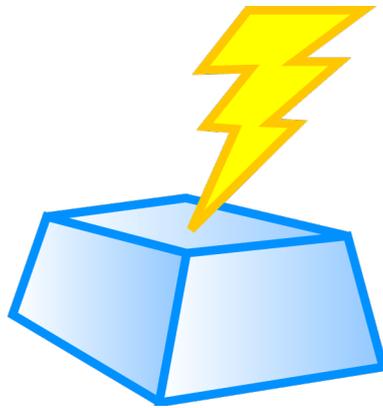


KeyBinder



pour

City of Heroes / City of Villains

Introduction

KeyBinder est un logiciel gratuit d'aide à la gestion des binds et des macros pour COH/COV.

Ces deux jeux permettent d'exécuter des commandes textes au travers de la fenêtre de discussion.

Un “*bind*” permet de lier une ou plusieurs commandes à une touche ou une combinaison de touches du clavier.

Une “*macro*” permet de lier une ou plusieurs commandes à un pseudo-pouvoir qui sera placé dans un emplacement des barres de pouvoirs du joueur.

Ce logiciel inclut un générateur qui permet la réalisation de ces raccourcis en n'ayant aucune connaissance des commandes à utiliser.

En outre, il permet l'édition assistée de *fichiers de binds*. Un fichier de binds est un fichier regroupant un ensemble de binds. En utilisant la commande `/bind_save` dans COH, le jeu sauvera la liste de tous les binds utilisés (en fait la configuration complète du clavier et de la souris) dans un fichier `keybinds.txt` dans la directory d'installation du jeu. Bien que COH mémorise les binds et les macros pour chaque personnage entre les sessions de jeu, l'utilisation de tels fichiers peut être utile pour des cas bien particuliers. Par exemple, pour modifier de manière temporaire le comportement de certaines touches.

Le but de cette documentation est de décrire le fonctionnement du programme, pas de faire un cours sur les binds. L'utilisateur pourra se documenter sur le sujet via le forum officiel ou les sites de fans du jeu.

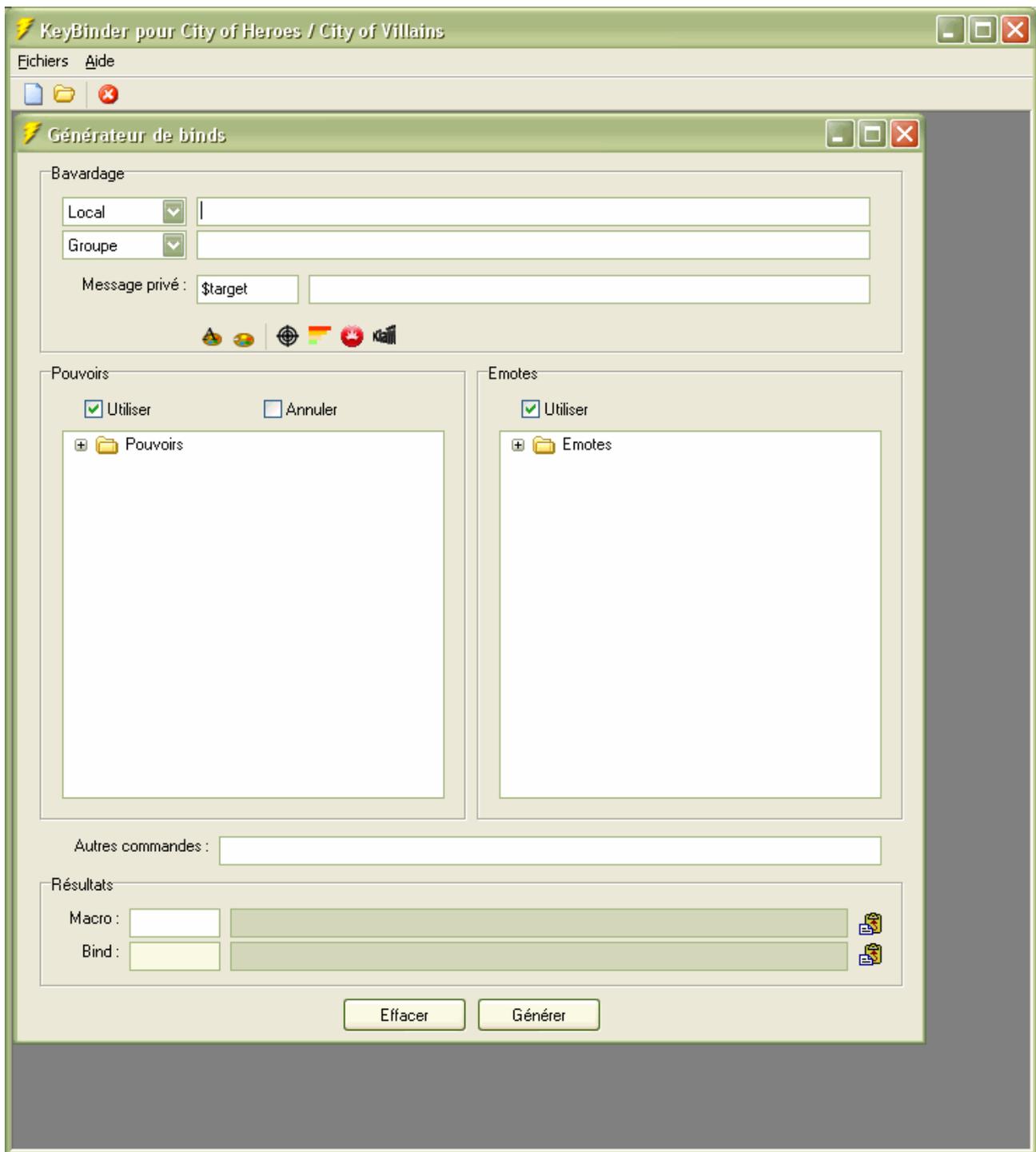
Le logiciel a été conçu de sorte à pouvoir être localisé sans que du développement supplémentaire soit nécessaire. Il est également évolutif, dans le sens où de nouveaux pouvoirs ou de nouvelles animations (emotes) peuvent être ajoutés sans modification de l'exécutable. Le programme charge les données nécessaires à son exécution à partir de fichiers au format texte qui sont décrits dans une annexe de ce document.

Installation

Le programme est fourni sous forme d'une archive compressée au format ZIP. Il est nécessaire de décompresser cette archive dans une directory quelconque. Le fichier exécutable est `keybinder.exe`. Par défaut, le programme est installé en français. Il est possible d'utiliser une autre langue en recopiant le contenu des répertoires `en` ou `de` (respectivement pour anglais ou allemand) dans le répertoire de l'exécutable. Si on veut changer uniquement la langue du programme, ne recopier que le fichier `keybinder.text`. Si on veut changer la langue des pouvoirs et des emotes, recopier les fichiers `powers.xml` et `emotes.xml`. Le répertoire `fr` contient une copie des fichiers qui sont installés par défaut avec le programme.

Le programme ne contient aucune forme de spyware et n'écrit aucune donnée dans la base de registres de Windows. La désinstallation peut se faire simplement en supprimant les fichiers extraits de l'archive de distribution. Cette opération n'affectera en rien les binds, macros ou fichiers de binds qui auraient été créés à l'aide du logiciel.

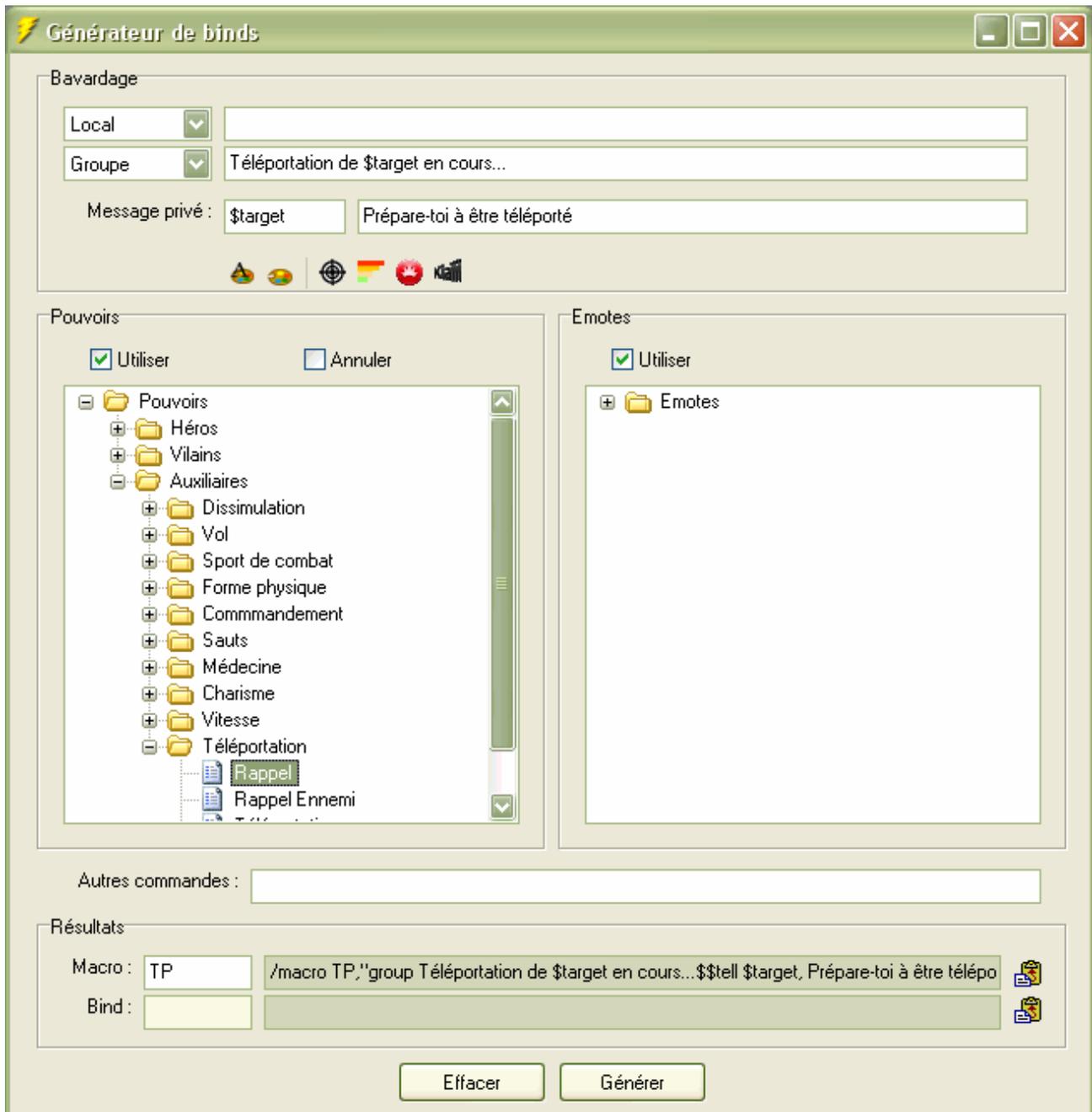
Présentation générale



Lorsque on lance le programme, la fenêtre du générateur¹ est automatiquement ouverte (cette fenêtre est toujours présente ; il est possible de la minimiser, mais pas de la fermer). La fenêtre principale offre des menus et une barre d'outils permettant de créer ou d'ouvrir une ou plusieurs fenêtres d'édition de fichier de binds.

¹ Attention, les copies d'écran représentent une version précédente du logiciel où toutes les options décrites n'existaient pas encore.

Le générateur



C'est à l'aide de cet écran que l'utilisateur pourra créer des binds ou des macros. Il peut être utilisé tel quel. Mais il est également le noeud central de l'application, car les fenêtres d'édition de fichiers de binds communiquent avec celle-ci afin d'échanger les binds générés.

Bavardage

Cette section offre la possibilité d'émettre deux messages sur deux canaux différents, ainsi qu'un message privé.

La sélection du canal se fait à l'aide des listes déroulantes.

Le message privé est composé de deux champs, d'abord le destinataire puis le message.

On trouve ensuite une rangée de boutons. Ils affectent le champ où se trouve le curseur lorsque on les clique (un des trois champs d'encodage de message).

Les trois premiers servent à configurer la couleur de police, la couleur de fond et la couleur du bord qui seront utilisées pour l'affichage du message. Une prévisualisation est effectuée dans les champs d'encodage².

Les boutons suivants permettent d'insérer des variables dans le message. De gauche à droite, on trouve : la cible sélectionnée (ce bouton affecte également le champ destinataire du message privé), le nom du personnage, son niveau, son archétype, son origine et son cri de guerre.

Dans l'exemple ci-dessus, l'utilisateur a choisi d'informer ses coéquipiers (canal groupe) qu'il téléportait un membre sur place. La cible reçoit un message prévenant de la téléportation imminente.

Pouvoirs

Un affichage en arborescence donne la liste des pouvoirs connus du programme par archétypes et lignes de pouvoirs. Les pouvoirs sélectionnés dans cette arborescence seront repris dans le texte de la macro afin d'être exécutés si la case *Utiliser* est cochée.

La case *Annuler* génèrera une commande d'annulation du dernier pouvoir lancé, et désactivera l'affichage de l'arborescence dans le générateur.

Dans l'exemple, l'utilisateur a choisi le pouvoir de rappel de la ligne Téléportation.

Emotes

Un affichage en arborescence donne la liste des emotes (animations) connus du programme par catégories. Les emotes sélectionnés dans cette arborescence seront repris dans le texte de la macro afin d'être exécutés si la case *Utiliser* est cochée.

Dans l'exemple, aucun emote n'a été sélectionné.

Autres commandes

Ce champ permet d'ajouter au bind des commandes qui ne seraient pas connues du générateur.

Résultats

C'est dans cette section que seront générés les binds et les macros.

Pour une macro, il faut donner dans le premier champ le nom qui lui sera donné. Ce nom devra de préférence être court, puisqu'il sera affiché dans une pastille dans les barres de pouvoirs.

Pour un bind, se positionner dans le premier champ et taper sur la touche ou la combinaison de touche à laquelle associer le bind. Le champ se garnira avec le nom de la touche tel qu'il est nécessaire de le donner au jeu. Attention cependant que certaines combinaisons de touches auront des effets non désirés sur le comportement du programme. Ce sont les touches utilisées par Windows pour des fonctions spécifiques, comme TAB qui permet de changer de champ, ALT+F4 qui ferme le programme, etc...

Lorsque on appuie sur le bouton Générer, la macro et/ou le bind sont affichés dans le second champ (en lecture uniquement). Il est possible de sélectionner tout ou partie du résultat et de le copier dans le presse-papier, mais l'utilisation du bouton en regard de chaque champ aura le même résultat, plus

² KeyBinder ne gère pas la transparence, mais il est possible de l'ajouter manuellement. Dans le bind généré, les couleurs utilisent un code hexadécimal sur six chiffres représentant les couleurs. Un pourcentage d'opacité peut être ajouté à l'aide de deux chiffres (en décimal) supplémentaires.

rapidement et sans risque de fausse manipulation.

Dans l'exemple, l'utilisateur a choisi de faire une macro et de l'appeler "TP". La macro a été générée et est visible dans le champ en lecture seule à droite du nom de la macro.

Le bouton *Effacer* permet de remettre tous les champs du générateur à blanc en une seule opération.

Une fois que la commande a été générée, on peut passer dans la fenêtre de discussion de COH ou COV (par ALT-TAB si le jeu a déjà été lancé) et coller le bind ou la macro dans la zone d'encodage à l'aide des touches CTRL+V. En tapant sur ENTER, la commande est exécutée et la macro ou le bind est immédiatement disponible.



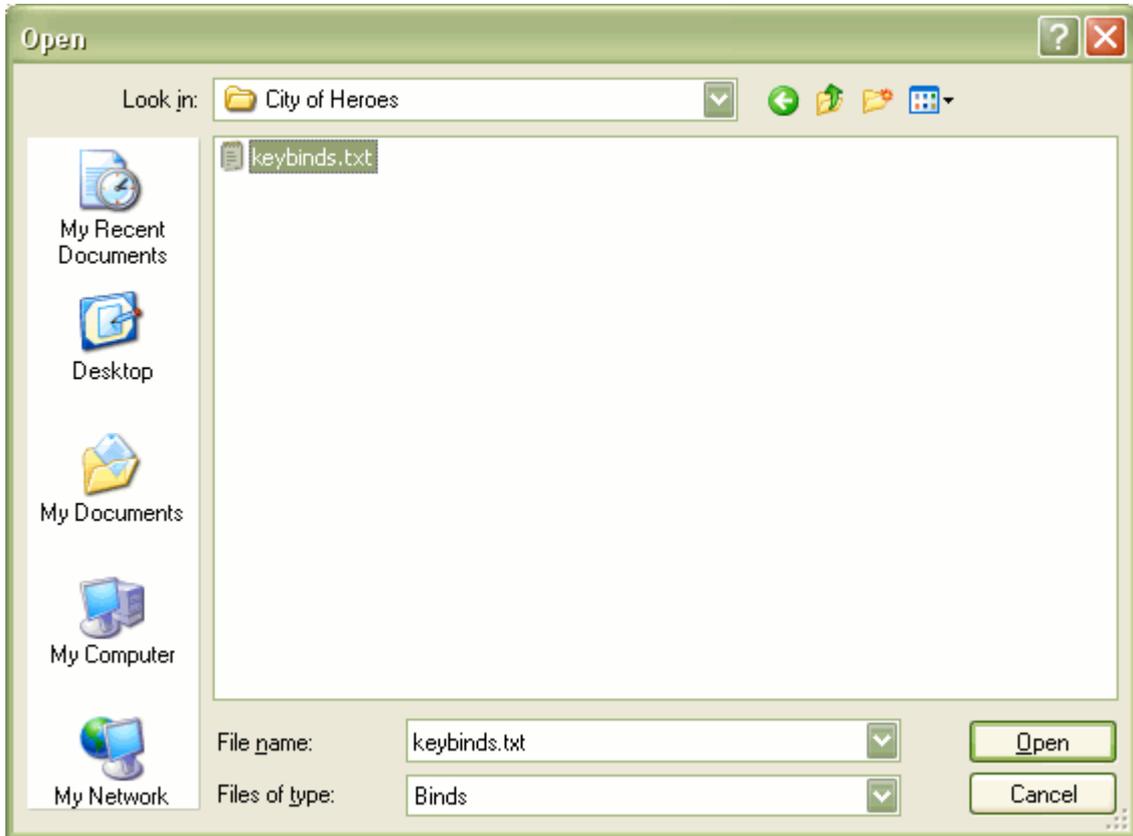
Dans l'exemple, une pastille "TP" est ajoutée dans les barres de pouvoir. En cliquant cette pastille (ou en appuyant sur la touche numérique correspondante), la macro se déclenche, affichant le message de groupe, envoyant le message privé au personnage ciblé, et activant le pouvoir de rappel. Les cercles concentriques indiquant la zone de destination de la téléportation apparaissent, et après quelques secondes laissées au personnage afin qu'il se prépare effectivement (généralement qu'il arrête son déplacement automatique), on peut cliquer afin de valider la zone d'arrivée.



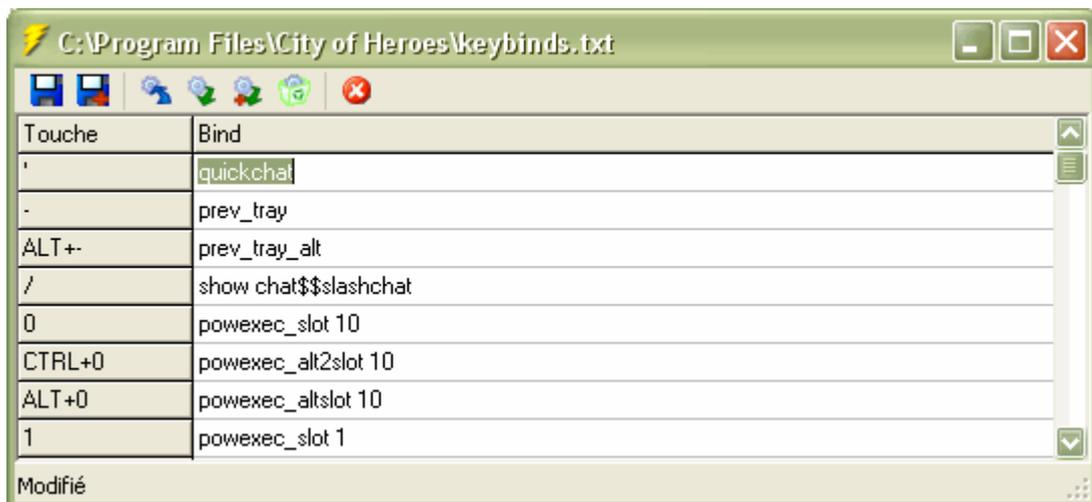
Edition d'un fichier de binds

Un fichier de binds pour l'ensemble de la configuration clavier de COH ou COV peut être généré à l'aide de la commande `/bind_save`. Si on la tape telle quelle, sans paramètre, elle placera un fichier `keybinds.txt` dans la directory d'installation du jeu.

On peut alors ouvrir ce fichier avec le menu Fichiers | Ouvrir. Il faut tout d'abord sélectionner le fichier généré.



Une fenêtre comme celle-ci apparaît alors :



Dans la *barre de titre*, on retrouve le nom du fichier en cours d'édition.

La *barre d'état* indique si le fichier a été modifié ou non (lorsque on fermera la fenêtre, si le fichier a été modifié, le programme demandera s'il faut sauvegarder le fichier avant de le fermer ou non).

La *grille principale* contient deux colonnes. La première reprend la liste des touches et la seconde les binds qui leur sont associés. Cette seconde colonne peut être éditée directement par l'utilisateur avancé.

La *barre d'outils* contient de gauche à droite :



Ce bouton permet de sauvegarder les modifications effectuées dans le fichier. Une copie de sauvegarde du fichier sera automatiquement générée, avec l'extension .bak.



Ce bouton offre la même fonctionnalité que le précédent, mais la sauvegarde s'effectue sous un autre nom de fichier. Un dialogue de sauvegarde permettra de choisir le nom et le répertoire voulus.



Ce bouton permet de transférer le bind sélectionné dans le générateur de macros (pour l'instant le bind est simplement copié dans le champ "Autres commandes" ; un traitement plus évolué est prévu pour une version ultérieure).



Ce bouton permet de transférer le contenu du générateur dans la ligne en cours de sélection dans la grille. Un nom de macro ou une touche de bind ne doivent pas être obligatoirement défini.



Ce bouton permet d'ajouter un bind dans le fichier. La touche à laquelle la commande va être attachée doit avoir été définie dans le générateur.

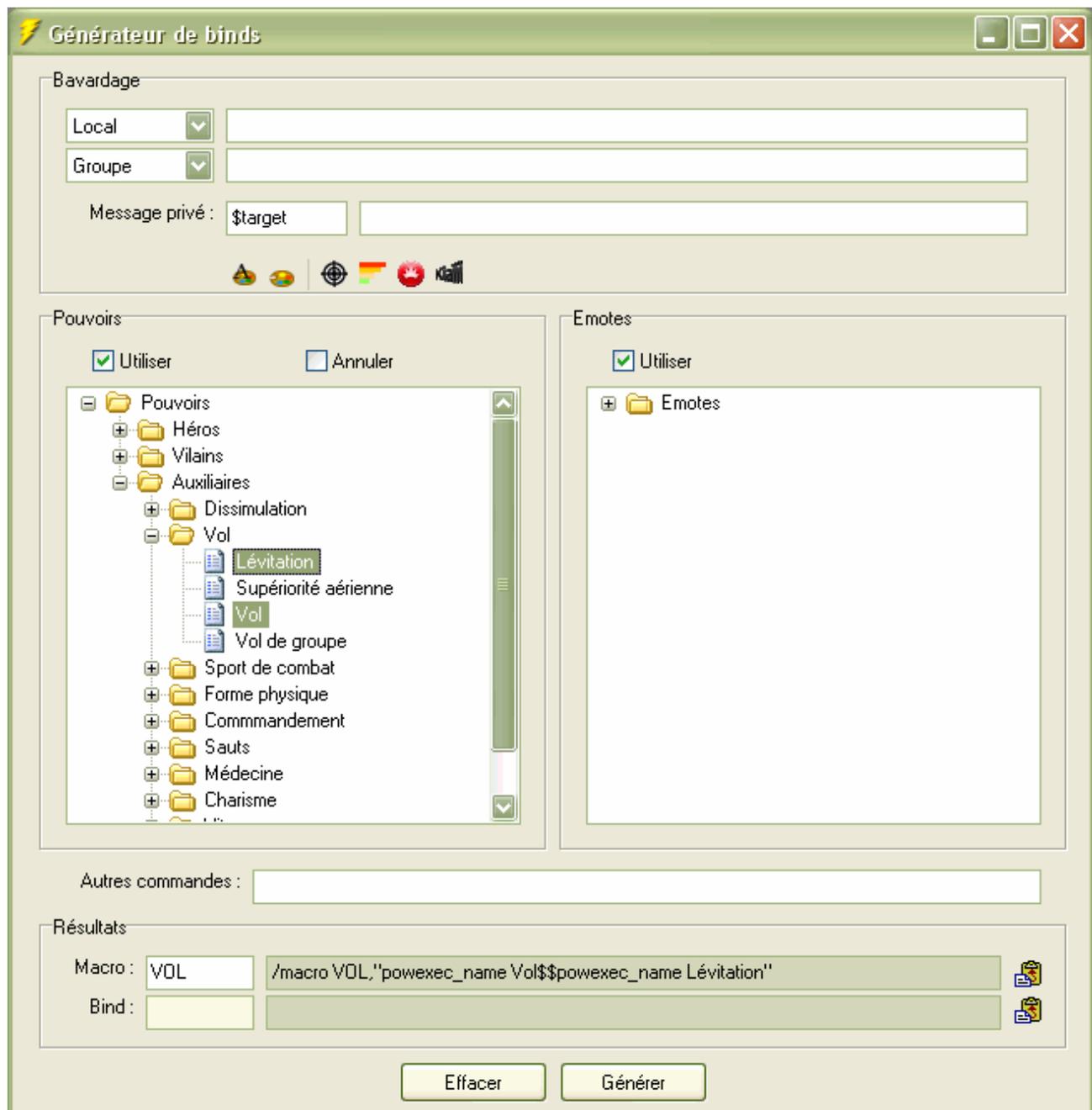


Ce bouton permet de supprimer le bind sélectionné de la liste.

Quelques exemples pratiques

Passage de Vol à Lévitation et inversement

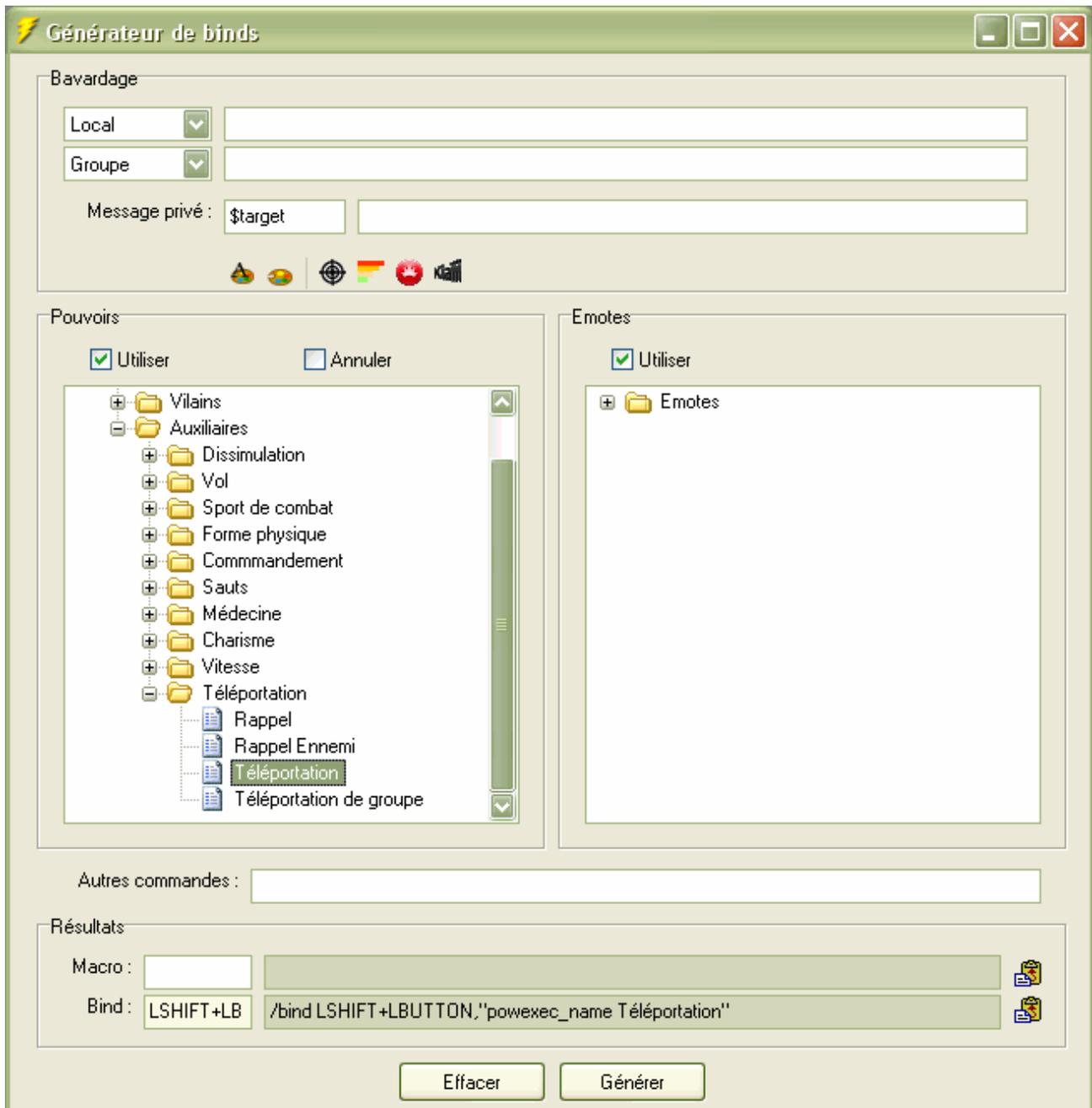
Une des rares applications de l'exécution de pouvoirs en simultané dans une macro. Ces pouvoirs étant mutuellement exclusifs, la macro permettra de passer de l'un à l'autre.



Dans la liste des pouvoirs, déployer l'arborescence sous Auxiliaires et Vol. Sélectionnez Lévitation ainsi que vol (une sélection multiple est possible en utilisant la touche CTRL conjointement à la souris). Donner "VOL" comme nom de macro. Cliquer sur "Générer". Et la macro est disponible pour être copiée dans COH ou COV.

Téléportation personnelle

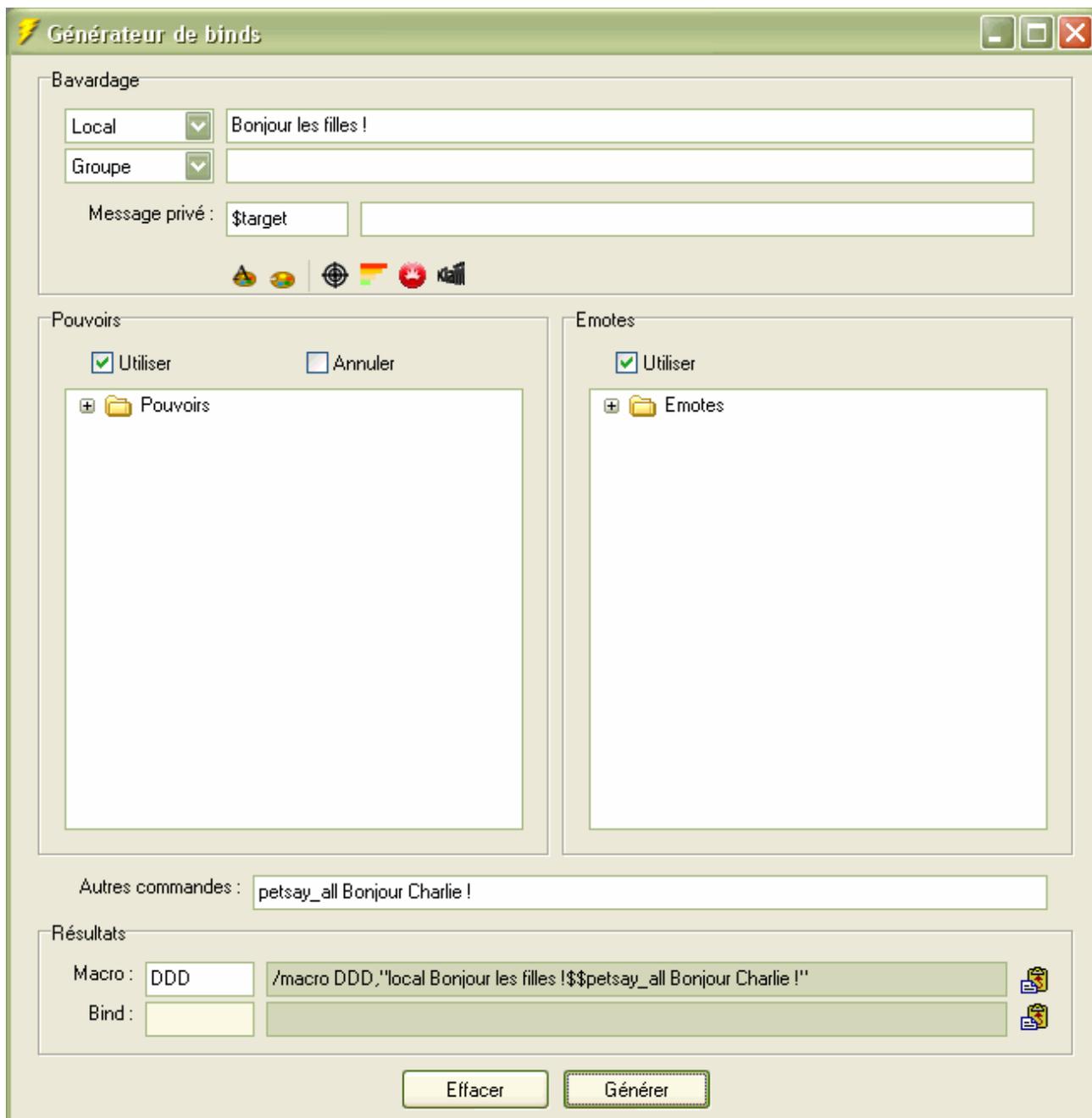
Beaucoup de joueurs se plaignent que le déplacement par téléportation est difficile à utiliser et les oblige à perdre un pool de pouvoir afin de prendre Lévitacion. Il est tout à fait possible de se faciliter la vie en utilisant un bind qui accélère les transitions entre les différents points d'apparition. Un simple lien du pouvoir de téléportation au clic de souris permet l'activation du pouvoir en même temps que le ciblage de la destination. Comme le clic de souris est déjà utilisé par l'interface du jeu, on va plutôt lier l'exécution de la téléportation au clic lorsque la touche majuscule de gauche est enfoncée (les gauchers peuvent faire l'inverse).



On positionne le curseur dans le champ "Bind" et on appuie simultanément sur majuscule et le bouton gauche de la souris pour générer le code touche (il n'apparaît pas entièrement dans le champ ici car il est trop long, mais il est bien pris en compte comme le montre le texte du bind généré).

Utilisation de “Autres commandes”

Pour les commandes qui ne sont pas connues du générateur, le champ “Autres commandes” permet néanmoins de générer des binds les incluant. Par exemple, les nouvelles commandes du Mastermind ne sont pas connues du générateur. Il est néanmoins possible d’instaurer un petit dialogue entre le maître et ses marionnettes.

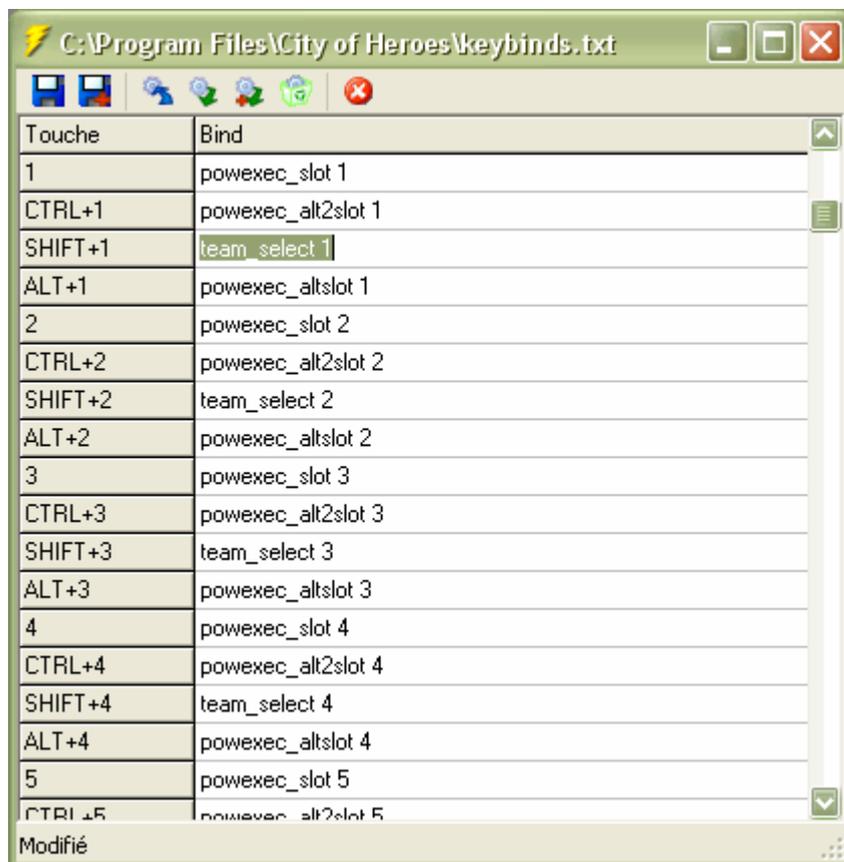


Dans “Autres commandes”, on a entré une commande permettant aux marionnettes de dire toutes le même texte.

Si vous ne connaissez pas la commande à utiliser pour faire une opération particulière, vous pouvez utiliser la commande `/cmdlist` dans le jeu ou sauver la configuration clavier dans un fichier de binds et chercher ce qui vous intéresse. Si vous tapez la commande `/bind_save`, le jeu générera un fichier contenant votre configuration qu’il suffira de charger avec KeyBinder.

Utilisez l'entrée *Ouvrir* du menu *Fichiers*. Sélectionnez le fichier généré comme expliqué précédemment.

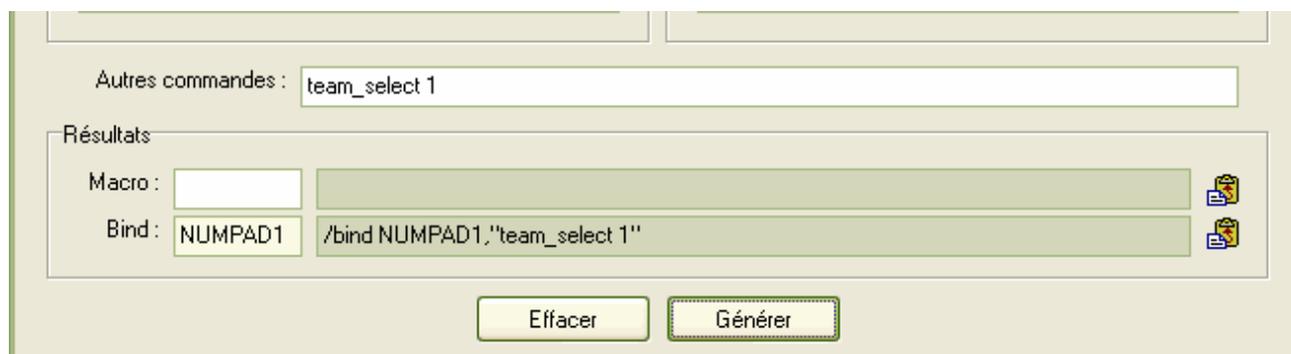
Admettons que vous vouliez ajouter la sélection des membres de votre équipe par le pavé numérique. Par défaut, cette activation se fait pas majuscule et un chiffre. Dans la liste, vous allez trouver une commande `team_select` suivie d'un numéro pour la combinaison SHIFT+ (le numéro). Vous pouvez sélectionner le texte dans la grille.



Touche	Bind
1	powexec_slot 1
CTRL+1	powexec_alt2slot 1
SHIFT+1	team_select 1
ALT+1	powexec_altslot 1
2	powexec_slot 2
CTRL+2	powexec_alt2slot 2
SHIFT+2	team_select 2
ALT+2	powexec_altslot 2
3	powexec_slot 3
CTRL+3	powexec_alt2slot 3
SHIFT+3	team_select 3
ALT+3	powexec_altslot 3
4	powexec_slot 4
CTRL+4	powexec_alt2slot 4
SHIFT+4	team_select 4
ALT+4	powexec_altslot 4
5	powexec_slot 5
CTRL+5	powexec_alt2slot 5

Modifié

Un clic sur le bouton “Copie dans le générateur” transférera la commande dans le champ “Autres commandes”. On peut alors choisir la touche désirée et générer un nouveau bind.



Autres commandes :

Résultats

Macro :

Bind :

Soit on copie directement ce bind dans le jeu, soit on l'ajoute au fichier de binds, mais dans ce cas, il ne sera pris en compte que si on tape une commande `/bind_load` à chaque session de jeu.

Édition de fichiers de binds multiples

L'exemple suivant est inspiré d'un guide du forum US :

<http://boards.cityofheroes.com/showflat.php?Number=422333&fpart=1#422333>

Il a pour but de passer du mode de déplacement normal à un mode de déplacement en vol économique en endurance (passage en Vol lorsque on se déplace, passage en Lévitacion lorsque on s'arrête).

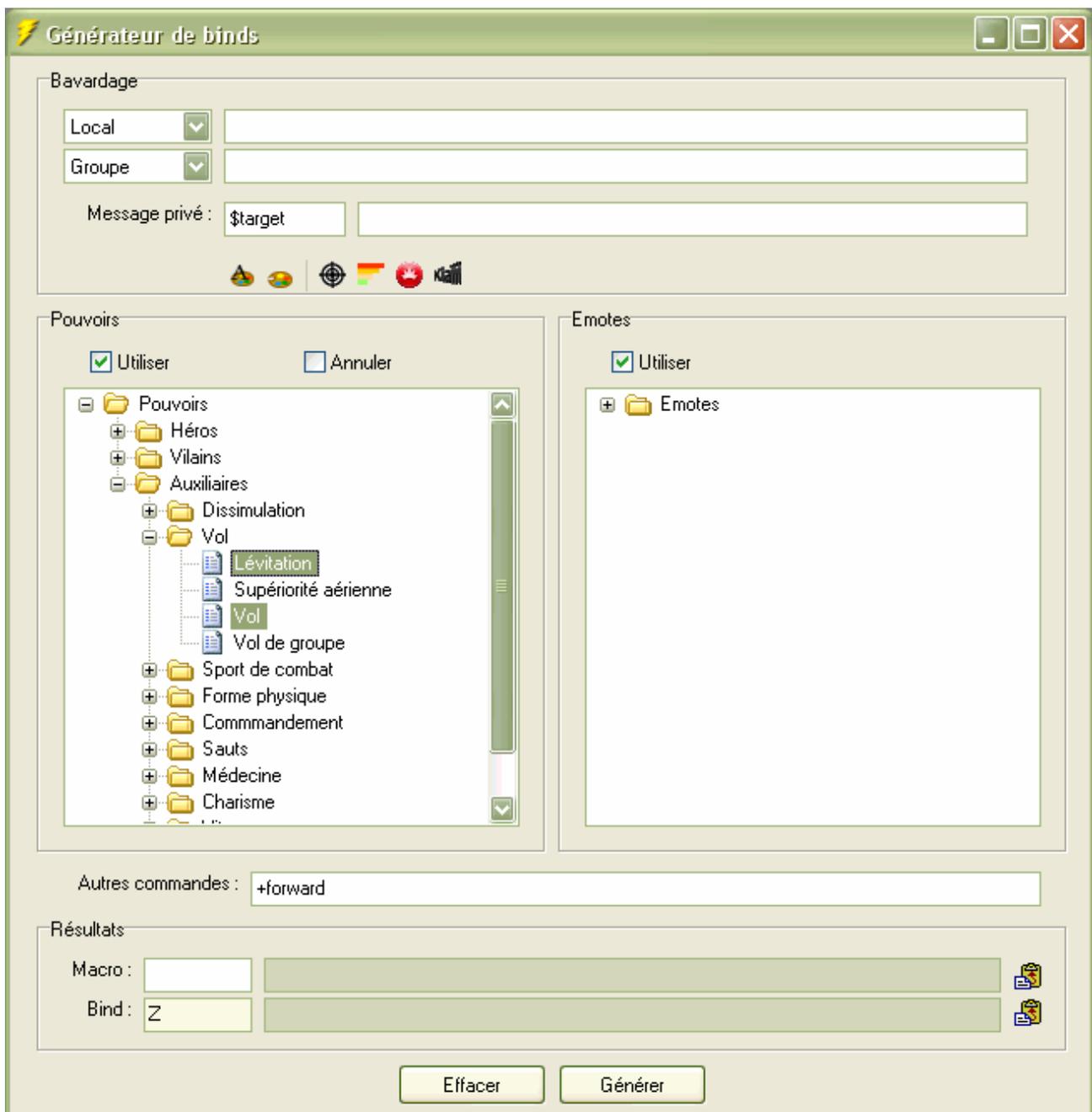
La première étape est de créer le premier bind du nouveau fichier à l'aide du générateur. Dans les pouvoirs, on sélectionne Sprint et Lévitacion. Dans “autres commandes”, on tape la commande de chargement du second fichier. La touche associée au bind sera “A”.

((capture))

On peut alors créer le nouveau fichier par le menu ou par le bouton dans la barre de raccourcis. Le résultat se présente comme ceci :

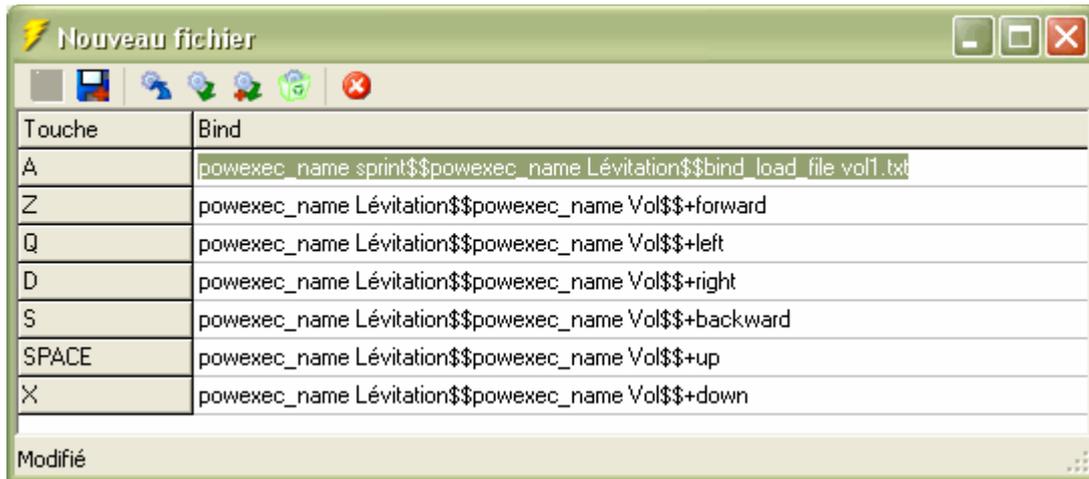


On utilise alors le générateur pour créer les binds suivants. La commande de déplacement est introduite dans “autres commandes” et les pouvoirs sont sélectionnés dans l'arborescence.



Et on l'ajoute au fichier de bind à l'aide du bouton “Ajouter le bind”.

On fait de même pour les déplacements à gauche, à droite et en arrière, et on obtient ceci :



qu'il ne reste qu'à sauvegarder sous le nom "vol2.txt" dans le répertoire d'installation du jeu.

On crée ensuite un second fichier qui a pour but de restaurer les touches de déplacement par défaut lorsque on quitte le vol. Les opérations sont identiques à celle utilisées pour créer le premier fichier, mais sans sélection de pouvoir.



Ce fichier sera quant à lui sauvé sous le nom "vol1.txt".

Dans le jeu, après avoir effectué un /bind_load vol1.txt, les touches de déplacement en course sont légèrement modifiées. Activer le pouvoir Sprint. La touche "A" permet alors de passer en mode vol.

Annexe 1 – Localisation

Les textes de l'application se trouvent dans le fichier `keybinder.text` qui est un fichier texte pur. Il peut donc être édité avec un éditeur simple comme notepad, context, emacs ou autre.

Le programme se base sur la position des lignes dans le fichier. Donc il ne faut pas insérer ou supprimer de ligne lorsque on l'édite.

Les changements sont pris en compte uniquement si on relance le programme.

Annexe 2 – Format du fichier powers.xml

Ce fichier contient la description des pouvoirs et permet de garnir l'arborescence correspondante dans le générateur. La structure de l'arborescence peut donc être entièrement reconfigurée par l'utilisateur.

Outre l'en-tête typique de tout fichier XML, on trouve une structure dont les noms de tag ont peu d'importance, sauf ceux qui sont au niveau le plus imbriqué.

Le programme passe tous les tags en revue, et si le nom est différent de « power », crée un noeud dans l'arborescence (un répertoire du point de vue graphique). Si le nom est « power », le programme considère qu'on est à une feuille et crée une entrée pouvoir dans l'arborescence.

Les noms affichés sont ceux qui sont donnés par les paramètres « desc ».

Exemple

Note : les numéros de ligne n'existent pas dans le fichier réel,

```
1. <?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
2. <powers desc="Pouvoirs" version="0.9" maintainer="Alanor">
3.     <game desc="Héros">
4.         <at desc="Blaster">
5.             <pools desc="Primaire">
6.                 <pool desc="Tir à l'arc">
7.                     <power desc="Tir instinctif" />
8.                 </pool>
9.             </pools>
10.        </at>
11.    </game>
12.</powers>
```

Description ligne par ligne

1. En-tête du fichier. L'encodage ne peut être changé.
2. Le programme va créer un dossier « Pouvoirs » selon le paramètre « desc », les autres paramètres sont ignorés. Le nom du tag n'a pas d'importance.
3. Le programme va créer un dossier « Héros ».
4. Le programme va créer un dossier « Blaster ».
5. Le programme va créer un dossier « Primaire ».
6. Le programme va créer un dossier « Tir à l'arc ».
7. Le programme va créer une entrée « Tir instinctif ». Le tag est fermé par « /> »
8. et suivantes. Les tags encore ouverts sont fermés.

Annexe 3 – format du fichier emotes.xml

Ce fichier contient la description des emotes et permet de garnir l'arborescence correspondante dans le générateur.

Outre l'en-tête typique de tout fichier XML, on trouve une structure dont les noms de tag ont peu d'importance, sauf ceux qui sont au niveau le plus imbriqué.

Le programme passe tous les tags en revue, et si le nom est différent de «emote», crée un noeud dans l'arborescence (un répertoire du point de vue graphique). Si le nom est «emote», le programme considère qu'on est à une feuille et crée une entrée emote dans l'arborescence.

Les noms affichés sont ceux qui sont donnés par les paramètres « desc ». Les noms utilisés pour la génération de la macro ou du bind sont ceux donnés par les paramètres « name ».

Exemple

La structure étant tout à fait similaire à celle des pouvoirs, se référer à l'annexe précédente.

En ce qui concerne les feuilles de l'arborescence, on a une différence :

```
<emote name="rock" desc="Pierre" />
```

Le programme va créer une entrée « Pierre » dans l'arborescence, mais lors de la génération du bind utilisera le nom « rock » donné par le paramètre « name ».

Si on désire localiser le fichier, le paramètre « desc » doit être traduit, mais le paramètre « name » doit rester tel quel.

Remerciements

Erinan pour avoir fourni l'idée de base du logiciel et m'avoir donné l'impulsion nécessaire à en démarrer la réalisation.

Alanor pour le travail de moine copiste qui consiste à collecter les données des emotes et des pouvoirs (dans les trois langues !) et à compiler les fichiers xml. Je ne sais pas si j'aurais eu ce courage. Et pour les mises à jour qu'il continue de me fournir régulièrement.

Akhbour pour la traduction du fichier de localisation du programme en allemand.

Side pour avoir accepté de fournir l'hébergement sur [COH-Errance](#).