

Funzioni di RPG Maker MV ed editor degli eventi



Area tematica: elementi interattivi integrati



Motore di gioco: RPG Maker MV



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



Perché e quando utilizzare questa risorsa

RPG Maker MV è un motore di sviluppo giochi progettato per aiutare gli utenti a **creare giochi di ruolo e avventure interattive** senza richiedere alcuna conoscenza di programmazione. Combina un **editor visivo di mappe, un database per la gestione dei contenuti di gioco e un potente editor di eventi** che consente agli utenti di creare il gameplay utilizzando comandi grafici anziché codice.

Il motore include **risorse integrate quali personaggi, tessere, musica, effetti sonori, animazioni ed elementi dell'interfaccia utente**, consentendo ai principianti di realizzare rapidamente giochi completi. Gli utenti più esperti possono personalizzare ulteriormente i propri progetti tramite plugin JavaScript.

Una delle caratteristiche più importanti di RPG Maker MV è l'Editor di eventi, che funge da sistema di scripting visivo. Gli eventi controllano il comportamento di personaggi, oggetti, porte, enigmi, dialoghi, filmati e missioni nel corso del gioco. Offre funzioni specifiche da implementare e personalizzare facilmente senza ricorrere alla programmazione.



La piattaforma è particolarmente utile per:

- ✦ Creare giochi educativi basati sulla trama e sull'esplorazione;
- ✦ Creare interazioni con i PNG e conversazioni ramificate;
- ✦ Realizzare escape room e giochi di enigmi;
- ✦ Insegnare il pensiero logico attraverso la programmazione visiva.



Punti di forza

- ◆ **Interfaccia no-code intuitiva per i principianti:** la maggior parte delle operazioni di creazione dei giochi, degli eventi e delle interazioni può essere completata utilizzando editor visivi accessibili con funzioni chiare e caratteristiche personalizzabili.
- ◆ **Motore di gioco completo:** il software include strumenti di mappatura, un database, gestione audio, animazioni, personaggi e sistemi di combattimento che consentono di realizzare diversi tipi di giochi.
- ◆ **Ampia raccolta di risorse integrate:** gli utenti possono iniziare immediatamente a creare giochi utilizzando la grafica, la musica e gli effetti sonori inclusi.
- ◆ **Progettazione flessibile dei giochi:** sebbene progettato per i giochi di ruolo (RPG), il software consente anche di creare giochi di avventura, romanzi visivi, giochi di puzzle ed escape room.
- ◆ **Vasta comunità di apprendimento:** online sono disponibili migliaia di tutorial, modelli, plugin, risorse personalizzate gratuite e risorse della comunità.



Limiti

- ◆ **Curva di apprendimento per eventi complessi:** Le interazioni semplici sono facili da creare, ma i progetti più grandi richiedono un'attenta pianificazione e organizzazione, con elementi specifici che devono essere selezionati e regolati per garantire che ogni funzione operi correttamente. I progetti di grandi dimensioni possono contenere centinaia di eventi, rendendo essenziale una denominazione e un'organizzazione chiare per evitare confusione.



- ◆ **Progettato principalmente per giochi 2D:** Il motore è incentrato sui giochi 2D con visuale dall'alto, caratterizzati da uno stile pixelato old-school e mappe basate su griglie, piuttosto che su ambienti tridimensionali realistici.
- ◆ **Ampia varietà di funzioni e opzioni dettagliate:** I principianti potrebbero inizialmente sentirsi sopraffatti dal numero di finestre, menu e impostazioni, anche quando creano un semplice gioco basato su dialoghi.
- ◆ **La personalizzazione avanzata richiede plugin:** alcune meccaniche specializzate richiedono plugin aggiuntivi o conoscenze di JavaScript, il che richiede competenze di programmazione e quindi non è accessibile ai principianti.



Scheda didattica



Come utilizzare questo strumento

RPG Maker MV si articola attorno a tre componenti principali:

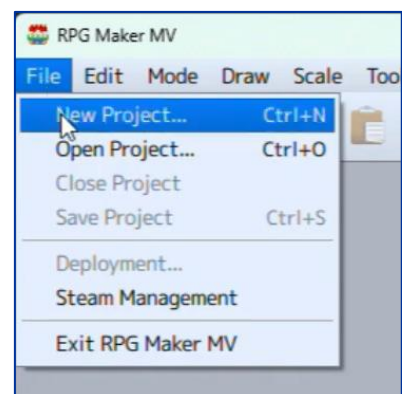
- ✦ **Mappe**, una griglia in cui si costruisce il mondo di gioco posizionando elementi grafici in ciascuna cella quadrata.
- ✦ **Database**, un'interfaccia in cui si gestiscono personaggi, oggetti, nemici, abilità, eventi comuni, audio, set di tessere per le mappe e altri dati di gioco.
- ✦ **Eventi**, un sistema basato su funzioni in cui si creano interazioni, dialoghi, enigmi, scene animate e meccaniche di gioco.

Per la maggior parte dei giochi didattici, l'Editor degli eventi è la funzionalità utilizzata più spesso poiché controlla il modo in cui i giocatori interagiscono con il mondo di gioco.



Guida passo dopo passo

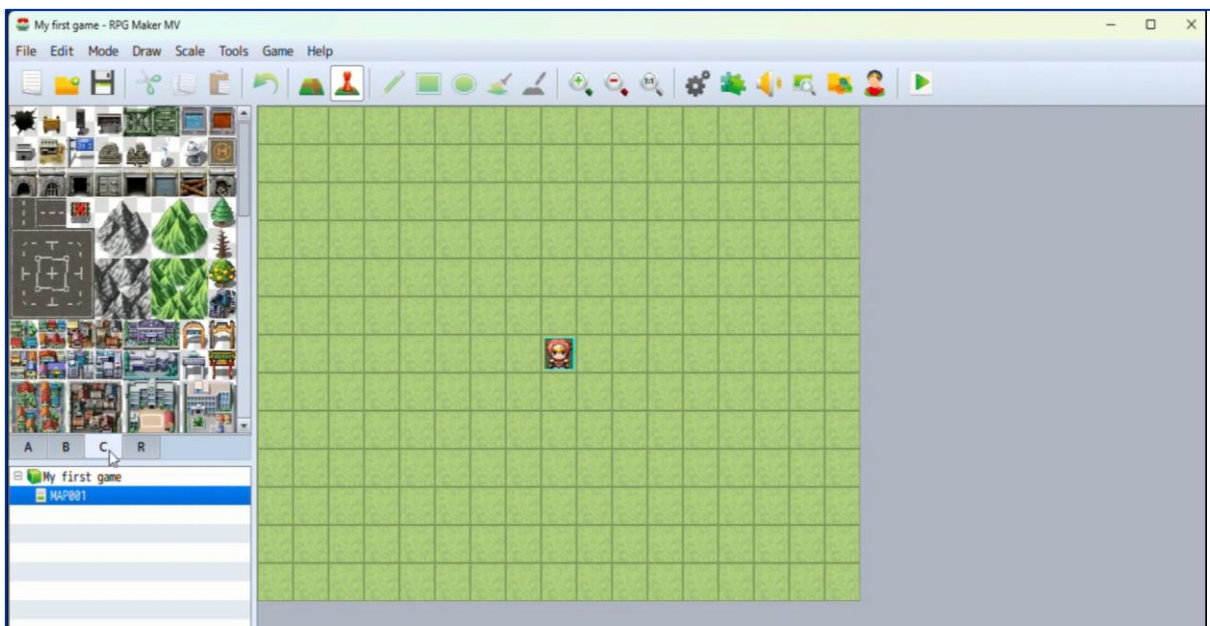
- ✦ **STEP 1:** Apri RPG Maker MV e seleziona "Nuovo progetto". Scegli un nome e una posizione per il progetto. Il motore crea automaticamente una cartella di progetto che contiene tutte le risorse predefinite.



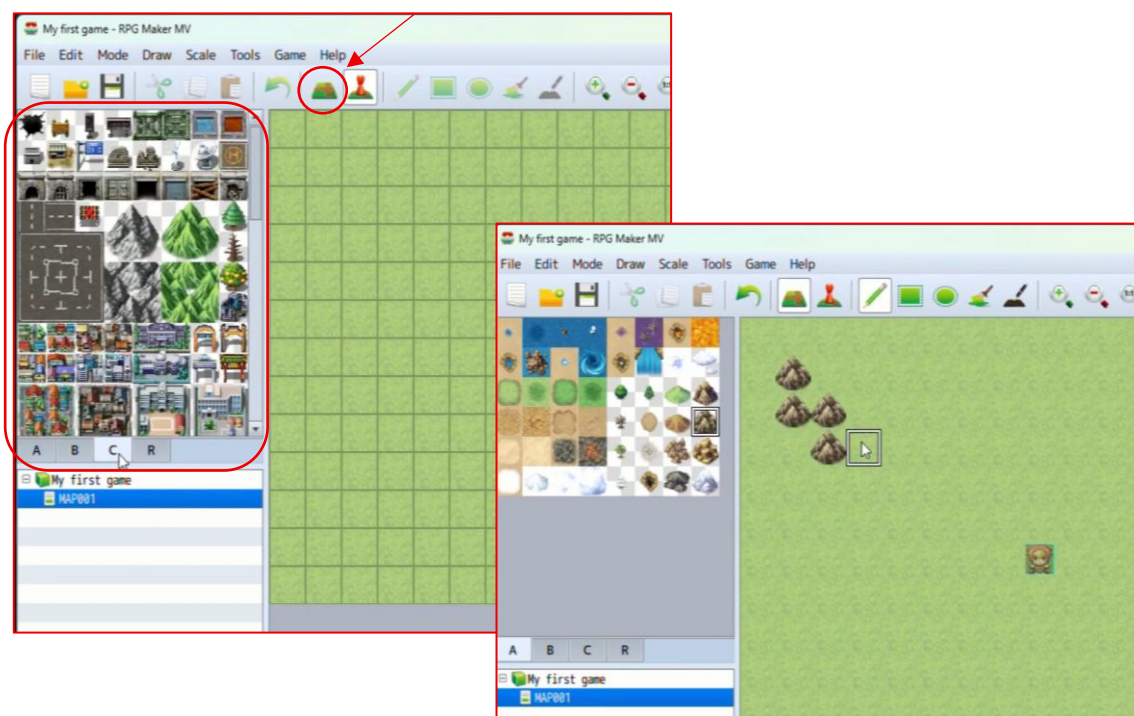
- ✦ **STEP 2:** Esplora l'editor principale, che contiene diverse aree importanti:
 - Barra dei menu per regolare e personalizzare l'interfaccia.
 - Barra degli strumenti per accedere a funzioni e strumenti specifici, come l'opzione di salvataggio, l'editor degli eventi, il database, la personalizzazione dei personaggi e il playtest.



- Tavolozza delle tessere sul lato sinistro per visualizzare gli elementi grafici disponibili da posizionare sulla griglia.
- Elenco delle mappe per aggiungere, modificare e navigare tra le diverse mappe create.
- Griglia della mappa per visualizzare la mappa di gioco e il posizionamento degli eventi.

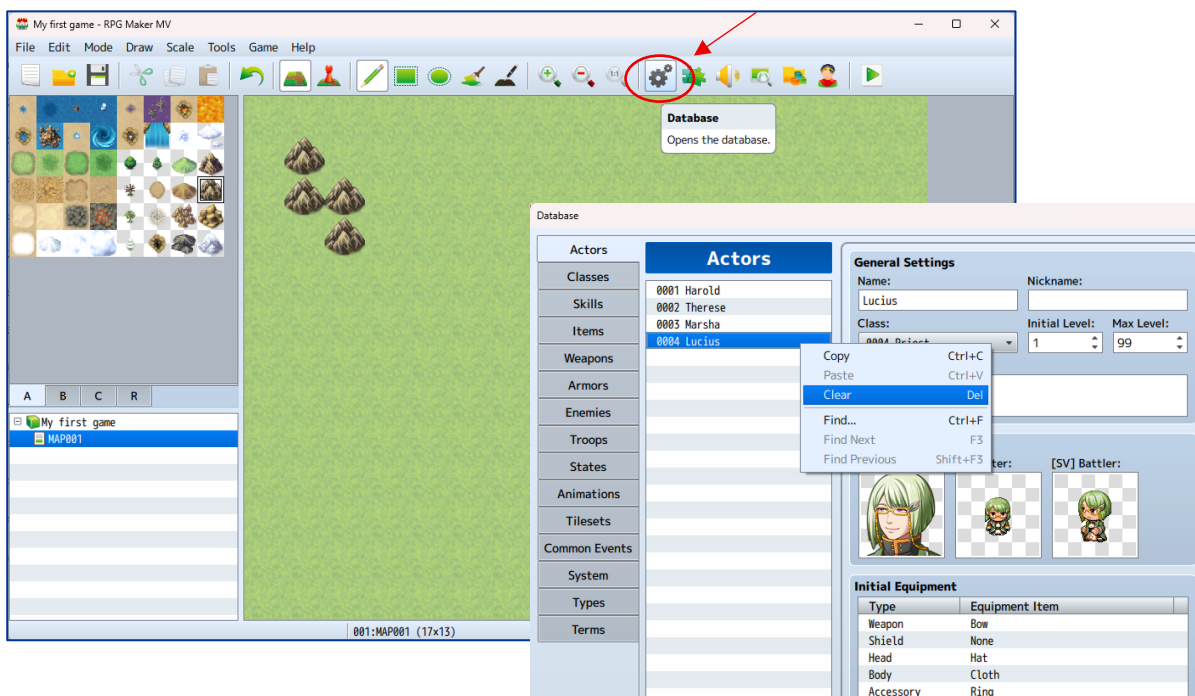


- ✦ **STEP 3:** Attiva la funzione di spostamento sulla mappa e crea la tua mappa selezionando le tessere dal pannello laterale e posizionandole sulla mappa. Puoi creare una grande varietà di scenari e ambientazioni, tra cui paesaggi esterni, edifici, stanze, ecc. I giocatori potranno muoversi lungo la mappa. Alcune tessere non consentiranno ai giocatori di attraversarle.

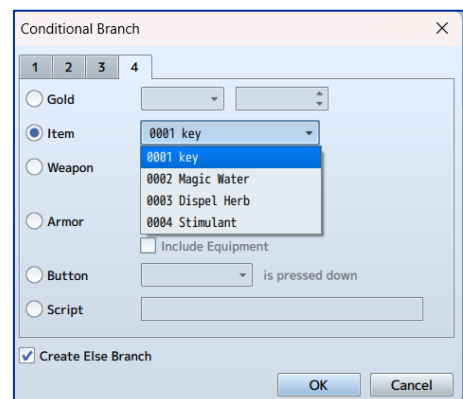
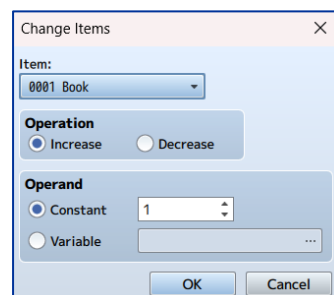
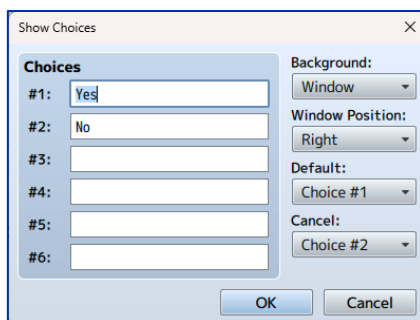
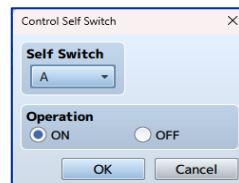
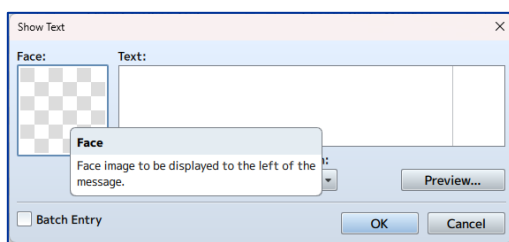
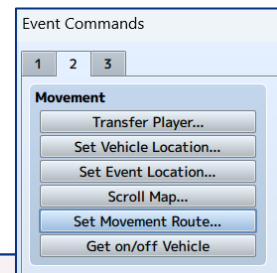
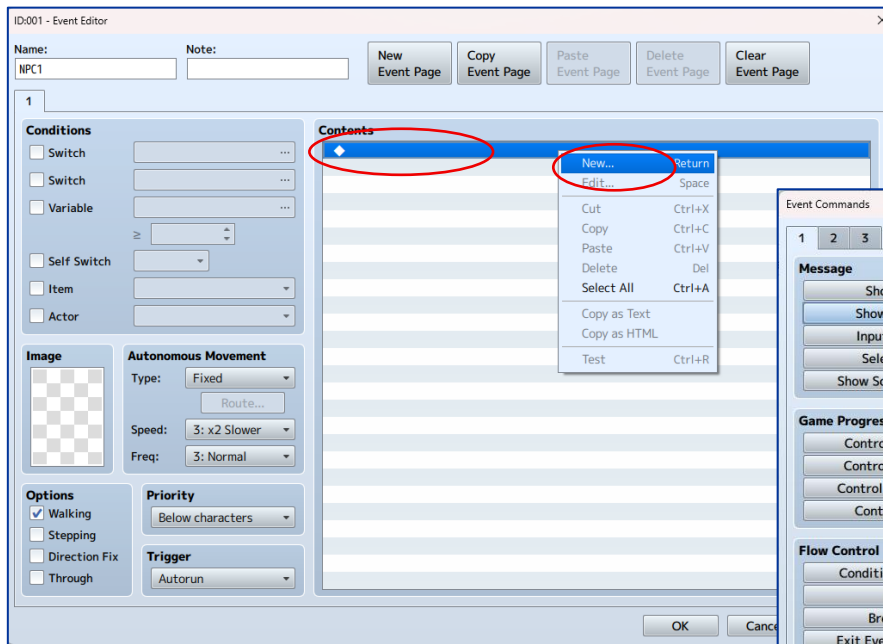
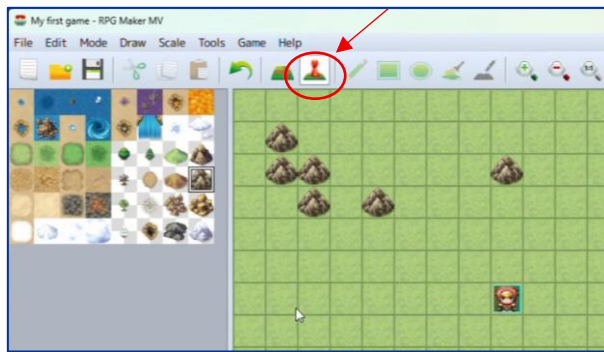


- ★ **STEP 4:** Modifica i personaggi selezionando la scheda "Database" in alto. Puoi personalizzarli come preferisci utilizzando le risorse disponibili e salvare le immagini nella cartella del gioco per includere i personaggi personalizzati nei dialoghi e nelle mappe.

Nota: Il gioco predefinito include 4 personaggi giocabili. Modifica o rimuovi i vari "Attori" cliccando con il tasto destro del mouse sui loro nomi, quindi su "Elimina".

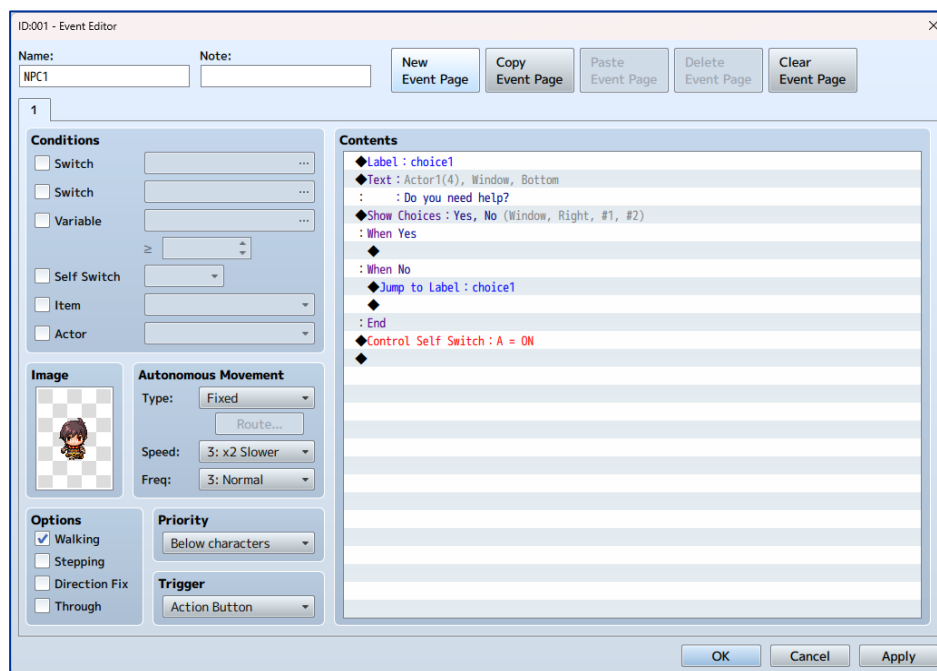


- ✦ **STEP 5:** Crea un evento selezionando la “Modalità Evento”. Fai doppio clic su qualsiasi casella in cui desideri che avvenga un’interazione. Si aprirà una nuova finestra “Evento”, in cui potrai regolare le impostazioni e creare interazioni. I tipi di evento di base includono:
- **Mostra testo:** crea un dialogo con un personaggio non giocabile.
 - **Mostra opzioni:** crea un’interazione a scelta multipla all’interno di un dialogo.
 - **Cambia oggetti:** Consente ai giocatori di trovare o abbandonare un oggetto specifico.
 - **Trasferisci giocatore:** Trasporta il giocatore in una mappa diversa.
 - **Controllo cambio automatico:** Assicura che gli eventi non si ripetano, reindirizzando a una seconda pagina dell’evento all’interno della stessa finestra.
 - **Evento comune:** porta a un evento ripetuto creato nella scheda “Evento comune” nel database.
 - **Ramo condizionale:** crea un evento condizionale che determina le condizioni in cui un evento verrà attivato (se un evento precedente è stato completato o se è stato trovato un oggetto).

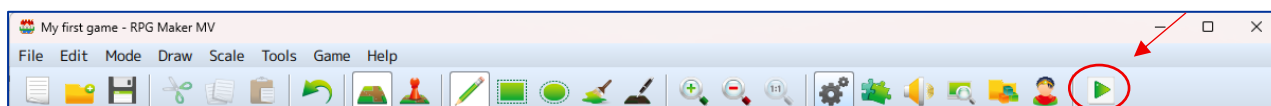




- ★ **STEP 6:** Configura l'evento modificando le impostazioni nella finestra "Evento":
 - Aggiungi un'**immagine** all'evento se desideri che la casella dell'evento mostri un elemento visivo (ad esempio un personaggio, una porta, un oggetto, ecc.).
 - Modifica l'**Movimento autonomo** se desideri che l'evento si sposti sulla mappa o rimanga nella stessa casella.
 - Modifica la **Priorità** se desideri che il giocatore possa attraversare l'evento o ne sia bloccato.
 - Modifica il tipo di **Trigger** se desideri che l'evento si attivi quando il giocatore lo attraversa (Tocco del giocatore), quando il giocatore interagisce con esso (Tocco di azione), automaticamente non appena il giocatore entra nella mappa (Esecuzione automatica) o contemporaneamente ad altri eventi (Parallelo).



- ★ **STEP 7:** Prova regolarmente il tuo gioco utilizzando il pulsante "Playtest" e interagisci con ogni casella ed evento per verificare che:
 - i trigger, i dialoghi, le scelte e i rami condizionali funzionino come previsto;
 - i movimenti del giocatore e gli elementi scenografici si comportino correttamente;
 - i suoni e le transizioni avvengano al momento giusto.



Altre risorse didattiche e tutorial

- ◆ 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



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice del progetto: KA220-YOU-000286883