



PORADNIK RPG MAKER VX

czyli jak w prosty sposób opanować podstawy w RPG Maker VX

~ RYSOWANIE MAP ~

SPIS TREŚCI

<u>WPROWADZENIE</u>	3
<u>INFORMACJE OGÓLNE</u>	4
<u>WŁAŚCIWOŚCI MAPY</u>	6
<u>GENERAL SETTINGS</u>	
<u>PARALLAX BACKGROUND</u>	
<u>ENCOUNTERS</u>	
<u>MAPA ŚWIATA</u>	8
<u>MIASTA I WSIE</u>	11
<u>WNĘTRZA BUDYNKÓW</u>	12
<u>POZOSTAŁE LOKACJE</u>	13

WPROWADZENIE

Niniejszy samouczek został podzielony na pięć rozdziałów.

Pierwszy rozdział zawiera podstawowe informacje o rysowaniu map w RPG Maker VX, wykaz komend wraz z ich tłumaczeniem z języka angielskiego oraz krótki opis działania.

W kolejnych rozdziałach przedstawiony jest jeden z - według mnie - łatwiejszych sposobów tworzenia map oraz użyteczne wskazówki, co zrobić by rysowana mapa, była jak najbardziej realistyczna. Wyodrębnione zostały poszczególne części, w których zawarto mapę świata, miasta i wnętrza mieszkania oraz mapy pozostałych lokacji, takich jak labirynty, bagna lub polany w lesie.

W Poradniku użyto materiały z RPG Maker'a oraz screeny z edytora gry.

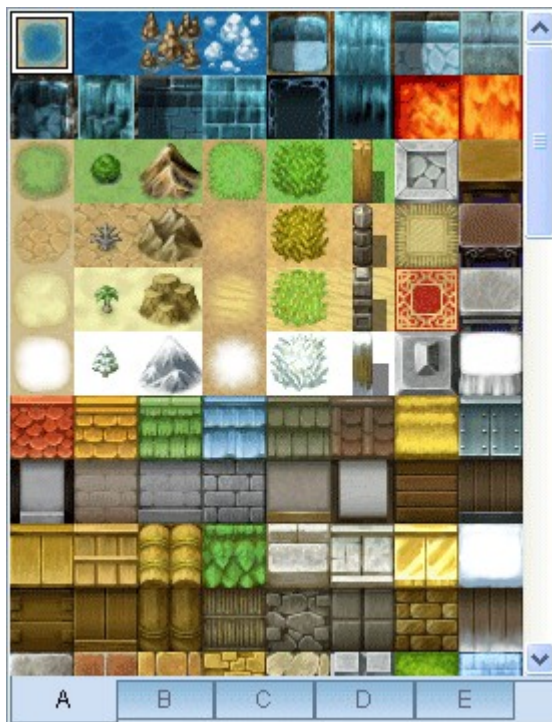


INFORMACJE OGÓLNE

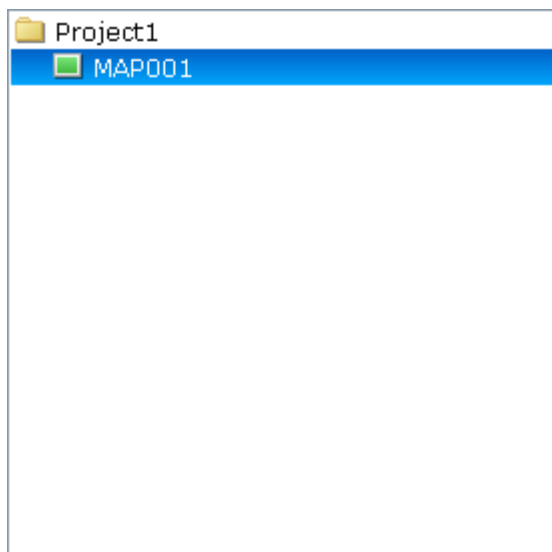
Po stworzeniu nowego projektu gry, na ekranie pojawia się - złożona z kilku części - plansza. Na samej górze widnieje pasek zadań:



Poniżej po lewej stronie znajdują się tilesety (czyli poszczególne elementy przyszłej mapy).



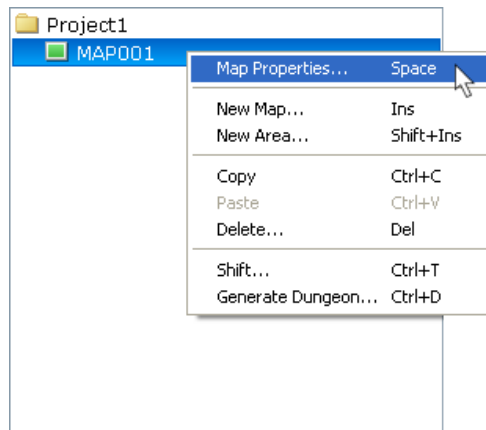
Pod spodem można zobaczyć wykaz wszystkich map w projekcie.



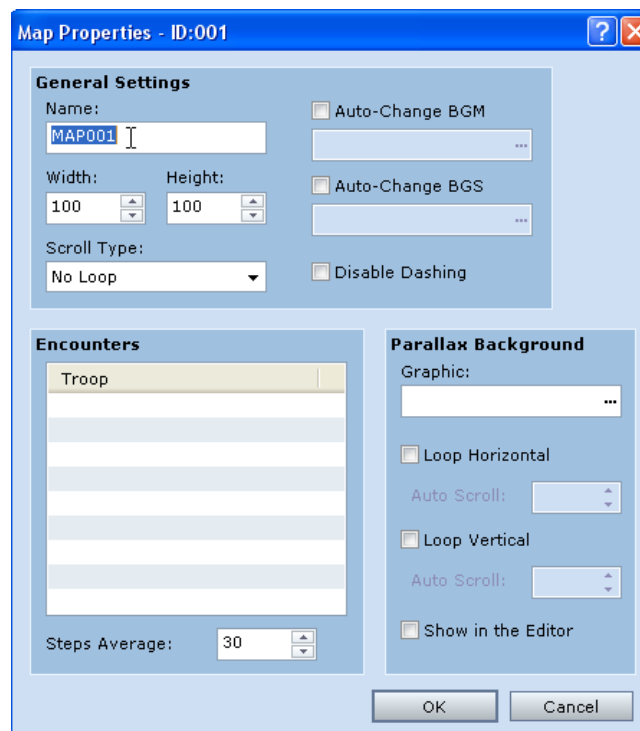
A po lewej stronie znajduje się plansza, na której mapa powstanie wraz z odpowiednimi zdarzeniami.



Tworzenie mapy świata jak i każdej innej powinno się zaczynać od zmienienia jej nazwy. W tym celu klikamy na mapie o nazwie 'MAP001', wybieramy 'Map Properties...' (skrót klawiszowy - spacja).



Wyświetli się nowe okienko 'Map Properties - ID:001', w którym widnieje kilka pogrupowanych opcji.



WŁAŚCIWOŚCI MAPY

W okienku 'Map Properties' możemy za pomocą poszczególnych opcji ustawić tło (*background*), potwory (*troop*), a nawet muzykę (*BGM* i *BGS*), która będzie odgrywana za każdym razem, gdy bohater znajdzie się na mapie.

Ponadto twórca gry może ustawić zapętlanie się mapy w dowolną stronę, co jest szczególnie pomocne przy wprowadzaniu 'drogi donikąd' – gdy gracz nie wykonał jeszcze odpowiednich zadań na to, by iść dalej z fabułą.



GENERAL SETTINGS

W grupie 'General Settings' znajdują się:

- **Name** - nazwa mapy
- **Width** - szerokość mapy (liczba oznacza ilość kratek w poziomie),
- **Height** - wysokość mapy (liczba oznacza ilość kratek w pionie),
- **Scroll Type** - czyli zapętlenie mapy poziomo, pionowo lub z obu stron,
- **Auto-Change BGM** - ustawienie Background Music, czyli muzyki w tle,
- **Auto change BGS** - ustawienie BackGroundSounds, czyli dźwięków w tle, np. odgłosów wiatru, szumu morza, itd.
- **Disable Dashing** - opcja wyłączająca przyspieszenie na mapie. Innymi słowy - bohater po wciśnięciu klawisza 'Shift', nie będzie szedł szybciej.

PARALLAX BACKGROUND

W grupie 'Parallax Background' znajdują się:

- **Graphic** - czyli obrazek w tle. Przykładowo tworząc klif można dać w tle góry albo niebo (przykład na obrazku).

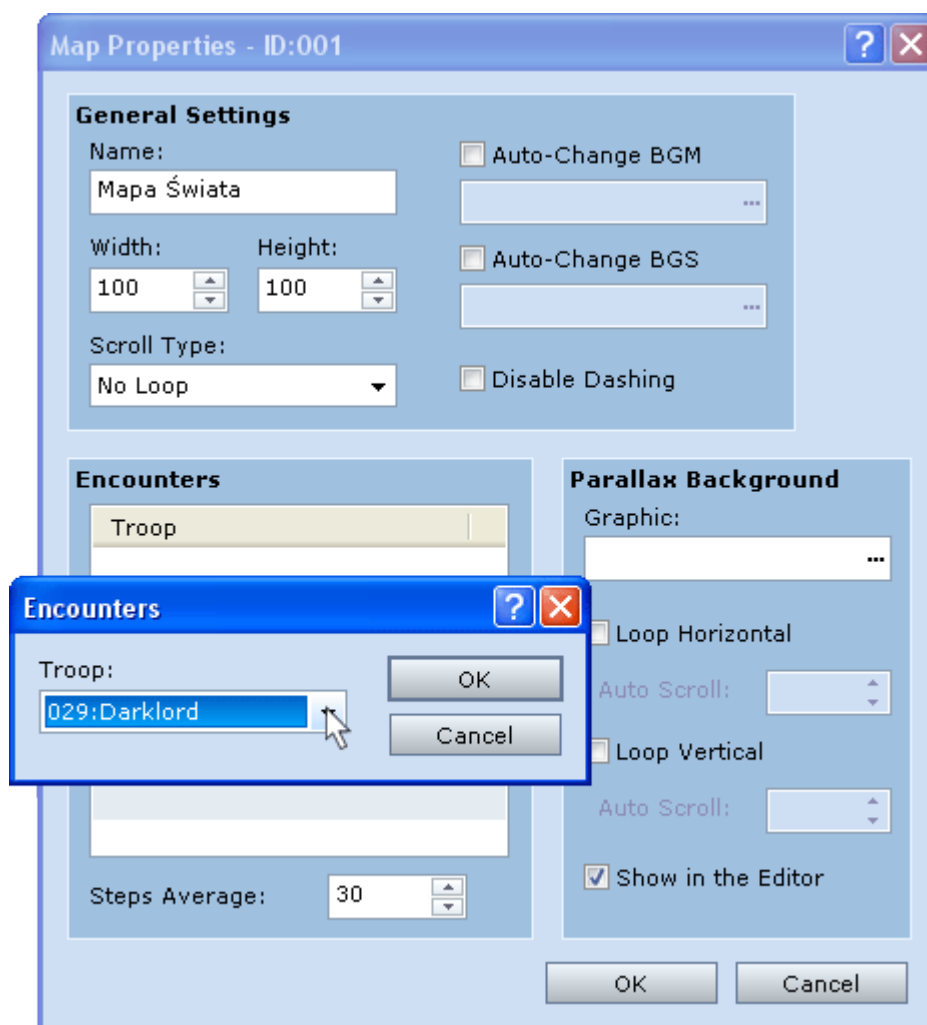


- **Loop Horizontal** - przesunięcie tła w poziomie, aby w przypadku zapętlenia mapy, tło również się poruszało. Nadając wartość AutoScroll, tło porusza się w poziomie samoistnie.
- **Loop Vertical** - podobnie jak w przypadku Horizontal Loop, z tym wyjątkiem, że zapętlenie jest w pionie.
- **Show in Editor** - po zaznaczeniu tej opcji tło wyświetla się również w edytorze, a nie tylko w teście gry.

ENCOUNTERS

W grupie 'Encounters' znajdują się:

- **Troop** - okienko, w którym można ustawić grupy potworów grasujące na mapie (dwukrotne kliknięcie lewym przyciskiem myszy).



- **Steps Average** - średnią ilość kroków, jaką należy przebyć, by była walka, czyli inaczej częstotliwość "wyskakiwania" przeciwników.

To by było na tyle informacji ogólnych. Przejdźmy w końcu do działania... do rysowania mapy świata.

MAPA ŚWIATA

By zacząć edycję mapy klikamy na ikonke 'Map' na pasku zadań.



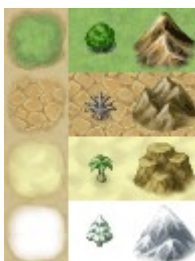
Jak widzimy część paska została podświetlona.



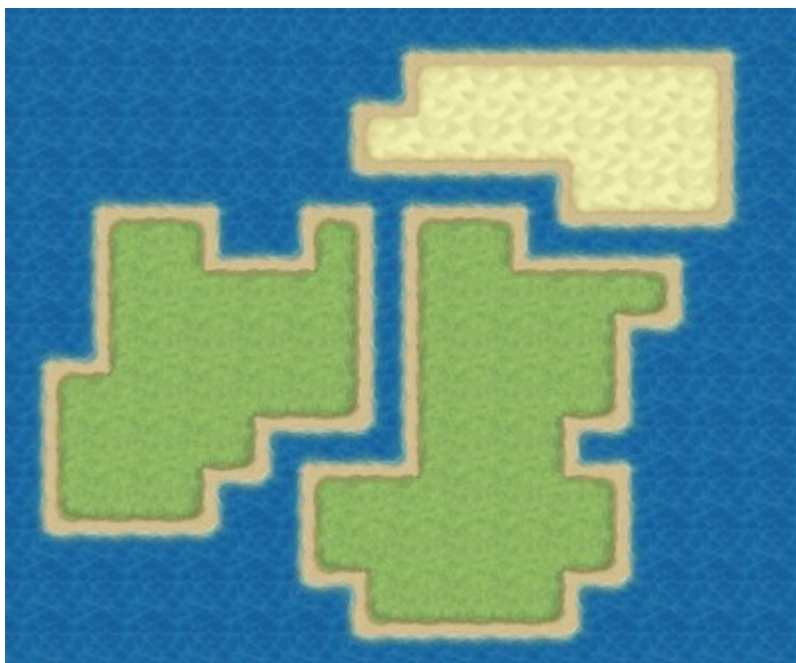
Jak nie trudno zgadnąć ołówek służy do wypełniania tylko jednego kwadracika / pola na mapie, prostokąt i kółko do tworzenia pól o takich właśnie kształtach, a wiaderko do wypełnienia jednego rodzaju pola innym (przykładowo całą wodę na mapie można zastąpić trawą).

Przechodzimy do tilesetu (lewe okienko pod paskiem zadań). Okno to ma pięć podstron A, B, C, D i pustą E. Każdą z nich możemy edytować, ale to temat na inny tutorial.

Za rysowanie mapy świata odpowiada część tilesetu z podstrony A oraz niektóre elementy z podstrony B.



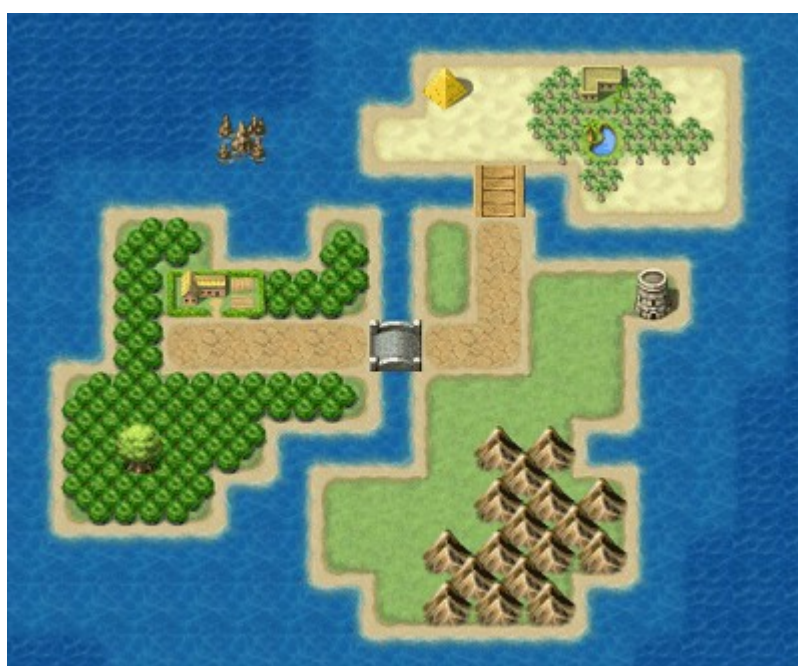
Wybierając podłoże trawiaste lub piaszczyste rysujemy mapę lądu, pamiętając o tym, by zarys był nieregularny, to doda mapie nieco realizmu.



Zarys lądu już jest, lecz mapa wygląda na bardzo ubogą. Dlatego dodajemy elementy natury: lasy, jeziora, góry, stepy, itd. Należy jednak wziąć pod uwagę kilka szczegółów – można je nazwać prawami natury – które sprawiają, że umiejscowienie poszczególnych lokacji będzie faktycznie możliwe. Nie umieścimy przecież bujnych lasów na pustynnym podłożu czy jaskini w miejscu, gdzie nie ma gór.



Mapę ubarwiamy dodatkowo lokacjami, mostami, głębokimi morzami, itd. W tym celu możemy również skorzystać z podstrony B, a nawet – jeśli ją zedytowaliśmy – z podstrony E.

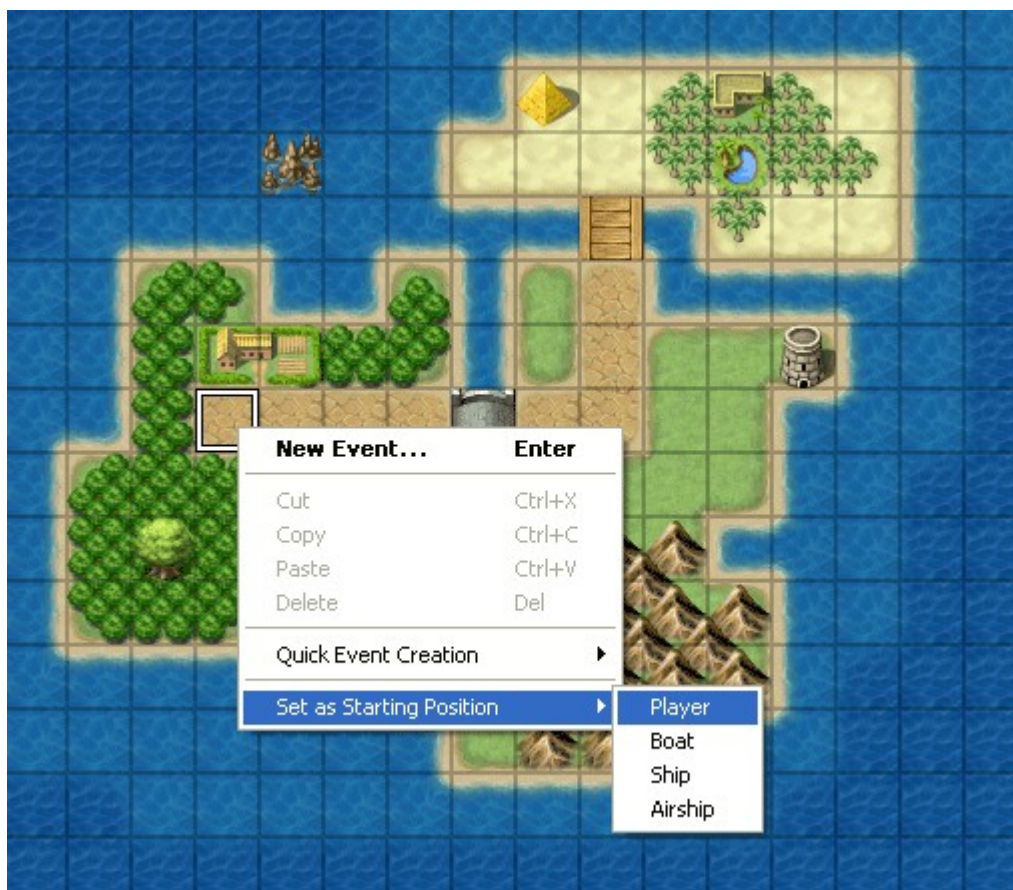


Po tym wszystkim wystarczy ustawić na mapie naszego bohatera i odpalić grę.

By to zrobić, przechodzimy do zdarzeń, czyli klikamy na ikonke 'Events':



i klikając prawym przyciskiem myszy w miejscu, gdzie ma się rozpocząć gra, wybieramy 'Set As Starting Position' --> 'Player'.



W tym miejscu pojawi się ikonka bohatera: 

Teraz możemy zapisać projekt i włączyć test, by po wybraniu opcji 'Nowej gry', rozpocząć ją właśnie na naszej mapie świata.

MIASTA I WSIE

W budowie

WNĘTRZA BUDYNKÓW

W budowie

POZOSTAŁE LOKACJE

W budowie