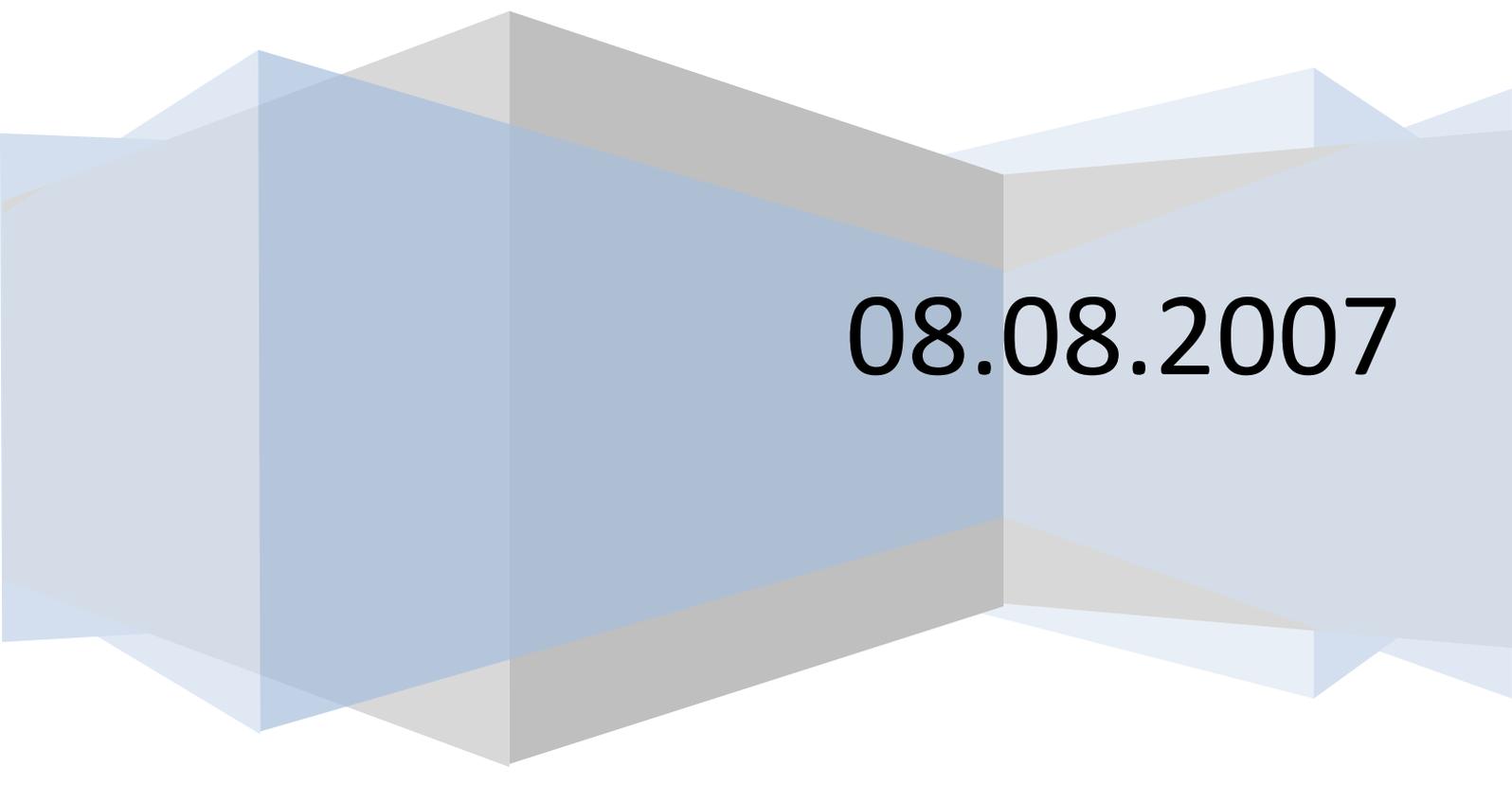


# Capturer des monstres comme dans Pokemon.

Tutorial de zachdu59

Marcoest

08.08.2007



Salut a tous, pour capturer des monstres comme dans pokemon (un peu moins compliqué que ce que vous avez vu) il vous faut tout d'abord un seul interrupteur(entre accolade):

{Pokeball}

Il vous faut aussi des variables(entre parenthèse):

(nombremonstre)

(chancedetoucher)

### Etape 1

Après que vous ayez fait ça, aller dans la base de donnée, puis dans "objet", créez-en un nouveau qui s'appellera "Pokeball". Ciblé sur un ennemi et qui s'utilise seulement en combat. Appelé un événement commun (001: ).

### Etape 2

Aller dans "événement commun" et dans l'événement 1 (qui s'appellera Pokemon), mettre, a partir de la commande d'événement, l'interrupteur {Pokeball} activée.

### Etape 3

Dans "Groupe de Monstre", prenez n'importe quel Monstre (Moi, je vais prendre "Fantôme")

Mettez, comme déclencheur de l'événement, "{Pokeball} activé"

Dans la commande d'événement, mettez une condition: (nombremonstre) est égal a 3.

(Sachant que le premier monstre, vous l'avez eu au début du jeu sans le capturer)

Mettez en dessous un message comme " Vous avez trop de Monstre", rajouter une pokeball

et désactiver l'interrupteur. Voici a quoi vous devez arriver, pour l'instant:

Déclencheur:

Interrupteur {Pokeball} activé

Condition: si la variable (nombremonstre) est égal a 3

Message : Désolé, tu a trop de Monstre

Objet: Pokeball +1

Interrupteur {Pokeball} désactivé

sinon...

### Etape 4

Dans la commande "sinon"

Mettez une variable: la rendre égal a une valeur aléatoire entre 0 et 1

Mettre une condition avec sinon : si la variable (chancedetoucher) est égal a 0

Mettez un message comme par exemple: Vous n'avez pas réussi a le capturer.

Puis, désactiver l'interrupteur {Pokeball}

### Etape 5

Dans la commande "sinon"

Mettez une autre condition avec "sinon" : si la variable (chancedetoucher) est égal a 1

Mettez un message comme : Vous l'avez attrapé !

Voilà a quoi vous devriez arriver :

Déclencheur:

Interrupteur {Pokeball} activé

Condition: si la variable (nombremonstre) est égal a 3

Message : Désolé, tu a trop de Monstre

Objet: Pokeball +1

Interrupteur {Pokeball} désactivé

sinon Variable (chancedetoucher) rendre égal a une valeur aléatoire entre 0 et 1

Contition: si la variable (chancedetoucher) est égal a 0

Message : Tu n'as pas réussi a l'attrapé.

sinon Condition: si la variable (chancedetoucher) est égal a 1

Message : Vous l'avez attrapé !

.....

### Etape 6

Mettez une condition avec "sinon" : si la variable (nombremonstre) est égal à 0

ajoutez un membre a votre équipe: pokemon2

changer l'apparence du 2e membre de l'équipe en apparence du monstre que vous avez capturé  
changer le nom du 2eme membre par le nom du monstre que vous avez capturé  
ajouter 1 a la variable (nombredemonstre)  
et désactivé l'interrupteur {Pokeball}  
Ca vous donne ceci

Déclencheur:

Interrupteur {Pokeball} activé

Condition: si la variable (nombredemonstre) est égal a 3

Message : Désolé, tu a trop de Monstre

Objet: Pokeball +1

Interrupteur {Pokeball} désactivé

sinon Variable (chancedetoucher) rendre égal a une valeur aléatoire entre 0 et 1

Contition: si la variable (chancedetoucher) est égal a 0

Message : Tu n'as pas réussis a l'attrapé.

sinon Condition: si la variable (chancedetoucher) est égal a 1

Message : Vous l'avez attrapez !

Condition: si la variable (nombredemonstre) est égal a 0

Modifier l'équipe : Ajouter [Pokemon2] démarre au niveau initial

Changer l'apparence du Héro [Pokemon2] : Carte: 051Undead01, combat :051 undead01

Changer le nom du Héros [Pokemon2] en "Fantôme"

Variable (nombredemonstre) ajouter 1

Interrupteur {Pokeball} désactivé

sinon .....

## Etape 7

En dessous de sinon faites la même chose que dans l'étape 6 mais avec le 3eme Membre de l'équipe (Pokemon3) comme ceci

Déclencheur:

Interrupteur {Pokeball} activé

Condition: si la variable (nombredemonstre) est égal a 3

Message : Désolé, tu a trop de Monstre

Objet: Pokeball +1

Interrupteur {Pokeball} désactivé

sinon Variable (chancedetoucher) rendre égal a une valeur aléatoire entre 0 et 1

Contition: si la variable (chancedetoucher) est égal a 0

Message : Tu n'as pas réussis a l'attrapé.

sinon Condition: si la variable (chancedetoucher) est égal a 1

Message : Vous l'avez attrapez !

Condition: si la variable (nombredemonstre) est égal a 0

Modifier l'équipe : Ajouter [Pokemon2] démarre au niveau initial

Changer l'apparence du Héro [Pokemon2] : Carte: 051Undead01, combat :051 undead01

Changer le nom du Héros [Pokemon2] en "Fantôme"

Variable (nombredemonstre) ajouter 1

Interrupteur {Pokeball} désactivé

sinon condition : si la variable (nombredemonstre) est égal a 1

Modifier l'équipe: ajouter Héros [Pokemon3] démarre au niveau initial

Changer l'apparence du Héro [Pokemon3] : Carte: 051Undead01, combat :051 undead01

Changer le nom du Héros [Pokemon3] en "Fantôme"

Variable (nombredemonstre) ajouter 1

Interrupteur {Pokeball} désactivé

Jusqu'ici,dés que vous ferez un combat contre un monstre (ici: Fantôme) et que vous utilisez une pokeball

Vous pourrez le capturez ou pas(selon la variable(chancedetoucher))

et si vous avez qu'un monstre( Que vous avez eu sans le capturer normalement au début)

Vous aurez un monstre de plus et si vous avez 2 monstre, vous en aurez un de plus aussi

mais si vous en capturez un 3eme vous ne l'aurez pas dans votre équipe. Pour cela

faites exactement la meme chose que dans l'étape 6 (ou 7, c'est pareil)

en ajoutant,biensurs, 1 a la variable(nombredemonstre) et en modifiant a chaque fois le Héros que vous ajouter(exemple : Pokemon4

en Fantôme, exemple:ajouter pokemon4 démarre au niv...)

après que vous ayez fait ca ajouter "fin de combat" a partir de la commande d'évenement.

Et voila, après avoir fait tout ca vous pourrez capturer des monstre pokemon, mais attention  
tout ceux qu'on vient de faire vaut pour un seul monstre, faite ca pour tout les autres monstres

(copier-coller). Bon je l'avoue je me suis inspiré du tutoriel qu'on trouve sur tout les forum pour capturer des monstres comme dans pokemon, mais ma version est moin compilqué , je trouve. 😊