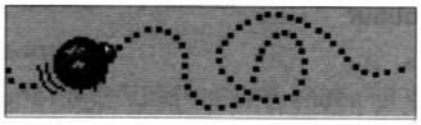
Permet de faire rebondir l'objet sur l'écran.



Le Vieux Manuel

Chemin enregistré

Permet de déplacer votre objet selon un chemin défini. Une option très utile pour les séquences d'attaque dans un jeu d'arcade, par exemple.



Statique (Défaut)

Permet de laisser l'objet dans sa position originale.

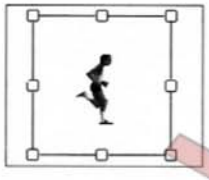


Mouvements contrôlés par un joueur

Mouvements avec la souris

La souris vous permet de contrôler un objet très simplement dans votre jeu. L'objet est assigné au pointeur de la souris pour tous ses mouvements.

Lorsque vous activez cette option, votre objet sera entouré par une boîte rectangulaire. Ce rectangle représente les limites dans lesquelles votre objet peut se déplacer sur l'écran.



Pour agrandir cette zone, il vous suffit de cliquer sur un des carrés avec la souris et de le déplacer. La zone de mouvements est centrée sur le point chaud de l'objet. Si vous placez l'objet avec l'Editeur de niveaux, la zone se déplacera en même temps que lui. Klik & Play ne vous laissera pas dessiner en dehors de l'objet. Si vous essayez, la boîte reviendra au point chaud, modifiant la forme de l'objet par la même occasion.

Pour vérifier le mouvement de l'objet à tout moment, activez l'option « Tester le mouvement » dans la boîte de dialogue :



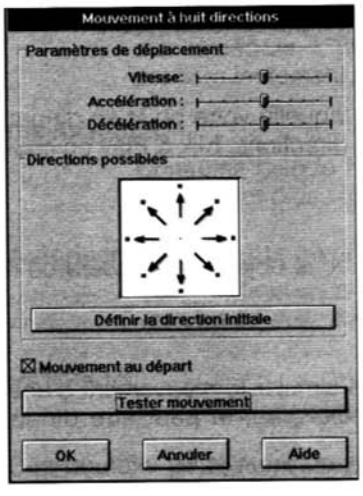
Déplacez la souris pour « tester » le mouvement, puis appuyez sur la touche « Esc » pour arrêter le test.

Le Vieux Manuel

Vous remarquerez que Klik & Play vous permet également de lire les coordonnées de la souris directement dans le jeu. L'Editeur d'événements propose une série de « conditions » dans ce domaine. Voir le chapitre 5.3.

Mouvement à huit directions

Lorsque vous sélectionnez cette option, la boîte de dialogue suivante est affichée :



Si vous êtes un joueur expérimenté vous reconnaîtrez immédiatement ce système de contrôle. Cette option vous permet de déplacer l'objet avec le joystick ou les touches fléchées. Elle est idéale pour les jeux d'arcade.

Nous appelé ce mouvement à « huit directions » car c'est le nombre maximum de directions disponibles sur un joystick. Vous pouvez ajuster le temps de réponse de la manière suivante :

Il y a trois paramètres de mouvement :

Vitesse

Permet de définir la vitesse de l'objet. Déplacez simplement le curseur vers la gauche ou la droite pour diminuer ou augmenter la vitesse de l'objet.

Accélération

Détermine le temps nécessaire à l'objet pour atteindre sa vitesse finale. Par exemple, vous pouvez avoir besoin d'une accélération rapide pour une voiture, mais si votre objet est un éléphant, il accélérera beaucoup plus lentement.

Décélération

Détermine le temps nécessaire à l'objet pour s'arrêter. Si nous voulons par exemple définir la vitesse de décélération d'une voiture, elle mettra beaucoup plus longtemps à s'arrêter que l'éléphant, qui se déplace moins vite.

Le Vieux Manuel

Directions possibles

Cette option permet de limiter les mouvements de vos objets aux directions choisies.

Vous pouvez activer ou désactiver une direction en cliquant simplement sur un des points carrés qui entourent le cercle avec le bouton gauche de la souris – une flèche apparaîtra alors en direction de ce carré pour vous indiquer que l'objet peut se déplacer dans cette direction.

Définir la direction initiale

Permet de définir la direction dans laquelle votre objet se dirigera au début du jeu. Si vous choisissez plusieurs directions, Klik & Play en choisira une au hasard.

Mouvement au départ

Cette option permet de spécifier si vous objet se déplacera ou non lorsque le jeu commencera.

Voiture de course

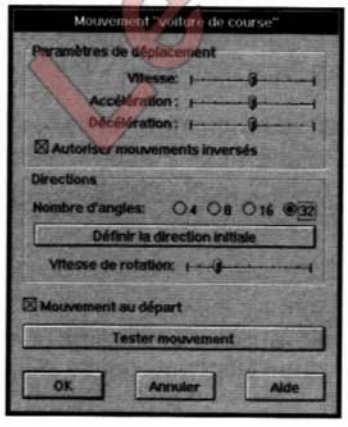
Le système de la voiture de course permet de simuler le mouvement d'une voiture de course sur l'écran. La voiture est vue à vol d'oiseau, et peut être dirigée avec les touches fléchées ou le joystick.

Le joueur dispose des commandes suivantes :

Accélérateur	Touche fléchée haut	Joystick haut
Freiner	Flèche bas	Joystick bas
Tourner à gauche	Touche fléchée gauche	Joystick gauche
Tourner à droite	Touche fléchée droite	Joystick droite

Ce système, bien sûr, n'est pas limité uniquement aux voitures. Vous pouvez utiliser les mêmes options pour n'importe quel objet, d'un voilier à un avion.

Vous pouvez définir les performances de l'objet grâce à un panneau de contrôle très simple.



Le vieux Manuel

Paramètres de déplacement

Vitesse

Permet de définir la vitesse de croisière.

Accélération

Détermine l'effet de la commande d'accélération. Si vous choisissez une accélération élevée, la voiture foncera dès que vous appuierez légèrement sur la pédale. L'idéal pour une Ferrari ! Si cette valeur est faible, l'objet prendra lentement de la vitesse, comme un poids-lourd, par exemple.

Décélération

Contrôlez bien le freinage ! Plus la valeur est élevée, plus le freinage sera efficace, et plus l'objet ralentira rapidement.

Autoriser mouvements inversés

Cette option vous permet de faire marche arrière. Si elle est désactivée, vous ne pourrez déplacer l'objet que vers l'avant.

Directions

Nombre d'angles possibles : 4, 8, 16 et 32.

Ces boutons permettent de définir le nombre de directions possibles. Voici une liste des options disponibles :

Directions	Angle	Effet
4	90°	Très difficile à contrôler
8	45°	Plutôt saccadé
16	22°	Fluide
32	11°	Très fluide

Comme vous pouvez le constater, plus le nombre de directions possibles est élevé, plus l'animation dans les virages est fluide.

Vous remarquerez que vous pouvez facilement assigner une image différente à chaque direction. L'Editeur d'animations comporte une option de rotation qui vous permet de générer une séquence d'animation automatiquement. Voir le chapitre 4.4.

Vitesse de rotation

Cette option permet de définir la vitesse de rotation de votre objet. Si vous augmentez cette valeur, l'objet tournera très vite. Si vous la réduisez, il tournera plus lentement et aura besoin de plus de temps pour changer de direction.

Définir la direction initiale

Permet de choisir la direction de l'objet au début du jeu. Si vous spécifiez plusieurs directions, Klik & Play en choisira une au hasard.

Le Vieux Manuel

Mouvement au départ

Cette option permet de déterminer si l'objet bougera ou non au début du jeu.

Tester mouvement

Permet de tester le mouvement de l'objet sur l'écran. Appuyez sur la touche Suppr (Esc) ou cliquez sur l'icône « Stop » pour arrêter le test.

Plate-forme

Comme son nom l'indique, le mouvement de type plate-forme est surtout utilisé pour créer des jeux de plates-formes. Il vous permet de faire « marcher » vos personnages le long d'un paysage ou sur un plancher.

Vous pouvez contrôler votre personnage en utilisant les options suivantes :

Marcher vers la gauche	Touche fléchée gauche	Joystick gauche
Marcher vers la droite	Touche fléchée droite	Joystick droite
Grimper	Touche fléchée haut	Joystick haut
Sauter à gauche	Touche fl. gauche + Shift	Joystick haut et gauche
Sauter à droite	Touche fl. droite + Shift	Joystick haut et droite

Paramètres de déplacement

Voici une liste des paramètres de déplacement disponibles :

Vitesse

Permet de choisir la vitesse (course) de votre personnage. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter sa vitesse.

Accélération

Détermine le temps nécessaire à votre personnage pour atteindre sa vitesse finale. Si la valeur est élevée, il foncera très rapidement. Si elle est plus faible, le personnage accélérera plus lentement.

Décélération

Permet de définir les paramètres de freinage. Si la valeur est élevée, le personnage s'arrêtera immédiatement. Si elle est plus faible, il ralentira progressivement et s'arrêtera ensuite.

Gravité

Permet de modifier la vitesse de chute d'un personnage vers le sol.

Puissance de saut

Permet de spécifier la puissance de saut de votre personnage. Plus la valeur est élevée, plus le personnage sautera loin. La gravité aura également un effet sur la puissance de saut.

Contrôles des sauts

Cette option permet de modifier le système de contrôle des sauts.

Le vieux manuel

Haut + Flèche D/G

Permet au joueur d'utiliser les touches fléchées haut et gauche/droite pour les sauts.

Bouton 1

Le personnage sautera quand le joueur appuiera sur le bouton Feu du joystick, ou sur la touche assignée au bouton 1 (Shift par défaut).

Bouton 2

Le personnage sautera quand le joueur appuiera sur le bouton Feu du joystick, ou sur la touche assignée au bouton 2 (Control par défaut).

Choisir la direction initiale

Permet de choisir la direction que prendra le personnage au début du jeu. Si vous choisissez plusieurs directions, Klik & Play en choisira une au hasard.

Mouvement au départ

Cette option détermine si le personnage sera en mouvement lorsque le jeu commencera.

Tester le mouvement

Permet de tester les mouvements du personnage sur l'écran. Appuyez sur la touche Suppr (Esc) ou cliquez sur l'icône « Stop » pour annuler.

Une fois que vous avez défini un de ces objets « plate-forme », vous devez créer des obstacles. Vous pouvez les mettre en place facilement avec les objets de décor ou les blocs de décor.

Voici comment faire :

Placez vos objets de décor et cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Appelez ensuite l'option « Obstacle » du menu. Vous verrez les options suivantes :

Non

Déplace votre objet vers le fond du décor.

Oui

Définit l'objet comme un obstacle normal, par exemple un mur.

Plate-forme

Crée une plate-forme qui peut être utilisée comme plancher pour un autre objet plate-forme.

Echelle

Crée une échelle à laquelle on peut grimper à partir d'un objet plate-forme.

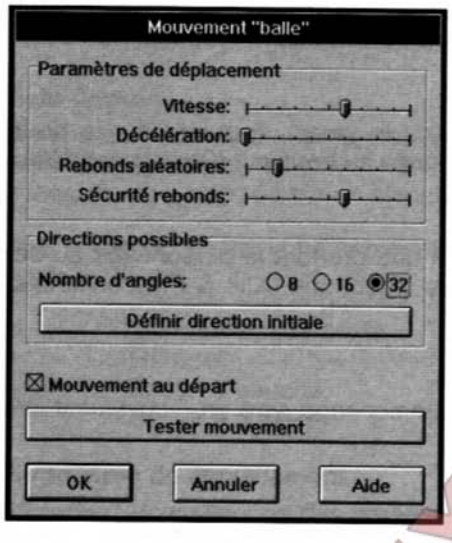
Mouvements contrôlés par l'ordinateur

Ces options permettent d'assigner le contrôle des objets à Klik & Play. Elles permettent de générer des centaines de situations, d 'une attaque de vaisseaux extraterrestres au rebond d'une balle dans un jeu.

Le vieux Manuel

Balle qui rebondit

Cette option permet de faire rebondir l'objet autour de l'écran. Elle est surtout utilisée pour les jeux de type flipper, mais elle permet également de créer des séquences de mouvements simples pour des extraterrestres, par exemple. Voici comment se présente la fenêtre de paramétrage :



Paramètres de déplacement

Vitesse

Définit la vitesse de votre objet sur l'écran.

Décélération

En principe, la décélération est nulle, et la balle rebondit sur une surface sans friction. Elle rebondira donc indéfiniment. Si vous augmentez cette valeur, l'objet perdra de sa vitesse en se déplaçant. Après un certain temps, il s'arrêtera, tout comme une balle de flipper.

Rebonds aléatoires

Cette option permet de faire rebondir l'objet dans des directions aléatoires. Plus la valeur est élevée, plus les rebonds seront irréguliers. Si vous voulez paramétrer des rebonds prévisibles, vous pouvez désactiver cette option en faisant glisser le curseur complètement vers la gauche.

Sécurité rebonds

Cette option permet d'éviter à vos objets de se retrouver dans un coin. Les rebonds seront donc un peu moins prévisibles dans ce cas.

Directions

Nombre d'angles : 8, 16, 32

Permet de définir le nombre d'angles de rebond dans votre jeu. Plus vous sélectionnez d'angles, plus les rebonds seront fluides.

Le vieux Manuel

Définir direction initiale

Permet de choisir la direction de l'objet au début du jeu. Si vous choisissez plusieurs directions, Klik & Play en choisira une au hasard.

Mouvement au départ

Cette option permet de définir si l'objet se déplacera ou non au début du jeu. Si vous désactivez cette option, vous pouvez démarrer le mouvement de l'objet avec l'action correspondante dans l'Editeur d'événements.

Tester mouvement

Permet de faire rebondir votre objet sur l'écran. Appuyez sur la touche Suppr (Esc), ou cliquez sur « Stop » pour annuler.

Chemin enregistré

Cette option vous permet de choisir un chemin prédéfini pour votre objet. Supposons par exemple que vous vouliez programmer un garde qui patrouille sur l'écran, ou un oiseau qui pique sur le joueur... toutes ces possibilités sont très faciles à développer avec Klik & Play.

L'Editeur de chemins

L'Editeur de chemins est l'outil qui vous permet de créer des mouvements impressionnants dans vos jeux.

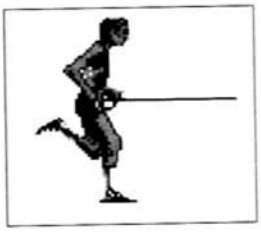
Choisissez l'option « Chemin enregistré » dans le menu et la boîte de dialogue ci-dessous apparaîtra :



Les chemins sont définis par un certain nombre de points. Ces points sont en fait une série de bornes que votre objet suivra ensuite. Dès qu'il se déplacera, il se déplacera d'un point (noeud) à un autre en suivant la séquence spécifiée.

Au début, vous verrez une « ancre » sur le point chaud de votre objet.

Cette ancre représente le premier point du chemin. Vous pouvez créer d'autres points avec l'icône « Nouvelle ligne ». Cette option vous permet de tracer une ligne vers une nouvelle position sur l'écran.



Le Vieux Manuel

Vous pouvez également enregistrer des courbes avec l'option « Enregistrer souris ». La position de la souris est lue par le programme à différents intervalles et il crée les points nécessaires dans la séquence de mouvement.

L'Editeur de chemins est contrôlé à l'aide des icônes suivantes :

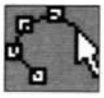


Nouvelle ligne

Permet d'ajouter une ligne dans le mouvement. En principe, cette ligne commencera à partir du dernier point défini. Vous pouvez également choisir le point d'insertion directement avec la souris.

Lorsque cette option est sélectionnée, la souris sera assignée à un nouveau point dans le chemin.

Vous pouvez ensuite déplacer ce point à l'endroit de votre choix. La ligne se déplacera en conséquence. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour fixer le point en position.



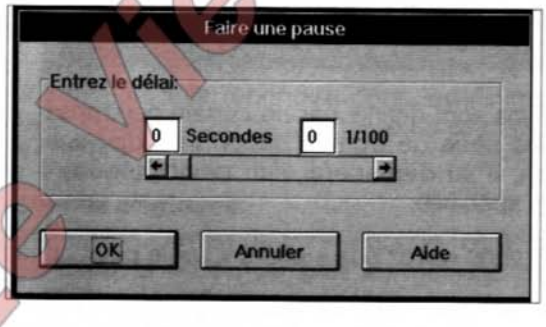
Enregistrer souris

Permet d'enregistrer un chemin à l'aide de la souris. Maintenez simplement le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez-la pour définir le mouvement. Lorsque vous relâchez le bouton, votre nouveau chemin sera affiché sur l'écran, prêt à être édité. Remarque : plus vous déplacez la souris rapidement, plus le nombre de points généré sera faible, et le mouvement sera donc plus saccadé.



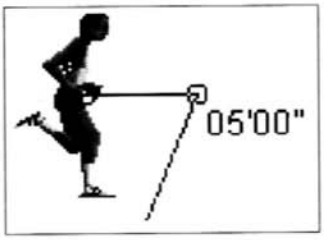
Pause

Permet de stopper l'objet au point courant et d'attendre un certain temps avant de continuer.



Cliquez dans la boîte des « secondes » pour entrer le nombre de secondes et sélectionnez éventuellement les centièmes de secondes pour régler plus précisément le temps d'attente. Chaque point de la séquence peut disposer d'une valeur propre. Le temps d'attente sera indiqué par un petit chiffre dans le schéma de définition du chemin.

Le Vieux Manuel





Mouvement en boucle
Cette option permet de répéter la séquence de mouvement dès qu'un objet arrive à la fin de celle-ci. Le mouvement reprend à partir de la position de l'objet sur l'écran, à la fin de la première séquence de mouvement.

Si Klik & Play ne dispose plus de points pour le chemin, il suit la séquence en prenant en compte les coordonnées de l'objet.



Inverser à la fin
Cette option ne prend effet que si un objet est arrivé à la fin de sa séquence de mouvement. Celui-ci revient alors en arrière en suivant le même chemin.



Repositionner à la fin
Cette option permet de replacer l'objet dans sa position originale une fois que la séquence de mouvement est terminée.

Vitesse
Permet de définir la vitesse de l'objet. Vous pouvez modifier sa vitesse à chaque point (noeud) du chemin de mouvement.





Tester le mouvement
Permet de tester le mouvement sur l'écran. Cliquez sur « Stop » ou appuyez sur la touche Suppr (Esc) pour annuler.

Exemple
Nous allons créer une séquence de mouvements pour nous amuser :

Vous devez d'abord sélectionner un objet à déplacer. Prenons un bon exemple : le pingouin de la bibliothèque « Animaux et Oiseaux ».

Placez le pingouin au centre de l'écran et cliquez dessus avec le bouton droit.

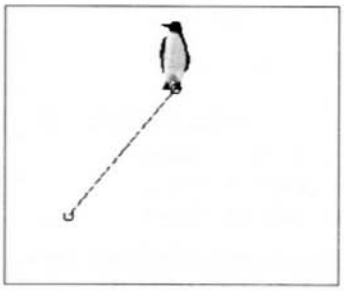
Appelez ensuite l'Editeur de chemins de la manière suivante : placez le pointeur de la souris sur l'option « Mouvement » et choisissez l'option « Choix du mouvement » dans le menu. Cliquez sur l'icône « Chemin enregistré » pour activer l'Editeur de chemins.

Vous êtes maintenant prêt à créer une séquence simple de mouvement.

Choisissez l'icône « Nouvelle ligne » pour ajouter la première ligne. La souris sera assignée au nouveau point. Lorsque vous la déplacerez sur l'écran, une ligne se formera entre votre objet et la souris.

Le Vieux Manuel

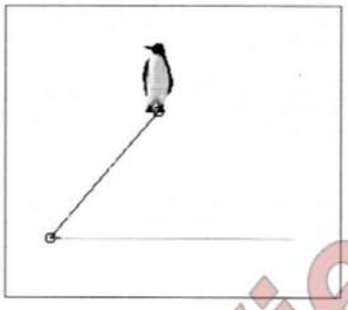
Placez la souris légèrement à gauche et en dessous de l'objet. Vous devriez voir ceci :



Cliquez une fois sur le bouton gauche pour fixer la ligne en place.

Ajoutez ensuite la ligne suivante dans la séquence. Choisissez l'option « Nouvelle ligne » et déplacez la souris vers la droite.

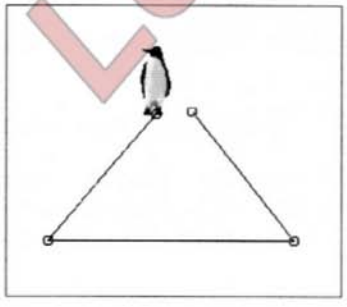
Voici ce que vous devez obtenir :



Comme précédemment, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour fixer la ligne en position.

Répétez ces opérations pour la dernière ligne du chemin. Amenez le point d'arrivée légèrement à droite de la position de départ.

Votre séquence de mouvement terminée doit ressembler à ceci :



Si vous avez fait une erreur, vous pouvez éditer vos points directement sur l'écran. Placez simplement la souris au-dessus du point choisi et cliquez sur le bouton gauche. Vous pouvez ensuite déplacer le point vers une nouvelle position.

Le Vieux Manuel

Nous allons maintenant tester ce mouvement sur l'écran. Cliquez sur l'option « Tester le mouvement » et regardez le pingouin se déplacer. Lorsque vous en avez assez vu, cliquez sur l'icône « Stop » pour annuler.

Jusqu'à maintenant, votre objet se contente de décrire une simple boucle. Vous pouvez lui faire répéter ce mouvement indéfiniment en sélectionnant l'option « Mouvement en boucle » de l'Editeur de chemins. Une fois cette option activée, testez à nouveau le mouvement avec l'option « Tester le mouvement ».

Votre objet doit maintenant se déplacer sur l'écran en revenant à chaque fois un peu plus à droite. Ceci est normal : chaque boucle commence en effet là où la précédente s'arrête.

Vous pouvez également sélectionner l'icône « Inverser à la fin » pour faire repartir votre objet en sens inverse : lorsqu'ils arrivent au bout du chemin défini, et repartiront en sens inverse.

La dernière option est « Repositionner à la fin ». Si vous avez suivi notre exemple, vous devez d'abord désactiver l'option « Inverser à la fin » en cliquant sur cette icône. Vous pouvez ensuite cliquer sur l'icône « Repositionner à la fin » et tester l'effet avec l'option « Tester le mouvement ». Votre objet suivra le chemin défini et reviendra à sa position de départ lorsqu'il arrivera au bout.

Nous allons maintenant vous laisser expérimenter par vous-même. Rajoutez des éléments à cette séquence.

Voici quelques conseils pour vous aider :

1. Vous pouvez éditer n'importe quel point directement sur l'écran. Placez la souris sur le point et cliquez une fois pour qu'il clignote. Maintenez ensuite le bouton gauche enfoncé pour déplacer ce point vers une nouvelle position.
2. Vous pouvez supprimer un point en cliquant dessus avec le bouton gauche et en appuyant sur la touche Suppr (Del).
3. Si vous voulez déplacer vos objets autour de leur position de départ, déplacez le premier point de la ligne (sur le point chaud) et relâchez la souris au nouvel endroit.
4. Vous pouvez délimiter une boîte de sélection autour d'une partie d'un chemin et la déplacer. Vous pouvez également utiliser les options Couper et Coller pour éditer le chemin.

Amusez-vous bien ! Avant même de vous en apercevoir, vous aurez créé une séquence de mouvement très complexe que vous pourrez utiliser dans un de vos jeux.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « OK » pour assigner la nouvelle séquence de mouvement à l'objet.

Statique

L'option Statique permet de placer un objet dans une position fixe, qui restera à cet endroit, solide comme un roc. Elle est utile pour créer des blocs dans un jeu avec des rebonds, qui ne se déplacent pas mais doivent interagir avec les autres objets. Si les objets sont statiques, il faut très peu de temps pour les dessiner, et vous pouvez en utiliser un grand nombre sans ralentir trop sensiblement le jeu.

Le vieux Manuel

4.2 Edition d'une séquence de mouvement

Une fois que vous avez ajouté une séquence de mouvement à un objet, vous pouvez très facilement l'éditer avec l'Editeur de niveaux. Cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, et choisissez l'option « Mouvement » dans le menu affiché. La boîte de dialogue des mouvements sera affichée. Effectuez les modifications que vous désirez et cliquez sur OK.

Si vous voulez modifier un chemin enregistré, choisissez l'option « Choix du mouvement » pour activer l'Editeur de chemins.

Vous pouvez maintenant éditer votre séquence directement sur l'écran. Vous pouvez « saisir » n'importe quel point avec le bouton gauche de la souris et le replacez où vous le désirez.

Edition d'un chemin

Si vous voulez effectuer des modifications plus importantes, vous pouvez éditer des sections entières d'une séquence de mouvements. Placez la souris sur la zone qui vous intéresse et ouvrez une boîte de sélection avec le bouton gauche de la souris. Entourez ainsi les éléments sélectionnés. Quand vous relâcherez le bouton de la souris, les points sélectionnés clignoteront sur l'écran. Vous pouvez maintenant éditer votre chemin en utilisant les options du menu principal :

Couper

Permet de couper la sélection et de la sauver en mémoire.

Copier

Permet de copier la zone en mémoire sans affecter le chemin existant.

Coller

Permet de copier une zone au point d'insertion dans la séquence de mouvement.

Edition d'une ligne

Pour éditer une ligne, placez le pointeur de la souris sur un de ses points, cliquez une fois dessus pour le sélectionner, puis maintenez le bouton gauche enfoncé pour déplacer la ligne.

Edition d'un point

Vous pouvez éditer un point très simplement en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. Vous verrez alors les options suivantes :

Dessiner une ligne

Permet de dessiner une nouvelle ligne entre le point actuel et le prochain dans la séquence de mouvement. Vous pouvez ensuite mettre votre ligne en place avec la souris et la fixer en cliquant sur le bouton gauche.

Le Vieux Manuel

Enregistrer la souris

Permet de lancer l'enregistrement de la souris à partir de sa position courante. Maintenez le bouton gauche enfoncé pour commencer, et relâchez-le pour entrer votre nouveau chemin en mémoire.

Mettre une pause

Permet de stopper l'objet pendant un certain temps.

Fixer la vitesse

Permet de modifier la vitesse de votre objet à partir de ce point.

Supprimer

Permet d'effacer le point dans le chemin.

Suppression d'une zone

Vous pouvez effacer plusieurs éléments du chemin d'un seul coup en plaçant la souris légèrement en haut et à gauche des éléments à effacer, puis en traçant une boîte de sélection autour des éléments de votre choix en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Vous pouvez ensuite activer l'option « Effacer » du menu Edition ou appuyer sur la touche Suppr (Esc).

Suppression d'un point

Pour supprimer un point, c'est très simple : cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris, et appuyez sur la touche Suppr (Esc). Vous pouvez également utiliser l'option « Effacer » du menu Edition.

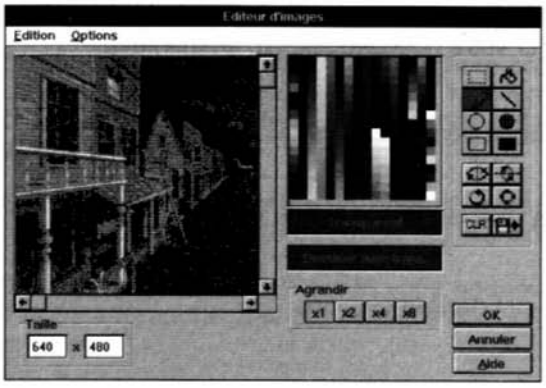
4.3 Edition d'un objet de décor

Les objets de décor sont parfaits pour la création de décors et d'obstacles dans vos jeux. Klik & Play est fourni avec une collection alléchante de décors. Vous n'avez que l'embarras du choix. Ils peuvent être édités directement à partir de l'Editeur de niveaux et grâce à une simple option du menu. Cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, et choisissez l'option « Editer image ».

Vous verrez alors l'Editeur d'images de Klik & Play.

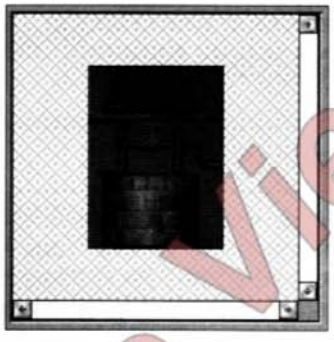
Le Vieux Manuel

L'Editeur d'images



L'Editeur d'images est l'outil idéal pour la création de graphismes fabuleux dans vos jeux Klik & Play. Il y en a plusieurs versions, chacune d'entre elles étant dédiée au dessin et à l'édition d'un certain type d'objet. Chaque Editeur d'image fonctionne généralement de la même manière.

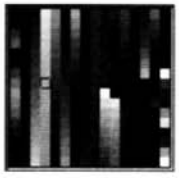
La fenêtre de l'image



La fenêtre de l'image contient l'image en cours d'édition. Si cette image est trop grande pour tenir dans la fenêtre, vous ne pourrez en voir qu'une seule partie à la fois. Pour faire défiler les différentes parties de l'image, utilisez les barres de défilement standard de la fenêtre.

Si vous voulez examiner encore plus précisément les objets, vous pouvez agrandir l'image avec les icônes de zoom. Elles permettent d'agrandir l'objet 2, 4 ou 8 fois. L'icône « x1 » désactive le zoom et affiche l'image dans sa taille originale.

La fenêtre de la palette



Le vieux Manuel

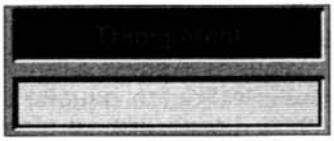
Cette palette contient une liste des couleurs nécessaires pour vos opérations de dessin. Pour choisir une couleur, cliquez dessus avec la souris.

Les curseurs RVB



Cette option n'est disponible que si vous utilisez Klik & Play avec plus de 256 couleurs. Elle vous permet d'ajuster le niveau de rouge, de vert et de bleu.

Les barres des couleurs



La barre du haut indique la couleur « transparente ». Tout ce qui est dessiné dans cette couleur sera omis lorsque l'image sera affichée sur l'écran. Vous pouvez cliquer sur ce bouton pour assigner la couleur transparente à la souris. En dessinant, vous effacerez ainsi une partie d votre image, un peu comme avec une gomme.

Vous pouvez modifier la couleur transparente en utilisant l'option « Changer couleur transparente » du menu « Options ». Vous verrez ensuite un menu de toutes les couleurs disponibles. Vous disposez de 16 possibilités.

La barre de couleur du bas indique quelle est la couleur qui sera utilisée pour vos prochaines opérations de dessin. Elle est définie par défaut en tant que couleur transparente.

Modification de la taille d'une image

La boîte de Taille vous permet de définir les dimensions de l'image. La valeur de gauche correspond à la largeur, celle de droite à la hauteur. Vous pouvez entrer ces valeurs en cliquant simplement dessus avec la souris ou en entrant la nouvelle taille au clavier. Les nouvelles dimensions ne seront pas prises en compte tant que vous n'aurez pas sélectionné une autre icône avec la souris ou que vous n'aurez pas appuyé sur la touche Tab.

Dessin d'une image

Vous pouvez dessiner sur votre image en déplaçant simplement le pointeur de la souris sur la fenêtre de l'image, et en cliquant une fois sur le bouton de la souris. L'effet dépendra de l'opération de dessin choisi. Vous pouvez dessiner des points, des lignes, des cercles, des disques, des boîtes et des barres.

Choix de la couleur

Vous pouvez choisir la couleur de plusieurs manières :

1. En cliquant sur une nouvelle couleur dans la fenêtre de la palette.

Le Vieux Manuel

2. En choisissant la couleur transparente dans la barre de couleurs.
3. En vous plaçant sur un point de l'image et en « capturant » sa couleur en cliquant sur le bouton droit de la souris.
4. Utilisez les curseurs RVB pour mélanger une couleur. Cette option n'est disponible que si vous utilisez plus de 256 couleurs.

Points



Le dessin d'un point est très facile. Cliquez sur l'icône « Dessin » et déplacez la souris sur votre image. Si vous cliquez sur le bouton gauche, un point sera dessiné à l'endroit où se trouve le pointeur.

Lignes

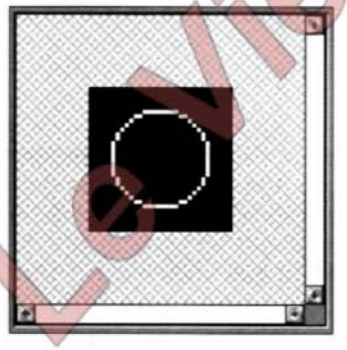


Vous pouvez dessiner deux lignes entre deux points de votre image. Cliquez simplement sur l'icône « Ligne » et placez le pointeur de la souris à l'endroit où vous voulez commencer la ligne. Maintenez ensuite le bouton gauche enfoncé et déplacez la ligne dans la direction de votre choix. Lorsqu'elle est placée comme vous le souhaitez, relâchez le bouton pour la fixer sur l'image.

Cercles et ellipses



Ces icônes vous permettent de créer des cercles et des ellipses. Lorsque vous les sélectionnez, le pointeur de la souris prend la forme d'un disque, qui indique l'emplacement du centre de votre nouvelle ellipse. Placez-le au-dessus de votre image et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez ensuite déplacer la souris pour obtenir la forme désirée, puis relâcher le bouton pour la mettre en place.

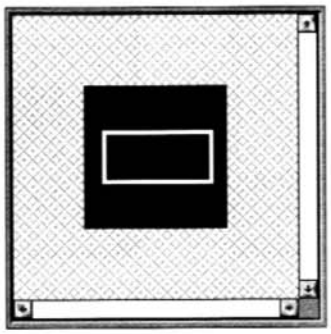


Rectangles et rectangles remplis



Vous pouvez créer ces figures sans aucun effort. Cliquez simplement sur l'icône correspondante et placez la souris à l'emplacement du coin supérieur gauche du rectangle que vous allez dessiner. Maintenez ensuite le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez-la pour ajuster la taille de votre rectangle. Lorsque vous avez terminé, relâchez le bouton. Le rectangle sera dessiné dans la couleur choisie.

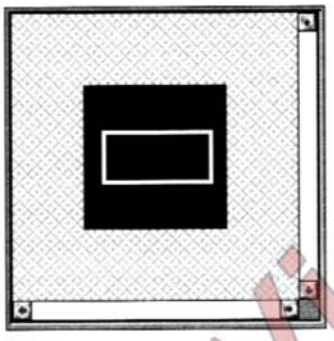
Le vieux Manuel



Remplissage d'une zone avec une couleur



L'icône du pot de peinture permet de remplir une zone avec une seule couleur. La zone à remplir doit être entièrement fermée. Sinon, la couleur « fuira » et votre image risque d'être inutilisable.



Effacer une image



Cliquez sur l'icône CLR pour effacer l'image de l'écran et pouvoir recommencer votre dessin depuis le début.

Inversion d'une image

Ces icônes permettent d'inverser l'image dans la direction de votre choix.



Inversion horizontale :
Cette option permet d'inverser votre image de gauche à droite, comme dans un miroir.



Inversion verticale :
Permet d'inverser l'image de haut en bas.

Le Vieux Manuel



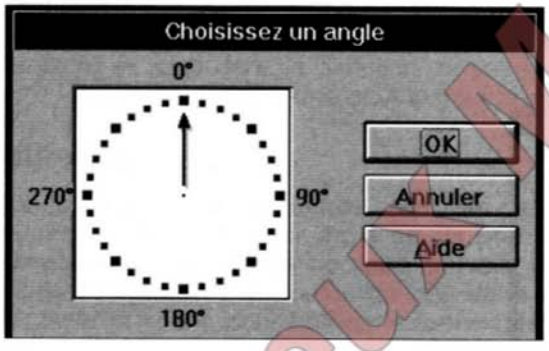


Rotation d'une image

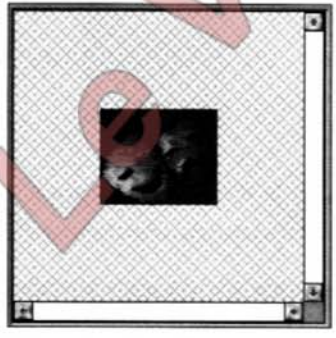


Vous pouvez faire pivoter votre image avec l'icône de rotation.

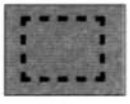
Vous verrez alors la boîte de dialogue suivante :



La flèche indique la direction dans laquelle est actuellement orientée votre image. Vous pouvez effectuer une rotation en cliquant sur une nouvelle direction, puis sur « OK ». Votre objet sera alors orienté dans la direction de votre choix.



Couper et Coller



L'Editeur d'images vous permet de déplacer des blocs d'images entiers. Cette option est activée avec l'icône « Choix zone ».

Le vieux Manuel

Vous pouvez ainsi définir un bloc rectangulaire qui peut être coupé ou copié. Lorsque cette option est sélectionnée, placez le pointeur de la souris en haut à gauche du bloc à couper ou à copier et délimitez une boîte de sélection autour de la zone de votre choix. Si vous faites une erreur, cliquez sur une autre partie de l'image et recommencez.

Lorsque vous avez sélectionné un bloc, vous pouvez le sauver en mémoire avec l'option « Couper » du menu « Edition ». Dans ce cas, le bloc sélectionné sera remplacé par un bloc de la couleur transparente.

Vous pouvez également utiliser l'option « Copier ». Dans ce cas, le bloc sera copié en mémoire sans affecter l'image.

Une fois le bloc sélectionné, vous pouvez ensuite le copier dans une image en utilisant l'option « Coller ». Vous verrez alors une boîte rectangulaire qui vous permettra de placer votre bloc sur l'image. Pour copier le bloc, cliquez simplement sur le bouton gauche de la souris.

Déplacement d'un bloc

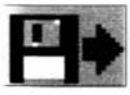
Klik & Play vous permet de déplacer rapidement un bloc de graphismes dans une image. Sélectionnez le bloc avec l'icône « Choix zone », puis déplacez-le sur l'écran. Lorsque vous relâchez le bouton gauche de la souris et que vous cliquez sur un autre endroit de l'écran, le bloc sera déplacé dans la nouvelle position.

Réduire une image

L'option de « réduction » vous permet de réduire la taille de votre image en supprimant toutes les bordures non nécessaires.

Importer une image

Cette option vous permet de charger une image stockée sur disque. Le programme reconnaît un grand nombre de formats. Ce système est abordé en détail dans le chapitre 4.11. Pour l'instant, voici quelques instructions de base pour vous aider :



Cliquez sur l'icône « Importer image ».

Choisissez l'image à charger sur disque avec le sélecteur de fichiers.

Cliquez sur le coin supérieur gauche de la zone que vous voulez copier avec le bouton gauche de la souris.

Maintenez ce bouton enfoncé et dessinez une fenêtre autour de la zone du dessin que vous voulez importer.

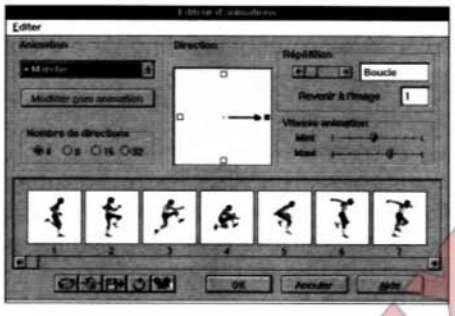
Relâchez le bouton gauche pour copier la zone choisie dans votre image. Son contenu sera remplacé par votre sélection.

Le Vieux Manuel

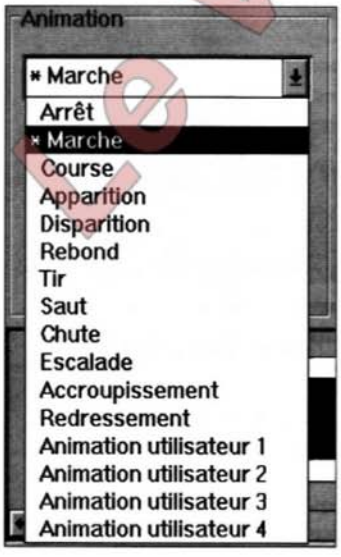
4.4 Edition des objets actifs

Les objets actifs peuvent être composés de nombreuses séquences d'animation (marche, saut, disparition, etc.). Les possibilités d'animation pour ces objets sont multiples. Tout dépend de la manière dont ils ont été dessinés. Pour modifier une animation, vous devez activer le puissant Editeur d'animation de Klik & Play. Cliquez simplement sur l'objet avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option et choisissez l'option « Editer animations ».Vous verrez alors un puissant Editeur d'animations qui comprend toutes les options nécessaires pour créer des animations à l'aspect professionnel dans vos jeux.

L'Editeur d'animations



Klik & Play vous permet d'assigner jusqu'à 16 séquences d'animation spécifiques à chacun de vos objets. Vous pouvez choisir l'animation grâce à un menu qui affiche la liste de toutes les animations disponibles. Si une séquence d'animation a été définie, vous verrez une petite étoile à gauche de son nom. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées pour faire défiler la liste des animations. Lorsque vous avez fait votre choix, la séquence d'animation sera affichée image par image en bas de l'écran, prête à être éditée.

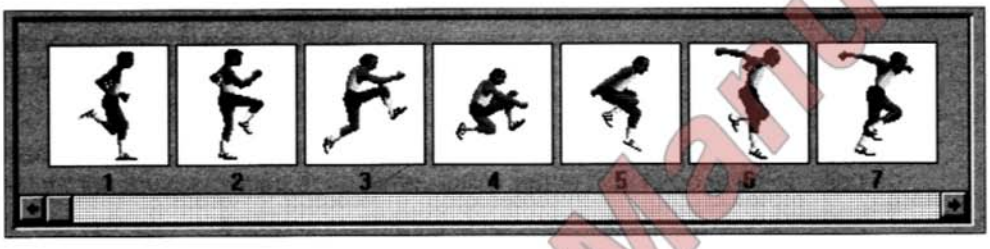


Ne vous Manuel

Animations personnalisées

Klik & Play est fourni avec une liste de noms d'animations pour les situations les plus communes : station debout, marche, course, disparition, etc. Vous pouvez également définir jusqu'à quatre animations personnalisées pour votre propre utilisation. Choisissez simplement une des « animations utilisateur » dans la liste et cliquez sur le bouton « Modifier nom animation ». Vous pourrez alors entrer un nouveau nom pour votre animation, qui sera sauvée automatiquement avec votre jeu.

La zone d'animation



Il s'agit d'un panneau divisé en fenêtres rectangulaires. Chaque fenêtre contient une des images de l'animation. Lorsque l'objet apparaîtra dans votre jeu, ces images seront dessinées l'une après l'autre pour créer une illusion de mouvement.

L'Editeur d'animations place chaque image dans une fenêtre. Si l'image est plus grande que la fenêtre, elle sera automatiquement réduite pour pouvoir être affichée. Sous les images d'animation, la barre de défilement standard vous permet de faire défiler toutes les images d'une séquence.

Vous pouvez copier des images et les placer dans une autre fenêtre avec le bouton gauche de la souris. Lorsque vous relâchez le bouton, l'image sera copiée dans la fenêtre de votre choix, et les autres images de la séquence d'animation seront décalées si nécessaire.

Comme pour les objets, chaque image dispose d'un menu activé avec le bouton droit de la souris.

Editer image

Appelle l'Editeur d'images, qui permet d'éditer l'image de l'animation. Voir le chapitre 4.4 pour de plus amples informations.

Insérer

Permet d'insérer une copie de l'image dans la fenêtre suivante ; décalant ainsi toutes les autres images de l'animation si nécessaire.

Zoomer

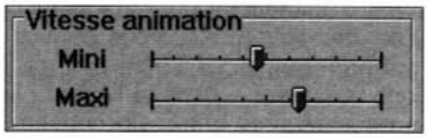
Permet de modifier la taille de votre objet grâce à un zoom fluide. Voir plus loin.

Supprimer

Permet d'effacer complètement l'image. Toutes les images situées à droite de celle qui est effacée seront automatiquement recalées pour combler l'espace vide.

Le vieux Manuel

Vitesse de l'animation



Selon le type d'animation, vous pouvez définir sa vitesse de deux manières :

Les séquences d'animation « Arrêt », « Apparition », « Disparition » et « Tir » affichent les images à une vitesse régulière. Lorsque vous sélectionnez ces séquences, vous pourrez définir la vitesse de l'animation avec un curseur dans la boîte « Vitesse animation ». Si vous déplacez le curseur vers la droite, la vitesse de l'animation sera plus rapide. Pour la ralentir, déplacez le curseur vers la gauche.

Les autres animations utilisent un système différent. La vitesse de l'animation dépend de celle de votre objet sur l'écran. Vous verrez alors deux curseurs permettant de régler leur vitesse :

Mini :

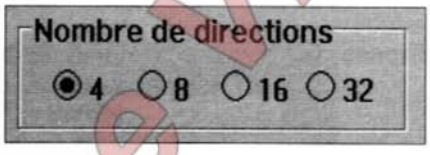
Vitesse de l'animation lorsque l'objet est à sa vitesse minimum.

Maxi :

Vitesse de l'animation lorsque l'objet est à sa vitesse maximum.

Si la vitesse de l'objet est entre les deux, Klik & Play calculera automatiquement la vitesse de l'animation en fonction de celle-ci. Supposons par exemple que vous vouliez définir une séquence pour un personnage en train de marcher. Vous pouvez utiliser cette option pour que ses jambes se déplacent plus vite lorsqu'il avance plus vite.

Nombre de directions

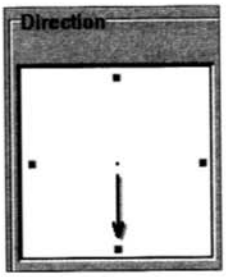




Les boutons de direction permettent de contrôler le nombre de directions possibles pour l'objet sur l'écran. Chaque direction peut correspondre à un effet d'animation différent. Pour vous simplifier la vie, Klik & Play calculera automatiquement toutes les rotations des images. Cliquez simplement sur l'icône de rotation « Créer autres directions par rotation... » et laissez-le faire.

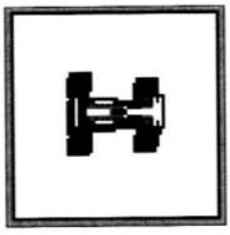
Si vous voulez éditer manuellement les objets, modifiez l'orientation de l'objet en cliquant sur une autre direction dans la fenêtre centrale. La direction sélectionnée est indiquée par la flèche.

Le vieux Manuel



Vous remarquerez que les animations ont l'air plus fluides si vous augmentez le nombre de directions possibles. Mais comme chaque direction nécessite sa propre animation, la consommation de mémoire augmente aussi considérablement dans ce cas-là.

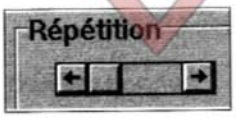
La direction d'un objet est directement liée à son mode de déplacement. Prenons l'exemple d'une voiture de course :



Si nous définissons un nombre de 32 directions possibles et que nous effectuons une rotation de l'image dans les 32 directions, vous pourrez la « conduire » en utilisant les mouvements de type « voiture de course ». Si elle est déplacée par la souris, elle suivra les mouvements de celle-ci en se déplaçant sur l'écran.

Si vous voulez par exemple animer un personnage qui marche, vous n'utiliserez dans la plupart des cas que quatre animations pour les déplacements vers la droite, la gauche, le haut ou le bas. Vous n'aurez donc pas besoin de 32 directions, quatre suffiront. Nous vous conseillons d'examiner les animations des objets fournis avec le programme pour apprendre à définir les meilleures animations en fonction de l'utilisation de chaque objet.

Répétition

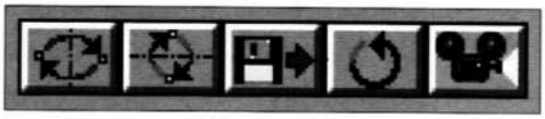


Cette option permet de définir le nombre de répétitions de vos animations sur l'écran. Vous pouvez définir ce nombre avec un simple curseur, ou entrer directement une valeur au clavier. Si le nombre de répétitions est nul, l'animation reprendra continuellement. Dans ce cas, la valeur sera remplacée par le mot « boucle ».

Revenir à l'image : cette option permet de choisir à quelle image doit revenir l'animation à la fin de la séquence. La première image est sélectionnée par défaut, mais vous pouvez modifier cette option pour créer une « séquence d'introduction » qui sera affichée au début de l'animation.

Le Vieux Manuel

Les icônes de commande



Ces icônes permettent de contrôler les différentes options de l'Editeur d'animations. Chaque option affecte toute la séquence d'images. Vous devez donc les utiliser avec prudence.



Inversion horizontale

Permet d'inverser toutes les images de la séquence de gauche à droite, comme dans un miroir. Cette option est très pratique pour faire tourner vos personnages en direction de leurs adversaires, par exemple.



Inversion verticale

Permet d'inverser la séquence d'animation de haut en bas. Utile par exemple pour des objets comme les vaisseaux spatiaux qui doivent changer de trajectoire pendant le jeu.



Importer

Permet d'importer une série d'images stockées sur disque et de les charger dans votre séquence d'animation. Ces images peuvent être au format PCX, LBM, GIF, TIF ou BMP. Vous pouvez également importer des fichiers d'animation au format FLI ou FLC.

En principe, le système d'importation d'images fonctionne en mode « boîte ». Vous pouvez ainsi sélectionner toute une série d'objets en une seule opération. Chaque image de votre animation doit être dessinée avec une bordure rectangulaire. Klik & Play pourra ensuite prendre les images et séparer celles de la séquence d'animation directement à partir de l'image importée.

ATTENTION ! Lorsque vous créez vos propres images, vous devez impérativement vous assurer qu'elles utilisent la même palette de couleurs que Klik & Play. Sinon, vous risquez d'obtenir des effets bizarres lorsque les images seront affichées avec la palette de Klik & Play. Notez également que la nouvelle animation remplacera toutes les images de la précédente. Si vous préférez insérer vos images dans une séquence existante, vous pouvez désactiver cette option en utilisant le « Mode remplacement » du menu « Edition ».

Voir le chapitre 2.0 pour de plus amples informations.



Créer autres directions par rotation de la direction actuelle :

Cette option permet de créer automatiquement la séquence d'animation nécessaire pour les rotations de votre objet dans toutes les directions possibles. Bien sûr, ces animations peuvent mobiliser beaucoup de mémoire, notamment si vous utilisez 16 ou 32 directions. Mais cette option est très utile pour les objets comme les voitures de course, qui doivent disposer d'une animation pour chaque direction.

Le Vieux Manuel



Voir animation :

Cliquez sur cette icône pour voir la séquence d'animation telle qu'elle sera affichée dans le jeu. Cliquez à nouveau sur l'icône pour arrêter l'affichage de l'animation si celle-ci est en boucle.

Le menu d'édition

Le menu d'édition vous permet de copier des graphismes d'une image à l'autre. Vous pouvez également copier des séquences complètes d'animation. Vous pourrez ainsi réutiliser plusieurs fois les mêmes images en modifiant leur vitesse ou leur orientation pour créer un effet totalement différent.

Les commandes d'édition sont activées dans le menu situé en haut de la fenêtre de l'Editeur d'animations. Avant d'utiliser ces options, vous devez choisir certaines images. Pour sélectionner une image, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Si vous voulez éditer plusieurs images, appuyez simplement sur la touche Ctrl (Control) et sélectionnez-les une par une. Si vos images ne sont pas affichées sur l'écran, utilisez la barre de défilement pour faire défiler les images de l'animation.

Couper

Permet de supprimer les images sélectionnées de l'animation, et de les sauvegarder en mémoire.

Copier

Permet de copier les images en mémoire sans affecter l'animation affichée.

Coller

Permet de coller des images stockées en mémoire dans l'animation avec l'option « Couper » ou « Copier ». Cliquez simplement sur l'option « Coller » et placez le pointeur de la souris sur l'image de destination. Vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton gauche de la souris pour insérer vos images dans l'animation. Si l'option « Mode remplacement » est activée, toutes les images seront remplacées par les nouvelles.

Supprimer

Permet d'effacer toutes les images sélectionnées de l'animation.

Tout sélectionner

Sélectionne toute la séquence en une seule opération.

Désélectionner

Permet de désélectionner toutes les images sélectionnées.

Mode remplacement

Cette option permet d'activer ou de désactiver le « Mode remplacement ». Si elle est activée, toutes les images que vous « collerez » dans votre animation remplaceront les précédentes. Sinon, elles seront insérées à l'endroit de votre choix sans effacer les autres.

Le Vieux Manuel

Voici un exemple d'utilisation des commandes du menu d'édition :

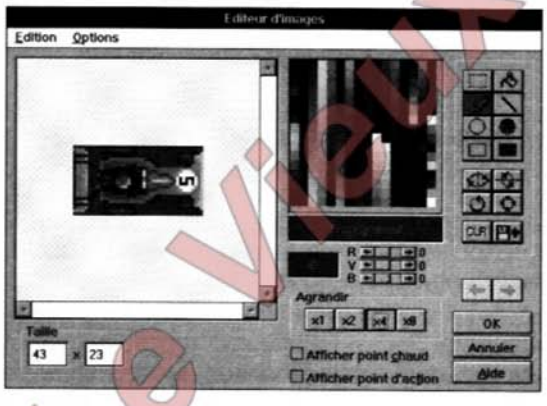
Imaginons que vous ayez besoin de créer une animation pour un personnage qui marche vers la droite. Vous voulez également qu'il puisse marcher en sens inverse, vers la gauche. Vous pouvez le faire très rapidement :

1. Choisissez l'option « Tout sélectionner » dans le menu Edition.
2. Choisissez l'option « Copier »
3. Cliquez sur la boîte de direction pour indiquer la gauche.
4. Choisissez l'option « Coller » et cliquez sur la première image vide.
5. Cliquez ensuite sur l'icône « Inversion horizontale ».

Le personnage dispose maintenant d'une animation pour se diriger vers la gauche ou vers la droite. Cette méthode est beaucoup plus rapide et évite d'avoir à créer entièrement l'animation du personnage quand il marche vers la gauche.

Edition d'une image de l'animation

Chaque image de l'animation peut être éditée séparément en double-cliquant dessus ou en sélectionnant l'option « Editer image » du menu (cliquez sur l'image avec le bouton droit). Vous verrez alors un Editeur d'image standard que vous pouvez utiliser pour dessiner et modifier vos images.



Cet éditeur est pratiquement le même que celui qui est utilisé pour l'édition des objets de décor. Nous aborderons donc rapidement les diverses options :

Les icônes de dessin

Ces icônes permettent de choisir l'opération de dessin à réaliser. Les options disponibles sont les suivantes : Choix zone, Dessin, Ligne, Ellipse, Ellipse remplie, Rectangle, Rectangle rempli et Remplir. Lorsque vous le placez au-dessus de l'image, le pointeur de la souris prend la forme de l'outil choisi.

Les icônes de modification de l'image

Ces icônes vous permettent d'inverser, de faire pivoter, de réduire, d'effacer et d'importer une image.

Le vieux Manuel

La fenêtre principale

Cette fenêtre contient l'image que vous êtes en train d'éditer. Pour dessiner sur l'écran, cliquez simplement avec le bouton gauche de la souris. Le bouton droit permet de choisir rapidement une couleur dans l'image et de l'assigner au pointeur de la souris. Pour modifier la taille de l'image, cliquez sur les icônes de zoom, sous l'option « Agrandir ».

La palette

La palette vous permet de choisir rapidement la couleur utilisée. Si vous utilisez plus de 256 couleurs, vous pouvez également mélanger une couleur spécifique en utilisant les curseurs RVB.

Les flèches de défilement

Ces flèches permettent de faire défiler les différentes images de l'animation. L'image que vous étiez en train d'éditer ne sera pas affectée per cette opération.

« Afficher point chaud »

Permet d'afficher le point chaud de l'image.

« Afficher point d'action »

Permet d'afficher le point d'action de l'image.

Taille

Cette option permet de modifier la taille de l'image. Les images plus petites résulteront en une animation plus rapide.

Définition du point chaud d'un objet

Le point chaud est une « poignée » invisible utilisée pour déplacer vos images sur l'écran. Ce point chaud est utilisé comme référence pour calculer les coordonnées X et Y de votre objet. Chaque image dispose d'un point chaud spécifique. Par défaut, lorsque vous créez un objet actif, le point chaud est automatiquement positionné dans le coin supérieur gauche de l'image de l'objet. Mais vous pouvez également le placer où vous le désirez. Le point chaud d'un personnage dans un jeu de plates-formes sera par exemple plus proche de ses pieds, alors que celui d'un vaisseau extraterrestre qui attaque sera centré au milieu de l'objet.

Vous pouvez déplacer le point chaud en cliquant sur l'option « Afficher point chaud » de l'Editeur d'images. Une croix apparaîtra alors dans la fenêtre de l'image. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur l'emplacement du point chaud, il prend la forme d'une flèche. Vous pouvez ensuite déplacer le point chaud vers une nouvelle position avec le bouton gauche de la souris, ou entrer les coordonnées en effaçant les valeurs affichées.

Définition du point d'action d'un objet

Il s'agit du point de l'image où une action aura lieu. Cette option est utilisée en général pour définir le point d'impact de projectiles sur une partie spécifique de l'objet, comme avec une arme à feu. Chaque image de l'animation peut avoir son propre point d'action. Donc, lorsque l'arme à feu se déplace, le point de tir change également.

Le Vieux Manuel

Lorsque vous choisissez cette option, une croix sera affichée dans la fenêtre de l'image pour vous indiquer la position courante du point d'action. Vous pouvez l'utiliser pour déplacer le point d'action à un autre endroit. Vous pouvez également entrer les coordonnées X et Y au clavier en effaçant les valeurs affichées.

Remarque: vous ne pouvez pas voir en même temps le point chaud et le point d'action sur l'écran. Vous ne pouvez activer qu'une seule de ces options à la fois.

Il est également possible de définir le point chaud et le point d'action avec le pavé numérique. Nous avons assigné les touches du pavé numérique aux directions les plus utilisées:

7 Haut gauche	8 Haut Centre	9 Haut droite
4 Milieu gauche	5 Centre	6 Milieu droite
1 Bas gauche	2 Bas Centre	3 Bas droite

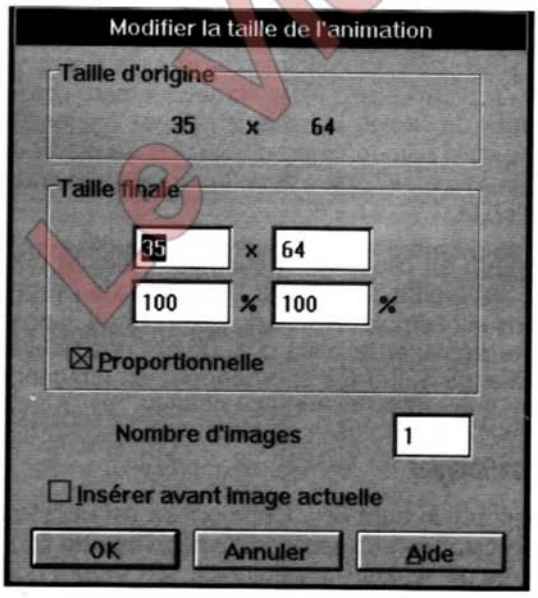
Assurez-vous que la touche Verr Num (Num Lock) est bien activée pour pouvoir utiliser les touches du pavé numérique.

Création d'une séquence avec zoom ou changement de taille

Klik & Play vous permet de prendre une image et de modifier sa taille suivant plusieurs étapes. Vous pouvez ainsi faire disparaître un ennemi au loin, ou agrandir un message de fin de jeu qui doit être affiché sur l'écran.

L'option permettant de modifier la taille d'une image est appelée dans le menu activé par le bouton droit lorsque vous cliquez sur l'image.

Une fois l'option sélectionnée, vous verrez le panneau de contrôle suivant:



La « Taille d'origine » vous indique la hauteur et la largeur de l'objet actuel.

Le vieux Manuel

La « Taille finale » vous indique les nouvelles dimensions de votre objet. Vous pouvez également entrer la largeur et la hauteur directement au clavier.

L'option « Proportionnelle » permet de respecter les proportions de l'objet lors du changement de taille. Si elle est activée, vous pouvez vous contenter d'indiquer uniquement la largeur ou la hauteur, le programme calculera l'autre dimension en fonction des proportions de l'image. Si l'option « Proportionnelle » est désactivée, vous pourrez aplatir ou étirer votre image dans n'importe quelle direction.

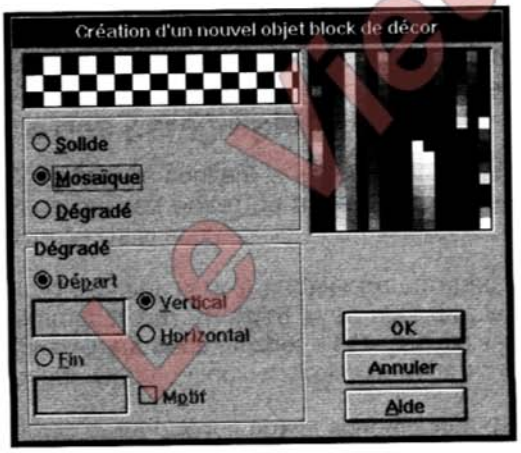
Le « Nombre d'images » permet de spécifier le nombre d'images qui seront utilisées pour la séquence de modification de la taille. Plus vous utilisez d'images, plus l'animation sera fluide, mais plus elle mobilisera de mémoire.

L'option « Insérer avant image actuelle » permet de placer la séquence terminée avant l'image sélectionnée pour modifier la taille. Les nouvelles images seront créées de droite à gauche. Si cette option est désactivée, l'animation sera créée de gauche à droite et après l'image courante.

4.5 Edition d'un bloc de décor

Les blocs de décor permettent de créer rapidement et facilement des décors attrayants pour vos jeux, et sans mobiliser inutilement de la mémoire. Ils peuvent être édités en sélectionnant l'option « Editer bloc » du menu qui apparaît en cliquant sur un objet avec le bouton droit de la souris.

Vous verrez alors la boîte de dialogue suivante:

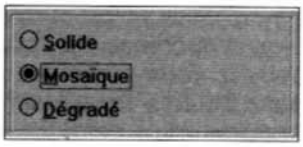


La fenêtre du haut contient un échantillon de votre image pour que vous puissiez voir immédiatement son aspect sur l'écran.



Le Vieux Manuel

Les boutons d'options



Ces boutons permettent de choisir un motif pour le remplissage de vos objets. Vous avez trois possibilités:

Solide:

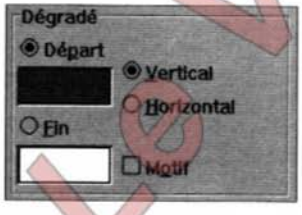
Permet de créer un bloc de couleur. Pour choisir une couleur, cliquez simplement sur la palette dans la fenêtre de droite. Si vous utilisez plus de 256 couleurs, vous pourrez déterminer la couleur avec les curseurs RVB. Le bloc de couleur sera affiché dans la fenêtre du haut.

Mosaïque:

Cette option permet de créer un effet de mosaïque intéressant, semblable au papier peint de Windows. Lorsque vous cliquez sur cette option, vous devrez éditer un motif avec l'Editeur d'images. Ce motif sera ensuite utilisé pour le remplissage de la mosaïque et répété à l'infini. Vous verrez le résultat dans la fenêtre du haut.

Dégradé:

L'option de dégradé vous permet de créer des cylindres en 3D ou des tubes. Votre bloc de décor se transforme alors en un superbe dégradé de couleurs. Klik & Play prend les valeurs de 2 couleurs, et calcule automatiquement des variations pour créer le dégradé final. Le résultat dépend du nombre de couleurs compris entre les deux valeurs, de la direction du dégradé et de la taille de votre objet.



Départ

Permet de définir la première couleur du dégradé en cliquant sur la palette de couleurs.

Fin

Cliquez sur ce bouton pour définir la dernière couleur du dégradé. Cette couleur doit être choisie comme précédemment dans la palette de couleurs.

Horizontal:

Le dégradé de couleurs sera calculé de gauche à droite.

Le Vieux Manuel

Vertical:

Le dégradé de couleurs sera calculé de haut en bas.

Motif:

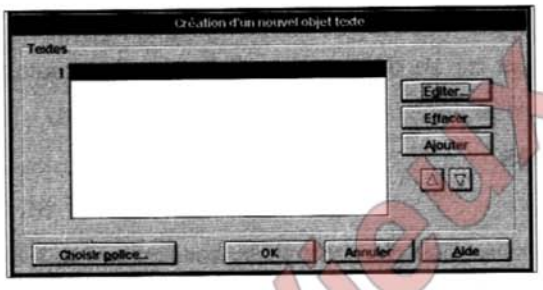
Permet d'ajouter une trame à l'effet de dégradé, ce qui permet d'adoucir le rendu des couleurs.

Lorsque vous effectuez des changements, Klik & Play affichera un exemple du dégradé créé dans la fenêtre du haut. Vous devrez parfois expérimenter un peu pour obtenir l'effet recherché.

4.6 Edition d'un objet texte

Les objets textes sont idéaux pour créer des messages et des écrans titre pour vos jeux. Vous pouvez les éditer en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris et en choisissant l'option « Editer texte... » dans le menu affiché.

Une boîte de dialogue sera alors affichée:



La fenêtre des paragraphes

Cette fenêtre contient la liste des paragraphes qui ont été assignés à votre objet texte. Vous pouvez éditer ce texte en double-cliquant sur une des lignes avec le bouton gauche de la souris.

Normalement, seul le premier paragraphe sera affiché sur l'écran, mais vous pouvez le remplacer par un autre avec une simple action de votre jeu. Un message « Game Over » peut donc afficher « Félicitations » ou « Pas de chance ! », selon les résultats du joueur. Cette option est expliquée plus en détail à la fin de ce chapitre.

Notez aussi que les objets sont affichés dans un format standard, indépendamment de la police de caractère que vous avez choisie. Vous verrez votre texte normal lorsque vous reviendrez à l'écran de l'Editeur de niveaux.

Les commandes d'édition de texte

Le bouton Editer...

Cliquez sur ce bouton pour éditer le texte sélectionné. Une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre d'entrer les modifications au clavier. Une fois votre texte entré, cliquez sur 'OK'.

Le Vieux Manuel



Vous pouvez maintenant vous déplacer dans le texte avec les touches fléchées. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche Entrée. Si vous appuyez en même temps sur les touches Control et Entrée, vous pouvez séparer les lignes d'un paragraphe.

Le bouton Effacer

Ce bouton vous permet d'effacer complètement une ligne.

Le bouton Ajouter

Permet d'ajouter une nouvelle ligne de texte à votre objet.

Les flèches

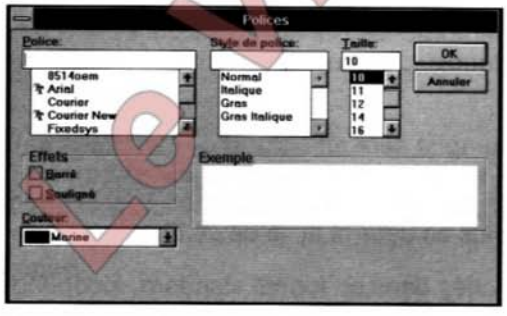


Les flèches permettent de se déplacer dans la liste pour sélectionner un texte.

Choix de la police de caractères

Le bouton « Choisir police... »

Permet de définir l'apparence de votre texte sur l'écran. Klik & Play vous permet d'afficher un texte en utilisant une des polices TrueType disponibles. Pour choisir une police, vous verrez le sélecteur de fichiers suivants:



Police:

Cette option permet de spécifier le nom de la police. Vous pouvez entrer ce nom au clavier ou cliquer directement dans la liste.

Style:

Permet de définir le style de votre texte. Il peut être affiché en style normal, gras, italique ou gras et italique.

Le Vieux Manuel

Taille:

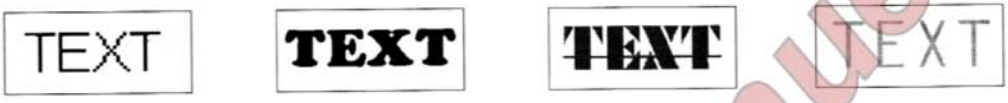
Permet de spécifier la taille des caractères en points. Un point correspond à 1/72e d'inch en hauteur.

Couleur:

Permet de choisir la couleur du message parmi les 16 couleurs disponibles.

Effets:

Permet de barrer ou de souligner votre texte.



Remarque: si vous choisissez une police non standard et que vous essayez de lancer votre jeu sur un système où cette police n'est pas installée, la police équivalente la plus proche sera utilisée.

Modifier la couleur du texte

Vous pouvez modifier la couleur du texte de deux manières:

1. Ouvrez le sélecteur de polices après avoir activé l'option « Editer texte » et cliquez sur le bouton « Couleur ».
2. Utilisez l'option « Couleur... » dans le menu qui apparaît lorsque vous cliquez sur l'objet texte avec le bouton droit.

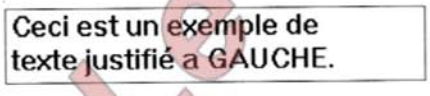
Modifier le format d'affichage

Klik & Play vous permet d'afficher votre texte dans plusieurs formats différents. Vous pouvez choisir ce format avec l'option « Alignement » du menu de l'objet texte.

Vous avez trois possibilités:

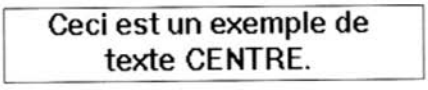
Gauche

Le texte sera aligné à gauche.



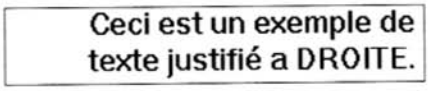
Centré

Le texte sera centré dans la fenêtre.



Droite

Le texte sera aligné à droite. Le dernier caractère de chaque ligne sera affiché près du bord droit de la fenêtre.

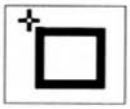


Le vieux Manuel



Rendre Invisible

Lorsque vous sélectionnez cette option, votre objet texte disparaîtra et sera remplacé par une petite icône. La fonction de cette option est de vous permettre d'afficher un texte uniquement lors de certains événements spécifiques, sans que ceux-ci soient affichés en permanence pendant toute la durée du jeu.



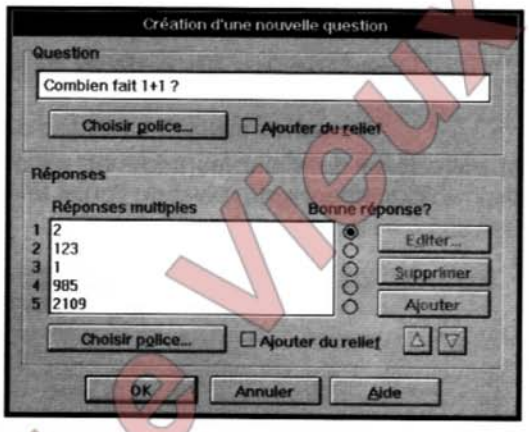
Nouvel objet texte

Cette option vous permet de copier et de coller un bloc de texte n'importe où. Lorsque vous sélectionnez cette option, votre texte sera remplacé par une petite icône. Utilisez cette icône pour positionner votre objet texte.

4.7 Edition d'un objet question

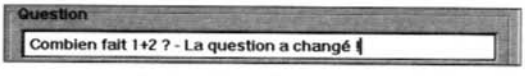
Les objets questions permettent d'ajouter facilement des questions à réponses multiples dans vos jeux. Vous pouvez également les utiliser comme interface pour les commandes des joueurs.

La modification d'un objet question est très simple. Sélectionnez simplement l'option « Editer question » du menu qui apparaît quand vous cliquez avec le bouton droit sur l'objet texte, et vous pourrez éditer l'objet sur l'écran.



Modification d'une question

Pour modifier la question, cliquez avec la souris dans la fenêtre de texte de cette question et entrez le nouveau texte. C'est aussi simple que ça !



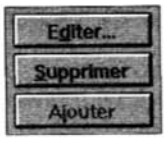
Edition des réponses

Vous pouvez éditer une réponse en double-cliquant sur le texte. Une boîte de dialogue sera affichée pour vous permettre de modifier le texte. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « OK » pour assigner le texte à votre nouvel objet.

Le vieux Manuel



Les boutons d'édition



Editer...

Permet de modifier la réponse sélectionnée. Une boîte de dialogue sera affichée pour vous permettre d'éditer votre texte.

Ajouter

Permet d'ajouter une réponse dans la liste. La boîte de dialogue d'édition des textes sera automatiquement affichée pour que vous puissiez entrer votre réponse. Chaque question peut avoir un maximum de 5 réponses possibles.

Supprimer

Permet de supprimer la question sélectionnée de la liste.

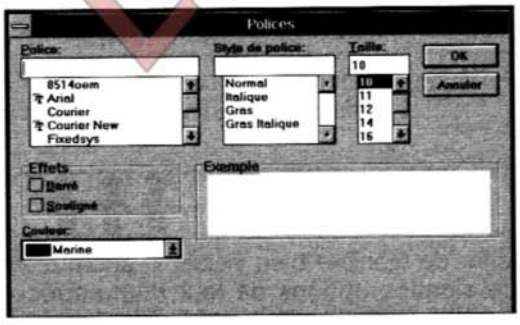


Les flèches permettent de passer d'une réponse à l'autre dans la liste. Avant d'utiliser ces icônes, vous devez choisir une réponse avec la souris. Sinon, elles n'auront aucun effet.

Choix de la police

Vous pouvez modifier l'apparence du texte de la question et des réponses en cliquant sur les boutons « Choisir police... ».

Un sélecteur de polices est alors affiché.



Le Vieux Manuel

Police:

Permet de choisir une police TrueType pour l'affichage de votre texte.

Style:

Permet de choisir un texte normal, italique, gras ou gras et italique.

Taille:

Permet de spécifier la taille de votre texte en « points ».

Couleur:

Permet de définir la couleur de votre texte.

Choix des couleurs

Vous pouvez modifier la couleur du texte de la question et des réponses de deux manières.

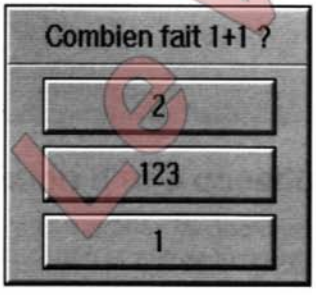
1. Sélectionnez l'option « Choisir police... » correspondante et l'option « Couleur ».
2. Dans l'option « Couleur... » du menu de l'objet texte, choisissez l'option « Question » et « Réponses » pour définir la couleur de chaque texte.

Définition de la bonne réponse

Les boutons « radio » à droite de la fenêtre des réponses permettent de spécifier quelle est la bonne réponse à la question. Cliquez simplement sur un des petits cercles pour que la bonne réponse soit enregistrée.

Effet de relief

L'option « Ajouter du relief » permet d'ajouter du relief sous votre texte avec un effet 3D très simple. Voici ce que ça donne sur l'écran:

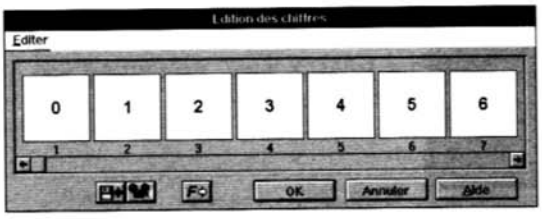


Le vieux Manuel

4.8 Edition d'un objet score

Les objets score permettent d'afficher de manière bien visible le score d'un joueur. Ils peuvent être modifiés à l'aide de simples options de leur menu spécial. Cliquez simplement sur l'objet avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option « Editer score... ». Un Editeur de chiffres sera affiché.

L'Editeur de chiffres



Comme vous pouvez le constater, il est similaire à l'Editeur d'animations. Le score est généré à partir de chiffres, de « 0 » à « 9 ». Chaque chiffre est affiché dans une fenêtre séparée, exactement comme une animation. Vous pouvez éditer un chiffre en double-cliquant sur son image ou en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé et en choisissant l'option « Editer image » du menu qui apparaît. Vous verrez alors l'Editeur d'images de Klik & Play. Voir le chapitre 1.2 pour de plus amples informations.

Utilisation d'une police TrueType pour les scores



Pour vous simplifier la vie, le programme vous permet de générer automatiquement les 10 chiffres à partir d'une police TrueType. Cliquez sur le bouton « Importer nouvelle police » et choisissez la police dans la fenêtre de sélection. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « OK ». Les chiffres seront chargés à partir de la police et chargé dans l'Editeur de score, prêts à être édités.

Visualisation de l'effet



Cliquez sur l'icône « Voir » pour voir l'affichage consécutif des chiffres tels qu'ils apparaîtront dans le jeu.

Importation de chiffres



L'option « Importer image » vous permet de charger des chiffres stockés sur disque. Chaque chiffre doit être entouré d'une boîte rectangulaire. Le système de capture pourra ainsi charger les 10 chiffres en mémoire. Voir le chapitre 4.11.

4.9 Edition d'un objet vies

Ces objets permettent d'afficher le nombre de vies des joueurs. Lorsque vous créez un objet vies, il a cette apparence:



Vous pouvez rajouter vos propres effets en sélectionnant l'option « Editer vies » du menu spécial.

Le vieux Manuel

Vous verrez la boîte de dialogue suivante:



L'option « Affichage » vous permet de choisir le type d'affichage des vies sur l'écran.

Image

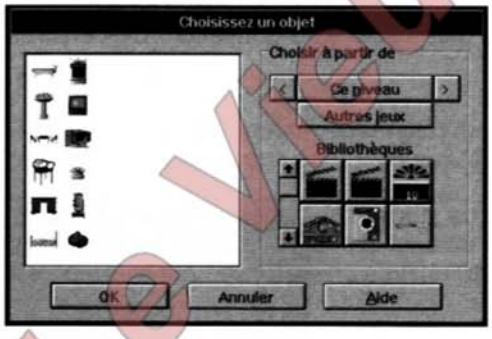
Permet d'afficher une image pour chaque vie. Si vous choisissez cette option, un Editeur d'image sera affiché pour vous permettre de dessiner votre objet. Voir le chapitre 1.2 pour de plus amples informations.

Chiffres

Permet d'afficher le nombre de vies restantes sous la forme d'un simple chiffre. L'apparence de ce chiffre peut être définie avec l'Editeur de chiffres que nous avons abordé dans le chapitre « Edition d'un objet score ».

Prendre l'image d'un objet

Permet de prendre une image dans une bibliothèque et de l'assigner à votre objet vies.



Le sélecteur de bibliothèques

Il vous permet de choisir la bibliothèque qui contient l'image que vous recherchez. Vous pouvez faire défiler les objets des bibliothèques avec les barres de défilement à gauche de la fenêtre.

La fenêtre de sélection

Elle contient toutes les images assignées à la bibliothèque sélectionnée. Pour choisir une de ces images, cliquez simplement dessus.

Editer

Ce bouton vous permet d'éditer votre objet vies en appelant l'Editeur correspondant.

Le Vieux Manuel

Modifier l'affichage du nombre de vies

Normalement, le nombre de vies sera affiché dans une fenêtre invisible. Cette fenêtre apparaît dès que vous sélectionnez un objet vies avec la souris. En le déplaçant avec le bouton gauche, vous pouvez arranger l'affichage des vies d'une manière différente. Vous pouvez par exemple utiliser cette option pour afficher les vies dans une colonne verticale au lieu d'une barre horizontale.

4.10 Edition d'un objet compteur

Les objets compteurs sont par défaut entièrement invisibles pour les joueurs. Mais ils peuvent également être affichés sur l'écran pour créer par exemple des jauges de carburant ou des compteurs de température.

Vous pouvez définir ces effets avec l'option « Editer compteur » du menu qui apparaît quand vous cliquez sur l'objet compteur avec le bouton droit.

Vous verrez alors une boîte de dialogue très utile :



Initiale :

Valeur initiale du compteur.

Minimum :

Indique la plus petite valeur possible.

Maximum :

Indique la plus grande valeur possible.

Affichage :

Cette option permet de choisir le mode d'affichage dans un menu. L'option par défaut est « Caché ». Votre compteur sera donc invisible.

Affichage sous forme de chiffres

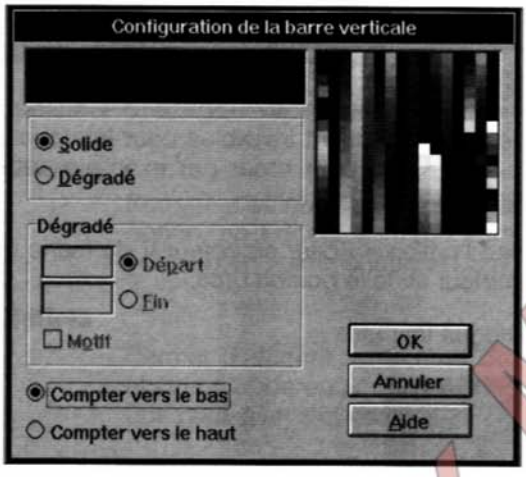
L'option « Chiffres » indique que le compteur affichera des chiffres. Si vous choisissez cette option, l'Editeur de chiffres sera affiché (voir chapitre 4.8 – Edition d'un objet score). Vous pouvez l'utiliser pour définir un nouveau style pour votre compteur.

Le vieux Manuel

Affichage sous forme de barre verticale

L'option « Barre verticale » permet d'afficher le compteur sous cette forme. L'échelle est calculée automatiquement en fonction des valeurs maximum et minimum spécifiées.

Vous pourrez alors dessiner la barre avec l'éditeur ci-dessous:



Cet éditeur est similaire à celui des blocs de décor. La seule véritable différence est la disparition de l'option « Mosaïque ».

Solide :

Remplit la barre d'une couleur choisie dans la palette. Si vous utilisez plus de 256 couleurs, vous pouvez mélanger les couleurs avec les curseurs RVB.

Dégradé :

Divise la barre en bandes horizontales de couleur différente. Les couleurs de départ et de fin sont définies avec les boutons correspondants.

Motif :

Adoucit l'effet de dégradé en superposant une trame par-dessus les couleurs.

Compter vers le bas :

La barre de couleur se déplacera vers le bas de l'écran quand sa valeur augmentera dans le jeu.

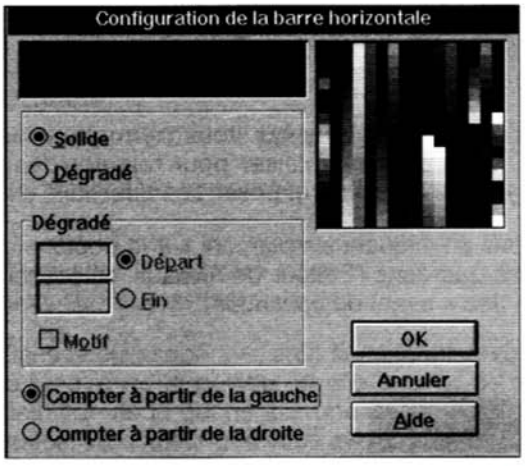
Compter vers le haut :

La barre de couleur se déplacera vers le haut de l'écran quand sa valeur augmentera dans le jeu.

Le Vieux Manuel

Affichage sous forme de barre horizontale

Si vous choisissez l'option « Barre horizontale », vous verrez la boîte de dialogue suivante :



Comme vous pouvez le constater, elle est pratiquement identique à celle qui est utilisée pour les barres horizontales. Les différences sont mineures.

Dégradé :

Modifie les couleurs de gauche à droite en fonction de la couleur de « Départ » et de « Fin ».

Compter à partir de la gauche :

La barre de couleur augmentera de gauche à droite.

Compter à partir de la droite :

La barre de couleur augmentera de droite à gauche.

Définition d'une séquence d'animation

L'option « Animation » vous permet d'assigner une séquence d'animation à votre objet compteur. Elle activera automatiquement un Editeur d'animation standard qui vous permettra de définir votre séquence. Voir le chapitre 4.4 pour de plus amples informations.

L'animation commencera par la première image et progressera en même temps que le compteur augmentera. La taille de chaque étape sera calculée par Klik & Play selon les valeurs minimum et maximum spécifiées.

Le Vieux Manuel

4.11 Création de nouveaux objets

Klik & Play est fourni avec un vaste choix d'objets, qui devraient être suffisants pour la plupart des situations. Mais vous aurez parfois besoin de créer vos propres objets, et vous devrez alors utiliser la « barre d'outils ».

La barre d'outils

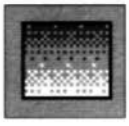
La barre d'outils comprend un groupe d'icônes qui vous permettent de créer de nouveaux objets pour vos jeux. Vous pouvez l'utiliser pour rajouter des messages intéressants, créer votre propre système de score, et poser des questions à l'utilisateur.

Vous pouvez accéder à ces options en cliquant simplement sur le bouton « Outils » de l'Editeur de niveaux. Si vous n'êtes pas dans l'Editeur de niveaux, sélectionnez l'option « Editeur de niveaux » du menu « Jeu » avant de continuer.

Vous verrez les icônes suivantes :

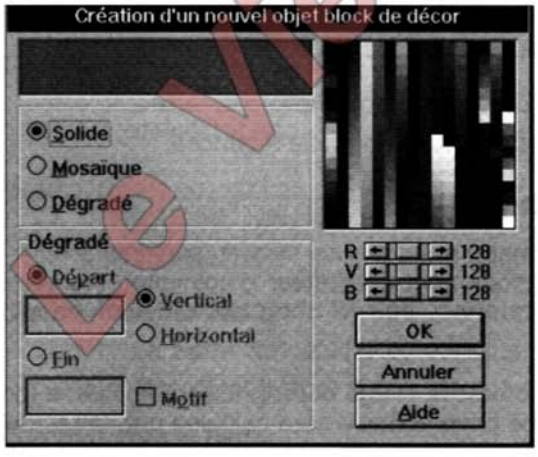


Créer nouveau bloc de décor



Cette option permet de créer un nouveau bloc de décor. Vous verrez ensuite l'écran suivant:

Ces options sont expliquées en détail dans le chapitre 4.5



Voici un bref résumé des options :

La fenêtre de la palette

Permet de choisir la couleur de votre objet.

La fenêtre de visualisation

Permet de voir un échantillon du bloc.

Le Vieux Manuel

Solide

Permet de dessiner un bloc d'une seule couleur.

Mosaïque

Permet de créer une mosaïque similaire au papier peint de Windows avec votre objet.

Dégradé

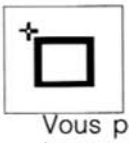
Permet de créer de très beaux effets de dégradés.

Comment allez-vous créer un de ces fameux blocs de décor ?

Ouvrez l'Editeur de niveaux et cliquez sur « Outils » pour activer la barre d'outils. Choisissez la première icône et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Vous verrez alors l'Editeur de blocs de décor.

Dans le coin supérieur droit de la fenêtre, vous verrez des carrés de couleur. Il s'agit de la fenêtre de la palette, et elle permet de choisir la couleur de votre objet. Placez le pointeur de la souris sur une des couleurs et appuyez sur le bouton gauche de la souris. La couleur que vous avez choisie apparaîtra dans la fenêtre de visualisation.

Vous avez fait tout ce qu'il était nécessaire pour créer un bloc de décor très simple. Vous pouvez donc revenir à l'Editeur de niveaux en cliquant sur le bouton « OK ».



Vous devez ensuite placer ce nouvel objet dans la zone de jeu. Dès que Klik & Play crée un objet, il active un mode d'insertion spécial. Le pointeur de la souris changera de forme pour vous le signaler.

Vous pouvez maintenant placer ce pointeur au-dessus de la zone de jeu et cliquer sur le bouton gauche pour mettre votre objet en place.

Vous pouvez ensuite déplacer ces objets à tout moment en cliquant simplement dessus avec la souris et en maintenant le bouton gauche enfoncé. Votre objet sera assigné au pointeur et vous pourrez le déplacer vers un autre endroit de la zone de jeu selon vos besoins.

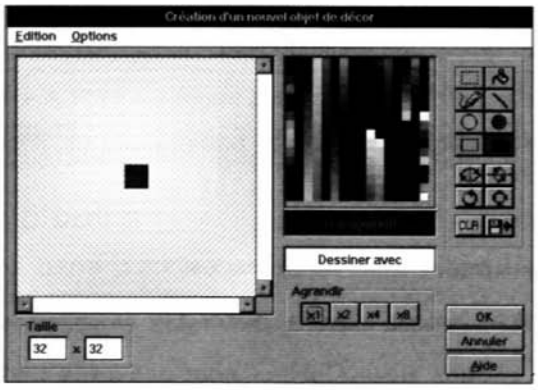
Tous les blocs de décor sont créés par défaut dans une taille standard. Vous pouvez ajuster leur taille en cliquant sur les objets, puis sur une des « poignées » (petits carrés) qui l'entourent. Chaque point permet de déformer l'image dans la direction de votre choix. Maintenez simplement le bouton gauche de la souris enfoncé et redéfinissez la taille de votre objet. Quand vous relâchez le bouton, le bloc de décor est redessiné dans la taille choisie.

Création d'un objet de décor



Cette option permet de créer de nouveaux décors pour vos jeux. Vous pouvez dessiner avec le puissant Editeur d'image de Klik & Play. Voir le chapitre 4.3.

Le Vieux Manuel



L'éditeur fonctionne de la manière suivante :

Cliquez sur le bouton « Outils » de l'Editeur de niveaux pour activer la barre d'outils, et cliquez sur l'icône « Créer nouveau décor » pour appeler l'Editeur d'images.

Lorsqu'il est affiché, l'Editeur d'images montre votre objet dans sa taille réelle. Il est trop petit pour vous permettre de peaufiner des détails, vous devrez donc cliquer sur l'icône « x4 » pour agrandir l'image. Au départ, elle sera remplie de la couleur transparente (gris). Vous verrez donc un bloc gris.

Nous allons maintenant dessiner un objet de décor.

Commencez par choisir une couleur dans la fenêtre de la palette. Cliquez simplement sur une couleur, et elle sera assignée au pointeur. Une fenêtre de visualisation vous permet de voir la couleur que vous avez choisie.

Vous devez ensuite choisir un outil de dessin. Placez le pointeur sur l'icône de l'ellipse remplie et cliquez sur cette icône avec la souris.

Placez ensuite le pointeur vers le centre de l'image et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Lorsque vous déplacerez la souris, le disque se transformera en conséquence sur l'écran. Lorsque celui-ci a la forme désirée, relâchez le bouton de la souris et revenez à l'Editeur de niveaux en cliquant sur « OK ».

Votre nouvelle image sera assignée à la souris, et vous pourrez la placer sur la zone de jeu d'un simple clic sur le bouton gauche. Une copie de l'objet sera également affichée sur la tablette des objets pour pouvoir être réutilisée plus tard si besoin est.

Création d'un objet actif



La création d'objets actifs est très facile. Il vous suffit de cliquer sur l'icône correspondante de la barre des outils et de définir votre animation avec l'Editeur d'animations.

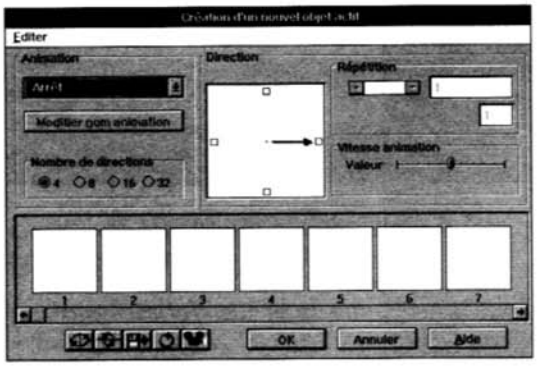
L'Editeur d'animations est abordé en détail dans le chapitre 4.4.

Voici comment il fonctionne :

Le vieux Manuel

Ouvrez l'Editeur de niveaux et sélectionnez l'option « Créer nouvel objet actif « dans la barre d'outils. C'est la troisième icône en partant de la gauche.

L'Editeur d'animations sera affiché.



Vous devez d'abord choisir le type d'animation pour votre objet. Klik & Play vous permet d'assigner jusqu'à 16 animations pour chaque objet actif. Au départ, l'animation sélectionnée est « Arrêt ». Cliquez sur cette option et choisissez « Apparition » dans la liste des animations disponibles.

L'animation est divisée en petites fenêtres contenant les différentes images. Chaque fenêtre correspond à une image de votre séquence. Lorsque vous commencerez, toutes les fenêtres seront vides. Nous allons maintenant créer une nouvelle image dans une de ces fenêtres.

Cliquez sur la première image de l'animation avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option « Editer image ». L'Editeur d'images sera affiché.

Si l'objet vous semble trop petit, cliquez sur l'icône « x4 » pour l'agrandir. Vous pouvez ensuite choisir la couleur de votre objet. Placez le pointeur de la souris sur la fenêtre de la palette et cliquez sur la couleur de votre choix.

L'étape suivante consiste à dessiner l'objet. Nous allons créer une simple barre.

Placez le pointeur de la souris au-dessus de l'icône du rectangle rempli et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Placez le pointeur dans le coin supérieur gauche de votre image et maintenez-le enfoncé. Vous pouvez maintenant dessiner une boîte en déplaçant le pointeur de la souris vers le bas et à droite. Lorsque la barre remplit complètement l'image, relâchez le bouton de la souris pour la mettre en place. Si vous faites une erreur, vous pouvez effacer entièrement l'image avec le bouton « CLR » et recommencer.

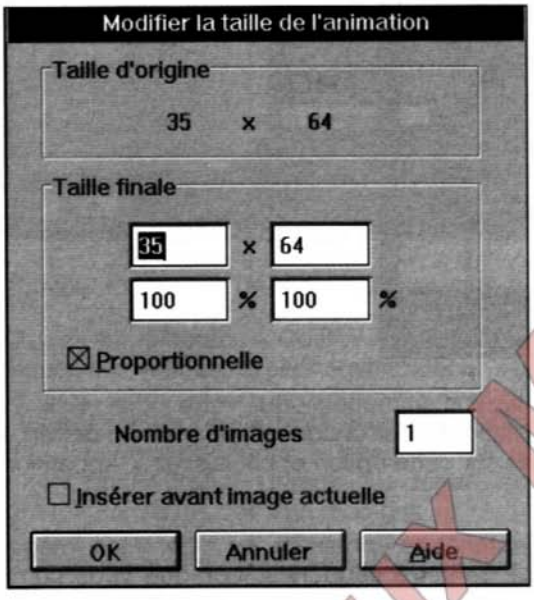
Cliquez sur « OK » pour revenir à l'Editeur d'animations.

La barre que vous venez de dessiner sera affichée dans la première fenêtre de la séquence. Nous pourrions répéter les mêmes opérations pour éditer toutes les images suivantes de l'animation, mais pour éviter de perdre du temps, nous allons activer l'option de zoom. C'est une des fonctions les plus puissantes de l'Editeur d'animations, car elle permet de créer une séquence d'animation complète à partir d'une seule image !

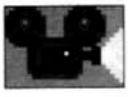
Ne Veux Manuel

Placez le pointeur de la souris sur la fenêtre contenant la barre, puis sur le bouton droit pour activer le menu spécial. Cliquez ensuite sur l'option « Zoomer ».

Vous verrez la boîte de dialogue suivante:



Cliquez sur le « 100 » près de la boîte « Taille finale » et appuyez sur la touche Backspace pour l'effacer. Si vous entrez une valeur de 400, votre objet sera grossi de 400%. Vous devez ensuite entrer le nombre d'images intermédiaires à calculer pour la séquence. Cliquez sur la fenêtre « Nombre d'images » et remplacez le 1 par un 10. Cliquez sur « OK » lorsque vous avez terminé.



Klik & Play se servira alors de votre image pour calculer l'animation, qui consiste à agrandir sa taille originale. Pour vérifier l'effet obtenu, cliquez sur l'icône « Voir animation ».

Cliquez sur « OK » pour revenir à l'Editeur de niveaux. Enfin, placez votre objet dans la zone de jeu en cliquant une fois sur le bouton gauche.

Création d'un objet texte



Cette icône vous permet d'afficher un message dans la zone de jeu.

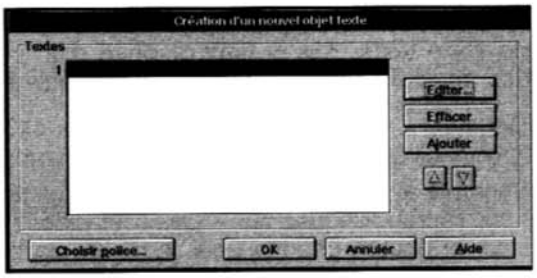
Vous pourrez trouver une explication détaillée de ces objets dans le chapitre 4.6.

Voici un exemple rapide :

Cliquez sur la barre d'outils et sélectionnez l'icône « Créer nouvel objet texte ».

Le Vieux Manuel

La boîte de dialogue suivante sera affichée :



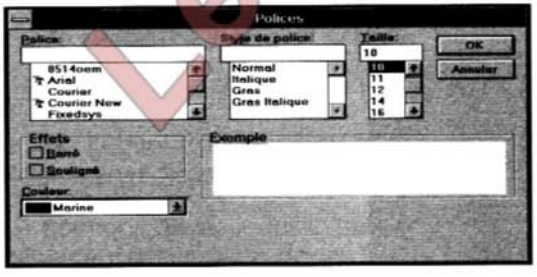
La grande fenêtre de gauche contiendra votre texte. Chaque objet texte peut contenir une liste entière de paragraphes prêts à être affichés à tout moment.

Double cliquez sur le premier texte de cette fenêtre, ou cliquez sur le bouton « Editer... ». Vous verrez alors une boîte de dialogue vous permettant d'entrer votre message.



Entrez votre texte et assignez-le à votre objet en cliquant sur « OK ». Il apparaîtra immédiatement sur la première ligne de la fenêtre.

Pour rendre les choses un peu plus intéressantes, nous allons choisir une autre police pour l'affichage de notre message. Cliquez sur le bouton « Choisir police... » pour activer le sélecteur de polices standard.



Le menu « Police » vous permet de choisir la police pour votre texte. Choisissez la police « Arial ». Un exemple de cette nouvelle police sera affiché dans la fenêtre de visualisation.

Une fois la police choisie, vous pouvez aussi définir le style du texte. Cliquez sur l'option « Italique » du menu.

Le Vieux Manuel

Vous pouvez également modifier la taille du texte. Ouvrez le menu de la taille des polices et choisissez une taille de 14 points.

Enfin, sélectionnez la couleur de votre texte. Klik & Play dispose d'un choix de 16 couleurs. Cliquez sur le menu des couleurs et choisissez celle qui sera utilisée pour l'affichage de votre texte.

Une fois les effets de texte définis, cliquez sur le bouton « OK » pour revenir à la fenêtre de texte. Pour le moment, rien ne semble avoir changé. Vous ne verrez les résultats que lorsque le message sera affiché sur l'écran. Cliquez sur « OK », et placez votre texte sur la zone de jeu, puis cliquez sur le bouton gauche pour le mettre en place. Votre texte sera alors affiché avec les paramètres choisis.

Vous devriez voir ceci :

Une ligne de texte !

Création d'un objet question

Klik & Play contient toutes les réponses quand il s'agit de créer un jeu ! Ce type d'objet vous permet d'afficher des questions à plusieurs réponses pendant le jeu. Une option très utile pour les jeux éducatifs ou les aventures !

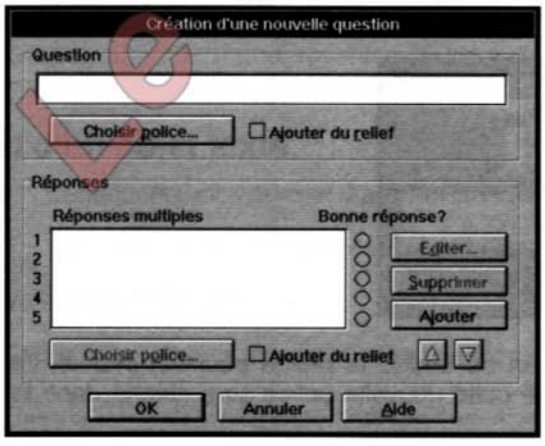
Les objets question vous permettent de poser des questions, et d'enregistrer la réponse faite par l'utilisateur. Vous pouvez ensuite tester la réponse à la question, qui peut déclencher plusieurs actions dans le jeu.

Nous allons maintenant créer un objet question avec des réponses :



Ouvrez l'Editeur de niveaux cliquez sur le bouton « Outils ». Cliquez ensuite sur l'icône « Créer nouvel objet question ».

Vous verrez alors l'écran suivant :



La ligne du haut est celle où vous devez entrer votre question. Vous pouvez la taper directement sur le clavier.

Le Vieux Manuel

Entrez par exemple la question suivante:

Combien fait six multiplié par neuf ?

C'est une question très simple. Nous allons maintenant ajouter quelques réponses.

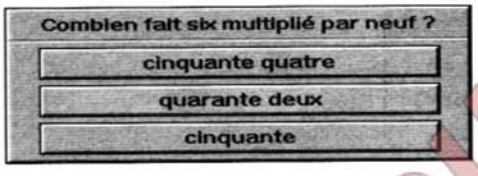
Cliquez sur le bouton « Ajouter » pour entrer une nouvelle réponse. Entrez « 54 » comme réponse, et cliquez sur « OK » pour l'assigner à votre objet.

Répétez cette procédure deux fois et ajoutez également les réponses suivantes:

« 42 » et « 50 »

Maintenant que vous avez défini la question, il ne vous reste plus qu'à indiquer à Klik & Play quelle est la bonne réponse. A droite de la fenêtre des réponses, la colonne de boutons « radio » vous permet de définir quelle est la bonne réponse. Cliquez sur le petit cercle à droite de la réponse « 54 » pour indiquer qu'il s'agit de la bonne réponse.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « OK » pour revenir à l'Editeur de niveaux. Déplacez votre objet sur la zone de jeu et cliquez sur la souris pour le mettre en position. Vous devez voir ceci:



Dans un vrai jeu, vous devrez ensuite assigner une action à cet objet pour qu'il réponde aux commandes entrées par le joueur. Voir le chapitre 5.0 pour de plus amples informations.

Création d'un objet score



Si vous voulez que le score d'un joueur soit affiché sur l'écran, vous devez choisir l'option « Créer un nouvel objet score ». Les objets score enregistrent automatiquement la progression du joueur et indiquent son score total sur l'écran.

Voir le chapitre 4.8 pour de plus amples informations.

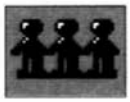
L'addition d'un objet score est très simple. Voici un exemple :

Entrez l'Editeur de niveaux, et appelez la barre d'outils avec le bouton « Outils ». Sélectionnez l'icône « Créer nouvel objet score ».

Le pointeur de la souris changera pour signaler le mode insertion, et pourra être déplacé dans la zone de jeu à l'endroit de votre choix. Lorsque vous cliquez sur le bouton gauche de la souris, un « 0 » sera affiché. Il s'agira du score actuel. Comme vous n'avez pas encore joué à quoi que ce soit, votre score est nul.

Le vieux Manuel

Création d'un objet vie



Les objets vie permettent d'afficher le nombre de « vies » des joueurs sur l'écran.

Ces objets sont abordés en détail dans le chapitre 4.9. Pour l'instant, nous allons créer un simple objet vies pour vous donner un exemple.

Ouvrez l'Editeur de niveaux, puis la barre d'outils en cliquant sur le bouton « Outils ». Cliquez sur l'option « Créer nouvel objet vies » pour ajouter un nouvel objet vies dans votre niveau.

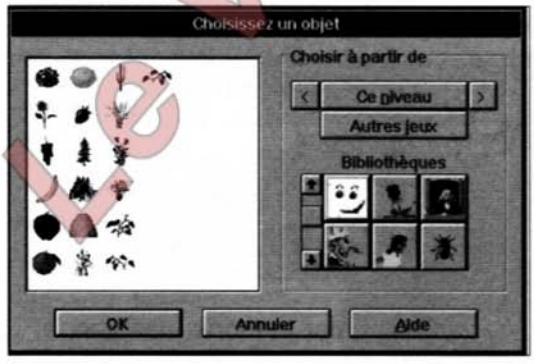
Le pointeur de la souris sera remplacé par une petite silhouette. C'est l'image par défaut associée aux vies. Déplacez cette silhouette sur la zone de jeu et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour la mettre en place. L'objet sera alors agrandi pour indiquer le nombre de vies actuel (3).

Comme vous pouvez le constater, l'image par défaut n'a rien d'extraordinaire. Nous allons donc immédiatement la modifier pour obtenir quelque chose de plus intéressant.

Cliquez sur l'objet vies avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option « Editer vies... » dans le menu. Vous verrez l'écran suivant :



L'option que nous recherchons est dans le menu « Affichage ». Placez le pointeur de la souris sur ce menu et choisissez l'option « Prendre l'image d'un objet ». Vous devez voir ceci :



La fenêtre de gauche contient toutes les images du niveau en cours. Les icônes des bibliothèques sont affichées à droite, avec une barre de défilement pour voir les autres bibliothèques disponibles.

Cliquez sur la barre de défilement pour voir les autres icônes des bibliothèques, et cliquez sur l'icône « Végétation ». Les images de cette bibliothèque seront alors

Le vieux Manuel

affichées dans la fenêtre de sélection. Placez le pointeur de la souris sur la pomme et cliquez dessus avec le bouton gauche. Cliquez enfin sur « OK » pour utiliser la pomme pour votre objet vies. Vous reviendrez ensuite à la fenêtre de configuration des vies. Cliquez à nouveau sur « OK » pour revenir à l'Editeur de niveaux.

Les silhouettes seront remplacées par trois belles pommes. Bon, d'accord... mais certaines personnes trouvent les pommes intéressantes.

Création d'un objet compteur



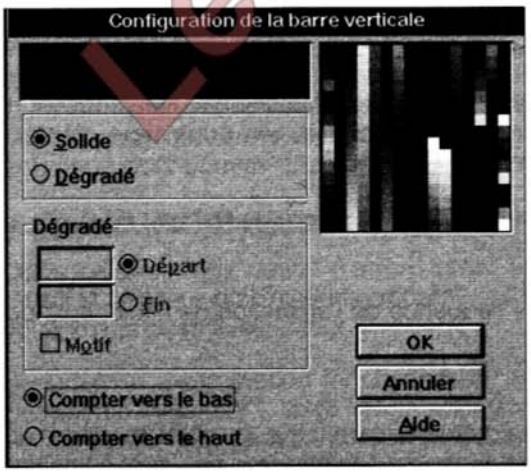
Ces objets vous permettent de créer des compteurs qui changent au cours d'un jeu. Vous pouvez les utiliser pour afficher des informations sur l'écran. Vous pouvez également les rendre invisibles et les laisser dans la zone de jeu pour qu'ils déclenchent une action après un certain temps.

Didacticiel : les compteurs

Ouvrez l'Editeur de niveaux et ouvrez la barre d'outils avec le bouton « Outils ». Sélectionnez l'option « Créer nouvel objet compteur », complètement à droite.
Vous verrez alors la boîte de dialogue suivante :



Normalement, tous ces compteurs sont invisibles. Vous pouvez modifier la méthode d'affichage avec le menu « Affichage ». Cliquez sur « Caché » et choisissez l'option « Barre verticale » dans la liste.



Le Vieux Manuel

Choisissez une couleur dans la fenêtre de la palette, à droite. Vous verrez immédiatement les résultats dans la fenêtre de visualisation. Cliquez sur « OK » pour revenir à la configuration de l'objet compteur.

Cliquez à nouveau sur « OK » pour revenir à l'Editeur de niveaux.

Déplacez enfin votre objet compteur sur la zone de jeu, et cliquez avec le bouton gauche pour le placer à l'endroit de votre choix.

Si tout a bien fonctionné, votre compteur doit avoir cette apparence :



Clonage d'un objet

Une fois que vous avez créé un objet et que vous l'avez placé dans la zone de jeu, il apparaîtra automatiquement sur la tablette des objets. Vous pouvez ensuite cliquer sur cette icône avec le bouton gauche de la souris pour copier l'objet dans votre jeu. Ces « clones » ont les mêmes caractéristiques que l'original. Si vous voulez faire des modifications, vous n'avez ainsi qu'un seul de ces objets à éditer. Ce système est très utile pour la création de jeux d'arcade. Vous pouvez créer un extraterrestre, lui assigner un mouvement, et le « cloner » une dizaine de fois pour obtenir toute une vague d'attaque.

Copie d'un objet

Si vous voulez que vos objets soient indépendants, vous pouvez les dupliquer avec l'option « Nouvel objet » de leur menu spécial.

Les objets actifs et les objets de décor sont très intelligents. Ils disposent d'une option « Nouvel objet » qui vous permet de les convertir en autre type d'objet pendant la copie.

Les effets obtenus dépendent du type d'objets que vous essayez d'éditer.

Objet actif en objet de décor

Convertit simplement la première séquence de l'animation de l'objet actif pour créer un objet de décor.

Objet de décor en objet actif

Permet de créer un objet qui a la même apparence que l'objet de décor original. Mais comme il s'agit d'un objet actif, vous pouvez l'animer et le déplacer selon vos besoins.

Le Vieux Manuel

Objet actif ou de décor en bloc de décor

Permet de créer un bloc de décor avec l'option de mosaïque. Le nouvel objet est exactement identique à l'original, mais vous pouvez modifier sa taille pour créer un effet de papier peint intéressant.

Tous les autres objets créent des copies exactes sur l'écran. Mais comme chaque nouvel objet est entièrement séparé de l'objet « parent », vous pouvez l'éditer manuellement.

Importer un objet d'un logiciel de graphisme



Tous les objets de Klik & Play peuvent être importés directement à partir de votre logiciel de graphisme préféré. C'est pour cette raison que l'Editeur d'images et l'Editeur d'animations disposent chacun d'une option « Importer ».

Vos images peuvent être sauvegardées au format PCX, LBM, GIF, TIF, ou BMP. Vous pouvez également importer des fichiers d'animation FLI ou FLC.

Avant d'entrer dans les détails, voici comment faire pour importer une image.

Importer une image

Ouvrez l'Editeur de niveaux et cliquez sur le bouton « Outils ».

Choisissez l'option de création d'un objet actif ou d'un objet de décor, selon vos besoins.

Quand l'éditeur est affiché, cliquez sur le bouton « Importer ».

Un sélecteur de fichier sera affiché pour vous permettre de choisir une image sur disque. Vous pouvez visualiser rapidement une image en cliquant sur le bouton « Voir ». Votre image sera affichée dans une fenêtre standard, qui se ferme d'un simple clic de souris.

Une fois votre fichier sélectionné, il sera chargé dans une fenêtre, prêt à être importé. Si vous avez activé l'option « Importer » de l'Editeur d'animations, ouvrez le menu « Capturer » qui est affiché et désactivez l'option « Images encadrées » pour choisir une seule image.

Placez le pointeur de la souris dans le coin supérieur gauche de l'image et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Déplacez ensuite la souris pour sélectionner la zone de l'image que vous voulez importer. Lorsque vous avez terminé, relâchez le bouton pour que votre image soit stockée en mémoire Vous reviendrez à l'éditeur approprié pour pouvoir effectuer d'autres modifications.

Importer plusieurs images

Dans ce cas, vous devez d'abord créer un objet actif en utilisant la barre d'outils. Lorsque l'Editeur d'animations apparaît, cliquez sur l'icône « Importer » et choisissez votre image avec le sélecteur.

Le système d'importation fonctionne par défaut en mode « Images encadrées ». Il permet de « scanner » votre image pour y trouver une série d'images encadrées d'une simple ligne. Tout ce qu'il y trouvera sera effacé de ce cadre et chargé directement dans la séquence d'animation.

Le Vieux Manuel

Trouver la bonne couleur

Klik & Play utilise une palette fixe de couleurs qui ne PEUVENT PAS être modifiées par vos jeux. Donc, si vous essayez de charger une image avec une palette de couleurs différente, les résultats risquent d'être imprévisibles. Vous pouvez synchroniser vos couleurs en chargeant le fichier « KNP256.PCX » dans votre logiciel de graphisme avant de créer vos images.

Le menu de capture

L'option « Importer » permet d'accéder au menu « Capturer, qui contient les options suivantes:

Mode transparent

Si ce mode est activé, toutes les zones dessinées avec la couleur zéro seront ignorées dans l'image finale.

Images encadrées

Cette option vous permet de capturer plusieurs objets en une seule opération. Chacun de vos objets doit être entouré d'une boîte rectangulaire formée d'une ligne d'un pixel d'épaisseur. Il sera alors automatiquement sélectionné par Klik & Play. Désactivez cette option si vous voulez seulement capturer une partie de l'image

Fenêtre entière

Permet de capturer toute l'image et de la charger dans l'éditeur approprié. Si le mode « Images encadrées » est activé, Klik & Play capturera l'image à partir de l'écran entier.

Annuler

Permet d'annuler l'opération en cours et de revenir à l'Editeur d'Images/Icônes, ou à l'Editeur d'animations, selon le cas.

Le vieux Manuel

4.12 Modifier la taille des objets

L'Editeur de niveaux comporte une puissante option de modification de la taille des objets, qui vous permet de changer à volonté leur taille ou leur forme. Elle est très simple à utiliser. Choisissez simplement l'option « Modifier la taille » du menu spécial de l'objet (clic bouton droit) et redéfinissez sa taille dans la fenêtre affichée. Votre nouvel objet sera prêt à être utilisé en quelques secondes.





Voici une explication détaillée des différentes options :

Modifier la taille d'un objet actif ou de décor

Vous pouvez agrandir ou réduire ces objets en cliquant simplement dessus avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'option « Modifier la taille » dans le menu affiché.

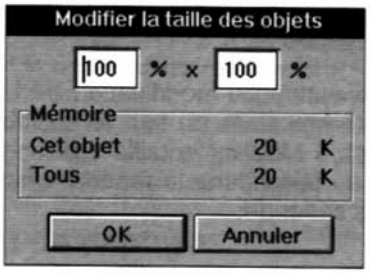
Une fenêtre apparaîtra alors autour de l'objet de votre choix. Vous verrez huit « poignées » sur cette fenêtre. Chacun de ces points permet de déformer l'image dans la direction correspondante.



Ces points peuvent être déplacés avec le bouton gauche de la souris pour agrandir ou réduire la taille de l'objet. Quand vous relâchez le bouton et que vous cliquez sur « OK », l'objet changera de taille en fonction de vos modifications.

Vous pouvez également modifier la taille directement dans la boîte de dialogue.

Le Vieux Manuel



Les deux chiffres du haut sont exprimés en pourcentage. Celui de gauche indique le pourcentage de réduction ou d'agrandissement de la largeur de l'objet, celui de droite correspondant à sa hauteur. Vous pouvez modifier ces valeurs en cliquant sur le chiffre avec la souris et en entrant le nouveau pourcentage. Vous pouvez ensuite cliquez sur « OK » pour que les modifications de la taille de votre objet soient prises en compte.

Si votre objet est très grand, ou s'il contient beaucoup d'animations, le programme aura parfois besoin d'un peu de temps pour calculer les changements. Dans ce cas, une barre sera affichée pour vous indiquer la progression des calculs internes.

Attention ! Si vous modifiez la taille d'un objet actif, vous modifierez également la taille de toutes les images de ses séquences d'animation. Donc, si vos objets sont assez gros, vous aurez besoin de beaucoup plus de mémoire, et d'encore plus de patience !

Vous remarquerez également que la qualité de vos images sera affectée si vous les agrandissez trop.

Modifier la taille d'un bloc de décor

C'est une opération très facile, car une fenêtre est affichée dès que vous sélectionnez un de ces objets sur l'écran. Vous pouvez modifier la taille de votre objet en maintenant simplement le bouton gauche de la souris enfoncé sur un des points de contrôle rectangulaires, et en le déplaçant pour modifier la taille de l'objet. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'objet est redessiné en fonction de vos modifications.

Remarque : Si vous utilisez un motif en mosaïque pour votre bloc de décor, sa taille ne peut être modifiée que par des unités de taille correspondant au papier peint. Si vous essayez de changer la taille de l'objet en prenant une position intermédiaire, la boîte de sélection reviendra dans sa position originale. Si votre objet comprend un dégradé de couleur, l'effet sera également modifié en même temps que la taille de l'objet, et sera donc différent.

Modifier la taille d'un objet texte

Vous pouvez modifier la taille de la fenêtre de texte en cliquant sur le texte avec le bouton gauche de la souris, et en déplaçant un des points de contrôle de la fenêtre. La fenêtre de texte sera automatiquement ajustée en fonction du texte qu'elle contient. Si vous essayez de l'agrandir ou de la réduire un peu trop, elle s'ajustera à la taille du texte.

Si vous voulez modifier la taille actuelle du texte, vous devez cliquez dessus avec le bouton droit et choisir l'option « Editer texte » dans le menu. Vous pouvez ensuite choisir la taille de la police avec le sélecteur standard. Lorsque vous avez terminé,

Le Vieux Manuel

cliquez sur « OK » pour revenir à l'Editeur de niveaux. Votre texte sera affiché avec la taille de police que vous avez choisie.

Modifier la taille d'un objet score

Pour modifier la taille d'un objet score, il vous suffit tout simplement de sélectionner l'option « Redéfinir la taille » dans le menu et de modifier la taille de la fenêtre. Vous pouvez également entrer la nouvelle taille directement au clavier.

Vous remarquerez que les objets score ne sont pas représentés avec un texte normal. Ils sont générés avec une série d'images représentant les chiffres de 0 à 9. Donc, lorsque vous modifiez la taille d'un objet score, la taille de chaque chiffre de la séquence sera également modifiée. Dans les cas extrêmes, cette opération peut demander beaucoup de mémoire.

Modifier la taille d'un objet vie

Si vos objets vie sont affichés sous forme de chiffres, ils seront traités de la même manière que les objets score. Mais si vous leur avez assigné une animation, ils seront traités comme des objets actifs. Voir les chapitres précédents pour de plus amples informations.

Modifier la taille d'un objet compteur

Ces objets peuvent être affichés de différentes manières, selon le type d'affichage choisi pour le compteur sur l'écran.

Les barres horizontales ou verticales sont générées en utilisant des blocs de décor, et peuvent être modifiées en déplaçant les points de contrôle avec la souris. Voir le paragraphe « Modifier la taille d'un bloc de décor ».

Les chiffres sont affichés avec une série de 10 chiffres, comme pour les objets score ou les objets vies. Pour modifier leur taille, choisissez l'option « Redéfinir la taille » dans le menu affiché lorsque vous cliquez avec le bouton droit.

Les animations sont traitées comme un objet actif normal. Voir le paragraphe « Modifier la taille d'un objet actif » un peu plus haut pour de plus amples informations.

Le Vieux Manuel

4.13 Modifier la priorité d'affichage d'un objet

Normalement, vos objets seront affichés dans l'ordre où vous les dessinerez. Le premier objet dessiné dans votre jeu sera donc affiché en arrière-plan, et les objets suivants seront affichés devant lui. Dans la pratique, cette situation peut créer de réels problèmes, car il est impossible de prévoir exactement comment vos objets seront affichés sur l'écran. Prenons un exemple: vous voulez qu'un missile passe devant un vaisseau extraterrestre, ou qu'un personnage passe derrière un mur. Comment pouvez-vous créer cet effet ?

En fait, c'est très facile. Klik & Play vous permet de contrôler la priorité d'affichage de tous vos objets. Vous pouvez donc les faire apparaître au premier plan ou en arrière-plan dans le jeu, et changer l'ordre d'affichage de tous les objets.

Vous pouvez modifier l'affichage des objets avec l'option « Plan » du menu spécial des objets.

Vous disposez des options suivantes:

Premier Plan :

Permet d'afficher l'objet au premier plan, devant tous les autres objets présents à cet endroit sur l'écran.

Un plan en avant :

Déplace votre objet d'un plan en avant dans l'ordre d'affichage.

Un plan en arrière :

Déplace votre objet d'un plan en arrière dans l'ordre d'affichage

Arrière-plan :

Affiche votre objet derrière tous les autres objets présents à cet endroit.

Lorsque vous créerez des jeux, vous aurez probablement besoin d'expérimenter avant de trouver exactement l'effet recherché. Utilisez les options « Un plan en avant » et « Un plan en arrière » pour modifier la priorité d'affichage des objets, et testez le jeu pour voir les résultats.

4.14 Edition du nom et de l'icône d'un objet

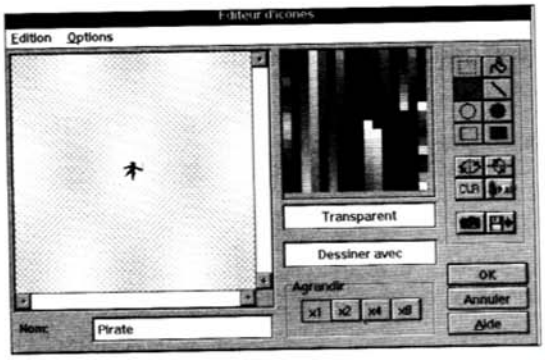
Klik & Play donnera un nom par défaut à tous les objets que vous créerez. Ces icônes permettent de représenter vos objets selon un certain standard dans l'Editeur de niveaux, L'Editeur pas à pas et L'Editeur d'événements.

Chaque icône mesure exactement 32 x 32 unités. Il s'agit généralement d'une version réduite de l'image de votre objet. Si cet objet dispose d'une animation, l'icône sera créée en utilisant la première image de la séquence. Le nom est créé à partir du type et du numéro de votre objet. Voici un exemple de noms habituels: « Objet Actif 1 », « Score 2 », et « Bloc de décor 3 ».

Le vieux Manuel

Vous pouvez modifier ces attributs avec une simple option du menu de l'objet. Cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option « Editer nom et icône... ».

Vous verrez alors l'éditeur suivant :



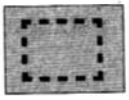
L'Editeur d'icônes

Comme vous pouvez le constater, il est presque identique à l'Editeur d'image standard. La fenêtre de gauche vous permet de dessiner vos images sur l'écran. Vous pouvez dessiner un point en plaçant la souris sur la fenêtre de l'image et en cliquant une fois sur le bouton gauche. Vous pouvez choisir la couleur en cliquant directement sur l'image avec le bouton droit de la souris, ou en cliquant sur une des couleurs de la palette.

Lorsque vous avez créé votre icône, cliquez sur « OK » pour revenir à l'Editeur de niveaux. Vos nouvelles définitions seront automatiquement sauvegardées avec votre jeu.

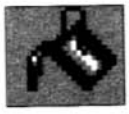
Voici un bref résumé des diverses options :

Les options de dessins



Choix zone

Permet de couper un bloc de l'image et de le déplacer sur l'écran. Choisissez la zone en traçant une fenêtre de sélection avec la souris. Vous pouvez ensuite déplacer le bloc sélectionné n'importe où sur l'image. Sélectionnez une autre option pour le mettre en place. Cette commande doit donc être utilisée avant les options « Couper » ou « Copier » du menu « Edition ».



Remplir

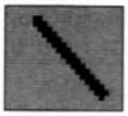
Permet de remplir une zone du dessin avec une couleur.



Dessin

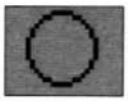
Permet de dessiner un point sur l'image.

Le Vieux Manuel



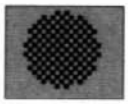
Ligne

Permet de dessiner une ligne. Cliquez sur le point de départ avec la souris et déplacez-la dans la direction de votre choix pour dessiner la ligne.



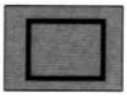
Ellipse

Permet de dessiner un cercle ou une ellipse. Placez le pointeur de la souris sur le centre, et cliquez avec le bouton gauche lorsque l'ellipse a la forme voulue.



Ellipse remplie

Permet de dessiner un cercle ou une ellipse pleine.



Rectangle

Permet de dessiner un rectangle. Cliquez à l'emplacement du coin supérieur gauche du rectangle à dessiner et déplacez la souris dans la direction opposée pour le former.



Rectangle rempli

Permet de dessiner un rectangle rempli.



Inversion horizontale

Permet d'inverser l'image de gauche à droite, comme dans un miroir.



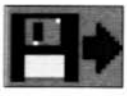
Inversion verticale

Permet d'inverser l'image de haut en bas.



Effacer

Permet d'effacer entièrement l'image.



Importer image

Cette option permet d'importer une image. Choisissez votre fichier, sélectionnez la zone à capturer avec la souris et cliquez sur le bouton gauche pour capturer l'image. Voir le chapitre 4.11 pour de plus amples informations.

En plus des icônes standard, vous verrez trois nouvelles options.

Nom :

Permet de donner un nom à votre objet, dans la limite de 22 caractères. Cliquez sur le nom avec la souris et entrez le nouveau au clavier.



Image réduite de l'objet :

Cette option de générer une icône directement à partir de l'objet. Si l'objet est très gros, l'icône sera une image réduite de cet objet.

Le vieux Manuel

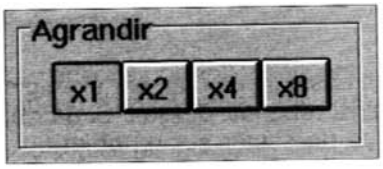


Capturer :

Permet de capturer l'icône sur l'écran en cours. Avant d'utiliser cette option, il vaut mieux arranger vos fenêtres pour que la zone de votre choix soit bien visible. Vous pouvez ensuite cliquer sur l'icône de capture pour capturer l'image. L'Editeur d'icônes disparaîtra et le pointeur de la souris se transformera en une petite boîte. Déplacez cette boîte sur la zone de votre choix et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour la mettre en mémoire. Elle sera immédiatement copiée dans l'Editeur d'icônes.

Les boutons de zoom

Cliquez sur un des boutons pour agrandir ou réduire l'image.



Le menu de l'Editeur d'icônes

Le menu Edition contient les options familières permettant de couper, coller et copier des objets.

Annuler (Ctrl+Z)

Annule la dernière opération effectuée dans l'éditeur

Couper (Ctrl+X)

Permet de couper un bloc d'une image et de le charger en mémoire. Avant d'utiliser cette option, vous devez sélectionner la zone à couper avec les options Couper et Coller. Sinon, l'icône entière sera coupée.

Copier (Ctrl+C)

Permet de copier une zone en mémoire sans affecter l'image affichée.

Coller (Ctrl+V)

Permet de coller sur l'image un bloc chargé en mémoire. Cette option actionne automatiquement l'icône de choix de la zone. Vous pouvez ainsi placer le bloc à coller n'importe où sur l'image.

Effacer (Suppr-Delete)

Efface la zone sélectionnée.

Le menu Options contient les options suivantes :

Changer la couleur transparente

Permet de choisir la couleur utilisée comme « couleur transparente ».

Le Vieux Manuel

4.15 Création d'un obstacle

Vous pouvez utiliser n'importe quel objet ou bloc de décor comme obstacle dans vos jeux. Ces obstacles peuvent être utilisés pour créer des murs, des marches, des bâtiments, etc. dans vos jeux.

Cliquez sur le bloc ou l'objet de décor avec le bouton droit de la souris. Choisissez l'option « Obstacle » dans le menu affiché. Vous verrez alors le menu suivant:

Non

Place l'objet en arrière-plan. Aucune collision avec un autre objet ne sera détectée et le jeu se poursuivra normalement.

Oui

Permet de définir l'objet comme un obstacle normal, par exemple un mur. Si une balle le touche, elle pourra ainsi rebondir dessus. Si un objet avec un mouvement de plate-forme essaye de sauter sur un objet ou un bloc de décor (défini en tant qu'obstacle), il le heurtera. Vous pouvez ainsi créer par exemple des toits, des plafonds, etc. L'option suivante vous permet de créer des passerelles sur lesquelles un personnage pourra sauter:

Plate-forme

Permet de créer un sol ou une plate-forme pour vos jeux.

Echelle

Permet de créer une échelle qui permet de monter sur les plates-formes.

Le Vieux Manuel

5.0 Evénements et actions

Jusqu'à maintenant, nous avons défini des objets que nous allons utiliser, et assigné des mouvements à certains d'entre eux. Mais nous devons encore connaître d'autres informations avant de pouvoir créer un véritable jeu. L'Editeur de niveaux est très efficace pour le travail de conception, mais il ne tient pas compte des actions du jeu. La prochaine étape de la création consiste à rajouter des actions spécifiques dans vos jeux dès qu'un événement a lieu.

Les événements courants comprennent les collisions de vaisseaux spatiaux avec un ennemi, l'appui sur le bouton de tir par un joueur, ou un personnage qui se cogne à un mur. Dans chaque cas, vous devez décider comment le jeu tiendra compte de ces événements.

Les actions possibles peuvent être la destruction d'un vaisseau, le tir d'un missile, ou le rebond d'un personnage sur un mur.

Klik & Play vous permet de définir ces événements de deux manières :

L'Editeur pas à pas

Il s'agit d'un « assistant » interactif qui vous permet de tester vos jeux et qui vous indique lorsqu'un événement a lieu. Un message est affiché dès qu'un objet entre en collision avec autre chose, ou s'il quitte la zone de jeu. Vous pouvez alors assigner certaines actions à ces événements. Il peut s'agir d'une action très simple, comme le déclenchement d'un son, ou toute une série d'effets complexes, comme la destruction d'un ennemi, l'augmentation du score du joueur et la suppression d'un missile. Quelle que soit l'action choisie, vous verrez que le système est très simple. Il est abordé en détail dans le chapitre suivant (5.1).

Si l'Editeur pas à pas reste un outil très convivial, il ne dispose pas de la puissance nécessaire pour vous permettre de créer des jeux complexes. Il ne peut gérer qu'une partie des événements du jeu. Si vous voulez profiter au maximum des possibilités de Klik & Play, vous devrez utiliser également l'Editeur d'événements.

L'Editeur d'événements

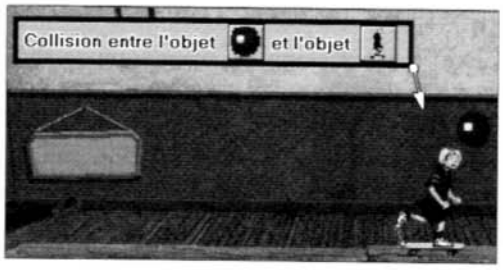
L'Editeur d'événements vous permet de contrôler tous les événements et toutes les actions de votre jeu. Vous pouvez l'utiliser pour désactiver certaines actions pendant le test du jeu, pour placer un objet dans une nouvelle position, changer une séquence d'animation, etc... les possibilités sont pratiquement illimitées. C'est pourquoi il est nécessaire de vous familiariser d'abord avec les principes de base. Sinon, vous risquez de vous perdre rapidement dans les centaines d'actions possibles. Nous vous conseillons de lire attentivement ce chapitre avant de vous lancer dans l'Editeur d'événements. Il est abordé en détail dans le chapitre 5.2.

Le Jeux Manuel

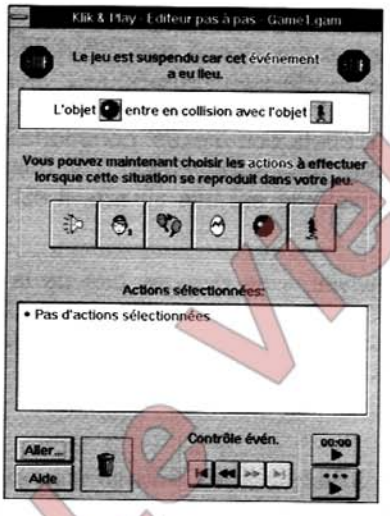
5.1 L'Editeur pas à pas

L'Editeur pas à pas vous permet de tester vos jeux et de voir quels sont les événements qui ont lieu. Dans ce cas, le jeu est arrêté et l'éditeur vous demande de choisir l'action découlant de cet événement.

L'événement est affiché dans une petite fenêtre sur l'écran, de la manière suivante :



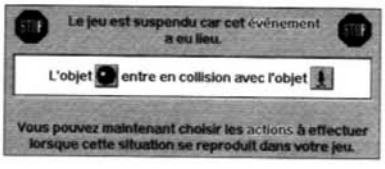
Après quelques instants, cette fenêtre disparaît et le panneau de contrôle du jeu est affiché.



Le panneau de contrôle du jeu est divisé en plusieurs parties.

Le message de l'événement

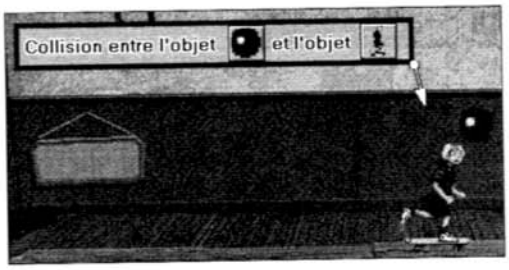
Cette fenêtre décrit l'événement et vous demande de choisir une action si vous le désirez.



Le vieux Manuel

Les icônes d'action

Elles permettent de choisir une nouvelle action dans le jeu. Il y a 5 possibilités :



Jouer un son digitalisé

Permet de lancer un son digitalisé.

Changer le score ou les vies de Joueur (No)

Permet de définir le nombre de vies du joueur.

Contrôles de scénario du jeu

Permet de passer à un autre niveau ou de stopper le jeu.

Créer un nouvel objet

Permet de créer un objet totalement nouveau dans le jeu.

Modifier l'objet « nom de l'objet »

Cette option vous permet de modifier la direction de n'importe quel objet, ses paramètres de collision avec les autres objets, de décider s'il doit être détruit ou non, et s'il doit tirer sur d'autres objets.

La fenêtre des actions sélectionnées :

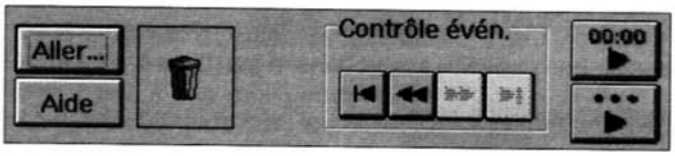
Elle contient toutes les actions définies pour cet événement. Ces actions peuvent être déplacées avec le bouton gauche de la souris et supprimées en les faisant glisser au-dessus de la poubelle.



Contrôle des événements

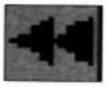
Ces boutons vous permettent de vous déplacer dans les événements et de rajouter rapidement de nouvelles actions.

Le Vieux Manuel

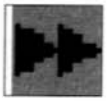




Afficher premier événement
Permet de passer au premier événement du jeu.



Afficher événement précédent
Permet de passer au dernier événement défini.



Afficher événement suivant
Permet de passer à l'événement suivant dans la liste.



Afficher dernier événement
Permet de passer directement au dernier événement détecté dans votre jeu.



Recommencer le jeu
Permet de reprendre le niveau depuis le début.



Continuer Jeu
Permet de continuer le jeu à partir de la position actuelle.



Aller
Permet d'accéder à l'Editeur de scénarios, à l'Editeur de niveaux et à l'Editeur d'événements. L'option « Aller » vous permet également de vous déplacer vers un autre niveau.



Aide
Permet d'appeler un écran d'aide détaillée expliquant les différentes options.



Poubelle
Faites glisser une action sur la poubelle pour la supprimer.

Appel de l'Editeur pas à pas

L'Editeur pas à pas peut être activé à partir du menu « Jeu », en cliquant sur un niveau avec le bouton droit dans l'Editeur de scénarios, ou en cliquant sur le bouton « Aller ». Dans chaque cas, vous ne pourrez l'activer que si vous avez déjà mis en place des objets dans votre niveau. Il ne sera pas accessible si votre niveau est vide.

Didacticiel : l'Editeur pas à pas

Démarrage
Nous allons maintenant vous faire une démonstration de l'Editeur pas à pas en action. Dans notre exemple, nous allons utiliser le jeu de démonstration que nous avons créé dans le chapitre 1.1.

Le Vieux Manuel

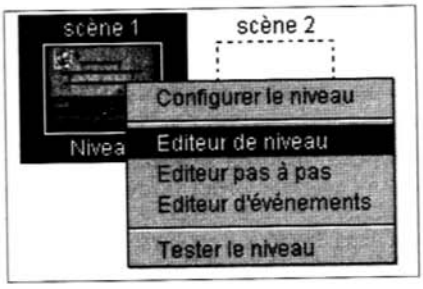
Si vous n'avez pas encore lu le Chapitre 1.1, nous vous conseillons de le faire, car il vous permettra de bien comprendre les principes de base de Klik & Play. Suivez les instructions du Chapitre 1.0 et créez le jeu de démonstration. Lorsque vous avez terminé, sauvegardez-le et revenez à ce chapitre.

Définition de la scène

Avant de commencer, nous devons rajouter quelques objets dans le jeu.

Chargez d'abord le jeu de démonstration du Chapitre 1.1 avec l'option « Charger jeu... » du menu « Fichier ».

Ouvrez l'Editeur de niveaux en sélectionnant la fenêtre « Scène 1 » avec le bouton droit de la souris, et en activant l'option « Editeur de Niveau » dans le menu affiché.



L'Editeur de niveaux sera affiché au bout de quelques instants.

Nous pouvons maintenant choisir nos objets sur l'écran.

Cliquez sur l'icône « JOUETS » dans la liste des bibliothèques. Vous aurez peut-être besoin de faire défiler les icônes avec la barre de défilement pour la faire apparaître.



La bibliothèque « JOUETS » sera affichée sur la tablette des objets.



Choisissez l'objet « Coeur » et placez-le en haut de l'écran. Nous allons utiliser cet objet comme un bonus.



Nous allons créer un objet « score » pour enregistrer les prouesses du joueur. Cliquez sur le bouton « Outils », et choisissez l'icône suivante :

Le Vieux Manuel



Lorsqu'elle sera sélectionnée, le pointeur de la souris prendra la forme du pointeur d'insertion :



Vous pouvez maintenant positionner votre objet en déplaçant la souris en haut et à droite du joueur et en cliquant sur le bouton gauche. Le score sera indiqué par un « 0 » rouge.



Nous allons ensuite ajouter un objet « vies » pour indiquer le statut du joueur. Cliquez à nouveau sur le bouton « Outils » et cliquez sur l'icône « Créer nouvel objet vies ».



Comme avant, le pointeur de la souris changera de forme pour vous signaler que vous êtes en mode insertion. Il se transformera en une petite silhouette qui indique le nombre de vies. Placez-la en haut à droite de la zone de jeu et cliquez sur le bouton gauche pour mettre l'objet vies en place. Vous devriez voir ceci :



Test d'un jeu avec l'Editeur pas à pas

Vous êtes maintenant prêt à tester les nouveaux objets de votre jeu. Placez le pointeur de la souris sur le menu « Jeu » et cliquez sur l'option « Editeur pas à pas ».

Votre jeu sera alors lancé et affiché sur l'écran, et Klik & Play détectera les événements possibles. Dès qu'un événement aura lieu, le jeu sera arrêté et Klik & Play vous demandera de choisir l'action appropriée.

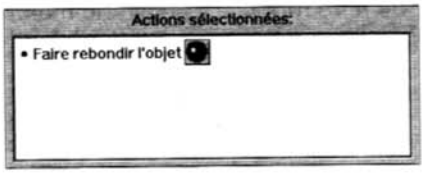
Si vous avez bien suivi les instructions pour créer le jeu de démonstration, vous devriez avoir déjà couvert toutes les possibilités de rebonds. La balle rebondira donc sur l'écran, détruisant au passage les soldats et les toupies. Vous pouvez ensuite passer directement à la suite et ajouter de nouvelles actions.

Dans le cas contraire, l'Editeur pas à pas détectera toute une série d'événements. Voici une liste des possibilités, ainsi que les actions suggérées :

Le Vieux Manuel

Collisions entre la balle et la zone de jeu Bordures ou skater

Cliquez sur la « Grosse Balle » dans la fenêtre de l'Editeur pas à pas et choisissez l'option « Faire rebondir Grosse Balle ».



Cliquez ensuite sur l'option « Continuer Jeu » pour continuer.

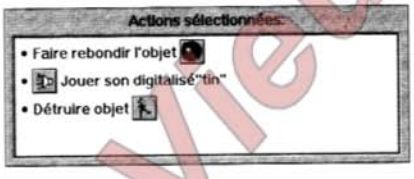


Collisions entre la balle et une « Toupie » ou un « Soldat »

Cliquez sur la « Grosse Balle » et choisissez l'option « Faire rebondir Grosse Balle » comme ci-dessus.

Cliquez sur l'icône du haut-parleur et sur le répertoire « JOUETS » dans la liste des icônes, puis choisissez le son « Tin.wav ».

Cliquez sur l'objet qui est heurté par la balle et choisissez l'option « Détruire ».



Cliquez sur l'option « Continuer Jeu » pour reprendre le jeu.

Collisions entre le skater et les limites de la zone de jeu

Choisissez le skater et l'option « Faire rebondir Skater »

Si vous avez toujours des problèmes, reportez-vous au didacticiel du chapitre 1.1

Une fois que les collisions de base seront définies, vous pourrez rajouter de nouveaux objets.

Appuyez sur la touche « Suppr » (ou Esc) pour revenir à l'Editeur pas à pas.

Vous pouvez ensuite tester les nouvelles actions en sélectionnant l'option « Recommencer le jeu ».



Le vieux Manuel

Nous allons maintenant passer à la partie la plus amusante. Le skater dispose déjà de son propre système de mouvements. Il est contrôlé par le joueur et se dirige avec les touches fléchées ou un joystick.

Avec l'aide du skater, essayez de faire rebondir la balle de manière à ce qu'elle touche le coeur. Si vous réussissez, l'Editeur pas à pas vous demandera de définir une action.

Dans notre cas, nous voulons ajouter une vie au joueur 1.

Cliquez sur l'icône « Changer le score ou les vies du joueur 1 » :



et choisissez l'option « Ajouter une vie ». Le joueur aura ainsi une vie supplémentaire lorsque la balle entrera en collision avec le coeur.

Nous allons ensuite programmer la destruction du coeur lorsqu'il est touché par la balle. Cliquez sur l'icône du « Coeur » et choisissez l'option « Détruire l'objet Coeur ».

Choisissez ensuite l'option « Continuer Jeu », comme plus haut.

L'Editeur pas à pas réapparaîtra quelques instants plus tard. Ceci est normal, c'est pour vous signaler que le dernier coeur du jeu vient d'être détruit. Vous pouvez ne rien modifier, mais si vous vous sentez l'âme généreuse, cliquez sur l'icône du joueur 1 et choisissez l'option « Modifier le score ». Vous pouvez ainsi ajouter un bonus dans votre jeu. Cliquez ensuite sur l'option « Continuer Jeu » pour continuer.

Avancer dans les événements

Jusqu'à maintenant, nous avons suivi à la lettre les instructions de Klik & Play. Nous allons donc passer à quelques opérations d'édition plus personnelles.

Relancez le jeu en vous assurant de bien détruire quelques soldats et quelques toupies. Appuyez ensuite sur la touche « Suppr » (ou Esc) pour revenir à l'Editeur pas à pas.

Vers le bas de l'écran, vous verrez des icônes de « contrôle des événements ». Elles vous permettent d'examiner chaque élément de votre jeu et de les modifier très rapidement.



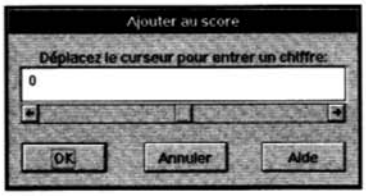
L'éditeur est chargé avec le premier événement du jeu. Cliquez sur l'icône de gauche pour voir quelle est sa fonction. Les icônes avec deux flèches vous permettent de faire défiler les événements vers l'avant ou vers l'arrière :

Testez ces options et utilisez-les pour faire défiler les événements de votre jeu.

Le Vieux Manuel

Lorsqu'un événement de type « La balle entre en collision avec l'objet toupie » est affiché, cliquez sur l'icône du « Joueur 1 », puis choisissez l'option « Modifier Score ». Vous pourrez ainsi rajouter des points au score du joueur 1 dès que la balle touchera la toupie.

Vous devez voir la boîte de dialogue suivante :



Placez le pointeur de la souris sur le « 0 » et cliquez dessus avec le bouton gauche. Entrez le chiffre 50 et cliquez sur « OK ».

L'Editeur pas à pas sera à nouveau affiché, avec une barre de défilement dans la fenêtre des événements. Elle permet de faire défiler la liste complète des événements si elle est trop longue pour tenir dans la fenêtre.

Utilisez à nouveau les contrôles de défilement des événements pour localiser un événement de type « L'objet Balle entre en collision avec l'objet Soldat ». Vous pouvez maintenant ajouter des points au score du joueur 1 comme expliqué plus haut, et relancer le jeu avec l'option « Recommencer le jeu ».

Jouez pendant un moment. Maintenant, dès que la balle touche un soldat ou une toupie, le score du joueur 1 augmente de 50 points.

Et voilà, c'est tout ! Vous venez de créer votre premier jeu de démonstration avec Klik & Play !

Il ne vous reste plus qu'à revenir à l'Editeur de niveaux et à sauvegarder le jeu sur disque.

Appuyez sur la touche « Suppr » (ou Esc) et cliquez sur l'icône « Aller ». Sélectionnez l'option « Editeur de Niveau » et sauvegardez le jeu de démonstration avec l'option « Sauver » du menu Fichier. Choisissez un nom simple, de style « Démo2.GAM »

Pour l'instant, nous disposons d'un jeu de démonstration suffisant, mais il est plutôt limité. Dans la situation actuelle, le joueur ne perd jamais de vie. Nous allons donc inclure des événements qui vont affecter le nombre de vies du joueur.

L'Editeur pas à pas n'est pas le meilleur outil pour ce genre d'opérations, car il ne permet de tester qu'un nombre limité de conditions. Si vous voulez profiter de toute la puissance du système d'édition d'événements de Klik & Play, vous devez utiliser l'Editeur d'événements.

Dans le Chapitre 5.2, nous allons vous montrer comment utiliser l'Editeur d'événements pour rajouter les touches finales à votre jeu.

Le chapitre suivant est consacré en détail à l'Editeur d'événements.

Le vieux Manuel

5.2 L'Editeur d'événements

Présentation

L'Editeur d'événements vous permet de gérer d'une manière très simple tous les événements et les actions de votre jeu. C'est la clef de la création de jeux intéressants et qui auront du succès.

Tout ce qui peut se passer dans votre jeu est représenté par un EVENEMENT. Parmi les événements les plus courants, citons le déplacement d'un objet hors de la zone de jeu, l'appui sur le bouton tir par un joueur, une balle qui frappe une batte, etc... Chaque événement peut comprendre un certain nombre de conditions différentes. Il s'agit en fait de tests. Vous pouvez tester la position d'un objet, lire le score du joueur, vérifier les coordonnées de la souris, etc... les possibilités sont infinies.

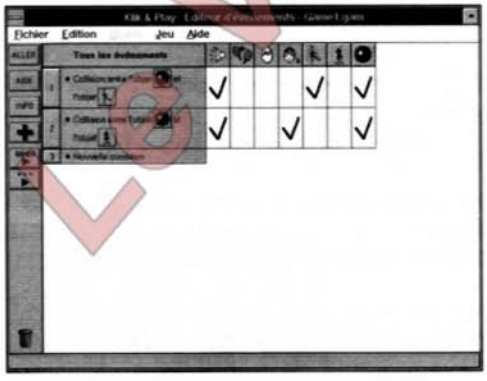
Lorsqu'un événement a lieu, vous devez lui assigner les actions appropriées. Il peut s'agir de n'importe quel type d'action. Vous pouvez ainsi détruire des objets, les déplacer, déclencher des sons, augmenter le score, etc... Vous avez le choix parmi de nombreuses actions.

Avec ces nombreuses options, il est très facile de se perdre. L'Editeur pas à pas est un outil essentiel dans ce genre de situation, car il vous permet de vous concentrer sur les événements réellement importants de votre jeu.

Lorsque vous aurez un peu expérimenté, vous préférerez souvent ajouter manuellement les événements, une opération facilitée par l'Editeur d'événements.

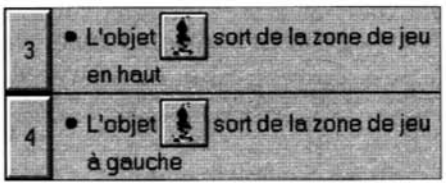
La grille des événements

Les événements sont affichés sous forme de grille. La liste des événements qui seront testés dans votre jeu est affichée à gauche de l'écran.

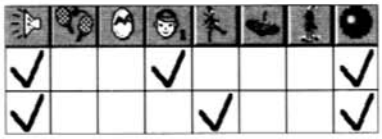


Les événements sont classés par ordre numérique, et chacun d'entre eux peut inclure un certain nombre de conditions. Ces conditions sont affichées dans un petit rectangle à côté du numéro de l'événement :

Le Vieux Manuel



A droite de la liste des événements, vous voyez la grille qui contient toutes les actions relatives à chaque événement.



Les objets modifiés par les actions sont représentés par une série d'icônes en haut de l'écran.

Les premières actions sont spéciales. Elles permettent de déterminer certains contrôles de base pour le jeu :



Son

Cette option vous permet de jouer son digitalisé ou une musique lorsqu'un événement a lieu dans le jeu.

Contrôles du scénario du jeu

Permet de passer à un autre niveau ou de terminer le jeu.

Créer nouveaux objets

Vous permet de créer un nouvel objet dans des conditions spécifiques.

Actions des joueurs

Cette option permet de modifier le score du joueur ou de lui enlever une vie. Il y a une icône pour chaque joueur dans le jeu.

Les autres icônes correspondent aux objets actifs du niveau en cours.



Sous ces icônes d'action, vous voyez de splendides rangées de cases. Chaque rangée est liée à un événement spécifique de votre jeu. Si une action a été sélectionnée, la case correspondante sera cochée. Vous pouvez examiner ces actions en déplaçant la souris sur les marques affichées dans les cases.

Le vieux Manuel



Si vous voulez modifier les actions, utilisez le pointeur de la souris. Le bouton gauche et le bouton droit ont des fonctions différentes :

Le bouton gauche

Il permet d'éditer les actions affichées sur l'écran.

Le bouton droit

Il vous permet d'ajouter de nouvelles actions dans votre jeu.

La barre d'outils

Elle est comporte une série d'icônes correspondant aux contrôles de base de l'Editeur d'événements.



Aller

Permet de passer à une autre partie de Klik & Play.



Aide

Appelle l'aide intégrée de Klik & Play.



Info

Affiche des informations sur la mémoire utilisée par le jeu au moment du niveau en cours. La mémoire mobilisée dépend du nombre d'objets créés au cours du jeu.



Nouvelle condition

Permet d'ajouter une nouvelle condition dans la grille d'événements, et de choisir une condition à tester.



Recommencer le jeu

Permet de reprendre le jeu au début pour que vous puissiez tester les modifications apportées dans la grille des événements.



Continuer Jeu

Permet de continuer un jeu momentanément arrêté.

Vous pouvez modifier l'affichage de ces icônes avec une simple option du menu « Edition/Préférences ».



Le vieux Manuel

Activez l'option « Icônes Horizontales « pour désactiver le système d'affichage standard. La barre d'outils sera ensuite affichée sous forme de barre horizontale en bas de l'écran.

Résumé

Avant d'explorer l'Editeur d'événements en détail, voici un bref résumé des points importants dont vous devez vous souvenir.

- Les conditions permettent d'effectuer un test simple dans votre jeu.
- Les événements sont une série de conditions qui génèrent une ou plusieurs actions.
- Les actions sont celles de votre jeu, par exemple le déclenchement d'un son digitalisé ou la modification du score d'un des joueurs.

Création d'un événement

La création d'un événement se fait en deux étapes :

1. Choisissez d'abord votre événement et rajoutez les conditions que vous voulez tester.
2. Sélectionnez ensuite les actions que vous voulez programmer si les conditions sont vérifiées. Cliquez sur la case avec le bouton droit de la souris et entrez les actions grâce au menu affiché.

Options d'édition

Edition d'un événement

Les événements sont sélectionnés avec le bouton affiché à gauche d'une condition, et marqué d'un chiffre.



Vous pouvez utiliser cette icône pour déplacer l'événement vers le haut ou le bas de la liste. Cliquez sur un de ces boutons numérotés et maintenez simplement le bouton gauche de la souris enfoncé pour le déplacer. Toutes les conditions et actions utilisées seront déplacées en même temps.

Si un événement contient plusieurs conditions, vous pourrez éditer chaque condition séparément. Vous pouvez déplacer les conditions dans l'Editeur d'événements vers le haut ou le bas en cliquant dessus et en maintenant le bouton gauche enfoncé. Comme les conditions sont testées de haut en bas, vous devez tester d'abord les plus importantes. La différence dans la vitesse d'exécution de vos jeux pourrait s'en ressentir.

Il vaut mieux sélectionner les actions avec les points ou le bouton + affiché à gauche d'une condition. Vous éviterez ainsi de sélectionner par erreur l'icône d'un objet, qui remplacerait alors l'objet courant.

L'édition d'un événement est une opération très simple. Cliquez simplement sur le numéro de l'événement avec le bouton droit de la souris et sélectionnez une option

Le Vieux Manuel

dans le menu suivant :

Ajouter une nouvelle condition

Permet d'ajouter une nouvelle condition à la ligne existante. Vos conditions seront séparées par des « + ».

Supprimer la dernière condition

Supprime la dernière condition de la liste.

Supprimer l'événement

Permet d'effacer l'événement.

Vous pouvez aussi éditer séparément les conditions. Dans ce cas, vous devez sélectionner le texte de la condition plutôt que son icône. Voici ce que vous devez voir :

Editer :

Permet de modifier une condition.

Remplacer

Remplace votre condition par quelque chose d'entièrement nouveau.

Insérer

Insère une nouvelle condition à l'endroit choisi.

Supprimer

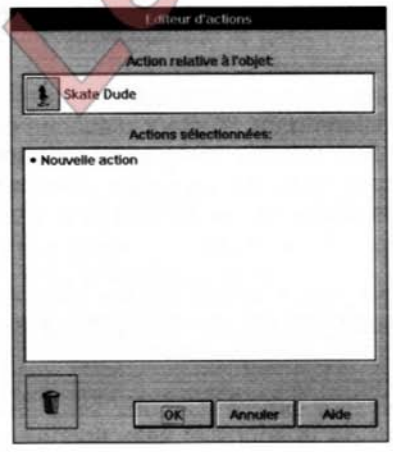
Supprime une condition sélectionnée dans la liste.

Remarque : Vous devez faire attention à ne PAS sélectionner par erreur l'icône d'un objet. Dans ce cas, vous éditeriez l'objet, et non une condition.

Edition d'une action

Vous pouvez éditer une action en cliquant simplement sur une des cases de la grille.

Le bouton gauche appelle l'Editeur d'action suivant :



Le vieux Manuel

Actions relatives à un objet

Indique quel objet sera affecté par votre action. Les actions spéciales seront représentées par les icônes correspondantes. Par exemple, si vous définissez une action sonore, l'image d'un haut-parleur sera affichée.

Actions Sélectionnées

Liste de toutes les actions qui auront lieu en fonction d'un événement. Vous pouvez éditer ces actions en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

Vous verrez la liste de toutes les actions qui peuvent être générées. Cliquez sur « Annuler » pour effacer l'action existante.

Nouvelle action

Cliquez sur cet objet avec le bouton droit de la souris pour créer une nouvelle action dans votre jeu.

Vous pouvez également déplacer ces actions en maintenant le bouton gauche de la souris, et les effacer en les amenant sur la poubelle.

Modifier un objet

Vous pouvez remplacer les objets dans n'importe quelle condition en cliquant simplement dessus avec la souris. Une boîte de dialogue sera ensuite affichée pour que vous puissiez choisir un nouvel objet pour votre condition.

Ajouter un événement

Vous pouvez ajouter un événement de deux manières :



1. Choisissez l'option « Nouvelle condition » dans le dernier événement de la liste.



2. Cliquez sur l'option « Ajouter condition » dans la barre d'outils.

Dans les deux cas, vous verrez la boîte de dialogue suivante :



Le Vieux Manuel

Chacune des icônes de cette boîte de dialogue représente un groupe de conditions pouvant être testées dans votre jeu. Vous pouvez sélectionner ces icônes avec le bouton droit de la souris. Un menu sera affiché avec toutes les options disponibles.

Lorsque vous avez fait votre choix, votre nouvelle condition sera rajoutée en bas de la listé des événements.

Ajouter une condition

Vous pouvez ajouter une condition en cliquant sur une condition existante avec le bouton droit de la souris. Choisissez l'option « Insérer » dans le menu affiché. Vous pouvez également sélectionner l'option « Ajouter nouvelle condition » dans le menu qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton numéroté de l'événement.

Ajouter une action

Vous pouvez ajouter une action en cliquant sur une des cases avec le bouton droit de la souris. Vous verrez alors un menu des actions qui peuvent être effectuées en fonction de l'événement. Voici un exemple type :



Vous pouvez également sélectionner l'action avec le bouton gauche de la souris et appeler l'Editeur d'actions. Vous pouvez ensuite cliquer sur l'option « Nouvelle action » avec le bouton droit de la souris pour définir une nouvelle action.

Remarque : vous verrez une liste des actions courantes lorsque vous placez le pointeur de la souris sur une des marques.

Supprimer un événement

Vous pouvez supprimer un événement en cliquant sur son numéro avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'option « Supprimer Evénement » dans le menu. Toutes les conditions et actions relatives à cet événement seront effacées.

Vous pouvez aussi déplacer l'événement avec le bouton gauche de la souris, et le faire glisser sur l'icône de la poubelle.

Le vieux Manuel

Supprimer une condition

La suppression d'une condition s'effectue très simplement. Placez le pointeur de la souris sur le texte de la condition et cliquez sur le bouton droit pour voir le menu spécial. Choisissez ensuite l'option « Supprimer » pour effacer la condition de l'Editeur d'événements. Comme pour les événements, il est également possible de faire glisser la condition sur l'icône de la poubelle.

Supprimer une action

Vous pouvez supprimer une action en cliquant simplement sur la marque avec le bouton droit de la souris, et en choisissant l'option « Supprimer ». S'il y a plusieurs actions, la dernière action de la liste peut être effacée avec l'option « Supprimer la dernière action ».

Vous pouvez également appeler l'Editeur d'actions pour supprimer une action spécifique. Cliquez sur la marque avec le bouton gauche de la souris et choisissez une action dans la liste avec le bouton droit de la souris. Choisissez ensuite l'option « Supprimer » dans le menu affiché. Vous pouvez également faire glisser une condition sur l'icône de la poubelle.

Si vous voulez supprimer toutes les actions assignées à un événement, vous pouvez cliquer sur la marque avec le bouton gauche de la souris, et la faire glisser sur l'icône de la poubelle.

Déplacement d'un événement

Vous pouvez déplacer un événement en cliquant avec le bouton gauche sur son numéro, et le déplacer en maintenant le bouton enfoncé sur une nouvelle position dans la grille.

Copie d'une condition

Vous pouvez copier des conditions sur la grille en les sélectionnant avec le bouton gauche la souris et en les faisant glisser sur un nouvel événement. Toutes les conditions courantes de cet événement seront remplacées par celles que vous copiez Si vous faites glisser une condition sur le numéro de l'événement, l'événement de destination contiendra alors une copie de la condition.

Copie d'une action

Vous pouvez copier une action en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé sur une marque et en déplaçant l'action vers une nouvelle destination. Les actions « source » et « destination » doivent être de type similaire. Vous pouvez donc copier une action sonore sur une autre action sonore, et une action objet vers une autre action objet. Mais vous ne pouvez pas copier une action sonore sur vers une action objet.

Déplacement des actions

La grille est divisée en une série de colonnes. Chaque colonne représente un certain type d'objet, et les actions correspondantes sont affichées. Vous pouvez déplacer ces colonnes en maintenant le bouton gauche enfoncé et en déplaçant l'icône de la colonne vers la gauche ou la droite.

Le vieux Manuel

Défilement de la liste des événements

Klik & Play vous permet d'ajouter des centaines d'événements dans tous vos jeux. Vous pouvez faire défiler ces événements dans l'éditeur en utilisant les barres de défilement en bas et à droite de l'écran.

Effets des filtres

Affichage de tous les événements relatifs à un objet donné

Cette option vous permet de faire de la place sur l'Editeur d'événements pour vous concentrer sur certaines actions spécifiques.

Cliquez simplement sur une des icônes en haut de l'écran et l'éditeur affichera la liste de tous les événements et actions associées à cet objet. Vous pouvez revenir à l'écran normal en cliquant à nouveau sur l'icône.

Il est également possible de filtrer plusieurs objets. Si vous cliquez sur une icône en appuyant sur la touche Shift ou Control, chaque objet filtré restera sélectionné. Vous pouvez ainsi filtrer les actions et événements associés au score du joueur 1 et les extraterrestres sur lesquels il tire, par exemple.

Vous pouvez également afficher tous les événements des compteurs avec l'option de filtre. Cliquez simplement sur la zone « Tous les événements » avec le bouton droit. Vous verrez le menu suivant :

Evénements relatifs au chrono

Affiche tous les événements qui utilisent le chronomètre.

Pas de filtre

Affiche tous les événements et actions du niveau

Didacticiel : l'Editeur d'événements

Nous allons maintenant tester l'Editeur d'événements et essayer certaines de ses options.

Démarrage

Nous allons utiliser l'Editeur d'événements pour rajouter quelques touches finales au jeu de démonstration que nous avons créé dans la chapitre 1.1. Si vous n'avez pas encore lu ce chapitre, nous vous conseillons de le faire et de créer le jeu de démonstration.

Le jeu de démonstration comprend une balle qui rebondit, un personnage joueur, et beaucoup d'actions. Mais le joueur n'a rien à faire. Il peut rester assis et regarder simplement l'action sans même perdre une vie, par exemple.

Mais nous pouvons changer cette situation avec l'Editeur d'événements :

Chargez votre jeu de démonstration dans Klik & Play avec l'option « Charger jeu... » du menu « Fichier ». Cliquez ensuite sur la fenêtre « Scène 1 » avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option « Editeur d'événements ».

Le vieux Manuel

Vous devriez voir cet écran :



En haut de cet écran, la rangée des icônes correspond aux objets de votre jeu. Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour voir la liste de tous les événements et de toutes les actions associées à cet objet spécifique du jeu.

Ajouter de nouveaux événements dans le jeu de démonstration

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de la balle pour examiner les événements en relation avec l'objet « Grosse Balle ».

Pour notre premier essai, nous allons supprimer un des événements sur l'écran. Placez le pointeur de la souris sur le bouton numéroté, en face de l'événement « L'objet Grosse Balle quitte la zone de jeu en bas ».



Le numéro de cet événement peut varier, car tout dépend de l'ordre dans lequel vous avez créé vos événements.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser l'événement sur l'icône de la poubelle. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'événement est effacé de la liste.

Nous allons maintenant remplacer cet événement avec un nouvel événement qui va permettre de contrôler plus précisément les mouvements de la balle.

Le Vieux Manuel

Cliquez avec le bouton gauche sur « Nouvelle condition », en bas de la liste. Vous verrez alors la fenêtre suivante :



Elle contient la liste de tous les objets qui peuvent être testés dans votre jeu. Vous pouvez sélectionner ces objets en double-cliquant simplement dessus avec la souris.

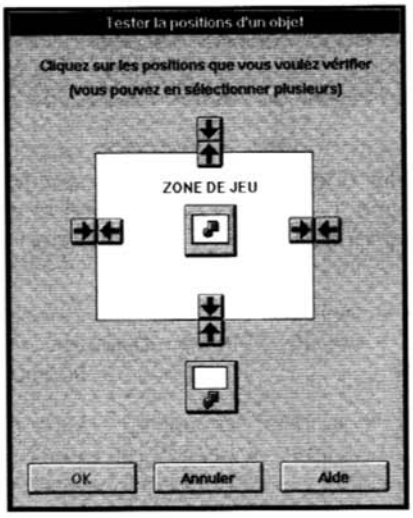
Choisissez l'objet « Grosse Balle » et cliquez deux fois. Un menu sera affiché, avec les conditions disponibles pour l'objet.



L'option qui nous intéresse est « Position ». Placez le pointeur de la souris sur cette option et choisissez « Tester la position de l'objet Grosse Balle » dans le sous-menu.

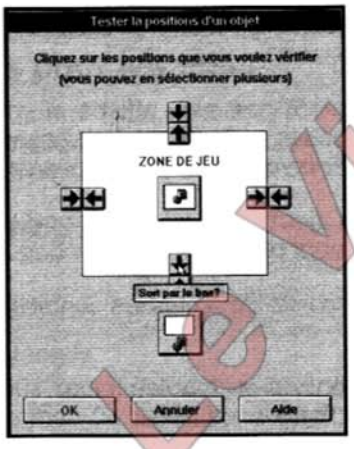
Une fenêtre sera affichée :

Le Vieux Manuel



Vous remarquerez les icônes avec des flèches. Elles permettent de tester si un objet entre ou sort de la zone de jeu. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur ces icônes, un message est affiché pour vous indiquer les tests effectués.

Choisissez la flèche « Sort par le bas ? ». Vous devez voir ceci :



Cliquez sur « OK » pour continuer.

Nous devons maintenant sélectionner des actions pour notre événement.

Notre première action sera de replacer la balle au milieu de l'écran.

Placez le pointeur de la souris sur la rangée de l'événement et dans la colonne de la « Grosse Balle ».

Cliquez ensuite sur le bouton droit de la souris pour ouvrir le menu des actions.

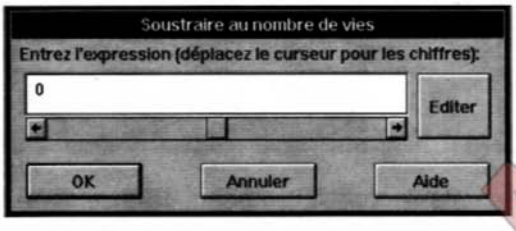
Dans le menu « Position », choisissez l'option « Choisir la position... ».

Le Vieux Manuel

La balle sera déplacée vers un nouveau point de la zone de jeu. Vous pouvez modifier la position comme vous le désirez. Cliquez simplement sur les boîtes X et Y et entrez les nouvelles coordonnées. Mais les valeurs par défaut sont parfaites pour ce que nous voulons faire. Elles vont replacer la balle au centre de l'écran. Cliquez simplement sur « OK » pour choisir cette action.

Notre prochaine action consistera à déduire une vie dès que le joueur rate la balle. Cliquez sur la case de la colonne du « Joueur 1 » avec le bouton droit et sélectionnez l'option « Nombre de vies ». Choisissez ensuite l'option « Soustraire au nombre de vies ».

Une boîte de dialogue sera affichée :



Changez le zéro et mettez 1. Cliquez sur « OK » pour continuer.

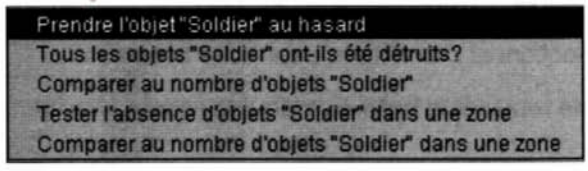
La balle est maintenant mieux définie pour notre jeu de démonstration. Ouvrez l'Editeur pas à pas dans le menu « Jeu », et jouez au jeu. Essayez de renvoyer la balle avec le skater. Si vous réussissez, la balle rebondira contre les murs. Si vous la ratez, vous perdrez une vie et elle reviendra au centre de l'écran.

Quand vous aurez perdu trois vies, l'Editeur pas à pas sera affiché et vous pourrez choisir de détruire le personnage. Choisissez l'option « Contrôles de scénario du jeu » et « Fin du jeu ». Cliquez sur l'icône « Aller » pour revenir à l'Editeur d'événements.

Nous allons maintenant peaufiner le jeu en ajoutant quelques conditions. Elles permettront de mettre fin au jeu lorsque la balle aura détruit toutes les « briques ».

Cliquez d'abord sur l'icône de la balle pour voir la liste de toutes les conditions relatives à la balle.

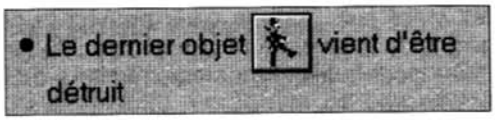
Cliquez sur « Nouvelle condition » en bas de la liste et double-cliquez sur l'icône du soldat. Lorsque le menu apparaît, cliquez sur l'option « Choisir ou compter ». Vous verrez alors le menu suivant :



Choisissez l'option « Tous les objets 'Soldat' ont-ils été détruits ? »

La condition affichée sera la suivante :

Le Virux Manuel



Cliquez maintenant avec le bouton droit sur le bouton numéroté à gauche de la condition, et choisissez l'option « Ajouter une nouvelle condition ».

Cliquez deux fois sur la toupie et choisissez l'option « Choisir et compter » puis sur « Tous les objets 'Toupie' ont-ils été détruits ? ».

Ajoutez maintenant une action à cet événement. Cliquez dans la colonne de l'icône « Contrôle de scénario du jeu » avec le bouton droit et choisissez l'option « Scène suivante ».

Et voilà ! Le jeu est terminé. Revenez à l'Editeur de niveaux et choisissez l'option « Tester le Niveau » dans le menu « Jeu » pour jouer. Comme vous pouvez le constater, il est encore très sommaire. Mais il est jouable, au moins !

Nous allons le sauvegarder sur disque. Ouvrez le menu « Fichier » et choisissez l'option « Sauver le jeu sous... ». Entrez le nom du nouveau fichier et appuyez sur la touche Entrée. Ce nouveau jeu sera désormais disponible sur votre disque dur.

Expérimentez et essayez d'ajouter des objets, et de leur assigner des événements avec l'Editeur d'événements. Rajoutez des niveaux avec l'Editeur de scénarios... Amusez-vous bien !

Conseils pour les tests

Quand vous essaierez de rajouter des événements, vous verrez qu'il est parfois pratique de pouvoir activer ou désactiver temporairement certains événements. Vous pouvez le faire avec les conditions Toujours et Jamais.

Toujours

Ignore les conditions programmées et exécute quand même les actions. Une option très utile pour tester par exemple les effets sonores.

Jamais

Désactive l'événement et n'effectue jamais les actions, même si toutes les conditions sont vraies. Cela vous permet entre autres d'avoir des vies illimitées pour tester les jeux.

Avant de passer au chapitre suivant, nous allons vous montrer comment vous pouvez utiliser cette option dans votre jeu.

Chargez votre jeu dans l'Editeur d'événements.

Cliquez sur la condition « Nombre de vies du joueur 1 atteint zéro » avec le bouton droit de la souris et sur l'option « Insérer ». Cliquez ensuite sur l'icône « Spécial », représentée par une clef plate.

Cliquez sur l'option « Toujours/jamais » et choisissez « Jamais » dans le menu.

Le Vieux Manuel

Lancez l'Editeur pas à pas et testez votre jeu. Comme vous pouvez le constater, le skater est devenu invulnérable. Quand vous avez terminé, appuyez sur la touche Suppr (Esc) et cliquez sur le bouton « ALLER » pour activer à nouveau l'Editeur d'événements.

Vous pouvez maintenant revenir à votre jeu normal. Placez la souris sur « Jamais » et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Faites glisser toute la condition sur l'icône de la poubelle et relâchez le bouton. Elle sera effacée de la grille des événements.

Ce chapitre est maintenant terminé. Voici un bref résumé des différentes étapes nécessaires à la création d'un jeu :

Création d'une check-list pour un jeu

1. Créez les écrans de votre jeu et placez les objets avec l'Editeur de niveaux.
2. Définissez les options de mouvement pour tous les objets actifs du jeu. Voir le chapitre 4.4 pour de plus amples informations.
3. Testez le jeu avec l'Editeur pas à pas et rajoutez toutes les actions importantes.
4. Testez encore une fois le jeu et prenez note des événements qui peuvent manquer.
5. Ouvrez l'Editeur d'événements et rajoutez-en de nouveaux, en définissant les actions qui leur sont associées.
6. Répétez les étapes 3 à 4 jusqu'à ce que vous soyez satisfait de votre jeu.

Dans le chapitre suivant, nous allons aborder en détail tous les événements et les actions que vous pouvez utiliser dans vos jeux

5.3 Conditions

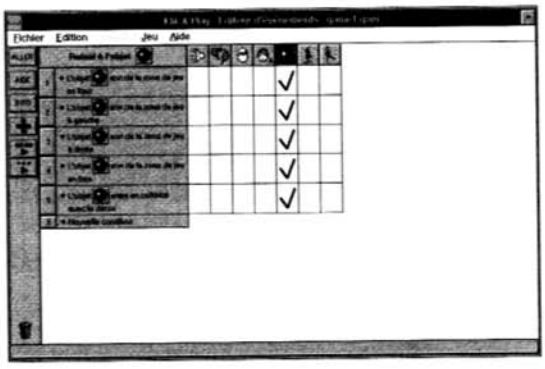
Les conditions permettent à votre jeu de réagir à certains événements. Vous voulez savoir si un missile touche un extraterrestre ? Ou si un ennemi a quitté la zone de jeu ? Il y a une condition pour chaque situation. Lorsque Klik & Play a testé une condition, il peut effectuer l'action appropriée dans votre jeu.

Klik & Play permet de définir un grand nombre de conditions, et il est très facile de se perdre dans les nombreuses possibilités. Mais ne paniquez pas. Certaines conditions sont ajoutées automatiquement, et vous n'avez donc pas besoin de vous en inquiéter. Un objet ayant un mouvement de balle rebondira toujours sur les murs, par exemple. Une aide est toujours accessible avec l'Editeur pas à pas. Votre jeu est arrêté dès qu'un événement a lieu, ce qui vous permet de choisir immédiatement une action. Vous pouvez l'utiliser pour créer des jeux de manière interactive sur l'écran. En fait, il peut presque créer les jeux pour vous !

Le Vieux Manuel

Qu'est-ce qu'une condition ?

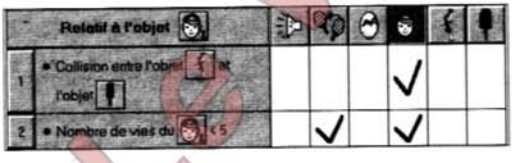
La tâche principale de Klik & Play pendant le jeu est de tester en permanence une liste d'événements. Lorsqu'un de ces événements est « Vrai », les actions qui lui sont associées doivent avoir lieu. Voici un événement type :



Pendant le jeu, Klik & Play vérifie en permanence cet événement, et s'il devient « Vrai » (si l'extraterrestre est touché par le laser), les actions associées auront lieu. Dans ce cas, l'extraterrestre et le laser seront détruits, et le son d'une explosion sera déclenché.

Un événement est composé d'une ou plusieurs conditions. Si un événement est associé à plusieurs conditions, elles doivent toutes être « Vraies » pour que les actions aient lieu. Voici un événement qui teste si le personnage récupère une vie supplémentaire et s'assure que le nombre total de vies ne dépasse jamais 5 :

Evénement	**Actions**
Collision entre [Roméo] et [Vie extra]	Destruction de la vie supplémentaire
Nombre de vies du [joueur 1] < 5	Ajouter 1 au nombre de vies



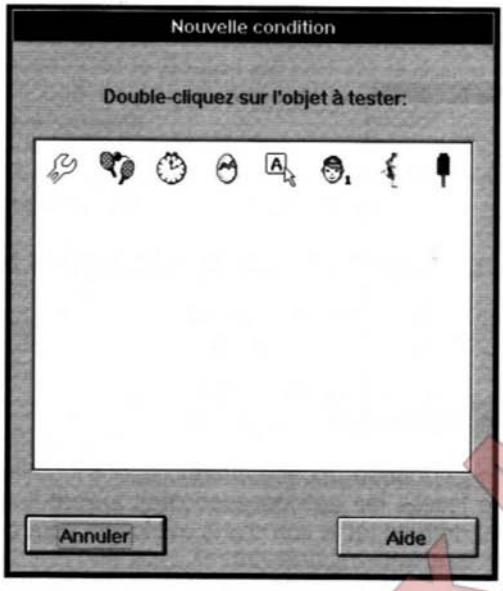
Création d'une nouvelle condition

Après avoir décidé quels décors et objets actifs vous intégrerez dans votre jeu, ouvrez l'Editeur d'événements avec le bouton Aller. Vous pouvez ensuite ajouter des conditions de plusieurs manières :

1. Cliquez sur l'icône « Nouvelle condition » : [+].
2. Cliquez sur le texte « Nouvelle condition » qui est affiché dans le dernier événement de la liste (vide), ou sur le bouton numéroté de ce même événement :
3. Pour ajouter une nouvelle condition à un événement existant, cliquez avec le bouton droit sur le bouton numéroté de l'événement. Dans le menu qui apparaît, choisissez l'option « Ajouter une nouvelle condition ».

Le vieux Manuel

Vous verrez ensuite une boîte de dialogue contenant les icônes représentant des groupes de conditions :



Voici un résumé de ces groupes :

Spécial :

Permet de comparer des valeurs ou de définir des limites de temps dans un jeu.

Contrôles de scénario du jeu :

Test du début et de la fin du jeu.

Chronomètre :

vous permet d'effectuer divers tests basés sur le temps actuel dans le jeu.

Nouveaux objets :

Permet de choisir des objets ou de comparer le nombre d'objets dans le jeu.

Souris et clavier :

Test de l'appui sur une touche ou d'un clic de la souris.

Joueur 1,2,3,4 :

Test des mouvements du joystick, du score et du nombre de vies. Il n'y aura d'icônes pour les joueurs que s'ils doivent déplacer des objets.

Conditions des objets :

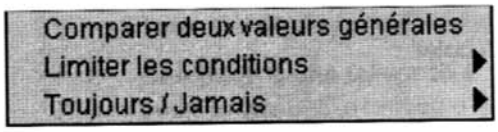
Les objets actifs, les objets Question et les objets compteur disposent de leurs propres séries de conditions. Vous pouvez tester de la position d'un objet Actif vers la réponse d'un objet Question.

Le Vieux Manuel

Voici une liste détaillée de ces groupes de conditions. En lisant ce qui suit, notez bien nos suggestions, elles vous aideront à mieux comprendre comment les conditions peuvent être utilisées dans vos jeux.

Conditions spéciales

Cliquez sur cette icône avec le bouton droit de la souris pour voir le menu suivant :



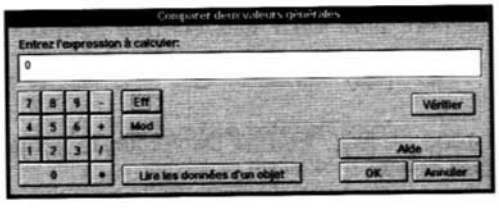
Comparer deux valeurs générales

Cette option active l'écran suivant :



Vous pouvez entrer les valeurs de comparaison directement dans les boîtes ou les faire défiler avec les touches fléchées. Les boutons « radio » contrôlent le type de comparaison effectuée.

Jusqu'à maintenant, nous n'avons utilisé que des chiffres simples, mais vous pouvez facilement effectuer des tests plus complexes avec le bouton « EDITER ». Il active une calculatrice sophistiquée sur l'écran. Vous pouvez l'utiliser pour entrer des expressions complexes dans Klik & Play.



La calculatrice est une porte d'entrée vers un choix impressionnant de conditions. L'option « Lire les données d'un objet » est également très utile. Elle vous permet de

Le Vieux Manuel

tester la vitesse, la direction et la position de n'importe quel objet. Lorsque vous activez cette option, le programme vous demandera de spécifier l'objet grâce à une fenêtre. Vous verrez ensuite une liste des objets qui peuvent être testés. Voici la liste des options possibles :

Options pour les objets actifs

Les conditions peuvent être choisies dans la liste suivante :

Mouvement

Teste le mouvement d'un objet

Vitesse

Teste la vitesse de l'objet (de 0 à 100).

Accélération

Test de l'accélération de l'objet (de 0 à 100).

Décélération

Teste la décélération de l'objet (de 1 à 100).

Position

Restitue la position d'un objet

Coordonnée X

La coordonnée X représente la position horizontale de votre objet. Elle est mesurée à partir de la bordure gauche de la zone de jeu.

Coordonnée Y

Mesure de la position verticale d'un objet. La coordonnée Y est 0 en haut de l'écran, et augmente lorsque l'objet se déplace vers le bas.

Vous pouvez utiliser ces conditions pour vérifier si un objet a atteint une zone importante de l'écran de jeu.

Animation

Teste l'apparence d'un objet.

Valeur de la direction

Vers où se dirige l'objet ? 0 indique qu'il est orienté vers la droite. La direction peut-être augmentée par unités jusqu'à 32 maximum, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Image en cours

Quelle image est actuellement affichée ? Les images sont numérotées à partir de 1.

Compter

Nombre d'objets dans la zone de jeu ? Permet de vérifier le nombre d'objets du même type dans la zone de jeu.

Le Vieux Manuel

Valeurs

Comparer à la valeur modifiable A
Permet de tester la valeur interne A d'un objet.

Comparer à la valeur modifiable B
Teste la valeur interne B d'un objet.

Comparer à la valeur modifiable C
Teste la valeur interne C d'un objet.

Comparer à une valeur fixe
Teste la valeur fixe unique d'un objet.

Options pour les objets texte

Nombre actuel de paragraphes
Restitue le numéro du paragraphe affiché dans un objet texte. La première partie correspond au premier paragraphe, la seconde au deuxième, etc...

Options pour les conditions spéciales

Générer un nombre aléatoire
Génère un nombre aléatoire entre 0 et la valeur spécifiée.

Options pour le chronomètre

Décompte chrono en 1/1000e depuis le début
Restitue le temps écoulé depuis le début du niveau en millièmes de seconde.

Décompte chrono, en heures
Restitue le nombre d'heures écoulées depuis que le joueur cherche à terminer le niveau.

Décompte chrono, en secondes
Restitue le nombre de secondes depuis le début du niveau.

Décompte chrono, en 100e de seconde
Indique le nombre de centièmes de secondes écoulées depuis le début du niveau.

Décompte chrono, en minutes
Restitue le nombre de minutes écoulées.

Options pour les nouveaux objets

Nombre total d'objets
Vérifie le nombre total d'objets actifs dans le niveau en cours.

Le vieux Manuel

Options pour les joueurs

Nombre actuel de vies
Restitue le nombre de vies restantes pour le joueur.

Valeur actuelle du score
Restitue le score d'un joueur.

Limitation des conditions

L'option « Limiter les conditions » vous permet de définir des conditions précises dans vos jeux.

Une seule fois en tout
L'action n'a lieu qu'une seule fois.

Une seule fois si l'événement est en boucle
Si vos conditions sont vraies, Klik & Play effectuera une fois les actions sélectionnées, quelles que soient les conditions. Les actions ne seront effectuées à nouveau que si les conditions redeviennent fausses, puis vraies. Cette option est utile pour des éléments comme les sons d'explosion, qui ne doivent être déclenchés qu'une seule fois, lorsque deux objets se percutent.

Répéter
Si les conditions sont vraies, l'action sélectionnée ne sera répétée qu'une seule fois pendant la boucle. Cette option est idéale pour créer des vagues d'extraterrestres au début d'un niveau.

Limiter les actions
Imaginez un sprite entrant en collision avec un vaisseau ennemi. Vous activez un effet sonore, mais celui-ci continue en permanence, car le vaisseau ennemi est toujours en train de vous percuter. Si vous ajoutez cette condition, vous pouvez empêcher l'activation des options en permanence.

Toujours/Jamais

Toujours
Cette option est utilisée pendant le test des jeux. Même si l'événement est faux, avec une de ces conditions de l'événement, toutes les actions seront effectuées.

Jamais
L'action est effectuée, même si toutes les autres conditions sont vraies. Comme pour l'option Toujours, elle n'est utile que lorsque vous testez vos jeux.

Contrôles du scénario du jeu

Fin du niveau
Teste la fin du niveau en cours

Le Tieux Manuel

Début du niveau

Teste le début d'un niveau

Le chronomètre

Le chronomètre est en fait une horloge interne qui mesure le temps en 100e de seconde. Il est à zéro au début d'un jeu et permet de mesurer facilement les intervalles de temps.

Toutes les...

Effectue une action après un laps de temps défini. L'idéal pour créer des extraterrestres ou de nouveaux ennemis dans vos jeux.

Le chrono est-il égal à une certaine valeur ?

Teste si le chronomètre a atteint un point prédéfini.

Le chrono est-il inférieur à une certaine valeur ?

Teste si le chronomètre n'a pas encore atteint une valeur spécifique dans le jeu.

Le chrono est-il supérieur à une certaine valeur ?

Le laps de temps spécifié est-il écoulé ?

Nouveaux objets

Ces conditions vous permettent de vérifier ce qui se passe au niveau du nombre d'objets sur l'écran. Vous pouvez également isoler certains objets pour leur faire effectuer des tâches particulières.

Prendre un objet au hasard

Permet de choisir un objet de manière aléatoire dans le jeu et de lui assigner une action.

Prendre un objet au hasard dans une zone

Permet de prendre un ou plusieurs objets dans une « zone ». Vous pouvez placer cette zone n'importe où avec une fenêtre redéfinissable.

Prendre tous les objets d'une zone

Permet de choisir tous les objets dans une zone définie par l'utilisateur et de leur assigner une action.

Choisir les objets d'après leur valeur

Permet de choisir un objet en fonction de sa valeur.

Vous pouvez ensuite sélectionner les options suivantes dans le menu :

Valeur modifiable A
Valeur modifiable B
Valeur modifiable C
Valeur fixe

Comparer au nombre total d'objets

Teste le nombre d'objets actifs dans le jeu.

Le Vieux Manuel

Comparer au nombre total d'objets dans une zone

Compte le nombre d'objets dans une zone définie et compare le résultat à une valeur spécifique.

Tester l'absence d'objets dans une zone

Des objets sont-ils entrés dans une zone spécifique de l'écran ?

La souris et le clavier

Ces options vous permettent de vérifier si le joueur a appuyé sur une touche ou cliqué sur le pointeur de la souris.

Lors de l'appui sur une touche

Teste l'appui sur une touche. Le programme vous demandera de spécifier quelle touche il doit tester.

Répéter pendant l'appui sur une touche

Répétition d'une action tant que la touche est enfoncée.

Le pointeur de la souris est-il dans une zone ?

Vous permet de définir une zone et de tester si le pointeur de la souris est à l'intérieur de cette zone.

Le pointeur de la souris est-il sur un objet ?

Teste si le pointeur de la souris est sur un objet actif.

L'utilisateur clique

Le bouton de la souris a-t-il été cliqué ? Vous pouvez tester le bouton gauche, le bouton central et le bouton droit, mais aussi les simples et doubles-clics.

L'utilisateur clique dans une zone

Teste les boutons de la souris (simple ou double-clic) pour voir s'il a été cliqué dans une zone spécifique.

L'utilisateur clique sur un objet

Le bouton de la souris a-t-il été utilisé pour cliquer (simple ou double-clic) sur un objet actif ?

Les Joueurs (Joueur 1, Joueur 2..)

Il y a une liste d'option séparée pour chaque joueur.

Joystick

Teste si le joueur a déplacé le joystick dans une direction spécifique, ou s'il a appuyé sur un des boutons de tir. Les boutons de la souris sont traités comme s'ils étaient équivalents aux boutons de tir.

Comparer au score du joueur

Teste le score du joueur.

Comparer au nombre de vies du joueur

Teste si le joueur n'a plus de vie.

Le Vieux Manuel

Quand le nombre de vies atteint 0

Le jeu est-il terminé pour le joueur ?

Conditions des objets

Chaque objet de votre jeu peut être testé indépendamment. Dans nos exemples, nous avons utilisé le terme « nom de l'objet » pour représenter le nom de vos objets.

Collisions

Teste les collisions entre les objets. Chaque collision ne sera activée qu'une seule fois par un événement unique. Le jeu aura ainsi largement le temps de générer les divers effets d'explosions.

Avec un objet actif

Votre objet a-t-il touché l'objet cible choisi ? Vous devrez spécifier un objet cible lorsque vous créez cette condition.

En superposition avec un objet actif ?

Teste deux objets pour voir s'ils sont superposés. Contrairement aux collisions, les superpositions sont testées en permanence. La condition restera donc vraie jusqu'à ce que les objets ne soient plus superposés.

Avec un objet de décor

L'objet a-t-il heurté un objet du décor ?

Mouvement

Teste le mouvement de l'objet.

L'objet « nom de l'objet » est-il arrêté ?

Test pour voir si l'objet ne bouge plus.

L'objet « nom de l'objet » est-il en train de rebondir ?

Est-ce que l'objet rebondit sur un obstacle ?

Comparer à la vitesse de l'objet « nom de l'objet »

Test de la vitesse.

Comparer à l'accélération de l'objet « nom de l'objet »

Teste la vitesse d'accélération de l'objet.

Comparer à la décélération de l'objet « nom de l'objet »

Test de la vitesse de décélération de l'objet.

L'objet « nom de l'objet » a-t-il atteint un noeud sur son chemin ?

Cette option est utilisée pour tester un objet qui se déplace le long d'un chemin enregistré. Lorsque l'objet arrive à un point du chemin où une nouvelle ligne commence (un noeud), cette condition sera vraie.

L'objet « nom de l'objet » a-t-il atteint la fin de son chemin ?

Lorsqu'un objet actif se déplace le long d'un chemin enregistré et qu'il a atteint la fin de ce chemin, cette condition sera vraie.

Le vieux Manuel

Copier des conditions

Vous verrez rapidement que de nombreuses conditions reviennent souvent dans un jeu. Pour définir un jeu plus rapidement, vous pouvez copier des conditions déjà définies d'un événement sur un autre. Voici la procédure à suivre pour copier une condition :

Cette condition :
L'objet [Balle] entre en collision avec l'objet [Extraterrestre]

peut être déplacée en cliquant sur le texte « entre en collision » et en le faisant glisser sur le numéro d'un autre événement. Vous pouvez également faire glisser cette condition sur n'importe quelle autre condition, mais vous effacerez la condition originale.

Animation

Test de l'apparence de l'objet

Quelle animation de l'objet « nom de l'objet » est active ?
Teste le type d'animation. Lorsque vous activerez ce test, vous verrez une boîte de dialogue contenant tous les types d'animations définies. Choisissez celui que vous voulez tester.

L'animation est-elle terminée ?
L'animation est-elle arrivée à la dernière image ? Utilisez ce test pour mettre fin par exemple à l'explosion des objets. Lorsque l'animation a été jouée, vous pouvez les détruire sur l'écran.

Compare à l'image actuelle de l'objet « nom de l'objet »
L'animation a-t-elle atteint une image spécifique ?

Position

Test de la position de votre objet

Tester la position de l'objet « nom de l'objet »
Vous verrez une boîte de dialogue qui vous permet de tester la position de vos objets relativement à la zone de jeu. Vous pouvez l'utiliser pour tester si un objet entre ou sort de l'écran, ou s'il est à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone de jeu.

Comparer à la position en X
Vérifie la coordonnée X

Comparer à la position en Y
Teste la coordonnée Y

Direction

Teste la direction d'un objet

Compare à la direction de l'objet « nom de l'objet »
L'objet se déplace-t-il dans une direction spécifique ? Choisissez la direction sur le « cadran ». Les directions commencent à 0 et sont numérotées DANS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE jusqu'à 31.

Le Vieux Manuel

Visibilité

Teste la visibilité de l'objet
L'objet « nom de l'objet » est-il visible ?
L'objet « nom de l'objet » est-il invisible ?

Choisir ou compter

Choix d'un objet

Prendre l'objet « nom de l'objet » au hasard

Sélectionne un des objets présents aléatoirement. Si des actions sont assignées à cet objet, elles seront effectuées.

Tous les objets « nom de l'objet » ont-ils été détruits ?

Test de présence d'un certain type d'objet.

Comparer au nombre d'objets « nom de l'objet »

Test du nombre d'objets courants.

Tester l'absence d'objets « nom de l'objet » dans une zone

Y a-t-il un certain type d'objet dans une zone spécifique ?

Comparer au nombre d'objets « nom de l'objet » dans une zone

Compte le nombre d'objets courants dans une zone spécifique de la zone de jeu.

Valeur

Teste les valeurs internes des objets.
Comparer à la valeur modifiable A
Comparer à la valeur modifiable B
Comparer à la valeur modifiable C
Comparer à une valeur fixe

Objets Question et Réponse

Les objets Question et Réponse ont des conditions spécifiques.

La réponse est-elle juste ?

Teste si le joueur a répondu correctement à la question.

La réponse est-elle fausse ?

Teste si l'utilisateur a choisi une mauvaise réponse.

La réponse est-elle égale à une certaine valeur ?

Cette condition vous permet de vérifier une réponse particulière. Vous pouvez ainsi programmer un écran de sélection avec des options de type « Combien de joueurs ? »

Objets compteur

Comparer au compteur

Teste si le compteur a atteint une valeur spécifique.

Le Vieux Manuel

5.4 Actions

Lorsque Klik & Play détecte un événement, il peut effectuer les actions correspondantes. Ce sont ces actions qui donnent vie à vos jeux.

Vous pouvez utiliser 5 types d'actions différentes.

1. **Sons**
   Permet de déclencher un effet sonore ou une musique. Une carte sonore est nécessaire pour entendre le résultat.

2. **Contrôles de scénario du jeu**
   Permet de passer au niveau suivant, de quitter le jeu, etc...

3. **Modifier le score ou les vies du joueur**
   Affecte le score ou le nombre de vies du joueur.

4. **Créer nouvel objet**
   Permet de créer un nouvel objet au point que vous avez choisi. Une option idéale pour les projectiles ou les explosions.

5. **Changer le nom de l'objet « objet actif «**
   Permet de modifier la vitesse, l'apparence ou la visibilité d'un objet actif.

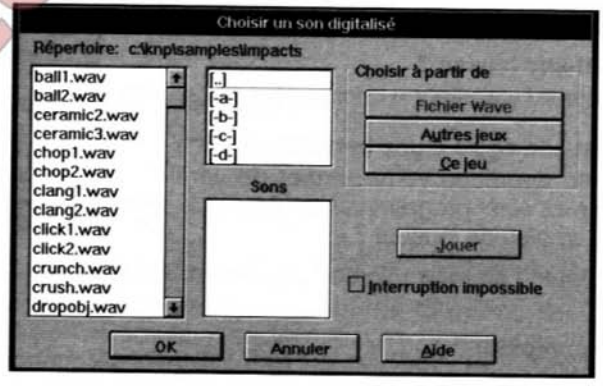
Nous allons maintenant examiner chaque action :

Actions sonores

En ajoutant des effets sonores ou des musiques dans vos jeux, vous améliorerez leur qualité générale. Vous pouvez ainsi créer des explosions impressionnantes, des musiques envoûtantes, des effets sonores interactifs, etc... les possibilités sont illimitées !

Actions sonores

Permet de jouer un échantillon sonore à l'aide d'une carte sonore (si vous en êtes équipé). Lorsque vous ajoutez une de ces actions, vous devrez préciser le nom du fichier à utiliser avec un sélecteur spécial :



Le Vieux Manuel

1. Répertoire

Indique le répertoire actuel

2. Liste des sons

Liste de tous les fichiers « .WAV » du répertoire. Cliquez sur un son pour le sélectionner.

3. Fenêtre des répertoires

Choisissez le lecteur ou le répertoire contenant vos fichiers sonores.

4. Sons

Liste de tous les sons du répertoire ou du jeu. Si vous double-cliquez sur un fichier « WAV », il sera automatiquement joué pour que vous puissiez entendre le son avant de le charger.

Fichier Wave

Charge un fichier « .WAV » stocké sur disque

Autres jeux

Permet de charger des sons en provenance d'autres jeux.

Ce jeu

Indique les sons utilisés jusqu'à maintenant dans le jeu courant.

Jouer

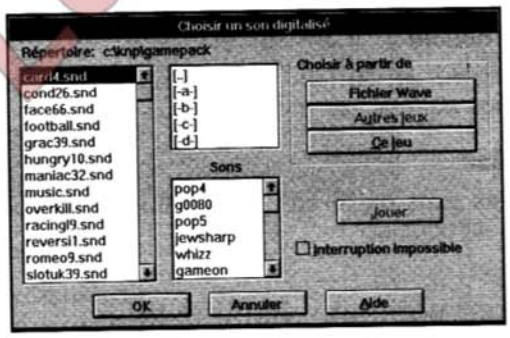
Permet d'écouter le son sélectionné. Vous n'entendrez l'effet que si vous disposez d'une carte sonore.

Interruption impossible

Active le mode sans interruption. Si vous choisissez cette option, le son sera joué jusqu'à la fin. Les autres sons ne seront donc pas audibles tant que celui-ci ne sera pas terminé.

Jouer une musique

Permet de jouer un morceau de musique. Comme pour les sons digitalisés, vous devez choisir un fichier avant de continuer.



1. Répertoire

Indique le nom du répertoire ouvert

Le vieux Manuel

2. Liste des fichiers musique

Liste de tous les fichiers « .MUS » dans le répertoire actif. Vous pouvez choisir une musique en cliquant simplement sur le nom du fichier.

3. Fenêtre des répertoires

Permet de choisir le lecteur ou le répertoire dont le contenu sera affiché dans la liste des fichiers.

4. Sons

Liste de tous les morceaux contenus dans le fichier « .MUS » sélectionné.

5. Fichier MIDI

Permet de charger un fichier MIDI stocké sur disque.

6. Autres jeux

Permet de prendre la musique d'un autre jeu

7. Ce jeu

Permet de choisir une des musiques du jeu actif.

8. Jouer

Permet d'écouter la musique sélectionnée. Vous ne l'entendrez que si vous êtes équipé d'une carte sonore et que les gestionnaires MIDI sont correctement configurés dans le Panneau de Contrôle de Windows. Consultez le manuel de votre carte sonore pour de plus amples informations.

9. Interruption impossible

Active le mode sans interruption. Si cette option est choisie, la musique jouera jusqu'à la fin du morceau. Les autres sélections ne seront donc pas audibles tant que celle-ci ne sera pas terminée.

Jouer un son en boucle

Le son sera répété continuellement. Une option très pratique pour rajouter des effets sonores d'ambiance.

Jouer une musique en boucle

Permet de répéter la musique pendant toute la durée du jeu, ou jusqu'au moment où une autre action musique a lieu.

Arrêter tout son digitalisé

Arrête tous les sons digitalisés. Une option utile pour supprimer des sons programmés en boucle.

Arrêter toute musique

Désactive la musique.

Le Vieux Manuel

Contrôles du scénario du jeu

Ces actions affectent tout le jeu, et vous permettent de faire évoluer le joueur parmi les différents niveaux.

Scène suivante

Permet de passer à la scène suivante du jeu. L'ordre des scènes est défini dans l'Editeur de scénarios.

Scène précédente

Permet de passer à la scène précédente.

Passer à la scène No

Permet d'ignorer le scénario et de passer directement à une scène spécifique.

Recommencer le niveau

Permet de rejouer le niveau en cours depuis le début.

Recommencer le jeu

Permet de recommencer le jeu à partir de la première scène.

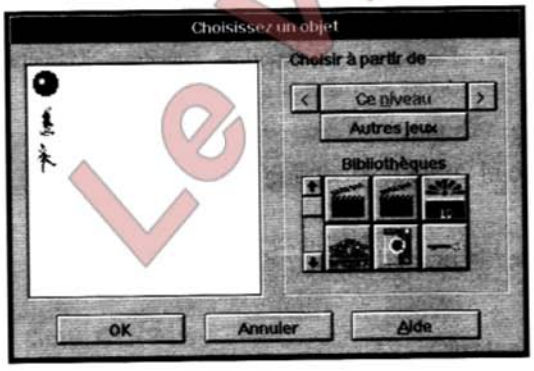
Fin du jeu

Permet de quitter le jeu.

Créer nouveaux objets

Comme son nom l'indique, cette action permet de créer un nouvel objet dans votre jeu.

Lorsque vous définissez une de ces actions, vous verrez la boîte de dialogue suivante :



Choisir à partir de

<Ce niveau>

Permet de choisir un objet dans n'importe quel niveau du jeu en cours.

Autres jeux

Permet de prendre des objets dans un autre jeu Klik & Play.

Le Vieux Manuel

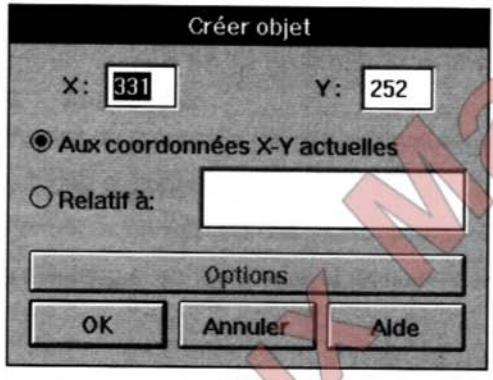
Bibliothèques

Permet de choisir avec les icônes des bibliothèques. Pour voir le contenu d'une bibliothèque, cliquez sur son icône.

La fenêtre de sélection

Contient tous les objets disponibles dans le jeu en cours ou dans la bibliothèque sélectionnée. Vous pouvez ensuite choisir votre objet en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

Une fois l'objet choisi, vous devez le positionner sur l'écran. Une boîte de dialogue sera affichée pour vous permettre de définir la position de l'objet.



Aux coordonnées X-Y actuelles

Affiche votre nouvel objet sur une position fixe de l'écran.

Relatif à :

Permet de lire les coordonnées d'un autre objet

Options

Si vous affichez votre objet en activant l'option « Relatif à : », vous devrez définir son point de départ de la manière suivante :

Origine : Point chaud

Positionne le nouvel objet sur le point chaud relatif de l'objet.

Point d'action

Place le nouvel objet sur le point d'action relatif de l'objet.

Emplacement

Point défini par l'utilisateur

Le nouvel objet sera créé relativement à l'endroit où l'utilisateur a placé la croix.

En direction de...

Place le nouvel objet en fonction de la direction de l'objet relatif. Par exemple, si un nuage de fumée est créé derrière une voiture, il apparaîtra toujours derrière la voiture, quelle que soit la direction dans laquelle elle est orientée.

Le vieux Manuel

Orientation

Normale
L'objet sera créé en pointant dans la direction « normale ».

En direction de...
L'objet créé suivra la même direction que l'objet relatif.

Actions des joueurs

Score

Modifie le score du joueur

Fixer le score
Définit une nouvelle valeur pour le score.

Ajouter au score
Augmente le score d'une valeur spécifique.

Soustraire au score
Diminue le score.

Nombre de vies

Modifie le nombre de vies du joueur.

Fixer le nombre de vies
Définit une nouvelle valeur pour le nombre de vies.

Ajouter au nombre de vies
Augmente le nombre de vies.

Soustraire au nombre de vies
Réduit le nombre de vies.

Contrôle joueur

Ignorer contrôle
L'objet n'est plus contrôlé par le joueur. Toutes les commandes du clavier, du joystick ou de la souris seront ignorées. Vous pouvez utiliser cette option pour « geler » momentanément un joueur dans un jeu.

Restaurer contrôle
Redonne le contrôle au joueur.

Actions des objets

Ces actions affectent les objets actifs.

Mouvement

Modifie un paramètre de mouvement déjà défini.

Les options de Mouvement disponibles varient selon le type de Mouvement sélectionné :

Le vieux Manuel

Mouvement :	Options disponibles :
Souris	Arrêt, départ.
Balle qui rebondit	Arrêt, départ, Fixer la vitesse, Rebondir.
Chemin enregistré	Arrêt, départ, Fixer la vitesse, Faire le tour de la zone de jeu, Inverser.
Plate-forme	Arrêt, départ, Fixer la vitesse, Fixer la vitesse maximum, Faire le tour de la zone de jeu, Rebondir.
Voiture de course	Arrêt, départ, Fixer la vitesse, Fixer la vitesse maximum, Faire le tour de la zone de jeu, Rebondir.
8 directions	Arrêt, départ, Fixer la vitesse, Fixer la vitesse maximum, Faire le tour de la zone de jeu, Rebondir.
Statique	Pas d'options disponibles.
Arrêt	Arrête un objet pendant son mouvement
Départ	Relance le mouvement d'un objet. La vitesse et la direction seront les mêmes que lorsque l'objet s'est arrêté.
Fixer la vitesse	Définit la vitesse de votre objet. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la vitesse, et vers la gauche pour la diminuer.
Fixer la vitesse maximum	Limite votre objet à une vitesse maximum.

Faire le tour de la zone de jeu

Lorsque votre objet sort de la zone de jeu, cette option le replacera automatiquement du côté opposé de l'écran. Une option géniale pour créer des effets d'étoiles filantes !

Rebondir

Permet de faire rebondir un objet lorsqu'il heurte un obstacle. S'il s'agit d'un objet à mouvement de balle, il peut rebondir dans un grand nombre de directions, selon les paramètres de mouvements définis.

Animation

Ces actions modifient l'apparence de vos objets.

Arrêt

Stoppe complètement une séquence d'animation.

Départ

Relance l'animation d'un objet.

Modifier

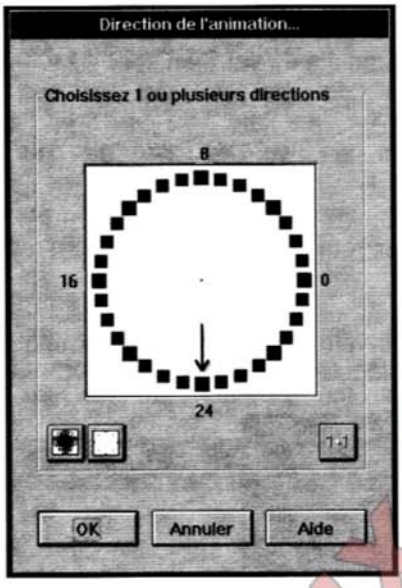
Séquence d'animation

Permet de passer à une nouvelle séquence d'animation disponible dans la liste. Lorsque vous créez ces actions, vous verrez la liste des animations définies pour l'objet que vous voulez modifier. Pour choisir une animation, cliquez simplement sur son nom avec le bouton gauche de la souris.

Le Vieux Manuel

Direction de l'animation

Permet de choisir une nouvelle direction pour votre animation. Vous devrez préciser la nouvelle direction dans une boîte de dialogue :



Remarque : Cliquez sur autant de directions que vous le désirez. Si vous spécifiez plus d'une direction, le programme en choisira une au hasard parmi les différentes possibilités.

Vitesse de l'animation

Définit la vitesse de l'animation. Plus la valeur est élevée, plus l'animation est rapide.

Restaurer

Séquence d'animation

Revient à la séquence d'animation initiale.

Direction de l'animation

Restaure la dernière direction utilisée pour l'animation

Vitesse de l'animation

Utilise la vitesse d'animation initiale.

Position

Définit la position de votre objet dans la zone de jeu

Choisir la position

Place l'objet sur une nouvelle position. Vous pouvez choisir la nouvelle direction de déplacement de l'objet avec une boîte de dialogue identique à celle qui est imprimée sur cette page.

Le vieux Manuel

Echanger la position avec un autre objet

Permet de permuter deux objets ou plus sur l'écran. Une option très pratique pour battre les cartes dans un jeu, par exemple !

Fixer la coordonnée X

Définit la position horizontale de votre objet.

Fixer la coordonnée Y

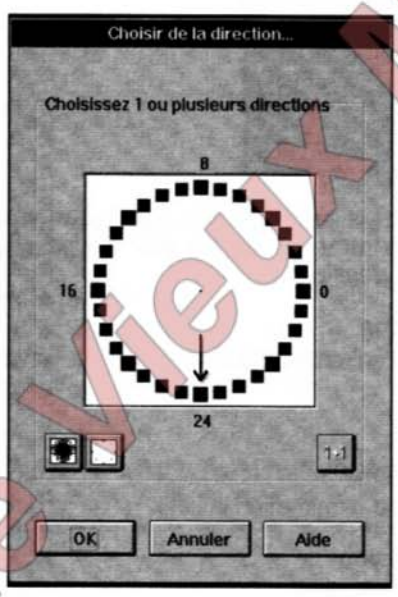
Définit la position verticale de votre objet

Direction

Permet de faire pivoter votre objet

Choisir la direction

Modifie la direction de votre objet. Vous pouvez choisir la nouvelle direction avec une boîte de dialogue.



Vous pouvez sélectionner autant de directions que vous le désirez. Si vous choisissez plusieurs directions, Klik & Play en choisira une aléatoirement.

Regarder vers...

Tourne votre objet pour qu'il soit orienté dans la direction de la cible sélectionnée.

Visibilité

Fait apparaître ou disparaître un objet

Le Vieux Manuel

Rendre l'objet invisible

Permet de faire disparaître un objet de la zone de jeu. Il sera toujours au même endroit, mais les collisions avec les autres objets ne seront plus prises en compte. Utilisez cette option pour créer des monstres invisibles !

Faire réapparaître l'objet

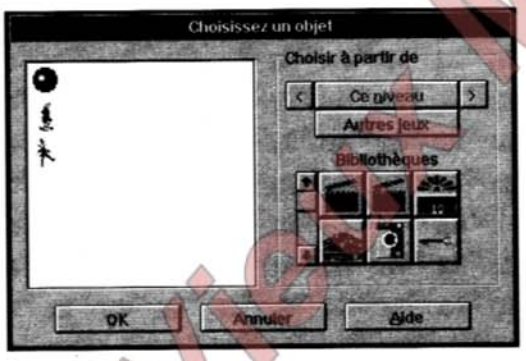
Affiche à nouveau un objet invisible dans sa position initiale

Faire clignoter l'objet

Permet de supprimer un objet de l'écran pendant un certain temps, et de le faire réapparaître. Il clignotera jusqu'à ce que vous le fassiez réapparaître complètement.

Tirer sur un objet

Permet de tirer sur un autre objet, comme avec un projectile, par exemple. Lorsque vous activez cette option, le programme vous demandera de paramétrer les données pour le projectile.



Vous devrez spécifier sa vitesse et sa direction.



Le vrai Manuel

Vitesse

Permet de définir la vitesse du projectile. Déplacez le curseur vers la droite pour accélérer le projectile, et vers la gauche pour le ralentir.

Direction de l'objet

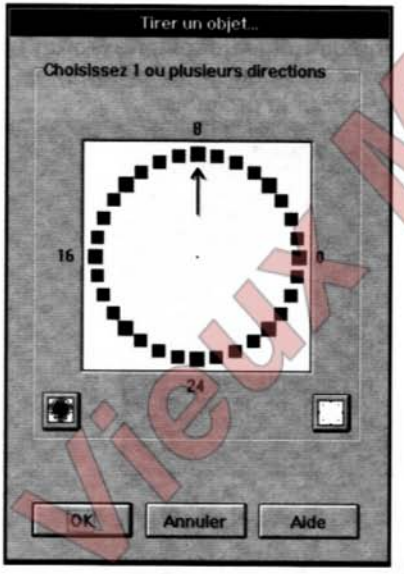
Permet de définir la direction d'un projectile.

Utiliser la direction de « nom de l'objet »

Aligne le projectile avec l'objet qui le tire, et tire dans la direction vers laquelle l'objet se déplace.

Tirer dans les directions sélectionnées

Vous pouvez choisir les directions dans une boîte de dialogue :



Klik & Play choisira ensuite aléatoirement une de ces directions.

Tirer vers...

Tire le projectile vers l'objet sélectionné. Excellent pour les missiles guidés !

Détruire

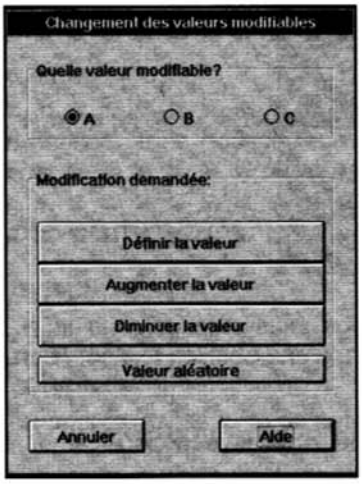
Détruit un objet et l'efface de l'écran. Si l'objet dispose d'une séquence d'animation « disparition », elle sera d'abord lancée, puis l'objet disparaîtra de l'écran.

Valeur

Permet de changer une des valeurs internes de l'objet.

Vous devrez ensuite choisir une valeur modifiable, ainsi que l'opération à effectuer.

Le Vieux Manuel



A Affecte la valeur modifiable A.

B Affecte la valeur modifiable B

C Affecte la valeur modifiable C.

Définir la valeur

Permet de charger un nouveau nombre pour la valeur.

Augmenter la valeur

Augmente une valeur modifiable.

Diminuer la valeur

Diminue la valeur modifiable.

Valeur aléatoire

Créé un nombre aléatoire. Vous pouvez entrer la fourchette de calcul aléatoire dans une boîte de dialogue. Le nombre variera alors de 0 à la valeur choisie.

Actions des objets texte

Affiche le texte

Affiche votre texte aux coordonnées spécifiées sur l'écran. Lorsque vous créez une action de ce type, vous verrez la boîte de dialogue suivante :

Le vieux Manuel



Aux coordonnées X-Y actuelles

Affiche votre message dans une position fixe sur l'écran.

Relatif à :

Affiche votre texte près de l'objet sélectionné.

Options

Si vous affichez votre texte relativement à un autre objet, ce bouton vous permet d'activer une boîte de dialogue pour déterminer sa position relative.

Origine :

Point chaud

Affiche le texte à partir du point chaud de l'objet

Point d'action

Place le message au point d'action de l'objet.

Emplacement

Point défini par l'utilisateur

Le texte sera créé à l'endroit où l'utilisateur place la croix.

En direction de...

Place le nouvel objet texte en fonction de la direction de l'objet relatif.

Effacer le texte

Efface un message sur l'écran.

Fixer la couleur du texte

Modifie la couleur du texte.

Fixer le paragraphe

Affiche un ou plusieurs messages définis pour cet objet.

Paragraphe suivant

Affiche le texte suivant dans la liste des messages de l'objet.

Paragraphe précédent

Affiche le message précédent dans la liste.

Le vieux Manuel

Actions des objets Question et réponse

Poser la question

Active l'objet Question et attend que le joueur sélectionne une des réponses. Vous pouvez tester le résultat en utilisant un événement. Voir le chapitre 5.2.

Actions des objets compteurs

Fixer le compteur

Définit une nouvelle valeur pour le compteur.

Ajouter au compteur

Augmente la valeur du compteur de la valeur indiquée.

Soustraire au compteur

Diminue la valeur du compteur.

5.5 Création d'objets dans un jeu

Klik & Play vous permet de créer de nouveaux objets dans votre jeu à tout moment. Supposons que vous avez créé un astéroïde qui se brise en plusieurs fragments s'il est touché, ou un joueur qui tire sur un vaisseau ennemi. Ces événements activeront la création de nouveaux objets qui n'existaient pas au début du jeu.

Dans quelques instants, nous allons vous montrer comment vous pouvez créer des objets dans vos propres jeux. Mais nous allons d'abord vous expliquer le jargon utilisé pour la création des jeux.

Klik & Play utilise les termes suivants :

Objet parent

C'est celui qui génère les nouveaux objets sur l'écran : l'astéroïde qui explose, ou le vaisseau qui tire un projectile.

Objet enfant

C'est le nouvel objet que vous allez créer : le morceau d'astéroïde qui s'éloigne en tournoyant dans l'espace, ou le projectile se dirigeant vers le vaisseau ennemi.

Voilà pour la théorie. Nous allons maintenant créer quelques objets de ce type :

Didacticiel : Création d'un objet enfant

Sélectionnez d'abord l'option « Nouveau jeu » du menu « Fichier » pour que nous puisions disposer d'un écran vide pour nos expériences. Ouvrez l'Editeur de niveaux en cliquant sur la « Scène 1 » avec le bouton droit de la souris et activez l'option « Editeur de Niveau ».

Nous allons maintenant choisir un objet parent pour notre démonstration.

Le vieux Manuel

Choisissez la bibliothèque « Air, terre, feu et eau » dans la liste. L'icône de cette bibliothèque est la suivante :



Choisissez le « Soleil » sur la tablette des objets.



Faites-le glisser au centre de la zone de jeu et placez-le en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

La prochaine étape consiste à créer un objet enfant pour notre soleil. Nous pouvons le faire avec l'Editeur d'événements. Activez donc tout de suite l'option « Editeur d'événements » du menu « Jeu ».

Nous allons commencer par définir un événement pour tirer un projectile sur l'écran. L'option la plus simple consiste à utiliser le clavier. Cliquez sur l'événement « Nouvelle condition » et cliquez sur l'icône « Souris et Clavier » avec le bouton droit de la souris.

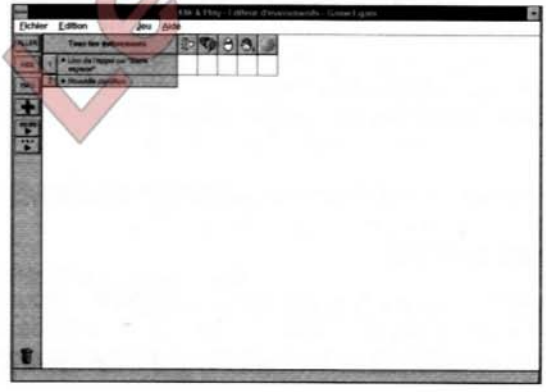


Lorsque le menu est affiché, choisissez l'option « Le clavier » et « Lors de l'appui sur une touche ».

Le programme vous demandera immédiatement d'appuyer sur une touche pour la tester. Appuyez sur la Barre Espace pour assigner cette touche à notre nouvel événement.

Nous devons maintenant définir une action pour tirer un projectile sur l'écran.

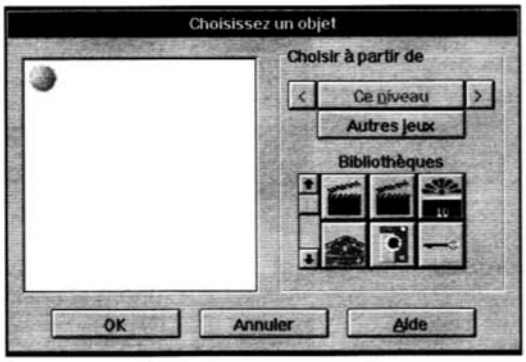
Placez le pointeur de la souris dans la case située juste au-dessous de l'icône du soleil.



Cliquez dans cette case avec le bouton droit et maintenez-le enfoncé pour choisir l'option « Tirer sur un objet ».

Le Vieux Manuel

Vous devrez spécifier sur quel objet vous voulez tirer.

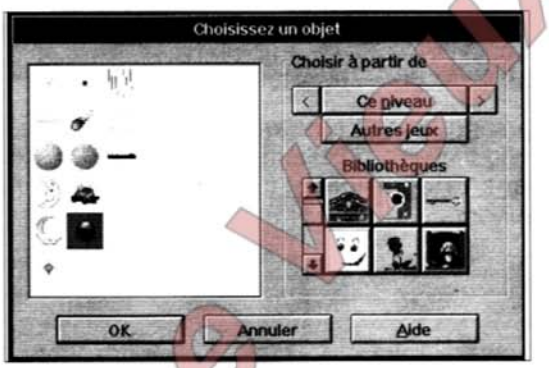


L'objet que nous utiliserons est la « Grosse bulle ».

Pour le sélectionner, ouvrez la bibliothèque « Air, terre, feu et eau ».



Choisissez ensuite l'objet « Grosse bulle ».



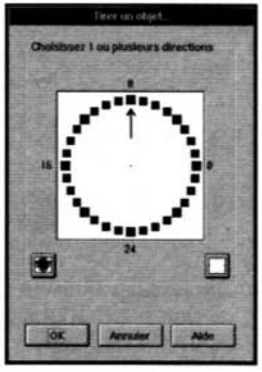
Une nouvelle boîte de dialogue sera affichée pour vous permettre de choisir la direction du nouvel objet.



Cliquez sur l'option « Tirer dans les directions sélectionnées » pour choisir une direction aléatoire.

Le Vieux Manuel

Vous verrez alors l'écran suivant :



Vous pouvez choisir une direction aléatoire en cliquant sur l'icône « Choisir tout ».



Cliquez ensuite sur le bouton « OK » plusieurs fois pour revenir à l'Editeur d'événements.

Ouvrez l'Editeur de niveaux avec l'option correspondante du menu « Jeu ».

Regardons maintenant notre objet « Soleil » sur l'écran.

Si vous voyez une flèche dans le coin inférieur droit, vous pouvez passer immédiatement au paragraphe suivant.



Sinon, appelez le menu des « Préférences » dans le menu « Edition » et sélectionnez l'option « Afficher les objets créés dans un jeu ». La flèche sera alors affichée.

Affichage et édition d'un objet enfant

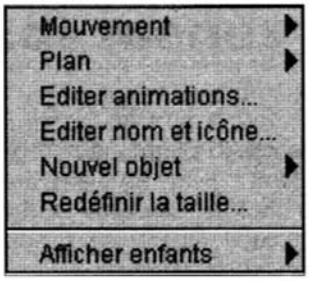
La flèche pointée vers le bas indique que l'objet a un ou plusieurs enfants :



Vous pouvez afficher ces enfants en effectuant les opérations suivantes :

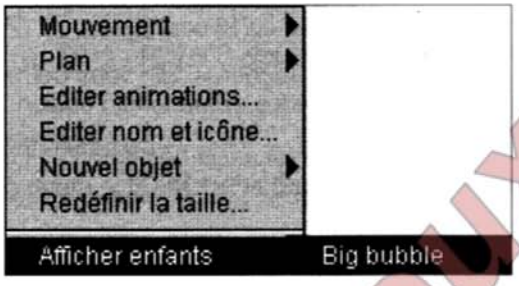
Cliquez sur le soleil avec le bouton droit de la souris.

Le Vieux Manuel

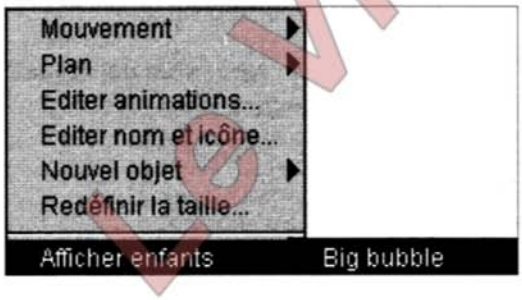


Comme vous pouvez le constater, une nouvelle option « Afficher enfants » apparaît dans le menu.

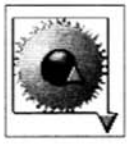
Si vous cliquez sur cette option, vous verrez la liste des objets enfants créés pour cet objet parent. Pour l'instant, nous n'avons défini qu'un seul enfant. Le menu sera donc le suivant :



Si vous cliquez sur l'option « Grosse bulle », un autre menu sera affiché. Il contient la liste de tous les événements qui peuvent générer notre nouvel objet.



Vous pouvez l'utiliser pour sélectionner l'objet enfant sur l'écran.

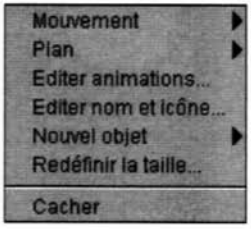


La bulle sera alors affichée au centre du soleil, avec une flèche pointée vers le haut :

Le Vieux Manuel



Vous pouvez éditer cette bulle avec les options standard. Cliquez sur la bulle avec le bouton droit de la souris, et vous verrez le menu suivant :



Vous pouvez utiliser ces commandes pour modifier la position, l'apparence et les mouvements de l'objet de la manière habituelle.

Vous verrez une nouvelle option dans le menu : « Cacher ». Elle vous permet d'effacer la grosse bulle de l'écran lorsque vous avez terminé les opérations d'édition.

Remarque : Un objet enfant peut parfaitement avoir lui aussi des enfants ! Dans ce cas, il sera affiché avec deux flèches pointées vers le haut et le bas, et le menu comprendra les options « Afficher enfants » et « Cacher ».

N'oubliez pas également que si vos objets enfants sont très petits, vous aurez peut-être du mal à les voir sur l'écran. Utilisez la flèche comme guide pour mieux repérer leur position.

Testez maintenant le niveau et appuyez plusieurs fois sur la Barre Espace.

Résumé :

- La flèche orientée vers le haut indique un objet enfant.



- La flèche orientée vers le bas indique un objet parent.



- les objets enfants sont créés dans l'Editeur d'événements, avec les actions « Tirer sur un objet » et « Créer nouveaux objets ».
- Dans le menu Edition, l'option « Préférences » vous permet d'activer l'option « Afficher les objets créés dans un jeu ».

Le vieux Manuel

6.0 Les menus déroulants

Les menus déroulants vous permettent d'accéder instantanément aux puissantes options de Klik & Play. Ils sont disponibles dans l'Editeur de niveaux, l'Editeur d'événements et l'Editeur de scénarios. Certaines options des menus seront parfois affichées en grisé. C'est parce qu'elles ne sont pas disponibles pour l'éditeur avec lequel vous êtes en train de travailler. Vous n'avez par exemple pas besoin de prendre des objets lorsque vous êtes dans l'Editeur de scénarios.

Voici la liste complète des différentes options :

Menu Fichier

Le menu FICHIER vous permet de charger et de sauvegarder vos jeux Klik & Play sur disque.

Nouveau jeu

Efface le jeu courant de la mémoire et vous permet de commencer depuis le début. Si vous avez effectué des modifications, vous pourrez sauvegarder le jeu avant de l'effacer de la mémoire.

Charger jeu...

Permet de charger un jeu sauvegardé sur disque.

Sauver jeu

Permet de sauvegarder votre jeu sur disque. S'il s'agit d'un nouveau fichier, un sélecteur sera affiché pour vous permettre d'entrer son nom.

Sauver jeu sous...

Sauvegarde de votre jeu sous un nom différent.

Sauver jeu autonome

Cette commande spéciale vous permet de sauvegarder vos jeux au format .EXE standard de Windows. Vous pouvez ainsi lancer vos jeux sans avoir besoin de l'éditeur de Klik & Play. Avant de pouvoir sauvegarder vos jeux sous ce format, une boîte de dialogue sera affichée. Elle vous explique les conditions de distribution autorisées de vos jeux (voir l'agrément de licence au début de ce manuel de Klik & Play).

Après avoir cliqué sur le bouton OK de cette boîte de dialogue, vous verrez un sélecteur de fichiers spécial. Vous pouvez alors sauvegarder votre jeu sous deux formes :

1. Un fichier « .EXE » normal qui peut être lancé directement du Gestionnaire de programmes ou du Gestionnaire de fichiers. Si vous sauvegardez le jeu avec ce système, Klik & Play créera les fichiers suivants :

   - Jeu.exe — Double-cliquez sur cette icône pour lancer le jeu sous Windows.
   - Jeu.gam — Le fichier principal du jeu

Le vieux Manuel

- Jeu.img — Toutes les images de votre jeu
- Jeu.snd — Tous les sons utilisés. Si vous n'en utilisez aucun, ce fichier ne sera pas créé.
- Jeu.mus — Toutes les musiques utilisées dans votre jeu. Si vous n'en utilisez pas, le fichier ne sera pas créé.

La sauvegarde du jeu sous ce format est très pratique si vous voulez lancer vos jeux à partir de votre disque dur. Si vous voulez distribuer votre jeu à vos amis, vous devez utiliser l'autre option de sauvegarde :

2. Sauver avec programme d'installation. Votre jeu sera sauvegardé sous forme de programme installable. Les fichiers créés par Klik & Play seront alors les suivants :

- setup.exe — Le programme d'installation
- setup.bin — Le fichier de données pour l'installation
- Jeu.dat — Les données compactées du jeu

Vous pourrez ensuite copier ces fichiers sur une disquette et faire profiter vos amis de votre jeu. Pour installer le jeu, ils n'auront qu'à lancer le programme « setup.exe » sous Windows. Le programme d'installation leur permettra également de spécifier le nom du répertoire d'installation, et installera les fichiers et une icône pour votre jeu.

Avant de sauvegarder votre jeu sous ce format, assurez-vous de bien lui avoir donné un nom (voir les options de configuration du jeu dans le menu Edition). Le programme d'installation utilise en effet le nom de votre jeu.

Quitter

Permet de quitter Klik & Play et de revenir au bureau de Windows. Si vous avez modifié votre jeu, vous pourrez le sauvegarder avant de quitter le programme.

Menu Edition

Lorsqu'il est utilisé avec l'Editeur de scénarios, le menu Edition vous permet de copier des scènes entières. L'Editeur de niveaux permet de faire la même chose avec les objets, et de créer des « clones » de cet objet dans votre jeu.

Couper

Permet de prendre le ou les objets sélectionnés et de les charger dans le presse-papiers de Klik & Play. Une fois que les objets auront été copiés dans le presse-papiers, ils seront effacés de l'écran.

Copier

Permet de copier le ou les objets ou les niveaux sélectionnés et de les sauvegarder dans le presse-papiers de Klik & Play. L'objet original ne sera pas effacé.

Coller

Permet de copier le contenu du presse-papiers de Klik & Play dans votre jeu. Vous pouvez copier le même objet/niveau autant de fois que nécessaire.

Le Vieux Manuel

Effacer

Efface le ou les objets ou les niveaux sélectionnés dans le jeu.

Désélectionner

Si vous avez sélectionné par erreur certains objets, cette option permet d'annuler toutes vos sélections.

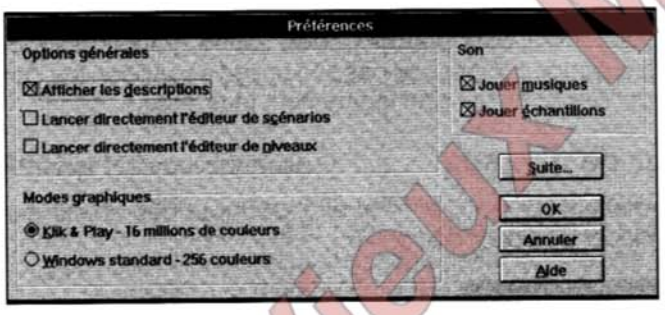
Tout sélectionner

Permet de sélectionner tous les objets du jeu. Tous les objets verrouillés seront ignorés.

Préférences

Cette option vous permet de définir vos préférences et de paramétrer Klik & Play selon vos besoins. Chaque éditeur dispose de ses propres options de préférences.

Préférences de l'Editeur de niveaux et de l'Editeur de scénarios



Options générales

Ces options affectent directement le système de Klik & Play.

Afficher les descriptions

Active l'affichage d'un message d'aide dès que vous placez le pointeur de la souris sur une icône. Vous pourrez ensuite désactiver cette option lorsque vous connaîtrez mieux le fonctionnement de Klik & Play.

Lancer directement l'Editeur de scénarios

Lance l'Editeur de scénarios dès que vous lancez Klik & Play, en ignorant l'écran des options affiché normalement au lancement du programme.

Lancer directement l'Editeur de niveaux

Lance automatiquement l'Editeur de niveaux au démarrage de Klik & Play, sans afficher l'écran habituel.

Son

Permet de contrôler le système sonore de Klik & Play.

Le vieux Manuel

Jouer musiques

Activez cette option pour entendre les musiques dans votre jeu. Désactivez-la pour que les musiques ne soient pas activées pendant le jeu.

Jouer échantillons

Si cette option est sélectionnée, tous les sons digitalisés seront activés pendant votre jeu et reproduits par votre système, en fonction du matériel utilisé. Si vous désactivez cette option, toutes les actions sonores seront ignorées.

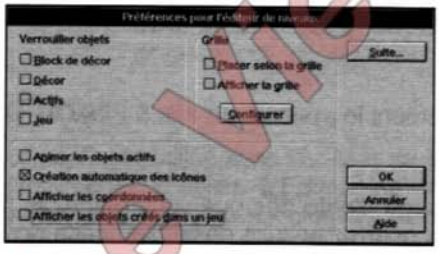
Modes graphiques

Klik & Play vous permet de profiter au maximum des possibilités de votre machine. Si votre carte graphique le permet, vous pouvez utiliser tous les modes graphiques de Windows, de 16 couleurs à 16 millions de couleurs.

Vous pouvez choisir les gestionnaires graphiques qui géreront l'affichage de tous les objets de Klik & Play – une opération effectuée en installant le programme. Les routines optimisées qui ont été écrites spécialement pour Klik & Play permettent d'obtenir une vitesse étonnante sous Windows. Nous vous conseillons d'utiliser ce mode graphique en permanence, sauf si vous utilisez une des rares cartes graphiques incompatibles avec ces gestionnaires rapides. Dans ce cas, vous devez utiliser les gestionnaires graphiques standard de Windows, qui sont légèrement plus lents.

Préférences de l'Editeur de niveaux

Ces options vous permettent de modifier le type d'affichage des objets dans l'Editeur de niveaux, et de les placer à l'aide d'une grille.



Verrouiller objets

Permet de verrouiller les objets sélectionnés dans leur position actuelle, ce qui vous empêche ensuite de les copier, de les couper ou de les déplacer.

Bloc de décor

Lorsque vous éditez vos jeux, vous pouvez facilement sélectionner par erreur un bloc de décor. Cette option vous permet de verrouiller tous les blocs de décor dans leur position actuelle. Lorsque cette option est activée, vous ne pourrez jamais les sélectionner ou les déplacer accidentellement.

Décor

Verrouille tous les objets de décor dans leur position actuelle. Vous pouvez ensuite les libérer en désactivant cette option.

Le Vieux Manuel

Actifs

Verrouille les objets actifs dans leur position de départ, et vous empêche de les sélectionner par erreur dans l'Editeur de niveaux.

Jeu

Empêche la sélection des objets du jeu comme les scores, les vies et les compteurs.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison avec ces options pour verrouiller certaines zones de l'écran. L'édition est beaucoup plus rapide de cette manière, car les risques d'une mauvaise manipulation sont très réduits.

Animer les objets actifs

Anime un objet actif dès qu'il est sélectionné avec la souris. Certains objets actifs peuvent être difficiles à sélectionner lorsqu'ils sont animés. Désactivez simplement cette option pour les « stabiliser ».

Création automatique des icônes

Normalement, dès que vous éditez un objet, Klik & Play modifie son icône pour qu'elle corresponde à sa forme. Les résultats sont parfois décevants, et vous pouvez donc désactiver cette option pour dessiner vous-même une icône.

Afficher les coordonnées

Cette option vous permet de voir en permanence les coordonnées de la souris lorsque le pointeur se déplace dans la zone de jeu. Les coordonnées seront affichées dans une petite fenêtre, sur la ligne de statut. Lorsque vous activez le menu d'un objet avec le bouton droit, les coordonnées affichées sont celles du point chaud de cet objet.

Afficher les objets créés dans un jeu

Vous pouvez créer de nouveaux objets pendant un jeu, par exemple des balles pour un fusil, des explosions dans l'espace, des bonus aléatoires, etc... Toutes ces situations entraînent la création de nouveaux objets pendant le jeu. Ces objets, qui sont créés en cours de jeu et non par l'intermédiaire de l'Editeur de niveaux, qui vous a servi à mettre en place les principaux éléments du jeu, doivent pouvoir être édités. Lorsque vous activez cette option, tous les objets créés pendant un jeu seront accessibles via l'Editeur de niveaux. Vous pouvez y accéder de deux manières (selon la méthode employée pour leur création) :

Coordonnées X-Y actuelles : tous les objets créés aux coordonnées X-Y spécifiées seront visibles dans l'Editeur de niveaux, exactement à l'endroit où ils se trouvaient lors de la mise en place du jeu.

Relatif à un autre objet : Lorsque des objets comme des projectiles sont tirés vers la position relative d'un autre objet, ils sont liés à l'objet cible. Imaginez un vaisseau tirant des rayons laser : le vaisseau est l'objet « parent », les rayons laser sont ses objets « enfants ». Lorsque l'option « Afficher objets

Le Vieux Manuel

créés dans un jeu » est activée, tous les objets « parents » seront affichés avec une petite flèche dans le coin inférieur droit, comme ceci :



Pour accéder aux objets « parents », vous devez activer le menu des objets parents avec le bouton droit. Vous verrez une nouvelle option « Afficher enfants » :



Cliquez sur cette option pour voir la liste des objets enfants dans un sous-menu. Cliquez sur l'objet enfant que vous voulez éditer. Une liste des situations sera affichée pour vous indiquer à quel moment du jeu ces objets doivent être créés. Sélectionnez la situation de votre choix et l'objet enfant apparaîtra sur l'écran, prêt à être édité. Vous pouvez ensuite modifier la taille, l'animation et les paramètres de mouvement de l'objet enfant, et activer ensuite l'option « Cacher » dans le menu de l'objet pour l'effacer de l'écran.

Remarque : Si vous déplacez un objet enfant de la position dans laquelle il apparaît, il sera affiché dans cette nouvelle position pendant le jeu

Grille

La grille vous permet de placer plus précisément les objets sur l'écran.

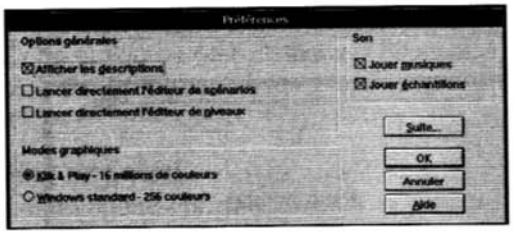
Grille

La grille vous permet de déplacer avec précision les objets dans la zone de jeu. Si cette option est activée, vous ne pourrez placer les objets qu'en fonction des cellules de la grille. Si vous essayez de les déplacer ailleurs, ils passeront automatiquement sur la cellule de la grille la plus proche. Chaque cellule de la grille est indiquée par un point sur la grille.

Avant d'utiliser cette grille, il est parfois utile de placer le point chaud de vos images dans le coin supérieur gauche de vos objets. Si vous placez un

Le Vieux Manuel

grand nombre d'objets ayant des points chauds différents, les choses risquent de se compliquer. Voir le paragraphe consacré à la définition du point chaud d'un objet pour de plus amples informations.



Placer selon la grille

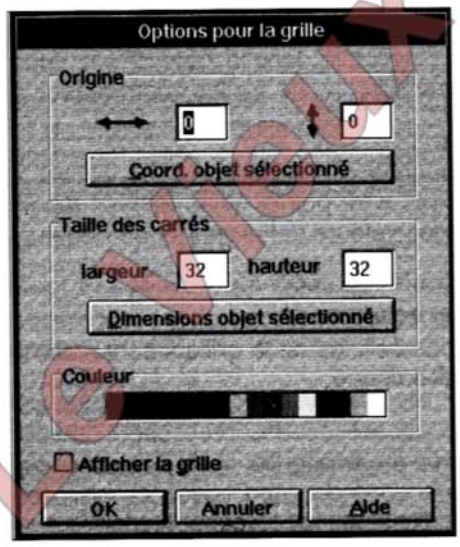
Cliquez sur cette option pour activer la grille.

Afficher la grille

Lorsque cette option est activée, la grille est affichée sur l'écran. Si elle est désactivée, la grille est invisible.

Configurer

Permet de définir la taille, la couleur et l'origine de la grille.



Le Linux Manuel

Origine
Définit le point de départ de toutes les coordonnées utilisées par la grille. Il s'agit par défaut du coin supérieur gauche de la zone de jeu. Voici un simple diagramme du système de coordonnées utilisé :



Si vous voulez que le point d'origine de la grille soit placé dans une position spécifique, vous pouvez facilement modifier ses coordonnées. Supposons que vouliez placer des blocs à deux pixels de distance du bord de la zone de jeu : il vous suffit de déplacer l'origine de la grille aux coordonnées 2,0.

Coordonnées objet sélectionné
Si vous avez choisi un objet dans la zone de jeu, vous pouvez cliquer sur ce bouton pour centrer son origine sur les coordonnées actuelles.

Taille des carrés
La grille est divisée en petits rectangles, les cellules. Chaque cellule mesure par défaut 32 points x 32 points. Vous pouvez modifier ces dimensions en entrant les nouvelles valeurs de largeur et de hauteur, ou en utilisant l'option suivante :

Dimensions objet sélectionné
Les dimensions des cellules de la grille seront automatiquement générées à partir de l'objet sélectionné.

Couleur
Si vous avez du mal à voir la grille, vous pouvez choisir une couleur qui sera plus visible dans la zone de jeu. Cliquez simplement sur une des couleurs de la palette. La grille sera immédiatement modifiée.

Suite...
Permet de passer aux options de préférences abordées dans le paragraphe précédent (Préférences de l'Editeur de scénarios et de l'Editeur de niveaux)

Le vieux Manuel

Préférences de l'Editeur d'événements

Voici la liste des options de préférences de l'Editeur d'événements :

Icônes horizontales

Cette option permet d'afficher horizontalement les icônes, juste au-dessous des événements. Si elle est désactivée, les icônes seront affichées verticalement à gauche de l'écran.

Afficher l'icône de l'objet

Les événements contiendront la liste de tous les objets d'une condition, affichés sous la forme d'une icône. Voici un exemple :

 entre en collision avec 

Afficher le nom de l'objet

Le nom de vos objets sera utilisé pour l'affichage des événements. Vous pouvez même activer les deux options en même temps, mais vous devez en activer au moins une.

Ce curseur vous permet de contrôler la taille des icônes et des boîtes d'informations dans l'Editeur d'événements. Si vous choisissez une densité plus faible, les icônes seront plus grandes et plus facilement lisibles, mais ne pourrez en voir qu'une partie sur l'écran de l'éditeur. La haute résolution vous permet de voir tous vos événements d'un seul coup d'oeil, mais la sélection des icônes sera plus difficile et elles seront plus difficiles à lire.

Evénements

Montrer événements vides de l'Editeur pas à pas

Affichage de tous les événements, même ceux qui ne comportent aucune action.

Classement alphabétique des événements

Si cette option est activée, les événements seront classés de A à Z. La première lettre de la première condition est utilisée pour classer les événements. Mais soyez prudents en l'utilisant, car l'ordre des événements sera modifié si vous les avez classés manuellement.

Créer événements par défaut pour les nouveaux objets

Klik & Play crée automatiquement des événements standard pour tous les objets de votre jeu. Un objet au mouvement de balle rebondira donc sur les obstacles, un vaisseau sera testé pour voir s'il quitte la zone de jeu, etc... Vous pouvez bien sûr modifier ces événements avec l'éditeur, mais il est parfois préférable de commencer à zéro. Vous pouvez donc désactiver cette option si c'est le cas.

Le Vieux Manuel

Exécution du jeu

Afficher le bouton d'arrêt

Permet d'afficher une icône d'arrêt pendant le test de vos jeux. Cliquez simplement sur cette icône pour arrêter le test du jeu. Si l'option n'est pas activée, vous pouvez arrêter le jeu en cours en appuyant sur la touche 'Esc' ou sur les touches Alt+F4.

Configuration du jeu

Cette option permet d'ajouter des crédits dans votre jeu et de déterminer comment il sera exécuté sur l'écran.

Nom

Ce nom sera affiché en haut de la fenêtre lorsque vous jouez. Il sera également affiché lorsque vous activerez l'option « Au sujet de » du menu « Aide » du jeu.

Auteur

Si vous avez créé un jeu génial, il n'y a pas de raison de ne pas le dire ! Entrez votre nom, et il sera affiché automatiquement dans l'écran des crédits. Vous remarquerez que Klik & Play rajoute également le mot « de » entre le nom du jeu et le vôtre.

Fenêtre maximum au démarrage

Quand votre jeu est lancé, la fenêtre occupe tout l'écran. Utilisez cette option si vous voulez que le jeu soit affiché en priorité sur l'écran.

Titre si fenêtre au maximum

Affiche le nom de votre programme en haut de la fenêtre. Si cette option est désactivée, une fenêtre maximum sera utilisée pour le jeu.

Barre de menus

Permet d'inclure une barre de menus dans votre jeu. Cette barre de menus vous permet de sélectionner des options directement avec la souris. Si vous la désactivez, vous pourrez toujours accéder à ces options en utilisant les commandes au clavier. Vous pourrez donc appuyer sur la touche F2 pour recommencer le jeu, ou sur les touches Alt-F4 pour quitter.

Menu affiché au démarrage

Affiche la barre de menus au lancement du jeu, ce qui permet à l'utilisateur de sélectionner une option avant de jouer. Si le menu n'est pas affiché au lancement du jeu, vous pouvez l'activer en appuyant sur la touche F8.

Couleur bordure

Modifie la couleur de la bordure autour de la fenêtre de jeu. Cette option ne prendra effet que pendant le jeu. L'écran de l'éditeur ne sera pas modifié.

Multi-échantillons

Si vous activez cette option, Klik & Play mélangera plusieurs sons digitalisés ensemble, contrairement au mode normal de Windows, avec un seul son

Le Vieux Manuel

possible. Lorsque Klik & Play doit mélanger plusieurs sons, il doit le faire avant de déclencher le son mixé final, et cette opération peut parfois demander un léger temps de calcul. Certains jeux pourront donc profiter de cette option, alors que d'autres nécessiteront un mixage isolé des sons digitalisés.

Touche panique

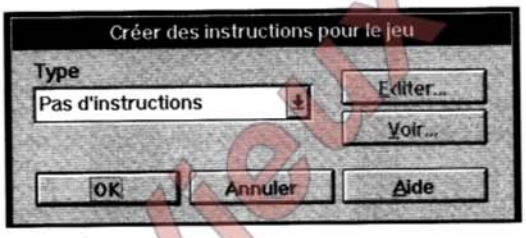
Cliquez sur cette option pour cacher l'écran du jeu, une option idéale si le boss entre dans votre bureau !

Joueurs

Cette option active une boîte de dialogue qui vous permet de choisir le mode de contrôle des personnages du jeu par les joueurs. Ces options par défaut peuvent être utilisées par les joueurs au cours du jeu, grâce à une boîte de dialogue similaire. Vous pouvez également définir le score et le nombre de vies par défaut de chaque joueur.

Créer instructions pour le jeu

Cette option vous permet d'écrire des instructions pour votre jeu, qui seront accessible dans le menu d'aide du jeu. Lorsque vous cliquez sur cette option, la boîte de dialogue suivante est affichée :



Cliquez sur le sélecteur de fichier pour choisir le type de fichier que vous allez créer.

« Fichier Texte (.TXT) »
Permet de créer et d'afficher vos instructions avec le Bloc-notes de Windows.

« Fichier Write »
Permet de lancer le programme Write de Windows pour vous permettre d'écrire le texte des instructions de votre jeu.

« Fichier d'aide (.HLP) »
Permet de créer un fichier d'aide Windows standard pour vos jeux. Ils ne peuvent pas être créés directement sous Klik & Play. Vous devez utiliser un programme spécifique pour créer un fichier d'aide Windows.

Modifier icône

Cette option permet de modifier l'icône qui sera utilisée pour votre jeu. Si vous l'avez sauvegardé en tant que jeu autonome, elle sera affichée sur le bureau de Windows. Cliquez sur cette option pour activer une version simplifiée de l'Editeur d'icônes de Klik & Play.

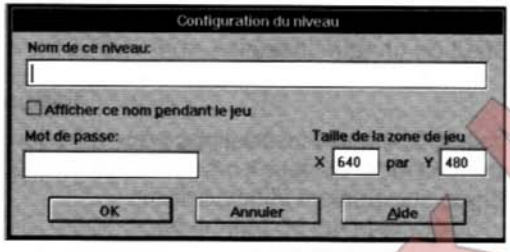
Le vieux Manuel

Les options sont identiques à celles qui sont abordées dans le chapitre 1.2. Mais comme l'icône est destinée à être utilisée sous Windows, vous ne pouvez utiliser que 16 couleurs maximum. La fenêtre de la palette est donc limitée à ces 16 couleurs.

Options de configuration du niveau

L'Editeur de scénarios permet de créer très facilement des jeux comportant des niveaux multiples. Chaque niveau peut avoir son propre nom, sa musique, son mot de passe, et une zone de jeu spécifique. Ces options vous permettent de personnaliser encore plus vos jeux.

Si vous cliquez sur l'option « Configuration du niveau », vous verrez la boîte de dialogue suivante :



Nom

Entrez le nom du niveau. Ce nom apparaîtra ensuite en haut de la fenêtre de la zone de jeu pendant le jeu.

Mot de passe

Chaque niveau peut disposer de son propre mot de passe. Ainsi, lorsque le joueur atteindra enfin le niveau 99 de votre jeu d'aventure dans l'espace, il pourra noter le mot de passe et relancer directement le jeu au niveau 100 !

Taille de la zone de jeu

La taille de la zone de jeu ne peut pas excéder 640 x 480 pixels. Mais elle peut avoir la taille que vous voulez ! Vous pouvez modifier cette taille en entrant les nouvelles valeurs de largeur et de hauteur de la zone de jeu. En général, il est préférable de définir la taille de la zone de jeu avant de mettre en place les éléments du niveau, notamment si vous avez l'intention de réduire la taille de la zone de jeu.

Menu Objets (Editeur de niveaux uniquement)

Ces options affectent tous les objets de votre jeu et modifient la manière dont ils seront sauvegardés, chargés et affichés dans l'Editeur de niveaux.

Voir Objets

Dans une fenêtre mobile

Permet d'afficher les objets dans une fenêtre standard, qui peut être déplacée, réduite ou agrandie selon vos besoins.

Le vieux Manuel

Dans une fenêtre fixe

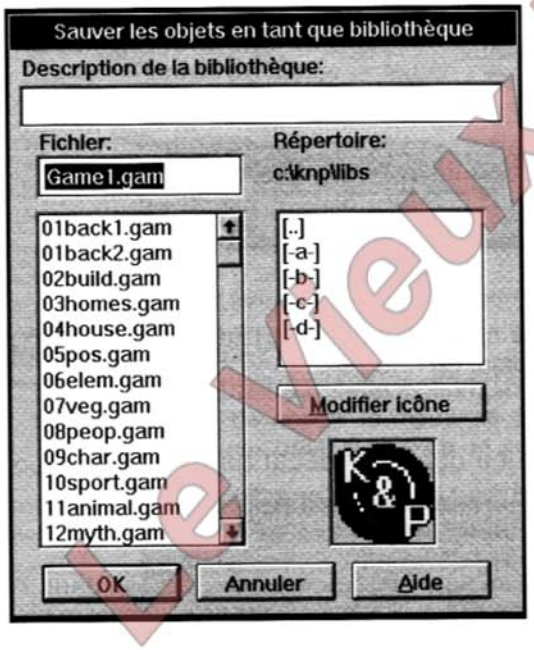
Permet de créer une fenêtre pour les objets en haut de l'écran de l'Editeur de niveaux. Vous pouvez faire défiler les objets avec les flèches bleues affichées dans le coin supérieur droit de l'écran.

Prendre objets dans un jeu

Vous avez certainement vu dans les jeux de nouveaux objets qui ne figurent pas dans les bibliothèques standard fournies avec Klik & Play. Cette option vous permet de « capturer » ces objets pour les utiliser dans vos jeux. Les objets sélectionnés seront chargés sur la tablette des objets, prêts à être utilisés.

Sauver jeu en tant que bibliothèque

Si vous avez créé vos propres objets, vous pouvez les sauvegarder dans une nouvelle bibliothèque grâce à cette option. Ils seront ensuite disponibles à tout moment quand vous lancerez Klik & Play. Si vous activez cette option, vous verrez la boîte de dialogue suivante :



Description de la bibliothèque

Le texte entré ici vous servira d'aide-mémoire pour mieux identifier votre bibliothèque dans l'éditeur. Choisissez un nom assez explicite pour que les autres utilisateurs puissent comprendre ce que contient la bibliothèque.

Fichier

Nom du fichier donné à votre nouvelle bibliothèque. Vous pouvez utiliser les 8 caractères standard du DOS avec l'extension « .GAM ». Si vous n'utilisez pas cette extension dans le nom du fichier, Klik & Play ne pourra pas reconnaître votre nouvelle bibliothèque.

Le Vieux Manuel

Répertoire

Indique le répertoire dans lequel votre bibliothèque sera sauvée.

Modifier icône

Permet de modifier l'image qui apparaît dans la liste des bibliothèques. Si vous avez par exemple créé des fleurs, vous pouvez dessiner une belle icône représentant un massif de pétunias. (Voir le paragraphe consacré à l'édition de l'icône d'un objet pour de plus amples informations.)

Menu jeu

Ce menu vous permet d'accéder aux différentes parties de Klik & Play et de lancer vos jeux. Selon l'endroit où vous vous trouvez, certaines options ne seront pas disponibles et ne pourront donc pas être utilisées.

Scénario

Active l'Editeur de scénarios.

Editeur de niveaux

Active l'Editeur de niveaux.

Editeur pas à pas

Active l'Editeur pas à pas.

Editeur d'événements

Active l'Editeur d'événements.

Passer au niveau

Permet de charger le niveau choisi dans l'Editeur de niveaux (disponible uniquement dans l'Editeur de niveaux).

Lancer le jeu

Permet de jouer au jeu depuis le début (uniquement disponible dans l'Editeur de scénarios).

Lancer le niveau

Permet de tester le niveau (uniquement disponible dans l'Editeur de scénarios et l'Editeur de niveaux). Vous devez sélectionner le niveau lorsque vous activez cette option dans l'Editeur de scénarios.

Le Vieux Manuel

7.0 Jouer à un jeu

Les jeux Klik & Play sont exécutés dans une fenêtre standard du bureau de Windows. Cette fenêtre peut être déplacée, réduite ou agrandie selon vos besoins.
Un menu est affiché en haut de l'écran. Vous pouvez le désactiver à tout moment et définir les paramètres de votre jeu pour que la barre de menus ne soit pas affichée en haut de l'écran.
Nous allons maintenant examiner le menu des options qui apparaît dans un jeu Klik & Play terminé :

Jeu

Nouveau Jeu F2

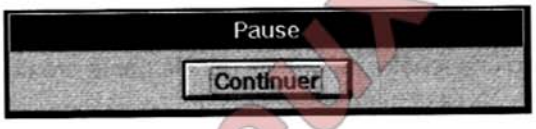
Permet de recommencer le jeu depuis le début.

Mot de passe

Permet d'entrer un mot de passe pour passer à un niveau spécifique.

Pause Ctrl+P

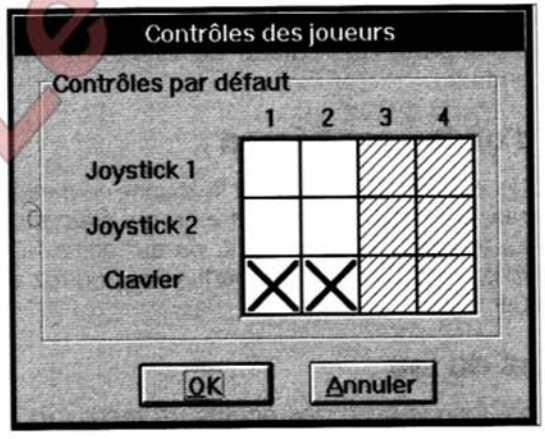
Permet de mettre le jeu en pause. La boîte de dialogue suivante est alors affichée :



Cliquez sur « Continuer » pour reprendre le jeu.

Joueurs Ctrl+Y

En cliquant sur cette option, vous verrez une boîte de dialogue qui vous permet de choisir le mode de contrôle utilisé par chaque joueur. Chacun d'entre eux peut jouer avec un joystick (s'il y en a deux) ou avec le clavier.



Cliquez sur une des cases pour modifier une option.

Le vieux Manuel

Quitter **Alt+F4**

Permet de revenir à Klik & Play ou au bureau de Windows, selon le cas.

Options

Jouer sons digitalisés **Ctrl+S**

Permet d'activer ou de désactiver les sons digitalisés pendant le jeu.

Jouer musiques **Ctrl+M**

Permet d'activer ou de désactiver les musiques pendant le jeu.

Cacher le menu **F8**

Permet de cacher la barre de menu en haut de l'écran. Dans ce cas, vous devez utiliser les commandes au clavier pour activer les options des menus. Appuyez sur la touche F8 pour que la barre de menus soit à nouveau affichée.

Aide

Comment jouer **F1**

Affiche un fichier d'aide (option) créé par l'auteur du programme.

Au sujet de...

Affichage d'une fenêtre de crédits définie par le créateur du programme.

Commencer un nouveau jeu

Vous pouvez annuler le jeu en cours et lancer une nouvelle partie en sélectionnant l'option « Nouveau jeu » du menu « Jeu » ou en appuyant sur la touche F2.

Quitter un jeu

Vous pouvez quitter un jeu en cours à tout moment en appuyant sur les touches Alt+F4 ou en sélectionnant l'option « Quitter » du menu « Jeu ». Si vous avez lancé le jeu à partir de l'Editeur de niveaux, vous reviendrez à l'écran principal de cet éditeur. Mais si vous avez lancé le jeu à partir de l'Editeur de scénarios ou de l'écran titre, vous reviendrez au même endroit.

Supprimer l'affichage d'un jeu sur l'écran

La plupart des jeux Klik & Play reconnaissent la touche « panique » (F5). L'écran du jeu est effacé de l'écran, pour laisser apparaître ce qui était affiché avant de lancer le jeu. Vous pouvez alors travailler sérieusement, ou au moins faire semblant quand le patron entre dans votre bureau. Dès qu'il est parti, vous pourrez appuyer à nouveau sur la touche F5 et continuer le jeu.

Lecture des instructions du jeu

De nombreux jeux sont fournis avec des écrans de crédits et des instructions. Vous pouvez y accéder par le menu « Aide » ou en appuyant sur la touche F1, comme pour toutes les applications Windows.

Le Vieux Manuel

Activer les effets sonores

Les effets sonores peuvent être activés ou non pendant le jeu. Le menu Options vous permet d'activer ou de désactiver la musique et les effets sonores. Lorsqu'une option est activée, une marque est affichée à gauche de cette option.

Si vous voulez désactiver les effets sonores de manière permanente, vous pouvez également les désactiver avec Klik & Play. Choisissez l'option « Préférences » du menu « Edition » et cliquez sur les options sonores de votre choix.

Le Vieux Manuel

8.0 Histoire des jeux

Le bon vieux temps ?

Il y a quelques années, une période que beaucoup de joueurs vétérans appellent le « bon vieux temps », les jeux sur ordinateur étaient une grande nouveauté. Et si à l'époque l'idée paraissait stupide, le simple fait de pouvoir contrôler des pixels sur l'écran d'un ordinateur fut une révélation. Les grands classiques comme Pong, Space Invaders, Defender et Galaxians étaient la coqueluche des joueurs acharnés, et des milliers de jeux allaient suivre. Un nouveau mode de loisirs venait de naître.

Malheureusement, si les joueurs s'amusaient beaucoup, la plupart d'entre eux ne pouvaient pas créer leurs propres jeux. Les premières machines d'arcades et les premiers ordinateurs étaient si difficiles à programmer que les informaticiens en herbe devaient passer des centaines d'heures à apprendre et mettre en oeuvre des langages de programmation incompréhensibles. L'image d'un « programmeur » était celle d'un allumé qui restait devant son écran jusqu'au petit matin, passant des heures à déchiffrer un charabia incompréhensible qui ne pouvait être déchiffré que par quelques rares spécialistes.

Si un utilisateur normal voulait entrer dans le monde de la programmation des jeux, il devait s'enfermer avec une pile de manuels et les rares outils de développement disponibles à l'époque, n'émergeant qu'après un combat courageux contre son partenaire informatique et digital. Seuls les plus enthousiastes s'accrochaient, et la plupart des utilisateurs d'ordinateurs devaient se contenter de langages peu puissants et d'une convivialité décourageante, comme le Basic.

Lorsque les machines 8 bits disparurent au profit des ordinateurs 16 bits, voire 32 bits, la tâche devint encore plus difficile. Les nouvelles exigences du public en matière de sons et de graphismes, les compilateurs C très complexes et l'assembleur, langage encore plus hermétique, laissèrent perplexes bon nombre de programmeurs. Pour peindre un paysage, prendre une belle photo, écrire un livre ou tout autre démarche créative, il suffisait de s'y mettre, sans avoir à surmonter d'innombrables problèmes, sans connaissances particulières et sans formation spécifique. Mais la programmation était entourée d'une épaisse haie de plantes très épineuses...

Klik & Play va changer tout cela. En un seul instant, ce logiciel révolutionnaire repousse les barrières traditionnelles qui existent entre le monde des utilisateurs et celui des programmeurs, en mettant à la disposition de chacun la puissance de Windows et la possibilité de mettre en oeuvre vos idées de jeux. Klik & Play est le premier logiciel de programmation d'un genre nouveau, car il supprime le long apprentissage de la programmation et vous offre la chance de voir vos graphismes, vos musiques et vos effets sonores en action sur l'écran. Klik & Play porte vraiment bien son nom : il vous suffit de cliquer et de jouer !

Quel est le hic ?

Il n'y en a aucun ! Avez-vous déjà dessiné avec un des innombrables logiciels de graphisme sur PC, ou enregistré vos sons préférés avec une carte sonore ? Oui ? Vous voulez intégrer vos idées à un jeu ? C'est possible, et quelques minutes suffisent ! Pendant les tests, Klik & Play a été utilisé pour créer des jeux en quelques heures,

Le Jeux-Manuel

quelquefois même le temps d'un long vol transatlantique... et vous pouvez faire la même chose.

Pour simplifier, Klik & Play est le premier logiciel qui offre un tel champ d'action aux utilisateurs ne connaissant pas la programmation. Si vous pouvez imaginer un jeu dans votre tête, vous pouvez le créer sur votre PC. Si vous avez une idée pour un jeu éducatif et amusant pour vos enfants, ils pourront y jouer dès le lendemain. Votre seule limite est celle de votre imagination, car Klik & Play s'occupe de tout le reste.

Conception des jeux

Le meilleur moyen de vous familiariser avec Klik & Play est de suivre les didacticiels de ce manuel, puis de vous lancer et de vous amuser. Vous ferez certainement des erreurs au début, mais vous n'aurez qu'à vous poser la question « Et si... ? » pour trouver une réponse et apprendre à créer vos propres effets et un style de jeu personnel. Vous devez simplement respecter trois règles de base :

1. N'ayez pas peur de faire des erreurs. Elles vous apprendront beaucoup de choses.
2. Ne vous inquiétez pas si votre premier jeu est horrible. Vous serez surpris de voir à quelle allure vous allez ensuite progresser.
3. Amusez-vous !

Lorsque vous connaîtrez un peu mieux Klik & Play et que vous aurez compris avec quelle facilité vous pouvez utiliser ce logiciel, il faudra prendre le temps de réfléchir et de mettre en place votre premier projet. La création d'un jeu sans savoir par où commencer peut être très amusante, mais pour votre premier vrai projet, vous devez vous efforcer de suivre le même plan de travail que les gros éditeurs de jeux.

ETAPE 1 : L'idée du siècle

C'est l'étape la plus importante dans la création d'un jeu. Votre idée initiale décidera de son développement et de son aspect final. Prenez donc bien le temps dé réfléchir et de penser à tous les aspects du jeu.

Vous pouvez par exemple vous inspirer d'un jeu que vous avez adoré et qui aurait pu être encore amélioré, mais toutes les sources d'inspiration sont intéressantes. Pourquoi pas, par exemple, un jeu où il faut faire cuire un gâteau alors qu'il y a déjà mille choses à faire dans la maison, tout en empêchant bébé de grimper sur l'échelle que les peintres ont oubliée en partant ? Ou une aventure sombre et futuriste dans le style de Beneath a Steel Sky, ou encore un jeu basé sur un grand classique comme le Faucon Maltais, et où le joueur incarnera le rôle d'un détective ? Vous pouvez utiliser des films, des séries TV, des livres, ou même des situations quotidiennes pour vous inspirer, tout en sachant qu'avec Klik & Play vous pourrez non seulement rêver d'un tel jeu, mais aussi le créer.

ETAPE 2 : Définir le style du jeu

Votre idée de base détermine parfois le style de jeu que vous allez créer, mais vous pouvez le modifier à tout moment. Un jeu de course de voitures avec vos virages savants devra être créé dans le style de ce genre de jeu, mais il peut s'agir d'un jeu de plates-formes dans lequel le joueur doit faire cuire un gâteau, d'un jeu d'aventure graphique dans l'esprit de Monkey Island, ou d'un shoot-'em-up.

Le Vieux Manuel

Arrivé à ce stade de la conception, vous devez essayer d'imaginer quel aspect aura le jeu et les éléments qu'il contiendra. Prenons notre idée du gâteau comme exemple. Nous allons appeler le jeu Cake-tastrophe (je sais, c'est nul, mais c'est ça qui est rigolo !). Il aura pour cadre une maison, et comme une maison contient plusieurs pièces, nous savons qu'il y aura plusieurs lieux et plusieurs niveaux. Nous savons aussi que le joueur devra pouvoir se déplacer d'une pièce à l'autre sans avoir à affronter un boss de fin de niveau comme dans les jeux de combat. Ce style est donc inadapté. Les jeux de plate-forme étant généralement composés de niveaux qu'il faut terminer pour progresser, ce style de jeu ne convient pas non plus. Il n'y a pas de voitures ou de vaisseaux spatiaux dans le jeu (jamais dans ma maison, en tout cas !). Il ne nous reste plus que le jeu avec une interface « pointez et cliquez ».

Comme Cake-tastrophe plaira aussi probablement aux jeunes enfants, le jeu doit être éducatif mais amusant. Le dernier style cité convient donc parfaitement, car il permet d'explorer à son propre rythme avec de temps en temps quelques séquences d'action. Nous avons donc l'idée du jeu. Nous allons maintenant le créer.

ETAPE 3 : Le scénario

Un scénario peut être composé de ce que vous voulez, d'une liste des événements qui doivent se dérouler dans le jeu, ou d'une série de dessins, mais vous devez toujours préparer un scénario. A ce stade de la conception d'un jeu, vous aurez des tas d'idées dans la tête et vous serez probablement déjà en train de penser à des éléments plus précis. Tant mieux, mais notez votre idée quelque part et concentrez-vous plutôt sur la mise en place générale du jeu.

Vous devez décider du nombre de joueurs, définir le but du jeu (dans notre cas, faire cuire un gâteau sans faire brûler la maison ou laisser le bébé grimper à l'échelle et renverser de la peinture partout). Pour cet exemple, nous allons commencer par la cuisine, un endroit idéal pour créer des gags rigolos, puis nous ajouterons peut-être un salon, une salle de bains, un jardin, etc... Tous ces endroits contiendront tous les éléments nécessaires pour que bébé puisse provoquer ses désastres domestiques.

Pour un jeu éducatif, nous devons mettre en avant les dangers du fer à repasser et des prises électriques. En ce qui concerne l'action, le joueur devra vivre des moments pénibles lorsqu'il tentera de faire sortir bébé du placard à balais pendant que le gâteau ne demande qu'à tapisser le fond du four. Des éléments d'aventure peuvent également être introduits : le joueur devra alors trouver les ingrédients nécessaires pour faire un gâteau au chocolat, qui sont disséminés dans les placards de la cuisine ou dans les autres pièces, etc... etc...

ETAPE 4 : Son et graphismes

Vous verrez rapidement que vous pouvez utiliser directement les bibliothèques de décors, d'objets et de sons fournies avec Klik & Play pour la plupart de vos jeux. Mais, si vous voulez ajouter votre touche personnelle et créer le style original de Cake-tastrophe, il faudra vous remonter les manches et faire preuve de créativité.

Le joueur moderne a souvent été frustré dans ce domaine, et de nombreux jeux basés sur une idée géniale peuvent devenir catastrophiques si les qualités graphiques et sonores ne sont pas à la hauteur. Si vous avez un bon coup de crayon, la création des graphismes sera plus facile, mais même ceux qui n'ont jamais tenu un pinceau ou un crayon pourront créer des jeux splendides avec Klik & Play.

Le Vieux Manuel

Vous pouvez demander un coup de main à un ami graphiste, ou investir dans un scanner bon marché. Notre jeu « domestique » peut même inclure des graphismes et des sons de votre propre maison ! Il vous suffit de photographier les lieux, de les scanner et de les utiliser comme base pour vos décors. Vous pouvez enregistrer des sons avec votre carte sonore, et utiliser le bruit de votre machine à laver, des mixeurs, de votre aspirateur, et même les babillements de bébé pour les intégrer dans votre jeu.

Prenez le temps de bien penser à l'environnement graphique et sonore de votre jeu.

ETAPE 5 : Le jeu

La création d'un jeu ennuyeux est une perte de temps, tout comme celle d'un jeu qui est trop facile ou trop difficile. Prenez votre temps, pensez aux utilisateurs, et essayer de déterminer un niveau de difficulté adapté.

Un jeu éducatif devra comprendre des exercices différents, de la reconnaissance des formes aux calculs numériques, en passant par les connaissances générales, des puzzles basés sur des questions, etc... Tous les jeux proposés doivent correspondre au public visé. Si vous créez un jeu pour vos propres enfants, vous aurez moins de mal à trouver ce qui leur plaît, mais demandez à un de vos amis de le tester avec les siens, car les vôtres risquent de le connaître par coeur avant même qu'il soit entièrement terminé.

Les jeux d'action qui nécessitent des réactions rapides doivent tourner à une vitesse acceptable, en maintenant un équilibre délicat entre le danger et les chances de gagner. Pour les jeux d'aventure, il faudra imaginer une bonne intrigue, des énigmes adaptées au jeu, et peut-être une touche personnelle d'humour. Pour créer un bon jeu, il faut trouver un juste équilibre entre de nombreux éléments, qui est indispensable si voulez réussir.

Le meilleur moyen de peaufiner votre jeu est probablement le test (voir le paragraphe « Collaboration » un peu plus loin). Mais le fait de jouer à des jeux de même type et de meilleure qualité peut également vous guider pour la création de votre jeu final.

ETAPE 6 : Klik & Play

Vous avez trouvé une idée, défini un style de jeu, et choisi les graphismes et les effets sonores que vous voulez y intégrer. Il est maintenant temps de lancer Klik & Play et de mélanger tous ces ingrédients pour créer un jeu pour vos enfants, vos amis, et peut-être même de sortir un hit ! Les différentes étapes indiquées ci-dessus semblent un peu longues, mais le temps passé à préparer votre jeu et vos efforts préliminaires vous serviront énormément pour créer un jeu de qualité quand le moment sera venu de lancer Klik & Play.

Quand il faut s'y mettre

Nous allons survoler rapidement la création de notre jeu imaginaire, Cake-tastrophe, et examiner certains facteurs que vous devez prendre e compte dans l'élaboration de votre projet.

Notre premier lieu est la cuisine. Nous aurons donc besoin d'un décor représentant une cuisine. Il nous faut également un joueur, un bébé, divers obstacles et des objets actifs. Le bébé devra être animé. Comme il s'agit du personnage principal du jeu en dehors du joueur, ses graphismes devront être de qualité. Nous avons également besoin de

Le vieux Manuel

plusieurs animations pour le bébé : il doit grimper à des échelles, s'asseoir, pleurer, rire, etc...

Le joueur peut être un homme ou une femme, et vous pouvez même « emprunter » le personnage de Roger Rabbit ou de Sleepwalker pour qu'un personnage de dessin animé soit chargé de veiller sur le bébé. Il peut être animé avec une des animations fournies dans les bibliothèques de Klik & Play. Mais si vous avez vraiment l'esprit aventureux, vous pouvez demander à un ami de vous prendre en photo pendant que vous marchez, puis scanner les photos (ou capturer directement des images vidéo si vous êtes suffisamment bien équipé). Il vous suffit ensuite de créer votre animation avec l'Editeur d'animations de Klik & Play, ou d'utiliser un logiciel de graphisme plus performant pour « lier » les images entre elles et obtenir facilement une animation fluide.

Nous venons de vous suggérer la fameuse technique du « rotoscoping ». Elle est utilisée dans les jeux pour créer des animations à partir d'images vidéo de véritables acteurs. Alors, puisque c'est votre jeu, rien ne vous empêche d'en être la star !

Une fois que vous aurez défini les éléments graphiques de base, vous verrez très vite que vous devez faire la différence entre les objets actifs et les objets inactifs. Les décors sont généralement inactifs et ne doivent jamais être définis en tant qu'obstacles. Sinon, aucun objet ne pourra se déplacer sur l'écran, car il entrera constamment en collision avec le décor. Mais cela représente un problème si vous voulez que le joueur puisse cliquer sur une porte pour passer dans la pièce suivante.

Dans la plupart des cas, l'Editeur d'événements est suffisant pour tester si le pointeur de la souris se trouve dans une zone spécifique de l'écran, mais si votre décor se déplace d'une manière ou d'une autre, ce test devient impossible. Pour contourner ce problème, vous pouvez « découper » un trou dans le décor à l'endroit où doit se trouver la porte, sauvegarder l'image de la porte comme pinceau, et la recharger en tant qu'objet actif. La porte peut même disposer d'une animation pour s'ouvrir et se fermer quand vous cliquez dessus. Cette différence entre les objets qui sont utilisés uniquement pour créer des effets graphiques, et ceux qui prennent part activement ont jeu, est fondamentale.

Le joueur doit également pouvoir faire la différence entre les objets actifs et les objets inactifs. Sinon, il sera obligé de cliquer partout pour savoir quels sont les objets qu'il peut utiliser. Vous devrez dans ce cas utiliser une vieille astuce employée dans d'innombrables aventures graphiques. L'Editeur d'événements vous permet de tester le pointeur de la souris pour voir s'il passe sur un objet spécifique. Vous pouvez donc faire apparaître le nom de cet objet sur l'écran quand la souris passe dessus. C'est une astuce très simple mais très efficace, et qui améliorera la qualité générale de votre jeu.

Lorsque vous créez de nouveaux objets actifs, écrivez sur une feuille de papier toutes les actions qui doivent leur être assignées : ce qui doit se passer s'ils sortent de la zone de jeu, ou en cas de collision avec un des obstacles du décor, etc... Ne rajoutez pas d'actions tant que vous ne savez pas quelle sera la dernière que l'objet doit effectuer. Si vous ne suivez pas cette méthode, vous serez obligé de passer en permanence de l'Editeur de niveaux à l'Editeur d'événements, et d'ajouter les collisions et les autres actions petit à petit.

Amiga Linux Manuel

Le moment des tests

Vous devez également essayer de noter noir sur blanc trois valeurs modifiables, ou « variables », un terme que vous avez déjà rencontré plus souvent. En modifiant la valeur A, B ou C, il est possible de tester toutes sortes de situations, et l'utilisation des compteurs de Klik & Play vous ouvre des possibilités pratiquement illimitées.

Notre gâteau, par exemple, doit apparaître dès que le joueur a récupéré tous les ingrédients pour les mettre dans un récipient, et son apparence graphique doit également changer pour montrer qu'il est en train de cuire. Pour le premier test, ajoutez simplement la valeur 1 à un objet compteur pour chaque ingrédient déposé dans le récipient, jusqu'à ce que le nombre correct soit atteint. Le test de ce nombre est facile, et vous pouvez même demander à Klik & Play d'afficher la pâte préparée dès qu'elle sera pétrie.

Une fois que la pâte sera dans le four, vous pouvez lancer un chronomètre en temps réel. Votre jeu deviendra ainsi une course contre la montre pour le joueur. A chaque étape de la cuisson, modifiez l'apparence graphique de la pâte pour arriver au gâteau cuit et terminé. Si vous vous voulez ajouter encore plus de détails, testez la dernière minute de cuisson. Lorsque le temps est écoulé, vous pouvez même ajouter de la fumée qui sort du four.

Les utilisations possibles de ces nombres et des tests que vous pouvez effectuer sont pratiquement illimitées. Un wargame peut par exemple comprendre des objets disposant de trois valeurs modifiables : attaque, défense et mouvement. Vous pouvez alors les utiliser pour tester le niveau d'attaque d'une unité ennemie par rapport à la force défensive de la vôtre, ou pour savoir si une unité peut se déplacer dans un endroit. Vous devez bien comprendre que même dans un jeu très simple comme le nôtre, il peut y avoir des dizaines de compteurs et de variables en action à certains moments du jeu. C'est pour cette raison que des notes sur papier pourront vous aider à éviter toute confusion.

Le dernier conseil pour l'utilisation des valeurs et des compteurs, et de loin le plus important : utilisez des nombres premiers. Pour ceux qui dormaient pendant les cours de maths, un nombre premier est un nombre qui ne peut être divisé que par lui-même et par 1. Les chiffres 3, 5, 7 et 11 sont par exemple des nombres premiers, et leur fonction la plus utile est que, lorsqu'on les ajoute, ils donnent toujours un résultat pair qui n'est jamais égal au total de deux autres nombres premiers.

Si vous n'utilisez que des nombres premiers dans une variable, il est facile de voir quels sont les nombres premiers qui ont été ajoutés. Si vous utilisez par exemple des chiffres pour déterminer le nombre d'objets mis dans un sac, l'objet « sac » peut avoir une variable fixée à 16, et vous saurez que les chiffres 5 et 11 ont été utilisés pour atteindre ce total. Si ces deux chiffres représentent un sandwich et une corde, vous pouvez alors constater que le sac contient ces deux objets, un test assez complexe que vous avez accompli en n'utilisant qu'une seule valeur modifiable ou variable.

Des scores sur mesure

Le score est un des éléments les plus importants de tous les jeux, car il permet de stimuler le joueur et de récompenser ses efforts. Klik & Play comprend un objet score spécial qui peut être ajouté à votre écran principal très facilement, mais vous pouvez aussi récompenser le joueur de nombreuses manières.

Le Vieux Manoir

L'objet score standard est idéal pour les jeux qui impliquent des tirs. Mais si la progression du joueur dépend plutôt de sa réussite dans certaines tâches particulières, vous pouvez réfléchir un peu et lui montrer qu'il a accompli quelque chose. Vous pouvez même combiner les deux, ce qui est encore mieux.

Dans notre jeu Cake-tastrophe, le score peut être augmenté lorsque le joueur récupère les ingrédients pour le gâteau et lorsqu'il le fait cuire. Mais d'autres bonus peuvent être utilisés pour rajouter un peu de piment dans le jeu. Par exemple, si le bébé se dirige vers la table à repasser et que le joueur parvient à le faire changer de direction, vous pouvez programmer un écran spécial pour le féliciter, rappelant les dangers représentés par un fer à repasser oublié sur la table, et décerner au joueur un diplôme de sécurité domestique.

En affichant ces récompenses dans l'inventaire du joueur ou en bas de l'écran, et en montrant que la possession de ces certificats indique la progression du joueur, vous pouvez ajouter plusieurs manières de gagner des points. Le joueur est ainsi motivé pour en faire encore plus, et vous lui accorderez une récompense bien méritée avec une action très simple. Un simple test dans l'Editeur d'événements suffit pour définir cette séquence d'événements, mais les résultats finaux seront beaucoup plus impressionnants.

Surprise, surprise !

L'élément de surprise, s'il est utilisé intelligemment et avec parcimonie, peut aussi donner du piquant à un jeu. Notre jeu Cake-tastrophe est développé selon des règles qui, même si elles sont bien pensées, peuvent aboutir à un jeu trop linéaire. Il est tentant et facile de considérer que tous les éléments du jeu doivent obéir à des règles logiques ou suivre un timing précis, mais les joueurs se lasseront rapidement de cette linéarité dans le jeu. Même dans un classique archi-connu comme Space Invaders, il y a un élément de surprise : vous ne pouvez jamais savoir quel extraterrestre va tirer, ni quand le prochain vaisseau ennemi apparaîtra.

Un élément de surprise peut-être n'importe quoi, tant que le joueur ne peut pas l'anticiper. Et, s'il est géré de manière aléatoire, il peut rendre votre jeu encore plus intéressant. Nous pouvons par exemple définir la condition suivante : le téléphone a 25% de chances de sonner toutes les 3 minutes, ou Pudsey le chat traverse la cuisine et se cogne à un objet aléatoire. Ces événements peuvent être facilement paramétrés en utilisant les compteurs de l'Editeur d'événements, et permettront de varier l'action dans votre jeu, qui sera moins prévisible et linéaire.

Utilisez ces événements aléatoires sans trop en rajouter, pour que le joueur n'ait pas l'impression de perdre le contrôle du jeu. Mais utilisez-les par contre pour les transformer en possibilités de gagner un bonus. Vous pouvez augmenter le score du joueur lorsqu'il répond au téléphone. Si cette action peut sembler généreuse de votre part, il n'en est rien : si le téléphone sonne au mauvais moment et que le joueur doit choisir entre répondre au téléphone et repousser le chat qui s'approche du bébé, que fera-t-il ? Tentera-t-il de gagner des points au risque de voir le chat réveiller le bébé, ou jouera-t-il la carte de la sécurité ?

Lorsque vous forcez ainsi le joueur à prendre des décisions basées sur des événements imprévisibles, et que vous récompensez ses bons réflexes par des bonus, votre jeu sera beaucoup plus intéressant.

Le Vieux Manuel

Collaboration

Vous allez certainement trouver que nous ne sommes pas logiques en vous encourageant à collaborer avec d'autres personnes, alors que nous vous fournissons l'outil idéal pour créer vos propres jeux. Pourtant, une collaboration avec d'autres passionnés peut avoir des résultats très intéressants.

Au niveau de la conception du jeu, un autre joueur peut vous aider à avoir une vue objective de votre idée et de la manière dont vous allez programmer votre jeu. Les séances de « brainstorming », au cours desquelles vous notez toutes les idées qui vous passent par la tête, les bonnes comme les mauvaises, peut mener à d'autres idées et vous permettre de vous orienter dans de nouvelles directions.

Pendant la création d'un jeu, il est toujours bon de demander son avis à quelqu'un, de lui faire tester votre conception, vos graphismes ou vos idées de jeu. Vous êtes peut-être la seule personne au monde que votre idée et votre jeu intéressent ! Lorsque vous testerez le jeu, faites appel à au moins une autre personne pour jouer du début à la fin. Emme essaiera probablement de faire des choses auxquelles vous ne pensiez pas, et trouvera des faiblesses dans votre jeu que vous n'aviez pas remarquées.

Une équipe de trois personnes est idéale, deux d'entre elles étant spécialisées par exemple dans les graphismes et la musique. Mais, même si vous ne trouvez personne qui soit intéressé par votre idée, vous devez faire essayer votre jeu à d'autres personnes avant de le distribuer ou de l'envoyer à un éditeur.

Si vous disposez d'un modem et que vous êtes abonné à Compuserve, ou à un serveur connecté à Internet, vous pourrez envoyer votre jeu dans la zone réservée à Klik & Play, et vous pourrez inviter d'autres utilisateurs à l'essayer et à vous faire part de leurs commentaires. C'est également un excellent moyen de trouver d'autres sources d'inspiration, d'échanger des idées, d'obtenir des conseils et des astuces pour tirer le meilleur parti de Klik & Play. Vous pourrez aussi y trouver les dernières mises à jour du logiciel.

Encore un conseil très important avant d'envoyer votre jeu à n'importe qui : mettez une copie du jeu dans une enveloppe matelassée et postez-la à votre adresse, ou envoyez-la à un ami ou à votre avocat. Tant que le cachet de la poste est lisible et que l'enveloppe n'a pas été ouverte, elle constitue la preuve que le jeu vous appartient, et cette simple formalité vous protégera des requins qui rôdent dans le monde de la micro-informatique.

Quelques jeux déjà développés

Voici quelques suggestions pour les différents types de jeux que vous pourrez développer avec Klik & Play. Chaque jeu est basé sur un type standard, mais nous avons essayé de choisir un thème inhabituel pour vous montrer que l'étincelle de génie, l'ingrédient que vous seul pouvez apporter au jeu, fait toute la différence.

Le Vieux Manuel

Jeu type : plate-forme

Idéal pour : tous les jeux d'action dans lesquels il faut monter, descendre, et se déplacer horizontalement.

Thème : Jeu d'échelles ayant pour cadre le Parlement, et dans lequel le joueur doit progresser dans la hiérarchie parlementaire. Les récompenses peuvent être une promotion dans un ministère, des voyages instructifs dans des lieux exotiques, le titre de chevalier, etc... Les pénalités peuvent comprendre la mutation à un poste moins intéressant, la perte de sa voiture avec chauffeur, etc...

Eléments du jeu : Progression par dessus des bureaux, récupération de documents et de fichiers, fuite face aux journalistes agressifs, recherche des jolies filles à embrasser, etc...

Jeu type : Shoot-'em-up

Idéal pour : Toutes les situations où le joueur doit... euh... tirer sur des choses.

Thème : Hamlet. Oui, Hamlet, vous avez bien lu. Dirigez votre héros dans sa folie, en évitant les frondes et les flèches de son ennemi de toujours, la Chance Outrageuse. Utilisez chaque acte de la pièce de Shakespeare pour créer les niveaux, et séparez chaque niveau en utilisant les moments les plus dramatiques. Avec Rosencranz et Guildenstern dans le rôle des ennemis, il faudra bien surveiller vos arrières !

Eléments du jeu : Frondes, flèches, crânes, duels à l'épée, etc...

Jeu type : Wargame

Idéal pour : Devinez...

Thème : Vous êtes le général Nicolas Mainverte, jardinier vétéran et défenseur des semences, mais vous devez faire face à la plus grande menace de votre carrière : le commandant Chardon et ses hordes de mauvaises herbes qui étouffent vos fleurs. Les graines arriveront de partout : du ciel, de la terre, et même dans les poils d'animaux apparemment anodins. Du parachutage des graines aux phalanges massives d'iris blindés, vous devrez élaborer des stratégies complexes pour repousser les mauvaises herbes et sauver vos précieuses plates-bandes de l'extermination.

Eléments du jeu : D'un côté, une panoplie impressionnante de graines mortelles, chacune disposant de ses propres méthodes d'attaque. De l'autre, une petite quantité de désherbant et un budget limité pour acheter le matériel nécessaire pour pouvoir lutter efficacement.

Vieux Manuel

Jeu type : Interface « pointez et cliquez » à la souris

Idéal pour : aventures graphiques, jeux éducatifs.

Thème : Dans les égouts, personne ne peut vous entendre crier... Vous êtes le meilleur technicien du service sanitaire de la ville, et vous êtes le seul à pouvoir sauver son système d'évacuation d'une ruine totale. Vous ne disposez que de 24 heures. Ensuite, la ville sera envahie de déchets toxiques. Et il y a des centaines de kilomètres de canalisations... S'agit-il d'une simple coïncidence dramatique, ou d'un complot criminel préparé en secret sous les rues de la ville ?

Eléments du jeu : Graphismes glauques, tension à chaque croisement, gros rats.

Jeu type : Course et poursuite

Idéal pour : Action rapide

Thème : pilotez votre buggy d'exploration télécommandé sur un paysage lunaire accidenté, à la recherche de ressources minières, d'épaves de vaisseaux, d'objets extraterrestres, et de Sigourney Weaver. Le joueur 2 a lui aussi un buggy. Il faudra être plus rapide que lui et gagner assez d'argent pour améliorer votre buggy, en l'équipant de divers systèmes sophistiqués.

Eléments du jeu : obstacles physiques (gouffres, etc...), attaques d'extraterrestres inconnus, compétition avec l'autre joueur, gestion économique.

Tous ces exemples ne sont que quelques-unes des innombrables possibilités qui vous sont offertes avec Klik & Play. A vous de voir si ces idées peuvent faire un jeu intéressant. Nous avons simplement essayé de vous montrer que vous pouvez créer un jeu en vous basant sur n'importe quelle situation : votre vie de tous les jours, un film, etc... Vous pouvez aussi tout simplement donner libre cours à votre imagination, et vous vous amuserez beaucoup en créant vos jeux.

Vitesse, Vitesse, Vitesse

Un des éléments les plus difficiles à évaluer lors de la création d'un jeu reste la vitesse. Elle peut être limitée à la fois par la puissance de la machine, mais aussi par le jeu lui-même.

Il est inutile de créer un jeu sur un DX2 à 66 Mhz avec une carte graphique très rapide, pour la distribuer ensuite à des utilisateurs de 386 ou de 486SX. Votre jeu sera probablement trop lent sur leurs machines. D'un autre côté, si vous créez un jeu d'action sur un 386, il sera si rapide sur un DX2 qu'il sera carrément impossible de jouer. Essayez de trouver un juste milieu. Et si vous avez des doutes, emportez votre jeu chez un ami ou dans un club d'utilisateurs, et essayez-le sur tous les types de machines.

Le Livre Manuel

De plus, il est également inutile de créer un jeu avec des graphismes en 16 millions de couleurs. Sur la plupart des machines, ce jeu sera très lent et mobilisera trop de mémoire. Même les jeux utilisant une résolution de 800 x 600 peuvent devenir un cauchemar, car de nombreux moniteurs n'aiment pas beaucoup cette résolution. Vous pouvez aussi risquer le tout pour le tout, et décider que votre jeu a besoin de ces graphismes en haute résolution, mais n'oubliez pas de spécifier quel est le matériel nécessaire au lancement du jeu si vous le mettez sur un serveur ou que vous l'envoyez à un distributeur de programmes du domaine public.

Si vous envoyez un jeu à un éditeur, la résolution standard (640 x 480 en 256 couleurs) est préférable, car ils préféreront commercialiser un produit qui fonctionne sur la majorité des machines utilisant Windows.

Essayez de limiter la taille de la mémoire mobilisée en « doublant » les effets sonores (en utilisant le même échantillon pour plusieurs événements), créez des fichiers graphiques de qualité mais aussi petits que possible, et n'utilisez pas plus d'objets actifs que vous n'en avez vraiment besoin. Les objets actifs peuvent mobiliser plus de mémoire que les compteurs ou les objets graphiques non actifs. N'oubliez jamais cet élément lors de la création de vos jeux.

Enfin, n'oubliez pas que nous sommes impatients de voir vos créations. N'oubliez pas de nous envoyer votre jeu à l'adresse suivante :

Europress Software
Europa House
Adlington Park
Macclesfield
Cheshire - UK
SK10 4NP

Si vous nous le permettez, nous mettrons ces jeux à la disposition des autres utilisateurs sur Compuserve, dans la zone réservée à Klik & Play. Ils pourront ainsi être utilisés par les joueurs du monde entier. Cela permettra ainsi aux utilisateurs qui ne disposent pas d'un modem de distribuer leur jeu à ceux qui en sont équipés.

Le Vieux Manuel

9.0 Trucs et astuces

Q : J'ai du mal à positionner un décor précisément. Comment puis-je faire?

A : *Sélectionnez l'option Préférences du menu Options et activez l'option vous permettant de placer vos objets en fonction de la grille. Le placement des gros objets sera ainsi plus facile.*

Q : Mes objets ne semblent pas rebondir correctement. Pourquoi?

A : *Votre décor est peut-être défini comme un obstacle, et vos objets actifs entrent donc en collision avec lui. Double-cliquez sur l'objet de décor et assurez-vous que l'option « non » est activée pour les obstacles.*

Q : Ma voiture de course tourne en rond, mais elle ne se dirige pas dans la direction voulue.

A : *La direction de l'animation n'est pas correctement configurée. Double-cliquez simplement sur la voiture, choisissez l'option d'édition de l'animation, et spécifiez le nombre de directions à créer (nous vous conseillons d'en utiliser 32 pour une rotation fluide), puis cliquez sur le bouton de rotation de l'Editeur d'animations pour créer d'autres vues de l'objet.*

Q : Dans l'Editeur d'animations, j'essaye d'importer une image, mais dès que je la capture, Klik & Play en sélectionne plusieurs parties et je n'obtiens que plusieurs petites images.

A : *Si le mode « Images encadrées » est activé, Klik & Play cherchera des zones qu'il peut couper, une option très utile sur vous utilisez un écran plein de petites fenêtres contenant vos graphismes, et que vous voulez tous les charger en une seule opération. Pour capturer une seule image, désactivez le mode « Images encadrées » dans le menu Capturer lorsque vous chargez une image.*

Q : Certaines de mes animations s'arrêtent après un laps de temps très court. Pourquoi?

A : *Elles doivent certainement être diffusées en boucle. Utilisez simplement cette option dans l'Editeur d'animations pour que l'animation continue jusqu'à ce que vous programmiez son interruption. Un curseur dans le coin supérieur droit de la fenêtre vous permet de définir le nombre de répétitions pour une animation. Déplacez-le complètement vers la gauche pour que votre animation soit programmée en « boucle » et se répète continuellement.*

Q : Il m'arrive parfois de ne pas pouvoir sélectionner un objet actif s'il est en train de se déplacer.

A : *Activez l'option Préférences du menu Edition de l'Editeur de niveaux et désactivez l'option « Animer les objets actifs ».*

Le Vieux Manuel

Q : Lorsque le joueur a perdu sa dernière vie et que le son « Game over » que j'ai intégré au jeu est lancé, je n'entends que le « g » qui se répète continuellement. Que puis-je faire?

A : *Le test de vérification pour voir si toutes les vies du joueur sont épuisées devient toujours vrai dès que la dernière vie a été perdue, et vous devez programmer le déclenchement de ce son une seule fois, sinon il sera lancé à chaque test de cette condition. Dans l'éditeur d'événements, activez l'option « Une seule action si l'événement est en boucle ».*

Q : Je veux définir un événement aléatoire dans lequel il y a 25% de chances que le téléphone sonne toutes les trois minutes. Comment puis-je faire?

A : *D'abord, commencez par ajouter un compteur invisible dans votre niveau. Ensuite, dans l'éditeur d'événements, rajoutez un chronomètre et activez l'option « Toutes les... » en choisissant le paramètre 3:00'00« , puis ajoutez une nouvelle action dans la colonne de l'objet compteur qui remet le compteur à la valeur ALEATOIRE 4. Ajoutez ensuite une nouvelle condition qui teste le compteur toutes les trois minutes avec la condition »inférieur ou égale à 1« , et ajoutez à cette condition l'action de déclenchement de la sonnerie de téléphone. Klik & Play générera un nombre aléatoire entre 1 et 4 toutes les trois minutes et sauvegardera la valeur dans le compteur, puis testera cette valeur pour voir si elle est égale ou inférieure à 1. Si cette condition est vraie, le son sera déclenché.*

Q : Comment puis-je programmer des vaisseaux extraterrestres qui tirent vers le bas de l'écran de manière aléatoire?

A : *Ajoutez une condition dans l'éditeur d'événements pour choisir un extraterrestre de manière aléatoire toutes les deux secondes, puis ajoutez une action sous l'objet »extraterrestre« qui demandera à Klik & Play de tirer sur un objet. Spécifiez ensuite le rayon laser à utiliser et la direction dans laquelle il se dirigera (en général vers le bas de l'écran).*

Q : Comment puis-je faire pour savoir si une explosion est terminée, et comment effacer l'image de l'explosion de l'écran?

A : *Assurez-vous que l'animation de l'explosion n'est pas programmée en boucle, ajoutez une condition pour tester si elle est bien terminée, puis une action pour détruire l'animation si elle est terminée.*

Q : Pourquoi mon objet score n'est-il pas mis à jour?

A : *Pour modifier le score, trouvez l'action qui provoque une modification du score dans l'éditeur d'événements, comme par exemple la collision entre un vaisseau extraterrestre et un de vos missiles, puis ajoutez une action « Ajouter au score » dans la colonne du joueur. Vous pouvez choisir différentes valeurs pour les différents événements, et même diminuer le score si ça vous fait plaisir!*

Le vieux manuel

Q : J'ai besoin de 4 ou 5 variables par objet pour créer un jeu de plateau assez complexe!

A : *Utilisez simplement un objet compteur, qui peut être invisible pour le joueur, et traitez-le exactement comme un objet avec les trois variables prévues dans Klik & Play. Si vous avez besoin d'une variable supplémentaire pour de nombreux objets, il vaut mieux utiliser un objet « fantôme » pour chaque objet actif et les nouvelles valeurs du nouvel objet actif, mais invisible. Cette opération mobilisera plus de mémoire, mais elle permettra de résoudre votre problème.*

Q : Pourquoi ne puis-je pas arrêter le jeu lorsque je lance l'éditeur pas à pas?

A : *Parce que vous n'avez pas appuyé sur la touche Echap (Esc) sur votre clavier.*

Q : Je veux copier un niveau complet de mon jeu dans un autre jeu. Comment puis-je faire?

A : *Lancez l'Editeur de scénarios, cliquez sur le niveau que vous voulez copier, puis choisissez l'option Copier dans le menu Edition. Chargez ensuite le jeu et collez-le dans votre nouveau jeu à l'endroit de votre choix.*

Q : Comment puis-je faire pour programmer un vaisseau spatial qui traverse le haut de l'écran et tire sur le vaisseau du joueur?

A : *Définissez une nouvelle condition pour envoyer un vaisseau extraterrestre sur l'écran à intervalle fixe, puis ajoutez une action dans la colonne du vaisseau ennemi pour tirer sur le joueur, puis une autre pour lancer le missile.*

Le Vieux Manuel

10.0 Biographie

Europress Software Ltd

Europress Software fait partie du groupe Europress Publishing, et c'est l'un des premiers éditeurs de presse informatique, avec 17 magazines dédiés aux consoles et aux ordinateurs distribués en Angleterre. Le total des sorties mensuelles est assez impressionnant: 600.000 magazines par mois. Europress Software est le 7ème éditeur anglais de logiciels pour les ventes au détail, et le leader dans le domaine des logiciels éducatifs, avec plus de 70% des parts de marché en Angleterre.

Les programmeurs

François Lionet et Yves Lamoureux sont deux créateurs de jeux français au C.V impressionnant. Ils se sont associés pour créer et programmer Klik & Play, dont le développement a été supervisé et managé par Europress Software.

Ce sont des professionnels, et ils savent exactement ce qui est nécessaire pour créer un jeu amusant et assez rapide. François Lionet programme des logiciels de création de jeux depuis plus de cinq ans, et Yves Lamoureux a programmé une quinzaine de jeux différents.

François Lionet

François a 31 ans, il est marié et père d'un petit garçon. Il avait commencé une carrière de chirurgien vétérinaire, mais il se consacre maintenant entièrement à la programmation, et vit près de Lyon.

Il a commencé à programmer des logiciels depuis 1981, et ils sont commercialisés depuis 1983.

Il a travaillé sur les machines suivantes:

Ohio Scientific SuperBoard II (6502)	Oric + Atmos (6502)
Amstrad CPC 64 (Z80)	Commodore 64 (6502)
PC sous DOS (8086)	Atari ST (68000, GEM)
Commodore Amiga (68000, Intuition)	PC sous Windows (80386)

Et il a conçu et programmé les produits suivants:

1993-94 : Conception et programmation de Klik & Play avec Yves Lamoureux

1993 : Compilateur AMOS pour Commodore Amiga. AMOS Pro était une nouvelle version du langage AMOS Professional Basic et de l'éditeur AMOSPro.

1992 : AMOS Professional pour Commodore Amiga. AMOS Pro était une nouvelle version du langage AMOS Basic, très populaire et contenant plus de 700 instructions.

1992 : Easy AMOS pour Commodore Amiga. Il s'agissait d'une version « débutants » d'AMOS avec un jeu d'instructions réduit et un système de menus plus convivial. C'est l'abominable Mel Croucher qui a rédigé le manuel.

Le vieux Manuel

1991 : Compilateur AMOS pour Commodore Amiga. Un compilateur optimisé pour AMOS Basic.

1990 : AMOS Basic pour Commodore Amiga. AMOS était une version étonnante du langage de programmation en Basic pour la création de jeux. Il comprenait des options très complètes pour les sprites, les animations, la musique et les effets sonores.

1989 : Compilateur STOS pour Atari ST. Un compilateur optimisé pour les programmes écrits en STOS Basic.

1988 : STOS Basic pour Atari ST. Une version dans le style du Basic pour une nouvelle version d'ordinateurs familiaux. Il était conçu pour la création de jeux avec des instructions pour les sprites, les animations, la musique et les effets sonores. Le premier « créateur de jeux », et l'ancêtre de Klik & Play !

Avec d'autres éditeurs :

1987 : Captain Blood (Infogrames) : Version C64 et version PC avec Yves Lamoureux.

1983-86 : Différents jeux sur plusieurs machines
Chicken Chase (Firebird) : Oric, C64, Amstrad CPC
OLE (Load'n'Go aux USA) : Oric, C64
Katuvu (Cedic-Nathan) : C64
Driver, Bombyx, Bering (dialogue informatique) : Oric

Yves Lamoureux

Yves a 31 ans. C'est un ingénieur informatique professionnel hautement qualifié. Il se consacre maintenant uniquement à la programmation et vit à Chatou, près de Paris.

Il programme des logiciels depuis 1985 sur diverses machines :

Amstrad CPC 64 (Z80)

PC sous DOS (8086)

PC sous Windows (80386)

Produits développés :

1993 : Conception et programmation de Klik & Play avec François Lionet.

1993 : Conspiracy (CRYO/VIRGIN). Jeu d'aventure en URSS, version disquettes et CD-ROM.

1992 : KGB (CRYO/VIRGIN). Première version de Conspiracy.

1991 : Prince Of Persia (Broderbund/Microïds) : Amstrad CPC 464. Célèbre jeu d'arcade/aventure.

1991 : Karatéka (Microïds) : Amstrad CPC 464. Jeu de combat

1990 : Eagle Rider (Microïds) : Amstrad CPC 464. Combat spatial en 3D

1989 : Wings of Fury (Broderbund/Microïds) : Amstrad CPC 464. Arcade.

Le Vieux Manuel

1989 : Purple Saturn Day (Infogrames) : Amstrad CPC 464. Jeu d'arcade dans l'espace, simulation en 3D.

1988 : Captain Blood (Infogrames) : Amstrad CPC 464, version PC avec François Lionet. Aventure graphique.

1986-87 : Pour Infogrames, sur CPC 464 :
La Formule (Arcade/aventure)
Prohibition (Arcade/Tir)
Les dieux de la mer (Simulation de sports nautiques)
Escalade (simulation d'escalade)
Bob Morane SF (Arcade/Tir)

Le Vieux Manuel

Annexe A : Guide d'installation

Si vous utilisez la version CD de Klik & Play, ignorez le paragraphe suivant et lisez les « Instructions d'installation pour la version CD ».

Installation à partir des disquettes

Avant de pouvoir lancer et utiliser Klik & Play, vous devez installer le programme sur votre disque dur. Mais ne vous inquiétez pas, le processus d'installation est très simple et ne prendra que quelques minutes. Voici ce que vous devez faire :

Vous devez d'abord faire une copie de sauvegarde des disquettes originales de Klik & Play. Vous pouvez effectuer cette opération à partir de Windows ou du DOS :

A partir du Gestionnaire de Fichiers de Windows

Utilisez l'option « Copier une disquette » du menu « Disque ».

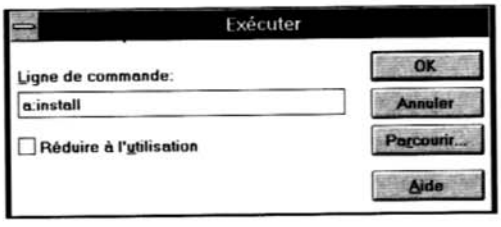
A partir du DOS

Entrez la commande suivante : diskcopy a: (si le lecteur utilisé est le lecteur A. Sinon, remplacez a: par la lettre correspondant au lecteur utilisé)

Une fois que la copie de sauvegarde des disquettes originales de Klik & Play est terminée, ouvrez le Gestionnaire de Programmes de Windows et ouvrez le menu « Fichier ».



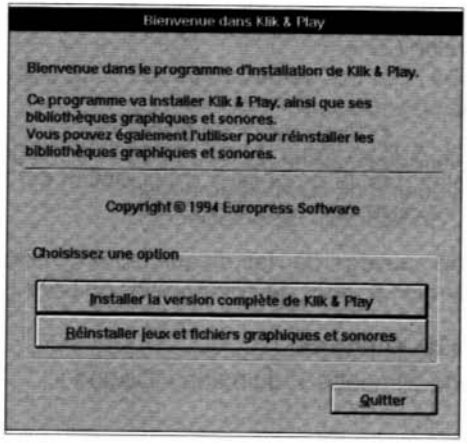
Cliquez ensuite sur l'option « Exécuter » et entrez « a:setup » dans la boîte de dialogue affichée.



Appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur le bouton « OK ».

Le vieux Manuel

Le programme de configuration de Klik & Play sera ensuite chargé en mémoire et vous verrez la boîte de dialogue suivante :



Installer la version complète de Klik & Play

Cette option permet d'installer sur votre disque dur Klik & Play et toutes les librairies de graphismes et de sons, ainsi que les jeux fournis avec le programme.

Réinstaller jeux et fichiers graphiques et sonores

Modifie les librairies spécifiques de Klik & Play sur votre disque dur. Vous ne devez utiliser cette option qu'après avoir installé Klik & Play sur votre système. Lors de la première installation, elle sera affichée en grisé et ne sera pas disponible.

Installation complète

Une boîte de dialogue sera affichée pour votre enregistrement. Entrez votre nom dans la première fenêtre, puis cliquez sur la seconde pour entrer le numéro de série de votre logiciel. Celui-ci se trouve sur votre carte d'enregistrement.

Cliquez sur le bouton « OK » pour continuer.

Une autre fenêtre sera affichée pour vous permettre de choisir le lecteur et le répertoire d'installation de Klik & Play. Le répertoire par défaut du programme d'installation est : C:\K&P

Vous verrez également un message vous indiquant la place nécessaire pour l'installation de Klik & Play sur votre disque dur. Si vous ne disposez pas de suffisamment d'espace libre sur votre disque dur, vous devrez en libérer avant de poursuivre l'installation.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « OK » pour installer Klik & Play. Suivez ensuite les instructions affichées sur l'écran et Klik & Play sera installé sur votre disque dur. Une fois que tous les fichiers auront été copiés, le programme lancera un test d'évaluation pour détecter le type de gestionnaire graphique compatible avec votre carte. Dans la plupart des cas, il s'agira des routines optimisées de Klik & Play, mais vous devrez utiliser les gestionnaires standard de Windows sur certaines machines.

Le vieux Manuel

Un groupe de programmes Klik & Play sera ensuite créé dans le Gestionnaire de Programmes. Il vous suffit de double-cliquer ensuite sur l'icône de Klik & Play pour lancer le programme.

Amusez-vous bien!

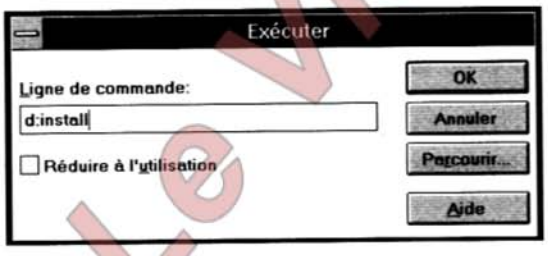
Instructions d'installation pour la version CD-ROM

Placez le CD de Klik & Play dans votre lecteur de CD.

Ouvrez le menu « Fichier » dans le Gestionnaire de Programmes de Windows.

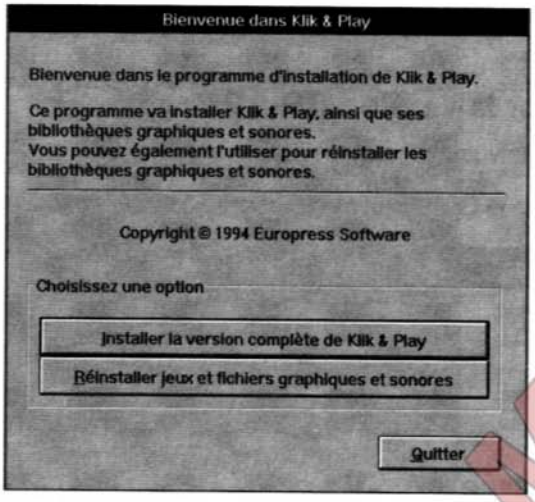


Choisissez ensuite l'option « Exécuter » et entrez « f:setup » dans la boîte de dialogue. Dans cette commande, remplacez « f » par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM.



Le vieux Manuel

Le programme de configuration de Klik & Play sera ensuite chargé en mémoire et vous verrez la boîte de dialogue suivante :



Appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur le bouton « OK » .

Installer la version complète de Klik & Play

Cette option permet d'installer Klik & Play sur votre disque dur de trois manières possibles, avec toutes les librairies de graphismes et de sons, ainsi que les jeux fournis avec le programme.

Réinstaller jeux et fichiers graphiques et sonores

Modifie les librairies spécifiques de Klik & Play sur votre disque dur.

Installation complète

Une boîte de dialogue sera affichée pour votre enregistrement. Entrez votre nom dans la première fenêtre, puis cliquez sur la seconde pour entrer le numéro de série de votre logiciel. Celui-ci se trouve sur votre carte d'enregistrement.

Cliquez sur le bouton «OK » pour continuer.

L'écran suivant vous permet de choisir le type d'installation. Vous disposez de trois options :

Minimum

Cette option vous permet de n'installer sur votre disque dur que les fichiers système nécessaires. Vous n'aurez besoin que de la place disponible pour ces fichiers, et ceux des jeux que vous allez créer. Les bibliothèques graphiques seront accessibles directement sur le CD. Si vous voulez par la suite créer vos propres bibliothèques, vous devrez réinstaller le jeu en choisissant l'installation normale. Si vous avez un lecteur de CD trop lent, il est également préférable de choisir l'installation Normale ou Complète.

Le Vieux Manuel

Normale

Nous vous conseillons de choisir cette installation pour profiter au mieux de Klik & Play. Le programme principal sera installé sur votre disque dur, et vous pourrez ainsi lancer le programme en quelques secondes. Toutes les bibliothèques graphiques et sonores seront accessibles sur le CD dès que vous en aurez besoin.

Complète

Si vous avez assez de place sur votre disque dur, vous pouvez installer Klik & Play avec toutes les bibliothèques graphiques et sonores, et les jeux fournis avec le programme.

Options pour l'installation sur disque dur et l'installation à partir du CD

Répertoire de destination

Sous ces trois options, vous pourrez indiquer le lecteur et le répertoire d'installation de Klik & Play. Le répertoire par défaut du programme d'installation est : C:\K&P

Vous verrez également un message vous indiquant la place nécessaire pour l'installation de Klik & Play sur votre disque dur. Si vous ne disposez pas de suffisamment d'espace libre sur votre disque dur, vous devrez en libérer avant de poursuivre l'installation. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « OK » pour installer Klik & Play. Suivez ensuite les instructions affichées sur l'écran et Klik & Play sera installé sur votre disque dur. Une fois que tous les fichiers auront été copiés, le programme lancera un test d'évaluation pour détecter le type de gestionnaire graphique compatible avec votre carte. Dans la plupart des cas, il s'agira des routines optimisées de Klik & Play, mais vous devrez utiliser les gestionnaires standard de Windows sur certaines machines.

Un groupe de programmes Klik & Play sera ensuite créé dans le Gestionnaire de Programmes. Il vous suffira ensuite de double-cliquer sur l'icône de Klik & Play pour lancer le programme à partir du disque dur ou du CD (selon le type d'installation choisie).

Amusez-vous bien!

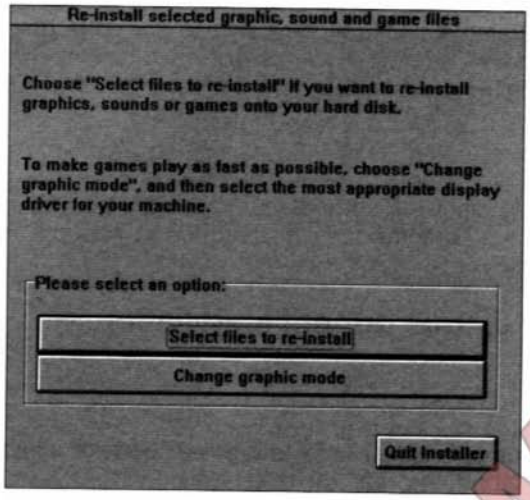
Installation partielle

Une fois que vous aurez installé Klik & Play, vous pourrez très facilement mettre à jour les jeux et les bibliothèques graphiques et sonores sur votre système.

Cliquez sur l'option « Réinstaller jeux et fichiers graphiques et sonores » du programme de configuration.

Le Vieux Manuel

Vous verrez ensuite la fenêtre suivante :



Sélection des fichiers à réinstaller

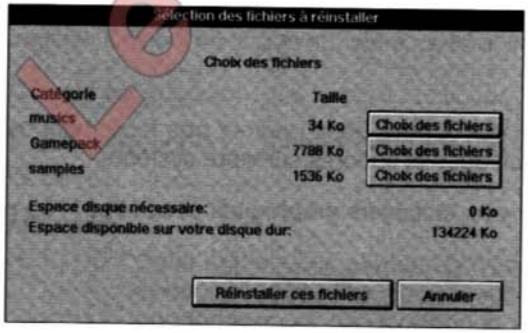
Cette option vous permet de choisir les fichiers que vous voulez conserver sur votre disque dur, et d'en effacer ou d'en rajouter selon vos besoins.

Changer de mode graphique

Cette option vous permet de choisir les gestionnaires graphiques optimisés de Klik & Play ou les gestionnaires graphiques standard de Windows. Vous devrez peut-être choisir cette dernière option si vous avez des problèmes lorsque vous lancez Klik & Play sur votre PC.

Réinstallation de certains fichiers

Vous pouvez mettre à jour vos fichiers avec l'option « Sélection des fichiers à réinstaller » . L'écran affiché contiendra les options suivantes :



Catégorie

Indique le type de fichiers à réinstaller. Sélectionnez ensuite les options de cette liste avec la souris. Vous pouvez ainsi choisir les fichiers à réinstaller avec votre version de Klik & Play.

Le vieux Manuel

Espace nécessaire sur disque dur :

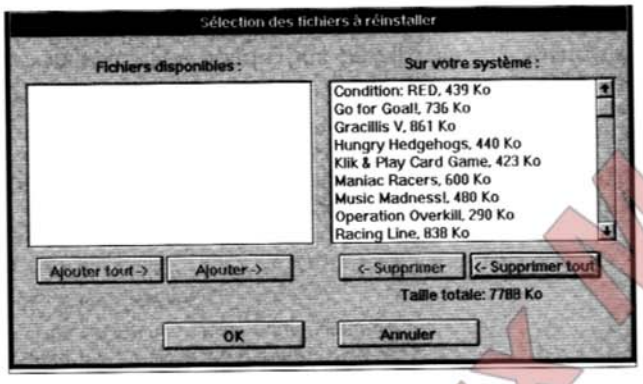
Affiche l'espace supplémentaire et nécessaire sur votre disque dur pour l'installation des fichiers choisis.

Espace disponible sur votre disque dur

Indique l'espace actuellement disponible sur votre disque dur.

» Réinstaller ces fichiers»

Copie les nouveaux fichiers sur votre disque dur.



Vous pouvez choisir les fichiers à réinstaller avec les boutons » Choix des fichiers ». En cliquant sur ces boutons, vous activerez une fenêtre comportant les informations suivantes :

L'écran est divisé en deux parties :

Fichiers disponibles

Liste de tous les fichiers Klik & Play dans la catégorie choisie et pouvant être réinstallés sur votre disque dur.

Sur votre système

Liste des fichiers sélectionnés à installer sur votre système.

Vous pouvez déplacer les fichiers d'une liste à l'autre avec les boutons AJOUTER et SUPPRIMER.

» Ajouter tout »

Copie de tous les fichiers de la liste » disponibles » vers la liste « système »

« Ajouter »

Rajouter un fichier dans la liste « système ».

« Supprimer »

Supprime un fichier de la liste « système ».

Le Vieux Manuel

« Supprimer tout »

Efface complètement la liste « système ». Les fichiers seront ensuite affichés dans la liste « disponibles ». Vous pouvez ainsi choisir instantanément les fichiers dont vous avez besoin.

Taille totale

Indique l'espace nécessaire sur votre disque dur pour copier les fichiers choisis. Cette valeur augmentera ou diminuera en fonction de vos choix.

« OK »

Permet de revenir à l'écran précédent en conservant tous les fichiers choisis. Vous pouvez ensuite cliquer sur l'option « Réinstaller ces fichiers » pour les copier sur votre disque dur.

« Annuler »

Permet de quitter le sélecteur de fichier en ignorant les modifications éventuelles apportées aux listes de fichiers.

Le Vieux Manuel

Annexe B : Bibliothèques d'objets fournies avec Klik & Play

Klik & Play est fourni avec de nombreuses bibliothèques d'objets. Chaque bibliothèque contient des objets actifs et des objets de décor.

Bibliothèque 01 - Décors 1



Objets de décor : *Europe*, USA*, Carte du monde*, Décor gothique *, Décor fantastique, Décor enfantin, Décor Hi-tech*, Cité perdue*, UK + Irlande*, Ile déserte, Far west, Fête foraine, Bateau pirate.*

Bibliothèque 01 - Décors 2



Objets de décor : *Terrain de Football*, Court de Tennis*, Table de billard*, Théâtre, Drive-in*, Console spatiale*, Décor bébé*, Joyeux Anniversaire, Décor mariage, Félicitations*, Bonne Année, Clavier de piano*, Clap*, Joyeux Noël.*

Bibliothèque 02 - Constructions



Objets de décor : *Viellie porte, Porte neuve*, Porte No 10, Porte de garage*, Fenêtre, Toit d'ardoise, Pente de toit, Vieille cheminée*, Cheminée neuve, Cheminée neuve 2*, Antenne télé*, Antenne satellite, Puits, Barrière, Porte en bois, Fenêtre en bois*, Porte en bois, Abri*, Escalier en bois, Pilier*, Lampadaire*, Feu rouge, Parcmètre*, Poubelle, Téléphone, Arche de pierre, Objet de décor, Décor 1*.*

Bibliothèque 03 - Maisons et bâtiments



Objet actif : *Tour de contrôle*.*

Objets de décor : *Boutique, Antiquités*, Maison, Grande cabane*, Petite cabane, Saloon, Temple*, Tour de guet, Grand totem, Petit totem*, Ville*, Gratte-ciels, Tour Eiffel, Immeuble de bureaux*, Big Ben*, Magasin*, Pagode, Moulin à eau, Chapelle*, Hôpital*, Pompiers, Palais magique*, Poste de police*, Cottage, Château de Dracula, Restaurant, Sphinx*, Statue de la Liberté, Maison 1*, Maison 2*, Maison 3*, Maison 4*, Maison 5*, Chalet*, Wigwam*, Tipi*, Toit de hutte *, Hutte *, Tente*, Igloo vu de face *, Igloo vu de dessus *.*

Bibliothèque 04 - Maison (intérieur)



Objets actifs : *Baignoire, Lavabo, Toilettes*,Douche*, Table, Chaise ancienne*, Chaise moderne, Bureau, Rangement*, Lit, Armoire ancienne*, Cuisinière, Lampe de dessin*, Télévision, Machine à laver*, Ordinateur, Téléphone, Grammophone*, Miroir, Coucou*, Horloge ancienne*, Grille-pain.*

Bibliothèque 05 - Possessions



Objets actifs : *Gemme magique,Lampe à huile, Verre de bière*, Colis, Sucre candi*, Glace*, Esquimau, Pizza*, Hamburger, Plume*, Lunettes*, Caméra vidéo*, Cloche, Clef, Parapluie, Bague*, Valise*,Tonneau, Carte de crédit*, Lampe torche*, Bougie, Verre*, Verre de champagne, Gâteau d'anniversaire, Appareil photo*.*

Bibliothèque 06 - Air, Terre, Feu & Eau



Objets actifs : *Nuage sympa, Gros nuage*, Petit nuage, Pleine lune 1, Pleine lune 2*, Lune personnage 1, Lune personnage 2*, Nouvelle lune 1*, Nouvelle lune 2, Grosse étoile, Super étoile, Boule de feu, Soleil, Feu de camp, Fumerolle*, Bulles en suspension*, Grosse bulle, Foudre 1, Foudre 2*, Gouttes de pluie, Mousson*, Flocons de neige, Blizzard*, Vague.*

Objets de décor : *Iceberg, Petite grotte*, Entrée de grotte*, Grande caverne, Montagnes, Collines vertes, Pierres, Lave 1, Lave 2*, Lave 3, Lave 4*, Rocher*, Arbre 1*, Arbre 2*, Arbre 3*, Arbre 4*, Plante 1*, Plante 2*, Plante 3*, Plante 4*, Plante 5*.*

Bibliothèque 07 - Végétation



Objets actifs : *Buisson roulant, Sabot de Vénus*, Fleur heureuse, Raisins, Banane, Pomme, Orange, Citron, Fraise.*

Objets de décor : *Séquoïa, Saule pleureur, Arbre de Judas*, Arbre fruitier*, Meule de foin, Roseaux, Arbre enneigé*, Cactus, Herbe de la Pampa, Herbe*, Prairie*, Coquelicots*, Fleurs des champs*, Fleurs*, Buisson de roses, Fleurs coupées, Plante d'intérieur*, Pousse d'herbe magique, Herbe magique 1, Herbe magique 2.*

Bibliothèque 08 - Gens



Objets actifs : *Juge, Pirate, Gangster, Shérif, Pompier*, Bandit*, Policier 1, Policier 2*, Cambrioleur, Jongleur, Infirmiers, Corsaire*, Goliath*, Bébé tombe en arrière*, Bébé fermant les yeux*.*

Objets de décor : *Papa, Maman, Bébé, Garçon 1, Garçon 2, Punkette, Grand-mère, Grand-père, Normpapy*, Serveur, Femme de ménage, Berger, Secrétaire, Jeune mariés, Patron.*

Le Vieux Manuel

Bibliothèque 09 - Personnages



Objets actifs : *Valet*, Soldat, Bouffon, Assommeur, Merlin, Génie*, Al l'extraterrestre, Gymnasia*, Combattant de rue, Kung Fu, Robin des Bois*, Amazone*, Flèche d'amazone*, Quasimodo, Kong King, Marion*, Laquais*, Page, Diable dans sa boîte, Aladdin*, Judy et son bébé, Robin des Bois attaque.*

Objets de décor : *Poupée de chiffon 1, Poupée de chiffon 2, Eunuque, Bonhomme de neige, Epouvantail.*

Bibliothèque 10 - Sports et joueurs



Objets actifs : *Coureur noir*, Coureur jaune, Coureur bleu (dessus), Coureur rouge (dessus)*, Coureur*, Cycliste, Cycliste (dessus), Coureur de haies, Tiercé, Starter*, Lanceur de disque*, Disque 2*, Golfeur, Skater, Majorette*, Balle de golf*, Boxeur rouge*, Boxeur bleu*, Arbitre*, Gardien de but, Escrimeur*, Saut à ski*, Filet, Panier, Haie, Barrière, Saut en hauteur*, Rivière*, Public, Moto, Pom-pom girl*.*

Objets de décor : *Foule dense, Spectateurs, Robert, Jeanne*, Basile, Virginie*, Christine, Barbara*, Christian, Léon*, Punkette, Richard*, Paméla, Raoul*, Paul, Gérard*, Ginette, Marie*, Pierre, Bande de jeunes*, Eric & Tina, Didier*, Sarah, Stéphane, Bernard*, Alex, Gang*, Siège, Trio*.*

Bibliothèque 11 - Animaux & Oiseaux



Objets actifs : *Girafe, Abeille, Eléphant, Gorille*, Chouette*, Cobra*, Pingouin 1, Pingouin 2*, Scarabée, Asticot*, Grenouille*, Chameau, Scorpion*, Lion, Kangourou, Lézard, Tortue*.*

Objets de décor : *Vache, Coq, Escargot, Araignée, Cochon, Cheval, Chien, Mouton, Chat.*

Bibliothèque 12 - Monstres & Mythologie



Objets actifs : *Homme invisible, Troll, Frankie, Crabe géant*, Zombie, T. Rex, Humanoïde marin*, Vélocéraptor, Pégase, Dracula, Dragon*, Bébé dragon*, Ptérodactyle*, Cupidon, Ange, Tête de méduse*, Dragon Chinois.*

Objets de décor : *Nessie, Grand squelette, Petit squelette*, Arbre monstre, Stégosaure, Cyclope, Bébé dragon immobile.*

Bibliothèque 13 - Space Opéra



Objets actifs : *Asteroïde, Spoutnik, Robot 1, Petit homme vert, Robot 2*, Homme de l'espace, Buggy lunaire, Cosmonaute 1, Cosmonaute 2*, Folle de l'espace.*

Objets de décor : *Neptune*, Jupiter, Terre, Mars*, Mercure*, Jupiter 2*, Saturne*, Uranus*, Pluton*, Station spatiale*, Planète de glace, Planète de feu.*

Bibliothèque 14 - Machines volantes



Objets actifs : *Hélicoptère d'assaut, Fusée 1, Hélimouche, Fusée 2, Missile de croisière*, Petit dirigeable*, Parachutiste, Navette *, Navette (côté)*, Ballon*, Tapis volant, Deltaplane, Mig*, Mig (côté)*, Spitfire, Spitfire (côté), Hydravion*, Hydravion (côté), Avion de ligne (côté)*, Avion de ligne,Bombardier furtif, Bombardier furtif 2*, Zeppelin, Gros dirigeable*, Awac*, Hélicoptère de combat.*

Bibliothèque 15 - Navires et poissons



Objets actifs : *Drakkar*, Canot de guerre, Vaisseau ancien, Bateau à vapeur, Cuirassé, Cuirassé (dessus), Pétrolier*, Hovercraft, Yacht, Radeau, Sous-marin, Sous-marin de poche, Mine, Torpille, Grenade sous-marine, Plate-forme pétrolière*, Coffre, Dauphin*, Espadon, Crabe*, Langouste, Nageur, Plongeur, Scaphandrier*.*

Bibliothèque 16 - Guerriers et armes



Objets actifs : *Romain, Lance, Flèche, Flèche enflammée, Canon ancien, Boulet de canon*, Tireur d'élite*, Jet de tranchée, Grenade, Lancier, Soldat anglais*, Fantassin, Canon laser, Rayon laser, Dynamite, Chevalier bleu, Tank noir, Tank blanc*, Jeep, Ancien blindé*, Viking, Mousquetaire*, Artillerie*, Mitrailleuse Gatling, Lance-missiles, Missile de croisière, Mitrailleur, Archer*, Flèche 2.*

Bibliothèque 17 - Transports routiers



Objets actifs : *Hells Angel, Chariot*, Bus londonien, Bus Greyhound, Taxi londonien*, Camion (dessus), Camion-citerne (dessus), Voiture de police (dessus)*, Taxi new-yorkais, Skater*, Cycliste, Flaque d'huile*, Limousine (dessus)*, Limousine rouge*, F1 orange, F1 bleue, Wagon Pullman 1 (dessus)*, Vélocipède, Dragster (dessus), Wagon Pullman 2 (dessus), Wagon Pullman 3 (dessus), Wagon Pullman 4 (dessus)*, Machine à vapeur, Pneu*, Traces d'huile*, Barrière*, Barrière 2*, Cabane*, Voie ferrée 1, Voie ferrée 2, Voie ferrée 3.*

Le vieux Manuel

Objets de décor : *Ligne droite, Virage, Ligne d'arrivée, Botte de paille, Feu rouge*, Herbe*, Bord de piste*, Piste*.*

Bibliothèque 18 - Symboles et pièces de jeu



Objets actifs : *Roulette*, Roue de la Fortune.*

Objets de décor : *Echiquier, Trèfle, Trèfle*, Coeur, Coeur*, Carreau, Carreau*, Pique, Pique*, Croix, Rond, Panneau Danger*, Pion noir, Pion blanc, Pion hexagonal, Drapeau anglais, France, U.S.A, Japon, Allemagne, Espagne, Croix Rouge*, Nations Unies, Drapeau pirate*, Morpion, Virage à droite*, Virage à gauche*, Radiations, Gaz, Electricité*, Cible à fléchettes, Danger.*

Bibliothèque 19 - Musique



Objets actifs : *CD, Chef d'orchestre*, Contrebassiste, Pianiste, Tromboniste, Danseuse disco, Disco freak, Joueur de synthé, Starlette de rock, Rock star.*

Objets de décor : *Portée, Barre de mesure, Clef de Fa, Clef de Sol, Barre de fin, Barre de répétition, Noire, Blanche, Ronde, Croche, Point, Soupir, Demi-pause, Demi-soupir, Bémol, Dièse, Bécarre, Liaison.*

Bibliothèque 20 - Effets spéciaux



Objets actifs : *Glouper*, Explosion, Super clin d'oeil*, Tournicoti, Pointux, Eclair*, Eclaboussure, Yeux étranges, Ballon de foot*, Coeur d'amour, Multicolor, Ouverture de porte*, Eclaboussure 2, Fausse dent, Rotation*, Rotation 2, Apparition*, Ka Boum!, Plop*, Rotation 3*, Rotation 4, Disparition*, Feux d'artifice.*

Bibliothèque 21 - Objets 3D



Objets actifs : *Molécule, Bulle, Hélicoptère, Pomme.*

Bibliothèque 22 - Jouets



Objets actifs : *Skater, Grosse Balle, Soldat, Acrobate, Pudsie le Chat, Tapis de souris, Voiture de course, Clown, Petit train, Ballons, Coeur, Toupie, Tank.*

Objets de décor : *Chambre, Guérite de soldat.*

Bibliothèque 23 - Extraterrestres



Objets actifs : *Extraterrestre 1*, Extraterrestre 2*, Extraterrestre 3*, Extraterrestre 4*, Extraterrestre 5*, Extraterrestre 6*, Extraterrestre 7*, Extraterrestre 7*, Extraterrestre 8*, Extraterrestre 9*, Extraterrestre 10*, Extraterrestre 11*, Extraterrestre 12*, Extraterrestre 13*, Extraterrestre 14*, Extraterrestre 15*, Extraterrestre 16*, Extraterrestre 17*, Extraterrestre 18*, Extraterrestre 19*, Extraterrestre 20*.*

Bibliothèque 24 - Blocs pour Casse-briques



Objets actifs : *Bloc d'argent*, Bloc d'or*, Bloc orange*, Brique rouge*, Brique en or*, Brique en argent*, Brique en bronze*.*

Bibliothèque 25 - Boutons



Objets actifs : *Horloge*, Musique*, Texte*, Dessin*, Triste ou Heureux*, OK*, Boîte vide*.*

Bibliothèque 26 - Objets récupérables



Objets actifs : *Gemme*, Or*, Etoile*, Sac d'or*, Anneau*, Pièce*, Potion*, Cuisse de poulet*, Coffre*, Coeur*, Casque*, Bouclier*, Brasure*, Livre*, Trousse de soins*.*

Bibliothèque 27 - Dinosaures



Objets actifs : *Eclosion dino vert*, Eclosion dino rouge*

Objets de décor : *Dino1*, Dino2*, Dino3*, Dino4*, Dino5*, Dino6*, Dino7*.*

Bibliothèque 28 - Boss de fin de niveau



Objet actif : *Patte d'araignée 1*, Patte d'araignée 2*, Patte d'araignée 3*, Bouche d'araignée*, Oeil d'araignée*, Visage du Mal*.*

Objets de décor : *Corps d'araignée*, Araignée complète*.*

Bibliothèque 29 - Explosions



Objets actifs : *Explosion 1*, Explosion 2*, Explosion 3*, Explosion 4*, Explosion 5*, Explosion 6*, Explosion 7*, Explosion 8*, Explosion 9*, Explosion 10*, Explosion 11*, Explosion 12*, Explosion 13*, Bouffée de fumée*, Petite explosion*.*

Bibliothèque 30 - Fast food



Objets actifs : *Dentier*, Hamburger*, Frites*, Poubelle*, Balai-éponge*, Balai brosse*, Plante*.*

Objets de décor : *Carrelage*.*

Bibliothèque 31 - Personnages animés



Objets actifs : *Barbare*, Kung-fu*, Type marrant*, Type normal*.*

Bibliothèque 32 - Armes principales



Objets actifs : *Pistoler*, Fusil*, Fusil à plasma*, Masse d'armes*, Animation masse d'armes*, Hache*, Animation hache*, Shuriken*, Animation shuriken*, Boomerang*, Animation boomerang*, Epée*, Massue*, Poignard*, Animation poignard*.*

Le Vieux Manuel

Bibliothèque 33 - Lasers



Objets actifs : *Laser 1*, Laser 2*, Laser 3*, Laser 4*, Laser 5*, Laser 6*, Laser 7*, Laser 8*, Laser 9*.

Bibliothèque 34 - Monstres et Extraterrestres



Objets actifs : *Monstre 1*, Monstre 2*, Monstre 3*, Monstre 4*, Monstre 5*, Monstre tricéphale*, Limace géante*, Estomac affamé*, Fantôme*, Minautore*, Momie*, Fourmi géante*, Frankenstein*, Vampire*.

Bibliothèque 35 - Euroman



Objets actifs : *Euroman*, Méchant 1*, Méchant 2*, Méchant 3*, Méchant 4*, Méchant 5*, Méchant 6*.

Bibliothèque 36 - Membres et visages



Objets actifs : *Cheveux 1*, Cheveux 2*, Cheveux 3*, Cheveux 4*, Nez 1*, Nez 2*, Nez 3*, Nez 4*, Oreille 1*, Oreille 11*, Oreille 2*, Oreille 22*, Oreille 3*, Oreille 33*, Oreille 4*, Oreille 44*, Yeux 1*, Yeux 2*, Yeux 3*, Yeux 4*, Bouche 1*, Bouche 2*, Bouche 3*, Bouche 4*, Cou 1*, Cou 2*, Cou 3*, Cou 4*, Tête 1*, Tête 2*, Tête 3*, Tête 4*, Main 1*, Main 11*, Main 2*, Main 22*, Main 3*, Main 33*, Main 4*, Main 44*, Bras 1*, Bras 11*, Bras 2*, Bras 22*, Bras 3*, Bras 33*, Bras 4*, Bras 44*, Corps 1*, Corps 2*, Corps 3*, Corps 4*, Jambes 1*, Jambes 2*, Jambes 3*, Jambes 4*, Chaussure 1*, Chaussure 11*, Chaussure 2*, Chaussure 22*, Chaussure 3*, Chaussure 33*, Chaussure 4*, Chaussure 44*.

Objets de décor : *Exemple 1*, Exemple 2*, Exemple 3*.

Bibliothèque 37 - Membres et visages 2



Objets actifs : *Main*, Bras 1*, Bras 2*, Bras 3*, Jambe 1*, Jambe 2*, Jambe 3*, Corps 1*, Corps 2*, Corps 3*, Tête 1*, Tête 2*, Tête 3*, Tête 4*, Tête 5*, Tête 6*, Tête de clown*.

Bibliothèque 38 - Flipper



Objets actifs : *Etoile circulaire*, Etoile*, Cercle vide*, Cercle vide 2*, Cercle gris*, Cercle vert*, Flèche*, Balle avec flèches*, Balle orange*, 50 points*, 100 points*, 25 points*, 50 points jaune*, 100 points jaune*, 25 points jaune*, Flipper*, Bande de rebond*.

Bibliothèque 39 - Jeux de tuyaux/pipelines



Objets actifs : *Vaisseau*, Eau (dessus)*, Eau*, Explosion du sol*, Pieuvre*, Explosion*, Bateau*.

Objets de décor : *Drapeau français*, Drapeau anglais*, Plate-fome pétrolière*, Tuyau 1*, Tuyau 2*, Tuyau 3*, Tuyau 4*, Pip5*, Tuyau 6*, Tuyau 7*, Tuyau 8*, Tuyau 9*, Tuyau 10*, Tuyau 11*, Tuyau 1A*, Tuyau 2A*, Tuyau 3A*, Tuyau 4A*, Tuyau 5A*, Tuyau 6A*, Tuyau 7A*, Tuyau 8A*, Tuyau 9A*, Tuyau 10A*, Tuyau 11A*.

Bibliothèque 40 - Bonus



Objets actifs : *Bonus 1*, Bonus 2*, Bonus 3*, Bonus 4*, Bonus 5*, Bonus 6*, Bonus 7*, Bonus 8*, Bonus 9*, Bonus 10*, Bonus 11*, Bonus 12*, Bonus 13*, Bonus 14*, Bonus 15*.

Bibliothèque 41 - Espace



Objets actifs : *Supernova*, Galaxie*, OVNI*, Saturn5*, LEM*, Station Spatiale*.

Bibliothèque 42 - Armes de vaisseaux spatiaux



Objets actifs : *Boule de feu 1*, Boule de feu 2*, Boule de feu 3*, Laser 1*, Laser 2*, Laser 3*, Double laser 3*, Laser 4*, Triple laser 4*, Obus*, Triple obus*, Missile 1*, Missile 2*, Missile IR*.

Bibliothèque 43 - Vaisseaux spatiaux



Objets actifs : *Ange de Mort (dessus)*, Ange de Mort (côté)*, Faucon Espace (dessus)*, Faucon Espace (côté)*, Aigle Noir (dessus)*, Aigle Noir (côté)*, Veuve Noire (dessus)*, Veuve Noire (côté)*, Scarabée Bleu (dessus)*, Scarabée Bleu (côté)*, Vautour de l'Enfer*, Exterminateur*, Vaisseau de combat*, Vaisseau 1 (côté)*.

Objets de décor : *Spaceship (dessus)*, Spaceship (côté)*.

Bibliothèque 44 - Surface et textures



Objets de décor : *Bois 1*, Bois 2*, Bois 3*, Verre 1*, Verre 2*, Pierre 1*, Pierre 2*, Pierre 3*, Boue 1*, Boue 2*, Plaque de métal 1*, Plaque de métal 2*, Plaque de métal 3*, Plaque de métal 4*.

Bibliothèque 45 - Véhicules divers



Objets actifs : *Voiture marron *, Voiture + chauffeur *, Voiture verte *, "Quad *, Quad + pilote *, Petite voiture bleue *, Grosse voiture bleue *, Voiture rouge *, Formule 1*, F1 rouge *, F1 bleue *, Porsche*, Ferrari*, Train*, Bétonneuse (dessus)*, Bétonneuse (côté)*, Camion-benne 1 (dessus)*, Camion-benne 1 (côté)*, Camion-benne 2 (dessus)*, Camion-benne 2 (côté)*, Camion-benne 3 (dessus)*, Camion-benne 3 (côté)*, Rouleau compresseur (dessus)*, Rouleau compresseur (côté)*, Ambulance*.

Free Manual

Annexe C : Echantillons sonores : Bibliothèques fournies avec Klik & Play

En plus des bibliothèques d'objets, Klik & Play est également fourni avec plusieurs bibliothèques d'échantillons sonores.

Chaque bibliothèque porte un nom spécifique, et contient de nombreux sons associés à ce sujet. La liste suivante indique les sons contenus dans chaque bibliothèque.

Bibliothèque de sons - AlBrass :

Airhorn, Allclear*, Asdic, Bellbike*, Bellclck*, Bellfire*, Bellhi*, Belllo*, Bellmid*, Bellpeal*, Bigben*, Buzzer, Cardiac1, Cardiac2*, Cardiac3*, Cuckclok, Dingdong*, Dinghi, Dinglo, Dingmid, Foghorn*, Geigerct*, Gong*, Horn1, Horn2*, Horn3*, Klaxnbig*, Klaxon*, Number1, Number2*, Number3*, Peep, Pip*, Siren*, Sirenhi*, Sirenwow, Telbell*, Telbleep*, Telbrbr*, TeltAïe*, Tickfast, Tickhi, Tickslow*, Twotone1*, Twotone2*, Warblehi*, Warblelo, Whistle1, Whistle2*, Whistle3*, Whistle4*, Whistle5*.*

Bibliothèque de sons - Animaux :

Alien, Bark1*, Bark2*, Bark3, Beastcry*, Beasteat*, Bird1*, Bird2, Bird3, Birdcoo1, Birdcoo2, Buzz1*, Buzz2*, Buzz3*, Catmiaow*, Catpurr*, Chicken*, Chirrup1*, Chirrup2*, Chirrup3*, Cockadoo*, Coo-Coo, Cowmoo*, Croak1, Croak2, Crow1, Crow2, Cuckoo, Dogbark1, Dogbark2, Dogyap, Donkey*, Elephant*, Frogs*, Gobble*, Gobbler*, Gremlins*, Growler1, Growler2*, Gulls*, Hiss1*, Hiss2*, Horsenei*, Howl1*, Howl2*, Jabber1, Jabber2*, Jungle*, Meow1*, Monstre 1*, Monstre2*, Moof*, Owl1*, Owl2*, Parrot, Quack, Quack1, Quack2, Rattler*, Roar1*, Roar2*, Sealion*, Sheep*, Snarler1, Snarler2*, Snorter, Spitroar*, Squeaker*, Squealer, Whale1*, Wingflap*, Wingflit*.*

Bibliothèque de sons - Effets :

Blip1, Blip2, Boinghi, Boinglo, Flibber, Flubber, Fluxboil*, Fluxcold*, Fluxelec, Fluxhi*, Fluxlong*, Fluxmech*, Fluxmid*, Fluxsing*, Fluxstac, Fluxwarn*, Fluxwind*, Fluxwow*, Gameend*, Gameon, Oscillat*, Phantom1*, Phantom2*, Phantom3*, Ping1*, Ping2, Pingbig*, Pingelec, Pinglong*, Pop1, Pop2, Pop3, Pop4, Pop5, Powerdwn*, Powerrun*, Powerup*, Pulselec, Slidedwn*, Slidehi, Slideup*, Sonar*, Starnet*, Sucker1, Sucker2, Twangext*, Twanghi, Twangrvb*, Vibes*, Viru*, Whee*, Whizz1, Whizz2, Wizboing*, Zingecho*, Zingwow*.*

Bibliothèque de sons - Eléments :

Aerosol, Airpump, Beer, Bubbler*, Drip, Earthqke*, Fireball*, Fireburn*, Firespit*, Fizzer*, Flush*, Frying*, Gasescap*, Gurgle*, Hail*, Hosepipe*, Mudslurp*, Mudsuck, Oilboil*, Pourfizz*, Rain*, Raindrps*, Seawash*, Sizzle*, Slime*, Slurp*, Slurpup, Splash*, Splish, Squelch*, Squirt, Statiquehi*, Statiquelo, Statiquemd*, Sucpump*, Swamp, Thunder*, Water1*, Water2*, Water3*, Water4*, Water5, Windbig*, Windmoan*, Windsoft.*

Bibliothèque de sons - Divers :

Ahh, Ahhhhhh*, Airbike*, AlBrasclo*, Arabian*, Baroq2m0*, Beastpad*, Bell1*, Bikebell*, Blueharp*, Boing*, Carhorn*, Cashreg*, Click, Cliff8*, Creaks*, Cricket1*, Cricket2, Cricket3, Crime*, Crisps*, Cuckoo, Doing*, Downsink*, Dreamy*, Fanfare*, Firework*, Fnfar2m0*, Foghorn*, Footstep*, Gameshow*, Gurgling*, Heave2m6*, Heaven*, Lastc2m6*, Lunch2m6*, Melsize*, Mytun2m6*, Ominous*, Pencil1*, Pencil18*, Pencil2*, Pencil28*, Pencil3*, Pencil38*, Piano1*, Pop, Razor*, Rocknrol*, Rockroll*, Rolli2m6*, Rubstamp*, Saxfax*, Screech, Spincoin*, Squeak*, Startup*, Surer*, Tadabrs*, Title*, Typewrit*, Water*, Whoosh*.*

Bibliothèque de sons - Impacts :

Ball1, Ball2, Ball3, Ball4*, Ball5*, Ball6*, Ball7*, Ball8*, Ceramic1*, Ceramic2, Ceramic3, Chop1, Chop2, Chop3*, Chop4*, Clang1, Clang2, Clang3*, Clangers*, Clash*, Clatter1*, Clatter2*, Click1*, Click2*, Click3*, Crash*, Crashbig*, Crunch, Crush, Dropobj, Glass1, Glass2*, Glass3*, Glass4*, Hit1, Hit2, Hit3*, Hit4*, Hit5*, Impact1, Impact2, Jingle*, Knock, Knockbig, Metal1, Metal2, Metal3*, Metal4*, Punch1, Punch2, Punch3*, Slap, Spank, Whipcrck, Whiplash, Boispole.*

Bibliothèque de sons - Machines :

Airvalve, Arcweld*, Autowind*, Blowtrch*, Cashreg*, Chainsaw*, Compresr*, Dialold*, Drillden*, Drillele*, Drilloff*, Drillon*, Elecmid*, Elecmini*, Enginold*, Grinder*, Hamdrill*, Hoover*, Humlow*, Leverbig, Leversml, Loom*.*

Livre aux Mille Pages

Machines, Mechbig*, Mechbuzz*, Mechclat*, Mechfact*, Mechslow*, Motorlow*, Motormid*, Motorold*, Pinflip, Pintable, Plugin, Pulley*, Roaddril*, Servo1*, Servo2, Servo3*, Servo4, Slicer, Slotclck, Sparkyhi*, Sparkylo*, Steamach*, Steampmp, Transfmr*, Washmchn*, Winch*.*

Bibliothèque de sons - Mouvements :

Creak1, Creak2*, Creak3*, Doorbust, Doorcar1, Doorcar2, Doorelec*, Dooriron, Doorold*, Dooropen, Doorshut, Doorslid*, Gate, Ironslam*, Latch, Lock*, Marching*, Ridefast*, Rideslow*, Ridetrot, Roll*, Runfast*, Runhard*, Runwood, Swipe1, Swipe2, Walk1, Walk2, Walkfast*, Walkhard*, Walkhevy*, Whoosh01, Whoosh02, Whoosh03, Whoosh04, Whoosh05*, Whoosh06*, Whoosh07*, Whoosh08*, Whoosh09*, Whoosh10*.*

Bibliothèque de sons - Naturel :

Bridal, Broom*, Chord1, Chord2*, Chord3*, Chord4*, Comedy*, Crime*, Danger*, Drumroll*, Fanfare1*, Fanfare2*, Fanfare3*, Fanfare4*, Finale*, Verrerim*, Ludwigvb*, Matchlit, Papercsh*, Paperrip, Piano1, Piano2, Piano3, Piano4, Piano5, Piano6, Piano7, Piano8, Riptorn*, Rubberon*, Rubbroff, Sawmetal, Sawwood*, Scrape, Scraper, Scratch, Scribble*, Scrit, Scrub1, Scrub2*, Selotape, Sharpen, Silence*, Snap1, Snap2, Snip, Splat, Squeakhi, Squeaklo*, Squeegee*, Squish, S(dessus)per, Timber*, Tone, Toothbsh*, Velcro, Zipper.*

Bibliothèque de sons - Gens :

Baby, Belch1, Belch2, Breathe*, Clapbig*, Clapclub*, Clapend*, Clapfew*, Clapwoop*, Coffpuke*, Coffsmok*, Coughfem, Crowdboo*, Crowdbuz*, Crowdchr*, Crowdexi*, Crowdltl*, Crowdmas*, Crowdooh*, Crowdwin*, Crying*, Crysmall*, Eek, Exert1, Exert2, Gameover*, Hear1, Hear2*, Help, Hiccup, Infant*, Kissfem*, Kissmack, Kissmale, Laughbig*, Laughevl*, Laughfem*, Laughhi, Laughlot*, Laughmad*, Ngh, Ngyaaaah*, Nyaah, Nyuuah, Ohfemale, Ohmale*, Ooaw*, Ooh, Pantfem*, Pantmale*, Poot1, Poot2*, Puke*, Pulse, Screamf1*, Screamf2*, Screamf3*, Screamjo*, Screamm1, Screamm2*, creamm3*, Sigh, Sneeze, Sniff*, Snore*, Spit, Tsktsk, Uhoh, Warcry*, Welldone*, Yawn*, Yawnfem*, YearJambeh, Youlose.*

Bibliothèque de sons - Gens :

Bikerev, Bikerun*, Bikes(top)*, Bikstart*, Carpass*, Carracer*, Carrevup*, Carrun1*, Carrun2*, Carrun3*, Cars(top), Gofast1*, Gofast2*, Helcoptr*, Hovercft*, Jetboost*, Jetflyby, Retliner*, Jetplane*, Jetretro*, Jetthrst*, Oars*, Propfly, Railcar1*, Railcar2*, Railcar3*, Railstm*, Railwhsl*, Redbaron*, Rllrcstr*, Roadroll*, Rotor, Skatebor*, Skateice*, Skidhi, Skidlo*, Skidmid*, Starter*, Subrun*, Tramcar*, Truckrun*.*

Bibliothèque de sons - Voix :

Aaahhhrr, Ahem*, Argh-Rev*, Babeleph, Babycry1*, Babycry3*, Babycry4, Bee, Belch*, Bigyawn*, Blahst, Bonussho*, Clapping*, Cough*, Evil-Haa*, Femlaugh*, G'bye, Gotlucky, Huhuhoha*, Kiss*, Koff, Laughing, Manlaugh*, Oh, Oh2, Oooh, Orf, Prettygo*, Pukey*, Puking*, Rasperry, Rude, Uh-Oh1, Voicehi, Whistle, Whoa, Whoops, Yo.*

Bibliothèque de sons - Armes :

Airgun, Arrow1, Arrow2, Automat1, Auomat2, Automat3, Axeclang, Axeclash, Boom1*, Boom2, Boom3*, Boom4*, Boom5*, Cannon1, Cannon2*, Emptygun, Firecrkr, Grenade, Gunshot1, Gunshot2, Gunshot3, Gunshot4, Gunshot5*, Gunshot6*, Gunshot7*, Kapow1*, Kapow2, Kapow3*, Kapow4, Knifeth1*, Knifeth2, Machgun1, Machgun2*, Machgun3, Missile1*, Missile2*, Misslrun*, Phaser1, Phaser2, Phaser3*, Rifle1, Rifle2, Rifle3, Rocket1*, Rocket2*, Shotgun1*, Shotgun2*, Silenced, Stab1*, Stab2, Stab3, Sword1, Sword2.*

Exemplaire Vierge Ne Vendu

Annexe D : Les fichiers

Voici la liste des fichiers nécessaires pour que Klik & Play fonctionne correctement sur votre PC :

K&P.EXE Le cœur de Klik & Play : le programme exécutable qui contrôle tout.

K&PREL.DLL Contient le ressource et les messages.

K&PS.DLL Routines pour les sprites et les sons.

K&PG.DLL Routines pour les jeux.

K&PSA.BIN Utilisé pour créer des jeux autonomes.

K&PSAS.BIN Utilisé pour créer des jeux autonomes avec programme d'installation.

DIB.DRV Routines de gestion de l'affichage.

Chaque jeu est composé d'un certain nombre de fichiers, mais ils peuvent être différents en fonction des jeux. Par exemple, si le jeu ne comporte aucun effet sonore, il n'y aura aucun fichier portant l'extension « .SND ». Voici une liste de ces fichiers :

NOMDUJEU.GAM Le jeu, les paramètres des niveaux et les fichiers d'animation (s'il y en a).

NOMDUJEU.IMG Les images du jeu et des animations.

NOMDUJEU.SND Les sons utilisés dans le jeu.

NOMDUJEU.MUS Les modules de musique utilisés dans le jeu.

Si des instructions ont été écrites pour le jeu, les fichiers suivants seront créés :

NOMDUJEU.TXT Fichier d'aide créé avec le Bloc-notes de Windows (Groupe Accessoires).

NOMDUJEUL.WRI Fichier créé avec Write sous Windows (Groupe Accessoires).

NOMDUJEU.HLP Fichier d'aide Windows qui doit être créé avec un des nombreux utilitaires de création de fichiers d'aide.

NOMDUJEU.MTF Si vous avez utilisé des objets « texte » ou des objets « question » dans votre jeu, Klik & Play sauvegardera également les polices de caractères utilisée pour afficher ce type d»objets. En effet, le jeu risque de ne pas trouver les polices de caractère utilisées s'il est lancé sur un autre système.

Le vieux Manuel

Index

A

Actions
- actions des objets compteur
  - ajouter au compteur 175
  - définir compteur 175
  - soustraire au compteur 175
- actions des objets question et réponses
  - poser une question 175
- actions des objets texte. Voir Afficher texte
- ajouter une action, exemple 12-18
- Contrôles de scénario du jeu
  - description 162
  - fin du jeu 165
  - passer à la scène 165
  - recommencer le jeu 165
  - recommencer le niveau 165
  - scène précédente 165
  - scène suivante 165
- créer un nouvel objet
  - choisir à partir de 165
  - description 162
  - fenêtre de sélection 166
  - localisé 167
  - options 166
  - orientation 167
- description 127
- jouer un son
  - arrêter tout son 164
  - arrêter toute musique 164
  - description 162
  - jouer un son 162-163
  - jouer un son en boucle 164
  - jouer une musique 163-164
  - jouer une musique en boucle 164
- modifier le score ou les vies d'un joueur
  - description 162
  - modifier l'entrée 167
  - modifier le score 166
  - modifier les vies 167
- modifier un objet 'Nom de l'objet actif'
  - animation 168
  - arrêt 168
  - départ 168
  - description 162
  - direction. Voir Définir la direction
  - faire le tour de la zone de jeu 168
  - modifier. Voir Modifier
  - Mouvement. Voir mouvements disponibles pour les objets
  - position. Voir Position des objets
  - rebond 168
  - restaurer. Voir Restaurer
  - tirer sur un objet. Voir Tirer sur un objet
  - visibilité. Voir paramètres de Visibilité
- relatif à un objet sélectionné 140-141

Actions des joueurs **167**

Actions sonores **162**

Affichage
- ordre
  - description 122
  - modifier l'ordre de l'affichage 122
- tablette des objets dans l'Editeur de niveaux 46
- texte
  - aux coordonnées X,Y actuelles 174
  - définir couleur du texte 174
  - définir paragraphe 174
  - description 173
  - localisation 174
  - options 174
  - origine 174
  - paragraphe précédent 174
  - paragraphe suivant 174
  - relatif à un objet 174
  - supprimer texte 174

Aide
- introduction 17
- menu
  - au sujet de... 2-3, 197
  - comment jouer 2, 197
- aide en ligne 17-18

Ajouter
- action 142
- condition 141-143
- événement 141
- nouveau niveau dans l'Editeur de scénarios 31
- nouvelle animation dans l'Editeur de scénarios 32
- nouvelle image dans l'Editeur de scénarios 32

Aller
- boutons 23
- Editeur d'événements 6
- Editeur de niveaux 6
- Editeur pas à pas 6
- icônes 58

Animation
- ajouter une nouvelle animation dans l'Editeur de scénarios 32
- configuration 39
- Editeur
  - introduction 22-23
- lors de la création d'une condition
  - comparer l'image actuelle de l'objet à une valeur 160
  - l'animation est-elle terminée ? 160
  - quelle animation de l'objet est affichée ? 160
- modifier la séquence d'animation dans l'Editeur de scénarios 34
- voir une séquence d'animation dans l'Editeur de scénarios 33

Appel de l'Editeur pas à pas **130**

B

Barre d'outils **58**

Bibliothèques
- Icônes 23
- listes dans l'Editeur de niveaux 43
- objets de Klik & Play
  - bibliothèques d'objets 223-226
  - bibliothèques de sons 227-228
- sélection d'un objet dans une bibliothèque 46

Biographie **212-214**

Blocs de décor
- description 61
- création d'un bloc de décor 106

Boîtes de dialogue **24**

Bouton Outils **23**

Boutons radio **23**

Le vieux Manuel