

RPG Maker MV/MZ Cook Tool

Έκδοση R4.00 – Οδηγός Χρήστη

Εισαγωγή

Αυτό το εργαλείο επιτρέπει τους δημιουργούς να μεταφράσουν τον κώδικα του παιχνιδιού τους σε δυαδικά αρχεία που μόνο το NW.js καταλαβαίνει. Αυτό προσθέτει ένα στρώμα προστασίας από το "πείραγμα" ή κλοπή του κώδικα από άλλους. Επίσης, μπορεί να ενισχύσει την κρυπτογράφηση του παιχνιδιού.

Σημειώστε: Η μετάφραση του παιχνιδιού θα χαλάσει τη δυνατότητα cross-platform . Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να το μεταφράσετε με την ίδια έκδοση του NW.js SDK στην πλατφόρμα που θέλετε.

Γρήγορα αποτελέσματα

Προετοιμασία του παιχνιδιού

RPG Maker MV

Για να δουλέψει το παιχνίδι με τα δυαδικά αρχεία, θα πρέπει να κάνετε μερικές αλλαγές στο αρχείο HTML και στο αρχείο rpg_managers.js.

Στο αρχείο index.html, αντικαταστήστε το μέρος script> με αυτό:

```
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/libs/pixi.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null,
"www/js/libs/pixi-tilemap.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null,
"www/js/libs/pixi-picture.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/libs/fpsmeter.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/libs/lz-string.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/libs/iphone-inline-
video.browser.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/rpg_core.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/rpg_managers.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/rpg_objects.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/rpg_scenes.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/rpg_sprites.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/rpg_windows.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/plugins.bin");</script>
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "www/js/main.bin");</script>
```

Στο αρχείο rpg_managers.js, θα πρέπει να αλλάξετε δύο μέρη. Στη γραμμή 2805, αντικαταστήστε την με αυτό:

```
this.loadScript(plugin.name + '.bin');
```

Μετά, αντικαταστήστε τον κώδικα στην γραμμή 2826 (μέχρι αγκύλη τέλους) με αυτόν τον κώδικα:

```
PluginManager.loadScript = function(name) {  
    nw.Window.get().evalNWBin(null, "www/js/plugins/" + name);  
};
```

Βεβαιωθείτε ότι έχετε αλλάξει την επέκταση αρχείου με αυτή που θέλετε.

RPG Maker MZ

Το RPG Maker MZ χρειάζεται περισσότερη δουλειά για να δουλέψει. Κυρίως λόγω διαφορετικής αρχιτεκτονικής.

Στην αρχή ανοίξτε το αρχείο index.html και αλλάξτε την γραμμή:

```
<script type="text/javascript" src="js/main.js"></script>
```

Στο

```
<script>nw.window.get().evalNWBin(null, "js/main.bin");</script>
```

Φροντίστε να αλλάξετε την επέκταση .bin σε αυτή που θέλετε.

Μετά ανοίξτε το αρχείο main.js (βρίσκεται στον φάκελο js. Αλλάξτε τα παρακάτω:

- Στο scriptUrls αλλάξτε την επέκταση αρχείου που θέλετε.
- Αλλάξτε τις γραμμές 50 έως 55 (testXHR) σε αυτό:

```
testXHR() {  
    this.xhrSucceeded = true;  
}
```
- Αλλάξτε τις γραμμές 57 έως 72 (loadScripts) σε αυτό:

```
loadMainScripts() {  
    try {  
        for (const url of scriptUrls) {  
            nw.window.get().evalNWBin(null, url);  
        }  
        PluginManager.setup($plugins);  
    }  
    catch {  
        this.printError("Failed to load", url);  
    }  
    window.addEventListener("load",  
this.onWindowLoad.bind(this));  
    window.addEventListener("error",  
this.onWindowError.bind(this));  
}
```

Ως τελευταίο πράγμα, ανοίξτε το αρχείο rmmz_managers.js. Κάντε τα παρακάτω:

- Αλλάξτε τις γραμμές 3065 έως 3075 (PluginManager.loadScripts) σε αυτό:

```
PluginManager.loadScript = function(filename) {  
    nw.window.get().evalNWBin(null, this.makeUrl(filename));  
};
```
- Στην γραμμή 3077 (PluginManager.makeUrl) αλλάξτε το ".js" στην επέκταση αρχείου που θέλετε.

Μετάφραση του project

Τώρα που το project είναι έτοιμο, ήρθε η ώρα για μετάφραση. Πρώτα, βεβαιωθείτε ότι η θέση του NW.js SDK έχει οριστεί. Μετά, κάντε κλικ στο "Προσθήκη" και επιλέξτε τον φάκελο του project. Αν θέλετε να προσθέσετε μερικές λεπτομέρειες, χρησιμοποιήστε τα κουμπιά "Ρυθμίσεις Project" και "Επεξεργασία Πληροφοριών" για τα ρυθμίσετε. Μπορείτε να προσθέσετε και άλλα project που θέλετε να μεταφράσετε. Όταν είστε έτοιμοι, κάντε κλικ στο "Μετάφραση". Το

εργαλείο θα μεταφράσει τον κώδικα του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας το NW.js SDK. Μετά από λίγα λεπτά, το project είναι έτοιμο.

Ρυθμίσεις Project

Το κουμπί "Project Settings" θα ανοίξει τις ρυθμίσεις για το επιλεγμένο project. Αυτό σας επιτρέπει να ρυθμίσετε μερικές ρυθμίσεις για τον μεταφραστή.

Όνομα	Λειτουργία
Delete Javascript files after compilation	Removes the JS files from the project's folder. Recommended for deployment.
Package the game to a package.nw file	Compresses the game files into one archive called package.nw. This is helpful for reducing the game's size at the cost of startup time (since it has to decompress the archive first).
Compression Mode	Adjust the compression ratio. Optimal gives the best compression but it requires more time to decompress. No compression gives the fastest startup time, but the game's size won't change.
Remove source files after packaging	After packaging, the game files are deleted. Recommended for deployment, if you want to compress the game files.
File Extension	Sets the file extension for the binary files.

Επεξεργασία Πληροφοριών

Το κουμπί "Επεξεργασία πληροφοριών" θα ανοίξει τον Επεξεργαστή Πληροφοριών Πακέτου. Αυτό σας επιτρέπει να ρυθμίσετε μερικές ρυθμίσεις που έχουν σχέση με το NW.js και το παιχνίδι. Λεπτομέρειες όπως η ανάλυση του παιχνιδιού, η θέση του αρχείου index.html, Chromium Flags και πολλά είναι διαθέσιμα.

Άδεια εγγραφείου (στα Αγγλικά)

MIT License

Copyright (c) 2019 Studio ACE

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.