

Das Kristallrätzel- Tutorial

(Version 1.0 – 12.05.2018)

für

RPG Maker MV & RPG Maker VX Ace

Für kommerzielle und nicht-kommerzielle
Verwendung im RPG Maker.

Jedoch bitte ich um Credits inkl. Webseitenlink:

Credits:

Game Alchemists
<http://gamealchemists.com>

Dieses Tutorial darf weitergegeben und vervielfältigt werden.
Eine Editierung oder Ausgabe ohne Credits bzw.
Änderung des Urhebernamentens ist nicht gestattet.



COPYRIGHT BY GAME ALCHEMISTS

Vorwort

Das Tutorial ist für den *RPG Maker VX Ace* geschrieben, kann aber ohne Probleme für den *RPG Maker MV* adaptiert werden.

Weitere Tutorials und Fragen?

Habt ihr Interesse an weiteren Tutorials, werdet ihr hier sicher fündig: **<http://gamealchemists.com>**

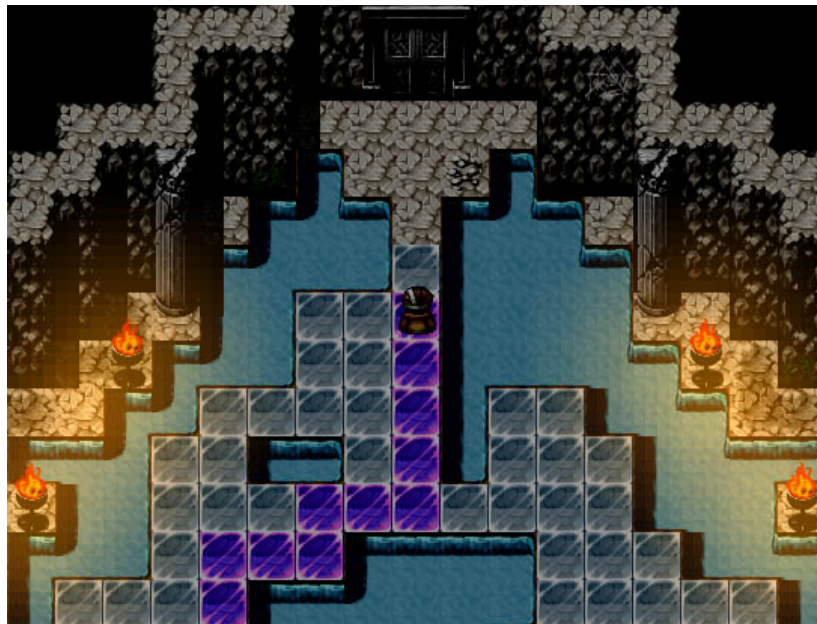
Habt ihr Fragen zum Tutorial? Dann meldet euch einfach im Forum: **<http://gamealchemists.com/forum>**

Ihr habt Ideen zu Minispielen und wisst nicht, wie ihr sie umsetzen sollt oder sucht ein exclusives Minispiel? Dann schreibt mir einfach eine E-Mail: **<http://gamealchemists.com/kontakt/>**

Einleitung



Wo ist Laurenz nur wieder gelandet?
Schon wieder eine verschlossene Tür und dann diese merkwürdigen Kacheln!
Was nun?
Betreten wir doch die Kacheln einfach einmal und ... oho, sie färben sich!



Um was geht es in diesem Tutorial?

In diesem Tutorial befassen wir uns mit einer Art Labyrinth-Rätsel. Wir haben eine Fläche von Kristallkacheln. Berührt man diese, werden sie lila. Berührt man sie ein zweites Mal, gehen sie in ihren Ausgangszustand zurück. Das Ziel ist es, herauszufinden, welchen Weg man nehmen muss, um alle Kacheln umzufärben.

Wir benötigen

1. Gute Laune
2. Sehr viele Events

Schwierigkeitsgrad: ★☆☆☆☆

Die Kacheln

Kommen wir zum ersten Punkt des Tutorials – die Kacheln. Als Bodenfliesen nehmen wir die schicken Glaskacheln im Verlies, Tile Set A. Da wir Tile Set A jedoch nicht als Grafikevent ins Spiel bringen können, müssen wir entweder die Kacheln in Tileset B, C, D oder E einbringen und da in der Begehrbarkeit ein „O“ eintragen und dies so als Grafikevent nutzen. Oder wir sind ganz faul und nutzen die vorgefertigte Grafik und stellen später im Event einfach auf „Unter Spielerebene“ ein. Beide Pfade wären richtig.

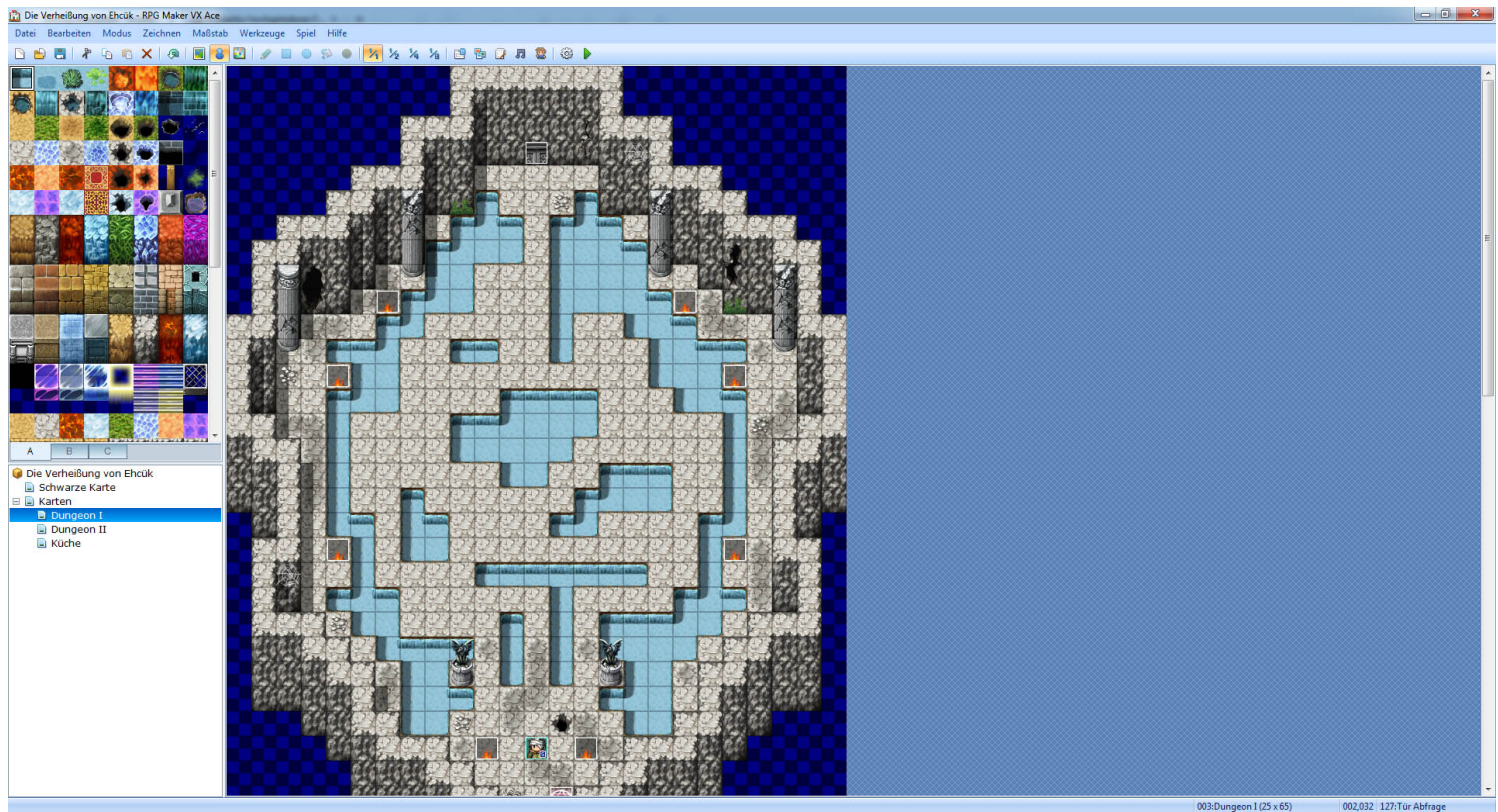


⚠ Anmerkung: Die Grafik liegt im Zip-Paket dieses Tutorials bei, ihr könnt sie frei nutzen, so fern ihr den *RPG Maker VX Ace* besitzt. Solltet ihr mit dem *RPG Maker MV* arbeiten, müsst ihr die Grafik in der Größe anpassen.

➡ Diese Grafikdatei müsst ihr einbinden unter: \ **Name eures Projekts**\Graphics\Charakters

➡ Der Name der Datei muss heißen: **!Platten.png**

Fertig? Dann geht es sofort weiter. Hier sehr ihr erst einmal den Grundaufbau meiner Map. Auf den Stegen werden wir dann unsere Kacheln verteilen.



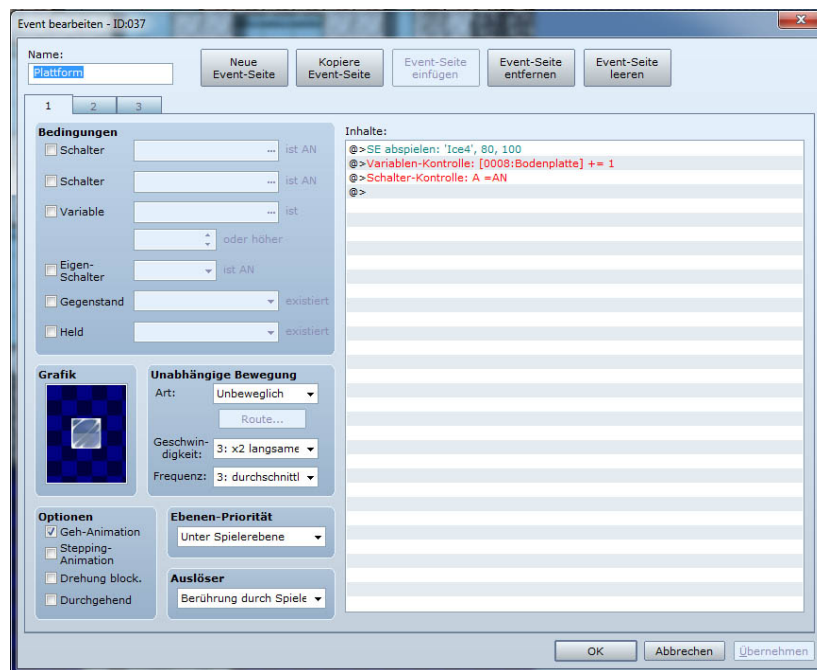
Erstellen wir uns also ein neues Event mit dem Namen „**Plattform**“ und nehmen folgende Einstellungen vor:

- ➡ Ebenen-Priorität: **Unter Spielerebene**
- ➡ Auslöser: **Berührung durch Spieler**
- ➡ Als Grafik nehmen wir die durchsichtige Kristallkachel aus der Grafik, die ihr gerade eingebaut habt.

Das war es schon auf dieser Seite. Widmen wir uns dem Inhalt:

- ➡ Für Detailverliebte: erst einmal ein Musikeffekt, wenn man auf die Platte tritt – ich nutze dazu den SE „**Ice 4**“.
- ➡ Danach wird eine Variable namens „**Bodenplatte**“ um **1** erhöht (wir addieren).
- ➡ Als letztes Eigenschalter A = **AN**

Die Variable benötigen wir zur Lösungsabfrage. Jede Bodenplatte bzw. Kristallplatte erhöht den Wert um 1. Sind alle Platten aktiv, ist deren Summe die Bedingung zum Auslösen des Events, was uns die Tür öffnet und das Rätsel beendet.



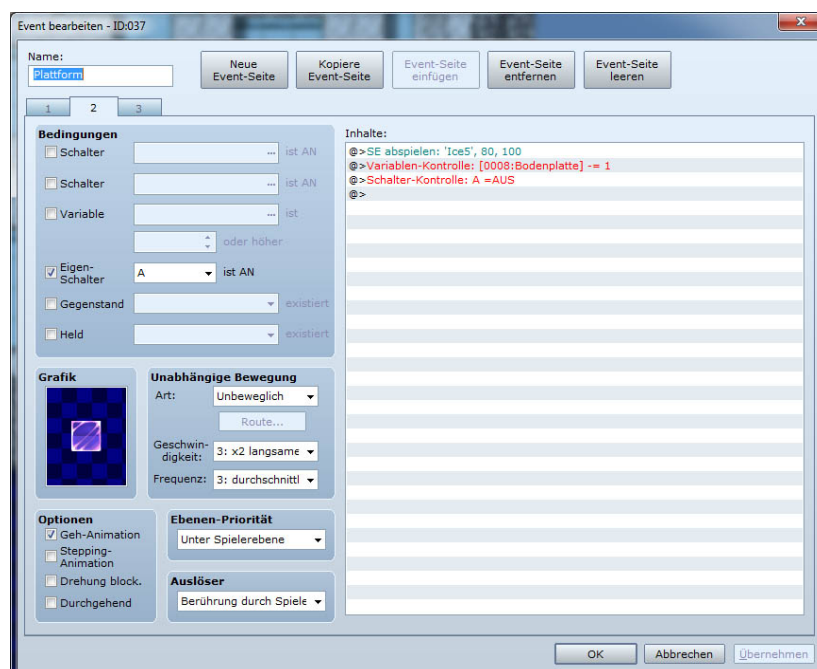
Kommen wir zur zweiten Reiterseite. Betritt der Spieler noch einmal die Kachel, wird die Variable wieder um 1 subtrahiert und Eigenschalter A wieder ausgeschaltet. Der Spieler kommt also zum Reiter 1 zurück.

Auf Reiterseite 2 ändern wir folgendes:

➡ Als Grafik nehmen wir die lila Kristallkachel aus der Grafik, die ihr gerade eingebaut habt.

Beim Inhalt:

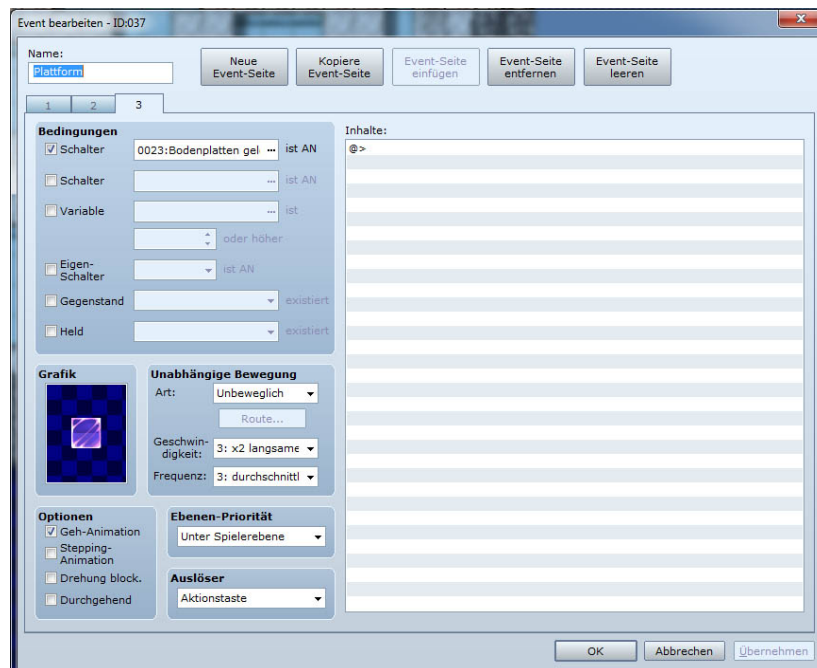
- ➡ Der Musikeffekt wird geändert auf den SE „Ice 5“.
- ➡ Danach wird die Variable „**Bodenplatte**“ um 1 verringert (wir subtrahieren).
- ➡ Als letztes Eigenschalter A = AUS



Wenn das Rätsel gelöst ist, sollen die lila Kacheln bzw. Bodenplatten für immer lila bleiben. Darum erschaffen wir noch eine dritte Reiterseite, indem wir ganz einfach die zweite Reiterseite kopieren.

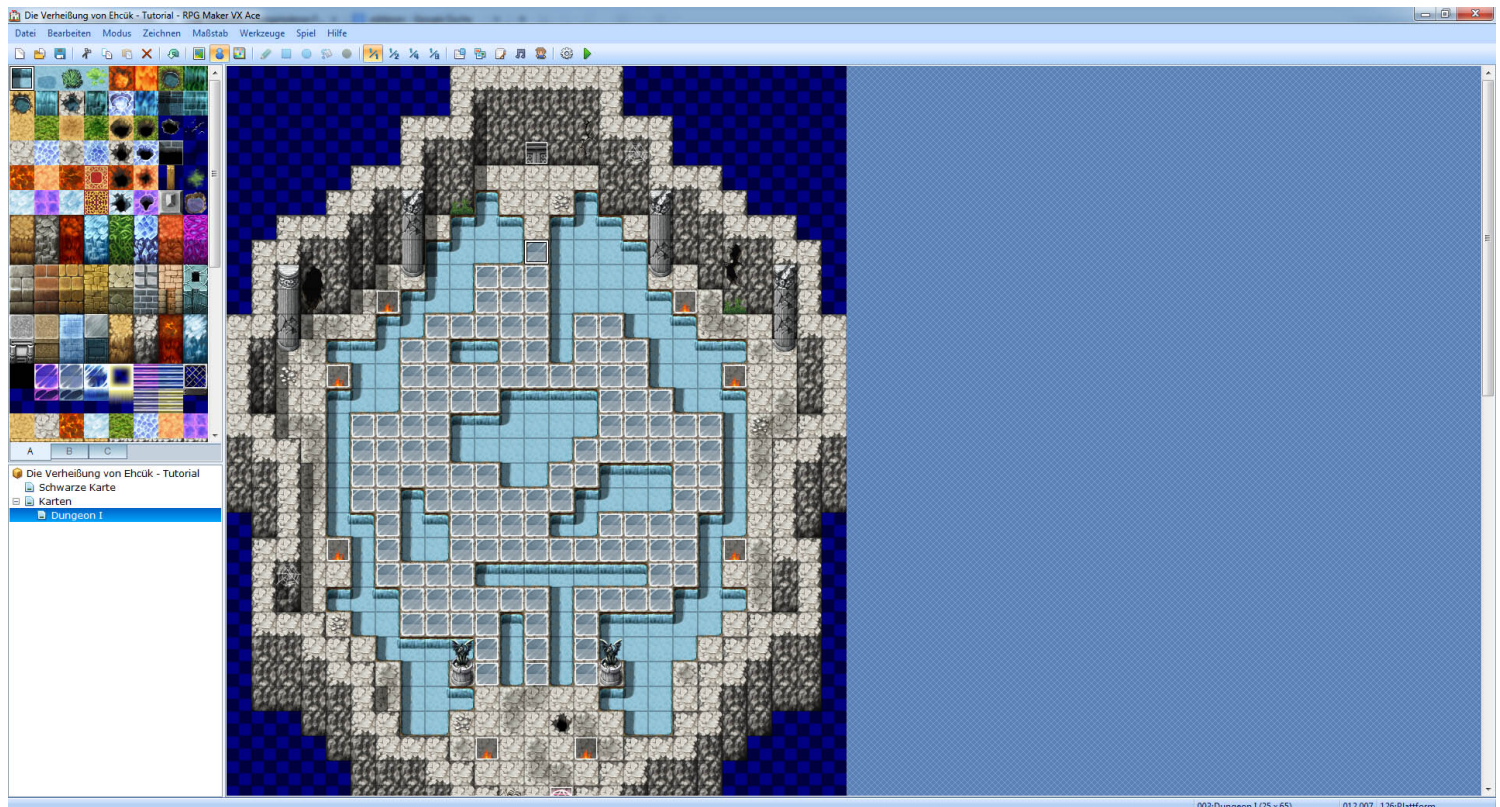
Änderungen:

- ➡ Auslöser: **Aktionstaste**
- ➡ Bedingung: Ein neuer Schalter Namens: „**Bodenplatten gelöst**“
- ➡ Inhalt: **keiner**



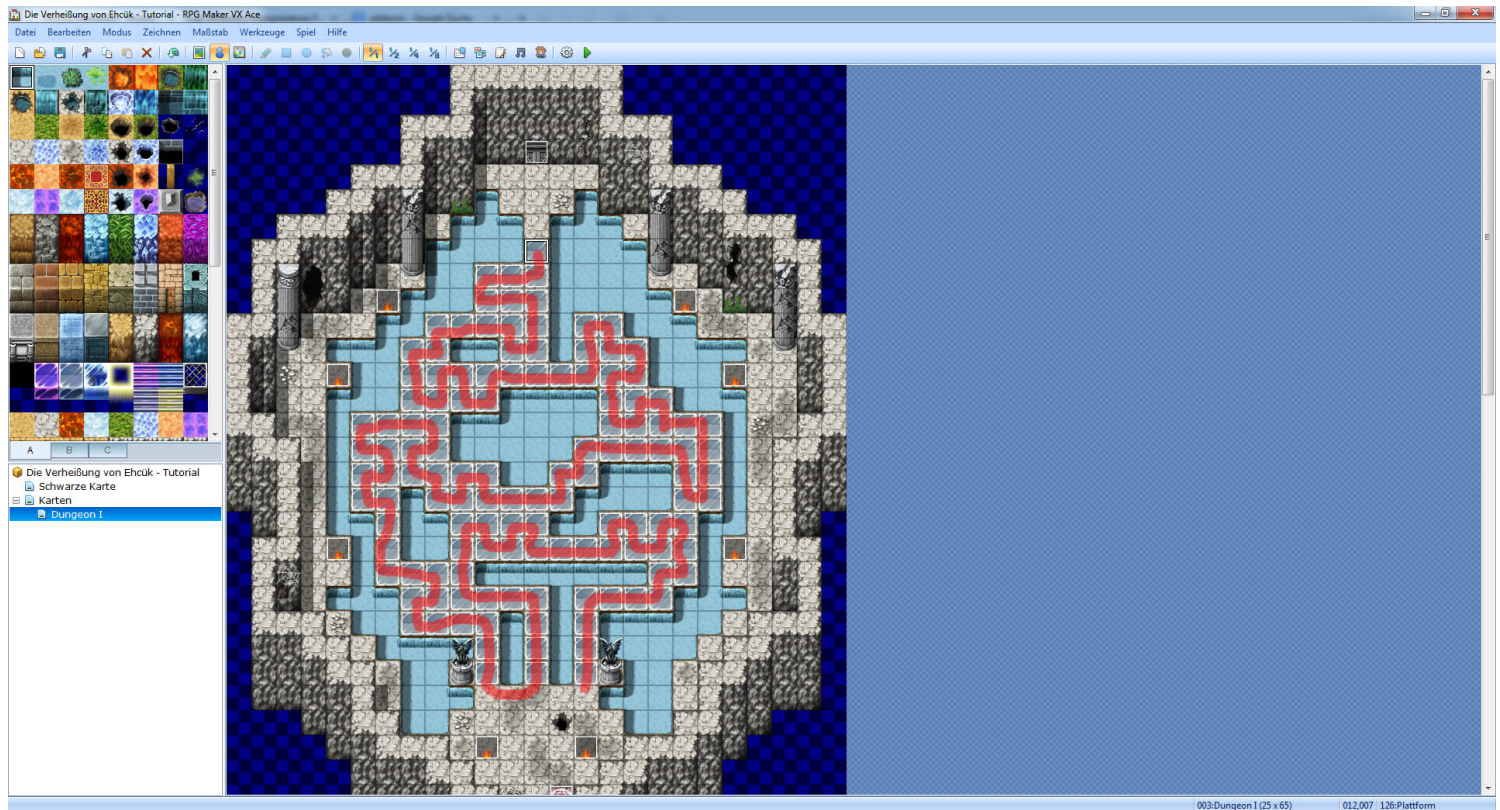
Das wäre es auch schon. Als nächsten Schritt werden die Bodenkacheln mit „STRG+C“ kopiert und mit „STRG+V“ auf dem Steg verteilt.

Bei mir sieht es nun so aus:



❗ Testet am besten jetzt noch einmal im Spiel, wenn die Kacheln verteilt sind, ob es einen Lösungsweg gibt. Eventuell muss der Steg noch einmal korrigiert und ein paar Events gelöscht oder hinzugefügt werden.

Dies ist meine Lösung:



Das war es auch schon für diesen Arbeitsschritt.

Die Lösung

Kommen wir zum zweiten und letzten Schritt des Tutorials.

Wir brauchen ein Event, welches als paralleler Prozess fungiert und die Lösung des Rätsels abfragt, sowie die Dungeon-Tür öffnet.

➡ Auslöser: Variable „**Bodenplatte**“, Variablengröße = 125 (125 Kacheln sind es bei mir, bei euch kann hier eine andere Zahl stehen)

Zum Inhalt:

➡ Den Schalter, den wir vorhin schon in das Kachelevent eingebaut haben: „**Bodenplatte gelöst**“

➡ Wait: 20 Frames

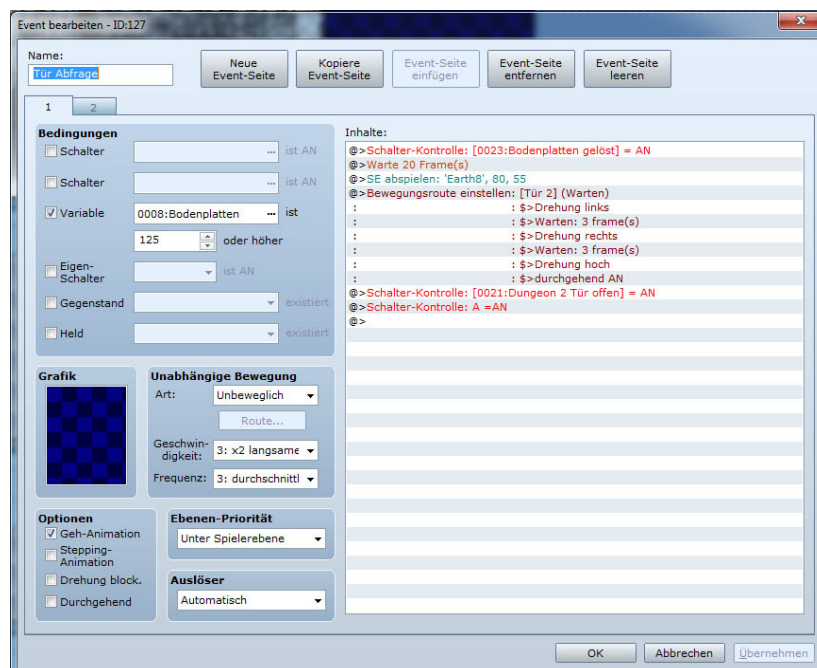
➡ Für die Detailverliebten unter uns ein Musikeffekt dafür, dass sich die Tür öffnet, bei mir der SE: „**Earth8, 80, 55**“

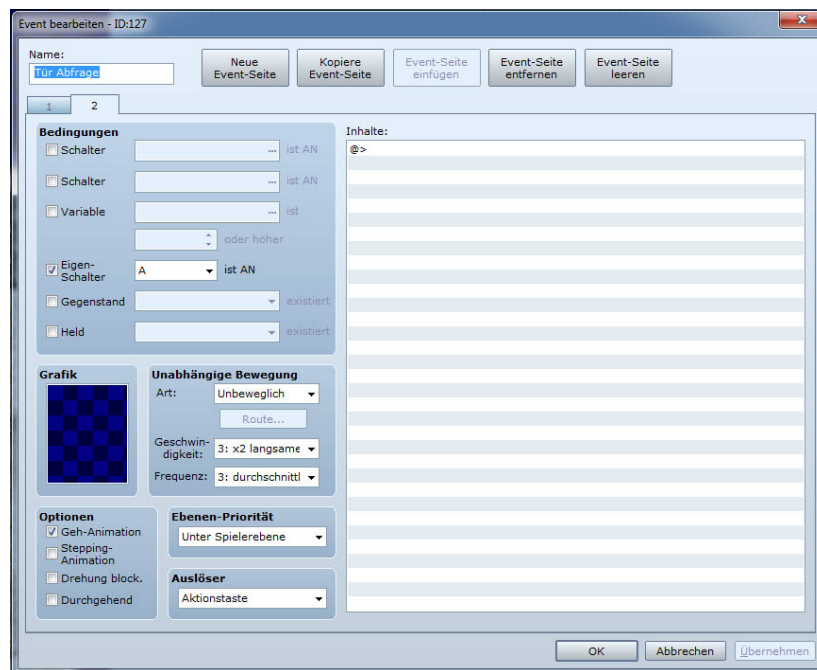
➡ Die Bewegungsrouten für unsere nicht vorhandene Tür

➡ Einen Schalter Namens: „**Dungeon 2 Tür offen**“

➡ Zum Beenden des Events ein Eigenschalter A = AN

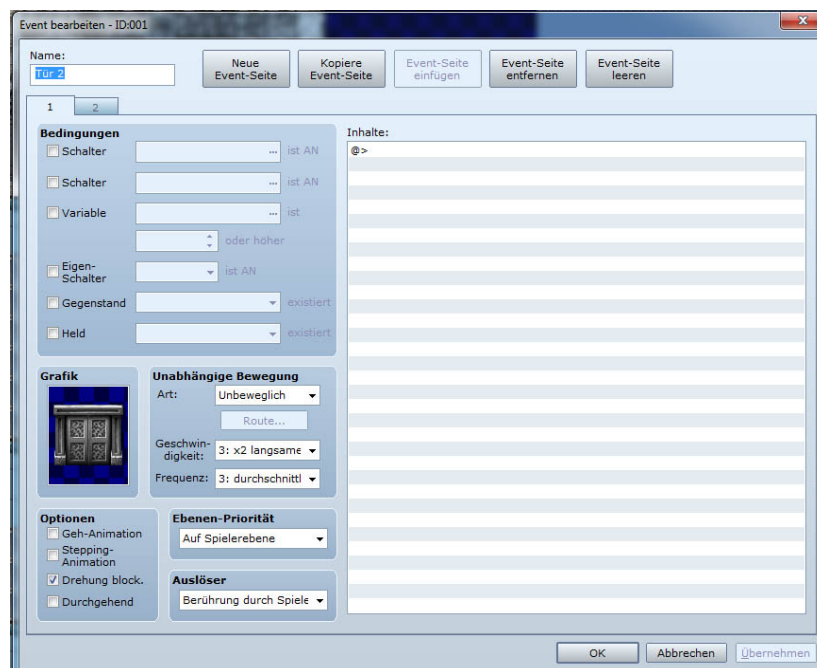
⚠ Kurzum: Sobald alle Kacheln lila eingefärbt sind, ist die Variablengröße 125, denn 125 Kacheln sind einzufärben. Sobald dies geschehen ist, wird dieser automatische Prozess aktiv, beendet das Rätsel und öffnet unsere verschlossene Tür.





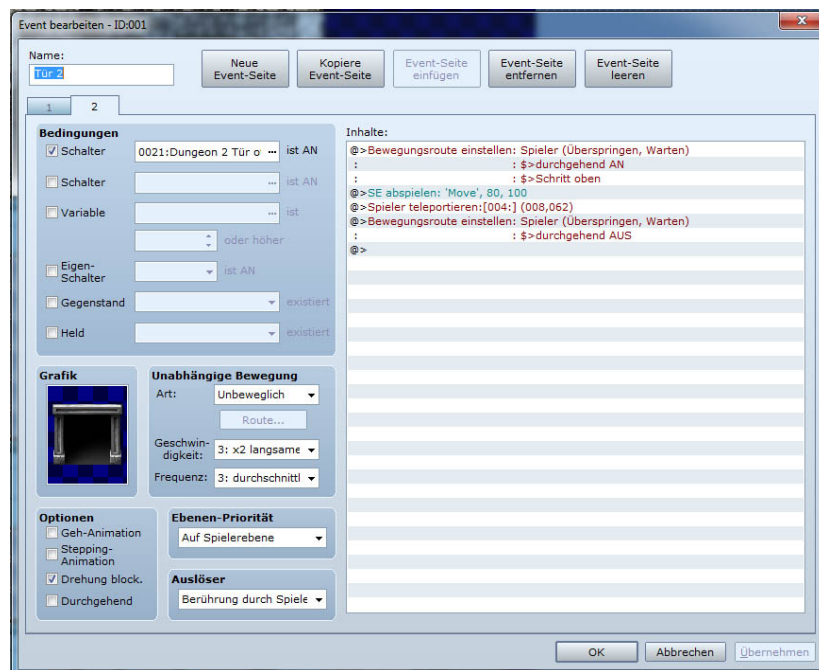
Wenn dieser Arbeitsschritt getan ist, kommen wir noch kurz zur Tür.

Setzt euch die Tür an die Mauer die ihr wollt. Als Grafik nehmt ihr eine beliebige Tür. Die Grafik der Tür sollte verschlossen sein! Dies wäre alles auf der ersten Ebene. Zu beachten ist, dass die Tür auf der Spielerebene ist und der Auslöser auf Aktionstaste steht.



Auf der zweiten Seite könnt ihr die Tür nun einstellen, wie ihr es gewohnt seid.

⚠ Vergesst nicht, den Schalter zu setzen und eventuell im letzten Event, was wir bearbeiten haben, noch das richtige Event für die Türsteuerung einzustellen.



Damit wären wir am Ende des Tutorials angelangt. Ich wünsche euch viel Spaß beim Nachbauen!

Demo-Tutorial

Das komplette Tutorial könnt ihr als *RPG Maker VX Ace* Projekt hier laden:

<http://gamealchemists.com/?wpdmdl=183>