

Fonctions et éditeur d'événements de RPG Maker MV



Thématique : Éléments interactifs intégrés



Moteur de jeu : RPG Maker MV



Lien : <https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>



Pourquoi et quand utiliser cette ressource

RPG Maker MV est un moteur de développement de jeux conçu pour aider les utilisateurs à **créer des jeux de rôle et des aventures interactives** sans avoir besoin de connaissances en programmation. Il combine un **éditeur de carte visuel, une base de données pour gérer le contenu du jeu et un puissant éditeur d'événements** qui permet aux utilisateurs de créer un gameplay à l'aide de commandes graphiques plutôt que de code.

Le moteur inclut **des ressources intégrées telles que des personnages, des « tiles », de la musique, des effets sonores, des animations et des éléments d'interface utilisateur**, ce qui permet aux débutants de créer rapidement des jeux complets. Les utilisateurs plus avancés peuvent personnaliser davantage leurs projets grâce à des plugins JavaScript.

L'une des fonctionnalités les plus importantes de RPG Maker MV est l'éditeur d'événements, qui fait office de système de script visuel. Les événements contrôlent le comportement des personnages, des objets, des portes, des énigmes, des dialogues, des scènes cinématiques et des quêtes tout au long du



jeu. Il propose des fonctions spécifiques faciles à mettre en œuvre et à personnaliser sans codage.

La plateforme est particulièrement utile pour :

- ✦ Créer des jeux éducatifs axés sur l'histoire et l'exploration ;
- ✦ Créer des interactions avec des PNJ et des conversations à embranchements ;
- ✦ Créer des escape rooms et des jeux de réflexion ;
- ✦ Enseigner la pensée logique grâce à la programmation visuelle.



Points forts

- ◆ **Une interface sans code adaptée aux débutants** : la plupart des tâches de création de jeux, des événements et des interactions peuvent être réalisées à l'aide d'éditeurs visuels faciles d'accès, dotés de fonctions claires et de fonctionnalités personnalisables.
- ◆ **Un moteur de jeu complet** : le logiciel comprend des outils de cartographie, une base de données, la gestion audio, des animations, des personnages et des systèmes de combat qui permettent de créer des jeux de tous types.
- ◆ **Une vaste collection d'éléments intégrés** : les utilisateurs peuvent commencer à créer des jeux immédiatement en utilisant les graphismes, la musique et les effets sonores fournis.
- ◆ **Conception de jeux flexible** : bien qu'il soit conçu pour les jeux de rôle, le logiciel permet aussi de créer des jeux d'aventure, des romans visuels, des jeux de réflexion et des escape rooms.
- ◆ **Grande communauté d'apprentissage** : des milliers de tutoriels, de modèles, de plugins, de ressources personnalisées gratuites et de ressources communautaires sont disponibles en ligne.



Limites

- ◆ **Courbe d'apprentissage pour les événements complexes** : les interactions simples sont faciles à créer, mais les projets plus importants nécessitent une planification et une organisation minutieuses, avec des éléments spécifiques à sélectionner et à ajuster pour garantir la bonne exécution de chaque fonction. Les gros projets peuvent contenir des centaines d'événements, ce qui rend indispensable une nomenclature claire et une bonne organisation pour éviter toute confusion.
- ◆ **Conçu principalement pour les jeux en 2D** : le moteur se concentre sur les jeux de type « vue de haut », avec un style pixelisé à l'ancienne et des cartes basées sur une grille, plutôt que sur des environnements réalistes en trois dimensions.
- ◆ **Grande variété de fonctions et d'options détaillées** : les débutants peuvent se sentir un peu dépassés au début par le nombre de fenêtres, de menus et de paramètres, même lorsqu'ils créent un simple jeu basé sur des dialogues.
- ◆ **La personnalisation avancée nécessite des plugins** : certaines mécaniques spécialisées nécessitent des plugins supplémentaires ou des connaissances en JavaScript, ce qui demande des compétences en programmation et n'est donc pas accessible aux débutants.



Fiche pratique



Comment utiliser cet outil

RPG Maker MV s'articule autour de trois éléments principaux :

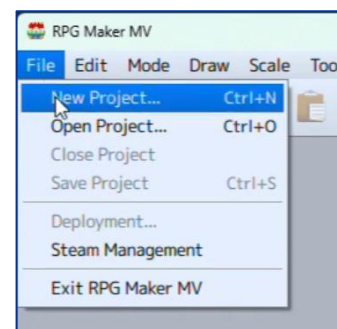
- ✦ **Des cartes** : grille sur laquelle on construit l'univers du jeu en plaçant des éléments visuels dans chaque case.
- ✦ **Une base de données** : interface où l'on gère les personnages, les objets, les ennemis, les compétences, les événements communs, les fichiers audio, les « tilesets » des cartes et d'autres données du jeu.
- ✦ **Des événements** : système basé sur des fonctions pour créer des interactions, des dialogues, des énigmes, des scènes cinématiques et un gameplay.

Dans la plupart des jeux éducatifs, l'éditeur d'événements est la fonctionnalité la plus utilisée car elle contrôle la manière d'interagir avec l'univers du jeu.



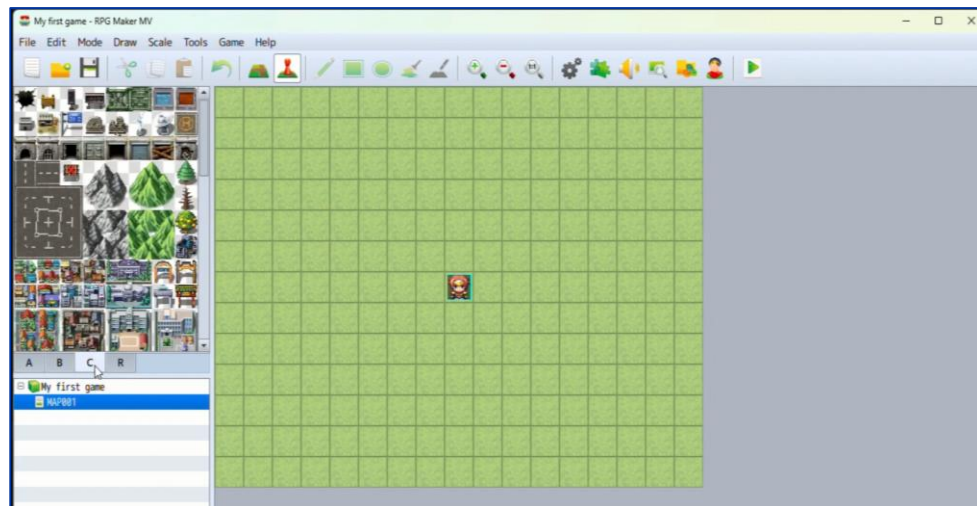
Guide étape par étape

- ✦ **ÉTAPE 1** : Ouvrez RPG Maker MV et sélectionnez « New Project ». Choisissez un nom et un emplacement pour votre projet. Le moteur crée automatiquement un dossier de projet contenant toutes les ressources par défaut.
- ✦ **ÉTAPE 2** : Découvrez l'éditeur principal, qui comporte plusieurs zones importantes :
 - La barre de menu pour régler et personnaliser l'interface.
 - La barre d'outils pour accéder à des fonctions et outils spécifiques, tels que l'enregistrement, l'éditeur d'événements, la base de données, la personnalisation des personnages et le test de jeu.
 - La palette de « tiles » (tuiles) à gauche pour afficher les éléments visuels disponibles à placer sur la grille.

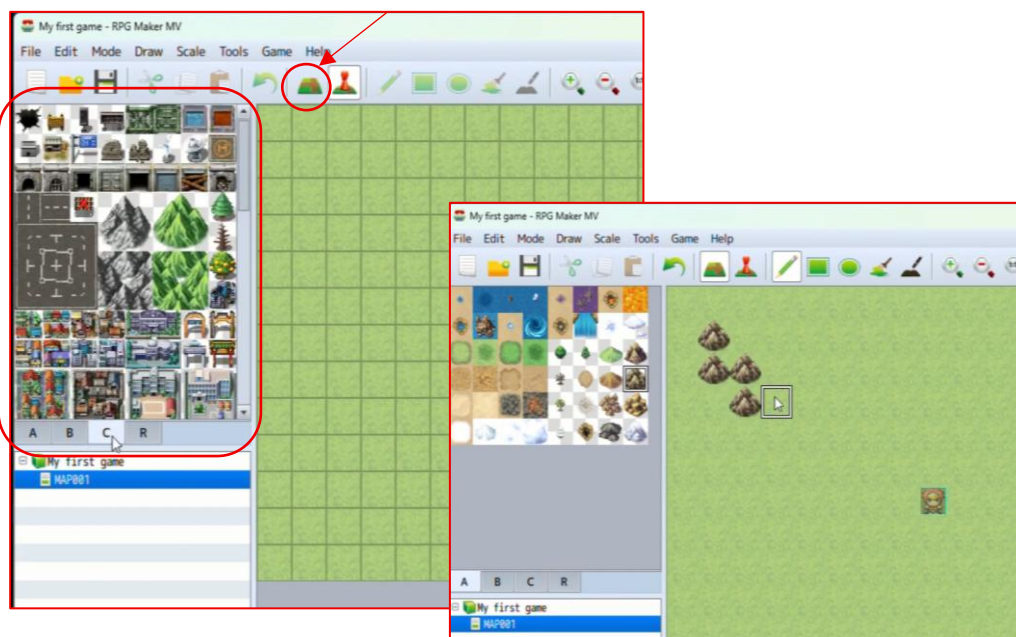




- La liste des cartes pour ajouter, modifier et parcourir les différentes cartes que vous créez.
- La grille de carte pour visualiser la carte du jeu et le placement des événements.



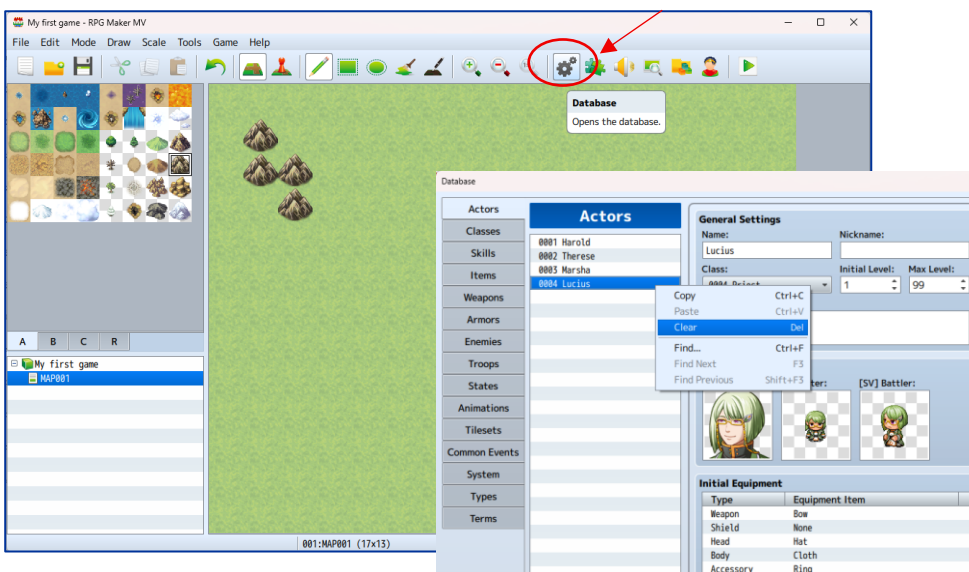
- ✦ **ÉTAPE 3 :** Activez le déplacement sur la carte et concevez votre carte en sélectionnant des tiles dans le panneau latéral pour les placer sur la carte. Vous pouvez créer une grande variété de décors et d'environnements, notamment des paysages extérieurs, des bâtiments, des pièces, etc. Les joueurs pourront se déplacer sur la carte. Certaines tiles ne permettront pas aux joueurs de les traverser.





- ✦ **ÉTAPE 4 :** Modifiez les personnages en cliquant sur l'onglet « Database » en haut. Personnalisez-les à l'aide des éléments disponibles, puis enregistrez les visuels dans le dossier du jeu afin d'intégrer des personnages personnalisés aux dialogues et aux cartes.

Note : Le jeu par défaut comprend 4 personnages jouables. Pour modifier ou supprimer les « Actors », faites un clic droit sur leur nom et cliquez sur « Clear ».

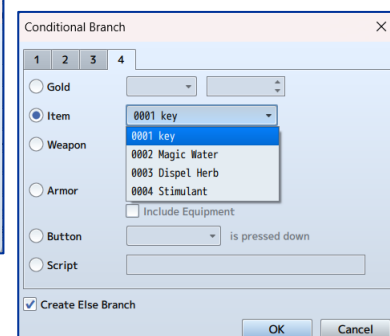
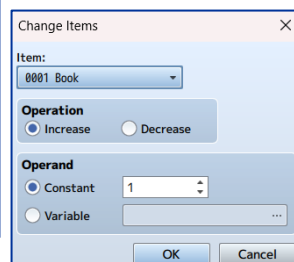
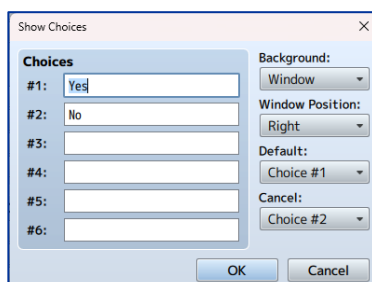
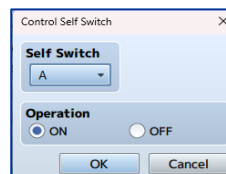
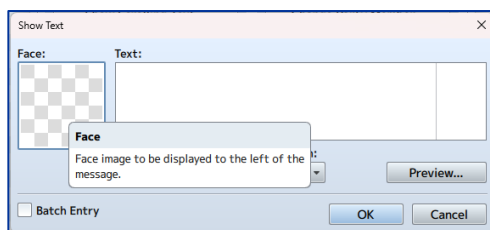
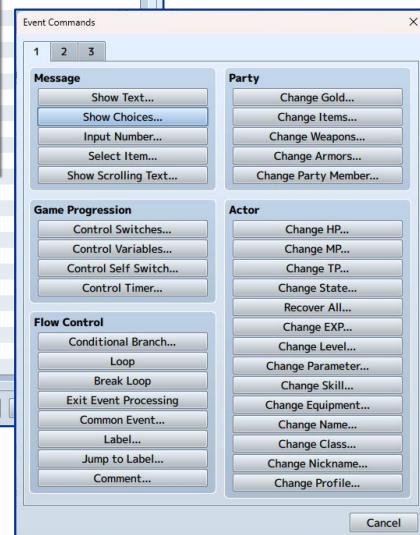
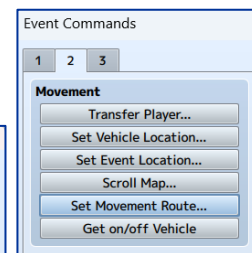
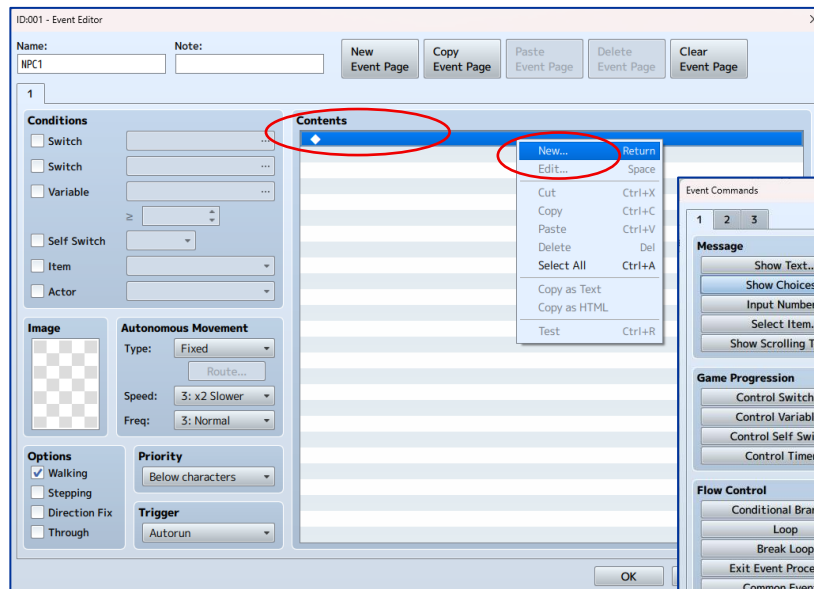
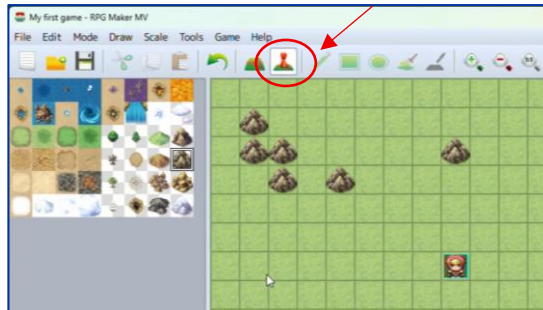


- ✦ **ÉTAPE 5 :** Créez un événement en cliquant sur « Event Mode ». Double-cliquez sur la tile où vous souhaitez une interaction. Dans la fenêtre « Event » qui s'ouvre, ajustez les paramètres et créez les interactions. Les types d'événements de base sont :

- **« Show Text » :** créer un dialogue avec un personnage non jouable.
- **« Show Choices » :** créer une interaction à choix multiples dans un dialogue.
- **« Change Items » :** permet aux joueurs de trouver ou de lâcher un objet spécifique.
- **« Transfer Player » :** transporte le joueur vers une autre carte.
- **« Control Self Switch » :** garantit que les événements ne se répètent pas en redirigeant vers une autre page d'événement dans la même fenêtre d'événement.
- **« Common Event » :** renvoie vers un événement récurrent créé dans l'onglet « Common Event » de la « Database ».



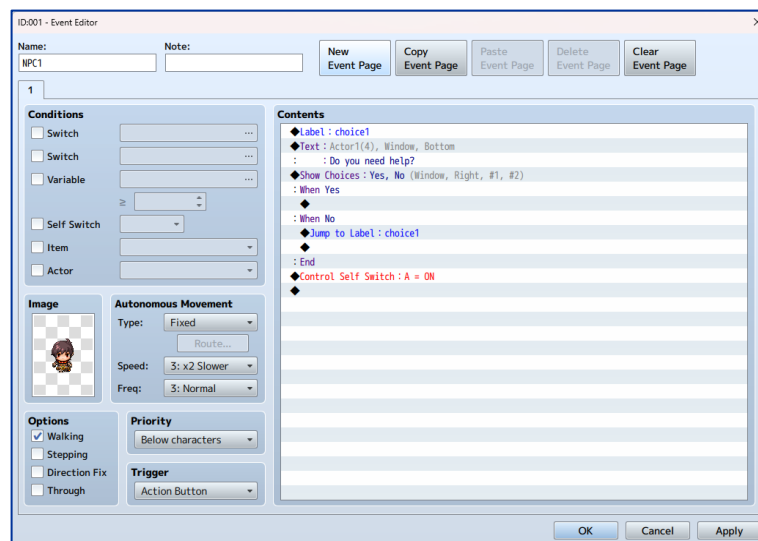
- « **Conditional Branch** » : crée un événement conditionnel qui détermine dans quelles circonstances il sera déclenché (par exemple, si un événement précédent a été achevé ou si un objet a été trouvé).





✦ **ÉTAPE 6 :** Configurez l'événement en ajustant les paramètres dans la fenêtre « Event » :

- Ajoutez une **image** si vous souhaitez que la tile de l'événement affiche un élément visuel (par exemple un personnage, une porte, un objet, etc.).
- Réglez « **Autonomous movement** » pour que l'événement se déplace sur la carte ou reste sur la même tuile.
- Modifiez « **Priority** » pour que le joueur puisse traverser l'événement ou qu'il soit bloqué par celui-ci.
- Modifiez le type de « **Trigger** » selon le déclenchement souhaité : quand le joueur le traverse (« Player Touch »), interagit avec lui (« Action Touch »), automatiquement à son arrivée sur la carte (« Autorun ») ou en parallèle d'autres événements (« Parallel »).



✦ **ÉTAPE 7:** Testez régulièrement votre jeu à l'aide du bouton « Playtest » et interagissez avec chaque tile et chaque événement pour vérifier que :

- Les triggers, les dialogues, les choix et les branches conditionnelles fonctionnent comme prévu ;
- Les déplacements du joueur et le décor se comportent correctement ;
- Les sons et les transitions se produisent au bon moment.





Autres ressources pédagogiques et tutoriels

- ◆ RPG Maker MV product page and description :
<https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>
- ◆ RPG Maker MV official help page with instructions about key features :
https://rpgmakerofficial.com/product/MV_Help/
- ◆ RPG Maker MV tutorial about the key editor components :
https://rpgmakerofficial.com/product/MV_Help/page/01_03.html
- ◆ RPG Maker MV tutorials for specific mechanics and goals :
<https://www.rpgmakerweb.com/category/tutorials>
- ◆ Community-created video tutorials for various RPG Maker MV functions :
https://rpgmaker.fandom.com/wiki/Unofficial_Tutorials/RPG_Maker_MV/Suggested_YouTube_Videos



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. Code du projet : KA220-YOU-000286883