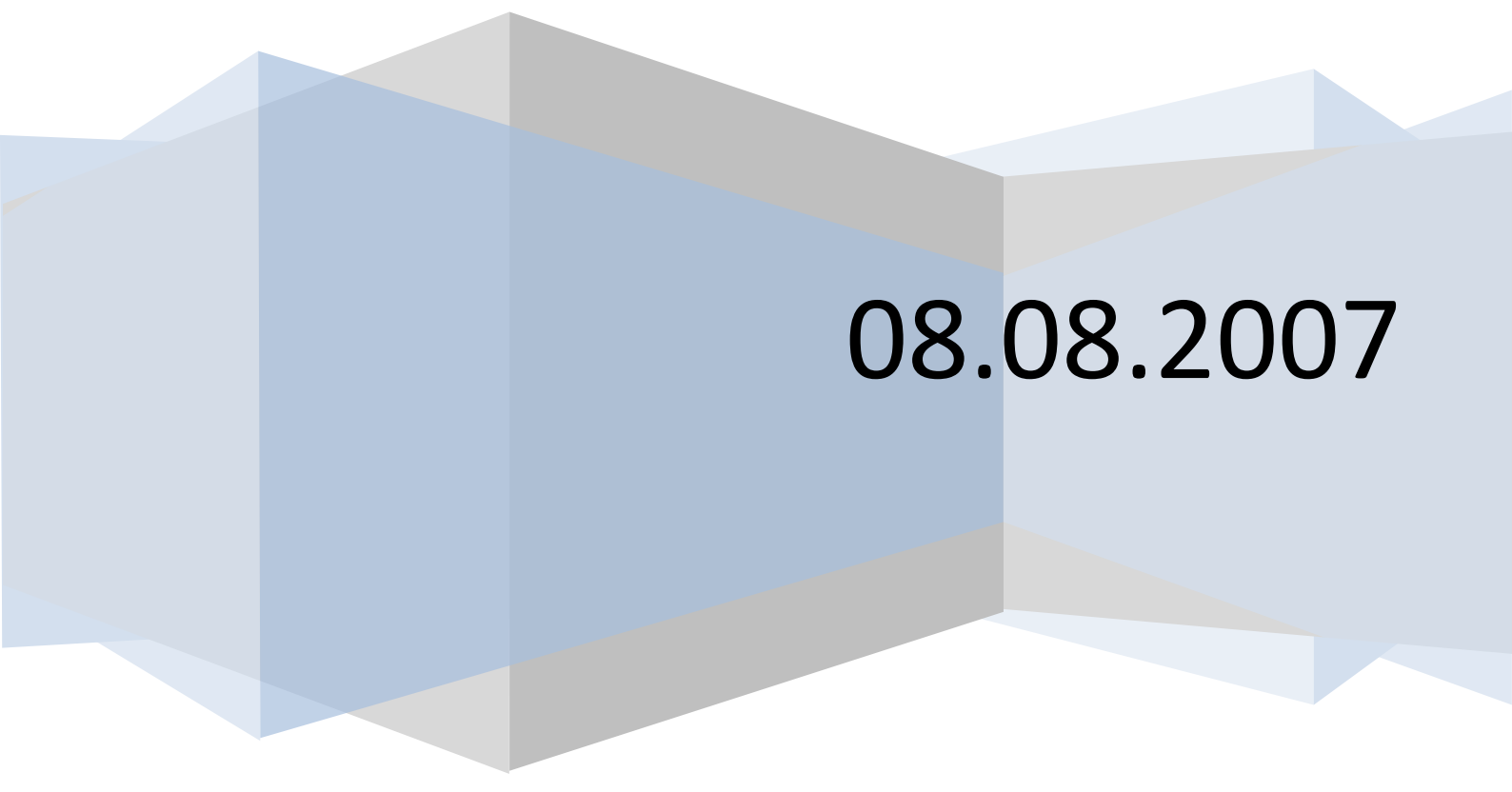


Eau de vie ou de mort.

Tutorial de zachdu59

Marcoest



08.08.2007

INTRO

Ce tuto sert à utiliser de l'eau pour gagner de la vie (ou en perdre) dans une rivière (ou dans la mer, océan ...)

Exemple : Vous arrivez sur une plage et vous n'avez presque plus de vie, vous allez vers l'eau, appuyez sur "Entrée" et là soit vous gagnez de la vie (vous avez bu de l'eau (magique)) ou soit vous perdez de la vie (exemple: un poisson vous mord ou quelque chose comme ça)

Logiciel : RPG Maker XP

Besoin de:

juste une variable(entre crochets) : [vieoumort]

Explications :

Commencer par créer un événement, près de l'eau, mettez dans la commande d'événement une variable [vieoumort], la rendre égale à une valeur aléatoire entre 0 et 1.

Mettez un message: "Voulez-vous boire l'eau?"

Proposer au choix: OUI ou NON

Dans NON ne mettez rien et dans OUI

Mettez une condition(avec SINON): Variable [vieoumort] est égale à 0

ensuite placer un message comme : Vous avez été mordu par un poisson, vous perdez X vie (X est un nombre au choix qui définit les points de vie que vous perdez)

Puis, de la commande d'événement, enlever X points de vie(qui est égal, bien sûr, au nombre que vous avez mis dans le message 😊)

Ensuite dans la commande SINON: mettez une autre condition(Sans SINON): Variable [vieoumort] est égale à 1

mettez un message comme: "L'eau vous a soigné, vous gagnez X Pts de vie"(X est un nombre au choix qui définit les pts de vie que vous ajoutez)

Puis, à partir de la commande d'événement, ajouter X pts de vie (X est le nombre que vous avez mis dans le message)

Pour le mettre partout sur la flotte, faites COPIER-COLLER de l'événement et mettez-le sur les bords de la rivière(ou de la mer).

Voilà, je sais, c'est pas très utile, intelligent mais ça donne des idées alors BONNE CHANCE A TOUS !