

[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 apparaîtra, 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 l entrainement. 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 possédez 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
```

On sauvegarde, nommez-le **shop.rsl** et on l'enregistre dans **Votre projet/Data/ServerData/Scripts**

2. Le NPC

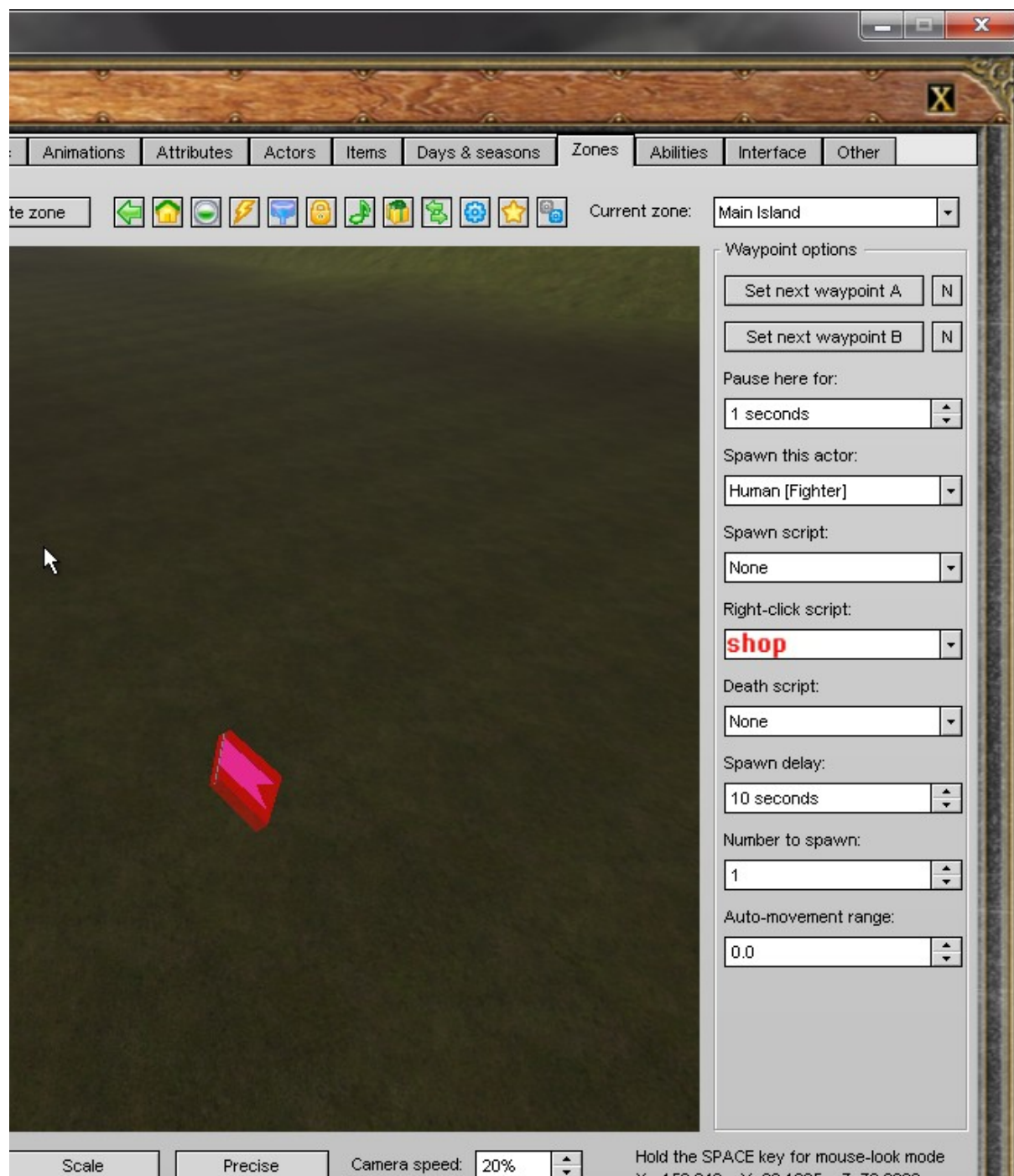
On retourne dans la GE dans l'onglet **Zones**, on charge la map par défaut.

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

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 placé le script dans le bon dossier).

On sauvegarde la zone.



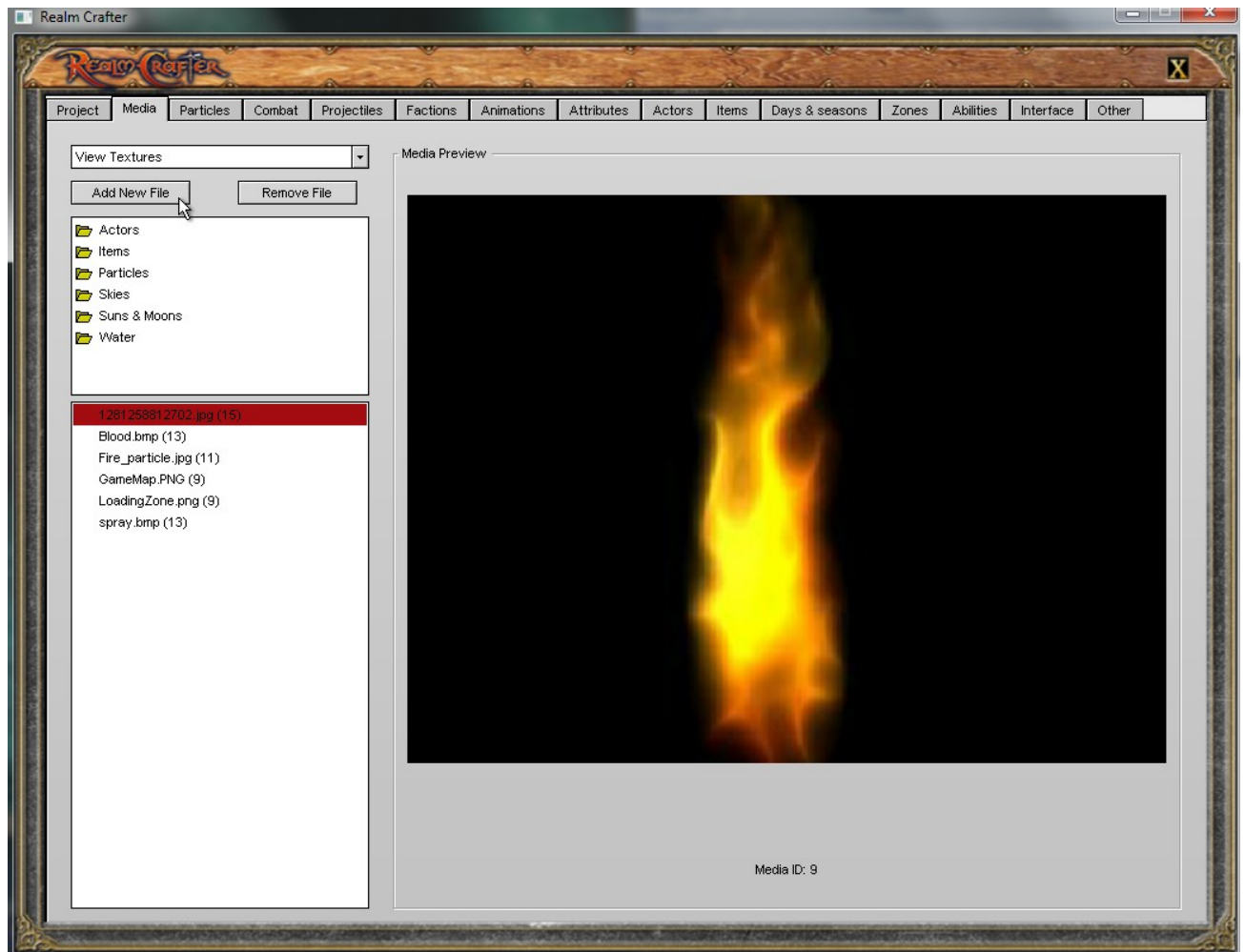
2) Le projectile:

1. Les textures

Dans l'onglet **Média**

View Textures

Add New File et vous chargez la texture de votre projectile



Toujours dans **View Textures**

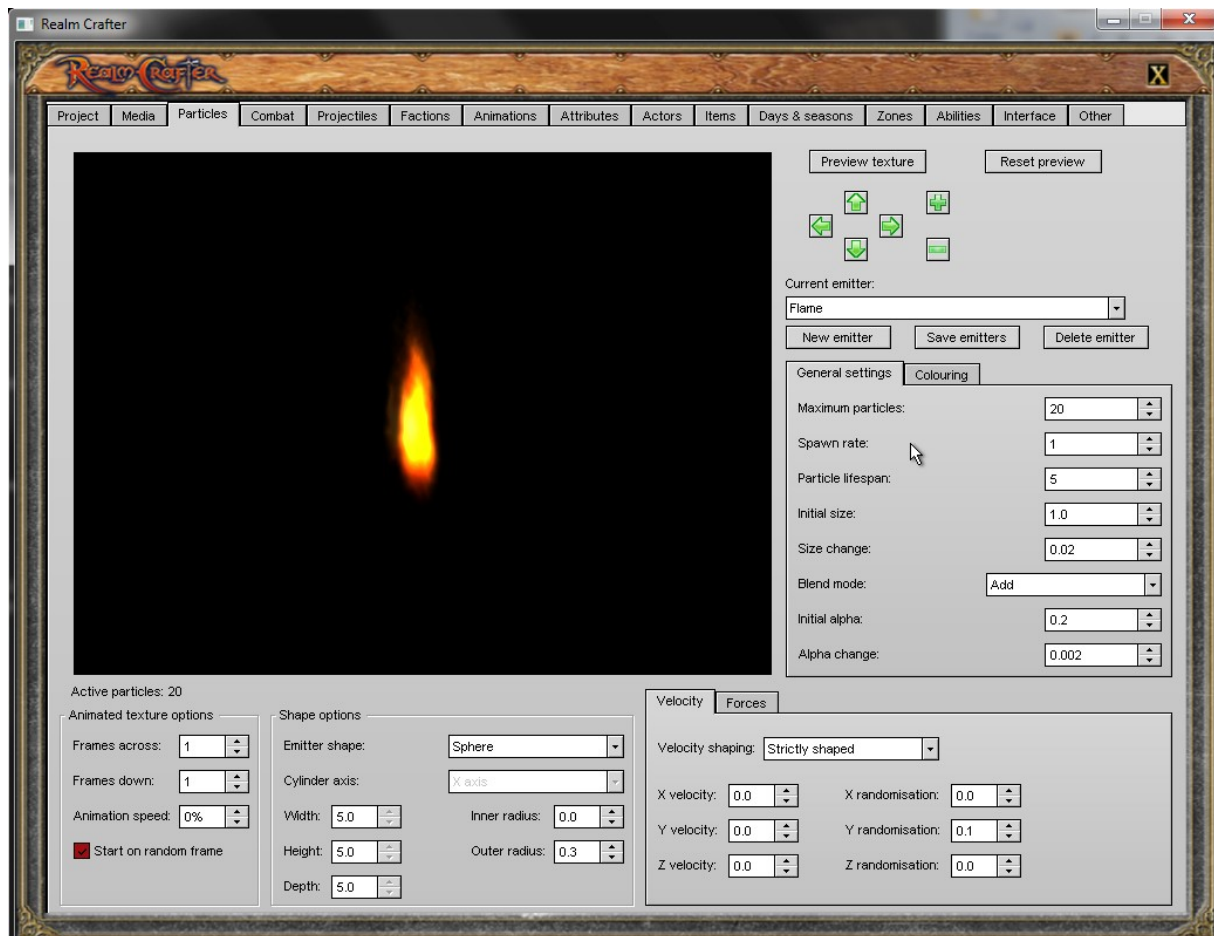
Add New File et vous chargez l'icône de votre projectile

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

2. Dans l'onglet **Particules**

New Emitter puis nommez-le **fireball**

Preview Texture puis charger votre texture dans la liste



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 visible

Initial size: taille de base de la particule

Size Change: ajoute des variations de taille à certaines particules

Blend Mode: méthode de transparence de la particule, **Normal**, **Multiply(?)** ou **Add** (superpose)

Initial alpha: Niveau de transparence de 0 à 1 ; **0 = invisible**

Alpha 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
```

4) L'Ability:

1. Dans l'onglet Abilities

New Ability puis nommez-la **fireball**

Ajoute une description si vous le souhaitez

Display icon -> **Change** pour charger l'icône 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.