

# Avant-propos

## La création de RPG accessible à tous

À l'époque où il fallait être un informaticien chevronné, connaître des langages de programmation sur le bout des doigts et savoir réaliser des algorithmes hors du commun pour concevoir un jeu vidéo, les créateurs amateurs de jeux vidéo étaient plutôt rares. Pourtant des entreprises comme Enterbrain, ClickTeam ou bien YoYo Games lancèrent des logiciels de création de jeux vidéo à la portée de tous. Ces logiciels ont redonné espoir à tous les néophytes rêvant de concevoir leur jeu vidéo et de faire vivre des aventures palpitantes à leurs héros.

Le logiciel le plus utilisé, et sûrement le plus accessible d'un point de vue difficulté, maniabilité, qualité et coût, est RPG Maker. Il permet de créer facilement un RPG et son Gameplay, et de diffuser un jeu abouti prêt à être partagé sur le Web ou à épater vos amis.

## Pourquoi ce livre ?

RPG Maker est un outil très simple d'utilisation, mais si vous désirez créer des systèmes un peu évolués, il peut se révéler complexe. Si certaines questions sont récurrentes, RPG Maker offre une multitude de possibilités, mais

seules l'imagination et l'expérience permettent de réaliser un bon jeu. Ainsi, ce livre présente les aspects théoriques de la réalisation d'un RPG complet. Il ne met pas pour autant les aspects pratiques de côté : tout au long de l'ouvrage, nous expliquerons pas à pas les procédures incontournables, sans oublier les bonnes pratiques de conception telles que la mise en place d'ambiances, d'énigmes, de nouveaux types de combats, etc.

Nous vous proposons également de vous initier au Ruby, qui est un langage de programmation simple, pour vous aider à utiliser RGSS, la bibliothèque de RPG Maker. Vous pourrez ainsi personnaliser davantage votre jeu et, pourquoi pas, vous perfectionner pour devenir programmeur...

## À qui s'adresse cet ouvrage ?

Ce livre s'adresse à toutes les personnes souhaitant créer un RPG. Que vous soyez débutant, initié ou expert, aucun prérequis en programmation n'est nécessaire pour réaliser un jeu. Vous avez juste besoin de connaître le logiciel RPG Maker, et cet ouvrage est justement là pour vous y aider !

## Structure de l'ouvrage

L'ouvrage se compose de 12 chapitres au total, ainsi que de 3 annexes.

Avant toute chose, il est recommandé de rédiger un scénario solide avant de se lancer dans la conception du jeu à proprement parler. Vous vous apprêtez à créer un jeu, et il va sans dire que vous n'irez pas très loin sans l'once d'une trame. Le **chapitre 1** explique comment personnaliser vos héros et leurs adversaires, et comment insuffler une ambiance à un monde sur le point de sombrer dans les ténèbres.

Le **chapitre 2** vous donne un aperçu global de l'interface de RPG Maker. Les différents outils y sont détaillés afin de vous familiariser avec le logiciel.

Le **chapitre 3** montre comment bien réaliser les décors du jeu et les personnaliser afin de créer un univers fort.

Le **chapitre 4** détaille les différents éléments de la base de données. Dans cette dernière, vous pourrez créer vos héros en leur donnant une apparence

et des caractéristiques telles que la force, la défense... Elle offre également la possibilité de créer les objets, les armures, les armes, les ennemis, les compétences, etc. du jeu.

Le **chapitre 5** vous apprend comment intégrer des événements au jeu, afin de faire avancer l'intrigue.

Le **chapitre 6** expose les grands principes de création d'un monde, de ses villes et de son ambiance.

Le **chapitre 7** explique comment réaliser une cinématique d'introduction et s'attarde sur différents points ayant trait au prologue.

Le **chapitre 8** détaille les actions pouvant être assignées au héros du jeu. Ainsi, il pourra pousser un objet, creuser, donner un coup d'épée, etc.

Le **chapitre 9** explique comment concevoir les énigmes que l'on retrouve classiquement dans tout donjon de RPG, en ayant notamment recours aux interrupteurs et autres élévateurs.

Le **chapitre 10** retrace la création d'un autre type de combat : le A-RPG. Celui-ci permet d'attaquer des ennemis en temps réel.

Le **chapitre 11** vous explique le fonctionnement de la bibliothèque de RPG Maker. Grâce à elle, vous serez en mesure de créer une fenêtre et de comprendre des notions propres au RGSS.

Le **chapitre 12** vous apprend à créer vos propres scripts en personnalisant l'écran titre et le menu principal. Vous concevrez aussi un système de crédits, et ferez ainsi défiler la liste des concepteurs du jeu à l'écran.

L'annexe *L'essentiel de Ruby* traite du langage de programmation nommé Ruby. Elle a pour but de vous familiariser avec la syntaxe accessible de ce composant de RPG Maker. Rapide mais concrète, l'annexe aborde les bases, puis s'intéresse à la programmation d'objets. Nous vous conseillons de la lire attentivement si vous voulez créer vos propres scripts.

Certaines questions vous taraudent peut-être. L'annexe Questions-réponses est là pour y remédier. Avec ses 40 questions et réponses associées, elle tente de résoudre les principaux problèmes matériels, logiciels et de manipulation des événements et de codage.

La dernière annexe présente en détail les commandes d'événements évoquées dans le chapitre 5.