



INTRODUZIONE

Tutto iniziò quando RPG Maker VX fu rilasciato. I miei amici ed io ci siamo sempre lamentati su come sia impossibile trascinare semplicemente le immagini e rendere i nostri modelli funzionanti come per magia. Non avevamo bisogno di andare a caccia di script o di infastidire programmatori per effettuare ogni minuscola modifica ai nostri progetti perchè non potevamo farlo. Con RPG Maker VX Ace ed una piccola conversazione in una chatroom privata, abbiamo finalmente iniziato a lavorare su questo progetto.

Il Luna Engine è un progetto di Archeia_Nessiah e Yami, con il fantastico aiuto di NeonBlack e Rhyme. Si tratta di una serie di script che permette alle persone di modificare le GUI (interfacce grafiche) presenti nel gioco, pur essendo facile da usare e compatibile con la maggior parte degli script. Il Luna Engine ha impiegato un pò più di un anno (15 Giugno 2013~Luglio 2014) per essere sviluppato, sottoposto a beta, per creazione di grafica esempio e scrittura di un manuale. Sebbene sia stato un lungo viaggio, ne è decisamente valsa la pena.


A causa della sua natura di script per GUI, può entrare pesantemente in conflitto con script che effettuano numerose modifiche visive. Il Luna Engine funziona al meglio con sistemi di battaglie convenzionali come il Battle System Default o Yanfly's Battle Engine grazie alla sua popolarità, caratteristiche aggiunte e facilità d'uso. Grazie al coinvolgimento di Neonblack durante lo sviluppo, dovrebbe funzionare con il suo CP Battle System. Dovrebbe funzionare anche con Script di Miglioramento Grafico Laterale come Battle Engine Symphony e Kread's Animated Battlers.

Non abbiamo piani al momento per renderlo compatibile con qualsiasi altro script *a parte* Yanfly, Yami, Neonblack e gli script di Kread. Si prega di non chiedere patch di compatibilità per tutti gli altri sistemi, perché non saremo in grado di fornirle. Si potrebbe tentare di aggiungere più compatibilità in futuro, ma per ora, non è possibile.

Se vuoi segnalare bug, tieni a mente le seguenti cose prima della segnalazione:

- Sei tenuto ad avere almeno familiarità con la funzione default di RPG Maker. Uno scenario d'esempio potrebbe essere, se le abilità dei tuoi personaggi di prova non compaiono, allora controlla i loro livelli, etc. Abbiamo avuti casi in cui le persone pensavano che la causa fosse il Luna Engine.
- Assicurati di provare gli script senza altri script per essere certo che la causa sia il Luna Engine.
- Assicurati di leggere questo manuale e/o fare riferimento ad esso. Usa CTRL+F o Trova per qualsiasi domanda o sulle funzioni di cui sei incerto.
- Puoi richiedere supporto tecnico a rmlunaengine@gmail.com o rmlunaengine@gmail.com se questo manuale non risponde alle tue domande o se hai trovato un bug.
- Per ulteriori aggiornamenti riguardanti il Luna Engine, è possibile visitare il nostro [Github](#) o [Luna Engine tag in Division Heaven](#).

INSTALLAZIONE

1. Apri l'Editor degli Script.  (F11). Ricorda che CTRL+F cerca solo gli elementi nello script presente. CTRL+SHIFT+F cercherà in tutti gli script.
2. L'ordine degli script è molto importante in RPG Maker. Tutti gli script per Battler Animati dovrebbero essere posizionati *sotto* il Luna engine. Installa semplicemente gli script in questo ordine. Il seguente ordine di script è soltanto lo stretto necessario di cui avrai bisogno.
 - **Window Identifier** - Serve come script di debug e deve essere utilizzato solo quando si modificano le scene. Consulta le Nozioni di Base per ulteriori informazioni. Per abilitare/disabilitare script velocemente, premi CTRL+A (seleziona tutto) e poi CTRL+Q.
 - **Configuration and Requirement Scripts** - L'ordine non è importante ma sarebbe saggio riordinarli in base su come si presentano in gioco.
 - **Lunatic Configuration Scripts** - Facoltativo se non hai intenzione di usare Lunatic.
 - **Battle Luna Core**
 - **Menu Luna Core**
 - **Battle Luna Add-ons**
 - Actor Commands
 - Battle Popups
 - Image Popups
 - Escape Command
 - Skill & Item List
 - Disable Party Commands
 - Circular Bars
 - Shaking HUD
 - Lunatic Face
 - **Menu Luna Add-ons**
 - Grid Status
 - Lunatic Backgrounds
3. Se desideri aggiungere ulteriori funzionalità, fai riferimento alla nostra cartella di progetto principale e copia e incolla gli script da lì. Assicurati di prendere nota dell'ordine degli script!
4. Consiglio di utilizzare Notepad++ (Anche le plugin sono gratuite) o Sublime Text (Shareware) quando modifichi gli script. Hanno caratteristiche flessibili e potrebbero aiutarti a risolvere qualcosa di sbagliato con la configurazione mentre controlli gli altri errori durante il testing.

5. Se desideri confrontare le configurazioni con gli script demo, Notepad++ ha una plugin per questo. Sublime Text ha Sublimerge ma costa \$20. DiffNow è uno dei miei preferiti.

LE BASI

È estremamente importante non trascurare questa sezione dato che spiega come funziona il backend di RPG Maker.

THE BASE

Per utilizzare il Luna Engine efficientemente, è importante essere a conoscenza di *Scene* e *Finestre*. Immagina le Scene come stanze di un grande edificio. Il contenuto della stanza varia a seconda del suo scopo. Una finestra, invece, rivela i contenuti della stanza. Quanto della stanza viene rivelato dipende dalla sua dimensione. Questo è il metodo in cui RPG Maker mostra gli elementi che il giocatore ha bisogno di vedere.

Dunque come fa tutto ciò ad essere connesso a RPG Maker? In pratica, ogni menu ha scene specifiche (e.g. Scene_Equip, Scene_Status) ed hanno tutte le loro finestre mentre alcune hanno nomi simili per consistenza. Finchè terrai questo a mente, sarai in grado di modificare la GUI del tuo gioco.

Rhyme ha gentilmente fornito uno script che mostra il nome delle finestre in una scena. È chiamato Window_Identifier nel progetto di gioco. Bisogna tener premuto CTRL durante il gioco e sarai in grado di poter vedere il nome delle Finestre così:



Negli script Luna Menu, ricorda solamente di cercare il nome più vicino (e.g. Status_Window può rappresentare Window_MenuStatusLuna).

RISORSE

Tutte le risorse GUI dovrebbero essere inserite in Graphics/System della tua cartella progetto. Tutto il resto rimane lo stesso (e.g. Facesets vanno comunque in Facesets). Puoi chiamarle come vuoi, non dovrebbero esserci problemi.

OPZIONI GENERALI

L'elenco che segue si riferisce solo alle opzioni generali dello script di configurazione. Quanto segue non spiega tutto e serve solo come aggiornamento o breve corso delle opzioni. La maggior parte, se non tutte, le opzioni nello script sono commentate, quindi non dovrebbero esserci problemi nel capire cosa facciano nel caso in cui il manuale non lo spiegasse.

- **:width** - la larghezza della finestra o elemento.
- **:height** - l'altezza della finestra o elemento.
- **:max_width and :max_height** - aiutano il sistema a trovare un valore per centrare il contenuto mostrato sullo schermo.
- **:x** - si riferisce alla coordinata X dello schermo ed all'ascissa orizzontale (a sinistra e a destra). Valori negativi (e.g. -1) significano spostare verso sinistra, mentre positivi verso destra.
- **:y** - si riferisce alla coordinata Y dello schermo ed all'ascissa verticale (in alto e in basso). Valori negativi (e.g. -1) significano spostare verso l'alto, mentre positivi verso il basso.
- **:offset_x and :offset_y** - si riferiscono a quanto si desidera spingere la visualizzazione della finestra senza incidere sulla sua base x e y. Utile per elementi come bordi GUI.
- **:z** - si riferisce alla priorità di visualizzazione dell'elemento. Pensa ad esso come i livelli che usi in un programma per immagini o quando mappi in RPG Maker. Più alto è il valore, più in alto esso sarà disegnato sopra altri elementi.
- **:offset_z** - rende l'oggetto stesso regolato da un valore specifico nel caso in cui tu abbia disegnato altri elementi e vuoi che un elemento rimanga in cima.
- **:padding** - si riferisce alla distanza tra il bordo della finestra e il contenuto della finestra. Il valore predefinito è 12.
- **:spacing** - questa funzione è la distanza tra gli oggetti. Può essere in valori negativi o positivi.
- **:vertical** - aiuta il sistema a determinare se cursore e contenuti devono essere visualizzati in verticale se true, oppure in orizzontale se false.
- **:cursor** - abilita e disabilita il cursore predefinito.
- **:lunatic** - se true, controllerà la configurazione Lunatic che l'utente ha impostato per quella scena specifica.
- **:background_variable** - questa opzione permette di avere multiple skin per la tua GUI. Ricorda che viene letto come una stringa (e.g. \$game_variables[1] = "Menu_Green") ed imposta una variabile diversa per ogni menu.

Un'altra cosa importante da ricordare è che nemici e personaggi sono riferiti come Battlers in RPG Maker. Quindi se vuoi cambiare tutto ciò che riguarda il personaggio stesso, è più probabile farlo nella sezione Battler_Status dello Script di Configurazione di Luna.

THINGS TO REMEMBER

- Se sei confuso su quali script copiare per il Luna Engine, fai una copia di Luna Engine Basic Base e modificala oppure copia gli script da lì e trasferiscili nel tuo progetto.
- La Variabile 1 è usata per gli script del Luna Engine. Cambia il valore di :background_variable in qualcos' altro se lo stai utilizzando già.
- Se vuoi usare Battle System Laterali, devi impostare la configurazione di animation_on_hud su false.
- Quando usi Yanfly's Free Turn Battle (FTB) imposta :arrow_battler in YEA Compatibility su true e se usi spin command, :all_dir su false.
- Se vuoi usare il comando orizzontale del personaggio, imposta :arrow_battler in YEA Compatibility su false.
- Se desideri modificare le opzioni dei Battler e ciò non funziona, prova a impostare lunatic su false. Se stai usando lunatic, leggi i commenti come se dovessi disegnare i nomi manualmente.
- Se i tuoi comandi non funzionano bene (e.g. menu Orizzontale che si muove in alto e basso invece di sinistra e destra) prova a regolare il valore di :col_max. Ricorda che deve essere in sintonia con :limit_page.
- Se stai usando lunatic per la visualizzazione del personaggio in Main Menu Luna, assicurati di abilitare :collapse per :main su true per abilitare la scala di grigio sull'immagine del personaggio morto.
- Se vuoi avere più di quattro membri del gruppo, vai su *Adjust Party Size di Archeia*.
- Se il gioco si chiude da solo, non dimenticare di aggiungere TRGSSX.dll nella cartella del tuo gioco.