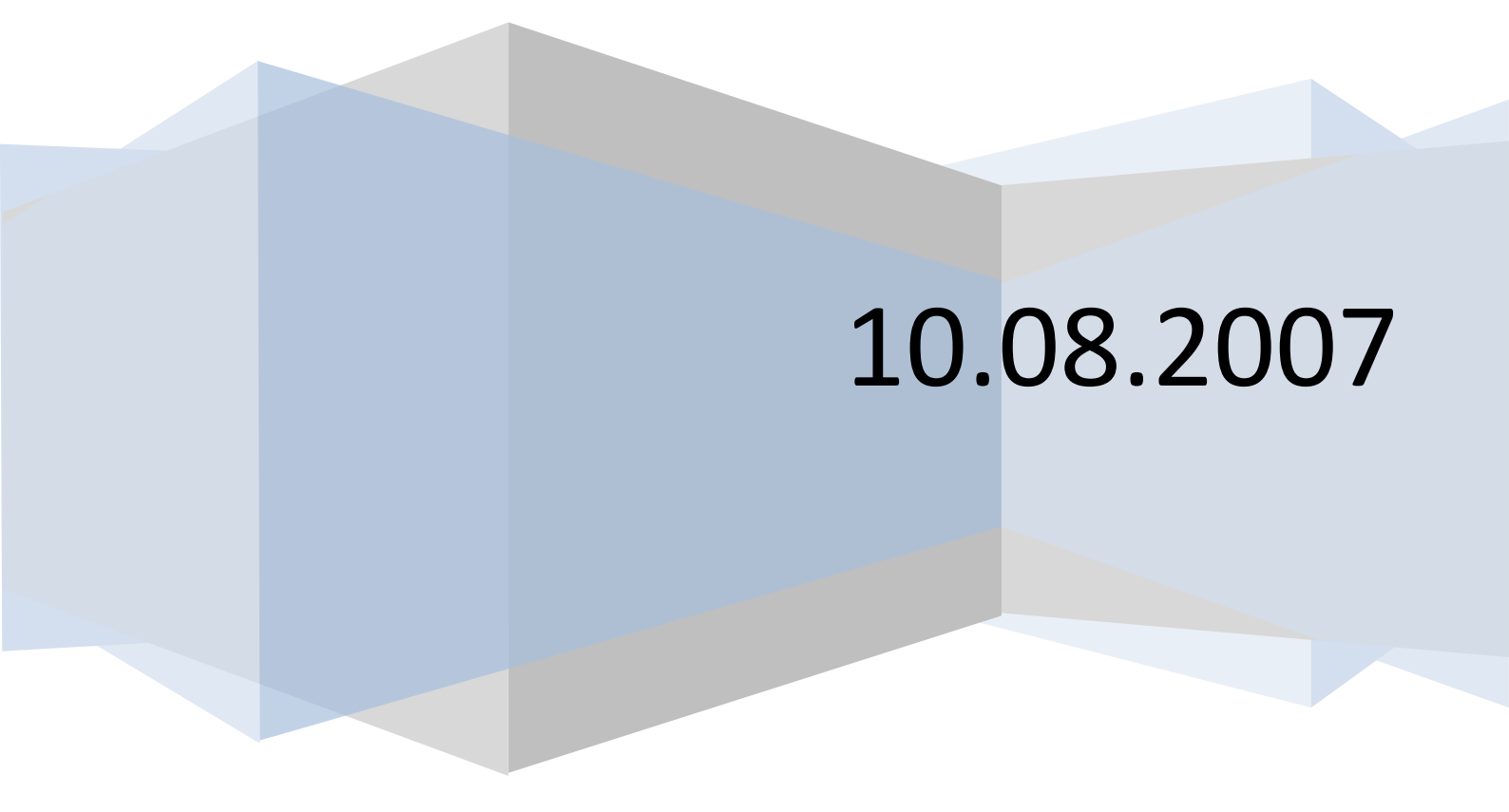


Ajouter l'option "Equiper"

Scripts de GuardianForce

Marcoest



10.08.2007

Commande bien utile, l'option "Ajouter" rendra votre jeu plus facile à manier, et plus rapide.



Ce script a été testé, et fonctionne.

Commencez par créer un nouveau script, au dessus de Main, nommé "Window_ShopCommand". Placez-y ensuite le code suivant :

```
#=====
# Window_ShopCommand
#-----
# Par Samarium
# Fonction : Ajoute une option "Equiper" dans le menu magasin
# Scripts modifiés : Window_ShopCommand - Scene_Shop - Scene_Equip
#
# Script téléchargé sur RPG-cr  ation : www.rpg-creation.com
#=====
```

```
class Window_ShopCommand < Window_Selectable
#-----
# ???????????
#-----
def initialize
super(0, 64, 480, 64)
self.contents = Bitmap.new(width - 32, height - 32)
self.contents.font.name = $fontface
self.contents.font.size = $fontsize
@item_max = 4
@column_max = 4
@commands = ["Acheter", "Vendre", "Equiper", "Annuler"]
refresh
if $shop
self.index = 2
else
self.index = 0
return
end
end
#-----
# ???????????
#-----
def refresh
self.contents.clear
for i in 0...@item_max
draw_item(i)
end
end
#-----
# index : ???????????
#-----
def draw_item(index)
x = 4 + index * 120
self.contents.draw_text(x, 0, 128, 32, @commands[index])
end
end
```

Rendez-vous ensuite dans le script Scene_Shop,    la ligne 108, et remplacez :

```
$scene = Scene_Map.new
```

Par :

```
$shop = false  
$scene = Scene_Map.new
```

Ensuite, remplacez les lignes 135 à 143 par :

```
when 2 # ???  
# ????????  
$game_system.se_play($data_system.decision_se)  
$shop = true  
$scene = Scene_Equip.new  
when 3 # ???  
# ???  
$game_system.se_play($data_system.decision_se)  
# マップ画面に切り替え  
$shop = false  
$scene = Scene_Map.new  
end  
return  
end  
end
```

Enfin, dans le script "Scene_Equip", rendez-vous à la ligne 148, et remplacez seulement la ligne :

```
$scene = Scene_Menu.new(2)
```

par :

```
if $shop  
$scene = Scene_Shop.new  
else  
$scene = Scene_Menu.new(2)  
return  
end
```