

Vous présente

RPG MAKER MZ

Fiche N°1

Prise en main du logiciel



Détails du logiciel

RPG Maker MZ est un **logiciel permettant de créer des JRPG très rapidement**. Les musiques, graphismes et personnages sont inclus, ce qui simplifient beaucoup la création. Il propose également un système de combat au tour par tour **qui imite les RPG old school comme Pokemon**.

JRPG: Japanese Role Play Game est un jeu de rôle qui se distingue des RPG classique par ses inspirations japonaises : les héros sont des adolescents, le temps d'exploration de la carte se déroule en temps réel mais les combats sont en phase accélérées.

Une autre grande particularité de RPG Maker est qu'il n'est pas nécessaire de coder pour réaliser son aventure : la logique du jeu est conçue en cliquant sur des boutons.

Old school : « vieille école », ici ancien jeux vidéo ou console.

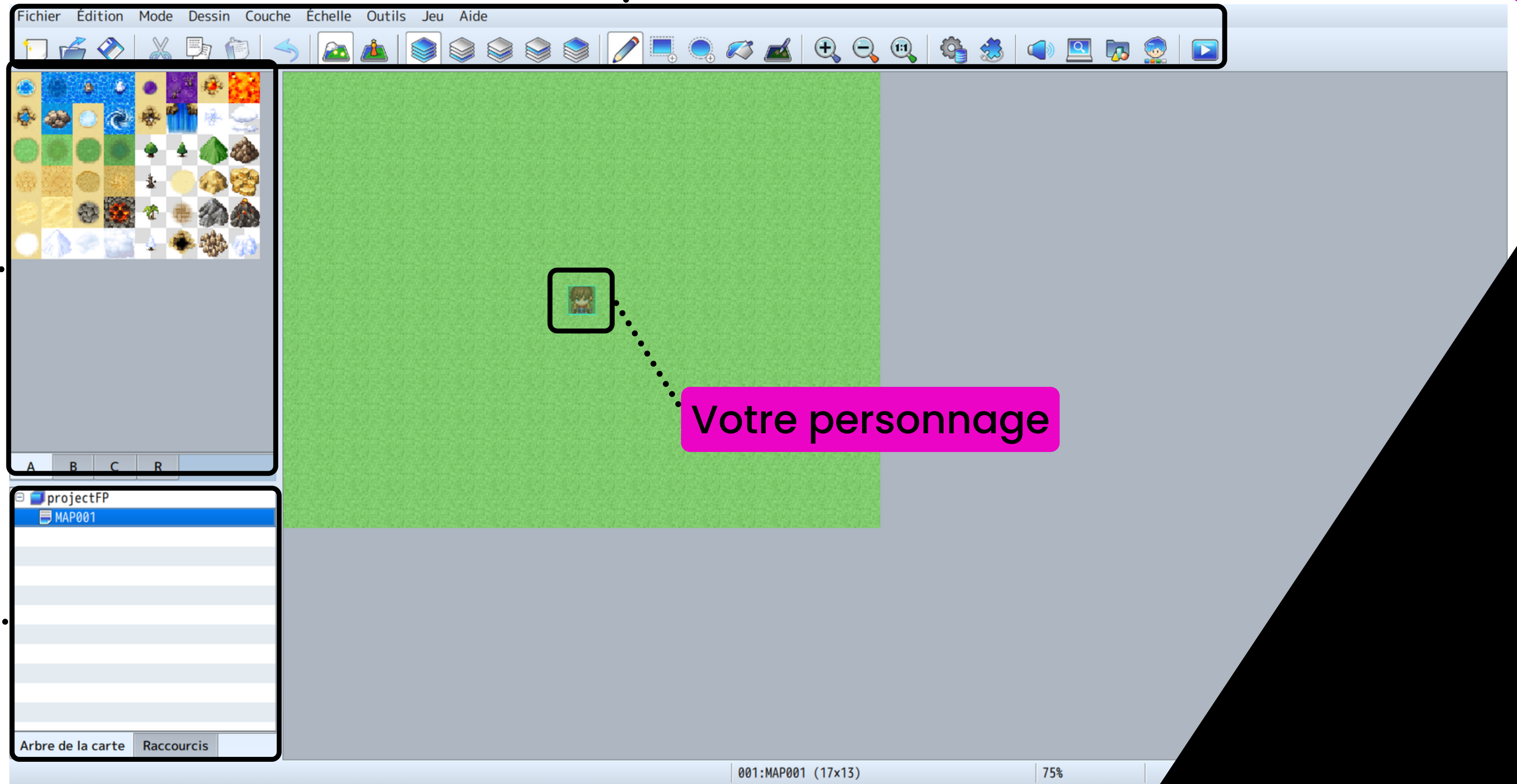
L'interface :

Barre d'outils

Palette de
tuiles

Menu des
cartes

Votre personnage

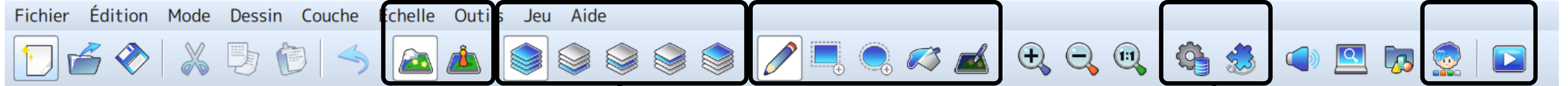


La barre d'outils :

Changer de mode
(Terrain / Evènements)

Outils de terrain
(Crayon / Zones /
Remplissage / Ombres)

Créateur de perso' /
Lancer le jeu



Calques de terrain

Base de données / Plugins

- Les objets
- Les armes
- Les ennemis
- Les héros
- Les tuiles et décors que tu peux placer dans ton jeu
- Chaque son du jeu
- La monnaie du jeu
- Le système de dégâts et de vie
- Et plein d'autres choses

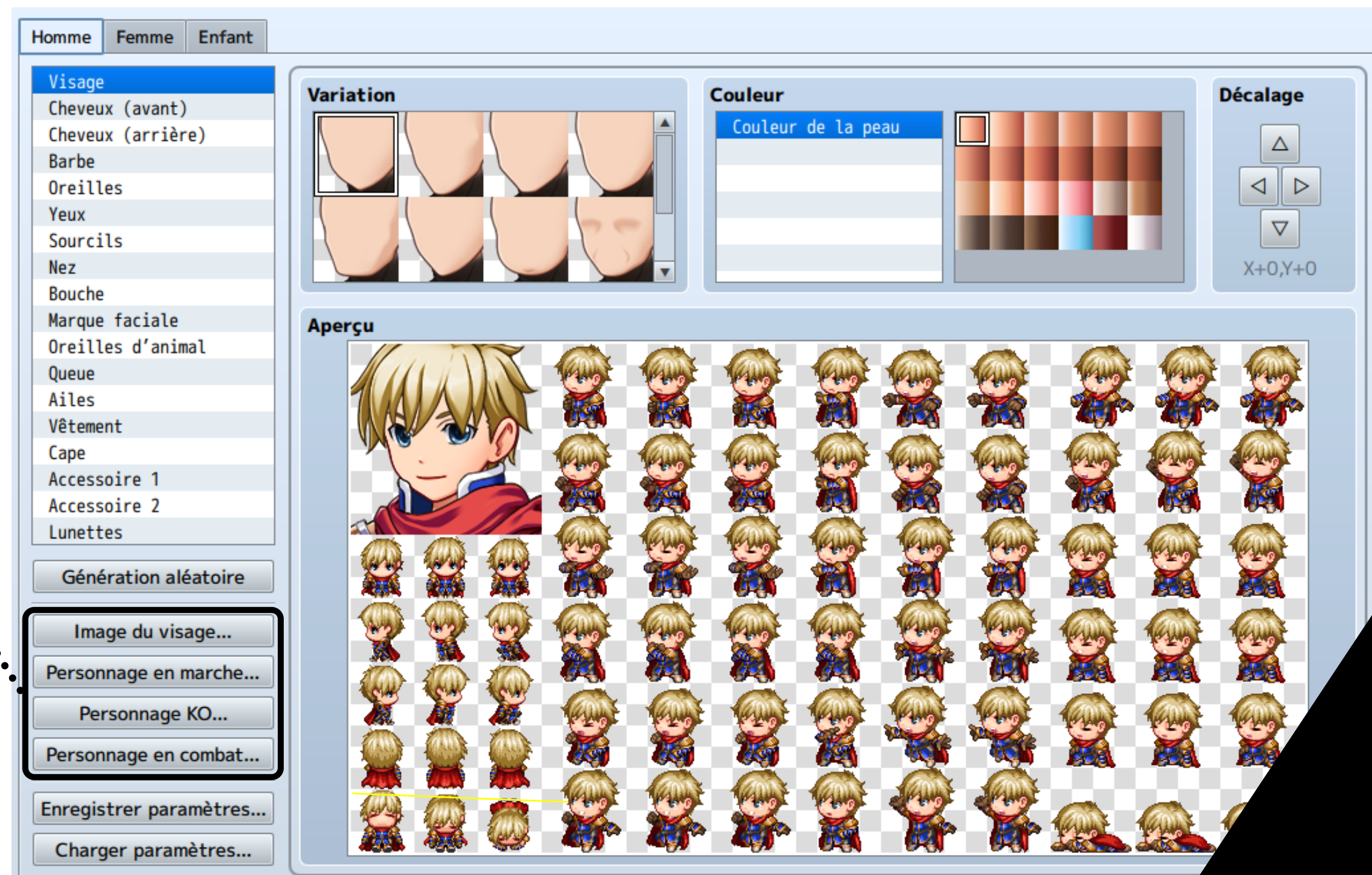
[illegible]

C'est de ce menu que tu auras besoin si tu veux créer une clef spéciale pour ouvrir une porte, par exemple, ou bien des morceaux de voiles à collecter, des sors spéciaux pour tes héros, etc.

La barre d'outils : Créateur de personnages

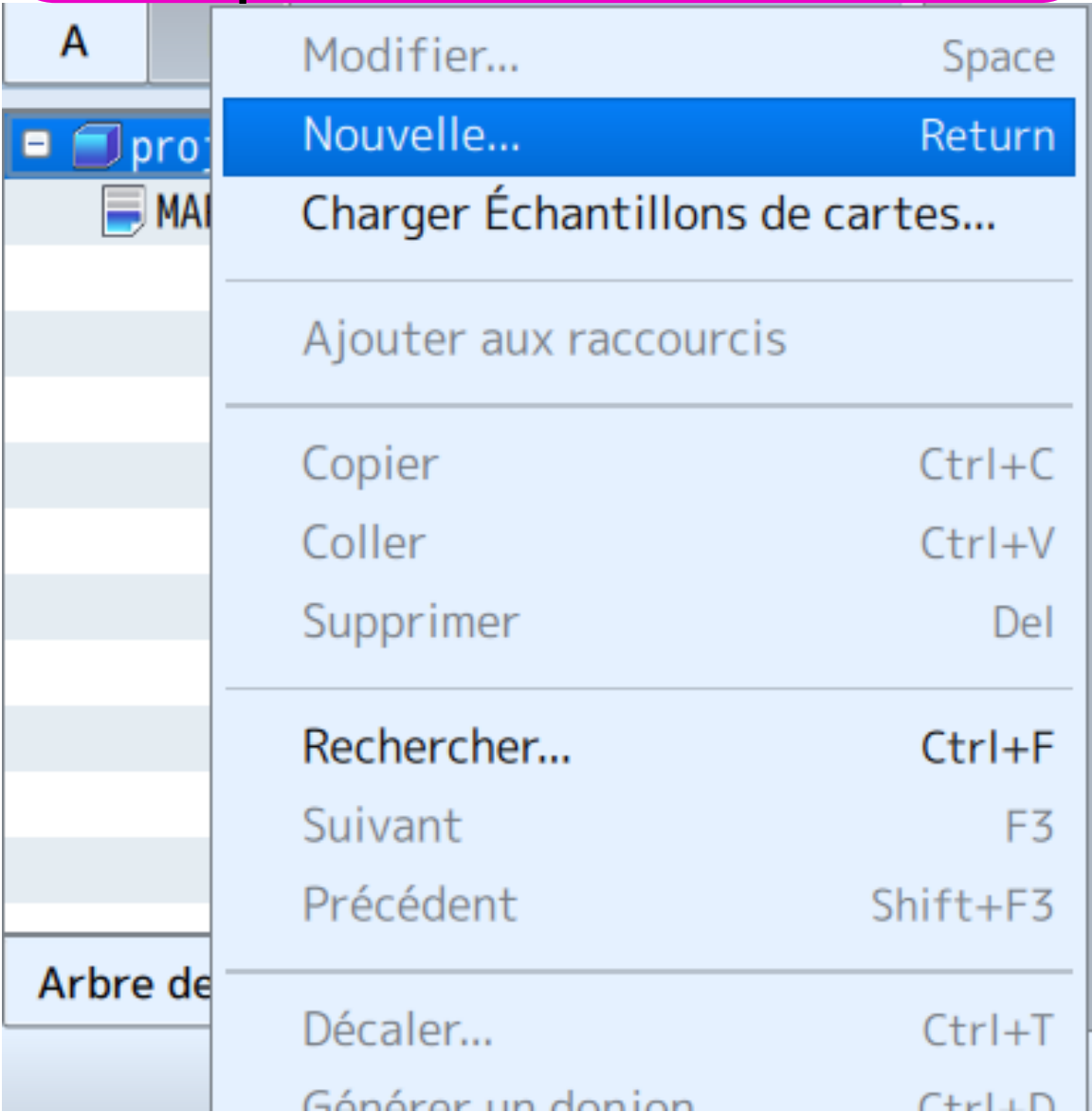
Le créateur de personnages te permet de customiser un personnage et de l'utiliser en jeu, pour ce faire clique sur le bouton montré ci-dessus !

Oublie pas d'exporter chaque image de ton personnage, sans quoi tu vas le perdre et tu ne pourras pas l'utiliser !



La création de cartes : Le début

Pour créer une nouvelle carte, faire clic droit dans le menu des cartes, et cliquer sur "Nouvelle..."



Palette de tuiles utilisées sur la carte

Répétition de la carte

Tu peux ensuite modifier plusieurs paramètres de la carte avant de la créer

A screenshot of the 'Paramètres généraux' (General Parameters) dialog box. It contains fields for 'Nom' (Name), 'Nom d'affichage' (Display Name), 'Tileset', 'Largeur' (Width), 'Hauteur' (Height), 'Type de boucle' (Loop Type), 'Fréq. renc.' (Frequency), and checkboxes for 'Lecture automatique BGM', 'Lecture automatique BGS', 'Arrière-plan des combats', and 'Désactiver sprint'.

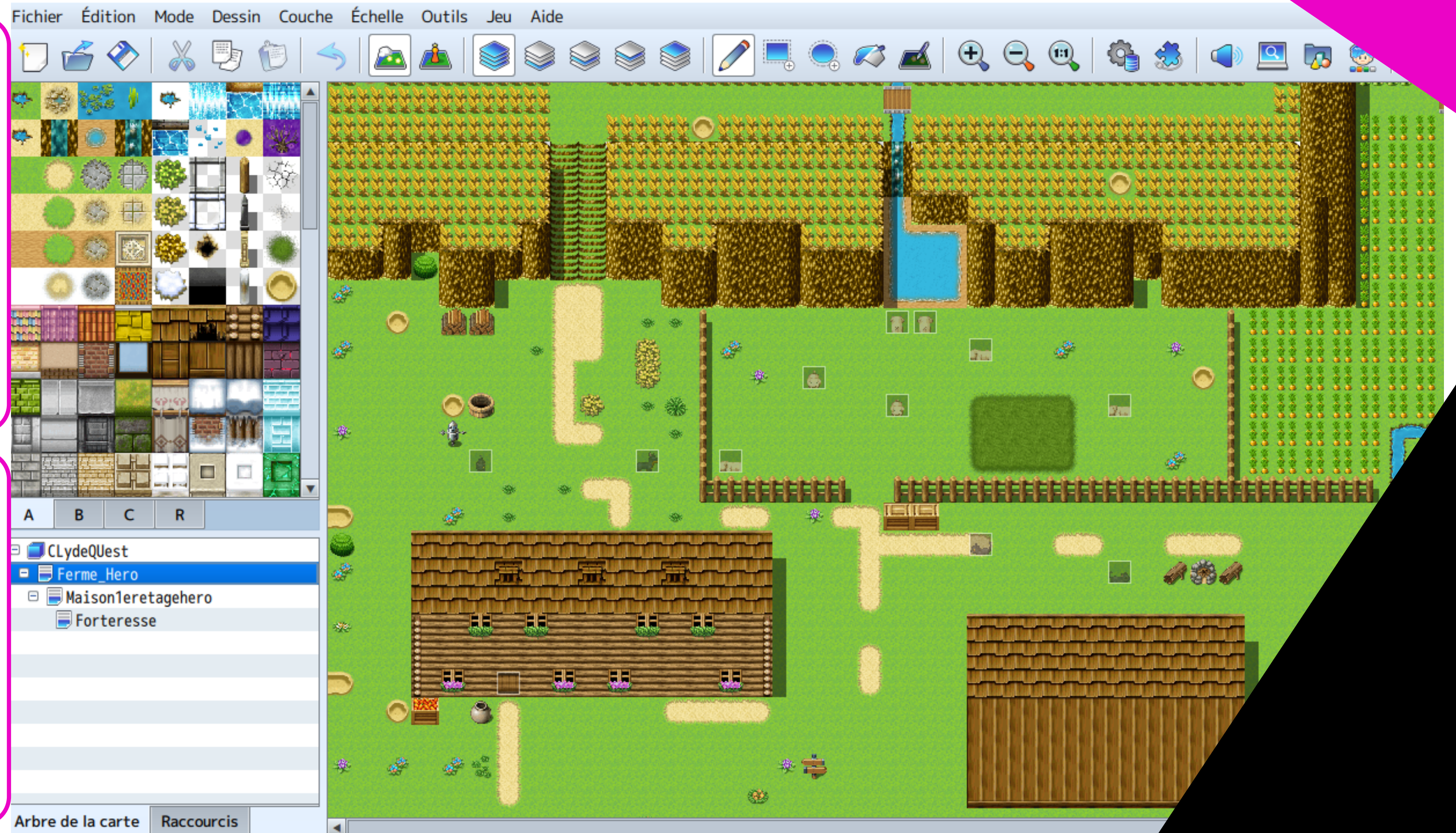
Nom affiché en jeu

Taille de la carte

La création de cartes : Le mapping

Une fois la carte créée, il faut ajouter les tuiles sans quoi elle restera vide, pour se faire, sélectionnez un des outils de terrain en haut, ainsi qu'une tuile sur la gauche et placez les sur votre carte pour créer le décor.

Les tuiles utilisent une perspective pour donner l'illusion d'un monde en plusieurs dimension, testez un peu toute les possibilité pour trouver votre façon de faire et créer votre monde à votre image !



C'est parti ! à toi de créer ta carte !

Pour cette initiation, on te propose 2 idées :

- Plusieurs cartes de labyrinthes avec des évènements pour passer d'une carte à l'autre
- Une chasse au trésor avec une carte globale avec plusieurs lieux à explorer pour trouver un trésor gardé

Les évènements :

Une fois la carte créée, tu peux lui donner vie en y créant des **évènements**. Pour se faire, passe en mode “évènements” en cliquant sur le bouton. (p.4)

Puis un double clic sur l’endroit où tu veux placer l’évènement, ce menu va s’ouvrir :

Nom: EV015 Remarque:

Nouvelle page év. Copier page év. Coller page év. Supprimer page év. Effacer page év.

1

Conditions

☐ Interrupteur ...

☐ Interrupteur ...

☐ Variable ...

☐ Interr. local ...

☐ Objet ...

☐ Personnages ...

Image

Déplacement automatique

Type: Fixe

Trajectoire...

Vitesse: 3 : 2x plus le...

Fréquence: 3 : Normale

Options

☒ Marche

☐ Pas à pas

☐ Direction fixe

☐ Passer à travers

Priorité

En dessous du per...

Déclencheur

Touche d'action

Contenu

OK Annuler Appliquer

Ce menu sera présent dès que tu cherche à créer ou modifier un évènement, d'ici tu peux changer ses conditions de déclenchement, son apparence et ce qu'il fait une fois déclenché.

Les évènements :

Nom: Remarque:

Nouvelle page év. Copier page év. Coller page év. Supprimer page év. Effacer page év.

1

Conditions

☐ Interrupteur

☐ Interrupteur

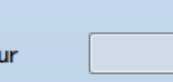
☐ Variable

☐ Interr. local

☐ Objet

☐ Personnages

Image



Déplacement automatique

Type:

Trajectoire...

Vitesse:

Fréquence:

Options

☒ Marche

☐ Pas à pas

☐ Direction fixe

☐ Passer à travers

Priorité

Déclencheur

Contenu

OK Annuler Appliquer

- **Les conditions de déclenchement** permettent de dire en fonction des circonstances si oui ou non l'évènement peut se déclencher.
- **Le mouvement** permet de donner une trajectoire définie ou aléatoire à l'évènement, par exemple pour donner plus de vie à un villageois.
- **La méthode de déclenchement** permet de dire comme l'évènement va être activé, si c'est par interaction du joueur via une touche, simple contact ou si l'évènement sera juste toujours actif en boucle sans besoin de le déclencher.

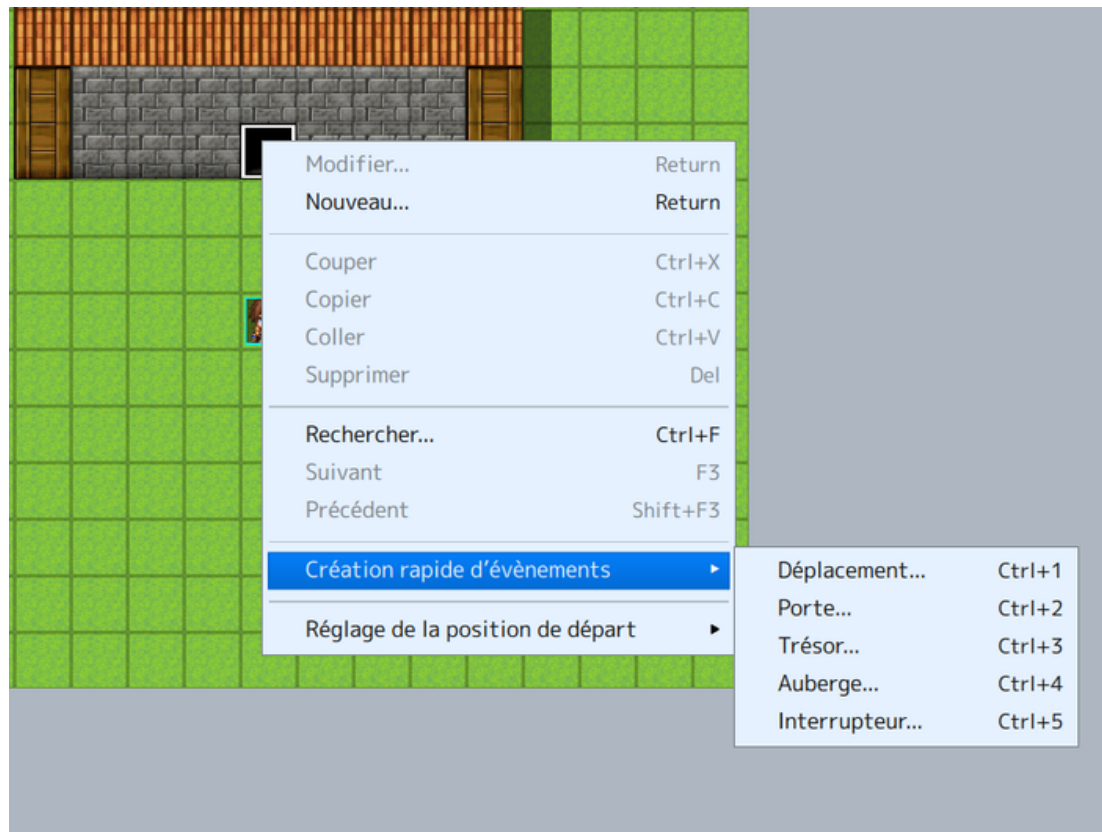
Attention

Les déclencheurs **"parallèle"** et **"automatique"** laissent l'évènement tourner en boucle, mais sont différent sur comment ils agissent autour. Un déclencheur parallèle va **laisser le jeu continuer en fond pendant que l'évènement tourne**, alors que automatique **va arrêter tout le jeu pendant que l'évènement tourne**.

Les évènements : Créer une entrée / sortie

Les évènements de téléportation servent à changer de carte via une transition, tel qu'un trou ou une porte. ça évite de tout faire sur une seule et unique carte et rend le jeu plus fluid et vivant.

En mode évènement,
clic droit sur l'emplacement de
l'entrée / sortie et aller dans
"Création rapide d'évènement"



Cliquer ensuite sur "porte" ou
"téléportation" selon les
besoins et modifier la
destination de la téléportation
ainsi que l'apparence si
besoin

Apparence de
l'évènement



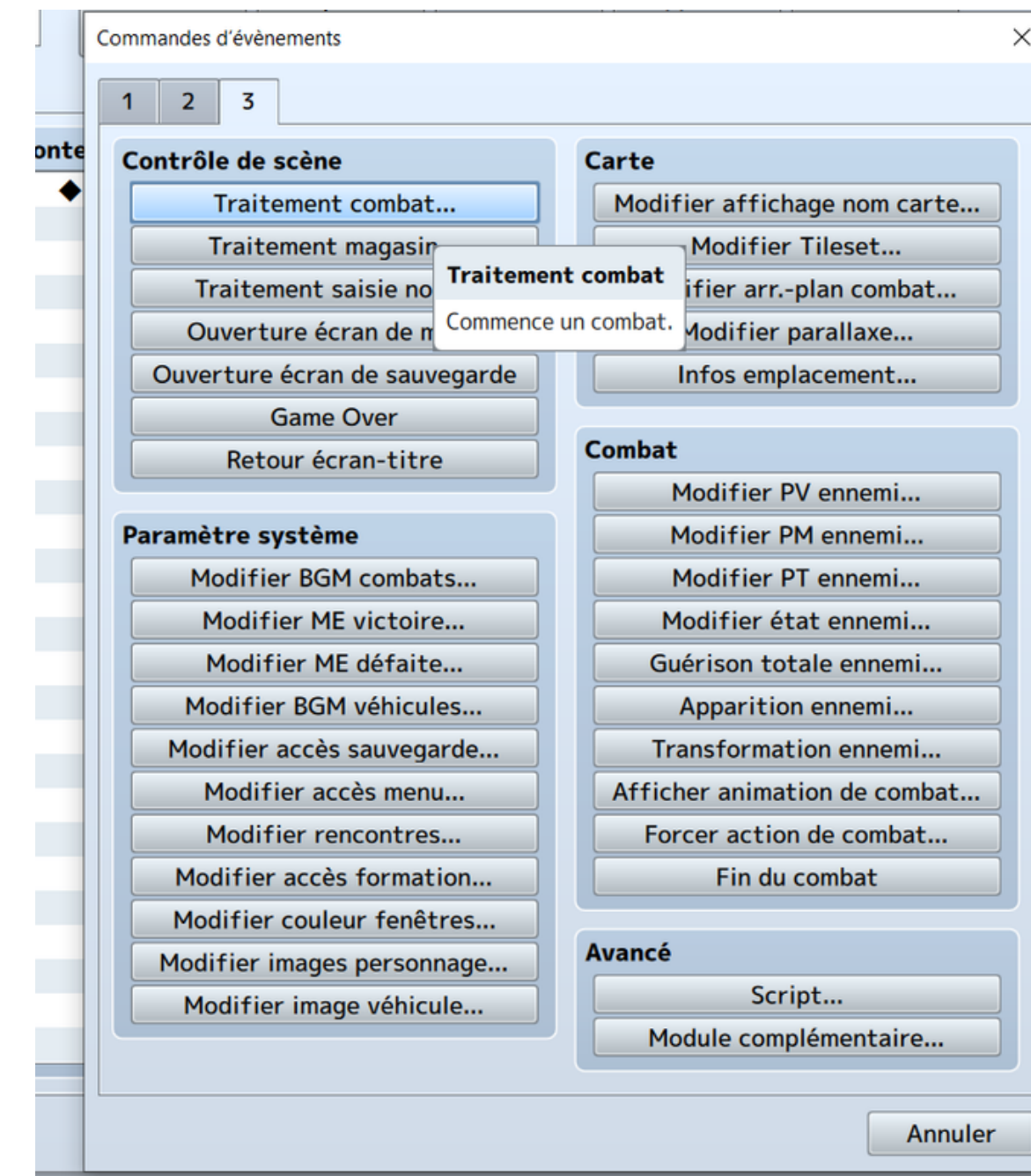
Destination de
la téléportation

Attention

Cette manipulation ne fait qu'une entrée / sortie, **il faut penser à créer une entrée / sortie sur l'autre carte aussi !**

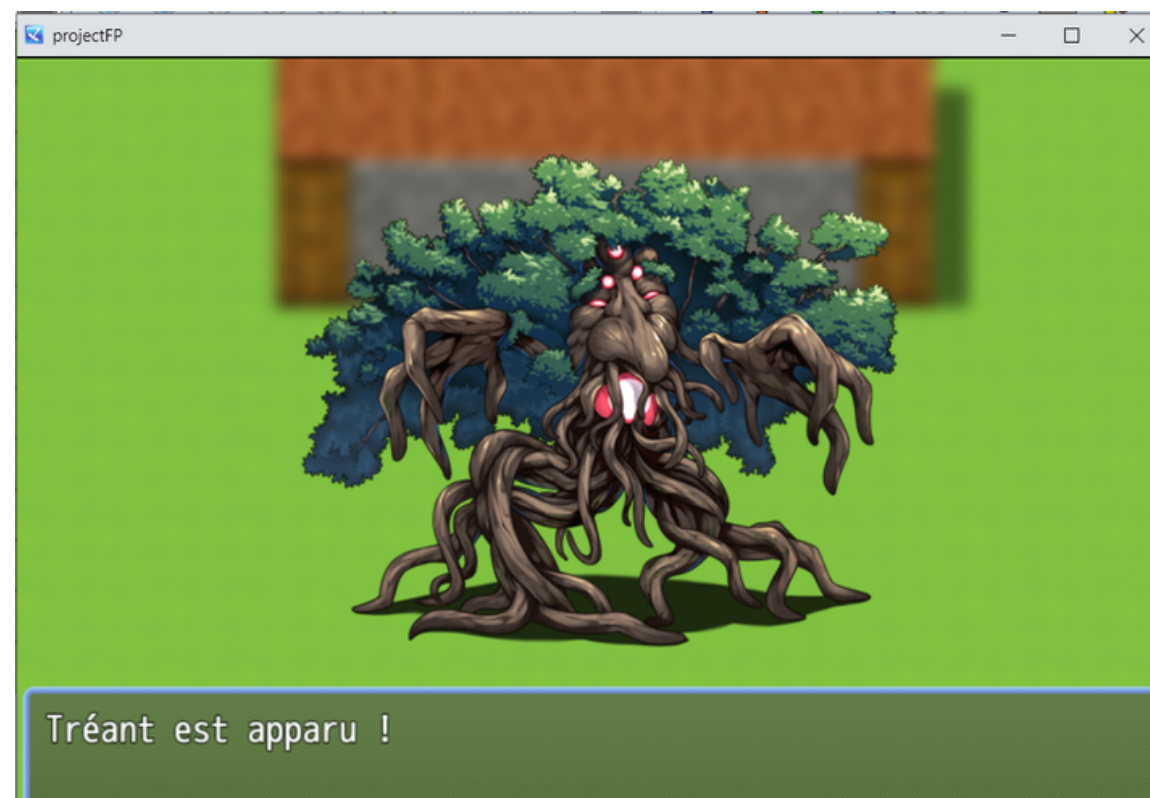
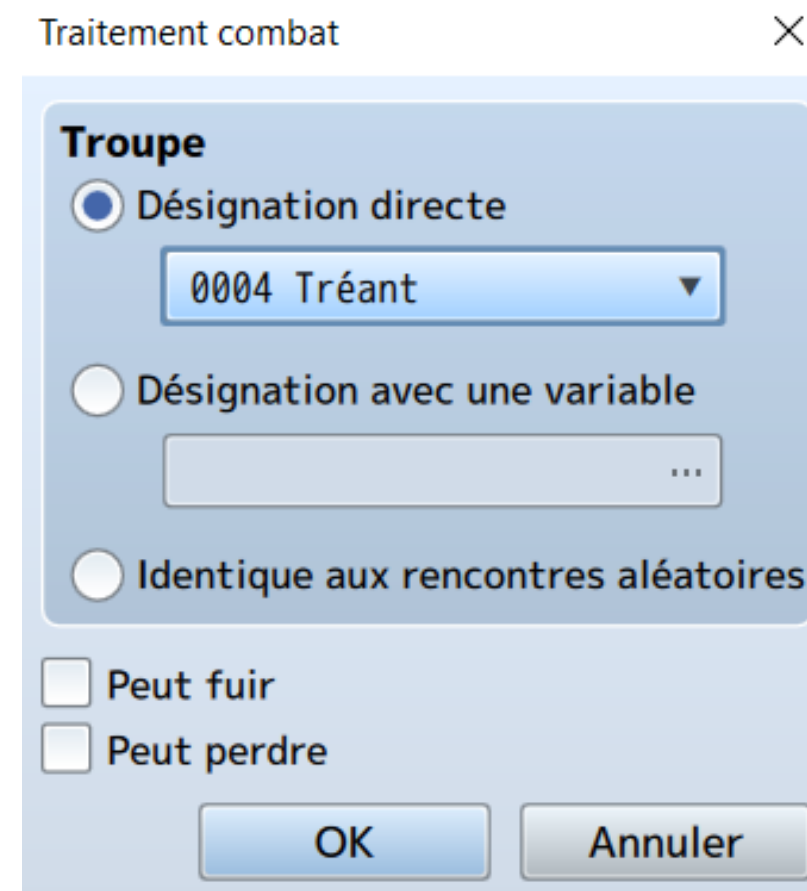
Les évènements : Créer un combat

On peut aussi lancer des combats via les évènements, pour ce faire c'est très simple :



Dans le contenu de l'évènement, aller chercher la commande "Traitement combat" (page 3)

Sélectionner ensuite l'ennemi qui apparaîtra et le combat est prêt !



Bravo, tu maîtrises maintenant la base de RPG Maker MZ !

Si tu veux aller plus loin dans la création d'un jeu complet, la seule limite est ton imagination.

Tu peux imaginer toute une histoire avec plusieurs quêtes, ses dialogues, ses personnages, ses cartes, ses objets spéciaux, ses boutiques, ses ennemis, etc.