

„RPG Maker MV“ funkcijos ir įvykių redaktorius



Teminė sritis: integruotos interaktyviosios funkcijos



Žaidimo kūrimo platforma: RPG Maker MV



Nuoroda: <https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg->



Kodėl ir kada naudoti šį įrankį

„RPG Maker MV“ – tai žaidimų kūrimo programa, skirta vaidmenų **žaidimams ir interaktyviems nuotykiams** kurti be programavimo žinių. Joje sujungtas vaizdinis **žemėlapių redaktorius, žaidimo turinio valdymo duomenų bazė ir galingas įvykių redaktorius**, leidžiantis kurti žaidimo eigą naudojant grafines komandas, o ne programinį kodą.

Programoje jau yra **integruotų išteklių, tokių kaip veikėjai, aplinkos elementai, muzika, garso efektai, animacijos ir naudotojo sąsajos elementai**, leidžiantys pradedantiesiems greitai kurti pilnaverčius žaidimus. Pažangesni vartotojai gali dar labiau pritaikyti savo projektus naudodami „JavaScript“ papildinius.

Viena svarbiausių „RPG Maker MV“ funkcijų yra įvykių redaktorius, kuris veikia kaip vizualinė scenarijų sistema. Įvykiai valdo veikėjų, objektų, galvosūkių, dialogų, vaizdo intarpų ir užduočių veikimą viso žaidimo metu. Jis siūlo konkrečias funkcijas, kurias galima lengvai įdiegti ir pritaikyti be programavimo.

Ši programa ypač naudinga:

- ✦ Kurti pasakojimu paremtus edukacinius ir tyrinėjimo tipo žaidimus;



- ✦ Kurti NPC veikėjų sąveikas ir dialogus su pasirinkimais;
- ✦ Kurti pabėgimo kambarius ir galvosūkių žaidimus;

Lavinti loginį mąstymą naudojant vaizdinį programavimą.



Stipriosios pusės

Pradedantiesiems draugiška sąsaja be programavimo

Daugumą žaidimo kūrimo užduočių, įvykių ir sąveikų galima atlikti naudojant aiškius vaizdinius redaktorius su lengvai pritaikomomis funkcijomis.

Pilnai sukomplektuotas žaidimo variklis

Programa apima žemėlapių kūrimo įrankius, duomenų bazę, garso valdymo priemones, animacijas, veikėjus ir kovų sistemas, leidžiančias kurti įvairių tipų žaidimus.

Platus integruotų išteklių rinkinys

Naudotojai gali iš karto pradėti kurti žaidimus naudodami programoje esančią grafiką, muziką ir garso efektus.

Lankstus žaidimų kūrimas

Nors programa sukurta vaidmenų žaidimams (RPG), ja taip pat galima kurti nuotykių žaidimus, vaizdinius romanus, galvosūkių žaidimus ir virtualius pabėgimo kambarius.

Didelė mokymosi bendruomenė

Internete galima rasti tūkstančius instrukcijų, šablonų, papildinių, nemokamų papildomų išteklių ir kitų bendruomenės sukurtų mokymosi išteklių.



Apribojimai

Sudėtingesnių įvykių kūrimas reikalauja daugiau mokymosi

Paprastas sąveikas sukurti lengva, tačiau didesniems projektams reikalingas kruopštus planavimas ir organizavimas. Be to, konkrečius elementus reikia tinkamai pasirinkti ir pritaikyti, kad kiekviena funkcija veiktų sklandžiai. Dideliuose



projektuose gali būti šimtai įvykių, todėl, siekiant išvengti painiavos, būtina juos aiškiai pavadinti ir tvarkingai organizuoti.

Skirta daugiausia 2D žaidimams

Programa orientuota į 2D žaidimus su vaizdu iš viršaus, klasikine pikseline grafika ir tinklelio principu kuriamais žemėlapiais, o ne į realistiškas trimates aplinkas.

Platus funkcijų ir nustatymų pasirinkimas

Pradedantiesiems iš pradžių gali pasirodyti, kad per daug langų, meniu ir nustatymų, net ir kuriant paprastą dialogu paremtą žaidimą.

Išplėstiniam pritaikymui reikalingi papildiniai

Kai kuriems specializuotiems mechanikams reikalingi papildomi papildiniai arba „JavaScript“ žinios, o tam reikia programavimo patirties, todėl tai nėra prieinama pradedantiesiems.



Naudojimo instrukcija



Kaip naudoti šį įrankį

„RPG Maker MV“ yra sudarytas iš trijų pagrindinių komponentų:

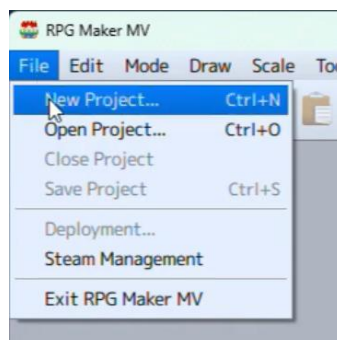
- ✦ **Žemėlapiai** – tinkleliu sudaryta erdvė, kurioje kuriamas žaidimo pasaulis, kiekviename langelyje išdėstant vaizdinius elementus.
- ✦ **Duomenų bazė** – sąsaja, kurioje valdomi veikėjai, daiktai, priešai, gebėjimai, bendrieji įvykiai, garso įrašai, žemėlapių elementų rinkiniai ir kiti žaidimo duomenys.
- ✦ **Įvykiai** – funkcijomis pagrįsta sistema, skirta kurti sąveikas, dialogus, galvosūkius, vaizdo intarpus ir žaidimo eigą.

Daugumoje edukacinių žaidimų įvykių redaktorius yra dažniausiai naudojama funkcija, nes jis valdo žaidėjo sąveiką su žaidimo pasauliu.



Naudojimo žingsniai

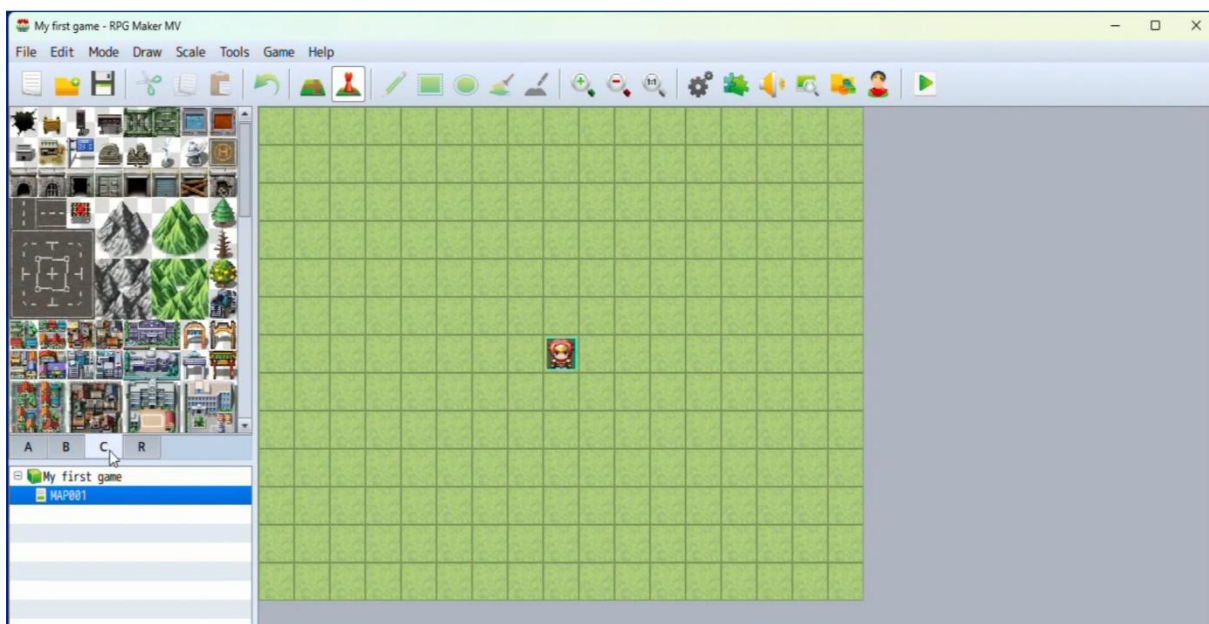
- ✦ **1 ŽINGSNIS.** Atidarykite „RPG Maker MV“ ir pasirinkite parinktį „Naujas projektas“. Nurodykite projekto pavadinimą ir išsaugojimo vietą. Programa automatiškai sukurs projekto aplanką su visais numatytaisiais ištekliais.



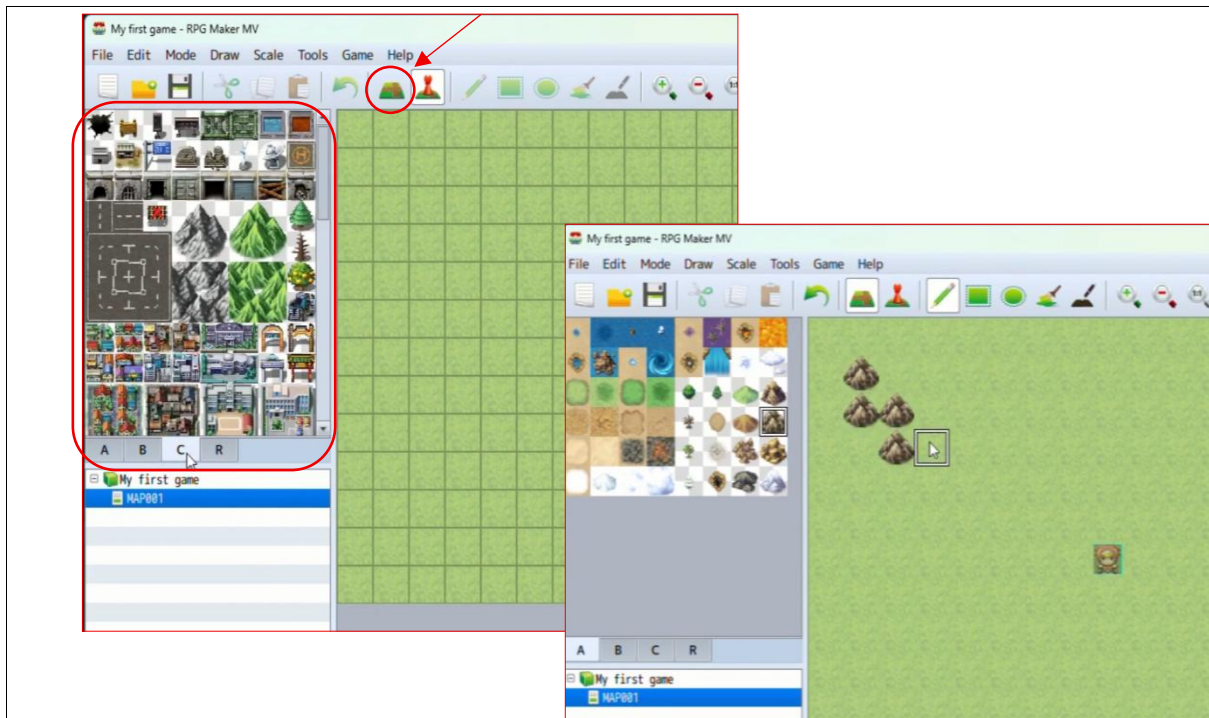
- ✦ **2 ŽINGSNIS.** Susipažinkite su pagrindiniu redaktoriumi, kurį sudaro kelios svarbios sritys:
 - Meniu juosta – skirta programos sąsajai ir nustatymams valdyti.



- Įrankių juosta – suteikia prieigą prie įvairių funkcijų ir įrankių, tokių kaip projekto išsaugojimas, įvykių redaktorius, duomenų bazė, veikėjų redagavimas ir bandomasis paleidimas.
- Elementų paletė kairėje pusėje – joje pateikiami grafiniai elementai, kuriuos galima išdėstyti žemėlapio tinklelyje.
- Žemėlapių sąrašas – skirtas kurti, redaguoti ir naršyti tarp skirtingų projekto žemėlapių.
- Žemėlapio tinklelis – skirtas peržiūrėti žaidimo žemėlapij ir jame išdėstyti įvykius.

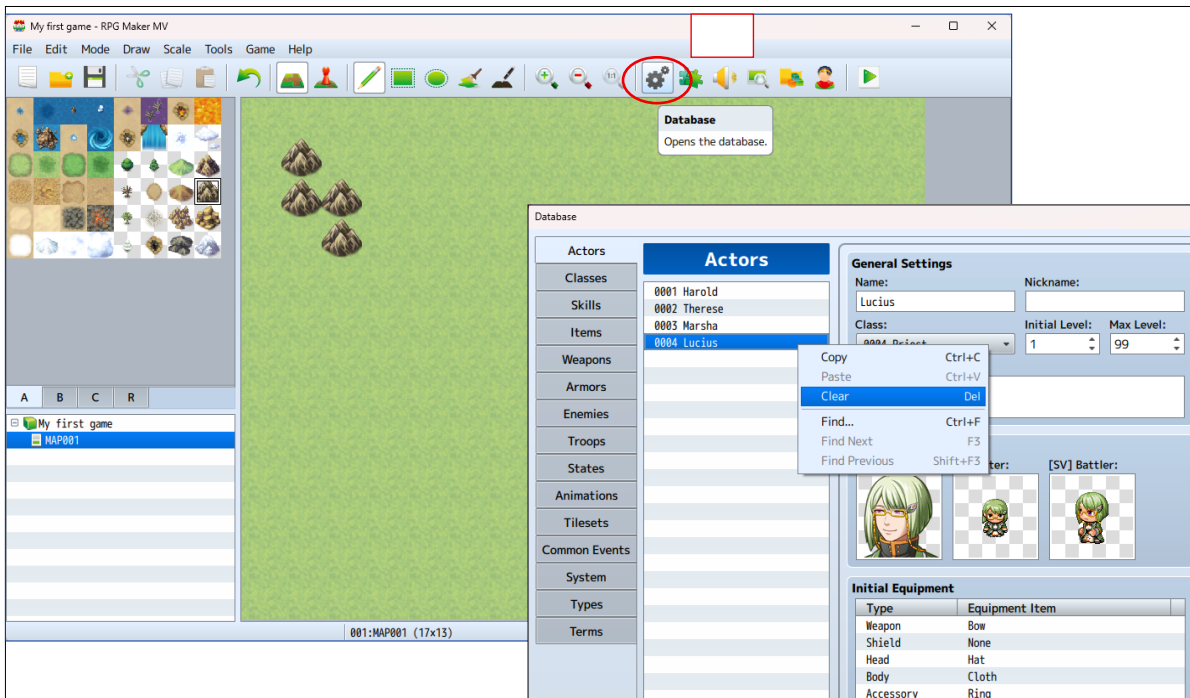


- ✦ **3 ŽINGSNIS.** Įjunkite žemėlapio redagavimo režimą ir pradėkite kurti žemėlapij. Pasirinkite elementus iš šoninės paletės ir išdėstykite juos žemėlapio tinklelyje. Taip galite kurti įvairias aplinkas – lauko teritorijas, pastatus, kambarius ir kt. Žaidėjai galės judėti po sukurtą žemėlapij, tačiau kai kurie elementai bus neprieinami ir pro juos pereiti nebus galima.



- ★ **4 ŽINGSNIS.** Norėdami redaguoti veikėjus, viršuje pasirinkite skirtuką „Duomenų bazė“. Galite juos pritaikyti pagal savo poreikius naudodami integruotus išteklius arba išsaugoti savo grafinius elementus žaidimo aplanke ir naudoti juos dialoguose bei žemėlapiuose.

Pastaba. Pagal numatytuosius nustatymus žaidime yra keturi žaidžiami veikėjai. Norėdami juos pakeisti arba pašalinti, dešiniuoju pelės mygtuku spustelėkite norimo veikėjo pavadinimą skiltyje „Veikėjai“ ir pasirinkite „Išvalyti“.



✦ **5 ŽINGSNIS.** Sukurkite įvykį pasirinkę režimą „Įvykių režimas“. Dukart spustelėkite bet kurį žemėlapių langelį, kuriame norite sukurti sąveiką. Atsidarys naujas įvykio langas, kuriame galėsite keisti nustatymus ir kurti sąveikas. Pagrindiniai įvykių tipai::

- **Rodyti tekstą** – Sukurkite dialogą su nežaidžiamu veikėju.
- **Rodyti pasirinkimus** – sukurkite kelių atsakymų sąveiką dialoge.
- **Keisti daiktus:** leidžia žaidėjams rasti arba numesti konkretų daiktą.
- **Perkelti žaidėją** – Perkelia žaidėją į kitą žemėlapij.
- **Valdyti vietinį jungiklį** – užtikrina, kad įvykis nesikartotų, nukreipiant į kitą to paties įvykio puslapį.
- **Bendrasis įvykis** – paleidžia pakartotinai naudojamą įvykį, sukurtą duomenų bazės skiltyje „Bendrieji įvykiai“
- **Sąlyginė šaka** – sukuria sąlyginį įvykį, kuris nustato, kokiomis sąlygomis įvykis bus aktyvuotas (jei ankstesnis įvykis jau įvykdytas arba rastas konkretus daiktas).



My first game - RPG Maker MV

File Edit Mode Draw Scale Tools Game Help

1

Conditions

- ☐ Switch
- ☐ Switch
- ☐ Variable
- ☐ Self Switch
- ☐ Item
- ☐ Actor

Image

Autonomous Movement

Type: Fixed

Speed: 3: x2 Slower

Freq: 3: Normal

Options

- ☒ Walking
- ☐ Stepping
- ☐ Direction Fix
- ☐ Through

Priority

Below characters

Trigger

Autorun

Contents

New... Edit... Cut Copy Paste Delete Select All Copy as Text Copy as HTML Test

Event Commands

1 2 3

Movement

- Transfer Player...
- Set Vehicle Location...
- Set Event Location...
- Scroll Map...
- Set Movement Route...
- Get on/off Vehicle

Event Commands

1 2 3

Message

- Show Text...
- Show Choices...
- Input Number...
- Select Item...
- Show Scrolling Text...

Party

- Change Gold...
- Change Items...
- Change Weapons...
- Change Armors...
- Change Party Member...

Game Progression

- Control Switches...
- Control Variables...
- Control Self Switch...
- Control Timer...

Actor

- Change HP...
- Change MP...
- Change TP...
- Change State...
- Recover All...
- Change EXP...
- Change Level...
- Change Parameter...
- Change Skill...
- Change Equipment...
- Change Name...
- Change Class...
- Change Nickname...
- Change Profile...

Flow Control

- Conditional Branch...
- Loop
- Break Loop
- Exit Event Processing
- Common Event...
- Label...
- Jump to Label...
- Comment...

Show Text

Face: Text:

Face

Face image to be displayed to the left of the message.

Batch Entry

Preview...

OK Cancel

Show Choices

Choices

- #1: Yes
- #2: No
- #3:
- #4:
- #5:
- #6:

Background: Window

Window Position: Right

Default: Choice #1

Cancel: Choice #2

OK Cancel

Control Self Switch

Self Switch

A

Operation

- ☒ ON
- ☐ OFF

OK Cancel

Change Items

Item: 0001 Book

Operation

- ☒ Increase
- ☐ Decrease

Operand

- ☒ Constant 1
- ☐ Variable

OK Cancel

Conditional Branch

1 2 3 4

- ☐ Gold
- ☒ Item
- ☐ Weapon
- ☐ Armor
- ☐ Button
- ☐ Script

0001 key

0002 Magic Water

0003 Dispel Herb

0004 Stimulant

Include Equipment

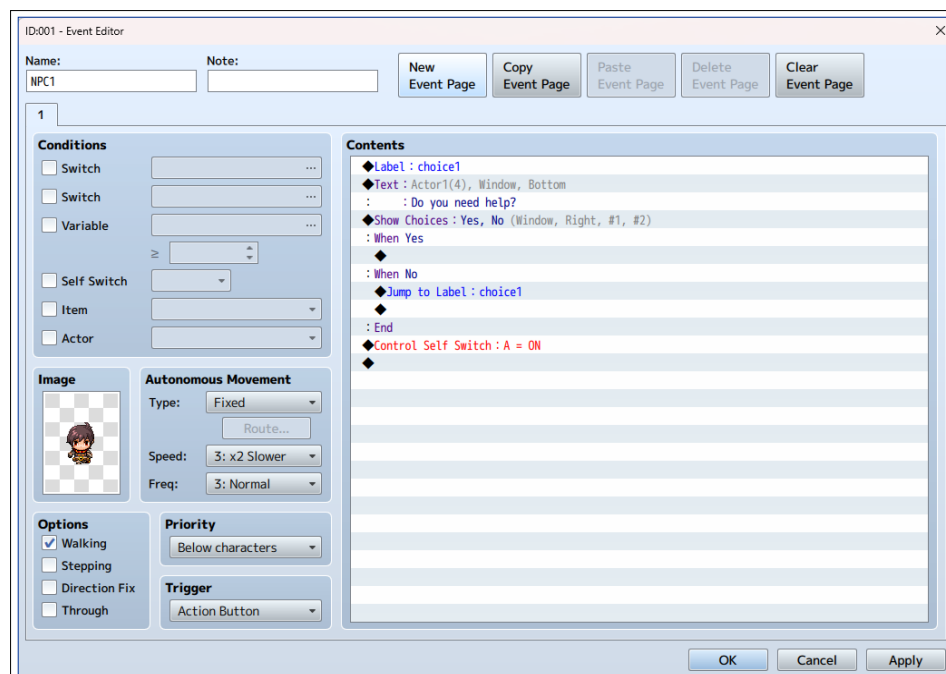
is pressed down

Create Else Branch

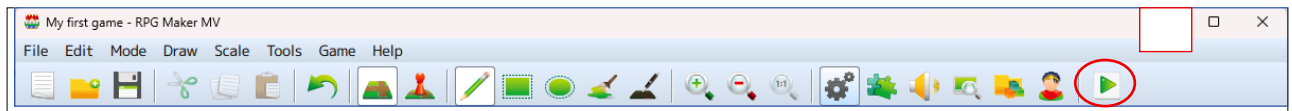
OK Cancel



- ★ **6 ŽINGSNIS.** Sukonfigūruokite įvykį, nustatydami reikiamas parinktis įvykio lange
 - Pridėkite įvykio vaizdą, jei norite, kad įvykio langelyje būtų rodomas vaizdinis elementas (veikėjas, durys, daiktas ir kt.).
 - Prireikus pakoreguokite autonominio judėjimo nustatymus, jei norite, kad įvykis judėtų po žemėlapį arba liktų toje pačioje vietoje.
 - Pakoreguokite prioriteto nustatymus, jei norite, kad žaidėjas galėtų pereiti per įvykį arba būtų jo sustabdomas.
 - Pakoreguokite aktyvavimo būdą, pasirinkdami, kada įvykis bus paleidžiamas: žaidėjui užėjus ant jo (Žaidėjo prisilietimas), žaidėjui su juo sąveikaujant (Veiksmo mygtukas), automatiškai žaidėjui įėjus į žemėlapį (Automatinis paleidimas) arba lygiagrečiai su kitais įvykiais (Lygiagretus vykdymas)



- ★ **7 ŽINGSNIS.** Reguliariai išbandykite žaidimą naudodami mygtuką „Bandomasis paleidimas“ ir patikrinkite kiekvieną žemėlapio langelį bei įvykį, kad įsitikintumėte, jog:
 - Aktyvavimo būdai, dialogai, pasirinkimai ir sąlyginės šakos veikia taip, kaip numatyta;
 - Žaidėjo judėjimas ir aplinkos elementai veikia tinkamai;
 - Garso efektai ir perėjimai paleidžiami tinkamu metu.



Papildomi mokymosi šaltiniai ir instrukcijos

- ◆ „RPG Maker MV“ produkto puslapis ir aprašymas:
<https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>
- ◆ Oficialus „RPG Maker MV“ pagalbos puslapis su instrukcijomis apie pagrindines funkcijas: https://rpgmakerofficial.com/product/MV_Help/
- ◆ „RPG Maker MV“ instrukcija apie pagrindinius redaktoriaus komponentus:
https://rpgmakerofficial.com/product/MV_Help/page/01_03.html
- ◆ „RPG Maker MV“ instrukcijos apie konkrečias žaidimo mechanikas ir jų kūrimą: <https://www.rpgmakerweb.com/category/tutorials>
- ◆ Bendruomenės sukurti vaizdo įrašai apie įvairias „RPG Maker MV“ funkcijas:
https://rpgmaker.fandom.com/wiki/Unofficial_Tutorials/RPG_Maker_MV/Suggested_YouTube_Videos



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: KA220-YOU-000286883