

ITCH.IO



Teminė sritis: žaidimų publikavimo ir platinimo platforma



Žaidimų kūrimo įrankis: RPG MAKER MV



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



Kodėl ir kada naudoti šį įrankį

Itch.io – tai internetinė platforma, **leidžianti naudotojams ieškoti, atsisiųsti ir platinti nepriklausomų kūrėjų** (indie) žaidimus, žaidimų išteklius ir kitą su žaidimų kūrimu susijusį turinį.

Itch.io pirmiausia yra žaidimų publikavimo ir platinimo platforma, o ne jų kūrimo įrankis. Ji veikia kaip **atvira prekyvietė ir talpinimo platforma**, kurioje galima rasti tiek nemokamų, tiek mokamų žaidimų, išteklių ir įrankių.

Ši platforma ypač naudinga kūrėjams, **norintiems savarankiškai publikuoti savo žaidimus arba ieškantiems įkvėpimo ir naujų išteklių**, kuriuos galėtų panaudoti savo projektuose.

Kadangi platformoje gausu naudingų išteklių, tokių kaip pikselių grafika („pixel art“), animacijos, veikėjai ir kt., „**Itch.io**“ **gali gerokai palengvinti žaidimų kūrimą be programavimo**. Atsisiuntę suderinamus išteklius, galite juos lengvai integruoti į „RPG Maker“ ar kitas žaidimų kūrimo platformas, taip sutaupydami laiko ir sumažindami kūrimo išlaidas.



Stipriosios pusės

Ne „Itch.io“ leidžia kūrėjams nemokamai įkelti žaidimus ir išteklius bei patiems nustatyti jų kainą – siūlyti juos nemokamai arba taikyti modelį „mokėk, kiek nori“.



Tai reiškia, **kad daugelį išteklių**, skirtų žaidimų be programavimo suasmeninimui, galima atsisiųsti nemokamai.

Nuolatinis įkvėpimo šaltinis

Jei neturite idėjų, kaip sukurti žaidimą ar kokius įrankius naudoti, galite lengvai pasisemti įkvėpimo iš kitų kūrėjų žaidimų.

Platus išteklių pasirinkimas

Platformoje rasite **daugybę paruoštų naudoti išteklių** – veikėjų grafiką (sprites), garso efektus, muziką, šablonus, animacijas, pikselių grafiką („pixel art“) ir kt. Jie padeda kurti dinamiškesnius, išsamesnius ir patrauklesnius žaidimus. mokama naudoti.



Apribojimai

Tai nėra žaidimų kūrimo įrankis

„Itch.io“ **negalima naudoti žaidimui kurti nuo nulio** – tam pirmiausia reikalingas atskiras žaidimų kūrimo įrankis (angl. game engine).

Nevienoda išteklių kokybė

Išteklių kokybė ir išbaigtumas labai skiriasi, todėl be išankstinės atrankos rasti tinkamiausius gali būti sudėtinga.

Ne visi ištekliai yra nemokami

Nors daugelį išteklių galima atsisiųsti nemokamai, kai kurie naudingesni ar kokybiškesni žaidimų be programavimo ištekliai yra mokami.

Tsisiuntimo procesas

Kartais **ištekliai neatsisiunčiami tiesiogiai iš „Itch.io“** – naudotojas nukreipiamas į kitas interneto svetaines, todėl naudojimosi platforma saugumas gali būti mažesnis.

Skirtingos naudotojo licencijos

Skirtingiems ištekliais gali būti taikomos skirtingos licencijos, kurios gali riboti jų naudojimo galimybes. Todėl prieš naudojant bet kurį išteklių projekte **svarbu visada patikrinti jo licencijos sąlygas**.



Naudojimosi instrukcija



Kaip naudotis šiuo įrankiu

„Itch.io“ gali būti naudojama įvairiais būdais kuriant žaidimus be programavimo:

- 1. Kaip išteklių biblioteka:** naršykite platformoje, ieškokite, filtruokite ir atsisiųskite grafinius išteklius (spritus, plytelių rinkinius (tilesets)), garso efektus ar muzikos paketus, atitinkančius jūsų kuriamo žaidimo temą.
- 2. Kaip publikavimo platforma:** eksportuokite baigtą projektą iš savo žaidimų kūrimo įrankio (pvz., RPG Maker MV) ir įkelkite jį į Itch.io, kad žaidimą būtų galima žaisti tiesiog naršyklėje arba atsisiųsti viešam naudojimui.

within a non coding game development:

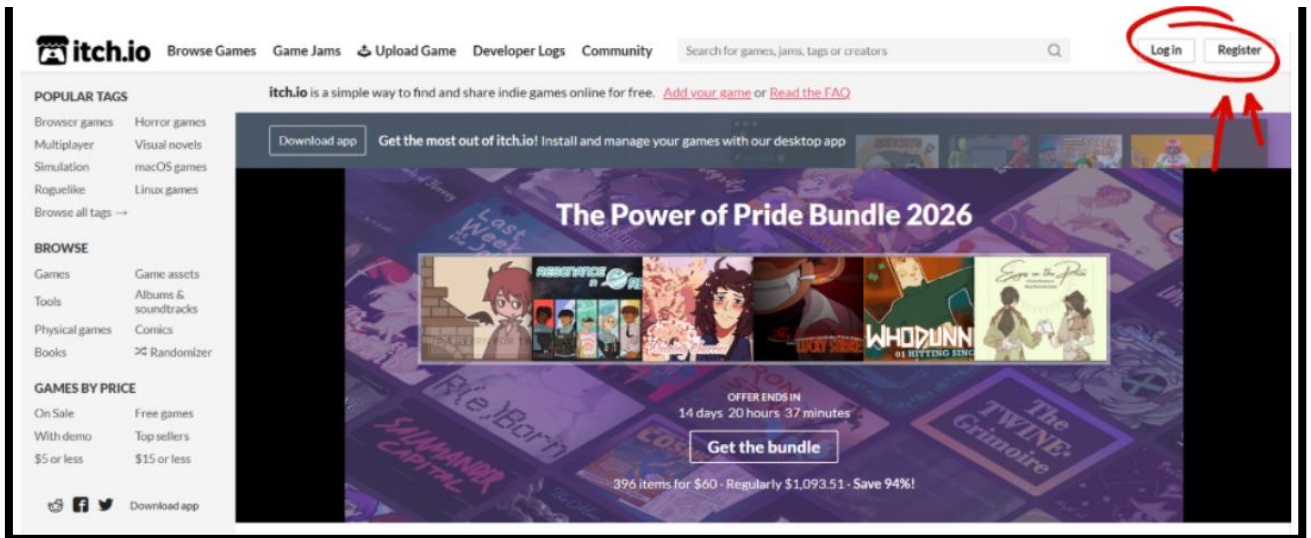
- 1. As an Asset Store:** Browsing the platform to search, filter, and download graphics (sprites, tilesets), sound effects, or music packs that match the theme of your game.
- 2. As a Publishing Platform:** Exporting your final project from your game engine (e.g., RPG Maker MV) and uploading it to Itch.io, to make it playable directly in the browser or downloadable for the public.

Šiame **žingsnis po žingsnio vadove daugiausia dėmesio** skiriama pirmajam būdui – parodoma, kaip „Itch.io“ rasti nemokamų grafinių išteklių ir tinkamai juos susisteminti „RPG Maker MV“ aplankų struktūroje, kad galėtumėte pritaikyti savo žaidimo pasaulius ir veikėjus

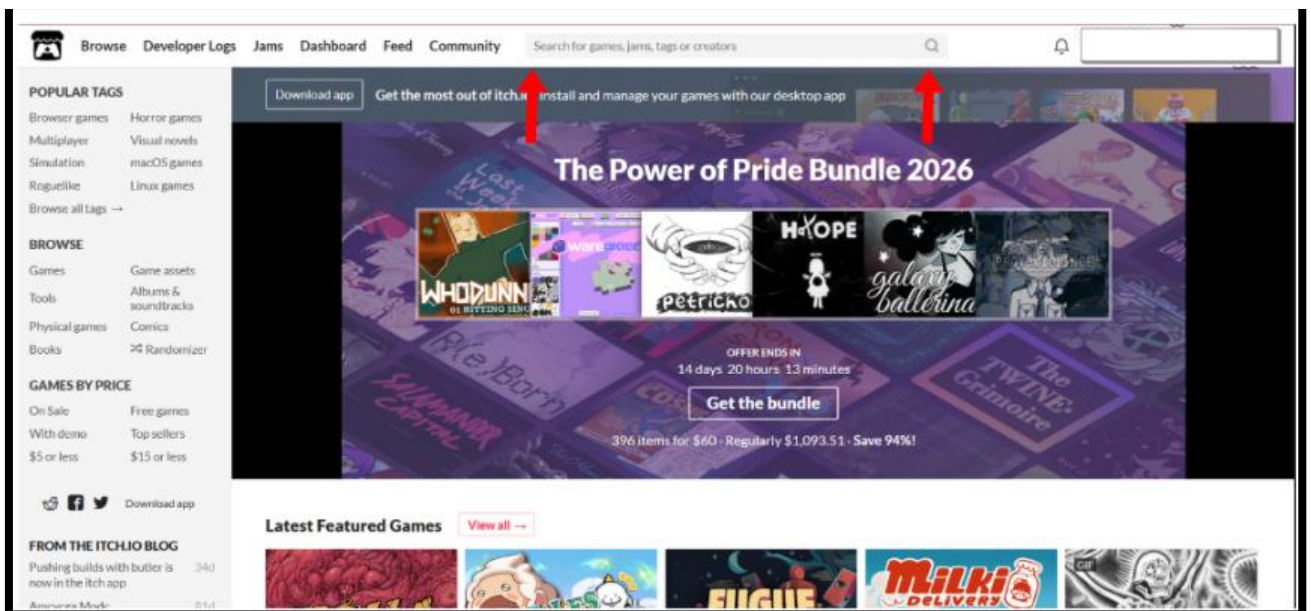


Žingsnis po žingsnio vadovas

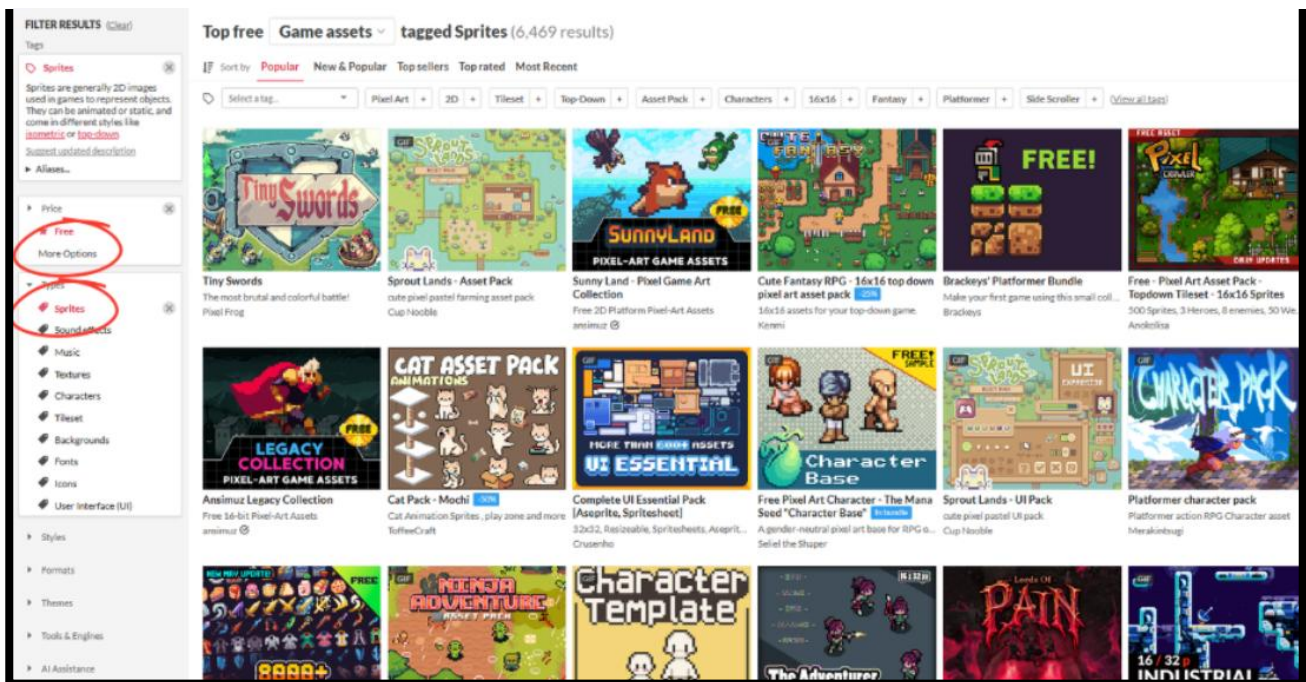
- ♦ **1 žingsnis:** Atidarę svetainę, **galite prisijungti prie savo paskyros arba susikurti naują**, kaip parodyta toliau pateiktame paveikslėlyje.



- ♦ **2 žingsnis:** Pagrindiniame puslapyje **galite pradėti ieškoti norimų išteklių**. Galite slinkti puslapį žemyn ir naršyti siūlomą turinį arba naudotis paieškos laukeliu, **jei ieškote konkrečių išteklių**.



- ♦ **3 žingsnis:** Taip pat galite naudoti filtrus, kad susiaurintumėte paieškos rezultatus. Galima filtruoti pagal kainą, išteklių tipą, stilių, formatą, temą ir kitus kriterijus.



Šiame pavyzdyje naudojami šie filtrai:

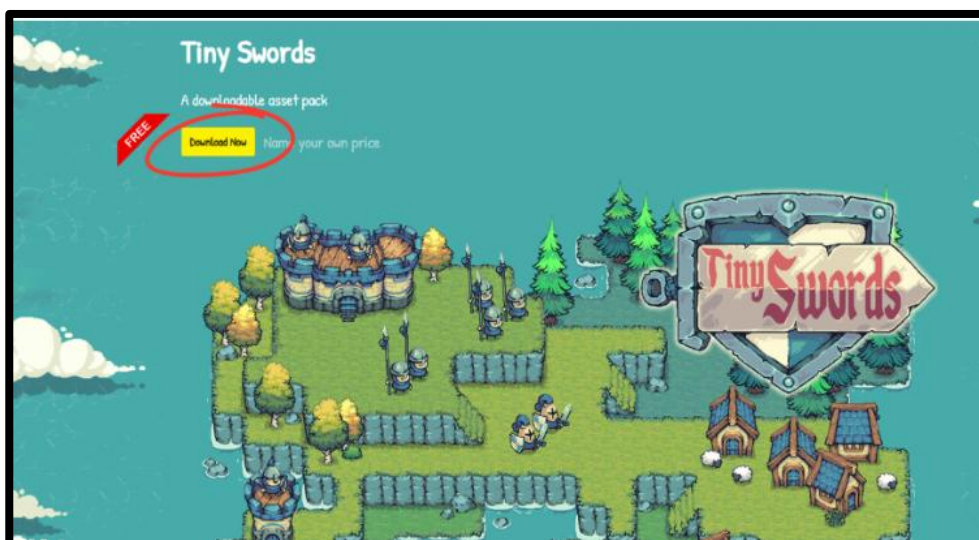
- Kaina → Nemokama
- Tipas → Veikėjų grafika

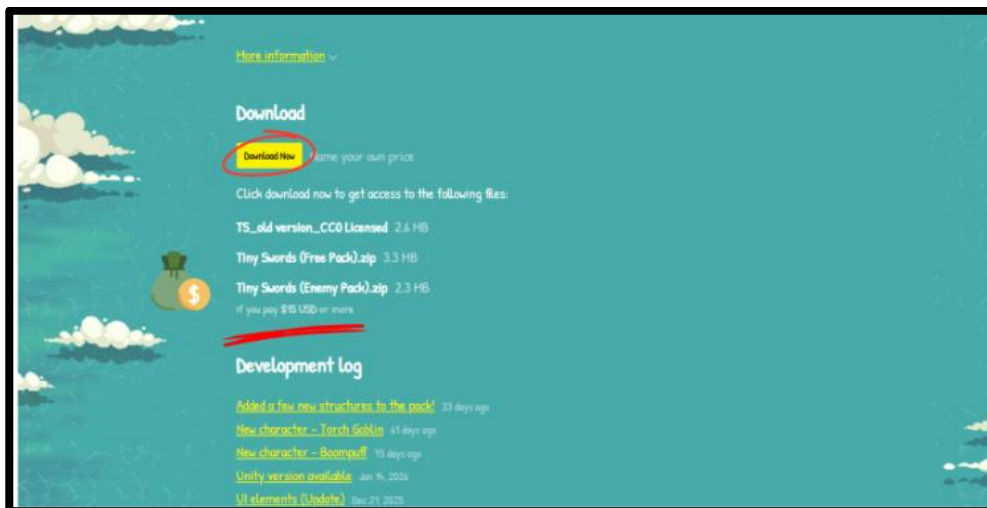
Šiame vadove kaip pavyzdys bus naudojamas pirmasis paieškos rezultatas – „Tiny Swords“.

Atidarykite jo puslapį ir atsisiųskite išteklių paketą („asset pack“).

Kaip ir daugelis kitų išteklių, šis paketas siūlo tiek nemokamą, tiek mokamą versiją.

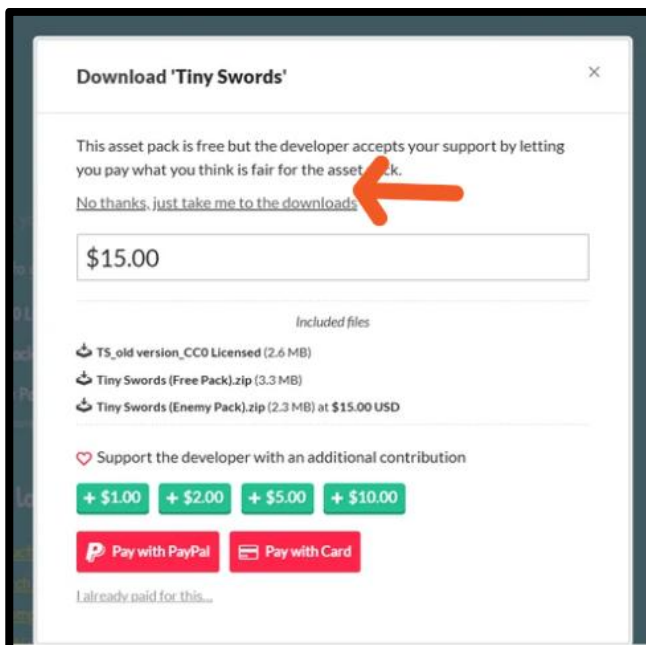
Jūs galite nuspręsti, ar nemokamos versijos pakanka jūsų projektui, ar verta rinktis mokamą versiją, kurioje pateikiama daugiau papildomų išteklių.





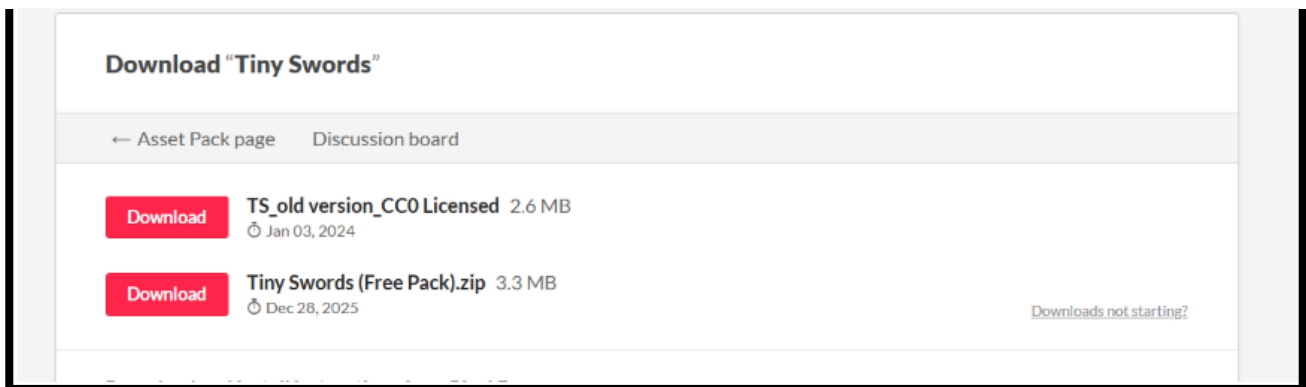
♦ 4 žingsnis:

Spustelėkite „Download Now“, o jei norite atsisiųsti nemokamą versiją – pasirinkite „No thanks, just take me to the download“.

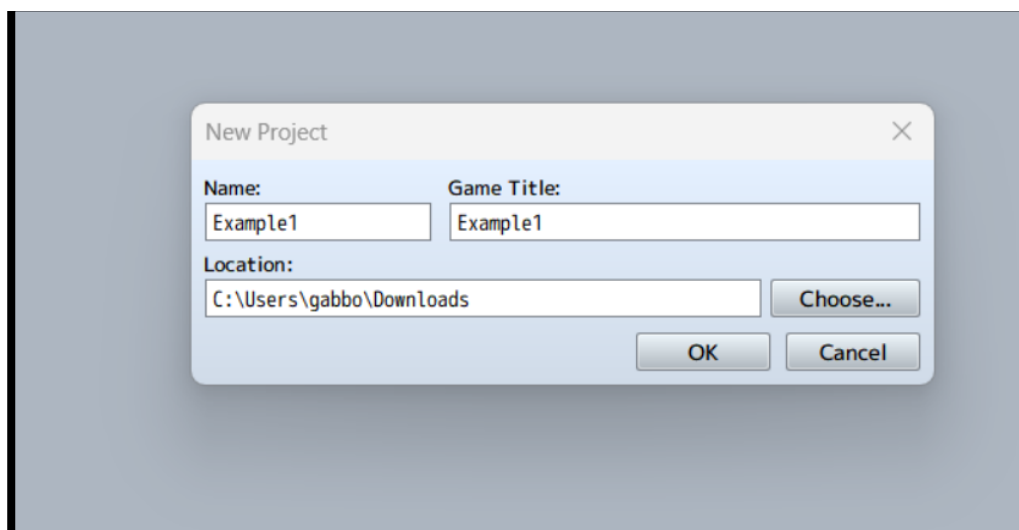
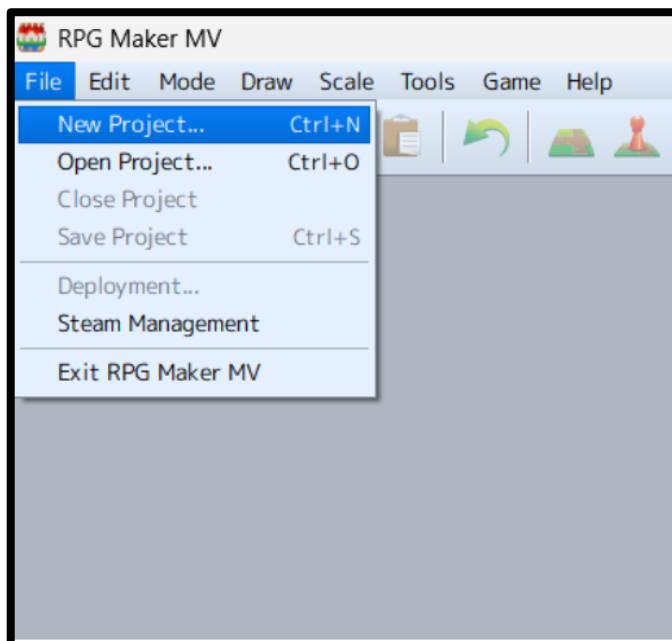


Ištekliai bus atsisiųsti kaip ZIP archyvas, todėl prieš **naudodami juos turėsite išskleisti visus failus**

Rekomenduojame **sukurti naują aplanką**, į kurį išskleisite atsisiųstus failus.

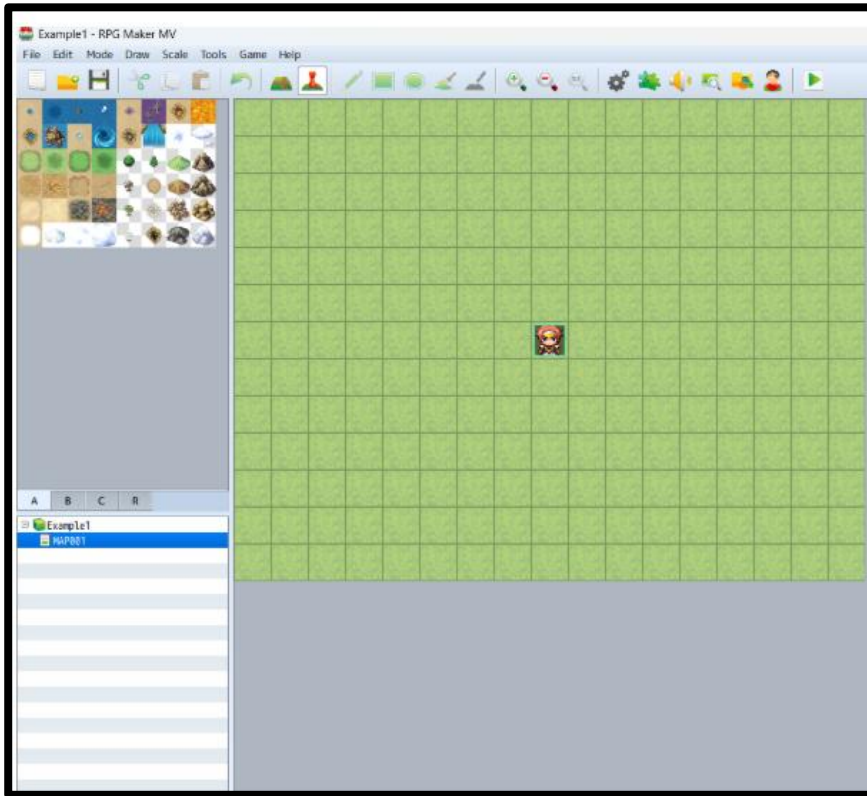


- ♦ **5 žingsnis:** Atidarykite „RPG Maker“, tada pasirinkite **File** → **New Project**, suteikite projektui pavadinimą ir nurodykite vietą savo kompiuteryje, kur bus sukurtas naujo projekto aplankas. .

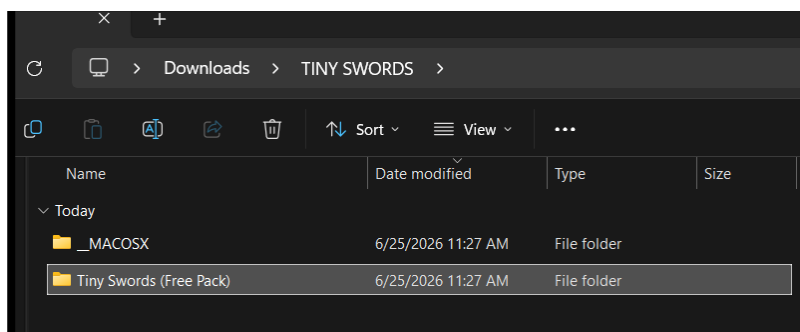




- ♦ **6 žingsnis:** Kai viską nustatysite, „RPG Maker“ automatiškai sukurs numatytąją projekto aplankų struktūrą su iš anksto įkeltais ištekliais ir atidarys tuščią pradinį žemėlapi, kuriame galėsite pradėti kurti savo žaidimą.



- ♦ **7 žingsnis:** Dabar galite įkelti **atsisiųstus išteklius** į naują „RPG Maker“ projektą.
Šiame pavyzdyje atidarome pagrindiniame aplanke „Tiny Swords (Free Pack)“ **esantį poaplankį „Terrain“** ir nukopijuojame **jame esančius PNG** formato vaizdus.





Name	Date modified	Type	Size
Today			
.DS_Store	6/25/2026 11:26 AM	DS_STORE File	11 KB
Particle FX	6/25/2026 11:27 AM	File folder	
Terrain	6/25/2026 11:27 AM	File folder	
Units	6/25/2026 11:27 AM	File folder	
UI Elements	6/25/2026 11:27 AM	File folder	
Buildings	6/25/2026 11:26 AM	File folder	

Kur juos įkelti?

Atidarykite savo „RPG Maker“ projekto aplanką, tada atverkite aplanką „img“, po to – „TileSets“, ir įklijuokite ten iš aplanko „Terrain“ nukopijuotus vaizdus.

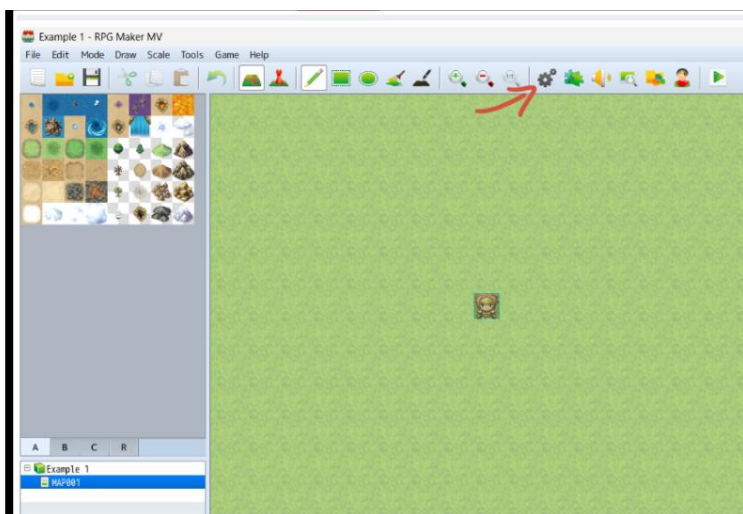
Downloads > Example 1 >			
Name	Date modified	Type	Size
Today			
index	6/25/2026 1:25 PM	Chrome HTML Do...	2 KB
Game.rpgproject	6/25/2026 1:25 PM	RPGPROJECT File	1 KB
img	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
movies	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
js	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
data	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
fonts	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
icon	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
audio	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
Last week			
package.json	6/15/2026 9:57 AM	JSON File	1 KB

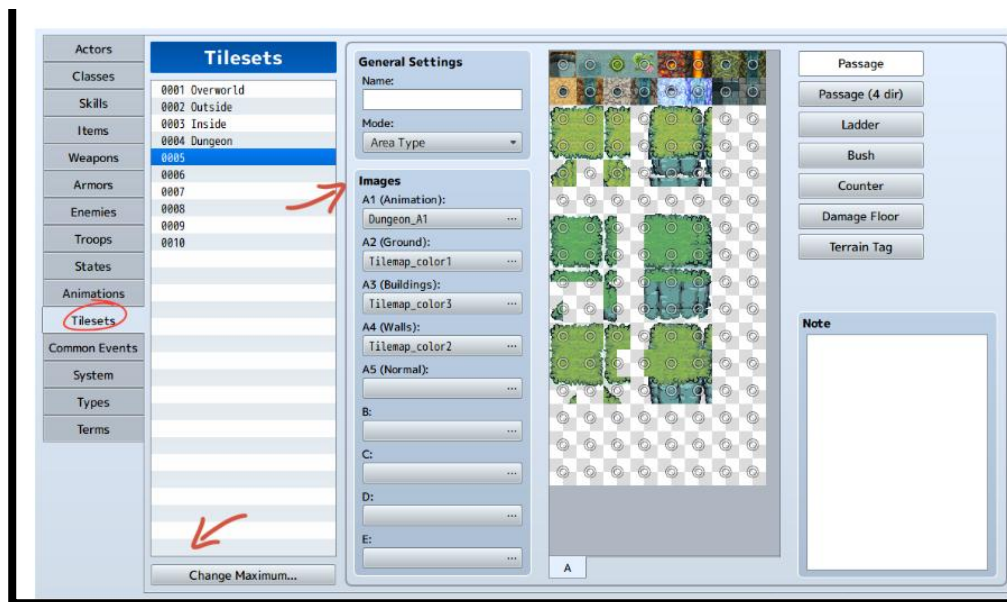


Name	Date modified	Type	Size
▼ Today			
characters	6/25/2026 12:07 PM	File folder	
tilesets	6/25/2026 12:06 PM	File folder	
pictures	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
sv_enemies	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
system	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
titles1	6/25/2026 11:53 AM	File folder	
titles2	6/25/2026 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	

Panašiai, jei norite į žaidimą įtraukti **atsisiųstus „Tiny Swords“ veikėjų spritus**, nukopijuokite PNG failus iš aplanko **„Units“** ir įklijuokite juos į projekto aplanką **„project/img/characters/“**.

- ♦ **8 žingsnis:** Naudokite įklijuotus PNG vaizdus „RPG Maker“ programoje. Dabar atidarykite savo „RPG Maker“ projektą ir spustelėkite **krumpliaračio piktogramą (Database)**.





Afidarykite **skirtuką „Tileset“**. Spustelėkite **„Change Maximum“**, kad pridėtumėte naujų tuščių „tileset“ vietų.

Naujoje vietoje, **skiltyje „Images“**, **galėsite susieti į aplanką įkeltą vaizdą** – tiesiog spustelėkite „A1“, „A2“ ir pasirinkite anksčiau **nukopijuoto PNG failo pavadinimą**. Tą patį atlikite ir su kitais failais.

Galiausiai spustelėkite „Apply“, o tada – „OK“.

Išvada

Spustelėjus „OK“, **nauji pasirinktiniai ištekliai bus visiškai įkelti į „RPG Maker“ duomenų bazę**. Dabar galėsite pasirinkti naujas plyteles iš redaktoriaus paletės ir kurti savo žemėlapij arba naudoti naujus veikėjus įvykiuose („events“).

Nors iš pradžių šie veiksmai gali atrodyti sudėtingi ir painūs, supratęs jų veikimo principą, **jie leis gerokai išplėsti galimybes kuriant** vaizdo žaidimus be programavimo.

Smagiai tyrinėkite ir derinkite tiek [„Itch.io“](https://itch.io) išteklių, kiek tik norite!



Papildomi mokymosi šaltiniai ir pamokos

- ◆ Oficialus „Itch.io“ kūrėjų DUK ir dokumentacija:
<https://itch.io/docs/creators/faq>
- ◆ RPG Maker Web“ – oficialios instrukcijos:
<https://www.rpgmakerweb.com/tutorials>
- ◆ Vaizdo instrukcija –pasirinktinių išteklių importavimas į „RPG Maker MV“:
<https://www.youtube.com/watch?v=xLiwKCCvj40>



**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