

RPG MAKER 2003

MANUEL DE BASE

Auteur : UDun

E-Mail : webmaster@pc-infogame.com

Date : 12 Septembre 2004

TABLE DES MATIERES

<u>INTERFACE ET FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL</u>	3
INTRODUCTION.....	4
DESCRIPTION DU MENU.....	5
DESCRIPTION DE L'INTERFACE.....	6
CONTRUIRE UNE CARTE	9
<u>BASE DE DONNEES</u>	10
VUE GENERALE	11
HEROS	13
CLASSES.....	15
COMPETENCES.....	16
OBJETS.....	19
MONSTRES	22
GROUPES DE MONSTRES.....	25
ATTRIBUTS.....	26
STATUTS	27
ANIMATIONS DES COUPS	29
ANIMATIONS DES HEROS.....	31
OPTIONS DES COMBATS	32
TYPES DE TERRAINS	33
GESTION DES CHIPSETS	34
MESSAGES ET DIALOGUES.....	36
SYSTEME	37
MENUS.....	38
EVENEMENTS COMMUNS.....	39
<u>LES EVENEMENTS</u>	41
DEFINITIONS.....	42
PLACER DES EVENEMENTS	43
LES COMMANDES.....	45
DESCRIPTION DES EVENEMENTS (<i>PAGE 1</i>).....	46
DESCRIPTION DES EVENEMENTS (<i>PAGE 2</i>).....	52
DESCRIPTION DES EVENEMENTS (<i>PAGE 3/4</i>).....	58
<u>ASTUCES</u>	63
RECUPERER UN OBJET DANS UN COFFRE.....	64
UN EVENEMENT AVEC PLUSIEURS APPARENCES	65
<u>ANNEXES</u>	66
ETAPES POUR IMPORTER SES RESSOURCES	67
PARTAGER SON JEU.....	69

INTERFACE ET FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL

INTRODUCTION

Ce logiciel permet de créer ses jeux de rôle du type Super Nintendo. Il est assez facile à comprendre mais mérite quelques explications. Ce manuel détaille l'interface, la base de données ainsi que tous les événements.

Les impressions écrans correspondent à la version RPG Maker 2003 v1.09 traduit par Rabbi et Bodom-Child.

Le fonctionnement du logiciel

-> Le logiciel a besoin de ressources (images, sons...) pour que la création de jeux soit possible. Ces ressources sont les RTP qui sont classées par catégories dans un dossier RTP.

-> Logiquement, tout le monde possède les mêmes RTP. On ne devrait fournir que les ressources spécifiques au jeu qui sont placées dans le dossier RTP du jeu.

-> Cependant, j'ai créé un jeu de base nommé *Traduction* qui contient tout ce qui est nécessaire pour débiter un jeu (liste de sorts, groupes de monstres, objets...). Ce projet de base n'utilise que les RTP de son dossier. Les RTP fournies avec le logiciel sont donc inutiles. Il est donc intéressant pour chaque nouveau jeu de partir du projet *Traduction*.

Nom du jeu et répertoire

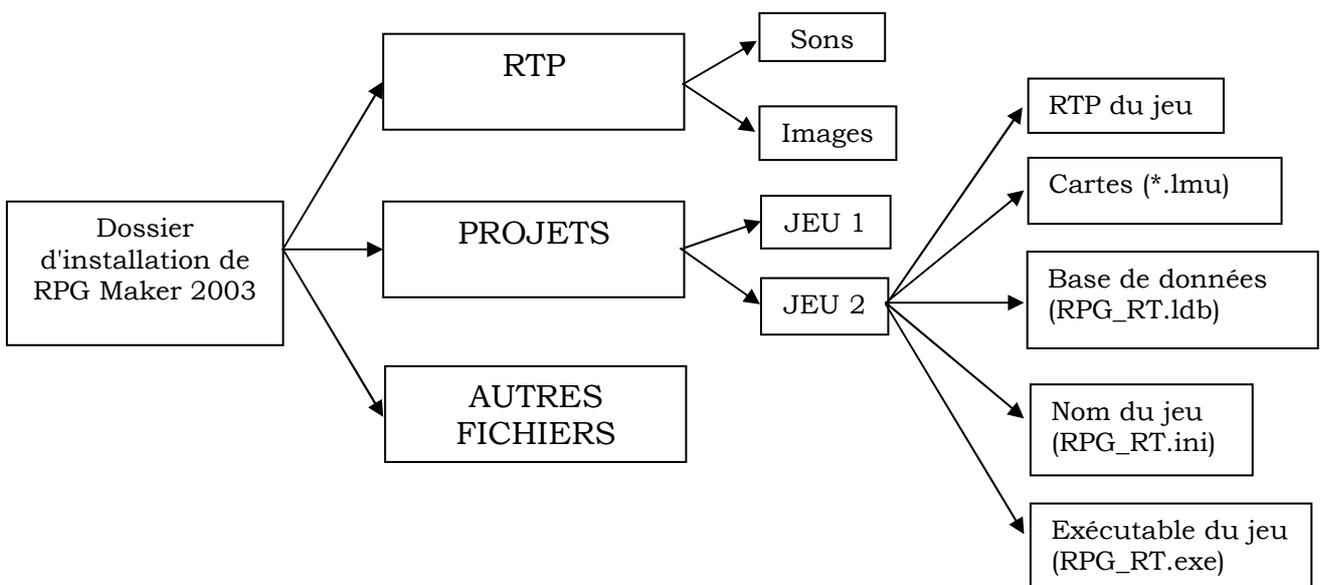
A chaque nouveau jeu, un répertoire est créé dans le dossier *Projets*.

-> Le nom du répertoire est facilement modifiable dans C:\...\Projets

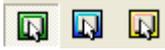
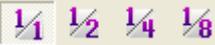
-> Le nom du jeu est inscrit dans le fichier RPG_RT.ini contenu dans le répertoire du jeu.

-> Le fichier RPG_RT.ldb contient toutes les informations de la base de données.

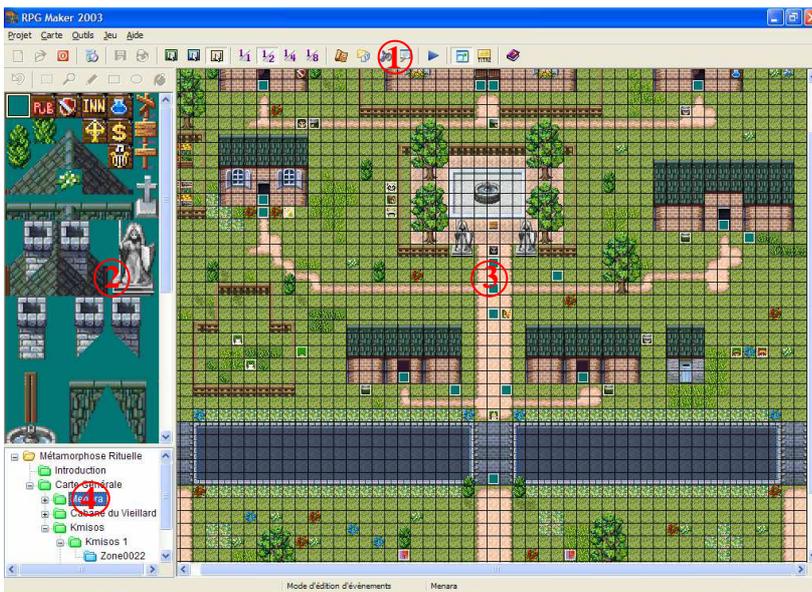
Schéma récapitulatif



DESCRIPTION DU MENU

ICONE	FONCTION
	Permet de réaliser un Game Disk, c'est-à-dire un exécutable qui contient tout le jeu et que l'on peut donner. Il est cependant plus utile de copier le dossier du jeu, surtout si on n'utilise pas les RTP du logiciel.
	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Carré vert</i> : il correspond à ce que l'on appelle la couche basse, c'est-à-dire la couche qui contient le décor de base (herbe, forêt ...). - <i>Carré bleu</i> : il correspond à la couche haute, celle qui contient des éléments plus précis (chaises, tables, arbres...). - <i>Carré jaune</i> : ce n'est pas une couche de décor mais une couche qui correspond aux événements. Un jeu ne pourrait exister sans événements qui consistent par exemple à faire dire un texte, lancer une musique, téléporter les personnages, ajouter de l'argent ...
	Plusieurs niveaux de zooms de la carte en cours.
	Affichage de la base de donnée. Elle contient toutes les informations sur le jeu (monstres, sorts, personnages...).
	Outil qui permet d'importer ses propres images, musiques... (c'est-à-dire, tout ce qui se situe dans les dossiers du projet). Il faut sélectionner dans quel dossier doit aller l'image puis <i>Importer</i> . Sélectionnez le fichier et l'outil vérifie l'image (taille et couleurs) et la copie dans le dossier choisi si elle est correcte. On peut aussi copier manuellement nos ressources dans les dossiers correspondants (musiques, sons, vidéos).
	Permet d'écouter une musique pour se passer le temps.
	Outil de recherche de variables, boutons ...
	Lance le jeu.
	Affiche le jeu en mode plein écran.
	Affiche l'écran titre au démarrage du jeu.
	Lance le fichier d'aide (souvent non fourni).

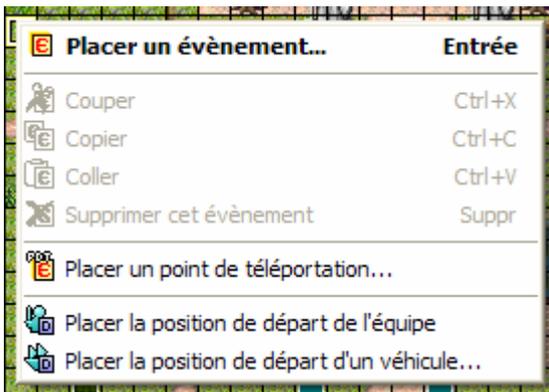
DESCRIPTION DE L'INTERFACE



- 1 : Barre d'outils.
- 2 : Chipset (fichier de décor) utilisée pour créer la carte.
- 3 : Carte en cours.
- 4 : Arborescence des cartes, sous cartes et zones de combats créées.

Le placement d'événements

Lorsque l'on est en mode événements (cliquez sur le carré jaune), un clic droit sur la carte amène le menu suivant :



Ces commandes se rapportent au placement d'événements.

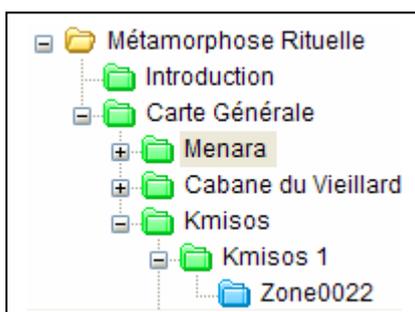
- > Permet de déplacer le héros sur une autre carte.
- > Indique la position de départ du groupe (OBLIGATOIRE).
- > Place les positions de départ des véhicules que le héros pourra utiliser.

-> Pour jouer, il est nécessaire de placer la position de départ du joueur. Il ne peut y avoir qu'une seule position de départ mais on peut à loisir modifier cette position pour tester une autre section du jeu.

-> Il peut y avoir autant de positions de départ de véhicules que l'on désire.

Arborescence des cartes

Un jeu est une succession de cartes et de zones de combats que l'on connecte par des événements qui téléportent le héros de l'une à l'autre.



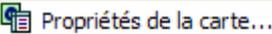
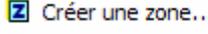
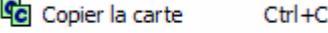
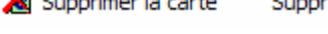
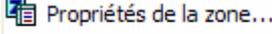
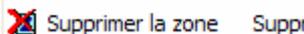
-> Dossier du jeu.

-> Carte.

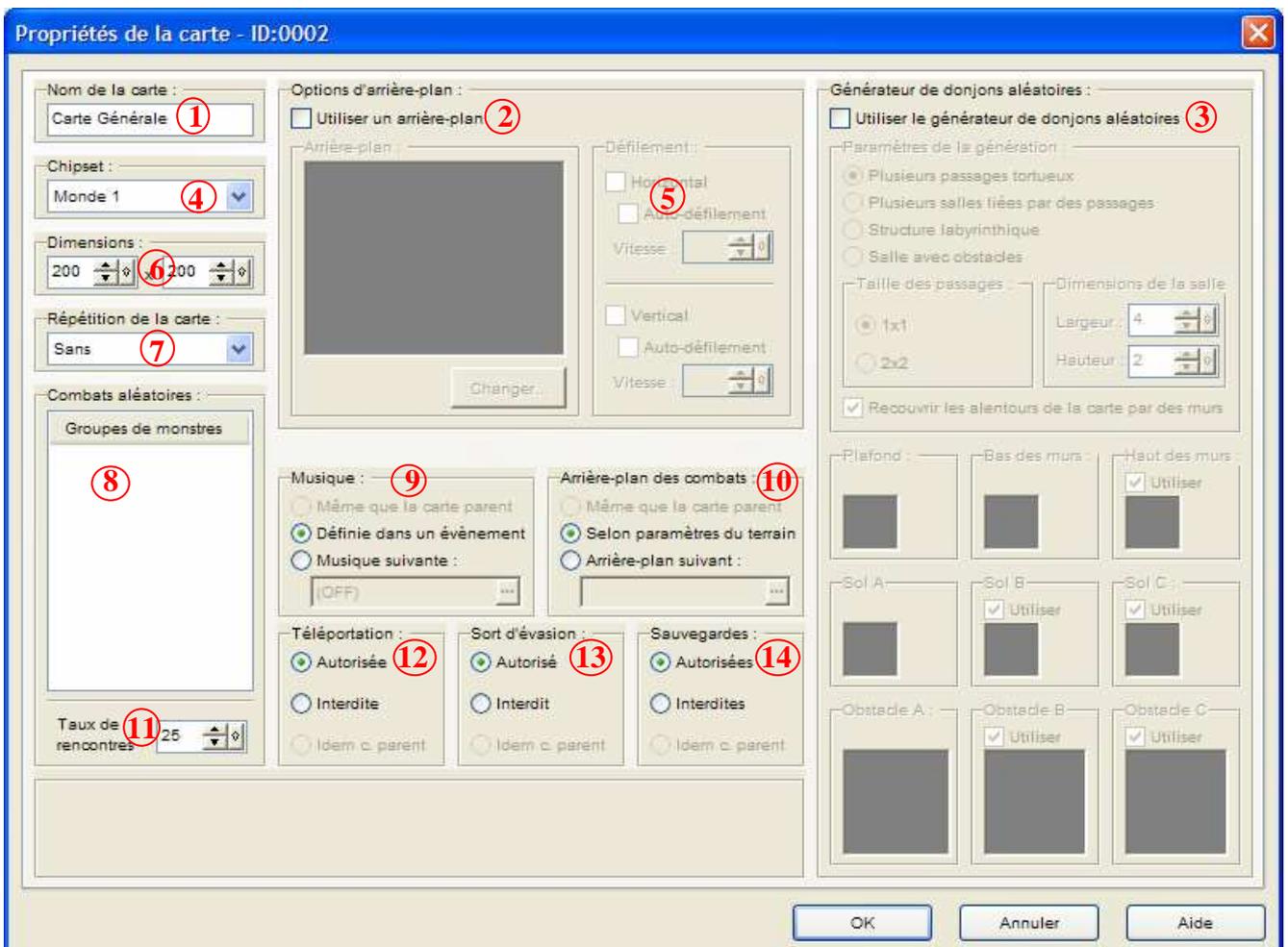
-> Sous Cartes : cartes et sous cartes n'ont aucune différence. C'est une question de présentation.

-> Zone de combat dans la carte supérieure.

Les propriétés de l'arborescence

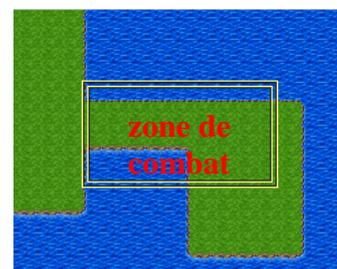
Un clic droit sur ...	Menu déroulant	Fonction
 Dossier du jeu	 	Permet de créer de nouvelles cartes.
 Carte	      	On peut : -> Modifier les propriétés de la cartes (voir ci-dessous*). -> Créer une sous carte. -> Créer une zone de combats (voir ci-dessous **). -> Générer un donjon aléatoire. -> opérations sur les cartes.
 Zone de combat	 	Grâce à <i>Propriétés de la zone</i> , on peut redéfinir les limites de la zone de combat.

* Détails sur les Propriétés de la Carte :



- 1 : Nom de la carte. Dans la barre de titre se situe l'ID de la carte.
- 2 : Active un arrière-plan qui apparaît quand on met une *case vide* souvent rose, qui est en fait transparente et laisse afficher un arrière-plan (appelé panorama)
- 3 : Générateur de donjons (pas très pratique).
- 4 : Sélection de la chipset, c'est-à-dire du fichier qui sert à créer le décor (couche basse et haute).
- 5 : Sélection d'un défilement horizontal et/ou vertical du panorama pour donner un effet de mouvement.
- 6 : Sélection de la taille de la carte.
*Attention : choisir au minimum une carte de la taille 20*15 sinon il y a des problèmes graphiques pour des cartes plus petites.*
- 7 : Sélectionnez un effet pour la carte (haut-bas, gauche-droite, les deux), c'est-à-dire que l'on imagine la carte comme une sphère. Si l'on choisit gauche-droite, quand on va tout à droite on se retrouve à gauche : la carte est infinie...
- 8 : Permet en double cliquant de sélectionner les groupes d'ennemis rencontrés
Peu utilisé car une carte complète n'est généralement pas toute une zone de combats, on préfère créer une aire de combat.
- 9 : Permet de choisir la musique pour la carte. Peu utilisé car une musique seule ne convient pas pour une carte entière, on préfère lancer soi-même les musiques par l'intermédiaire d'événements, donc laisser coché *Définie dans un événement*.
- 10 : Permet de sélectionner un arrière-plan de combat soit suivant le terrain (dans la Base de Données, on a attribué pour chaque "carré" de chipset un fond correspondant) soit un même fond pour toute la carte.
- 11 : Permet de sélectionner la fréquence des combats suivant le nombre de pas.
Attention : cette fréquence vaut pour toute la carte et s'applique à toutes les aires de combats à l'intérieur de la carte.
- 12 /13/14 : Autorise ou non la téléportation (changement de carte ou de lieu sur une même carte), la fuite pendant les combats et les sauvegardes.

**Placer une zone de combats



- 1 : Nom de la zone de combats.
- 2 : Choisir en double cliquant, les groupes d'ennemis que l'on peut rencontrer.
- 3 : Il faut délimiter la zone de combats sur la carte. La zone est matérialisée par un double contour jaune.

CONTRUIRE UNE CARTE

Les chipsets

-> Pour créer une carte, il faut sélectionner une chipset, c'est-à-dire un fichier graphique qui contient des éléments pour décorer la carte.

-> Une chipset s'applique à toute une carte. On sélectionne quelle chipset utiliser en faisant un clic droit sur la carte concernée dans l'arborescence des cartes. Dans *Propriétés de la carte*, sélectionnez la chipset à utiliser.

-> Attention, une chipset n'est qu'un fichier de dessin. Il faut auparavant définir dans la Base de Données le terrain, la praticabilité... de chaque chipset.

Décorer la carte

-> Un décor est composé de deux couches : la couche basse (décor de base) et la couche haute (objets plus précis). Sélectionnez une couche () et les objets de la chipset changent.

-> Il existe différents outils de dessin :



On utilise surtout le crayon qui permet de poser le décor sélectionné. Les autres outils posent le décor suivant des formes. Le décor étant à base de carrés, les cercles, rectangles... sont peu utiles.

Remarque :

-> On peut sélectionner une zone plus grande qu'un simple carré unitaire dans la chipset et la carte, il suffit de faire un clic droit qu'on laisse appuyé pendant que l'on sélectionne. C'est très pratique pour réaliser de grandes surfaces identiques.



-> Dans les chipsets, il existe souvent un carré de couleur unie (rose, jaune...). C'est en fait un décor transparent, une case vide.

-> Posez donc la couche de base puis embellissez avec la couche haute.

Tester le décor de la carte

-> Surtout il ne faut pas hésiter à tester le décor en lançant le jeu. Il existe deux commandes importantes pendant l'exécution du jeu :

-> tenir appuyé Ctrl permet de passer tous les décors.

-> F9 permet de modifier les valeurs des variables et l'état des boutons. On se déplace avec gauche-droite, on confirme avec Entrée et on modifie la valeur des variables ou l'état actif/inactif des boutons. C'est très utile pour tester des sections de notre jeu sans avoir à jouer réellement.

-> Pour tout problème de décor, il faut se référer à la Base de Donnée au niveau des chipsets et vérifier que les déplacements autorisés sur les portions de décors sont corrects.

BASE DE DONNEES

Introduction

La Base de Données est l'outil qui contient toutes les informations de notre jeu, toute sa configuration. C'est ici que l'on crée les objets et leurs fonctions, que l'on invente des monstres, des sorts...

Elle se lance à partir de l'icône : .

Idée personnelle

-> J'ai réalisé un projet nommé *Traduction* qui contient tout ce qui est nécessaire pour débiter un jeu sans avoir à passer des heures à configurer la base de données.

-> Le dossier *Traduction* contient toutes les ressources nécessaires (les noms de fichiers sont traduits en français) ainsi qu'une base de données complète (liste de sorts, d'objets, de monstres...). La Base de Données se réfère aux fichiers du dossier *Traduction*. Autrement dit, les RTP fournis avec le logiciel sont inutiles.

-> Il est donc plus intéressant de toujours débiter un jeu en partant du dossier *Traduction*.

Un survol de la base de données

Voici les différentes catégories de la base de données :

- > *Héros* : les caractéristiques des héros.
- > *Classes* : les métiers que l'on peut affecter au héros (peu utile).
- > *Compétences* : la liste des sorts et leurs effets.
- > *Objets* : la liste de tous les objets du jeu.
- > *Monstres* : la liste des monstres et de leurs caractéristiques.
- > *Groupes de Monstres* : les groupes que l'on peut rencontrer dans les aires de combats.
- > *Attributs* : les différents éléments et attributs d'armes qui permettent d'établir des niveaux de résistances pour les héros et ennemis.
- > *Statuts* : les différents changements d'états.
- > *Animations des coups* : animations des sorts.
- > *Animations des héros* : mouvements des héros.
- > *Options des combats* : disposition du combat et commandes pendant les combats.
- > *Types de terrains* : la liste des arrière-plans de combats.
- > *Gestion des chipsets* : tout ce qui concerne le décor.
- > *Messages et dialogues* : vocabulaire pour les magasins, les unités...
- > *Système* : sons, écran titre/fin, véhicules...
- > *Menu* : modification du menu que l'on appelle avec Echap dans le jeu et du menu de combat.
- > *Événements communs* : liste des événements qui peuvent être appelés à n'importe quel moment dans le jeu sans nécessiter de "cases" événements.

Listes et nombre maximum d'éléments

- Dans les onglets de la base de données où il y a des listes (héros, objets, sorts...), on peut définir le nombre maximum d'éléments que l'on peut créer. Ce nombre peut-être modifié mais ne peut, par défaut, dépasser une valeur maximale.



- Pour augmenter la valeur maximale du nombre d'éléments, il faut utiliser *Assistant & RMHacker* fourni dans le dossier du logiciel.

- On peut ainsi fixer nos valeurs maximales

- Dans les listes, avec un clic droit, on peut faire des copier-coller. La multicopie permet de copier toute une portion de liste. On se place sur le premier objet, on sélectionne *Multicopie* et on indique le nombre d'éléments à copier à partir du premier objet.

HEROS



- 1 : Nom du héros.
- 2 : Le grade n'a aucune influence sur les paramètres.
- 3 : Niveau initial et maximum du héros (utile pour tester le personnage à un certain niveau).
- 4 : Liste des héros.
- 5 : Options peu importantes.
- 6 : Chance de réaliser des coups critiques.
- 7 : Equipement initial (arme, bouclier, armure, casque, accessoires). (J'ai créé une arme : les poings que possèdent tous les personnages au début).
- 8 : Les classes permettent d'appliquer un profil aux héros (caractéristiques, sorts...). Peu utilisé.
- 9 : Visage du personnage sélectionné (c'est l'image que l'on verra dans les menus).
- 10 : Animation de combat quand le personnage n'est pas équipé (Dans mon cas, elle n'est pas utile puisque j'ai créé l'arme poings qui possède sa propre animation).
- 11 : Sélection du personnage que l'on verra sur les cartes.

12 : Les courbes de caractéristiques représentent l'évolution du personnage pour chaque niveau :

- > Points de vie et Points de magie : HP et MP maximums.
- > Attaque : puissance des coups physiques.
- > Défense : diminution des dégâts physiques.
- > Agilité : vitesse de la barre dans les combats.
- > Intelligence : on peut définir pour les sorts si l'intelligence aura une influence sur les dégâts occasionnés (voir la Base de Données, onglet *Compétences*).

13 : Liste des sorts appris suivant les niveaux.

14 : Animation du héros pendant les combats.

15 : Niveau de résistance face aux statuts (poison, morphée...).

16 : Niveau de résistance face aux attributs/éléments (glace, feu, épée...).

Remarque :

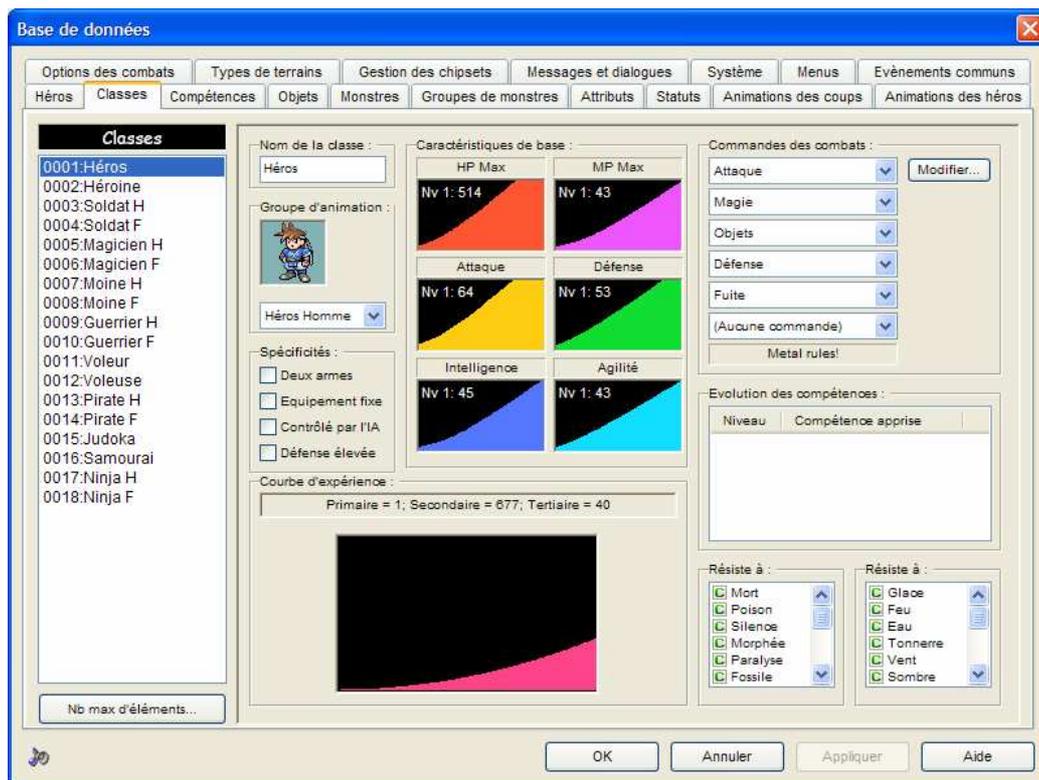
- > Le niveau de résistance est une lettre de A à E. Ce sont respectivement dans les onglets *Statuts* et *Attributs* que l'on fixe le niveau de résistance (en pourcentage) pour chaque lettre. Cliquez sur une lettre pour passer à la suivante.
- > Par exemple, si on fixe : A(100%), B(80%), C(60%), D(30%), E(0%), un personnage de niveau A face au poison est très vulnérable tandis qu'au niveau E, il est insensible au poison.

17 : On peut modifier l'allure de la courbe d'expérience. Le premier onglet affiche l'expérience totale accumulée et le second, l'expérience nécessaire pour passer au niveau suivant.

Remarque :

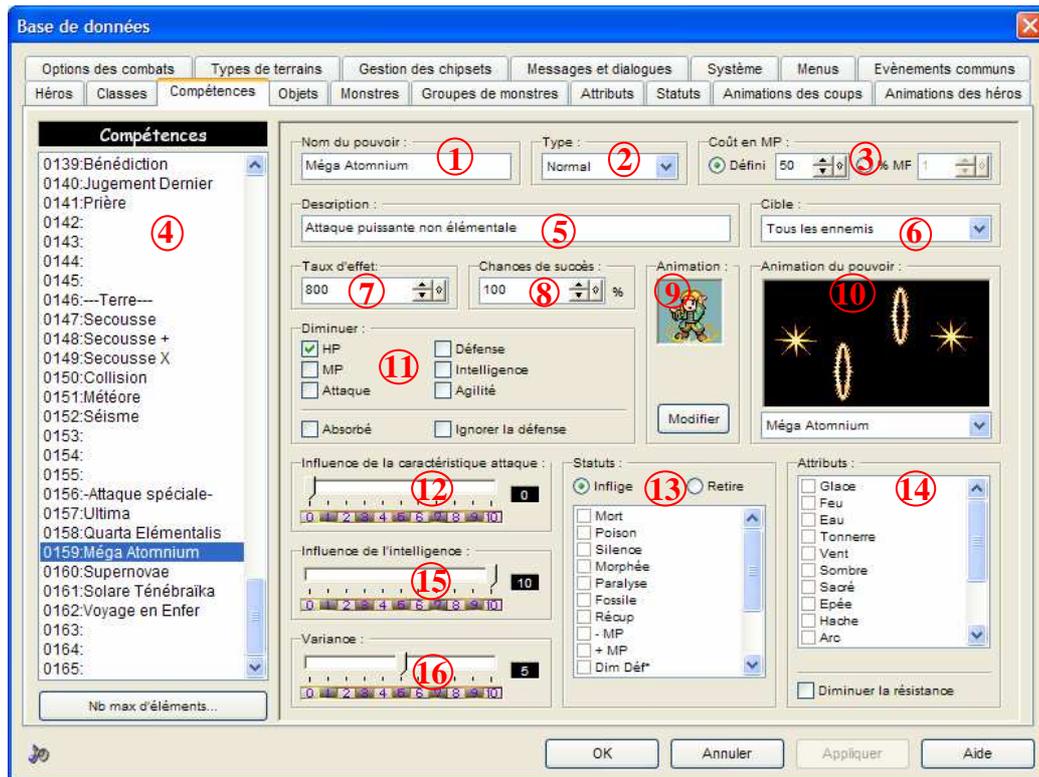
- > Pour modifier l'évolution des courbes de points de vie, magie, attaque, défense, intelligence et agilité, il suffit de double-cliquer sur la courbe correspondante. Il y a 3 manières de modifier l'évolution :
 - > en cliquant sur la courbe, on place manuellement nos points.
 - > en cliquant sur une allure (génie, bon, nul, moyen).
 - > avec *Spécifier Extremum*, on indique une valeur pour le niveau 1 et le niveau 99 puis on choisit le type d'accroissement.
- > Pour modifier la courbe d'expérience, on adapte l'évolution suivant 3 degrés d'accroissements. C'est à nous de voir si les valeurs d'expériences nous paraissent satisfaisantes.

CLASSES



- > Les classes sont moins utilisées.
- > Leur intérêt est de définir des "métiers" comme voleur, guerrier, mage et créer ainsi des courbes caractéristiques.
- > Dans le menu *Héros* on peut appliquer un métier et obtenir directement un profil. Un profil est caractérisé par des courbes spécifiques (par exemple l'attaque monte plus vite chez un guerrier qu'un magicien contrairement aux MP), les résistances aux attributs et statuts, la liste des sorts appris suivant les niveaux et un menu personnalisé.

COMPÉTENCES



1 : Nom du sort.

2 : Type de sort :

- > *normal* : sort classique.
- > *téléporteur* : sort de téléportation.
- > *fuite* : sort de fuite.
- > *interrupteur* : sort qui active un interrupteur.

3 : Coût en MP pour lancer le sort (soit un nombre défini soit un pourcentage des MP maximum du personnage).

4 : Liste des sorts.

5 : Description du sort telle qu'elle apparaît dans les menus.

6 : Cible du sort (un ennemi, tous les ennemis, un allié, toute l'équipe, le lanceur du sort).

7 : Dégâts infligés par ce sort.

8 : Chance de réussir le sort.

9 : Animation du personnage pour le lancement d'un sort. En cliquant sur *Modifier*, on peut choisir le type d'animation ainsi que le mouvement du personnage (aucun, pas avant, saut en avant).

- 10** : On choisit l'animation associée à ce sort (les animations sont répertoriées dans l'onglet *Animations des Coups*). (Par commodité, j'ai nommé l'animation du même nom que le sort auquel elle correspond).
- 11** : On indique les caractéristiques touchées par le sort. Les caractéristiques concernées perdront/gagneront autant qu'il a été défini dans le taux d'effet (7).
- 12** : Réglez la barre pour que le nombre de dégâts subisse une variation en fonction de l'attaque du personnage qui lance le sort.
- 13** : Choisissez si le sort inflige/retire un statut.
- 14** : Choisissez à quel attribut se rattache le sort (épée, glace...) pour que la cible suivant ses niveaux de résistance craignent plus ou moins le sort.
- 15** : Réglez la barre pour que le nombre de dégâts subisse une variation en fonction de l'intelligence du personnage qui lance le sort.
- 16** : Réglez la barre pour que le nombre de dégâts subisse une variation. De cette manière, le nombre de dégâts n'est pas toujours identique.

Remarque : suivant la cible du sort (allié ou ennemi), des propriétés changent :

- > *catégorie 11* : on diminue les caractéristiques de l'ennemi alors qu'on augmente celles des alliés
- > *catégorie 13* : on inflige un statut aux ennemis tandis que l'on retire aux alliés.
- > *catégorie 14* : les alliés résistent aux attributs et on peut augmenter leur résistance alors qu'on on sélectionne juste l'attribut pour un ennemi et on peut lui diminuer sa défense.

Remarque : les taux d'influence (intelligence, attaque, variation) varient sur une échelle de 0 à 10. A 0, la caractéristique n'a pas d'influence sur les dégâts tandis qu'au niveau 10, la caractéristique influe beaucoup.

Remarque : le fait d'augmenter ou diminuer la résistance face à un attribut (*catégorie 14*) est spéciale puisque le personnage concerné monte/diminue d'un niveau de résistance (passage de A à B ou E à D par exemple). Mais si le sort est utilisé plusieurs fois, le personnage gagnera vite le niveau E pour être insensible. A utiliser avec prudence donc.

Les différents sorts que j'ai créés

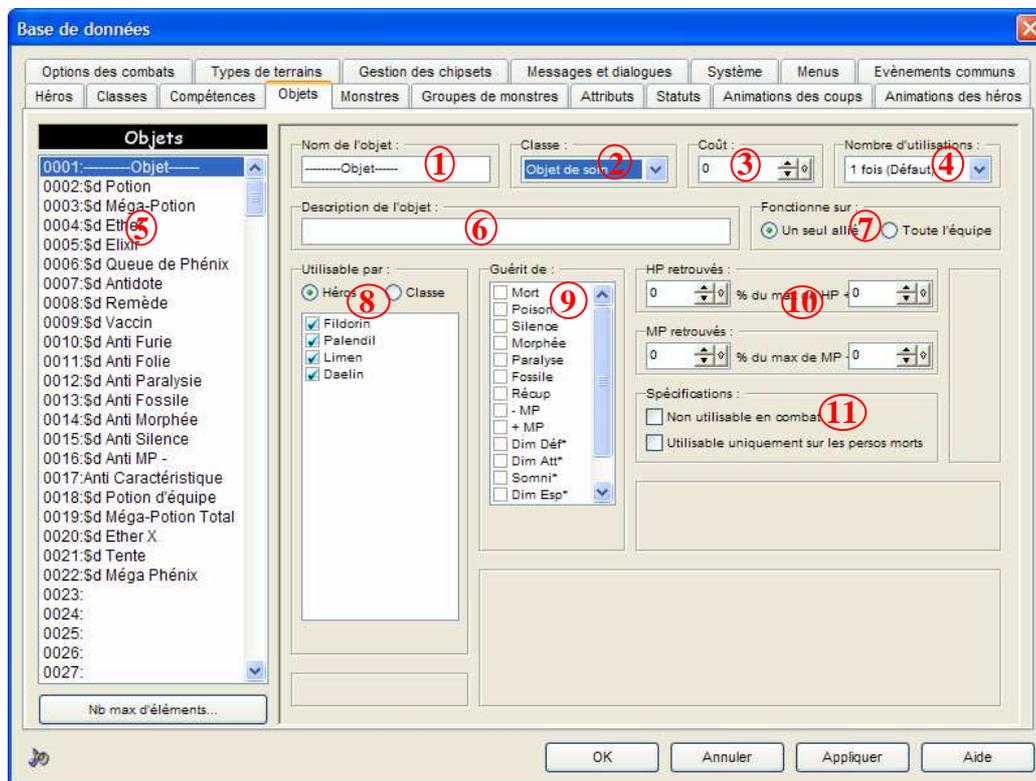
TYPE DE SORT	CIBLE	COÛT MP ET DEGATS	INFLUENCES
Altération d'état	- version simple : une personne - version + : tous les ennemis/équipe	Variable.	Aucune.
Soins et vie	- version simple : une personne - version + : tous les ennemis/équipe	Variable.	Variables.

Sorts élémentaux (feu, glace, vent, tonnerre, eau, terre, ténèbres, sacré)	Sur un individu	- version simple (4MP/150 Dégâts) - version + (8MP / 450 Dégâts) - version X (16MP / 750 Dégâts)	- intelligence 3, variation 3 - intelligence 4, variation 4 - intelligence 5, variation 5
	Sur tous les ennemis ou toute l'équipe	- version simple (4MP/150 Dégâts) - version + (8MP / 450 Dégâts) - version X (16MP / 750 Dégâts)	- intelligence 3, variation 3 - intelligence 4, variation 4 - intelligence 5, variation 5
Sorts Spéciaux	Tous les ennemis	Variable.	Variable.

OBJETS

Suivant la classe de l'objet, les options diffèrent.

Classe : *Objet de Soin*



1 : Nom de l'objet.

2 : Classe (dans ce cas *Objet de soin*).

3 : Prix de l'objet (à la vente, le prix est divisé par 2).

4 : Nombre d'utilisations de l'objet (1,2 ou illimitée).

5 : Liste des objets.

6 : Description de l'objet.

7 : L'objet agit sur un personnage ou sur toute l'équipe.

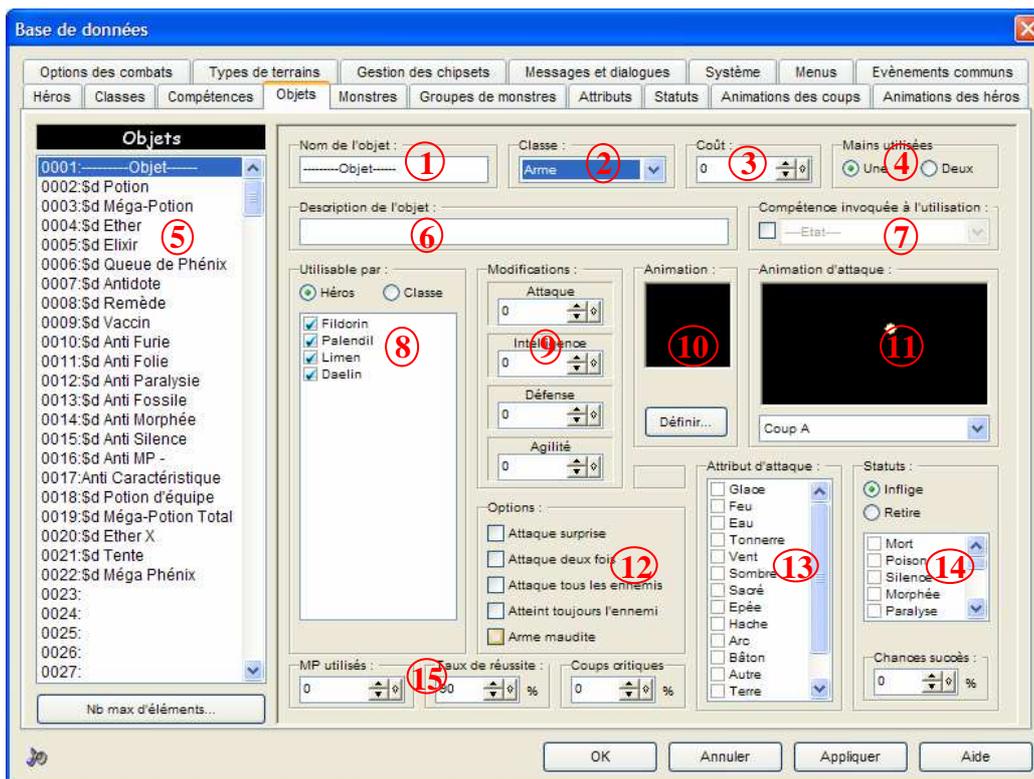
8 : Cocher les personnages/classes qui peuvent utiliser cet objet.

9 : Statuts guéris.

10 : Sélectionnez un nombre précis ou un pourcentage si des points de vie/magie sont récupérés.

11 : - Objet seulement utilisable dans les menus.
- Objet efficace seulement si le héros est mort.

Classe : Arme, Bouclier, Casque, Armure, Accessoires



- 1 : Nom de l'objet.
- 2 : Classe (*arme, bouclier, armure, casque, accessoire*).
- 3 : Prix de l'objet.
- 4 : Dans le cas d'une arme, l'objet peut nécessiter une main ou les 2 (2 mains empêchant l'utilisation de bouclier).
- 5 : Liste des objets.
- 6 : Description de l'objet.
- 7 : Un sort peut-être lancé à chaque utilisation de l'arme.
- 8 : Liste des héros/classes qui peuvent s'équiper de ces objets.
- 9 : Modifications que l'objet apporte sur les caractéristiques.
- 10 : Animation de combat pour le personnage. En cliquant sur *Définir*, on choisit une animation qui correspond à l'arme, on définit les mouvements du héros, sa fréquence d'attaque ainsi que des options si l'arme est à longue portée.
- 11 : Animation pour cette arme.
- 12 : Dans le cas d'une arme, ce sont des options sur l'attaque. Dans les autres cas, on trouve des options telles que le coût des mp divisé par 2, pas de dégâts sur certains terrains...

13 : Attributs que possèdent cet objet.

14 : L'objet inflige/retire un statut avec un certain pourcentage de réussite.

15 : Dans le cas d'une arme, on peut définir si son utilisation coûte en MP ainsi que la chance de réussir son coup et de faire un coup critique.

Classe : *Objet-clé*

Cet objet n'a pas de propriétés particulières. C'est un objet que l'on doit par exemple récupérer, trouvé... On peut tester sa présence dans l'inventaire.

Classe : *Livre*

C'est un objet qui permet d'apprendre une compétence. On doit préciser la compétence apprise.

Classe : *Parchemin*

C'est un objet qui permet de lancer un sort. Il faut sélectionner le sort invoqué ainsi que le message qui apparaît (nom de l'objet ou nom du sort utilisé)

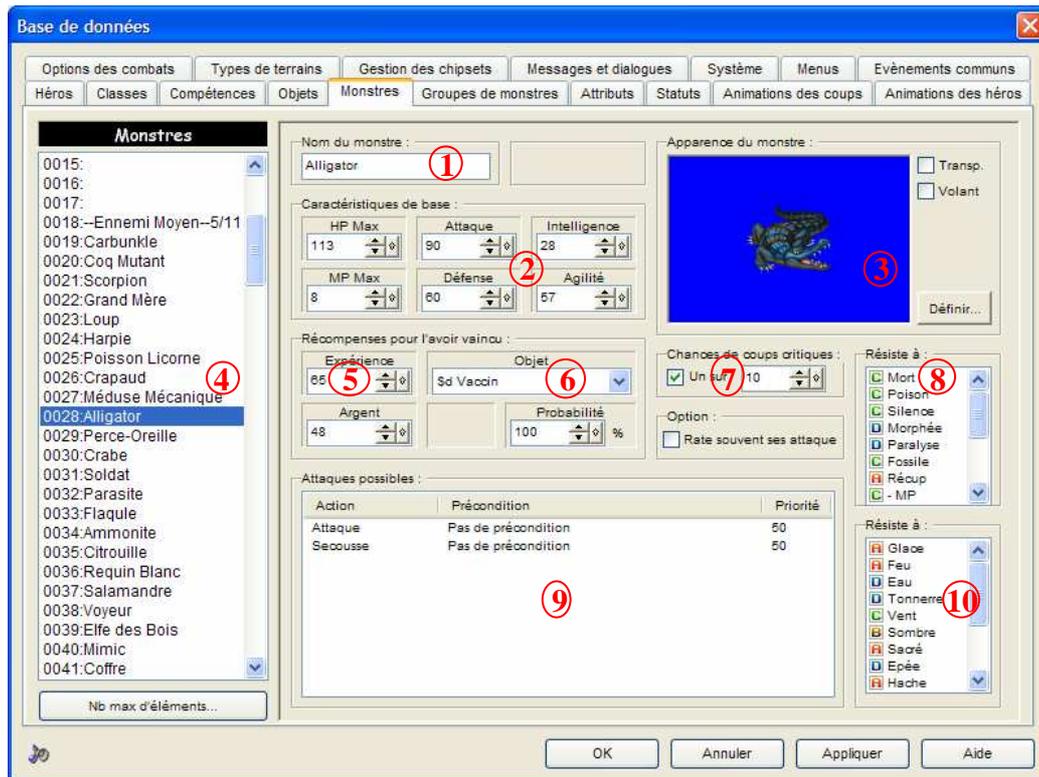
Classe : *Modificateur*

Ces objets permettent de faire varier les caractéristiques (attaque, défense, intelligence, agilité, points de vie et magie) une fois utilisés.

Classe : *Interrupteur*

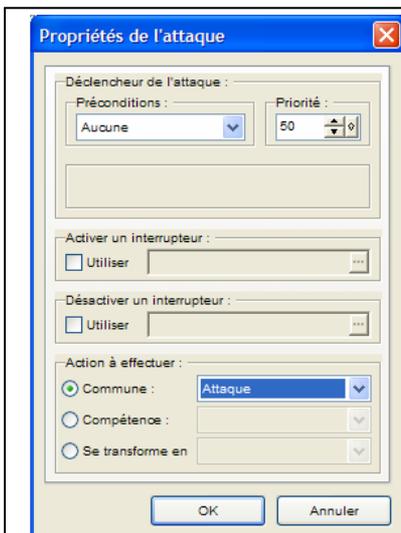
Ces objets activent un interrupteur. On définit si on peut utiliser l'objet sur les cartes et pendant les combats.

MONSTRES



- 1 : Nom du monstre.
- 2 : Caractéristiques du monstre.
- 3 : Image du monstre. Il y a 2 options : transparent et volant pour donner l'impression que le monstre flotte.
- 4 : Liste des monstres.
- 5 : Expérience et argent remportés à la fin du combat.
- 6 : Objet que l'on peut gagner avec une certaine probabilité.
- 7 : Probabilité de réaliser un coup critique et option pour que le monstre rate souvent ses attaques.
- 8/10 : Résistance du monstre face aux statuts/attributs.
- 9 : Liste des attaques de l'ennemi.

Remarque : on définit des attaques en double-cliquant dans la fenêtre (9). Le fonctionnement général est le suivant : le monstre doit jouer, suivant les conditions et la priorité définie pour chaque attaque, le monstre effectue une action.



Conditions pour déclencher l'attaque

- > Aucune.
- > Interrupteur activé.
- > Tours effectués (la première valeur indique que tous les x tours l'attaque sera répétée, la seconde valeur indique le numéro du tour de départ).
- > Nombre de monstres [min ; max].
- > HP/MP du monstre [%min ; %max].
- > Niveau moyen de l'équipe [niv min ; niv max].
- > Epuisement de l'équipe [%min ; %max].

$$\text{Epuisement} = 100 - 200 \times (\text{HP Courant} / \text{HP Max}) - (\text{MP Courant} / \text{MP Max}) / 3$$

Priorité :

C'est l'importance de l'attaque. Ce ne sont pas des pourcentages. Mettre des priorités du type 50/45/55.

Interrupteur

Si la condition est validée, on peut rendre un interrupteur actif ou inactif.

Actions à effectuer

- > Différentes attitudes (attaque, attend, fuit...).
- > Lance un sort.
- > Se transforme en un autre ennemi.

Les catégories de monstres que j'ai créées

J'ai défini des groupes d'ennemis selon des critères d'expériences, de caractéristiques...

MONSTRES		HEROS	
Type d'ennemis	Caractéristiques	Niveaux	Expérience
Faible	-> Déf [54 ;70] -> Attq [50 ;67] -> Agil [45 ;54]	1-5	3000 (5 niveaux) 70/Combat (~50 combats)
Moyen	-> Déf [70 ;100] -> Attq [67 ;99] -> Agil [54 ;72]	5-11	13000 (6 niveaux) 140/Combat (~90 combats)
Fort	-> Déf [100 ;140] -> Attq [99 ;141] -> Agil [72 ;99]	11-18	28000 (7 Niveaux) 280/Combat (~100 combats)
Puissant	-> Déf > 140 -> Attq > 141 -> Agil > 99	18-

Liens entre dégâts-attaque-défense

Si l'on prend un individu sans défense et un ennemi avec une attaque x, le nombre de dégâts sera de x/2. Le nombre de dégâts vaut la moitié de l'attaque mais il y a l'influence de la défense. Les dégâts sont précis à + ou - 10%.

DEF = 0% ATT => DEG 100%	DEF = 125% ATT => DEG 37.5%
DEF = 25% ATT => DEG 87.5%	DEF = 150% ATT => DEG 25%
DEF = 50% ATT => DEG 75%	DEF = 175% ATT => DEG 12.5%
DEF = 75% ATT => DEG 62.5%	DEF = 200% ATT => DEG 0%
DEF = 100% ATT => DEG 50%	

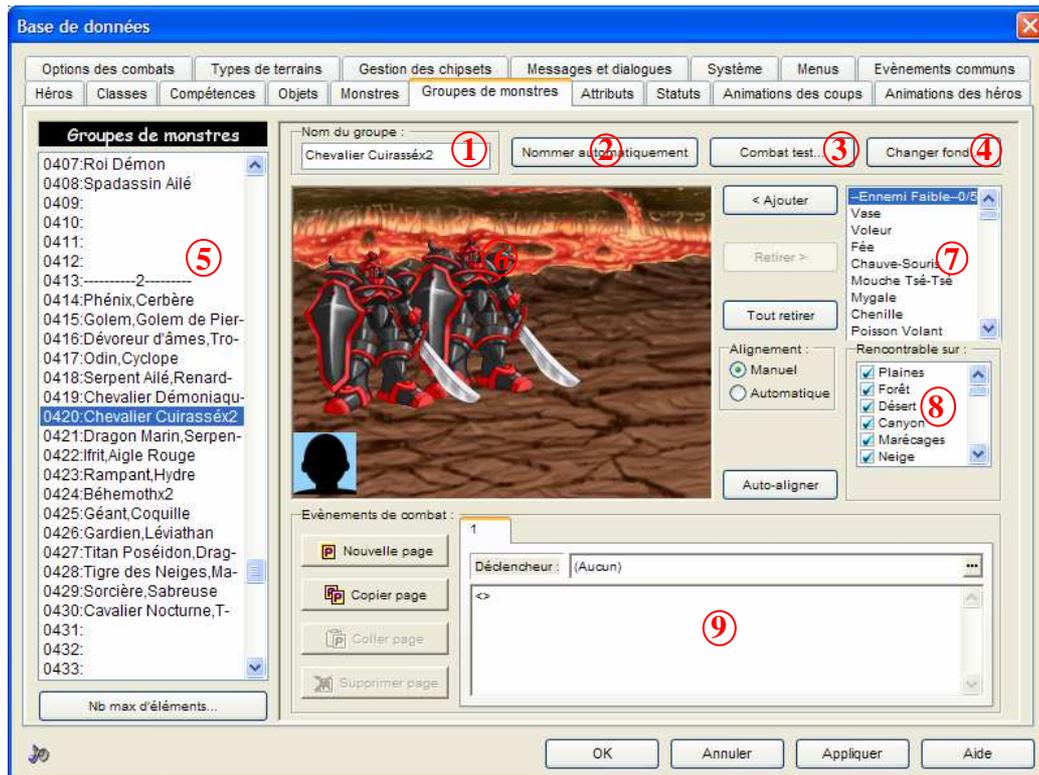
Exemple :

- ennemi (attaque 200), héros (défense 0) => dégâts 100
- ennemi (attaque 200), héros (défense 100) => dégâts 75
- ennemi (attaque 200), héros (défense 50) => dégâts 87.5
- ennemi (attaque 200), héros (défense 200) => dégâts 50
- ennemi (attaque 200), héros (défense 400) => dégâts 0

Je suis arrivé finalement à définir les limites maximales du plus fort de ennemi de chaque catégorie :

	Faible	Moyen	Fort	Puissant
Attaque	70	126	180	360
Défense	35	95	157	320
Agilité	25	48	90	125
Expérience	60	85	140	350
Argent	35	95	185	450

GROUPES DE MONSTRES



1 : Nom du groupe de monstres.

2 : Nom automatique donné suivant le nom et le nombre d'ennemis.

3 : Test du combat (on définit quelques options suivant le niveau des héros, le nombre de héros, l'équipement...).

4 : Changer le fond de combat.

5 : Liste des groupes de monstres.

6 : Vue et disposition des ennemis (un clic droit sur un ennemi le rend invisible, il est caché et n'apparaîtra que sur un événement => 9).

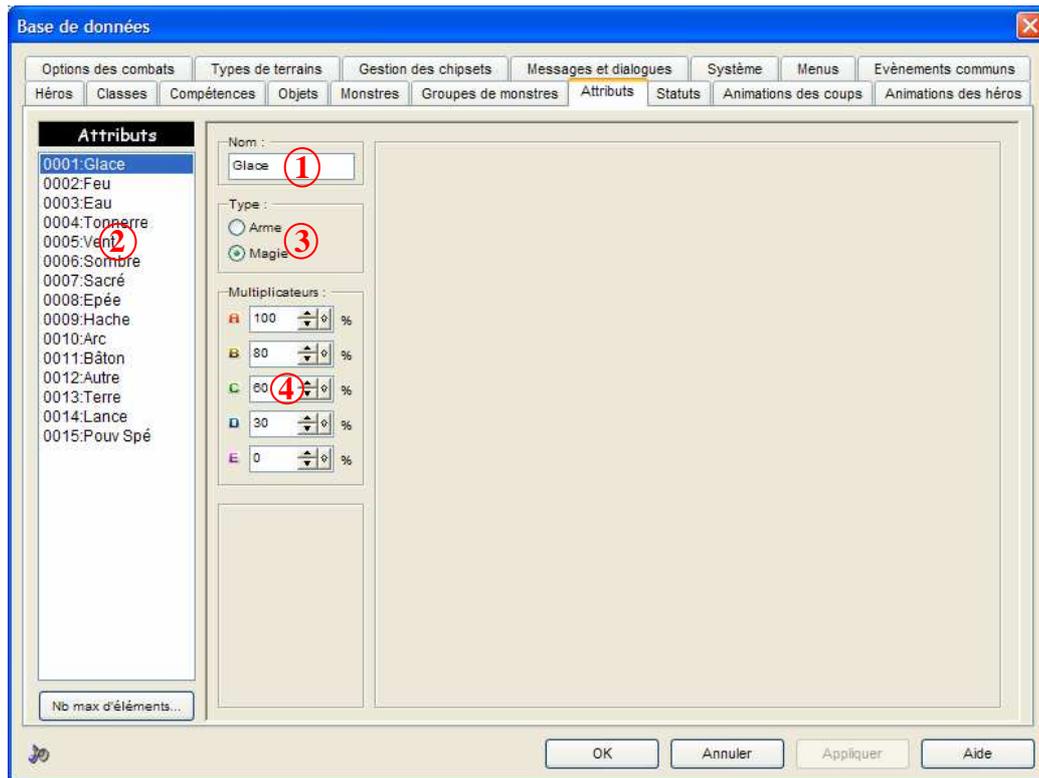
7 : Ajout des ennemis (au maximum 8) avec une option pour l'alignement.

8 : On choisit dans quel type de terrain les ennemis peuvent apparaître (lié à *Gestion des Chipsets* et *Types de terrains*).

9 : On peut définir des événements pour faire des combats plus vivants (comme pour des combats contre des boss). On choisit la condition qui lance l'événement dans *Déclencheur* puis l'effet en double cliquant dessous.

Remarque : j'ai fait des groupes de monstres par niveau (faible, moyen, fort, puissant) avec un nombre d'ennemis croissant jusqu'à un seuil raisonnable. Puis des groupes mixtes indiqués par exemple par Faible/Moyen => 3/2 (3 faibles, 2 moyens).

ATTRIBUTS

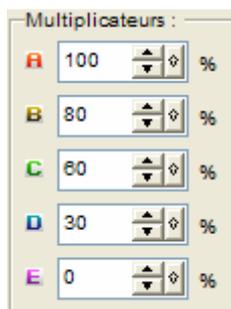


Les attributs permettent d'établir des niveaux de résistance pour les ennemis et les héros en fonction des armes (épée, hache...) et des éléments (glace, eau...).

- 1 : Nom de l'attribut.
- 2 : Liste des attributs.
- 3 : Type d'attribut (arme ou magie).
- 4 : Différents niveaux de résistance. Une lettre correspond à un pourcentage. A 100%, le héros craint toujours cette attribut alors qu'à 0% il est invulnérable.

Remarque :

- > Dans les onglets *Héros* et *Monstres*, il faut définir la résistance de chaque héros et monstres face aux attributs. Les individus sont donc plus ou moins sensibles.
- > Dans les onglets *Objets* et *Compétences*, on définit si le sort/objet est attaché à un attribut.



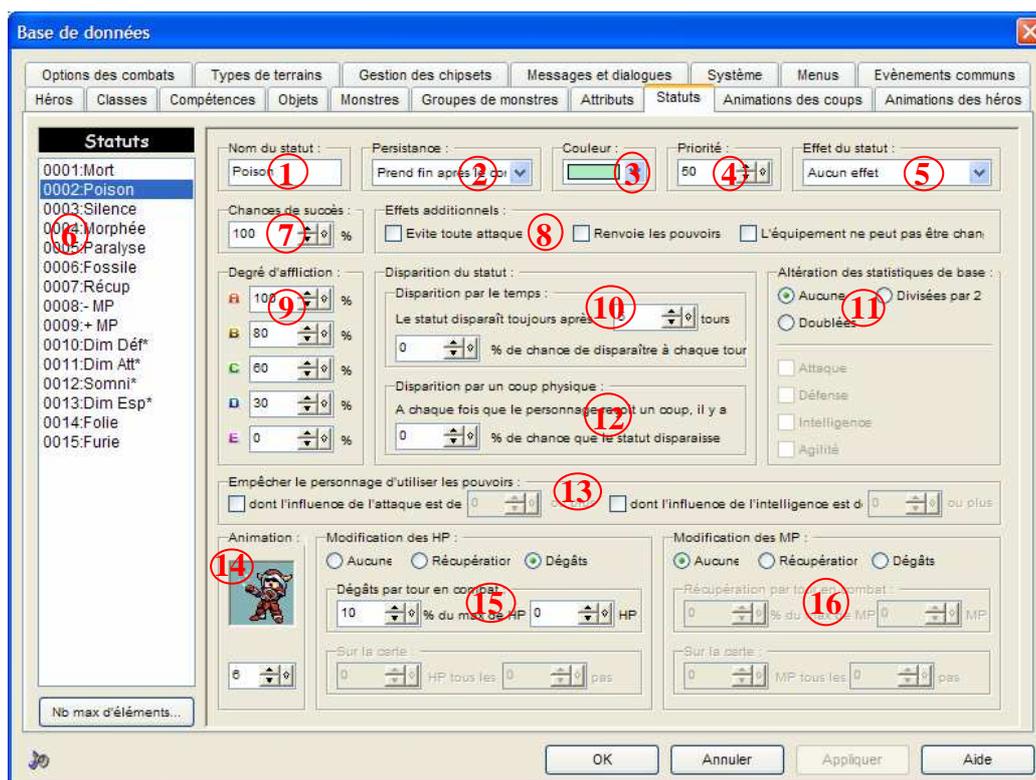
Exemple

- > Dans l'onglet *Objet*, on définit qu'une épée possède l'attribut *épée*. Un individu qui donne un coup d'épée à un ennemi de niveau *A* pour l'attribut épée craindra le coup à 100% alors qu'au niveau *D*, il n'aurait subit que 30% des dégâts max.
- > Un sort brasier à l'attribut *feu* et donne au minimum 150 de dégâts. Un ennemi niveau *A* subira 100% des dégâts soit 150, au niveau *C*, il subira 60% des dégâts soit 90. (Les résultats peuvent varier suivant l'influence de l'attaque, défense et des variations).

Remarque : j'ai crée les attributs suivants :

- > Magie : glace, feu, eau, tonnerre, terre, ténèbre, sacré, vent, pouvoirs spéciaux.
- > Armes : épée, hache, arc, bâton, lance, autre (boomerang, couteau).

STATUTS



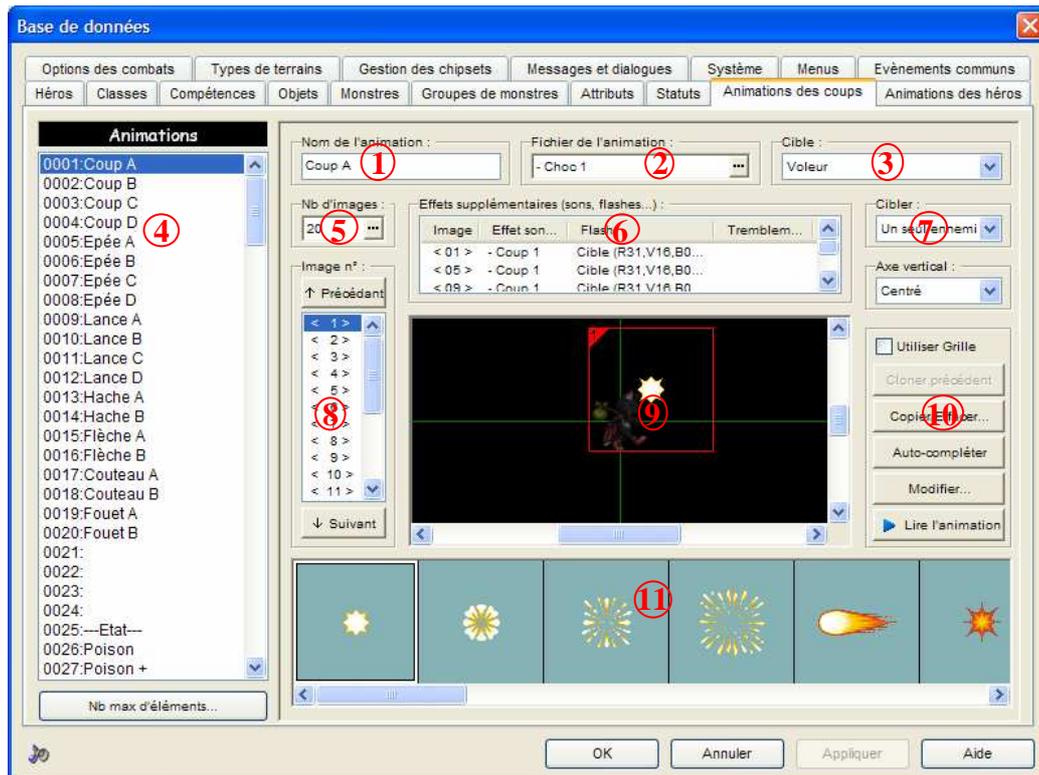
Les statuts correspondent aux altérations d'état que peuvent subir les individus. Il existe, comme pour les attributs, un degré de résistance exprimé par des lettres. On ne peut cependant subir qu'une seule altération d'état à la fois.

- 1 : Nom du statut.
- 2 : La persistance indique si le statut disparaît ou pas à la fin du combat.
- 3 : Couleur que prend le nom du personnage atteint.
- 4 : Si l'individu est atteint par une maladie et en subit une deuxième, seul le statut ayant la priorité la plus haute persistera.
- 5 : Effets du statut (pas d'effets, aucune action possible, attaque alliés/ennemis).
- 6 : Liste des statuts.
- 7 : Chance que le statut contamine la cible (ensuite les niveaux de résistance indiquent si la cible est contaminée ou non).
- 8 : Options supplémentaires (pare toutes les attaques, effet boomerang, équipement non modifiable).
- 9 : Niveaux de résistance. Comme pour les attributs, il faut définir dans les onglets *Héros* et *Monstres*, la résistance des individus face aux statuts. Dans les onglets *Objets* et *Compétences*, il faut indiquer si sort/objet inflige/retire un statut.

- 10** : Si le statut peut disparaître par le temps, il faut préciser au bout de combien de tours le statut disparaît et/ou la probabilité qu'il disparaisse après chaque tour.
- 11** : On indique si les caractéristiques (attaque, défense, intelligence et agilité) sont modifiées (division par 2, doublées) par le statut.
- 12** : Probabilité que la statut disparaisse après un coup physique.
- 13** : Le statut peut empêcher la cible d'utiliser sa magie. A définir suivant l'attaque et/ou l'intelligence.
- 14** : Animation du héros touché par cette condition. Les animations disponibles sont définies dans l'onglet *Animations des Héros*.
- 15/16** : On indique si le statut provoque une perte/gain des points de vie/magie. On précise soit un pourcentage soit un nombre précis. L'option *Sur la carte* n'est disponible que si la statut persiste après le combat (*catégorie 2*).

Remarque : ne pas supprimer le statut *Mort*. Les options définies pour créer ce statut me sont inconnues.

ANIMATIONS DES COUPS



Les animations des coups sont les petites scènes qui apparaissent lorsqu'un individu jette un sort et donne des coups. Il faut les construire comme un petit film composé d'une succession d'images donnant l'illusion du mouvement, le tout accompagné d'effets sonores et lumineux.

- 1 : Nom de l'animation.
- 2 : Fichier qui contient les éléments graphiques de l'animation.
- 3 : Cible. Il est conseillé de prendre une cible de petite taille (type Vase) pour centrer au mieux l'animation et ne pas avoir de décalages sur des ennemis plus gros.
- 4 : Liste des animations.
- 5 : Nombre de petites scènes qui composent l'animation.
- 6 : Liste des effets sons et lumières qui embellissent l'animation. Il faut double-cliquer dans la zone et ensuite sélectionner la scène pour laquelle on veut affecter un son, des flashes (sur l'écran ou la cible et aux couleurs voulues) et des secousses.
- 7 : Cible de l'animation. L'animation apparaît sur l'ennemi ou sur tout l'écran si tous les ennemis sont concernés.
- 8 : C'est la succession des images qui composent l'animation. Une scène ne dure pas une seconde, c'est pourquoi il faut beaucoup de scènes pour donner une illusion de mouvement. A partir d'un clic droit, on peut réaliser des copier-coller.

9 : On place les éléments qui composent l'animation pour la scène sélectionnée (en 9).

Remarque :

-> Il faut placer minutieusement les éléments pour donner une illusion de mouvement. Les éléments de la scène précédente apparaissent avec un contour bleu pour nous aider.

-> En faisant un clic droit sur un élément placé, on peut modifier ses propriétés (couleur, taille, transparence) et aussi réaliser des copier-coller.

10 : Différentes options pour éditer l'animation. Avec *Cloner Précédent*, tous les éléments de la scène précédente sont recopiés. On n'a plus qu'à les déplacer. *Lire l'animation* lance l'animation telle qu'elle sera dans le jeu.

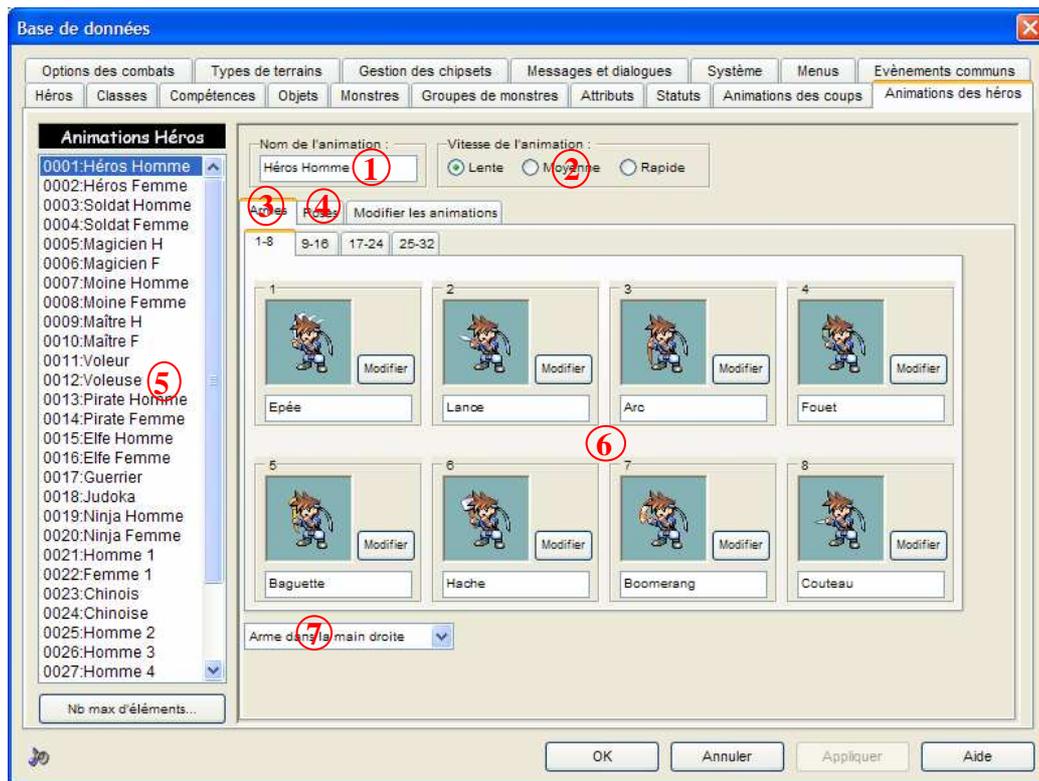
11 : C'est la liste des éléments graphiques que l'on peut intégrer dans notre animation et qui provient du fichier sélectionné en 2.

Remarque :

-> Il suffit de sélectionner un élément puis de cliquer dans la zone 9 pour le placer. On peut ensuite déplacer cet élément suivant une grille ou librement (option *Utiliser Grille*).

-> Il existe de nombreux éléments qui donnent un effet de mouvement si on les met les uns à la suite des autres. Il ne faut pas hésiter à tester l'animation pour évaluer si la vitesse est trop rapide et s'il est nécessaire que plusieurs scènes soient identiques.

ANIMATIONS DES HEROS



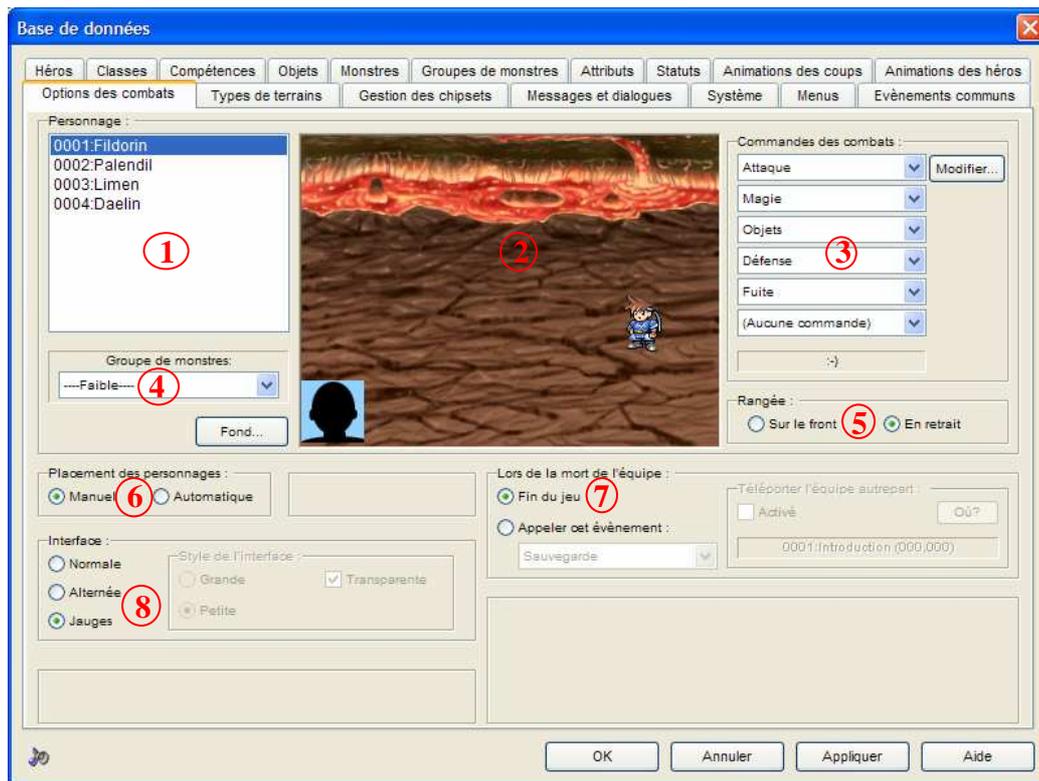
Cette section permet de définir l'animation des personnages équipés d'armes ainsi que leurs différentes poses dans le jeu.

- 1 : Nom de l'animation.
- 2 : Vitesse de l'animation (vitesse des mouvements).
- 3 : Onglet *Armes*. Ce sont les animations des personnages avec leurs armes.
- 4 : Onglet *Poses*. Ce sont les attitudes des héros (mort, coup, frappé...).
- 5 : Liste des animations de héros.
- 6 : Ce sont les animations proprement dites. Cliquez sur *Modifier*, pour changer l'animation.
- 7 : Cette option permet d'indiquer dans quelle main est tenue l'arme.

Remarque :

- > Toutes les animations des autres sections (*Objets*, *Compétences*, *Statuts*...) font référence à cet onglet *Animations des héros*.
- > Ainsi chaque animation est repérée par son type (arme ou pose) et par un numéro (de 1 à 32).

OPTIONS DES COMBATS



1 : Liste des différents héros de l'équipe. Ils apparaissent dans la fenêtre à droite.

Remarque :

Modifiez leur position pour avoir un groupe de combat bien organisé à l'écran. Il suffit de sélectionner un personnage et de le déplacer. Il faut que le *Placement des Personnages* (6) soit sur *Manuel*.

2 : Aperçu de la fenêtre de combat.

3 : Les différentes commandes disponibles en combat. Cliquez sur *Modifier* pour changer les commandes. Il faut nommer la commande et définir son type (attaque, défense...).

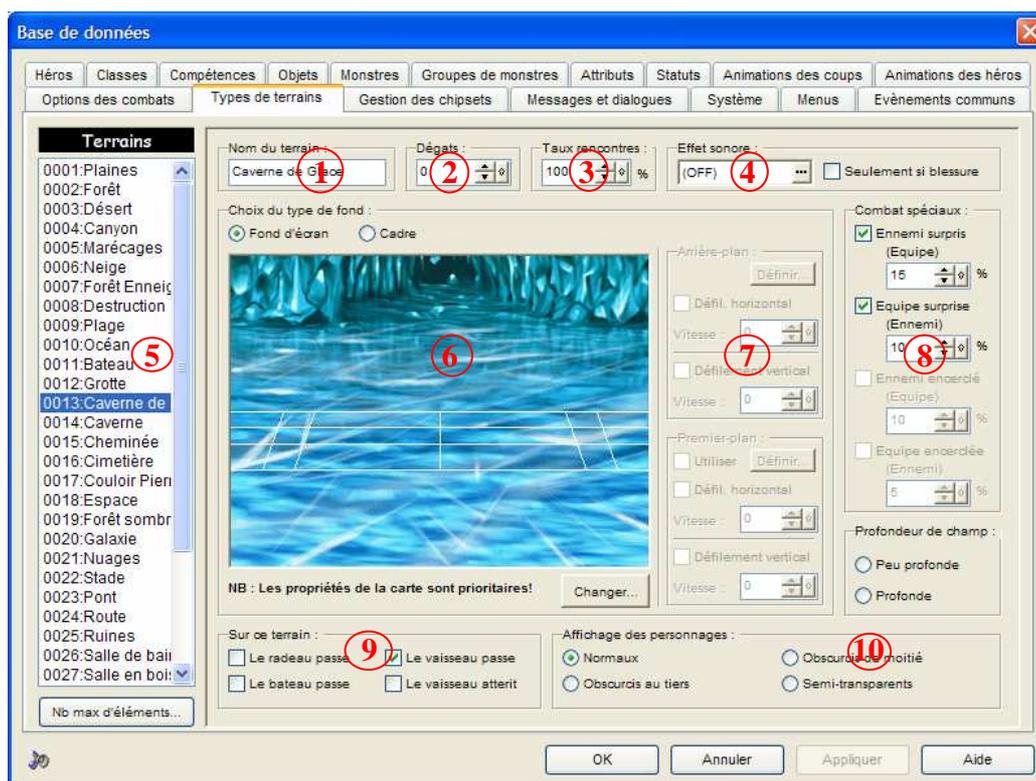
4 : Ennemis et arrière-plan de combat. Permet d'avoir un aperçu de la disposition de la fenêtre de combat.

5 : Position en avant/retrait du héros.

6 : On choisit nous-même la position des personnages ou le logiciel s'en occupe.

7 : Si l'équipe perd le combat, on peut lancer la fin du jeu, appeler un événement ou téléporter l'équipe.

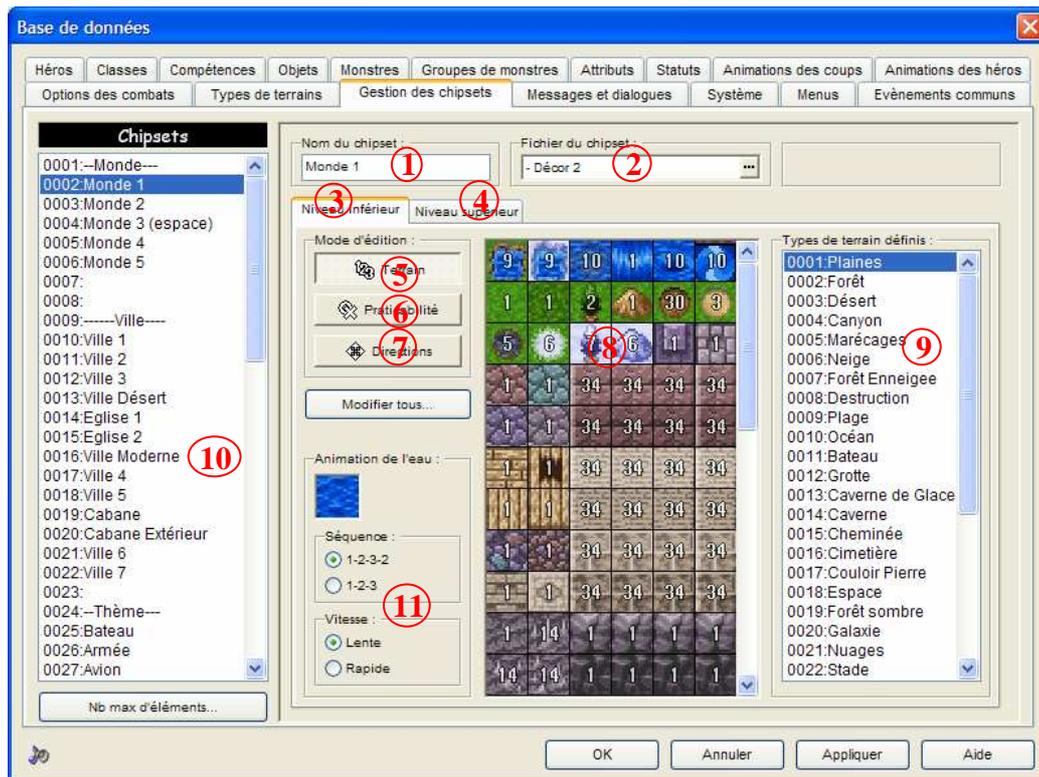
TYPES DE TERRAINS



On attribue un type de terrain aux chipsets, ce qui détermine quel fond de combat utiliser suivant le terrain sur lequel se trouve le personnage dans le jeu. Attention, les propriétés définies pour la carte (taux de rencontre, fond...) sont prioritaires face aux propriétés définies pour chaque arrière-plan.

- 1 : Nom du terrain.
- 2 : Dégâts occasionnés par un passage sur ce terrain.
- 3 : Taux de rencontre des ennemis comparé à celui défini pour la carte.
- 4 : Effet sonore pour le passage sur ce terrain (ou effet seulement si le héros subit des dégâts).
- 5 : Liste des terrains.
- 6 : Aperçu du terrain avec une grille qui indique la zone de combat. Cliquez sur *Changer* pour sélectionner un nouveau fichier d'arrière-plan.
- 7 : Si on a sélectionné *Cadre* (6), on peut mettre un autre type d'arrière-plan avec des effets de défilement.
- 8 : Probabilités de rencontrer des combats particuliers (surpris, encerclé...).
- 9 : Passages autorisés des véhicules sur le terrain sélectionné. Il existe 3 véhicules radeau, bateau, vaisseau.
- 10 : Apparence des personnages sur le terrain sélectionné (obscurci, par exemple, dans les forêts).

GESTION DES CHIPSETS



Les chipsets sont des fichiers graphiques qui contiennent les éléments nécessaires pour créer un décor. Seulement, une chipset n'est qu'un dessin, il faut définir les déplacements que l'on peut effectuer sur chaque élément de la chipset.

1 : Nom de la chipset.

2 : Fichier-Chipset utilisé pour le décor.

3/4 : Un décor contient 2 niveaux : une couche inférieure pour le décor de base (herbe, arbres...) et une couche supérieure pour les éléments plus précis (chaise, statue...). La chipset est donc composée de 2 niveaux.

8 : Les différents "carrés" de la chipset qui composent le décor, suivant le niveau sélectionné (inférieur/supérieur).

10 : Liste des chipsets.

11 : Animation de la mer. Options sur la vitesse et la séquence.

Remarque :

-> Dans chaque chipset, il y a une case qui porte la couleur du fond quand cette chipset a été dessinée (souvent rose). Placée en tant que décor, cette case correspond à une case transparente.

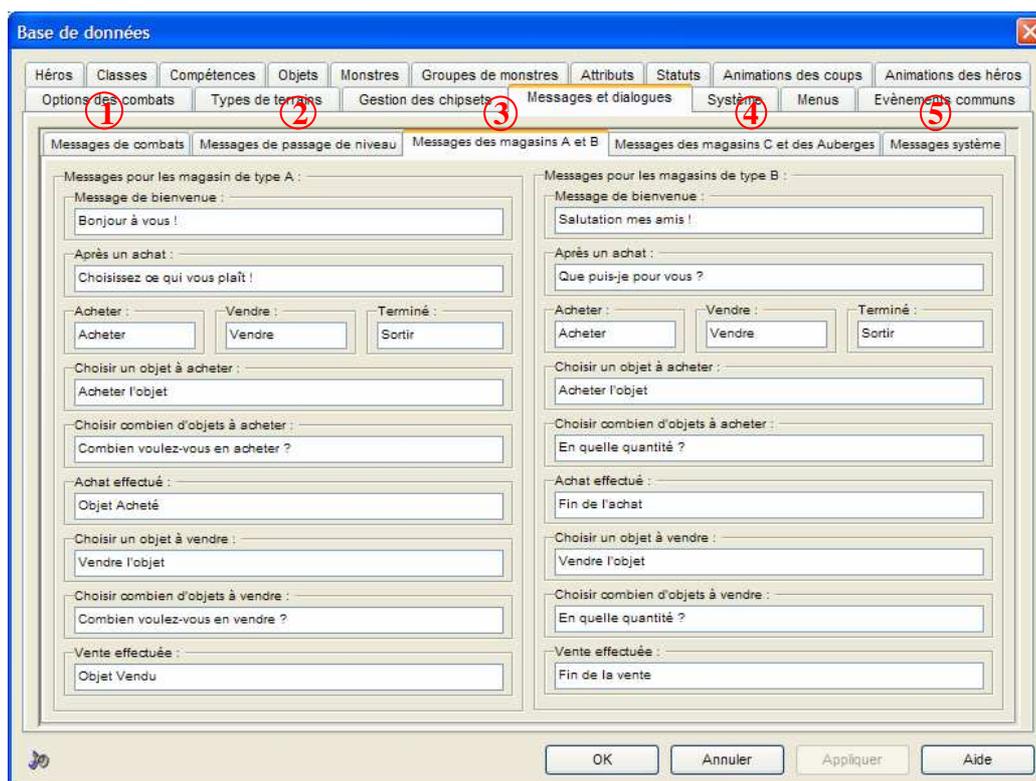
-> Quand on importe une chipset, il ne faut pas oublier de cliquer pour déterminer quelle sera la couleur transparente.

Préparer une chipset

Les étapes suivantes sont à appliquer au niveau inférieur (3) et au niveau supérieur (4) de la chipset.

- 5 : Sélection d'un type de terrain pour chaque "carré" de décor. La liste (9) répertorie tous les terrains disponibles.
 - > Pour chaque "carré" de la chipset, il faut attribuer un numéro de terrain correspondant.
 - > Si un combat débute sur un terrain qui porte le numéro x , l'arrière-plan de combat sera celui qui porte aussi le numéro x .
 - > On fixe ainsi les propriétés du décor (déplacements autorisés des véhicules, apparence des personnages...) par l'intermédiaire des terrains et de leurs propriétés (onglet *Type de Terrains*).
- 6 : On doit ensuite indiquer les déplacements possibles sur le décor. Il faut placer un symbole :
 - > rond : on passe sur le décor.
 - > croix : on ne peut pas passer.
 - > étoile : le décor passe au-dessus du héros.
 - > carré : on peut passer verticalement mais pas horizontalement (murs).
- 7 : On définit ensuite le sens des déplacements possibles sur le décor. Cliquez sur les "carrés" pour modifier les flèches. Par exemple, on ne peut se déplacer sur une échelle que dans un sens vertical.
 - > Pour le niveau supérieur, il y a le mode *Interaction*. Un losange permet l'interaction entre un héros et un événement même si le décor concerné se situe entre les 2.

MESSAGES ET DIALOGUES



Dans cette section, on écrit les messages/dialogues qui apparaissent lors des combats, dans les magasins...

1 : Messages des combats (victoire, défaite, expérience...).

2 : Messages pour les passages de niveaux.

3/4 : Messages pour les magasins (bienvenue, achat, vente...). On choisit le type des messages des boutiques (A, B ou C) quand on appelle un magasin via les événements.

5 : Messages pour la configuration du jeu (unités, commandes de menus, sauvegardes...).

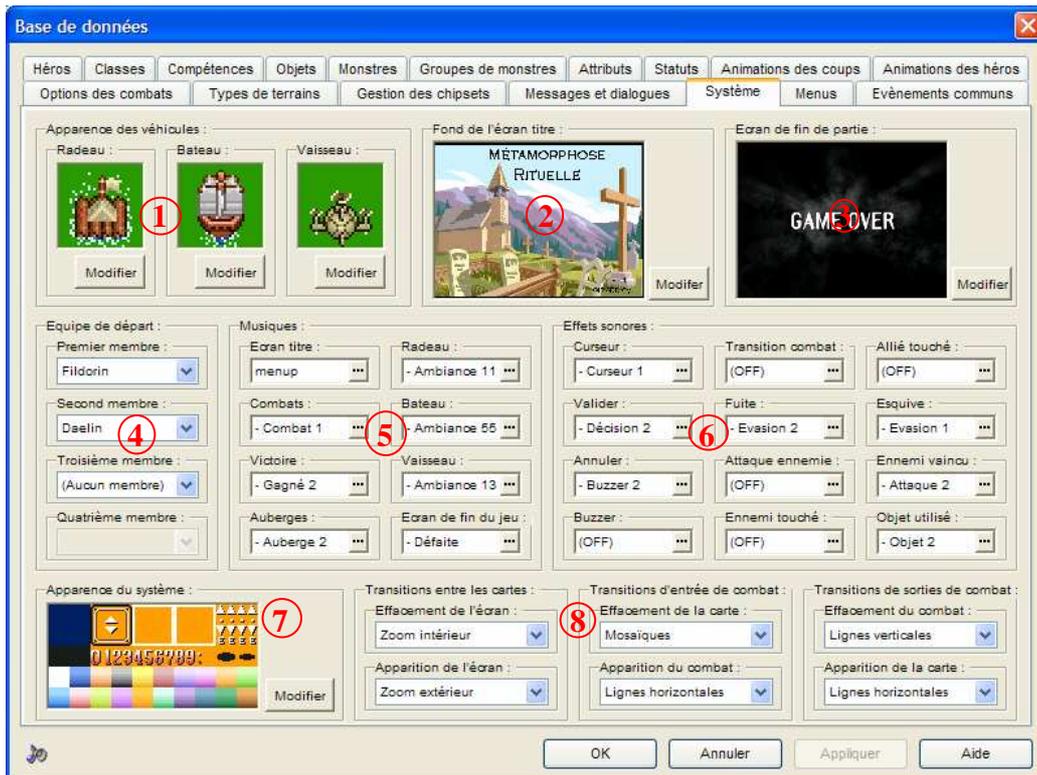
Astuce :

Pensez à laisser des espaces avant/après les termes pour ne pas coller les mots.

Exemple :



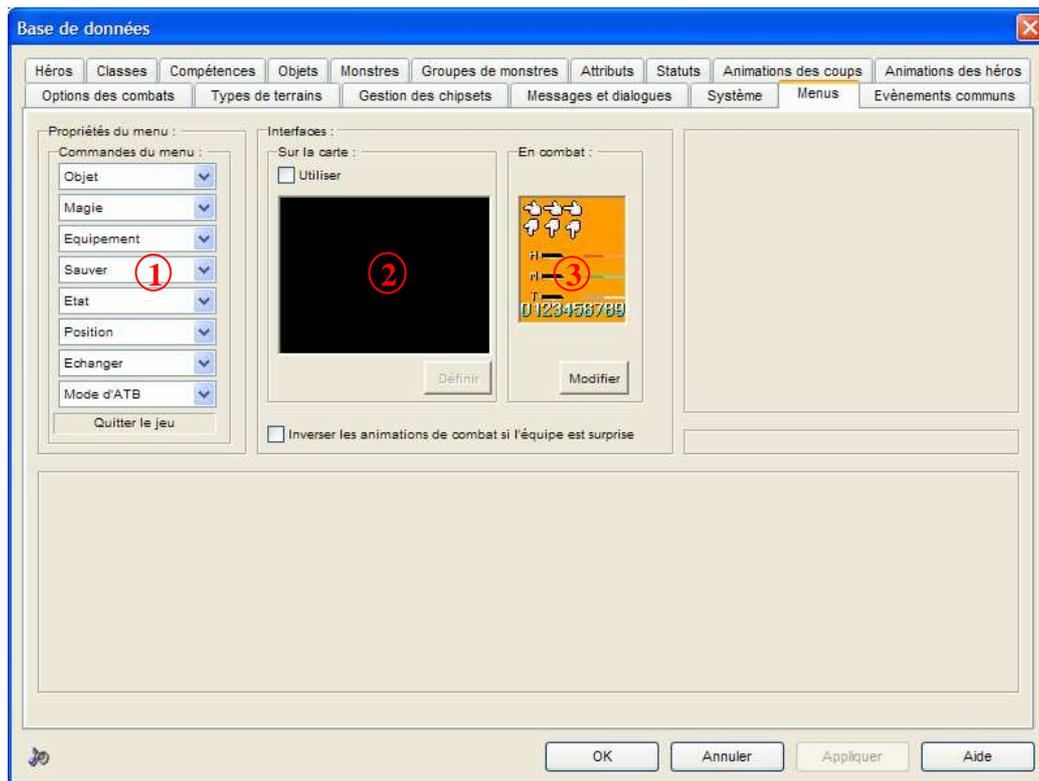
SYSTEME



C'est dans cet onglet que l'on définit les options générales du jeu (musique, fonds, transitions...)

- 1 : Apparence des véhicules (radeau, bateau, vaisseau).
- 2 : Image de l'écran titre.
- 3 : Image en cas de défaite.
- 4 : On sélectionne les membres qui composent l'équipe de départ du jeu.
- 5 : Musiques pour les différents événements du jeu (victoire, auberge...).
- 6 : Effets sonores (curseurs, ...).
- 7 : Apparence graphique du jeu (menus, curseurs, couleurs...).
- 8 : Types de transitions lors de téléportations, combats. Une transition se fait en 2 temps : une transition pour quitter l'écran en cours et une autre pour dévoiler la fenêtre d'arrivée.

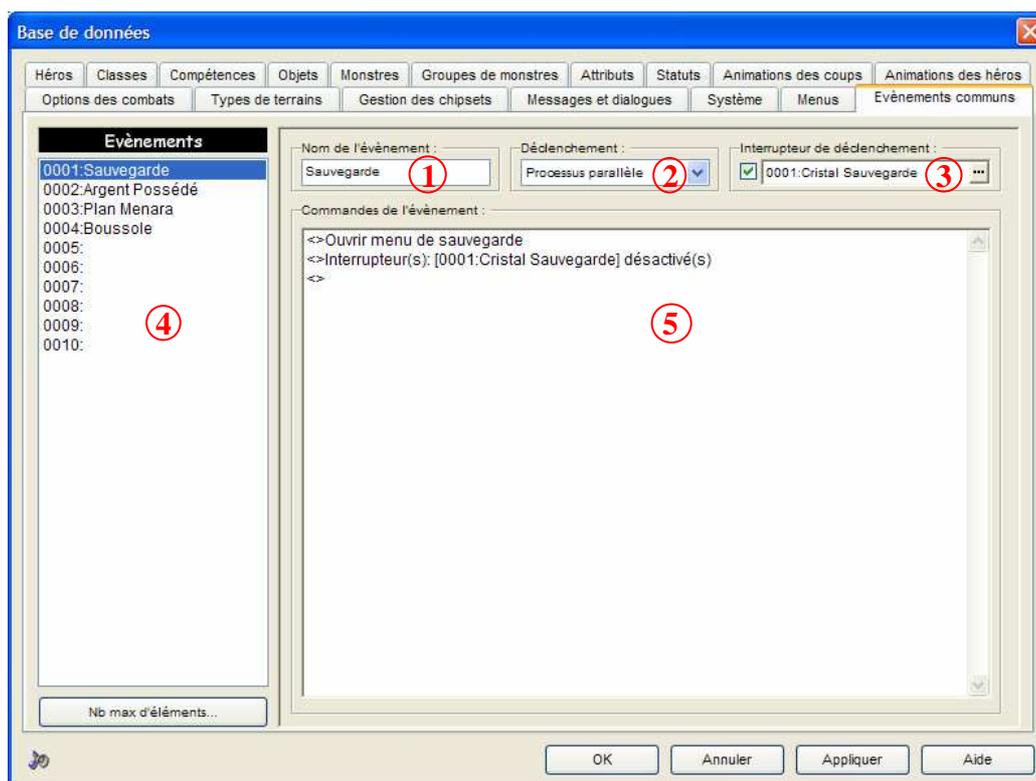
MENUS



On détermine ici l'apparence des menus (menu principal, menu des combat).

- 1 : Liste des commandes du menu appelé en cours de jeu avec Echap.
- 2 : Apparence de l'interface s'il en existe une.
- 3 : Apparence du menu de combat (jauges, curseurs...).

EVENEMENTS COMMUNS



Habituellement, les événements sont placés sur une carte. Les événements communs, eux, ont la particularité d'être présents sur aucune carte mais peuvent être appelés à n'importe quel moment du jeu quand la condition de départ est satisfaite.

1 : Nom de l'événement commun.

2 : Déclenchement de l'événement commun :

- > *Processus parallèle* : le logiciel vérifie en permanence, en arrière-plan, sans bloquer le jeu ni l'exécution des autres événements, si les conditions sont satisfaites pour lancer un événement.
- > *Démarrage automatique* (peu utilisé) : l'événement est appelé immédiatement et bloque l'exécution des autres événements et du jeu.
- > *Appel* : les événements classiques qu'on place sur les cartes ont la fonction *Appeler un Evénement* qui permet de lancer un autre événement.

3 : L'événement peut aussi être appelé à condition qu'un interrupteur soit activé.

4 : Liste des événements communs.

5 : Effets de l'événement. Il faut double-cliquer pour insérer des commandes. (voir la section *Les Evénements* pour comprendre toutes les commandes)

Exemple : Création d'un Cristal de Sauvegarde

- > On va créer un objet, le Cristal de Sauvegarde, qui permet de sauvegarder quand on le désire.
- > Cet objet peut-être utilisé à n'importe quel moment du jeu. Il est impensable de mettre un événement sur chaque carte du jeu pour tester si l'objet a été utilisé, c'est pourquoi on fait appel aux événements communs.
- > Il faut d'abord créer l'objet dans l'onglet *Objets*. Le Cristal de Sauvegarde est un objet de classe *Interrupteur*. Il active, à son utilisation, un interrupteur nommé *Cristal Sauvegarde*.



The screenshot shows a form for creating an object. The fields are as follows:

Nom de l'objet : Sh Cristal Sauveur	Classe : Interrupteur	Coût : 300	Nombre d'utilisations : 1 fois (Défaut)
Description de l'objet : Permet de Sauvegarder une fois		Active l'interrupteur : 0001:Cristal Sauvegarde	
		Utilisable sur : <input checked="" type="checkbox"/> Carte <input type="checkbox"/> Combat	

- > Dans l'onglet *Evénements Communs*, on va appeler notre événement *Sauvegarde*. Il sera en *Processus Parallèle* et l'interrupteur *Cristal Sauvegarde* devra être activé pour que l'événement ait lieu.
- > Les commandes de l'événement sont simples. On appelle le menu de sauvegarde avec *Ouvrir le Menu de Sauvegarde* et on désactive l'interrupteur *Cristal Sauvegarde* grâce à la commande *Modifier Interrupteur*. De cette manière, l'événement n'est appelé qu'une fois.

<>Ouvrir menu de sauvegarde
<>Interrupteur(s): [0001:Cristal Sauvegarde] désactivé(s)

LES EVENEMENTS

DEFINITIONS

Une variable :

Comme en algèbre, une variable contient une valeur qui peut changer à n'importe quel moment. On peut effectuer des opérations sur ces variables comme des additions, soustractions.... Elles sont utiles pour conserver, par exemple, l'argent possédé par le héros, le nombre de points de vie du boss...

Un interrupteur :

Un interrupteur, c'est une variable qui possède 2 états (actif ou inactif). A l'origine, ils sont tous inactifs. On les utilise pour vérifier, par exemple, si une quête a été réalisée, si l'objet dans le coffre a été découvert...

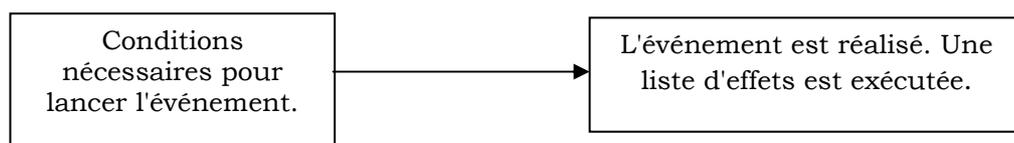
Un événement :

Les événements sont nécessaires à tout jeu et servent à le rendre vivant. Ils sont utiles pour changer la valeur d'une variable, lancer une nouvelle musique, faire apparaître un héros, ajouter un objet dans l'inventaire, interagir avec le héros...

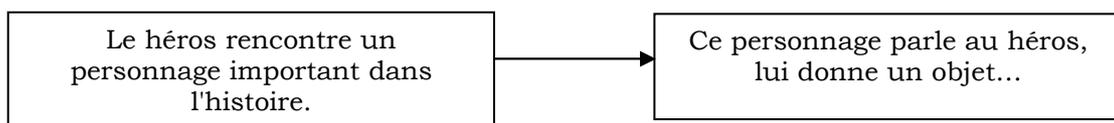
Un événement fonctionne de la manière suivante :

- > une ou plusieurs conditions sont nécessaires pour que l'événement se déclenche.
- > une fois les conditions satisfaites, la liste des commandes de l'événement est exécutée.

Schéma récapitulatif



Exemple



PLACER DES EVENEMENTS

La disposition sur une carte

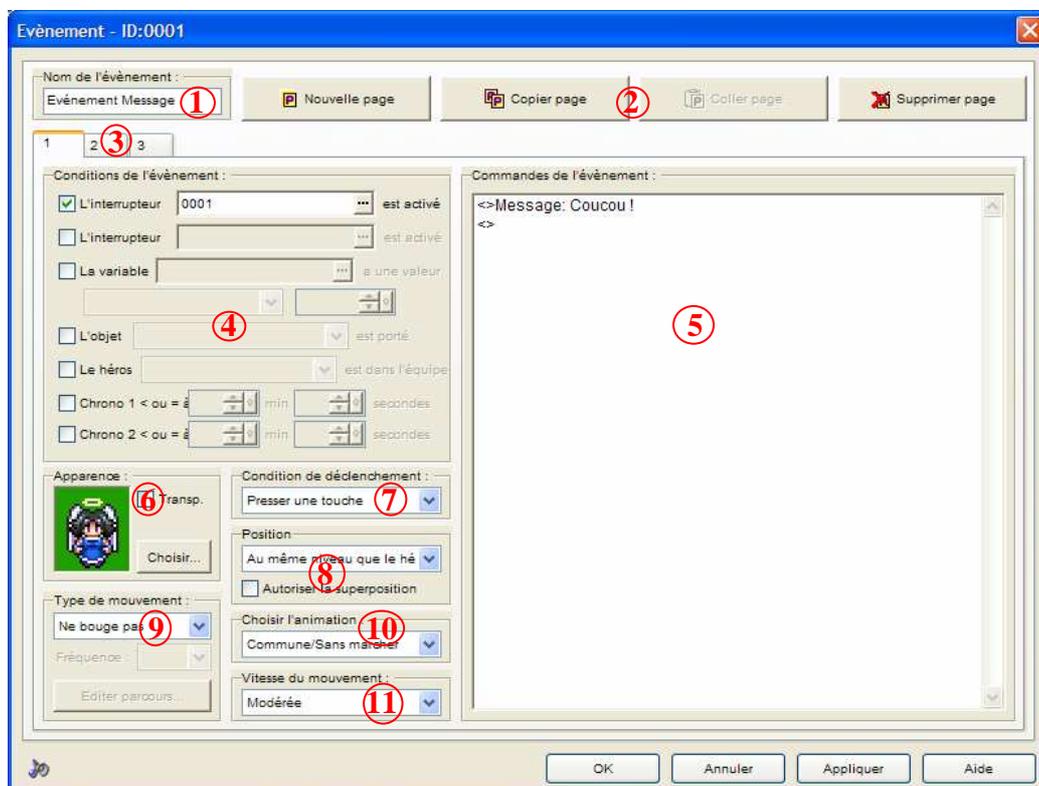
-> Pour placer un événement, il faut être dans le mode événements ().

-> Il faut considérer plusieurs types d'événements :

- > ceux que le héros doit toucher, atteindre... , c'est-à-dire ceux qui ont une place précise sur la carte (exemple : un coffre, un personnage...).
- > ceux qui n'ont pas de contacts avec le héros, leur place importe peu sur la carte (lancement d'une musique générale, vérification d'une variable...).

-> Pour placer un événement, il faut faire un clic droit sur la case concernée et sélectionnez *Placer un événement*. Un nouveau clic droit sur un événement déjà placé permet de sélectionner *Editer cette événement* pour le modifier.

L'éditeur d'événements



1 : Nom de l'évènement.

2 : Opérations sur les pages (ajout, suppression, copie...).

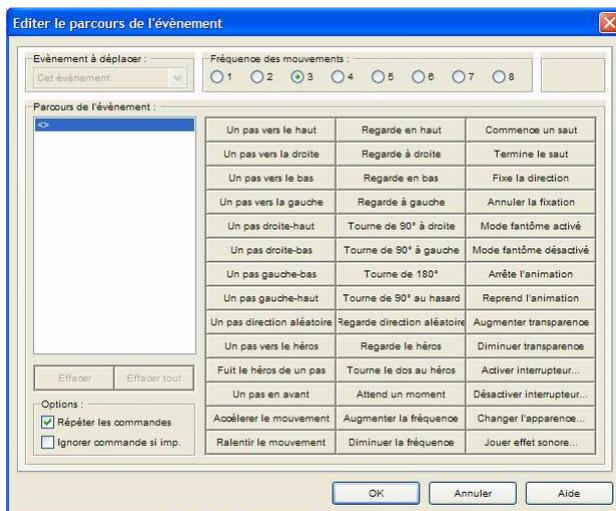
3 : Liste des pages. Un événement peut-être constitué de plusieurs pages pour faire face à de nombreux cas (exemple : coffre rempli avec gain d'un objet puis vide et affichage d'un message pour indiquer que le coffre a déjà été ouvert). Attention, les pages sont toujours lues de la numéro 1 à ... C'est-à-dire que le logiciel exécute les commandes de la première page pour laquelle il rencontre toutes les conditions remplies.

4 : Liste des conditions nécessaires au déclenchement de l'évènement (interrupteur actif, variable, personnage, objet possédé, chronomètre). Il est possible qu'il n'y ait pas de conditions de déclenchement.

- 5 : Liste des effets de l'événement, si les conditions sont remplies. Un double-clic permet d'ajouter des commandes.
- 6 : Apparence de l'événement. Cliquez sur *Choisir* pour sélectionner une apparence. En modifiant la *Direction* et le *Cadre*, on a différentes vues de l'objet. Par exemple, coffre ouvert ou fermé. Il existe comme pour les chipsets, un carré uni qui correspond à une case vide.
- 7 : Condition pour que l'événement se déclenche en plus des conditions qui doivent toutes être remplies en 4 :
 - > *Processus parallèle* : le logiciel vérifie en arrière-plan si les conditions sont remplies pour lancer l'événement. Il ne bloque pas l'exécution du jeu ni des autres événements.
 - > *Démarrage automatique* : l'événement démarre immédiatement et bloque l'exécution du jeu et des autres événements (peu utilisé).
 - > *Presser une touche* : le héros doit appuyer sur la touche Entrée quand il est au contact de l'événement.
 - > *Au contact du héros / Contact héros-événement* : quand le héros entre en contact avec l'événement, ce dernier est lancé.
- 8 : Position de l'événement par rapport au héros :
 - > *Sous le héros* : le héros passe dessus l'événement.
 - > *Au même niveau que le héros* : héros et événement sont sur le même plan.
 - > *Au dessus du héros* : le héros passe sous l'événement.*Autoriser la superposition* permet aux événements de passer les uns à travers les autres.
- 9 : Mouvements de l'événement. Dans le cas de personnages, on peut leur donner un mouvement pour les rendre vivants.

Remarque :

- > On choisit un type de mouvement puis la fréquence (=vitesse) à laquelle ils sont exécutés.
- > On peut choisir *Parcours Prédéfini* puis *Editer parcours* et dans ce cas, on détaille nous même le parcours que doit suivre l'événement.



- > On choisit dans la liste la succession des mouvements que doit effectuer l'événement.
- > Le mode fantôme permet à l'événement de passer à travers le décor.
- > L'option *Répéter les commandes* permet de faire tourner en boucle le parcours de l'événement.
- > *Ignorer commande si imp* permet à l'événement d'ignorer une commande si elle n'est pas réalisable.

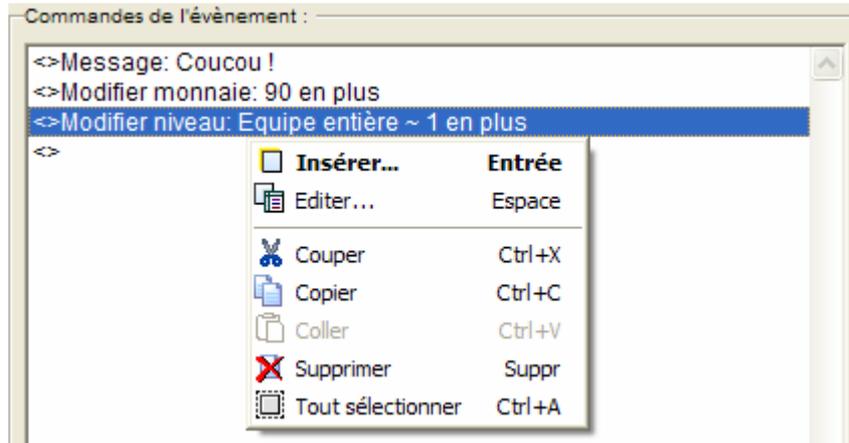
10 : Différentes animations pour donner un mouvement à l'événement.

11 : Vitesse à laquelle sont exécutés les mouvements.

LES COMMANDES

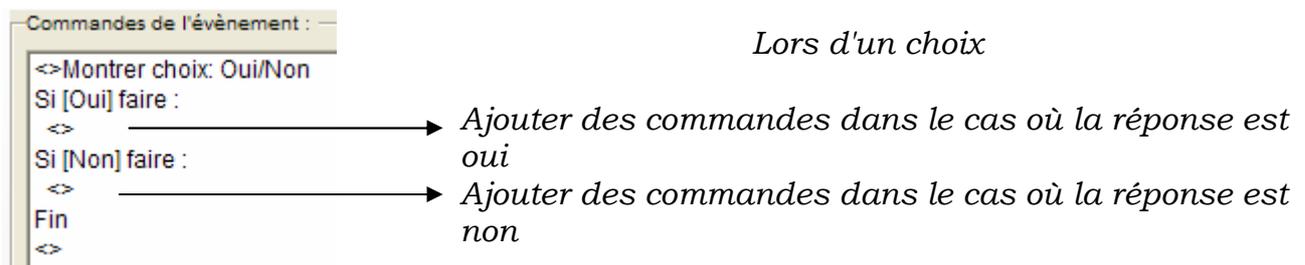
Ajouter des commandes

- > Après avoir placé un événement, il faut ajouter des commandes dans la portion 5 de l'éditeur d'événements.
- > Pour ajouter des commandes, il suffit de faire un double-clic.
- > Un clic droit permet de supprimer, copier, insérer (insérer avant), éditer ... une commande.



Remarques :

- > Certaines commandes nécessitent d'être complétées une fois sélectionnées. Par exemple, pour tout ce qui concerne *les choix, les conditions, les boucles...*



- > l'ID d'un objet correspond à un numéro qui a été attribué :

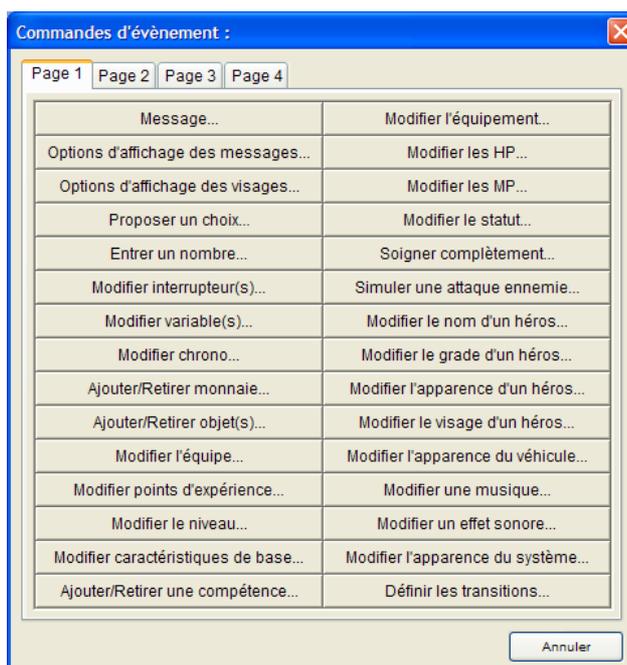
-> dans le cas d'un événement, il suffit de faire un clic droit sur l'événement et de sélectionner *Editer cet événement* pour voir dans barre de titre, l'ID correspondant **Evènement - ID:0001**.

-> pour un terrain, l'ID correspond à la valeur donnée dans la Base de Données, onglet *Gestion des Chipsets*. C'est le chiffre qui définit, pour le *Niveau inférieur*, mode d'édition *Terrain* le type de terrain attribué à chaque "carré" de décor.



-> l'ID d'un objet, d'un héros, d'une variable ou d'un interrupteur correspond à sa position dans une liste (liste des objets, des héros dans la Base de Données...)

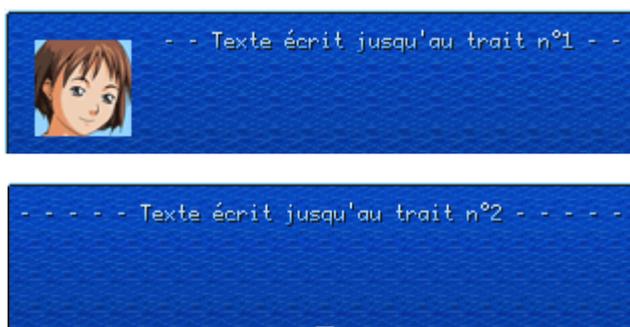
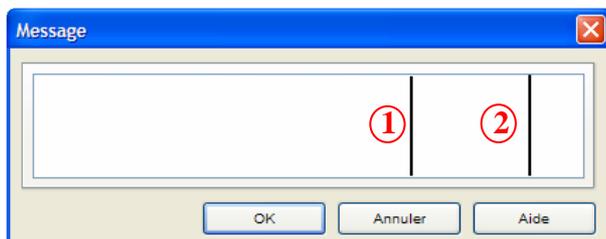
DESCRIPTION DES EVENEMENTS (PAGE 1)



Message

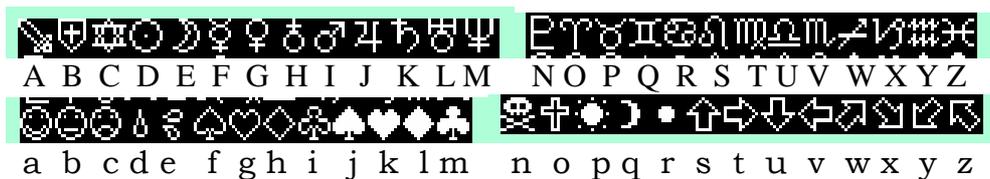
Permet d'écrire un message de 4 lignes maximum. Pour que le message ne soit pas coupé à l'écran :

- > écrire entre le bord gauche et le trait n°1 si un visage est affiché.
- > écrire entre le bord gauche et le trait n°2 s'il n'y a pas de visages.



On peut intégrer des commandes spéciales dans les messages. Elles ne sont pas affichées lors du message.

COMMANDE	FONCTION
\C[n]	Change la couleur du texte qui suit la commande. n : valeur de 0 à 19 (20 couleurs)
\S[n]	Change la vitesse d'affichage du texte qui suit la commande. n : valeur de 1 (très rapide) à 20 (très lent)
\N[n]	Affiche le nom d'un héros. n : position du héros dans la liste de la Base de Données, onglet <i>Héros</i> .
\V[n]	Affiche la valeur contenue dans une variable. n : position de la variable dans la liste des variables.

\\$	Afficher l'argent posséd� par l'�quipe dans une fen�tre en haut � droite de l'�cran.
\!	Il est n�cessaire d'appuyer sur Entr�e pour lire le message qui suit cette commande.
\.	Petite pause (1/4) avant la suite du message.
\	Pause normale avant la suite du message.
_	Place un demi-espace entre 2 lettres.
\^	La fen�tre se ferme tout seule. Ne pas oublier de placer des pauses (\. et \) pour avoir le temps de lire le texte.
\$ lettre	<p>Permet d'ins�rer des symboles. Attention, respecter majuscule/minuscule.</p> 

Les symboles peuvent aussi  tre utilis s dans le texte de la Base de Donn es. Par exemple, pour nommer un objet du type \$A Ep e.

Options d'affichage des messages

Il faut placer cette commande avant le message concern . On peut choisir :

- > le type de fen tre (normale ou transparente).
- > la position de la fen tre (  condition que le *Positionnement automatique* soit d coch ).
- > 2 options : *Positionnement automatique* pour que la fen tre ne cache jamais le h ros et autoriser le d roulement des autres  v nements.

Options d'affichage des visages

Il faut placer cette commande avant le message pour lequel on veut afficher un visage   c t  du texte.

- > Cliquez sur *D finir* pour s lectionner un portrait et sur *Effacer* pour l'enlever.
- > On s lectionne si le visage se situera   gauche/droite du message et si on d sire l'inverser.

Tant qu'on ne r utilise pas cette commande pour changer ou effacer le portrait, c'est le m me visage qui est gard  pour tous les messages qui suivent.

Proposer un choix

Cette commande permet de proposer un choix.

- > On indique dans *Choix 1, 2, 3 et 4* les diff rents choix possibles.
- > *Si annulation* permet d'indiquer la r action si l'utilisateur presse Echap pendant qu'un choix est propos . On peut consid rer que l'annulation est ignor e, qu'elle correspond au choix 1, 2, 3 ou 4 ou on peut placer nos propres commandes.

<pre> <>Message: Voulez-vous dormir ? <>Montrer choix: Oui/Non Si [Oui] faire : <> ← Si [Non] faire : <> ← Fin </pre>	<p>Il faut ensuite ajouter les commandes � ex�cuter pour les diff�rents choix propos�s.</p>	<pre> <>Message: Voulez-vous dormir ? <>Montrer choix: Oui/Non Si [Oui] faire : <>Message: Dormez bien ! <> Si [Non] faire : <>Message: Aurevoir ! <> Fin </pre>
---	---	--

Entrer un nombre

- > Cette commande permet au joueur d'entrer un nombre. Il faut sélectionner le nombre de chiffres composant le nombre puis la variable dans laquelle stocker la réponse.
- > On peut, par la suite, utiliser cette valeur pour un vérifier un code secret par exemple.

Modifier interrupteur

- > On peut changer l'état (actif/inactif) d'un interrupteur. On sélectionne soit :
 - > directement l'interrupteur à changer.
 - > un ensemble d'interrupteurs.
 - > l'interrupteur qui est à la position x dans la liste des interrupteurs. x étant la valeur contenue dans une variable.
- > On choisit ensuite l'opération à effectuer : le rendre actif, inactif ou inverser son état.

Modifier variable

La modification d'une variable se fait en 3 étapes : choix de la variable à modifier, sélection d'une opération à effectuer et affectation d'une nouvelle valeur.

- > Choix de la variable à modifier :
 - une variable précise.
 - un ensemble de variables.
 - la variable qui se situe à la position x dans la liste des variables. x étant la valeur contenue dans une variable.
- > Sélection d'une opération à effectuer :
 - opération classique (+, -, x, /, =).
 - modulo : la variable prend le reste de la division euclidienne de son ancienne valeur par la valeur définie ci-dessous.
- > Affectation d'une nouvelle valeur :
 - nombre précis.
 - la valeur contenue dans une autre variable.
 - la valeur d'une variable qui se situe à une position x . La position x de cette variable est égale à la valeur de la variable sélectionnée.

Exemple :

On a 3 variables :

- > Variable n°1 => A.
- > Variable n°2 => B qui vaut 3.
- > Variable n°3 => C qui vaut 10.
- > On veut donner une valeur à A.
- > Je sélectionne *Valeur de la variable pointée par 002:B*.
- > La variable B vaut 3.
- > On prend donc la valeur contenue dans la variable qui se situe à la 3^{ème} position, c'est-à-dire 10.
- > La variable A vaut donc 10.

- nombre aléatoire défini dans un intervalle.
- nombre objets équipés/possédés.
- caractéristiques du héros (vie, niveau, objets possédés)

- propriétés d'un événement :
 - > *Propriétés* :
 - ID de la carte visible en faisant un clic droit sur une carte dans l'arborescence des cartes et en sélectionnant *Propriétés de la carte*. L'ID de la carte est visible dans la barre de titre.
 - coordonnées sur la carte ou l'écran.
 - direction : nord (valeur : 8), est (valeur : 6), ouest (valeur : 4), sud (valeur : 2).
 - > *Événement concerné* :
 - le héros.
 - un véhicule (radeau, bateau, vaisseau).
 - un autre événement que l'on a placé sur la carte.

- autres données (argent, membres de l'équipe, sauvegardes...).

Modifier Chrono

Cet événement permet de lancer un compte à rebours que l'on définit. Voici la méthode à utiliser :

- > l'événement qui contient un chrono doit être lancé en processus parallèle et non pas à partir de l'appui d'une touche ou d'un contact avec le héros. Sans processus parallèle, le héros serait obligé d'attendre la fin du compte à rebours sans devoir bouger.
- > Dans *Modifier Chrono*, sélectionnez le chrono 1 ou 2.
- > *Régler* le sur une durée voulue (durée précise ou contenue dans une variable).
- > Ensuite dans *Modifier Chrono*, sélectionnez le chrono 1 ou 2 et cliquez sur *Démarrer*.
- > Placez ensuite la commande *Attendre* (3^{ème} page des événements) et sélectionnez une attente de la même durée que le chronomètre. Attention, la durée est définie en ms.
- > Ajouter finalement les commandes désirées lorsque la fin du compte à rebours sera atteinte.

De cette manière, le héros peut se déplacer puisque le chronomètre est lancé en processus parallèle. Seulement à la fin du temps, les effets se produiront. On peut bien sûr intégrer d'autres commandes comme les *Conditions* pour tester la durée en cours ou encore utilisez un autre événement avec *Modifier chrono* pour stopper le chronomètre.

Ajouter/Retirer monnaie

-> Cette commande permet d'ajouter/retirer de l'argent. Cet argent peut-être trouvé dans des coffres, donné par une personne... C'est-à-dire pour tout sauf ce qui concerne les gains à la fin des combats et les factures dans les magasins où l'argent est modifié automatiquement.

-> On choisit la somme d'argent avec un chiffre précis ou la valeur contenue dans une variable.

Ajouter/Retirer objet

-> L'objet peut-être sélectionné directement dans la liste ou soit par l'intermédiaire de la valeur contenue dans une variable qui indique la position de l'objets dans la liste des objets de la Base de Données.

-> On sélectionne aussi la quantité d'objets à ajouter ou retirer (nombre fixe ou valeur contenue dans une variable).

Modifier l'équipe

On choisit de retirer ou d'ajouter un membre de l'équipe. On précise ensuite quel est le personnage concerné ou on sélectionne le personnage qui, dans la Base de Données, est à la position indiquée par la valeur contenue dans la variable.

Modifier points d'expérience

-> On peut ajouter ou retirer de l'expérience à un héros précis, à toute l'équipe ou au personnage qui a, comme position dans la Base de Données, la valeur contenue dans une variable.

-> On choisit ensuite d'ajouter ou de retirer une valeur précise ou la valeur contenue dans une variable.

-> On peut décider de faire afficher un message quand le personnage passe à un niveau supérieur.

Modifier caractéristiques de base

Cette commande fonctionne de la même manière que pour l'expérience mais on modifie les caractéristiques des héros (HP, MP, attaque, défense, intelligence, agilité).

Ajouter/Retirer une compétence

De la même manière que pour l'expérience, on sélectionne un héros (précis ou suivant sa position) et on lui ajoute/retire une compétence (définie ou suivant sa position).

Modifier l'équipement

-> Le fonctionnement est similaire à la modification de l'expérience : choix du héros, équipement/déséquipement et choix de l'objet.

-> Si on équipe le personnage, on sélectionne l'objet précis ou celui qui, dans la Base de Données, se situe à la position définie par la valeur contenue dans la variable.

-> Si on enlève de l'équipement, on choisit les objets à déséquiper.

Modifier les HP / Modifier les MP

-> On sélectionne la cible de la modification des HP ou MP (équipe, héros, héros à la position, dans la Base de Données, définie par la valeur d'une variable).

-> On choisit l'opération (ajout ou suppression).

-> On définit ensuite la valeur (précise ou contenue dans une variable).

-> Si on retire des HP, on peut cocher l'option *La cible est tuée si ses HP tombent à zéro*. Dans ce cas, le personnage est KO sinon il possède 1 point de vie.

Modifier le statut

Cette commande permet d'infliger ou de retirer un statut (=une altération d'état). Cela s'applique au héros, à l'équipe ou au personnage qui à une position, dans la Base de Données, égale à la valeur de la variable.

Récupération Totale

Cette commande permet de régénérer totalement HP et MP d'un héros, de l'équipe ou d'un personnage avec la position correspondante à la valeur de la variable. La récupération ranime les morts.

Simuler une attaque ennemie

-> On peut infliger des dégâts à un héros, à l'équipe ou à un personnage qui se situe à la position, dans la Base de Données, définie par la valeur contenue dans une variable.

-> On sélectionne la puissance de l'attaque (qui correspond exactement au nombre de dégâts).

-> La défense de chaque héros peut atténuer l'attaque. Si la défense est à 100%, les dégâts subis valent : $DEG = ATT - DEF/4$.

-> En ce qui concerne l'influence de l'esprit des personnages, les dégâts deviennent équivalents à : $DEG = ATT - DEF/8$.

-> On peut faire subir une variation des dégâts sur une échelle de 0 à 10 (pas de variation à variation importante).

-> On peut enregistrer la valeur des dégâts reçus dans une variable en cochant l'option *Enregistrer*. La variable contient les dégâts reçus par le dernier héros.

Modifier le nom / le grade / l'apparence / le visage du héros

Sélectionnez un personnage :

-> entrez le nouveau nom que possédera ce personnage.

-> son nouveau grade (le grade n'a aucune influence sur le jeu).

-> la nouvelle apparence du héros lors des déplacements dans le jeu.

-> le nouveau visage que l'on voit dans les menus.

Modifier l'apparence du véhicule

On peut choisir une nouvelle apparence pour les trois moyens de transport du jeu (radeau, bateau, vaisseau).

Modifier une musique / un effet sonore

On définit de nouvelles musiques/sons pour les événements généraux (combat, victoire, curseur...). Les sons/musiques par défaut ont été choisis dans la Base de Données, onglet *Système*.

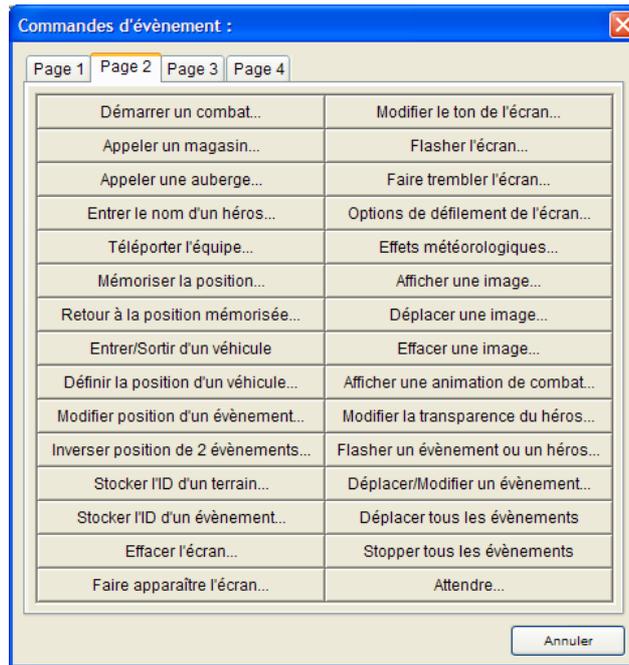
Modifier l'apparence du système

Permet de changer le fichier qui sert de base aux graphismes des menus (polices, cadres, couleurs...). L'original est dans l'onglet *Système* de la Base de données.

Définir les transitions

-> On affecte de nouvelles transitions pour les événements généraux (combats, téléportations....). La configuration par défaut se situe dans la Base de Données, onglet *Système*.

-> Pour rappel, une transition est toujours composée de 2 phases : on quitte l'écran en cours (effacement) pour arriver dans la fenêtre suivante (apparition).

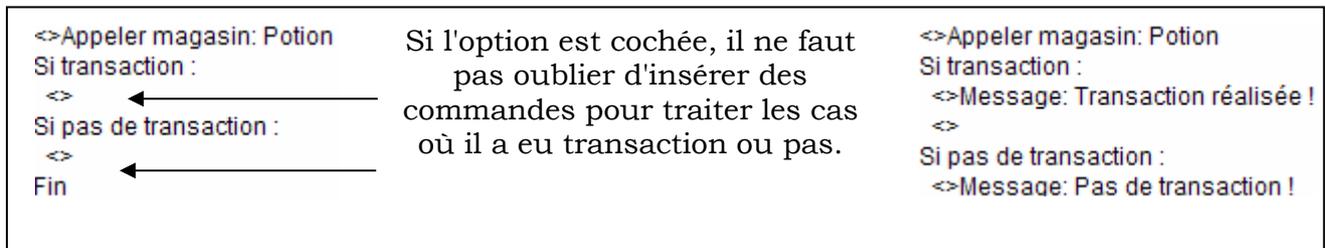


Démarrer un combat

- > Cet événement permet de lancer un combat précis (contrairement aux zones de combats). Il est peut être utilisé pour faire un combat contre un boss.
- > On sélectionne le type de combat.
- > On choisit ensuite le groupe de monstres contre lequel combattre, dans la liste ou grâce à la position du groupe qui, dans la Base de Données, correspond à la valeur contenue dans une variable.
- > Il faut définir ensuite si le fond de combat est celui qui correspond au terrain sur lequel le héros se trouve (voir la Base de Données, onglet *Gestion des Chipsets*), un arrière-plan précis ou celui qui correspond à un terrain que l'on choisit.
- > On sélectionne ensuite la réaction face à la fuite (non autorisée, stoppe l'évènement dans lequel se situe le combat ou ajoute une ligne de commande) et la défaite (fin de jeu ou ajout d'une ligne de commande).
- > Si on sélectionne *Exécuter d'autres commandes*, il ne faut pas oublier de compléter la liste des commandes.
- > La dernière option donne l'avantage au héros.

Appeler un magasin

- > C'est la commande que l'on doit placer dans un événement pour lancer le menu d'un magasin.
- > On sélectionne les opérations possibles (achat, vente, achat et vente).
- > On choisit le type de dialogues. Les messages correspondent à ceux définis dans la Base de Données, onglet *Messages et Dialogues*.
- > Utilisez *Ajouter* et *Retirer* pour définir quels objets sont vendus dans ce magasin. Les stocks d'un magasin sont infinis.
- > L'option *Exécuter d'autres commandes s'il y a transaction ou non*, nous permet d'insérer des commandes suivant si l'équipe réalise une transaction ou non.



Appeler une auberge

- > Cette commande a le même fonctionnement que celle pour les magasins mais concerne les auberges
- > On choisit le type d'annonce et le prix pour dormir.
- > L'option *Exécuter d'autres commandes...* permet d'ajouter, comme pour les magasins, des commandes en cas de repos ou non.

Entrer le nom d'un héros

- > Cette commande permet au joueur de modifier le nom de ses personnages. On sélectionne le héros concerné, la page de caractères affichée en premier (caractères normaux ou symboles) et si le nom d'origine est affiché.
- > Dans le jeu, on efface avec Echap et on confirme avec Entrée.

Téléporter l'équipe

- > C'est une des commandes les plus utilisées car elle permet de transporter le personnage sur une autre carte.
- > Il faut sélectionner la carte d'arrivée puis la case précise où sera transporté le héros. On peut aussi choisir l'orientation du personnage à son arrivée.

Un jeu est en réalité composé de nombreuses cartes que l'on connecte grâce à la commande de téléportation. Ainsi, par exemple, un village possède une carte générale et une multitude de sous cartes représentant les maisons, magasins...

Mémoriser la position / Retour à la position mémorisée

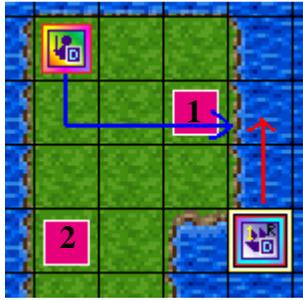
- > La première commande permet d'enregistrer dans 3 variables différentes la position du héros (numéro de la carte, coordonnées X et Y sur la carte). L'ID d'une carte est visible en faisant un clic droit sur une carte dans l'arborescence des cartes et sélectionnant *Propriétés de la carte*. L'ID est dans la barre de titre.
- > La seconde commande permet de téléporter l'équipe à une position définie par 3 paramètres stockés dans 3 variables : ID de la carte, coordonnée X et Y sur la carte. On peut utiliser la commande *Mémoriser Position* pour stocker dans ces variables les données nécessaires ou entrer nous même les valeurs dans les variables.

Entrer/Sortir d'un véhicule

- > Cette commande sert à faire entrer/sortir l'équipe d'un véhicule.
- > Remarque : il faut que le personnage et le véhicule soit bien orienté l'un face à l'autre pour que le héros puisse monter dans le véhicule.

Exemple :

Le personnage en haut à gauche va suivre la flèche bleue jusqu'à entrer en contact avec l'événement 1. A partir de là, le véhicule va se déplacer de 2 cases en hauteur et le héros pourra monter à bord du radeau.



Événement 2 : un interrupteur quelconque active cet événement en processus parallèle. Grâce à *Déplacer/Modifier Événement*, on déplace le héros de cette manière : *regarde en bas, pas en avant, regarde à droite et 2 pas en avant*. Le héros se trouve face à la mer.

Événement 1 : il est lancé en processus parallèle par contact avec le héros. Grâce à *Déplacer/Modifier Événement*, on bouge le véhicule 2 cases plus haut mais il faut penser à sélectionner *Regarde à gauche* pour que le héros et le véhicule soient bien en face.

On utilise finalement la commande *Entrer/Sortir d'un véhicule* et le héros entre dans le radeau.

Définir la position d'un véhicule

- > On sélectionne le véhicule à déplacer et ensuite sa position d'arrivée.
- > La position d'arrivée peut-être un emplacement que l'on choisit sur une carte (comme pour la téléportation) ou un lieu défini par 3 paramètres contenus dans des variables (ID de la carte, coordonnées X et sur la carte).
- > Ne pas oublier l'orientation du véhicule si on désire faire monter un individu dedans.

Modifier la position d'un événement

On sélectionne l'événement à déplacer et comme pour *Définir la position d'un véhicule*, on indique le lieu d'arrivée

Inverser position de 2 événements

Cette commande permet d'échanger la position de 2 événements.

Stocker l'ID d'un terrain / événement

- > On sélectionne le terrain/événement soit directement sur une carte soit par l'intermédiaire de coordonnées X et Y.
- > Ensuite on choisit dans quelle variable sera stockée l'ID.
- > Pour rappel, l'ID d'un événement est un numéro attribué automatique. Il est visible dans la barre de titre lorsqu'on fait un clic droit sur l'événement et qu'on sélectionne *Editer cet événement*.
- > L'ID d'un terrain est la valeur attribuée dans la Base de Données, onglet *Gestion des Chipsets, Niveau inférieur, Mode d'édition Terrain*, pour chaque "carré" de décor.

Effacer l'écran / Faire apparaître l'écran

- > On sélectionne une transition pour effacer totalement l'écran (il devient noir) et pour le faire réapparaître.
- > Cette commande est intéressante pour effectuer des changements pendant que l'écran est effacé. On peut par exemple simuler la nuit, téléporter le héros ailleurs...

Modifier le ton de l'écran

- > Cette commande permet de modifier les couleurs de l'écran. Par défaut, toutes les couleurs sont réglées sur 100%.
- > La transition est le temps mis pour atteindre le ton voulu.
- > Si l'option *Pause pendant la transition* est cochée, tous les événements sont stoppés pendant la transition (le héros ne peut pas bouger, les événements mobiles ne se déplacent pas...).

- > Ce changement de couleur perdure tant qu'il n'est pas modifié à nouveau. Il persiste pendant les combats mais pas pour les menus. Pour revenir à l'état initial, il faut remettre le ton de l'écran à 100% pour toutes les couleurs.
- > Cet effet peut-être pratique pour créer des effets de nuit, aube, soleil...

Flasher l'écran

- > Cette commande permet de créer des flashes sur tout l'écran.
- > Il faut sélectionner le type de flash :
 - un seul flash avec une option pour que les événements soient stoppés durant l'effet lumineux.
 - une série de flashes infinis. Il faut préciser la durée de chaque flash. Pour tout stopper, il faut ajouter à nouveau la commande *Flasher Ecran* mais en sélectionnant *Finir les flashes*.
- > Réglez les barres pour déterminer la couleur des flashes. L'intensité correspond à la quantité de couleur.

Faire trembler l'écran

- > Cette commande permet de secouer l'écran.
- > On sélectionne :
 - un tremblement unique d'une certaine durée avec une option qui stoppe les événements durant la secousse.
 - des secousses continues qui doivent être stoppées grâce à *Terminer le tremblement de l'écran*.
- > On règle ensuite la force et la vitesse du tremblement.

Options de défilement de l'écran

- > Cette commande concerne les mouvements de la vue dans la jeu.
- > Les différentes options sont les suivantes :
 - par défaut, la vue suit notre héros. Avec *Bloquer le défilement*, la vue reste centrée où elle est et le héros peut sortir hors de l'écran.
 - *Débloquer le défilement* est l'option par défaut. La vue suit les déplacements de nos personnages.
 - avec *Faire défiler l'écran*, on déplace l'écran. Il faut indiquer le sens du déplacement, le nombre de carreaux ainsi que la vitesse.
 - *Retour à l'origine* ramène la vue telle qu'elle était avant tout déplacement, c'est-à-dire centrée au-dessus de notre personnage.
- > On peut choisir de stopper les autres événements durant le déplacement, c'est-à-dire que le héros ne peut pas bouger, les autres événements mobiles ne peuvent pas se déplacer...

Effets météorologiques

On peut sélectionner un nouveau temps (pluie, neige...) avec une certaine force.

Afficher une image

- > Cette commande permet de faire afficher une image à l'écran. Cette image doit se trouver dans le dossier *Picture* du jeu.
- > Les options à préciser sont :
 - un numéro attribué à l'image pour la repérer.
 - ses coordonnées en pixels sur l'écran (coordonnées précises ou contenues dans des variables). La résolution d'un jeu est de 320*240 pixels, le centre de l'écran se trouve aux coordonnées (160,120). Le centre de l'image est pris comme référence. L'origine du repère pour les coordonnées est le coin en haut à gauche.

- l'option *Défile avec la carte* permet de préciser si l'image se déplace en même temps que l'écran ou si au contraire elle reste fixée même si l'écran bouge.
- on détermine ensuite la taille de l'image, sa transparence et des attributs additionnels (couleur, effet de vague, rotation).
- chaque image possède une couleur unie qui correspond à une couleur transparente. Si pour *Couleur de transparence*, *Utiliser* est coché, il y aura bien une couleur transparente sinon l'image est affichée sans. Par exemple, si un fond noir était désigné comme couleur de transparence, avec *Aucune*, on verra ce fond noir.

Déplacer une image

-> Cette commande permet de déplacer une image préalablement affichée avec *Afficher une image*.

-> On doit sélectionner le numéro de l'image concernée. C'est celui donné dans *Afficher une image*, les coordonnées d'arrivée (précises ou contenues dans des variables), la durée du déplacement et d'autres attributs (taille, transparence, couleurs, rotation et ondulation).

-> Avec la dernière option, on stoppe tous les événements pendant le déplacement.

-> Remarque : l'image se déplace jusqu'à la position indiquée. L'image ne disparaît pas pour réapparaître à sa nouvelle place.

Effacer une image

On efface, à l'écran, l'image qui porte le numéro indiqué.

Afficher une animation de combat

-> Cette commande affiche une animation de combat. Toutes les animations se situent dans la Base de Données, onglet *Animations des Coups*.

-> Seule l'animation est affichée, il n'y a pas de dégâts ou autres.

-> On sélectionne la cible de l'animation (le héros, un véhicule ou un autre événement).

-> On peut stopper tous les autres événements avec l'option *Stopper les autres processus*.

-> On peut aussi choisir de faire afficher l'animation en plein écran. Attention cependant, cette option est inutile si l'animation a été définie, dans la Base de Données, pour toucher tous les ennemis. Dans ce cas, elle apparaîtra déjà en plein écran.

Modifier la transparence du héros

Cette commande rend le héros invisible ou le ramène à son état normal.

Flasher un événement ou un héros

On peut faire un flash sur un événement précis (héros, véhicule ou autre). On sélectionne la durée du flash, sa couleur ainsi qu'une option si on désire stopper les autres événements durant le flash.

Déplacer/Modifier un événement

-> Cette commande permet d'imposer un déplacement à un événement.

-> On sélectionne l'événement concerné, la fréquence (=vitesse) de ses mouvements.

-> Il faut compléter la liste des mouvements que l'événement doit exécuter. Pour insérer un mouvement, il suffit de se placer dans la liste et de sélectionner le mouvement, il se placera juste avant.

-> Voici une explication des mouvements spéciaux :

- pour faire un saut, il faut indiquer le début du saut avec *Commence un saut* et ensuite indiquer s'il se déplace en longueur en même temps avec les pas ou s'il reste sur place. Spécifiez la fin du saut avec *Termine le saut*.
- *Accélérer le mouvement / Ralentir le mouvement* modifie la vitesse de l'animation de l'événement (les pas d'un personnage, les mouvements de bras...).
- *Fixe la direction* : le visage de l'événement est toujours orienté dans la direction à laquelle il faisait face lorsque l'événement a eu lieu.
- *Annuler la fixation* : met fin au regard dans une direction unique.
- *Mode fantôme activé/désactivé* : permet/empêche l'événement de passer sur des cases où il lui est normalement impossible de passer (cases "X" dans les chipsets).
- *Arrête / Reprend l'animation* : stoppe ou active l'animation d'un événement (marche, tourne, court...).
- *Changer l'apparence* : on sélectionne une nouvelle image pour l'événement.

-> Options :

- *Répéter les commandes* permet de faire tourner en boucle la liste des mouvements.
- *Ignorer commande si imp*, permet à l'événement de sauter une commande si elle est irréalisable.

Tout déplacer

Cette commande, placée après *Déplacer/Modifier un événement*, oblige le héros à attendre la fin des mouvements de l'événement concerné.

Stopper tous les événements

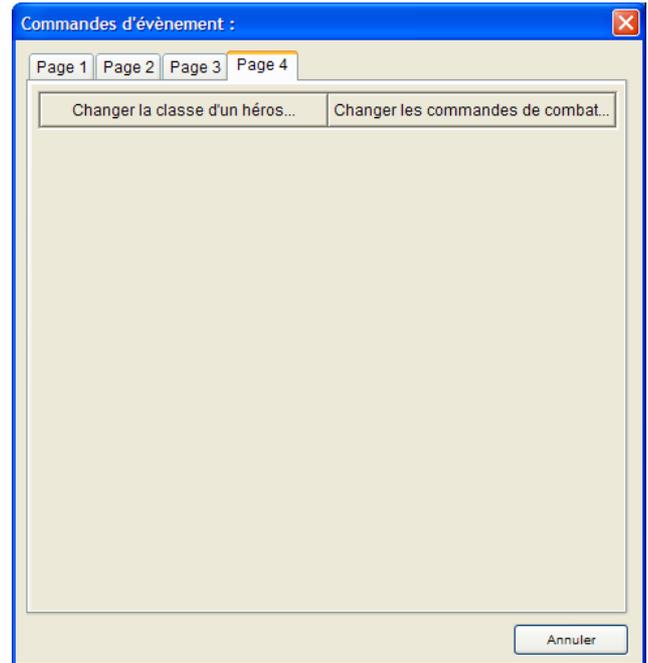
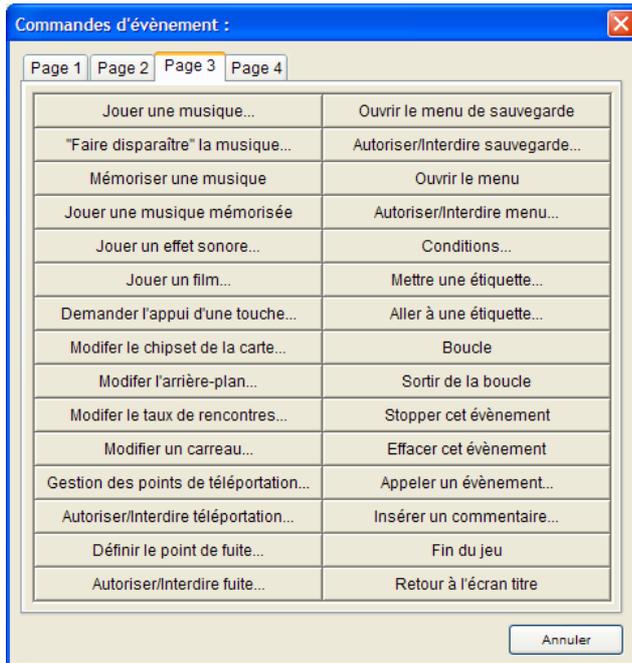
-> Arrête tous les déplacements prévus par la commande *Déplacer/Modifier un événement*.

-> Attention : les mouvements sélectionnés pour les événements dans l'Editeur d'Evénements (mouvement aléatoire, cycle haut-bas...) ne sont pas stoppés.

Attendre

Il existe 2 attentes possibles :

- > pause fixe en ms. C'est une commande très utile avec *Modifier Chrono* pour attendre la fin d'un compte à rebours.
- > appuie d'une touche. Il est nécessaire d'appuyer sur une touche (entrée, espace) pour pouvoir passer à la suite des événements. C'est assez pratique pour attendre que le personnage qui joue ait le temps de réfléchir, de lire...



Jouer une musique

-> Cette commande lance une musique pendant le jeu. On peut sélectionner quelques options comme le tempo, le volume, les balances et la durée du fondu pour lancer la musique progressivement.

-> *Jouer* et *Stop* permettent d'écouter la musique pour faire notre choix et tester les options.

Faire disparaître la musique

-> Cette commande stoppe progressivement la musique en cours avec un fondu.

-> Pour tester, l'icône de lecture lance la dernière musique qui a été jouée et le premier icône stoppe la musique avec un fondu.

Mémoriser une musique / Jouer une musique mémorisée

On peut "mettre en mémoire" la musique qui est en train d'être jouée puis la remettre quand on le désire.

Jouer un effet sonore

Cette commande joue un bruitage selon quelques options (volume, tempo, balance).

Jouer un film

-> Cette commande lance une vidéo (mpeg ou avi).

-> On sélectionne le fichier vidéo, la résolution de l'écran puis les coordonnées (précises ou contenues dans une variable) de l'écran où sera affiché le pixel haut-gauche de la vidéo.

-> L'origine du repère pour les coordonnées de l'écran est le coin en haut à gauche.

Demander l'appui d'une touche

-> Avec cette commande, on enregistre dans une variable, une valeur qui correspond à une touche pressée.

-> Il n'y a pas de messages ou d'annonces particulières pour indiquer qu'il faut presser une touche. C'est à nous de mettre les messages adéquats.

- > Les options permettent d'attendre l'appui d'une touche et d'enregistrer dans une seconde variable le temps mis pour appuyer sur une touche.
- > Sélectionnez finalement les touches que l'on prend en compte.
- > Voici les différentes valeurs que peut prendre la variable en fonction de la touche pressée :
 - touches de directions : bas (1) , gauche (2), droite (3), haut (4).
 - confirmation (5) : touche Entrée.
 - annulation (6) : touche Echap.
 - touche MAJ (7).
 - touches numériques de [0;9] valeurs [10;19].
 - touches : + (20), - (21), * (22), / (23), . (24).

Modifier le chipset de la carte

Cette commande remplace la chipset (c'est-à-dire le fichier actuel qui sert de base pour le décor) par une autre pour la carte en cours.

Modifier l'arrière-plan

- > On peut modifier l'image qui sert de fond quand on a placé des "cases" de décor transparentes (celles qui sont de couleur unie).
- > Sélectionnez, au besoin, un défilement vertical/horizontal.
- > Le fond peut se déplacer seul si on coche *auto-défilement*. Il faut définir une vitesse (positive : mouvement vers la droite/haut, négative : mouvement vers la gauche/bas).

Modifier le taux de rencontres

Cette commande change le nombre de pas moyens nécessaires pour rencontrer un ennemi. Cette valeur modifie le taux de rencontres pour toute la carte mais ne s'applique pas à toutes les cartes.

Modifier un carreau

- > On peut échanger une "case" de décor de la chipset avec un autre pour toute la carte. Ce changement d'applique seulement à la carte où se situe l'événement. Il faut sélectionner le niveau inférieur ou supérieur de la chipset.
- > Par exemple : la "case" qui représente une chaise peut être remplacée par une autre "case" du type, une chaise cassée pour toute la carte concernée.

Gestion des points de téléportation

- > Il existe une classe dans les sorts qui est *Téléporteur* (voir la Base de Données, onglet *Compétences*). Quand on utilise ce sort (en dehors des combats), il faut que des lieux d'arrivée soit fixés pour déterminer à quel endroit téléporter le héros.
- > Cet événement sert donc à ajouter ou retirer des lieux de téléportation. On choisit la case d'arrivée et on peut décider qu'un interrupteur soit activé après la téléportation.
- > Il ne peut exister qu'un seul lieu d'arrivée, pour les sorts de téléportation, par carte. Lors de l'utilisation du sort dans le jeu, on doit sélectionner la carte sur laquelle on désire aller. Seules les cartes possédants des points d'arrivée sont disponibles.

Autoriser/Interdire la téléportation

Autorise ou empêche l'utilisation des sorts de téléportation sur les cartes.

Définir le point de fuite

-> Comme pour la téléportation, cette commande permet de définir un point de fuite sur la carte.

-> Une compétence de classe *Fuite*, permet, hors combat, d'être téléporté immédiatement au point de fuite défini sur la carte en cours.

Autoriser/Interdire fuite

Cette commande autorise ou empêche l'utilisation des sorts de fuite sur les cartes.

Ouvrir le menu de sauvegarde

Cette commande appelle le menu pour sauver la partie en cours.

Autoriser/Interdire sauvegarde

Cette commande autorise ou empêche la sauvegarde via le menu du jeu appelé avec Echap en cours de jeu. La commande n'a effet que sur la carte où se situe l'événement.

Ouvrir le menu

Cette commande affiche le menu du jeu que l'on appelle normalement avec Echap en cours de jeu.

Autoriser/Interdire menu

Cette commande nous empêche/autorise à avoir accès à notre menu quelque soit la carte où les personnages se situent.

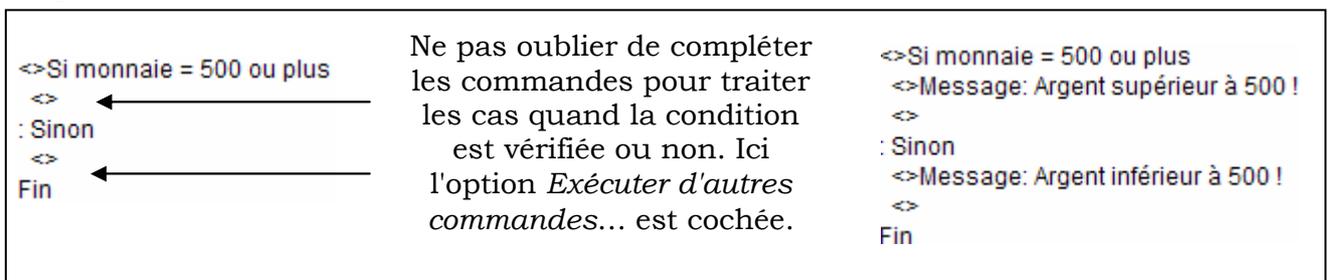
Conditions

-> Les conditions suivent le schéma suivant :

SI "condition vérifiée" ALORS "effet désiré" (SINON "effet désiré").

-> Les conditions nécessaires sont assez claires et ne méritent pas d'explications. Il y a des conditions à propos de l'état des interrupteurs, de la valeur contenue dans une variable, du temps écoulé avec un chronomètre, de l'argent possédé, des objets dans l'inventaire, des membres de l'équipe, la direction des personnages, de la présence de l'équipe dans un véhicule, de la musique et du lancement de l'événement.

-> Si on coche *Exécuter d'autres commandes si la condition n'est pas rencontrée*, le cas *sinon* est ajouté. On peut définir les effets si les conditions ne sont pas remplies.

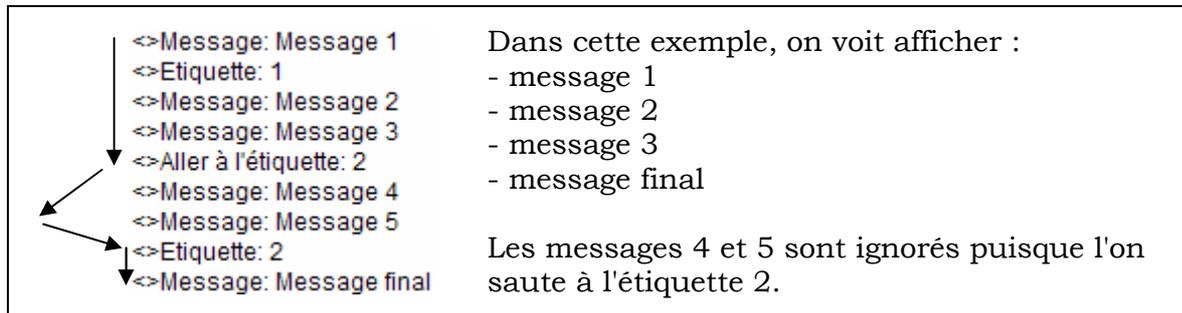


-> On peut imbriquer plusieurs conditions et réaliser dans ce cas des conditions très complexes qui vérifient plusieurs paramètres.

Mettre une étiquette / Aller à une étiquette

-> Une étiquette est une sorte de repère dans un programme. Ici une étiquette est identifiée par un numéro.

-> *Aller à une étiquette*, dont on précise le numéro, envoie l'exécution des commandes à la portion du programme qui suit l'étiquette.



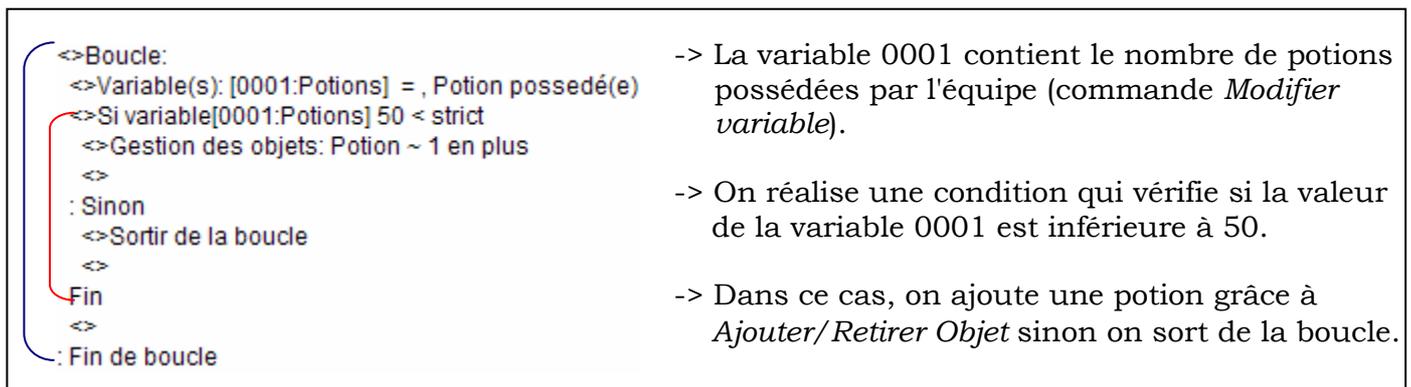
Boucle / Sortir la boucle

-> Une boucle, c'est une série de commandes qui se répètent indéfiniment jusqu'à ce que *Sortir de la boucle* soit rencontré et permette de quitter la boucle.

-> Il en faut pas oublier d'ajouter des commandes à l'intérieur de la boucle.

Exemple :

On réalise une boucle qui ajoute 1 potion dans l'inventaire jusqu'à ce que le nombre de potions possédées par l'équipe soit égal à 50.



Stopper cet événement

Tout ce qui se situe après cette commande n'a pas lieu.

Effacer Evénement

-> Une fois cette commande placée, l'événement qui contient cette commande est stoppé et disparaît.

-> L'effacement est temporaire. En effet, si on quitte la carte et on revient l'événement a réapparu.

Appeler un événement

-> Cette commande appelle un événement. L'événement sélectionné est exécuté même si les conditions de départ nécessaires (interrupteur, variable, ...) ne sont pas satisfaites.

-> Types d'événements qui peuvent être appelés :

- un événement commun (voir la Base de Données, onglet *Evénements Communs*).

- un événement de la carte. On sélectionne l'événement à la page voulue.

- un événement de la carte qui est sélectionné selon 2 variables, l'une contenant son ID et l'autre la page. L'ID d'un événement est visible dans la barre de titre de la fenêtre qui apparaît lorsque l'on fait un clic droit sur un événement et que l'on sélectionne *Editer cet événement*.

Insérer un commentaire

Cette commande permet d'insérer une remarque dans le listing des commandes. C'est utile pour rendre les événements plus clairs. Les commentaires n'ont aucune influence sur l'exécution des commandes.

Fin du jeu / Retour à l'écran titre

Cette commande affiche l'écran de défaite ou la fenêtre de démarrage du jeu.

Changer la classe d'un héros

-> Cette commande permet d'affecter une nouvelle classe au héros.

-> On sélectionne le héros concerné et la nouvelle classe.

-> Ensuite, on indique :

- si le niveau reste identique ou s'il retourne au niveau 1.

- si le héros garde les mêmes compétences, si ses compétences sont remplacées par celle de la nouvelle classe ou s'il reçoit en plus celle de sa nouvelle classe.

- si le héros garde les mêmes caractéristiques, si elles sont divisées par 2, s'il possède les caractéristiques de sa classe de niveau 1 ou s'il gagne les caractéristiques de sa nouvelle correspondant à son niveau actuel.

-> Un message peut-être affiché pour indiquer le changement.

Changer les commandes de combats

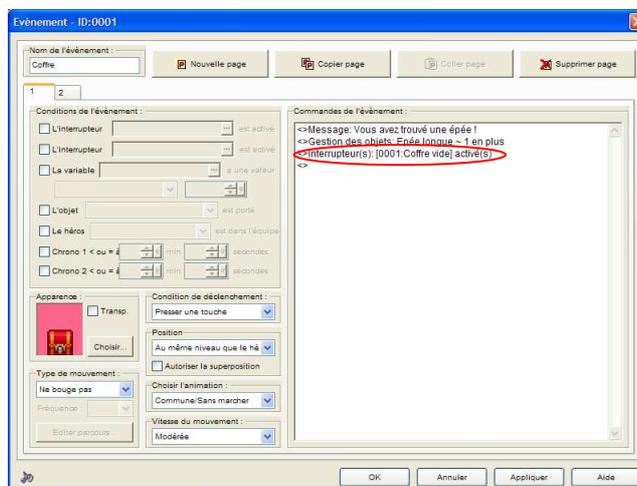
Cette commande permet d'ajouter/retirer des commandes disponibles lors des combats, à un personnage.

ASTUCES

RECUPERER UN OBJET DANS UN COFFRE

Lorsqu'on trouve un objet dans un coffre, celui-ci devient vide. Il faut donc penser à mettre les conditions nécessaires pour qu'un coffre ne nous donne pas des objets à l'infini.

- > Placez sur la carte, un événement.
- > Il n'y a pas de conditions particulières pour que l'événement soit exécuté.
- > Choisir un graphisme de coffre fermé.
- > Sélectionnez comme condition de déclenchement : *Presser une touche*.
- > La position du coffre sera *au même niveau que le héros*.
- > Les commandes sont simples : un message apparaît et un objet est ajouté dans l'inventaire.
- > Mais il faut penser à placer un interrupteur. On va le nommer *0001 : Coffre vide* et il deviendra actif une fois que le coffre sera ouvert.



- > Il faut à présent insérer une nouvelle page.
- > Sélectionnez comme condition : *l'interrupteur 0001 : Coffre vide est activé*. De cette manière, si on ouvre une seconde fois le coffre, se sera la page 2 qui sera exécutée et il n'y aura pas de nouvel objet.
- > Sélectionnez le même graphisme mais utilisez *Direction* et *Cadre* dans *Choisir* pour obtenir un coffre ouvert.
- > La condition de déclenchement est toujours *Presser une touche* et la position : *au même niveau que le héros*.
- > Il n'y a pas de commandes particulières à insérer mais on peut placer un message qui indique que le coffre est vide.



UN EVENEMENT AVEC PLUSIEURS APPARENCES

Il peut-être intéressant d'avoir un événement avec une certaine apparence et que celui-ci suivant, certaines conditions, change d'aspect.

Par exemple, on pourrait appliquer ce cas à une personne qui se transforme.

- > Placez un événement sur la carte.
- > Il n'y a pas de conditions particulières de déclenchement.
- > Choisissez une apparence.
- > Sélectionnez comme condition de déclenchement : *Presser une touche*.
- > La position du personnage sera *au même niveau que le héros*.
- > On peut mettre comme commandes un message du type "Je vais me transformer".
- > Il ne faut pas oublier de mettre un interrupteur que l'on va appeler *0001 : Transformation*, à l'état actif.



- > Ensuite, insérez une nouvelle page.
- > Sélectionnez comme condition, l'interrupteur *0001 : Transformation est activé*.
- > Choisissez la nouvelle apparence du personnage.
- > La condition de déclenchement est *Processus Parallèle* et la position : *au même niveau que le héros*. De cette manière, le changement d'apparence s'effectuera tout seul.



ANNEXES

ETAPES POUR IMPORTER SES RESSOURCES

1/ Caractéristiques des différents types de ressources

TYPE D'IMAGE	REPERTOIRE	TAILLE (Pixels)
Fond de combat	Backdrop	320*240
Compétences	Battle	480*480
Animations des personnages	BattleCharSet	144*384
Armes	BattleWeapon	192*512
Personnages	CharSet	288*256
Décors	Chipset	480*256
Visages des personnages	FaceSet	192*192
Ecran de fin du jeu	GameOver	320*240
Monstres	Monster	Quelconque
Fond de carte	Panorama	640*480
Graphismes	System	160*80
Jauges	System2	80*96
Ecran titre	Title	320*240
Image quelconque	Picture	Quelconque

-> Toutes les images doivent être au format PNG avec une profondeur de 8 couleurs.

-> Réalisez toutes les images avec un fond uni pour que la couleur unie corresponde à la couleur transparente.

2/ Dans Adobe Photoshop ou un autre logiciel de dessin

- > Faire un *Nouveau Fichier* avec une taille en pixels correspondant au tableau ci-dessus.
- > Faire toutes les modifications et tous les ajouts voulus comme un dessin normal (couleurs, taille, dégradé, insérer des images).
- > Pour effectuer la conversion en profondeur de 8 couleurs aller dans *Image / Mode / Couleur Indexée*. Aucune option n'est à modifier.
- > L'option dans *Mode : 8 Bits/couche* doit être cochée.
- > Enregistrez ensuite le fichier au format *PNG* sans entrelacement.

3/ Importer les fichiers dans RPG Maker

- > Dans RPG Maker, lancez l'outil *Gestionnaire de ressources*. 
- > Sélectionnez le répertoire correspondant au type du fichier à importer.
- > Cliquez sur *Importer* et recherchez le fichier à importer.
- > Le gestionnaire vérifie la conformité du fichier. En cas d'erreur, vérifiez que la taille de l'image est correcte ainsi que son format.
- > Suivant le type de ressource, il faut parfois cliquer sur une couleur. Celle-ci va se mettre à clignoter et représentera la couleur transparente.
- > Le fichier est désormais copié dans les répertoires du jeu, prêt à être utilisé.

Les fichiers audio et vidéo :

On peut copier directement les fichiers audio et vidéo dans les répertoires correspondants :

- > *Music* : musiques aux formats midi, wav et mp3.
- > *Sound* : sons aux formats midi, wav, mp3.
- > *Movie* : films aux formats mpeg et avi.

Remarque :

Depuis la version 1.08, les mp3 sont gérés sans nécessité de manipulations spéciales.

PARTAGER SON JEU

Si on désire donner notre jeu, c'est-à-dire l'installer sur un autre ordinateur, voici les étapes à suivre :

1/ Créer le jeu avec RPG Maker.

Note personnelle :

Il est conseillé de partir de mon dossier *Traduction*, il contient tous les fichiers traduits, des listes de sorts préparés, des groupes de monstres définis...

De plus, il ne nécessite pas les RTP de base puisqu'il fait référence aux fichiers contenus dans le dossier *Traduction*.

2/ Définir la police qui est utilisée dans le jeu. Pour cela, utilisez *Assistant & RM Hacker* (fourni avec la version 1.09 de RPG Maker).

3/ Ensuite, il y a 2 cas :

-> si le jeu utilise les RTP fournies avec le logiciel, utilisez l'outil *Créer un exécutable qui installera votre jeu* .

-> si le jeu n'utilise pas les RTP fournies avec le logiciel, il n'est pas utile de créer un exécutable avec l'outil de RPG Maker car il réalise une fusion des dossiers de notre jeu et des RTP de base. Ce qui est inutile étant donné qu'on n'utilise pas les RTP de base. Il suffit de copier le dossier de notre jeu qui se trouve dans le répertoire *Projets* de RPG Maker.

4/ Pour finir on peut utiliser *Install Creator* pour faire un programme d'installation :

-> du dossier du jeu ou du game disk.

-> de la police du jeu pour être sûr que l'autre ordinateur la possède.