

Outils

Instructions d'installation

Windows

Télécharger la [Suite Windows HPL Editor](#).

L'archive doit être décompressée dans le repertoire d'installation du jeu dépendant de la version que vous avez.

Pour les personnes ayant téléchargé le jeu à partir du site, décompressez l'archive dans le repertoire **redist**, que vous trouverez à la racine du repertoire d'installation (Par défaut, *C:\Program Files\Amnesia - The Dark Descent\redist*). Si vous n'avez pas de dossier **redist**, décompressez-le dans le repertoire principal où vous pouvez notamment trouver **amnesia.exe**, les fichiers .dll et les dossiers de données du jeu.

Pour les utilisateurs de Steam, décompressez l'archive dans :
C:\Program Files\Steam\steamapps\common\amnesia the dark descent.

Soyez conscient que ces outils, qui ont été utilisés afin de produire le contenu actuel, et que les efforts qui ont été fait afin de les rendre le plus stable possible, sont en constante progression, donc des bugs peuvent survenir à n'importe quel moment. Il est donc conseillé d'enregistrer régulièrement votre travail. Vous pouvez également aider au développement en faisant des rapports de crashes ou de bugs et en incluant une description du problème dans tous les logs répertoriés dans la BlackBox ou dans les éditeurs eux-mêmes (les logs sont situés dans votre dossier *<Dossier Utilisateur>/HPL2/ folder*).

Linux

Téléchargez la [Suite Linux HPL Editor](#).

Mise à jour du 19/02/2011 Mise à jour pour corriger les crashes lors de la sélection des ennemis.

Décompressez le fichier zip et lancez l'installateur (`hpl_editor_suite.sh`).

L'installateur devrait trouver automatiquement votre repertoire de jeu si vous l'avez laissé par défaut. Sinon vous devrez sélectionner son emplacement.

Note : L'installateur ne crée pas d'éléments de menu, il installe juste les fichiers et les exécutables de votre plate-forme.

Note : La suite Linux HPL editor inclue HplLangTool.exe qui est une application .NET qui fonctionne sous mono.

Soyez conscient que ces outils, qui ont été utilisés afin de produire le contenu actuel, et que les efforts qui ont été fait afin de les rendre le plus stable possible, sont en constante progression, donc des bugs peuvent survenir à n'importe quel moment. Il est donc conseillé d'enregistrer régulièrement

vos travaux. Vous pouvez également aider au développement en faisant des rapports de crashes ou de bugs et en incluant une description du problème dans tous les logs répertoriés dans la BlackBox ou dans les éditeurs eux-mêmes (les logs sont situés dans votre dossier < *Dossier Utilisateur*>/HPL2/ folder).

Mac OS X

Téléchargez le fichier [Mac OS X HPL Editor Suite](#) ou le fichier [Installation dmg manuelle](#). (Utilisez le manuel d'installation seulement si vous avez des soucis avec l'installateur automatique, et assurez-vous de lire les consignes)

- **Mise à jour du 19/02/2011** Correction des crashes et des “accrochages”
- **Mise à jour du 19/03/2011** Correction des crashes apparant lors de la sélection d'entités à ajouter dans un niveau.
- **NOTE** : ceci ne concerne pas la sortie de Mac App Store. Puisque les mises à jour d'Amnesia supprimeront complètement le pack de l'éditeur. Lire la rubrique support.frictionalgames.com/entry/103/ pour plus d'informations.

Décompressez le fichier zip et lancez l'installateur (HPL2 Editor Suite Installer).

L'installateur devrait trouver automatiquement le répertoire de votre jeu Amnesia sans distinction de la version. (Fonctionne donc avec Steam).

Note : vous devez installer la version 1.0.1.2 de Mac OS X (c'est un patch seulement pour Mac OS X). [Amnesia 1.0.1.2 Mac OS X Patch](#)

Note : les utilisateurs de Steam auront directement la mise à jour à partir du client.

Après avoir installer les outils, lancez simplement Amnesia et sélectionnez l'onglet “Éditeur” dans le launcher pour démarrer l'application.

Soyez conscient que ces outils, qui ont été utilisés afin de produire le contenu actuel, et que les efforts qui ont été fait afin de les rendre le plus stable possible, sont en constante progression, donc des bugs peuvent survenir à n'importe quel moment. Il est donc conseillé d'enregistrer régulièrement vos travaux. Vous pouvez également aider au développement en faisant des rapports de crashes ou de bugs et en incluant une description du problème dans tous les logs répertoriés dans la BlackBox ou dans les éditeurs eux-mêmes (les logs sont situés dans votre dossier < *Dossier Utilisateur*>/HPL2/ folder).

Éditeurs

Concernant les éditeurs

Chaque éditeur exécutable doit être situé dans le répertoire redist (sauf utilisateur Steam). Quand vous en lancez un pour la première fois, un dossier est automatiquement créé et sauvegarde les logs, les paramètres et les données temporaires. Ce dossier sera nommé comme il est mentionné dans le fichier MainEditorSettings.cfg situé dans le dossier redist.

Éditeur de niveau (Level Editor)

Éditeur de niveaux - Tout ce que les autres éditeurs font s'intégrera dans celui-ci.

Éditeur d'entité (Model Editor)

Éditeur d'entité - Fabriquez vos entités 3D avec des fonctions intégrées.

Éditeur de particules (Particule Editor)

Éditeur de particules - Créer du feu, de la fumée et d'autres effets pour animer votre niveau ou vos entités.

Éditeur de textures (Material Editor)

Éditeur de textures - Une texture est-elle normale, opaque ou une illumination ? Est-elle transparente ou résonne-t-elle comme du métal ?

Outil de traduction (HPL Language Tool)

Outil de traduction - Outil permettant de générer des fichiers de langages.

Visionneuses (Viewers)

Visionneuse de niveau (Map viewer)

Visionneuse de niveau - Donne une multitudes d'informations concernant un niveau créé sans lancé le jeu. Utile pour l'optimisation.

Visionneuse d'entité (Model viewer)

Visionneuse d'entité - Voyez à quoi ressembleraient vos entités dans le jeu sans le lancé.

From:

<https://wiki.frictionalgames.com/> - **Frictional Game Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.frictionalgames.com/hpl2/fr/outils?rev=1394566497>

Last update: **2014/03/11 19:34**



