

Manuel de Doomday Engine 2

À propos de Doomday

Le moteur Doomday est un portage source amélioré de Doom/Heretic/Hexen pour les plateformes Windows, macOS et Linux. Il est basé sur le code source de Doom d'id Software et d'Heretic et Hexen de Raven Software. Le moteur Doomday et les portages associés de Doom, Heretic et Hexen sont en cours de développement depuis 1999. Les premières versions ont été publiées fin 1999 et début 2000.

L'objectif du projet est de créer des versions de ces jeux classiques qui conservent la sensation des originaux mais qui sont mises en œuvre à l'aide de technologies modernes telles que les graphiques 3D et les réseaux client/serveur. L'accent est mis sur la qualité graphique et la facilité d'utilisation.

Mise en route

Vous venez d'installer Doomday et vous êtes prêt à tirer sur des zombies et des démons. Cependant, Doomday n'est pas livré avec des jeux préinstallés. Vous devez donc effectuer une étape supplémentaire avant de pouvoir tirer avec votre chaingun.

Fichiers de données de jeu requis

Vous devez indiquer à Doomday où se trouvent les fichiers de données du jeu.

En pratique, cela signifie que vous devez posséder une copie d'un ou plusieurs des jeux pris en charge, comme Doom II, et ajouter son dossier d'installation aux paramètres de recherche de fichiers de données de Doomday.

v2.1_no_games.jpg

Vous pouvez appuyer sur le bouton "Select WAD Folder..." pour choisir un seul dossier où vous avez vos IWADs (voir ci-dessus à gauche), ou vous pouvez cliquer sur "Configure Data Files" pour voir les paramètres des fichiers de données.

Les paramètres des fichiers de données sont accessibles à partir de plusieurs endroits :

- Bibliothèque de jeu : Menu onglet Mods > Paramètres
- Bibliothèque de jeux : bouton en bas de la liste des Mods.
- Barre des tâches : > Fichiers de données
- Fenêtre popup Game Mods
- Dialogue permettant de choisir le fichier de données principal pour un jeu personnalisé.

Si vous avez acheté Ultimate Doom, Doom II, Final Doom, Heretic ou Hexen sur Steam ou GOG, ceux-ci peuvent être automatiquement détectés sans avoir à spécifier le dossier exact.

Configuration matérielle requise

Doomday 2 n'a pas de configuration matérielle particulièrement exigeante. Un PC de cinq ans d'âge devrait être tout à fait suffisant. Cependant, les cartes plus complexes que l'on trouve dans les mods tiers bénéficieront d'un processeur plus rapide.

Le GPU doit supporter OpenGL 3.3.

Consultez la section Dépannage pour obtenir des conseils sur la résolution des problèmes courants.

Bibliothèque de jeux

La ludothèque est la première chose qui apparaît après le lancement de Doomsday. La ludothèque fait partie de l'écran d'accueil à onglets qui constitue la principale interface utilisateur de Doomsday. Doomsday examine tous vos fichiers de données, et tous les jeux trouvés apparaissent automatiquement dans votre bibliothèque.

Cliquez sur l'un des onglets en haut de l'écran pour passer d'un jeu à l'autre et voir les jeux multijoueurs et les mods disponibles.

v2.1_gamelib.jpg

Jouer et quitter les jeux

Si vous cliquez sur un jeu dans la bibliothèque et qu'un bouton  apparaît, cela signifie que Doomsday peut lancer ce jeu avec succès. Cliquez simplement sur Play et c'est parti.

Pour quitter un jeu, utilisez l'élément de menu Quitter dans le menu principal du jeu. Vous retournerez ainsi à la bibliothèque de jeux. La barre des tâches vous permet également d'arrêter immédiatement le jeu ou l'ensemble du moteur.

Options d'affichage

gamelib_view_options.jpg

Cliquez sur le bouton "..." sous le titre de chaque onglet pour modifier les options d'affichage de la ludothèque. Vous pouvez y modifier l'ordre de tri des jeux et afficher ou masquer certains éléments. Notez que les mêmes options sont appliquées à chaque liste de jeux, même si la popup est accessible individuellement dans chaque onglet.

Descriptions : Affiche une brève introduction à la famille de jeux en haut de la liste de jeux.

Jeux injouables : Affiche les jeux qui sont pris en charge par Doomsday mais auxquels il manque certains fichiers de données.

Ascendant : L'ordre de tri est A...Z, 0...9 (au lieu de l'ordre inverse : Z...A, 9...0).

Custom séparé : Les jeux personnalisés sont conservés dans une sous-rubrique distincte au bas de chaque liste de jeux.

Il y a plus de paramètres d'interface utilisateur dans la barre des tâches :  > Interface utilisateur.

Configuration des jeux

Vous pouvez configurer les jeux de plusieurs façons. La plus courante consiste à sélectionner les mods à charger dans le jeu. La gestion des mods est expliquée à la page suivante.

Jeux personnalisés

Les jeux personnalisés disposent d'options supplémentaires :

Sélectionnez n'importe quel fichier de données comme fichier de données principal.

Choisir de charger une carte spécifique immédiatement après le lancement du jeu.

Modifier les comportements de jeu comme la vitesse de déplacement.

Imaginons que vous souhaitiez jouer à Aliens TC (un mod sur le thème des Aliens pour DOOM). Il serait assez compliqué d'aller dans les paramètres du jeu DOOM et de sélectionner les fichiers du mod à chaque fois que vous voulez y jouer, puis de supprimer les mods lorsque vous voulez revenir au jeu DOOM normal.

Pour ce genre de cas, vous pouvez configurer un deuxième jeu personnalisé dans la bibliothèque où vous avez sélectionné les fichiers Aliens TC pour le chargement.

Faites un clic droit sur un jeu de la bibliothèque et sélectionnez "Dupliquer". Cela créera un profil de jeu personnalisé en prenant une copie des paramètres existants.

Vous pouvez également créer un profil de jeu personnalisé en cliquant sur le bouton "(+) New Profile" au bas d'une liste de jeux. Notez que les jeux de la bibliothèque sont séparés par famille, donc par exemple pour créer un jeu personnalisé Heretic, vous devrez le créer en utilisant le bouton "(+) New Profile" de l'onglet Heretic.

Si Aliens TC s'appuie sur l'IWAD original Ultimate DOOM, pour d'autres mods, il peut être judicieux d'utiliser un IWAD personnalisé. Les jeux personnalisés sont libres d'utiliser n'importe quel fichier de données de jeu. Il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse d'un des IWADs reconnus :

v2.1_custom_iwad.jpg

Mods

Comme beaucoup d'autres jeux, les jeux basés sur DOOM supportent les mods. À l'origine, ils se présentaient sous la forme de fichiers WAD contenant des niveaux, des graphiques, des sons et de la musique supplémentaires ou alternatifs. Au fil du temps, les ports source ont ajouté le support de divers autres types de mods.

Il est important de noter que Doomsday ne prend pas en charge tous les mods existants. Par exemple, les mods qui utilisent les fonctionnalités de ZDoom ne fonctionneront pas dans Doomsday. En général, vous ne risquez rien avec les mods qui prétendent fonctionner dans le DOOM.EXE vanille/original (ou Heretic/Hexen), ou ceux qui ont été créés spécifiquement pour Doomsday (comme les modèles 3D).

Installation des mods

Doomsday ne nécessite pas l'installation de mods. Il suffit que vous en ayez sur votre disque dur.

La seule chose que vous devez faire est d'ajouter l'emplacement de vos mods à la liste de recherche des fichiers de données, comme vous l'avez fait pour les fichiers de données du jeu. Doomsday examinera alors les fichiers et les mods détectés apparaîtront dans la bibliothèque du jeu, sous l'onglet Mods.

Les mods placés dans le dossier d'exécution de Doomsday seront automatiquement détectés. Par exemple, sous Windows, il s'agit de C:\Users\{username}\AppData\Local\Deng Team\Doomsday Engine\runtime\.

Chargement des mods

Les mods que Doomsday a reconnus sont tous affichés dans la liste des mods de l'écran d'accueil. En général, il est préférable d'éviter de modifier l'ensemble des mods chargés pendant le déroulement d'une partie.

Pour charger un mod dans un jeu, sélectionnez d'abord un jeu dans votre bibliothèque, puis cliquez sur l'icône Mods du jeu (à côté du bouton Play) :

Dans la fenêtre qui s'ouvre, vous pouvez sélectionner un ou plusieurs mods à charger dans le jeu. Cliquez sur l'icône (+) à côté du mod dans la liste pour sélectionner un mod à charger. Cliquez sur un bouton X pour désélectionner les mods précédemment sélectionnés. Les mods sélectionnés sont mis en évidence par un fond gris clair dans la liste des mods à droite.

Vos sélections de mods sont enregistrées dans les paramètres du jeu pour une utilisation ultérieure.
Navigation dans les mods

Consultez les fonctionnalités de navigation dans les mods dans le Lisez-moi.

Pour essayer rapidement un seul mod, cliquez avec le bouton droit de la souris sur celui-ci dans la liste des mods de l'écran d'accueil, puis cliquez sur "Jouer dans...". Le jeu sélectionné sera chargé avec le mod, sans modification permanente des profils de jeu.

À propos des formats de mods

Doomsday est capable de charger les types de mods suivants :

- .wad
- .deh (patch DeHackEd)
- .pk3
- .ded (définitions spécifiques à Doomsday)
- .box (dossier contenant un ensemble de mods)
- .pack (paquet de Doomsday 2)

Si le mod est une archive ZIP, il peut être nécessaire de la décompresser d'abord. Si vous avez un fichier ZIP qui n'est pas reconnu par Doomsday, essayez de le décompresser dans votre dossier de mods. Le problème avec les ZIP est que parfois il s'agit vraiment d'un PK3 avec une mauvaise extension de fichier, et parfois il s'agit d'une collection de plusieurs mods qui doivent être accédés séparément.

Barre des tâches et console

Appuyez sur Shift-Esc à tout moment pour afficher ou masquer l'interface utilisateur de Doomsday.

v2.1_taskbar.jpg

La barre des tâches contient (de gauche à droite) :

- Menu de la console
- Menu de commande
- Invite de commande
- Nom du jeu en cours
- Menu de configuration
- Menu de l'application

Console

Les trois premiers éléments à gauche constituent l'interface utilisateur de la console. Vous pouvez utiliser l'invite de commande de la console pour saisir les commandes de la console (voir Introduction à la console).

Le menu de commande [`>`] permet de définir un raccourci clavier pour ouvrir et mettre au point l'invite de commande afin de saisir rapidement les commandes de la console. Il peut également être utilisé pour basculer l'invite entre le mode console de style Quake et le mode Doomscript. Cette fonction est surtout utile aux utilisateurs avancés et aux développeurs.

Le menu de la console, dans le coin gauche, comporte des fonctions liées aux messages de journal. Vous pouvez par exemple régler la quantité de détails imprimés dans le journal, si les avertissements et les erreurs doivent faire apparaître une icône de notification d'alerte, et si le journal doit contenir des messages destinés aux développeurs.

Menu de configuration

La plupart des paramètres de configuration de Doomscript se trouvent dans le menu [Configuration](#).

La sélection de paramètres disponibles dépend du fait qu'un jeu est actuellement chargé ou non. En règle générale, les paramètres qui n'apparaissent que lorsqu'un jeu est chargé sont spécifiques à cette famille de jeux (par exemple, à toutes les versions/variantes d'Heretic). Par exemple, "Police de son MIDI" sous "Audio" est un paramètre spécifique à la famille de jeux.

Les paramètres d'apparence du moteur de rendu, qui s'appliquent à tous les jeux, constituent une exception à ce qui précède.

Notez que les paramètres liés au jeu, tels que les liens entre les commandes du joueur et les paramètres d'affichage du HUD, ne sont disponibles que dans le menu Options du jeu, accessible via le menu principal du jeu.

La page suivante présente plus en détail le contenu du menu de configuration.

Menu d'application

En plus des fonctions "Quitter" et "Décharger le jeu", le menu d'application possède quelques fonctions supplémentaires utiles, comme expliqué dans le Readme.

Configuration

Paramètres de base

Les paramètres par défaut sont raisonnables pour la plupart des utilisateurs. Doomscript dispose de nombreuses options de configuration si quelque chose ne fonctionne pas tout à fait à votre goût. FOV et densité de pixels

DOOM (1993) et les autres jeux qui s'en inspirent ont été conçus pour fonctionner sur des écrans VGA de résolution 320×200. Doomscript est capable de fonctionner sur n'importe quelle taille d'écran, mais en fonction de vos préférences, vous souhaitez peut-être ajuster un peu les options de rendu.

Les deux paramètres les plus importants sont l'angle du champ de vision (FOV) et la densité de pixels :

Le champ de vision détermine la largeur de votre vision. Il s'agit d'un paramètre familier que vous connaissez peut-être déjà dans d'autres jeux. Une bonne valeur de FOV dépend de la taille et

de la forme de votre écran, et de la distance qui le sépare de vos yeux. De nos jours, la plupart des écrans ont un rapport d'aspect large, de sorte qu'un FOV autour de 110 degrés peut produire une expérience visuelle confortable. Expérimentez ce paramètre en faisant glisser le curseur vers la gauche et la droite pendant le déroulement d'un jeu pour trouver une valeur qui vous convient.

Densité des pixels : Les pixels d'un écran VGA sont énormes par rapport aux écrans modernes à haute densité. Pour plus de nostalgie, vous pouvez essayer de réduire le paramètre de densité de pixels pour agrandir les pixels de Doom. Cette solution est préférable à la réduction de la résolution de votre écran, car elle n'entrave pas l'utilisation du reste de l'interface utilisateur.

pixel_density.jpg

Contrôles du joueur

intro3.jpg Si les commandes par défaut du joueur ne vous conviennent pas, vous pouvez les modifier dans le menu Options du jeu. Notez que tous les jeux d'une même famille utilisent les mêmes liaisons de contrôle.

Les contrôleurs de jeu peuvent être activés dans les paramètres d'entrée via la barre des tâches. Doom est livré avec quelques présélections de manettes de jeu (DualShock 4 et Xbox 360, par exemple), mais vous pouvez également lier les boutons et autres commandes manuellement dans le menu Options du jeu.

Menu de configuration

Boîtes de dialogue de configuration

Boutons "Paramètres avancés" (jauge)

Réinitialisation des paramètres par défaut

Options de la ligne de commande

Doom est principalement destiné à être utilisé comme une application GUI de bureau, mais il offre un ensemble d'options de ligne de commande pour une utilisation CLI. Celles-ci vous permettent de lancer directement un jeu spécifique, sans passer par l'écran d'accueil. Ceci est utile si vous souhaitez créer un raccourci sur votre bureau pour lancer un jeu particulier.

Consultez le Readme pour obtenir la liste des options prises en charge.

Fichiers de configuration

Fichiers .cfg

Fichiers .cfg de style Quake, chacun contenant des valeurs pour les cvars.

Chaque plugin de jeu a son propre sous-dossier sous configs/.

Des .cfg séparés pour les contrôles du joueur bindings.cfg

autoexec.cfg

persist.pack

Se trouve dans le dossier runtime.

Contient les préférences persistantes telles que le mode fenêtre, vsync, etc. Contient également l'état persistant de l'interface utilisateur (par exemple, l'historique des commandes de la console, les termes de recherche).

Peut être supprimé pour forcer la réinitialisation de Doomsday aux "paramètres d'usine".
Fichiers de réponse

Les fichiers de réponse sont des fichiers texte qui sont lus par Doomsday et interprétés comme des options de ligne de commande. C'est pratique pour une utilisation fréquente de l'interface CLI.

Exemple (dans le terminal du système d'exploitation) :

```
$ doomsday @~/myoptions.rsp
```

Le contenu de myoptions.rsp :

```
-file ~/doom/somemap.wad -iwad ~/iwads
```

Fichiers de configuration au niveau du système Unix

Sur les systèmes d'exploitation Unix, Doomsday prend en charge des fichiers de configuration supplémentaires pour divers paramètres. Ces fichiers peuvent être utilisés par les utilisateurs et par les mainteneurs de paquets pour définir la configuration appropriée aux besoins personnels ou aux besoins d'une distribution de système d'exploitation.

Les fichiers de configuration `/etc/doomsday/paths` et `~/doomsday/paths` peuvent être utilisés pour remplacer les répertoires de base et de bibliothèque de la compilation, et spécifier le répertoire des fichiers IWAD.

```
répertoire de base : /opt/deng/share  
libdir : /opt/deng/lib  
iwaddir : ~/iwads/
```

Les fichiers `/etc/doomsday/defaults` et `~/doomsday/defaults` peuvent être utilisés pour définir diverses valeurs par défaut. (1.9.10 →)

```
fluidsynth audio {  
    pilote : pulseaudio  
}
```

Tous ces fichiers de configuration utilisent la syntaxe Info.
Scripting

Dans l'invite Script, le contenu de `persist.pack` peut être vu comme l'objet Config. Par exemple, essayez d'entrer :

```
Config
```

```
Paramètres du moteur de rendu
```

L'éditeur d'apparence du moteur de rendu comporte un groupe de paramètres permettant d'affiner l'aspect visuel du jeu. Les paramètres peuvent (et doivent) être ajustés pendant l'exécution d'un jeu afin que vous puissiez voir immédiatement comment ils affectent l'aspect visuel.

Ouverture de la barre latérale Apparence du moteur de rendu .

> Renderer > Apparence

La commande console :

rendedit

Profils d'apparence

Un profil d'apparence du moteur de rendu est un ensemble de valeurs pour tous les paramètres du moteur de rendu. Vous pouvez créer de nouveaux profils vous-même, et ceux-ci sont enregistrés dans le dossier d'exécution, dans configs/renderer.dei.

Il existe un profil appelé "Custom" qui est utilisé par défaut pour vos paramètres personnalisés.

Notez que si vous utilisez par exemple l'apparence "Default", toute modification apportée manuellement aux valeurs des cvars via la console sera écrasée lorsque le profil sera chargé à nouveau. Si vous modifiez manuellement les cvars, conservez votre apparence actuelle sur "Personnalisé".