

Itch.io



Obszar tematyczny: platforma publikowania i dystrybucji gier



Silnik gry: RPG MAKER MV



Link: <https://itch.io/>



Dlaczego i kiedy korzystać z tego zasobu

Itch.io to witryna umożliwiająca **wyszukiwanie, pobieranie i internetową** dystrybucję niezależnych gier oraz zasobów do gier. Jest przede wszystkim platformą publikowania i dystrybucji, a nie narzędziem do tworzenia. Działa **jako otwarty rynek i platforma hostingowa** zawierająca bezpłatne i płatne gry, zasoby oraz narzędzia. Jest szczególnie przydatna **dla osób tworzących gry, które chcą samodzielnie opublikować grę albo szukają** inspiracji lub nowych zasobów.

Ponieważ Itch.io zawiera cenne zasoby, takie jak pixel art, animacje i postacie, **może ułatwiać tworzenie gier bez programowania**. Pobieranie zgodnych zasobów i dodawanie ich do RPG Maker lub innych platform pozwala zmniejszyć koszty i skrócić czas potrzebny na dostosowanie gry.



Mocne strony

- ◆ **Bezpłatne użytkowanie:** Itch.io umożliwia osobom tworzącym bezpłatne przysyłanie gier i zasobów oraz **samodzielne ustalanie ceny** ich pobrania, w tym udostępnianie bezpłatne lub w modelu „zapłać, ile chcesz”. Dzięki temu **wiele zasobów do** dostosowywania gier wideo niewymagających programowania **można pobrać** bezpłatnie.
- ◆ **Stale źródło inspiracji:** jeśli brakuje pomysłu na sposób stworzenia gry lub wybór narzędzi, można łatwo czerpać inspirację z innych gier.



- ◆ **Duża różnorodność zasobów:** gotowe do użycia sprite'y, efekty dźwiękowe, muzyka, szablony, animacje i **grafiki pixel art** są niezwykle przydatne do tworzenia bardziej dynamicznych i kompletnych gier.



Ograniczenia

- ◆ **Nie jest narzędziem do tworzenia:** Itch.io nie umożliwia zbudowania gry od **podstaw**; najpierw zawsze potrzebny jest osobny silnik.
- ◆ **Zróżnicowana jakość zasobów:** **jakość** i stopień dopracowania znacznie się różnią, dlatego bez wstępnego filtrowania trudniej znaleźć starannie wybrane materiały.
- ◆ **Nie wszystko jest bezpłatne:** część zasobów jest bezpłatna, ale niektóre interesujące i przydatne materiały do gier niewymagających programowania mogą być płatne.
- ◆ **Proces pobierania:** czasami plik nie jest **pobierany bezpośrednio z witryny**, **lecz** następuje przekierowanie na inne strony internetowe, co może obniżać bezpieczeństwo.
- ◆ **Możliwe różne licencje użytkownika:** poszczególne zasoby mogą podlegać różnym licencjom ograniczającym dozwolone sposoby **wykorzystania**. **Przed zastosowaniem zasobu w projekcie należy zawsze** sprawdzić jego konkretną licencję.



Karta instruktażowa



Jak korzystać z tego narzędzia

Itch.io można wykorzystywać na różne sposoby podczas tworzenia gier bez programowania:

- **Jako sklep z zasobami:** przeglądanie platformy w celu wyszukiwania, filtrowania i pobierania grafik (sprite'ów i zestawów kafelków), efektów dźwiękowych lub pakietów muzycznych pasujących do tematyki gry.
- **Jako platformę publikowania:** eksportowanie ukończonego projektu z silnika gry, takiego jak RPG Maker MV, i przesyłanie go do Itch.io, aby można było uruchamiać go bezpośrednio w przeglądarce lub pobierać.

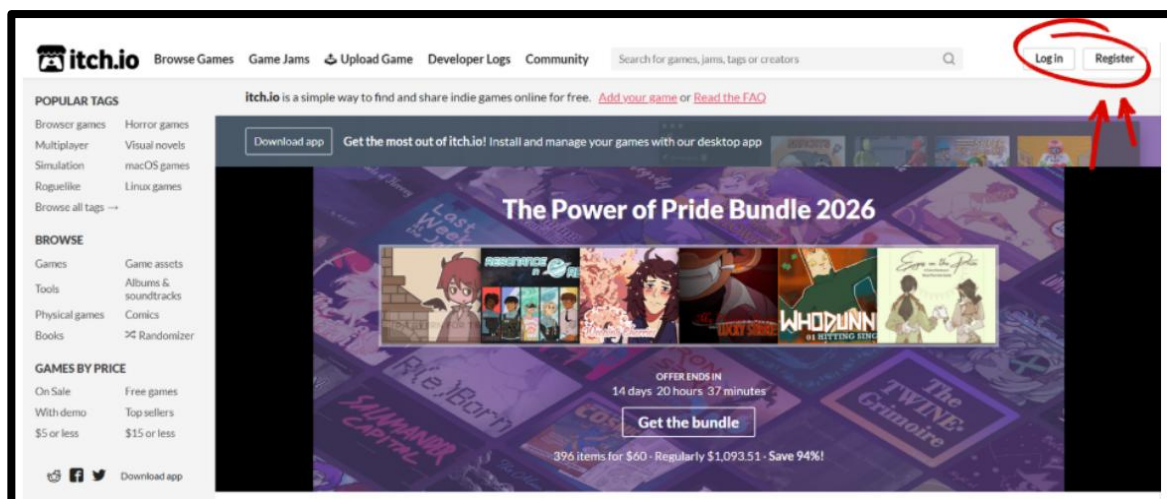
Niniejsza instrukcja krok po kroku koncentruje się na pierwszym zastosowaniu.

Pokazuje, **jak znajdować bezpłatne** zasoby graficzne w **Itch.io** i **prawidłowo** organizować je w strukturze folderów RPG Maker MV, aby dostosowywać światy i postacie w grze.



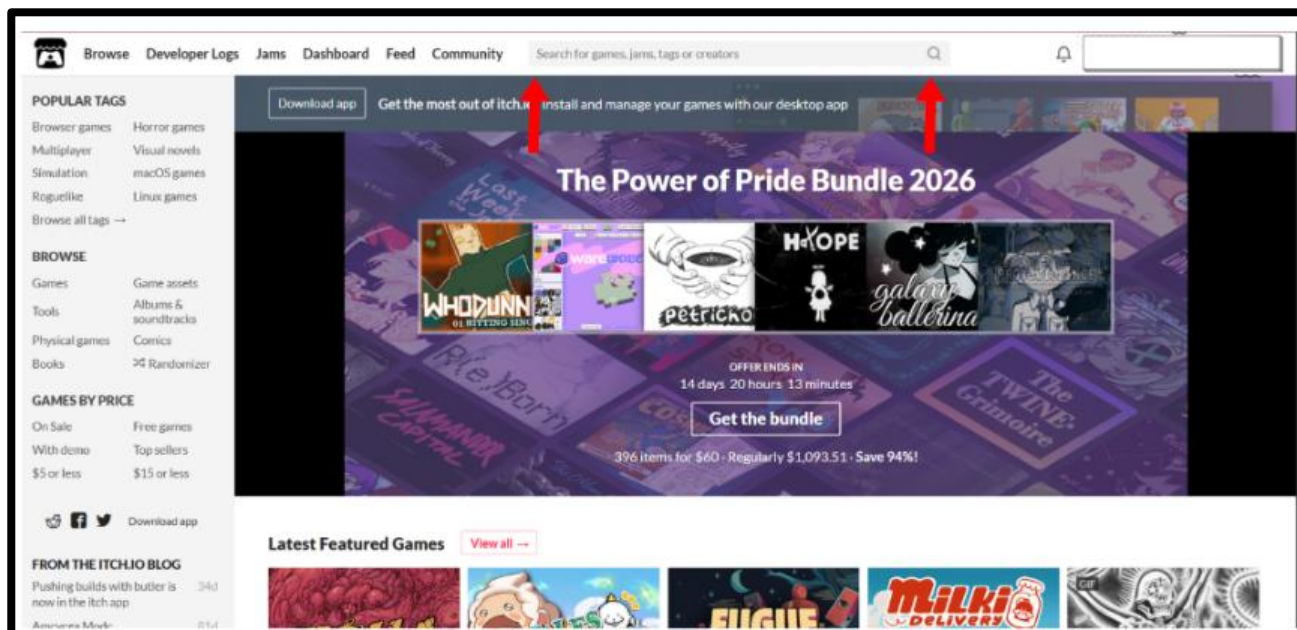
Instrukcja krok po kroku

- ♦ **KROK 1:** Po otwarciu witryny zaloguj się lub utwórz konto zgodnie z poniższym obrazem.

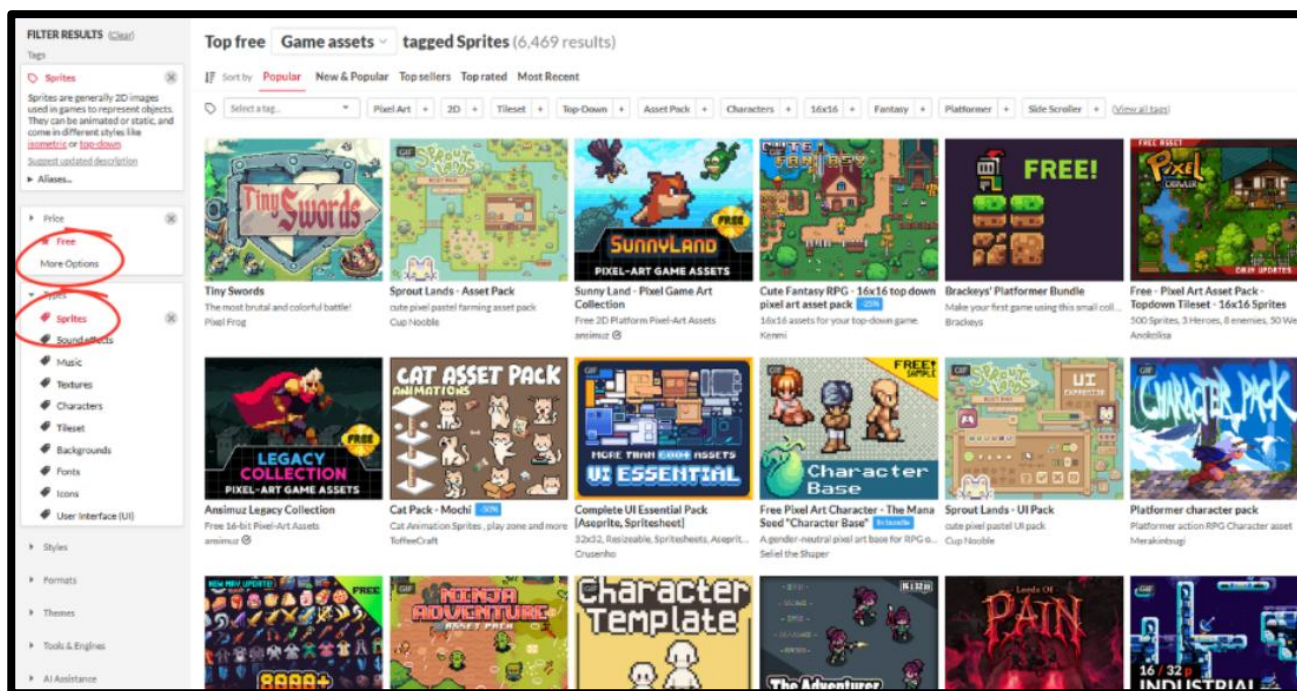




- ♦ **KROK 2:** Na stronie głównej rozpocznij **wyszukiwanie potrzebnych materiałów**. Możesz przewijać stronę, aby przeglądać dostępną zawartość, lub użyć pola **wyszukiwania**, aby uzyskać bardziej precyzyjne wyniki.



- ♦ **KROK 3:** Możesz również zawęzić wyszukiwanie za pomocą filtrów dotyczących ceny, rodzaju, stylu, formatu, tematu i innych cech.



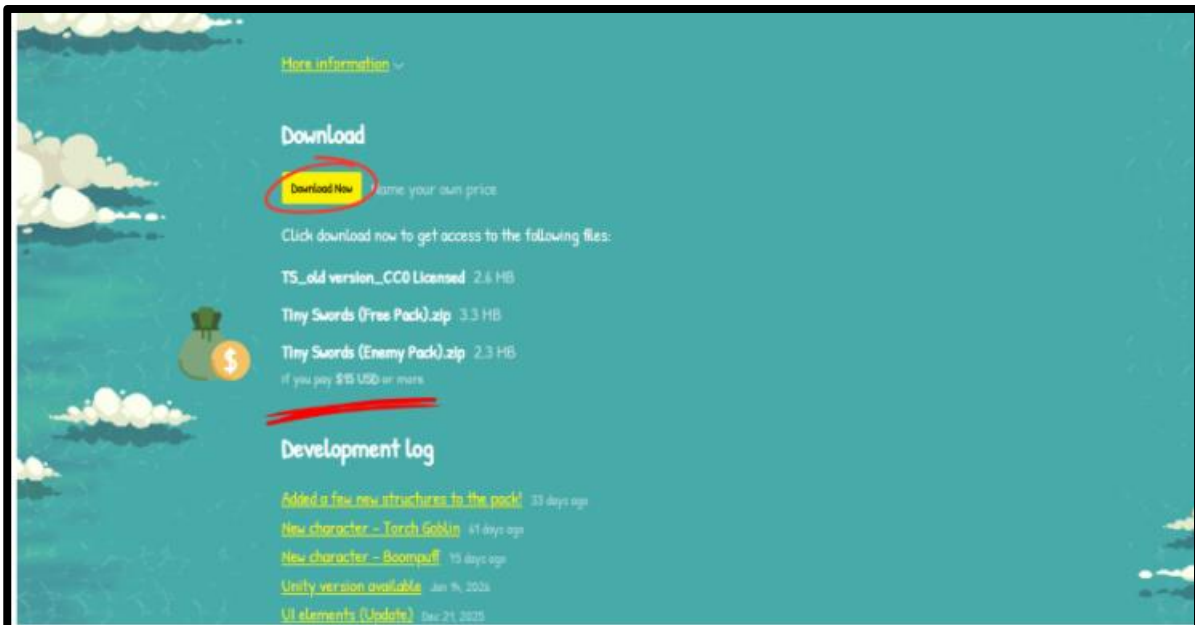
W tym przykładzie zastosowano następujące filtry:



- Cena → Free

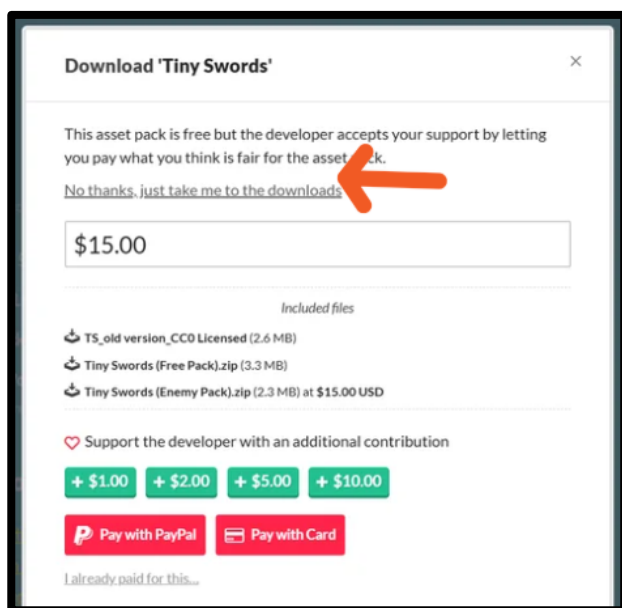
- Rodzaj → Sprites

W instrukcji wykorzystano pierwszy wynik: „Tiny Swords”. Otwórz **jego stronę**, aby **pobrać** pakiet zasobów. Podobnie jak wiele innych **zasobów** pakiet zawiera **wersję bezpłatną** i płatną. Zdecyduj, czy wersja **bezpłatna wystarczy do Twojego projektu**, czy wolisz wersję **płatną z dodatkowymi zasobami**.

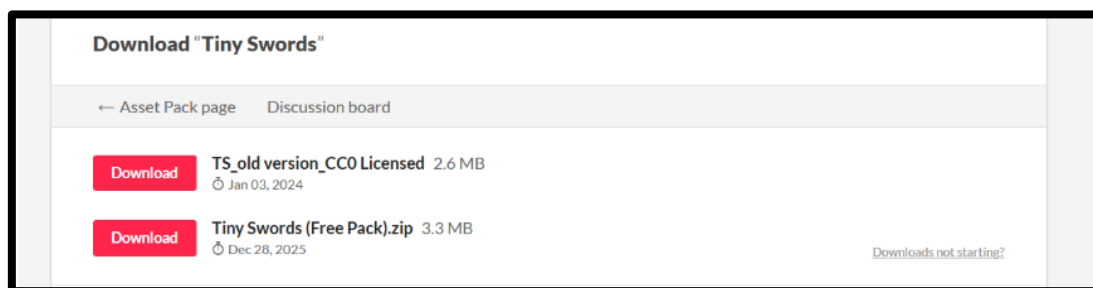




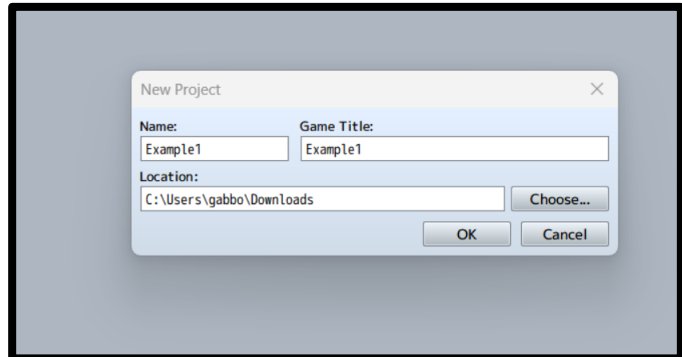
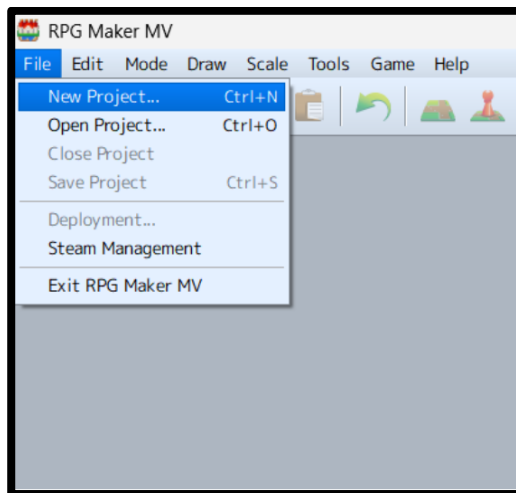
- ♦ **KROK 4:** Kliknij „Download Now”, a następnie „No thanks, just take me to the download”, jeśli **chcesz pobrać wersję** bezpłatną.



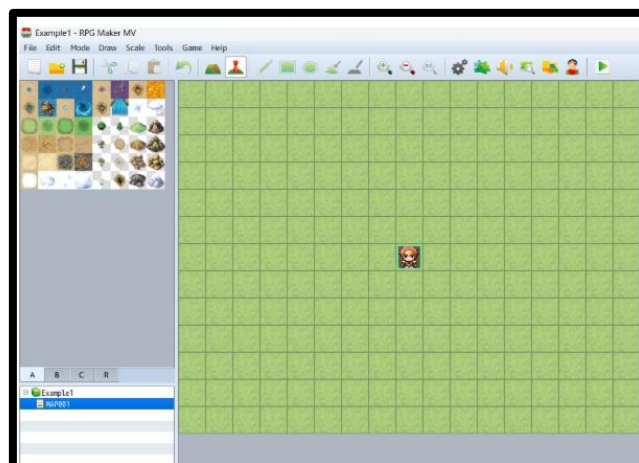
Zasoby zostaną pobrane jako plik ZIP, dlatego **należy je następnie rozpakować**.
Zaleca się utworzenie **nowego folderu** na rozpakowane pliki.



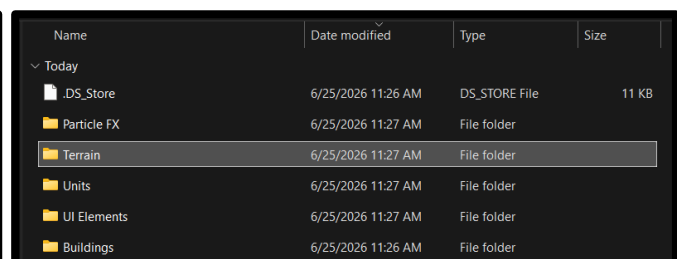
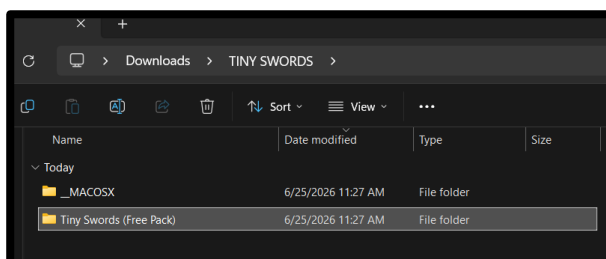
- ♦ **KROK 5:** Otwórz RPG Maker, a następnie kliknij **File** → **New Project** → **nadaj** projektowi **nazwę** → wybierz miejsce na komputerze, w którym ma zostać utworzony folder nowego projektu.



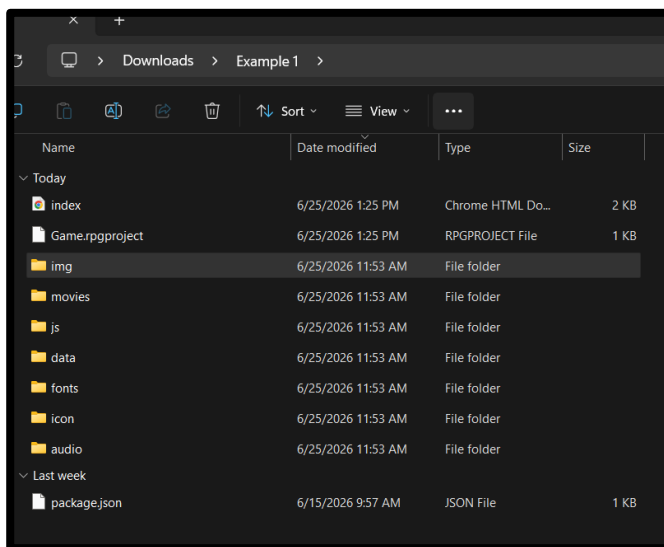
- ♦ **KROK 6:** Po skonfigurowaniu projektu **RPG Maker** automatycznie utworzy **domyślną strukturę** folderów z fabrycznie wczytanymi **zasobami** i otworzy **pustą mapę** początkową gotową do pracy.



- ♦ **KROK 7:** Teraz możesz **dodać pobrane zasoby do nowego** projektu RPG Maker. W tym przykładzie otwieramy **podfolder „Terrain”** w folderze głównym „Tiny Swords (Free Pack)” i **kopiujemy znajdujące się w nim obrazy PNG**.



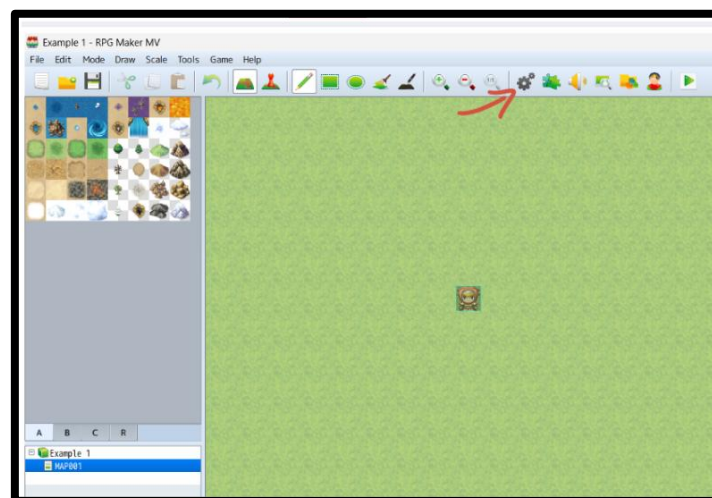
Otwórz folder gry RPG, następnie folder „img” i „TileSet”, po czym wklej tam obrazy z folderu „Terrains”.

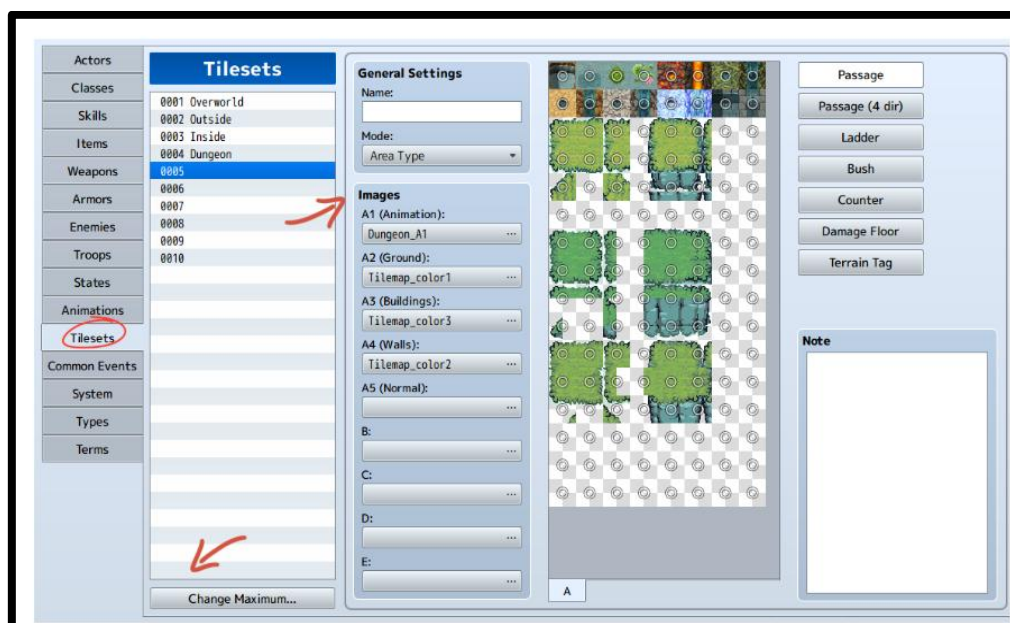


Name	Date modified	Type
Today		
characters	6/25/2026 12:07 PM	File folder
tilesets	6/25/2026 12:06 PM	File folder
pictures	6/25/2026 11:53 AM	File folder
sv_enemies	6/25/2026 11:53 AM	File folder
system	6/25/2026 11:53 AM	File folder
titles1	6/25/2026 11:53 AM	File folder
titles2	6/25/2026 11:53 AM	File folder
battlebacks2	6/25/2026 11:53 AM	File folder
enemies	6/25/2026 11:53 AM	File folder
faces	6/25/2026 11:53 AM	File folder
parallaxes	6/25/2026 11:53 AM	File folder
sv_actors	6/25/2026 11:53 AM	File folder
animations	6/25/2026 11:53 AM	File folder
battlebacks1	6/25/2026 11:53 AM	File folder

Podobnie, aby dodać do **gry pobrane sprite'y postaci „Tiny Swords”**, skopiuj pliki **PNG** z folderu „Units” i wklej je do folderu „project/img/characters/”.

- ♦ **KROK 8:** Użyj wklejonych obrazów PNG w RPG Maker. Otwórz projekt RPG Maker i kliknij ikonę **koła zębatego (Database)**.





Znajdź kartę „**Tileset**”. Kliknij ją, a następnie „**Change Maximum**”, aby dodać nowe puste miejsca na zestawy kafelków. W nowym miejscu, w sekcji „**Images**”, można przypisać obraz wklejony do folderu: kliknij „**A1**”, „**A2**” i wpisz nazwę skopiowanego wcześniej pliku PNG. Powtórz czynność w razie potrzeby. Na koniec kliknij „**Apply**”, a następnie „**Ok**”.

Po kliknięciu „**Ok**” nowe niestandardowe zasoby zostaną w pełni wczytane do bazy danych RPG Maker. Możesz wybrać nowe kafelki z palety edytora i rozpocząć tworzenie własnej mapy albo użyć nowych postaci w zdarzeniach. Choć początkowo procedura może wydawać się niejasna i złożona, po zrozumieniu jej zasad znacznie zwiększa możliwości tworzenia gier wideo bez programowania. Eksperymentuj i łącz dowolną liczbę zasobów z Itch.io!



Dodatkowe materiały edukacyjne i samouczki

- ◆ Oficjalne najczęstsze pytania i dokumentacja Itch.io dla osób tworzących:
<https://itch.io/docs/creators/faq>
- ◆ RPG Maker Web – oficjalne samouczki:
<https://www.rpgmakerweb.com/tutorials>
- ◆ Samouczek wideo – importowanie niestandardowych zasobów do RPG Maker MV: <https://www.youtube.com/watch?v=xLiwKCCvj40>



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowane ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora(-ów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883