

Funkcje RPG Maker MV i edytor zdarzeń



Obszar tematyczny: Wbudowane elementy interaktywne



Silnik gry: RPG Maker MV



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



Dlaczego i kiedy warto korzystać z tego zasobu

RPG Maker MV to silnik do tworzenia gier, który umożliwia projektowanie gier fabularnych i interaktywnych przygód bez znajomości programowania. Łączy wizualny edytor map, bazę danych do zarządzania zawartością gry oraz rozbudowany Event Editor [edytor zdarzeń], pozwalający tworzyć rozgrywkę za pomocą poleceń graficznych zamiast kodu.

Silnik zawiera wbudowane zasoby, takie jak postacie, kafelki, muzyka, efekty dźwiękowe, animacje i elementy interfejsu użytkownika, dzięki czemu osoby początkujące mogą szybko tworzyć kompletne gry. Bardziej zaawansowane osoby mogą dodatkowo dostosowywać projekty za pomocą wtyczek JavaScript.

Jedną z najważniejszych funkcji RPG Maker MV jest Event Editor [edytor zdarzeń], pełniący rolę wizualnego systemu skryptowego. Zdarzenia sterują zachowaniem postaci, obiektów, drzwi, łamigłówek, dialogów, scen przerywnikowych i zadań w całej grze. Edytor oferuje konkretne funkcje, które można łatwo wdrażać i dostosowywać bez programowania.

Platforma jest szczególnie przydatna do:

- ✦ Tworzenia edukacyjnych gier fabularnych i eksploracyjnych;
- ✦ Tworzenia interakcji z postaciami NPC i rozgałęzionych rozmów;
- ✦ Budowania escape roomów i gier logicznych;



- ✦ Nauczania logicznego myślenia poprzez programowanie wizualne.



Zalety

- ◆ Przyjazny interfejs bez kodowania: większość zadań związanych z tworzeniem gry, zdarzeń i interakcji można wykonać za pomocą przystępnych edytorów wizualnych z przejrzystymi funkcjami i możliwością dostosowania.
- ◆ Kompletny silnik gry: oprogramowanie obejmuje narzędzia do tworzenia map, bazę danych, zarządzanie dźwiękiem, animacje, postacie i systemy walki, co umożliwia tworzenie różnorodnych gier.
- ◆ Duży zbiór wbudowanych zasobów: pracę nad grą można rozpocząć od razu, wykorzystując dołączone grafiki, muzykę i efekty dźwiękowe.
- ◆ Elastyczne projektowanie gier: mimo że program powstał z myślą o grach RPG, umożliwia również tworzenie gier przygodowych, powieści wizualnych, gier logicznych i escape roomów.
- ◆ Duża społeczność edukacyjna: w internecie dostępne są tysiące samouczków, szablonów, wtyczek, bezpłatnych zasobów niestandardowych i materiałów społeczności.



Ograniczenia

- ◆ Próg wejścia przy złożonych zdarzeniach: proste interakcje można tworzyć łatwo, lecz większe projekty wymagają starannego planowania i organizacji oraz wyboru i dostosowania konkretnych elementów, aby każda funkcja działała prawidłowo. Duże projekty mogą zawierać setki zdarzeń, dlatego przejrzyste nazewnictwo i porządek są niezbędne, by uniknąć niejasności.
- ◆ Przeznaczony głównie do gier 2D: silnik koncentruje się na dwuwymiarowych grach z widokiem z góry, utrzymanych w klasycznym pikselowym stylu i opartych na mapach siatkowych, a nie na realistycznych środowiskach trójwymiarowych.



- ◆ Bardzo duża liczba szczegółowych funkcji i opcji: osoby początkujące mogą początkowo czuć się przytłoczone liczbą okien, menu i ustawień, nawet podczas tworzenia prostej gry opartej na dialogach.
- ◆ Zaawansowane dostosowanie wymaga wtyczek: niektóre specjalistyczne mechaniki wymagają dodatkowych wtyczek lub znajomości JavaScript, a więc kompetencji programistycznych, przez co nie są dostępne dla osób początkujących.



Karta instruktażowa



Jak korzystać z tego narzędzia

RPG Maker MV opiera się na trzech głównych komponentach:

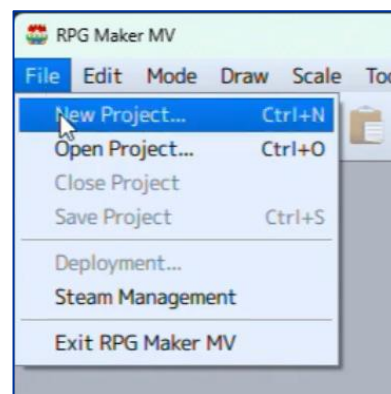
- ✦ **Maps [mapy]** — siatka, na której buduje się świat gry, umieszczając zasoby wizualne w poszczególnych polach.
- ✦ **Database [baza danych]** — interfejs do zarządzania postaciami, przedmiotami, przeciwnikami, umiejętnościami, wspólnymi zdarzeniami, dźwiękiem, zestawami kafelków map i innymi danymi gry.
- ✦ **Events [zdarzenia]** — system oparty na funkcjach, w którym tworzy się interakcje, dialogi, łamigłówki, sceny przerywnikowe i rozgrywkę.

W większości gier edukacyjnych najczęściej używaną funkcją jest Event Editor, ponieważ steruje sposobem interakcji gracza ze światem.



Instrukcja krok po kroku

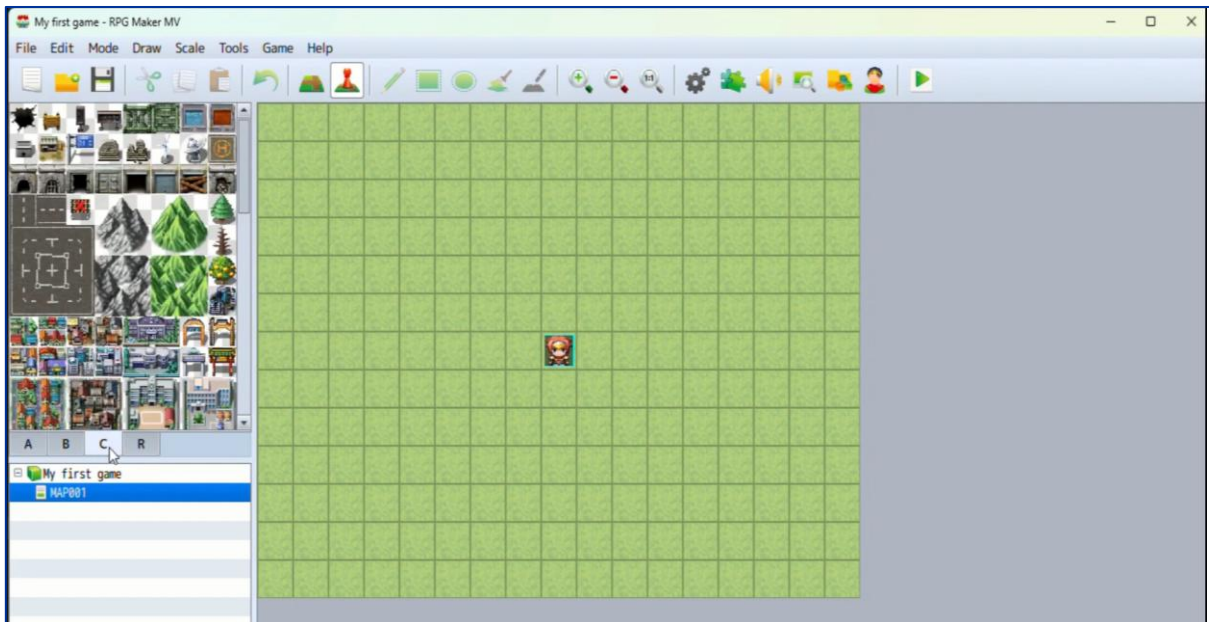
- ✦ **KROK 1:** Otwórz RPG Maker MV i wybierz „New Project” [Nowy projekt]. Wybierz nazwę i lokalizację projektu. Silnik automatycznie utworzy folder projektu zawierający wszystkie zasoby domyślne.



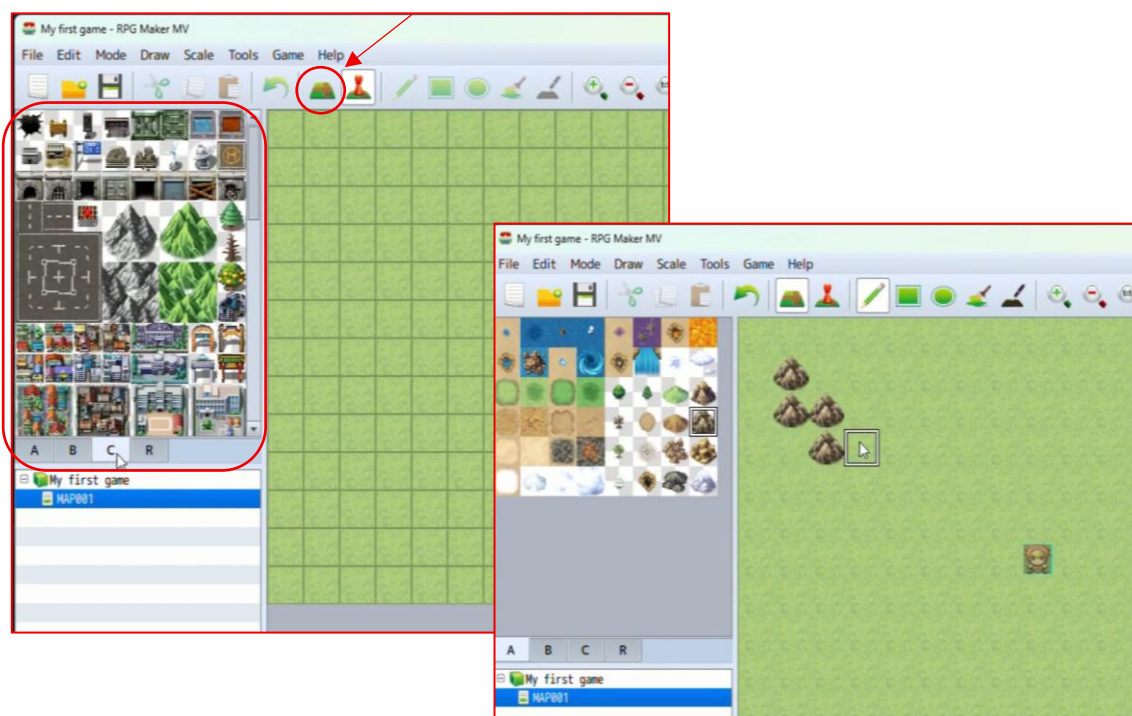
- ✦ **KROK 2:** Zapoznaj się z głównym edytorem, który obejmuje kilka ważnych obszarów:
 - Menu bar [pasek menu] do konfigurowania i dostosowywania interfejsu.
 - Toolbar [pasek narzędzi] zapewniający dostęp do określonych funkcji i narzędzi, takich jak zapisywanie, edytor zdarzeń, baza danych, dostosowywanie postaci i testowanie gry.



- Tile palette [paleta kafelków] po lewej stronie, przedstawiająca dostępne elementy wizualne, które można umieścić na siatce.
- Map list [lista map] do dodawania i edytowania utworzonych map oraz poruszania się między nimi.
- Map grid [siatka mapy] pokazująca mapę gry i rozmieszczenie zdarzeń.

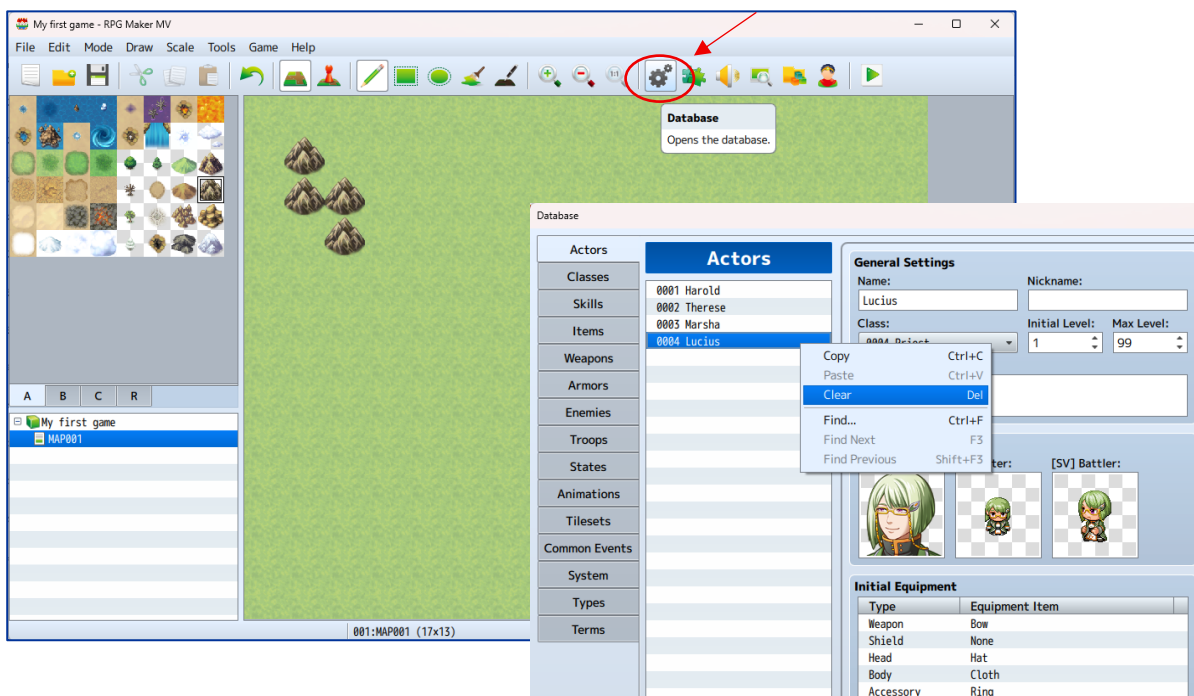


- ★ **KROK 3:** Włącz tryb mapy i zbuduj mapę, wybierając kafelki z panelu bocznego i umieszczając je na mapie. Możesz tworzyć różnorodne dekoracje i środowiska, między innymi krajobrazy zewnętrzne, budynki i pomieszczenia. Gracze będą mogli poruszać się po mapie. Niektóre kafelki nie pozwalają na przejście przez nie.



- ✦ **KROK 4:** Zmodyfikuj postacie, wybierając u góry kartę „Database” [Baza danych]. Możesz dowolnie dostosować postacie za pomocą dostępnych zasobów oraz zapisać elementy wizualne w folderze gry, aby umieścić własne postacie w dialogach i na mapach.

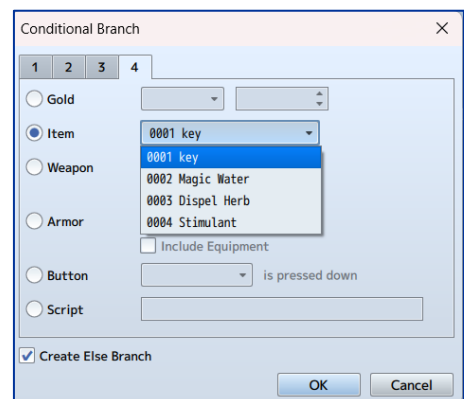
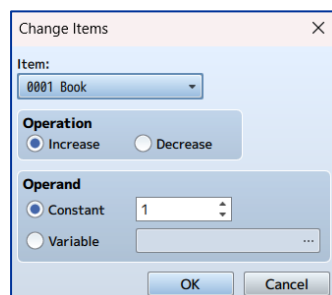
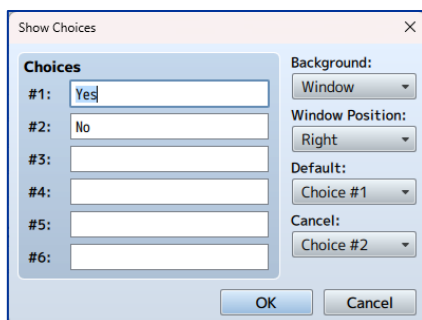
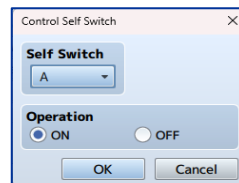
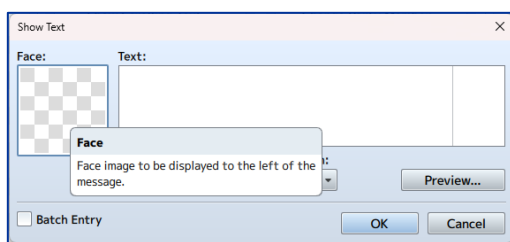
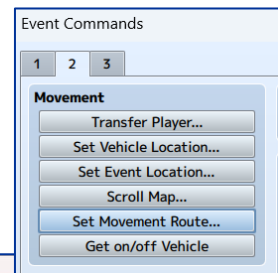
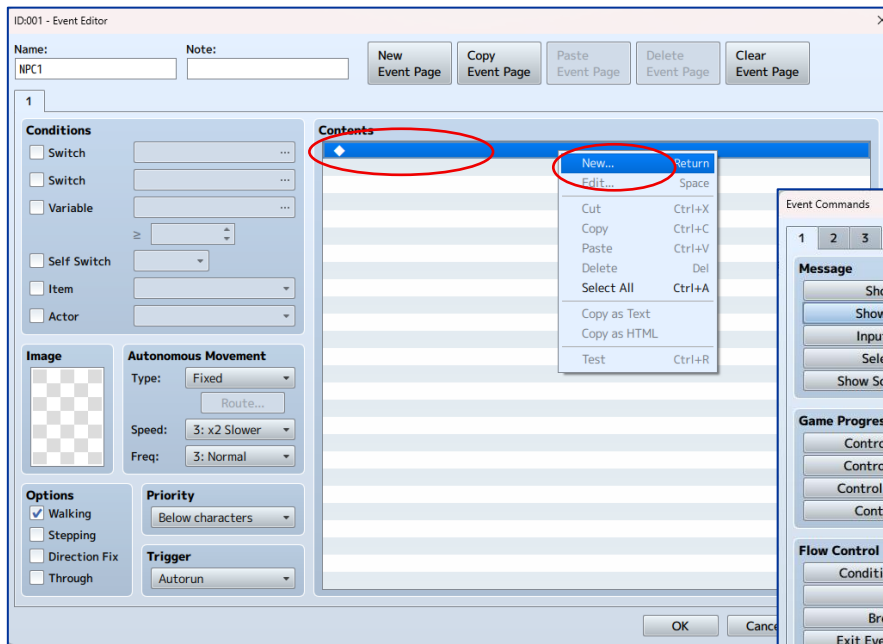
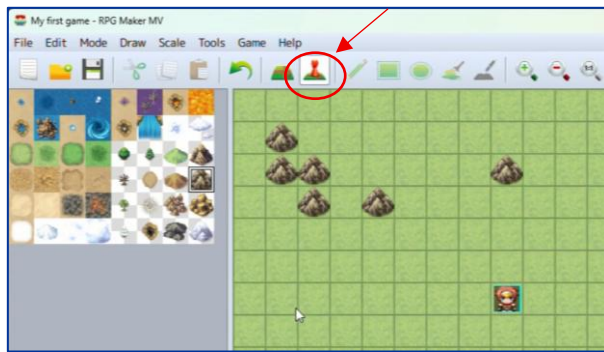
Uwaga: gra domyślna zawiera cztery postacie grywalne. Dostosuj lub usuń poszczególnych „Actors” [bohaterów], klikając ich nazwy prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierając „Clear” [Wyczyść].



✦ **KROK 5:** Utwórz zdarzenie, wybierając „Event Mode” [Tryb zdarzeń]. Kliknij dwukrotnie kafelek, na którym ma nastąpić interakcja. Otworzy się nowe okno Event, w którym można dostosować ustawienia i utworzyć interakcje.

Podstawowe typy zdarzeń obejmują:

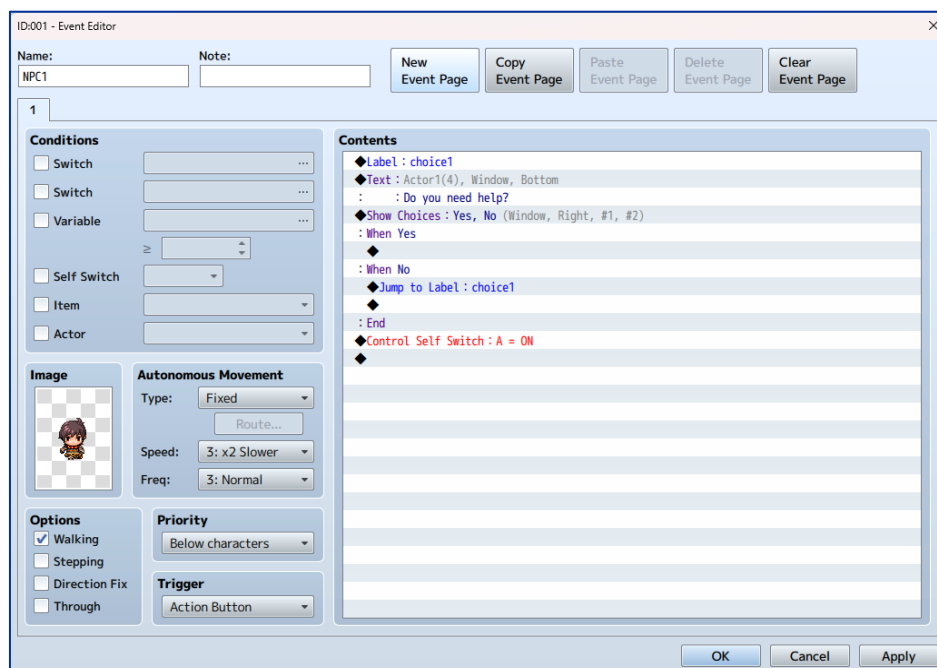
- **Show Text [Pokaż tekst]:** tworzy dialog z postacią niezależną.
- **Show Choices [Pokaż wybory]:** tworzy interakcję wielokrotnego wyboru w dialogu.
- **Change Items [Zmień przedmioty]:** pozwala graczom znaleźć lub odłożyć określony przedmiot.
- **Transfer Player [Przenieś gracza]:** przenosi gracza na inną mapę.
- **Control Self Switch [Steruj przełącznikiem lokalnym]:** zapobiega powtarzaniu się zdarzeń przez przejście do drugiej strony zdarzenia w tym samym oknie.
- **Common Event [Wspólne zdarzenie]:** prowadzi do powtarzalnego zdarzenia utworzonego na karcie Common Event w bazie danych.
- **Conditional Branch [Gałąź warunkowa]:** tworzy zdarzenie warunkowe określające warunki jego uruchomienia, na przykład ukończenie wcześniejszego zdarzenia lub znalezienie przedmiotu.





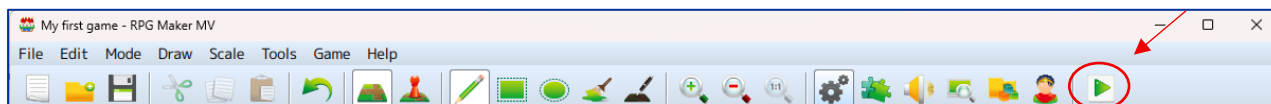
★ **KROK 6:** Skonfiguruj zdarzenie, dostosowując ustawienia w oknie Event:

- Dodaj Image [obraz] zdarzenia, jeśli kafelek Event ma przedstawiać element wizualny, taki jak postać, drzwi lub przedmiot.
- Dostosuj Autonomous Movement [ruch autonomiczny], jeśli Event ma poruszać się po mapie lub pozostać na tym samym kafelku.
- Dostosuj Priority [priorytet], aby określić, czy gracz może przejść przez zdarzenie, czy zostanie przez nie zablokowany.
- Dostosuj typ Trigger [wyzwalacz], zależnie od tego, czy zdarzenie ma się uruchomić po wejściu gracza na kafelek (Player Touch), po interakcji gracza (Action Touch), automatycznie po wejściu na mapę (Autorun), czy równolegle z innymi zdarzeniami (Parallel).



★ **KROK 7:** Regularnie testuj grę przyciskiem „Playtest” i wchodź w interakcję z każdym kafelkiem oraz zdarzeniem, aby sprawdzić, czy:

- Wyzwalacze, dialogi, wybory i gałęzie warunkowe działają zgodnie z założeniami;
- Ruch gracza i elementy otoczenia zachowują się prawidłowo;
- Dźwięki i przejścia pojawiają się we właściwym momencie.



Dodatkowe materiały edukacyjne i samouczki

- ◆ Strona produktu i opis RPG Maker MV:
<https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>
- ◆ Oficjalna strona pomocy RPG Maker MV z instrukcjami dotyczącymi najważniejszych funkcji: https://rpgmakerofficial.com/product/MV_Help/
- ◆ Samouczek RPG Maker MV dotyczący najważniejszych komponentów edytora: https://rpgmakerofficial.com/product/MV_Help/page/01_03.html
- ◆ Samouczki RPG Maker MV dotyczące określonych mechanik i celów:
<https://www.rpgmakerweb.com/category/tutorials>
- ◆ Samouczki wideo społeczności dotyczące różnych funkcji RPG Maker MV:
https://rpgmaker.fandom.com/wiki/Unofficial_Tutorials/RPG_Maker_MV/Suggested_YouTube_Videos



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie poglądami i opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883