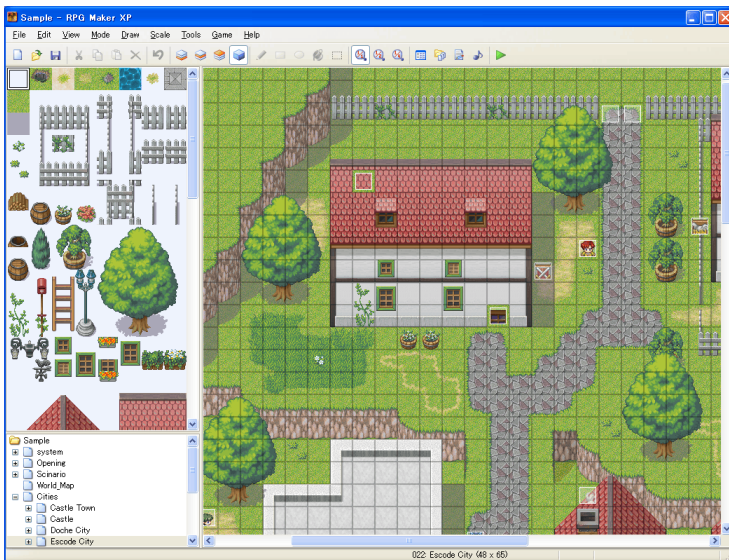


RPG Maker



Hersteller:

RPG Maker









Webseite:

<http://www.rpgmakerweb.com/>

Material:

Software

System:

-  Android
-  Windows
-  Web-App
-  Linux
-  iOS
-  MacOS
-  Chromebook
-  Unplugged

Zyklus:

Zyklus 3 Zyklus 4 Zyklus 1 Zyklus 2








Rezension:

Der RPG Maker MV ist ein Programm für Windows und Mac Computer und eine App für iOS und Android. Entwickelt wurde es von der Kadokawa Corporation. 2020 soll es die Software auch für die Nintendo Switch geben. Der RPG Maker MV ermöglicht dem/der AnwenderIn, ohne Programmierkenntnisse, ein eigenes 2D-Rollenspiel zu erstellen.









Die Spielwelt besteht aus einer definierbaren Anzahl an Kacheln, welche der/die NutzerIn, mit Hilfe eines Karteneditors und einer Auswahl an vorgefertigten Pixelgrafiken, füllen kann. Es können mehrere Karten erstellt und miteinander verknüpft werden. Jede Kachel kann vom/von der NutzerIn mit "Events" programmiert werden. Das Programm bietet eine Liste an Befehlen (vereinfachte Skriptsprache), die durch einfaches Auswählen und Klicken in ein "Event" eingefügt werden können. Im "Event" kann dann zum Beispiel ausgewählt werden, dass Charaktere miteinander sprechen oder sich fortbewegen. Mit Hilfe von Variablen und Schaltern, können anschließend mehrere Events miteinander verknüpft und kontrolliert werden.

Für fortgeschrittene NutzerInnen, bietet der RPG Maker MV ebenfalls die Möglichkeit eigene Designs, Pixelgrafiken und Skripte zu erstellen und in das Programm zu integrieren.

Kriterien:

-  Simulation am Computer
-  Simulierte Interaktion
-  Mehrere Objekte koordinieren
-  Ereignisbasiert
-  Textbasiert (Quelltext)
-  Offene Umgebung/Spielwelt
-  Handbuch und Praxisbeispiele erhältlich

Mächtigkeit:

-  Sequenz
-  Bedingte Anweisung
-  Wiederholung
-  Prozedur/Unterprogramm
-  Rekursion
-  Variablen
-  Datentypen
-  Objektorientierung



www.educoding.lu | Info: educoding@men.lu



SCRIPT

Service de Coordination de la Recherche
et de l'Innovation pédagogiques et technologiques