

Tp RPG Maker XP n°1

Préambule :

Le but de ce TP est de vous faire manier les différentes commandes que vous avez apprises depuis le début. Il vous faudra alors faire preuve de réflexion de façon à bien organiser les commandes pour qu'elles s'exécutent dans l'ordre souhaité et de façon automatique !

Objectifs :

- *Savoir utiliser la base de donnée de façon à programmer un héros de « A à Z »
- *Créer deux maps différentes et savoir passer d'une à l'autre en s'approchant des bords de la map.
- *Savoir manier les variables et les interrupteurs
- *Pouvoir faire rentrer un nouveau héros dans l'équipe.
- *Faire bouger le héros ainsi que d'autres PNJ

Création :

Le TP aura pour principal objectif de faire rentrer un nouveau héros dans l'équipe après l'avoir vu combattre très simplement un monstre relativement puissant. Pour cela, vous devrez tout d'abord mettre en scène l'histoire (faites simple, ici le but n'est pas de créer une cinématique). Cependant le joueur ne doit pas être propulsé directement dans le jeu. (Il faut trouver un juste milieu entre cinématique et rien du tout !)

La recrue ne rentre pas immédiatement dans l'équipe, il va tout d'abord vous donner rendez vous dans un bar privé nécessitant bien sur un code à 4 chiffres ! Le héros doit alors se balader dans la ville et retrouver un PNJ pouvant lui donner le code.

Pour cela vous devrez créer :

- 3 maps différentes avec 3 chipsets différents (respectez les dimensions et chipsets cités plus haut) Dont un bar qui ne doit pas être immense.
- Créer un PNJ gardien qui garde le bar et qui demande un code.
- Créer un autre PNJ qui vous demandera de tuer un monstre dans les marais.
- Faire rentrer la recrue lorsque vous êtes dans le bar.
- **PAS DE BOITE AUX LETTRES C'EST INUTILE !**

Conseils :

- N'oubliez surtout pas d'enrichir vos maps tout simplement qu'une map vide c'est moche !

Exemple :

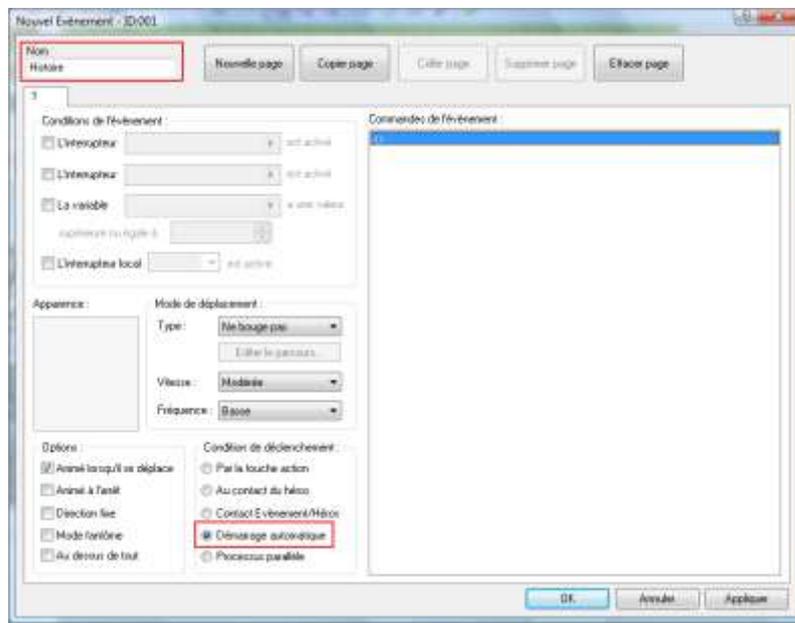


- Le code demandé sera enregistré dans un variable. Vous devrez alors utiliser une condition pour voir si la variable enregistrée est bien égale au code. Si oui => Entrez, si Non => Restez dehors !
- La recrue devra être niveau 20, sa classe sera Paladin (inexistante dans la base de données donc créez là !!!). Comme vous le savez, le paladin est très fort face aux ténèbres et aux morts vivants mais on va leur rajouter une faiblesse face au type Anti-paladin (à vous de le créer !). Le nom sera demandé au joueur. Équipez-le d'armes et armures inédites.
- Le PNJ vous donnant le code, ne doit vous le donné qu'après avoir tué un monstre dans les marais. Ne le faites pas trop puissant pour éviter d'y passer 3 heures dessus ! (Pensez à moi !)
- N'oubliez surtout pas les interrupteurs !!!! Ils seront **indispensables**

Aide :

Si vous êtes perdus, voici quelques aides pour vous aider justement ;)

- ❖ Pour l'entrée du jeu, il faut programmer votre page d'évènement comme ça :



Puis ensuite de faire parler votre personnage ainsi que le nouveau héros et de les faire bouger (Cette commande en page 2 : Déplacer/Modifier un évènement...). N'abusez pas de déplacement, vous aller vous perdre alors ! Et après actionnez un interrupteur pour pas que tout recommence (car il y a « démarrage automatique »)

- ❖ *Les clés de ce TP sont les conditions, les variables et les interrupteurs ! Vous devez apprendre à vous en servir !*
- ❖ *Je serais là pour vous guider en cas de problème, mais essayez quand même de réfléchir à fond. N'hésitez surtout pas à poser vos idées sur papiers, je suis sur que ça ira mieux pour ma suite !*

Bonne chance ! Vous en aurez besoin !