

# ~ RPG Maker XP ~

*Kurs do programu*



Kurs napisany przez:

Revan/Uzjel (uzjel1@o2.pl)

Sozan (sozan5@gmail.com)



[www.rpgmaker.pl](http://www.rpgmaker.pl)

© 2002 - 2012 All rights reserved.

Kurs do programu RPG MAKER XP • Twierdza RPG Makera ([www.rpgmaker.pl](http://www.rpgmaker.pl)) •

RPG MAKER XP

## Spis treści

WSTĘP .....	4
-------------	---

### Część 1: Wprowadzenie do programu RPG Maker

Lekcja 1 Podstawowe informacje, słowniczek pojęć .....	7
Lekcja 2 Interfejs RMXF, pierwszy projekt, tworzenie map .....	8
Lekcja 3 Przełączniki, zmienne – obsługa zdarzeń .....	13
Lekcja 4 Omówienie zasad działania przełączników .....	19
Lekcja 5 Teleportowanie, oraz obsługa odcienia ekranu .....	24
Lekcja 6 Budowanie map; umieszczanie zdarzeń typu drzwi, animacja obiektów .....	27
Lekcja 7 Tworzenie prostych questów .....	31
Lekcja 8 Zmiana grafiki bohatera, oraz jego statystyk .....	36
Lekcja 9 Tworzenie wrogich jednostek .....	38
Lekcja 10 Modlitwa oraz sen; zdarzenia wspomagające odnawianie HP .....	40
Lekcja 11 Miksturki i sklepy .....	42
Lekcja 12 Moja pierwsza umiejętność .....	48
Lekcja 13 Klasa bohatera .....	52
Lekcja 14 Losowe walki .....	55
Lekcja 15 Opcje: „Główny przełącznik” oraz „Ustaw warunek” .....	58
Lekcja 16 Typowe zdarzenia – teorie .....	66
Lekcja 17 Stoper .....	68
Lekcja 18 Kondycje i atrybuty .....	72
Lekcja 19 Baza danych – zakładka „System” .....	75
Lekcja 20 Baza danych – zakładka: Bronie i zbroje .....	77
Lekcja 21 Baza danych – zakładka tilesety .....	81
Lekcja 22 (wydobyte z archiwum) Zmienne, część 1 .....	83
Lekcja 23 (wydobyte z archiwum) Zmienne, część 2 .....	90
Lekcja 24 (wydobyte z archiwum) Zmienne, część 3 .....	93

# RPG MAKER XP – kurs do programu

---

## Część 2: Wprowadzenie do języka programowania Ruby

Ruby, Lekcja 1 Wyjaśnienie języka ruby. ....	98
Ruby, Lekcja 2 Opis zmiennych. ....	99
Ruby, Lekcja 3 Zmiana wyglądu i rozmiaru czcionki. ....	100
Ruby, Lekcja 4 Dodawanie za pomocą ruby. ....	102
Ruby, Lekcja 5 Wyświetlanie tekstu w ruby. ....	104
Ruby, Lekcja 6 Zmieniamy title, zmiana nazw i komend. ....	105
Ruby, Lekcja 7 Zmiana kolorów tekstu. ....	106
Ruby, Lekcja 8 Zmiana „Game Over” window, czyli nowe funkcje i pomysły. ....	111
Ruby, Lekcja 9 Dodawanie komend w title screen. ....	116
Ruby, Lekcja 10 Opis zagadnień Window Base. ....	125
Ruby, Lekcja 11 Ukrywanie stopera. ....	128

## DODATEK

Proces tworzenia programu – wersje RPG Makera XP. ....	129
Najczęściej „dziwaczne” problemy spotykane podczas pracy z programem. ....	131

## WSTĘP

Witam serdecznie!

Twierdza RPG Makera ([www.rpgmaker.pl](http://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 redaktorów Twierdzy RPG Makera, głównie: **Raven (Uzjel)**, zapoczątkował cały kurs dla RPGXP (w tym także pierwsze polskie kursy dla ruby), kurs kontynuował **Sozan**, który pociągnął kurs programu nieco dalej, oraz symbolicznie jedna lekcja została napisana przez redaktora **Mrozik**. Kursy były pisane bardzo szybko, a można powiedzieć nawet, że spontanicznie.

Aktualnie na Twierdzy RPG Makera można znaleźć RPG Maker XP, którą tłumaczeniem zajmuje się **Reptile**. W przyszłości, za pewne pojawi nie jedna odsłona polskiej wersji programu (w tym wersja value ☺). 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, a zrzuty z ekranu z pewnością naprowadzą was na właściwy trop.

Na koniec chciałbym (a raczej wypadałoby), podziękować całej redakcji z tamtych lat, która dbała o rozwój RPG Makera XP w Polsce. Tutaj podziękowania dla **Uzjel** za napisanie tego kursu i za liczną pomoc, jakiej udzielił nie jednemu użytkownikowi. O **Sozan** można w zasadzie to samo powiedzieć. Czy programem się jeszcze te osoby zajmują, ciężko stwierdzić. To jest jakaś ich praca, więc pewnie będą mile wspominać te chwile, ale powiedzmy, że już dawno przeszli na „emeryturę” jeżeli chodzi o samą zabawę programem i niesienie pomocy. Tutaj prośba o uszanowanie woli i nie zadręczanie jakimiś mailami z pytaniami osób, które odeszły od programu. Są od tego inne osoby, do których zawsze można się zgłosić. Przykładowo do mnie ☺

Zatem zapraszam do odwiedzania Twierdzy RPG Makera ([www.rpgmaker.pl](http://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.

# RPG MAKER XP – kurs do programu


W zasadzie jeszcze wypada napisać co nie co o tym kursie.

Zwróć uwagę, że przy każdej lekcji widnieje „awatar” autora, żeby było wiadomo, kto co napisał. Nie zaszkodzi jednak też o tym tutaj napisać, no i oczywiście dać jakąś listę kontaktów.

RAVEN / UZJEL	
	Email: <a href="mailto:uzjel1@o2.pl">uzjel1@o2.pl</a>
	Kurs lekcje: 1-10 Kurs Ruby

SOZAN	
	Email: <a href="mailto:sozan5@gmail.com">sozan5@gmail.com</a>
	Kurs lekcje: 11-18, 20-23

MROZIK	
	Email: <a href="mailto:tonieja_20@o2.pl">tonieja_20@o2.pl</a>
	Kurs lekcje 19

REPTILE	
	Email: <a href="mailto:reptile@o2.pl">reptile@o2.pl</a>
	Obróbka, poprawki, wstęp, dodatki... i cała reszta

W zasadzie to by było na tyle, jeżeli chodzi o słowo wstępu. Mam nadzieję, że ten kurs się jakoś przyda. Pomoże w niektórych kwestiach coś zrozumieć, czegoś nauczyć. Na samym końcu napisałem takie o małe dwa dodatki, których w zasadzie nie planowałem. Pierwszy o „powstawaniu” polskiego tłumaczenia, jakie wersje się ukazały, oraz najczęstsze błędy, które można napotkać używając RPG Makera XP.

Zatem niech to wam służy pomocą. Powodzenia przy tworzeniu projektów!



Reptile  
[reptile@o2.pl](mailto:reptile@o2.pl)  
[www.rpgmaker.pl](http://www.rpgmaker.pl)

# ~ RPG Maker XP ~

*Kurs do programu*

Część 1

Wprowadzenie do programu RPG Maker



Twierdza RPG Makera

[www.rpgmaker.pl](http://www.rpgmaker.pl)

© 2002 - 2012 All rights reserved.



## Lekcja 1 Podstawowe informacje, słowniczek pojęć.

Witam na pierwszej lekcji kursu dotyczącego nauki tworzenia gier w programie RPG Maker XP !

RPG Maker XP jest następcą programu RPG Maker 2003 który cieszy się nie mniejszą popularnością. Kurs jest podzielony na lekcje a na każdej lekcji będziemy się uczyć czegoś nowego.

Ważne pojęcia:

**jRPG** - (Japanese Role Playing Game) - RPG Maker XP zajmuje się właśnie tym stylem tworzenia gier, czyli Japońskim co nie oznacza że trzeba się właśnie tego trzymać...

**RPG** Maker - skrót RM

**RTP** - podstawowe zasoby programu

Dobra teraz przejdźmy do pojęć z samego programu...

Na razie nie musicie ich dokładnie zapamiętywać, będę wam o nich przypominał...

Muzyka i dźwięki:

**BGM** - Back Ground Music - Muzyka w tle

**BGS** - Back Ground Sound - Dźwięki w tle

**ME** - Music Effect - Efekt muzyczny

**SE** - Sound Effect - Dźwięk

Grafika:

**Animations** - animacje walki

**Autotiles** - tileset-łączony

**Battlebacks** - Tła walki

**Battlers** - Grafiki postaci w walce

**Characters** - Grafiki postaci (NPC) oraz otoczenia

**Fogs** - Mgły

**Gamovers** - Ekran końca gry

**Icons** - ikony przedmiotów bądź umiejętności

**Panoramas** - tła mapy

**Pictures** - obrazki

**Tilesets** - otoczenie

**Titles** - ekran początkowy

**Transitions** - ekran przejścia do walki bądź teleportu

**Windowskins** - grafiki okna

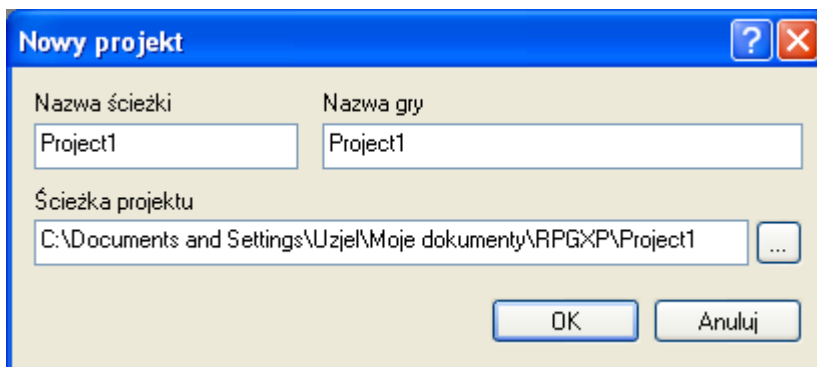


## Lekcja 2 Interfejs RMXP, pierwszy projekt, tworzenie mapek.

Możemy już włączyć RPG Makera XP !

No więc jesteśmy w programie...  
czas zacząć robić naszą pierwszą grę...

W tym celu kliknij *Plik* | *Nowy Projekt*



Pojawiło nam się okno w którym możemy nadać tytuł gry, nazwę foldera i ścieżkę gdzie ma zostać umieszczony projekt. Na razie naszą grę możemy nazwać po prostu: "Moja Pierwsza Gra" ustalcie nazwę Folderu (Domyślnie jest taki sam jak nazwa gry) i ścieżkę (Domyślnie ścieżka prowadzi do folderu 'Moje dokumenty\RPGXP', najlepiej jest po prostu tak zostawić)

Cud ! Wreszcie pojawiło nam się coś w miarę normalnego ! Lećmy od lewej...

W lewym górnym rogu mamy okno z [Tilaset'em](#) (czyli z grafiką otoczenia)... Możemy wybrać sobie z niego dowolny segment i wstawić na mapę (co zresztą zrobimy, ale później). W lewym dolnym rogu mamy drzewo map w którym to możemy wybrać sobie mapy i ładnie je posegregować

Na środku mamy mapę główną... na której robimy właściwie większość mapingu i zdarzeń...

Teraz dla upiększenia (chwilowo) nam widoku wejdźmy w *Widok* | *Przyciemnione inne warstwy*... zauważyliście że mapa nagle stała się "czytelna" jeżeli chcecie w nią zagrać możecie wejść w *Gra* | *Gra testowa*, lub kliknąć na zieloną strzałkę w górnym pasku narzędzi...

Fajnie prawda? Czas więc stworzyć coś własnego... W drzewie map usuńmy mapę...



Kliknijmy prawym przyciskiem myszy w obszarze okna drzewa map i kliknij na: Nowa Mapa

Pojawiło nam się okno w którym możemy ustawić właściwości nowo stworzonej mapy... Najpierw stworzymy domek naszego bohatera... więc nazwijmy pierwszą mapę tak: Dom - bohatera Teraz trzeba wybrać tile-set, dla domku bohatera najlepszy jest chyba jak na razie wybierzmy Tile-set nr 024: Farma (wnętrza) rozmiar zostawmy taki jaki jest i wybierzmy jakąś muzykę... wybór muzyki zależy od gustu więc wybierzcie sobie jaki chcecie, byle żeby pasował do domku bohatera... (ja osobiście użyłem **030-Town08**), zatwierdźmy OK ! Pojawiła nam się pusta mapa stosunkowo małych rozmiarów...

Zacznijmy robić mapę...

Mapa dzieli się na trzy części (tryby edycji):

1. Tryb edycji warstwy dolnej - głównie do podłóg i ścian
2. Tryb edycji warstwy środkowej - zazwyczaj do mebli i okien
3. Tryb edycji warstwy górnej - do rzeczy na stołach i innych przedmiotach
4. Tryb edycji zdarzeń - tryb do tworzenia zdarzeń

Niedługo się jednak dowiecie że tryby nie muszą być używane do tego co opisałem...

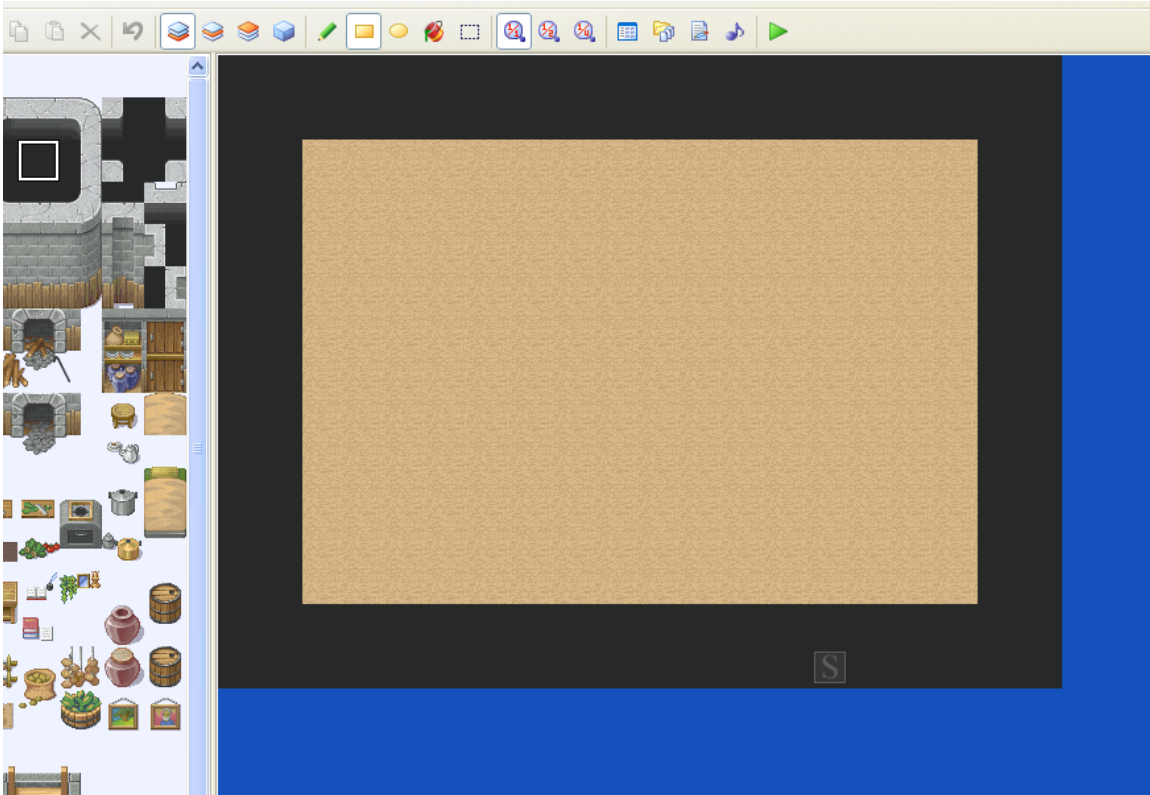
Czas zacząć tworzenie mapy...

zaczniemy od trybu edycji dolnej...

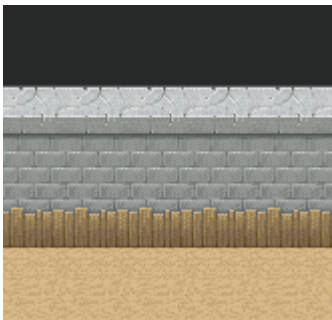
*Tryb edycji | Warstwy dolnej*

lub na obrazek trzech rombów z zaznaczonym tym najniższym...

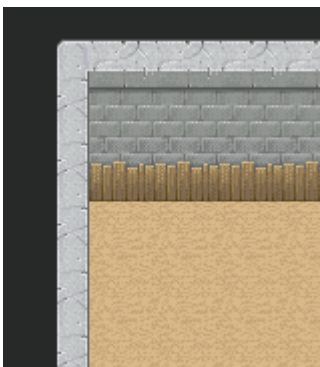
W oknie tile-seta (Grafiki mapy) wybierzcie dowolny segment podłogi... wybierzcie narzędzie wypełniacz *Przybornik | Wypełniacz*, bądź kliknij na ikonkę wiaderka z farbą (podobnie jak w Paintcie) i wypełnij mapę podłogą... teraz weź czarny segment który robi za sufit, zmień narzędzie na ołówek lub prostokąt i postaw sufit w odległości dwóch kratek od każdej ściany w ten sposób:



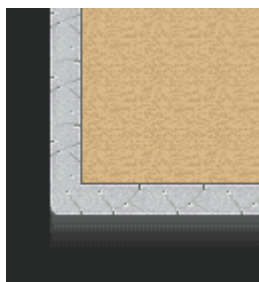
Następnie wybierz segment ściany i postaw go wzdłuż sufitu... w ten sposób..



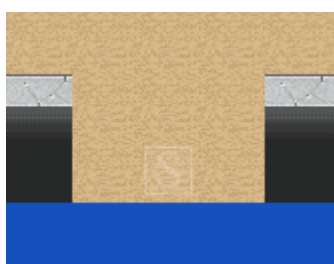
Później ustaw zakręty w rogach tworząc jednocześnie ściany boczne... w ten sposób..



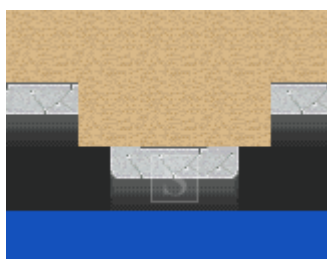
Kończąc ścianą na dole...



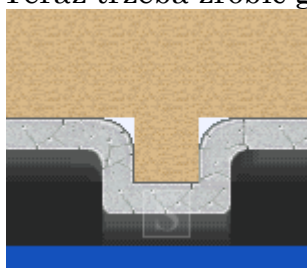
Teraz czas stworzyć wejście do pomieszczenia... w tym celu ponownie wybierzmy segment podłogi i zrobmy prostokąt w prawym dolnym rogu...



Zróbmy tylną ścianę gdzie będą drzwi (oczywiście niewidoczne) do tego należy stworzyć dwa zagięcia i jedną tylną ścianę o tak...



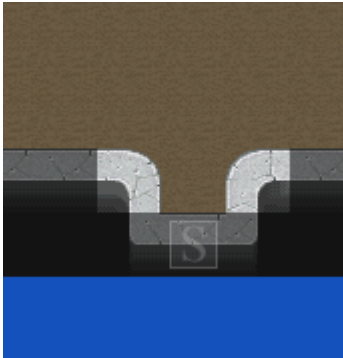
Teraz trzeba zrobić górne zagięcia... zauważcie że coś tu jest nie tak...



mamy białe "plamki" które są w grze przezroczyste... hm... co tu zrobić ? (Jak zrobiłeś te "złe" zagięcia to je najlepiej skasuj i wróć do poprzedniego stanu)

## RPG MAKER XP – kurs do programu

Czas przenieść się w tryb edycji środkowej... (Jeżeli macie włączone zaciemnione inne warstwy, to dobrze... jak nie to włączcie je przypomnę: *Widok* | *Przyciemnione inne warstwy*) Dopiero teraz możecie zrobić zagięcia...



Jeżeli jakiś obiekt ma Białe "otoczki" to przejdź do wyższego trybu edycji... jednak nie do trybu zdarzeń... Możesz teraz udekorować lub przebudować mieszkanie na własny sposób...

PORADA: Najlepiej jest podzielić podstawowe (Można powiedzieć biedniejsze) mieszkanie na dwa pokoje... sypialnie i salono-jadalnie... Jak mieszkanie jest za małe możecie je powiększyć...

Chciałbym żeby w waszym mieszkaniu znalazło się kilka podstawowych rzeczy...

Łóżko - żeby stworzyć łóżko musicie umieścić je całe w środkowej warstwie... natomiast koc (w tilesecie jest nad łóżkiem) w warstwie górnej... postaw koc na środku łóżka tak aby się pokrywał... dzięki temu twój gracz będzie mógł się nim "przykryć" Zejście do piwnicy, kominek, stół, okna i dywan... Wydaje się trudne, ale tak naprawdę jest to proste, sami się przekonacie...

Kiedy zrobiliście już swoją mapę możecie przejść do następnej lekcji...

Oto jak Ja zrobiłem dom bohatera:





## Lekcja 3 Przełączniki, zmienne – obsługa zdarzeń.

W trzeciej lekcji nauczymy się obsługi zdarzeń... i używania przełączników.. zatem zabierzmy się do roboty...

Najpierw powiedzmy sobie co chcemy zrobić... No więc zrobmy kawałek fabuły... Nasz dzielny bohater budzi się rano słysząc przerażający ryk potwora. Na razie tyle...

Tylko jak to zrobić?

Najpierw trzeba ustalić skąd nasz dzielny bohater będzie startował. Zapewne skoro nasz bohater się budzi to śpi w łóżku... Wejdźcie w tryb edycji zdarzeń, naciśnijcie prawym przyciskiem myszy na łóżko (na mapie. Zaznaczcie łóżko w środkowej części gdzie jest koc). Wybierzmy opcję: ustaw start drużyny. Od teraz nasz gracz będzie startował z tej pozycji...

Teraz przejdźmy do tworzenia zdarzeń. Kliknijcie dwa razy lewym przyciskiem myszy w prawym górnym rogu mapy (tak aby nikomu to nie przeszkadzało(nikomu znaczy graczowi albo NPC)) albo kliknijcie prawym przyciskiem myszy i wybierzcie opcję *Nowe zdarzenie*. Wyskoczyło nam takie okienko:

Zaznaczyłem w oknie grupy opcji które można ustawić dla zdarzenia.

Oto te grupy:

1. **Warunek zdarzenia** - tu ustalamy warunek kiedy ma się uruchomić dana strona zdarzenia
2. **Wzór poruszania** - tu ustalamy jak się ma poruszać dane zdarzenie
3. **Opcje** - dodatkowe opcje dotyczące zdarzenia
4. **Warunek startu zdarzenia** - określa kiedy dane zdarzenie ma się uruchomić
5. **Grafika** - tu wybieramy grafikę naszego zdarzenia
6. **Polecenia zdarzenia** - tutaj podajemy komendy jakie ma wykonać zdarzenie

W każdym zdarzeniu możemy tworzyć strony, każda strona ma ustawione własne opcje i zadania jakie ma wykonać.

Najpierw ustawmy aby nasze zdarzenie startowało samo, bez żadnej pomocy bohatera i żeby blokowało możliwość ruchu. W warunku startu zdarzenia ustawmy: **Auto Start**

Zacznijmy od tego że nasz bohater przekręca się w łóżku klikamy dwa razy w okno polecenia zdarzenia i wyskakuje nam 3-zakładkowe okno dostępnych komend. Nazwy komend mówią same za siebie co naprawdę ułatwia nam pracę. Przypomnę że chcemy zrobić aby nasz bohater obracał się w łóżku. Wchodzimy w drugą zakładkę i szukamy komendy "*Ruszaj Zdarzeniem*" (Prawa kolumna, na środku)

Wyskakuje nam nowe okno. W nim możemy ustalić co dane zdarzenie (w tym przypadku gracz) będzie robić. Musimy znaleźć komendy które służą za obracanie się. Komendy te mają początek "Twarzą w: xxx" Gracz zawsze startuje z twarzą skierowaną do nas, czyli do dołu. Trzeba więc zacząć od innego kierunku Kliknijmy "Twarzą w: Prawo". Następnie poczekajmy dwie sekundy, w tym celu wybierzmy komendę **Czekaj** (Lewy dolny róg).

Każda komenda "czekaj" w RPG Makerze jest skonstruowana w ten sam sposób.każda jednostka to 1/10 sekundy więc 1 sekunda to 10 jednostek. Jeżeli chcemy czekać pół sekundy musimy podać jednostkę: 5. Jeżeli natomiast 2 sekundy musimy podać 20

Dalej znowu niech gracz się odwróci, tym razem w Górę. I znowu przerwa dwie sekundy, i znowu tym razem w dół. Zatwierdzamy OK.

I w zdarzeniu pojawiła się taka akcja:

```
<>Ruszaj zdarzeniem:: Gracz  
:: : <>Twarzą w prawo  
:: : <>Czekaj: 20  
:: : <>Twarzą w lewo  
:: : <>Czekaj: 20  
:: : <>Twarzą w dół  
<>
```

Aby ciąg zdarzeń nie nachodził na siebie (chodzi o to aby gracz się nie poruszał, kiedy na przykład jest wyświetlana wiadomość) trzeba zrobić komendę czekaj, tym razem poza akcją: **Ruszaj zdarzeniem**.

Klikamy dwa razy na okno Polecenia zdarzenia i szukamy komendy: **Czekaj** Jest ona w pierwszej zakładce, w lewej kolumnie, na środku. Musimy poczekać mniej-więcej tyle ile czekamy w ruchu czyli 4 sekundy, więc wpisujemy 40. Następnie trzeba poczekać jeszcze chwilkę aby wszystko było jak najbardziej widoczne. Poczekamy jeszcze 3 sekundy!

Teraz czas aby nasz bohater usłyszał ryk, i wyskoczył z łóżka !Wyberzmy następną komendę: Odegraj SE (Znaczy to Odegraj Sound Effect (czyli efekt dźwiękowy)) Polecenie znajduje się w drugiej zakładce, w prawej kolumnie na dole. Wyskoczyła nam baza dostępnych dźwięków z bazy RTP (podstawowych zasobów programu) Aby odsłuchać dźwięk wystarczy dwa razy kliknąć na nazwę dźwięku, my musimy znaleźć taki który będzie przypominał ryk potwora. Ja użyłem dźwięku: **085-Monster07**

Trzeba jeszcze wyskoczyć z łóżka. Użyjmy znowu komendy: Ruszaj zdarzeniem Tym razem wzór ruchu będzie taki aby nasz gracz wyszedł z łóżka, a nie skierował się w ścianę. Ja na swojej mapie (którą mogliście wcześniej zobaczyć) mam wolne miejsce po lewej stronie. Więc ja użyję komendy *Krok w: Lewo*. Następnie najlepiej aby postać ustawiła się twarzą do nas więc trzeba użyć komendy: *Twarzą w: Dół*

Nasz gracz potrzebuje trochę czasu na wykonanie tej akcji, około sekundy. Więc użyjmy komendy **Czekaj** i podajmy wartość 10

Nadszedł czas, aby nasz bohater się odezwał! Otwieramy okno polecenia zdarzenia i wybieramy **komendę: Wiadomość** Jest ona pierwsza. Na razie nie zajmujemy się tym co jest pod oknem do wpisania wiadomości, a skupimy się nad samą wiadomością.

Nasz dzielny bohater musi się jakoś nazywać, to już pozostawiam wam. Bohatera możecie nazwać nowocześnie np.: Michał, Piotrek, Edek. Ale według mnie to nie trzyma się klimatu gier RPG. Lepiej bohatera nazwać: Aldan, Remus albo Galdwin. Oczywiście jak mówiłem to pozostawiam wam.

Ja mojego bohatera nazwę Galdwin. Kiedy pokazujemy wiadomość najlepiej jest stwierdzić kto dany tekst mówi, na przykład tak:

Galdwin:  
Cześć jestem Galdwin i chciałbym  
kupić u ciebie jakąś miksturkę  
która by mnie uleczyła

Po usłyszeniu strasznego ryku nasz bohater powinien się zdziwić, więc niech nasza wiadomość wygląda tak:

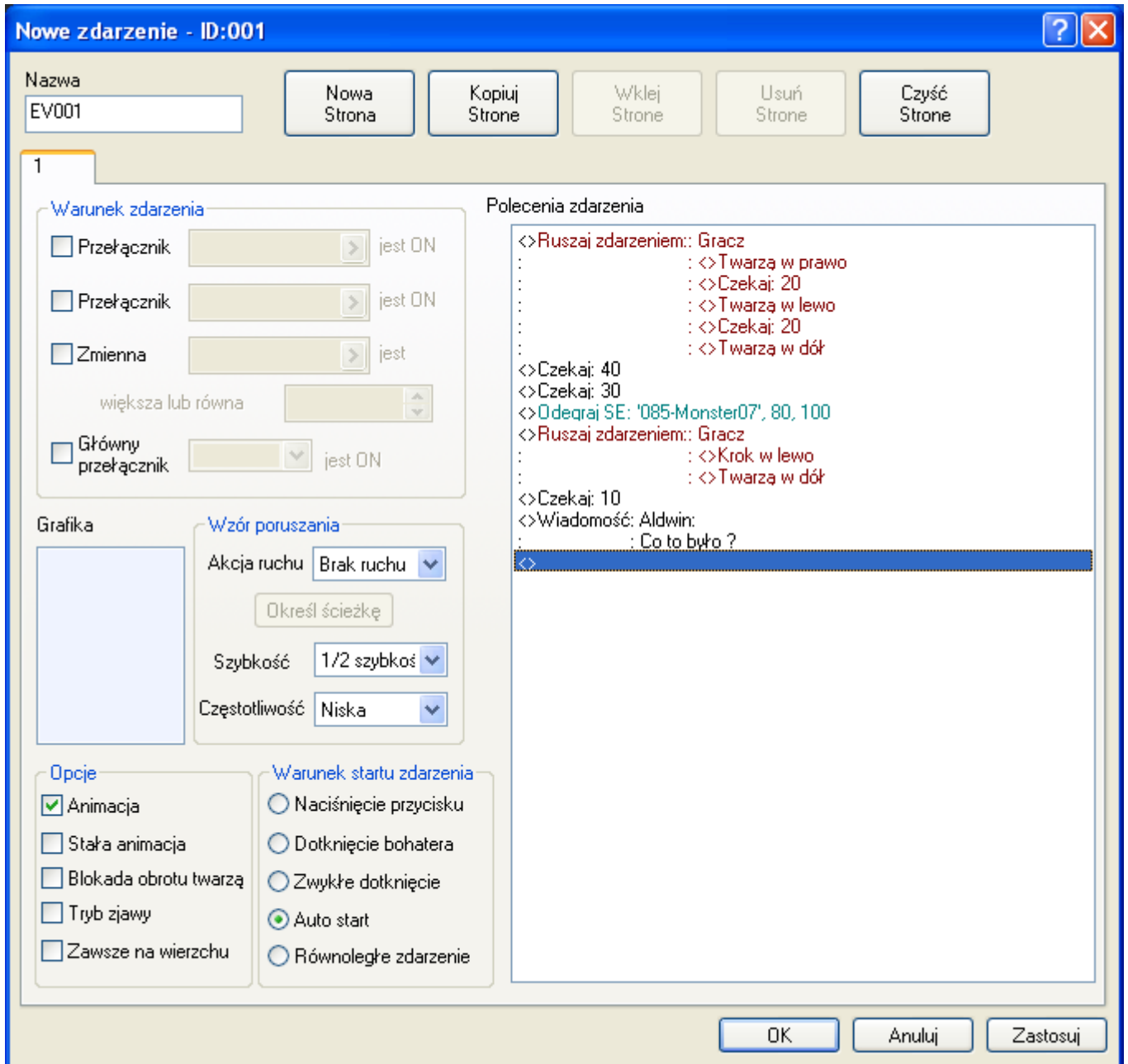


## RPG MAKER XP – kurs do programu

Galdwin:  
Co to było?  
Ten dźwięk dochodzi z piwnicy!

Czas na małe podsumowanie, jeżeli ktoś czegoś nie zrozumiał to może ten obrazek coś pomoże

:



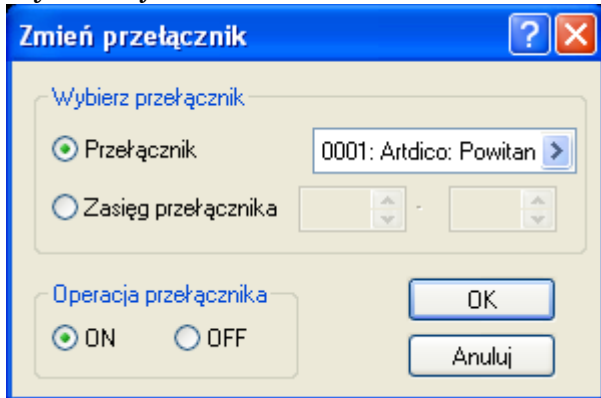
Jeżeli natomiast to nie pomogło, polecam zacząć tą lekcję od samego początku.

Pora kontynuować. Jak byśmy przetestowali naszą grę to zobaczylibyśmy że wszystko jest w początku, ale wszystkie akcje się powtarzają bez końca(?!). Tu są potrzebne tak zwane przełączniki.

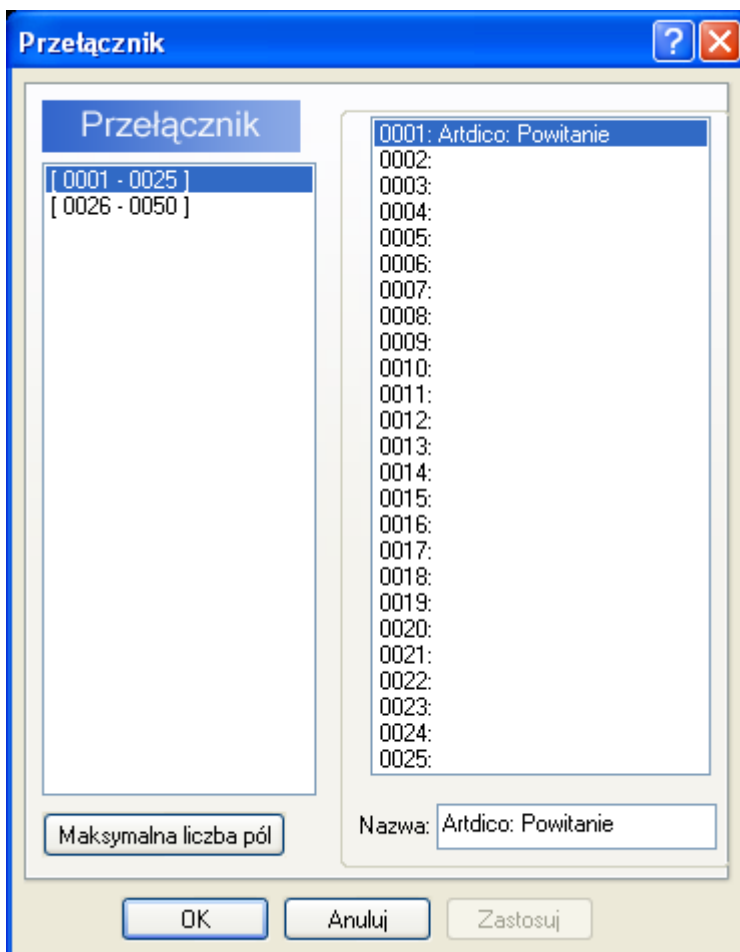


Przełącznik możemy porównać do guzika. Może być wciśnięty czyli włączony [ON] Jak i również wyłączony [OFF] Teraz po naszej krótkim intro w Poleceniach zdarzenia. Dajemy następną komendę która nazywa się "Zmień przełącznik" (Pierwsza zakładka, prawa strona, na samej górze)

Wyskakuje nam okno:



Na razie będziemy się zajmować opcją z: Wybierz przełącznik: Przełącznik Oraz Całą Operacją przełącznika. Natomiast nie będziemy używać "Zasięg przełącznika" Kliknijcie na białe pole z nazwą przełącznika (0001: Artdico: Powitanie) Otwiera nam się kolejne okno:



## RPG MAKER XP – kurs do programu

---

Po lewej stronie mamy ugrupowane przełączniki, można je nazwać "Folderami" Każdy folder ma w sobie po 25 przełączników. Ale po co nam to na razie wiedzieć? Nie wiem. Dlatego zajmijmy się prawą stroną. Mamy tu listę 25 przełączników jak na razie żadnego nie używamy i żaden nie jest nazwany, oczywiście oprócz przełącznika nr 0001 Artdico: Powitanie. Był on użyty w starszej wersji RPG Makera i nie został skasowany. Oczywiście nazwa przełącznika nie ma znaczenia ale na pewno pomaga w orientacji.

Wyberzmy więc przełącznik 0001 i nazwijmy go: Intro-koniec Zatwierdźmy OK

Każdy przełącznik startuje z pozycji wyłączonej [OFF]

Tak więc operacja przełącznika musi być [ON] Trzeba zostawić wszystko tak jak jest Zatwierdzamy OK

Przypomnę że ten przełącznik robimy po to aby nasze krótkie intro się ciągle nie powtarzało.

Teraz czas zrobić nową stronę w zdarzeniu. W tym celu naciskamy przycisk: Nowa Strona (Na samej górze w oknie zdarzenia, po lewej)

Pojawiła nam się nowa strona, możemy to poznać po kilku rzeczach: Wyczyściła nam się strona to widać. I doszła nam kolejna zakładka pod nazwą zdarzenia.

Teraz trzeba ustawić aby ta zakładka startowała na nasz przełącznik W warunku zdarzenia zaznaczcie opcje przełącznik. Automatycznie podświetli nam się okienko obok z nazwą przełącznika na które ma startować

Teraz wyjaśnię co zrobiliśmy ☺

W pierwszej zakładce mamy jakieś tam komendy. Po tych komendach naciskamy przycisk o nazwie Intro-koniec dzięki temu przechodzimy do zakładki numer 2 w której nic nie ma więc nic się nie dzieje. Przetestujcie grę. Jak coś jest nie tak, zacznijcie od początku.



## Lekcja 4 Omówienie zasad działania przełączników.

W tej lekcji zajmiemy się samym przełącznikiem aby lepiej go zrozumieć. Skoro mamy gotowe intro (skromne, ale zawsze intro) możemy dokładniej się przyjrzeć przełącznikom.

Przypomnę że jeżeli nie udało wam się zrobić intro polecam zacząć poprzednią lekcję od początku. Jeżeli próbowaliście, ale wam nie wyszło, skasujcie zdarzenie z Intro i róbcie wszystko dalej (na razie przestaniemy się zajmować naszą fabułą)

Jeżeli na waszej mapie nie ma kominka, to proszę zróbcie go. Przypomnę jak wygląda mój kominek:



Jeżeli już stworzyliście kominek to czytajcie dalej.

Stwórzmy nowe zdarzenie w środku kominka:



Tym razem chcemy zrobić opcję zapalania kominka. Wszystkie opcje po prawej stronie (Warunek zdarzenia, Grafikę, Wzór poruszania się itd.) zostają nie zmienione. Czas napisać wiadomość, a właściwie pytanie o rozpalenie ogniska. Wybierzmy więc komendę wiadomość i wpiszmy takie pytanie:

Czy chcesz rozpalić w kominku? Zatwierdzamy OK

Wybieramy następną komendę o nazwie: Pokaż wybór Wszystko w tym oknie jest dobrze ustawione ale i tak powiem co i jak.

Dzięki tej opcji możemy w wiadomości dać wybór bohaterowi. Mamy cztery okna, w każdym z nich możemy wpisać daną wypowiedź.

Przykład:

Czy chcesz rozpać w kominku ?

Tak

Nie

Po prawej stronie mamy: Gdy wybrano anuluj ( Czyli pod czas wyświetlania naciśnięto ECS) Możemy powiedzieć aby ignorowano naciśnięcie przycisku albo żeby wybierało jakąś odpowiedź w tym przypadku odpowiedź: Nie Jest jeszcze możliwość aby anulowanie traktować osobno, ale mało osób wie o możliwości anulowania więc nie polecam używać tej opcji.

Zatwierdzamy OK .W kodzie pojawiła nam się rozległa akcja:

<>Pokaż wybór: Tak, Nie

: [Tak] Opcja

<>

: [Nie] Opcja

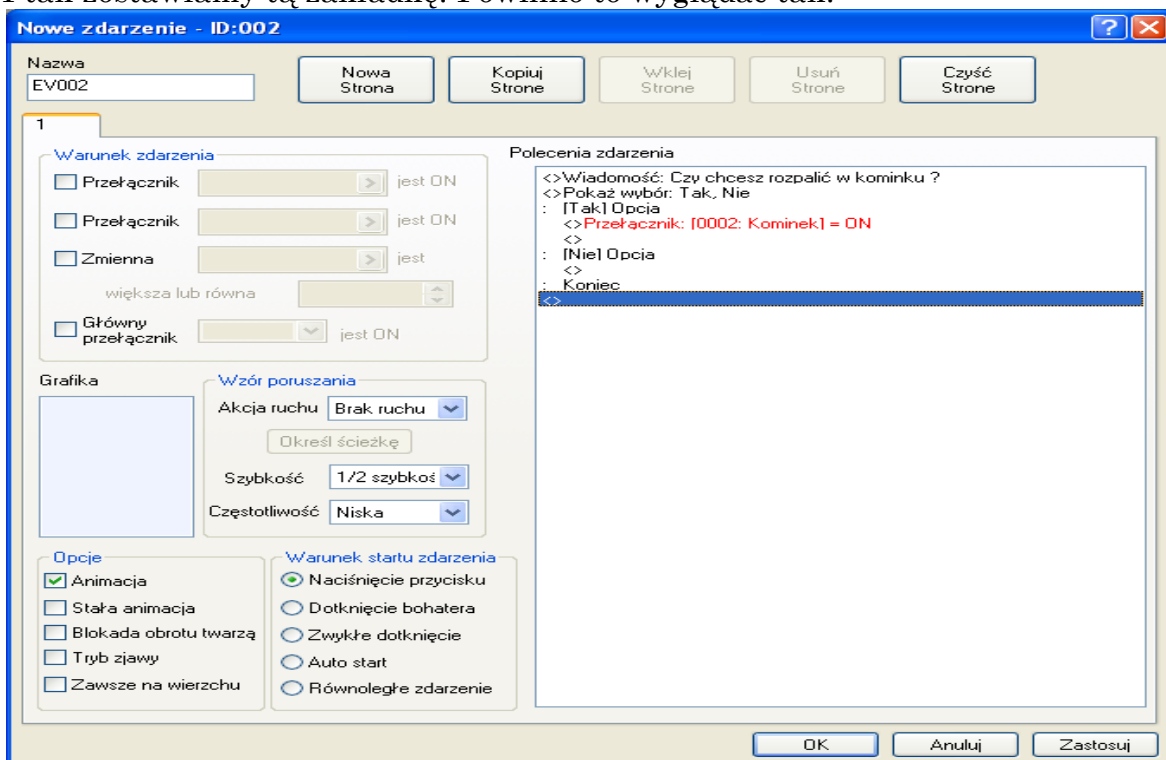
<>

: Koniec

<>

W każdym miejscu gdzie mamy wolny znaczek " <> " Możemy podać dowolną komendę Po polsku może to znaczyć coś takiego: Jeżeli wybrano Tak wtedy zrób coś. Jeżeli wybrano nie wtedy zrób coś. W miejscu po [Tak] zrobmy nowe zdarzenie które już znamy: Zmień przełącznik Wejdźmy w listę przełączników, wybierzmy przełącznik 0002 i nazwijmy go: Kominek Zatwierdzamy OK I jeszcze raz OK

I tak zostawiamy tą zakładkę. Powinno to wyglądać tak:

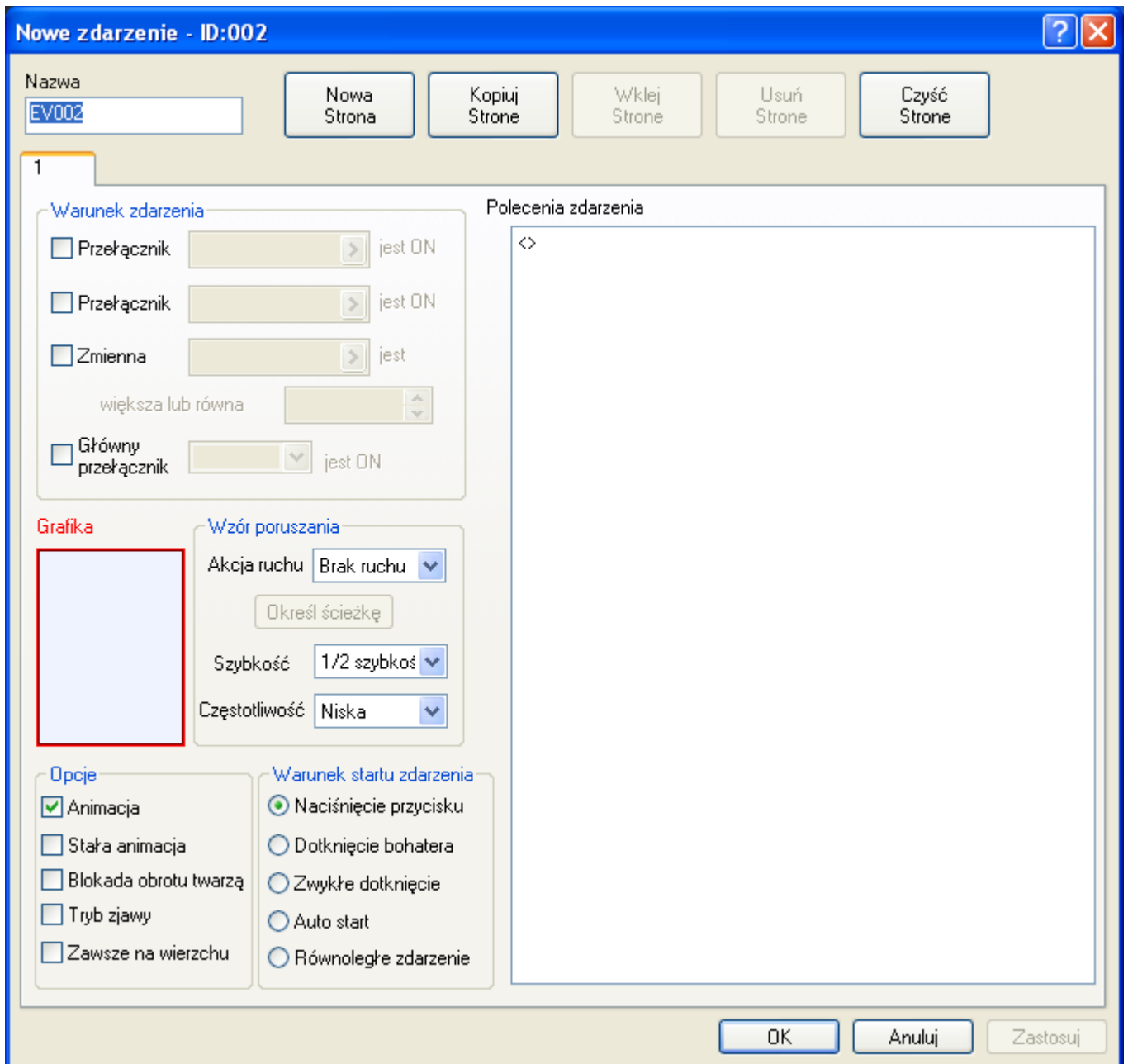


## RPG MAKER XP – kurs do programu

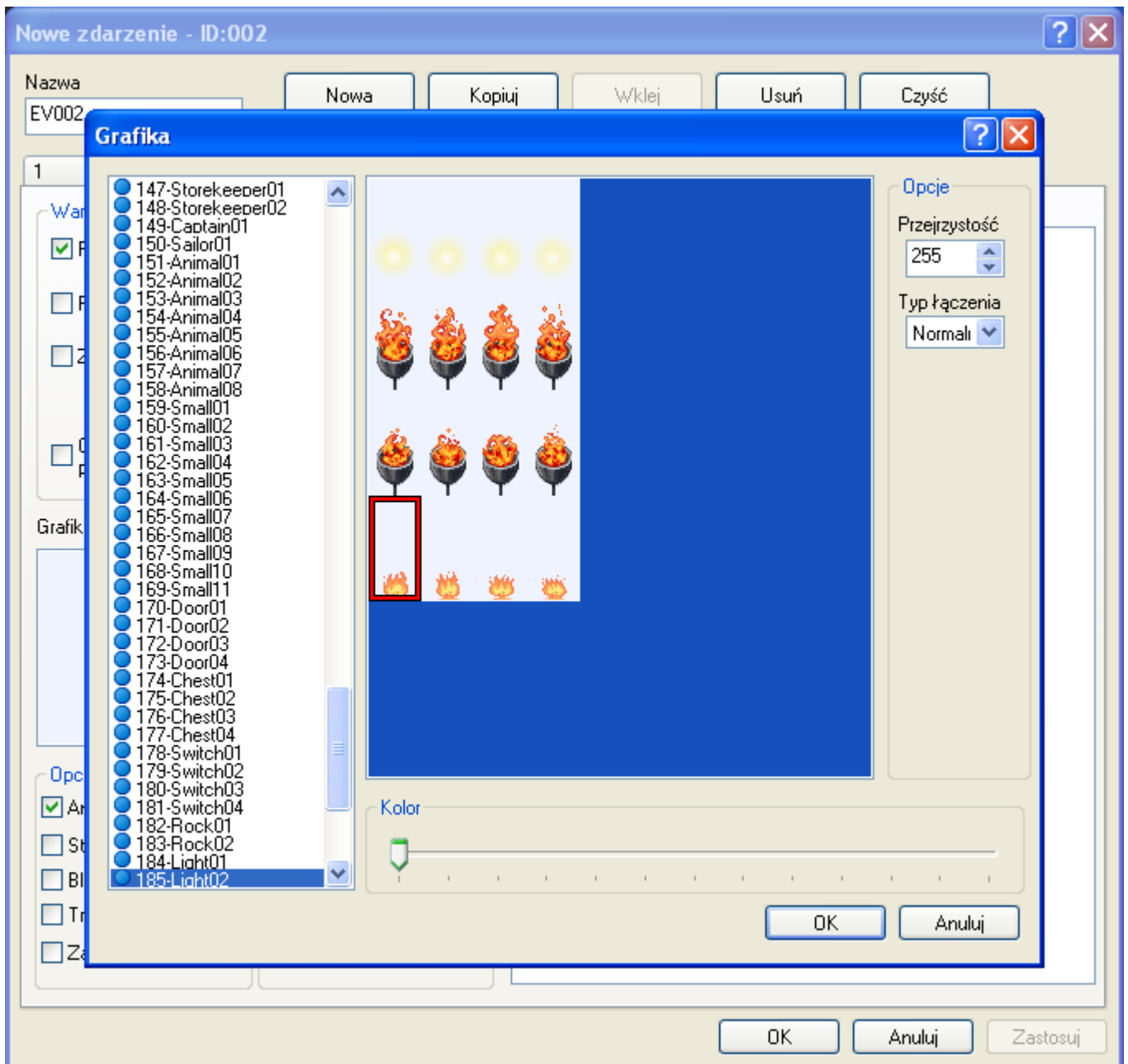
Jeżeli nie zrozumiałeś, a screen Ci nic nie rozjaśnił, zacznij tą lekcję jeszcze raz.

Zróbmy nową stronę w zdarzeniu. Ta strona, jak w poprzednim zdarzeniu musi się zaczynać po zatwierdzeniu przełącznika. Tym razem przełącznika 0002 Kominiek

Czas nadać zdarzeniu grafikę kliknijcie na pole grafiki:



Pojawiło nam się okno z wyborem grafiki o którym już wcześniej było wspomniane. RTP zostało tak stworzone aby poszczególne elementy pasowały do siebie. Została również stworzona grafika ognia w kominku, teraz musimy ją znaleźć. Wybierzmy więc grafikę 185-Light02, ostatnia grafika płomienia:



Zatwierdzamy OK Teraz po wybraniu opcji [TAK] pojawi nam się płomień... Ale zaraz? On się nie będzie animował!

Żeby uniknąć takiego problemu w dziale "Opcje" (Pod grafiką)

Teraz opiszę poszczególne przyciski:

1. Animacja - po zatwierdzeniu, gdy obiekt się poruszy będzie się animował (np. człowiek poruszał nogami)
2. Stała animacja - po zatwierdzeniu, grafika obiektu będzie się animowała (np. człowiek chodził w miejscu)
3. Blokada obrotu twarzą - po zatwierdzeniu, gdy gracz zagada do obiektu, zdarzenie nie obróci się w jego stronę (np. śpiąca osoba)
4. Tryb zjawy - po zatwierdzeniu, zdarzenie będzie ignorować wszystkie przeszkody

## RPG MAKER XP – kurs do programu

i obiekty na mapie, będzie je przelatywać, wchodzić na nie itp. (np. duch)

5. Zawsze na wierzchu - po zatwierdzeniu, obiekt zawsze będzie nad innym obiektem bądź segmentem mapy (np. ptak)

Tak więc teraz zgadujcie ☐

Które opcje muszą być zaznaczone w naszym "ogniu"?

Wystarczy opcja nr. 2

Jeżeli jednak będziecie chcieli aby po zagadaniu do ognia pojawiał się jakiś tekst, musicie zaznaczyć opcje nr. 3

A jeżeli chcecie aby wasz ogień w przeszłości biegał, ustawcie również opcje nr. 1

Nowe zdarzenie - ID:002

Nazwa: EV002

Nowa Strona Kopiuj Stronę Wklej Stronę Usuń Stronę Czyść Stronę

1 2

**Warunek zdarzenia**

- ☒ Przełącznik 0002: Kominiek jest ON
- ☐ Przełącznik jest ON
- ☐ Zmienna jest
- większa lub równa
- ☐ Główny przełącznik jest ON

**Polecenia zdarzenia**

```
<>Wiadomość: Galdwin:  
: : Ciepło...  
<>
```

**Grafika**

**Wzór poruszania**

Akcja ruchu Brak ruchu

Określ ścieżkę

Szybkość 1/2 szybkość

Częstotliwość Niska

**Opcje**

- ☒ Animacja
- ☒ Stała animacja
- ☒ Blokada obrotu twarzą
- ☐ Tryb zjawy
- ☐ Zawsze na wierzchu

**Warunek startu zdarzenia**

- ☒ Naciśnięcie przycisku
- ☐ Dotknięcie bohatera
- ☐ Zwykłe dotknięcie
- ☐ Auto start
- ☐ Równoległe zdarzenie

OK Anuluj Zastosuj

Powinniście już rozumieć jak działają przełączniki, więc już sami możecie zaczynać coś kombinować ☐ Ale póki co, to czytajcie dalej ten kurs...



## Lekcja 5 Teleportowanie, oraz obsługa odcienia ekranu.

W tej lekcji tym razem zajmiemy się teleportem i zabawą z ekranem. Sprawdźcie czy w waszym domku są schody do piwnicy. Czas stworzyć nową mapę! Kliknijcie w drzewie map (lewy dolny róg w interfejsie)



Kliknijcie prawym przyciskiem myszki na pierwszą mapę, wyskoczy wam menu z wyborem, wybierzcie "Nowa Mapa". Pojawia nam się już znane okno z właściwościami mapy, nazwijmy ją: Piwnica - Dom bohatera Tileset pozostawmy taki jaki jest. Szerokość i wysokość również. BGM i BGS nie ustawiajmy.

BGM i BGS będą grane z poprzedniej mapy (Nie ma tu opcji ze starszych wersji RPG Makera "Takie jak u rodzica", naprawdę wielka szkoda)

Jeżeli jednak zapiszesz grę na tej mapie, i wczytasz, nie będzie żadnej muzyki... Teraz trzeba stworzyć mapę podziemi... Wiedźcie że mappingu (tworzenia map) nie da się nauczyć z tego typu tutoriali... Weźcie się do pracy i zróbcie mapę...

Pamiętajcie w piwnicy przydały by się następujące rzeczy: schody na górę, beczki, różne pojemniki.

Pamiętajcie również czego nie może być: okien, dywanów, kominka. Do pracy!



Oto jak ja zrobiłem piwnicę:

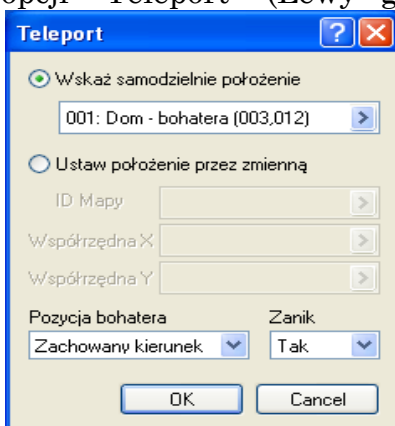


Teraz trzeba zrobić możliwość poruszania się między mapami. Wróćcie do pierwszej mapy, tam w miejscu gdzie są schody stwórzcie nowe zdarzenie:



To jest "przejście" na inną mapę, więc nie wymaga ruchu ani grafiki. Nie są to również drzwi. Drzwi wymagają interakcji (otworzenia ich), ale schody: nie. Ustawcie "Warunek startu zdarzenia" na Dotknięcie bohatera. Teraz jak tylko wejdziecie w miejsce gdzie jest zdarzenie, ono zacznie swoją akcję.

Teraz przejdźmy do akcji. Otwórzcie komendy w poleceniu zdarzenia i wyszukajcie opcji "Teleport" (Lewy górny róg w drugiej zakładce) Pojawia się takie okno:

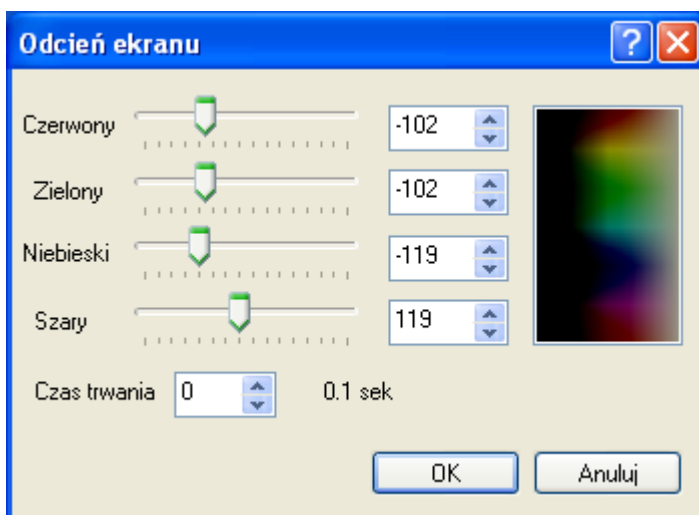


## RPG MAKER XP – kurs do programu

Najpierw trzeba wskazać gdzie postać ma się teleportować, kliknijcie na strzałkę, otworzy wam się okno w którym będziecie mieli drzewo map, oraz podgląd danej mapy, tutaj wskazujecie pozycje na którą gracz ma się teleportować po dotknięciu z tym obiektem. Zaznaczcie naszą drugą mapę (Piwnicę) i wskażcie na schody, zatwierdźcie OK. Wróćcie do właściwości Teleportu. Pozycja bohatera oznacza kierunek w którym gracz ma być skierowany po teleporcie, a "Zanik" potwierdza czy ekran ma się zaciemnić przed teleportem, tych opcji nie trzeba w tym przypadku zmieniać. Zatwierdzamy OK

Taką samą akcje trzeba wykonać w przeciwną stronę, aby gracz mógł wrócić na górę. Przypomnę: w zdarzeniu: Dotknięcie bohatera -> Teleport -> Miejsce -> OK. Sprawdźcie czy działa ☐

Teraz czas poprawić klimat ! Pod ziemią, w piwnicy, musi być ciemniej niż na powierzchni. Aby zaciemnić ekran stwórzcie nowe zdarzenie w taki miejscu w którym nie będzie przesadzało (na ścianie, czy suficie) Warunek startu zdarzenia ustawcie na "Równoległe zdarzenie" W akcji zdarzenia znajdźcie "Odcień ekranu" Pojawi nam się okno, w którym można podać wartości koloru ekranu RGB oraz szarości Można ustalić czas trwania przejścia do danego odcienia. Ustalcie taki odcień jaki jest na obrazku:



(-102,-102,-119,119,0)

Teraz wchodząc do piwnicy kolor ekranu zostanie zmieniony na ciemniejszy...

Ale zaraz?! Jak wyjdę z piwnicy kolor ekranu się nie zmienia! Na powierzchni też trzeba zrobić zdarzenie zmieniające kolor ekranu.



### Lekcja 6

### Budowanie map; umieszczanie zdarzeń typu drzwi, animacja obiektów.

W tej lekcji stworzymy okolicę naszego domu po to aby wykonać pierwsze zadanie, do roboty...

Stwórzmy nową mapę mniej-więcej o takich właściwościach:

Nazwa: Okolica

Tileset: 023-Farma

Szerokość: około 40

Wysokość: około 40

BGM: Jakcie chcecie (Ja wybrałem 025-Town03)

Czas aby stworzyć okolicę naszej farmy, niestety jak już wspomniałem nie można się nauczyć robić mapy z tego typu tutoriali (najlepsze są filmiki albo metoda prób i błędów) gwarantuje że jeżeli trochę poćwiczycie mapy będą wam wychodzić coraz lepiej!

Ja mogę tylko napisać co powinno się znajdować na naszej mapie: domek bohatera, dwie ścieżki, cmentarz, małe pole, góry. Do roboty! Moja mapa wygląda tak:



Teraz czas stworzyć drzwi. Postawcie zdarzenie w miejscu na farmie gdzie mogą stać drzwi





Wybierzcie grafikę drzwi, polecam: 170-Door01 nr 3  
W Akcji znajdźcie ponownie: "Ruszaj zdarzeniem"  
Tym razem zamiast "Gracz" wybierzcie "To zdarzenie"  
W akcji ruchu podajcie takie polecenia:

Odegraj SE: 024-Door01

Twarzą w dół

Czekaj: 4

Twarzą w lewo

Czekaj: 4

Twarzą w prawo

Czekaj: 4

Twarzą w górę

Zatwierdźcie OK

Teraz drzwi się będą animowały!

Dlaczego?

Charset (grafika obiektu) jest tak zrobiony, że po takim właśnie ruchu jaki ustaliliśmy będzie wyglądał jak otwierające się drzwi następnie dajemy komendę Czekaj: 15 (Już poza ruchem obiektu)

A na końcu akcje teleportu do domku □. Zróbcie też teleport z domku na zewnątrz □

Teraz czas przygotować cmentarz, na mojej mapie jest 6 grobów, 5 z nich udekoruję zróbcie podobnie:



Jeden oczywiście zostaje pozostawiony celowo, gdyż będzie to nawiązywać do naszego zadania



### Lekcja 7 Tworzenie prostych questów.

Mamy już przygotowany cmentarz, mapę okolicy, piwnicę, drzwi i kawałek intro

Teraz czas się wziąć za pierwsze zadanie! Przypomnę że nasz bohater sobie słotko spał, gdy nagle usłyszał przeraźliwy dźwięk...

Teraz wam powiem jaki jest ogólny zamysł questa:

Bohater słysząc przerażający dźwięk z piwnicy wstaje z łóżka, ma zejść na dół, w piwnicy jest duch, bohater zagaduje do niego a on mu mówi że jego grób jest najbrzydszy i że nie będzie tam leżał. Bohater oferuje pomoc, idzie na cmentarz i ozdabia grób, kiedy wraca do piwnicy ducha już nie ma, za questa dostaje się 10 expa

Czas zrobić ducha w piwnicy, czyli naszego pierwszego NPC. Wejdźmy w mapę piwnicy i stwórzmy nowe zdarzenie (najlepiej na podłodze, byle nie na ścianie □ Ustawmy mu grafikę: 051-Undead01.

W Opcjach zatwierdźmy stałą animację, gdyż duch lata, a więc ciągle wykonuje jakąś akcję. Akcje ruchu, we Wzorze poruszania ustawcie na Losowy, Szybkość niech zostanie 1/2, Częstotliwość też jest dobra.

Narazie stworzyliśmy chodzącego losowo, animującego się duszka.

Teraz czas stworzyć rozmowę z duchem. Duch nam musi wytłumaczyć kim jest i co tu robi, bohater musi mu zaproponować pomoc a duch przyjąć, rozmowę powinniście umieć już zrobić.

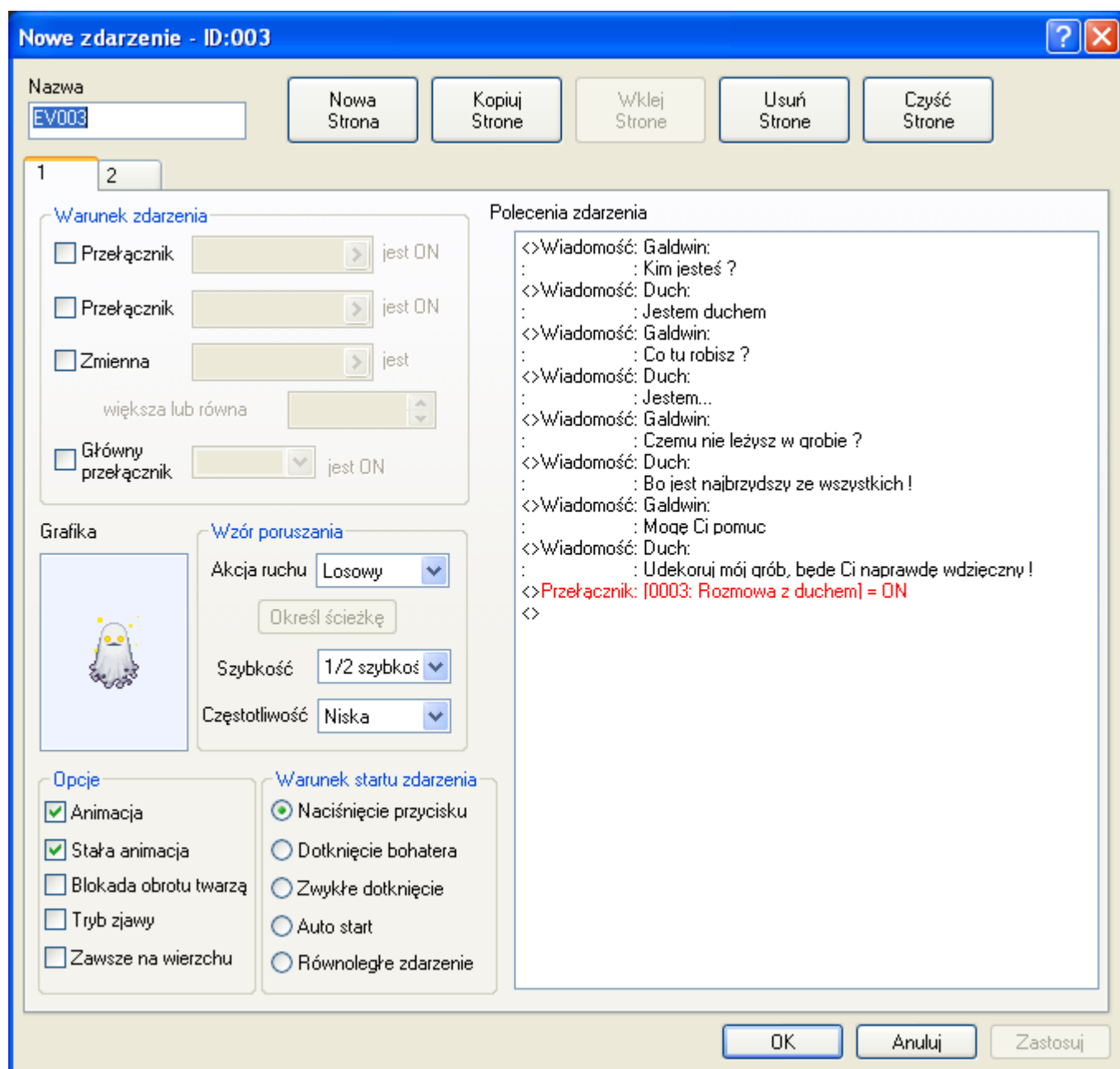
Po rozmowie znowu trzeba zacząć bawić się przełącznikami.

Pod rozmową stwórzcie akcję zmień przełącznik: 0003-Rozmowa z duchem na ON

Stwórzcie nową stronę, z takimi samymi opcjami, ale z innymi akcjami.

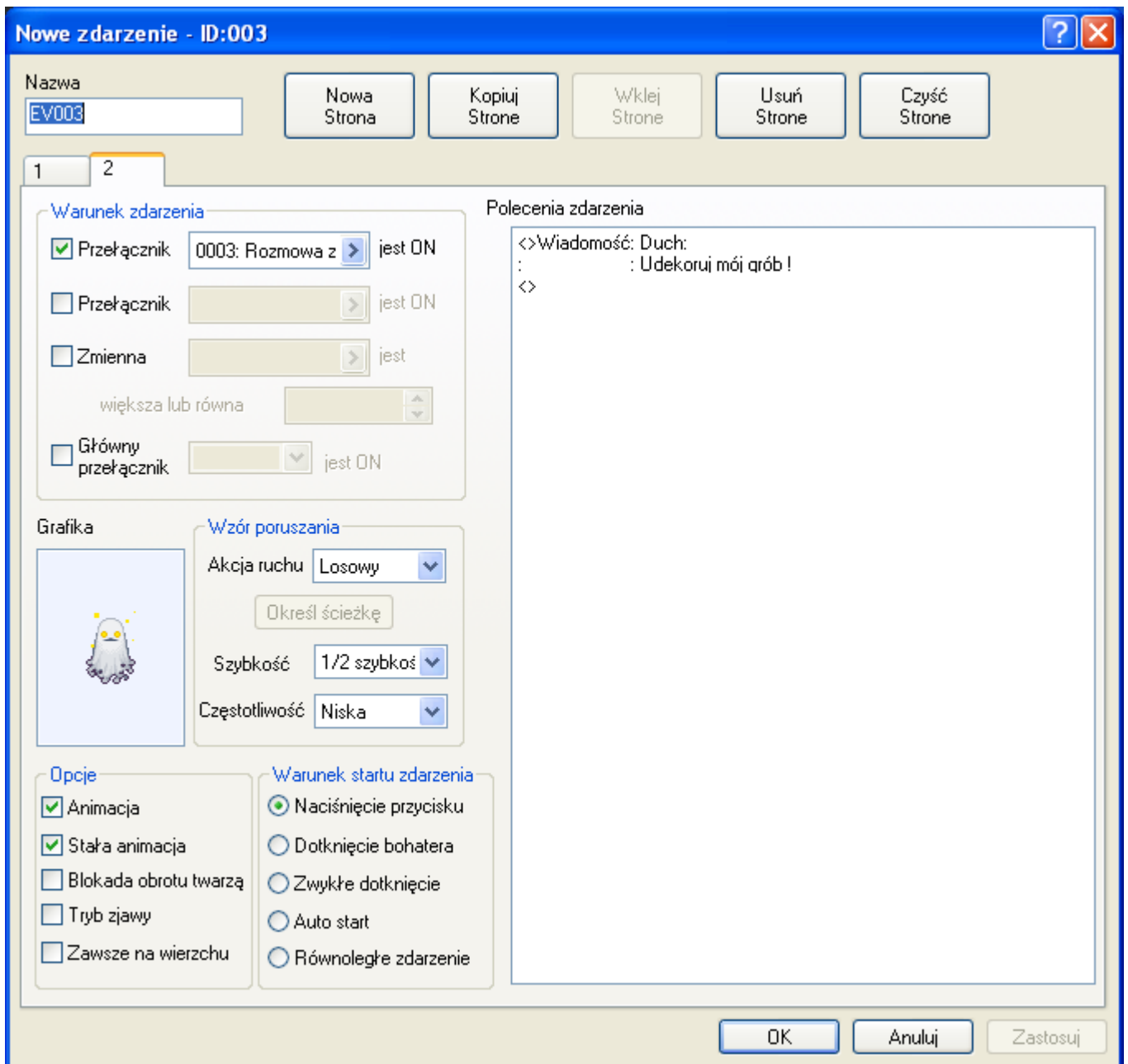
Ustawcie również drugą stronę, startującą na przełącznik 0003-Rozmowa z duchem

Całość powinna wyglądać tak, jak na rysunkach 1 i 2 (patrz uważnie poniżej!)



Rysunek 1- zwróć uwagę na ustawienia, oraz na to, że polecenia są wypisane na **pierwszej stronie** zdarzenia(!). Po rozmowie z duchem, ustaliliśmy, że ma sięzmienić przełącznik. Przełącznik ten uruchamia drugą stronę zdarzenia, która powinna być ustawiona mniej więcej tak jak to przedstawia rysunek 2 (patrz niżej).





Rysunek 2, przedstawia drugą stronę zdarzenia (patrz wysunięta strona "2")

Oczywiście możecie po swojemu poprowadzić tą rozmowę. Ja wam dałem tylko przykład

Zrobiliśmy zmianę przełącznika z dwóch powodów:

1. Jak byśmy nie zmienili przełącznika i strony, to po zagadaniu znowu do ducha, od początku by się przedstawiał, co nie miało by sensu.
2. Ustawimy że dopiero po zmianie przełącznika będzie można "udekorować" grób ducha, a on będzie spokojnie czekał w piwnicy.

Przejdźmy teraz do mapy okolicy, na cmentarz. Pozostawiliśmy tam jeden nieudekorowany grób. Stwórzcie na grobie nowe zdarzenie:

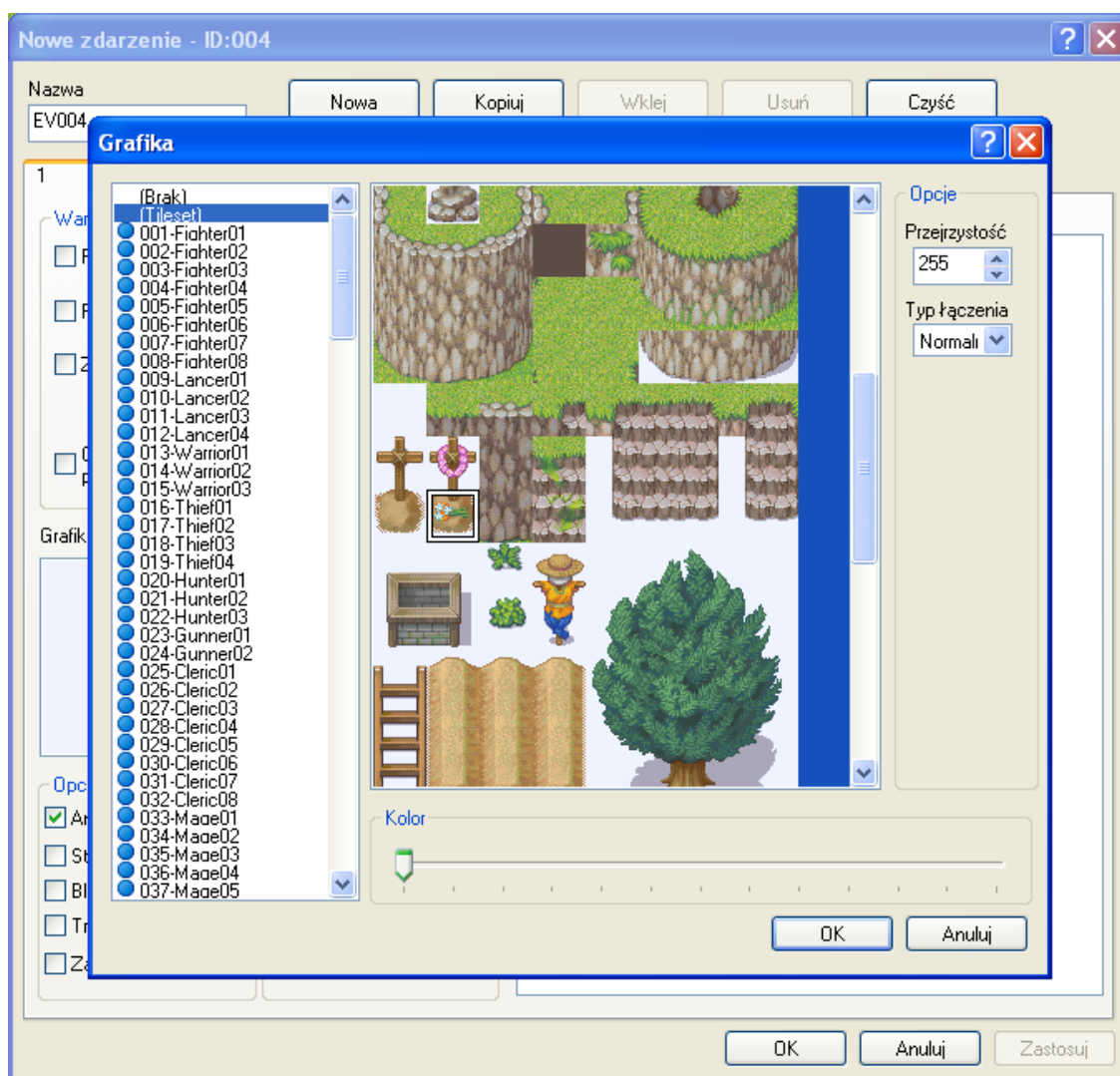


Nie wybierajcie grafiki.

Ustawcie tylko warunek startu na Przełącznik 0003-Rozmowa z duchem. W Akcji dajcie jakiś tekst typu: Galdwin: To chyba ten grób

A następnie stwórzcie nowy przełącznik 0004-Kwiaty

Stwórzcie nową stronę startującą na ten przełącznik. Wybierzcie grafikę, kwiatów z Tileseta



Nie podajcie żadnych akcji.  
Przetestujcie.

Teraz wróćmy do piwnicy... Ducha ma tam nie być, a my mamy dostać 10 expa. Stwórzcie nowe zdarzenie, tak aby nikomu nie przeszkadzało (na suficie, ścianie). Ustawcie warunek zdarzenia na przełącznik 0004-Kwiaty. Warunek startu zdarzenia ustawcie na Auto start.

W akcjach napiszcie jakąś wiadomość typu: Galdwin: Gdzie on się podział?!

Następnie wyszukajcie akcji "Zmień doświadczenie" (3 zakładka, lewa kolumna, na środku) Pojawi wam się okno. Możemy wybrać jakiemu bohaterowi ma być dany EPX - możemy dać wszystkim bo i tak nie mamy nikogo prócz samego siebie Typ operacji oczywiście Zwiększ EXP, Operacja -> Ilość 10. Przydał by się jeszcze jakiś komunikat o otrzymaniu EXP'a □

No i oczywiście trzeba stworzyć nowy przełącznik: 0005-koniec zadania na ON stworzyć nową stronę która jest pusta, ale startuje na ten przełącznik. Robimy tak po to aby w kółko nie dostawać 10 expa □

Trzeba również stworzyć w duchu 3 zakładkę, startującą na przełącznik 0004-Kwiaty i nie ustawiać nic więcej.

Nowe zdarzenie - ID:004

Nazwa: EV004

Warunek zdarzenia:

- ☒ Przełącznik: 0004: Kwiaty jest ON
- ☐ Przełącznik: [ ] jest ON
- ☐ Zmienna: [ ] jest
- większa lub równa: [ ]
- ☐ Główny przełącznik: [ ] jest ON

Polecenia zdarzenia:

```
<>Wiadomość: Galdwin:  
: Gdzie on się podział ?  
<>Zmiana punktów doświadczenia: Cała drużyna, + 10  
<>Wiadomość: Otrzymałeś 10 punktów doświadczenia !  
<>Przełącznik: [0005: koniec zadania] = ON  
<>
```

Grafika:

Akcja ruchu: Brak ruchu

Określ ścieżkę

Szybkość: 1/2 szybkość

Częstotliwość: Niska

Wzór poruszania:

Opcje:

- ☒ Animacja
- ☐ Stała animacja
- ☐ Blokada obrotu twarzą
- ☐ Tryb zjawy
- ☐ Zawsze na wierzchu

Warunek startu zdarzenia:

- ☐ Naciśnięcie przycisku
- ☐ Dotknięcie bohatera
- ☐ Zwykłe dotknięcie
- ☒ Auto start
- ☐ Równoległe zdarzenie

OK Anuluj Zastosuj

QUEST ZAKOŃCZONY! □



## Lekcja 8 Zmiana grafiki bohatera, oraz jego statystyki.

W tej lekcji nauczymy się zmieniać grafikę bohatera i jego statystyki.

Naciśnijmy klawisz F9 lub Narzędzia -> Baza danych lub ikonkę po prawo od oddalania widoku. Otworzyła nam się baza danych gry z wieloma zakładkami. W tej lekcji nie omówimy wszystkich zakładek, zajmiemy się dokładniej jedną, tą pierwszą – Bohaterowie

**Baza danych**

Bohaterowie | Klasa | Umiejętności | Przedmioty | Bronie | Zbroje | Potwory | Grupy potworów | Kondycje | Animacja | Tilesety | Typy

**Bohaterowie**

001: Galdwin

Imię: Galdwin

Klasa: 001: Wojownik

Początkowy poziom: 1 | Maksymalny poziom: 99

Krzywa doświadczenia: Wartość: 26, Powiększ

Animacja bohatera

Grafika bohatera

Maksymalna liczba pól

**Statystyki**

MaxHP: [Bar chart showing a pink triangle increasing from left to right]

MaxSP: [Bar chart showing a blue triangle increasing from left to right]

Siła: [Bar chart showing an orange triangle increasing from left to right]

Zręczność: [Bar chart showing a green triangle increasing from left to right]

Zwinność: [Bar chart showing a green triangle increasing from left to right]

Inteligencja: [Bar chart showing a purple triangle increasing from left to right]

**Początkowe wyposażenie**

Broń: 001: Miecz z brązu [Zablokuj]

Tarcza: 001: Tarcza z brązu [Zablokuj]

Hełm: 005: Hełm z brązu [Zablokuj]

Zbroja: 013: Zbroja z brązu [Zablokuj]

Inne: (Brak) [Zablokuj]

OK Anuluj Zastosuj

## RPG MAKER XP – kurs do programu

Od lewej strony: Mamy tu listę bohaterów jakich możemy umieścić w grze. Aby zwiększyć ich ilość wystarczy nacisnąć przycisk pod listą i ustawić maksymalną liczbę pól. My mamy jednego bohatera, po co nam więcej? Można usunąć ☐ Imię - czy nasz bohater nazywa się Chaz? Jeśli tak - to zostawcie to imię, jeżeli nie - to zmieńcie.

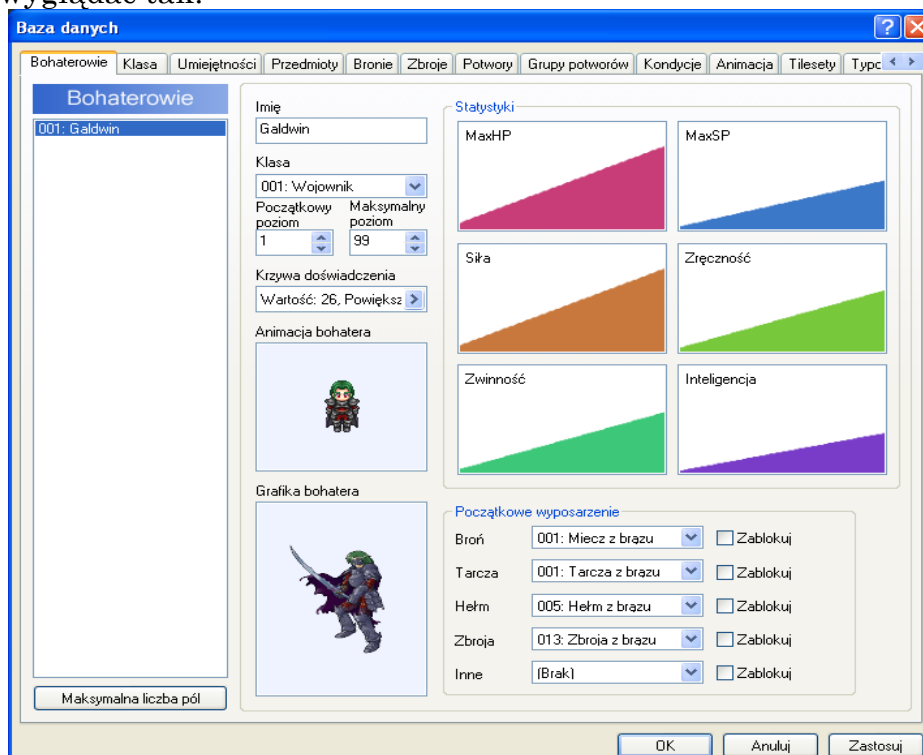
Klasę na razie możemy zostawić w spokoju. Początkowy i maksymalny poziom, nie ma potrzeby tu nic zmieniać, jak na razie oczywiście. Krzywa doświadczenia - rozbudowana funkcja która ustala potrzebną ilość doświadczenia na dany level, aktualne ustawienie jest całkiem niegłupie. Animację bohatera możemy sobie zmienić, najlepiej żeby wygląd pasował do klasy, jeżeli będziecie chcieli kontynuować kurs, niech będzie to wojownik. Ja wybrałem 004-Fighter04

Battlers, to grafika bohatera pod czas walki, ustawcie ją zgodnie z char setem (pamiętam taką grę, gdzie chodziłeś człowiekiem a walczyłeś Zombi - hm.. dziwna sprawa). Następnie są statystyki, HP, MP, Siła, Zręczność, Zwinność, Inteligencja. Wszystko to jest potrzebne do walki. Możecie wejść do jednej ze statystyk. Tam wam się ona ukaże w powiększeniu. Macie tu pokazane wartości na dany level, oraz 5 wzorów o "a" do "e", gdzie "a" to najwięcej "e" to najmniej. Postarajcie się mniej-więcej ustalić, jakie statystyki powinien mieć Wojownik.

Ja ustawiłem tak:

HP – a, SP – d, Siła – a, Zręczność – c, Zwinność – c, Inteligencja – e,

Możecie ustalić to po swojemu, ja tylko dałem przykład. Ustalać krzywą można jeszcze za pomocą sporządzenia punktów końcowych - podaje się wartość statystyki na 1 levelu i na levelu 99, można ustalić wzrost statystyki na wczesny, równy bądź późny. Początkowe wyposażenie proponuję ustawić wszystko co się da z brązu, bez amuletu, chyba że nie chcecie kontynuować kursu. Jeżeli robiliście mniej-więcej tak jak Ja, to powinno to wyglądać tak:





### Lekcja 9 Tworzenie wrogich jednostek.

Na tej lekcji zajmiemy się stworzeniem stwora z którym będziemy walczyć. Wejdźcie w Bazę danych w zakładkę potwory.

Stworzymy sobie nowego potwora. Nie zbyt silnego, takiego żeby gracz do niego podszedł, proponuje skrzynkę. Każdy przecież się skusi aby zagadać do skrzynki w której może być złoto prawda?

Na liście stworów nie widnieje nic podobnego do skrzynki, więc trzeba sobie jakoś poradzić. Zwiększcie maksymalną liczbę pól do 36

Mamy nowe puste pole z jakimiś ustawieniami. Nazwijmy naszego potwora po prostu: Skrzynka. Znajdźcie Battlers skrzynki (093-Monster07). Nie ustawiajcie Animacji atakującego, zdobyte pieniądze...No właśnie, nie wiecie ile co domyślnie kosztuje, zdajcie się na mnie ☐ Ustawcie 50 sztuk złota - to naprawdę wysoko. Punkty doświadczenia ustawcie na 5 - to też wysoko. Cel animacji - atak takiej skrzynki... najbardziej przypomina kły ☐ (006: Kły).

Zdobyte przedmioty ustawcie tak:

Zbroja: 025: Pierścień mocy

Prawdopodobieństwo 100%

Teraz statystyki stwora.

Ja dostosuje tak stwora, aby gracz o mały włos z nim wygrywał, jeżeli zrobiliście, inne statystyki bądź uzbrojenie, zostawcie tak jak jest, później, sprawdzicie czy można go pokonać.

Max HP – 1000

Max SP – 500

Siła – 60

Zwinność – 50

Zręczność – 60

Inteligencja – 50

Moc ataku – 110

Uniknięcie – 0

Obrona fizyczna – 110

Obrona przeciw magii – 130

Odporności na razie nie ustawiajcie, Zachowania również. Jak teraz przetestować naszego stworka? Przejdźcie do zakładki: Grupy potworów.

Teraz na liście po lewej stronie macie różne grupy potworów jakie można napotkać. Zwiększcie maksymalną liczbę pól do 33.

## RPG MAKER XP – kurs do programu

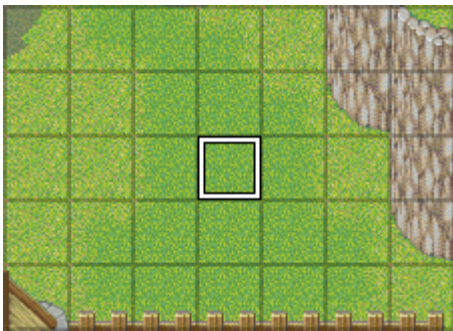
---

W mniejszej liście (na prawo od tamtej) znajdźcie naszą skrzynkę. Kliknijcie dwa razy, a ona pojawi się na "podglądzie walki"

Kliknijcie jeszcze "Automatyczna nazwa" i grupa potworów nazwie się: "Skrzynka" ☺  
Po prawej stronie od tego przycisku macie "Test Walki" Kliknijcie. I naciśnijcie przycisk "Początkowy poziom" a wszystko ustawi się zgodnie z naszymi wymaganiami. Zatwierdźcie OK i cieszcie się walką. Chyba szybko zrozumiecie jak się tym obsługiwać?

Jeżeli potwór jest za silny to np. zmniejszcie mu ilość HP, albo ataku.  
Tu najlepszą metodą jest metoda prób i błędów.

Jak już poprawicie stwora, zatwierdźcie bazę danych i przenieście się na mapę okolicy domku bohatera. Postawcie nowe zdarzenie (które będzie stworem) w dowolnym miejscu (byle nie ma ścian i byle się dało do niego dojść)



Wybierzcie grafikę skrzynki.  
Polecam 174-Chest01, 02, 03, 04 bądź 093-Monster07  
wybór należy do was.

Nie nadawajcie jej ruchu, niech czeka na swoją ofiarę. Niech nie startuje na żaden przełącznik... Wszystko jest dobrze ustawione. W Poleceniu zdarzenia znajdźcie opcję. Rozpocznij walkę (3 zakładka, lewa kolumna, na samej górze). Wybierzcie grupę potworów: 033: Skrzynka i zatwierdźcie OK.

Po walce zmieńcie przełącznik 0006 Skrzynka na ON, stwórzcie nową stronę startującą na ten przełącznik, bez grafiki i czegokolwiek.  
Sprawdźcie w grze czy działa.





## Lekcja 10 Modlitwa oraz sen; zdarzenia wspomagające odnawianie HP.

Na tej lekcji poznamy 2 z 3 sposobów odzyskiwania HP: Sen oraz modlitwa. Nie zajmiemy się natomiast miksturkami i sklepem (to później).

Zacznijmy od modlitwy.

Zróbcie w swoim domku stolicek z modlitewnikiem o ile go jeszcze nie macie, i zróbcie na nim nowe zdarzenie:



Po zagadaniu do zdarzenia niech pojawi się wybór co chcesz zrobić: Pomodlić się czy też nic nie robić:

### Polecenia zdarzenia

```
<>Wiadomość: Co chcesz zrobić ?  
<>Pokaż wybór: Pomodlić się, Nic  
: [Pomodlić się] Opcja  
  <>  
: [Nic] Opcja  
  <>  
: Koniec  
  <>
```

W Opcji "Pomodlić się" wstawcie taką akcję:

Pokaż Animację (2 zakładka, lewa kolumna, środek)

w tej akcji wybierzcie gracza, oraz animację: 022: Odnowienie HP/SP 2

Po tej akcji znajdźcie: Wylecz (3 zakładka, lewa kolumna, środek)

Ustawcie: Cała drużyna.

Dajcie komendę czekaj 3 sekundy (30)

i wiadomość o wyleczeniu drużyny.

W Opcji "Nic" nic nie wstawiajcie.

Sprawdźcie czy działa.

Mamy już pierwszy sposób leczenia drużyny! Zamiast modlitewnika możecie np. postawić Księdza w kościele

Teraz zajmiemy się łóżkiem...

Mamy niestety jeden problem... W łóżku jest już zdarzenie: Start Gracza na którym nie możemy postawić drugiego zdarzenia. Najpierw stworzymy zdarzenie łóżko, zróbcie je w dowolnym miejscu.



W Opcjach nic nie zmieniajcie. Pokażcie wybór, czy bohater chce się przespać, czy też nie. W akcji "Jeżeli wybrano tak" to:

zaciemnijcie ekran (patrz lekcja nr 5). Czekaćcie o sekundę więcej niż będzie przechodził do wybranego koloru. Odegrajcie ME (Music Effect) 014-Inn. Czekaćcie mniej-więcej tyle ile trwa ME ( 6-7 sekund). I rozjaśnijcie ekran. W międzyczasie wstawcie akcje: Wylecz

Wejdźcie do zdarzenia przywracającego nam kolor ekranu i stwórzcie na początku akcje: Zmień lokalizację zdarzenia (2 zakładka, lewa kolumna, 2 od góry). Na początku podajcie jakie zdarzenia ma zostać przesunięte, następnie wskaźcie samodzielnie gdzie (Oczywiście wskaźcie łóżko) i zatwierdźcie OK.

Przetestujcie...

Pojawia się mały problem... Ekran się nie zaciemnia choć wszystko jest dobrze? Pamiętajcie że ustawiliśmy na poprzednich lekcjach rozjaśnienie ekranu z piwnicy. Wejdźcie do tego zdarzenia i po akcji rozjaśnienia ekranu dodajcie: Usuń zdarzenie. Zdarzenie zostanie usunięte, jak wrócisz na tą mapę ponownie to ono znowu się pojawi.

Fajne prawda?

### Polecenia zdarzenia

```
<>Wiadomość: Czy chcesz się przespać ?
<>Pokaż wybór: Tak, Nie
: [Tak] Opcja
  <>Odcień ekranu: [-255,-255,51,0], @20
  <>Czekaj: 30
  <>Całkowite wyleczenie: Cała drużyna
  <>Odegraj ME: '014-Inn01', 100, 100
  <>Czekaj: 60
  <>Odcień ekranu: [0,0,0,0], @20
  <>
: [Nie] Opcja
  <>
: Koniec
<>
```

Koniec lekcji 10



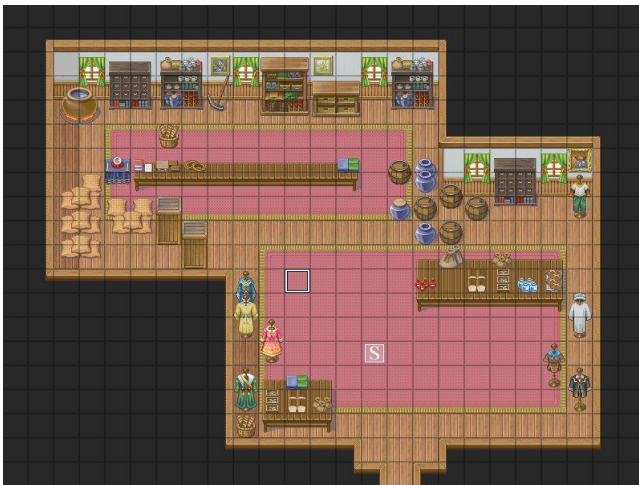
### Lekcja 11 Miksturki i sklepy.

Na tej lekcji, tym razem to ja Sozan, zapoznam was z trzecim sposobem regeneracji HP, SP i stanu. Mianowicie: Sklep i miksturki! Nie wiem dlaczego Uzjel przestał robić lekcję w każdym razie to ja dokończę dzieła. No to zaczynamy.

Wypadałoby zacząć od stworzenia sklepu na naszej mapie z domkiem bohatera. Standardowo należy postawić domek (najlepiej by był trochę większy od domku bohatera) i ścieżkę do niego. Potem tworzymy nową mapę przedstawiającą sklepik w środku, ja zrobiłem:

Nazwa: Sklep  
Tileset: 036-Sklep  
Szerokość: 25  
Wysokość: 20  
BGM: 026-Town04

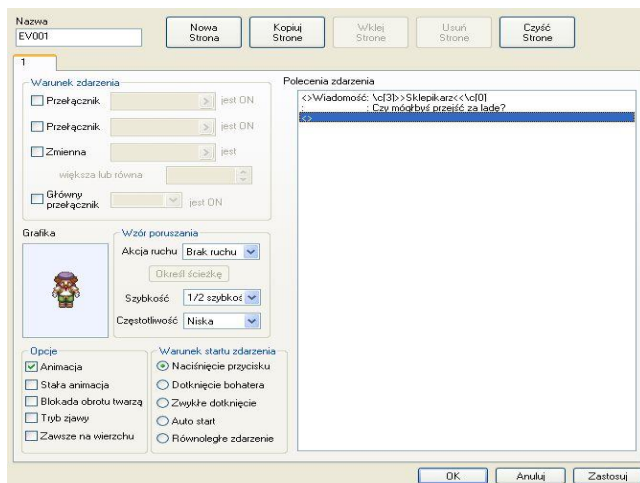
Budujemy wnętrze sklepu podobnie jak to miało miejsce z domem. Tu i tam wstawiamy dodatkowe obiekty, ważne jest aby sklep miał ładę! Oto przykład sklepiku:



Teraz czas postawić sklepikarza. Tworzymy nowe zdarzenie, nadajemy mu wygląd jakiegoś ludka (który posłuży nam za sprzedawcę) i... Ustawiamy mu co mówi gdy gracz wchodzi za ladę by z nim porozmawiać.

Przykład:

# RPG MAKER XP – kurs do programu



Teraz tworzymy zdarzenie na ladzie. Będzie ono nam służyło jako sklep. Ale narazie pozostawmy je puste... Wejdźmy teraz do Bazy Danych (F9) i przyglądamy się uważnie przedmiotom Nr.1 (domyślnie: Miksturka HP), Nr.4 (domyślnie: Miksturka SP) i Nr.12 (domyślnie: Ziółka). Tak powinna wyglądać miksturka HP:

Nazwa	Ikona	Atrybuty	Zmiana stanu
Miksturka HP	021-Potion01	<input type="checkbox"/> Ogień <input type="checkbox"/> Lód <input type="checkbox"/> Błyskawica <input type="checkbox"/> Woda <input type="checkbox"/> Ziemia <input type="checkbox"/> Wiatr <input type="checkbox"/> Światło <input type="checkbox"/> Ciemność <input type="checkbox"/> Anty-Zombi <input type="checkbox"/> Anty-Gad <input type="checkbox"/> Anty-Wodny <input type="checkbox"/> Anty-Bestii <input type="checkbox"/> Anty-Oar <input type="checkbox"/> Anty-Ptak <input type="checkbox"/> Anty-Demon <input type="checkbox"/> Anty-Anioł	<input type="checkbox"/> Śmierć <input type="checkbox"/> Okuszenie <input type="checkbox"/> Otrucie <input type="checkbox"/> Zawrotność <input type="checkbox"/> Cisza <input type="checkbox"/> Oszołomienie <input type="checkbox"/> Śpi <input type="checkbox"/> Zparaliżowanie <input type="checkbox"/> Osłabienie <input type="checkbox"/> Niezdarność <input type="checkbox"/> Oożnienie <input type="checkbox"/> Słabość <input type="checkbox"/> Inteligencja <input type="checkbox"/> Bariera <input type="checkbox"/> Odporność <input type="checkbox"/> Ślepy
<b>Opis</b> Odnawia trochę HP jednemu sojusznikowi			
<b>Cel</b> Jeden sojusznik	<b>Używalne</b> Walka i Mei		
<b>Użytkownik animacji</b> 003: Użycie przedmiotu	<b>Cel animacji</b> 015: Odnowienie HP 1		
<b>Dźwięk menu SE</b> 105-Heal01	<b>Typowe zdarzenie</b> (Brak)		
<b>Cena</b> 50	<b>Zużywalny</b> Tak	<b>Statystyki</b> Brak	
<b>Odnowienie HP %</b> 0	<b>Odnowienie HP</b> 500	<b>Wzrost</b> 0	
<b>Celność</b> 100	<b>Odnowienie SP %</b> 0	<b>Odnowienie SP</b> 0	
<b>Obrona fizyczna</b> 0	<b>Obrona przeciw magii</b> 0	<b>Niezdarność</b> 0	

Objaśnienie teraz wszystko co widać na ekraniku:

- **Nazwa** - Jest to po prostu nazwa przedmiotu wyświetlana w ekwipunku oraz w sklepach. Myślę że nie ma czego wyjaśniać.
- **Ikona** - Ikona pojawiająca się koło nazwy w ekwipunku i sklepach.
- **Opis** - Krótki opis przedmiotu. Sami ustalamy co się ma w nim znajdować. Zwykle jednak jest zamieszczone wyjaśnienie do czego przedmiot służy.
- **Cel** - Na kogo można użyć przedmiotu. Myślę że tu nie będzie żadnych problemów.
- **Używalne** - Określa kiedy możemy użyć przedmiotu. "Walka" oznacza że przedmiotu możemy użyć tylko i wyłącznie w czasie walki, "Menu" oznacza że możemy użyć przedmiotu wyłącznie w chwili chodzenia na mapie (poprzez menu), "Walka i Menu" oznacza że możemy użyć przedmiotu kiedy chcemy a "Nie używalne" oznacza brak możliwości użycia przedmiotu.
- **Użytkownik animacji** - Animacja która pokaże się na używającym.
- **Cel animacji** - Animacja wyświetlana na wybranym celu po użyciu przedmiotu.
- **Dźwięk menu SE** - Dźwięk odgrywany gdy przedmiot jest użyty w menu (wtedy nie pokazuje się animacja).
- **Typowe zdarzenie** - Określa czy po użyciu przedmiotu ma się uruchomić jakieś typowe zdarzenie.
- **Cena** - Cena kupna przedmiotu w sklepie. Cena sprzedaży wynosi 1/2 ceny kupna.
- **Zużywalny** - Określa czy przedmiot znika po użyciu go.
- **Statystyki** - Tutaj możemy określić czy przedmiot ma zwiększać jakieś statystyki (HP, SP, Siła, Zręczność itp.) na stałe.
- **Wzrost** - Tutaj określamy o ile przedmiot zwiększa daną statystykę.
- **Odnowienie HP%** - Ustalamy ile przedmiot ma regenerować HP w procentach (0% - nic, 100% całe życie).
- **Odnowienie HP** - Tutaj zaś ustalamy ile przedmiot ma regenerować HP w punktach (10 = 10 HP wyleczone itd.).
- **Odnowienie SP% / Odnowienie SP** - Działa tak samo jak Odnowienie HP(%) tylko że dla SP.
- **Celność** - Szansa na to że użycie przedmiotu zakończy się powodzeniem (100 = 100%, 50 = 50% itp.).
- **Obrona fizyczna** - % obrony fizycznej która wpływa na obrażenia zadane tym przedmiotem (10 = 10% obrony fizycznej bohatera/potwora jest wliczane w obrażenia itp.).
- **Obrona magiczna** - To samo co Obrona fizyczna tylko że z obroną fizyczną.
- **Niezgodność** - Losowość leczenia/zadawania obrażeń tym przedmiotem (np. Niezgodność = 15%, Obrażenia/Leczenie wyniesie 85-115% podanych).

## RPG MAKER XP – kurs do programu

- **Atrybuty** - Atrybuty przedmiotu. Jeżeli bohater jest wrażliwy na atrybut przedmiotu, wtedy przedmiot uderzy go/wyleczy go za więcej i odwrotnie.
- **Zmiana stanu** - Dodanie lub wyleczenie stanu. Jeżeli jest + stan zostaje dodany, jeżeli - wyleczony.

Tak więc miksturka HP nie robi nic innego jak tylko leczy HP. Tak samo miksturka SP z tą tylko różnicą że ta leczy SP (i kosztuje 2x więcej):

Cena 100	Zużywalny Tak	Statystyki Brak
Odnowienie HP % 0	Odnowienie HP 0	Wzrost [ ]
Celność 100	Odnowienie SP % 0	Odnowienie SP 500
Obrona fizyczna 0	Obrona przeciw magii 0	Niezdarność 0

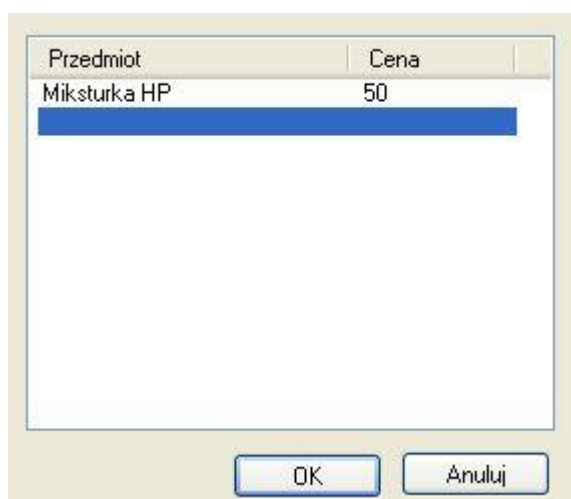
Teraz czas spojrzeć na ziółka... Jak widać nie leczą ani HP ani SP ale kosztują 120... Co zatem robią? Czas spojrzeć nieco na prawo na tabelkę "Zmiana Stanu". Tak więc przedmioty usuwają podane stany:

Zmiana stanu	
<input type="checkbox"/>	Śmierć
<input type="checkbox"/>	Odłuszenie
<input type="checkbox"/>	Otrucie
<input type="checkbox"/>	Zawrotność
<input type="checkbox"/>	Cisza
<input type="checkbox"/>	Oszłomienie
<input type="checkbox"/>	Śpi
<input type="checkbox"/>	Zoarażowanie
<input type="checkbox"/>	Oslabienie
<input type="checkbox"/>	Niezdarność
<input type="checkbox"/>	Opóźnienie
<input type="checkbox"/>	Słabość
<input type="checkbox"/>	Inteligentność
<input type="checkbox"/>	Bariera
<input type="checkbox"/>	Odporność
<input type="checkbox"/>	Ślepy

Jak widać użycie ziółek powoduje wyleczenie z negatywnych stanów. Teraz możemy wrócić do tworzenia sklepu. Klikamy na puste zdarzenie i wprowadzamy komendę "Postaw Sklep":






Nadszedł czas na ustawienie przedmiotów sprzedawanych w tym sklepie. Klikamy dwukrotnie na białe pole tuż pod połową tabeli "Przedmiot". Ustawiamy "Miksturkę HP". Teraz klikamy dwukrotnie tuż pod nią:



## RPG MAKER XP – kurs do programu

I ustawiamy "Miksturkę SP". Zaraz pod nią ustawiamy ziółka. Pampararampam! Sklep gotowy. Jeszcze tylko dorobić teleportsy i możemy cieszyć się o takim sklepikiem:

Odnawia trochę HP jednemu sojusznikowi			
Kup	Sprzedaj	Opuść	0Zł
 Miksturka HP	50	Posiadasz	0
 Miksturka SP	100		
 Ziółka	120		

Teraz testujemy grę. Jeżeli wszystko działa jak należy to dobrze, jeżeli nie... Cóż... Przejdź Lekcję od początku.

Z poważaniem  
Sozan

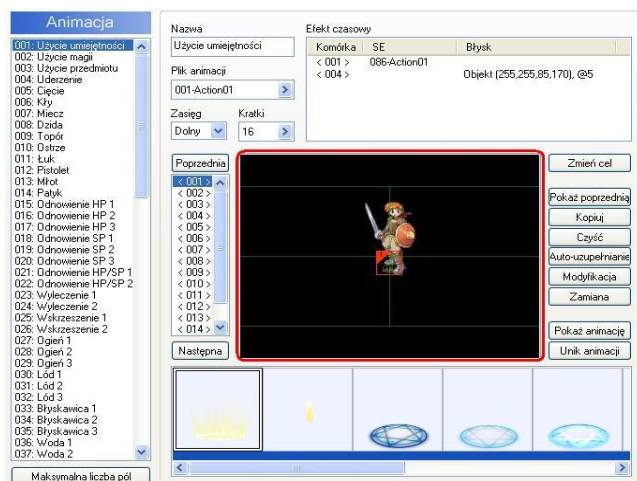




## Lekcja 12 Moja pierwsza umiejętność.

Cóż... Chcielibyście pewnie żeby pisał to Uziel, ale to znowu ja, Sozan. Na tej lekcji) nauczę was jak zrobić własną umiejętność i animację do niej.

Otwieramy nasz projekcik i wchodzimy do bazy danych (F9) i... No właśnie. Od czego zacząć? Według mnie najlepiej jest zawsze zaczynać od animacji. Dlatego wchodzimy do zakładki animacje i widzimy coś takiego:



Teraz wyjaśnię co robią poszczególne funkcje w tym miejscu. Nazwa - chyba nie muszę wyjaśniać, prawda? Plik animacji - jest to plik który jest użyty podczas tworzenia animacji (innymi słowy: Grafika animacji). Zasięg - określa na której części bohatera/ekranu ma być wyświetlana animacja. Dolny daje punkt (0;0) na nogi, tak więc nadaje się do wszystkich animacji pod nogami, oraz do animacji na mapie. Środkowy przyjmuje punkt (0;0) na środku battlersa, tak więc jest to zasięg najbardziej uniwersalny. Górny przyjmuje punkt (0;0) na głowę battlerka. Ekran przyjmuje punkt (0;0) na środku ekranu.

Tego typu animacje nadają się na wszystkich wrogów bądź sojuszników jednocześnie, ale nie nadają się na mapy! Kratki - długość animacji. 20 kratek = 1 sekunda (jak w normalnym czekaj). Spis kratek - Od 1 do ilości podanej w "Kratki". Po kliknięciu wyświetla nam pożądaną kratkę. Poprzednia/Następna - Poprzednia lub następna kratka.

Zmień cel - zmiana battlersa na inny.

Pokaż poprzednią - kopiuje poprzednią kratkę do wybranej aktualnie.

Kopuj - kopiuje wybrane kratki do innych (np. Jak wybierzemy od 1-3 do 5, to skopiuje nam kratki 1,2,3 do (w odpowiedniej kolejności)4,5,6).

Czyść - czyści wybrane kratki.

Auto-uzupełnianie - samoczynnie uzupełnia w wybranych kratkach brakujące wzory itp.

Modyfikacja - patrz niżej.

Zamiana - zmienia położenie wszystkich wzorów w wybranych kratkach o dowolną wartość X i Y.

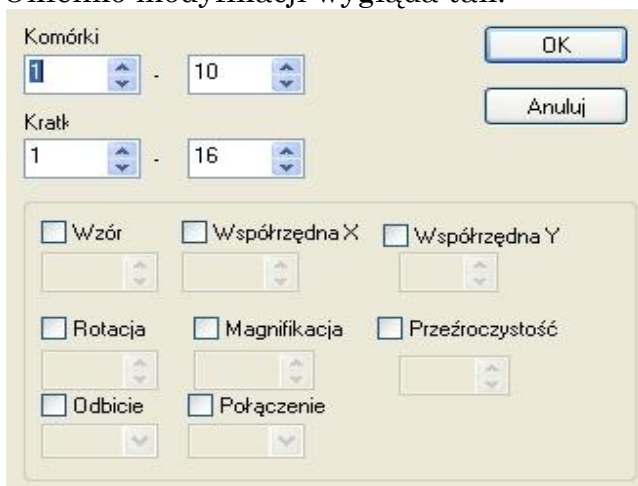
Pokaż animację - pokazuje animację, przyjmując że trafi w cel.

Unik animacji - pokazuje animację, przyjmując że nie trafi w cel.

Efekt czasowy - pokazuje ilość błysnięć, SE i kratki w których mają nastąpić.

Pole zaznaczone na czerwono - wzory na jednej kratce (wybranej po lewej). Niebieski obwódki pokazują gdzie były wzory na poprzedniej kratce.

Okienko modyfikacji wygląda tak:



Komórki - Są to kratki, które zostały tutaj po prostu źle przetłumaczone. Innymi słowy: Kratki które mają być zmodyfikowane.

Kratki - Od 1-16 części ekranu. Niestety nie wiem jak są poustawiane, więc wam z tą opcją nie pomogę.

Wzór - Wszystkie wzory które znajdują się w wybranych kratkach i komórkach zostają zmienione na ten który wpiszemy.

Współrzędna X/Y - Wszystkie wzory które znajdują się w wybranych kratkach i komórkach zmieniają swoje położenie na podane.

Rotacja - Obrót wszystkich wzorów znajdujących się w wybranych kratkach i komórkach o podany kąt.

Magnifikacja - Zmiana wymiaru wszystkich wzorów znajdujących się w wybranych kratkach i komórka w procentach.

Przeźroczystość - Zmiana przeźroczystości wszystkich wzorów znajdujących się w wybranych kratkach i komórkach.

Odbicie - Jeżeli tak; przerzucenie w poziomie wszystkich wzorów znajdujących się w wybranych kratkach i komórkach.

Połączenie - Pozytyw; wszystkie wzory znajdujące się w wybranych kratkach i komórkach stają się lekko jaśniejsze i lekko przeźroczyste. Normalne; dokładne odwzorowanie grafiki. Nie ma żadnych zmian co do oryginału. Negatyw; wszystkie wzory znajdujące się w wybranych kratkach i komórkach stają się dużo ciemniejsze i lekko przeźroczyste.

No i tu pojawia się problem... Jak pokazać wam jak się robi animację? Niestety nie potrafię tego. Powiem wam tylko jak działają animacje. Animacje wyświetlają wszystkie kratki po kolei, nie zwracając uwagi czy jest na nich jakiś wzór czy też nie. Wzory dodajemy z małego menu na dole z suwakiem. Po dwukrotnym kliknięciu na wstawiony już w czarne pole wzór, wyświetlają nam się jego właściwości. Cóż... To wszystko co jestem w stanie powiedzieć o tworzeniu animacji. Do reszty będzie musieli dojść sami.

Teraz stwórzcie animację przedstawiającą umiejętność Zaklęty Cios (taki cios bronią, ale magiczny). Pokażalbym przykład, ale nie ma to większego sensu. Musicie być kreatywni!

Jak mamy już stworzoną animację, wchodzimy do zakładki umiejętności:

Jak widać to okienko przypomina trochę okienko przedmiotów. Wyjaśnię tylko te rzeczy których nie było w przedmiotach:

SP zużyte - ilość SP którą pobiera umiejętność gdy jej używamy.

Siła/Zręczność/Zwinność/Magia/Moc Ataku - % wybranej statystyki wpływającej na obrażenia umiejętności (0 Siła - siła nie wpływa na umiejętność, 100 Siła = 100% wartości siły wpływa na obrażenia itp. itd.).

Uniknięcie - Wpływanie uniknięcia przeciwnika na celność ciosu (np. Jeżeli przeciwnik ma 30 uniku a uniknięcie wynosi 50% to przeciwnik ma szansę 15 na unik).

Oszacowany wynik - Wartość obrażeń umiejętności bez wliczania wpływów statystyk i niezgodności.

A więc bierzemy się do roboty! Zwiększamy maksymalną liczbę pól o jeden i przechodzimy do ostatniej umiejętności. tam wypełniamy puste pola. Ja to zrobiłem tak:

Nazwa	Ikona	Atrybuty	Zmiana stanu
Zaklęty Cios	050-Skill07	<input type="checkbox"/> Ogień <input type="checkbox"/> Lód <input type="checkbox"/> Błyskawica <input type="checkbox"/> Woda <input type="checkbox"/> Ziemia <input type="checkbox"/> Wiatr <input type="checkbox"/> Światło <input type="checkbox"/> Ciemność <input type="checkbox"/> Anty-Zombi <input type="checkbox"/> Anty-Gad <input type="checkbox"/> Anty-Wodny <input type="checkbox"/> Anty-Bestii <input type="checkbox"/> Anty-Oar <input type="checkbox"/> Anty-Ptak <input type="checkbox"/> Anty-Demon <input type="checkbox"/> Anty-Anioł	<input type="checkbox"/> Śmierć <input type="checkbox"/> Odkuszenie <input type="checkbox"/> Otrucie <input type="checkbox"/> Zawrotność <input type="checkbox"/> Cisza <input type="checkbox"/> Oszołomienie <input type="checkbox"/> Śpi <input type="checkbox"/> Zmarliżowanie <input type="checkbox"/> Osłabienie <input type="checkbox"/> Niezdarność <input type="checkbox"/> Opóźnienie <input type="checkbox"/> Słabość <input type="checkbox"/> Inteligencja <input type="checkbox"/> Bariera <input type="checkbox"/> Odporność <input type="checkbox"/> Ślepy
Opis Magiczny cios zadany bronią.			
Cel Jeden potwór	Używalne Walka		
Wywołaj animację 001: Użycie umiejętności	Cel animacji 101: Zaklęty Cios		
Dźwięk menu SE	Typowe zdarzenie (Brak)		
SP Zużyte 100	Siła 0	Moc ataku 100	
Zwinność 0	Zręczność 0	Magia 100	
Celność 100	Uniknięcie 50	Niezgodność 10	
Oszacowany wynik 40	Obrona przeciw magii 50	Obrona fizyczna 50	

Tak jak widać siła ataku zależy od Magii oraz Mocy Ataku (mocy broni), wynik bez wliczenia innych czynników wynosi 40, 50% uniku od przeciwnika wlicza się w szanse trafienia a same obrażenia są zmniejszane przez 50% obrony fizycznej i 50% obrony magicznej przeciwnika. Umiejętność działa na jednego potwora i potrzebuje 100 SP aby jej użyć. Oczywiście jest to tylko przykład. Możecie zrobić jaką chcecie umiejętność w taki sam sposób.

A więc stworzyliśmy umiejętność. Co prawda, żaden bohater nie może jej jeszcze używać, ale jak zrobić by mógł powiem na następnej lekcji: Klasa bohatera.



## Lekcja 13 Klasa bohatera.

Witam ponownie. Oto kolejna lekcja którą wcisnąłem przed Podstawy Zmiennych. Tym razem powiem wam jak stworzyć nową klasę. A więc zaczynamy!

Ponownie otwieramy nasz projekt i wchodzimy do bazy danych i wchodzimy na zakładkę klasa. Oto co powinno nam się pokazać:

Nazwa	Pozycja	Zakres odporności	Stan odporności											
Wojownik	Przód	<input type="checkbox"/> Ogień <input type="checkbox"/> Lód <input type="checkbox"/> Błyskawica <input type="checkbox"/> Woda <input type="checkbox"/> Ziemia <input type="checkbox"/> Wiatr <input type="checkbox"/> Światło <input type="checkbox"/> Ciemność <input type="checkbox"/> Anty-Zombi <input type="checkbox"/> Anty-Gad <input type="checkbox"/> Anty-Wodny <input type="checkbox"/> Anty-Bestii <input type="checkbox"/> Anty-Dar <input type="checkbox"/> Anty-Ptak <input type="checkbox"/> Anty-Demon <input type="checkbox"/> Anty-Anioł	<input type="checkbox"/> Śmierć <input type="checkbox"/> Odkuszenie <input type="checkbox"/> Otrucie <input type="checkbox"/> Zawrotność <input type="checkbox"/> Cisza <input type="checkbox"/> Oszokomienie <input type="checkbox"/> Śpi <input type="checkbox"/> Zparaliżowanie <input type="checkbox"/> Osłabienie <input type="checkbox"/> Niezdarność <input type="checkbox"/> Opóźnienie <input type="checkbox"/> Słabość <input type="checkbox"/> Inteligencja <input type="checkbox"/> Bariera <input type="checkbox"/> Odporność <input type="checkbox"/> Ślepy											
<b>Dostępne bronie</b> <input checked="" type="checkbox"/> Miecz z brązu <input checked="" type="checkbox"/> Miecz z żelaza <input checked="" type="checkbox"/> Miecz z stali <input type="checkbox"/> Smoczy miecz <input type="checkbox"/> Dzida z brązu <input type="checkbox"/> Dzida z żelaza <input type="checkbox"/> Dzida z stali <input type="checkbox"/> Smocza dzida <input type="checkbox"/> Topór z brązu <input type="checkbox"/> Topór z żelaza <input type="checkbox"/> Topór z stali <input type="checkbox"/> Smoczy topór <input type="checkbox"/> Ostrze z brązu <input type="checkbox"/> Ostrze z żelaza <input type="checkbox"/> Ostrze z stali <input type="checkbox"/> Smocze ostrze <input type="checkbox"/> Łuk z brązu <input type="checkbox"/> Łuk z żelaza <input type="checkbox"/> Łuk z stali <input type="checkbox"/> Smoczy łuk <input type="checkbox"/> Pistolet z brązu <input type="checkbox"/> Pistolet z żelaza <input type="checkbox"/> Pistolet z stali <input type="checkbox"/> Magnum <input type="checkbox"/> Maczuga z brązu <input type="checkbox"/> Maczuga z żelaza <input type="checkbox"/> Maczuga z stali <input type="checkbox"/> Smocza maczuga <input type="checkbox"/> Różdga z brązu <input type="checkbox"/> Różdga z żelaza <input type="checkbox"/> Różdga z stali <input type="checkbox"/> Smocza różdga	<b>Dostępne przedmioty</b> <input checked="" type="checkbox"/> Tarcza z brązu <input checked="" type="checkbox"/> Tarcza z żelaza <input checked="" type="checkbox"/> Tarcza z stali <input checked="" type="checkbox"/> Smocza tarcza <input checked="" type="checkbox"/> Hełm z brązu <input checked="" type="checkbox"/> Hełm z żelaza <input checked="" type="checkbox"/> Hełm z stali <input checked="" type="checkbox"/> Smoczy hełm <input type="checkbox"/> Czapka <input type="checkbox"/> Bawełniana czapka <input type="checkbox"/> Kaptur <input type="checkbox"/> Magiczny kaptur <input checked="" type="checkbox"/> Zbroja z brązu <input checked="" type="checkbox"/> Zbroja z żelaza <input checked="" type="checkbox"/> Zbroja z stali <input checked="" type="checkbox"/> Smocza zbroja <input checked="" type="checkbox"/> Kamizelka z brązu <input checked="" type="checkbox"/> Kamizelka z żelaza <input checked="" type="checkbox"/> Kamizelka z stali <input checked="" type="checkbox"/> Smocza kamizelka <input type="checkbox"/> Szata <input type="checkbox"/> Szata <input type="checkbox"/> Magiczna szata <input type="checkbox"/> Smocza szata <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień mocy <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień zwinności <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień zreczności <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień inteligencji <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień ognia <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień lodu <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień błyskawicy <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień wody	<b>Postęp umiejętności</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Poziom</th> <th>Zdobywanie umiejętno...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lv. 1</td> <td>056: Ślepoty</td> </tr> <tr> <td>Lv. 1</td> <td>057: Ukośne cięcie</td> </tr> <tr> <td>Lv. 9</td> <td>058: Ogłuszające cięcie</td> </tr> <tr> <td>Lv.17</td> <td>059: Cięcie huraganu</td> </tr> <tr> <td>Lv.25</td> <td>060: Cięcie spirali</td> </tr> </tbody> </table>	Poziom	Zdobywanie umiejętno...	Lv. 1	056: Ślepoty	Lv. 1	057: Ukośne cięcie	Lv. 9	058: Ogłuszające cięcie	Lv.17	059: Cięcie huraganu	Lv.25	060: Cięcie spirali
Poziom	Zdobywanie umiejętno...													
Lv. 1	056: Ślepoty													
Lv. 1	057: Ukośne cięcie													
Lv. 9	058: Ogłuszające cięcie													
Lv.17	059: Cięcie huraganu													
Lv.25	060: Cięcie spirali													

Czas objaśnić o co tutaj chodzi:

Nazwa - ...Domyślcie się...Pozycja -wpływa na szanse bycia trafionym przez przeciwnika i trafianiu przeciwnika. Przód - największa szansa na trafienie i bycie trafionym. Środek - zwyczajna szansa na trafienie i bycie trafionym. Tył - najmniejsza szansa na trafienie i bycie trafionym.



## RPG MAKER XP – kurs do programu

---

Dostępne bronie - lista broni które może nosić bohater z tą klasą (np. Jeżeli Galdwin jest Wojownikiem to może nosić miecz z brązu, ale nie może nosić dzidy z brązu).

Dostępne przedmioty - działa tak samo jak "Dostępne bronie" z tą tylko różnicą że zamiast broni wybieramy zbroje jakie może nosić dana klasa.

Postęp umiejętności - lista umiejętności jakich nauczy się bohater tej klasy na określonych poziomach doświadczenia (np. Jeżeli Galdwin jest wojownikiem to na poziomie 1 potrafi umiejętność Ślepoty i Ukośne cięcie, a na poziomie 9 uczy się umiejętności Ogłuszające cięcie).

Zakres odporności - Odporności na atrybuty danej klasy. Poszczególne literki oznaczają inną wartość odporności:

- A - atrybut zadaje obrażenia 2x większe niż normalnie
- B - atrybut zadaje obrażenia 1.5x większe niż normalnie
- C - atrybut zadaje normalne obrażenia (1.0x)
- D - atrybut zadaje obrażenia o połowę mniejsze niż normalnie (0.5x)
- E - atrybut nie zadaje obrażeń (0.0x)
- F - bohater wchłania obrażenia zadane tym atrybutem (-1.0x)

Stan odporności - Odporności na stany dla danej klasy. Poszczególne literki oznaczają inną wartość odporności:

- A - 100% szans na nadanie statusu
- B - ok. 80% szans na nadanie statusu
- C - ok. 60-70% na nadanie statusu
- D - ok. 40-50% na nadanie statusu
- E - ok. 20-30%
- F - brak możliwości nadania stanu.

UWAGA! Jeżeli kondycja ma zaznaczone pole nieopieralny, odporność na stan nie wlicza się (zawsze 100% na nadanie stanu).

Dobra, skoro znamy już podstawy, czas stworzyć nową klasę. Jeżeli się przyjrzyjecie to zauważycie że nie ma żadnej klasy która łączy umiejętności magiczne z fizycznymi.

Dlatego wpadłem na to by stworzyć klasę "Paladyn" (oczywiście możecie stworzyć jaką chcecie). W tym celu zwiększamy maksymalną liczbę pól do 9 i klikamy na pole 009. Mój Paladyn wyglądał o tak:

Nazwa	Pozycja	Zakres odporności	Stan odporności																			
Paladyn	Środek	<input type="checkbox"/> Ogień <input type="checkbox"/> Lód <input type="checkbox"/> Błyskawica <input type="checkbox"/> Woda <input type="checkbox"/> Ziemia <input type="checkbox"/> Wiatr <input type="checkbox"/> Światło <input type="checkbox"/> Ciemność <input type="checkbox"/> Anty-Zombi <input type="checkbox"/> Anty-Gad <input type="checkbox"/> Anty-Wodny <input type="checkbox"/> Anty-Bestii <input type="checkbox"/> Anty-Dar <input type="checkbox"/> Anty-Ptak <input type="checkbox"/> Anty-Demon <input type="checkbox"/> Anty-Anioł	<input type="checkbox"/> Śmierć <input type="checkbox"/> Odkuszenie <input type="checkbox"/> Otrucie <input type="checkbox"/> Zawrotność <input type="checkbox"/> Cisza <input type="checkbox"/> Oszołomienie <input type="checkbox"/> Śpi <input type="checkbox"/> Zparaliżowanie <input type="checkbox"/> Osłabienie <input type="checkbox"/> Niezdarność <input type="checkbox"/> Opóźnienie <input type="checkbox"/> Słabość <input type="checkbox"/> Inteligencja <input type="checkbox"/> Bariera <input type="checkbox"/> Odporność <input type="checkbox"/> Ślepy																			
<b>Dostępne bronie</b> <input checked="" type="checkbox"/> Miecz z brązu <input checked="" type="checkbox"/> Miecz z żelaza <input checked="" type="checkbox"/> Miecz z stali <input checked="" type="checkbox"/> Smoczy miecz <input type="checkbox"/> Dżida z brązu <input type="checkbox"/> Dżida z żelaza <input type="checkbox"/> Dżida z stali <input type="checkbox"/> Smocza dżida <input type="checkbox"/> Topór z brązu <input type="checkbox"/> Topór z żelaza <input type="checkbox"/> Topór z stali <input type="checkbox"/> Smoczy topór <input type="checkbox"/> Ostrze z brązu <input type="checkbox"/> Ostrze z żelaza <input type="checkbox"/> Ostrze z stali <input type="checkbox"/> Smocze ostrze <input type="checkbox"/> Łuk z brązu <input type="checkbox"/> Łuk z żelaza <input type="checkbox"/> Łuk z stali <input type="checkbox"/> Smoczy łuk <input type="checkbox"/> Pistolet z brązu <input type="checkbox"/> Pistolet z żelaza <input type="checkbox"/> Pistolet z stali <input type="checkbox"/> Magnum <input type="checkbox"/> Maczuga z brązu <input type="checkbox"/> Maczuga z żelaza <input type="checkbox"/> Maczuga z stali <input type="checkbox"/> Smocza maczuga <input type="checkbox"/> Róża z brązu <input type="checkbox"/> Róża z żelaza <input type="checkbox"/> Róża z stali <input type="checkbox"/> Smocza róża	<b>Dostępne przedmioty</b> <input checked="" type="checkbox"/> Tarcza z brązu <input checked="" type="checkbox"/> Tarcza z żelaza <input checked="" type="checkbox"/> Tarcza z stali <input checked="" type="checkbox"/> Smocza tarcza <input checked="" type="checkbox"/> Hełm z brązu <input checked="" type="checkbox"/> Hełm z żelaza <input checked="" type="checkbox"/> Hełm z stali <input checked="" type="checkbox"/> Smoczy hełm <input type="checkbox"/> Czapka <input type="checkbox"/> Bawełniana czapka <input type="checkbox"/> Kaptur <input type="checkbox"/> Magiczny kaptur <input checked="" type="checkbox"/> Zbroja z brązu <input checked="" type="checkbox"/> Zbroja z żelaza <input checked="" type="checkbox"/> Zbroja z stali <input checked="" type="checkbox"/> Smocza zbroja <input type="checkbox"/> Kamizelka z brązu <input type="checkbox"/> Kamizelka z żelaza <input type="checkbox"/> Kamizelka z stali <input type="checkbox"/> Smocza kamizelka <input type="checkbox"/> Szata <input type="checkbox"/> Szata <input type="checkbox"/> Magiczna szata <input type="checkbox"/> Smocza szata <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień mocy <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień zwinności <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień zreczności <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień inteligencji <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień ognia <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień lodu <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień błyskawicy <input checked="" type="checkbox"/> Pierścień wody	<b>Postęp umiejętności</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Poziom</th> <th>Zdobywanie umiejętno...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lv.17</td> <td>002: Leczenie 2</td> </tr> <tr> <td>Lv.17</td> <td>004: Uzdrawienie</td> </tr> <tr> <td>Lv. 1</td> <td>007: Ogień</td> </tr> <tr> <td>Lv. 9</td> <td>011: Lód 2</td> </tr> <tr> <td>Lv. 1</td> <td>056: Ślepoty</td> </tr> <tr> <td>Lv. 9</td> <td>057: Ukośne cięcie</td> </tr> <tr> <td>Lv.13</td> <td>058: Ogluszające cięcie</td> </tr> <tr> <td>Lv.20</td> <td>059: Cięcie huraganu</td> </tr> <tr> <td>Lv. 1</td> <td>081: Zaklęty Cios</td> </tr> </tbody> </table>	Poziom	Zdobywanie umiejętno...	Lv.17	002: Leczenie 2	Lv.17	004: Uzdrawienie	Lv. 1	007: Ogień	Lv. 9	011: Lód 2	Lv. 1	056: Ślepoty	Lv. 9	057: Ukośne cięcie	Lv.13	058: Ogluszające cięcie	Lv.20	059: Cięcie huraganu	Lv. 1	081: Zaklęty Cios
Poziom	Zdobywanie umiejętno...																					
Lv.17	002: Leczenie 2																					
Lv.17	004: Uzdrawienie																					
Lv. 1	007: Ogień																					
Lv. 9	011: Lód 2																					
Lv. 1	056: Ślepoty																					
Lv. 9	057: Ukośne cięcie																					
Lv.13	058: Ogluszające cięcie																					
Lv.20	059: Cięcie huraganu																					
Lv. 1	081: Zaklęty Cios																					

Teraz należy wejść w zakładkę bohaterowie i zmienić 001: Galdwin'owi klasę na Paladyna (czy jaką tam sobie zrobiliście). To by było wszystko na ten temat, taka krótka lekcja. Mam nadzieję że się przyda.





### Lekcja 14 Losowe walki.

Witam was na kolejnej lekcji. Dzisiaj omówię temat losowych walk z potworkami. Polegają one na tym że w trakcie gdy chodzimy po mapie napada nas potworek który nie ma na tej mapie zdarzenia. Będzie to lekcja dziecinnie prosta i krótka. Let us begin!

Otwieramy nasz projekt i wczytujemy mapę "Okolice". Jeżeli dobrze pamiętam to na niej powinny być góry i ścieżka mniej więcej w tą stronę. Jeżeli nie ma gór lub ścieżki to należy ją zrobić. Oto moja mapa "Okolice":





## RPG MAKER XP – kurs do programu

Jeżeli mamy już tą ścieżkę itp. to tworzymy nową mapę o parametrach zbliżonych do tych:

Nazwa - Góry

Tileset - 004: Góry

Szerokość - około 35

Wysokość - około 25

Naturalne BGM - Ja użyłem 020-Field03.

Tworzymy na niej jakieś schody lub wejścia, tak aby dało się na nią wejść. Pamiętajcie żeby zrobić góry z kilkoma poziomami! Całkiem po prawej należało by dać jakąś przepaść albo co i most nad nią. Moja mapa wygląda tak:



Oczywiście tworzymy teleporty. W tym wypadku, ponieważ nie ma określonej jednopolowej ścieżki należy je zrobić i skopiować na te pola (prawy przycisk myszki (PPM) - kopiuj, wycelowanie na kratkę obok, PPM - wklej), o w ten sposób:



Teraz trzeba w końcu zabrać się za ustawienie losowych walk. Nie jest to zbyt trudne, tak szczerze mówiąc. Klikamy PPM na mapę góra i klikamy "Właściwości". Widzimy okienko takie same jak przy tworzeniu map, ale interesuje nas tylko jedna jego część:



Tak. To jest to. Cała lekcja będzie właściwie tylko wyjaśnieniem tej funkcji. Grupy potworów - wyświetla grupy potworów które można spotkać na tej mapie. Stosunek napotkania - oznacza co ile średnio kroków będą atakowali nas wrogowie.

Jak widać wyjaśnienie nie jest zbyt długie bo i sama funkcja jest prosta. Tak czy inaczej w grupie potworów ustawmy Kobold\*2 (chyba że chcecie to możecie dać inną grupę, lub stworzyć nawet własną - tworzy się je tak samo jak w przypadku robienia walki ze skrzynką) a stosunek napotkania na 25 (ponieważ nie jest to duża mapa).

Dzięki temu, około raz na 25 kroków będą nas atakowały w 2 koboldy (przy wielu grupach potworów szanse na każdą są równe).

To wszystko. Wiem, strasznie krótkie, ale po prostu czułem że muszę to omówić.



## Lekcja 15

### Opcje: „Główny przełącznik” oraz „Ustaw warunek”.

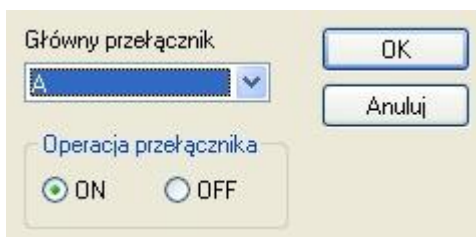
Ta lekcja nie jest aż tak prosta jak poprzednie, ale nie jest też trudna. Ponownie mam nadzieję że uda mi się wszystko wszystkim wyjaśnić (jak nie, to proszę wysłać zażalenia na mój e-mail - poprawię co się da i dzięki wam zwiększę jakość lekcji). Dobra, ładujemy nasz projekt i zaczynamy!

Otwieramy mapę Góry - jeżeli takiej nie masz to popatrz do lekcji poprzedniej. Jak zapewne pamiętacie na tej mapie atakują nas potwory. Pisząc poprzednią poradę wymyśliłem aby na moście nad przepaścią stał bandyta i żądał przedmiotu "Tabliczka" jako zapłaty za przejście. Co więcej, będzie nam o tym oznajmiał tylko raz, potem będzie już pytał czy ją mamy. No, ale ja tu wszystko komplikuje, więc teraz od początku!

Tworzymy zdarzenie NPC bandyty. Grafika np. 017-Thief02, ale to akurat obojętne. Ważne jest natomiast co zdarzenie będzie zawierało. Tak więc piszemy wiadomość o treści zbliżonej do: "Bandyta: Aby przejść przez MÓJ most, musisz zapłacić mi tabliczką!". Teraz, skoro gracz już wie że ma zapłacić tabliczką zrobmy tak by bandyta już nie powtarzał tego samego zdania. Każdy wie jak to zrobić, prawda? Wystarczy ustawić nowy przełącznik i... STOP! Po co marnować zwykłe przełączniki na zdarzenia nie mające wpływu na żadne zadania, ani na fabułę? Po to są główne przełączniki. Ale co to są główne przełączniki? Już wyjaśniam.

Główne przełączniki - są to przełączniki działające tylko na dane zdarzenie, i nie mające wpływu na żadne inne zdarzenia. Każde zdarzenie może mieć do 4 takich przełączników. Zwykle używane przy skrzynkach i innych zdarzeniach jednorazowego użytku.

Mam nadzieję że teraz wszyscy rozumieją o co chodzi? Dobra, po wiadomości od bandyty klikamy na opcję Główny Przełącznik (Strona I, 2 Kolumna, 3 Wiersz). Wyświetla nam się takie okienko:

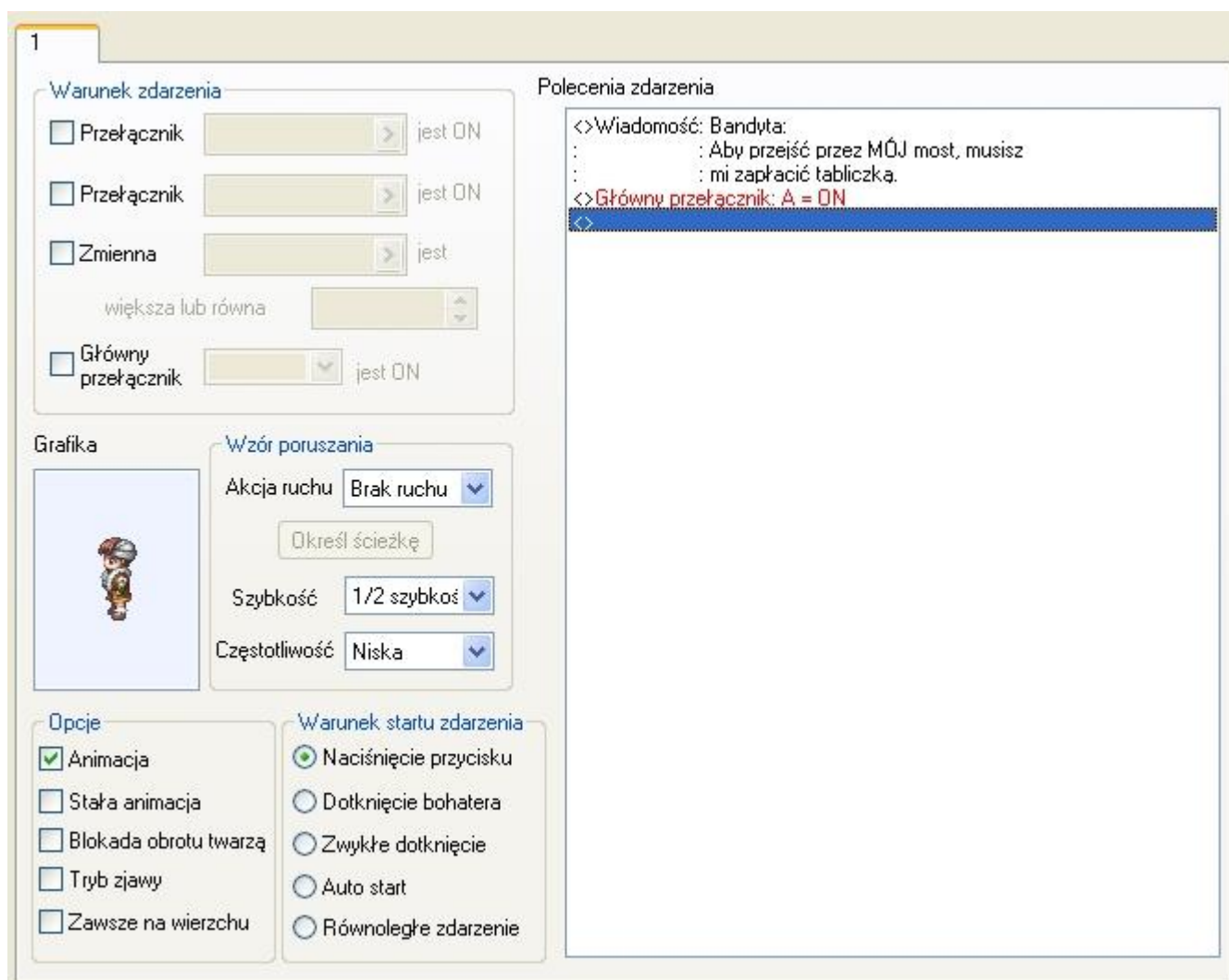


Standardowo wyjaśnię do czego służą poszczególne opcje: Główny Przełącznik - Tutaj wybieramy który przełącznik włączyć/wyłączyć. Jak już wspomniałem są 4 takie przełączniki na każde zdarzenie: A, B, C, D. Nie różnią się one niczym za wyjątkiem nazwy.

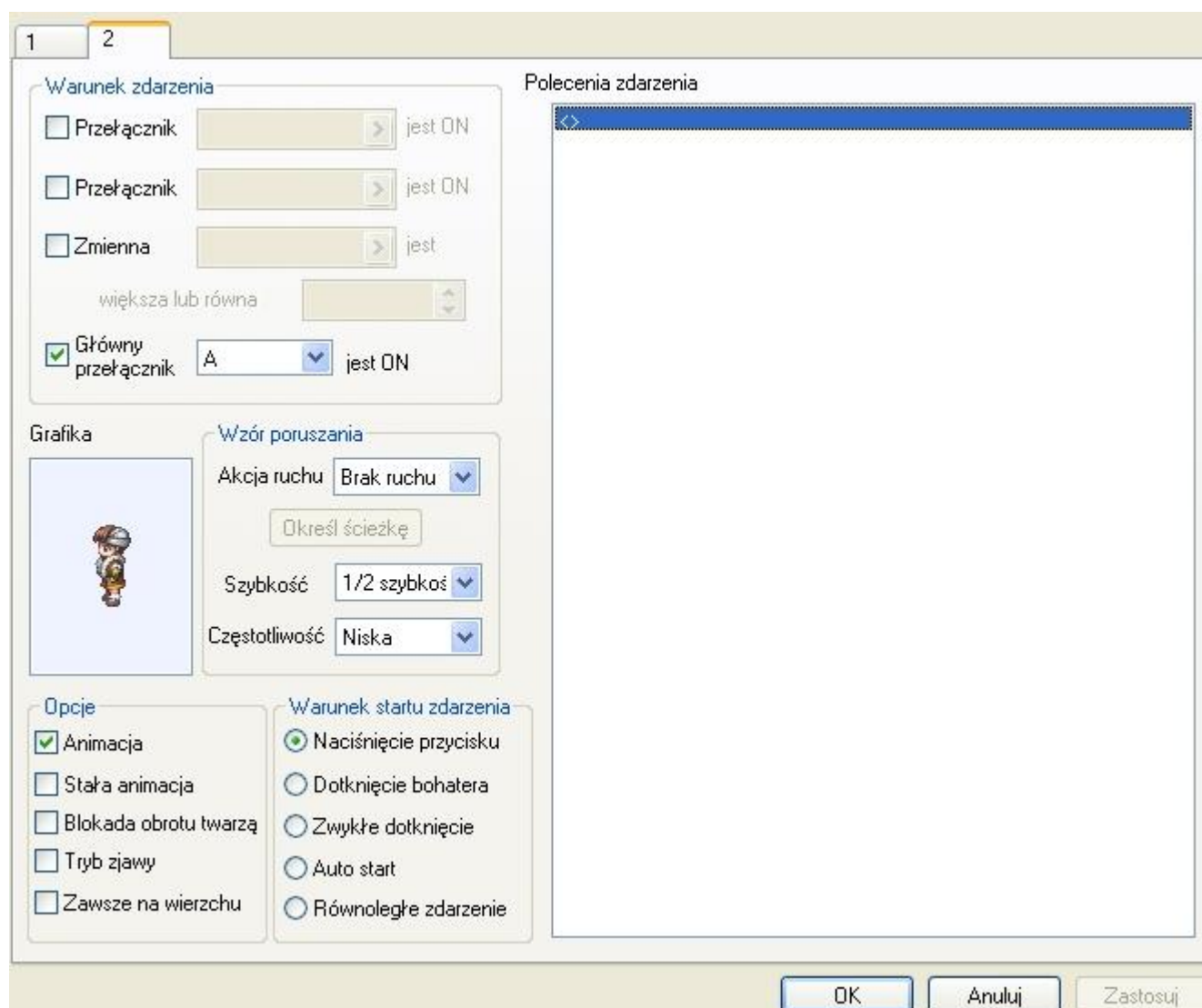


ON/OFF - Ustalamy czy chcemy włączyć czy wyłączyć dany przełącznik główny (odtąd będę używał nazwy g.przełącznik).

Dobra, ustawiamy przełącznik A=ON. Powinno wyglądać to tak:



Teraz stworzymy nową stronę z tą samą grafiką co poprzednio i w warunku zdarzenia po lewej przy Główny Przełącznik ustawiamy A. Oznacza to tyle że jak główny przełącznik A będzie włączony to ta strona będzie stroną czynną. Dobra, skończyłem z wyjaśnianiem Głównego przełącznika. Macie tutaj ostatni screen, podziwiajcie:



Teraz czas na opcję Ustaw Warunek. Jest to ważna opcja, która niejednokrotnie wam się przyda. Tak więc skupcie się! Najpierw wyjaśnię jak ta opcja działa.

Po ustawieniu wrunku na coś (na co można ustawić warunek wypiszę poniżej) ta część zdarzenia która znajduje się pod warunkiem zostanie odegrana tylko jeżeli warunek będzie spełniony. Tak więc przy ustawieniu warunku:

Rzecz Tabliczka Posiada, zdarzenia pod tym warunkiem odegrają się wtedy i tylko wtedy gdy => gracz posiada przedmiot Tabliczka. Dobra, teraz otwieramy tą opcję (Strona I, Kolumna I, Wiersz 8) w poleceniu zdarzenia drugiej strony bandyty. Powinno wam się pojawić coś takiego:



Czas na wyjaśnienie wszystkiego co widzicie na ekranie:

Funkcje dostępne ogólnie:

1/2/3/4 - strony.

Ustaw inne zdarzenie, jeżeli warunek się nie spełni - Ustawia dodatkową opcję jeżeli podany warunek nie zostanie spełniony.

1 strona - warunki związane z przełącznikami i zmiennymi

Przełącznik ... jest ... - tutaj możemy ustawić warunek na przełącznik. Możemy wybrać dowolny przełącznik oraz to czy warunek ma się spełnić gdy jest on włączony czy też gdy jest wyłączony.

Zmienna ... porównuje do liczby ... - tutaj możemy ustalić warunek na daną wartość/wartości dowolnej zmiennej. Na dole możemy wybrać jedną z opcji, ale o tym za chwilę.

Zmienna ... porównuje do zmiennej ... - tutaj możemy ustalić warunek na interakcję dwóch zmiennych. I tu na dole możemy wybrać jedną z opcji.

Równa/Większa lub równa/Mniejsza lub równa/Większa/Mniejsza/!= - tutaj możemy ustalić stosunek zmiennej do liczby lub zmiennej do zmiennej (patrz wyżej). Po wybraniu Równa oznacza to że warunek będzie spełniony jeżeli dana zmienna równa się danej liczbie/danej drugiej zmiennej.

Większa lub równa oznacza że warunek zostanie spełniony gdy dana zmienna będzie się równała lub była większa od liczby/drugiej danej zmiennej.

Mniejsza lub równa oznacza że warunek zostanie spełniony gdy dana zmienna będzie równa lub mniejsza od danej liczby/drugiej danej zmiennej.



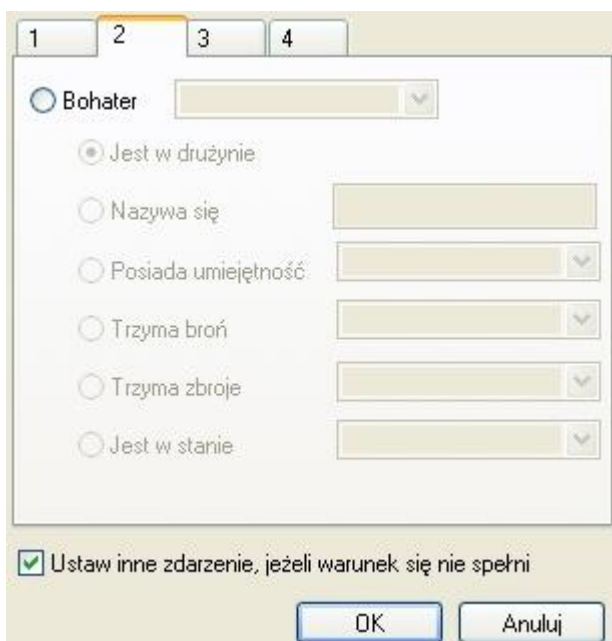
Większa oznacza że warunek będzie spełniony wtedy gdy dana zmienna będzie większa (ale nie równa!) od danej liczby/drugiej danej zmiennej.

Mniejsza oznacza że warunek zostanie spełniony gdy dana zmienna będzie mniejsza (nie równa) od danej liczby/drugiej danej zmiennej.

!= oznacza że warunek będzie spełniony gdy dana zmienna nie będzie równa danej liczbie/drugiej danej zmiennej.

Główny Przełącznik ... jest ... - tutaj możemy ustawić warunek który zostanie spełniony gdy odpowiedni przełącznik główny będzie włączony/wyłączony.

Stoper - omówię to przy okazji lekcji o stoperze, dobrze?



2 strona - warunki związane z bohaterami

Bohater - wybieramy do jakiego bohatera ma się odnosić warunek

Jest w drużynie - warunek zostaje spełniony gdy wybrany bohater znajduje się w drużynie.

Nazywa się - warunek zostaje spełniony gdy bohater będzie się nazywał dokładnie tak jak wpisujemy w to pole.

Posiada umiejętność - warunek zostaje spełniony gdy bohater nauczył się danej umiejętności.

Trzyma broń - warunek zostaje spełniony gdy bohater ma w ręce podaną broń.

Trzyma zbroję - to samo co powyżej, tylko odnosi się do zbroi.

Jest w stanie - warunek zostaje spełniony gdy bohater ma sobie dany stan.

1 2 3 4

☐ Potwór

☒ jest obecny

☐ Jest w stanie

☐ Zdarzenie

jest odwrócone w

☒ Ustaw inne zdarzenie, jeżeli warunek się nie spełni

OK Anuluj

3 strona - warunki związane z potworami w czasie walk i zdarzeniami na mapie  
Potwór - wybieramy potwora do którego ma się odnosić warunek.

Jest obecny - warunek zostaje spełniony gdy dany potwór uczestniczy w walce.

Jest w stanie - warunek zostaje spełniony gdy potwór ma na sobie dany stan.

Zdarzenie - wybieramy zdarzenie znajdujące się na mapie, do którego ma się odnosić warunek.

Jest odwrócone w dół/górę/lewo/prawo - warunek zostaje spełniony gdy dane zdarzenie jest obrócone w danym kierunku.

1 2 3 4

☐ Pieniądze są

☐ Rzecz  jest w posiadaniu

☐ Broń  jest w posiadaniu

☐ Zbroja  jest w posiadaniu

☐ Przycisk  jest naciśnięty

☐ Skrypt

☒ Ustaw inne zdarzenie, jeżeli warunek się nie spełni

OK Anuluj

4 strona - inne warunki

Pieniądze są większe lub równe ... - warunek zostaje spełniony gdy gracz posiada równo lub więcej pieniędzy niż jest dane.

Pieniądze są mniejsze lub równe ... - warunek zostaje spełniony gdy gracz posiada równo lub mniej pieniędzy niż jest dane.

Rzecz ... jest w posiadaniu - warunek zostanie spełniony gdy gracz będzie posiadał co najmniej jeden dany przedmiot.

Broń ... jest w posiadaniu - działa tak samo jak Rzecz ... jest w posiadaniu tylko że dla broni (nie trzeba mieć jej założonej).

Zbroja ... jest w posiadaniu - działa tak samo jak Rzecz ... jest w posiadaniu tylko że dla zbroji (a może zbroi?) (nie trzeba mieć jej założonej).

Przycisk ... jest naciśnięty - warunek zostaje spełniony gdy gracz naciśnie odpowiedni przycisk.

Skrypt - ustawienie warunku za pomocą skryptu.

To było teoretyczne wytłumaczenie wszystkich warunków. Teraz czas użyć tego w praktyce. Pamiętacie jeszcze naszego bandytę? Wchodzimy na jego drugą stronę i w poleceniu zdarzenia ustawiamy warunek:

Rzecz 030: Tabliczka posiada

Upewniamy się że Ustaw inne zdarzenie, jeżeli warunek się nie spełni jest zaznaczone. Teraz powinniśmy mieć coś takiego:

Warunek: [Tabliczka] posiada

<> - Tutaj wsadzamy zdarzenia które mają się włączyć gdy warunek został spełniony.

Inne zdarzenie

<> - A tutaj wsadzamy zdarzenia które mają się uruchomić gdy warunek nie zostanie spełniony.

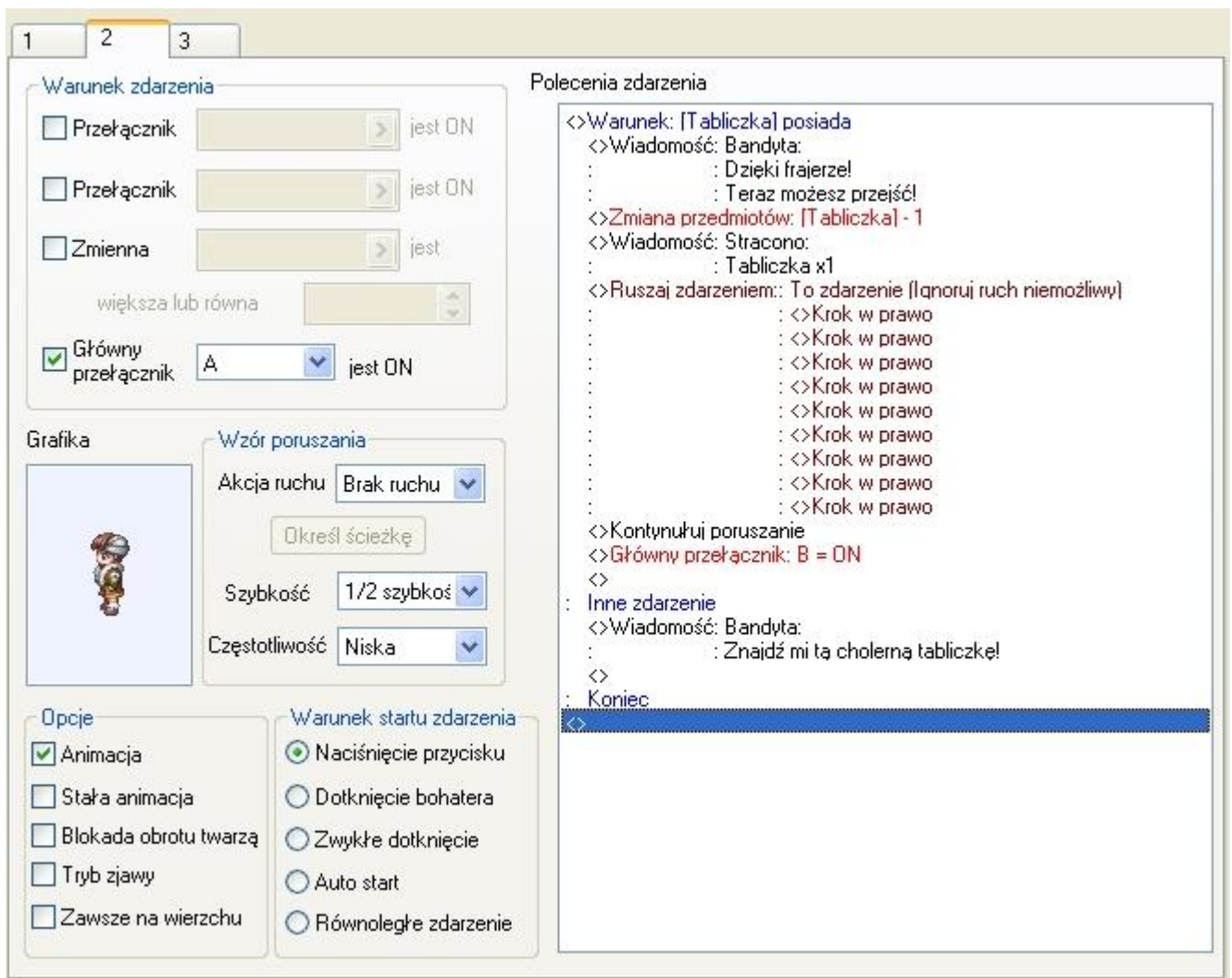
Koniec

Pod Warunkiem wsadzamy wiadomość w stylu: "Bandyta: Dzięki frajerze! Teraz możesz przejść.", następnie Zmień przedmioty: 030 Tabliczka, Usuń Przedmiot, Ilość: 1. Teraz wypadaloby gracza o tym powiadomić, więc dajemy kolejną wiadomość: "Stracono: Tabliczka x1".

Teraz robimy tak by bandyta już nie przeszkadzał, np. odejdzie w prawo po moście - do tego jest potrzebna funkcja ruszaj zdarzeniem: To zdarzenie. Zaznaczamy opcję ignoruj ruch niemożliwy, i ustawiamy ruch na kilka razy w Prawo (nie trzeba liczyć). Pod funkcją ruszaj zdarzeniem ustawiamy Kontynuuj poruszanie, Główny Przełącznik B na ON i usuń zdarzenie. Teraz tworzymy stronę trzecią i ustawiamy warunek po lewej na Główny Przełącznik B jest ON. Strona ma być pusta!

Wracamy do strony drugiej. Pod Inne zdarzenie wsadzamy wiadomość: "Bandyta: Znajdź mi tą cholerną tabliczkę!". I nic więcej. Oznacza to że jak nie będziemy posiadali tabliczki to wyświetli się ta wiadomość, a jak będziemy mieli - wiadomości te co wyżej.

To jest mój bandyta strona 2:



Właściwe już wszystko skończone, ale... Jak dostać tą Tabliczkę? W tym celu wchodzimy do Bazy Danych na zakładkę potwory. Wybieramy Kobolda (lub innego potwora który występuje na tej mapie, patrz lekcja poprzednia). Klikamy na Zdobyte Przedmioty i wybieramy Przedmiot 030: Tabliczka. Ustawiamy prawdopodobieństwo na 50%. Oznacza to że po zabiciu każdego kobolda będziemy mieli 50% szans na uzyskanie po walce Tabliczki (tzn. Jak są 2 koboldy w walce to mamy 50% szans na zdobycie pierwszej tabliczki i 50% szans na zdobycie drugiej).

Teraz testujemy (rozmawiamy z bandytą przed i po dostaniu tabliczki), jeżeli wrogowie są zbyt silni zmniejszcie im Moc Ataku, Siłę lub HP. To wszystko.



### Lekcja 16 Typowe zdarzenia – teorie.

Witam was. Włączcie swe projekty i do roboty! Dzisiaj, mam nadzieję, wyjaśnię czym są Typowe Zdarzenia. Będzie to lekcja krótka i czysto teoretyczna. Będzie oczywiście kilka przykładów użycia Typowych Zdarzeń, ale będą tylko wymienione - jak coś na nich zrobić dowiemy się na następnej lekcji (i następnych).

Dobra, wchodzimy w bazę danych i na (ta-dam! nikt się nie spodziewał) zakładkę Typowe Zdarzenia (jest możliwość że będzie trzeba przewinąć zakładki, aby zobaczyć tą).

Oczywiście teraz wyjaśnię wszystko co widzimy (nie ma tego dużo):

001: - Jest to numer i nazwa zdarzenia. Typowych Zdarzeń możemy mieć ile chcemy (właściwie nie) ale potrzebujemy zmienić...

Maksymalna ilość pól - Tu określamy ile Typowych Zdarzeń chcemy. Uważajcie by nie usunąć sobie tym zdarzeń! Maksymalna ilość typowych zdarzeń to 999.

Nazwa - Jeżeli ktoś nie wie co to jest, niech wróci do przedszkola.

Funkcja - W jaki sposób zdarzenie ma startować.

- brak - zdarzenie startuje tylko wtedy gdy jest wywołane przez komendę: Typowe zdarzenia.

- Auto-start - zdarzenie startuje automatycznie gdy przełącznik podany w polu Przełącznik jest włączony. Działa tak jak Auto-start przy zwykłym zdarzeniu.

- Równoległe zdarzenie - zdarzenie działa cały czas w tle gdy przełącznik podany w polu Przełącznik jest włączony. Działa tak jak Równoległe zdarzenie przy zwykłym zdarzeniu.

Polecenie zdarzenia - Tutaj wrzucamy komendy - działa tak samo jak w przypadku zwykłego zdarzenia.

A więc - jak widać - Typowe Zdarzenie jest zwykłym zdarzeniem tyle że schowanym w bazie danych i wywoływanym przez inne zdarzenia, bądź za pomocą przełącznika. Teraz pewnie zapytacie (znaczy ja tak mówię, ale i tak nikt by nie zapytał) po co ich używać skoro niczym nie różnią się od zwykłego zdarzenia? Ano właśnie... Najpierw zastosowanie dla Funkcja: Brak (czyli dla wywoływania T. Zdarzeń innymi zdarzeniami).

Typowe Zdarzenia z Funkcja: Brak są zwykle używane gdy wiele obiektów ma robić to samo (np. otwieranie się drzwi).lub w celu zapobiegania zaśmieceniu zdarzenia (np. przy dużej ilości warunków w zdarzeniu).Czasami jest wykorzystywane w innych celach (np. rozjaśnienie ekranu na ustaloną wartość pod odpowiednimi warunkami).

Typowe Zdarzenia z Funkcja: Auto-start jest chyba najmniej przydatne, jednakże można go używać w połączeniu z Typowym Zdarzeniem z Funkcja: Równoległe Zdarzenie.

Typowe Zdarzenia z Funkcja: Równoległe zdarzenie jest bardzo przydatne, a używane najczęściej jako zdarzenia globalne (tzn. zdarzenia działające na wszystkich mapach - często wykorzystywane z połączeniem ze zmiennymi, stoperem i warunkami, rzadziej z przełącznikami i wiadomościami).

Jak widać Typowe Zdarzenia są jednak trochę inne od zwykłych - niby te same komendy, ale same zdarzenia nie występują na mapie - one po prostu są w bazie danych. Mam nadzieję że teraz wiecie czym są typowe zdarzenia, bo przyda się to na następnych lekcjach □ Taka to była miła i krótka lekcja.



### Lekcja 17 Stoper.

Witam ponownie.

Tym razem postaram się przedstawić wam działanie stopera w RPG Makerze XP jak i jego zastosowanie. Mam nadzieję że uda mi się wszystko wyjaśnić. Tak więc...

Zaczynamy! Otwieramy nasz ukochany/znienawidzony (niepotrzebne skreślić) projekt i robimy nową mapę - ma przedstawiać ona góry i pasować do poprzedniej (patrz lekcja o Warunkach). Przykładowa mapa:

Nazwa: Góry 2

Tileset: Góry

Wielkość: 20x15

BGM: 012-Field02

BGS: brak

Wypadałoby teraz porobić teleporty. Tak więc na moście tworzymy teleport do Mapy o nazwie Góry i odwrotnie. Nie muszę chyba tłumaczyć jak się to robi, prawda? Czas stworzyć zdarzenie - (przykład, to może być cokolwiek) staruszką, który będzie zlecał nam zadanie. Jakie to zadanie? Proste - kupienie elixiru i przyniesienie go z powrotem zanim upłynie czas. Ten czas to właśnie stoper i zaraz do niego dojdziemy.

W zdarzeniu staruszką zmieniamy grafikę na jakąś pasującą (do staruszki) - 036-Mage04 pasuje dość dobrze. Najlepiej żeby staruszek ostrzegał ile ma się jeszcze czasu w wiadomości i obiecał jakąś nagrodę za szybkie przyniesienie elixiru.

Teraz ustawiamy nowy przełącznik (0007) na ON i nazywamy go Elixir. Teraz już czas na magiczną funkcję - stoper! Wybieramy teraz Stoper w poleceniach zdarzenia. Znajduje się ono na pierwszej stronie w drugiej kolumnie i czwartym wierszu. Po kliknięciu powinno wam się pojawić okienko. Teraz wyjaśnię co robią pokazane na nim funkcje oraz wytłumaczę działanie samego stopera:

Start - rozpoczyna działanie stopera.

Stop - zatrzymuje działanie stopera. To znaczy że stoper całkowicie znika.

0 minut 0 sekund - ustawiamy jak długo będzie działał stoper.

Teraz muszę coś powiedzieć o samym stoperze. Działa on w naprawdę prosty sposób - odlicza w dół czas podany w minutach i sekundach. Tj. Jak ustawimy mu 1 minutę i 30 sekund i komendę start, to za np. 5 sekund będzie on wskazywał 1 minutę i 25 sekund i tak aż do zera. Czas pozostały wyświetla się w prawym górnym rogu ekranu (podczas gry, rzecz jasna), a aby usunąć stoper należy użyć funkcji stop.

Ustawiamy stoper na 1 minutę 50 sekund - powinno wystarczyć aby pobiec tam i z powrotem, ale nie powinno dać dużo czasu na obijanie się.



Mam nadzieję że dałem wam jakieś ogólne pojęcie o tym, czym jest stoper. Teraz nauczymy się go używać, a do tego trzeba skupienia, ponieważ będziemy używali wiadomości z dwóch ostatnich lekcji. Mianowicie - typowych zdarzeń i warunków. Jeżeli ktoś nie wie czym są, to niech wróci do poprzednich lekcji i poczyta, ponieważ w tej nie będę wyjaśniał ich działania - zakładam że to wiecie.

Zacznijmy od tego co się dzieje jak graczowi nie uda się wykonać zadania w określonym czasie. Popularnym rozwiązaniem jest Koniec Gry, ale my damy graczowi więcej szans, nieprawdaż? Ogólny pomysł jest taki - jeżeli upłynie czas, a gracz nie zdąży donieść elixiru do staruszka, wtedy staruszek daje mu małą reprimendę i prosi go ponownie o przyniesienie elixiru. A tak, reprimenda to upomnienie, a nie przedmiot.

Teraz wchodzimy do bazy danych, na zakładkę... Typowe Zdarzenia! Klikamy t.zdarzenie nr. 1 i nazywamy je Stoper Koniec. W tym zdarzeniu określimy co się stanie, kiedy stoper dojdzie do zera (graczowi nie uda się wykonać zadania). Ustawiamy typ zdarzenia na równoległe, a przełącznik na 0007: Elixir. Dlaczego w taki sposób?

Dzięki temu jak przełącznik 0007: Elixir będzie włączony, zdarzenie będzie działało, nie przeszkadzając graczowi w jego działaniach (znaczy - w tym przypadku). Wchodzimy teraz do polecenia zdarzenia i używamy komendy... Ustaw

Warunek! Po uruchomieniu pojawi wam się znane okienko. Na pierwszej zakładce, na samym dole mamy warunek o nazwie stoper. Nie będę dawał screena, nie ma chyba takiej potrzeby. Tylko wyjaśnię jak to działa.

Większa lub równa (liczby) - jeżeli czas na stoperze jest większy lub równy niż ten podany tutaj, to warunek jest spełniony i uruchamiają się komendy umieszczone pod nim. Mniejsza lub równa (liczby) - jeżeli czas na stoperze jest mniejszy lub równy niż ten podany tutaj, to warunek jest spełniony i uruchamiają się komendy umieszczone pod nim. X min i X sek - ustawienie czasu który ma być większy/mniejszy lub równy aby warunek się spełnił.

Aby ustawić że komendy uruchamiają się gdy stoper osiągnie wartość 0, należy dać Mniejsza lub równa i 0 min, 0 sek. Dlaczego w ten sposób...? Ponieważ jest zaznaczone że wartość może być równa - czyli w tym przypadku może wynosić 0, lub mniejsza, ale mniejszej niż 0 stoper nie osiąga, co oznacza że funkcja działa tylko wtedy kiedy czas na stoperze jest równy 0. Jednakże, gdybyśmy dali większa lub równa, to warunek spełniłby się, jakkolwiek wartość przyjął by stoper - a tego nie chcemy.

Pod warunkiem należy ustawić wiadomość która wyświetli się gry czas na stoperze osiągnie 0 - najlepiej coś w stylu: Nie udało ci się wykonać zadania lub po prostu Nie zdążyłeś. Następnie należy ustawić kolejny przełącznik na ON (008: Klęska) aby móc określić skutki niewykonanego zadania. Teraz wybieramy komendę stoper i Stop. Nie jest nam już potrzebny skoro gracz nie zdołał wykonać zadania. Usuwamy także przedmiot elixir z ekwipunku gracza (komenda Zmień Przedmioty, przedmiot nr. 8,

usuń przedmiot, ilość: 1). Teraz ustawiamy przełącznik 007: Elixir oraz 009 (najlepiej nazwać go Elixir-sklep - będzie użyty później) na OFF, aby zdarzenie przestało działać (warunek startu zdarzenia przestanie być spełniany). Inne zdarzenie zostawiamy puste, a na samym dole dajemy komendę Czekaj: 1, aby nie przeciążać gry (jeżeli nie byłoby Czekaj, gra przez cały czas bez przerwy sprawdzała czy warunek jest spełniony - przy jednym takim zdarzeniu gra nie powinna się ciąć, ale wystarczy kilka i gra będzie niegrywalna. Im większy czas czekania damy tym mniejsza szansa na to że gra będzie się cięła, ale w tym wypadku Czekaj: 1 jak najbardziej wystarczy).

Dobra, trudna część jest już za nami, teraz będzie już z górki. Wchodzimy do zdarzenia sklepikarza (wiecie... NPC w sklepie) i tworzymy mu nową stronę działającą na przełącznik 007: Elixir. Wiadomość musi być szybka i musi dać nam elixir (I musi działać i na sklepikarzu i na ladzie). Co więcej musi włączyć się także przełącznik 009: Elixir-sklep (pisałem o nim wyżej).

Teraz, i na sklepikarzu i na ladzie, tworzymy nową stronę działającą na przełącznik 009: Elixir-sklep i tam dajemy wiadomość: Dałem ci już elixir, a ty podobno się śpieszysz! i to wszystko. Screen chyba nie jest wymagany, prawda? Teraz, znowu i na sklepikarzu i na ladzie stworzymy nową stronę - na przełącznik 010: Elixir - wykonany (włączy się po wykonaniu zadania) i dajemy dokładnie takie same komendy jak na stronie pierwszej.

Nie martwcie się, już powoli koniec.

Wracamy do zdarzenia staruszka. Tworzymy mu nową stronę działającą na przełącznik: 007: Elixir, a w poleceniu zdarzenia ustawiamy warunek, którym będzie sprawdzał czy gracz przyniósł mu elixir. Warunek ten znajduje się na ostatniej stronie warunków, a nazywa się Rzecz xx jest w posiadaniu. Jako rzecz ustawiamy nasz 008: Elixir. Teraz zdarzenie będzie sprawdzało czy posiadamy przedmiot elixir, a jeżeli tak to uruchomi zdarzenia znajdujące się pod warunkiem. Tymi zdarzeniami powinny być: Podziękowania od staruszka: Dziękuję ci młodzieńcze, a to twoja nagroda: 80 sztuk złota!, wyłączenie stopera (Stoper, Stop) oraz włączenie przełącznika 010: Elixir - wykonany na ON. Oh, nie zapomnijmy o dodaniu pieniędzy i usunięciu elixiru z ekwipunku! Jak to zrobimy to wiemy że już jesteśmy naprawdę blisko końca.

Teraz czas ustawić inne zdarzenie, czyli jak gracz nie ma elixiru. Ustawiamy tam tylko wiadomość: Błagam, pośpiesz się! i to wszystko.

Tworzymy następną stronę - na niej będzie zapisane co się stanie jeżeli nie uda nam się wykonać zadania. W warunku startu zdarzenia (to po lewej) ustawiamy przełącznik 008 Klęska, a poleceniu zdarzenia wiadomość: Widzę że się nie pośpieszyłeś... Dam ci jeszcze jedną szansę. A teraz leć!, potem przełącznik 007: Elixir na ON, 008: Klęska na OFF oraz stoper na 2 minuty (skoro graczowi się nie udało, trzeba mu to ułatwić, nieprawdaż?).

Ostatnia strona... Nareszcie... Znaczą... Szkoda że już koniec, tak, naprawdę szkoda...

Ostatnia strona staruszka, powinna działać na przełącznik 010: Elixir-wykonane - na niej (na stronie) będzie to co robi staruszek po wykonaniu zadania. Zwykle są to powtarzalne podziękowania, np. Jeszcze raz dziękuję za elixir., a i my także takie damy.

Teraz czas na test. Jeżeli po przebyciu drogi zostało wam więcej niż 20 sekund czasu, to zmniejszcie czas stopera na niższy i vice versa - jeżeli nie zdążyliście - zwiększcie czas.

To już chyba będzie wszystko. Mam nadzieję że ta lekcja była nie tylko pomocna przy stoperze, ale także przy używaniu innych komend (trochę tego tu jednak było).

PS. Najgorsze jest to że całość można wykonać w programie w ciągu 2 minut. ☹



### Lekcja 18 Kondycje i atrybuty.

Witam was na kolejnej lekcji. Postanowiłem przerobić całą bazę danych do końca (przynajmniej będziemy mieli już coś za sobą). Już wiecie większość rzeczy o zakładkach bohaterowie, klasa, umiejętności, przedmioty, potwory, animacja i typowe zdarzenia. Tym razem omówię więc zakładkę Kondycję (oraz, przy okazji, kawałek zakładki system).

Tym razem zacznę od krótszego i mniej ważnego tematu tej lekcji - atrybuty. Znaleźć możemy je w zakładce system, w lewym dolnym rogu. Standardowo mamy 16 różnych atrybutów. Teraz wyjaśnię wszystkie opcje, ale nie ma po co, ponieważ mamy tylko jedną: Maksymalna liczba pól - a wiecie chyba do czego to służy (wyjaśniałem kilkakrotnie na poprzednich lekcjach). W każdym razie jedyne co możemy tutaj zrobić to stworzyć atrybut i nazwać go. Tak, to wszystko. Później omówię dokładniejsze działanie atrybutów (razem z kondycjami).

Tak więc przejdźmy do zakładki Kondycję. Kondycje są to takie „cosie” które na określony czas jakoś wpływają na statystyki i/lub możliwości naszej postaci.

Teraz omówię wszystkie przedstawione opcje:

Nazwa – to już chyba wiemy o co chodzi ☺

Animacja - animacja wyświetlana na bohaterze/potworze podczas działania kondycji.

Ograniczenie - zmniejszenie możliwości bohatera/potwora

- brak - brak jakichkolwiek ograniczeń związanych z kondycją
- umiejętności są nieużywalne - na czas trwania kondycji bohater nie może używać żadnych umiejętności
- automatyczne atakowanie potwora - na czas trwania kondycji nie mamy władania nad bohaterem, a ten automatycznie atakuje losowego potwora
- automatyczne atakowanie sojuszników - jak wyżej tylko że bohater atakuje sojuszników
- działanie jest nieużywalne - na czas trwania kondycji tura bohatera jest pomijana

Oszacowanie - priorytet kondycji - im większy, tym ważniejsza kondycja (w przypadku kilku kondycji jednocześnie, będzie

wyświetlana ta z największym priorytetem)

Dokładność - zmiana szansy na trafienie osoby pod działaniem kondycji (w %)

MaxHP % - zmiana maksymalnego HP na czas trwania kondycji (w %)

MaxSP % - zmiana maksymalnego SP na czas trwania kondycji (w %)

Siła % - zmiana siły na czas trwania kondycji (w %)

Zwinność % - zmiana zręczności na czas trwania kondycji (w %)

Zręczność % - zmiana zwinności na czas trwania kondycji (w %)

## RPG MAKER XP – kurs do programu

---

Inteligencja % - zmiana inteligencji na czas trwania kondycji (w %)

Moc ataku % - zmiana mocy ataku na czas trwania kondycji (w %)

Uniknięcie - zmiana szansy na unik (od -100 do 100)

Obrona psychiczna - zmiana obrony fizycznej na czas trwania kondycji (w %)

Obrona przeciw magii - zmiana obrony magicznej na czas trwania kondycji (w %)

Odnawianie - w jakich warunkach kondycja przestaje działać

- Koniec po walce - gry włączone, kondycja przestaje działać po walce

- Po X turach istnieje X% szans odnowienia w każdej turze - po X turach istnieje X szansa na zniknięcie kondycji

- Za każdym razem gdy uszkodzenie jest zadawane to X% istnieje szansy odnowienia - za każdym razem gdy bohater jest

uszkodzony istnieje określona szansa na zniknięcie kondycji

Nieopierany - kondycja ma zawsze 100% szans na zadziałanie bez względu na odporność bohatera

Połączony z HP = 0 - gry bohater ma kondycję jego HP spada do zera lub gdy HP bohatera spada do zera dostaje tą kondycję (czyli ta kondycja może wystąpić tylko w przypadku gdy bohater ma 0 HP)

Nie może otrzymać EXP - w trakcie działania kondycji bohater nie otrzymuje punktów doświadczenia

Zakaz uniknięcia - w trakcie działania kondycji bohater nie może uniknąć żadnego ataku

Progresywne uszkodzenia - w trakcie działania kondycji bohater otrzymuje co kolejkę obrażenia wynoszące 10% jego maksymalnego HP

Atrybuty oporu - zaznaczamy na jakie atrybuty bohater jest odporny w trakcie działania kondycji (100% odporności)

Stan relacji - zaznaczamy które kondycje mają być automatycznie dodawane/zdejmowane gdy ta jest zadawana

Mam nadzieję że teraz wiecie chociaż trochę do czego służą wszystkie opcje w tej zakładce. Można teraz stworzyć swoją własną kondycję np. berserk.

Jak wiadomo ta kondycja powoduje że bohater automatycznie atakuje wrogów, ma zwiększoną siłę i atak, ale zmniejszoną obronę i inteligencję. Proponuję pobawić się trochę z opcjami zawartymi tutaj i zrobić kilka własnych kondycji.

Teraz, jak mamy już zrobione jakieś nowe kondycje i atrybuty, wspomnę gdzie można ich użyć i jak to działa.

## RPG MAKER XP – kurs do programu

---

Atrybuty - można ustawiać na nie odporności w Klasach, Potworach, Kondycjach i w zbrojach (w kondycjach i zbrojach tylko 100%). Odporności (wiem że już było, ale i tak powtórzę):

- A - wrażliwy: 200% obrażeń z atrybutu
- B - lekko wrażliwy: 150% obrażeń z atrybutu
- C - neutralny: 100% obrażeń z atrybutu
- D - lekko odporny: 50% obrażeń z atrybutu
- E - niewrażliwy: 0% obrażeń z atrybutu
- F - absorbuje: -50% obrażeń z atrybutu

Aby ustawić by atak miał atrybut należy ustawić go w odpowiedniej zakładce. Tylko Przedmioty, Bronie i Umiejętności mogą mieć atrybut (jak go ustawić wspominałem na wcześniejszych lekcjach).

Kondycje - można ustawiać na nie odporności tak samo jak w przypadku atrybutów. Odporności:

- A - wrażliwy: 100% na zadziałanie stanu
- B - lekko wrażliwy: 80% na zadziałanie stanu
- C - neutralny: 60% na zadziałanie stanu
- D - lekko odporny: 40% na zadziałanie stanu
- E - bardzo odporny: 20% na zadziałanie stanu
- F - niewrażliwy: 0% na zadziałanie stanu

Co więcej kondycje można przypisać do broni (atak tą bronią powoduje nadanie/zdjęcie kondycji) oraz do zbroi (stan jest automatycznie zadawany i działa przez cały czas noszenia tej części ekwipunku).

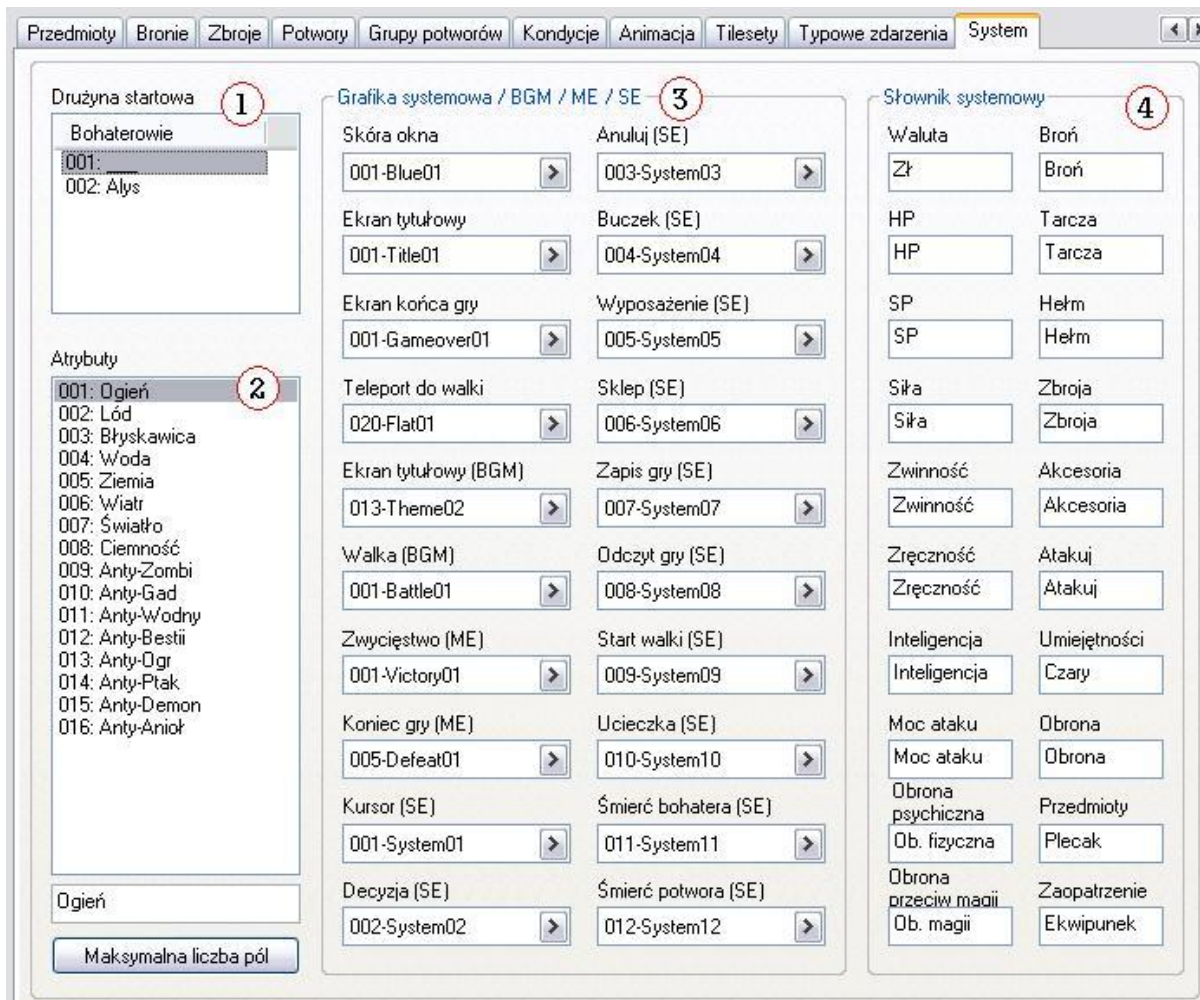
Dobra, to by było na tyle. Najlepszą nauką jest metoda prób i błędów, więc zobaczcie jak co działa sami.





## Lekcja 19 Baza danych – zakładka „System”.

Ufff... Coś długi ten temat będzie, ale myślę, że sobie poradzimy. No to daję, aż się zacznie sypać z dachu. Otwórzmy bazę danych (F9) i przejdźmy do zakładki **System**, powinno to wyglądać o tak:



Co tutaj mamy takiego skomplikowanego:

- **1 - Drużyna startowa** - lista naszych początkowych bohaterów. Ustalamy ilu bohaterów ma być na samym początku. 1, 2, 3 czy 4, zazwyczaj daje się tylko 1. Oczywiście istnieje możliwość, aby bohaterowie do nas dołączyli później. Tutaj chodzi tylko o sam początek. Aby zmienić ilość początkowych bohaterów wystarczy dwa razy kliknąć na pole i następnie należy dodać bohatera.
- **2 - Atrybuty** - było o tym na poprzedniej lekcji u Sozana. Przypomnę tylko aby zmniejszyć (lub zwiększyć) ilość atrybutów kliknij w poniższy przycisk maksymalna liczba pól



- 3 - **Grafika systemowa/BGM/ME/SE** - tutaj zmieniamy grafikę takich elementów jak Ekran tytułowy, Koniec gry, Skórka okna (zwany system), oraz przejście do walki. Graficzki muszą mieć odpowiednie wymiary (w zasobach możecie o nich sobie przeczytać). BGM to są podstawowe muzyczki np. podczas walki, ME to są melodie (np. zwycięstwo), a SE to są podstawowe dźwięki.

- 4 - **Słownik** - To nasz słownik systemowy jaki występuje w naszym projekcie.

Są pewne stałe nazwy które możemy sobie zmienić takie jak np. Waluta - ZŁ, Euro, czy coś własnego. Zamiast umiejętności możemy wpisać jakieś techniki. Myślę że to jest w miarę łatwo opisane.

W razie kłopotów pisać do Mrozika ([tonieja20@o2.pl](mailto:tonieja20@o2.pl)), albo innych doświadczonych makerowców prosząc o pomoc.



## Lekcja 20

### Baza danych – zakładka: Bronie i zbroje.

Witam po raz kolejny! Ostatnią część kursu zrobił MroziK, ale tą piszę ja, więc macie pecha, bo krótko nie będzie ☺. W tej lekcji omówię wszystko co będzie mi się podobało o zakładkach Bronie i Zbroje. Wprawdzie część informacji zawartych tutaj była poruszana już w innych lekcjach, ale dobrze jest mieć wszystko w kupie.

Zacznijmy od zakładki Bronie. Na dzień dobry powinniśmy zobaczyć coś takiego:

Teraz omówię wszystkie przedstawione opcje:

Nazwa - wiadomo

Ikona - Ikona broni w menu przedmiotów.

Opis - Opis wyświetlający się po najechaniu na broń w menu przedmiotów (i ekwipunku).

Animacja - animacja wyświetlana na bohaterze podczas ataku (zawsze wyświetla się pierwsza).

## RPG MAKER XP – kurs do programu

---

Cel animacji - animacja wyświetlana na przeciwniku podczas ataku.

Cena - cena przedmiotu w sklepie. Sprzedaż za połowę ceny. (Max. 999999)

Moc Ataku - najważniejszy wskaźnik broni. Siła jej ataku. Na innej lekcji przedstawię całą mechanikę walki żebyście wiedzieli jak ustawić tą wartość. (Max. 999)

Siła - Zwiększenie/zmniejszenie siły w czasie gdy broń jest założona. (Max. 999/-999)

Zwinność - Zwiększenie/zmniejszenie zręczności w czasie gdy broń jest założona. (Max. 999/-999)

Zręczność - Zwiększenie/zmniejszenie zwinności w czasie gdy broń jest założona. (Max. 999/-999)

Inteligencja - Zwiększenie/zmniejszenie inteligencji w czasie gdy broń jest założona. (Max. 999/-999)

Obrona fizyczna - Zwiększenie obrony fizycznej w czasie gdy broń jest założona. (Max. 999)

Obrona przeciw magii - Zwiększenie obrony magicznej w czasie gdy broń jest założona. (Max. 999)

Atrybuty - atrybuty z którymi atakuje broń. Na lekcji związanej z mechaniką walki przedstawię jak działa kilka atrybutów jednocześnie.

Zmiana stanu - stan który jest zadawany (+) lub usuwany (-) wrogowi po uderzeniu bronią.

Maksymalna liczba pól - maksymalna ilość broni na liście. (Max. 999)

Dobra, zrobimy teraz swoją własną broń. Ja zrobiłem broń o takich parametrach:

Nazwa - Katana

Ikona - 001-Weapon01

Opis - Lekki i ostry miecz sprowadzony z dalekiego wschodu.

Animacja - (brak)

Cel animacji - 010: Ostrze

Cena - 4000

Moc ataku - 195

Siła - 0

Zwinność - 20

Zręczność - 20

Inteligencja - 0

Obrona fizyczna - 0

Obrona przeciw magii - 0

Atrybuty - brak

Zmiana stanu - brak

Jak widać jest to dość potężna broń. Jej atak jest większy niż atak broni ze stali, ale słabszy niż smoczych/magnum. Dodatkowo, mając tą broń założoną, nasza postać ma lekko zwiększoną zwinność i zręczność.

Nasza broń jest gotowa do użycia, wystarczy ustawić ją używalną w zakładce klasa (o tym już było) i dać ją bohaterowi w czasie gry (proponuję jednak by dać ją dość późno).

Dobra, czas omówić zakładkę Zbroje. Po wejściu na nią zobaczymy coś takiego:

The screenshot shows the 'Zbroje' (Armor) menu in RPG Maker XP. The menu is divided into several sections:

- Przedmioty** (Items): A list of armor items, including '001: Tarcza z brązu' (selected), '002: Tarcza z żelaza', '003: Tarcza z stali', '004: Smocza tarcza', '005: Hełm z brązu', '006: Hełm z żelaza', '007: Hełm z stali', '008: Smoczy hełm', '009: Czapka', '010: Bawełniana czapka', '011: Kaptur', '012: Magiczny kaptur', '013: Zbroja z brązu', '014: Zbroja z żelaza', '015: Zbroja z stali', '016: Smocza zbroja', '017: Kamizelka z brązu', '018: Kamizelka z żelaza', '019: Kamizelka z stali', '020: Smocza kamizelka', '021: Szmata', '022: Szata', '023: Magiczna szata', '024: Smocza szata', '025: Pierścień mocy', '026: Pierścień zwinności', '027: Pierścień zręczności', '028: Pierścień inteligencji', '029: Pierścień ognia', '030: Pierścień lodu', '031: Pierścień błyskawic', '032: Pierścień wody'.
- Nazwa** (Name): 'Tarcza z brązu'.
- Ikona** (Icon): '009-Shield01'.
- Opis** (Description): 'Tarcza wykonana z brązu'.
- Typ** (Type): 'Tarcza'.
- Stan automatycznie zadawany** (Status automatically assigned): '(Brak)'.
- Cena** (Price): 390.
- Obrona fizyczna** (Physical Defense): 22.
- Obrona przeciw magii** (Magic Defense): 20.
- Uniknięcie** (Evasion): 0.
- Siła** (Strength): 0.
- Zwinność** (Agility): 0.
- Zręczność** (Dexterity): 0.
- Inteligencja** (Intelligence): 0.
- Odporność atrybutu** (Attribute Resistance): A list of elements with checkboxes for resistance: Ogień, Lód, Błyskawica, Woda, Ziemia, Wiatr, Światło, Ciemność, Anty-Zombi, Anty-Gad, Anty-Wodny, Anty-Bestia, Anty-Odr, Anty-Ptak, Anty-Demon, Anty-Anioł.
- Odporność stanu** (Status Resistance): A list of status effects with checkboxes for resistance: Śmierć, Odkuszenie, Otrucie, Zawrotność, Cisza, Oszabienie, Śpi, Zparaliżowanie, Oślabienie, Niezdarność, Odrożnienie, Słabość, Inteligentność, Bariera, Odporność, Ślepow.

Tradycyjnie, objaśnienia:

Nazwa – ...eh aż mi się nie chce już tego tłumaczyć, wiadomo do czego ona jest ☺

Ikona - Ikona zbroi w menu przedmioty.

Opis - Opis wyświetlający się po najechaniu na zbroję w menu przedmiotów (i ekwipunku).

Typ - Typ pancerza. Od tego zależy gdzie możemy go założyć.

Stan automatycznie zadawany - stan który jest cały czas uaktywniony gdy zbroja jest założona.

## RPG MAKER XP – kurs do programu

---

Cena - cena przedmiotu w sklepie. Sprzedaż za połowę ceny. (Max. 999999)

Obrona fizyczna - Zwiększenie obrony fizycznej w czasie gdy zbroja jest założona. (Max. 999)

Obrona przeciw magii - Zwiększenie obrony magicznej w czasie gdy zbroja jest założona. (Max. 999)

Uniknięcie - Szansa na unik gdy zbroja jest założona. Będzie wyjaśnione lepiej niż było w lekcji o mechanice walki. (-100 do 100)

Siła - Zwiększenie/zmniejszenie siły w czasie gdy zbroja jest założona. (Max. 999/-999)

Zwinność - Zwiększenie/zmniejszenie zręczności w zbroja gdy broń jest założona. (Max. 999/-999)

Zręczność - Zwiększenie/zmniejszenie zwinności w zbroja gdy broń jest założona. (Max. 999/-999)

Inteligencja - Zwiększenie/zmniejszenie inteligencji w zbroja gdy broń jest założona. (Max. 999/-999)

Odporność atrybutu - Zwiększa odporność danego atrybutu o jeden poziom (z A do B, B do C itd.).

Odporność stanu - Jak wyżej, tylko odnosi się do stanów.

Maksymalna liczba pól - maksymalna ilość broni na liście. (Max. 999)

Teraz czas na to by zrobić własną zbroję. Zwiększamy liczbę pól i zaczynamy. Ja zrobiłem:

Nazwa - Amulet Szczęścia

Ikona - 017-Accessory02

Opis - Podobno ten który go posiada ma niesamowite szczęście.

Typ - Akcesoria.

Stan automatycznie zadawany - brak

Cena - 2000

Obrona fizyczna - 0

Obrona przeciw magii - 0

Uniknięcie - 33

Siła - 0

Zwinność - 0

Zręczność - 0

Inteligencja - 0

Odporność atrybutu - brak

Odporność stanu - Śmierć

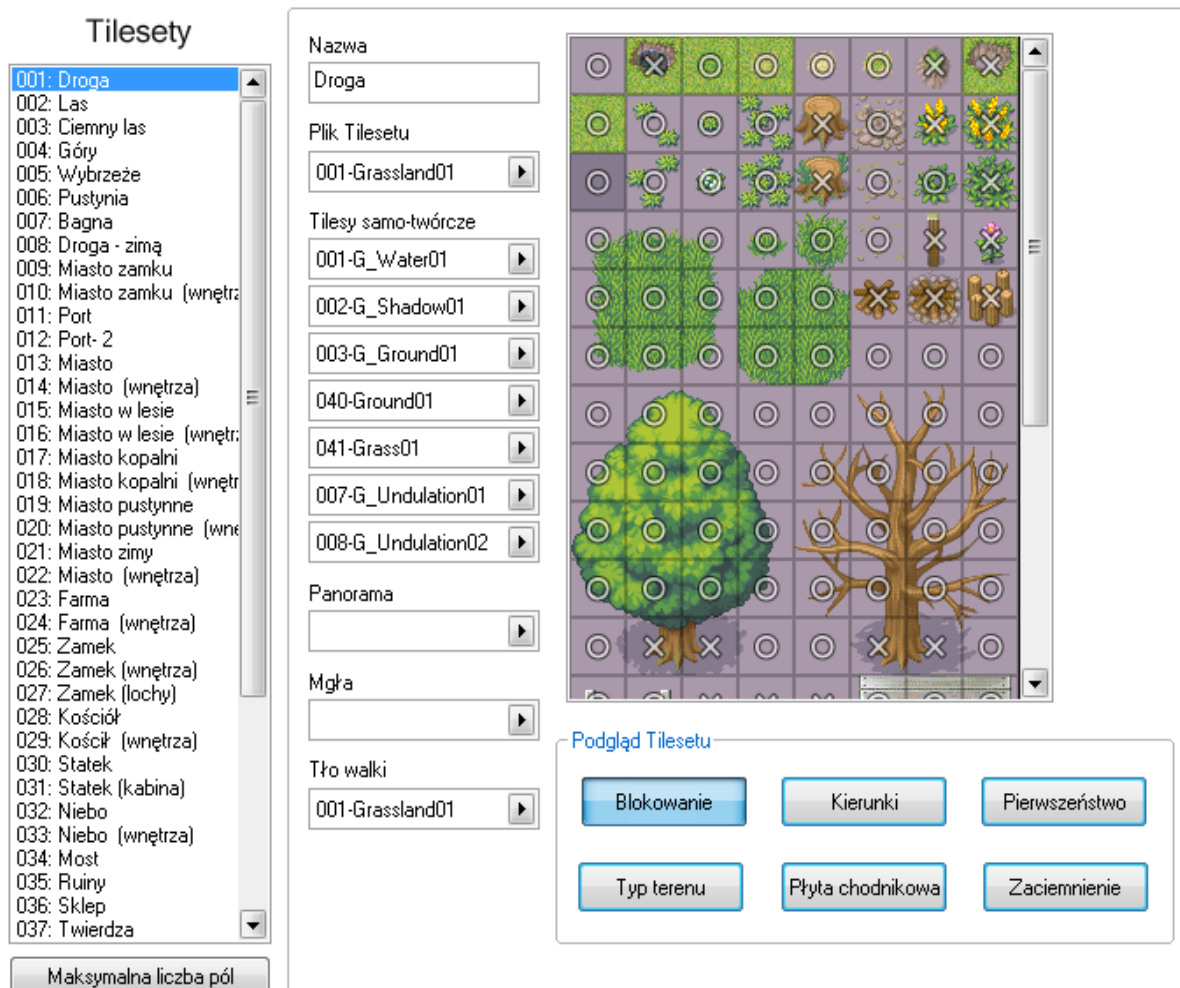
Jak widać amulet ten, gdy jest noszony zwiększa nasze szanse na unik o 33%. Co więcej, zwiększa także naszą odporność na natychmiastową śmierć. Tak jak i z bronią, nie zapomnijmy ustawić go w klasie i dać go bohaterowi podczas gry (mniej więcej w środku).

Dobra, to by było na tyle. Następnym razem będzie najprawdopodobniej o Tilesetach.



## Lekcja 21 Baza danych – zakładka tilesety.

Witam was ponownie! Z tego co widzę to jest to ostatnia lekcja przeznaczona na bazę danych w RPG Makerze (jeżeli coś nie jest jasne, to śłać maile). Jest to zakładka tileset. Lekcja będzie raczej krótka, a w samej zakładce też raczej nie będziecie siedzieć... No, ale lecimy. Standardowo od screena:



Teraz omówię wszystkie przedstawione opcje:

Plik Tilesetu - plik graficzny odpowiadający za tileset (256xdowolny).

Tilesety samotwórcze - wybrane autotile do tilesetu (max. 7)

Panorama - obrazek wyświetlający się na niezapełnionych polach na mapie (w formie tła).

Mgła - obrazek wyświetlający się na całej mapie przysłaniający ją:

- Przejrzystość - przezroczystość mgły (0 - niewidocza, 255 - pełna widoczność)

## RPG MAKER XP – kurs do programu

---

- Typ łączenia - nie wiem o co chodzi z tą nazwą, ale w każdym razie - normalny – normalne kolory, pełna przezroczystość; pozytyw - lekko przezroczysty, pobielony; negatyw - lekko przezroczysty, pociemniony.
- Wyołbrzymienie - wielkość obrazka mgły w procentach (100 - normalna wielkość, 200 - dwukrotnie powiększony).
- Szybkość - szybkość poruszania się mgły: X - w prawo (lub lewo jeżeli wartość jest ujemna), Y - w dół (lub w górę jeżeli wartość jest ujemna).

Tło walki - tło na której odbywa się walka rozpoczęta na tym tilesecie.

Blokowanie - przełącza w tryb blokowania. O - pola po których można chodzić, X - pola po których nie można chodzić, ? - pola po których można chodzić częściowo (wypróbujcie, zwykle używa się tego na autotilach ściany).

Kierunki - rozwinięcie powyższej opcji - pozwala ustawić w które konkretne kierunki można się poruszać.

Pierwszeństwo - pola z wyższym pierwszeństwem zakrywają te z niższym.

Typ terenu - samo w sobie nie służy do niczego, ale można użyć za pomocą zmiennych i skryptów (8 typów maksymalnie).

Płyta chodnikowa... - Nazwa z pewnością nie oddaje funkcji. Ta opcja służy do tworzenia pól przedłużających działanie eventa (max. o jedno pole). Dobre do użycia na stołach i ładach (? - pole przedłuża zasięg działania zdarzenia, ˇ - nie przedłuża zasięgu działania).

Zaciemnienie - ta opcja pozwala na ustawienie pól zaciemniających zdarzenia (czyli są lekko przykryte tym polem (taka jakby przezroczystość)). Dobre do użycia w trawach i w płytkiej wodzie (? - pole zaciemnione, ˇ - pole nie zaciemnione).

Może się to wydawać dziwne... Ale to wszystko. Tutaj trzeba samemu wypróbować wszystkie opcje (najlepiej na nowym tilesecie) i załapać o co chodzi.





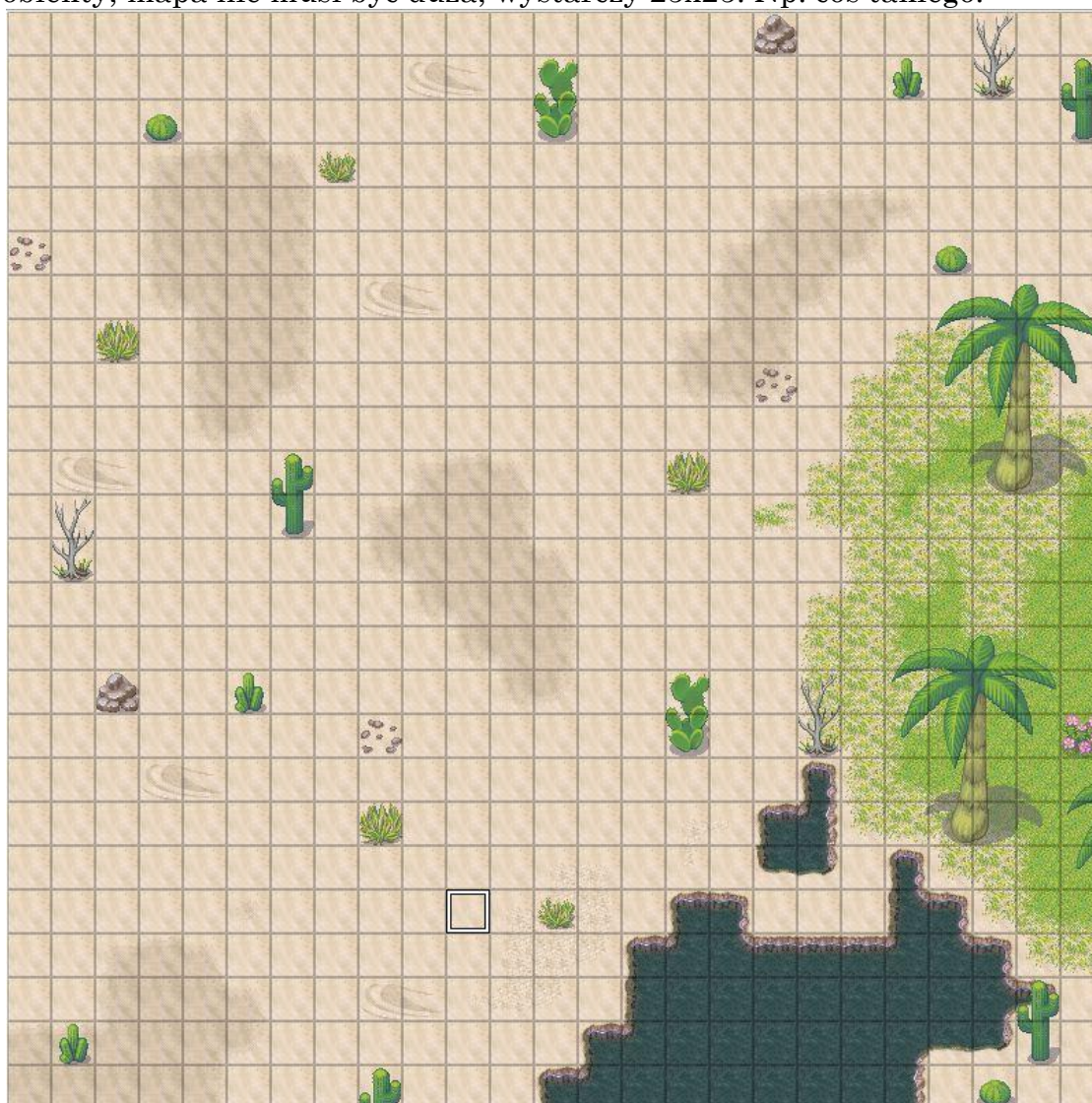
### Lekcja 22 (wydobyte z archiwum) Zmienne, część 1.

Witam ponownie.

Na dzisiejszej lekcji omówię sprawy zmiennych. Ale co to są zmienne? Pamiętacie przełączniki? To jest to samo tylko że jedna zmienna może przybierać więcej niż 2 wartości co sprawia iż ma o wiele większe możliwości.

Czas omówić możliwości zmiennych. Są one ogromne i większość z nich będziecie musieli odkryć sami.

Zacznijmy od nowej mapy... Powiedzmy jakaś pustynia. Tworzymy tu i tam jakieś obiekty, mapa nie musi być duża, wystarczy 25x25. Np. coś takiego:



Tworzymy nowego NPCa dającego nam zadanie. Zadanie polegające na dotknięciu trzech kryształów. Na przykład w ten sposób:

Nazwa  


Nowa Strona
Kopiuj Strone
Wklej Strone
Usuń Strone
Czyść Strone

1


Warunek zdarzenia

☐ Przełącznik  jest ON
☐ Przełącznik  jest ON
☐ Zmienna  jest

większa lub równa

☐ Główny przełącznik  jest ON

Grafika



Wzór poruszania

Akcja ruchu 

Określ ścieżkę

Szybkość 
Częstotliwość

Opcje

☒ Animacja
☐ Stała animacja
☐ Blokada obrotu twarzą
☐ Tryb zjawy
☐ Zawsze na wierzchu

Warunek startu zdarzenia

☒ Naciśnięcie przycisku
☐ Dotknięcie bohatera
☐ Zwykłe dotknięcie
☐ Auto start
☐ Równoległe zdarzenie

Polecenia zdarzenia

<>Wiadomość: \c[3]>>>Człowiek<<<\c[0]
:
: Jesteś wybrany przez przepowiednie.
:
: Musisz dotknąć wszystkich trzech
:
: kryształów a wtedy dostaniesz kasę.
<>

Tworzymy drugą stronę i ustawiamy w warunku po lewej "gdy zmienna 001 (domyślnie Kontakt) = 3". To oznacza że druga strona nie aktywuje się dopóki zmienna 001 Kontakt nie osiągnie wartości 3. W poleceniu zdarzenia pokazujemy wiadomość o nagrodzie np:

84

Nazwa  
EV001

Nova Strona

Kopiuuj Strone

Wklej Strone

Usuń Strone

Czyść Strone

1

2

3

Warunek zdarzenia

Przełącznik

jest ON

Przełącznik

jest ON

☒ Zmienna

0001: Kontakt

jest


większa lub równa

3

☐ Główny przełącznik

jest ON

Grafika



Wzór poruszania

Akcja ruchu

Brak ruchu

Określ ścieżkę

Szybkość

1/2 szybkość

Częstotliwość

Niska

Opcje

☒ Animacja

☐ Stała animacja

☐ Blokada obrotu twarzą

☐ Tryb zjawy

☐ Zawsze na wierzchu

Warunek startu zdarzenia

☒ Naciśnięcie przycisku

☐ Dotknięcie bohatera

☐ Zwyczajne dotknięcie

☐ Auto start

☐ Równoległe zdarzenie

Polecenia zdarzenia

<>Wiadomość: \c[3]>>>Człowiek<<<\c[0]

: A więc twoja misja życiowa powiodła się...

: A tutaj twoje 100 złota!

<>Zmiana pieniędzy: + 100

<>Główny przełącznik: A = ON

Na trzeciej stronie ustawiamy warunek "gdy główny przełącznik A = ON" i ustawiamy wiadomość w stylu: "Czego tu jeszcze chcesz?". Teraz czas stworzyć kryształ. Tworzymy nowe zdarzenie na mapie, nadajemy wygląd kryształu i wsadzamy "Zmień zmienną".

Zmieniamy 001 i dajemy +1. Dzięki temu, za każdym razem gdy dotkniemy kryształ Zmienna 001: Kontakt zwiększy się o 1. Potem stawiamy wiadomość: "Dotknąłeś już \v[1] kryształów!" \v[1] pokazuje zmienną 001. Powinno to wyglądać w ten sposób:

Wybierz zmienną

☒ Zmienna 0001: Kontakt

☐ Zasięg zmiennej

Typ operacji

☐ Ustaw ☒ + ☐ - ☐ \* ☐ / ☐ Moduł

Operacja zmiennej

☒ Liczba 1

☐ Zmienna

☐ Losowy numer pomiędzy

☐ Przedmiot jest w posiadaniu

☐ Bohater

☐ Potwór

☐ Zdarzenie

☐ Inny

OK Anuluj

Następnie główny przełącznik A = ON (po to żeby nie dało się dotknąć kilkakrotnie tego samego kryształu), a na następnej stronie nadal ten sam wygląd ale z warunkiem Główny Przełącznik A = ON i wiadomość: "Dotknąłeś już tego kryształu!"  
Ogólnie, coś w tym stylu:



1

2

Warunek zdarzenia

☐ Przełącznik

jest ON

☐ Przełącznik

jest ON

☐ Zmienna


jest

większa lub równa

☐ Główny przełącznik

jest ON

Grafika



Opcje

☒ Animacja

☐ Stała animacja

☐ Blokada obrotu twarzą

☐ Tryb zjawy

☐ Zawsze na wierzchu

Wzór poruszania

Akcja ruchu

Brak ruchu

Określ ścieżkę

Szybkość

1/2 szybkość

Częstotliwość

Niska

Warunek startu zdarzenia

☒ Naciśnięcie przycisku

☐ Dotknięcie bohatera

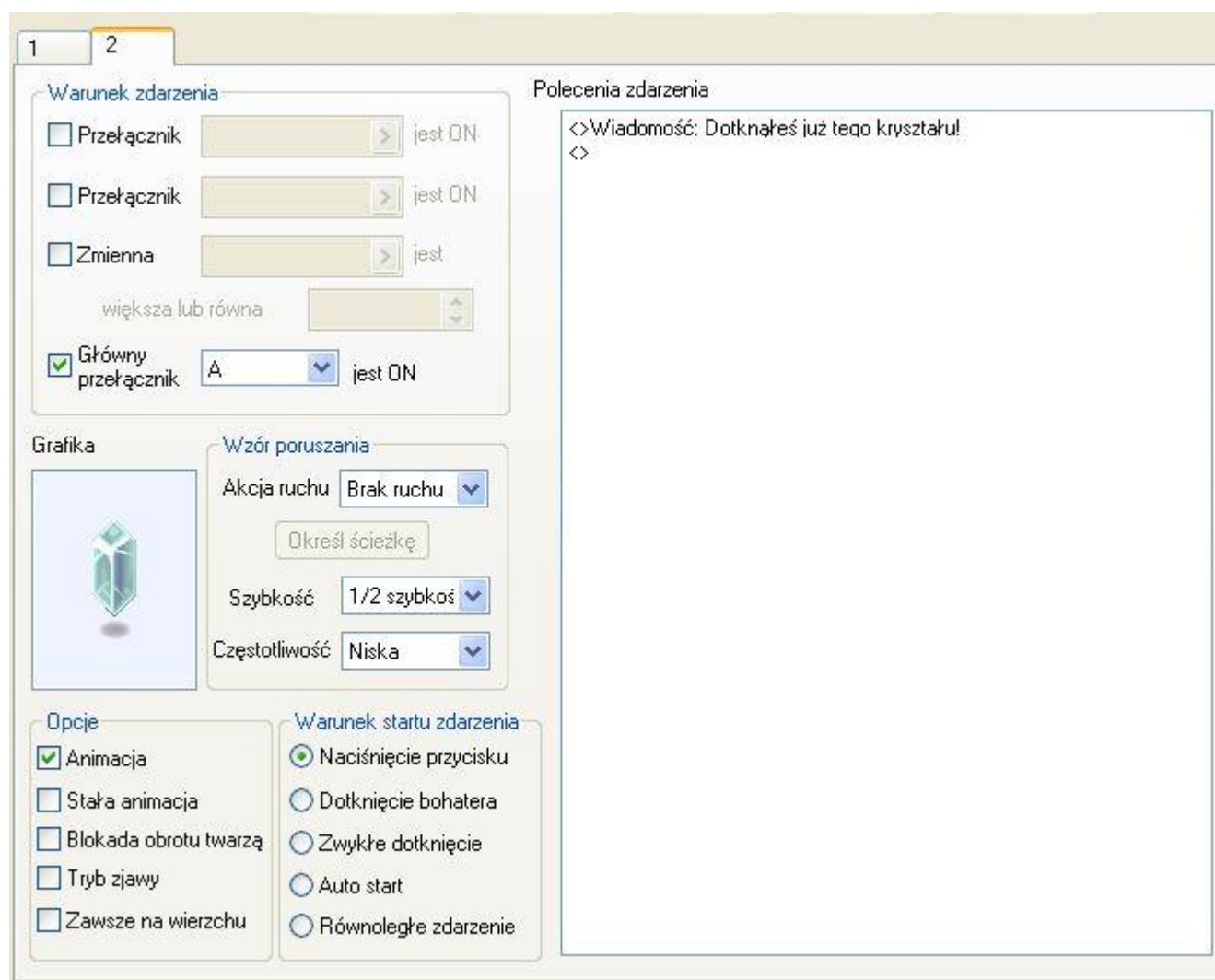
☐ Zwykłe dotknięcie

☐ Auto start

☐ Równoległe zdarzenie

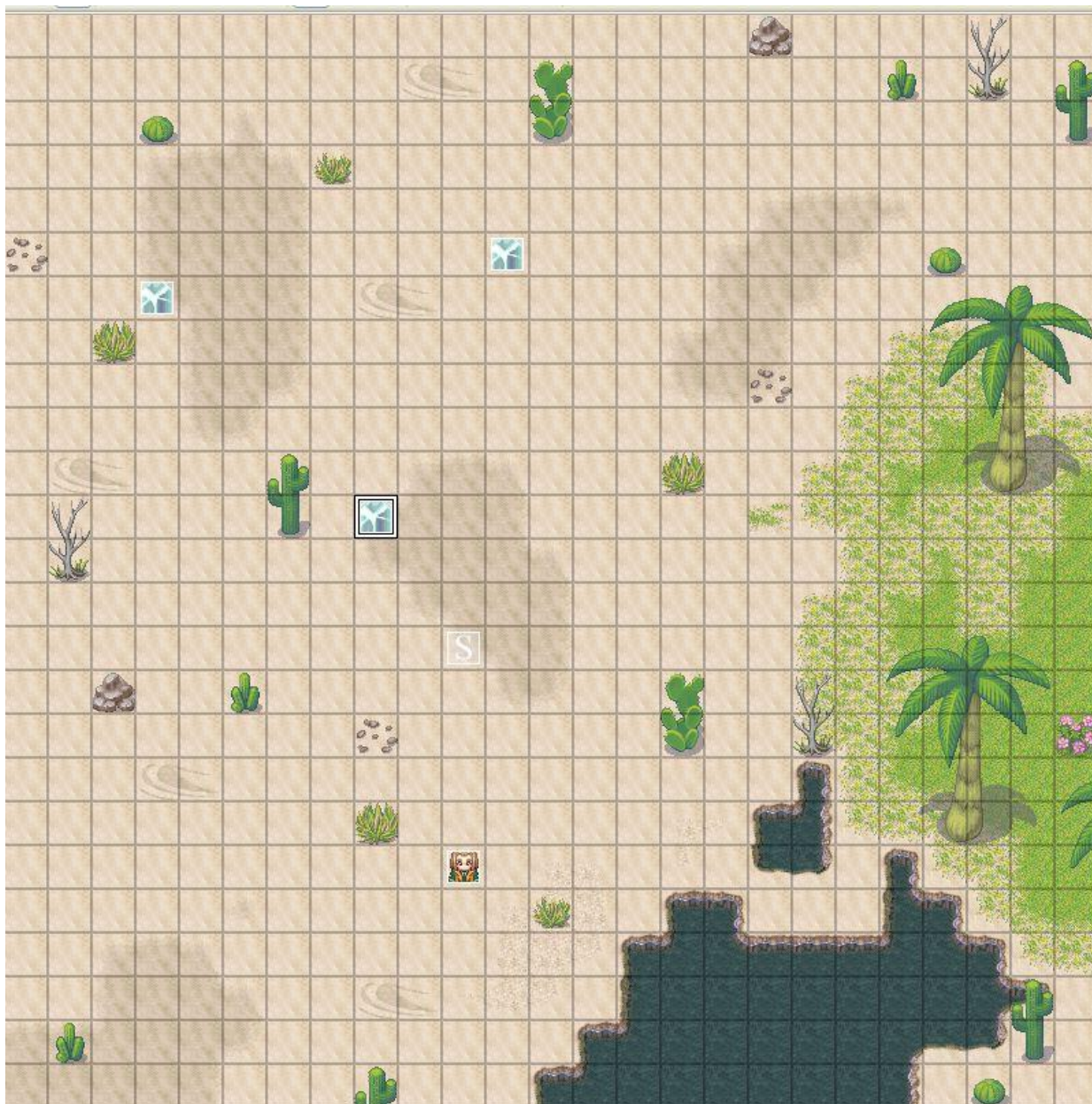
Polecenia zdarzenia

```
<>Zmienna: [0001: Kontakt] += 1
<>Wiadomość: Dotknąłeś już \w[1] kryształów!
<>Główny przełącznik: A = ON
<>
```



Teraz tylko kopiujemy kryształ dwukrotnie. Dzięki temu zmienna kontakt osiągnie wartość 3 dopiero wtedy gdy dotkniemy wszystkich kryształów, a takie mamy zadanie. Mapa powinna wyglądać mniej więcej tak:





Czas na test. Jeżeli coś nie działa, powtórnie przejdźcie wszystkie punkty, a jeżeli to nic nie da zgłóście to mi.



## Lekcja 23 (wydobyte z archiwum) Zmienne, część 2.

Witam ponownie (tak to znowu ja: wasz znienawidzony Sozan!). Tym razem pokażę wam kolejną możliwość zmiennych. Będzie to lekcja o komendzie "Przyjmij Liczbę". Pozwala ona graczowi na samodzielne ustawienie dowolnej zmiennej na dowolną wartość. Zapraszam do lektury.

Zacznijmy może (tradycyjnie) od stworzenia nowej mapy (bądź wczytania pokoiku). Powinno znaleźć się w niej łóżko, miska, mama i zegar. Np. taki:



Czas na ważniejszą część... Zdarzenia. Zacznijmy od zdarzenia na łóżku. Ustawmy je na Dotknięcie bohatera. W poleceniach zdarzenia ustawmy Wiadomość: "Czy chcesz spać?". Dalej Pokaż Wybór "Tak. Tyle co ostatnio", "Tak. Ustaw ile.", "Nie chcę spać.". W "Tak. Tyle co ostatnio." Ustawiamy warunek zmienna 002 (nazwijmy ją sobie "czas spania") = 0.

Pod warunkiem ustawmy wiadomość "Jeszcze nigdy nie ustawiłeś. Zrób to teraz." A pod tym "Przyjmij Liczbę" zmienna 002 i na 1 po przecinku. Dzięki temu gracz będzie mógł wybrać dowolną liczbę jednocyfrową. Następnie ściemniamy ekran do -255



## RPG MAKER XP – kurs do programu

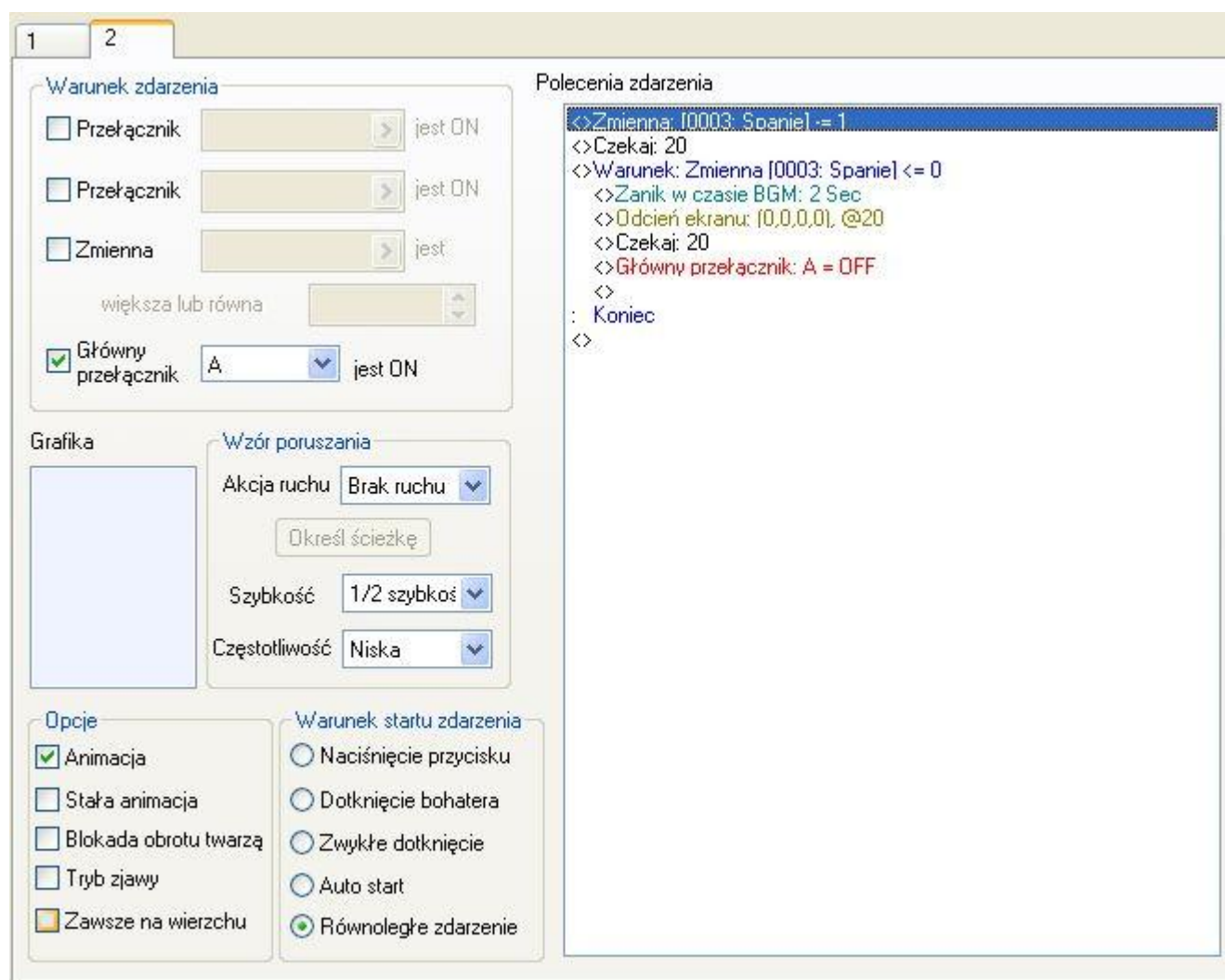
na wszystkie 3 kolory potem czekaj 20. Teraz np. Odegraj BGM Town007. Następnie Ustaw zmienną 003 na zmienną 002. Teraz czas na zmienić główny przełącznik A na ON. Zanim jednak zajmiemy się drugą stroną skopiuj zdarzenie od Przyjmij liczbę i wklej go pod opcję "Tak. Ustaw ile". A w inne zdarzenie kopiujemy od Ustaw Odcień ekranu. Strona pierwsza powinna wyglądać tak:

The screenshot shows the 'Warunek zdarzenia' (Event Condition) and 'Polecenia zdarzenia' (Event Commands) tabs. The 'Warunek zdarzenia' tab is active, showing the 'Główny przełącznik' (Main Switch) set to 'ON'. The 'Polecenia zdarzenia' tab shows a list of commands: 'Wiadomość: Czy chcesz spać?', 'Pokaż wybór: Tak. Tyle co ostatnio., Tak. Ustaw ile., Nie chcę spać.', 'Przyjmij liczbę: [0002: Czas spania], 1 po przecinku', 'Odcień ekranu: [-255,-255,-255,0], @20', 'Czekaj: 20', 'Odegraj BGM: '029-Town07', 100, 100', 'Zmienna: [0003: Spanie] = Zmienna [0002: Czas spania]', 'Główny przełącznik: A = ON', 'Inne zdarzenie', 'Odcień ekranu: [-255,-255,-255,0], @20', 'Czekaj: 20', 'Odegraj BGM: '029-Town07', 100, 100', 'Zmienna: [0003: Spanie] = Zmienna [0002: Czas spania]', 'Główny przełącznik: A = ON', 'Koniec', and 'Tak. Ustaw ile.'.

Tworzymy nową stronę. W warunku po lewej ustawiamy główny przełącznik A. Warunek startu zdarzenia: Zdarzenie równoległe. W poleceniach damy Ustaw Zmienna 003 -1, a potem czekaj 20. Dzięki temu raz na sekundę wartość zmiennej 003 będzie spadała o 1, a co za tym idzie? Gracz będzie zmuszony czekać tyle sekund ile wybrał wcześniej! Zaraz pod tym damy Ustaw Warunek = jeżeli zmienna 003 <= (mniejsza bądź równa) 0 bez innego zdarzenia jeśli się nie spełni. Już powinieneś wiedzieć co to oznacza, ale w razie gdybyś nie wiedział, wytłumaczę.

Oznacza to że jak zmienna spadnie do 0 to uruchomią się zdarzenia pod Warunkiem... A powinny brzmieć one tak:

Zanik w czasie BGM (2 sekundy) odcień ekranu na 0, 0, 0, 0 w 20. Teraz czekaj 20 i Główny Przełącznik A na OFF.



Możemy testować grę i zobaczyć jak to działa. Jeżeli komuś nie chce się robić to niech wie że w zależności od liczby jaką ustawimy tyle nasz bohater będzie spał sekund (bo, jeżeli się nie mylę, czekaj 20 to jest jedna sekunda [w angielskiej wersji były Frames czyli klatki, więc nie jestem pewien ile dokładnie to jest]).

Jeżeli tak jest to to wcale nie jest 0,1 sek a 0,05 sek... No ale to i tak nieważne. Wszystko można intuicyjnie zrobić.)

To była krótka lekcja... A właściwie 2/3 prostych lekcji o zmiennych.

Następną będą trudniejsze. Zostawcie sobie mapę! Będzie wam potrzebna do następnych lekcji.



### Lekcja 24 (wydobyte z archiwum) Zmienne, część 3.

Witam! Znowu. Dzisiaj ponownie zajmniemy się zmiennymi. Będzie to już 3 lekcja omawiająca ten temat. W tej lekcji pokażę wam że zmienne są przydatne w wielu sytuacjach. Ładujemy mapkę z poprzedniej lekcji. Właśnie tą:

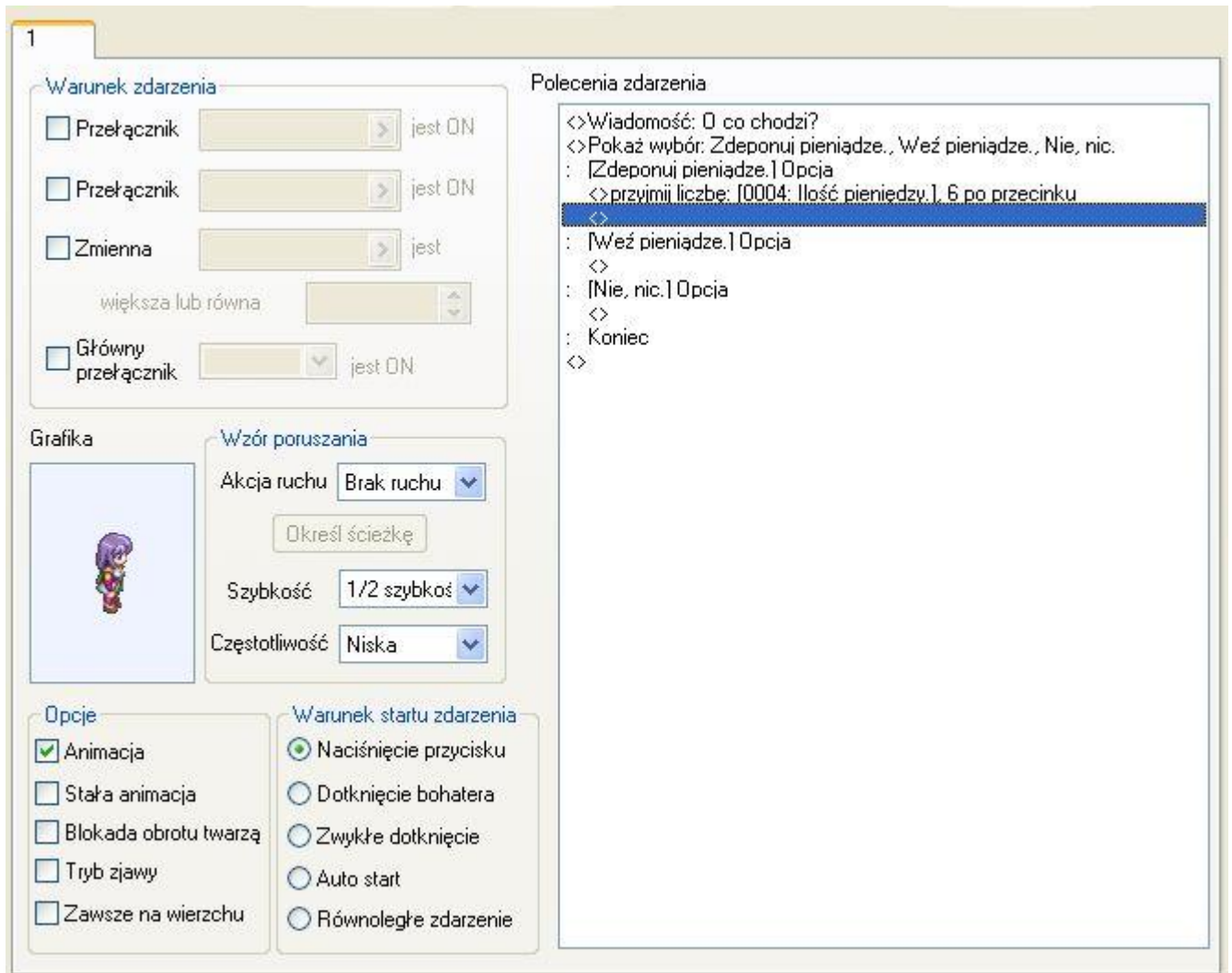


Tworzymy na niej NPC Mamę. Ustawiamy jej wygląd (najlepiej kobiety, ale ja nie wiem jakie wy macie zboczenia) i przechodzimy do poleceń zdarzenia. Dajmy jej wiadomość: "O co chodzi?" i pokaż wybór:

Zdeponuj pieniądze.

- Weź pieniądze.
- Nie, nie.

Pod zdeponuj pieniądze ustawiamy wiadomość: "Ile chcesz zdeponować" a pod tym "Przyjmij Liczbę" do 6 po przecinku na zmienną 004 (nazwijmy ją: Zdeponuj/Weź). W ten sposób:



Teraz czas zrobić by zaczęło to działać. Dajemy zmienić zmienną 005 na ilość pieniędzy, a następnie ustawiamy warunek jeżeli zmienna 004 równa lub większa od zmiennej 005(ilość pieniędzy) to:

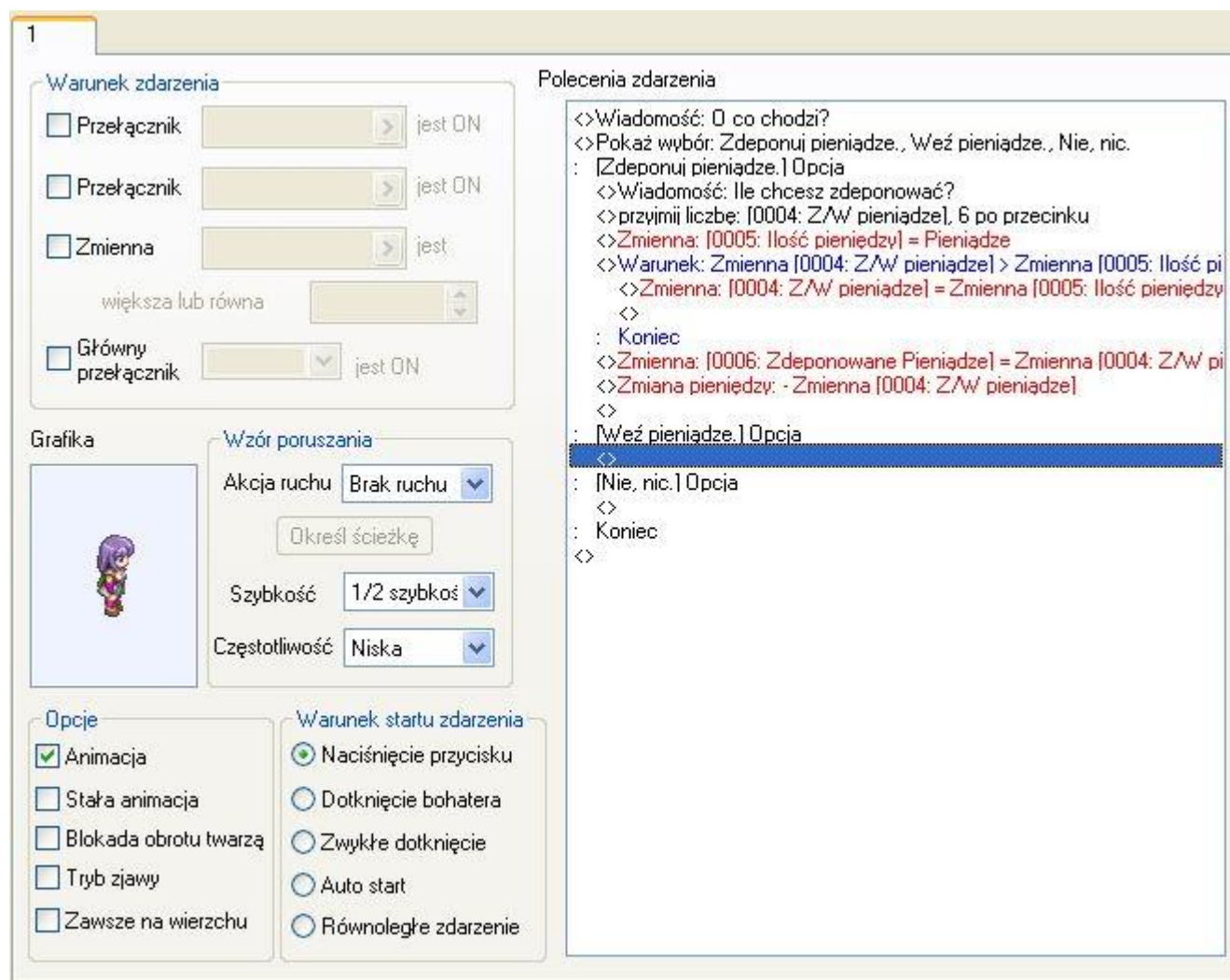
Zmień zmienną 004 na 005

Dzięki temu gdy wybierzemy ilość pieniędzy większą od posiadanej, odda nam wszystkie pieniądze jakie mamy. Jeżeli nie ustawimy tego to, owszem pieniądze zostaną zdeponowane, ale będziemy mogli wziąć więcej niż mieliśmy (dokładnie tyle ile wpisaliśmy).

Poza warunkiem ustawiamy Zmień zmienną 006 (zdeponowane pieniądze) na + zmienna 004. Potem ustawiamy "Zmień ilość pieniędzy", odejmij zmienna 004. Dzięki temu gra zabierze graczowi taką ilość pieniędzy jaką chciał oddać na konto bankowe, ale za to zmienna przyjmie wartość równą wartości zabranych pieniędzy. Można powiedzieć że gracz przelewa pieniądze na zmienne.

Deponowanie mamy gotowe, powinno wyglądać, mniej więcej, tak:





Nadszedł czas na zabieranie pieniędzy. Tak jak ostatnio ustawiamy wiadomość: "Ile chcesz wziąć?" a pod tym przyjmij liczbę 6 po przecinku na zmienną 004. Teraz warunek jeżeli zmienna 005 większa od 006 to ustaw zmienną 004 na 006.

Jak zapewne widać jest to bardzo podobne do poprzednich akcji. I tak jak wtedy zapobiega kopiowaniu pieniędzy. Dzięki temu możemy wziąć tylko tyle pieniędzy ile faktycznie mamy na koncie. Pod tym "Zmień ilość pieniędzy" dodaj zmienną 004 żeby faktycznie dodało nam pieniędzy. Całość powinna wyglądać tak:

1


Warunek zdarzenia

☐ Przełącznik > jest ON  
☐ Przełącznik > jest ON  
☐ Zmienna > jest  

większa lub równa

  
☐ Główny przełącznik > jest ON

Grafika



Wzór poruszania

Akcja ruchu

Brak ruchu

Określ ścieżkę

Szybkość

1/2 szybkość

Częstotliwość

Niska

Opcje

☒ Animacja  
☐ Stała animacja  
☐ Blokada obrotu twarzą  
☐ Tryb zjawy  
☐ Zawsze na wierzchu

Warunek startu zdarzenia

☒ Naciśnięcie przycisku  
☐ Dotknięcie bohatera  
☐ Zwykłe dotknięcie  
☐ Auto start  
☐ Równoległe zdarzenie

Polecenia zdarzenia

<>Wiadomość: O co chodzi?  
<>Pokaż wybór: Zdeponuj pieniądze., Weź pieniądze., Nie, nic.  
: [Zdeponuj pieniądze.] Opcja  
<>Wiadomość: Ile chcesz zdeponować?  
<>przyjmij liczbę: [0004: Z/w pieniądze], 6 po przecinku  
<>Zmienna: [0005: Ilość pieniędzy] = Pieniądze  
<>Warunek: Zmienna [0004: Z/w pieniądze] > Zmienna [0005: Ilość pi  
<>Zmienna: [0004: Z/w pieniądze] = Zmienna [0005: Ilość pi  
<>  
: Koniec  
<>Zmienna: [0006: Zdeponowane Pieniądze] += Zmienna [0004: Z/w  
<>Zmiana pieniędzy: - Zmienna [0004: Z/w pieniądze]  
<>  
: [Weź pieniądze.] Opcja  
<>Wiadomość: Ile chcesz wziąć?  
<>przyjmij liczbę: [0004: Z/w pieniądze], 6 po przecinku  
<>Warunek: Zmienna [0004: Z/w pieniądze] > Zmienna [0006: Zdepor  
<>Zmienna: [0004: Z/w pieniądze] = Zmienna [0006: Zdeponowane  
<>  
: Koniec  
<>Zmienna: [0006: Zdeponowane Pieniądze] -= Zmienna [0004: Z/w p  
<>Zmiana pieniędzy: + Zmienna [0004: Z/w pieniądze]  
<>  
: [Nie, nic.] Opcja  
<>  
: Koniec  
<>

Dziękuję to już wszystko. W ten sposób zrobiliśmy bank.

# ~ RPG Maker XP ~

*Kurs do programu*

Część 2

Wprowadzenie do języka programowania



Kurs napisany przez:

Raven/Uzjel (uzjel1@o2.pl)



Twierdza RPG Makera

[www.rpgmaker.pl](http://www.rpgmaker.pl)

© 2002 - 2012 All rights reserved.

## Ruby, Lekcja 1

### Wyjaśnienie języka ruby.

Witam wszystkich!

Na początek chciałbym podkreślić, że **RUBY** nie jest wcale takie trudne jak się wydaje. Ale dobra... ja tu gadam o jakimś **RUBY**... Ale większość z was się teraz pyta: "Co to za coś?". Tak, więc **RUBY** to jest język dzięki któremu działa RPG MAKER podczas gry oraz w edytorze...

Mówiąc dokładniej **RUBY** tworzy wszystko: Zmienne, przełączniki, walkę, menu i każdy inny bzdet... Chociażby wyświetlanie się strzałek, czcionkę, rozmiar itp. A najfajniejsze jest to, że jeżeli poznamy całe **RUBY** to będziemy mogli zrobić wszystko!

Ale (jest takie małe, ale) musimy, chociaż troszkę znać angielski... (W bardzo małym stopniu). Dobra, ale przestańmy marzyć i weźmy się do roboty!!!

Wejdźmy w edytor skryptu, który znajduje się po prawej stronie od bazy danych (i po lewej słuchania muzyki).

Tam po lewej stronie mamy Skrypty.... Można je tak jakby nazwać: Typowymi zdarzeniami... Rzućcie na nie okiem... Zauważyliście, że w skryptach jest dość kolorowo. Prawda?

Większość tych, którzy próbowali już zrobić coś w RUBY zauważyli zielone teksty, Zawsze na początku tych tekstów jest taki znaczek: #. To jest coś w stylu rozpoczęcia... Dalej mamy czasem dość zrozumiałe rzeczy a czasem mniej... W większości widzimy Tam takie coś: #????????? BGM? BGS?????????. Teraz chodzi mi o te

Krateczki (lub znaki zapytania)... Nie jest to coś, co jest potrzebne... Te kratki to po prostu japońskie słowa...

Ze względu na to, że nie bardzo posiadamy japońską czcionkę... Zostają nam takie Krateczki... Teoretycznie wszystkie je można skasować, aczkolwiek zawsze się przyda jakieś rozdzielenie, skomentowanie czy pomoc tekstowa...

Znaki jasno-niebieskie są to np.: nawiasy znak równości, większości, mniejszości, wykrzyknik, znak zapytania itp.

Nawiasy są ważne, bo na ogół coś zaczynają i kończą

Znak równości oznacza, że coś jest czemuś równe. Znak wykrzyknik zazwyczaj występuje obok znaków równości, co oznacza, że jest różny od danej rzeczy (zmiennej, ale o tym na innej lekcji)

Koniec Lekcji 1. To była lekcja teoretyczna, następna również będzie teoretyczna i będzie dotyczyć zmiennych.

## Ruby, Lekcja 2

### Opis zmiennych.

W **RUBY** wyróżniamy kilka rodzajów zmiennych:

Binarne - Tak jakby przełączniki

Numeryczne - Czyli takie, jakie znamy

String (Bez skojarzeń) - Czyli zmienne zapisane za pomocą tekstu

Wyróżniamy kilka rodzajów zmiennych:

Zwyczajna zmienna - jest tylko w jednej definicji

Zmienna klasowa - jest dostępna w całej klasie

Całościowa - dostępna jest wszędzie...

Zwykłą zmienną nie oznaczamy żadną zmienną, czyli nasza zmienna wygląda tak:  
(posłużę się nazwą zmiennej: zmienna =)

Zmienna

Zmienną klasową oznaczamy znakiem, @ czyli wygląda to tak:

@zmienna

Zmienną całościową oznaczamy takim znaczkiem, \$ więc wygląda to tak:

\$zmienna

Do zmiennych binarnych zaliczamy tylko dwie wartości: true bądź false  
true oznacza ON a false OFF.

To koniec tej lekcji.

Na następnej już będzie się coś działo ☺

## Ruby, Lekcja 3

### Zmiana wyglądu i rozmiaru czcionki.

Cześć! Dziś trzecia lekcja **RUBY!**

W tej lekcji zajmiemy się zmianą wielkości czcionki i jej rozmiarów, więc wchodzimy w edytor skryptu, w klasę Main i pokazuje nam się coś takiego:

```
#=====
# Ś Main
#-----
-----
# ?????????????????????????????????
#=====
begin
# This variable determines the default font type
$defaultfonttype = "Times New Roman"
# This variable determines the default font size
$defaultfontsize = 26
Graphics.freeze
# ?-??????? (?????) ???
$scene = Scene_Title.new
# $scene ?????? main ??????????
while $scene != nil
$scene.main
end
# ??-????
Graphics.transition(20)
rescue Errno::ENOENT
# ?? Errno::ENOENT ???
# ??????-????????????????-???????????
filename = $!.message.sub("Plik lub ścieżka nie istnieje ", "")
print("Brakuje pliku: #{filename} ")
end
```

Hmmm... Lećmy od początku... Jeżeli byśmy skasowali wszystkie komentarze (przypomnę każdy komentarz zaczyna się takim znacznikiem: # i nie ma wpływu na klasę...), to było by tego dużo mniej...

Ale co pierwsze rzuca nam się w oczy?

Zmienna całosciowa: \$defaultfonttype (przypomnę, że zmienne całosciowe rozpoczynają się znakiem: \$ I są aktywne w całej grze) co my tam możemy odczytać?

default-font-type hmmm... Brzmi jak domyślny typ czcionki...

Dobra chyba nie muszę mówić że chodzi tu o typ czcionki ( -\_- )

Dobrze... teraz się zabawmy i zmienmy czcionkę na Arial..

Wpiszcie zamiast "Times New Roman"; "Arial"



UWAGA! Cudzysłowie też wpiszcie! Jeżeli tekst będzie napisany innym kolorem niż fioletowy to macie problem i musicie wrócić do samego początku...

Dalej lecąc w dół mamy coś takiego \$defaultfontsize = 26.

Już rozczytuje default-font-size hmmm... to brzmi jak domyślny rozmiar czcionki...

No to jak mamy czcionkę Arial... to rozmiar 26 jest trochę duży tak więc wpiszmy zamiast 26, 24

Teraz powinno być lepiej...

Jak by co to po prostu wklejcie to:

\$defaultfontsize = 24

Okej dziś na tyle! Narq

*\*Czcionki są zainstalowane w domyślnym katalogu **C:\Windows\Fonts**. Tam też należy wrzucić inne czcionki, jeżeli pragniesz wykorzystać je w swoim projekcie. Pamiętaj, że duża ilość czcionek jest niewygodna dla oczy i najlepiej jest zastosować jakąś jedną (normalną) – czytelną, bez jakiś specjalnych „zawijasów”.*

*\*\* Pamiętaj, że jak będziesz przekazywać komuś swój projekt – to **NIE ZAPOMNIJ** dodać także czcionki do folderu z projektem, aby gracz mógł zobaczyć poprawnie tekst.*

## Ruby, Lekcja 4

### Dodawanie za pomocą ruby.

**RUBY** Lekcja 4 - "3 + 3 = 7 ?" Czyli matma

Cześć!

Dzisiaj się trochę pobawimy z matematyką...Nie wiem czy wiecie ale w matematyce mamy pięć podstawowych znaków ( = + - \* / ). W **RUBY** znak dzielenia nie wygląda tak: " : " ale tak: " / " jeżeli wpiszeć tą złą wersję wyskoczy wam syntax error...

Dobrze, dziś wciąż pracujemy w klasie Main.

Jak mamy takie coś:

```
Graphics.freeze (17 linijska)
```

To pod tym zrobimy sobie trochę matematyki. Na początku potrzebujemy zmienną, nazwijmy ją... matematyka. Nie będziemy się bawić w zmienne klasowe, binarne itp, itd.Zrobimy zwykłą zmienną, czyli wpisujemy pod Graphics.freeze takie coś: matematyka

Hmmm... jak byśmy teraz przetestowali to wychodzi nam syntax error... A dlaczego? Bo zmienna nie ma żadnego numerka lub nie jest na niej wykonane jakieś działanie. Zaczniemy od dodawania. Dajmy na to, że chcemy sobie dodać liczby 5 i 7. Więc robimy sobie takie coś:

```
matematyka = 5 + 7
```

Teraz dodadzą nam się liczby 5 i 7 w zmiennej matematyka...Dobra, ale czy moglibyśmy napisać tak:

```
5 + 7 = matematyka
```

Nie. A dlaczego? Bo **RUBY** nie odczytuje takiego zapisu.... Powie nam za to syntax error...Teraz przydałoby się dać jakąś komendę, aby suma tych liczb się nam pojawiła, tak, więc pod naszym dodawaniem robimy taką komendę: print(matematyka)

Print oznacza wydrukuj, albo coś tam innego blisko znacznego... my możemy to sobie przetłumaczyć jako napisz (a dokładniej wyświetl)... Wpisaliśmy print-napisz(matematyka) A dlaczego matematyka w nawiasie? Aby oddzielić komendę od wpisywanego tekstu bądź zmiennej....

Dobra, jeżeli nie zakapowaliście to po prostu wklejcie całe to co poniżej w klasę Main:

```
#=====
# Main
#-----
# ?????????????????????????????????
#=====
begin
# This variable determines the default font type
$defaultfonttype = "Times New Roman"
# This variable determines the default font size
$defaultfontsize = 26
Graphics.freeze
matematyka = 5 + 7
print(matematyka)
# ?-??????? (??????) ???
$scene = Scene_Title.new
# $scene ?????? main ?????????
while $scene != nil
$scene.main
end
# ??-????
Graphics.transition(20)
rescue Errno::ENOENT
# ?? Errno::ENOENT ???
# ??????-????????????????-????????????
filename = $!.message.sub("Plik lub ścieżka nie istnieje ", "")
print("Brakuje pliku: #{filename} ")
end
```

Hmm... dobra... teraz możecie zamiast znaku + wstawić \* - / jak chcecie ☺

Okej to dziś na tyle... narq

### Ruby, Lekcja 5

#### Wyświetlanie tekstu w ruby.

Siemka!

Dziś nauczymy się wstawiać tekst do gry... Dajmy na to, że od razu po uruchomieniu naszej cudownej gry będzie się wyświetlał taki tekst:

Ta gra jest od 15 lat!

Okej tak jak na poprzedniej lekcji mówiłem o takim poleceniu: print, czyli możemy powiedzieć, że jest to komenda napisz... Skoro to jest "napisz" to czy nie moglibyśmy napisać własnego tekstu? No właśnie, więc wchodzimy w edytor skryptu, klasa, w której ostatnie raz (Jak narazie) operujemy... Teraz znajdujemy takie coś:

```
$scene = Scene_Title.new
```

Od razu powiem wam, że dzięki tej komendzie przenosimy się do ekranu tytułowego... Tak, więc wypada podać tekst jeszcze przed (teoretycznym) wejściem do gry....Okej nad komendą `$scene = Scene_Title.new` zacznijmy robotę: Na pewno wpisujemy komendę, print (czyli napisz) ale co dalej ? czy mogę napisać:

```
print(Ta gra jest od 15 lat !)
```

NIE! A czemu?

Bo pisząc tak dajemy komendę: Napisz zmienną: Ta gra jest od 15 lat!

Czyli teraz musimy zrobić tak, aby to nie było zmienną....Hmmm... Dajmy na to, że tekst: Ta gra jest od 15 lat! Damy w cudzysłowie. Czyli powinno wyglądać to tak:

```
print("Ta gra jest od 15 lat !")
```

I już... Teraz wejdźcie do gry i cieszcie się udaną robotą! Jedna mała komenda, a dostarcza tyle radości ☺

Okej dziś na tyle!

## Ruby, Lekcja 6

### Zmieniamy title, zmiana nazw i komend.

Siemanko! Wiele osób się mnie pytało jak zmienić coś w Titlu...Hmmm... okej, dziś się zajmiemy właśnie tym...Teraz troszkę wam wytłumaczę, co i jak...

Przede wszystkim gwarantuję, że będzie to tak samo łatwe jak zmiana czcionki ☺. Dobrze, ale najpierw trochę was oprowadzę po klasach. Klasy z pierwszym słowem Game\_Cośtam są po to, aby gra poprawnie działała, są to np. sztuczne inteligencje przeciwników. Chociażby Game\_Switches jest do przełączników, Game\_Variables jest do zmiennych... Game\_CommonEvent Jest do Typowych zdarzeń...Klasy Sprite są do pokazywania różnych rzeczy, np. obrazków. Dalej mamy klasy Window to są wyświetlające się okna, chociażby tekstowe... Okna w menu itp.

Dalej mamy klasę, Arrow czyli strzałek... Chociażby tych w walce. Następnie deczko wyróżniająca się klasa Interpreter w niej dzieją się różne rzeczy ☺ chociażby poruszanie jest zależne od tych klas... Dalej mamy klasę Scene, Odpowiada za teksty napisane w menu odpowiada za wyświetlanie się GameOvers...I za Titla... Hmmm... Titla? Nasza lekcja nosi tytuł: "Stara gra", czyli zmiana Titla To znaczy, że powinniśmy szukać tego w klasach Scene.... Okej wejdźcie w klasę Scene\_Title

Teraz jak na początku gry mamy takie teksty:  
Nowa gra, Wczytaj, Koniec

Hmmm... jak jest napisane to czemu by tego nie zmienić? No to zmieńmy sobie na "Rozpocznij grę", Ale UWAGA! Musi to być w, cudzysłowie bo wyskoczy wam syntax error... Po tych komendach mamy coś takiego:

```
@command_window = Window_Command.new(192, [s1, s2, s3])
@command_window.back_opacity = 160
@command_window.x = 320 - @command_window.width / 2
@command_window.y = 288
```

Lecimy od początku, jak mamy to:

```
@command_window = Window_Command.new(192, [s1, s2, s3])
```

To po lewo widzimy liczbę 192... jest to szerokość ramki... Możecie ją sobie zmienić na większą (nie polecam na mniejszą)

Dalej mamy takie coś:

```
@command_window.back_opacity = 160
```

Widzimy liczbę 160... jest to przezroczystość tła ramki (max: 255)

Jeszcze niżej mamy takie coś:

```
@command_window.x = 320 - @command_window.width / 2
@command_window.y = 288
```

Tą dwójkę po lewo zostawmy w spokoju...A liczby 320 i 288 odpowiadają za położenie x i y...Tak, więc możecie to sobie umieścić gdzie chcecie...

Dzisiaj to już na tyle... Na następnej lekcji będzie kolorowanie tekstu ☺

### Ruby, Lekcja 7 Zmiana kolorów tekstu.

Siemanko! Dziś pobawimy się w kolorowanie tekstu ☺ No pomyślcie mamy 7 a właściwie 8 kolorów tekstu, (Nie licząc tych w walce, krytycznych itp.). No to standardowo odpalamy RM XP, wchodzimy w edytor skryptu i szukamy takiej klasy: Window\_Base

No to teraz szukamy takich poleceń:

```
def text_color(n)
  case n
  when 0
    return Color.new(255, 255, 255, 255)
  when 1
    return Color.new(128, 128, 255, 255)
  when 2
    return Color.new(255, 128, 128, 255)
  when 3
    return Color.new(128, 255, 128, 255)
  when 4
    return Color.new(128, 255, 255, 255)
  when 5
    return Color.new(255, 128, 255, 255)
  when 6
    return Color.new(255, 255, 128, 255)
  when 7
    return Color.new(192, 192, 192, 255)
  else
    normal_color
  end
end
```

(Jak by, co to linijka 39)

Hmm... skoro mamy do (when) 7 oznacza to osiem kolorów...Przypomnę osiem 0 1 2 3 4 5 6 7 policzcie ile jest tu liczb ☺

Okej mniejsza...

Te cyferki to ilość danego koloru:

- 1.Czerwony
- 2.Zielony
- 3.Niebieski
- 4.Eeee... Można to nazwać przezroczyością...

Najpierw zajmijmy się edytowaniem kolorów, a później dodawaniem...Tak, więc zajmijmy się drugim kolorem (when 1 mam na myśli). W grze jest on fioletowy... Hmm.. Nie nazwałbym go tak no, ale mniejsza... No to teraz popatrzmy na kolory: (128, 128, 255, 255)



Popatrzmy, którego jest tu najwięcej...hmmm...Wygląda na to że niebieskiego (ten drugi to jest przezroczystość jego nie bierzcie pod uwagę ☺ ) A po prawej mamy jeszcze dwa razy 128...A po co to, komu? Zmieńcie je na 0 i mniej więcej to tak powinno wyglądać:

```
when 1
return Color.new(0, 0, 255, 255)
```

**UWAGA!!!**

Kiedy pod czas sprawdzania tekstu w makerze naciśnięcie F2 nasz kolor tekstu się nie zmieni, musicie wejść do gry, aby zobaczyć efekt...

Przetestujcie grę z tekstem chociażby takim jak ten:

\c[1]Bla bla bla...

I co? Działa? Jasne! A jeżeli nie to znaczy, że coś skopaliście i musicie czytać tą poradę od początku.

Tak samo możecie wyostrzyć inne kolory... A jeżeli się wam nie chce na miejsce tamtych wklejcie to:

```
def text_color(n)
case n
when 0
return Color.new(255, 255, 255, 255)
when 1
return Color.new(0, 0, 255, 255)
when 2
return Color.new(255, 0, 0, 255)
when 3
return Color.new(0, 255, 0, 255)
when 4
return Color.new(0, 255, 255, 255)
when 5
return Color.new(255, 0, 255, 255)
when 6
return Color.new(255, 255, 0, 255)
when 7
return Color.new(160, 160, 160, 255)
else
normal_color
end
end
```

Okej...

Dalej wciąż się zajmiemy edytowaniem kolorów, ale już nie tych do wpisania tylko na przykład:

Kolor zablokowania,  
Kolor pokazania np. Czasu  
Kolor małej ilości HP

Mamy taki kodzik:

```
def normal_color
return Color.new(255, 255, 255, 255)
end
```

normal\_color... no to raczej normalny kolor ☺  
Czemu by go nie zmienić?

No to zmieńcie sobie, na jaki tam chcecie....

Następny kodzik:

```
def disabled_color
return Color.new(255, 255, 255, 128)
end
```

disabled\_color... no to jest disabled kolor ☺. No dobra a teraz po polsku jest to kolor zablokowania, np jak jeszcze nie mamy żadnego save'a to "Wczytaj" jest na szaro... No to zmieńmy ☺ Okej teraz sobie możemy darować te edytowania...

Co byście powiedzieli na własny kolor?

Np. czarny...

To by było coś, że po wpisaniu takiego czegoś:

\c[8] Kolor się zmienia na czarny

okej w takim razie trzeba skopiować górną linijkę: when 7 aż do else'ów... Czyli kopiujemy takie coś:

```
def text_color(n)
case n
when 0
return Color.new(255, 255, 255, 255)
when 1
return Color.new(0, 0, 255, 255)
when 2
return Color.new(255, 0, 0, 255)
when 3
return Color.new(0, 255, 0, 255)
when 4
return Color.new(0, 255, 255, 255)
when 5
return Color.new(255, 0, 255, 255)
when 6
return Color.new(255, 255, 0, 255)
when 7
return Color.new(160, 160, 160, 255)
```

```
else
normal_color
end
end
```

Dalej ładnie wklejamy przed komendą else i zmieniamy numerek, na 8 czyli tak:

```
def text_color(n)
case n
when 0
return Color.new(255, 255, 255, 255)
when 1
return Color.new(0, 0, 255, 255)
when 2
return Color.new(255, 0, 0, 255)
when 3
return Color.new(0, 255, 0, 255)
when 4
return Color.new(0, 255, 255, 255)
when 5
return Color.new(255, 0, 255, 255)
when 6
return Color.new(255, 255, 0, 255)
when 7
return Color.new(160, 160, 160, 255)
when 8
return Color.new(0, 0, 0, 255)
else
normal_color
end
end
```

**UWAGA!**

Kiedy wkleicie z tuż po kodzie z 7 zrobi się jedna spacja za dużo i wtedy wyjdzie jedna kolumna krzywo... Najlepiej jest to poprawić...Okej wpiszcie w jakąś wiadomość taki tekst:

```
\c[8] bla bla bla...
```

Przetestujcie grę! I co działa?

NIE! A czemu?

Hmmm... Zapewne gdzieś zmienna color jest zablokowana tylko do liczby 7...A my potrzebujemy 8 tak, więc najlepiej jest szukać tej zmiennej w Window\_Message. Tam zjeżdżamy do linii 106 gdzie jest taki kodzik:

```
if color >= 0 and color <= 7
```

Tak, więc 7 zmieńcie na 8 i już ☺

Dzisiaj to już tyle!

~n~a~r~q~

Następne lekcje będą już cięższe tak, więc aby je załapać musicie już się czuć dobrze w RUBY, jak tak nie będzie To nic wam nie wyjdzie z następnych lekcji

## Ruby, Lekcja 8

### Zmiana „Game Over” window, czyli nowe funkcje i pomysły.

Siema dzisiaj moja kolejna porada...Na początku pragnę powiedzieć, że jeżeli nie przeczytaliście poprzednich siedmiu lekcji to nawet nie macie, co dalej tego czytać.

Teraz pokażę wam trzy sposoby trochę innego game overa. A teraz w skrócie, co nas dzisiaj czeka:

- 1.Po pokazaniu się "GAME OVER" a następnie po wciśnięciu klawisza ENTER wychodzi nam z gry
- 2.Po pokazaniu się "GAME OVER" a następnie po wciśnięciu klawisza ENTER pojawia nam się ekran wczytania gry
- 3.Po pokazaniu się "GAME OVER" a następnie po wciśnięciu klawisza ENTER pojawia nam się wybór co zrobić: Wyjść z gry, do tytułu lub wczytaj

Na tej lekcji zajmiemy się tymi trzema, jak że cudownymi trickami ☺

#### 1.Wyjście z gry i komenda Nil

Komenda nil w **RUBY** jest bardzo ważna, oznacza nic... po prostu nicość... Ale jest to zależne możemy dać coś takiego:

```
$scene = nil
```

Teraz po polsku:

\$(chodzi tu o zmienną, która występuje w całej grze)scene(no to można powiedzieć: ekran, scena) = (no... To jest równa się =) nil (nicość)

A teraz bardziej po normalnemu:

Włącz scene żadną (wiem, że to dziwnie brzmi, ale tak jest ☺ **RUBY** to odczyta jako "zakończ program")

Dobrze wejdźmy do edytora skryptu i wejdźmy w klasę:

```
Scene_gameover
```

Czyli ekran końca gry (tak jak by ktoś nie wiedział). Zjedźmy na sam dół nie licząc end'ów, czyli, do linijki 56.I mamy tam takie coś:

```
$scene = Scene_Title.new
```

Co to oznacza? Scene to ekran. Tile to tytuł. Scene + title = ekran tytułowy ☺  
new, no to nowy ☺

Okej to znaczy, że po naciśnięciu klawisza "ENTER". W RUBY Ta komenda wygląda tak:

```
if Input.trigger?(Input::C)  
*jeżeli wciśnięto przycisk?(Wciśnięto::C) ~by Reptile
```

nie będę tłumaczył co to znaczy, przynajmniej nie teraz... Może na następnych lekcjach...okej skoro chcemy aby nam wyszło z gry to potrzebujemy: No czego potrzebujemy ?Niczego !!! To znaczy nicości... mam na myśli nil'a ☺

To oznacza, że trzeba zamiast Scene\_Title.new wpisać nil ! Powinno to wyglądać tak:  
`$scene = nil`

I teraz możecie sobie przetestować czy wam ten cud techniki działa ☺ To tyle w tym punkcie bierzmy się za następny.

### 2.Wczytanie gry po przegranej

W naszym edytorze skryptu zapewne widzieliście klasę:

`Scene_Load`

Jak by co to oznacza Ekran Wczytania gry.

To, czemu by teraz nie zamienić w naszym Game overze z

`$scene = Scene_Title.new`

na

`$scene = Scene_Load.new`

Czemu zostaje na końcu to "new". Bo jeżeli go nie będzie to nam wyskoczy syntax error...To chyba wystarczające wyjaśnienie... ☺. Okej to na tyle w tym punkcie ☺

Teraz zajmijmy się tym najtrudniejszym... Jeżeli się w czymś pogubicie to możecie mieć duże kłopoty... Jeżeli nie czujecie się jeszcze na siłach to nie próbujcie, jeżeli czegoś nie będziecie rozumieć to jak by co e-mailujcie do mnie (postaram się wam go opisać jak najlepiej...)

### 3.Wybór po Game overze

Myślę, że jest to dość oryginalny i łatwy do zrobienia system po game overze...

Tak, więc załóżmy, że w wyborze ma być takie coś:

Wczytaj grę

Ekran powitalny

Zakończ grę

W najłatwiejszy sposób moglibyśmy podać zamiast:

`$scene = Scene_Title.new`

to

`$scene = Scene_End.new`

Co to za ekran? Jest to ekran, który się wyświetla po naciśnięciu w menu komendy zakończ grę wtedy na czarnym tle pojawia się wybór:

Ekran powitalny

Windows

Anuluj

To prawie to, o co nam chodzi... no właśnie prawie... Jeżeli w klasie Scene\_End zmienimy Anuluj na wczytaj to wyjdzie nam Coś głupiego, ☹ Tak, więc co robić?



Zrobić nową własną klasę!!!

Zróbcie tak:

W lewej kolumnie znajdźcie klasę `Scene_End`, kliknijcie na nią prawym klawiszem (myszy) i kliknijcie: Kopiuj. Dalej zjedźcie do klasy `main` kliknijcie na nią prawym klawiszem (myszy) i naciśnijcie Wklej.

Jak widać pojawiła nam się sklonowana klasa `Scene_End`, W RUBY lepiej aby nie było dwóch takich samych klas, tak więc zmieńcie jej nazwę (znajdziecie zmianę nazwy w lewym dolnym rogu). Nazwijcie ją: `Scene_Nowa` (pamiętajcie o wielkich literach!)

Czemu musi być `scene_coś` tam? Bo to jest ustalenie klasowe ☺. Ale to nie jest aż takie ważne. Teraz zobaczcie w kod, na samej górze mamy takie jakieś bzdetne komentarze, a później widzimy takie coś:

```
class Scene_End
```

Hmm... nasza klasa powinna się nazywać `Scene_Nowa` tak, więc zmieńcie to w kodzie...

Później od liniiki 13 mamy dość znaną rzecz z Titla:

```
s1 = "Ekran powitalny"
s2 = "Windows"
s3 = "Anuluj"
@command_window = Window_Command.new(192, [s1, s2, s3])
@command_window.x = 320 - @command_window.width / 2
@command_window.y = 240 - @command_window.height / 2
```

My nie potrzebujemy "Anuluj" Potrzebujemy "Wczytaj"  
więc zmieńcie to!

Ale na razie, co nam to dało? NIC! Nie nil! Tylko po prostu nic! To znaczy no zmieniliśmy nazwę ☺ Następnie zjedźmy do liniiki 63:

```
when 0 # ?????
  command_to_title
when 1 # ???????
  command_shutdown
when 2 # ???
  command_cancel
```

Mniej więcej tłumaczenie

Jeżeli 0

Komenda do titla

Jeżeli 1

Komenda Wyjście

Jeżeli 2

Komenda Anuluj

To jest tak jakby skrzyżowanie, które prowadzi nas do działania tych poleceń, musimy jeszcze zmienić z `command_cancel` na `command_wczytaj` i wszystko będzie w porządku! Ale...

Zjeżdżając niżej widzimy takie rzeczy w linii 102: `def command_cancel`.

Już `command_cancel` nie mamy tak, więc musimy zmienić na `command_wczytaj` i będzie spoko, ale co to znaczy `def command_cancel`? Oznacza, co się dzieje po naciśnięciu anuluj. Tak jakby przyjechaliśmy z tamtego "skrzyżowania" na tą "ulicę" (tia... trochę dziwnie to brzmi ale mam nadzieję że załapaliście ☺) zobaczmy, co się wtedy dzieje:

```
def command_cancel
# ?? SE ???
$game_system.se_play($data_system.decision_se)
# ???-???????
$scene = Scene_Menu.new(5)
end
```

`def command_cancel`

no to jeżeli komenda anuluj zostanie wciśnięta. Dalej komentarz, w którym widzimy skrót: SE Oznacza to zapewne Sound Effect (Ale w komentarzu) Dalej: `$game_system.se_play($data_system.decision_se)`. Widzimy, że jest to zmienna, która działa w całej grze teraz wyjaśnię wam mniej więcej co to jest: `game_system.se` Czyli można po prostu to nazwać dźwięk w grze dalej `_play` ehem... grać... Później mamy w nawiasie:

`($data_system.decision_se)`

Czyli można to tak przetłumaczyć już Właściwie całość nie tylko to: Odegraj systemowy dźwięk decyzji w grze. Chyba już rozumiecie, o co mi biega ☺

Następnie widzimy coś takiego:

```
$scene = Scene_Menu.new(5)
```

Brzmi znajomo oprócz tej piątki na końcu. Zauważcie, że to przechodzi do menu a nie do wczytania gry tak więc zmienmy tą komendę na:

```
$scene = Scene_Load.new
```

I tą piątkę też usuńcie ☺

Już jesteśmy coraz bliżej celu...Ale teraz trzeba zrobić, aby po game overze pojawiała się nam to pole. Tak, więc wejdźcie w klasę: `Scenene_Gameover`, zjedźcie na sam dół do linijki, w której się znajduje komenda:

```
$scene = Scene_Title.new
```

Zmieńcie ją na naszą nowo utworzoną klasę przypominam. Powinna nazywać się `Scene_Nowa` tak, więc powinno być wpisane takie coś:

```
$scene = Scene_Nowa.new
```

Przetestujcie i co? Działa? TAK! Przynajmniej powinno ☺

Ludzie to była dla mnie wyczerpująca porada tak więc proszę docenieć moją pracę i chociaż looknijcie na to!

Dobra to dziś na tyle (Uzjel spadł z krzesła)

## Ruby, Lekcja 9

### Dodawanie komend w title screen.

No ludzie! Długo na to czekaliście! Chyba widzicie to po tytule ☺ Tak, więc dziś zajmiemy się dodaniem komendy "Samouczek" w titlu, czyli na ekranie Początkowym...

Wejdźmy do edytora skryptu w zakładkę:

Scene\_Title

Zjedźmy, deczko w dół, mam na myśli linijkę 37 i w dół...Widzimy tam takie coś:

```
s1 = "Nowa gra"
s2 = "Wczytaj"
s3 = "Koniec"
```

Żeby wam nie utrudniać pracy komendę samouczek dodamy pod komendą koniec, nie jest to najlepsze miejsce ale może jak będziecie wiedzieć co i jak to możecie sobie pokombinować... Tak, więc czemu by nie dodać pod s3 np. s4? No to do roboty!

```
s1 = "Nowa gra"
s2 = "Wczytaj"
s3 = "Koniec"
s4 = "Samouczek"
```

No tak... to chyba tak powinno wyglądać...Ale kiedy testujemy nic się nie dzieje (!) Zejdźmy linijkę niżej... co widzimy?

```
@command_window = Window_Command.new(192, [s1, s2, s3])
```

A na końcu s1 s2 s3... Dopiszmy w takim razie s4 ☺ Możecie przetestować swoją grę! I co? Jest pod komendą koniec - Samouczek! Jeee! Ale jak klika się na niego na nawet dźwięku z siebie nie wydaje. Czyżby nie żyje? Heh...Tak, więc musimy ten tekścik ożywić!!!

Zjedźmy do linijki 99  
tam widzimy takie coś:

```
when 0 # ??-?-?
  command_new_game
when 1 # ??????-
  command_continue
when 2 # ??????? command_shutdown
```

Hmmm...

```
when 0 # ??-?-?
  command_new_game
```

Odpowiada za nową gre...

dalej

```
when 1 # ??????-  
command_continue
```

Odpowiada za wczytanie gry...

next

```
when 2 # ???????  
command_shutdown
```

Odpowiada za wyjście...

A gdzie nasz samouczek? Trzeba go w takim razie dopisać! when 3  
command\_samouczek A w sumie powinno to wyglądać tak:

```
when 0 # ??-?-?  
command_new_game  
when 1 # ??????-  
command_continue  
when 2 # ???????  
command_shutdown  
when 3  
command_samouczek
```

Teraz testując naszą grę i wchodząc w "Samouczek" Wyskakuje nam syntax error! Do już coś... Nie jest to za dobry znak, ale zawsze coś! Oznacza to, że jesteśmy na dobrej drodze...Zjeżdżając dalej do linijki 113:

```
def command_new_game
```

Tak, aby było najlepiej wam to powiedzieć oznacza to: Jeżeli wybraliście comende new game wtedy: To co jest niżej w kodzie... Chyba rozumiecie ☺W linijce 150 jest komenda wczytaj

A w linijce nr 165 jest zakończenie gry... My musimy dodać, co się dzieje po wciśnięciu komendy "Samouczek"

Zjedźmy do linijki 175... Jak by co to to co tam jest wygląda tak:

```
#-----  
# ? ??????  
#-----
```

taa.. Po prostu dla ozdoby ☺  
Pod tym dajemy takie coś:

```
def command_samouczek
```

i teraz.. Nie będę was męczył, co dalej trzeba wpisywać... Po prostu trochę pomyślimy... Samouczek... Czyli nauka gry... Tak... Teoretycznie powinno się zaczynać czysto... Tak jakby od początku... a powyżej mamy kodzik gry od nowa... czyli wniosek z tego że trzeba skopiować całe `def command_new_game` i wkleić pod `def command_samouczek`, później dla ładności oddzielmy sobie paskiem:

#-----

A oto jak powinna wyglądać nasza praca przynajmniej narazie:

```
def command_samouczek
# ?? SE ???
$game_system.se_play($data_system.decision_se)
# BGM ???
Audio.bgm_stop
# ??????????-?????????
Graphics.frame_count = 0
# ???-?????????
$game_temp = Game_Temp.new
$game_system = Game_System.new
$game_switches = Game_Switches.new
$game_variables = Game_Variables.new
$game_self_switches = Game_SelfSwitches.new
$game_screen = Game_Screen.new
$game_actors = Game_Actors.new
$game_party = Game_Party.new
$game_troop = Game_Troop.new
$game_map = Game_Map.new
$game_player = Game_Player.new
# ???-?????????
$game_party.setup_starting_members
# ??????????????
$game_map.setup($data_system.start_map_id)
# ???-?????????
$game_player.moveto($data_system.start_x, $data_system.start_y)
# ???-?????????
$game_player.refresh
# ???????????? BGM ? BGS ??????????
$game_map.autoplay
# ?????? (?????????)
$game_map.update
# ????????????
$scene = Scene_Map.new
end
#-----
```

Teraz przetestujcie grę i wejdźcie do "Samouczka" I co się stało? Rozpoczęliśmy nową grę! Ale jeżeli chcemy wystartować na innej mapie i na innym położeniu? Widzimy takie coś:

```
$game_player.moveto($data_system.start_x, $data_system.start_y)
```



Na początku jakaś zmienna, która odpowiada jakoś mniej więcej tak: Gracz idzie do: i za zmiennymi z "data" x a później y czemu by po x nie dać znaku " = " i dalej współrzędna x ? A po y tak samo? No to dawać! ☺

```
$game_player.moveto($data_system.start_x = 12,  
$data_system.start_y = 21)
```

To wyżej ^^ przykład...

I już na gracza startuje tam gdzie chce na mapie... Ale teraz jak wybrać mapę?

```
$game_map.setup($data_system.start_map_id)
```

Widzimy map id... Dajemy " = " i numer mapy ☺

Działa? Jasne!!!

Jeżeli nie to znaczy, że źle przeczytaliście tą poradę.. i musicie ją przeczytać ponownie ☺ Albo wiecie, co? Zrobię wam przysługę !!! Oto jak powinna wyglądać zakładka Scene\_Title:

```
#=====
#  Scene_Title
#-----#
????????????????
#=====

class Scene_Title
#-----# ?
?????
#-----def
main
# ????????
if $BTEST
  battle_test
  return
end
# ?-?-?-?-?
$data_actors = load_data("Data/Actors.rxdata")
$data_classes = load_data("Data/Classes.rxdata")
$data_skills = load_data("Data/Skills.rxdata")
$data_items = load_data("Data/Items.rxdata")
$data_weapons = load_data("Data/Weapons.rxdata")
$data_armors = load_data("Data/Armors.rxdata")
$data_enemies = load_data("Data/Enemies.rxdata")
$data_troops = load_data("Data/Troops.rxdata")
$data_states = load_data("Data/States.rxdata")
$data_animations = load_data("Data/Animations.rxdata")
$data_tilesets = load_data("Data/Tilesets.rxdata")
$data_common_events = load_data("Data/CommonEvents.rxdata")
$data_system = load_data("Data/System.rxdata")
```

```
# ??????????????
$game_system = Game_System.new
# ??????????????
@sprite = Sprite.new
@sprite.bitmap = RPG::Cache.title($data_system.title_name)
# ??????????????
s1 = "Nowa gra"
s2 = "Wczytaj"
s3 = "Koniec"
s4 = "Samouczek"
@command_window = Window_Command.new(192, [s1, s2, s3, s4])
@command_window.back_opacity = 160
@command_window.x = 320 - @command_window.width / 2
@command_window.y = 288
# ??????-????
# ?-????????????????????????????
# ??? @continue_enabled ? true???? false ???
@continue_enabled = false
for i in 0..3
  if FileTest.exist?("Save#{i+1}.sav")
    @continue_enabled = true
  end
end
# ??????-?????????-?????????-?????
# ??????????????-?????-?????
if @continue_enabled
  @command_window.index = 1
else
  @command_window.disable_item(1)
end
# ??? BGM ???
$game_system.bgm_play($data_system.title_bgm)
# ME?BGS ??????
Audio.me_stop
Audio.bgs_stop
# ??????????
Graphics.transition
# ???-?
loop do
  # ?-?????
  Graphics.update
  # ??????
  Input.update
  # ??-???
  update
  # ?????????????-????
  if $scene != self
    break
  end
end
end
```

```
# ??????????
Graphics.freeze
# ??????????????
@command_window.dispose
# ??????????????
@sprite.bitmap.dispose
@sprite.dispose
end
#-----# ?
??-??
#-----
def update
# ??????????????
@command_window.update
# C ????????????
if Input.trigger?(Input::C)
# ????????????-????????
case @command_window.index
when 0 # ??-?-?
command_new_game
when 1 # ??????-
command_continue
when 2 # ???????
command_shutdown
when 3
command_samouczek
end
end
end
#-----# ?
???? : ??-?-?
#-----def
command_new_game
# ?? SE ???
$game_system.se_play($data_system.decision_se)
# BGM ???
Audio.bgm_stop
# ????????????-????????????
Graphics.frame_count = 0
# ???-????????????
$game_temp = Game_Temp.new
$game_system = Game_System.new
$game_switches = Game_Switches.new
$game_variables = Game_Variables.new
$game_self_switches = Game_SelfSwitches.new
$game_screen = Game_Screen.new
$game_actors = Game_Actors.new
$game_party = Game_Party.new
$game_troop = Game_Troop.new
$game_map = Game_Map.new
```

```
$game_player = Game_Player.new
# ???-??????????
$game_party.setup_starting_members
# ???????????????
$game_map.setup($data_system.start_map_id)
# ???-??????????
$game_player.moveto($data_system.start_x, $data_system.start_y)
# ???-??????????
$game_player.refresh
# ????????????? BGM ? BGS ??????????
$game_map.autoplay
# ?????? (?????????)
$game_map.update
# ?????????????
$scene = Scene_Map.new
end
#-----# ?
???? : ??????-
#-----def
command_continue
# ??????-??????
unless @continue_enabled
# ??- SE ???
$game_system.se_play($data_system.buzzer_se)
return
end
# ?? SE ???
$game_system.se_play($data_system.decision_se)
# ?-?????????
$scene = Scene_Load.new
end
#-----# ?
???? : ????????
#-----
def command_shutdown
# ?? SE ???
$game_system.se_play($data_system.decision_se)
# BGM?BGS?ME ??-?????
Audio.bgm_fade(800)
Audio.bgs_fade(800)
Audio.me_fade(800)
# ????????
$scene = nil
end
#-----
# ? ??????
#-----
def command_samouczek
# ?? SE ???
$game_system.se_play($data_system.decision_se)
```

```
# BGM ???
Audio.bgm_stop
# ????????????-???????????
Graphics.frame_count = 0
# ???-???????????
$game_temp = Game_Temp.new
$game_system = Game_System.new
$game_switches = Game_Switches.new
$game_variables = Game_Variables.new
$game_self_switches = Game_SelfSwitches.new
$game_screen = Game_Screen.new
$game_actors = Game_Actors.new
$game_party = Game_Party.new
$game_troop = Game_Troop.new
$game_map = Game_Map.new
$game_player = Game_Player.new
# ???-???????????
$game_party.setup_starting_members
# ????????????????
$game_map.setup($data_system.start_map_id = 1)
# ???-???????????
$game_player.moveto($data_system.start_x = 13,
$game_player.start_y = 21)
# ???-???????????
$game_player.refresh
# ????????????? BGM ? BGS ????????????
$game_map.autoplay
# ?????? (?????????)
$game_map.update
# ????????????
$scene = Scene_Map.new
end
#-----
def battle_test
# ?-??-? (??????) ??-?
$data_actors = load_data("Data/BT_Actors.rxdata")
$data_classes = load_data("Data/BT_Classes.rxdata")
$data_skills = load_data("Data/BT_Skills.rxdata")
$data_items = load_data("Data/BT_Items.rxdata")
$data_weapons = load_data("Data/BT_Weapons.rxdata")
$data_armors = load_data("Data/BT_Armors.rxdata")
$data_enemies = load_data("Data/BT_Enemies.rxdata")
$data_troops = load_data("Data/BT_Troops.rxdata")
$data_states = load_data("Data/BT_States.rxdata")
$data_animations = load_data("Data/BT_Animations.rxdata")
$data_tilesets = load_data("Data/BT_Tilesets.rxdata")
$data_common_events = load_data("Data/BT_CommonEvents.rxdata")
$data_system = load_data("Data/BT_System.rxdata")
# ????????????-???????????
Graphics.frame_count = 0
```

```
# ???-??????????
$game_temp = Game_Temp.new
$game_system = Game_System.new
$game_switches = Game_Switches.new
$game_variables = Game_Variables.new
$game_self_switches = Game_SelfSwitches.new
$game_screen = Game_Screen.new
$game_actors = Game_Actors.new
$game_party = Game_Party.new
$game_troop = Game_Troop.new
$game_map = Game_Map.new
$game_player = Game_Player.new
# ???????-????????
$game_party.setup_battle_test_members
# ??-? ID????????????????
$game_temp.battle_troop_id = $data_system.test_troop_id
$game_temp.battle_can_escape = true
$game_map.battleback_name = $data_system.battleback_name
# ????? SE ???
$game_system.se_play($data_system.battle_start_se)
# ??? BGM ???
$game_system.bgm_play($game_system.battle_bgm)
# ?????????
$scene = Scene_Battle.new
end
end
```

Heh... trochę tego jest ☺ Dziś to na tyle ludziska...To była dłuuuuuga porada i **Uzjel** musi odpocząć ☺



## Ruby, Lekcja 10

### Opis zagadnień Window Base.

Witam was po naprawdę długiej przerwie!

Wiele osób prosiło mnie abym kontynuował lekcje jakie pisałem rok temu w [RUBY](#) (Kurcze to już rok ?!) tak więc postanowiłem napisać kolejny cykl lekcji. Tym razem lekcje będą bardziej rozbudowane i dokładniej opisane, zdarzą się również lekcje teoretyczne jak np.: Jak działa(...) ? Zapraszam do czytania !

Lekcja 10 - Windows\_base itp. (nie chodzi o WinXP ☺ )

Na początku porady, chciałbym wspomnieć że będzie to lekcja bardziej teoretyczna niż praktyczna, więc proszę o wyrozumiałość i dokładne czytanie, gdyż ta lekcja może się przydać w przyszłości...

Wejdźmy sobie do Edytora Skryptu i otwórzmy `Windows_base`

Pojawił nam się stosunkowo duży kod, aż na 321 liniijek, ale to nas chyba nie zniechęci ☺ Na początku mamy definicje klasy i... coś takiego:

```
def initialize(x, y, width, height)
  super()
  @window_skin_name = $game_system.window_skin_name
  self.window_skin = RPG::Cache.window_skin(@window_skin_name)
  self.x = x
  self.y = y
  self.width = width
  self.height = height
  self.z = 100
end
```

Definiujemy tutaj nową... hmm... można to nazwać nową komendę. Tak więc tworzymy ją z czterema argumentami (x,y, width, height) chyba wiadomo o co chodzi? Następnie każemy odnaleźć window\_skin.. Mało ważne... usunięcie tych dwóch liniijek daje ciekawy efekt... (na własne ryzyko ☺ ) Dalej są podawane zmienne do nazw funkcji (self oznacza swój ) można to przetłumaczyć w ten sposób:

```
Swój.x = x
Swój.y = y
Swoja.wysokość = wysokość
Swoja.szerokość = szerokość
Swój.z = z
Koniec
```

Mam nadzieję że rozumiecie, jak nie to w dalszej części powinno wam się rozjaśnić... Teraz pokaże wam do czego nasza komenda została użyta, najlepszym przykładem na

to jest kod: `Window_Steps` przenieśmy się do niego i popatrzmy na linijkę 12 tuż po klasie i inicjalizacji.

```
super(0, 0, 160, 96)
```

Ale co to znaczy ? Mamy tu funkcję "super" z 4 argumentami... Jeżeli ktoś z was jest domyślny (nie chodzi o tryb ;) ) to zauważy podobieństwo z `def initialize(x, y, width, height)`. Otóż to, pierwszy argument funkcji (0). To właśnie pozycja X ! Można się domyślić że następna to Y a pozostałe to pozostałe.

Spróbujmy pokombinować... zmieńcie 160 na 60 ☺ Odpalcie grę i wejdźcie do Menu gry... Mam nadzieję że widać efekt naszej jakże ciężkiej pracy ☺ Dobra, koniec zabawy, przywróćcie to z powrotem i bierzmy się dalej do roboty! Następnie mamy ładowanie Bitmapy i czcionki:

```
self.contents = Bitmap.new(width - 32, height - 32)
self.contents.font.name = $defaultfonttype
#"Number of Steps" window font
self.contents.font.size = $defaultfontsize
```

1. To ładowanie bitmapy
2. To wczytywanie domyślnej czcionki (można zmienić w Main o tym lekcja już była)
3. To wczytywanie zmiennej domyślnego rozmiaru czcionki ( o tym też już było )

Jasne ? Ok. to też nie ważne... Dalej po "endach" mamy coś ciekawego

```
def refresh
self.contents.clear
self.contents.font.color = system_color
self.contents.draw_text(4, 0, 120, 32, "Liczba kroków")
self.contents.font.color = normal_color
self.contents.draw_text(4, 32, 120, 32, $game_party.steps.to_s, 2)
end
end
```

1. `def refresh` oznacza tutaj odświeżanie, jesteśmy w oknie pokazującym liczbę kroków bohatera, zmienna z krokami ciągle się zmienia więc trzeba ją praktycznie ciągle odświeżać...
2. `clear` to czyszczenie aby nie było bałaganu i nie wywaliło nam zmiennej ☺
3. `font.color = system_color` - tutaj ustawienie koloru dalszego tekstu na domyślny, systemowy
4. `draw_text` to rysowanie wybranego tekstu, lub zmiennej (Napiszę o tym inną poradę bo tym stwierdzeniem będziemy się dłużej zajmować)
5. znowu `font.ccolor` tylko że tym razem kolor nie systemowy lecz na standardowy biały (domyślnie)
6. i znowu rysowanie tym razem zmiennej

## RPG MAKER XP – kurs do programu

---

W efekcie po przetłumaczeniu całej klasy `Window_steps` powinniśmy mniej więcej wiedzieć dlaczego to wygląda tak a nie inaczej, jak nie... to czytać jeszcze raz ☺

A teraz w przyspieszeniu reszta o klasie `Window_base`:

1. Zaczynając od linii 39 - lekcja o tym już była, są to kolory w wiadomościach oraz Menu
2. linijka 94 - znowu pobieranie `window_skin`'a
3. 108 - rysowanie grafiki postaci
4. 121 - rysowanie imienia postaci
5. 131 - rysowanie klasy postaci
6. 141 - rysowanie poziomu postaci
7. 153 - rysowanie stanu postaci ( 175 - można zmienić z `Normal` na `Normalny` aby było po polsku)
8. 202 - rysowanie `exp`'a postaci oraz wymaganego do następnego poziomu
9. 217 - rysowanie HP oraz maksymalnej ilości HP ( 231 - `actor.hp <= actor.maxhp / 4 ? crisis_color : normal_color` czyli: Jeżeli HP mniejsze bądź równe ilorazu z 4 wtedy kolor = kolor krytyczny, jeszcze inaczej (po polsku ☺ ) Jeżeli HP poniżej 25% wtedy jest na czerwono ☺ )
10. 247 - dokładnie to samo co wyżej tylko że z SP
11. 277 - pobieranie statusu
12. 312 - pobieranie ikonki i nazwy przedmiotu

Wszystko tak szybko przeleciałem ( uch... ) ale mam nadzieję że wszystko jest zrozumiałe ☺

Na dzisiaj to już koniec

### Ruby, Lekcja 11

#### Ukrywanie stopera.

Dziś aby odpocząć od teorii napisałem krótką lekcję która powinna was bardziej zbliżyć do wyglądu z RM 2k(3) może według was to co wam pokaże to nie dużo ale myślę że jednak się to może spodobać. Opiszę również mały trik który się przyda osobom używającym w swojej grze stopera, np. w systemie dzień i noc.

Zacznę od tego drugiego.

Czy nie denerwuje was fakt że w RM XP nie da się ukryć stopera? Oczywiście można to zrobić ale trzeba pogrzebać w RUBY, no i tu nie każdy wie jak. Ja się postaram to wam przybliżyć.

Wejść w Edytor skryptów i wejść w zakładkę Sprite\_Timer tam dojdź do linijki 17:

```
self.x = 640 - self.bitmap.width
```

Nie jest ważne co to znaczy, liczy się efekt zamiast 640 wpisz np 6400 i BUM nie ma stopera ☺ Mam nadzieje że chociaż trochę się to wam do czegoś przyda ☺

Teraz punkt pierwszy.

Niektórym przeszkadza mała ilość miejsca w wiadomościach, postaramy się to zmienić Wejdźmy w kod: Window\_Message i do linijki 12 mamy tu kolejny "super":

```
super(80, 304, 480, 160)
```

Działa dokładnie tak samo jak ten w pierwszej poradzie bo jest to ta sama funkcja... Aby okno wiadomości było większe i mieściło się nim więcej tekstu musicie podać takie wartości

```
super(0, 303, 640, 177)
```

I wszystko powinno wyglądać fajnie ☺ Oczywiście nie da się ominąć małej ilości miejsca w samym programie, ale zawsze coś..

Krótko, ale pomocnie (tak mi się wydaje)



## DODATEK

### Proces tworzenia programu – wersje RPG Makera XP

Uważam, że to dobry rozdział, by opisać małe co nie co o polskich wersjach RPG Makera XP, które powstały. Zaczniemy może od bardzo ważnej kwestii, dlaczego są problemy z polską wersją RPG Makera, dlaczego jest skopana, coś tam w niej nie działa, coś się nie uruchamia itp. itd...

Prosta sprawa, polska wersja programu RPG Maker XP bazuje na wersji **1.00**, oraz skrypty wykorzystują bibliotekę **RGSS100J.dll**. Tutaj zadbałem jedynie o jakieś tłumaczenie, aby w miarę było poprawne (i cały czas nad nim pracuję). Oczywiście jak grzyby po deszczu, zaraz pojawiły się kolejne wersje programu 1.01, 1.02, kolejne biblioteczki RGSS, 101J 102J 102E... Trzeba przyznać, że nazbierało się tego dosyć dużo. Tłumaczenie nie miało sensu, skoro co sekunde pojawiają się nowe wersje, wprowadzając jakieś minimalne (niezauważalne, chociażby dla mnie) poprawki.

Powszechnie ustabilizowała się wersja 1.02, która rozwiązała problem uruchomienia programu na innych systemach operacyjnych jak Windows Vista/7, w wersji 32 jak i 64 bitach. Nic się nie zamyka, działa jak należy, a większość skryptów zostało napisane właśnie pod tą wersję, korzystając z biblioteczki 102E.

Czy w przyszłości ukaże się jakaś nowa wersja RPG Makera XP? Jak najbardziej ☺  
Aktualnie już są prace nad nową wersją programu, sobie skorzystam z okazji i tutaj napiszę co w nowej wersji:

- **wersja programu** (prawdopodobnie) 1.03 (z tego co wiadomo, wersja Value posiada 1.04, ale niczym się nie różni, prócz jednego wyłączonego okna ☺)
- **biblioteczki**: głównie opierać się będzie o **RGSS104E** albo **RGSS104J**, ale oczywiście inne dostępne biblioteczki też dorzucimy do instalacji.
- **nowe tłumaczenie**; bardziej będzie zbliżone do tych nowszych RPG Makerów, staram się zrobić, aby wszystkie miały jednolite tłumaczenie, w miarę możliwości.
- **nowa baza danych**; tak jak wyżej.
- **plik pomocy**; z pewnością bardziej szczegółowy plik pomocy, powiem, że pełny plik pomocy zawierający szczegółowe wyjaśnienia co do programu RPG Maker, jak i samego języka Ruby.
- **Nowa gra demonstracyjna?** Nie, raczej nie ☺
- **od razu nowe skrypty i materiały graficzne?** Pewnie z tej opcji też zrezygnuję, gdyż (zgodnie z życzeniem) chce oddać program w nienaruszonym stanie, jak najbardziej zbliżonego do pierwotnej wersji.

### Proces powstawania polskich wersji

Ważna uwaga, zauważcie, że jeżeli pojawia się na Twierdzy jakieś poprawki odnośnie RPG Makera, nigdy nie podajemy czy to jest wersja A, B, C, wydanie 10, alpha, beta, krojone. Nie. Po prostu jest RPG Maker i już. Dlatego teraz po raz pierwszy posłuże się właśnie tymi „wydaniami”, które ukazały się na Twierdzy.

### **RPG Maker XP, wersja: 1.00, wydanie I**

Było dość ubogie, na szybko robione, aby ludziom dać narzędzie do pracy. W jak najszybszym czasie. Nie kompletne było tłumaczenie programu (pare poleceń), nie pamiętam co do bazy danych czy było tam tłumaczenie. Na bank nie było pliku pomocy, ani gry demonstracyjnej, tylko taka o jedna mapka, z jednym zdarzeniem o nazwie **Artdico** (pozdrowienia dla redaktora ☺) oraz przełącznik **Artdico: Powitanie** co zostało w zasadzie do dzisiejszej wersji. Tutaj instalacja była podzielona na dwie instalacje: Program oraz RGSSRTP, co wielu osobom stwarzało problemy.

### **RPG Maker, wersja: 1.00, wydanie II**

Poprawione tłumaczenie, poprawione logo (z takim lasem we tle), ikona programu – „smok na zielonym kwadraciku” (podstawowa ikonka programu przemalowana na zielony kolor, co zainspirowało do stworzenia pewnego forum ☺). Tłumaczenie już było kompletne; wszystkie polecenia przetłumaczone, gra demonstracyjna Green Levithan XP, nie jestem w stanie sobie przypomnieć czy instalacja była już scalona (czy była jedna instalacja programu). Nowością co zastosowałem w tym programie było „grupowanie poleceń zdarzeń”, czyli coś co teraz występuje w wersjach programu VX oraz VX Ace. Była grupa zdarzeń nazwana np. Ekran, i w niej znajdowały się polecenia: ściemnij, wstrząśnij, wyczyść, ukarż itp., ludziom to o dziwo przeszkadzało, co więc w kolejnej wersji tłumaczenia po prostu „zniknęło”, by nie przeszkadzało.

### **RPG Maker, wersja: 1.00, wydanie III „Panterka”**

W logu widnieje „Pantera”, jeden plik instalacyjny (program i rgssrtp zostało scalone, i tak jest po dzień dzisiejszy). Gra demonstracyjna: Green Levithan XP. Do programu także dodano plik pomocy. Oczywiście nie jest on kompletny, wiele innych rzeczy należałoby zrobić, ale można powiedzieć, że podstawy były. Większość poleceń ładnie opisanych. Po opanowaniu takiego materiału, można było spokojnie stworzyć sensowny projekt. Poprawa tłumaczenia.

### **RPG Maker, wersja: 1.00, wydanie III „Irbis”**

Specjalna nakładka, która głównie miała nieco inaczej poustawiane okienka (przystosowane dla mańkutów), pogrupowane polecenia (coś jak w wydaniu II). Była taki eksperymentem, co i jak poprawiać. Jedna z wersji była dostosowana do pierwszych netbooków, by aplikacja mogła zostać uruchomiona na niższej rozdzielczości. Były wielkie plany odnośnie tej wersji, jednak jakoś one „ucichły” i tak jakoś poszły być może w zapomnienie.

### **RPG Maker, wersja ??? wydanie: kolejne**

To co nam przyniesie przyszłość, to się okaże, mam nadzieję, że to będzie jednak coś dobrego i wyjątkowego, a na to się jak najbardziej zapowiada, niestety dobre rzeczy szybko nie powstają i tutaj pomoc może jedynie czas. Zatem cierpliwości ☺





### DODATEK

#### Najczęściej „dziwaczne” problemy spotykane podczas pracy z programem.

Gra ukazuje się w okienku, co zrobić aby była na pełnym ekranie?

Nie wiadomo dlaczego w nowszych wersjach programu, gry zaczynają się w okienku. Przejście do gry na pełnym ekranie: naciśnij Alt + Enter

Bohater nie może chodzić po mapie! Ustawione mam "O" i nie może chodzić (tileset mój, albo z internetu).

Na tym elemencie nie ma O tylko jest X. Na "gumkę" w programie jest przeznaczone jedno stałe pole, jeżeli został użyty inny "przezroczysty" kolor jako gumka, no to właśnie możesz otrzymać taki efekt. Najlepsze rozwiązanie aby tileset zedytować, nałożyć go na jakąś paletę składającą się z "kwadracików" a następnie elementy, które powinny być przezroczyste, nadać im jednakowy kolor, a pełne kwadraty - zostawić i nie ruszać.

Program mi działa, ale nie mogę uruchomić gry, wyskakuje błąd "RGSS Player przestaje odpowiadać"

W starych wersjach programu RPGXP (1.00) niestety jest tego typu błąd. Aplikacje nie radzą sobie z nowszymi systemami (od wersji windows vista w górę). Nie mam pojęcia czy na każdym systemie się wysypuje, czasami u niektórych działa, czasami nie. W większości przypadkach rozkładają się aplikacje przy 64bitowych wersjach systemu. Rozwiązanie: zmienić wersję aplikacji (patrz niżej).

**RGSS Player, a stara wersja RPGXP.**

Jeżeli z jakiejś przyczyny używasz starszej wersji programu RPGXP i nie chcesz się przerzucić na nowszą, to jedynym rozwiązaniem będzie po prostu mieć jakieś pliki "zapasowe" aplikacji: game.exe, game.ini, rgss-x.dll (tutaj rgss102e.dll lub rgss102j.dll). Edytujesz projekt, a gdy chcesz go przetestować to musisz najpierw:

- \* zapisać projekt, zamknąć program
- \* przekopiować działające game.exe i wgrać do swojego projektu
- \* game.ini otworzyć za pomocą notatnika i w jednej z linii zmienić rgss100j.dll na rgss102.dll
- \* zapisać i uruchomić

Niestety, zaraz tylko jak otworzysz projekt w programie coś zmienisz i zapiszesz, to musisz ponownie powtórzyć tą procedurę z kopiowaniem poprawnego game.exe, wpisywaniem game.ini itp.

Błąd programu, nie mogę uruchomić projektu: syntax error, jakiś tam inny error, którego nawet się nie da przeczytać, jakieś @ albo \$ stringi i inne tego typu znaki.

**Nie zrozumiały dla mnie jest komunikat.**

Pewnie do projektu zostało dodane pełno skryptów ruby. Niestety takie są uroki bezmyślnego kopiuj-wklej. Skrypty się ze sobą pogryzły i wyskakuje błąd. Pewnie ci

przyjdzie do

głowy czy moglibyśmy temu jakoś zaradzić? Może i tak, ale nie prosz nawet abyśmy analizowali twój projekt, wszystkie skrypty jakie zostały użyte i główkowali się gdzie jest błąd.

**Błąd programu: Brak pliku: <nazwa np.antek>, o co chodzi?**

W projekcie został wykorzystany plik o jakiejś nazwie (tutaj antek). Niestety tutaj nie pisze jaki to jest plik czy grafika, czy muzyka. Jak grafika to czy to był system, czy charset, czy battlers. Niestety zgaduj zgadula co to mogło by być. Należy po prostu dograć plik (wrzucić go do odpowiedniego folderu projektu). Podpowiedź: zwróć uwagę w jakim momencie wyskoczył błąd i jak nazywa się plik. Tutaj z przykładu antek intuicyjnie by chodziło o jakiś charset lub battlers. Robimy charseta, nazywamy antek i wrzucamy do projektu. Odpalamy grę i może się udało problem obejść, jak nie - to nie zgadliśmy i musimy kombinować dalej.

**Błąd programu: "Musisz mieć minimalnie 1024X768 rozdzielczość aby włączyć ten program".**

Tak jak pisze, należy ustawić ekran na rozdzielczość 1024x768, inaczej program się nie uruchomi.

**Błąd programu: "RGSS-RTP nie jest zainstalowane".**

Coś się sypnęło z podstawową bazą rtp. Należy ją ponownie zainstalować.

**W internecie można znaleźć pełno fajnych grafik, ale jak je wrzuce do projektu, to podczas gry mają takie dziwne obramowanie wokół postaci, jak się tego pozbyć?**

Należy importować grafikę do projektu. Patrz na pasku głównym programu: Narzędzia >> Zarządzanie grafiką. Masz okienko z dwiema kolumnami, po lewej stronie są foldery, po prawej pliki, no i jakieś przyciski: Importuj, Eksportuj... Pytanie jest następujące: co chcemy nowego do projektu wgrać? Załóżmy, że to ma być battlers, zatem klikamy folder Battlers (w lewej części okna), a następnie przycisk Importuj. W nowym oknie, musimy wskazać grafikę jaką chcemy dodać do projektu (tutaj tego battlersa, z którego chcemy się pozbyć tła), zaznaczamy plik, otwórz. Kolejne okno prosi o zaznaczenie przezroczystego koloru (zaznaczamy za pomocą myszki, klikamy najpierw lewym klawiszem myszki, potem prawym). OK, i to tyle. Problem z głowy.