



SUMÁRIO:

- I. Vantagens de usar o VXA-OS**
- II. Requisitos mínimos**
- III. Configurações iniciais**
- IV. Configurações do servidor**
- V. Configurações do cliente**
- VI. Controles**
- VII. Sistema VIP**
- VIII. Criação de inimigo no mapa**
- IX. Configuração do nome nos eventos e inimigos**
- X. Alteração dos gráficos da criação de personagem**
- XI. Configuração dos equipamentos**
- XII. Configuração dos itens e habilidades**
- XIII. Criação de minimap**
- XIV. Criação de mapa pvp**
- XV. Comandos do bate-papo**
- XVI. Sistemas do RPG Maker que não funcionam no VXA-OS**
- XVII. Como colocar on-line**
- XVIII. Recursos**
- XIX. Recomendações**
- XX. Licença**
- XXI. Créditos**

Vantagens de usar o VXA-OS

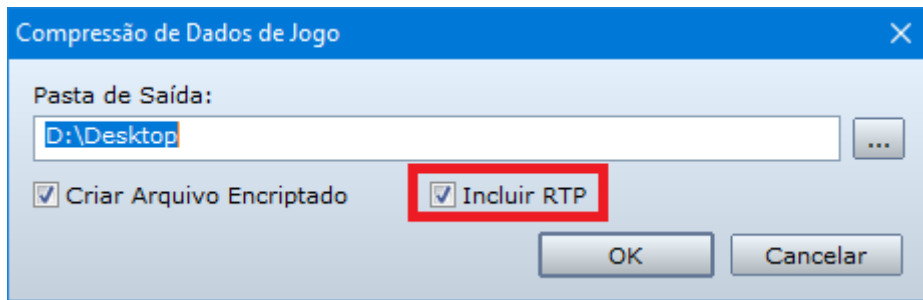
- Fácil de usar;
- Seguro;
- Estável;
- Gratuito;
- Leve;
- Tem suporte nos fóruns e [Discord](#);
- Está em constante atualização;
- É ideal tanto para quem está começando no desenvolvimento de jogos quanto para pessoas experientes;
- Contém diversos sistemas já programados e prontos para o uso;
- É uma ferramenta de código aberto;
- O cliente e o servidor utilizam Ruby, uma linguagem de programação muito popular (se quiser aprender a programar em Ruby, clique [AQUI](#));
- O RPG Maker tem uma extensa comunidade em todo mundo;
- Recursos baratos;
- Os comandos de eventos do RPG Maker permitem a criação de vários sistemas, não sendo necessário programar.

Requisitos mínimos

Cliente:

- RTP (não precisa instalar o RPG Maker VX Ace)

Para incluir a RTP ao disponibilizar o seu jogo, clique em **Arquivo > Comprimir Dados do Jogo...**, marque a opção **Incluir RTP** e depois clique em **Ok**:



- DirectX 9 (versão completa)
- Sistema operacional Windows

Obs. 1: Para jogar no Linux, utilize [Wine](#).

Obs. 2: Apesar de ter sido criado para funcionar até mesmo em computadores mais modestos, o executável jogo pode apresentar problemas em algumas versões do Windows 7. Isso porque, além de não ter mais o suporte da Microsoft, o Windows 7 dificulta a instalação da versão completa do DirectX 9 (produto da própria Microsoft) e não atualiza seus drivers, o que causa problemas em muitos jogos. Se o jogo está lento ou com FPS baixo, provavelmente o Windows 7 está interferindo de alguma forma nisso.

Obs. 3: Em relação ao Windows 10, algumas vezes este sistema operacional inicia atualizações sem que o usuário tenha autorizado previamente e que acarreta um aumento excessivo de utilização da CPU, deixando o FPS baixo. Então, se o jogo estiver muito lento, verifique, no Windows Update, se o sistema operacional está fazendo alguma atualização.

Servidor:

- Sistema operacional Windows

Obs. 1: Para funcionar em outras plataformas, é necessário instalar a linguagem [Ruby](#) e as [Ruby Gems](#) manualmente. Para saber mais, leia as [Recomendações](#).

Obs. 2: Pode apresentar problemas em algumas versões do Windows 7.

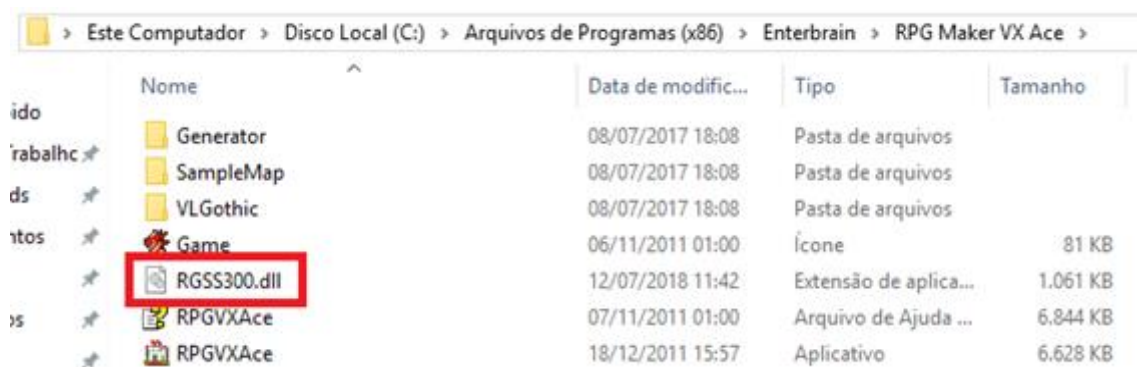
Configurações iniciais

RPG Maker:

Se a versão do seu RPG Maker não é a original atualizada (1.0.1), você precisa atualizar a DLL do RGSS. Para isso, **antes de fazer qualquer modificação no VXA-OS**, você deve ir na pasta System do Cliente do VXA-OS e copiar a DLL chamada RGSS300.dll.

Agora vá até a pasta na qual o RPG Maker VX Ace está instalado no seu computador, que geralmente fica em: Meu Computador > Disco Local (C:) > Arquivos de Programas > Enterbrain > RPG Maker VX Ace.

Após encontrar a pasta, substitua a DLL RGSS300.dll pela DLL que você copiou:



Se você já abriu o VXA-OS pelo RPG Maker e modificou alguma coisa antes de atualizar a DLL do RGSS, precisa extrair novamente, do WinRAR, o VXA-OS sem nenhuma modificação, pois a DLL atualizada, que está na pasta System do VXA-OS, já terá sido substituída pela DLL antiga do RPG Maker desatualizado (“pirata”).

Já os jogadores do seu projeto não precisarão fazer essa atualização de DLL.

Essa substituição não prejudicará seus outros jogos de RPG Maker. Trata-se apenas de uma atualização oficial do RGSS que você, desenvolvedor, já deveria ter no seu computador.

Se você não fizer essa substituição, ao abrir o Game.exe, logo após salvar alguma edição no editor do RPG Maker VX Ace, ocorrerá um problema semelhante a esse:



DirectX:

O Game.exe original foi substituído por outro executável que usa DirectX 9. Porém, alguns computadores não têm essa versão atualizada. Portanto, caso ocorra algum problema relacionado ao DirectX, a Microsoft recomenda a instalação da última atualização no site oficial (clique [AQUI](#)).

Mesmo que o seu computador tenha uma versão mais recente do DirectX instalada, como o DirectX 11, ainda será necessário atualizar a versão 9. Tal atualização não removerá as versões mais recentes do seu sistema operacional.

Se você pretende fazer um instalador personalizado para o seu jogo, pode incluir essa atualização nele, como a maioria dos jogos que usam DirectX faz. Caso contrário, você pode disponibilizar o link da atualização junto com o link do seu jogo.

Configurações do servidor

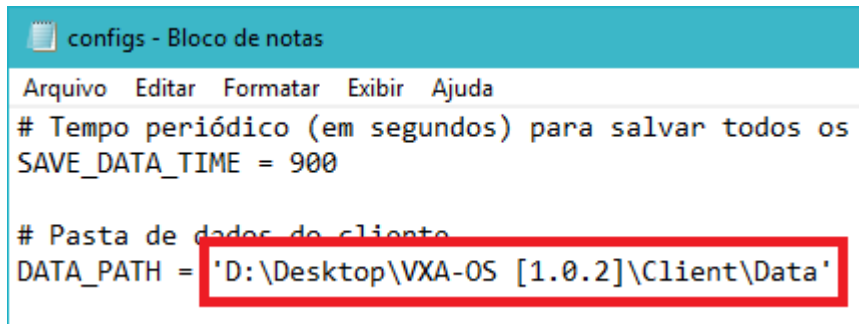
Configurações básicas:

O servidor precisa ler alguns arquivos da pasta Data do cliente principal (o que você, desenvolvedor, usa). Isso pode ser feito de duas formas:

a) Toda vez que houver qualquer alteração em algum mapa ou no Banco de Dados você pode copiar todos os arquivos da pasta Data do cliente e colá-los na pasta Data do servidor; ou

b) Antes de executar o servidor pela primeira vez, você pode definir o caminho da pasta Data do cliente no **configs.ini** da pasta Server. Para fazer isso,

basta abrir o arquivo, procurar por **DATA_PATH** e colar o caminho da pasta com **aspas**. Exemplo:



```
configs - Bloco de notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda
# Tempo periódico (em segundos) para salvar todos os
SAVE_DATA_TIME = 900
# Pasta de dados do cliente
DATA_PATH = 'D:\Desktop\VXA-OS [1.0.2]\Client\Data'
```

Neste arquivo você pode alterar vários dados, como porta da rede e quantidade máxima de jogadores on-line.

Não há limite máximo de jogadores no servidor. A quantidade só depende do seu computador e internet.

Já a mensagem do dia pode ser alterada no arquivo **motd.txt**, enquanto alguns textos do bate-papo ficam no arquivo **vocab.ini**.

Algumas informações importantes:

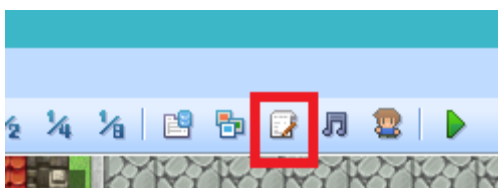
- 1) Toda vez que qualquer configuração do cliente principal ou servidor for alterada, você deve fechar o servidor, caso ele esteja ligado, e abri-lo novamente;
- 2) Sempre que possível, você deve abrir servidor pelo **Debug.bat** (exceto se você seguiu as [Recomendações](#) e substituiu o Server.exe pelo Server.bat ou Server.sh), pois o Debug.bat não fecha a janela caso ocorra algum erro, permitindo que você possa obter todas as informações do problema e reportá-lo;
- 3) Para desligar o servidor e salvar todos os dados antes do tempo ajustado nas configurações, pressione conjuntamente Ctrl + C.

Linux e outros sistemas operacionais:

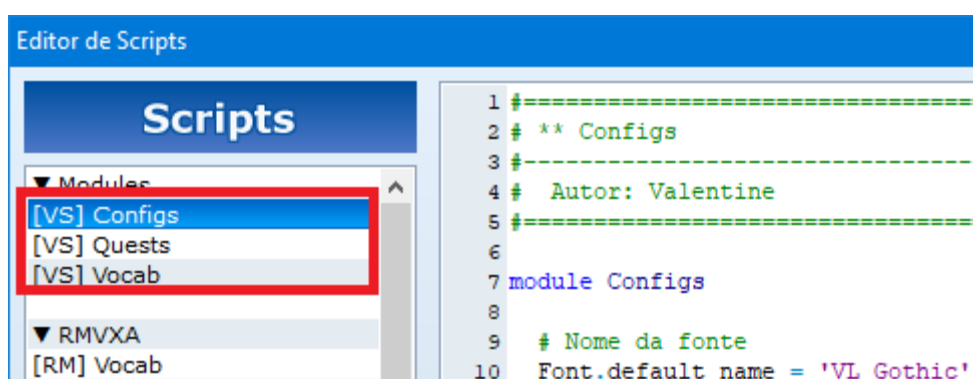
Embora o servidor utilize uma linguagem de programação multiplataforma, ou seja, que funciona em todos os sistemas operacionais, a gem (biblioteca) utilizada para criar o executável **Server.exe** funciona apenas no Windows. Portanto, se você não tiver conhecimento sobre como instalar Ruby e suas gems, instale o [Wine](#) para executar o servidor no Linux.

Configurações do cliente

Pressione **F11** ou clique em **Editor de Scripts**:



As configurações gerais do cliente estão em três scripts: **[VS] Configs**, **[VS] Quests** e **[VS] Vocab**:



No script **[VS] Configs** você pode configurar o IP, a porta da rede etc., já o **[VS] Quests** é responsável pelas missões do jogo. Por fim, no script **[VS] Vocab** ficam os textos do jogo.

Controles

Tecla:	Função:
W ou seta direcional para cima	Move o personagem à cima.
A ou seta direcional para esquerda	Move o personagem à esquerda.
S ou seta direcional para baixo	Move o personagem à baixo.
D ou seta direcional para direita	Move o personagem à direita.
1 a 9	Atalhos.
F3 a F12	Balões.
Esc	Fecha as janelas e desfaz a seleção de alvo.

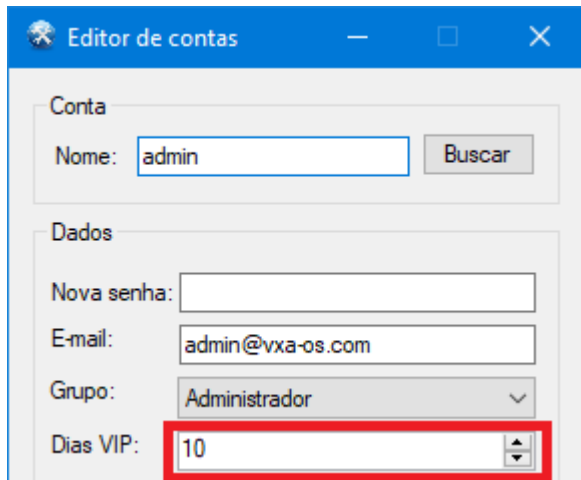
I	Abre ou fecha o inventário.
H	Abre ou fecha a janela de habilidades.
C	Abre ou fecha a janela de status.
Q	Abre ou fecha a janela de missões.
F	Abre ou fecha a janela de amigos.
G	Abre ou fecha a janela de guilda.
M	Abre ou fecha o menu.
L	Muda o líder da guilda pelo jogador selecionado na lista de membros da guilda.
Delete	Remove o nome selecionado da lista de amigos ou de membros da guilda, caso seja o líder.
Enter	Envia mensagens do bate-papo.
Tab	Seleciona o inimigo mais próximo.
Insert	Abre ou fecha o painel de administração, caso seja monitor ou administrador.
Shift + clique esquerdo	Teletransporta o administrador para o local clicado.
Espaço	Pega itens do chão.
Ctrl	Fala com eventos e ataca.
Clique duplo esquerdo	Abre o bate-papo privado com um amigo ou membro da guilda selecionado na lista.

Sistema VIP

Para ganhar um bom dinheiro (a licença permite o uso comercial sem burocracia), pagar os investimentos realizados e manter o seu jogo on-line, o VXA-OS oferece um sistema VIP, com diversas opções. As principais estão listadas abaixo.

Conta VIP:

Para tornar uma conta VIP, abra o executável **Editor.exe**, na pasta **Server**, digite o usuário da conta no campo Nome, pressione Enter ou clique em Buscar e, por fim, altere a quantidade de dias VIP no campo **Dias VIP**. Exemplo:



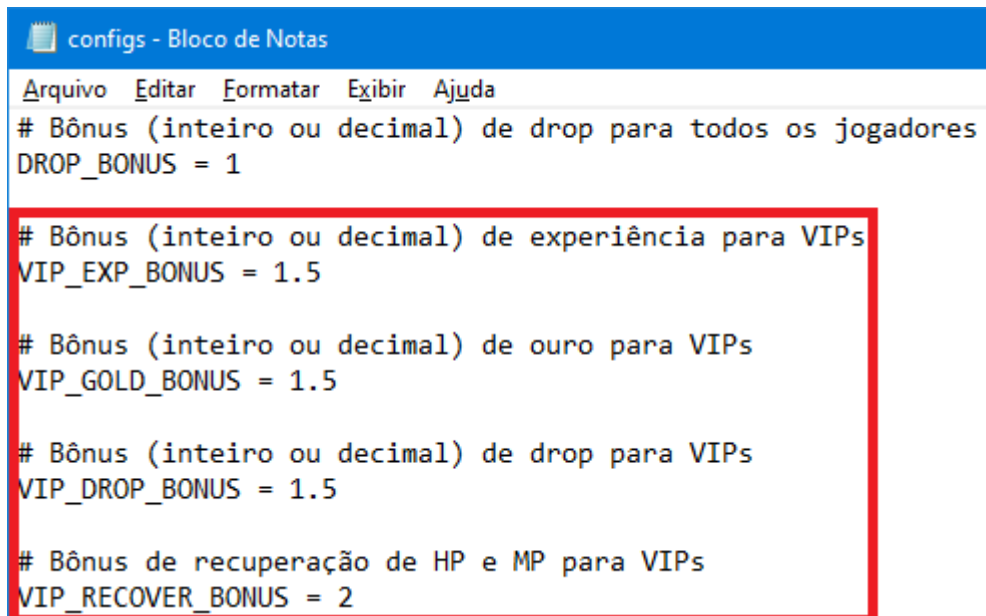
A imagem mostra a interface do programa 'Editor de contas'. No topo, há uma barra azul com o título 'Editor de contas' e ícones de minimizar, maximizar e fechar. Abaixo, há uma seção 'Conta' com um campo 'Nome' contendo 'admin' e um botão 'Buscar'. Segue-se uma seção 'Dados' com campos para 'Nova senha', 'E-mail' (contendo 'admin@vxa-os.com'), 'Grupo' (menu suspenso com 'Administrador' selecionado) e 'Dias VIP' (campo com o valor '10' e uma seta para cima/baixo). O campo 'Dias VIP' está destacado por um retângulo vermelho.

Nesse exemplo, após 10 dias, a conta admin deixará de ser VIP automaticamente.

Você também pode criar um item que adiciona/aumenta uma quantidade determinada de dias VIP. Eu fiz o item **Bilhete VIP** como exemplo. Ele chama o evento comum **Ganhar VIP**, que adiciona 5 dias VIP.

Bônus de experiência, drop, ouro e recuperação de HP e MP:

No arquivo **configs.ini** da pasta **Server**, você pode adicionar bônus de experiência, drop, ouro e recuperação de HP e MP para jogadores VIP:



```
configs - Bloco de Notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda
# Bônus (inteiro ou decimal) de drop para todos os jogadores
DROP_BONUS = 1

# Bônus (inteiro ou decimal) de experiência para VIPs
VIP_EXP_BONUS = 1.5

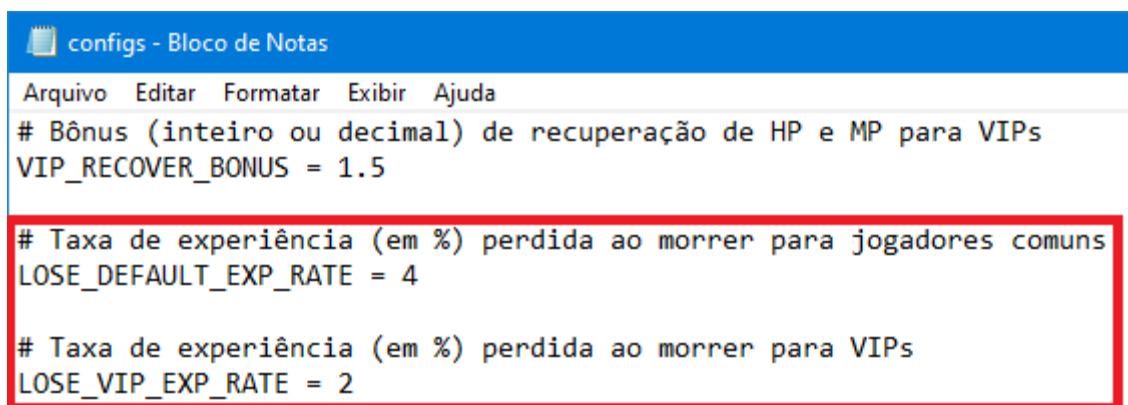
# Bônus (inteiro ou decimal) de ouro para VIPs
VIP_GOLD_BONUS = 1.5

# Bônus (inteiro ou decimal) de drop para VIPs
VIP_DROP_BONUS = 1.5

# Bônus de recuperação de HP e MP para VIPs
VIP_RECOVER_BONUS = 2
```

Penalidade de morte diferente:

No arquivo **configs.ini** da pasta **Server**, você pode diferenciar a penalidade de morte dos jogadores VIP, ou seja, a porcentagem de experiência perdida ao morrer:



```
configs - Bloco de Notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda
# Bônus (inteiro ou decimal) de recuperação de HP e MP para VIPs
VIP_RECOVER_BONUS = 1.5

# Taxa de experiência (em %) perdida ao morrer para jogadores comuns
LOSE_DEFAULT_EXP_RATE = 4

# Taxa de experiência (em %) perdida ao morrer para VIPs
LOSE_VIP_EXP_RATE = 2
```

Mais classes:

No script [VS] **Configs** do **Cliente**, você pode aumentar a quantidade de classes iniciais para jogadores VIP:

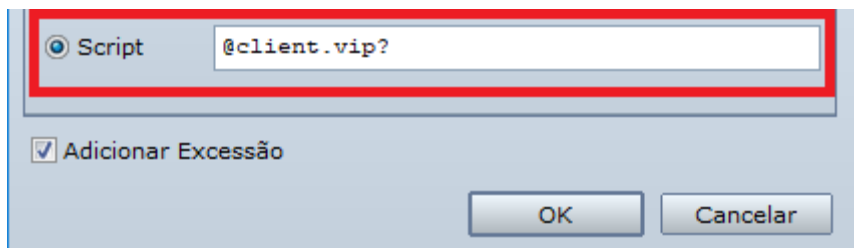
```
# Quantidade máxima de classes na criação de personagem  
MAX_DEFAULT_CLASSES = 5
```

```
# Quantidade máxima de classes na criação de personagem  
MAX VIP CLASSES = 9
```

Teletransporte, mapas, inimigos, lojas especiais e criação de guilda:

Você pode restringir o sistema de teletransporte para que ele só possa ser utilizado por jogadores VIP, com acesso a **mapas** especiais, com **inimigos** e **missões** exclusivas, por exemplo.

Para fazer essa restrição, adicione uma condição na lista dos comandos de evento do NPC de teletransporte clicando em **Condição**. Na **aba 4**, clique em **Script** e, na caixa de texto ao lado, escreva **@client.vip?**. Exemplo:



The screenshot shows a dialog box for configuring an NPC. The 'Script' tab is selected, and the text box contains '@client.vip?'. Below the text box is a checkbox labeled 'Adicionar Excessão' which is checked. At the bottom are 'OK' and 'Cancelar' buttons.

Exemplo de uma lista de comandos de eventos:

```
Lista dos Comandos de Eventos  
<>Estrutura condicional:Script: @client.vip?  
<>Comentário:Abre o 1º teletransporte do script Configs  
<>Script:open_teleport(1)  
<>  
: Excessão  
<>Texto de exibição:'Charset04', 0, Normal, Centro  
: :Apenas membros VIP podem se teletransportar.  
<>  
: FIM  
<>
```

Você também pode utilizar esta condição para fazer várias outras coisas, como **lojas** exclusivas para jogadores VIP ou permitir que apenas VIP criem guildas. Basta usar a sua imaginação.

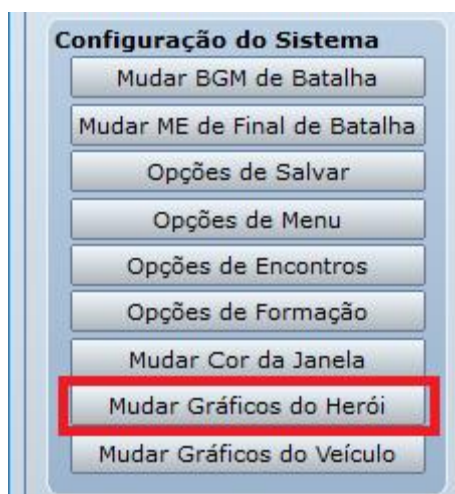
Equipamentos

Você pode criar equipamentos que só podem ser usados por jogadores VIP. Para saber como criar equipamentos VIP, clique **AQUI**.

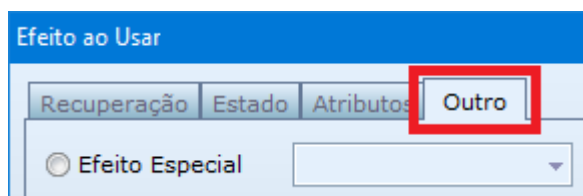
Outfits/skins:

Você também pode ganhar dinheiro vendendo outfits (roupas). Para isso, basta criar um item que chame um evento comum que muda o gráfico do personagem. Eu fiz o item **Outfit de Elfo** como exemplo, mas você pode criar um outfit da seguinte maneira:

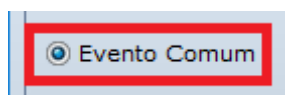
Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Eventos Comuns**. No campo **Nome de Configurações Básicas** escreva qualquer nome (ex.: Mudar Outfit). Na **Lista de Comandos**, clique no botão **Mudar Gráfico do Herói** da 3ª aba:



Depois de escolher o gráfico e a face desejados, clique na aba **Itens**. Após criar o item, clique no campo **Efeitos ao Usar** e depois na aba **Outro**:



Agora clique em **Evento Comum**:



Por fim, escolha o evento comum que você criou anteriormente. Exemplo:



Criação de inimigo no mapa

Configurações básicas:

Crie um evento no mapa.

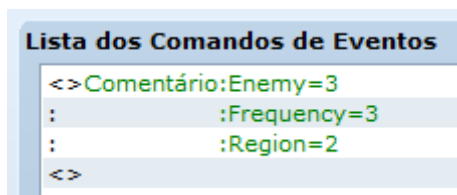
Nos Comandos de Evento, clique em **Comentário**:



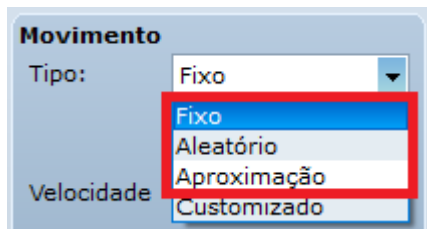
Escreva **Enemy=** e, em seguida, o **ID** do inimigo no Banco de Dados.

Na 2ª linha, digite **Frequency=** e, em seguida, escreva a frequência do movimento que será executada quando o inimigo estiver em batalha, que vai de 1 a 5 (1 = muito baixa, 2 = baixa, 3 = normal, 4 = alta e 5 = muito alta).

Já a 3ª linha é facultativa, nela você pode definir a região do renascimento do inimigo. Se a 3ª linha não existir, o número da região será automaticamente 1. Porém, caso queira definir manualmente, escreva **Region=** e, por fim, digite o número da região do renascimento, que vai de 1 a 4. Exemplo:

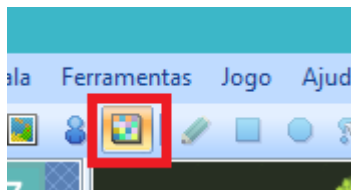


Agora em tipo de Movimento você tem três opções: **Fixo**, **Aleatório** e **Aproximação**:

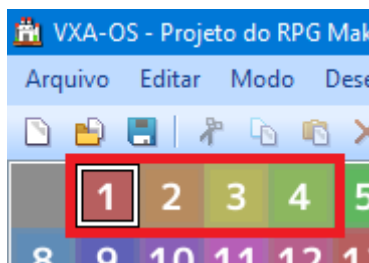


A opção **Fixo** deixa o inimigo sempre parado, já **Aleatório** faz com que o inimigo ande aleatoriamente, ainda que um jogador se aproxime dele, e só ataque se for atacado. Se selecionar **Aproximação**, o inimigo atacará o primeiro jogador que se aproximar do seu alcance de visão.

Feche o evento e pressione **F7** ou clique em **Regiões**:



Selecione uma das 4 primeiras regiões:

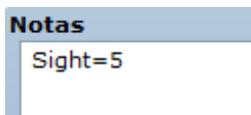


Agora escolha os lugares nos quais os inimigos poderão renascer.
Exemplo:



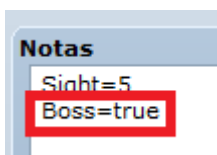
Obs.: Se o tipo de Movimento for **Fixo**, o inimigo sempre renascerá no mesmo lugar que morreu.

Para definir o alcance da visão dos inimigos, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Inimigos**. No campo **Notas**, escreva **Sight=** e, por fim, o alcance da visão em tiles. Exemplo:



Boss:

Para criar um boss, basta escrever **Boss=true** no campo **Notas**. Exemplo:

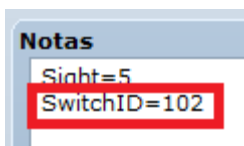


Além da cor do nome do boss ser diferente, sua barra de HP é maior que a dos outros inimigos e fixada na tela dos jogadores que estão próximo dele:



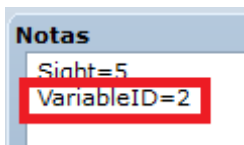
Configurações opcionais:

Para ativar ou desativar uma switche quando o inimigo morrer, escreva **SwitchID=** e, por fim, o ID da switche no campo **Notas**. Exemplo:

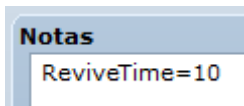


Se a switche estiver ativa, será desativada; se estiver desativada, será ativada.

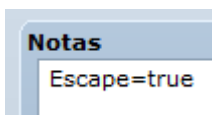
Por outro lado, para aumentar o valor de uma variável, escreva **VariableID=** e, por fim, o ID da variável no campo **Notas**. Exemplo:



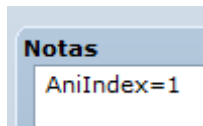
Para mudar o tempo de renascimento, escreva **ReviveTime=** e, por fim, o tempo em segundos no campo **Notas**. Exemplo:



Para que o inimigo fuja do jogador quando estiver com HP baixo, escreva **Escape=true** no campo **Notas**. Exemplo:



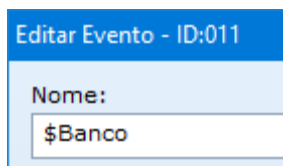
Para executar uma animação no inimigo quando ele atacar, digite **AniIndex=** e, por fim, o índice da animação no gráfico atual do inimigo, que começa em 0 e termina em 7. Exemplo:



Para uma explicação mais detalhada, leia: [Animação de ataque](#).

Configuração no nome dos eventos e inimigos

Para mostrar o nome dos eventos na tela, abra o evento. No campo **Nome**, digite \$ e depois o nome do evento. Exemplo:



Agora clique em **Ok**.

O cifrão não é mostrado no jogo:

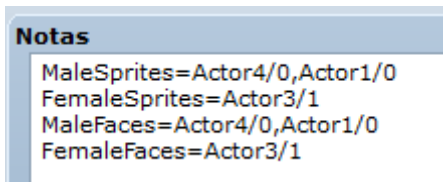


Já o nome dos inimigos pode ser alterado no campo **Nome** da aba **Inimigos** do Banco de Dados, não sendo necessário fazer nenhuma modificação no evento deles:



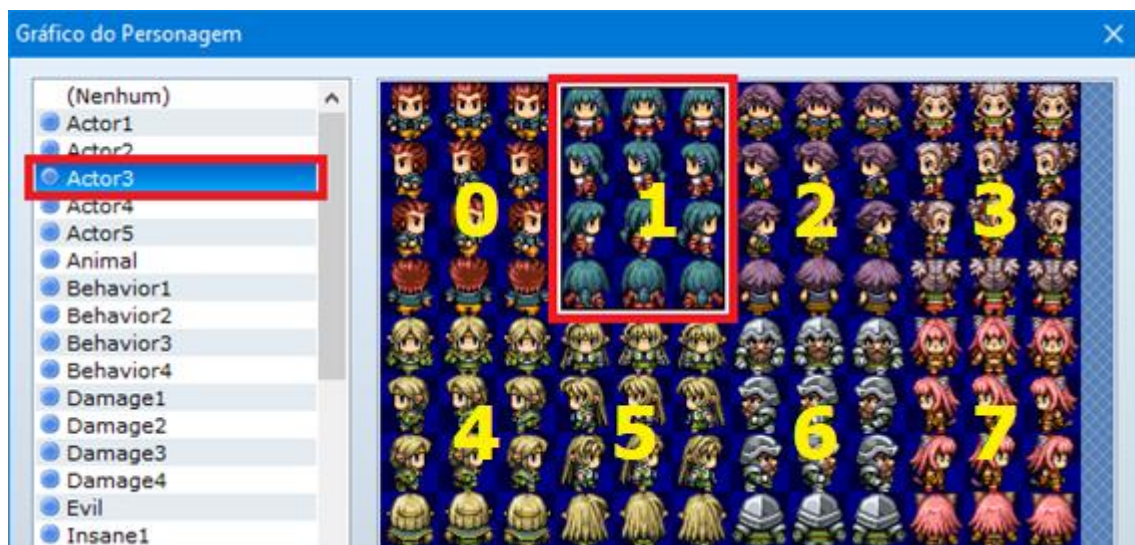
Alteração dos gráficos da criação de personagem

Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, agora vá na aba **Classes** e mude o que está escrito após **MaleSprites=**, **FemaleSprites=**, **MaleFaces=** e/ou **FemaleFaces=** no campo **Notas**. Veja:



A primeira linha representa os gráficos do sexo masculino, a segunda, por sua vez, as imagens do sexo feminino. Já a terceira e quarta linhas são facultativas e equivalem às faces do sexo masculino e feminino, respectivamente.

Cada gráfico é separado por vírgula, sendo que o valor após / representa o índice do gráfico no editor que começa em 0 e termina em 7:



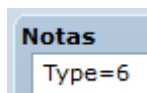
Imaginemos que você escolheu o gráfico da mulher de cabelo azul da imagem acima. Neste caso, você deverá escrever na segunda linha o seguinte: **FemaleSprites=Actor3/1**.

Configuração dos equipamentos

Tipo de protetor:

Se você quer criar um amuleto, capa, luva ou bota, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Armaduras**.

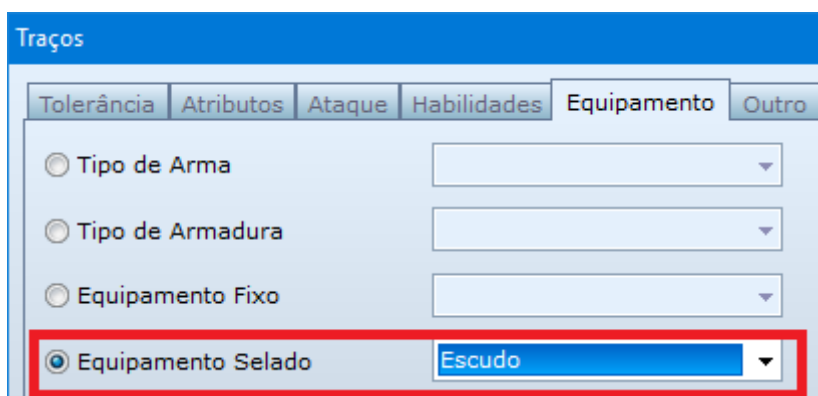
No campo **Notas**, digite **Type=** e, por fim, o tipo: 5 (amuleto), 6 (capa), 7 (luva) ou 8 (bota). Exemplo:



Arma de duas mãos:

Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Armas**.

Agora clique duas vezes com botão esquerdo do mouse no campo **Traços**, vá na aba **Equipamento**, clique na opção **Equipamento Selado** e escolha **Escudo**. Exemplo:



Requisito de nível:

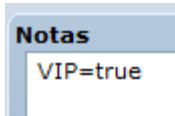
Por padrão, os equipamentos não exigem nível para serem usados. Para impor nível, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, vá na aba **Armas** ou **Armaduras**. No campo **Notas**, digite **Level=** e, por fim, o nível exigido para usar o equipamento. Exemplo:



Equipamento VIP:

Para que o equipamento só possa ser usado por jogadores VIP, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Armas** ou **Armaduras**.

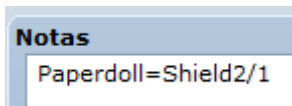
No campo **Notas**, digite **VIP=true**. Exemplo:



Paperdolls:

Para mostrar o gráfico do equipamento usado no personagem, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Armas** ou **Armaduras**.

No campo **Notas**, digite **Paperdoll=**, o nome do gráfico (da pasta Paperdolls), / e o índice do gráfico que começa em 0 e termina em 7. Exemplo:



No jogo:

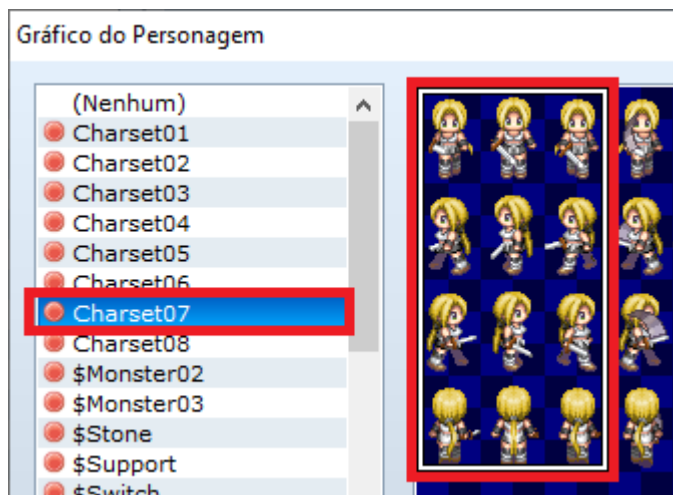


Animação de ataque:

Para executar uma animação no personagem ao atacar, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Armas**.

No campo **Notas**, digite **AniIndex=** e, por fim, o índice da animação no gráfico atual do personagem, que começa em 0 e termina em 7.

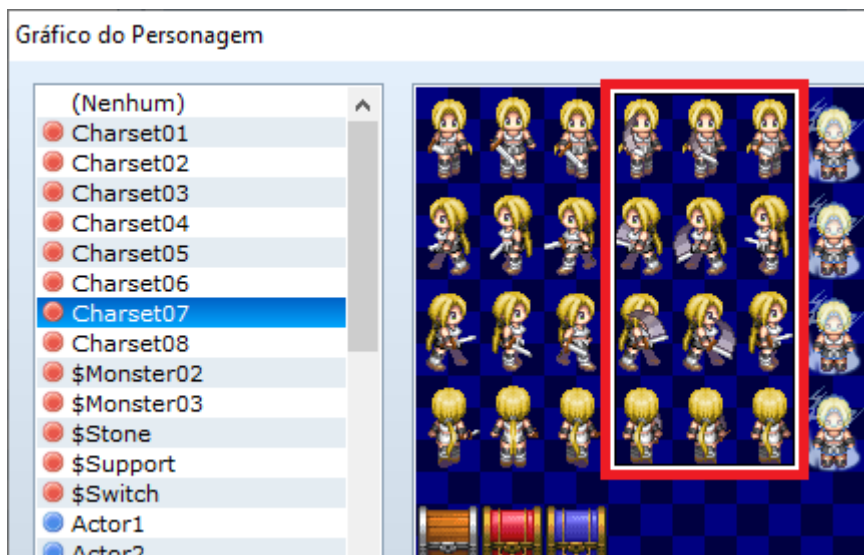
Imaginemos que o seu personagem é a mulher loira segurando a espada da imagem abaixo:



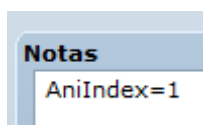
Nessa situação, para executar uma animação ao atacar, você deve escolher um dos 8 índices (de 0 a 7) do **mesmo gráfico** do personagem (Charset07):



Vamos supor que você escolheu o índice 1 (loira atacando com espada):



Sendo assim, você deve escrever o seguinte no campo **Notas**:

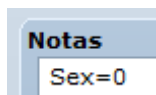


Por fim, o índice dos paperdolls também muda durante a execução da animação para o mesmo índice digitado no campo Notas. Portanto, não use gráfico único de paperdoll com cifrão (\$) na frente de seu nome (ex.: \$Weapon).

Sexo:

Para que o protetor só possa ser usado por determinado sexo, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Armaduras**.

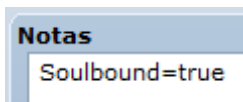
No campo **Notas**, digite **Sex=** e, por fim, o índice do sexo (0 = masculino, 1 = feminino). Exemplo:



Soulbound:

Para que o equipamento não possa ser derrubado do inventário, trocado nem depositado no banco (embora possa ser vendido na loja), pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Armas** ou **Armaduras**.

No campo **Notas**, digite **Soulbound=true**. Exemplo:

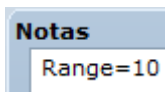


Configuração dos itens e habilidades

Alcance:

Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Itens** ou **Habilidades**.

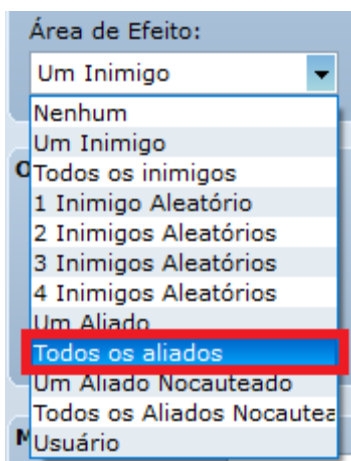
No campo **Notas**, digite **Range=** e, por fim, o alcance em tiles. Exemplo:



Área de efeito:

Para que a habilidade ou o item possa ser usado ao mesmo tempo em todos os membros do grupo, vá no campo **Área de Efeito** e selecione a opção

Todos os aliados:

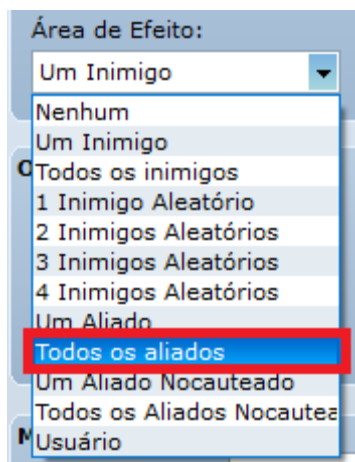


Se o usuário do item ou habilidade não estiver em um grupo, o item ou habilidade será usado apenas nele.

Ataque em área:

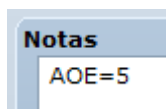
Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Itens** ou **Habilidades**.

No campo **Área de Efeito**, selecione a opção **Todos os aliados**:



Agora vá no campo **Notas**, digite **AOE=** e, por fim, a área em tiles.

Exemplo:



Requisito de nível:

Por padrão, os itens não exigem nível para serem usados. Para impor nível, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Itens**.

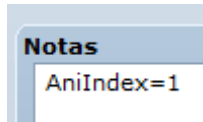
No campo **Notas**, digite **Level=** e, por fim, o nível exigido para usar o item. Exemplo:



Animação ao usar:

Para executar uma animação no personagem ao usar uma habilidade ou item, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Itens** ou **Habilidades**.

No campo **Notas**, digite **AniIndex=** e, por fim, o índice da animação no gráfico atual do personagem, que começa em 0 e termina em 7. Exemplo:

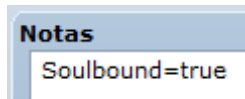


O índice dos paperdolls também muda durante a execução da animação para o mesmo índice digitado no campo Notas. Portanto, não use gráfico único de paperdoll com cifrão (\$) na frente de seu nome (ex.: \$Weapon).

Soulbound:

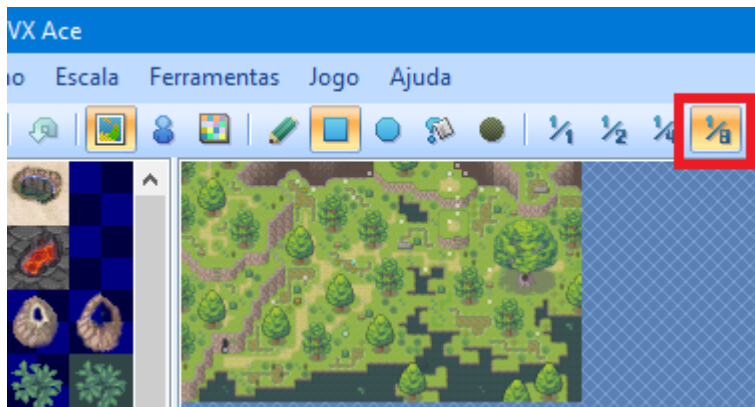
Para que o item não possa ser derrubado do inventário, trocado nem depositado no banco (embora possa ser vendido na loja), pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Itens**.

No campo **Notas**, digite **Soulbound=true**. Exemplo:



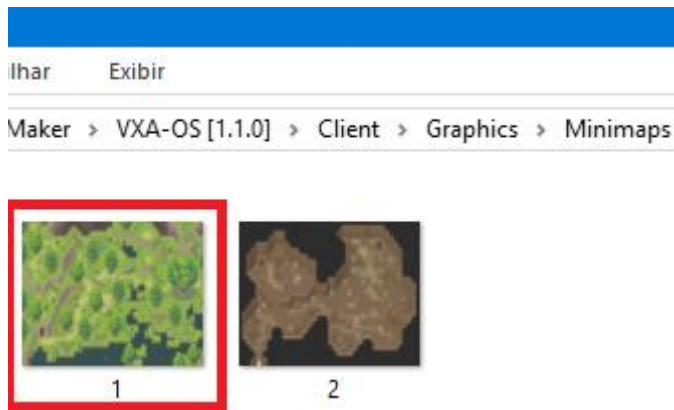
Criação de minimap

No editor de mapas, clique na escala 1/8 para diminuir o zoom do mapa:

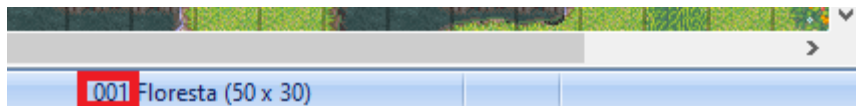


Pressione **Print Screen** e cole a imagem no Paint ou outro editor de imagens.

Agora salve a imagem na pasta **Minimaps**, que fica dentro da pasta Graphics, e escreva o ID do mapa no campo Nome. Exemplo:

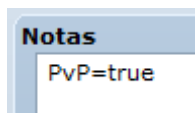


O ID do mapa fica na parte inferior do editor de mapas:



Criação de mapa pvp

Por padrão, todos os mapas são non-pvp, isto é, os jogadores não podem se enfrentar. Para criar um mapa pvp, clique com botão direito sobre o mapa desejado, pressione **Espaço** ou clique com botão esquerdo em **Propriedades....** No campo **Notas**, escreva **PvP=true**. Exemplo:



Comandos do bate-papo

/who: mostra, no bate-papo, quais jogadores estão on-line.

/clear: apaga todas as mensagens do bate-papo.

Sistemas do RPG Maker que não funcionam no VXA-OS

Alguns poucos comandos de eventos e sistemas do RPG Maker VX Ace não funcionam no VXA-OS, dentre outros motivos, porque esses comandos e/ou sistemas restantes foram desenvolvidos exclusivamente para jogos off-line ou

estão relacionados ao sistema de batalha original por turnos, que foi substituído por um sistema de batalha de ação.

Comandos de eventos:

- Início automático
- Apagar evento temporário
- Mudar Transparência
- Condição de tecla
- Todos os comandos de configuração de batalha

Outros sistemas:

- Velocidade do ataque
- Veículos (barco, navio e aeronave)
- Reiniciar cliente ao pressionar F12
- TP (pontos técnicos)
- Correr com Shift
- Aba Tropas (de inimigos) do banco de dados
- Funções relacionadas à batalha por turnos no banco de dados

Como colocar on-line

Você tem, pelo menos, 3 boas maneiras de colocar seu jogo (servidor) on-line: 1) **No-IP**, 2) **VPN** e 3) **VPS**.

Com No-IP e VPN (rede virtual privada), o seu jogo só estará on-line enquanto o seu computador estiver ligado. Já o VPS (Virtual Private Server) é um servidor virtual privado que você pode contratar, pagando um plano, para manter seu jogo on-line 24 horas.

No-IP:

Para colocar o servidor on-line com No-IP, o seu IP precisa ser dinâmico, ou seja, que muda toda vez que você liga computador. Para saber se o seu IP é

dinâmico ou estático, acesse o site meuip.com.br clicando [AQUI](#), anote o seu IP, reinicie o computador, entre novamente no site e veja se o seu IP mudou.



Para saber mais sobre como instalar e utilizar o No-IP, basta procurar tutoriais sobre o programa no Google, já que este não é o objetivo deste Manual.

VPN:

Se o seu IP é estático (fixo), você pode utilizar um VPN (rede virtual privada), como Hamachi e Radmin VPN, que serão explicados a seguir.

Hamachi:

Hamachi é um software que simula uma rede local, permitindo que pessoas à distância tenham acesso ao computador ou computadores alheios, como se estivessem ligados em LAN.

A desvantagem é que, além de você, todos os jogadores precisarão instalar este programa para poder jogar. Além do mais, se você não pagar um plano, as salas do Hamachi serão limitadas (máximo de 5 pessoas), o que significa que você precisará criar várias salas para as pessoas entrarem.

Para saber mais sobre como instalar e utilizar o Hamachi, clique [AQUI](#).

Se após seguir o tutorial, o servidor continuar off-line, verifique se você esqueceu de fazer alguma coisa importante. Se este não for o caso, desligue e ligue o Hamachi. Caso o problema persista, reinstale o Hamachi, pois, infelizmente, este programa falha bastante.

Os jogadores que irão se conectar utilizando o Hamachi eventualmente terão que reiniciá-lo e até reinstalá-lo quando for jogar, pois, como dito, este programa falha muito.

Radmin VPN:

Além do Hamachi, você também pode usar o Radmin VPN, software gratuito e fácil de usar (para saber mais, clique [AQUI](#)).

VPS:

Existem diversas empresas que oferecem bons serviços de hospedagens, dentre elas:

[Google Cloud](#)

[HostZone](#)

Vale ressaltar que, embora o servidor utilize uma linguagem de programação multiplataforma, ou seja, que funciona em todos os sistemas operacionais, a gem (biblioteca) utilizada para criar o executável **Server.exe** funciona apenas no Windows. Portanto, se você não tiver conhecimento sobre como instalar Ruby e suas gems no VPS, contrate um VPS para Windows.

Porém, se você quer um VPS mais rápido e mais barato, bem como instalou o Ruby e as Gems, conforme as [Recomendações](#), contrate um VPS para Linux ou Ubuntu 18.

Anti-DDoS:

Para proteger o servidor contra ataques DDoS, os quais tentam tornar o servidor indisponível, use um anti-DDoS (para baixar um anti-DDoS, clique [AQUI](#)).

Recursos

Por ser muito popular, o RPG Maker conta com diversos recursos gratuitos e pagos que podem ser utilizados no seu jogo. Veja abaixo alguns sites nos quais você pode encontrar esses recursos.

Recursos gratuitos:

[Sithjester Resources](#)

[Pixanna](#)

[Grandma Debslitt Lebits](#)

[Division Heaven](#)

[Hanzo Kimura Resources](#)

[Pixel Art World](#)

[Maru's Resources](#)

[Steampunk Tiles](#)

[Ayene's Tiles](#)

[Candacis' Resources](#)

Recursos pagos:

[RPG Maker Web](#)

[Pioneer Valley Games](#)

[Steam](#)

[Pixanna](#)

[Kokoro Reflections](#)

[Mana Seed](#)

[Halloween RPG Worlds Bundle](#)

Por favor, caso utilize algum desses recursos, especialmente os gratuitos, dê crédito ao criador no seu jogo.

Recomendações

O executável **Server.exe** utiliza o Ruby 2.4.1. Infelizmente, essa não é a versão mais recente da linguagem, pois a biblioteca que criou o executável ainda está desatualizada, bem como só funciona no Windows. Contudo, o servidor do

VXA-OS é compatível com as versões mais recentes do Ruby, em especial a 2.6.5, que é mais rápida que a 2.4.1, bem como funciona em outros sistemas operacionais.

Portanto, caso tenha interesse em melhorar a velocidade do servidor e/ou não utilize Windows, instale o **Ruby 2.6.5** (com **Devkit**) clicando [AQUI](#) (se você utiliza Windows) ou [AQUI](#) (se você utiliza outro sistema operacional).

Logo após a instalação do Ruby, instale as gems (bibliotecas) **EventMachine**, **Zlib**, **Colorize** e **Sequel**. Agora instale um dos seguintes bancos de dados: **SQLite3** (se você utiliza o banco de dados padrão) ou **MySQL2** (se você optou por MySQL no arquivo config.ini).

Se você não souber como instalar o Ruby, as gems e/ou o banco de dados MySQL2, clique [AQUI](#) (preste muita atenção no período entre [5:39](#) a 6:03).

Por fim, delete o arquivo Debug.bat e, se você utiliza Windows, substitua o executável Server.exe pelo arquivo **Server.bat** (clique [AQUI](#) para baixar o Server.bat) ou, se utiliza outro sistema operacional, pelo **Server.sh** (clique [AQUI](#) para baixar o Server.sh).

Licença

VXA-OS é uma estrutura livre de código aberto, distribuído sob uma licença muito liberal (a conhecida licença MIT). O projeto pode ser usado para quaisquer propósitos, **incluindo finalidades comerciais**, sem custo ou burocracia.

VXA-OS não é de domínio público e o seu criador mantém seus direitos autorais.

O único requisito é que, se você usar o VXA-OS, deverá dar crédito ao criador ao incluir o aviso de direitos autorais em algum lugar do site ou tópico do seu jogo.

Em nenhuma circunstância, o autor ou proprietário de direitos de autor poderá ser responsabilizado por quaisquer reivindicações, danos ou outras responsabilidades.

Créditos

Criador:

Valentine

Obrigado:

Cidiomar

Soreto

LeonM²

Komuro

Gallighan

Nietore

zh99998

invwindy

Cianfrocca

Shiy

Kalbarczyk

jeremyevans

Matsumoto

Katsuhiro

Buck

Lavena

Patterson

Lopez

Stone