



Exolandia Team

15 novembre 2005

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
1.1	Prérequis . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Créateur de carte</b>	<b>3</b>
2.1	Préparation . . . . .	3
2.1.1	Lancez Exocreator.exe . . . . .	3
2.1.2	Fichier . . . . .	3
2.1.3	Créer une carte . . . . .	3
2.1.4	Ajouter vos propres tiles . . . . .	5
2.1.5	Édition . . . . .	5
2.1.6	Options . . . . .	5
2.1.7	Petits trucs et rappels . . . . .	7
2.2	Enregistrement de la carte . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Créateur de quêtes</b>	<b>8</b>
3.1	Avant propos . . . . .	8
3.2	L'inscription . . . . .	8
3.3	Créer une quête . . . . .	9
3.4	Dialogues . . . . .	9
3.4.1	Édition de quête . . . . .	9
3.4.2	Éditer les paramètres généraux : . . . . .	9
3.4.3	Gestion des PNJ's . . . . .	10
3.5	Édition d'un dialogue . . . . .	11
3.6	Édition d'une condition . . . . .	12
3.7	Actions . . . . .	13
3.7.1	Types d'Action . . . . .	13
3.7.2	Nouveaux Objets . . . . .	14
<b>4</b>	<b>Téléchargements</b>	<b>16</b>
<b>5</b>	<b>Crédits</b>	<b>17</b>

# Chapitre 1

## Introduction



Les quêtes sont amenées à faire partie intégrantes d'Exolandia. De plus, elles vous permettent de forger vous-même ce monde où vous vivez. Il s'agit en effet d'aventures imaginées et mises en formes par les joueurs pour les joueurs. Une quête c'est une suite de déplacements, de dialogues, de rencontres ... qui mène à un but. Elles permettent de découvrir la planète. En tant que responsables quêtes, nous essayons de rassembler vos quêtes pour en faire un tout cohérent. En outre, nous rajouterons régulièrement des nouvelles possibilités, des nouvelles images afin de rendre les quêtes d'autant plus passionnantes.

### 1.1 Prérequis

Afin de réaliser des quêtes vous avez besoin de plusieurs choses. Tout d'abord, il est recommandé de lire ce document afin de connaître les possibilités qui vous sont proposées. Ensuite et bien évidemment, il est nécessaire d'avoir des idées si possibles originales. Des demandes de fonctions nouvelles sont évidemment bienvenue même si elle ne pourront sans doute pas être toutes réalisées. Il vous faudra aussi un peu de temps pour mettre en forme et tester la quête. La création d'une quête peut être séparée entre la création des cartes, l'environnement du joueur, et la quête, les interactions avec le monde environnant. Ces deux parties peuvent très bien être réalisées par des personnes différentes. Pour les cartes vous avez besoin d'un ordinateur équipé de Windows XP.

- Si nécessaire, installer les services packs de Windows
- Télécharger le Microsoft .NET Framework 2.0 Beta
- Télécharger l'ExoCreator version cartes

Les liens se trouvent en fin de document.

Tandis que pour les interactions vous n'avez besoin que d'un navigateur internet et d'une connexion internet. Bref, ce que vous possédez déjà pour jouer à Exolandia. Une connexion permanente est recommandée.

## Chapitre 2

# Créateur de carte

### 2.1 Préparation

Tout d'abord, vous devez télécharger le **Microsoft .NET Framework 2 beta** et le creator pour cartes. (Vous trouverez les liens de téléchargement à la fin de ce document)

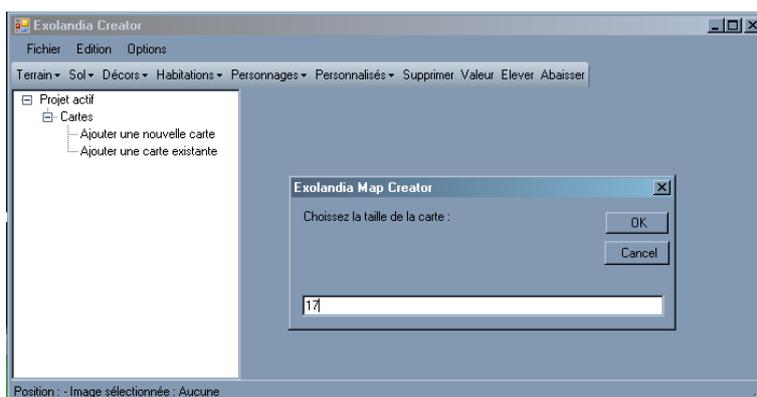
**Notez que ces deux programmes fonctionnent sous Windows XP, mais qu'il est possible de trouver une bonne âme pour vous faire vos cartes**

#### 2.1.1 Lancez Exocreator.exe

Dans l'onglet Fichier, sélectionnez Nouveau projet et nommez votre nouveau dossier. Sélectionnez ensuite Ouvrir un projet et choisissez votre fichier. Vous êtes maintenant prêt à commencer la création de carte.

#### 2.1.2 Fichier

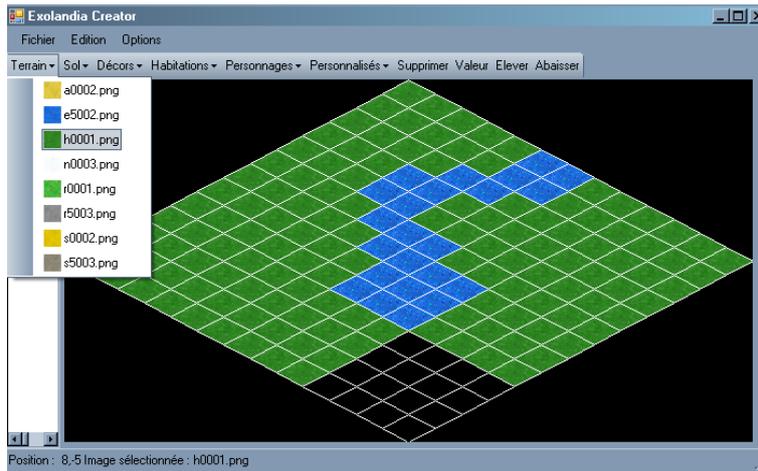
Sélectionnez Ajouter une nouvelle carte et choisissez la taille de votre carte. *On demande une grandeur minimale de 13(\*13) cases pour les cartes de quête et maximum 40 cases de côté.*



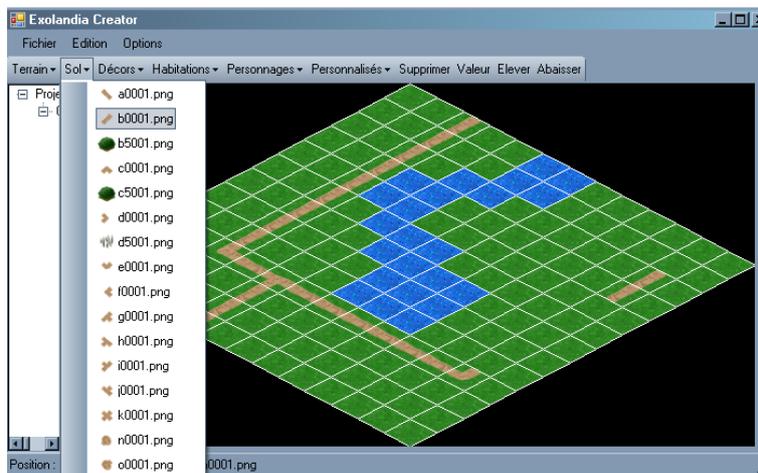
#### 2.1.3 Créer une carte

Lorsque la grandeur de la carte est définie, il ne vous reste plus qu'à la remplir. Vous trouverez dans les onglets *Terrain*, *Sol*, *Décors*, *Habitations* ... les tiles (ou images) nécessaires.

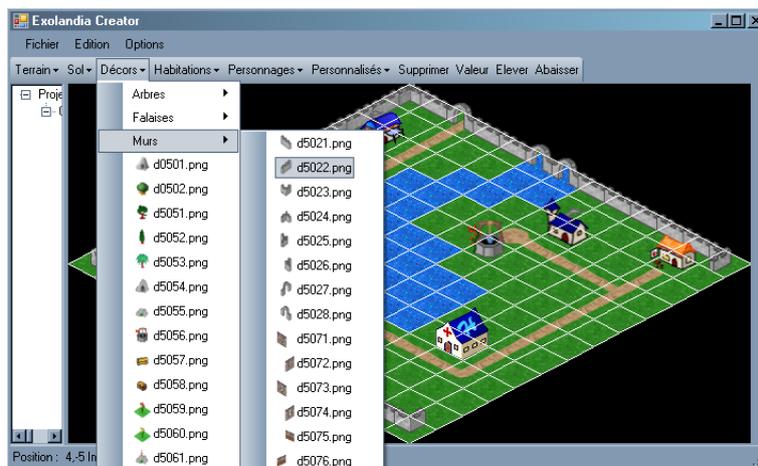
Commencez par le terrain,



rajoutez ensuite les routes,



et pour finir, les décors, les murs, les falaises et les habitations, en couches fixes tout d'abord (clic gauche) et en couches non-fixes ensuite (clic droit de votre souris). Voir plus loin les explications pour placer dans l'une ou l'autre couche.



Vous pouvez également modifier l'élévation du terrain, à l'aide de *Élever* et *Abaisser*. Tandis que *Supprimer* sert à effacer des cases que vous voudriez recommencer et évite de superposer différents sols, qui nuirait au rendu final de la carte.

### 2.1.4 Ajouter vos propres tiles

Plusieurs tiles (images) se retrouvent dans le fichier du *Creator*, mais toutes ne se retrouvent pas dans le programme à proprement dit. De même, vous pouvez ajouter les vôtres. Il suffit de créer un dossier nommé **perso** dans le dossier de la quête et d'y copier/coller les tiles que vous désirez ajouter. Vous devez ensuite renommer vos tiles de la manière suivante, selon la manière dont vous voulez les utiliser :

**non-fixe** : i9001.png ou i9002.png...ou i9899.png

*Exemple* : après avoir fait verser de l'eau sur un champs vide à un joueur je veux faire apparaître un champs de pavot. Je nommerais le champ de pavot i9024

**non-fixe avec changement de carte** : i9901.png, ou i9902.png ... ou i9999.png

*Exemple* : j'ai créé un tile de portail qui emmènera le joueur sur une autre map (ou le même tile l'attendra à l'arrivée), je le nomme i9902

**fixe accessible** : i000Xnom.png (avec X compris entre 1 et 4 et qui correspond à la vitesse de déplacement.

*Exemple* : je veux que le joueur traverse un champs de blé bien entendu cela lui prendra plus de temps que si il prenait un chemin je l'appelle : i0003blé.png

**Fixe non accessible** : i5XXX.png

*Exemple* : J'ai créé un nouvel arbre et je ne veux pas que le joueur puisse aller dessus, je le nomme i5024.png

Les images utilisées doivent être libres de droits et une fois la quête publiée, elles feront partie de la propriété intellectuelle d'Exolandia.

Si l'image associée à un dialogue ne se trouve pas sur la même case que le dit *Dialogue*, veuillez à ne pas donner le même nom à l'image.

**Exemple** : j'ajoute une carrière de pierre à mon dossier *perso* et lui donne le nom de *i9800.png*) la tile apparaîtra dès la prochaine ouverture de cette quête. Si vous placez cette image, vous pourrez y associer un dialogue ou une suite d'actions portant le numéro 9800, ce numéro ne peut être utilisé pour un autre dialogue.

Si vous devez créer un tile celui ci devra respecter quelques critères. La carte étant en 3D-isométrique il faut que la base de votre tile soit losange qui s'inscrive dans un rectangle de 49\*26 pixels. L'image peut aller sur plus d'une case, mais le coin inférieur de la case où elle sera placée correspondra toujours au milieu en bas de l'image. L'image doit être enregistrée au format *\*.png*, attention **sans de majuscules**.

### 2.1.5 Édition

**Annuler** : Vous permet d'annuler les dernières modifications, une à la fois (*ctrl + z*)

### 2.1.6 Options

**Couches** : Cette fonction permet de vérifier vous-même rapidement, si vous ne vous êtes pas trompé entre les couches. Il existe des couches dites *fixes* et des couches dites *non-fixes*. En principe, tout ce qui se trouve sur votre carte sera en fixe, sauf dans les cas où une image est prévue disparaître ou changer en cours de quête . Exemple, après avoir lu une formule sur un parchemin, un château apparaît. De même les images qui cachent partiellement une case susceptible d'être accédée par le joueur doivent se trouver en *non-fixe*.

Imaginer cela un peu comme si la couche fixe représentait un fond d'écran et la couche non-fixe une pellicule que l'on déposait dessus et sur laquelle on pourrait apporter des modifications.

**Afficher les numéros forcés** : Cela vous permet de voir d'un seul coup d'œil, les cases auxquelles vous avez attribué une valeur. Les valeurs représentent les numéros qui vous permettent de rendre la case *interactive*. Les numéros de 9001 à 9899 sont accordés à toutes les cases où il y aura un dialogue avec le

joueur, celle de 9901 à 9999 sont données aux cases de *déplacement*, de changement de carte. En particulier, la case portant le numéro 9901 correspond au point de départ de la quête. Il ne peut y en avoir qu'un seul dans l'ensemble des cartes de la quête.

Il est très important de donner la valeur 9901 à la case où le joueur débutera la quête sinon celle-ci ne pourra être jouée.

**Le zoom** : Utile dans le cas de plus grandes cartes, il permet soit d'avoir une vue d'ensemble, soit de se concentrer sur un point précis de la carte. (25%, 50% ou 100%)

**Le rendu final** : Cette fonction vous permet de voir à quoi ressemblera votre carte, une fois les cases arrondies. Regardez, surtout au niveau de l'eau, ce rendu fait beaucoup plus joli.



**Afficher l'accessibilité des cases** : Lorsque sélectionné, la carte apparaît alors dans un code couleur. Les cases rouges, barrées d'un X seront les cases inaccessibles au joueur, tandis que les vertes seront, elles, accessibles. Pour les cases orangées, jaunes et bleues, plus la couleur se rapproche du rouge, plus ce sera difficile d'avancer et prendra plus de temps au joueur mais elles sont tout de même accessibles.

Pour rendre une case rouge accessible au joueur, il vous suffira de lui attribuer une valeur. Pour les cases qui ne sont pas en rouge, comme l'eau, il vous suffira de les bloquer au joueur à l'aide de la valeur 5001.

Vous pouvez donc utiliser le code suivant :

- 0 : Accessible vitesse maximale
- 1 : Accessible vitesse légèrement réduite
- 2 : Accessible vitesse moyennement réduite
- 3 : Accessible vitesse fortement réduite
- 5001 : Inaccessible

Vous ne pouvez évidemment pas forcer l'accessibilité et mettre un dialogue simultanément. De plus vous ne pouvez forcer la vitesse **que** sur des cases ne comportant pas de tile *non-fixe*.



**Lignes blanches** : Vous permet d'enlever le quadrillage qui aide à construire la carte.

### 2.1.7 Petits trucs et rappels

- Pensez à sauvegarder régulièrement, il n'est pas toujours agréable de devoir recommencer un travail,
- Toujours donner la valeur 9901 à la case où le joueur débute la quête,
- Lors d'un changement de carte, penser à donner la même valeur 99XX à la case de départ et à la case d'arrivée (sur la nouvelle carte),
- Les valeurs *interactives* de 9902 à 9949 laissent le choix au joueur de changer de carte ou non,
- Les cases *interactives* de 9950 à 9999 obligent le joueur à changer de carte
- Pour rendre une case inaccessible, lui attribuer la valeur 5001
- Pour rendre une case accessible, tout simplement forcer la case d'une valeur comprise entre 9001 et 9899,
- Les images appelées à disparaître ou à apparaître en cours de quête doivent être mises dans le dossier perso (renommées de la valeur appelée et précédée d'un *i*) et mises en non-fixe,
- En positionnant votre souris sur une case, vous pourrez en voir les coordonnées en dessous de la carte
- Si votre map est d'une taille supérieur à la taille de votre écran vous devrez faire plusieurs captures et les coller l'une à l'autre.

## 2.2 Enregistrement de la carte

Les cartes doivent être enregistrées en *png* mais il n'existe pas de fonction pour le faire automatiquement.

Vous devez faire une impression d'écran avec la touche *prt sc* ou équivalent de votre clavier quand la carte est affichée. **Attention** : Avant de d'appuyer sur la touche, activez le rendu final, désactivez les limites de cases, les accessibilités des cases, l'affichage des numéros **et les tiles non-fixes**.

Il vous faudra ensuite coller l'image dans un éditeur d'images (par exemple Microsoft Paint) et enlever ce qui dépasse de la carte. Pour les grandes cartes vous devrez peut-être faire l'opération en plusieurs étapes et recoller les morceaux.

Enfin, il faut enregistrer l'image en *png* avec un nom déterminé. Exemple, si l'image est associée à la map1, vous devez l'appeler *map1.png* tout en minuscules. Vous devrez alors l'uploader avec l'ExoCreator en ligne en même temps que le fichier *.exo* associé. Attention : les numéros ne sont pas toujours stables, attendez vous donc à avoir ce genre de surprises que nous essayerons de limiter.

## Chapitre 3

# Créateur de quêtes

### 3.1 Avant propos

*Qu'est-ce qui est permis ou non, dans les quêtes ?*

C'est une question qui revient régulièrement. Beaucoup de ville ont leurs légendes ou petites histoires qu'ils aiment à raconter, rien n'empêche d'en faire une base à votre quête.

Gardez toujours à l'esprit que ces quêtes ne se passe pas dans le monde des *Dungeons & Dragons* ou autres mondes similaires, mais bien sur la planète Exolandia. Aucun Exolandais, quel qu'il soit, ne s'attend à tomber sur un dragon rouge à cinq têtes ou bien sur un groupe d'orcs éclaireurs, au détour d'un sentier. De plus, les quêtes ne contiennent pas nécessairement des combats et peuvent fort bien se dérouler sous forme d'enquête ou d'énigmes.

Bien que cela peut sembler restreindre les options, il n'en est rien. Je pense qu'il est toujours possible que certains *accidents* soient arrivés. Une malformation de naissance ou encore un empoisonnement peuvent modifier certains personnages ou animaux. En plus des animaux domestiques attribués aux joueurs, le niveau 5 apporte son lot de bêtes variées. Ajoutez à cela que certaines bestioles, tels les insectes, n'ont pas besoin d'être mentionnés sur le jeu pour exister. De même, un bestiaire est en cours de réalisation sur le [Forum Général](#) dans la section *Créateurs*, venez y joindre vos idées et opinions.

De l'originalité et de la variation dans vos descriptions de lieux et de personnages apporteront beaucoup à votre quête. Rien de mieux que de stimuler l'imagination du joueur, pour bien lui faire sentir qu'il joue un rôle, qu'il fait parti du décor.

Notez aussi, que vous pourrez trouver toute l'aide nécessaire sur le forum général dans la section quête, ainsi que sur l'IRC, sur le salon #quetes .

NB : Par respect pour les autres créateurs, il est fortement recommandé de lire les tutoriaux avant de crier à l'aide.

### 3.2 L'inscription

Tout d'abord vous devez rejoindre la page du [Creator](#).

Bien sûr, ajouter cette adresse dans vos favoris simplifiera la connexion par la suite ;-)

Pour commencer, il faut vous inscrire, le module de création de quête étant une section indépendante du jeu. Veillez à utiliser **le même login** que sur Exolandia, afin de pouvoir tester votre quête par la

suite. Dès lors que votre inscription a été validée, vous pouvez vous connectez au *Creator*. Pensez à vous présenter sur IRC ou sur le Forum Général, afin que votre demande d'inscription soit rapidement validée.

Dès votre connexion, vous arrivez sur la page où seront répertoriées vos quêtes ou celles auxquelles vous avez un accès. C'est aussi à cet endroit que vous créez votre nouvelle quête.

### 3.3 Créer une quête

**Nom court** : Ce champ sert tout simplement à donner un nom de fichier, à répertorier votre quête. Ce n'est pas le nom que portera votre quête. Ainsi il ne peut contenir plus de 8 caractères alphanumériques, donc pas d'espace, de virgule, d'accent ou autres. Il ne vous sera plus possible de modifier le nom court.

**Nom long** : C'est le nom que portera votre quête, il sera toujours possible de le changer, tant que la quête ne sera pas en ligne. Avec un maximum de 32 caractères, soyez imaginaire.

**Description** : C'est une brève description de votre quête, qui sans donner l'intrigue ou la solution, permet de savoir au premier coup d'œil ce qui nous attend dans cette quête, en un maximum de 128 caractères. Ce champ est également modifiable en tout temps.

Pour finir, appuyez sur *Créer une nouvelle quête*. Vous êtes maintenant prêt à commencer.

### 3.4 Dialogues

#### 3.4.1 Édition de quête

On retrouve sur cette page toutes les valeurs (tableaux) qui servent à faire votre quête. Il va de soi, que celles-ci doivent correspondre à celles qui se retrouvent sur votre carte. Toutes les informations relatives à la quête sur laquelle vous vous trouvez se retrouvent en haut de page.

#### 3.4.2 Éditer les paramètres généraux :

C'est à cet endroit que vous pourrez modifier : Le *nom long*, sa *description*. Le statut, qui sert à définir où votre quête en est rendue (création ou prête à être testée). Les accessibilités de la quête, à qui est-elle adressée (niveaux et métiers). Les accès, (login) qui vous permet de donner un accès, à votre quête, à différentes personnes. Que ce soit lorsque vous travaillez à deux, pour la faire corriger ou tout simplement

avoir afin d'avoir un avis. L'accès en *Écriture* permettra de travailler sur la quête et l'accès en *Lecture* ne permettra que de la lire.



The screenshot shows a web interface for editing quest parameters. At the top, there is a logo for 'EXOLANDIA' and a navigation link 'Revenir aux listes'. The main section is titled 'Édition des paramètres de la quête'. It contains several input fields and checkboxes:

- Nom court (non modifiable) :** A text box containing 'exemple'.
- Nom long (max 32 caractères) :** A text box containing 'Exemple'.
- Description :** A text box containing 'Un exemple de quête'.
- Point de vie (de 50 à 200) :** A text box containing '50'.
- Statut :** A dropdown menu showing '1 Développement'.
- accessibilité de la quête :** A dropdown menu showing 'Niveaux'.
- Level selection:** A row of checkboxes for 'Niveau 1' through 'Niveau 6'. 'Niveau 2' is checked.
- Login :** A text box containing 'leonlecome'.
- Access modes:** Two dropdown menus. The first is set to 'Écriture' and the second to 'Lecture'.

### 3.4.3 Gestion des PNJ's

C'est sur cette page que vous devez créer vos PNJ's (personnages non joueur ou encore personnages joués par l'ordinateur). Vous devez y remplir les quelques champs qui s'y trouvent :

**Le nom court :** D'un maximum de 12 caractères alphanumériques, ce nom n'est pas modifiable et doit être unique dans la quête.

**Le nom long :** Permet d'attribuer de jolis noms à vos personnages (Jusqu'à 32 caractères)

**Image à afficher :** Afin d'imager vos PNJ's. Il est à noter que l'image doit faire au maximum, 500 pixels de large, 300 pixels de haut pour un total de 50 ko et doit avoir comme extension .png ou .jpg en minuscule.

**Points de vie :** Compris entre 10 et 500, ce sont les points de vie attribués à vos PNJ's. Il va sans dire que plus les PV sont élevés, plus le PNJ est en forme et résistant. Pour les quêtes prévues pour des joueurs inexpérimentés, évitez des valeurs supérieures à 100.

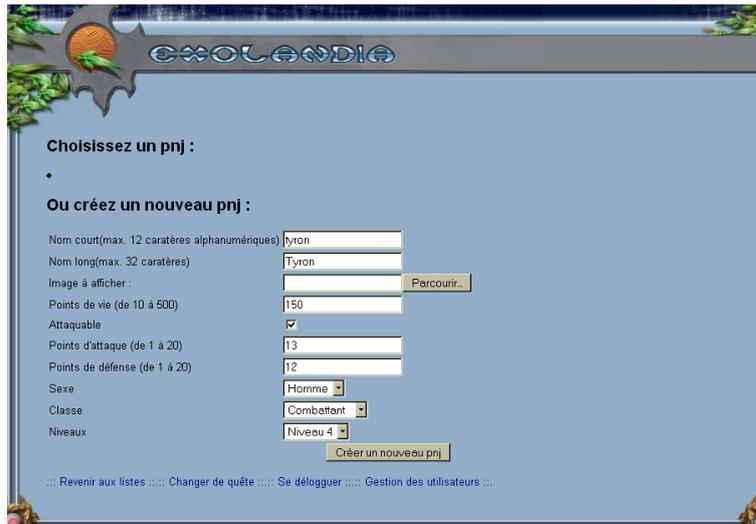
**Attaquable :** Lorsque cette case est cochée, elle permet au joueur d'attaquer le PNJ, même si celui-ci n'amorce pas le combat.

**Points d'attaque et points de défense :** Lorsque *attaquable* est coché, vous devez attribuer des points d'attaque et de défense (compris entre 1 et 20) à vos PNJ's. Plus ils seront élevés, plus le personnage sera fort et difficile à vaincre.

**Sexe :** Le PNJ est-il masculin ou féminin. Cochez *sans objet* si l'option n'a pas de sens.

**Classe :** Choisissez entre *Jeune Excité*, *Combattant*, *Espiègle* et *Vieux Sage* selon le genre de PNJ que vous désirez. Il y a aussi *Sans Classe* qui peut servir avec les animaux.

**Niveau :** Compris entre 1 et 8, ceci représente le niveau d'expérience du PNJ. Plus il est élevé dans le niveau, plus il sera dur à combattre. Un joueur dont le personnage est niveau 3 aura davantage de facilité contre un PNJ niveau 1 mais à l'opposé se mordra les dents contre un PNJ niveau 5 ou plus.



**Supprimer la quête** Soyez sur de votre coup lorsque vous supprimez une quête, cette opération est irréversible. Un message de confirmation vous évitera les "accidents". Même si un créateur possède un accès Écriture sur votre quête, il n'y a que vous qui puissiez la supprimer.

**Changer de quête** Permet de retourner sur la page d'accueil du programme.

**Se déloguer** Ferme la session en cours.

**Ajouter un dialogue avec le n°9xxx** Sert à définir le numéro de la case correspondant à cette valeur (tableau). Un numéro compris entre 9001 et 9899. Puis on appuie sur *Ajouter*.

**X nouveaux champs** C'est ici que l'on ajoute le nombre de dialogues désirés pour un tableau, vous pourrez toujours en ajouter ou en supprimer par la suite. Commencer par ajouter 5 dialogues, vous pourrez rajouter ensuite selon vos besoins.

**Éditer** À droite de chaque dialogue on retrouve *Éditer*, c'est par là que vous créerez chacun des dialogues.

### 3.5 Édition d'un dialogue

C'est sur cette page que se fait la création d'un dialogue.

**Revenir aux liste** : Ce lien sert à retourner sur la page *Édition de quête*.

**Joueur dit** : C'est ce qu'on appelle le champ *Joueur*. C'est là où vous devez mettre les choix possibles qui apparaîtront au joueur et où il cliquera pour continuer la quête.

Dans le cas du premier dialogue d'une case (d'un numéro), il n'y aura pas de champ *Joueur*. Par ailleurs, il est important de mettre le premier dialogue qui doit s'afficher en premier, les autres (ou suites) pouvant être mêlés sans problème.

**Non du PNJ** : Sert à sélectionner un PNJ que vous aurez précédemment créé (voir Gestion des PNJ's).

**Réponse du PNJ** : Aussi appelé champ *PNJ*, c'est la description ou conséquence du choix fait par le joueur. C'est là où vous faites parler vos différents personnages, décrivez un endroit etc. Ce champs n'apparaîtra que lorsque le joueur aura cliqué sur le champ *Joueur* dans le jeu. Dans le cas du dernier dialogue, ou dialogue de sortie, il n'y aura pas de champ PNJ.

**Image à afficher** : C'est une image qui représentera le dialogue en cours, s'il n'y a pas déjà une image de PNJ associée. À noter que cette option est facultative.

**Les tags** : Ils servent à définir, dans les champs *Joueur* et *PNJ*, différentes informations qui varient d'un joueur à l'autre. Avant de le sélectionner, assurez-vous de définir d'abord l'endroit où il doit apparaître.

- Le pseudo du joueur
- L'interlocuteur (dans le cas d'un PNJ)
- La ville du joueur
- Rajout d'un *e* dans le cas d'un joueur féminin,
- Afficher un mot précis selon que le joueur est masculin ou féminin
- Le sexe du joueur
- L'argent du joueur
- La classe du joueur (vieux sage, combattant, etc.)
- Le métier niveau 1 du joueur
- Le métier niveau 2 du joueur
- Le métier niveau 3 du joueur.

Ceci étant les différents Tags actuellement disponible sur le Creator. Notez qu'il serait toujours possible de demander des ajouts, les possibilités étant : toute information non personnelle et accessible à tout le monde, variant en fonction du joueur, tout en restant logique.

**Suite du dialogue** Lorsque vous aurez rempli tout les dialogues, ainsi que toutes les action d'un même numéro (tableau), vous devez sélectionner les suites. C'est à dire, les choix qui doivent s'afficher après un dialogue. Pour ce faire, il s'agit tout simplement de cocher les différentes cases attribuées au dialogue voulus. Lorsque c'est fait, vous appuyez sur Sauver, puis pouvez définir, s'il y a lieu, la condition qui s'applique en cliquant sur *Éditer la condition*.

## 3.6 Édition d'une condition

**Revenir aux listes** : Permet de retourner sur la page Édition de quête.

**Revenir à l'édition du dialogue** : Permet de retourner à la page *Édition d'une phrase* du dialogue 9XXX.

**Les conditions** : Sert à donner une condition à une suite. Ou, comment faire afficher un *choix* selon que le joueur répond à certain critères.

- **Caractère** : Se rapporte aux différentes caractéristiques du joueur (Moral, Sportivité, discrétion, etc.)
- **Si DB Vraie** : Affiche un choix au joueur, si la valeur DB est Vraie. Vous devez également inscrire la DB dont il est question.
- **Valeur DB** : Affiche un choix au joueur, en fonction qu'une variable est plus petite, plus petite ou égale, égale, plus grande ou égale ou plus grande qu'un nombre préalablement défini.
- **Temps** : Donne au joueur un temps en secondes défini par vous, pour choisir un dialogue. Après le temps écoulé, il est automatiquement redirigé vers l'autre suite.
- **Hasard** : Cette condition peut sembler compliquée aux premier abords, mais il n'en est rien. Elle donne tout simplement l'opportunité d'afficher un dialogue en jouant avec la chance. En accordant un certain Poids à un premier dialogue, le dialogue auquel il est jumelé ayant 1 de Poids, cela lui confère un pourcentage de probabilité.
- **Si DB fausse** : Affiche un choix au joueur si une valeur DB est Fausse. Vous devez également inscrire la DB dont il est question.

- **Classe** : Accorde ou non un choix au joueur, selon sa classe
- **Sexe** : Accorde ou non un choix au joueur, selon son sexe
- **Métier N1, N2 ou N3** : Accorde ou non un choix au joueur, selon qu'il a atteint un certain niveau ou exerce un métier précis.
- **Argent** : Accorde ou non un choix au joueur, selon le montant d'argent qu'il possède.

**N'oubliez pas de toujours cliquer sur Sauver dès qu'il y a des modifications**

## 3.7 Actions

Lors d'une quête, le joueur voit et lit les dialogues qui lui sont affichés. Dans le cas des actions, ce sont plutôt toutes les *commandes* que le programme exécute, sans que le joueur n'en ait vraiment conscience. Pour l'ajout de *Valeur*, de *Champs* requis ou pour l'Édition d'une Action, vous devez appliquer le même principe que pour les dialogues, en tenant compte toutefois que le numéro de l'Action doit correspondre à celui du Dialogue auquel il est lié.

### 3.7.1 Types d'Action

**Journal** : Un journal où il pourra prendre des notes, est mis à la disposition du joueur. Mais il vous est aussi possible de faire inscrire certaines *entrées* ou *faits*. Bien sûr, on ne doit pas tout inscrire et laisser au joueur le soin de relever les détails qu'il croit important, mais il peut vous être utile de garder à la mémoire du joueur, certains faits ou données qu'il aura trouvés.

**Donner un objet** : Retire un objet sélectionné au joueur. Vous pouvez également faire afficher une phrase au moment de l'Action, mais ce n'est pas obligatoire.

**Recevoir un objet** : Donne un objet sélectionné au joueur. Vous pouvez également faire afficher une phrase au moment de l'Action, mais ce n'est pas obligatoire.

**Donner de l'argent** : Retire un montant d'argent, défini par vous, au joueur. Vous pouvez également faire afficher une phrase au moment de l'Action, mais ce n'est pas obligatoire.

**Recevoir de l'argent** : Donne un montant d'argent, défini par vous, au joueur. Vous pouvez également faire afficher une phrase au moment de l'Action, mais ce n'est pas obligatoire.

**Faire patienter** : Fera patienter le joueur, selon un temps (en minutes) défini par vous. Il ne pourra reprendre la quête que lorsque le temps sera écoulé. Vous pouvez également faire afficher une phrase au moment de l'Action, mais ce n'est pas obligatoire.

**Déclencher une action** : Réalisera une action, après un temps (en minutes) défini par vous. Vous devez cocher l'action qui devra se réaliser lorsque le temps sera écoulé. Vous pouvez également faire afficher une phrase au moment de l'Action, mais ce n'est pas obligatoire.

**Stocker un champ vrai/faux** : C'est ici que vous stockerez une valeur sur la DB (Data Base ou Base de Donnée). Une DB est Vraie lorsque le joueur trouve un objet, accomplit une certaine action, etc. mais peut s'avérer Fausse si le joueur perd un objet, n'accomplit pas une certaine action, etc. Un nombre compris entre 1 et 999 est permis pour les champs DB.

*Pensez à garder une liste de signification de vos champs DB, afin de pouvoir vous y référer facilement*

*ultérieurement.*

**Stocker un nombre** : De même qu'il vous est possible de stocker VRAI ou FAUX, vous pouvez aussi stocker des nombres et les faire évoluer. Les utilisations peuvent être multiples. Par exemple, comptez le nombre de fois qu'un objet est donné, compter le nombre de lieux visités ... A vous d'imaginer;-) Le champ doit être un nombre compris entre 1 et 999, veillez à ne pas utiliser un numéro déjà utilisé pour une variable VRAI ou FAUX.

*Pensez à garder une liste de signification de vos champs DB, afin de pouvoir vous y référer facilement ultérieurement.*

**Action en fonction de la DB** : Réalisera une action si la valeur stockée sur la DB est vraie. Vous devez sectionner l'Action qui devra se réaliser. Cette Action est un peu désuète, depuis qu'il est possible de conditionner les Actions.

**Changer une case** : Il s'agit ici de changer la valeur (numéro) d'une case de la carte. Donc, en ajouter, en enlever ou en modifier un. Vous devez indiquer les coordonnées de la case (en positionnant votre souris sur une case de la carte, ses coordonnées apparaîtront en bas de la carte). Cette Action est utile, pour faire apparaître ou disparaître une tile (image), pour rendre accessible (0) ou inaccessible (5001) une case ou pour rendre cette case interactive que ce soit pour des dialogues (9002 à 9899) ou pour des *déplacements* (9902 à 9999).

**Modifier un caractère** : Il s'agit ici de donner ou de retirer (avec le symbole -) des points à l'une des caractéristiques du joueur ; moral, sportivité, combativité, discrétion, intelligence ou sociabilité. Soyez logique dans vos modifications de points, on ne retire pas 40 points de discrétion.. Pensez que seuls le moral et la sportivité sont modifiables par le joueur et qu'il leur serait difficile, voir impossible d'augmenter les autres.

**Modifier les points de vie** : Cette fonction vous permet d'ajouter ou de retirer des points de vie à un joueur.

**Question/Réponse** : Oblige le joueur à entrer manuellement une suite de caractères. La *réponse* doit être exactement celle demandée pour continuer.

**Suites** : Les suites des Actions se définissent de la même manière que pour les Dialogues, par contre, n'ayant pas l'assurance que toutes les Actions s'effectuent d'un même souffle, il vaut mieux sélectionner une suite à la fois et les mettre à la queue leu-leu, plutôt qu'en groupe.

### 3.7.2 Nouveaux Objets

Il est possible de faire rajouter des objets spéciaux au jeu... sous certaines conditions.

- Le nombre de nouveaux objets doit être limité
- L'objet ne doit pas encore exister
- L'image la représentant doit faire 50x50 pixels et doit être originale
- Il doit avoir un intérêt portentiel pour le jeu ou les quêtes

*Quel est l'intérêt ?* Cet objet peut alors être donné au cours de la quête et arrive dans l'inventaire de voyage du personnage. Il lui est donc aussi attribué un poids qui influera sur le personnage. En outre, s'il s'agit d'une arme par exemple, il sera possible au joueur de la porter et les caractéristiques de l'arme

pourront être définies (non encore implémenté).

Cela permet aussi de faire la liaison entre plusieurs quêtes par l'intermédiaire de ces objets.

Ils ne pourront pas être vendus au marché mais une valeur marchande leur sera attribuée en cas de développements futurs.

## Chapitre 4

# Téléchargements

Voici la liste des sites de téléchargements nécessaires au quêtes :

**Le créateur de carte :**

<http://www.exolandia.com/ExoCreator/exocreator.zip>

**Page du créateur de quête (pas de téléchargement nécessaire) :**

<http://www.exolandia.com/ExoCreator/>

# Chapitre 5

## Crédits

### **Administrateurs du jeu**

LeonLeCame, NytroCorp et Tomachaka

### **Equipe d'administration des quêtes**

Asturyan, Cnedra, Gooliv et Sido

### **Programmation de la partie quêtes d'Exolandia.com**

NytroCorp avec la participation de LeonLeCame

### **Développeurs de l'ExoCreator**

Asturyan pour la partie quêtes et LeonLeCame pour la partie cartes

### **Rédaction du Tutoriel**

Sido

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance et bonne quête .