

# TUTORIEL SUR LA BASE DE DONNEES (BDD)

Bonjour à tous. N'ayant, à ce jour, pas vu de tutoriel réellement bien détaillé sur toutes les fonctions de la base de données, j'ai pris l'initiative d'en faire un.

Si vous apercevez des erreurs dans mes explications ou si vous pensez qu'il manque des informations, n'hésitez pas à m'en faire part, je les modifierais rapidement, afin que ce tutoriel soit le plus complet possible.

Si vous désirez faire profiter d'autres personnes de ce tutoriel, pas de soucis. Merci néanmoins de ne pas le modifier sans autorisation de ma part. Merci également de citer l'auteur du tutoriel (c'est-à-dire moi = Pharazon).

Ceci est valable pour la majeure partie du travail effectué par les gens de la communauté de RPGmaker. Merci de respecter leurs efforts. ☺

Bien, alors, sans plus tarder, je vous propose d'entrer dans le vif du sujet.

Vous découvrirez en premier lieu le sommaire, puis les chapitres décrit par ce dernier.

Je précise également, avant de vous jeter dans cette masse d'informations que j'ai utilisé quelques termes pour souligner quelques points particuliers. Les [NOTES](#) font souvent référence à un détail utile, tandis que le terme [ATTENTION](#) rappelle une chose importante.

---

## 0 – Sommaire – 0

1)	<b>La BDD</b>	<b>(page 02)</b>
2)	<b>Les Personnages</b>	<b>(page 04)</b>
3)	<b>Les Classes</b>	<b>(page 07)</b>
4)	<b>Les Aptitude</b>	<b>(page 10)</b>
5)	<b>Les Objets</b>	<b>(page 13)</b>
6)	<b>Les Armes</b>	<b>(page 15)</b>
7)	<b>Les Armures</b>	<b>(page 17)</b>
8)	<b>Les Monstres</b>	<b>(page 19)</b>
9)	<b>Les Groupes</b>	<b>(page 22)</b>
10)	<b>Les Etats</b>	<b>(page 24)</b>
11)	<b>Les Animations</b>	<b>(page 26)</b>
12)	<b>Les Evènements communs</b>	<b>(page 29)</b>
13)	<b>Le Système</b>	<b>(page 30)</b>
14)	<b>Le Lexique</b>	<b>(page 32)</b>
15)	<b>Le mot de la fin</b>	<b>(page 33)</b>

## 1 – La Base de Données – 1

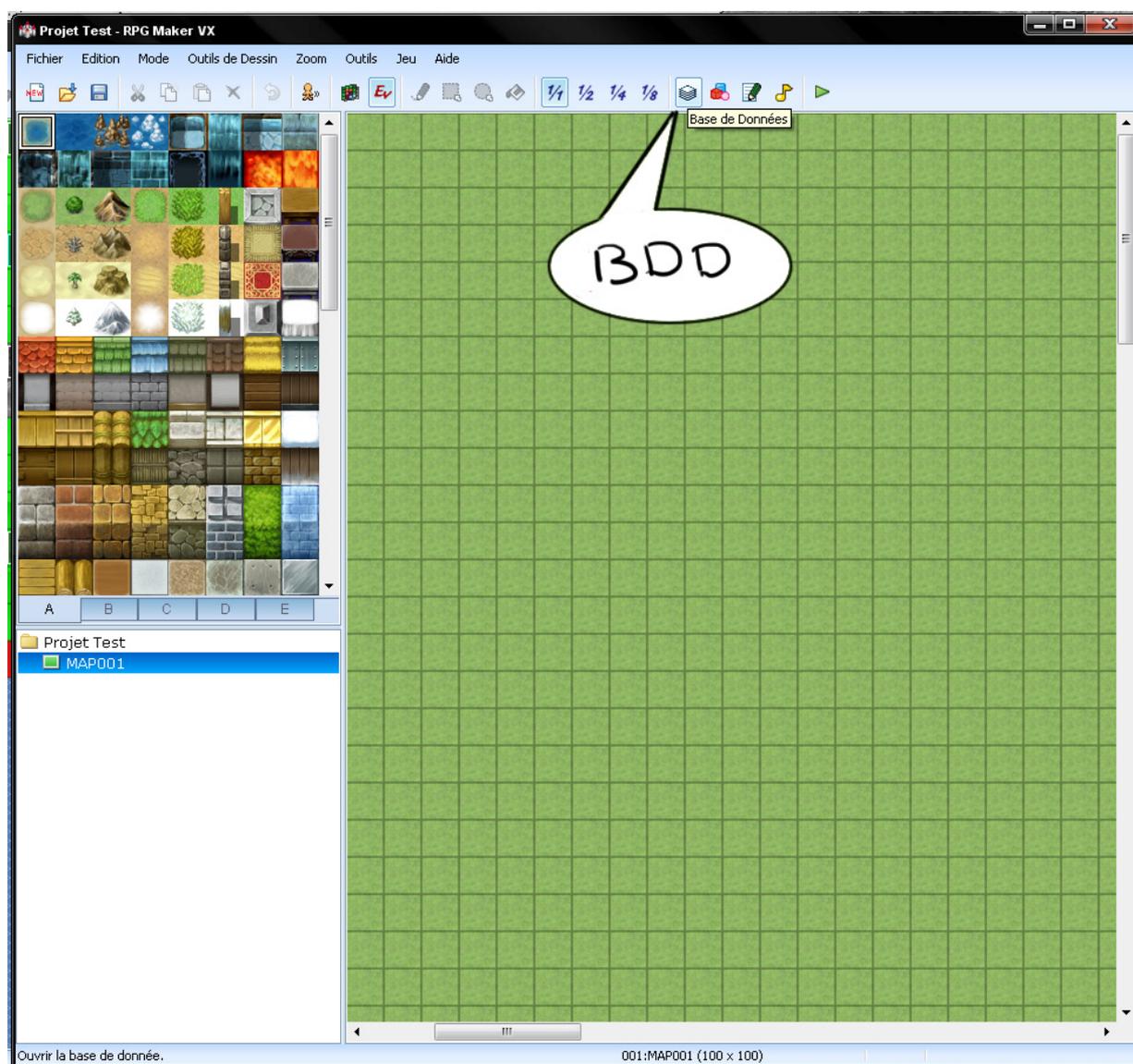
La BDD (ou base de données) permet, dans RPG maker, de gérer une multitude de... données, comme son nom l'indique. ☺

Que se soit sur l'identité des héros, leurs compétences, des monstres qu'ils rencontreront ou même des animations en combats, il vous sera nécessaire de passer par là pour réaliser à bien votre projet.

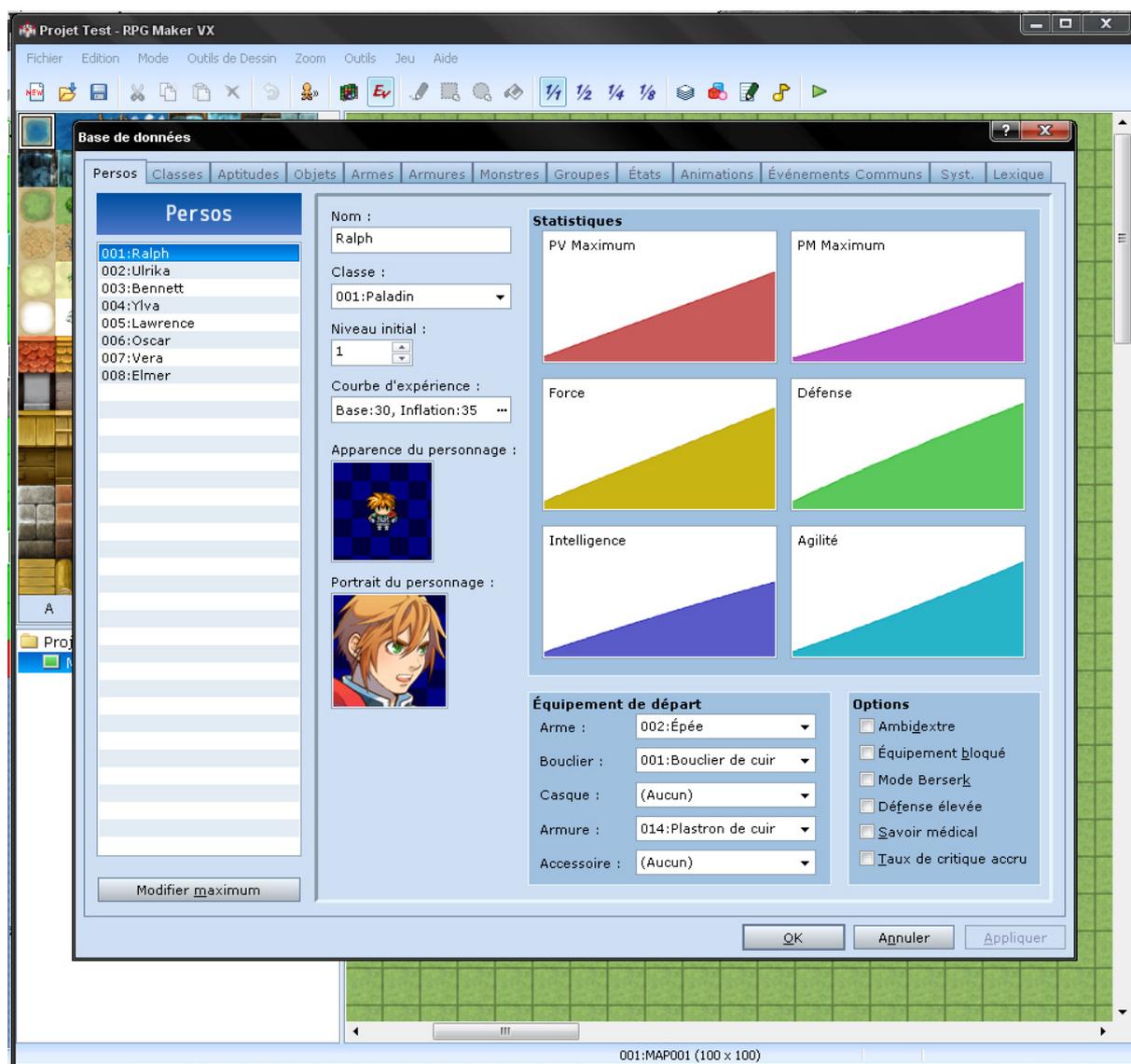
Mais avant de donner des explications plus détaillées, il serait déjà bien de savoir où se cache la base donnée, me direz-vous.

Il y a deux façons d'ouvrir la BDD. Soit en faisant Outils > Base de données ;

Soit en cliquant tout simplement sur cette icône (vue sur l'image ci-dessous) :



Vous devez donc voir apparaître la BDD (évidemment, puisqu'on vient de cliquer dessus :D)



Vous pouvez voir différents onglets que nous allons détailler juste après. Mais juste en regardant leur nom, vous pouvez déjà vous faire une petite idée de l'utilité de chacun.

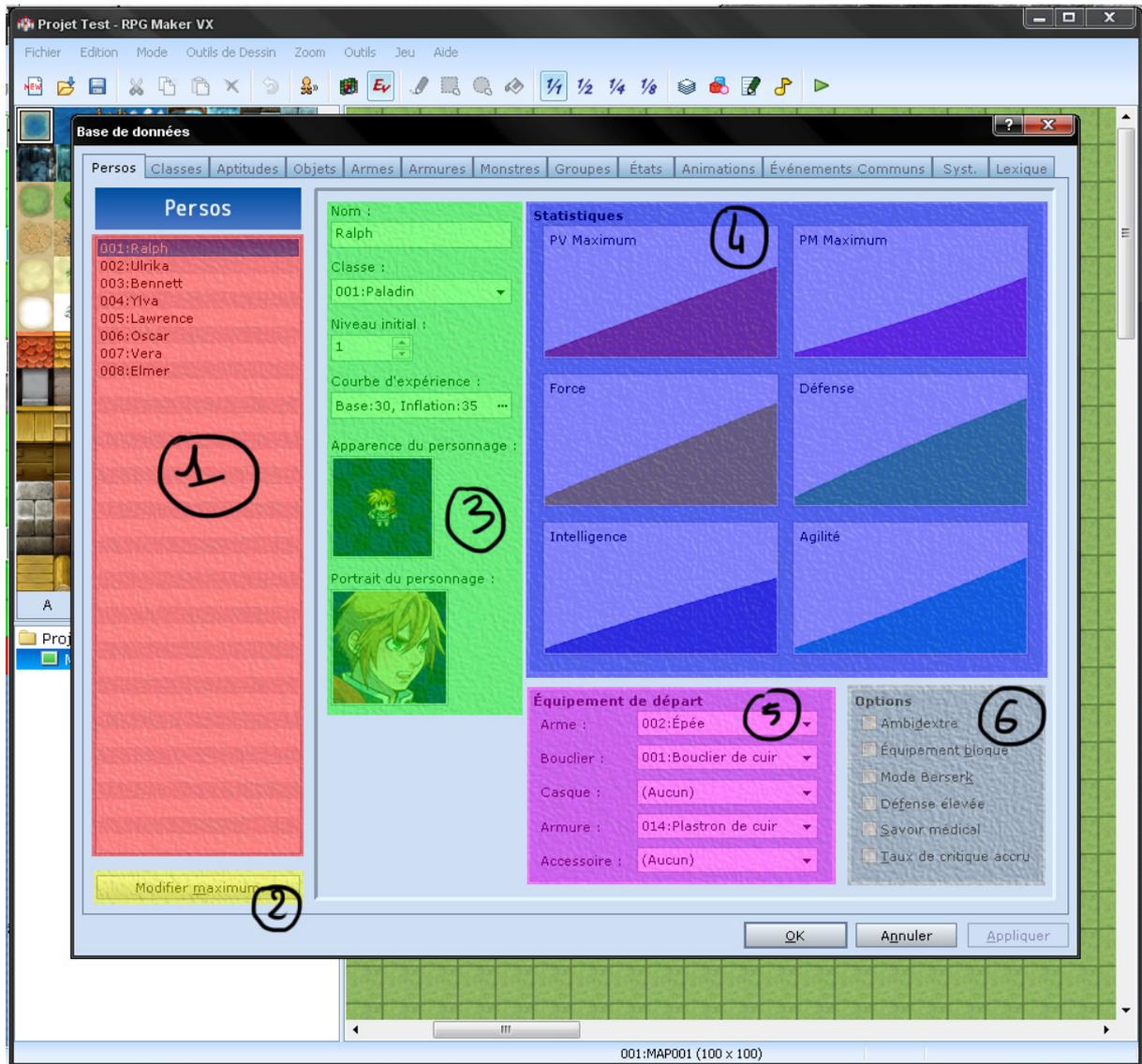
Bien. Vous savez désormais ouvrir la base de données. C'est déjà un début, mais bon, juste avec ça, on ne va pas aller loin.

Je vous propose donc d'enchaîner directement sur le premier onglet : Les Personnages

## 2 – Les Personnages – 2

Voilà donc l'onglet Personnages. (Vue ci-dessous)

Dans cet onglet, nous allons pouvoir définir la base de nos héros. C'est-à-dire des personnages potentiellement jouable par les héros. Et c'est tout (mais c'est déjà pas mal).



Alors, pour commencer, je précise que j'utiliserais des couleurs associées à des chiffres pour afficher des légendes claires, et simples à repérer. Donc bien entendu, les rectangles colorés que vous apercevez ne seront en aucun cas affichés sur votre RPGmaker.

Bien. Nous pouvons commencer. Je vais éviter les grandes phrases et enchaîner directement avec des explications précises.

### 1 – Rouge – 1

C'est la liste des héros créés. De base, il y en a 8.

Il suffit de cliquer sur l'un d'entre eux pour ouvrir sa « fiche ».

## 2 – Jaune – 2

Ici, vous pourrez modifier le maximum de héros que vous voulez créer.

**ATTENTION :** Si vous diminuez la valeur, les héros en trop seront supprimés. Il vous faudra alors les recréer.

(Ex : si je choisis de mettre 6, les héros Vera et Elmer seront supprimés).

**NOTE :** Cette valeur ne permet en aucun cas d'augmenter ou diminuer le nombre de héros dans une équipe. Par défaut, elle sera toujours de 4. Si vous souhaitez que le joueur joue avec plus de 4 héros, il vous faudra utiliser un script (et voir d'autres tutoriels).

## 3 – Vert – 3

A partir d'ici, nous commençons à rentrer dans le vif du sujet. Dans cette zone, vous pouvez modifier beaucoup de choses.

> **Nom :** Inscrivez ici le nom de votre héros

> **Classe :** Choisissez ici la classe de votre héros. Les classes des héros sont modifiables dans l'onglet suivant, détaillé dans le chapitre suivant.

> **Niveau initial :** C'est le niveau avec lequel le héros commencera (en début de partie ou lorsque le héros rentre dans l'équipe).

Par défaut, celui-ci est de 1.

> **Courbe d'expérience :** Cette courbe représente l'expérience nécessaire au héros pour chaque nouvelle évolution. Vous pouvez la modifier à votre guise.

> **Apparence du personnage :** Choisissez ici le caractère du héros. Cette image doit être enregistrée dans le dossier Character de votre projet.

Vous pouvez également choisir des caractères de base de RPGmaker.

> **Portrait du personnage :** C'est le faceset du héros. Il représente le visage du héros, et sera affiché dans le menu de base du jeu. Si vous voulez utiliser des facesets autres que ceux de base, vous devrez les enregistrer dans le dossier Facesets de votre projet.

## 4 – Bleu – 4

Ces 6 cases représentent les courbes des 6 statistiques de chaque héros (PV, PM, Force, Défense, Intelligence et Agilité)

Je ne vais pas entrer dans les détails de chacune d'entre elles, car leur nom suffit à leur compréhension. Mais il vaut mieux ne pas toucher à ces courbes si vous n'êtes pas sûr de ce que vous faites.

Les catégories A,B,C,D,E sont des courbes préenregistrées permettant de définir rapidement les caractéristiques d'un personnage. Il suffit de cliquer dessus.

Dans tous les cas, vous pouvez (comme pour l'expérience) modifier ces caractéristiques pour chaque niveau de chaque héros.

## 5 – Rose – 5

L'équipement de départ représente l'équipement que portera le héros au début du jeu (ou lorsque le héros rejoindra l'équipe).

Dans chaque catégorie, vous avez le choix de toute la liste d'objets utilisables par votre héros (en fonction de sa classe).

Pour plus de détails, rendez-vous aux chapitres suivants ;)

## 6 – Gris – 6

Cette dernière zone fait part de quelques particularités que votre héros peut posséder :

> **Ambidextre** : Le héros pourra utiliser deux armes au lieu d'une arme et un bouclier. Mais cela l'empêche d'utiliser une arme à deux mains.

> **Équipement bloqué** : Le joueur ne pourra pas changer l'équipement de ce héros. (On coche généralement cette case lorsqu'un personnage rentre temporairement dans l'équipe)

> **Mode Berserk** : Le héros combat tout seul, sans que le joueur ne lui donne d'ordre.

> **Défense élevée** : Divise par 4 les dommages reçus lorsque le héros se défend.

> **Savoir médical** : Lorsque le héros utilise une compétence ou un objet de soin, il sera soigné du double de sa valeur.

> **Taux de critique accru** : Double les chances de coups critiques du héros.

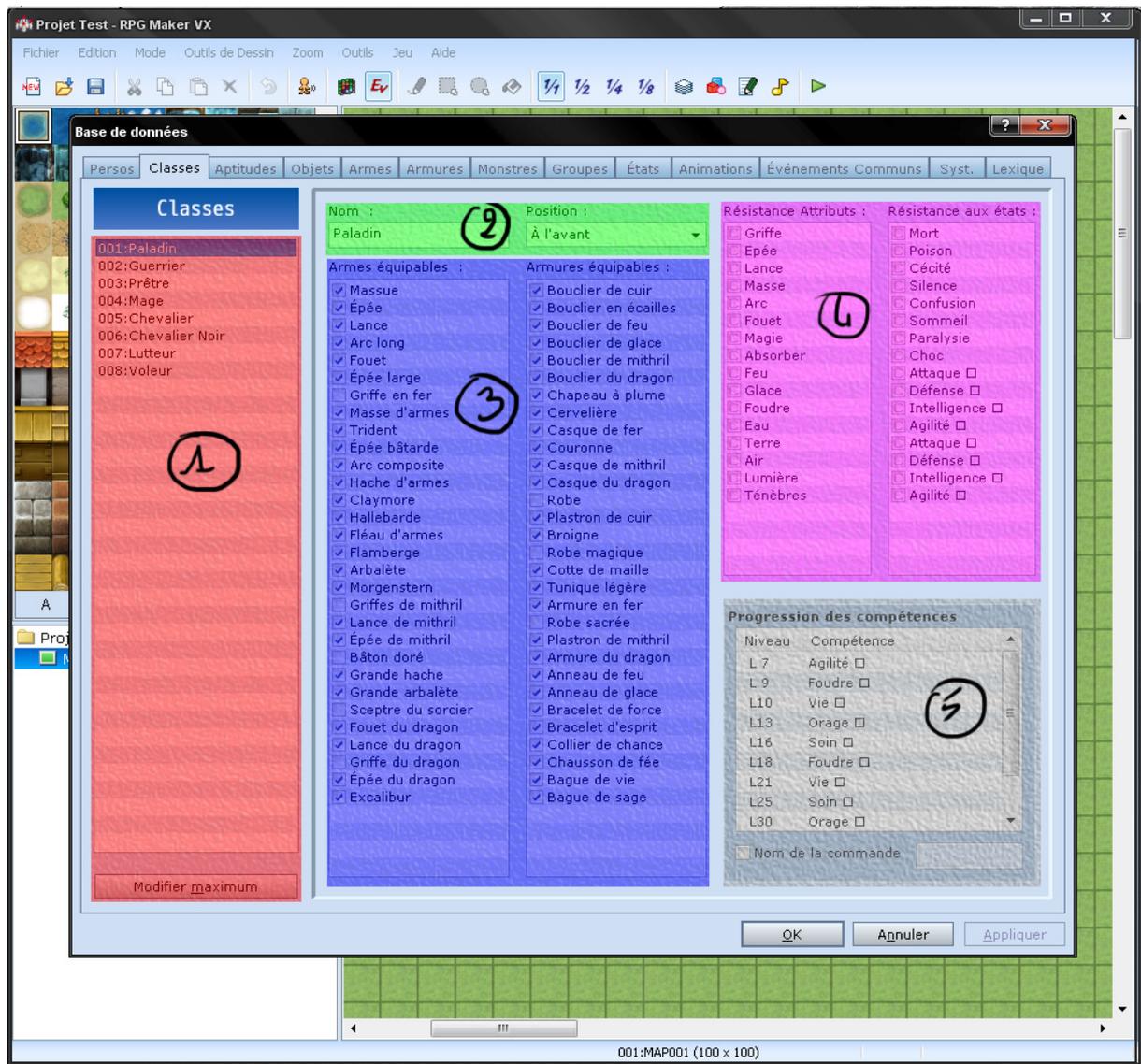
Voilà, ce chapitre se termine enfin. Il n'était pas compliqué mais néanmoins, il est nécessaire de connaître la base de données dans son intégralité pour réussir à faire un jeu correct.

J'espère ne pas vous avoir assommé avec tant de texte, et que pour l'instant, tout reste clair et compréhensible.

Merci et rendez-vous au chapitre suivant ;)

## 3 – Les Classes – 3

L'onglet Classes. Dans beaucoup de Jeux de Rôles, on retrouve le système de classes. Un héros Guerrier, accompagné d'un Archer, d'un Mage et d'un Prêtre. Et bien, dans RPGmaker, c'est ici que l'on organise tout ça. Alors sans plus tarder, voici donc les différentes zones à analyser. ☺



### 1 – Rouge – 1

Comme dans la plupart des onglets, on retrouve ici le nom de chaque classe. Vous pouvez également modifier le maximum de classes comme dans la plupart des onglets. En cliquant sur une des classes, vous pourrez visualiser et modifier ses caractéristiques.

## 2 – Vert – 2

> **Nom** : Ici, vous pouvez changer (ou donner) un nom à votre classe.

> **Position** : La position détermine comment le héros (affilié à cette classe) se positionnera dans le combat. Il y a trois choix possibles : A l'avant, au milieu et à l'arrière.

En fonction du choix que vous ferez, le héros infligera ou recevra moins de dégâts physiques.

## 3 – Bleu – 3

Dans cette partie, vous pouvez choisir quelles seront les armes et armures que le héros (affilié à cette classe, bien entendu) pourra porter.

Cocher la case si vous voulez que le héros porte l'arme ou l'armure. Décocher la case si vous voulez l'interdire.

## 4 – Rose – 4

Cette zone vous servira à déterminer la résistance aux attributs et aux états.

(Ceux-ci peuvent être configurés dans les onglets suivants. Suivez le cours pour voir comment faire ;))

Vous avez la possibilité de choisir une lettre pour chaque attribut et état. En fonction de votre choix, l'effet d'une compétence possédant un des attributs ou états aura des effets différents sur le héros. Ces lettres vont de A à F.

**A** = effet amplifié à 200%

**B** = effet amplifié à 150%

**C** = les effets sont de 100% (c'est-à-dire ni bonus, ni malus)

**D** = effet diminué à 50%

**E** = les effets sont de 0% (c'est-à-dire que le héros ne subira aucun dommage)

**F** = effet diminué de -100% (les effets sont inversés. Si c'est une attaque, celle-ci restaurera de la vie à la place. Et inversement)

Pour être sur que vous avez tous compris, je vais vous donner quelques exemples.

*Ex.1 : Mon héros de classe paladin se fait attaquer par une boule de feu. J'avais donné à cette classe une résistance à l'attribut feu = C.*

*Mon paladin recevra donc (après le calcul des dégâts) la valeur obtenue (soit juste 100% des dégâts).*

*Ex.2 : Mon héros de classe mage de feu se fait attaquer par une attaque de glace. J'avais donné à cette classe une résistance à l'attribut glace = A*

*Mon paladin recevra donc (après le calcul des dégâts) le double de la valeur obtenue (soit 200% des dégâts).*

## 5 – Gris – 5

Dans cette dernière zone, vous pourrez choisir les compétences que le héros apprendra. Vous pouvez voir un niveau inscrit devant chaque compétence. Il représente le niveau que devra atteindre le héros pour apprendre la compétence associé.

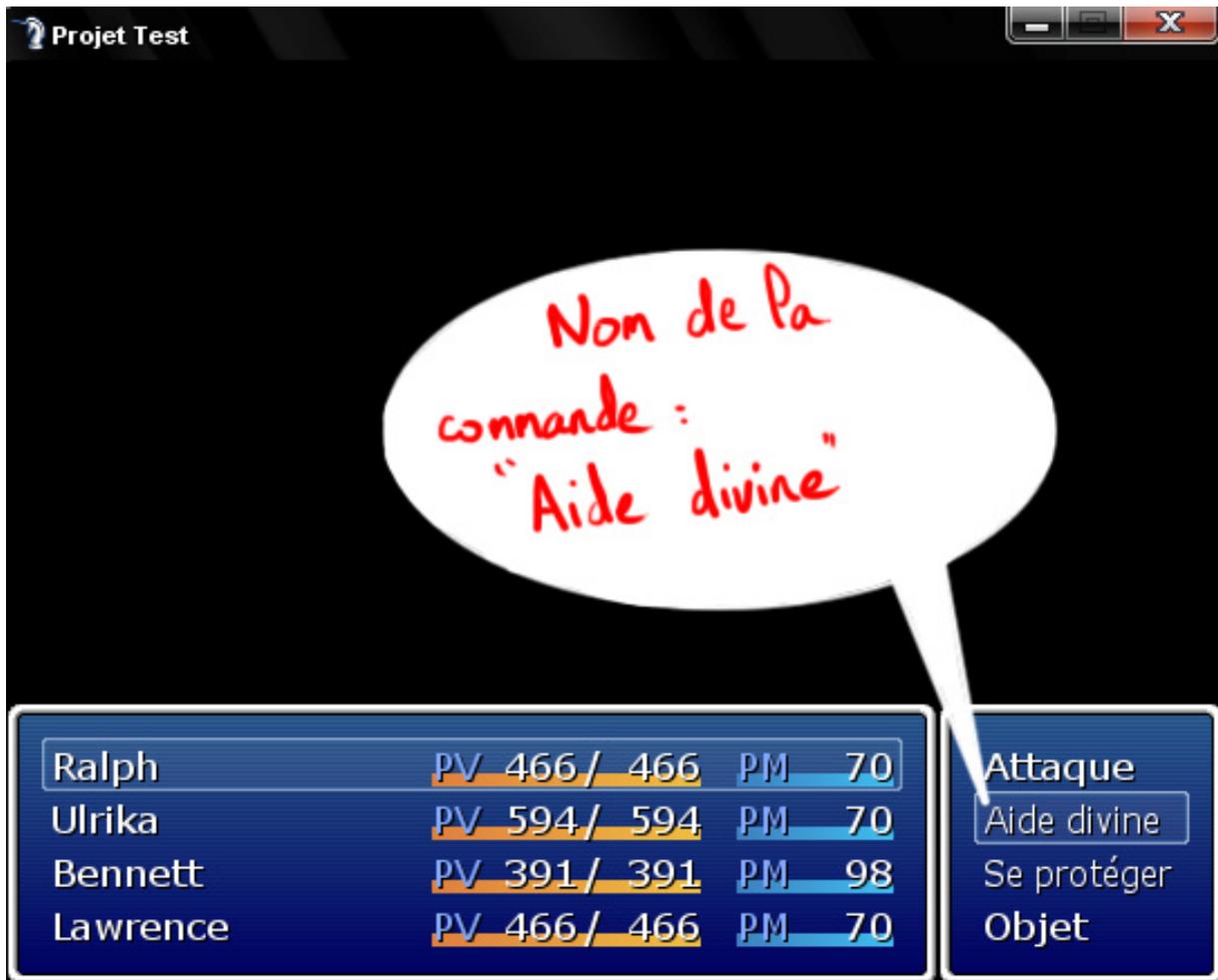
*Ainsi, si on regarde le screen, on peut voir que le héros apprendra la compétence Agilité dès qu'il atteindra le niveau 7, la compétence foudre dès le niveau 9, et ainsi de suite.*

Vous n'êtes pas obligé d'assigner de compétence dans cette zone, car il y a d'autres moyens pour les apprendre aux héros. Néanmoins, c'est la solution la plus simple. ☺

Si vous cocher 'Nom de la commande', vous pourrez inscrire un nom.  
Ce nom remplacera automatiquement le terme compétences dans le menu de combat. Vous pouvez donc personnaliser cette commande pour chaque classe.

Par exemple, pour la classe Paladin, vous pourriez inscrire Aide divine. Pour mage, sorcellerie, etc. ...

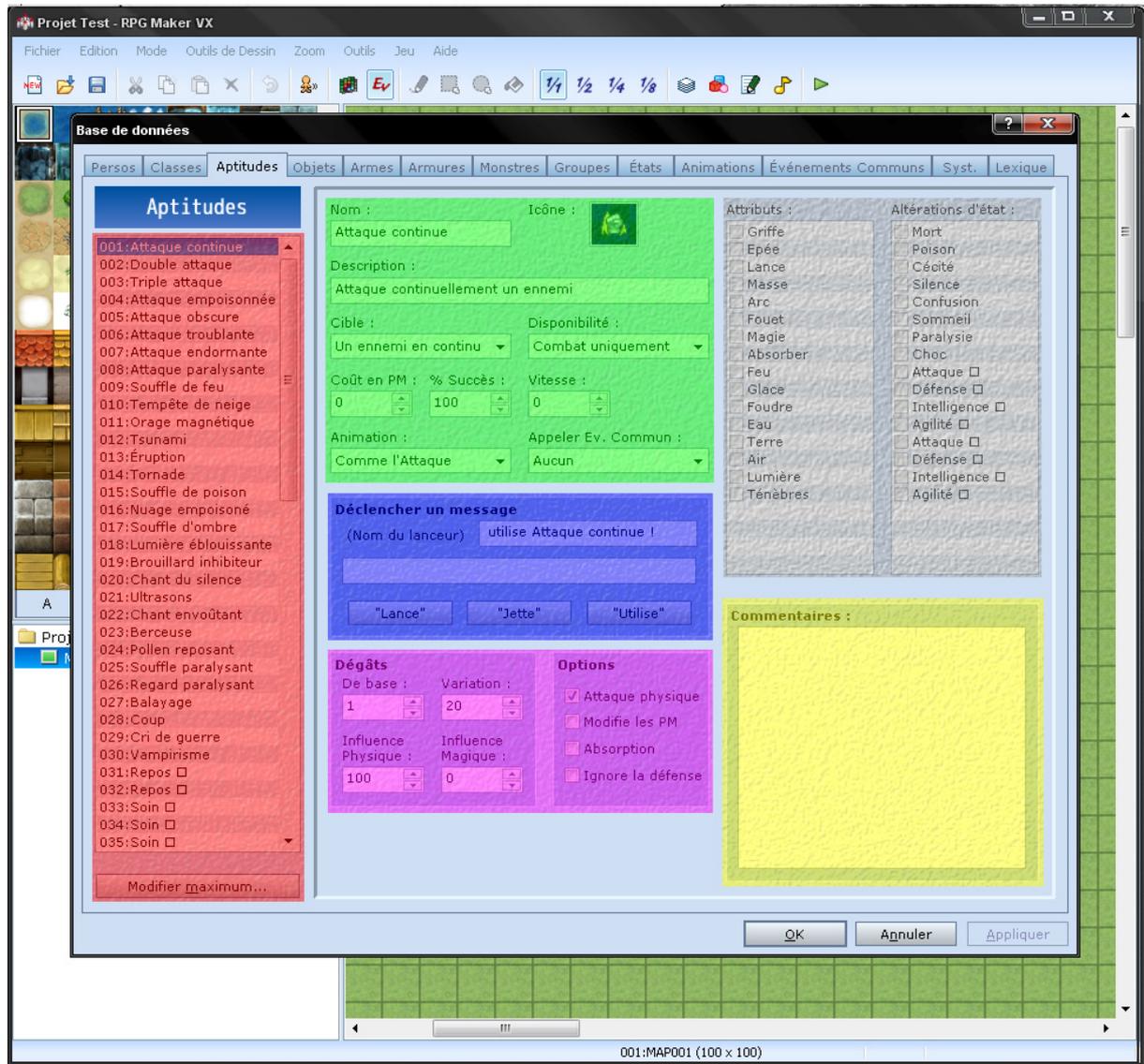
Voici un screen pour vous donner un aperçu de mes explications.



## 4 – Les Aptitudes – 4

Après un chapitre ma foi, fort intéressant, nous enchainons sur, je pense, le meilleur. Les Aptitudes. Ou encore les compétences, les talents, les techniques. Beaucoup de noms pour désigner la même chose.

Bref, c'est ici que vous créez les aptitudes de vos héros ; mais aussi celles des créatures, des monstres, des ennemis.



### 1 – Rouge – 1

Comme toujours, et plus besoin de l'expliquer, voici la liste des techniques. Vous pouvez également en modifier le nombre.

## 2 – Vert – 2

Dans cette zone, il y a différentes choses à prendre en compte.

- > **Nom** : Voici le nom de la technique. Ce nom sera visible dans le menu et en combat.
- >  **Icône** : Vous pouvez choisir l'icône de la technique. Celle-ci sera visible dans le menu des compétences.
- > **Description** : Inscrivez ici une petite explication de la technique. Celle-ci sera lisible lorsque le curseur s'arrêtera sur cette compétence.
- > **Cible** : Plusieurs choix possible ici. Je ne pense pas avoir besoin de détailler les choix ici, ils sont explicites. Dans tout les cas, la ou les cibles varie en fonction du choix.
- > **Disponibilité** : Vous déterminez ici dans quelle condition cette technique est disponible (seulement en combat, seulement dans le menu, etc....).
- > **Coût en PM** : Combien de points de magie sera nécessaire pour activer la compétence.
- > **% Succès** : Le pourcentage de chance pour que la technique réussisse.
- > **Vitesse** : je ne connais pas les données exactes de cette option
- > **Animation** : Détermine quelle animation sera lancée lors de l'utilisation de la compétence.
- > **Appeler Ev. Commun** : Permet d'activer un évènement commun  
(Pour savoir ce qu'est un évènement commun, suivez le cours^^)

## 3 – Bleu – 3

Ici, vous choisissez quel message sera affiché lorsque la compétence sera utilisée. Cliquer sur Lance, Jette ou Utilise modifie uniquement le premier terme après (Nom du lanceur).

Nom du lanceur signifie que le nom du héros ou du monstre sera affiché juste avant le reste.

*Par exemple, admettons que mon héros, du nom de Pharazon, décide d'utiliser la technique Attaque continue.*

*L'attaque se lance alors, et un message s'affiche, avec inscrit Pharazon utilise Attaque continue !*

## 4 – Rose – 4

Dans cette zone, vous allez déterminer la base du sort, ses dégâts et quelques options supplémentaires.

Au lieu de détailler les dégâts, je vais vous donner les formules de combat de base de RPGmaker. Vous pourrez ainsi vous faire une idée de l'utilité de chaque statistique.

Lors de l'utilisation d'une aptitude ou d'un objet, les dommages sont calculés de cette façon :

### **Lors d'une attaque de base :**

$$(Force\ de\ l'attaquant*4) - (Défense\ du\ défenseur*2) = (Dégâts\ infligés\ au\ défenseur)$$

### **Lors de l'utilisation d'une Aptitude ou d'un Objet en combat :**

(Dégâts de base de l'aptitude ou de l'objet)

$$+ [(Force\ de\ l'attaquant*4) * (Influence\ physique /100)]$$

$$+ [(Intelligence\ de\ l'attaquant*2) * (Influence\ magique /100)]$$

$$- [(Défense\ du\ défenseur*2) * (Influence\ physique /100)]$$

$$- [(Intelligence\ du\ défenseur*1) * (Influence\ magique /100)]$$

$$= (Dégâts\ infligés\ au\ défenseur)$$

**NOTE :** Vous pouvez rentrer des valeurs négatives dans les dégâts de bases. Si vous faites ainsi, le personnage recevra des soins à la place de dommages.

**NOTE :** Je n'ai aucune idée de l'utilité de la fonction Variation.

---

La partie Options permet de donner quelques effets supplémentaires à vos techniques.

- > **Attaque physique :** La technique est considérée comme une attaque de base.
- > **Modifie les PM :** Permet, si la case Absorption est cochée, de voler des PM à la cible.
- > **Absorption :** Permet d'absorber les PV ou PM de la cible.
- > **Ignore la défense :** Ne prendra pas en compte la défense de la cible lors d'un éventuel calcul des dégâts.

## 5 – Gris – 5

Dans cette partie de l'onglet Aptitudes, vous allez déterminer deux choses. D'une part, le ou les attributs de la technique, et d'autre part, si elle génère une altération d'état.

Attributs : Cochez ici les attributs auxquels vous désirez affilier votre technique. En fonction des ses attributs, les personnages adverses seront plus ou moins (ou pas du tout) résistant à cette technique.

Voir chapitre 3) Les Classes si vous avez oublié de quoi il s'agit.

Altérations d'états : Cette colonne vous permet de cocher les altérations d'états que vous voulez voir apparaître ou disparaître lors de l'utilisation de la technique. Vous pouvez en cocher plusieurs ou aucune, comme pour les attributs.

Un + fera apparaître l'état tandis qu'un – le fera disparaître.

*Ex : Je crée une attaque Chaines magiques. Je coche donc un + l'altération d'état Paralysie car je veux que la cible du sort soit paralysée lorsqu'elle encaisse cette technique.*

Pour plus de détails sur les Etats, suivez le cours☺.

## 6 – Jaune – 6

Je n'expliquerais qu'une seule fois l'utilité des cases Commentaires, car même si on les retrouve dans d'autres onglets, elles ont les mêmes fonctions.

Premièrement, elles vous permettent d'inscrire des commentaires (normal) sans que cela influe sur le jeu. Inutile d'y inscrire plein de choses. Seulement, si vous sentez que cela est nécessaire, mettez-vous une note, afin de ne rien oublier.

Deuxièmement, si vous utilisez des scripts en plus de ceux de RPGmaker, il peut vous être demandé d'inscrire un mot, une phrase, une ligne, une valeur, etc. dans les commentaires. Regardez bien l'endroit où il faut écrire ces informations, mais il se peut que se soit ici.

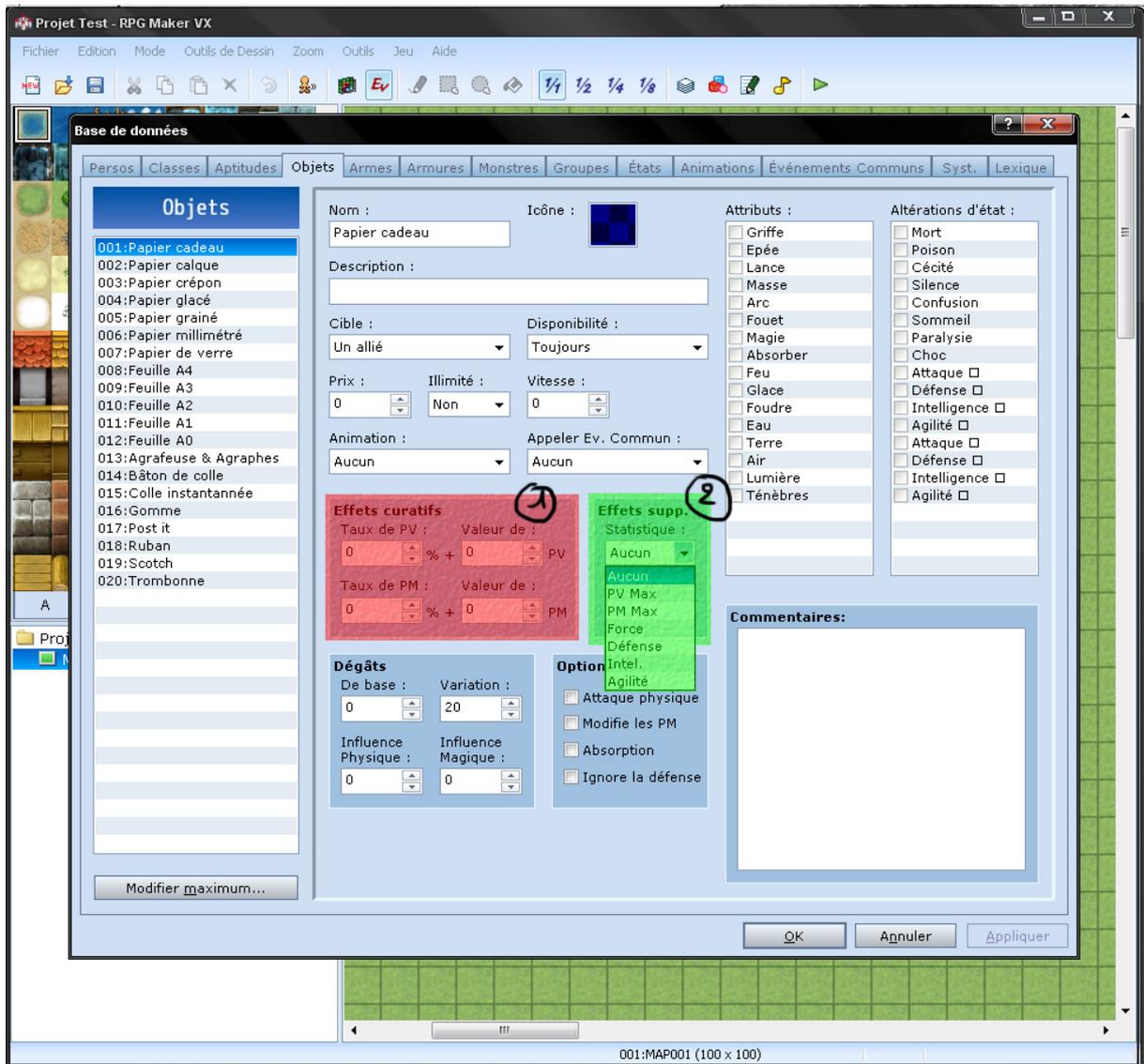
Pour plus d'informations, suivez les explications dudit script.

**NOTE :** Il y a énormément de techniques préconçues dans RPGmaker. Il suffit donc généralement de s'en inspirer. Aussi, si vous n'avez pas l'habitude du logiciel, je vous conseille de conserver ces compétences, et de vous en servir comme modèle. Généralement, il suffit de faire un copier/coller, de changer le nom, les dégâts, et le tour est joué. ☺

---

## 5 – Les Objets – 5

Après les Aptitudes, nous voici donc rendu aux Objets. Comme vous le voyez dans votre BDD (ou sur le screen ci-dessous), l'onglet des Objets est similaire à celui des Aptitudes. C'est pourquoi je ne m'attarderais qu'à ce qui diffère de l'onglet précédent.



### 1 – Rouge – 1

Les effets curatifs sont, je pense, assez simple à comprendre. Ils permettent aux objets de rendre des points de vie (PV) et des points de magie (PM). Vous pouvez définir un pourcentage du maximum de la cible.

*Par exemple, si j'utilise une potion de soin qui rend 50%, et que je possède 500PV, celle-ci me rendra 250PV.*

Vous pouvez également définir une valeur fixe.

*Par exemple, si la potion rend plutôt une valeur de 200, alors mon personnage sera soigné de 200PV.*

Vous pouvez également mettre une valeur négative, ce qui provoquera l'effet inverse. C'est-à-dire d'infliger des dégâts.

Mais comme on a la possibilité de définir directement la base de dégâts, je ne vois pas la réelle utilité.

## 2 – Vert – 2

Les effets supplémentaires permettent d'augmenter (pas de diminuer) une statistique particulière de la cible. Puis choisir une valeur dans la case ci-dessous (non visible sur le screen).

**ATTENTION** : Ces valeurs sont augmentées de manière définitive. Il faudra donc utiliser des événements ou événements communs pour diminuer ces statistiques.

Si vous désirez augmenter de façon temporaire les statistiques des héros/monstres, utilisez les altérations d'états.

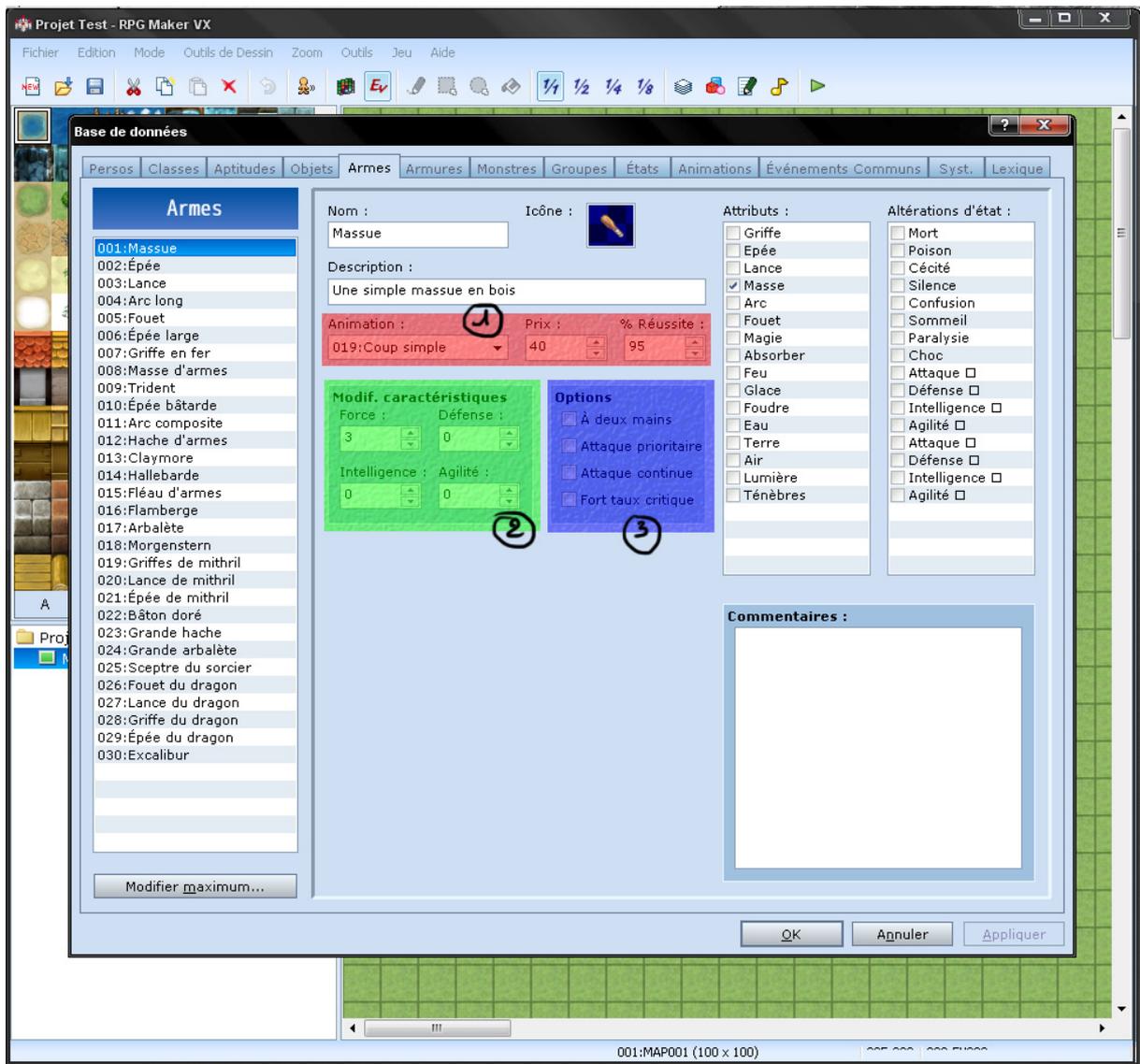
---

## 6 – Les Armes – 6

Bien, passons maintenant à l'onglet des Armes. J'espère que tout était clair jusqu'à présent, et que vous avez retenu l'essentiel.

Pour éviter de surcharger ce tutoriel, et surtout me faire répéter plusieurs fois la même chose, je vais à présent éviter les rubriques vu dans les chapitres précédents. J'espère que vous me comprendrez ☺.

Mais puisque personne ne m'a répondu tout à l'heure, c'est que vous avez tous bien compris les onglets analysés juste avant ; inutile donc que je m'attarde sur des sujets déjà traités ;)



### 1 – Rouge – 1

Peu de chose à analyser, et simple à comprendre.

L'animation choisi dans cette zone sera celle jouée si : le héros est équipé de cette arme, et si celui-ci lance une attaque simple.

Le prix représente la somme de pièces d'or que le joueur devra déboursier pour acquérir cette arme. Le prix de revente est égal à la moitié de cette valeur.

*Par exemple, si le joueur veut acheter cette magnifique massue, il devra payer 40Po. Par contre, si plus tard, il veut la revendre, le marchand ne lui prendra qu'à 20Po.*

Le % de Réussite équivaut aux chances du personnage de toucher sa cible avec cette arme.

## **2 – Vert – 2**

Ici, on peut modifier donner des valeurs aux statistiques de Force, Défense, Intelligence et Agilité, qui viendront s'ajouter (ou se soustraire, car vous pouvez mettre des valeurs négatives) aux statistique du héros, si ce dernier s'équipe de l'arme.

Par exemple, si notre cher Paladin (qui possède, disons, une force de 8) s'équipe de cette massue, sa force totale sera égale à 11.

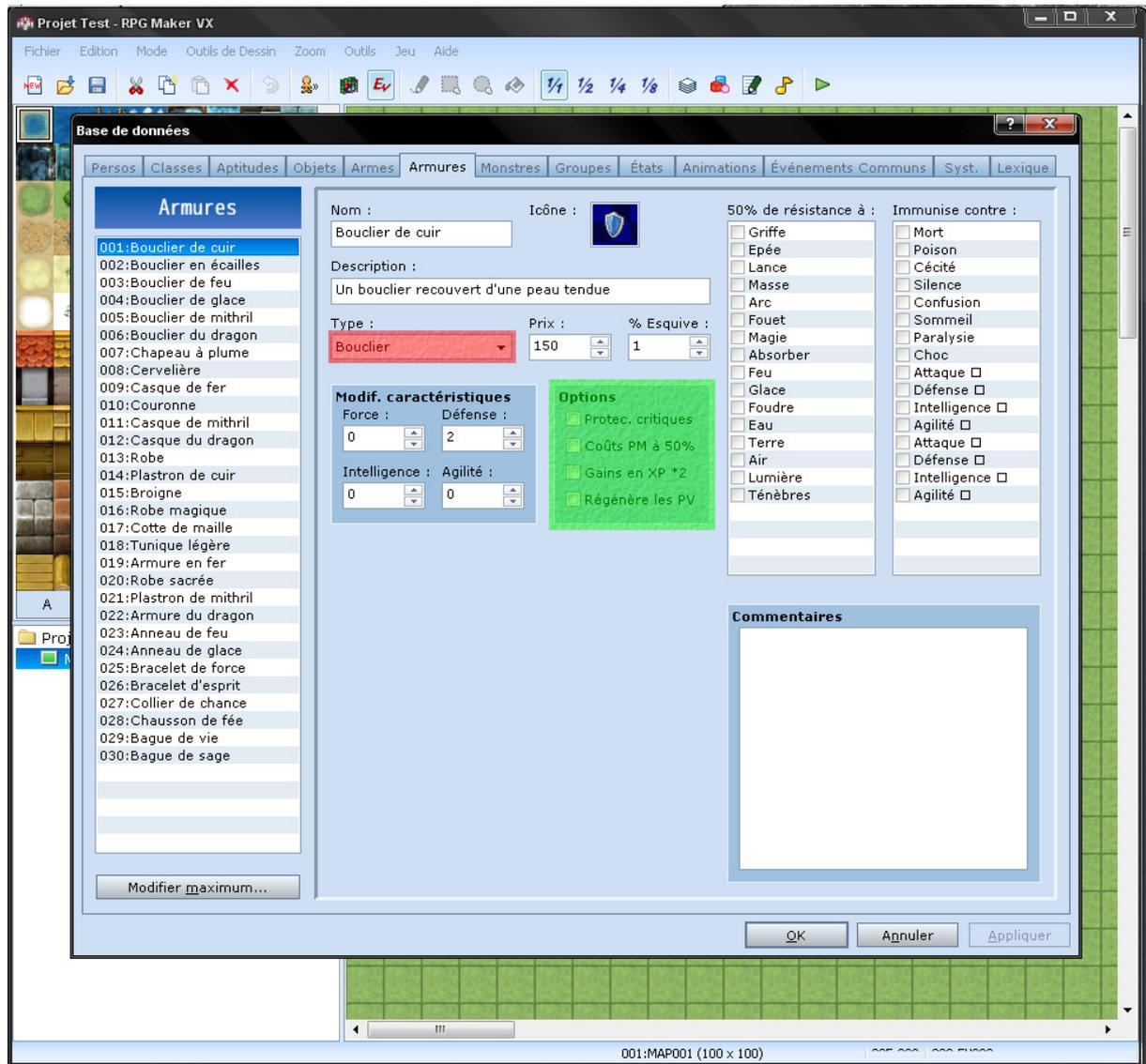
## **3 – Bleu – 3**

Ces options permettent quelques suppléments particuliers, si vous choisissez de les cocher.

- > **A deux mains** : Le personnage ne pourra pas s'équiper d'un bouclier.
- > **Attaque prioritaire** : Le personnage attaquera souvent en premier
- > **Attaque continue** : Le personnage attaquera 2 fois lors d'une attaque de base.
- > **Fort taux critique** : Augmente le pourcentage de coups critiques

## 7 – Les Armures – 7

Après les armes, les Armures. Dans cet onglet, qui est plus que similaire à celui des Armes, je ne détaillerais que deux zones.



Celle du type, **en rouge**, qui vous permet de définir la nature de votre objet. Vous avez le choix entre un Bouclier, un Casque, une Armure ou un Accessoire.

Chaque héros ne peut porter qu'un bouclier, un casque, une seule armure. Ils peuvent également porter 2 accessoires (voir Chapitres 2 – équipement de départ).

A vous donc, de bien choisir le type d'armure que vous voulez créer.

Les options, **en vert**, diffèrent de celles des armes. Il y a ici 4 suppléments que vous pourrez cocher ou non.

> **Protection critiques** : Réduit les chances de subir un coup critique.

> **Coûts PM à 50%** : Réduit de moitié le coût en PM des Aptitudes.

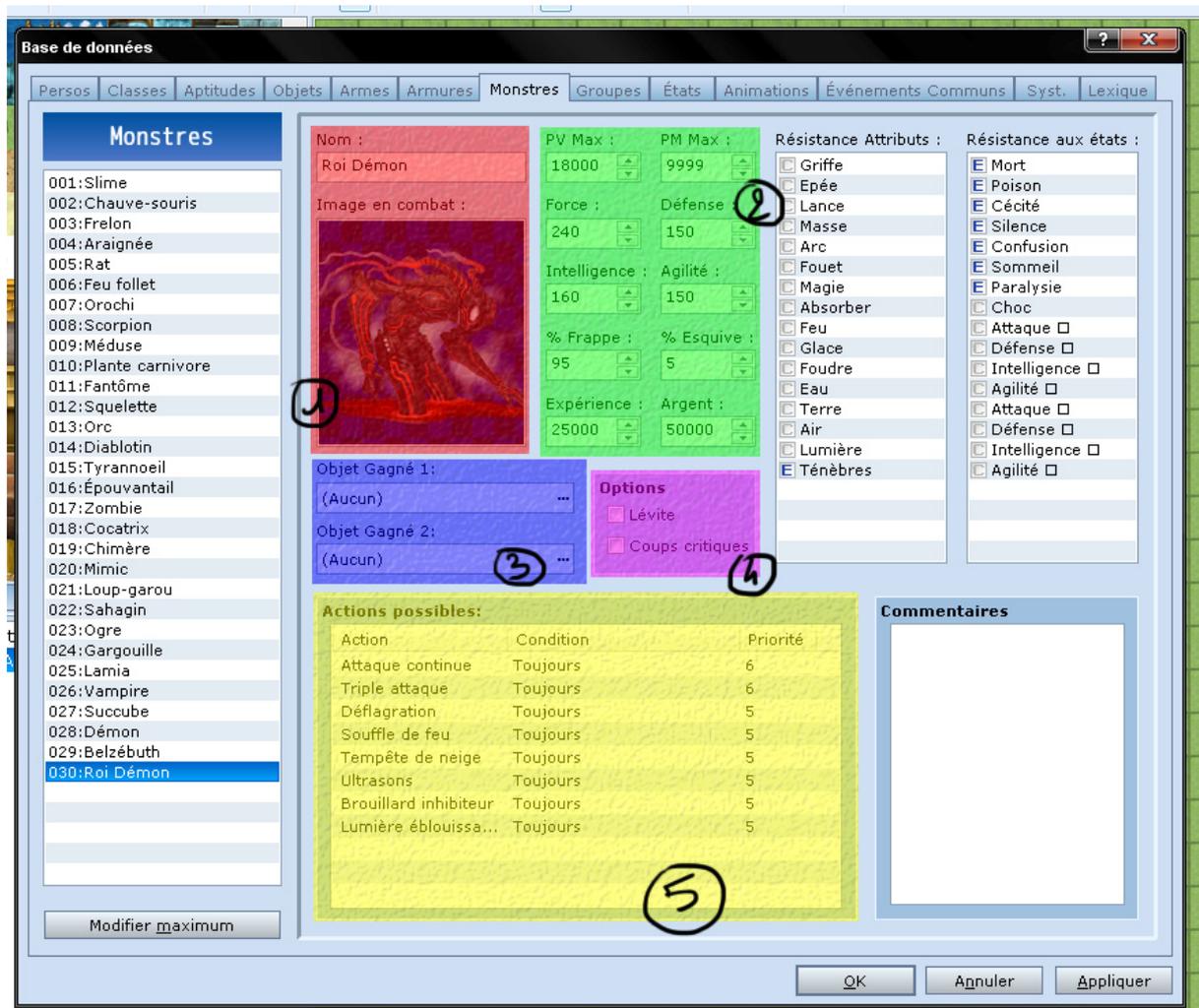
- > **Gains en XP \* 2** : Multiplie par 2 le gain d'expérience obtenu par le héros.
- > **Régénère les PV** : Régénère chaque tour une petite quantité de PV.

## 8 – Les Monstres – 8

Waouh, nous voilà déjà rendu à la moitié des onglets. Si vous n'avez pas encore décroché de toutes ces explications et ces détails, félicitation :D

Nous voici donc rendu dans l'onglet des Monstres. C'est ici que vous allez configurer tout les ennemis que rencontreront les héros. Que se soit de petites créatures, des monstres terribles ou des Boss effroyables, c'est là que ça se passe.

J'espère que vous êtes prêt ? Alors c'est parti.



### 1 – Rouge – 1

Ici, vous donnerez un nom et une apparence (enregistrée dans le dossier Battlers de votre projet, ou de base dans RPGmaker).

Rien de plus simple, mais il faut bien commencer par le début. ☺

### 2 – Vert – 2

Dans ces deux colonnes, vous déterminerez les caractéristiques du monstre.

Ses PV et PM maximum, sa force, son intelligence, sa défense et son agilité. Comme pour vos héros.

Plus le % de frappe, qui correspond aux chances du monstre de porter une attaque sur l'adversaire, et son % d'esquive, équivalent aux chances du monstre d'esquiver une attaque ennemie.

Mais également l'expérience que chaque joueur obtiendra si l'équipe vainc le monstre, et l'argent que cette dernière récupérera.

### **3 – Bleu – 3**

Ces deux lignes vous permettent de choisir quels seront les objets (voir chapitre 5 – Les Objets) que l'équipe de héros trouvera si elle bat le monstre.

Vous pouvez choisir deux objets au maximum, et mettre une probabilité de chance pour chaque de le trouver.

### **4 – Rose – 4**

Deux options que vous pouvez cocher pour donner du fil à retordre à vos héros.

> Lévite : Le monstre sera plus difficile à toucher

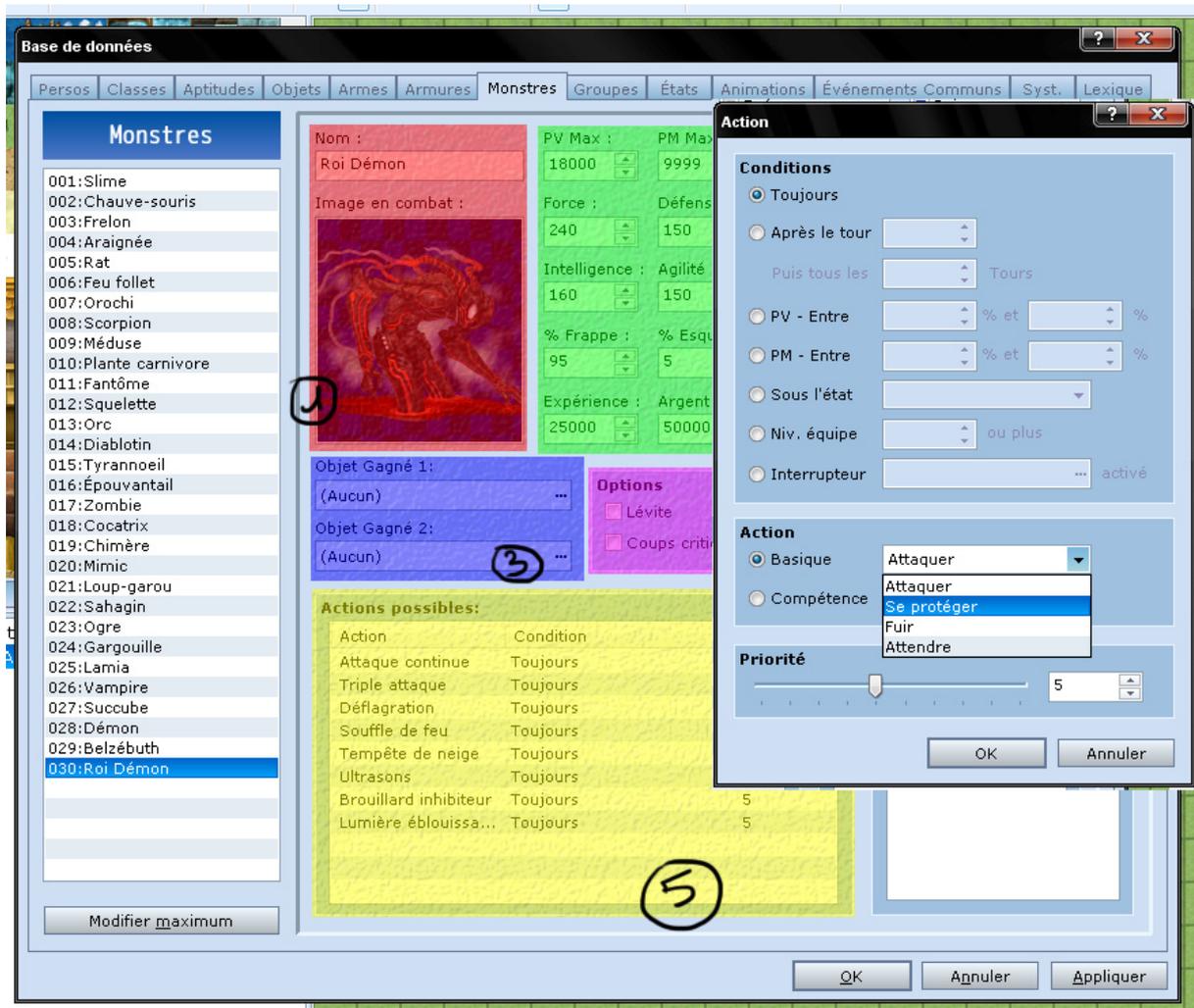
> Coups critique : Le monstre obtient 10% de chance de faire un coup critique (au lieu de 0%)

### **5 – Jaune – 5**

Dans cette dernière zone, il est possible de configurer les aptitudes utilisables par le monstre, ainsi que plusieurs autres options que je vais détailler.

Pour intégrer une nouvelle action, il suffit de cliquer sur un emplacement vide. Pour modifier une action, cliquer dessus.

Dans tout le cas, il s'ouvrira une fenêtre.



Les conditions permettent de déclencher l'action. On peut choisir entre différentes solutions, facile à comprendre.

L'action se déclenchera...

- > **Toujours** : à chaque fois
- > **Après le tour X** : après le tour choisi (puis tous les X tours)
- > **PV entre** : si les PV du monstre sont compris entre X% et Y%
- > **PM entre** : si les PM du monstre sont compris entre X% et Y%
- > **Sous l'état** : si le monstre est sous l'état choisi
- > **Niv. Equipe** : si le niveau de l'équipe est de X ou plus
- > **Interrupteur** : si l'interrupteur choisi est activé  
(Changer X et Y par des valeurs, bien entendu^^)

Ensuite, il suffit de choisir quelle action se déroulera.

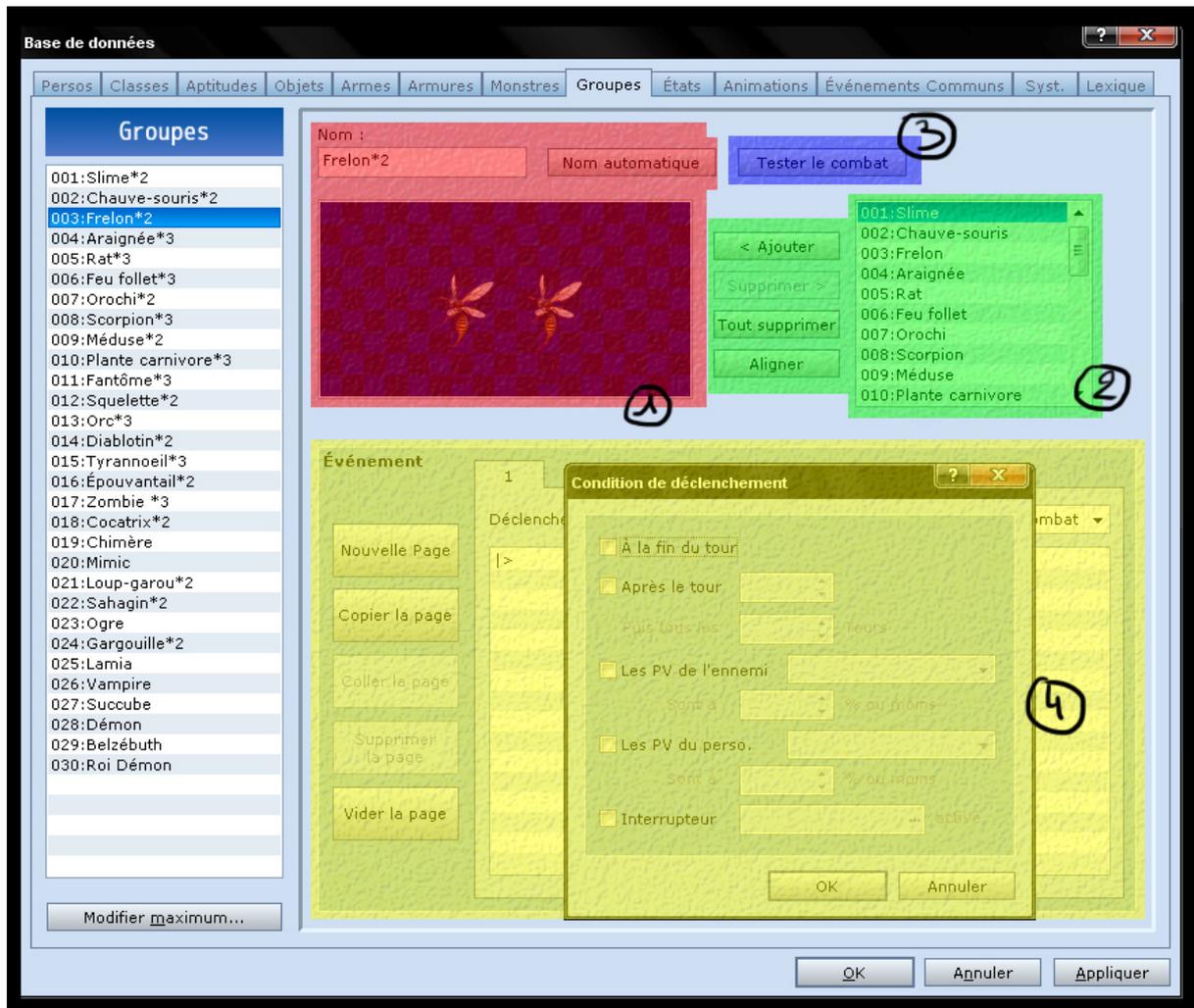
**Action basique** vous permet de choisir entre l'Attaque de base, Se protéger, Fuir ou Attendre ; tandis que **Compétence** vous permet de choisir parmi les Aptitudes que vous avez créé dans l'onglet du même nom.

Enfin, vous pouvez choisir la priorité des actions. Sachant que 10 correspond à la priorité la plus haute, et 1 la plus basse.

## 9 – Les Groupes – 9

Après les monstres, nous allons nous attarder sur les Groupes. Ici sont déterminés les groupes de monstres que les héros rencontreront durant leur aventure.

Lorsque vous choisissez (part le biais des paramètres d'une carte, ou par évènement) de provoquer des combats, ce sont ces groupes qui apparaitront face aux héros. Il incombe donc de gérer cela correctement ;).



### 1 – Rouge – 1

Dans cette zone, vous pouvez donner un nom à chaque groupe de monstres que vous créez. Si vous choisissez de cliquer sur Nom automatique, le nom de chaque monstre s'affichera, suivi du nombre de ses congénères qui l'accompagne.

**NOTE :** Le nom des groupes de monstres n'a aucune incidence sur le déroulement du jeu. Seul le nom des monstres sera visible pour le joueur.

En dessous, vous pouvez modifier la position des monstres, en cliquant sur chacun d'eux. Ils seront ainsi positionnés approximativement de la même façon sur l'écran, lors du combat.

## 2 – Vert – 2

Dans cette zone, vous avez la possibilité de choisir d'intégrer ou de retirer des monstres aux groupes. Choisissez un monstre dans le menu défilant, puis cliquer sur **Ajouter** pour l'intégrer au groupe. Cliquer sur le monstre dans la fenêtre, puis **Supprimer** pour le retirer du groupe. Si vous cliquer sur **Aligner**, tout les monstres se positionneront sur la même ligne.

**NOTE :** Par défaut, les groupes ne rassemble que des monstres semblables, mais vous pouvez tout à fait créer des groupes de monstres différents.

---

## 3 – Bleu – 3

La fonction Tester le combat vous permet justement de tester un combat, sans lancer le jeu. Une fenêtre s'ouvre avec le combat qui commence directement.

Il est important de connaître cette fonction car elle est très pratique. Elle vous permet, non seulement de tester la cohérence d'un monstre ou d'un groupe, mais avec un peu d'ingéniosité, vous apprendrez à tester des armes, des armures, des aptitudes, etc.... sans passer par le jeu.

## 4 – Jaune – 4

Cette dernière zone permet la programmation d'évènement pour le groupe de monstres. Elle se présente comme un évènement commun. Je vais expliquer rapidement son fonctionnement, le fonctionnement d'évènements nécessitant des explications plus longues que quelques lignes.

**NOTE :** Pour comprendre le fonctionnement des évènements, reportez-vous à d'autres tutoriels traitant de ce sujet, il en existe plein.

---

La différence avec les évènements communs, c'est que ceux-ci fonctionnent juste lors d'un combat avec le groupe de monstres en question.

> **Déclencheur :** Vous avez donc la possibilité de créer des déclencheurs en fonction d'autres éléments, comme pour les actions des monstres, telles que les PV des héros ou des monstres, en fonction de X tours, ou encore d'un interrupteur.

> **Fréquence :** Vous pouvez également choisir la fréquence de l'évènement ; Une fois par combat, par tour, ou tout le temps.

> **Evènement :** Vous pouvez ensuite programmer votre évènement comme d'habitude, si ce n'est que celui-ci ne sera actif qu'en combat. Utilisez donc principalement la catégorie *Commandes de combat* ou *Membres* pour gérer vos évènements.

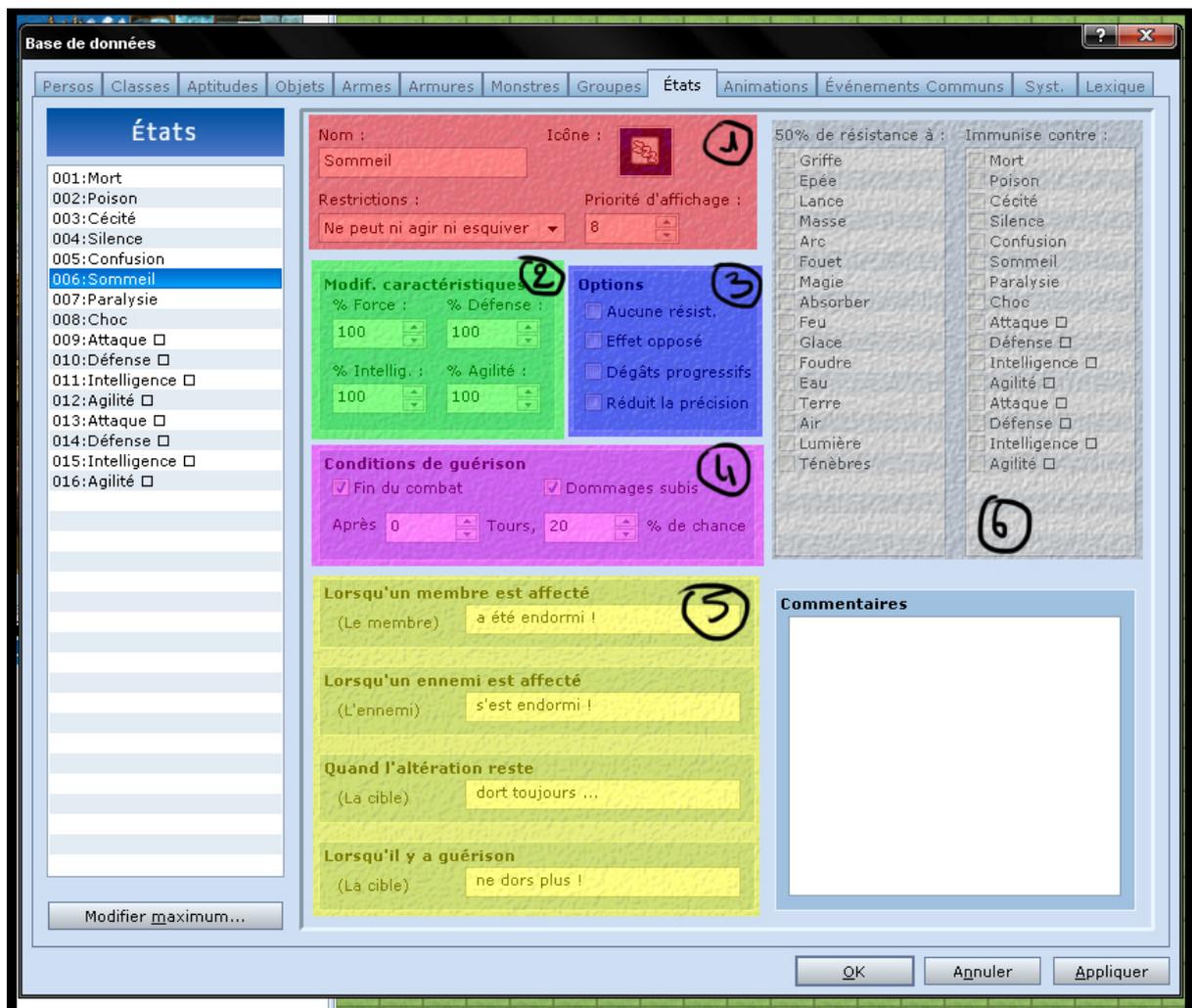
## 10 – Les Etats – 10

Et bien mes cocos, il est déjà 22h00 à ma montre ; Comme j'ai commencé à rédiger ce super-tuto-de-la-mort-qui-tue depuis 9h00 du mat', ça nous fait (après un rapide calcul de mes neurones atrophiés) pas moins de 13h00 de travail. Bon, je l'admets, il faut omettre le temps de douche, les pauses popo et les repas, on peut s'enlever une bonne heure et demi. M'enfin, je me sens tout de même fatigué.

Enfin, je vais tout de même tenter de finir (et même commencer) ce chapitre avant de m'écrouler sur mon clavier.

Et dire qu'après ça, j'ai une pile vaisselle à nettoyer, travail inachevé par votre faute, infâmes que vous êtes. Et dire que je fais tout ça pour vous. J'espère que vous me le rendrez bien, avec de beaux projets terminés ; et pourquoi pas proposés aux Alex d'or, et raflant des récompenses. Bon, je m'emballe, mais peu importe.

Donc voici tout de suite, et sans attendre, décortiquons un peu l'onglet sur les Etats. (Mais non, pas les Etats-Unis... mais qui m'a fichu des branques pareils).



## 1 – Rouge – 1

Dans la première partie, vous pouvez choisir le nom (comme d'hab' quoi) ainsi que son icône. Cette icône sera visible dans le menu statut des héros (si un héros est sous l'effet du statut), soit lors du combat.

Ensuite, deux nouvelles catégories s'offrent à nous.

> **Restrictions** : Ici, vous choisissez un effet que provoquera le statut sur la cible.

> **Priorité d'affichage** : Si la cible est affectée par plusieurs états, ceux dont la priorité est la plus haute s'afficheront donc prioritairement. La valeur la plus haute étant 10.

## 2 – Vert – 2

Ici, vous pouvez définir si l'état affectera les caractéristiques principales de la cible. La valeur de chacune pouvant être défini de 0 à 200%.

## 3 – Bleu – 3

Quelques options supplémentaires, comme vu dans les autres onglets. Voici leur fonction :

**Aucune résist.** : La cible ne sera plus résistante à aucun attribut, ni état.

**Effet opposé** : Inverse les effets subis par la cible.

**Dégâts progressifs** : Provoque des dégâts à chaque tour.

**Réduit la précision** : La cible sera moins précise dans ces attaques.

## 4 – Rose – 4

Ici, vous déterminerez les conditions de guérison.

Cochez **Fin du combat** pour faire disparaître le statut lorsque le combat se termine.

Cochez **Domages subis** pour faire disparaître l'état dès que la cible subit des dégâts.

Vous pouvez également choisir de guérir la cible de son statut après X tours, et selon un pourcentage de chance.

## 5 – Jaune – 5

Je me demande s'il est vraiment nécessaire que j'explique à quoi sert cette zone. :o

Enfin, pour faire court, ce sont des messages qui s'affichent lorsqu'une cible guérit ou est affecté par le statut.

(Le membre) (=CMB ; désolé mais avec la fatigue, je commence à dérailler. Enfin, je la laisse quand même ;) représente un héros.

(L'ennemi) représente un monstre.

(La cible) représente soit l'un, soit l'autre.

## 6 – Gris – 6

Ces deux dernières colonnes sont importantes. Vous commencez à connaître leurs principes, mais je vais tout de même réexpliquer, juste pour le plaisir (tu parles).

La première colonne indique si le statut affecte les résistances. Vous pouvez cocher les différents attributs si vous désirez que le statut offre à la cible 50% de résistance au dudit attribut.

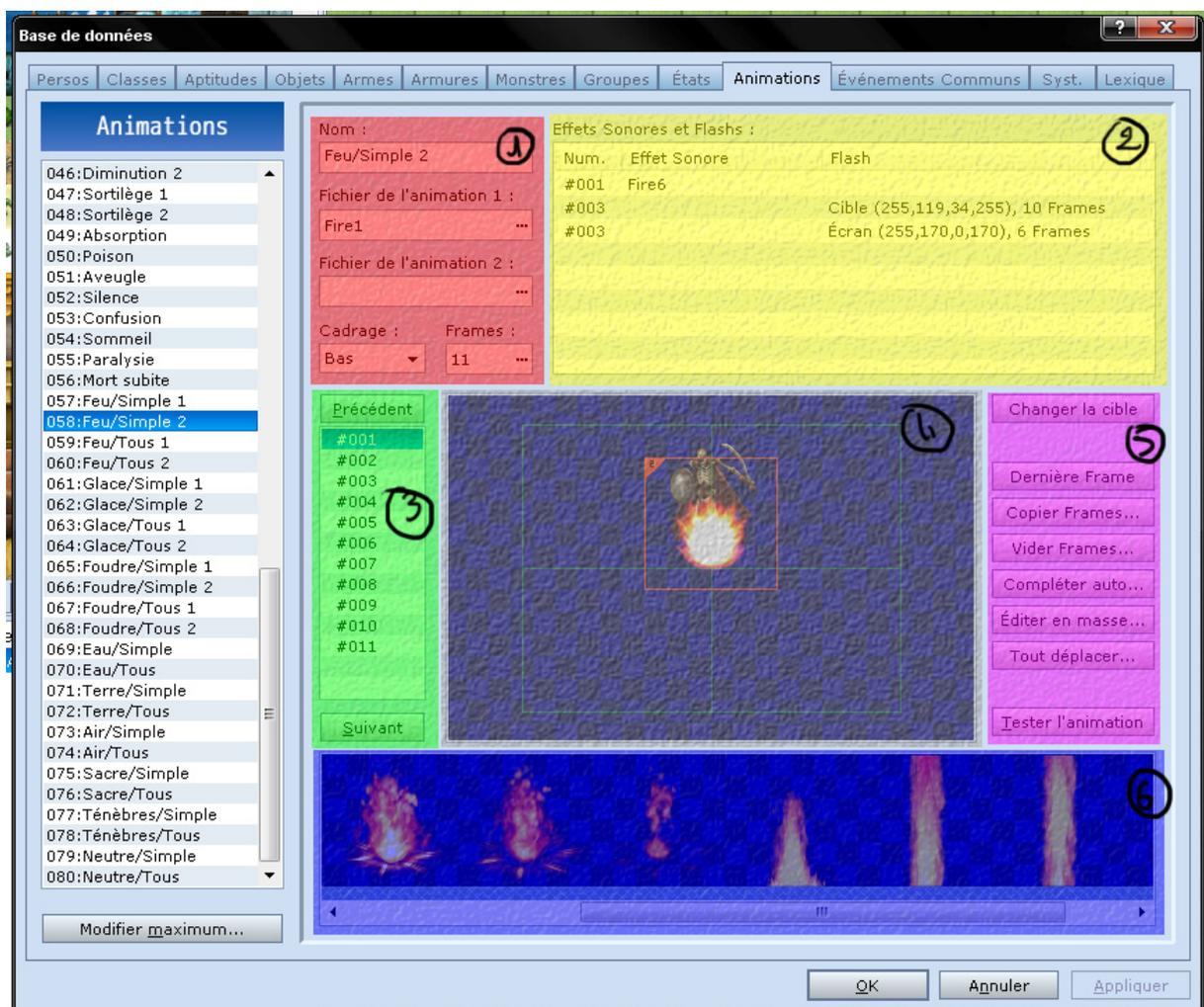
Dans la deuxième colonne, vous offrirez à la cible du statut, une immunité (diplomatique ?) contre les statuts que vous aurez cochés. Ainsi, tant que la cible sera affectée par le statut, elle ne pourra pas être affectée par les statuts validés ainsi.

## 11 – Les Animations – 11

Bonjour tout le monde. J'espère que vous avez bien dormi, et que vos rêves n'étaient pas trop envahis d'informations sur la base de données. Bref, il est exactement 13h29, nous sommes le premier dimanche du moi de mai, il fait un temps maussade, mais que je sais apprécier, et je souhaite finir ce tutoriel aujourd'hui. Alors commençons sans autre forme de préambule. ☺

Dans l'onglet des animations, vous allez pouvoir créer vos propres animations (ou modifier celle déjà existantes). Les animations sont des effets visuels généralement utilisés pour lors des combats, à chaque attaque ou utilisation d'aptitudes. On peut également lancer des animations grâce à l'utilisation d'évènements, mais ce n'est pas le propos ici.

Une animation est en fait un ensemble d'images et de sons joués en chaîne pouvant créer des effets spectaculaires.



### 1 – Rouge – 1

C'est ici que tout commence. Vous pouvez tout d'abord choisir le nom de votre animation. Là encore, le nom n'aura aucune incidence sur le jeu. Il vous permettra juste de vous y retrouver parmi toutes vos animations.

Ensuite, vous pouvez choisir 2 fichiers d'animation au maximum. Ces fichiers doivent être placés dans le dossier Animations de votre projet ou par défaut, dans le dossier de RPGmaker. Ces 2 fichiers d'animations seront ensuite visible plus bas (numéroté 6, couleur bleu).

Le Cadrage permet de déplacer la position du monstre, et permet donc de placer les effets de l'animation différemment.

Les Frames permettent d'augmenter ou diminuer le nombre de... frames justement de l'animation. Vous pouvez créer des animations avec un maximum de 200 frames.

**NOTE :** Après avoir testé avec un chronomètre, il semblerait qu'une animation de 200 frames correspondrait à environ 13sec. Ce qui permet déjà beaucoup de possibilité.

---

## 2 – Jaune – 2

C'est à cet endroit que vous définirez les sons (et flash sonores) de votre animation. Rien de plus simple. Il vous suffit juste de déterminer la frame (le moment où le son sera joué), puis de choisir l'effet sonore et/ou le flash.

## 3 – Vert – 3

Cette colonne vous permet de visualiser les frames de votre animation. Il suffit de cliquer sur l'une d'elle pour voir sa « programmation ».

Les fonctions Précédent et Suivant vous permettent juste de passer d'une frame à l'autre.

## 4 – Gris – 4

Cet écran vous permet de visualiser les animations placées par frame, par rapport à la future cible de l'aptitude (représentée par le squelette).

Pour ajouter une animation, il suffit de cliquer sur l'écran. Puis, pour la déplacer, de garder le clic et de faire glisser. Pour supprimer une animation, sélectionner la et faites « supprimer ».

**ATTENTION :** Eviter de trop cliquer sur l'écran, car vous risquez de vous retrouver avec une foultitude d'image sur la même frame.

Pour déplacer une frame, cliquer sur son chiffre, en haut à gauche.

---

## 5 – Rose – 5

Plusieurs fonctions dans cette colonne, certaines plus utiles que d'autres.

> **Changer la cible :** vous permet de sélectionner un autre monstre que la cible en place (le squelette, par défaut).

> **Dernière frame :** Vous permet de coller une frame (vous pouvez également faire clic-droit/coller sur la frame), si vous l'avez préalablement copié.

> **Copier frames :** Vous permet de copier une frame (vous pouvez également faire clic-droit/copier sur la frame)

> **Vider frames :** Vous permet de supprimer toutes les images d'une ou plusieurs frames.

> **Compléter automatiquement :** Après plusieurs tests, je n'ai toujours pas compris la fonction et l'utilité de cette fonction.

> **Editer en masse :** Idem qu'au dessus, je cherche encore à l'heure actuelle.

> **Tout déplacer :** Vous permet de sélectionner un nombre d'image sur la frame, et de les déplacer en même temps (en modifiant leurs coordonnées).

> **Tester l'animation :** Vous permet de visualiser l'animation sur l'écran. Aucune fenêtre ne s'ouvre, à l'inverse de la fonction Tester le combat, vu précédemment.

## **6 – Bleu – 6**

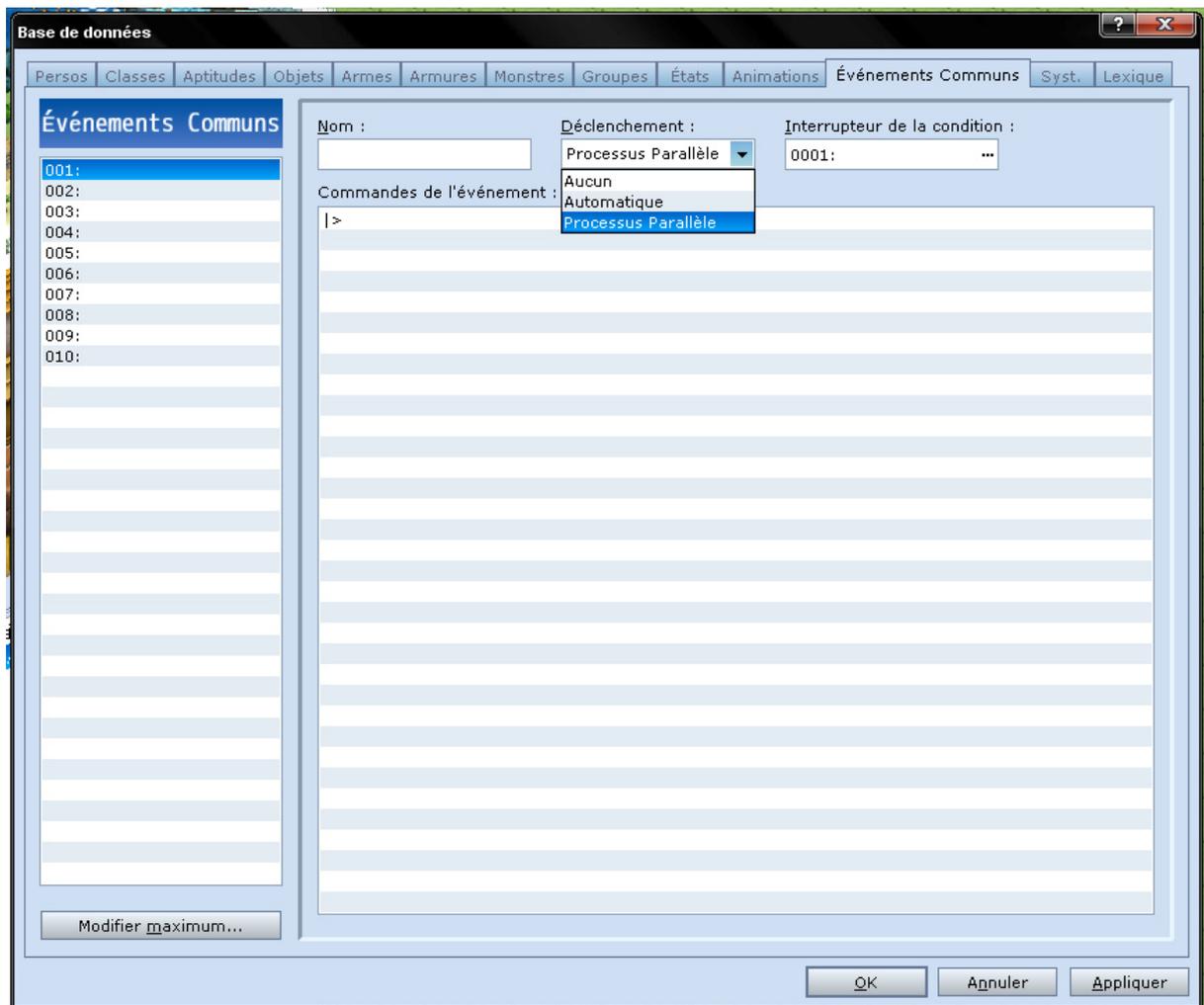
Cette dernière zone vous permet de visualiser et de choisir l'une des images des deux animations que vous avez choisies auparavant (dans la première zone, en rouge). Cliquer sur l'une des images, puis sur l'écran au dessus pour placer l'image.

Ce chapitre se termine enfin, vous pouvez souffler. ;) Il est vrai qu'il était assez complexe, mais comme vous pouvez le voir, il y a énormément d'animations déjà créées. Aussi, il n'est pas obligatoire de passer par cet onglet pour réaliser un bon jeu, mais si voulez réaliser quelque chose de différent, il peut-être intéressant de s'y attarder un peu plus.

Bien, il est exactement 18h39 (oui, je sais, j'ai fait pas mal de chose entre le début et la fin de ce chapitre, voilà pourquoi je le termine si tard). Il ne nous reste plus que 3 onglets à voir, et ce tutoriel sera terminé. Et oui, déjà (ou enfin, pour certain, peut-être :D)

## 12 – Les Evènements Communs – 12

Nous voilà donc dans la section des évènements communs. Mais ne rêvez pas, je ne vais pas vous expliquer l'utilité des évènements, ni comment ils se programment. Pour cela, vous trouverez nombre de tutoriels, vous permettant de comprendre les bases de leur fonctionnement.



Les évènements communs n'ont qu'un seul avantage par rapport aux évènements classiques. Ils sont ... communs, oui, c'est tout à fait ça :o.

En clair, ces évènements peuvent fonctionner à tout moment, il suffit que les conditions soient remplies. Contrairement aux autres évènements, qui ne fonctionnent que si le héros est sur la map associée.

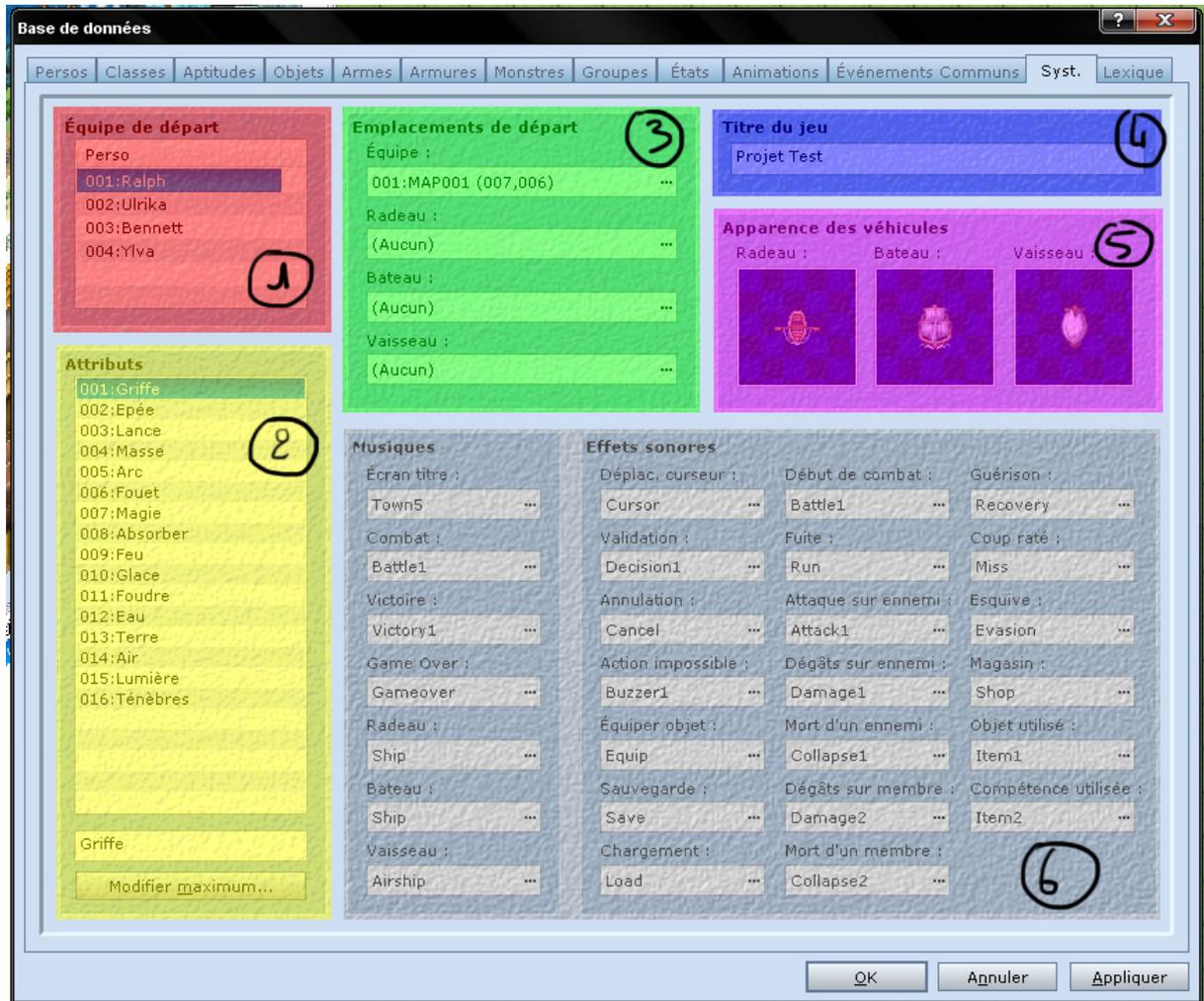
Ils permettent de gérer plein de chose impossible pour les autres évènements.

Bref, je ne donnerai pas de détails supplémentaires, mais juste quelques exemples des possibilités que l'on retrouve fréquemment.

Par exemple, ils peuvent être utilisés pour gérer les intempéries, ou bien un système jour/nuit, un changement d'apparence des héros en fonction de leurs équipements, etc.

## 13 – Le Système – 13

Nous voici dans l'onglet Système. C'est dans cet onglet que nous allons définir certaines bases du jeu.



### 1 – Rouge – 1

Dans ce premier tableau, vous pourrez définir les héros qui seront intégrer dans l'équipe de départ, c'est-à-dire pour le début du jeu. Vous pouvez choisir un maximum de 4 personnages.

### 2 – Jaune – 2

Dans cette colonne, vous allez pouvoir modifier les attributs. (Que l'on à déjà aperçu dans plusieurs précédents onglets). Vous pouvez donc en supprimer, rajouter ou modifier. Il ne s'agit que de noms ; vous n'intervenez donc sur rien d'autre que le choix du nom de l'attribut. Vous agirez avec ces attributs uniquement dans certains autres onglets.

### **3 – Vert – 3**

Cette zone vous permettra de choisir l'emplacement de départ de l'équipe, mais aussi des véhicule (si jamais vous en utilisez) pour votre jeu.

Vous pouvez donc choisir une map différente pour chaque véhicule et pour l'équipe.

### **4 – Bleu – 4**

Ici, vous pouvez inscrire le Titre de votre jeu. Ce titre sera affiché au dessus de la fenêtre de jeu.

### **5 – Rose – 5**

Dans ces trois cases, vous pourrez définir le caractere des véhicules.

(Les characters doivent être enregistrés dans le dossier du même nom de votre projet, ou par défaut, dans le dossier characters de RPGmaker).

### **6 – Gris – 6**

Dans cette dernière et très grande zone, vous aller pouvoir définir les musiques et sons de la plupart des événements du jeu.

Les musiques sont appelées BGM (enregistrées dans le dossier audio/BGM de votre projet).

Les Effets sonores sont appelés SE (enregistrées dans le dossier audio/SE de votre projet).

Je ne détaillerais pas chaque case, suffisamment explicite pour n'importe qui.

## 14 – Le Lexique – 14

Finalement, je n'aurais pas terminé ce tutoriel durant mon weekend. Enfin, ce n'est pas bien grave, l'important est qu'il soit complet et compréhensible.

Bonjour tout le monde, nous sommes lundi matin, et ensemble, nous allons voir la dernière partie de la base de données : le Lexique.

Caractéristiques	Équipement	Commandes	Début/Fin du jeu	Nom de la monnaie
Niveau : Niveau	Arme : Arme	Attaque : Attaque	Nouvelle partie : Nouvelle partie	Terme employé : G
Niv (abréviation) : Niv	Bouclier : Bouclier	Compétences : Compétences	Continuer : Continuer	
Points de vie : PV	Casque : Tête	Garde : Se protéger	Quitter : Quitter	
PV (abréviation) PV	Armure : Corps	Objets : Objet	Retour à l'écran titre : Écran titre	
Points de magie : PM	Accessoire : Accessoire	Équipement : Équipement	Annuler : Retour	
PM (abréviation) PM	Arme 1 : Arme 1	Statut : Statut		
Force : Force	Arme 2 : Arme 2	Sauvegarde : Sauvegarder		
Défense : Défense		Quitter le jeu : Quitter le jeu		
Intelligence : Intelligence		Combattre : Combat		
Agilité : Agilité		S'enfuir : Fuir		

Le Lexique permet seulement de changer le nom des principaux termes que vous verrez apparaître dans le jeu.

Là encore, je ne pense pas avoir besoin de détailler chaque élément. Vous retrouverez chacun de ces termes à un moment dans le jeu ; que se soit sur l'écran titre (Nouvelle partie, Continuer, Quitter), en combat (Attaque, Se protéger, etc.) ou dans le menu de base du jeu (Objets, Equipements, Bouclier, PV, Force, etc.).

Vous pouvez donc les modifier pour apporter une petite touche personnelle supplémentaire à votre projet.

## **15 – Le mot de la fin – 15**

Voilà, ce tuto est terminé. Ce fut long, mais vous avez désormais toutes les cartes en mains pour comprendre la base de données, et donc de l'utiliser correctement. Plus d'excuses à présent pour poser moult questions dans la rubrique d'aide de votre forum, parce que vous ne comprenez pas le fonctionnement de telle ou telle chose dans la base donnée. ;)

J'espère, dans tout les cas, que ce tutoriel vous aura été utile, et qu'il était suffisamment détaillé et bien expliqué. Si vous apercevez des erreurs, ou des oublis (pas de fautes d'orthographe ou de grammaire, il n'y en a aucune^^), n'hésitez pas à m'en faire part, je modifierais en conséquence le tutoriel.

Merci de ne pas le modifier vous-même, car ce tutoriel sera posté sur plusieurs forums, et il est important qu'ils aient tous la même version, dans un souci de cohérence.

Un petit remerciement à *Irzycka-Monos*, pour sa lecture du fichier d'aide, qui m'a permis, par le biais d'un de ces tutoriels, d'avoir des précisions sur certains points particuliers.

Merci à vous de m'avoir lu et supporté jusqu'au bout :D.  
Bon making à tous, et à très bientôt sur les forums ☺