



ВВЕДЕНИЕ

Все началось когда RPG Maker VX был выпущен. Мои друзья и я всегда жаловались на то что невозможно было просто перетащить картинки чтобы наши создания магически работали. Нам не нужно постоянно искать скрипты и просить программистов сделать малюсенькие изменения в наших проектах, но мы сами делать этого не могли. С помощью RPG Maker VX Ace и не большого разговора в частном чате, мы решили начать работать над этим.

Luna Engine это проект авторами [Archeia_Nessiah](#) и [Yami](#), с большой помощью от [NeonBlack](#) и Rhyme. Целью этого проекта было создать серию скриптов с которыми можно изменить графический интерфейс пользователя внутри игры, но одновременно быть легко для использования и подходить с другими скриптами. Luna Engine взял нам чуть больше года создать (Июнь 15 2013 ~ Июль 2014), провести через бета версию, создать графику, и написать инструкции. Это был длинный путь, но он был стоящим.


Так как он графический скрипт, он может конфликтовать с другими скриптами которые меняют графику. Luna Engine лучше всего подходит с базами системами, такие как Default Battle System (Обыкновенная система боя) и [Yanfly's Battle Engine](#), которые популярны, имеют много функций и легко использовать. Так как Neonblack принимал участие, эти скрипты подойдут с его [CP Battle System](#) тоже. Luna Engine подходит еще и с [Battle Engine Symphony](#) и [Kread's Animated Battlers](#).

Мы пока не планируем сделать его подходящим с другими скриптами кроме Yanfly, Yami, Neonblack и Kread скриптов. Пожалуйста не просите заплатку совместимости с другими системами потому что мы не сможем их обеспечить. В будущем это может быть возможно, но не в настоящем.

Если хотите дать отчет ошибок, пожалуйста помните:

- Вы должны быть ознакомлены обыкновенными функциями RPG Maker. Например если навыки вашего героя не показаны в меню, проверьте его уровень, и т.д. У нас были случаи где люди думали это было ошибкой в Luna Engine.
- Тестируйте Luna скрипты без присутствия других скриптов, чтобы было ясно ошибка в Luna Engine.
- Прочитайте эти инструкции и дайте ссылку. Используйте CTRL+F или Найти функцию (Find) если вы не уверены в чем то.
- Техническую помощь можно найти по rmlunaengine@gmail.com если эти инструкции не ответили на ваш вопрос или вы обнаружили ошибку в скрипте.
- Если хотите узнать про последующие обновления, проверьте наш [Github](#) или [Luna Engine tag в Division Heaven](#).

УСТАНОВКА

1. Откройте редактирование скриптов (Script Editor  (F11)). Пожалуйста помните что CTRL+F только находит пункты в данном скрипте. Чтобы искать во всех скриптах, используйте CTRL+SHIFT+F.
2. В RPG Maker порядок в котором скрипты расположены имеет большое значение. Все скрипты ответственные за анимированных бойцов (Animated Battlers) должны быть положены ниже Luna Engine. Установите скрипты в этом порядке. Он показывает самое минимальное что нужно знать.
 - **Window Identifier (Идентификатор окна)** - это используется для отладок и только нужно когда вы хотите модифицировать сцены. Больше информацию на это можно найти в секции 'Основное'. Чтобы быстро включить/выключить скрипты, нажмите CTRL+A (выделяет все) а потом нажмите CTRL+Q.
 - **Configuration and Requirement Scripts (необходимые скрипты и скрипты конфигурации)** - порядок этих скриптов не важен, но рекомендуется установить их так как они появляются в игре.
 - **Lunatic Configuration Scripts (конфигурация Lunatic)** - необязательны если вы не используете Lunatic.
 - **Battle Luna Core (Главный Luna скрипт боя)**
 - **Menu Luna Core (Главный Luna скрипт меню)**
 - **Battle Luna Add-ons (Дополнения к скрипту боя)**
 - Actor Commands (команды актеров)
 - Battle Popups (Popups в бою)
 - Image Popups (Popups как картинки)
 - Escape Command (команда убегает)
 - Skill & Item List (лист навыков и материалов)
 - Disable Party Commands (Отключение команд партии)
 - Circular Bars (Круговые Bars)
 - Shaking HUD (Трясущие HUD)
 - Lunatic Face (Lunatic лица)
 - **Menu Luna Add-ons (Дополнения к скрипту меню)**
 - Grid Status (Статус сетки)
 - Lunatic Backgrounds (Lunatic фон)
3. Если хотите добавить больше функций, ссылайтесь к главной папке проекта и скопируйте скрипты оттуда. Не забудьте проверить порядок в котором скрипты расположены.
4. Очень рекомендуется использовать Блокнот++/[Notepad++](#) (бесплатные plugins) или [Sublime Text](#) (Shareware/бесплатная программа) для модификации скриптов. Они гибки по функциям и легко исправлять если вы сделали ошибку.
5. Если хотите сравнить конфигурации с демо скриптами, Notepad++ имеет [plugin](#) для этого. Sublime Text имеет [Sublimerge](#) но стоит \$20. [DiffNow](#) - наш самый предпочитаемый.

ОСНОВНОЕ

Эту секцию очень важно не пропускать так как она объясняет основное в том как RPG Maker работает.

БАЗА

Чтобы эффективно использовать Luna Engine, вам нужно знать про Сцены (*Scenes*) и Окна (*Windows*). Представьте что сцены это комнаты в огромном здании. Содержание комнат зависит от назначения самой комнаты. А окно нам помогает увидеть что внутри комнаты. Объем который мы можем увидеть в данной комнате зависит от ее полного размера. Этим же методом RPG Maker показывает пункты которые игроку нужно увидеть.

Какое же отношение это имеет к RPG Maker? Каждое меню имеет определенные сцены (например `Scene_Equip` (Сцена Оборудования), `Scene_Status` (Сцена Статуса)), и они все имеют свои собственные окна, а у некоторых похожие названия для согласованности. Если вы помните это, вы сможете модифицировать графический интерфейс вашей игры.

Rhyme был добр обеспечить нас скриптом который указывает имя каждого окна в сцене. Он называется `Window_Identifier` (Идентификатор окна) внутри проекта. Держите CTRL во время игры и вы увидите названия окон как здесь:



Внутри Luna Menu скриптов не забудьте сделать поиск на ближайшее имя (например `Status_Window` может представлять `Window_MenuStatusLuna`).

РЕСУРСЫ

Все ваши графические ресурсы для интерфейса будут находиться в Graphics/System папке вашего проекта. Все остальное остается как прежде (например Facesets идут в Facesets и т.д). Вы можете их назвать как хотите.

ОБЩИЕ ОПЦИИ

Этот лист ссылается на общие опции скрипта конфигурации. Он не все покрывает и больше служит как напоминание всех опций. Большинство, если не все, опции в этом скрипте имеют заметки которые помогут вам если инструкции здесь не покрыли что вы искали.

- **:width** - ширина окна или пункта.
- **:height** - высота окна или пункта.
- **:max_width and :max_height** - (максимальная ширина и высота) эти помогают системе определить величину чтобы сцентрировать содержание на экране.
- **:x** - это ссылается на координату X на экране, которая представляет горизонтальную (лево и право) ось. Отрицательные (напр. -1) числа означают что вы двигаете объект влево, а положительные вправо.
- **:y** - это ссылается на координату Y на экране, которая представляет вертикальную (наверх и вниз) ось. Отрицательные (напр. -1) числа означают что вы двигаете объект наверх, а положительные вниз.
- **:offset_x and :offset_y** - (смещение по X или по Y) это ссылается на то сколько вы хотите сдвинуть окно но без влияния на основную величину x и y. Пригодная функция для деталей как границы графического интерфейса.
- **:z** - это ссылается на приоритет в дисплее объекта. Представьте это как слои в графических программах или картах в RPG Maker. Чем выше величина, тем выше по приорету данный объект появится над другими объектами.
- **:offset_z** - (смещение по Z) это дает объекту настроить самим себя по специфической величине если вы случайно нарисовали другие объекты но хотите чтобы данный объект остался на самом верху.
- **:padding** - это ссылается на расстояние между границей окна и содержанием окна. По умолчанию эта величина 12.
- **:spacing** - эта функция регулирует расстояние между объектами. Величина может быть положительной и отрицательной.
- **:vertical** - эта функция помогает системе определить если указатель и содержание будут показаны вертикально, если он включен (true), или горизонтально, если он выключен (false).
- **:cursor** - это включает и выключает обыкновенный курсор/указатель.
- **:lunatic** - когда включен, система начнет проверять конфигурацию Lunatic которую пользователь установил для данной сцены.
- **:background_variable** - эта опция позволяет вам иметь множество внешностей для графического интерфейса. Не забудьте что система читает это как строку

(напр. `$game_variables[1] = "Menu_Green"`) и что вам нужно будет установить другую переменную (variable) для каждого меню.

Еще одну важную вещь вам надо не забыть это то что противники и герои идут под названием Battlers (бойцы) в RPG Maker. Так что если вы хотите изменить что-то что касается героя, вы это скорее всего найдете в Battler_Status секции скрипта конфигурации.

НЕ ЗАБУДЬТЕ ЭТИ ДЕТАЛИ

- Если вы не уверены какие скрипты скопировать для Luna Engine, или скопируйте сначала Luna Engine Basic Base и модифицируйте его, или же скопируйте скрипты оттуда и внесите их в ваш проект.
- Переменная 1 (Variable 1) используется в скриптах Luna Engine. Измените число в `:background_variable` на что-то другое если вы его уже используете.
- Если вы хотите использовать Sideview Battle Systems (Системы боя с видом сбоку), вам нужно будет выключить `animation_on_hud` конфигурацию.
- Когда используете Yanfly's Free Turn Battle (FTB) включите `:arrow_battler` в YEA Compatibility (совместимость с YEA), а если еще используете spin command (команда вращения), выключите `:all_dir`.
- Если хотите использовать горизонтальную команду актеров, тогда выключите `:arrow_battler` в YEA Compatibility секции.
- Если хотите поменять опции бойцов и это не получается, попробуйте отключить lunatic. Если вы решили использовать lunatic, внимательно прочитайте заметки, так как вам нужно будет вручную нарисовать имена.
- Если ваше управление не работает так как надо (напр. Опция горизонтального меню показывает вверх и вниз вместо лева и права), попробуйте настроить величину в `:col_max` опции. Оно должно быть синхронно с `:limit_page`.
- Если используете lunatic для дисплея героев в Main Menu Luna (главное меню Luna), не забудьте включить `:collapse` для опции `:main` чтобы портрет мертвого героя был показан в сером оттенке.
- Если хотите иметь больше чем четыре героя в партии, идите в *Adjust Party Size* (Установка размера партии) автором Archeia.
- Если игра автоматически выключается сама по себе, не забудьте добавить TRGSSX.dll в папку вашей игры.