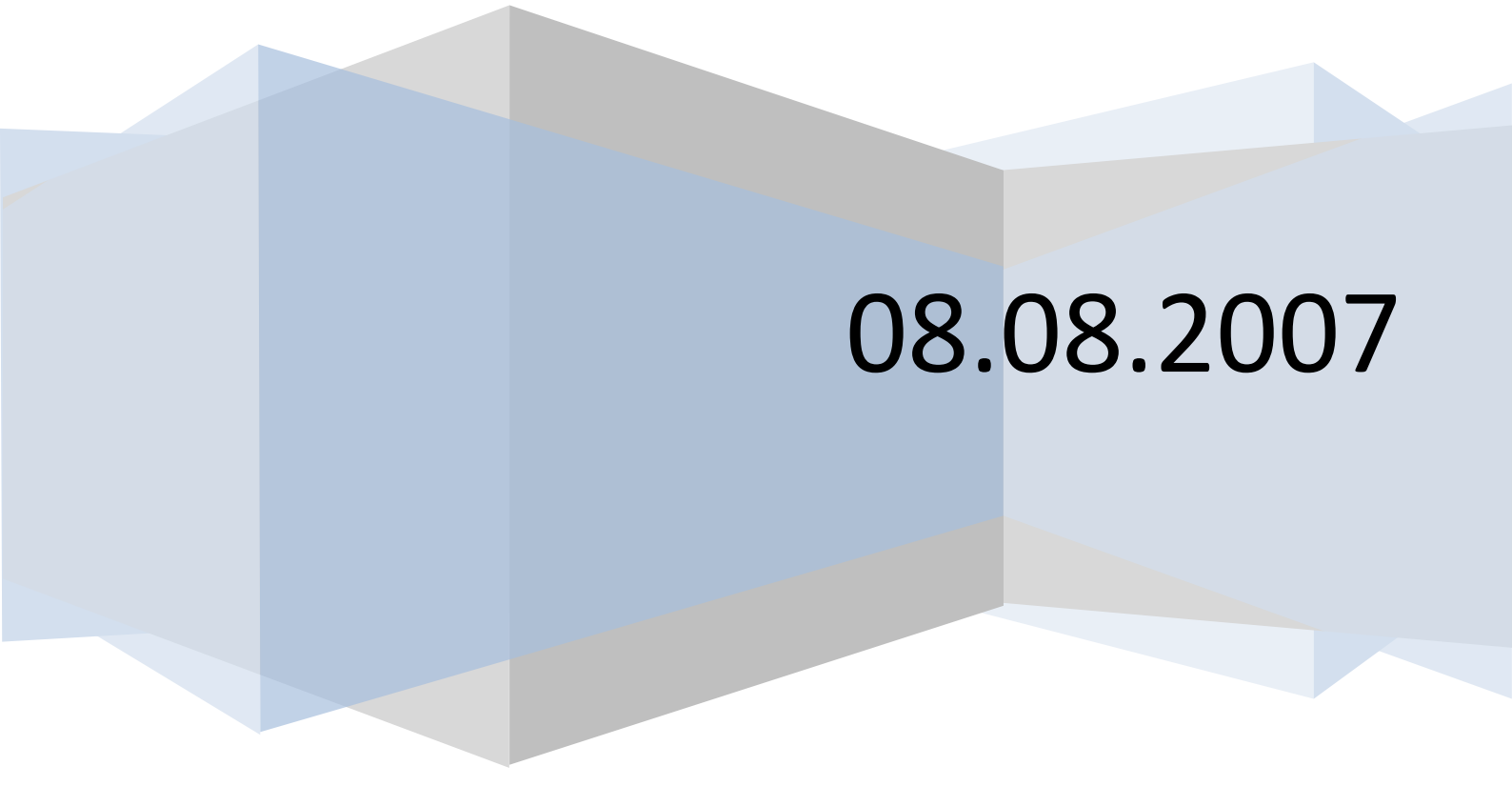
Faire un CMSS, Custom Magic Shop System.

Tutorial de Tragical Destiny

Marcoest



08.08.2007

Tout d' abord, bonjour.

Qu 'est-ce qu' un CMSS ? C' est tout simplement (ouf!) un Custom Magic Shop System, ou System d' Achat de Magies Custom.

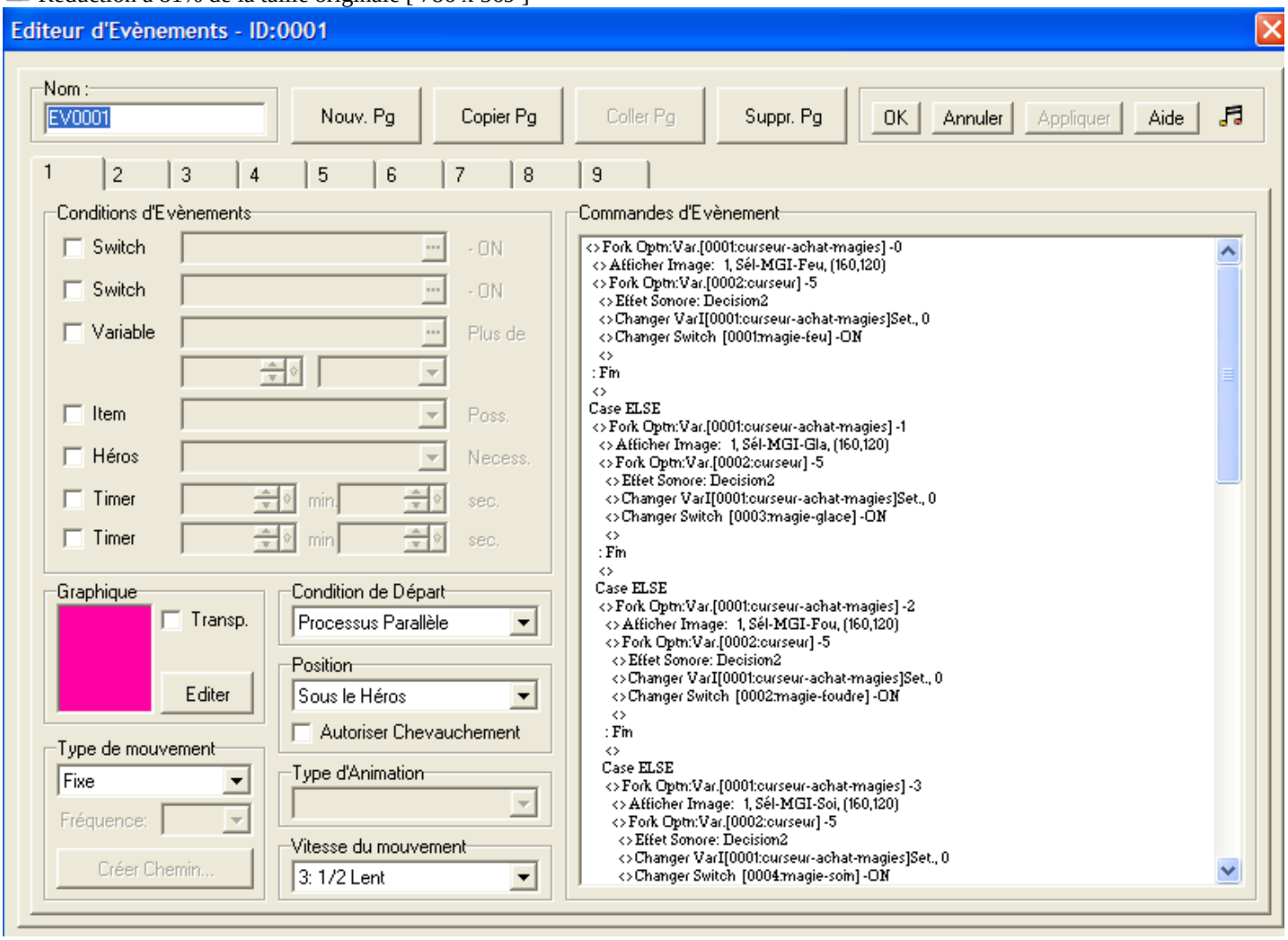
Ce qu' il vous faut ?
-Du café (ou pas)
-Des variables (2, pour être précis)
-Des switchs (autant que vous mettrez de magies dans votre magasin)
-Quelques pictures (dans ma démo, j' en ai utilisé 10, mais il m' en aurait fallu 18)

C' est bon ?
Vous avez tout ?
Alors, on y va !

Créez tout d' abord vos deux variables, j' ai nommé "Curseur" et "Curseur-Sélection-Magie".
Puis, créez le nombre de switch égal au nombre de magies que vous souhaitez vendre.
Bien sur, vous aurez créé vos multiples pictures...

Faites une map totalement vide, sans pnj, sans décord, rien !
Mettez-y un événement en processus parallèle afin de désactiver le menu (pour ceux qui utilisent le menu de base)

Puis, créez un événement toujours en processus parallèle, comme ceci:
Réduction à 81% de la taille originale [786 x 569]



Encore un autre événement, toujours en processus parallèle:
Réduction à 81% de la taille originale [790 x 576]

RPG.LIVE.NEUF.FR

Editeur d'Evènements - ID:0002

Nom : EV0002 | Nouv. Pg | Copier Pg | Coller Pg | Suppr. Pg | OK | Annuler | Appliquer | Aide

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

Conditions d'Evènements

- Switch - ON
- Switch - ON
- Variable Plus de
- Item Poss.
- Héros Necess.
- Timer min sec.
- Timer min sec.

Graphique — Transp. — Editer

Condition de Départ: Processus Parallèle

Position: Sous le Héros — Autoriser Chevauchement

Type de mouvement: Fixe — Fréquence: — Créer Chemin...

Type d'Animation:

Vitesse du mouvement: 3: 1/2 Lent

Commandes d'Evènement

```
<>Config.Touches:[0002:curseur]
<>Fork Optn:Var.[0002:curseur] -1
 <>Effet Sonore: Cursor2
 <>Changer VarI[0001:curseur-achat-magies] + ,1
 <>Fork Optn:Var.[0001:curseur-achat-magies] -7Strict.Sup
  <>Changer VarI[0001:curseur-achat-magies]Set., 0
  <>
 :Fin
 <>
Case ELSE
 <>Fork Optn:Var.[0002:curseur] -4
  <>Effet Sonore: Cursor2
  <>Changer VarI[0001:curseur-achat-magies] - ,1
  <>Fork Optn:Var.[0001:curseur-achat-magies] -0Strict Int
   <>Changer VarI[0001:curseur-achat-magies]Set., 7
   <>
  :Fin
  <>
 Case ELSE
  <>
 :Fin
 <>
:Fin
<>
```

Pour l' événement 1, vous devrez faire plusieurs pages, comme ceci:

Réduction à 81% de la taille originale [782 x 558]

Editeur d'Evènements - ID:0001

Nom : EV0001 | Nouv. Pg | Copier Pg | Coller Pg | Suppr. Pg | OK | Annuler | Appliquer | Aide

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

Conditions d'Evènements

- Switch 0001:magie-feu - ON
- Switch - ON
- Variable Plus de
- Item Poss.
- Héros Necess.
- Timer min sec.
- Timer min sec.

Graphique — Transp. — Editer

Condition de Départ: Processus Parallèle

Position: Sous le Héros — Autoriser Chevauchement

Type de mouvement: Fixe — Fréquence: — Créer Chemin...

Type d'Animation:

Vitesse du mouvement: 3: 1/2 Lent

Commandes d'Evènement

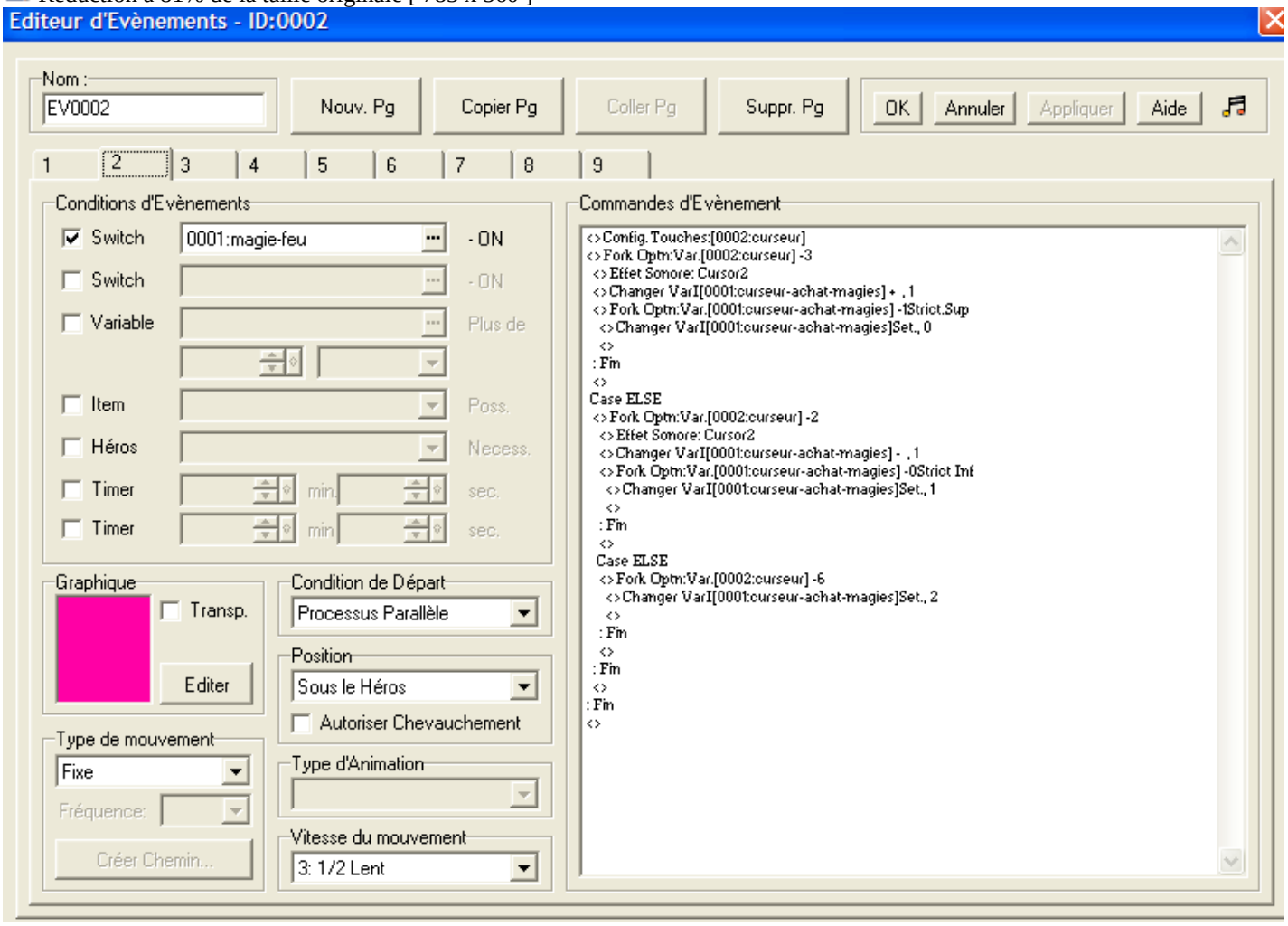
```
<>Fork Optn:Var.[0001:curseur-achat-magies] -0
 <>Afficher Image:  1, Sél-MGI-Femme, (160,120)
 <>Fork Optn:Var.[0002:curseur] -5
  <>Effet Sonore: Cansel2
  <>Mess.:Ne peut être attribué !
  <>
 :Fin
 <>
Case ELSE
 <>Fork Optn:Var.[0001:curseur-achat-magies] -1
  <>Afficher Image:  1, Sél-MGI-Homme, (160,120)
  <>Fork Optn:Var.[0002:curseur] -5
   <>Fork Optn:Homme::Brasier,Habiller
    <>Effet Sonore: Cansel2
    <>Mess.:Cette personne connaît déjà
    :    :cette magie !
    <>
   Case ELSE
    <>Effet Sonore: Decision2
    <>Changer Skills: Homme::Brasier-> Ajou.
    <>
   :Fin
   <>
  :Fin
  <>
 Case ELSE
  <>Fork Optn:Var.[0001:curseur-achat-magies] -2
   <>Changer VarI[0001:curseur-achat-magies]Set., 0
   <>Effet Sonore: Cansel2
   <>Changer Switch [0001:magie-feu] -OFF
   <>
  :Fin
  <>
 :Fin
 <>
:Fin
```


RPG.LIVE.NEUF.FR

PS: A la fin, veillez à changer la variable selon l' emplacement de la magie dans votre magasin (ex: ici la magie feu occupe la place numéro 1. Donc je rend la variable égale à zéro. Si elle était à la place 3, je l' aurais rendu égale à 2) ainsi que le nom du switch à désactiver (selon le nom de la magie achetée).

Et enfin, l' événement 2 aura autant de pages qu' il y a de magies mais toutes ces pages seront pareilles !

Réduction à 81% de la taille originale [783 x 560]



Bien sur, dans les événements d' achat des compétences, n' oubliez pas de mettre les conditions "si l' argent possédé = ***", sinon ce serait trop facile ^^

Pour ceux qui veulent voir ce que cela donne, voici une petite démo.
http://www.megaupload.com/?d=QT4RPKKS
Il reste 2/3 bugs, mais c' est une bonne base, que vous pourrez customiser plus tard ! ;)

Voici ce que cela peut donner IN-GAME:

RPG.LIVE.NEUF.FR