# [Tutoriel] Créer un Projectile boule de feu

Giuliani pour RealmCrafter France

### Pour créer une boule de feu avec RCS, il faut d'abord préparer plusieurs choses:

- 1) \_ un script et un PNJ qui donne le skill
- 2) \_ Créer le projectile (texture et icône, particule, attributs)
- 3) \_ le script du projectile
- 4) \_ Créer l'Ability (Compétence/skill)
- 5) \_ un PNJ à combattre

## 1) PNJ/Shop:

#### 1. Le script du NPC:

Ce script permettra au NPC de vous donner le skill quand vous cliquerez-droit sur lui. Une fenêtre apparaitra, avec le skill *"fireball"* disponible.

Donc pour faire simple, on ouvre Script Editor et on copie/colle ce script:

```
Using "RC_Core.rcm"
; By Giuliani on GIULIANI-PC
Function Main()
Player = Actor()
Target = ContextActor()
D% = OpenDialog(Player, Target, "Skill")
DialogOutput(Player, D, "Bienvenue a lentrainement. Merci de choisir un skill")
result% = DialogInput(Player, D, "fireball ")
If result% = 1 then
     Learn% = AbilityKnown(Actor(), "fireball")
     If Learn% = 0 then
        AddAbility(Actor(), "fireBall", 1)
        Output(Actor(), "Vous possedez le skill Boule de feu, pensez a le memoriser avant de l'utiliser")
        CloseDialog(Player, D)
      Else
      Output(Actor(), "Vous avez deja appris ce skill")
     EndIf
EndIf
End Function
```

#### 2. Le NPC

On retourne dans la GE dans l'onglet **Zones**, on charge la map par défaut.

On clique sur waypoint Mode, et on clique droit sur la map pour déposer un drapeau (point de spawning = là où le PNJ apparaitra).

On **spawn** un Human [Fighter] par défaut.

Dans **Right-Click script**, on cherche **shop** (s'il n'est pas là, c'est que vous n'avez pas placer le script dans le bon dossier).

On sauvegarde la zone.

					- 200				<b>- x</b>
	2	12-10	No.2			al al	2	9-2-	X
	100		A. 1502	1			A The		-
Animations	Attributes	Actors	Items Days 8	seasons	Zones	Abilities	Interface	Other	
te zone 🛛 🤤	<u>_</u> 💽 🖉	1 🔜 🙆	2 👩 🗐	کا 😭	Current	zone: [	Main Island		•
			10/20-0				Waypoint op	tions ——	
							Set next v	vaypoint A	
							Set next v	vaypoint B	
							Pause here fo	or:	
							1 seconds		÷
							Spawn this a	ctor:	
							Human (Fight	ter]	
							Spawn script	ti -	
7							None		
							Right-click sc	ript:	
							Death scrint:		
							None		-
							Spawn delay	19	
		7					10 seconds		÷
							Number to sp	awn:	
							1		÷
							Auto-moveme	ent range:	
							0.0		÷
			and the second						
Scale	Pre	cise	Camera speed:	20%		old the SP	ACE key for n	nouse-look m	ode

# 2) Le projectile:

<u>1. Les textures</u> Dans l'onglet **Média** 

#### **View Textures**

Add New File et vous chargez la texture de votre projectile



#### Toujours dans View Textures

Add New File et vous chargez l'icône de votre projectile

Icône qui viendra se placer dans votre barre de skill en jeu.

#### 2. Dans l'onglet Particles

New Emitter puis nommez-le fireball

Preview Texture puis charger votre texture dans la liste

Realm Crafter					A CONTRACTOR OF	1000	×
Reportes		* *. 	-	23.		No. of the local division of the local divis	X
Project Media Particles Co	ombat Projectiles Faction	s Animations A	ttributes Acto	s Items D	Days & seasons Zones	Abilities Inter	face Other
	Č				Preview texture Preview texture Preview texture Preview texture Preview texture Current emitter Flame New emitter Ceneral settings Maximum particles: Spawn rate: Particle lifespan: Initial size: Size change: Blend mode: Initial aipha: Alpha change:		t preview  t preview  Delete emitter  20    20    1
Active particles: 20			Ve	locity Forces			
Animated texture options	Shape options	(			·		
Frames across: 1	Emitter shape:	Sphere	▼ ∨e	locity shaping:	Strictly shaped	-	
Frames down: 1	Cylinder axis:	X axis	- x,	elocity: 0.0	X randomisa	ition: 0.0	
Animation speed: 0%	Width: 5.0	Inner radius: 0.	0 🗘 🗸	velocity: 0.0	Yrandomisa	ation: 0.1	
Start on random frame	Height: 5.0 🔶	Outer radius: 0.	3 🗘 🗾	relocity: 0.0	Z randomisa	ition: 0.0	
	Depth: 5.0						
Contraction of the second second	AND ADDRESS OF TAXABLE PARTY	AND THE OWNER	CHARLEN BOARD AND	Carlon Carlos	STATISTICS IN CONTRACTOR	CO-D-D OPPOSIT	AND DESCRIPTION OF THE OWNER

Amusez-vous à modifier les valeurs :

#### Onglet General Settings:

Maximum particles:Nombre de particule maximum (pas trop sinon ça fera ramer le client)Spawn rate:Temps qu'elle mettra à apparaitre (en millisecondes)Particles Lifespan:Combien de temps la particule sera visibleInitial size:taille de base de la particuleSize Change:ajoute des variations de taille à certaines particulesBlend Mode:méthode de transparence de la particule, Normal, Multiply(?) ou Add (superpose)Initial alpha:Niveau de transparence de 0 à 1 ; 0 = invisibleAlpha change:Ajoute des variations de transparence à certaines particules

#### Onglet Colouring:

Ajoute des variations de couleur à certaines particule

#### Onglet Velocity:

Ajoute des effets de vitesse du vent sur les axes X, Y et Z et permet de disperser les particules de façon aléatoire sur ces 3 axes avec **randomisation** 

#### Onglet Forces:

Permet de modifier les effets de force du vent sur les 3 axes

#### Shape options:

Permet de modifier la forme de votre emitter, et de définir le rayon du champs d'action interne (Inner radius) et externe (Outer radius)

#### Animated texture options:

Permet d'intégrer des textures animées pour créer des particules spéciales (explosion par exemple)

#### 3. Dans l'onglet Projectiles

New Projectiles puis nommez-le fireball Emitter 1 Choisissez fireball dans la liste puis Change pour charger la texture Cocher Projectiles homes in on target (le projectile suivra la cible) Chance to hit: 100% (pour être sûr de ne pas rater la cible) Damage: 20 (pour tester) Damage Type: Fire

Movement speed: 80-85% (vitesse du projectile)

### 3) Le script du projectile:

```
Function Main()
```

```
Player = Actor()
  Target = ContextActor()
  ;On Vérifie si la cible est bien sélectionnée
  If(Target = 0)
    Output(Player, "Cible non valide")
    Return
  EndIf
  ;On Vérifie le mana
  ManaLevel = Attribute(Player, "Mana")
  If(ManaLevel < 1)
    Output(Player, "Mana insuffisant")
    Return
  EndIf
    SetAttribute(Player, "Mana", ManaLevel -1)
  ;On teste avec une animation bidon
  AnimateActor(Player, "Default attack", 0.05, 1)
  FireProjectile(Player, Target, "fireball")
  Return
End Function
```

# <u>4) L'Ability:</u>

### 1. Dans l'onglet Abilities

**New Ability** puis nommez-la **fireball** Ajoute une description si vous le souhaitez

Display icon -> Change pour charger l'icone du projectile qui se mettra dans la barre de skill

Recharge Time: 2 seconds (temps de recharge entre chaque projectile)

Ability is exclusive to this race/class, laissez en None pour le moment

Script to run this ability: on cherche fireball dans la liste (le script qui fait fonctionner ce skill) Function to start script in: on laisse sur Main (c'est la fonction principale qui lancera le script)

### 2. Dans l'onglet Other

Cocher **Require Abilities to be memorized** (sinon le perso ne pourra pas apprendre le skill et donc l'utiliser)

## 5) PNJ/Cible:

#### 1. Dans l'onglet Zones

on charge la map par défaut.

On clique sur 🔛 Waypoint Mode, et on clique droit sur la map pour déposer un drapeau éloigné du PNJ marchand si possible

On **spawn** un Human [Fighter] par défaut. Ou vous pouvez très bien choisir de shooter le marchand

On clique sur **Other Options**, et on active le PVP sur la zone cocher **PVP enabled** On sauvegarde la zone.

#### 2. Dans l'onglet Factions

On clique sur **Humans** dans la liste de gauche

Adjust this faction's rating with: on choisit aussi Humans dans la liste pour définir le comportement des humains entre eux

This faction's rating with that faction is: 0% (statut neutre qui nous permet d'attaquer quand même)

#### 3. On teste en jeu

Unlock server, lancer le client et créer un perso On parle au PNJ qui nous propose le skill

on clique sur l'icône Abilities (), on tombe sur la page 1, on clique sur le skill pour le mémoriser (Obligatoire avec RCS)

on clique sur page précédente pour voir les skills mémorisés, on clique sur l'icône fireball et on la dépose dans notre barre de skill en bas.

On clique sur l'autre PNJ pour le sélectionner et on clique sur l'icône fireball ou **F1** pour tirer.