

~ RPG Maker 2000 PL ~

Kurs do programu



By:

7-Mały-7

(maly-7@o2.pl)



www.rpgmaker.pl

© 2002 - 2012 All rights reserved.

Spis treści

WSTĘP	3
Lekcja 1 RPG Maker 2000, możliwości, interfejs, pierwsza gra	4
Lekcja 2 Modyfikowanie bazy danych , co do czego służy.	7
Lekcja 3 Import export plików, wzbogacanie standardowego RTP.	12
Lekcja 4 Tworzymy, modyfikujemy własnego bohatera.	15
Lekcja 5 Działanie przełączników.	18
Lekcja 6 Informacje dla tworzących RTP, grafika twarzy , pokaż wybór.	21
Lekcja 7 Niezależne zdarzenia, polecenia stoper, zmień ilość złota, dodaj przedmiot, zmień drużynę, zmień doświadczenie i zmień level.	25
Lekcja 8 Operacje Stopera, ustawianie warunków, polecenia zmień zdolności, zmień wyposażenie, zmień HP, zmień MP, zmień kondycję, wyleczenie.	29
Lekcja 9 Polecenia obrażenia, zmień imię bohatera, zmień opis bohatera, ustaw animacje bohatera, zmień.	32
LISTY – DODATEK.....	34

WSTĘP

Witam serdecznie!

Twierdza RPG Makera (www.rpgmaker.pl) widnieje w sieci od 2002 roku i trzeba przyznać wiele rzeczy uległo zmianie, modyfikacji, a nie raz nawet rozkładowi. Kursy były pisane przez redaktora Twierdzy RPG Makera, **7-Mały-7**. Kursy były pisane bardzo szybko, a można powiedzieć nawet, że spontanicznie. Pierwsze lekcje były pisane pod angielską wersję programu RPG Maker 2000, a w międzyczasie trwał proces powstawania polskiej wersji (od Małego), która nie do końca została przyjęta.

Aktualnie na Twierdzy RPG Makera można znaleźć RPG Maker 2000 PL, którą przetłumaczył **Jargo**. A w przyszłości, za pewne pojawi nie jedna odsłona polskiej wersji programu (no, jedna nowa wersja programu RPG Maker 2000 na pewno się pojawi ☺). Strona przeżywała różnego rodzaju modyfikacje, przeróbki, poprawianie, edytowanie materiałów (tekstów), co jest czasochłonne, a także nie ma za bardzo kto tych prac wykonywać.

Dlatego

Doszliśmy do wniosku, że kursy, będą spisane w dokumentach, które można zapisać na dowolnym nośniku, a następnie z nich korzystać w odpowiedni sposób; czy czytać na jakimś przenośnym laptopie, ebookach, telefonach, innych urządzeniach medialnych czy po prostu na wydrukowanych kartkach ☺

Odnosnie samego kursu, znajdziecie w nim za pewne wiele zwrotów, które mogą się niezgadzać z aktualną wersją RPG Makera, której używacie. Liczę jednak na jakąś bystrość z waszej strony, że w jakiś sposób czytając ten kurs, postaracie się odnaleźć to o czym autor pisze, co stara się wam przekazać.

Na koniec chciałbym (a raczej wypadałoby), podziękować **7-Mały-7** za napisanie tego kursu i za liczną pomoc, jakiej udzielił nie jednemu użytkownikowi. Niestety **7-Mały-7** już dawno przeszedł na „emeryturę” jeżeli chodzi o sam program i niesienie pomocy. Jako testament przekazuję jego wolę: „*Nie zwracajcie mi głowy z RPG Makerem, ja się już tym nie zajmuję*”, dlatego uszanujmy jego wolę i nie zadręczajmy go jakimiś mailami z pytaniami o program. Są od tego inne osoby, do których zawsze można się zgłosić. Przykładowo do mnie ☺

Zatem zapraszam do odwiedzania Twierdzy RPG Makera (www.rpgmaker.pl), do zaglądania do nas na *chat*, *forum*, jeżeli nie masz zamiaru się „rejestrować”, to zawsze można małe co nie co napisać w *księdze gości*, do czego zachęcam. W ramach jakiś niejasności, niedomówień, nie zrozumienia o czym autor kursu pisze w danej lekcji, albo jakby się przytoczył jakiś inny problem, pomocy szukaj u osób, którzy aktualnie się zajmują programem.

Reptile
reptile@o2.pl
www.rpgmaker.pl

Lekcja 1

RPG Maker 2000, możliwości, interfejs, pierwsza gra.

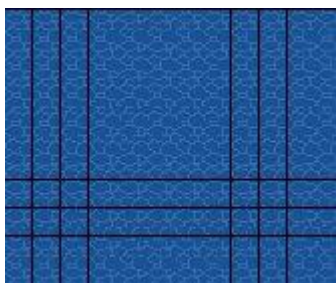
Cześć. Jeżeli to czytacie to znaczy, że spodobał się pomysł odnośnie powstania kursu poruszającego tematykę tworzenia gier komputerowych bez potrzeby znajomości programowania. Pewnie wszyscy się ucieszą na wieść, że będą robić Quake'a ale tu ich rozczaruję. Zajmiemy się tworzeniem gier jRPG, czyli coś podobnego do wczesnych wersji Final Fantasy (np.: 5), Lufia, Chrono Trigger itp. Ale w życiu nie ma tak łatwo i zanim przystąpimy do pracy zmuszeni będziemy do załatwienia sobie specjalnego edytora.

W celu tym najlepiej posłużyć się netem. Obecnie jest w Polsce kilka stron poświęconych temu edytorowi, ale jeśli chcecie szybko ściągnąć potrzebne najnowsze pliki bez zbędnego szukania wejdźcie na stronę www.rpgmaker.pl Co prawda jest tego razem około 16 MB (2 pliki) do ściągnięcia co w praktyce oznacza około 1,5 h ściągnięcia przez modem, ale na pewno nie będziecie żałować. Na zachętę macie tu jednego screena z mojej gry.



Przejdźmy do konkretów. Po instalce wystarczy uruchomić program. Pojawi się okno powitalne i po chwili zostaniemy przeniesieni do edytora. Okno edytora podzielone jest na trzy części:

1) Prawa strona. Tutaj tworzy się mapy świata, lokacje i wszystko to, co widoczne będzie podczas gry. Patrz screen powyżej i poniżej.



Powyżej widać miejsce, gdzie tworzy się mapy.

Domyślnie sama woda.

2) Lewa strona. Tutaj wybieramy materiał, jakim będziemy rysować świat oraz pędzel. Czyli wybieramy na przykład las. Patrz poniżej.

Tutaj wybieramy materiał, którym chcemy rysować naszą mapę. Tryb drugi (F6)



3) Górna część. Mamy tutaj dostęp do:

- Opcja Projekt (Wczytywanie, zapisywanie oraz tworzenie instalacji gry)
- Opcja Map (Mamy dostęp do takich opcji jak cofanie zmian, zmienianie skali obrazu oraz przeskakiwanie między trybami projektowania)
- Opcja Tools (Mamy stąd dostęp do wszystkich danych gry, które możemy oczywiście edytować w dowolny sposób tworząc własne przedmioty, czary itp. - o czym później, oraz możliwość importowania materiałów do bazy danych)
- Opcja Game (Możesz przetestować grę, włączyć lub wyłączyć pełny ekran oraz tło menu głównego)
- Opcja Help (Nie muszę chyba nic tłumaczyć - w języku angielskim)

Górna część edytora

Trochę tego jest, ale w następnych częściach kursu powoli będziemy dowiadywać się jak to wszystko obsługiwać. Zanim przystąpimy do tworzenia naszej pierwszej gry musimy jeszcze wiedzieć jedną rzecz. Mianowicie, czym się różnią od siebie wspomniane wcześniej tryby projektowania. Wyróżniamy ich tutaj trzy typy: Patrz powyżej: A.

1. Lower Mode Editing (F5) - W tym trybie projektujemy planszę, z wybranych po lewej stronie grafik. Na ekranie monitora zostanie wyświetlona cała zawartość narysowanego przez nas krajobrazu.

2. Upper Mode Editing (F6) - Podobnie jak wyżej tyle, że nie zostanie wyświetlone tło obrazka, którym malujemy.

3. Event Editing Mode (F7) - Tutaj tworzymy, tak zwane eventsy, czyli wydarzenia np.: co ma się stać, jak na drzewku naciśniemy enter.

Wiem, że trochę tego jest, ale w rzeczywistości naprawdę nie wygląda to tak strasznie. Obsługa jest intuicyjna, a mapy tworzy się tak jak obrazki w paincie. Zobaczycie - uwierzycie. Ufff. Ciężko było. Teraz przejdźmy nareszcie do praktyki

Naciskamy na Projekt => Create New Projekt. Zostaje wyświetlone okno, w którym wpisujemy nazwę i folder roboczy naszej gry np.: w moim przypadku "Mroczna Krew" i naciskamy OK. Oczom naszym ukaże się wcześniej opisane okno edytora. W lewym dolnym rogu widnieje ikona katalogu z nazwą naszej gry. Klikamy na niej prawym przyciskiem myszy i naciskamy na Create New Map. I znowu wyskakuje nam nowe okno, w którym możemy określić tło naszej mapy, odgrywany dźwięk w tle itp. Ale na razie to zostawmy (zajmiemy się tym szczegółowo w następnej lekcji). Jedyną rzeczą, którą na razie zmienimy to będzie nazwa naszej mapy np: planeta ziemia oraz w zakładce SAVE włączymy opcję enable. Naciskamy OK. i już mamy utworzoną naszą pierwszą lokację. Ale jak pewnie już zauważyliście jest tu tylko sama woda. Od czego mamy lewą część edytora? Jak już pewnie zauważyliście są tam różne obrazki począwszy od wody, poprzez lasy i góry dochodząc aż do ścian budynków i miast. Naciskamy na trawę i rysujemy wysepkę na środku morza. Dodajemy jakieś góry, lasy, rzeki i to, co nam się podoba.

Pamiętajmy, że jesteśmy w pierwszym trybie projektowania (F5). Jak już to zrobimy przejdźmy do drugiego typu (F6) Ukażą nam się nowe obrazki do wstawienia, ale są one na różowym tle. Jak już wspomniałem te tło nie będzie widoczne. Udoskonalcie swoją mapę wykorzystując to i przejdźmy do pierwszego uruchomienia gry. Zanim to jednak zrobimy musimy utworzyć tzw. Start point, czyli miejsce, w którym nasz bohater zacznie swoją przygodę. Przechodzimy w trzeci tryb projektowania zdarzeń (F7) klikamy prawym przyciskiem myszy gdzieś na trawie (po wodzie i górach nie może chodzić) i zaznaczamy opcję Set Start Party Position. i gotowe. Od tej chwili po każdym rozpoczęciu nowej gry nasz bohater będzie zaczynał grę z tego właśnie miejsca. Upewnijcie się, że w zakładce Game dwie ostatnie opcje są zaznaczone i naciśnijcie F9. Nasza nowa gra zostanie uruchomiona.

Na dzisiaj to wszystko. Jak czegoś nie zrozumiałeś to przeczytaj to jeszcze raz sprawdzając od razu moje wskazówki. Za miesiąc bliżej przyjrzymy się zakładce tworzenia Map oraz poznamy pierwsze funkcje np. Żeby możliwa była rozmowa itp. Do usłyszenia za miesiąc.

Ps. Masz jakieś pytania to pisz śmiało

Lekcja 2

Modyfikowanie bazy danych , co do czego służy.

I stało się. Jeszcze nie ukazała się pierwsza część kursu, a już dostałem kilka fajnych maili na ten temat. Widać, że się wam spodobał, więc będę go kontynuował. Zgodnie z obietnicą zajmiemy się dzisiaj bliżej zakładce tworzenia nowych map, poznamy kilka funkcji plus dodatkowo zajmiemy się bazą danych naszej gry.

Zacznijmy może od końca. Baza danych gry, jest to takie miejsce, w którym przetrzymywane są wszystkie techniczne informacje odnośnie naszego projektu. Możemy tam tworzyć nowych bohaterów, nowe czary, przedmioty i wszystko to, co nam się podoba włącznie z animacjami czarów, walk itd. Po co nam to? Chyba nikomu nie muszę mówić. Bazę tą edytujemy poprzez naciśnięcie F8 i dzieli się na czternaście zakładek, która każda z nich ma kolejne podopcje, co daje nam wręcz nieograniczone możliwości!!!.

Są to kolejno:

- HERO (Tworzymy tutaj nowe lub edytujemy stare "główne" postacie w naszej grze. Ustalamy ich imię, siłę, zdolności i inne bardzo ważne czynniki. Domyślnie 8 bohaterów.)
- SKILLS (Zakładka zdolności i czarów. Jak sama nazwa wskazuje robimy w niej wszystko to, co się z nimi wiąże min. przypisujemy określoną animację, liczbę zadawanych ran itd. Domyślnie 128 różnych czarów)
- ITEMS (Tutaj tworzymy nowe przedmioty. Ustalamy ich cenę, atrybuty, działanie oraz typ np.: czy jest tarcza, broń itd. Domyślnie 80 przedmiotów.)
- MONSTERS (Moja ulubiona zakładka. Tutaj możemy dodawać i tworzyć nowe potwory. Określamy ich siłę, zachowanie, punkty życia i magii oraz wiele, wiele innych. Domyślnie 45, Ja miałem ich w swojej kolekcji ponad 100!!! Różnych)
- MONSTERS PARTY (Też przydatna zakładka. Tworzymy w nich tzw. grupy potworów, które będą nas atakowały podczas gry. Domyślnie 80)
- ATTRIBUTES (Nigdy przeze mnie nieużywana zakładka (tylko ją przetłumaczyłem na j. polski). Zawiera tzw. atrybuty)
- CONDITIONS (Opis kondycji, w jakich może być bohater podczas gry np: otruty itd. Domyślnie 10)
- BATTLE ANIMATION (W zakładce tej przypisuje się określoną animację określonemu typowi ataku. Domyślnie: 138)

- TERRAIN (Tutaj dodaje się lub edytuje właściwości tła, jakie występuje podczas walki. Domyślnie: 10)
- CHIPSETS (Tutaj możemy dodawać i odejmować tzw. chipsety, czyli szablony, którymi malujemy nasze plansze. Dodatkowo możemy określić, po jakiej powierzchni możemy się poruszać np.: woda, trawa, góry itd. Domyślnie 5)
- VOCABULARY (W tej zakładce definiuje się wszystkie teksty programowe, jakie będą widoczne podczas gry np.: po włączeniu gry ukazuje się nam menu z angielskimi tekstami, czyli: START, LOAD, QUIT. Możemy to przetłumaczyć na j. polski, czyli nowa gra itd.)
- SYSTEM (Ważna na początku pracy zakładka. Ustawiamy tu, jaka ma być muzyka podczas walki, jakie tło zakończenia i rozpoczęcia gry w menu, rodzaj czcionki, pojazdów itd.)
- COMMON EVENTS (Ważna zakładka dla bardziej zaawansowanych. Można tu tworzyć tzw. common eventsy, czyli wydarzenia, do których będziemy mieć dostęp w każdej chwili, a nie tylko w mieście itd. Bliżej przyjrzymy się mu za parę lekcji) W nawiasach zostały podane wartości domyślne. Jest to liczba danych czarów, przedmiotów itd. dostępnych z samego początku podczas całej gry. Oczywiście nie stoi na przeszkodzie, aby zrobić sobie 400 głównych bohaterów i 2000 czarów!!!!. Ich szczegółowym opisem zajmiemy się w kolejności użyteczności (fajnie się rymuje) - oczywiście w następnych lekcjach.

Oki. Bazę danych mamy już pokrótce za sobą, a jej szczegółowym opisem zajmiemy się od następnej lekcji. Przejdźmy teraz do zakładki tworzenia nowych map. Możemy edytować starą, lub utworzyć nową poprzez naciśnięcie prawym przyciskiem myszy na katalogu z nazwą naszej gry (lewe dolne okno) i wybrać interesującą nas opcję czyli Create New Map (stwórz nową mapę) lub Map Prosperites (właściwości mapy). Otworzy się nam wcześniej wspomniana zakładka, w której:

- a) NAME (Nazwa mapy. Może być dowolna i zawierać polskie znaki)
- b) CHIPSET (Tutaj określa się typ szablonu, którym będziemy malowali naszą mapę. Domyślnie jest ustawione na "World", więc możemy malować w nim mapę świata. Jeżeli chcemy zrobić statek lub kopalnię jako planszę zmieniamy z "World" na np.: "Ship" czy "Dungeon")
- c) MAP SIZE (Rozmiar mapy w x i y)
- d) MAP ENCOUNTER RATE EDITOR (Określamy tutaj typy potworów, które mogą występować na danej mapie. Naciskamy prawy przycisk myszy i wybieramy opcję Edit. Potem wybieramy grupę potworów np.: Slimex2 i naciskamy ok. od tej pory podczas wędrówki po tej mapie mogą nas zaatakować dwa "Slime")
- e) ENCOUNTER STEP (Określa się tutaj szacunkową liczbę kroków, po której mają zaatakować nas wrogowie. Domyślnie, 25 czyli średnio, co 25 kroków będą nas wrogowie nękali. Jest na to inny lepszy, ale trudniejszy sposób, o czym w następnych lekcjach)

f) PARALLAX (Mamy tutaj z początku jedną opcję do wyboru, ale po włączeniu Use Parallax Background mamy dostęp do kilku następnych. Możemy ustalić tutaj tło mapy, po której się poruszamy (Set) oraz określić to, czy ma być ruchoma, a jeśli tak to, z jaką prędkością i w którym kierunku. Jest to przydatna rzecz podczas tworzenia map na np.: skarpach, z których widać niebo z poruszającymi się chmurkami w tle. UWAGA: Tło zostaje wyświetlane tylko i wyłącznie na pustym, różowym tle)



W tym przypadku tło zostanie wyświetlone na różowym obszarze zaznaczonym literką duże A

g) BACKGROUND MUSIC (Możemy tutaj wybrać muzykę grającą w tle podczas wędrówki po naszej mapie. Domyślnie opcja ta jest wyłączona.)

h) BATTLE BACKGROUND (Ustawiamy tutaj tło widniejące podczas walki z nieprzyjacielem. Domyślnie jest ustawione na By Terrain Chip, czyli tło podczas walki będzie zależne od terenu, na którym stoimy, lub możemy wybrać Set to, aby samodzielnie wskazać rodzaj tła)

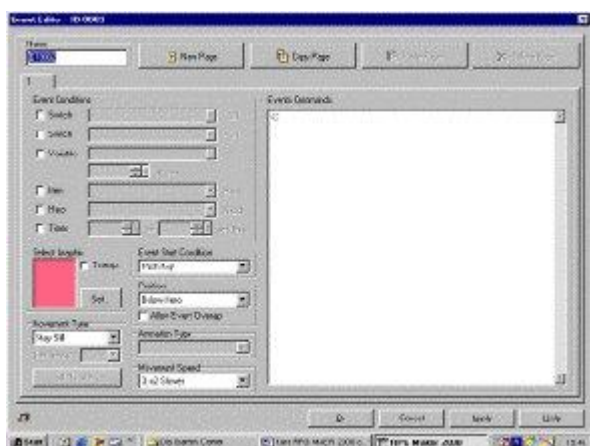
i) TELEPORT (Hehe. Pisząc to chciałem napisać, że nie wiem, do czego to służy, (bo nie wiedziałem), ale to ma być kurs, więc musiałem się dowiedzieć, a niema niczego lepszego od metody prób i błędów, co po krótkim czasie dało zamierzone efekty: Do poruszania się między mapami służą tzw. teleportsy, a ich wyłączenie spowoduje ich... Wyłączenie. Proste prawda? Czyli jeżeli chcemy mieć możliwość przejścia z obecnej planszy do innej to włączmy tą opcję. W praktyce zawsze się to robi)

j) ESCAPE (Jeżeli jest włączona, to można podczas walki z wrogiem uciec z pola bitwy)

k) I ostatnia opcja SAVE (Jeżeli jest włączona, to możemy zapisywać grę w dowolnym miejscu i czasie, a jak nie to tylko w specjalnych utworzonych przez nas miejscach.) Trochę tego jest, ale w praktyce ogranicza się to do tylko kliknięcia kilka razy myszką.

Dobra połowę dzisiejszego kursu mamy za sobą. Zajmiemy się teraz tzw. Eventsami, czyli wydarzeniami. Jest to trochę trudne (dla początkujących), ale czytając to na pewno zrozumiecie. Eventsy jak już wcześniej wspomniałem są to wydarzenia. Stosuje się je zawsze, gdy chcemy wywołać jakąś reakcję lub czynność np.: porozmawiać z drzewem, kupienie broni w sklepie itd...

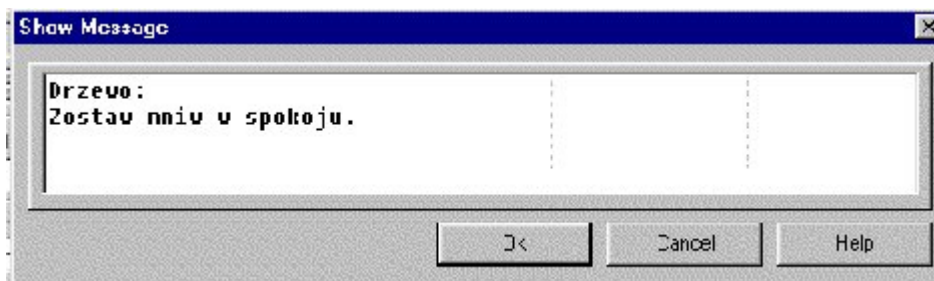
Dzisiaj zajmiemy się najprostszymi rzeczami. Otwieramy nasz edytor i klikamy na mapę, w której chcemy utworzyć takie zdarzenie. Naciskamy klawisz F7, aby przejść w tryb, Events Editor. Teraz naciskamy dwukrotnie lewy klawisz myszy w miejscu, w którym ma być jakieś zdarzenie. Otworzy się nam WIELKIE okno z DUŻĄ liczbą opcji, (ale to zaledwie ułamek wszystkiego, a jego dokładnym opisem zajmiemy się oczywiście w następnych częściach)



W zakładce Name wpisujemy nazwę wydarzenia np.: Gadające drzewo. Teraz w miejscu różowego okienka naciskamy opcję Set i wybieramy obrazek naszego eventsa, czyli to, co będziemy widzieć na mapie podczas gry, czyli np.: Drzewko. Jeśli wszystko poszło dobrze w tym okienku pojawi się wybrany przez nas obrazek. Teraz przyjrzymy się dwóm opcją obok okienka: Event Start Condition i Position.

Pierwszy odpowiada za czynność, jaką trzeba zrobić, aby uruchomić zdarzenie, czyli ustawiamy, na Push Key (naciśnięcie na wydarzeniu enter), a druga opcja to pozycja danego eventsa, którą w naszym przypadku ustawiamy, na Some Level as Hero, czyli nasze drzewko będzie na naszym poziomie (nie będzie można po nim przejść i będzie traktowana jako przeszkoda.) Wiem, że wydaje się to zakręcone, ale to jest NAPRAWDĘ ŁATWE.

Oki połowę sukcesu mamy już za sobą. Mamy zdefiniowany obrazek eventsa, moment, w którym ma się uruchomić oraz jego pozycję. Należy jeszcze napisać to, co ma się wydarzyć, czyli w naszym przypadku jakieś zdanie ma zostać wyświetlone. W celu tym należy kliknąć dwa razy na znaczku \diamond w prawym dużym oknie. Pojawi się OGROMNA tabela z OGROMNĄ liczbą funkcji do wyboru. (Ich dokładnym opisem zajmiemy się w kolejnych lekcjach. Tabela ta składa się z trzech zakładek, każda po 30 Funkcji! Możemy przywoływać punkty save'ów, sklepy, rozmowy, pętle i wiele innych bardzo przydatnych rzeczy. Nas na razie interesuje rozmowa, więc klikamy na pierwszą zakładkę (1) i wybieramy pierwszą opcję: SHOW MESSAGE, czyli pokaż wiadomość. Zostanie wyświetlona mała ramka, w którą wpisujemy interesujący nas tekst np.: Drzewo: Zostaw mnie w spokoju. I naciskamy OK.



Jeżeli wszystko poszło dobrze naciskamy na Apply (zastosuj) na samym dole, po czym na OK. zostaniemy przeniesieni znowu do naszej mapy, ale zobaczymy, że w miejscu gdzie kliknęliśmy dwa razy ukazał się obrazek wybrany przez nas podczas tworzenia eventsa i to właśnie ten obrazek będzie pokazany podczas gry (oczywiście bez różowego tła) i to właśnie w nim jest zawarte nasze pierwsze zdarzenie. Możemy oczywiście je dowolnie modyfikować i przenosić, ale musimy pamiętać o tym, że robi się to tylko i wyłącznie w trzecim trybie projektowania F7.

Teraz uruchamiamy naszą grę F9 i wybieramy opcję nowa gra. Podchodzimy do naszego drzewka i naciskamy enter i... Hura nasze drzewko powiedziało wpisane przez nas tekst. Jeżeli nic się nie dzieje upewnij się, że masz wszystko dobrze, a jeżeli nadal ci nie będzie działało to napisz do mnie. To wszystko na dzisiaj. Przeczytajcie to jeszcze raz jak coś jest nie zrozumiałe i na bieżąco sprawdzajcie moje wskazówki. Za miesiąc poznamy następne ciekawe opcje, nauczymy się importować własne pliki graficzne i muzyczne, tworzyć instalację do gry oraz będzie mała niespodzianka dla tych wszystkich, co nie mają dostępu do internetu. Nie pozostaje mi nic innego niż życzyć wam udanej pracy. Do następnego razu

Ps. Zapraszam wszystkich na stronę www.rpgmaker.pl.

Ps. 2. Masz jakieś pytania? Pisz. Na wszystkie odpowiem, a co ciekawsze wybiorę i zamieszczę na końcu kursu. Oczywiście wraz z odpowiedziami.

Lekcja 3

Import export plików, wzbogacanie standardowego RTP.

Witam wszystkich w trzeciej edycji kursy tworzenia gier w RPG MAKER 2000. W dzisiejszej lekcji zajmiemy się, tak jak w poprzedniej części powiedziałem importowaniem i eksportowaniem min. Grafik do/z naszej gry oraz nauczymy się robić jej wersję instalacyjną Obiecałem małą niespodziankę dla tych wszystkich, co nie posiadają stałego dostępu do neta i szkoda im poszukiwać nowych bajerów do edytora.

Jak wszystko dobrze poszło:

TUTAJ MACIE CZCIONKE-TO JEST LINK DO CZCIONKI,

TUTAJ CHARSETA-LINK DO CHOCOBO

na którym będziemy się wzorować podczas dzisiejszej lekcji.

**** linki wygaśły, należy poszukać zamienników w Internecie, bądź zgłosić się do autora kursu.**

Dosyć tego gadania. Przejdźmy do interesów. I jeszcze jedno. Na końcu kursu znajdziesz kilka listów ofkoz - wraz z moimi odpowiedziami. Masz jakieś pytania? Pisz śmiało. Na dobry początek zajmiemy się importowaniem (wstawianiem) oraz eksportowaniem (wyciąganie) plików do naszej bazy danych. Ktoś może zapytać, po co nam to? Odpowiedź jest bardzo prosta i banalna: Jak się nam znudzą stare grafiki, potwory, postacie itd. w grze możesz bez problemu dodać nowe i do tego właśnie służą te opcje. Są one dostępne tylko i wyłącznie z poziomu edytora, a aby je uruchomić naciskamy kolejno: TOOL =>RAW Material Editor. Pojawi się nam nowe okno o tej samej nazwie podzielone na dwie pionowe tabele.



Pierwsza (1) przedstawia katalogi, do których ma zostać importowana grafika/muza lub, z której ma ona zostać skopiowana, czy usunięta. Nazwy katalogów określają ich zawartość np.: Music - zawiera pliki z muzyką. Monsters - pliki z grafiką potworów itd.. Druga (2) przedstawia pliki, jakie już znajdują się w danym katalogu. Poza tymi dwoma tabelkami po prawej stronie (3) istnieją trzy belki, dzięki którym możemy usunąć trwale plik z bazy danych (delete), możemy go skopiować na dysk (export) oraz wkleić do bazy danych (import).

Jak to się robi? Pokażę to na przykładzie. Pierwsze, co musimy mieć, to plik, który chcemy wstawić (w naszym przypadku, „Chocobos” -, który znajdziesz w tym Games Corner).

Jest to plik tzw. CharaSet, czyli przedstawia animację postaci. Wchodzimy do RAW Material Editor i naciskamy katalog CharaSet, po czym klikamy na belkę IMPORT. Wskazujemy plik do importu (jest tam, gdzie go rozpakowałeś). Wskakuje nam duże migające okno z zawartością pliku. Naciskamy OK i już nasz plik postaci został dołączony do bazy danych. Gratulacje.

Dodaliśmy naszą pierwszą, nową postać. Zróbmy teraz mały test na to, czy została ona poprawnie wstawiona. Nauczcie się tego dobrze, ponieważ będziemy bardzo często z tego korzystali przy np.: wstawianiu do gry np.: ludzi chodzących po ulicach itd. Naciskamy gdziekolwiek na mapie (lub w miejscu, w którym ma dana postać się pojawić) dwa razy myszką lub raz ENTER. Pojawi się znane nam wcześniej okno.

Ustawiamy grafikę zdarzenia (przyp. Tego, co będzie widoczne na mapie) naciskając SET. Pojawi się również znane nam okno z dostępnymi animacjami i grafikami tyle, że jak już pewnie zauważyliście jest na naszej liście również i plik, który importowaliśmy. Naciskamy na niego i widzimy cztery wszystkim znane kurczaki z gry Final Fantasy. Wybieramy kolor kurczaka, jaki nam się podoba (w moim przypadku żółty) i naciskamy OK.

Jak chcemy zobaczyć, w jaki sposób będzie taka postać wyglądała w różnych pozycjach bawimy się opcjami poniżej obrazka. Chcemy jednak, aby ten kurczak poruszał się po mapie, a nie tylko stał w miejscu, więc robimy tak: W zakładce Moveevent Type zmieniamy wartość z Stay Still (stój ciągle) na Random Moveevent (Przypadkowe ruchy). Naciskamy OK. I gotowe.

W miejscu, gdzie kliknęliśmy myszką pojawił się nasz kurczak. Sprawdźmy teraz, jak wygląda on w praktyce. Uruchamiamy grę (F9) i idziemy tam, gdzie zrobiliśmy naszego kurczaka. I co? Podoba się. Powinniście widzieć wybranego przez was kurczaka, który porusza się w różne przypadkowe strony. Jak coś jest nie jasne piszcie.

Uff. Mamy to już za sobą. Praktycznie mógłbym zakończyć ten kurs (czytaj listy), ale mi nie chodzi o ilość stron tylko o ilość przekazywanych informacji). Zajmijmy się teraz tworzeniem instalki naszej gry. Jest ona bardzo przydatna, jeżeli chcemy naszą grę pokazać znajomemu. Jednak, aby u niego ona działała potrzebna jest właśnie instalka gry. Jak to zrobić? Wbrew pozorom jest to bardzo proste. Z poziomu edytora wciskamy czwartą opcję z lewej: Odpowiada ona właśnie za tworzenie instalacji. Jeżeli dokonywaliśmy jakiś zmian na naszej mapie bez jej zapisu zostaniemy zapytani, o to, czy chcemy tą mapę zapisać, po czym pojawi się nowe okno.

W miejscu: Chose Path (domyślnie a:\) podajemy ścieżkę, gdzie ta instalacja ma zostać utworzona. UWAGA na a:\ raczej się nie zmieści. Potrzeba minimum 12 MB wolnego miejsca. Zaznaczamy opcję: Include all RTP files and Game Disk i naciskamy start. Czekamy teraz chwilę i po sprawie. Po zakończeniu tej operacji instalka zostanie utworzona w określonym wcześniej przez nas miejscu. Wystarczy teraz ją nagrać np.: na płytke i po sprawie.

Uruchamia się ją poprzez plik SETUP i dalej postępujemy według wskazówek. Na dzisiaj to wszystko. Za miesiąc omówię wszystkie typy plików, które możemy importować do naszej bazy, omówię zakładkę HERO itd..

Do zobaczenia w następnej części.

Lekcja 4

Tworzymy, modyfikujemy własnego bohatera.

Witam Was na kolejnej, już czwartej odsłonie kursu tworzenia gier RPG. Dzisiaj zajmiemy się nareszcie zakładką Hero oraz poznamy kilka ciekawych zdarzeń. Ponieważ dostałem od was kilka maili z prośbami o to, aby moje kursy nie były krótkie, tylko takie, jakie są do tej pory tak będzie. Jak macie jakieś życzenia i pytania to oczywiście piszcie. Możecie podrzucać mi różne problemy związane z wykonaniem jakiejś czynności w edytorze, a ja z przyjemnością postaram się na nie znaleźć rozwiązanie.

Jak już kiedyś wspomniałem zakładka "Hero" służy min. do określania wyglądu, statystyki itp. właściwości głównych bohaterów naszej gry. Do zakładki tej przechodzi na dwa sposoby: Pierwszy: Nacisnąć F8 a potem pierwszą zakładkę z lewej o nazwie "Hero".

Drugi: Nacisnąć na pasku "Tools/Database" i kliknąć na zakładkę "Hero".

Obojętnie, jaką metodę wybierzemy oczom naszym ukaże się okno z kilkunastoma opcjami do wyboru. Ich opisem zajmiemy się kolejno od lewej. W lewym oknie: "Hero Party" mamy już gotowe, domyślnie stworzone postacie. Jeżeli chcemy zmienić bohatera do edycji klikamy jego nazwę w tym właśnie oknie. Jak już pewnie zauważyliście postaci domyślnie jest osiem, ale jeżeli chcemy zwiększyć ilość głównych bohaterów wciskamy dolny przycisk: "Max. Field Number" i w nowo otwartym okienku wpisujemy nową wartość np.: 9 czyli do listy zostanie dodane jedno miejsce na nowego bohatera. Jak podamy 12 to tych miejsc będzie odpowiednio więcej. Należy jednak przy tym uważać, gdyż jak wpisujemy liczbę mniejszą od już istniejącej np.: 6 to dwie ostatnie postacie zostaną skasowane (wcześniej komputer się zapyta czy chcemy to uczynić).

Prawe okno dzieli się na kilka mniejszych tabel, z których:

"Name" - Wpisujemy nazwę bohatera, która będzie wyświetlana podczas gry.

"Degree" - Opis bohatera np.: żołnierz, mag, kapłan itd.,

"Select Walk Graphic" - Tutaj wybieramy grafikę postaci z dostępnych plików (które swoją drogą można dodatkowo ściągnąć z netu). Opcja "Transp." odpowiada za przeźroczystość bohatera.

Jeżeli jest włączona to bohater jest przeźroczysty, a jak nie to jest normalny (Efekt użycia tej opcji jest zauważalny od razu). Jeżeli chcemy zmienić grafikę ruchu, czy też animacji bohatera naciskamy "SET" i wybieramy nową grafikę.

"Initial Equipment" - Jest to wyposażenie, które posiada nasz bohater od razu na starcie gry i dzieli się na pięć klas: "Arms" (Broń), "Sheild" (Tarcza), "Armor" (Pancerz), "Helmet" (Hełm) i na końcu

"Other" (Inne). Jak chcemy np.: dać bohaterowi na początku jakąś broń naciskamy w pustym polu koło "Arms" i wybieramy dostępną broń z listy. Tak samo postępujemy w innych przypadkach.

"Initial level" - Oznacza początkowy poziom doświadczenia bohatera (Domyślnie 1)

"Max level" - Oznacza końcowy (maksymalny) poziom doświadczenia. Maksymalny poziom to 50, a minimalny 1.

"Critical Hit Chance" - Jeżeli jest włączona ustawia szanse na krytyczne uderzenie przeciwnika. Uderzenie takie charakteryzuje się zadawaniem bardzo dużych obrażeń. UWAGA: Jeżeli ustawicie je np.: na 80%, to bohater ma 20% szanse na taki atak. Jak ustawicie na 10%, to nasz bohater ma aż 90% szanse na tego typu atak.

"Select Face Graphic" - Poprzez naciśnięcie "SET" ustawiamy grafikę twarzy bohatera.

"Options" Dzieli się na cztery opcje do zaznaczenia, które kolejno od góry odpowiadają za: "2 Sword Style" (bohater może trzymać w jednej dłoni broni oburęczne), "Equipement Fix" (niepotrzebna opcja), "Control by AL." (bohatera tego kontroluje komputer) oraz ostatnia "Strong

Defense" (Siła obrony podczas walki podwaja się). Jak widzicie są to bardzo pożyteczne opcje, ale nie ma sensu dawać ich wszystkim bohaterom. Gra nie miałaby wtedy sensu.

Oknami "Curve of Experience" i "Curve of Abilities" zajmiemy się, kiedy indziej gdyż potrzebują one osobnego długiego wyjaśnienia i wytłumaczenia.

"Unarmed Battle Animation" - Oznacza typ animacji, który będzie wyświetlany podczas walki, gdy bohater nie będzie dzierżył w dłoniach żadnej broni.

"Skills" - tutaj ustalamy, jakie zdolności i na jakim poziomie doświadczenia będzie się uczył nasz bohater.

"TechSkill Slot Name" - Gdy zaznaczone, możemy ustalić nazwę specjalnych zdolności wyświetlaną podczas walk. Jeżeli wpisujemy "Magia wody", to podczas walki z takiej właśnie opcji będziemy wybierali czary itp.

Pozostałe dwa okna nie są nam przydatne.

Jeżeli zdecydujemy się na jakieś zmiany w bohaterze obojętnie, czy tyczą one imienia, czy zdolności należy je zastosować "Apply" i po sprawie. Pamiętajcie jednak, aby modyfikować je jak najmniej, gdyż każda zmiana w tym oknie będzie widoczna po nowym rozpoczęciu gry. LOAD GAME nic nie da.

Oki. Zakładkę "Hero" mamy już za sobą, więc teraz zajmijmy się czymś bezpośrednio związanym z grą.

Jeżeli utworzyliście jakąś mapę i chcecie się z niej przedostać do innej lokacji to używamy w tym celu tzw. teleportów. Jak się to robi? Spójrzcie poniżej:

W miejscu, w którym chcemy utworzyć teleport, czyli miejsce, na które po wdepnięciu zostaniemy przeniesieni gdzie indziej, naciskamy dwa razy lewym klawiszem myszki. Zostaniemy przeniesieni do znajomego już nam okna - tworzenia "Eventsów", czyli zdarzeń.

Tradycyjnie nadajemy mu nazwę, grafikę pozostawiamy bez zmian (różowa) i tak jej podczas gry nie będzie widać. Jako warunek startu zdarzenia "Event Start Condition" wybieramy: "On Hero Touch", czyli na dotyk bohatera. A „Positon”, czyli położenie zdarzenia względem bohatera na: "Below Hero”, czyli pod bohaterem (abyśmy mogli na nie wejść). Teraz, w „Events Command” klikamy dwa razy myszką na znaku "<>" i przechodzimy do zakładki nr: "2". Naciskamy na "Teleport..." (Piąta od góry opcja) i pokazuje nam się nowe okno, w który wskazujemy nowe miejsce teleportu. Jeżeli chcemy przeteleportować się do miejsca na tej samej mapie to wskazujemy te miejsce klikając na nim dwa razy i gotowe. Jeżeli chcemy przenieść bohatera na kompletnie inną mapę (musi ona już istnieć) to wybieramy ją z lewego okna i w prawym pokazujemy (dwa razy klikając) miejsce docelowe teleportu. Po dokonaniu tej czynności okno samo się zamknie. Naciskamy "Apply", potem "Ok.". i już gotowe, Możemy uruchomić grę i sprawdzić jak to działa. Jeżeli staniemy w miejscu, w którym postawiliśmy te zdarzenie zostaniemy przeniesieni do miejsca, które wskazaliśmy. Prawda, że łatwe. Poćwiczycie - zobaczycie.

Lekcja 5

Działanie przełączników.

Ja to mam pecha! Kilka dni temu straciłem cały system operacyjny z wszystkimi artami do AM a dzisiaj kurs ten piszę już drugi raz! (Jaki windows jest każdy wie). Właśnie ustawiłem opcje Worda na zapisywanie kopii, co 1 minutę na osobnym HDD, więc jakoś się zabezpieczyłem. Tymi oto niecodziennymi słowami witam, wszystkich licznie zebranych przed monitorami na kolejnej już 5 odsłonie kursu tworzenia gier w RPG Maker 2000 PL. Tak, tak - PL. W momencie czytania tego tekstu jest już pewnie koniec wakacji (a może już nawet czwarty rok liceum) i bez najmniejszego problemu możecie ściągnąć Polską wersję ze strony: www.rpgmaker.pl.

Zajmuje ona niedużo, więc naprawdę warto. Dzisiaj od samego początku do końca zajmiemy się tzw. przełącznikami.

Do czego one służą? Wyobraźcie sobie, że jest w pomieszczeniu mężczyzna, który mówi: "Moja córka zaginęła w lesie. Znajdź ją proszę". I chcemy tak zrobić, że jak znowu do niego coś powiemy to postać ta nie powie tego samego tylko np.: "Pośpiesz się. Ona jest w niebezpieczeństwie" Wszystko pięknie zrobiliśmy, ale właśnie jak zagadamy do mężczyzny on powie znowu to samo, i znowu, i znowu... Aby zapobiec min. takim sytuacją wymyślono przełączniki (ang. Switch).

Zasada ich działania jest bardzo prosta, ale dużo początkujących ma spore problemy z ich zrozumieniem. Ja postaram się wytłumaczyć to na bardzo prostym, z życia wziętym przykładzie. Działają one jak np.: włącznik światła. Jak go naciśniesz, to zapali się światło i będzie on wciśnięty. A jak go znowu naciśniesz to światło się wyłączy i będzie on wyłączony. Jak to wygląda w RPG Makerze? Podchodzisz do mężczyzny, który mówi Tobie o swojej córce.

W tym momencie włącza się przełącznik nazwany przez nas np.: "Tekst chłopca2". I ustawiamy nowe zdarzenie, które uruchamiane jest TYLKO i WYŁĄCZNIE wtedy, gdy powyższy przełącznik jest włączony. Tyle, jeśli chodzi o teorię, a teraz weźmy się za ćwiczenia praktyczne: Na mapie przechodzimy w tryb edycji zdarzeń (F7) i tworzymy nowe zdarzenie przedstawiające mężczyznę. Jak podejdziemy do niego powie on jakiś tekst. W celu tym kliknijcie dwa razy w miejscu, w którym ma zostać utworzone zdarzenie. Zostaniecie przeniesieni do znanego już wam "Edytora zdarzeń". Jako jego grafikę wybierzcie jakąś postać. Warunek startu zdarzenia: "Naciśnięcie przycisku", Pozycja: "Na poziomie bohatera", Rodzaj ruchu: "Losowy ruch". Do tej pory nie ma żadnych nowych rzeczy. No może Rodzaj ruchu określa kierunek, w jakim będzie poruszało się nasze zdarzenie. Ponieważ ustawiliśmy je na "Losowy ruch", taki też będzie wykonywany przez niego ruch.

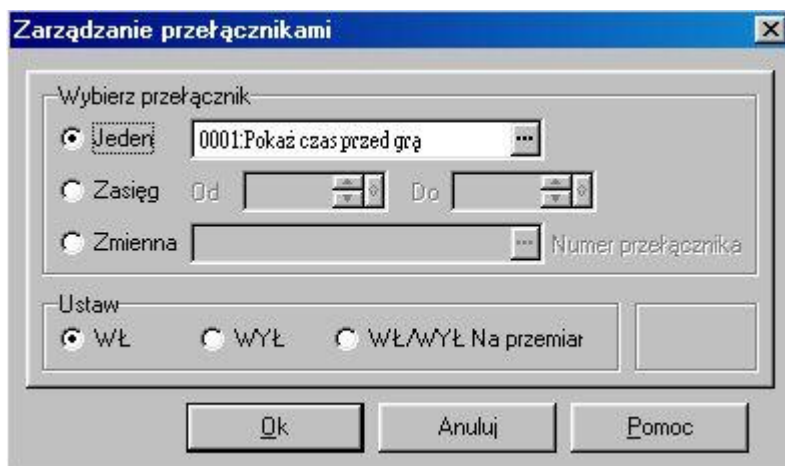
Oki. Teraz zrobmy zdarzenie, które się wykona po naciśnięciu przycisku, czyli w naszym przypadku wyświetli wiadomość: klikamy dwa razy na znaczku <> i przechodzimy Na Stronę 1. Naciskamy polecenie: "Pokaż Wiadomość..." i wpisujemy tekst, który będzie wypowiadał ten facet. Jak teraz uruchomimy grę, to naciskając na mężczyznę zostanie wyświetlona wiadomość wpisana przez nas wcześniej. Jak naciśniemy jeszcze raz to pojawi się ta sama wiadomość i tak w kółko. Teraz musimy użyć właśnie przełączników.

Do tej pory wygląda to mniej więcej tak:

◇Wiadom: Tekst wypowiadany przez mężczyznę

◇

Dokładnie pod wiadomością w edytorze zdarzenia tworzymy nowe (dwa razy klikając na ◇), ale teraz naciskamy na opcję: "Zmień przełącznik" (6 od góry na pierwszej stronie). Pojawi się nam nowe okno o nazwie "Zarządzanie przełącznikami"



W sekcji "Wybierz przełącznik" zaznaczamy "Jeden" oraz klikamy na trzy kropki po prawej (...) Zostaniemy przeniesieni do nowego okna zwanego "Wybierz przełącznik"

Teraz w prawym oknie naciskamy raz na wolnym (pustym) miejscu i jako nazwę przełącznika nadajemy np.: Gadka chłopa2. Potwierdzamy wybór i z powrotem zostajemy przeniesieni do okna "Zarządzania przełącznikami" z tym, że zaszła tutaj jedna zmiana. W małym okienku, w którym nacisnęliśmy na (...) pojawiły się numer i nazwa wcześniej utworzonego przełącznika. Upewniamy się, że w sekcji "Ustaw" jest zaznaczone WŁ (Włącz). Zamykamy okno naciskając OK. i oczom powinien ukazać się podobny do poniższego widok:

◇Wiadom: Tekst wypowiadany przez mężczyznę

◇Przełącznik: Zmi(NUMER I NAZWA PRZEŁĄCZNIKA) Przel. -WL

Jeżeli teraz uruchomimy grę to po rozmowie z mężczyzną przełącznik, który wcześniej utworzyliśmy zostanie od razu włączony, a o to nam przecież chodzi - prawda. Teraz należy "przemodyfikować" istniejące już zdarzenie mężczyzny. W edytorze zdarzeń dodajemy nową stronę (Dodaj stronę). Po wciśnięciu tego przycisku zostanie dodana kolejna strona z następnym numerkiem - w naszym przypadku 2. I to właśnie na tej stronie będziemy zamieszczać funkcje, które będą wykonywać się po ponownym uruchomieniu zdarzenia, gdy przełącznik będzie włączony. Jednak wcześniej trzeba poinformować edytor, że wszystko na tej stronie ma się wykonywać właśnie wtedy, gdy nasz przełącznik jest włączony. Jak to zrobić? Po lewej stronie w sekcji "Warunek zdarzenia" naciskamy na trzy kropki (...) koło "Przełącznik" i wybieramy utworzony przełącznik z poprzedniej strony. Teraz wystarczy na tej stronie dodać nową wiadomość typu: pośpiesz się, ona jest w niebezpieczeństwie" i to wszystko. Czyli pokrótce wszystko w wielkim skrócie:

Robimy zdarzenie, które uruchamia się, gdy wciśniemy przycisk decyzji (enter). Zostaje wyświetlony komunikat oraz włączony nasz przełącznik. Tworzymy kolejną stronę i jako warunek zdarzenia ustawiamy nasz wcześniej zrobiony przełącznik, który się włączy po pierwszej rozmowie z zdarzeniem. A jak się włączy to będą wykonywały się funkcje na stronie drugiej.

Można go jeszcze zmodyfikować dodając kolejny przełącznik na 2 stronie, który się włącza po jakiejś czynności oraz dodać trzecią stronę itd...

Pewnie teraz myślicie: O Boże! I ja mam się tego nauczyć? Ale naprawdę - nie jest to takie trudne. To tylko tak wygląda. W rzeczywistości taka operacja zajmuje kilka sekund i gotowe. Za miesiąc zajmiemy się czymś lekkim i przyjemnym, ale czym, to Wam jeszcze nie zdradzę. Macie czas, aby ściągnąć moją wersję językową edytora i zapoznać się bardzo dobrze z przełącznikami.

Przypominam adres strony: www.rpgmaker.pl Swoją drogą znajdziecie tam wcześniejsze części kursów oraz te, które są już zrobione, ale jeszcze nie opublikowane w GM (góra kilka dni przed).

Nie zapomnijcie również się wpisać do książki gości.

Życzę wam udanych łowów i świetnych gier...

Lekcja 6

Informacje dla twórców RTP, grafika twarzy, pokaz wybór.

Wicie, co? Zauważyłem, że pisanie wstępniaków jest trudną rzeczą. (Współczuję Qn'ikowi) Dzisiaj nie będę się nadto wysilał, więc prawie od razu przejdziemy do konkretów:) Mam nadzieję ("nadzieja matką głupich"), że już zdążyliście zaopatrzyć się w polską wersję językową tegoż edytora, ponieważ od dziś będziemy pracowali tylko i wyłącznie na niej (ver. 1.2 PL. by 7-MAŁY-7). To tyle, jeśli chodzi o wstęp.

Przechodzimy, więc zatem do samego kursu. Dzisiaj, jak już obiecałem zajmiemy się względnie prostymi rzeczami oraz podam na samym końcu kilka informacji dla ludzi, którzy pragną robić własne "monstersy" (potwory), "charsety" (pliki postaci) itd. Na razie jednak zajmiemy się ponownie "bazą danych", a dokładniej zakładką "słownik" oraz "system".

Na pierwszy ogień pójdzie "słownik", ponieważ nie trzeba w nim za dużo (jak macie polską wersję) tłumaczyć. W zakładce tej (trzecia od prawej) znajdują się wszystkie komunikaty systemowe wyświetlane podczas gry typu: "Zostałeś zaatakowany", "Nowa gra", "Kup", "Sprzedaj" itd. Ogólnie dzieli się ona jeszcze na pięć, pod-zakładek, ale nie muszę ich opisywać, ponieważ wszystko teoretycznie macie tam już opisane i wystarczy zmienić oryginalne, angielskie odpowiedniki na polskie i po sprawie. Jak nie wicie, co w jakim oknie wpisać to przytrzymajcie nad nim kursor myszki, a dostaniecie mini podpowiedź.

Wyżej wymieniona zakładka nie powinna sprawić wam najmniejszych problemów, ale następna, którą się teraz zajmiemy "System" może takowe wam przystworzyć. W zakładce tej jak już pewnie wicie widnieje pełno mniejszych i większych okienek:) Zajmiemy się nimi szczegółowo:

Sekcja: "Animacja pojazdów" dzieli się na trzy okna przedstawiające kolejno od lewej: łódź, statek oraz pojazd latający. Tylko te trzy typu pojazdów będą poza "nogami własnego bohatera" jedynym środkiem transportu podczas gry. Jeżeli chcemy zmienić grafikę łodzi na własną naciskamy na przycisk "Ustaw" i z nowego okna wybieramy grafikę tego środka transportu.

Sekcja "Ekran tytułowy" wyświetla i pozwala zmienić tło występujące w menu głównym gry. Zmieniamy je poprzez naciśnięcie przycisku "Ustaw" i wybieramy nowe, własne tło. Należy przy tym pamiętać, że niektóre rodzaje plików muszą mieć określony format oraz rozmiar - więcej informacji pod koniec kursu. Sekcja "Wybierz grafikę na koniec gry" pełni identyczną funkcję, co poprzednia sekcja tyle, że dotyczy ekranu końcowego (Game Over).

W sekcji "Drużyna początkowa" ustawiamy ile bohaterów ma być na samym początku gry (pod naszą kontrolą). Tutaj chyba nie trzeba nic komentować. W sekcji "Muzyka systemowa" ustawiamy typ muzyki, która będzie odgrywana podczas startu gry, po wykonaniu określonej czynności, itd. np.: "Łódź" - dotyczy typu odgrywanej muzyki, gdy poruszamy się w łodzi. To samo tyczy się sekcji "Dźwięki systemowe".

Sekcja "Wybierz grafikę systemową" jest jedną, z bardziej użytecznych w tym oknie. Możesz tutaj wybrać kolorystykę interfejsu Twojej gry oraz ustawić jej czcionkę. Standardowo gotowych schematów do wyboru mamy mało, ale w necie (www.rm2000.prv.pl) możecie ściągnąć ich całę mnóstwo. Tutaj należy się jednak małe słowo wyjaśnienia, co do czcionki. Jak masz zainstalowaną polską czcionkę do Rpg makera zrobioną przez Summonera jako typ czcionki należy wybrać pierwszy z góry, czyli "RMG2000". Pozostałe trzy sekcje 'Teleportuj do', 'Początek walki' oraz 'Koniec walki' określają typ wyświetlania oraz typ wymazywania ekranu podczas tych zdarzeń. Co to jest typ wyświetlania i wymazywania? Jest to efekt przejścia pomiędzy dwoma ekranami, czy też planszami.

Zakładkę "system" oraz "słownik" mamy już za sobą. Są one na tyle wygodne, że wystarczy raz zdefiniować w niej opcje na całą grę i nie musimy do nich już więcej powracać, czego też będę się trzymał (chyba, że macie jakieś pytania, co do nich). Połowę dzisiejszego kursu mamy już za sobą. Teraz zajmiemy się bezpośrednio grą, a mianowicie zajmiemy się kolejnymi dwoma poleceniami wydarzenia: "Grafika twarzy" oraz "Pokaż wybór".

Jak robi się nowe zdarzenia powinniście już wiedzieć z poprzednich kursów, więc nie będę od początku wszystkiego tłumaczył. Użycie polecenia "Grafika twarzy" (strona 1) spowoduje wyświetlenie podczas wiadomości grafiki danej postaci po lewej, lub prawej stronie okna dialogowego. Bez zastosowania tego polecenia wyświetlana wiadomość będzie wyglądać tak:



Więc jak widzicie wygląda to ładniej i schludniej niż przedtem. Z opcjami w oknie "Grafika twarzy" nie powinniście mieć problemów, ale lepiej wam to powiem: W sekcji "Wyświetlana pozycja" ustawiamy położenie grafiki względem tekstu, a opcja "Odbij poziomo" odbija w poziomie grafikę. Efekt ten widoczny jest od razu z poziomu edytora. Zajmijmy się teraz ostatnią, z dzisiaj omawianych funkcji, czyli: "Pokaż wybór". Polecenie te umożliwi nam wybrać jakąś decyzję i w zależności od tego, jaką wybraliśmy odpowiedź wykonać daną czynność. Najlepiej jest użyć ją bezpośrednio po wyświetleniu pytania, czyli użyciu, znanej nam już funkcji "Pokaż tekst". Okno "Pokaż wybór" dzieli się na dwie części - lewą i prawą. W lewej wpisujemy tekst będący odpowiedzią na zadane pytanie np.: "Tak zajrzyj do skrzyni" lub "Nie, nie zaglądamy do środka", a w prawej, opcję, gdy się zrezygnuje z odpowiedzi. Z tym także nie powinniście mieć problemów. Na tym kończę 6 część kursu. Na zakończenie podam jeszcze informacje dla ludzi, którzy chcą robić własne postacie, potwory itd. do gier.

Jak już pewnie wiecie do gry można wstawić własne pliki i dzielą się one na:

Backdrop - Pliki przedstawiające tła walki

Battle - Pliki zawierające klatki animacji ataków, czarów itd.

CharSet - Pliki z postaciami

ChipSet - Pliki z tym, czym rysujemy mapy

FaceSet - Pliki z twarzami postaci

GameOver - Pliki przedstawiające zakończenie gry

Monster - Pliki z potworami

Movie - Animacje

Music - Pliki muzyczne

Panorama - Pliki przedstawiające "dalekie tła"

Picture - Zwykły obrazek

Sound - Pliki dźwiękowe

System - Pliki interfejsu gry

Oraz Title - Pliki ekranu powitalnego gry

Jak widzicie jest ich trochę, ale każdy z nich musi mieć określone parametry takie jak: rozmiar, głębina kolorów, wielkość klatki animacji itd. Poniżej przedstawię wam kilka najpotrzebniejszych informacji przy ich tworzeniu.

Wszystkie pliki muszą mieć rozszerzenie jedno z: BMP, PNG lub XYZ. Poza tym **WSZYSTKIE** pliki muszą mieć 256 kolorów lub 15 bitów.

Pliki przedstawiające tła walki "Backdrop" muszą mieć rozmiar: 320x160. Jeden plik to jeden obrazek.

Pliki przedstawiające klatki animacji "Battle" muszą mieć rozmiar 480x96-480 czyli współrzędna "y" może być różna. Jedna klatka animacji w tym pliku musi mieć rozmiar 96x96.

Pliki przedstawiające animację postaci muszą mieć rozmiar: 288x256. Jedna klatka animacji bohatera musi mieć rozmiar 24x32. Cała animacja postaci składa się z czterech rzędów po trzy sekwencje ruchu. Pierwszy rząd przedstawia sekwencję ruchu do góry, drugi w prawo, trzeci w dół i czwarty w lewo.

Kurs do RPG MAKER 2000

Pliki z grafikami twarzy "FaceSet" muszą mieć rozmiar 196x196. Każda twarz musi mieć rozmiar 48x48, czyli w całym pliku można umieścić 16 twarzy.

Pliki "Game Over" muszą mieć rozmiar: 320x240. Jeden plik to jeden obrazek.

Pliki z potworami "Monsters" muszą mieć rozmiar: 16-320x16-160. Jeden plik przedstawia jednego potwora.

Pliki panoramy "Panorama" muszą mieć rozmiar: 80-640x80-480. Jeden plik przedstawia jedną panoramę.

Pliki ekranu powitalnego gry "Title" muszą mieć rozmiar 320x240. Jeden plik przedstawia jeden obrazek.

Pliki muzyczne mogą być w formacie midi (*.mid) lub wav (*.wav). Dźwiękowe tylko wav (*.wav) natomiast animacje avi (*.avi) oraz mpeg (*.mpg).

Na dzisiaj to już wszystko. Za miesiąc kolejna część kursu i kolejna dawka informacji. I tutaj mam do was mały apel - jeżeli zrobiliście jakiś plik, obojętnie czy to monster, czy title i chcecie się nim pochwalić przed innymi podrzućcie go do mnie. Ja zamieszczę go na stronie z odpowiednią oczywiście adnotacją.

Lekcja 7

Niezależne zdarzenia, polecenia stoper, zmień ilość złota, dodaj przedmiot, zmień drużynę, zmień doświadczenie i zmień level.

Witam, witam wszystkich zainteresowanych oraz tych, którzy zaglądają tutaj po raz pierwszy. I dla naszych "pierwszoklasistów" oraz bardziej doświadczonych uczniów mam kilka uwag informacyjno porządkowych. Wszystkie części kursu możecie teraz ściągnąć z www.rpgmaker.pl i tylko tam będą pojawiać się kolejne części (jeśli chodzi o internet. W Games Corner będą oczywiście nadal). Dlaczego tak, a nie inaczej to już zupełnie inna para kaloszy więc nie będę się nad tym "rozkminiał". Druga sprawa to listy. Od dzisiaj będę zamieszczał wasze pytania wraz z odpowiedziami, więc jak macie jakieś sugestie lub kłopoty to piszcie śmiało. Trzecia sprawa - napiszcie, co chcielibyście ujrzeć w kolejnych kursach, czy coś powtórzyć itd... Czwarta sprawa - w internecie jest już kolejna wersja RPG Makera PL mojego autorstwa w wersji specjalnej 1.3 - Zachęcam do ściągnięcia z ww. adresu, www.rpgmaker.pl. Piąta i ostatnia - jak jesteście autorami jakiegoś ciekawego skryptu, pomysłu, gry lub czegoś innego w RPG Makerze to podrzućcie to do mnie. Zostaniecie za to wynagrodzeni a swoje prace, jeżeli będą dużo zajmowały ujrzenie w najgorszym przypadku w Internecie na www.rpgmaker.pl. To chyba tyle słowem wstępu.

Dzisiaj zajmiemy się zakładką "Przedmioty", "Niezależne zdarzenia" oraz niektórymi poleceniami zdarzeń z pierwszej strony, czyli: Stoper, Zmień ilość złota, Dodaj przedmiot, Zmień drużynę i może jeszcze kilka.

Na początku zajmiemy się zakładką przedmioty. Otóż jak sama nazwa wskazuje tworzymy w niej przedmioty dzieląc je na następujące kategorie:

- Zwykły (Zwykły przedmiot nieposiadający specjalnych właściwości.)
- Broń (podwyższa współczynnik ataku)
- Tarcza (podwyższa współczynnik obrony)
- Pancerz (podwyższa współczynnik obrony)
- Hełm (podwyższa współczynnik obrony)
- Inne (Inny przedmiot o różnych działaniach)
- Lek (Przywraca punkty życia i magii. Leczy statusy)
- Księga (Uczy danej techniki lub zdolności)
- Materiał (Zmienia statystyki bohatera)
- Unikat (Przedmiot unikatowy często przywołujący zdolności specjalne)
- Przełącznik (Włącza przełącznik)

Teraz zajmiemy się pokrótce każdymi opcjami danego typu przedmiotu. Standardowo każdemu nadajemy nazwę w sekcji "Nazwa przedmiotu", jego cenę w "Koszt zakupu", opis działania przedmiotu "Opis przedmiotu" a okno "Bohater, który może..." Oznacza tych członków drużyny, którzy potrafią ten przedmiot obsługiwać.

Dokładniejszy opis ich typów:

Broń:

- W oknie "Zmienia wartości cechy" ustawiamy zazwyczaj tylko siłę ataku danego przedmiotu. Oczywiście, jeżeli jest to jakiś lepszy przedmiot możemy przypisać mu trochę do obrony, ale pamiętajcie, że od tego są pancerze.

- "Koszt MP" oznacza wartość, jaką potrzeba posiadać, aby móc używać dany przedmiot.

- "Szansa trafienia" oznacza szacunkową wartość powodzenia ataku. Im wyższa ty większe szanse na trafienie.

- W "Typ broni" ustawiamy, czy jest to broń jedno lub dwuręczna. Jeżeli ta druga wtedy bohater nie może jednocześnie być uzbrojony w tego typu broń i nosić tarczę.

- "Opcje" - ich nazwy mówią same za siebie.

- "Animacja podczas użycia" przedstawia animację, która będzie wyświetlana po użyciu tego przedmiotu.

Uwaga: Broni można używać tylko i wyłącznie podczas walki.

Przypuśćmy, że chcemy zrobić broń o współczynniku ataku 10, dodająca 1 do obrony, dzięki której zawsze pierwsi atakujemy, a szansa powodzenia ataku wynosi 100%. Jej koszt to 1000, a używać ją może tylko pierwszy na liście bohater. I co trudne? Teraz już nie.

Tarcza, pancerz, hełm, inne, materiał:

Te przedmioty mają podobne opcje jak ww. przypadku, więc nie trzeba ich opisywać. Jedyną różnicą jest to, że nie przypisujemy im animacji i zazwyczaj zwiększają nam siłę obrony.

Lek:

- "Zasięg działania" określa... Uwaga => zasięg działania danego leku! (a gdzie brawa ☺). Mamy dwie możliwości: "Jeden sojusznik" i "Cała drużyna". W pierwszym przypadku lek oddziałuje tylko na jedną osobę, a w drugim na wszystkich w drużynie.

- "Ile razy użyć" określa maksymalną ilość użyć danego przedmiotu. Gdy macie ustawione na "1(Normalnie)" przedmiot będziemy mogli użyć raz, jak "3" to trzy, a jak "Brak limitu" to bez ograniczeń.

- W "Przywrócenie punktów życia i magii" ustawiamy szacunkowy przypływ punktów życia lub magii. W pierwszym okienku wpisujemy wartość w procentach, a drugim w liczbach.

Księga:

"Uczy zdolności" - określa zdolność, czar lub technikę, którą się nauczymy po użyciu tego przedmiotu.

To wszystko, jeżeli chodzi o zakładkę "przedmioty". Teraz zajmijmy się tajemniczą i bardzo przydatną "Niezależne zdarzenia." Jak sama nazwa wskazuje dotyczy ona zdarzeń niezależnych. A co to oznacza? Otóż są to zdarzenia, do których mamy dostęp w dowolnym momencie gry, a nie tylko na danej planszy.

Przypuśćmy, że chcemy, aby po użyciu przedmiotu wyświetlił się nam tekst nie ważne od tego, gdzie i w jakim miejscu obecnie jesteśmy. Tworzymy przedmiot o nazwie np.: "Pisz", typie "Przełącznik" i wskazujemy przełącznik, który ma zostać włączony po jego użyciu. Przypuśćmy, że nazwaliśmy ten przełącznik "Tekst". Teraz przechodzimy do zakładki "Niezależne zdarzenia" i naciskamy na pierwszym wolnym miejscu. Nadajemy zdarzeniu nazwę, "Warunek startu zdarzenia" ustawiamy na "równoległy proces", a "zależne od przełącznika" wskazujemy ten, który włącza nasz przed chwilą utworzony przedmiot. W tym momencie gdziekolwiek użyjemy przedmiot "Pisz" zostanie wykonane to, co podamy w tym oknie klikając jak w przypadku innych zdarzeń na znaczku "<>". Tutaj mała uwaga do wszystkich:, jeżeli tak robicie to nie zapomnijcie na samym końcu wyłączyć przełącznik, który aktywuje to zdarzenie niezależne, czyli w tym przypadku "Tekst". Dlaczego? Ponieważ będzie on ciągle włączony, a jak tak, to ciągle będą wykonywały się polecenia na tej stronie.

Mam nadzieję, że zrozumieliście to i nie muszę opisywać wam dokładnie tego wszystkiego. Jak tego nie rozumiecie, to popróбуйте sami tego, a na 98% załapiecie, o co chodzi. A jak nie? To piszcie. Zajmę się tym bardzo obszernie.

Dobra. Koniec na razie z zakładkami. Teraz zajmijmy się niektórymi poleceniami z pierwszej strony. Są one proste i bardzo użyteczne i nikomu nie powinny sprawić problemów. Mowa tutaj o "Stoper", "Zmień ilość złota", "Dodaj przedmiot", "Zmień drużynę", "Zmień doświadczenie" i "Zmień lewel".

Zacznijmy od końca.

Polecenia "zmień lewel" służy do zmiany poziomu doświadczenia wybranego bohatera. Jako "Cel" wybieramy postać, którą zmiana lewelu dotyczy. W zależności od naszych upodobań możemy zmniejszyć lub zwiększyć poziom naszego bohatera. Ustawiamy to w sekcji "Typ operacji". Sekcja

"Operacja" => "Ustaw" odpowiada za wartość wzrostu lub spadku lewelu bohatera. Gdy wpisujemy tam "1" to zmiana tyle też będzie wynosić.

Polecenie "zmień doświadczenie" służy do zmiany doświadczenia bohatera (nie jego poziomu doświadczenia np.: 100 punktów doświadczenia to 1 poziom doświadczenia). Obsługuje się to polecenie w identyczny sposób jak ww. przykładzie.

Dzięki poleceniu "Zmień drużynę" możemy dodać lub usunąć członka do, lub z naszej drużyny. To samo tyczy się polecenia "Dodaj przedmiot" i "Zmień ilość złota" tylko oczywiście pierwsze dodaje/usuwa przedmioty a drugie pieniądze.

Polecenia "Stoper" jest dość ciekawe, ponieważ dzięki niemu możemy odliczać czas. Dlaczego jest to przydatne? Ponieważ wyznaczamy na jakieś zadanie powiedzmy 5 minut i na bieżąco widzimy, ile czasu nam jeszcze zostało. Możemy potem postawić warunek odpowiadający za sprawdzanie czasu i w zależności, czy zdążyliśmy przed jego upływem, lub nie odpowiednio nas wynagrodzić. Więcej czasu nad tym poświęcę w następnej lekcji.

Na dzisiaj to już wszystko. Za miesiąc zajmiemy się dość trudnymi rzeczami, czyli operacjami na stoperze oraz warunkami. Po następnej lekcji będziecie mogli robić nareszcie bardziej skomplikowane zdarzenia.

Lekcja 8

Operacje Stopera, ustawianie warunków, polecenia zmień zdolności, zmień wyposażenie, zmień HP, zmień MP, zmień kondycję, wyleczenie.

Witam. Dzisiaj zgodnie z obietnicą zajmiemy się stawianiem warunków oraz szczegółowo przyjrzymy się operacjom stopera. Tradycyjnie zapraszam na stronę www.rpgmaker.pl i namawiam Was do przesyłania mi Waszych plików RTP. Jak widzicie wstęp jest dość krótki, ale tylko dlatego, że mamy dzisiaj trudne rzeczy do zrobienia.

Pierwsze, czym się zajmiemy to stawianiem warunków w naszej grze. Teoretycznie i praktycznie bez nich nie zrobisz nic ciekawego. No właśnie - a co dzięki tym warunkom możemy zrobić? Otóż dzięki warunkom możemy podejmować decyzje uzależnione od wartości zmiennej, od przełącznika, od ilości posiadanego złota przy sobie, od przedmiotu, w który bohater jest wyposażony, od kierunku, w którym skierowany jest nasz bohater, itd. itd. A jak to w praktyce wygląda? Przypuśćmy, że spotykamy biedaka, który chce od nas 100 złota i teraz w zależności, czy mamy te złoto, czy nie podejmujemy jakąś decyzję.

Być może teraz Wam to wszystko nic nie mówi, ale nie pękajcie. Zrobimy wszystko po kolei. Aby postawić warunek w jakimś zdarzeniu przechodzimy na stronę numer 3 i naciskamy na "Ustaw warunek". Jest to prawa kolumna, opcja 5 od góry. Po naciśnięciu ukazuje się nam okienko o nazwie "Warunek". Widzicie? Właśnie tutaj i na stronie "2" ustawiamy opcje warunku. Teraz opiszę każdą z opcji, a później wykorzystamy jakąś w praktyce.

Ogólnie zapis warunku wygląda tak:

◇Gdy (Warunek) jest spełniony rób to:

◇

a jak nie, rób to:

◇

:Koniec

Storna "1":

Przełącznik - Wybieramy przełącznik i ustawiamy, czy ma być włączony, czy nie. Gdy np.: wybierzemy przełącznik numer "0001" i opcje "WŁ" warunek będzie sprawdzał, czy jest ten przełącznik włączony.

Zmienna - Tutaj sprawdza się, czy dana zmienna równa jest jakiejś liczbie lub innej zmiennej. Przydaje się, gdy do jakiejś zmiennej zapisujemy jakąś wartość i w zależności od jej wysokości ma się coś wydarzyć.

Stoper - Tutaj ustawia się warunek odnośnie stopera. Sprawdza się, ile czasu zostało do końca i w zależności od tego zostaje podjęta decyzja.

Pieniądze - Sprawdza, czy drużyna ma więcej lub mniej pieniędzy od podanej wartości.

Opcja: "Można ustalić działanie..." - Gdy zaznaczone można zdecydować, co się stanie, gdy warunek nie będzie go spełniał. Np.: sprawdzamy, czy mamy 100 złota, jak tak to pisz "mam 100 złota", a jak nie pisz "nie mam 100 złota".

Strona 2:

Przedmiot - Sprawdza, czy mamy lub nie mamy na stanie dany przedmiot.

Bohater - Sprawdza, czy jest dany bohater w drużynie.

Zdarzenie - Sprawdza, w którą stronę dane zdarzenie jest skierowane.

Pozostałych opcji się nie używa (przynajmniej nie teraz).

Oki. Tyle teorii. Mam nadzieję, że wszystko zrozumieliście i nie trzeba niczego wyjaśniać. Do zobaczenia za miesiąc. Pa.

Hehe. Daliście się nabrać? Nie? To szkoda ☺

Teraz lekcja praktyczna. Zróbmy zdarzenie przedstawiające starego pana, który po naciśnięciu na nim klawisza pyta się nas o pieniądze. Teraz my w zależności od liczby posiadanych pieniędzy damy mu kasę lub nie. Zaczynamy. Tradycyjnie tworzymy zdarzenie, nadajemy mu grafikę, ustawiamy typ animacji, rodzaj ruchu i rodzaj aktywacji. Dajemy tekst np.: "Masz 100 kasy?" po czym naciskamy na "<>" w celu postawienia warunku. Tak też robimy. Zaznaczamy "Pieniądze" wartość "100", "Więcej". Upewniamy się, że jest zaznaczona opcja "Można ustalić działanie..." Naciskamy OK. i powinniśmy zobaczyć coś podobnego do:

<>Tekst: Masz 100 kasy

<>GdyKasa 100>=

<>

:Inaczej

<>

:Koniec

<>

Warunek jest już postawiony teraz trzeba w zależności od jego spełnienia wydać jakieś polecenie. Przypuśćmy, że jak mamy więcej niż 100 kasy mówimy: "Dobra masz pieniądze" i zabieramy bohaterowi 100 złota. Funkcję zabierania pieniędzy już znacie z poprzedniej lekcji, więc nie powinno sprawić Wam to problemów. A teraz, co zrobić, jak kasy się nie ma? Napiszcie, aby zostało wyświetlone "Przykro, ale nie mam pieniędzy". Daję Wam minutkę na zrobienie tego. Macie już? Powinno wyglądać to tak:

<>Tekst: Masz 100 kasy
<>GdyKasa 100>=
<>Tekst: Dobra masz pieniądze
<>Zmień kase: \$100Usuń
<>v :Inaczej
<>Tekst: Przykro, ale nie mam pieniędzy
<>
<>:Koniec
<>

I co? Działa? Musi działać. Teraz, gdy będziemy mieli więcej pieniędzy niż 100 zostanie nam 100 zabrana i zostanie wyświetlony tekst "Dobra masz pieniądze" w przeciwnym wypadku "Przykro, ale nie mam pieniędzy". Mam nadzieję, że zrozumieliście. A jak nie to piszcie do mnie, a wytłumaczę to jeszcze raz. W sumie to samo tyczy się stopera, więc sobie go odpuszczę, a zajmę się teraz może kolejnymi funkcjami.

Zajmiemy się teraz poleceniami "Zmień zdolności", "Zmień wyposażenie", "Zmień HP", "Zmień MP", "Zmień kondycje", "Wyleczenie". Ponieważ obsługuje się je, jak każde poprzednie raczej z ich obsługą nie będziecie mieli problemu, ale warto powiedzieć, co dana funkcja robi.

"Wyleczenie" - Odnowia wszystkie punkty życia i wszystkie punkty magii wszystkim, lub wskazanym bohaterom.

"Zmień kondycje" - Służy do dodawania lub odejmowania kondycji bohaterom. Co to jest kondycja? Powinniście już wiedzieć, ale przypomnę. Jest to stan, w jakim nasz bohater się znajduje. Domyślna kondycja to "Normalna", ale też są kondycje "Otrucie" (poison) i inne. A co, jak jesteśmy w kondycji np.: otrucie? Sam chyba wiesz. A tak przy okazji za miesiąc zajmiemy się zrobieniem własnej kondycji - pijaństwo.

"Zmień MP" i "Zmień HP" służy nam do dodawania lub odejmowania maksymalnych punktów życia i magii. Gdy ustawimy np.: dodanie HP o 5, maksymalny poziom punktów życia naszego bohatera wzrośnie właśnie o 5.

"Zmień wyposażenie" - Dzięki tej funkcji możemy pozbawić naszego bohatera ekwipunku będącego obecnie w użyciu np.: miecz, zbroja, pancerz itd.

"Zmień zdolność" - Natomiast dzięki tej funkcji możemy dodać lub usunąć zdolność naszemu bohaterowi. Chcemy np.: dodać zdolność "ifryt" po naciśnięciu na jakimś zdarzeniu. Właśnie w tym celu jest ta funkcja stworzona.

Ok. Na dzisiaj to już naprawdę wszystko.

Jak masz jakieś pytania lub problemy pisz.

Lekcja 9

Polecenia obrażenia, zmień imię bohatera, zmień opis bohatera, ustaw animacje bohatera, zmień.

Witam.

Tradycyjnie witam w kolejnej, dziewiątej już części kursu tworzenia gier jRPG. Dzisiaj zajmiemy się zakładką "Potwory" oraz przyjrzymy się bliżej poleceniom "obrażenia", "zmień imię bohatera", "zmień opis bohatera", "ustaw animacje bohatera" i "zmień twarz bohatera". Zaczynamy. Zakładka "Potwory" w bazie danych służy po prostu do tworzenia nowych potworów. Na ten czynnik składa się wiele opcji, o których dowiemy się już za chwilę. Przechodzimy do bazy danych (F8) i wybieramy czwartą zakładkę od lewej. Oczom naszym ukaże się okno z listą dostępnych już potworów w grze oraz ich statystykami, które kolejno oznaczają:

Nazwa potwora - Nazwa, która będzie wyświetlana podczas gry.

Max HP - Punkty życia wroga

Siła ataku - Siła ataku☺

Siła umysłu - Siła umysłu ☺ (wpływa na moc rzucanych czarów)

Max MP - Punkty magii

Siła obrony - Siłą obrony, (czym wyższa, tym mniejsze zadajesz rany)

Zręczność - Zręczność

Te opcje znajdowały się w sekcji "Cechy potwora" natomiast tuż pod nią znajduje się kolejna "Daj", w której:

Doświadczenie - Punkty doświadczenia zdobywane po zabiciu potwora

Pieniądze - Liczba pieniędzy za zabicie potwora

Posiadane przedmioty - Jaki przedmiot ma potwór przy sobie

Szansa zdobycia - Szansa zdobycia tego przedmiotu

W sekcji "Akcje potwora" ustawia się jego zachowanie na polu walki. Jeżeli chcemy, aby potwór np.: uciekał, gdy poziom doświadczenia jest wyższy od 5 to właśnie tam te opcje ustawiamy (Nie powinno sprawić Wam to problemu, ale jak będziecie jakieś mieli to piszcie, a zajmę się tym

szczegółowo). "Szansa na krytyczne..." to po prostu szansa na zadanie krytycznego ciosu ze strony potwora, a "Duża nie celność" to jak sama nazwa wskazuje - potwór często będzie pudłował.

W sekcji "Wybierz grafikę potwora" ustawiamy jego grafikę i kolor poprzez przycisk "USTAW" oraz ustalamy jego przeźroczystość i fakt, czy jest to wróg latający. Jak już to ustalimy zapisujemy opcje i mamy już własnego potwora. Teraz wystarczy przejść do zakładki "Grupy potworów", (o której w następnej części) i dodać naszego monstersa do "bandy wrogów"

Oki. Teraz zajmiemy się poleceniami z pierwszej strony. Ponieważ pracujemy na Polskiej wersji makera ich obsługa nie powinna sprawić Wam problemów. Jak takowe będą to tradycyjnie piszcie, a jak nie chcecie tego robić to skorzystajcie z pomocy "chmurek" - przytrzymajcie myszkę na jakimś obiekcie, czy tekście i poczekajcie chwilę.

"Obrażenia" - pozwala zadać jednemu, lub większej ilości bohaterów określoną liczbę obrażeń. Przydatne, gdy robicie pułapki w grze.

"Zmień imię bohatera" - Służy do zmiany imienia bohatera.

"Zmień opis bohatera" - Fajna sprawa. Dzięki temu możemy zmienić opis bohatera np.: z Mnich na Mag.

"Ustaw animację bohatera" - Zmieniamy tutaj grafikę postacie, a dokładniej jej animację. Przydatne, gdy nasz bohater zmienia się w jakieś monstrum, czy coś innego.

"Zmień twarz bohatera" - Zmienia twarz bohatera. Najczęściej stosowane wspólnie z powyższą funkcją.

Na dzisiaj to już wszystko. W następnym odcinku zajmiemy się zakładką "Grupy potworów" i czymś łatwym, a już za 2 odcinki będą zmienne - czyli to, co nikt z początkujących nie lubi.

*** tylko tak na poważnie, na tym kurs się zakończył...*

LISTY – DODATEK

List 1

Cześć. Świetnie, że ktoś nareszcie zajął się tematem tworzenia prostych gier. Tego mi właśnie brakowało. Mam pytanko. Dlaczego jedna lekcja/część kursu jest taka długa. Nie mógłbyś np.: napisać 2 mniejsze. Piszę to, dlatego, że nie każdy może od razu przyjąć wiedzę, która jest w nim zawarta. Pozdrawiam

~ R@Di@t

Odp:

Hmm. Ciekawe. Sam osobiście nie uważam, że są one aż tak długie. Poza tym, nie dałoby się (chyba) tego łatwiej wytłumaczyć w kilku zdaniach. Owszem, mogę pisać je krótsze, ale to tylko i wyłącznie waszym kosztem, a tego chyba byście nie chcieli. Poza tym, po co pisać dwie części skoro można to wszystko połączyć w jedną dużą. To, że są one długie to raczej nie ulegnie zmianie. Wolę przekazać wam dużo informacji, w jak najkrótszym czasie, ale jak chcecie, mogę to zmienić. Po prostu dajcie mi znać.

List 2

Czy w tym programie do gier można zapisać pod koniec pracy wszystko w plik wykonywalny dla windowsa czyli .EXE?

~ Adek-24

Odp:

Oczywiście, że tak. Wszystko, co robisz możesz zapisać pod koniec w plik wykonywalny exe. Chociaż to nie jest do końca tak, jak myślicie.

List 3

Mam pytanko gdzie mogę znaleźć battle animation z ruchami postaci? Mogą być z db albo jeszcze lepiej ze zwykłymi podstawowymi postaciami... aha i jeszcze jedno gdybyś mógł to napisz mi kurs battle systemu takiego, żeby postaci było widać z boku ... (Chodzi o to jak go zrobić ☺)
Z Góry dzięki!!

~ Shawdow

Odp:

Się ma. W sumie znajdziesz je na www.rpgmaker.pl. Jeżeli jesteś dobrym grafikiem to sam możesz je zrobić w takim programie jak np.: iDraw dostępnym również na stronie www. Co do drugiej części pytania to coś takiego jest trudno zrobić, ale jest pewne łatwe rozwiązanie. Wystarczy podpiąć pod broń animację, ale nieprzedstawiającą same cięcie tylko całą sekwencję ataku bohatera. Do tego potrzebne są specjalne pliki Battle, ale pewnie takowe już masz.

List 4

hi mały jest problem ściągnąłem rpgmakera z rm2000.prv.pl i normalnie mi siem instaluję ale jak chcę odpalić rpgmaker wyskakuje RPG MAKER BŁAD PL zainstaluj ponownie bazę rtp, co się stało?

~ CronoGamer

Odp:

Nic się nie stało. Zainstalowałeś tylko sam edytor. Zapomniałeś o bazie RTP, czyli plikach postaci itd. Ściągnij ją z www.rpgmaker.pl zainstaluj i już.

List 5

JAK NAPRAWIĆ FONTY W RPG-MAKERZE?????!!??

~ Ecik

Odp:

Pewnie chodzi ci o to, aby uzyskać polską czcionkę, a nie te krzaczki, gdy wpiszemy np.: ś? Otóż wystarczy skasować starą czcionkę od makera z katalogu C:\WINDOWS\FONTS i przegrać do niej tą zamieszczoną do mojej wersji edytora (Czcionka polska jest autorstwa Summonera)