TANVEN

ParaPilot

Le tutoriel · version 1.0.7 · pour Paralives 0.1.9



Vie de la ville

Chaque jour de jeu, des habitants hors de ta famille trouvent une activité, se mettent en couple, emménagent, attendent un enfant, se marient ou se séparent. Une journée entière s'annule d'un coup.

Tes parties protégées

Une sauvegarde et une archive sur le Bureau avant tout ce qui ne s'annule pas, une copie de ta partie toutes les 15 minutes, et un clic pour remettre une archive.

Annuler

F7 défait ta dernière action, jusqu'à vingt actions en arrière.

Il demande avant

Une ligne qui finit par « … » demande Oui / Non, en nommant le Para.

Environ 885 actions

Depuis ton Para, un autre Para, un objet ou le sol.

Huit langues

Il parle la langue de ton jeu. Sans BepInEx à installer.

Sommaire

01 Installer en deux gestes 4

02 Le menu en une minute 6

03 Tes premiers clics 8

04 Les touches 16

05 Je veux… 17

06 Quoi de neuf 29

07 Et aussi, en un clic 30

08 Si quelque chose cloche 34

09 Pour aller plus loin : la console 36

10 Référence 38

11 ParaPilot Lite 51

12 En un coup d'œil 52

ParaPilot ajoute une ligne **ParaPilot** dans le menu de chaque Para, de chaque objet et du sol, et quelques touches. Tout se fait en cliquant.

La promesse : rien qui casse ta partie. Trois moyens la tiennent. La ligne **Annuler : …** (ou la touche `F7`) défait ta dernière action. Avant ce qui ne s'annule pas, une archive datée de ta partie est posée dans le dossier `ParaPilot archives` de ton Bureau ; il en pose aussi une toutes les 15 minutes réelles, et Plus › **Restaurer une archive…** remet l'une d'elles en place. Et les lignes qui finissent par **…** te posent la question Oui / Non avant d'agir.

ParaPilot ne modifie aucun fichier du jeu ni du Workshop. Quand il sauvegarde, il le demande au jeu, comme si tu appuyais toi-même.

Comment lire ce tutoriel : **Installer** puis **Tes premiers clics**, dans l'ordre. Ensuite, **Je veux…** à la carte. La console est tout à la fin ; tu n'en as pas besoin pour jouer.

Dans les exemples, **Lea** est le Para que tu joues et **Faye** un autre Para. Chez toi, ce sont les prénoms de tes Paras qui s'affichent.

Installer en deux gestes

ParaPilot 1.0.7 marche sur Paralives 0.1.9 (Steam, Windows). Il n'a pas besoin de BepInEx.

Geste 1 : décompresser

1. Ouvre le dossier du jeu. Dans Steam : clic droit sur Paralives › Gérer › Parcourir les fichiers locaux. C'est le dossier où se trouve `Paralives.exe`.
2. Décompresse **tout** le zip dans ce dossier, à côté de `Paralives.exe`. Avec **Extraire tout** de Windows, tout arrive dans un dossier `ParaPilot-1.0.7` : copie son contenu, pas le dossier lui-même.
3. Vérifie : à côté de `Paralives.exe`, tu as maintenant `winhttp.dll`, `doorstop_config.ini` et un dossier `ParaPilot\`.

`winhttp.dll` et `doorstop_config.ini` forment un petit chargeur libre (Unity Doorstop) : c'est lui qui démarre ParaPilot au lancement du jeu. Le dossier `ParaPilot\` contient le mod, ses huit langues et, après le premier lancement, ses réglages (`ParaPilot\config\`).

Geste 2 : lancer et regarder

1. Lance Paralives **depuis Steam**.
2. Charge une partie. Une notification du jeu apparaît : c'est le badge de ParaPilot. Il dit **ParaPilot 1.0.7 · compatible 666/666 · 15 modules actifs** : la version du mod, le résultat de la sonde (ParaPilot vérifie au démarrage ses 666 points d'appui dans le jeu) et les modules actifs. S'il manque un point d'appui (après un patch du jeu), le détail est dans Plus › Outils › **Compatibilité du jeu**.
3. Clique ton Para. Dans son menu, une nouvelle ligne : **ParaPilot**. C'est installé.



Le badge au chargement

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Lancer `Paralives.exe` directement ne marche pas : le jeu se ferme avec **not launched through Steam**. Passe toujours par Steam.
- Tu as déjà BepInEx pour d'autres mods ? Rien à changer : ParaPilot le démarre aussi. Accepte que le zip remplace `winhttp.dll` et `doorstop_config.ini`.
- ParaPilot parle la langue choisie dans les options du jeu. Si tu la changes en cours de partie, ses libellés suivent.
- Le badge revient à chaque partie chargée. Il se coupe dans les réglages (voir **Je veux régler le mod à ma main**).

Pour revenir en arrière. Supprime le dossier `ParaPilot\`, `winhttp.dll` et `doorstop_config.ini`. Si tu as BepInEx pour d'autres mods, garde `winhttp.dll` et suis l'étape **Désinstaller** d'`INSTALLATION.md`. Ce que tu as changé dans le monde (argent, relations, habitants ajoutés…) reste, comme n'importe quelle action de jeu.

Le menu en une minute

Le menu ParaPilot dépend de qui tu cliques.

Clique le Para que tu joues (le Para sélectionné), puis **ParaPilot**. La première page a sept lignes au plus :

LIGNE	CE QU'ELLE CONTIENT
Annuler : ...	défait ta dernière action ; la ligne la nomme (Annuler : rien quand il n'y a rien à défaire)
Chercher...	rouvre le menu avec la loupe du jeu, pour trouver une ligne par un mot
Récents	tes six dernières actions, à rejouer ; cachée tant qu'elle est vide
le prénom de ton Para	tout ce qui touche ce Para : Besoins, Compétences, Traits, Âge et vie, Travail, Relations, Apparence, Fiche
Famille et ville	Argent et factures, Toute la famille, Plusieurs Paras, Vie de la ville, Temps, Population, Narrateur
Scénarios	des suites de commandes toutes prêtes
Plus	Sauvegarde + archive, Sauvegarde auto : ..., Sans conséquence : ..., Restaurer une archive..., Réalisateur, Objets et terrain, Réglages, Outils

La ligne au prénom de ton Para s'écrit exactement comme le jeu l'écrit en haut de son propre menu : **Lea**, par exemple.

Clique un autre Para, ton Para toujours sélectionné, puis **ParaPilot** :

LIGNE	CE QU'ELLE CONTIENT
Annuler : ...	la même ligne que plus haut
son prénom	ce qui agit sur le Para cliqué : âge figé, besoins pleins, journal de vie, export, apparence et garde-robe, inviter et emménager, caméra, bibliothèque...
Relations avec *ton Para*	ce qui les lie tous les deux : Bébé avec *lui*..., En un geste, Poser ou monter, Retirer, Plusieurs Paras, Scénarios
Plus	Sauvegarde + archive, Sauvegarde auto : ..., Sans conséquence : ...

Avec Lea sélectionnée, cliquer Faye montre donc **Faye**, qui agit sur Faye, et **Relations avec Lea**, qui règle ce qui lie Lea et Faye.

Clique le sol : une seule ligne **ParaPilot** ouvre **Amener Lea ici**, **Réunir la famille**, **+1 habitant ici**, **+10 habitants ici**, **Population cible**, **Observatoire**, **Sauvegarde + archive** et **Annuler : ...**.

Clique un objet qui a son propre menu (un lit, une lampe, un four...), puis **ParaPilot** : **Casser**, **Réparer**, **Salir**, **Nettoyer**, **Feu...**, **Éteindre**, **À vendre**, **Pas à vendre**, **Supprimer...**.

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Le menu se ferme après chaque clic. Pour enchaîner, reclique le Para.
- Un sous-menu plus haut que ton écran est coupé en tranches alphabétiques : **A - E**, **F - M**... Une tranche comme **# - G** garde aussi les lignes qui commencent par un chiffre ou un signe. Si tu changes de langue, les tranches sont recoupées dans la nouvelle.
- Les catégories se cachent, et se remontrent, dans Plus ▸ Réglages ▸ Menu. Le changement est immédiat.
- Chaque ligne de chaque menu est listée dans la partie **Référence**, vers la fin.

Tes premiers clics

Cinq étapes, dans l'ordre. Tu apprends à défaire avant d'apprendre à faire.

Le **menu ParaPilot** n'est pas le même selon ce que tu cliques :

- ton Para : tout ce qui agit sur lui, sur ta famille et sur la ville ;
- un autre Para : seulement ce qui le vise, lui, et ce qui le lie à ton Para ;
- le sol et les objets : leurs propres lignes.

Beaucoup de lignes disent l'état courant : **Factures : oui**, **+1 an (âge : 34)**. Tu sais donc où tu en es avant de cliquer.

1. Le premier clic

Objectif : remplir tous les besoins de ton Para.

1. Clique le Para que tu joues (son portrait est en bas de l'écran). Le menu du jeu s'ouvre.
2. Clique **ParaPilot**. La première page s'ouvre : **Annuler : rien**, **Chercher…**, puis **Lea** ▸, **Famille et ville** ▸, **Scénarios** ▸, **Plus** ▸.



Le menu ParaPilot de ton Para

3. Clique **Lea** ▸, puis **Besoins** ▸. Tu vois : **Tout remplir**, **Remplir pour tous**, **Baisse des besoins : oui**, **Besoins : saisir**, **Tous au rouge…**, **Tous à la moitié**, **Un par un** ▸.



Le sous-menu Besoins

4. Clique **Tout remplir**. Toutes les barres de besoins de Lea sont pleines.

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Le menu se ferme après chaque clic. Pour enchaîner, reclique le Para.
- **Besoins : saisir** ouvre une petite fenêtre du jeu. Tu tapes un nombre de 0 à 10, Entrée, et ParaPilot rejoue la commande avec.
- **…** à la fin d'une ligne annonce une fenêtre Oui / Non. Tu l'essaies à l'étape 3.
- Après ce premier clic, une ligne **Récents ▸** apparaît sur la première page. Tu la vois à l'étape 5.

Pour revenir en arrière. C'est l'étape suivante.

2. Le premier retour en arrière

Objectif : défaire ce que tu viens de faire.

1. Reclique Lea, puis **ParaPilot**.
2. Clique **Annuler : …**, tout en haut. La ligne nomme ta dernière action. Les besoins reviennent où ils étaient, et une notification dit ce qui a été annulé.

Sans ouvrir le menu : appuie sur F7.



Annuler

Annuler défait la dernière action de ParaPilot, jusqu'à vingt actions en arrière : besoins, argent, âge, compétences, relations, statuts, objets, réglages, traits, tenue, apparence, renommage, téléportation, Narrateur...

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Un geste qui joue plusieurs commandes d'un coup (le mode sans conséquence, une action sur plusieurs Paras, un scénario, un tour de vie de la ville) se défait en une seule annulation.
- Les changements de tenue et d'apparence sont définitifs une fois la partie sauvegardée. Annule-les avant de sauvegarder.
- Quand tu changes de partie, la liste des annulations repart de zéro.

3. Le filet

Objectif : savoir où est la sécurité avant d'essayer les actions qui comptent.

Sauvegarder ta partie.

1. Clique Lea › ParaPilot › Plus.
2. Clique **Sauvegarde + archive**. Ou appuie sur `F5`.

ParaPilot passe par la sauvegarde du jeu, jamais par une écriture directe. Il attend que le jeu ait fini d'écrire, puis pose une archive de ta partie dans le dossier `ParaPilot archives` de ton Bureau. Compte quelques secondes : c'est normal. `F5` est aussi la sauvegarde rapide du jeu : les deux sauvegardes ont lieu, et l'archive n'est faite qu'une fois les deux écrites.

Depuis une sauvegarde automatique. Si tu as chargé une sauvegarde automatique (**Ma partie (autosave3)**), le jeu, à chaque sauvegarde (la tienne, `F5`, le point de restauration), efface ta sauvegarde principale **Ma partie** pour y copier la partie chargée. Ta principale pouvait être plus récente : ParaPilot la met de côté juste avant et la copie dans `ParaPilot archives` (`Ma partie.saved.zip`), et une bulle te le dit. Pour la retrouver, décompresse-la à la main (**Je veux revenir en arrière**, à la main, plus bas). S'il ne peut pas la mettre de côté, le jeu ne la remplace pas, et une bulle te le dit : recharge alors ta sauvegarde automatique par sa flèche (Continuer prendrait l'ancienne principale) ; ParaPilot réessaie à la sauvegarde suivante.

Le point de restauration. Avant une action irréversible, une fois que tu as répondu Oui, ParaPilot fait la même chose de lui-même : une sauvegarde, plus une archive dans le dossier `ParaPilot archives` du Bureau. Il ne lance l'action qu'une fois l'archive écrite : l'archive garde donc ta partie telle qu'elle était juste avant. Si l'archive ne peut pas être écrite, l'action est refusée et une notification te le dit.

La sauvegarde automatique. Le jeu a la sienne (option **Activer la sauvegarde auto**, active par défaut, toutes les 10 minutes). Tant qu'elle tourne, ParaPilot ne la double pas : toutes les 15 minutes réelles, il copie ta dernière sauvegarde dans le dossier `ParaPilot archives`, si elle a changé. C'est une simple copie, faite en arrière-plan, sans sauvegarde de plus ; si le jeu se met à sauvegarder pendant ce temps, elle s'arrête et reprend un peu plus tard. Si tu coupes la sauvegarde du jeu dans ses options, ParaPilot prend le relais : toutes les 15 minutes réelles, une sauvegarde avec une archive datée. Dans les deux cas, il garde les huit dernières archives datées de chaque partie (ses sauvegardes automatiques comptent avec elle) et efface les plus vieilles de cette partie seulement : une partie n'efface jamais les archives d'une autre (**Archives gardées** pour en garder plus). Plus › **Sauvegarde auto : …** te dit laquelle tourne. Le point de restauration et `F5` marchent dans les deux cas.

La fenêtre Oui / Non.

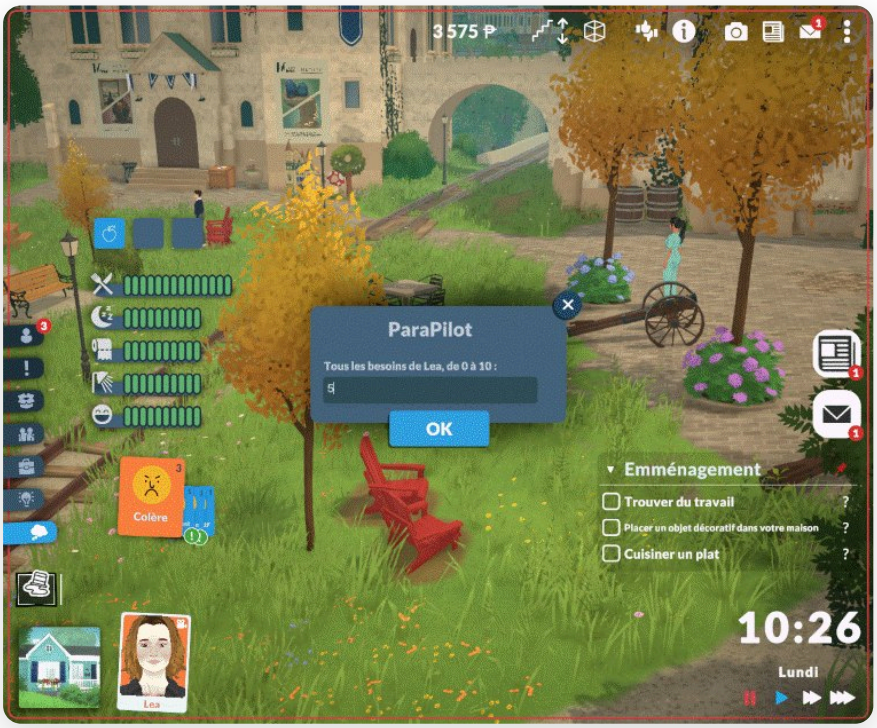
1. Reclique Lea › ParaPilot › Lea › Besoins.
2. Clique **Tous au rouge…**.
3. Une fenêtre du jeu s'ouvre : **Confirmer : Besoins > Tous au rouge (Lea) ?**, avec Oui et Non. La question nomme toujours le Para visé.
4. Clique Non. Lea n'a pas changé, et rien n'a été sauvegardé.



Confirmer

Si tu cliques Oui, ParaPilot pose le point de restauration, puis les besoins passent au rouge. **Annuler : …** ou F7 les ramène.

Confirmation, saisie d'une valeur, choix d'un Para, réglages : ParaPilot utilise les fenêtres du jeu lui-même.



Les fenêtres du jeu

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Non est le choix par défaut : une touche Entrée distraite ne lance rien.
- Après le Oui, l'action attend la fin de l'archive : quelques secondes peuvent passer avant qu'elle se voie.
- Si tu as coupé le point de restauration dans les réglages, la question le dit : **Aucune sauvegarde ne sera faite avant**.
- ParaPilot refuse d'envoyer aux services sociaux, de faire mourir ou de supprimer le dernier Para de ta famille : le jeu afficherait sa fin de partie. Un message te le dit.
- Ce que tu changes sur un Para entre dans la partie quand elle est sauvegardée, comme si tu l'avais fait toi-même.

Pour revenir en arrière. Non dans la fenêtre. **Annuler : …** ou F7 après coup. Et l'archive sur le Bureau garde la partie telle qu'elle était avant.

4. Le mode sans conséquence

Objectif : jouer sans surveiller les barres, puis rendre la main au jeu.

1. Appuie sur F8. Ou : Lea › ParaPilot › Plus › **Sans conséquence : …**.
2. Joue. Besoins pleins, factures coupées, plus de vieillissement de la famille. Le libellé de la ligne dit l'état courant.

Pour revenir en arrière. Appuie de nouveau sur F8, ou reclique la même ligne : le jeu reprend la main. **Annuler : …** ou F7 défait aussi le mode, en une seule fois.

5. Retrouver une ligne

Objectif : ne plus chercher où se trouve une action.

Chercher.

1. Clique Lea › ParaPilot › **Chercher…**.
2. Le menu se rouvre avec la loupe du jeu ouverte. Tape un mot, par exemple **amis**.
3. La liste ne garde que les lignes qui contiennent ce mot (quinze au plus). Une ligne qui existe à plusieurs endroits dit d'où elle vient : **Devenir amis (Plusieurs Paras)**.



Chercher

Récents. La ligne **Récents** ▸ garde tes six dernières actions, la plus récente en haut. Un clic la rejoue, sur le même Para. Une action qui demande Oui / Non le redemande.



Récents

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- La loupe en haut du menu d'un Para cherche aussi dans ParaPilot, même sans passer par **Chercher…**.
- Les saisies de valeur et les actions du sol et des objets n'entrent pas dans Récents.

Les touches

TOUCHE	EFFET
`F5`	Sauvegarde + archive
`F6`	Besoins de la famille
`F7`	Annuler
`F8`	Mode sans conséquence
`F9`	Panneau de ParaPilot
`F11`	Masquer / remontrer l'interface
Alt (ou Ctrl) + clic	Surfaces de clic (barres de besoins, cartes de statut, portraits)
`Ctrl + Maj + C`	La console (pour aller plus loin)

`F5` à `F11` et la touche des surfaces de clic se règlent (voir **Je veux régler le mod à ma main**). `F10` est refusée : Windows la réserve à la barre de menus des fenêtres.

Je veux…

Une envie par fiche. Chaque fiche se termine par **Pour revenir en arrière**.

Je veux remplir les besoins de toute ma famille

Une seule touche suffit : appuie sur `F6`. Les besoins de ta famille se remplissent.

Pour Lea seule : Lea › ParaPilot › Lea › Besoins › **Tout remplir**. Dans le même sous-menu : **Un par un** pour choisir un besoin, **Besoins : saisir** pour taper un nombre, **Tous à la moitié**, **Remplir pour tous** pour toute la ville.

Sans ouvrir le menu, avec `Alt` (ou `Ctrl`) enfoncé :

- clic sur une barre de besoin : elle se remplit ;
- clic droit sur une barre : elle passe au rouge ;
- clic et glisser sur une barre : la valeur suit la souris ;
- clic sur le portrait d'un Para de ta famille : tous ses besoins se remplissent ; clic droit : ils passent au rouge.

Si un autre mod utilise déjà Alt, ParaPilot le lui laisse : seul Ctrl marche. La touche se règle.

Pour revenir en arrière. **Annuler : …** ou `F7`.

Je veux que personne ne vieillisse et que les factures s'arrêtent

Pour toute ta famille, le temps d'une séance : le mode sans conséquence (`F8`, ou Plus › **Sans conséquence : …**). Voir **Tes premiers clics**, étape 4.

Pour un seul Para, pour de bon :

1. Pour Lea : Lea › ParaPilot › Lea › Fiche. Pour un autre Para : clique Faye › ParaPilot › Faye.
2. Clique **Âge figé : …**. La ligne **Besoins pleins : …** est juste à côté. Le libellé dit l'état courant, un clic le change.

Ces deux réglages sont persistants : ils survivent au rechargement de la partie.

Pour toute la ville, le Narrateur : Lea › ParaPilot › Famille et ville › Narrateur. **Famille vieillit : …**, **Ville vieillit : …**, **Vitesse : …**, **Grossesse : …**, **Jumeaux : …**… Chaque ligne dit sa valeur, un clic la change.

Les factures seules : Famille et ville › Argent et factures › **Factures : …**.

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- L'âge figé et les besoins pleins ne partent pas seuls quand tu recharges. C'est voulu.

Pour revenir en arrière. Pour l'âge figé et les besoins pleins : reclique la même ligne, le libellé dit l'état courant. Le Narrateur et les factures s'annulent avec **Annuler : ...** ou F7.

Je veux mettre deux Paras en couple

Les relations se règlent depuis le menu de l'autre Para.

1. Sélectionne Lea, le Para que tu joues.
2. Clique Faye, puis **ParaPilot**. Le menu d'un autre Para s'ouvre : **Annuler : ...**, **Faye** ▸, **Relations avec Lea** ▸, **Plus** ▸.



Le menu ParaPilot d'un autre Para

3. Clique **Relations avec Lea** ▸, puis **En un geste** ▸.
4. Clique **Former un couple**.



Relations en un geste

Dans le même sous-menu, en un clic : **Devenir amis**, **Tomber amoureux**, **Devenir famille**, **Devenir ennemis…**, **Redevenir inconnus…**. Dans **Poser ou monter** et **Retirer** : chaque étiquette de relation du jeu, y compris celles qu'il calcule mais cache (crush secret, ennemi, ex, collègue…).

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- ParaPilot ne crée jamais de romance ni de grossesse entre un mineur (adolescents compris, même avec un autre adolescent) et qui que ce soit, entre deux Paras de la même famille, ni entre deux Paras que le jeu lui-même ne laisserait pas sortir ensemble. Ces lignes (**Tomber amoureux**, **Former un couple**, **Bébé avec …**, les étiquettes amoureuses) n'apparaissent même pas dans le menu pour une telle paire. Si ParaPilot ne peut pas lire les âges ou la famille (après un patch du jeu), il refuse aussi.
- **Tomber enceinte**, les stades de grossesse et **Accoucher** demandent un Para adulte.

Pour revenir en arrière. **Annuler : …** ou F7. Ou **Redevenir inconnus…**.

Je veux changer la tenue d'un Para, ou copier celle d'un autre

1. Clique Faye › ParaPilot › Faye › Apparence.
2. Clique **Copier la tenue**. Ou, dans **Garde-robe**, **Copier la garde-robe** pour toutes ses tenues.
3. Clique Lea › ParaPilot › Lea › Apparence.
4. Clique **Coller tenue (…)…**, ou, dans **Garde-robe**, **Coller tout (…)…**. Pour n'en coller qu'une : Garde-robe › **Coller une tenue**, choisie dans la liste.

Dans la même catégorie : copier seulement la coiffure, la barbe ou le maquillage, copier et coller le look. Garde-robe › **Tenue premade** habille Lea d'une tenue toute faite du jeu. Pour toute ta famille d'un coup : Famille et ville › Toute la famille › **Tenue à tous (...)...**.

> **Pour revenir en arrière.** **Annuler : ...** ou F7, tant que la partie n'est pas sauvegardée. Une fois sauvegardée, la tenue est dans la partie, comme si tu l'avais faite dans le Parasculpteur. Pense à la sauvegarde automatique : annule tout de suite si le résultat ne te plaît pas.

Je veux inscrire un Para à un métier

1. Clique Lea › ParaPilot › Lea › Travail › S'inscrire.
2. Choisis le domaine, la société, puis le métier.

ParaPilot refuse si Lea est déjà inscrite à ce métier, ou si l'horaire chevauche une activité qu'elle a déjà. Le jeu refuse de même dans sa fenêtre. ParaPilot te dit pourquoi.

Pour une promotion : Travail › **Promotion...** ; pour toute ta famille : Famille et ville › Toute la famille › **Promotion pour tous...**. Un Para sans métier ni école n'a rien à promouvoir : ParaPilot te le dit, sans poser la question, et rien ne change.

> **Pour revenir en arrière.** **Annuler : ...** ou F7 : l'inscription est retirée.

Je veux appliquer une action à plusieurs Paras d'un coup

1. Clique Lea › ParaPilot › Famille et ville › Plusieurs Paras.
2. Clique l'action : **Besoins pleins**, **Besoins au rouge...**, **Devenir amis**, **Devenir famille**, **Redevenir inconnus...**, **Compétences au max**, **Promotion...**, **Envies accomplies...**.
3. La fenêtre **Plusieurs Paras** s'ouvre : ta famille d'abord (**Famille jouée**), puis les Paras **Autour du terrain**. **Chercher** filtre par nom ; **Tous** et **Aucun** cochent ou décochent tout.
4. Coche les Paras voulus, puis clique **Appliquer**. **Annuler** ferme sans rien faire.

L'action est rejouée pour chaque Para coché. **Devenir amis** rend les Paras cochés amis avec Lea.



La fenêtre Plusieurs Paras

Pour la même action sur toute ta famille sans rien cocher : Famille et ville › Toute la famille.

> **Pour revenir en arrière.** Annuler : … ou F7 : une seule annulation défait tous les Paras de la fenêtre.

Je veux faire emménager un Para chez moi

1. Sélectionne Lea, puis clique le Para qui doit emménager : Faye › ParaPilot › Faye › Inviter et emménager.
2. Clique **Emménager chez moi…**, ou **Emménager + famille…** pour toute sa famille.
3. Réponds Oui. ParaPilot pose le point de restauration, puis Faye rejoint ta famille.

Ta famille garde son argent et ses terrains. Le chemin du jeu lui-même, par sa fenêtre d'invitation, se fait aussi sans perte quand ParaPilot est installé.

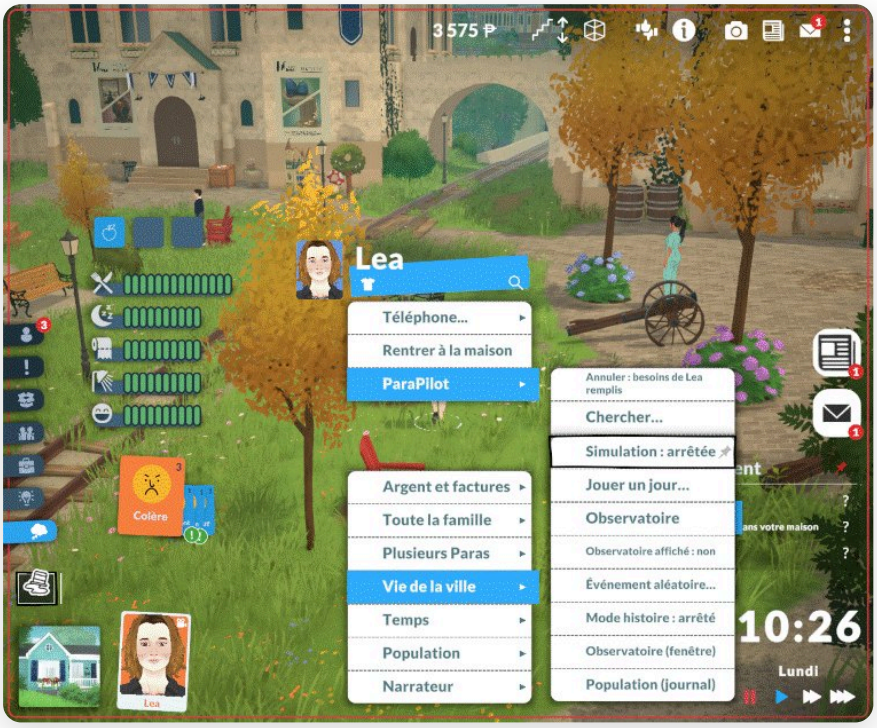
Pour une simple visite : **Inviter en visite**.

> **Pour revenir en arrière.** Annuler : … ou F7 retire de ta famille les Paras qui viennent d'arriver, mais ne recrée pas leur ancienne famille. Pour revenir exactement avant, l'archive du Bureau.

Je veux que la ville vive sans moi

La vie de la ville est coupée par défaut. Une fois allumée, chaque jour de jeu, des habitants adultes hors de ta famille trouvent une activité, se mettent en couple, emménagent, attendent un enfant, se marient ou se séparent.

1. Clique Lea › ParaPilot › Famille et ville › Vie de la ville.
2. Clique **Simulation : arrêtée**. La ligne devient **Simulation : ACTIVE**, et un message te rappelle ce que fait un tour.
3. Laisse passer un jour de jeu, ou clique **Jouer un jour…** et réponds Oui.
4. Une notification du jeu te raconte le tour, et tout est écrit dans `Paralives-gazette.txt` sur ton Bureau.



La ville qui vit

Dans le même esprit :

- **Mode histoire** (**Mode histoire : …**, dans Vie de la ville), coupé par défaut : un événement aléatoire de temps en temps. Chaque événement est un fichier texte, lisible et modifiable, dans `ParaPilot\config\tanven.parapilot.evenements\`.
- **Scénarios**, sur la première page : même principe, à la demande.
- **Observatoire**, dans Vie de la ville : la ville en un rapport, en notification et en fichier (**Observatoire**), ou dans une fenêtre du jeu (**Observatoire (fenêtre)**).
- **Population**, dans Famille et ville › Population : **+10 habitants**, **+25 habitants**, **Habitants à ajouter** (ParaPilot pioche dans les personnages prédéfinis du jeu et les installe en ville, sans famille), **Sans famille : …** pour compter avant d'agir, **Purger les sans-famille…**.

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Un tour de vie de la ville s'annule d'un seul coup : emplois, couples, emménagements, argent. Ses lignes partent aussi de la gazette.
- Au chargement d'une partie, ParaPilot défait une fois les couples que le jeu interdit (un adolescent avec un adulte, deux Paras d'une même famille) et les couples en double laissés par une version précédente : un Para en couple avec plusieurs autres garde celui qui porte une marque du jeu ou de toi (l'étiquette de membre du foyer posée par le jeu, fiançailles, baisers..., ou un couple que tu as formé dans ParaPilot depuis la 1.0.1). Un point de restauration passe avant (une archive de la partie telle qu'elle a été chargée, sans la sauvegarder), une bulle te dit combien. **Annuler** ou `F7` les remet, et ils ne sont plus touchés. Un couple formé à la main avec la 1.0.0 ne se distingue pas d'un couple de la ville : si tu en avais formé un toi-même, la bulle te le rappelle, `F7` le remet.
- Plus la ville est peuplée, plus le chargement d'une partie est long. C'est le calcul des chemins du jeu.
- **Purger les sans-famille…** est définitif, sans annulation. ParaPilot te demande de confirmer, puis pose le point de restauration avant de supprimer. Un Para qui vit quelque part n'est jamais touché.

Pour revenir en arrière. **Simulation : ACTIVE** se recoupe d'un clic. Un tour, un scénario ou un événement du mode histoire se défait en une seule annulation. L'ajout d'habitants s'annule. Pour le reste, l'archive du Bureau.

Je veux filmer ma ville

Le sous-menu **Réalisateur** (Lea › ParaPilot › Plus › Réalisateur) pilote la caméra du jeu sans quitter la partie. Avant de commencer, retiens une touche : `F11` remontre l'interface.

Choisis, dans le Réalisateur :

- **Suivre ce Para** : la caméra reste sur Lea où qu'elle aille. Pour un autre Para : Faye › ParaPilot › Faye › Caméra.
- **Cadrer ce Para** : un cadrage serré, une fois.
- **Tour de ville filmé** : la caméra passe d'un habitant à l'autre toutes les huit secondes, à la distance que tu avais avant. Lance ton enregistrement et laisse tourner.
- **Arrêter le tour** : arrête le tour, et le suivi d'un Para.
- **Cacher/montrer l'ATH** : plus un bouton à l'écran. `F11` fait la même chose.
- **Mode Photo du jeu** : ouvre le mode photo de Paralives.



Le réalisateur



Le mode photo

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- `F11` marche dans les deux sens : elle masque et remontre l'interface, même quand elle est cachée.

Pour revenir en arrière. `F11` pour l'interface. **Arrêter le tour** pour le tour et le suivi.

Je veux retirer le flou de pudeur

Le jeu floute certains moments (toilettes, douche, bain, allaitement). Par défaut, ParaPilot le laisse faire, exactement comme le jeu.

1. Clique Lea › ParaPilot › Plus › Réalisateur.
2. Clique **Flou adulte : normal**. La ligne devient **Flou adulte : RETIRÉ**. Un clic de plus la remet.

Le même réglage existe dans Plus › Réglages › Confort (**Flou de pudeur**), et en console : `PILOT PUDEUR off`, `PILOT PUDEUR on`.

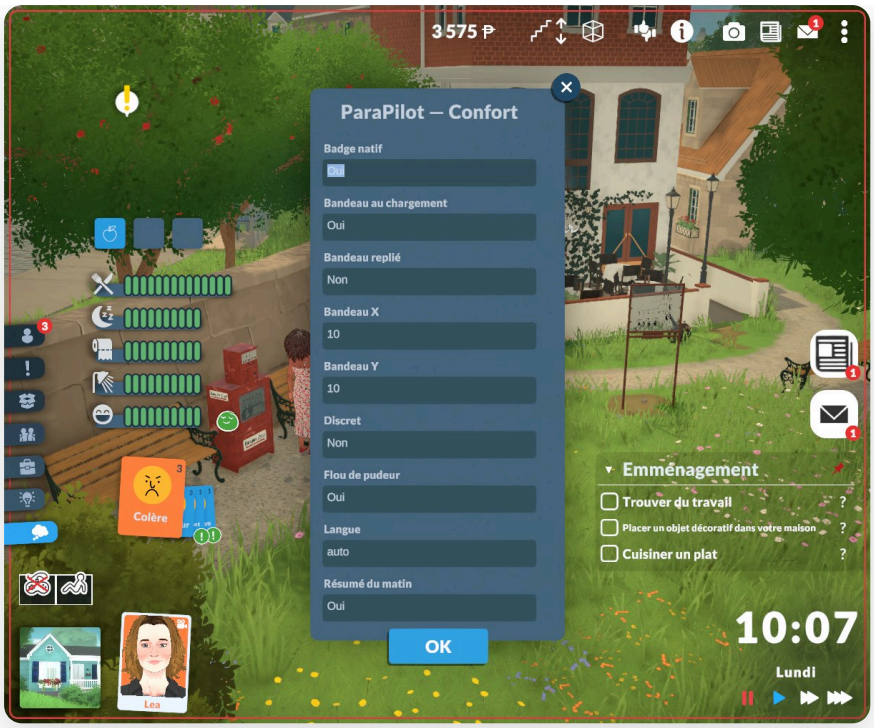
CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Le flou ne part que sur les Paras adultes. Bébés, enfants et ados gardent toujours le flou du jeu, quel que soit le réglage.
- La censure que tu choisis dans le mode photo du jeu n'est jamais touchée.

Pour revenir en arrière. Reclique la même ligne, ou `PILOT PUDEUR on` : le flou du jeu revient aussitôt.

Je veux régler le mod à ma main

1. Clique Lea › ParaPilot › Plus › Réglages.
2. Clique une section : Confort, Sécurité, Raccourcis, Menu, Vie de ville, Histoire, Parasculpteur, Surface native, Fiabilité, Chargement, Mise à jour. Une section trop longue pour ton écran est offerte en plusieurs pages : **Menu (1/2)**, **Menu (2/2)**.
3. Le formulaire du jeu s'ouvre. Les libellés sont dans la langue du jeu. Les interrupteurs se lisent Oui / Non.
4. Change ce que tu veux, puis valide. Une notification confirme chaque réglage changé.



Le formulaire des réglages

Ce que tu peux y régler, entre autres :

- Confort : la notification au chargement (**Bandeau au chargement** sur Non pour ne plus la voir, **Badge natif** sur Non pour l'ancien bandeau de trente secondes), le **Résumé du matin**, le mode **Discret** (rien sur les objets ni le sol, pas de message après un clic, pas de résumé du matin, pas d'observatoire à l'écran, pas de bulle de nouvelle version ; restent le menu ParaPilot des Paras et la console), le **Flou de pudeur**, la **Langue** (auto suit celle du jeu ; un code comme de, en, es la force) ;
- Sécurité : le **Point de restauration**, la **Sauvegarde auto (minutes)** de ParaPilot (0 pour la couper ; quand la sauvegarde du jeu tourne, c'est l'intervalle des copies de ta dernière sauvegarde, sinon celui des sauvegardes de ParaPilot), les **Archives gardées** ;
- Raccourcis : les touches `F5` à `F11`, et la touche des surfaces de clic (**Modificateur des surfaces** : auto, par défaut, c'est Alt ou Ctrl, et Ctrl seul si un autre mod utilise déjà Alt ; tu peux aussi taper alt, ctrl, shift ou altouctrl). Une touche changée marche tout de suite. `F10` est refusée : Windows la réserve à la barre de menus des fenêtres ;
- Menu (deux pages) : les catégories que tu ne veux pas voir, chaque ligne disant ce qu'elle cache (Fiche ; Besoins ; Âge et vie ; Traits ; Compétences ; Travail ; Relations ; Apparence ; Toute la famille, Plusieurs Paras ; Vie de la ville, Temps, Population, Réalisateur… ; Scénarios ; Argent et factures). Plus ▸ Réglages et Plus ▸ Outils restent toujours ;
- Vie de ville : active ou non, l'heure du tour, les activités et couples par jour, les chances d'emménagement, de grossesse, de mariage, de rupture ;
- Mise à jour : **Chercher une nouvelle version au lancement** (Non par défaut : ParaPilot ne va jamais sur Internet tant que tu ne l'allumes pas. Sur Oui, une fois par lancement, il lit un fichier public sur tanven.dev et, s'il existe une version plus récente, une bulle le dit au premier chargement de partie ; aucune donnée te concernant n'est envoyée).

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Dans un interrupteur, tu peux aussi taper oui, non, yes, no, 1, 0, on, off.
- La plupart des changements prennent effet tout de suite, catégories du menu comprises. Ceux qui n'agissent qu'au prochain démarrage du jeu portent la mention **(prochain lancement)** dans le formulaire, et la notification le dit.
- Chaque matin à 8 h, ParaPilot te fait un résumé : argent, factures, besoins au rouge, réglages actifs. **Résumé du matin** sur Non, ou le mode discret, le coupe.

Pour revenir en arrière. Rouvre le même formulaire et remets la valeur d'avant.

Je veux revenir en arrière

Deux niveaux, du plus léger au plus lourd.

1. **Annuler.** **Annuler : …** en tête du menu ParaPilot, ou `F7`. Il défait la dernière action de ParaPilot. Jusqu'à vingt actions ; un geste à plusieurs commandes se défait d'un coup. La pile te dit combien d'anciennes actions elle a oubliées.
2. **L'archive sur le Bureau.** Avant chaque action irréversible (une fois ton Oui donné), ParaPilot sauvegarde et pose une archive dans le dossier `ParaPilot archives` de ton Bureau. Toutes les 15 minutes réelles, il y pose aussi une copie de ta dernière sauvegarde (ou, si tu as coupé la sauvegarde automatique du jeu, il sauvegarde lui-même et archive). La plus récente s'appelle par exemple `Ma partie.saved.zip` ; les précédentes portent leur date, par exemple `Ma partie.saved.20261011-093000.zip`. Les huit dernières de chaque partie sont gardées. Les archives posées en vrac sur le Bureau par la 1.0.0 y restent, ParaPilot n'y touche plus.

Remettre une archive en place. C'est le dernier filet. ParaPilot la pose pour toi au lancement suivant du jeu : tant que le jeu tourne, il garde ta partie en mémoire, et sa sauvegarde suivante écraserait ce qu'on aurait remis.

1. Charge la partie, puis Lea › ParaPilot › Plus › **Restaurer une archive…**. Les archives de cette partie sont listées, la plus récente d'abord : la date de la sauvegarde et le nom de la partie. **(Bureau)** : une archive laissée en vrac sur le Bureau par la 1.0.0. **(avant restauration)** : l'état copié avant une restauration, pour revenir sur tes pas.
2. Clique celle qui t'intéresse. La fenêtre Oui / Non du jeu la nomme. Oui.
3. Une notification dit **Préparation…**, puis **Restauration prévue au prochain lancement**. Rien n'a encore changé : la première ligne du sous-menu, **Annuler la restauration prévue**, la retire.
4. Quitte le jeu et relance-le. Au lancement, avant que le jeu ne lise les sauvegardes, ParaPilot copie l'état du moment dans `ParaPilot archives\avant-restauration-<date>` sur ton Bureau, puis met l'archive à la place. Si cette copie échoue, rien n'est remplacé.
5. Au menu principal, une fenêtre du jeu te dit ce qui a été restauré. Charge la partie : elle est telle qu'elle était.

En console : `PILOT RESTAURER` liste les archives, `PILOT RESTAURER 2` choisit la deuxième (même fenêtre Oui / Non), `PILOT RESTAURER annuler` retire la restauration prévue.

À la main, si tu préfères, c'est possible aussi :

1. **Ferme le jeu.**
2. Ouvre le dossier de tes parties : `%USERPROFILE%\AppData\LocalLow\Paralives\Paralives\MySavedGames.mod`. (Colle ce chemin dans la barre de l'explorateur.)
3. Repère le dossier de ta partie, par exemple `Ma partie.saved`. **Renomme-le** en `Ma partie.saved.avant` : tu le gardes, au cas où.
4. Sur ton Bureau, dans le dossier `ParaPilot archives`, ouvre l'archive qui t'intéresse.
5. Crée un dossier vide nommé `Ma partie.saved` à côté de `Ma partie.saved.avant`, et **copie dedans tout le contenu de l'archive** (l'archive contient les fichiers de la partie, pas un dossier de plus).
6. Relance le jeu. Ta partie est là, telle qu'elle était.

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Les réglages de ParaPilot propres à la partie (âge figé, besoins pleins, couples suivis par la ville) ne sont pas dans l'archive : ils restent ceux du moment.
- Le jeu classe les parties par date de dernière sauvegarde : une partie restaurée peut ne pas être la première de la liste. Choisis-la par son nom.
- Les sauvegardes automatiques du jeu (`Ma partie (autosave1).saved`…) sont des dossiers à part. Si tu veux repartir vraiment de l'archive, déplace-les ailleurs avant de relancer.
- Ce que tu changes entre dans la partie quand elle est sauvegardée : par toi, par `F5`, ou par la sauvegarde automatique (celle du jeu ou celle de ParaPilot). Ne compte pas sur **quitter sans sauvegarder** : la partie a pu être sauvegardée entre-temps. Compte sur Annuler et sur l'archive.
- Tenue et apparence : définitives une fois la partie sauvegardée.
- **Purger les sans-famille…** ne s'annule pas. C'est pour ça qu'il sauvegarde d'abord.

Quoi de neuf

Dans la 1.0.7

- **Ressusciter** ramène vraiment le Para : il revient visible, dans son foyer.
- **Tomber enceinte** fonctionne depuis le menu.
- **Compétences › Tout apprendre** : toutes les recettes, les tableaux, les styles de peinture et les morceaux de piano, de guitare et de triangle, en un clic.
- **Les saisies** (âge, argent, habitants) disent la valeur actuelle avant que tu tapes.
- **Forcer une action** trouve les actions du jeu sous leur nom dans ta langue.
- **Aide du jeu** : une page ParaPilot en bas de l'aide, avec les liens du site, de la page Nexus et du tutoriel.
- **Bibliothèque Workshop** : la protection contre l'effacement couvre deux cas de plus (Steam qui cesse de répondre en cours de route, un dossier au nom inattendu).

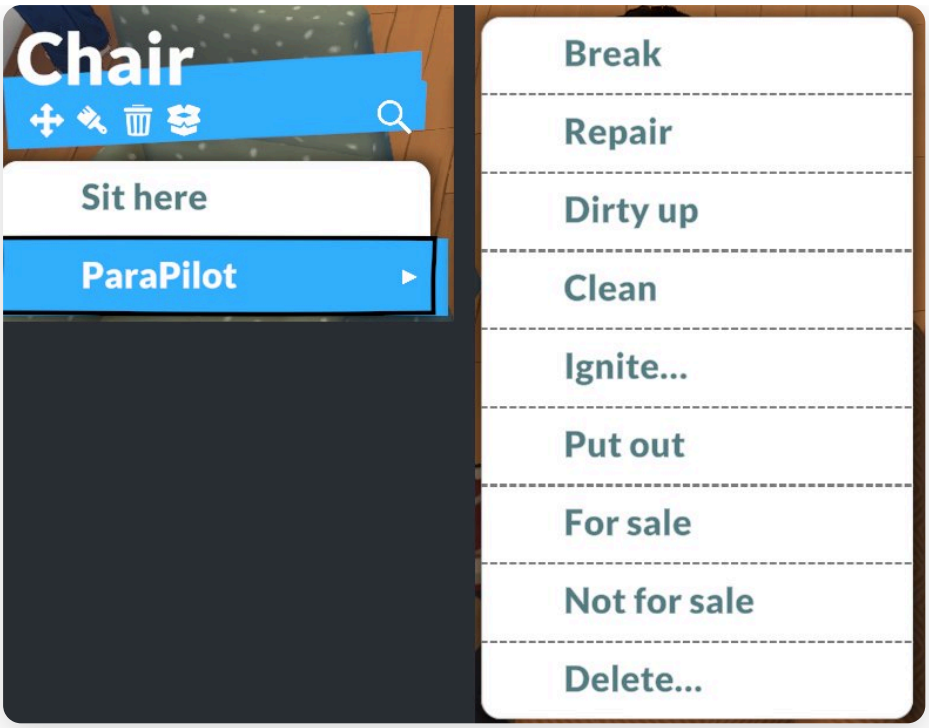
Et aussi, en un clic

Déplacer un Para. Clique le sol › **ParaPilot**. Le sous-menu s'ouvre : **Amener Lea ici**, **Réunir la famille**, **+1 habitant ici**, **+10 habitants ici**, **Population cible**, **Observatoire**, **Sauvegarde + archive**, **Annuler : …**. Depuis le menu d'un autre Para, Faye › **Amener Lea ici** amène Lea auprès de Faye. Retour : **Annuler : …** ou F7.



Le menu du sol

Casser, réparer, salir, nettoyer, enflammer, éteindre, vendre un objet. Clique l'objet, puis **ParaPilot** : neuf lignes. Elles vont par paires : casser / réparer, salir / nettoyer, feu / éteindre, à vendre / pas à vendre. Retour : la ligne d'en face, ou **Annuler : …**. **Supprimer…** n'a pas de contraire : ParaPilot te demande Oui / Non, puis pose l'archive avant de supprimer ; ton retour, c'est cette archive sur le Bureau. La ligne **ParaPilot** n'apparaît pas sur ce qui se marche : rues, dalles, tapis.



Le menu d'un objet (ici en anglais)

Réparer toute la ville d'un coup. Lea › Plus › **Objets et terrain** : **Tout réparer**, **Tout nettoyer** et **Éteindre les feux** passent sur chaque objet de la ville, terrains publics compris, pas seulement ton terrain. Dans le même sous-menu : **Enflammer ce Para…** et **Éteindre ce Para** pour ton Para, **Provoquer une panne…** et **Réparer la panne**. **Tout réparer**, **Tout nettoyer** et **Éteindre les feux** ne s'annulent pas.

Retirer un statut. Alt (ou Ctrl) + clic sur la carte de statut. Ou Lea › Traits › Statuts › Retirer. Retour : **Annuler : …** ou F7.

Faire évoluer un trait. Lea › Traits › Évolutions › le trait : ParaPilot pose l'une des évolutions que le jeu prévoit pour ce trait. Le Para doit avoir le trait. Retour : **Annuler : …** ou F7.

Garder l'apparence d'un Para pour une autre partie. Lea › Fiche (ou, depuis le menu d'un autre Para, son prénom) › **Exporter en fichier** : son apparence (visage, corps, tenues) part dans un fichier sur ton Bureau, à réutiliser dans n'importe quelle partie ou à partager. **Bibliothèque**, au même endroit, liste ces fichiers : choisis-en un, et cette apparence est posée sur le Para cliqué ; son âge et sa personnalité restent. Retour : **Annuler : …** ou F7. **Journal de vie** écrit sa vie en fichier. Fiche sait aussi l'ouvrir dans le Parasculpteur.

Choisir un Para qui n'est plus à l'écran. Pour ressusciter quelqu'un : Lea › Âge et vie › **Ressusciter un mort** : les morts de la ville sont listés par leur nom, tu cliques le bon. Même chose pour ramener un enfant placé (**Ramener un enfant**). Pour choisir le partenaire d'une grossesse, Âge et vie › Grossesse › **Partenaire (fenêtre)** ouvre une fenêtre du jeu à portraits, chaque nom sous son buste. Retour : **Annuler : …** ou F7 après coup ; et pour ce qui ne s'annule pas, l'archive du Bureau.



La fenêtre à portraits

Retrouver une pièce dans le Parasculpteur. Ouvre la grille des vêtements : une barre de recherche apparaît au-dessus. Tape un mot, la grille se réduit à ce qui correspond. La recherche se fait sur le nom anglais de la pièce, celui de l'infobulle. La barre se vide quand tu sors, et n'apparaît pas dans les onglets du corps ni de la personnalité. Au survol, l'infobulle donne le nom de la pièce en clair (**Dress overcoat**, par exemple) et le mod d'où elle vient. Les vignettes manquantes se fabriquent toutes seules, une par seconde, pendant que tu es dans le Parasculpteur.



La recherche dans le Parasculpteur



Le nom au survol

Si quelque chose cloche

ParaPilot n'apparaît pas dans le menu d'un Para. Vérifie qu'à côté de `Paralives.exe` il y a `winhttp.dll`, `doorstop_config.ini` et le dossier `ParaPilot\` (avec `ParaPilot.dll` et `ParaPilot.Amorce.dll` dedans), et que tu as lancé le jeu depuis Steam. Ouvre `ParaPilot\amorce.log` : sa dernière ligne doit finir par **Amorce : ParaPilot demarre.**. `ParaPilot\LogOutput.log` doit contenir **ParaPilot 1.0.7 charge.** et **Console de triche interceptee**.

ParaPilot ne démarre plus depuis que j'ai installé BepInEx. Le zip de BepInEx a remis son propre `doorstop_config.ini`. Décompresse de nouveau le zip de ParaPilot par-dessus : il démarrera BepInEx à son tour.

ParaPilot parle anglais (ou français sans accents) alors que mon jeu est dans une autre langue. Le dossier `ParaPilot\parapilot-lang\` manque. Décompresse de nouveau le zip.

Je ne trouve plus une ligne. **Chercher…** sur la première page, ou la loupe en haut du menu du Para.

L'interface a disparu. Appuie sur `F11`.

La caméra ne bouge plus. Ton curseur est dans la console. Tant qu'il y est, le jeu fige la caméra. Clique dans le jeu.

Sauvegarde + archive prend quelques secondes. C'est normal. ParaPilot attend que le jeu ait fini d'écrire la sauvegarde avant de l'archiver.

Une action confirmée met quelques secondes à se voir. C'est le point de restauration : l'action attend que l'archive soit écrite. Si l'archive échoue, l'action est refusée et une notification te demande de sauvegarder à la main avant de recommencer.

Un Para est planté, une tenue est cassée, des emplacements de traits sont bloqués. Lea › Fiche › **Débloquer ce Para** ou **Tout débloquer** ; Lea › Apparence › **Réparer la tenue** (pièces d'un mod disparu) ; Lea › Traits › **Ouvrir les emplacements**.

Une animation refuse de jouer. Le Para doit être affiché à l'écran. Certaines animations sont marquées **[hors d'atteinte]** : le jeu ne sait pas les jouer hors de leur contexte, ParaPilot les refuse pour ne pas abîmer la partie.

Paralives vient d'être mis à jour. Relance. Au chargement, le badge dit ce qui s'est désactivé. Ce qui ne marche plus se coupe seul, le reste continue. Le détail : Plus › Outils › **Compatibilité du jeu**.

Une partie ne se charge pas et le jeu attend pour toujours. Passé 120 secondes, ParaPilot abandonne le chargement, te ramène au menu principal et t'explique pourquoi dans une fenêtre du jeu. Rien n'a été écrit sur le disque : la partie est intacte. Si la fenêtre conseille de relancer le jeu, relance.

Une fenêtre Mods manquants s'ouvre quand je charge une partie. La partie dépend de mods qui ne sont plus là, ou qui sont désactivés dans le menu Mods du jeu : la fenêtre les nomme. **Retour**, le choix par défaut, ne charge rien : remets les mods (menu Mods du jeu, ou Workshop), puis recharge. **Charger quand même** charge la partie sans eux ; ce qu'ils ajoutaient peut manquer. **Ne plus prévenir**

pour cette partie la charge et ne te prévient plus pour ces mods-là (`PILOT MANIFESTE prevenir` pour revenir) ; si un autre mod vient à manquer, la fenêtre revient et te dit lequel. Tu as retiré un mod exprès : une fois la partie chargée, `PILOT MANIFESTE ecrire`, et ParaPilot l'oublie pour cette partie.

Un rapport se termine par … N lignes de plus : la console les donne en entier. Les fenêtres du jeu ne défilent pas : ParaPilot y met ce qui tient à l'écran et te dit combien il en reste. Le rapport entier est dans la console (`PILOT FIABILITE`, `PILOT OBSERVATOIRE`, `PILOT CHARGEMENT`).

Trop de lignes dans mes menus. Plus › Réglages : cache des catégories dans la section Menu, ou passe en mode discret dans la section Confort.

Je veux tout enlever. Supprime le dossier `ParaPilot\`, `winhttp.dll` et `doorstop_config.ini` (avec BepInEx, voir `INSTALLATION.md`). Tes parties se chargent et tournent sans lui.

Pour aller plus loin : la console

Tout ce que tu as fait jusqu'ici passe par le menu et les touches. La console sert pour ce qui n'a pas de bouton. Ce que fait le menu a aussi sa commande.

1. Dans le jeu, appuie sur `Ctrl + Maj + C`. La console s'ouvre.
2. Tape `PILOT HELP` et valide. La liste des commandes s'affiche. `PILOT HELP <mot>` ne garde que les lignes qui contiennent ce mot.
3. Une longue réponse s'affiche par pages. Tape `PILOT PLUS` pour la suite.

Dans l'aide, les mots-clés des commandes restent tels quels dans toutes les langues (`PILOT CAMERA`, `distance`, `tour`…) ; seuls les paramètres à remplir (`<chemin>`, `[motclé]`…) suivent la langue du jeu.

Trois usages qui servent.

Faire jouer une animation. Le jeu en contient des milliers ; on les cherche. Leurs noms sont en anglais : cherche **dance** plutôt que **danse**, **wave** plutôt que **salut**.

1. `PILOT ANIMATIONS dance` : la liste de ce qui correspond, avec un numéro. Chaque ligne dit si l'animation joue un seul coup ou tient la pose.
2. `PILOT ANIMER 12` (le numéro de ton choix) : le Para visé la joue. Il doit être affiché à l'écran.
3. `PILOT ANIMER stop` : il relâche la pose. `PILOT ANIMER etat` dit ce que le jeu fait réellement de la pose, si elle ne prend pas.

Depuis le menu : Lea › Fiche › Animations.

Régler la caméra du réalisateur.

- `PILOT CAMERA distance 25` : la distance, en mètres (ou entre 0 et 1 pour un rapport).
- `PILOT CAMERA angle 0.6` : l'inclinaison.
- `PILOT CAMERA vision 35` : le champ de vision.
- `PILOT CAMERA tour 4` : le tour de ville toutes les quatre secondes au lieu de huit, à la distance posée juste avant. `PILOT CAMERA tour off` l'arrête (ou **Arrêter le tour** dans le menu).
- `PILOT CAMERA suivre off` : la caméra ne suit plus personne.

Savoir quel mod ralentit ton chargement. `PILOT CHARGEMENT` donne le temps mesuré par mod, le nombre de fichiers qu'il apporte, et signale ceux qui se rechargent entièrement à chaque démarrage. Au lieu de désinstaller au hasard, tu vois qui coûte quoi. Il dit aussi combien de fichiers attendent d'être réimportés : ce démarrage-là est long, le suivant ne le sera pas.

Quelques autres commandes, à taper telles quelles :

- `PILOT ANNULER` : comme `F7`.
- `PILOT RECENT` : tes actions récentes ; `PILOT RECENT 0` rejoue la plus récente (celles qui demandent Oui / Non se rejouent depuis le menu).

- `PILOT CASES <commande>` : la fenêtre à cases pour n'importe quelle commande.
- `PILOT REGLAGES <section>` : les réglages d'une section, dans le formulaire du jeu.
- `PILOT PUDEUR off` / `PILOT PUDEUR on` : le flou de pudeur (voir **Je veux retirer le flou de pudeur**).
- `PILOT LANGUE de` : change la langue de ParaPilot tout de suite, et la garde. `PILOT LANGUE auto` rend la main au jeu.
- `PILOT VIGNETTES oui` : refait toutes les vignettes du Parasculpteur d'un coup. C'est long.
- `PILOT HUD` : montre le bandeau d'état, ancien style. Il se déplace à la souris et se replie d'un double-clic sur son titre.
- `PILOT INTERACTIONS <mot>` : cherche parmi toutes les actions du jeu. `PILOT INTERAGIR <numéro>` la lance, même hors de ses conditions.
- `PILOT MODS` : les mods branchés sur ParaPilot. `PILOT COUT` : ce que ParaPilot coûte au jeu, mesuré.

Les scénarios et les événements du mode histoire sont des fichiers texte, dans `ParaPilot\config\tanven.parapilot.scenarios\` et `ParaPilot\config\tanven.parapilot.evenements\`. Chaque fichier est une suite de commandes. Ceux que tu écris t'appartiennent.

Les libellés de ParaPilot aussi se retouchent. Le dictionnaire livré, dans `ParaPilot\parapilot-lang\`, est relu à chaque lancement : n'y touche pas, une mise à jour le remplacerait. Crée plutôt un fichier `ParaPilot\config\tanven.parapilot.lang.fr.txt` (`.en.txt`, `.de.txt`… pour les autres langues) et mets-y seulement tes lignes, au format `clé = ton texte`, la clé copiée du dictionnaire livré. Elles passent par-dessus au prochain lancement.

CE QUI PEUT TE SURPRENDRE

- Tant que le curseur est dans la console, la caméra du jeu est figée. C'est le jeu qui la met en pause pendant que tu tapes. ParaPilot rend donc le curseur au jeu après chaque commande de caméra, et te le dit. Reclique dans la console pour taper la suivante.
- Une animation interrompt ce que le Para faisait. ParaPilot le dit dans sa réponse.
- Une valeur hors bornes (âge 0-130, besoins 0-10, compétences de 0 au maximum du jeu, 20 en 0.1.9, taux de réussite 0-100) ou un nom qui n'existe pas est refusé, avec la raison. Rien n'est écrit dans la partie.
- **Niveau max**, **Toutes au max**, **Compétences au max** et **Cuisine au max** mettent chaque compétence au maximum que le jeu permet : 20, 10 pour la langue, 2 pour la propreté (en 0.1.9).

Pour revenir en arrière. `PILOT ANIMER stop` pour une animation, `PILOT CAMERA tour off` pour le tour de ville. Pour le reste, **Annuler : …** et `F7` marchent comme d'habitude.

Référence

Tout ce que ParaPilot ajoute, menu par menu. Pour lire :

- Une ligne qui finit par **…** demande Oui / Non, puis pose le point de restauration (une sauvegarde et une archive sur ton Bureau) avant d'agir.
- Une ligne avec **: …** montre l'état ou la valeur actuelle ; un clic la change.
- *En italique* : une liste que le jeu remplit (chaque compétence, chaque trait, chaque métier…).
- Quand une action peut être annulée, la ligne **Annuler : …** la nomme juste après. Les lignes **(journal)** écrivent leur réponse dans la console (`Ctrl + Maj + C`).
- Certaines lignes se cachent quand elles n'ont pas de sens pour les Paras concernés (voir **Je veux mettre deux Paras en couple**), et des catégories entières se cachent dans Plus ▸ Réglages ▸ Menu.

Le menu de ton Para

Clique le Para que tu joues, puis **ParaPilot**. Première page : **Annuler : …**, **Chercher…**, **Récents**, *le prénom de ton Para*, **Famille et ville**, **Scénarios**, **Plus**. Un mod fait pour ParaPilot peut y ajouter sa propre ligne, à son nom.

Récents : *tes six dernières actions*, à rejouer.

Ton Para ▸ Besoins

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Besoins : saisir	Tous les besoins au nombre que tu tapes, de 0 à 10.
Tous au rouge…	Tous les besoins à 1.
Tous à la moitié	Tous les besoins à 5.
Tout remplir	Tous les besoins pleins.
Remplir pour tous	Tous les besoins de tous les Paras de la ville pleins.
Baisse des besoins : …	Arrête ou relance la baisse des besoins, pour tous les Paras (le réglage du jeu).
Un par un ▸ ***chaque besoin***	Au rouge, À la moitié, Plein.

Ton Para ▸ Compétences

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Compétences : saisir	Toutes les compétences au niveau que tu tapes.

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Toutes au max	Chaque compétence au plus haut que le jeu permet (20 ; 10 pour la Langue ; 2 pour la Propreté, en 0.1.9).
Toutes à zéro…	Toutes les compétences à 0.
+1 niveau ▸ ***chaque compétence***	Cette compétence, un niveau de plus.
Niveau max ▸ ***chaque compétence***	Cette compétence à son maximum.
Tout apprendre ▸ **…**	Toutes les recettes, les tableaux, les styles de peinture, ou les morceaux de piano, de guitare, de triangle. Une sauvegarde est faite avant : ce qui est appris ne s'annule pas.

Ton Para ▸ Traits

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Ajouter ▸ ***chaque famille*** ▸ ***chaque trait***	Donne le trait.
Retirer ▸ ***chaque famille*** ▸ ***chaque trait…***	Retire le trait.
Stats ▸ ***chaque stat*** **+1 / -1**	Les stats de personnalité du jeu, un point de plus ou de moins ; la ligne +1 montre la valeur actuelle.
Statuts ▸ **Ajouter** ▸ ***chaque statut***	Pose le statut sur ton Para.
Statuts ▸ **Retirer** ▸ ***chaque statut***	Le retire. Alt (ou Ctrl) + clic sur une carte de statut fait pareil.
Envies ▸ **Accomplir les envies…**	Accomplit les envies du moment.
Envies ▸ **Effacer les envies…**	Retire les envies du moment.
Envies ▸ **Effacer les délais**	Les envies peuvent revenir tout de suite.
Envies ▸ **Personnalité +1**	Un niveau de personnalité de plus.
Envies ▸ **Effacer les statuts…**	Retire tous les statuts.
Envies ▸ **Vider la mémoire…**	Efface les souvenirs du Para.
Évolutions ▸ ***chaque trait*** ▸ ***chaque évolution***	Pose une des évolutions que le jeu prévoit pour un trait que le Para a.
Personnalité à zéro…	La personnalité revient à zéro.
Ouvrir les emplacements	Ouvre les emplacements de traits jusqu'au plafond de l'étape de vie ; tu choisis ensuite les traits dans le profil du Para.

Ton Para ▸ Âge et vie

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Âge : saisir	Un nombre pose l'âge (0 à 130) ; +n ou -n ajoute ou retire des années.
+1 an (âge : ...) / +5 ans / -1 an	Change l'âge ; la première ligne le montre.
Passer à 25 ans... / Passer à 65 ans...	Cet âge d'un coup.
Étape suivante... / Étape précédente...	Une étape de vie en avant ou en arrière.
Mourir maintenant...	Ton Para meurt. Refusé pour le dernier Para de la famille.
Mourir : *Faim* à 0... / Mourir : *Sommeil* à 0...	La mort par la faim ou par l'épuisement. Refusé pour le dernier Para de la famille.
Ressusciter...	Ramène ton Para à la vie.
Aux services sociaux...	Les services sociaux emmènent le Para. Refusé pour le dernier Para de la famille.
Retour à la maison	Ramène le Para des services sociaux dans sa dernière famille.
Ramener un enfant ▸ *chaque enfant placé*	Ramène un enfant de la liste de la ville.
Ressusciter un mort ▸ *chaque Para mort...*	Ramène à la vie un habitant mort.
Tomber enceinte... / Accoucher...	La grossesse et la naissance du jeu (Paras adultes seulement).
Grossesse ▸ Stade : début / milieu / terme...	Passe la grossesse à ce stade.
Grossesse ▸ Stade 1/6 ... Stade 6/6...	Pareil, pas à pas.
Grossesse ▸ Partenaire ▸ *chaque partenaire possible...*	Choisit l'autre parent.
Grossesse ▸ Partenaire (fenêtre)	Le même choix, avec les portraits.

Ton Para ▸ Travail

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
S'inscrire ▸ *domaine* ▸ *entreprise* ▸ *métier*	Inscrit ton Para ; refusé si l'horaire chevauche un métier qu'il a déjà.
Promotion...	Une promotion dans son métier ou à l'école.
Effacer les blâmes	Retire les blâmes au travail.
Finir la journée...	Termine le service du jour.

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
+1 jour de congé	Un jour de congé de plus.
Quitter les activités…	Quitte tous les métiers.
Activités (journal)	La liste des métiers du jeu.

Ton Para ▸ Relations

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Amis avec la ville…	Ton Para devient ami avec tous les habitants.
Oublier la ville…	Ton Para redevient un inconnu pour tous les habitants.
Relations (journal)	La liste des relations de ton Para.

Ton Para ▸ Apparence

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Copier la tenue / Coller tenue (…)…	Copie la tenue portée, puis la pose (la ligne nomme ce qui est copié).
Copier la coiffure / Copier la barbe / Copier le maquillage	Copie juste ça ; Coller tenue le pose.
Copier le look / Coller look (…)…	Visage, corps et couleurs.
Réparer la tenue	Répare une tenue qui pointe vers un contenu disparu (un mod retiré, par exemple).
Corps au hasard…	Une silhouette au hasard.
Garde-robe ▸ Copier la garde-robe / Coller tout (…)…	Toutes les tenues d'un coup.
Garde-robe ▸ Coller une tenue ▸ *chaque tenue copiée*	Une tenue de la garde-robe copiée.
Garde-robe ▸ Tenue premade ▸ *chaque tenue premade*	Une des tenues toutes faites du jeu pour l'étape de vie.

Ton Para ▸ Fiche

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Âge figé : …	Ce Para ne vieillit plus. Gardé dans la partie.
Besoins pleins : …	Les besoins de ce Para restent pleins. Gardé dans la partie.
Journal de vie	Écrit la vie du Para dans un fichier sur ton Bureau.

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Exporter en fichier	Enregistre l'apparence du Para (visage, corps, tenues) dans un fichier sur ton Bureau.
Bibliothèque ▸ *chaque fichier exporté…*	Pose cette apparence sur ce Para ; son âge et sa personnalité restent.
Animations ▸ Jouer une animation	Demande un mot, puis liste les animations du jeu (voir la console).
Animations ▸ Relâcher la pose	Termine une pose tenue.
Forcer une action	Demande un mot et liste les actions du jeu qui y répondent ; `PILOT INTERAGIR <numéro>` en lance une, même hors de ses conditions.
Renommer (prénom, nom)	Une fenêtre du jeu demande le prénom et le nom.
Parasculpteur	Ouvre le Parasculpteur du jeu sur ce Para.
Cloner chez moi…	Une copie du Para rejoint ta famille.
Supprimer à jamais…	Supprime le Para pour de bon. Ne s'annule pas ; refusé pour le dernier Para de la famille.
Débloquer ce Para / Tout débloquer	Pour un Para planté sur place.

Famille et ville

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Argent et factures ▸ Argent : saisir	Un nombre pose l'argent de la famille ; +n ou -n ajoute ou retire.
Argent et factures ▸ Argent +1 000 / +10 000 / -1 000	Ajoute ou retire de l'argent.
Argent et factures ▸ Argent à 10 000 / à 100 000	Pose l'argent.
Argent et factures ▸ Jour de paie	Lance le jour de paie du jeu maintenant.
Argent et factures ▸ Effacer les factures	Efface les factures de la famille.
Argent et factures ▸ Factures : …	Coupe ou rallume les factures (le réglage du jeu).
Toute la famille ▸ Promotion pour tous…	Une promotion pour chacun dans la famille.
Toute la famille ▸ Combler les envies…	Accomplit les envies du moment de chacun.
Toute la famille ▸ Cuisine au max	La Cuisine de chacun au maximum.

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Toute la famille ▸ Tous vieillissent…	Chacun passe à l'étape de vie suivante.
Toute la famille ▸ Tenue à tous (…)…	Pose la tenue copiée sur chacun.
Plusieurs Paras ▸ …	Besoins pleins, Besoins au rouge…, Devenir amis, Devenir famille, Redevenir inconnus…, Compétences au max, Promotion…, Envies accomplies… : la fenêtre à cases choisit les Paras.
Vie de la ville ▸ Simulation : …	Allume ou éteint la vie de la ville.
Vie de la ville ▸ Jouer un jour…	Joue un jour de vie de la ville maintenant.
Vie de la ville ▸ Mode histoire : … / Événement aléatoire…	Mode histoire allumé ou éteint ; un événement tout de suite.
Vie de la ville ▸ Observatoire / Observatoire (fenêtre) / Observatoire affiché : …	La ville en un rapport : en message, dans une fenêtre du jeu, ou deux lignes gardées à l'écran.
Vie de la ville ▸ Population (journal)	Ce que fait chaque Para (règle, état, cible).
Temps ▸ Il est 8 h… / Il est 20 h…	Règle l'horloge.
Temps ▸ Passer au lendemain…	Passe au jour suivant.
Temps ▸ Objectif +25 (…)	Monte de 25 la population visée par le jeu ; la ligne montre la population et l'objectif.
Temps ▸ Repeuplement : …	Allume ou éteint le repeuplement automatique de la ville par le jeu.
Population ▸ +10 habitants / +25 habitants / Habitants à ajouter	De nouveaux habitants, sans famille.
Population ▸ Sans famille : … / Purger les sans-famille…	Compte les habitants sans famille ; les supprime (ne s'annule pas).
Narrateur ▸ …	Les réglages du Narrateur du jeu, chaque ligne avec sa valeur : Famille vieillit, Ville vieillit, Vitesse (+0,5 / -0,5), Grossesse % (+10 / -10), Jumeaux % (+10), Triplés % (+5), Trimestre (-120 min), Repas au travail, WC au travail, Fonds (+5000).

Scénarios ▸ *chaque scénario…* : joue un scénario sur ton Para (**Vie de rêve…** est livré avec le mod).

Plus

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Sauvegarde + archive	Sauvegarde par le jeu, puis archive la partie sur ton Bureau (F5).

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Sauvegarde auto : ...	Dit quelle sauvegarde automatique tourne : celle du jeu ou celle de ParaPilot.
Sans conséquence : ...	Mode sans conséquence allumé ou éteint (`F8`).
Restaurer une archive... ▸ ***chaque archive de la partie***	Remet une archive en place au prochain lancement (Annuler la restauration prévue apparaît dès qu'une est prévue).
Réalisateur ▸ **Suivre ce Para / Cadrer ce Para**	La caméra suit ton Para, ou le cadre une fois.
Réalisateur ▸ **Tour de ville filmé / Arrêter le tour**	D'un habitant au suivant toutes les huit secondes ; arrête le tour et la caméra qui suit.
Réalisateur ▸ **Cacher/montrer l'ATH**	`F11` fait pareil.
Réalisateur ▸ **Mode Photo du jeu**	Ouvre le mode Photo de Paralives.
Réalisateur ▸ **Flou adulte : ...**	Le flou de pudeur, pour les Paras de 18 ans et plus.
Objets et terrain ▸ **Tout réparer / Tout nettoyer / Éteindre les feux**	Chaque objet de la ville, terrains publics compris.
Objets et terrain ▸ **Enflammer ce Para... / Éteindre ce Para**	Met le feu à ton Para, ou l'éteint.
Objets et terrain ▸ **Provoquer une panne... / Réparer la panne**	La panne du jeu, allumée et réparée.
Réglages ▸ ***chaque section***	Ouvre cette section dans le formulaire du jeu (voir Chaque réglage plus bas).
Outils ▸ **Compatibilité du jeu**	Le rapport de la sonde : les points d'appui que le jeu a encore.
Outils ▸ **État des correctifs / Correctifs (fenêtre)**	Les correctifs de ParaPilot pour le jeu qui sont actifs.
Outils ▸ **Chargement (fenêtre)**	Le temps de chargement de chaque mod.
Outils ▸ **Réussite : ...**	Impose le résultat des actions risquées du jeu : 100 = tout réussit, 0 = tout rate, off = rendu au jeu. Ça dure jusqu'à ce que tu quittes le jeu.
Outils ▸ **Panneau ParaPilot**	Le panneau des réglages avancés du jeu (`F9`).

Le menu d'un autre Para

Ton Para sélectionné, clique un autre Para, puis **ParaPilot**.

LIGNE	CE QU'ELLE FAIT
Annuler : ...	Comme dans ton menu.
son prénom ▸ **Âge figé : ... / Besoins pleins : ...**	Comme dans Fiche, pour lui.
son prénom ▸ **Journal de vie / Exporter en fichier / Bibliothèque** ▸ **...**	Comme dans Fiche, pour lui.
son prénom ▸ **Amener *ton Para* ici**	Ton Para vient à côté de lui.
son prénom ▸ **Relâcher la pose**	Termine sa pose tenue.
son prénom ▸ **Parasculpteur / Cloner chez moi... / Supprimer à jamais... / Débloquer ce Para**	Comme dans Fiche, pour lui.
son prénom ▸ **Aux services sociaux... / Retour à la maison**	Comme dans Âge et vie, pour lui.
son prénom ▸ **Apparence** ▸ **...**	Copier et coller tenue, coiffure, barbe, maquillage, look ; Garde-robe ▸ Copier la garde-robe, Coller tout (...)....
son prénom ▸ **Caméra** ▸ **Suivre ce Para / Cadrer ce Para**	La caméra sur lui.
son prénom ▸ **Inviter et emménager** ▸ **Emménager chez moi... / Emménager + famille... / Inviter en visite**	Il rejoint ta famille (seul ou avec la sienne), ou vient juste en visite.
Relations avec *ton Para* ▸ **Bébé avec *lui*...**	Une grossesse entre les deux (deux adultes, pas de la même famille).
Relations avec *ton Para* ▸ **En un geste** ▸ **...**	Devenir amis, Tomber amoureux, Former un couple, Devenir famille, Devenir ennemis..., Redevenir inconnus....
Relations avec *ton Para* ▸ **Poser ou monter** ▸ ***chaque étiquette***	Pose une étiquette de relation, ou la monte d'un cran, y compris celles que le jeu cache.
Relations avec *ton Para* ▸ **Retirer** ▸ ***chaque étiquette*...**	Retire cette étiquette.
Relations avec *ton Para* ▸ **Plusieurs Paras** ▸ **...**	Devenir amis, Devenir famille, Redevenir inconnus... avec les Paras que tu coches.
Relations avec *ton Para* ▸ **Scénarios** ▸ **...**	Devenir amis... et Rivalité... sont livrés avec le mod.
Plus ▸ **Sauvegarde + archive / Sauvegarde auto : ... / Sans conséquence : ...**	Comme dans ton menu.

Le sol et les objets

Clique le sol ▸ **ParaPilot** : « Amener *ton Para* ici », **Réunir la famille**, **+1 habitant ici**, **+10 habitants ici**, **Population cible** (tu la tapes), **Observatoire**, **Sauvegarde + archive**, **Annuler : …**.

Clique un objet ▸ **ParaPilot** : **Casser**, **Réparer**, **Salir**, **Nettoyer**, **Feu…**, **Éteindre**, **À vendre**, **Pas à vendre**, **Supprimer…**.

Chaque réglage

Plus ▸ Réglages, une section à la fois. La valeur par défaut est entre parenthèses.

SECTION	RÉGLAGE	CE QU'IL FAIT
Confort	**Bandeau au chargement (Oui)**	Montre le badge de ParaPilot à chaque partie chargée.
Confort	**Badge natif (Oui)**	Le badge est une notification du jeu ; Non montre l'ancien bandeau pendant trente secondes.
Confort	**Bandeau replié, Bandeau X, Bandeau Y**	L'ancien bandeau : replié sur son titre, et sa position (réglée toute seule quand tu le déplaces).
Confort	**Discret (Non)**	Rien sur les objets ni sur le sol, pas de message après un clic, pas de résumé du matin, pas d'observatoire à l'écran, pas de bulle de nouvelle version. Le menu ParaPilot et la console restent.
Confort	**Résumé du matin (Oui)**	À 8 h chaque jour du jeu : argent, besoins critiques, factures, réglages ParaPilot actifs.
Confort	**Flou de pudeur (Oui)**	Oui : comme dans le jeu. Non : retiré pour les Paras de 18 ans et plus.
Confort	**Langue (auto)**	auto suit le jeu ; de, en, es, fr, it, pl, pt ou zh en impose une.
Sécurité	**Point de restauration (Oui)**	La sauvegarde et l'archive avant chaque ligne en ….
Sécurité	**Sauvegarde auto (minutes) (15)**	0 la coupe. Voir Le filet.
Sécurité	**Archives gardées (8)**	Archives datées gardées pour chaque partie.
Raccourcis	**Sauvegarder, Besoins de la famille, Annuler la dernière action ParaPilot, Mode sans conséquence, Panneau, Réalisateur (F5, F6, F7, F8, F9, F11)**	Les touches ; vide = pas de touche.
Raccourcis	**Modificateur des surfaces (auto)**	auto, alt, ctrl, shift ou altouctrl.

SECTION	RÉGLAGE	CE QU'IL FAIT
Menu	**Une ligne par catégorie**	La montre ou la cache.
Vie de ville	**Active (Non)**	La vie de la ville allumée ou éteinte.
Vie de ville	**Heure du tour (6)**	L'heure du jeu du tour quotidien.
Vie de ville	**Activités par jour (2), Couples par jour (1)**	Combien chaque jour.
Vie de ville	**Emménagement (%) (50)**	La chance qu'un nouveau couple emménage ensemble.
Vie de ville	**Grossesse (%) (15)**	La chance par jour et par couple.
Vie de ville	**Mariage (%) (10)**	La chance par jour, pour un couple d'au moins trois jours.
Vie de ville	**Rupture (%) (3)**	La chance par jour, pour un couple d'au moins deux jours.
Vie de ville	**Délai après rupture (jours) (14)**	Deux habitants dont le couple a pris fin ne sont pas remis ensemble pendant ce temps ; les ex, jamais.
Histoire	**Événements aléatoires (Non)**	Le mode histoire allumé ou éteint.
Histoire	**Événements toutes les (heures) (12)**	Les heures du jeu entre deux événements.
Parasculpteur	**Recherche (Oui), Nom au survol (Oui), Réparer les vignettes (Oui)**	La barre de recherche, le nom au survol, les vignettes manquantes.
Surface native	**Active (Oui)**	La ligne ParaPilot dans les menus du jeu.
Fiabilité	**Anti-effacement Workshop (Oui)**	Empêche le jeu d'effacer toute ta bibliothèque du Workshop quand Steam ne répond pas au lancement.
Fiabilité	**Bébé dans la bonne famille (Oui)**	Un bébé né d'une habitante rejoint la famille de sa mère, pas la tienne.
Fiabilité	**Anti-blocage du chargeur (Oui), Anti-blocage, délai (secondes) (120)**	Si l'écran de chargement attend le terrain plus longtemps que ça, ParaPilot passe à la suite au lieu d'attendre sans fin.
Fiabilité	**Emménager sans perte (Oui)**	Quand un Para emménage, l'argent, les terrains, l'inventaire et la collection de son ancienne famille suivent.
Fiabilité	**Chargeur, dossiers non numériques (Oui)**	Un dossier mal nommé dans le Workshop ne bloque plus tous les mods.

SECTION	RÉGLAGE	CE QU'IL FAIT
Fiabilité	**Gardes anti-tempête (Oui)**	Arrête trois erreurs du jeu qui se répètent à chaque image, et nomme le coupable une fois.
Fiabilité	**Manifeste des mods (Oui)**	La fenêtre Mods manquants.
Fiabilité	**Index des interactions (Oui)**	Une recherche plus rapide des actions du jeu.
Chargement	**Mesurer (Oui)**	Mesure le temps de chargement de chaque mod.
Mise à jour	**Chercher une nouvelle version au lancement (Non)**	Oui : une fois par lancement, lit un fichier public sur tanven.dev. Aucune donnée sur toi n'est envoyée.

Chaque commande de la console

À taper après `Ctrl + Maj + C`. `PILOT HELP` donne la même liste dans le jeu ; `PILOT HELP <mot>` cherche dedans.

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT
`PILOT HELP [mot]`	La liste des commandes, ou les lignes qui contiennent le mot.
`PILOT PLUS` (ou `PILOT MORE`)	La suite d'une longue réponse.
`PILOT FIND <mot>`	Trouve un réglage du jeu par un mot.
`PILOT SHORTCUTS`	Les raccourcis nommés vers les réglages du jeu (`faim.vitesse` pour la faim, par exemple).
`PILOT GET <raccourci>` / `PILOT SET <raccourci> <valeur>`	Lit ou écrit un réglage du jeu, gardé pour la suite.
`PILOT PRESETS` / `PILOT PRESET <nom>`	Des lots de réglages à thème.
`PILOT OVERRIDES` / `APPLY` / `CLEAR`	Les réglages que tu as gardés.
`PILOT UI`	Le panneau ParaPilot (`F9`).
`PILOT PIN <chemin>` / `UNPIN` / `PILOT HUD`	Des valeurs gardées à l'écran ; l'ancienne barre d'état.
`PILOT CHEATS [mot]` / `PILOT RUN <triche>`	Les triches du jeu, listées ou lancées.
`PILOT CLASSES` / `PILOT LIST <classe>`	Explorer les données du jeu.
`PILOT BACKUP`	Sauvegarde + archive (`F5`).
`PILOT SAUVEGARDEAUTO`	Quelle sauvegarde automatique tourne.
`PILOT RESTAURER [n|annuler]`	Liste les archives, prévoit une restauration, ou l'annule.

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT
`PILOT ANNULER`	Annuler (`F7`).
`PILOT RECENT [n]`	Tes actions récentes ; en rejoue une.
`PILOT CHERCHER <mot>`	Cherche dans le menu ParaPilot.
`PILOT SERENITE`	Mode sans conséquence (`F8`).
`PILOT AGE +1`, `ARGENT -1000`, `BESOINS 5`	Âge, argent, besoins.
`PILOT COMPETENCES 10|max`	Toutes les compétences à un niveau.
`PILOT PARA age|besoins on|off`	Âge figé, besoins pleins, pour un Para.
`PILOT ENCEINTE` / `PILOT GROSSESSE debut|milieu|terme`	La grossesse et son stade.
`PILOT BEBE mere|pere`	Place les derniers nouveau-nés dans la famille de la mère, ou de l'autre parent.
`PILOT STATUT <guid> ajouter|retirer`	Ajoute ou retire un statut.
`PILOT TRAIT <guid> ajouter|retirer` / `PILOT TRAITS` / `PILOT EVOLUER <trait> <évolution>`	Les traits, leur liste, leurs évolutions.
`PILOT CARRIERE <guid>`	Inscrit à un métier.
`PILOT LIEN <Para> amis|amour|couple|famille|ennemis|inconnus`	Une relation en un geste.
`PILOT RELATION <Para> <étiquette> +1|-1|retirer`	Une étiquette de relation.
`PILOT RENOMMER <prénom> [nom]` / `PILOT TELEPORTER <guid>`	Renommer, déplacer un Para.
`PILOT TENUE copier|coller`	Le presse-papiers de tenue.
`PILOT POUR foyer|tous|<guids> <commande>`	La même commande pour la famille, toute la ville, ou une liste.
`PILOT CASES <commande>`	La fenêtre à cases pour n'importe quelle commande.
`PILOT CHOISIR partenaire|premade|garderobe|ressusciter|services`	La fenêtre à portraits du jeu pour cette liste.
`PILOT PEUPLER <n>` / `PILOT PURGER [confirmer]`	Ajoute des habitants ; supprime les sans-famille.
`PILOT CONTEUR`	Les réglages du Narrateur.
`PILOT SCENARIO <nom>` / `PILOT VIE`	Joue un scénario ; écrit le journal de vie.
`PILOT CAMERA suivre|cadrer|tour|ath|photo`	Le Réalisateur (voir Pour aller plus loin).

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT
`PILOT PUDEUR on|off`	Le flou de pudeur.
`PILOT ANIMATIONS <mot>` / `PILOT ANIMER <n>|etat|stop`	Les animations.
`PILOT INTERACTIONS <mot>` / `PILOT INTERAGIR <numéro>`	Cherche et lance n'importe quelle action du jeu.
`PILOT REGLAGES <section>` / `PILOT CATEGORIE`	Une section de réglages dans le formulaire du jeu ; les catégories du menu.
`PILOT LANGUE <code>|auto`	La langue de ParaPilot, sans relancer.
`PILOT MONTRER <commande>` / `PILOT NOTIFIER <texte>`	La réponse d'une commande dans une fenêtre du jeu ; une notification du jeu.
`PILOT MANIFESTE [ecrire|prevenir]`	Les mods qui manquent à cette partie.
`PILOT COMPTER` / `PILOT AUTONOMIE` / `PILOT OBSERVATOIRE`	Population, familles et terrains ; ce que fait chaque Para ; le rapport de la ville.
`PILOT COMPATIBILITE` / `PILOT SONDE` / `PILOT FIABILITE`	Compatibilité, points d'appui, correctifs de ParaPilot.
`PILOT MODS` / `PILOT CHARGEMENT` / `PILOT COUT` / `PILOT VITESSE`	Mods branchés, temps de chargement par mod, coût de ParaPilot par image, index des interactions.
`PILOT VIGNETTES oui`	Refait toutes les vignettes du Parasculpteur.
`PILOT MISEAJOUR`	La vérification de version : son état, puis une nouvelle lecture.

ParaPilot Lite

ParaPilot Lite est un petit compagnon, sur le Steam Workshop et sur CurseForge. C'est un mod de données seules (aucun code ; Windows, pas encore essayé sur Mac) : un petit sous-menu **ParaPilot Lite**, en anglais, dans le menu de ton Para, dans celui d'un autre Para et dans celui du sol, plus 23 raccourcis de console (`HELP pilotsave` , par exemple). Rien dans la Lite ne s'annule. Les deux s'installent ensemble : quand cette version complète est installée, le menu de la Lite ne garde que les lignes qu'elle n'a pas (Lottery ticket, Screen filter, Day off +1, Clear wants, Skip to work) : rien n'est en double.

En un coup d'œil

- `F5` : Sauvegarde + archive. `F6` : besoins de la famille. `F7` : Annuler.
- `F8` : mode sans conséquence. `F9` : panneau de ParaPilot. `F11` : masquer et remontrer l'interface.
- Alt (ou Ctrl) + clic : les surfaces de clic. `Ctrl + Maj + C` : la console.
- Ton Para : tout. Un autre Para : ce qui le vise, et ce qui le lie au tien. **Chercher…** quand tu ne sais plus où est une ligne.
- Ta dernière action se défait avec **Annuler : …**. Le reste est dans l'archive datée sur ton Bureau.

Bon jeu.