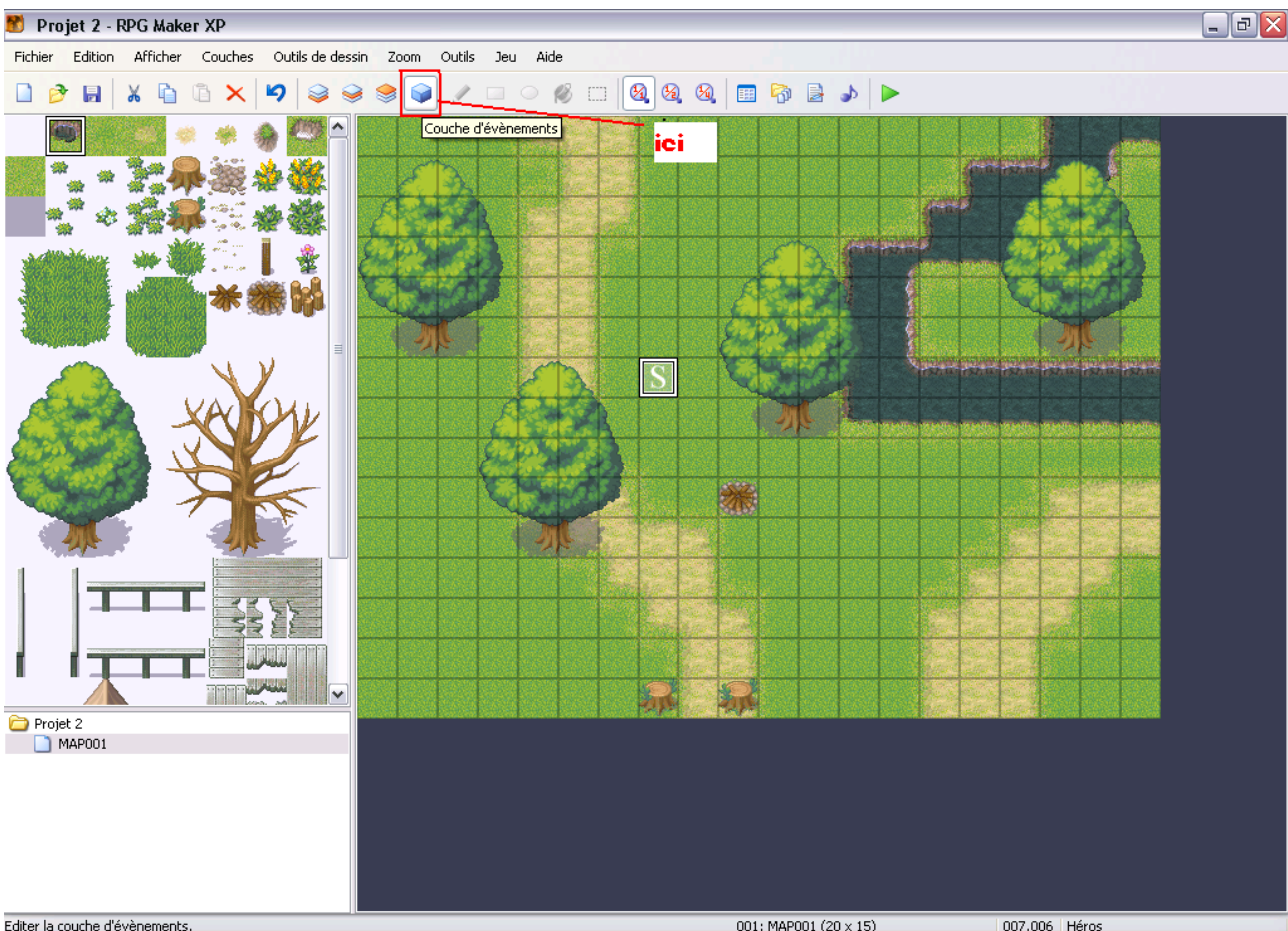


Ce cours est le premier d'une trilogie, consacrée à trois choses importantes dans RPG-maker : les événements, les variables et les interrupteurs, qu'on a déjà très vaguement aperçus dans le chapitre précédent.

### Créer et configurer un événement

Un événement, c'est un petit programme qui permet d'insérer divers choses dans une MAP, ou dans le jeu entier. Si vous voulez insérer un personnage, vous créez un nouvel événement que vous placez quelque part sur votre MAP et vous lui donnez l'apparence d'un personnage. Mais plus particulièrement, un événement permet d'insérer toute une playade de choses pour améliorer votre jeu. Votre personnage que vous avez inséré, vous pouvez décider de lui faire dire un message lorsque votre héros va le voir, ou dès que votre héros arrive sur la MAP. Vous pouvez aussi lui faire dire un message, mais seulement si votre héros est niveau 20. Tout ça, ce ne sont que des exemples; le nombre de choses que vous pouvez faire est gargantuesque.

Pour créer un événement, il faut appuyer sur le bouton ci-dessous :



### Editer les événements.

Sur votre MAP vient d'apparaître un cadriage. Faites un double clic sur une des cases pour y placer un événement. Une fenêtre vient d'apparaître. En haut, vous avez la possibilité de donner un nom à votre événement, mais aussi vous pouvez créer de nouvelles pages, ce qui sera utile lorsque vous aurez plus d'expérience. A gauche, vous pouvez paramétrer les conditions d'apparition de votre événement, son apparence, et son déclenchement. Enfin, à droite, vous pouvez décider ce que contiendra l'événement. C'est là que vous pourrez ajouter des messages, des conditions, de la

musique, des interrupteurs, des variables, etc. Un petit exemple s'impose.

Faites un double clic sur votre MAP pour créer un nouvel événement. En haut à gauche, mettez comme nom : Personnage 1. Ensuite à gauche, mais en bas, faites un double clic dans le carré blanc (avec marqué Apparence au dessus), puis choisissez l'image de votre événement, donc d'un personnage puisqu'il va agir d'un personnage. Faites OK. Dans le cadre Condition de déclenchement, choisissez Par la touche Action. Passons maintenant à droite. Vous pouvez voir que sur la première ligne il y a ceci : <>. Faites un double clic sur cette ligne. Une nouvelle fenêtre s'affiche. C'est maintenant qu'il faut bien suivre. Plutôt que de vous apprendre comment écrire un message, ce qui est totalement simpliste et sans intérêt, je vais vous apprendre comment utiliser les conditions.

Revenons donc à la fenêtre. Il y a 3 pages. Dans chacune de ces pages il y a toutes sortes de choses que vous pouvez ajouter dans votre événement : Jouer un son, démarrer un combat, Fin du jeu, Ajouter un script, Ajouter un personnage dans le jeu, Ajouter un message, etc. Nous, nous allons créer une condition. Pour ça, il faut aller dans la première page (vous devriez y être automatiquement normalement), et cliquer sur Conditions. Hop, encore une nouvelle fenêtre qui apparaît. Rendez-vous à la page 4 de cette nouvelle fenêtre et choisissez L'argent possédé est inférieur ou égal à 20. Vérifiez que la case Exécuter d'autre commande si la condition n'est pas rencontrée est cochée, et faites OK. Toutes les fenêtres ont maintenant disparues, et on se retrouve avec ça :

```
<>Condition Si l'argent possédé est inférieur ou égal à 20
<>
: Sinon
<>
: Fin
<>
```

Vous devez maintenant faire un double clic sur la seconde ligne. La fenêtre de tout à l'heure est revenu. Cliquez maintenant sur Afficher un message. Inscrivez maintenant le message suivant : Tu n'as pas assez d'argent pour participer à l'aventure. Ne dépassez pas la petite flèche noire, faites donc des retours à la ligne. Ensuite, faites un double clique sur la ligne en dessous de : Sinon et affichez encore un message. Marquez-y : C'est parti pour l'aventure ! Faites OK, puis encore OK. Votre événement est terminé. Vous pouvez le tester en lançant le jeu.

Enfin, nous allons parler des Evénements communs. Un événement normal ne peut être applicable que sur une MAP : celle où il est. Les Evénements communs, eux, sont utilisables dans tout votre jeu ! Cependant ils n'ont pas d'aspect. Pour créer un événement commun, il faut aller dans la Base de données, et dans l'onglet Evénements communs.