



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. Criação de mapa pvp**
- X. Alteração dos gráficos da criação de personagem**
- XI. Configuração dos equipamentos**
- XII. Configuração dos itens e habilidades**
- XIII. Criação de minimap**
- XIV. Configuração do nome nos eventos e inimigos**
- XV. Comandos do bate-papo**
- XVI. Como colocar on-line**
- XVII. Recursos**
- XVIII. Recomendações**
- XIX. Licença**
- XX. Créditos**

Vantagens de usar o VXA-OS

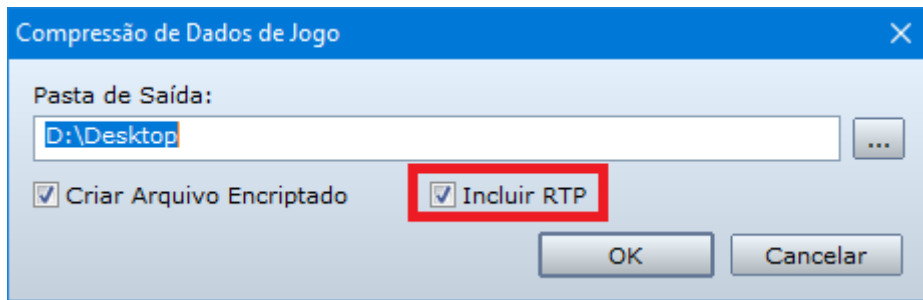
- Fácil de usar;
- Seguro;
- Estável;
- Gratuito;
- Leve;
- Tem suporte;
- Está em constante atualização;
- É ideal tanto para quem está começando no desenvolvimento de jogos quanto para pessoas experientes;
- Contém diversos sistemas já programados e prontos para o uso;
- É uma ferramenta de código 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 funcionar até mesmo em computadores mais modestos, o jogo pode apresentar problemas em algumas versões do Windows 7. 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 ultrapassado 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

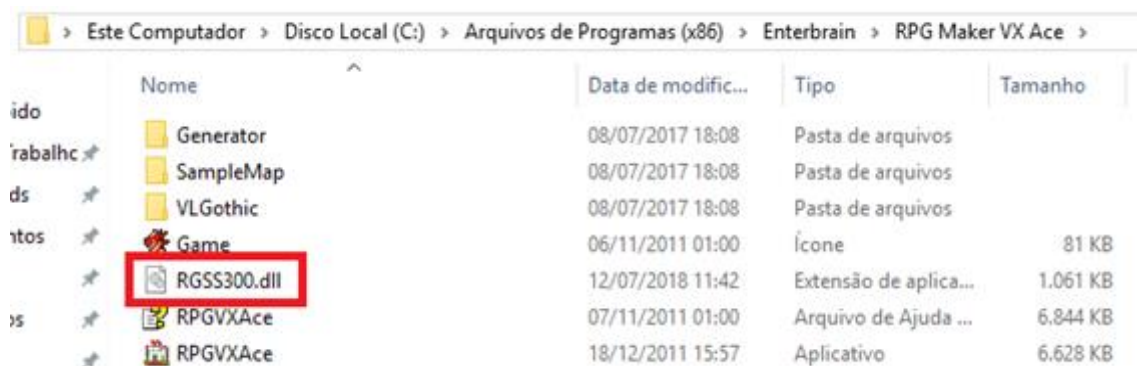
RPG Maker:

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.

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

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

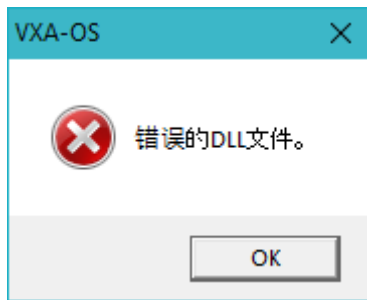
Após encontrar a pasta, substitua a DLL RGSS300.dll pela que você copiou:



Já os jogadores do seu projeto não precisarão atualizar a DLL do RPG Maker.

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

Se não fizer essa substituição, toda vez que você abrir o editor do RPG Maker VX Ace e clicar em Salvar, ocorrerá um problema semelhante a esse ao abrir o Game.exe:



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 clicando [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 do seu jogo.

Configurações do servidor

Configurações básicas:

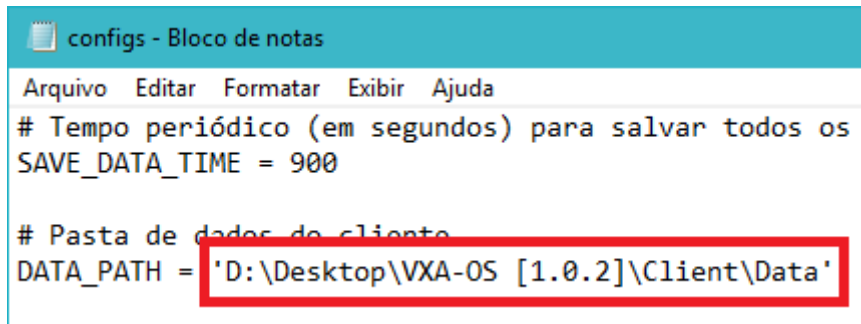
O servidor precisa ler alguns arquivos da pasta Data do cliente principal (o que você, desenvolvedor, usa). Isso pode ser feito de duas formas:

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 tanto, 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:

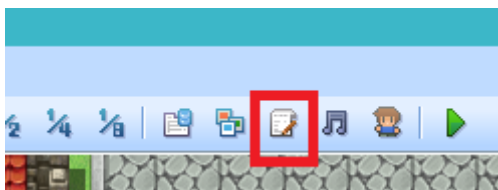
- 1) Toda vez que qualquer configuração do cliente principal ou servidor for alterada, você deve fechar o servidor, caso esteja ligado, e abri-lo novamente;
- 2) Sempre que possível, você deve abrir servidor pelo **Debug.bat** (exceto se você seguiu as [Recomendações](#) e substituiu o Server.exe pelo Server.bat ou Server.sh), pois este 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.

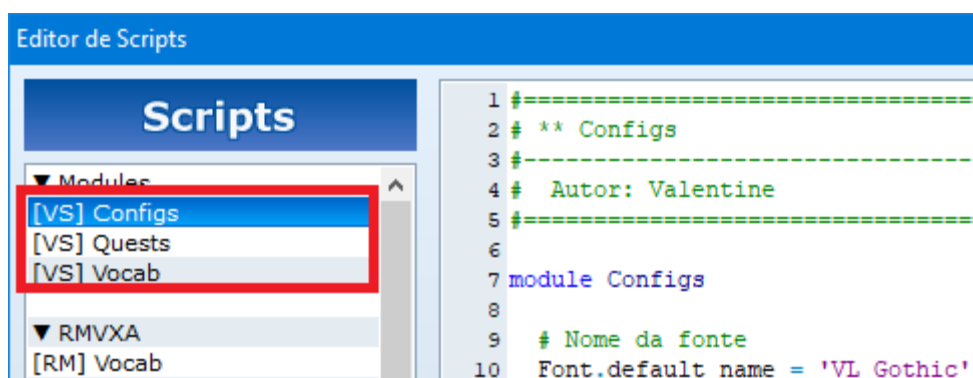
Configurações do cliente

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.

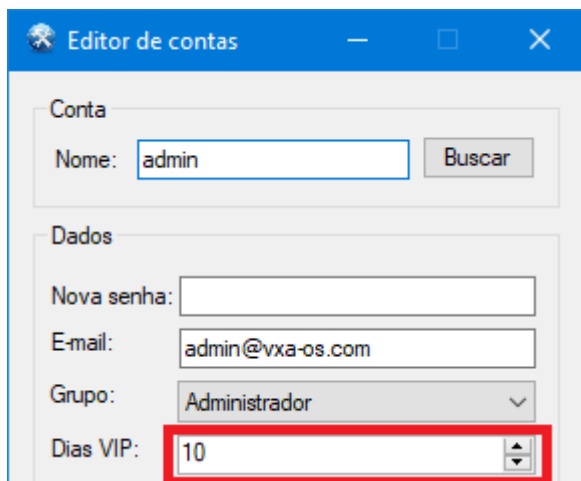
H	Abre ou fecha a janela de habilidades.
C	Abre ou fecha a janela de status.
Q	Abre ou fecha a janela de missões.
F	Abre ou fecha a janela de amigos.
G	Abre ou fecha a janela de guilda.
M	Abre ou fecha o menu.
L	Muda o líder da guilda pelo jogador selecionado na lista de membros da guilda.
Delete	Remove 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 as coordenadas do tile 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, você pode abrir o executável **Editor.exe**, na pasta **Server**, e alterar a quantidade de dias no campo **Dias VIP**. Exemplo:

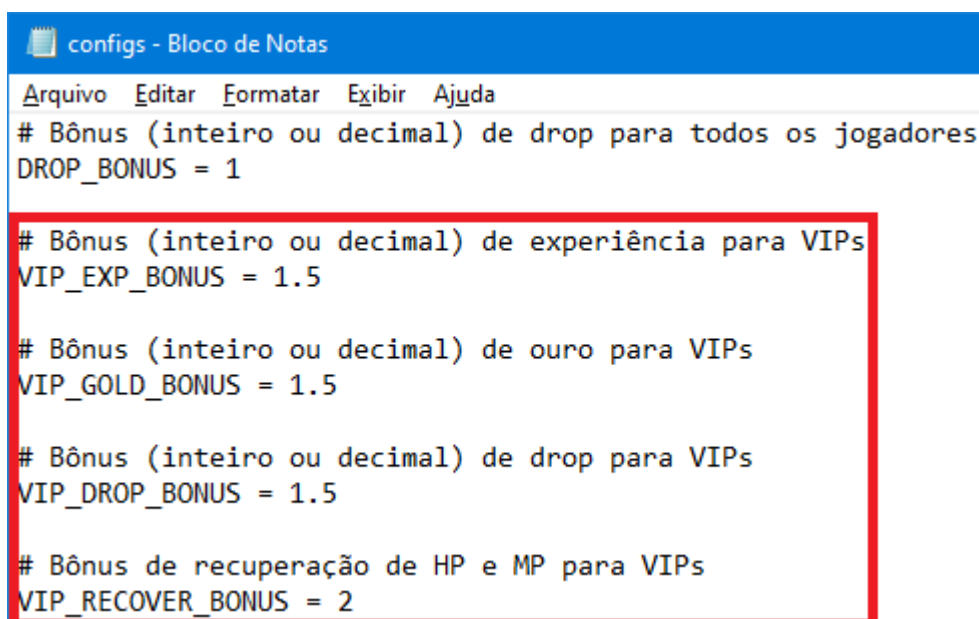


Nesse exemplo, após 10 dias, a conta admin deixará de ser VIP automaticamente.

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:



```
# 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

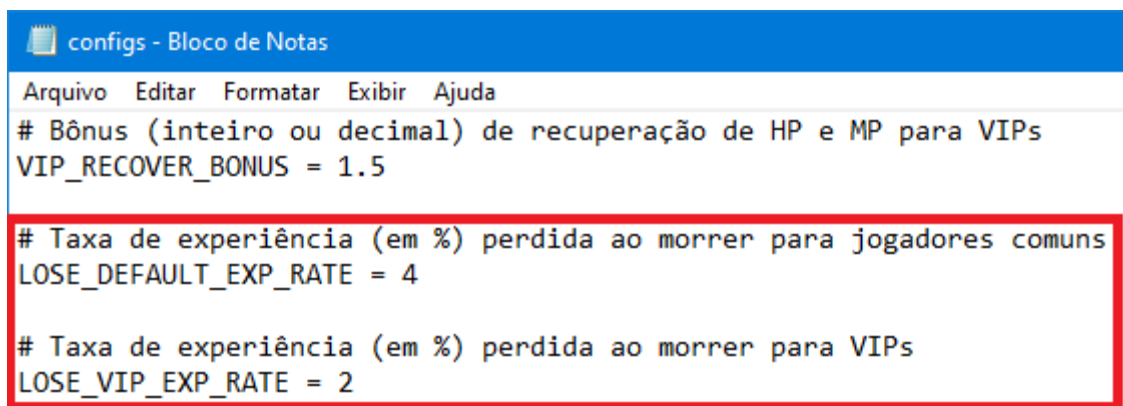
# Bônus (inteiro ou decimal) de ouro para VIPs
VIP_GOLD_BONUS = 1.5

# 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, ou seja, a percentagem de experiência perdida ao morrer, para jogadores VIP:



```
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:

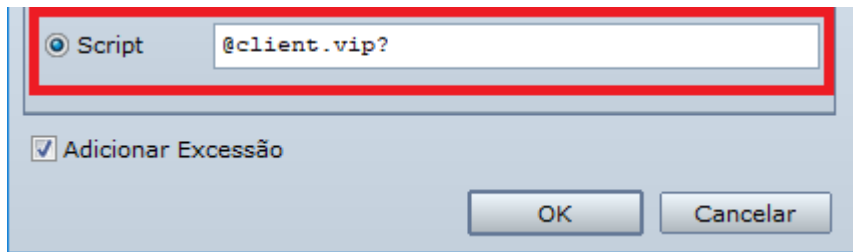
No script [VS] **Configs** do **Cliente** você pode aumentar a quantidade de classes iniciais para jogadores VIP:

```
# Quantidade máxima de classes na criação de personagem
MAX_DEFAULT_CLASSES = 5
# Quantidade máxima de classes na criação de personagem
MAX VIP CLASSES = 9
```

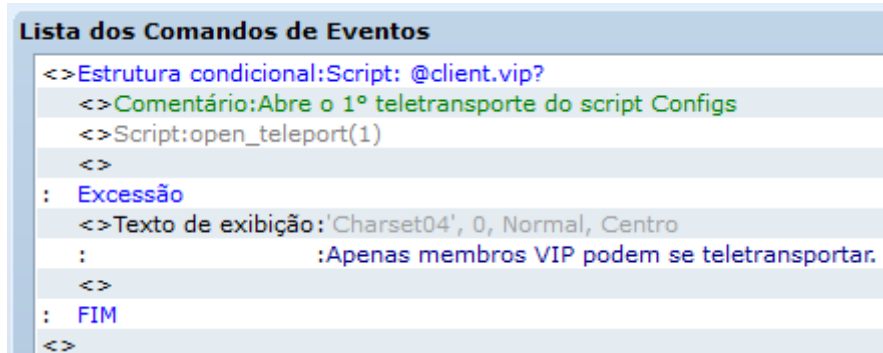
Teletransporte, mapas, inimigos, lojas especiais e criação de guilda:

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.

Basta adicionar 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:



Exemplo de uma lista de comandos de eventos:



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.

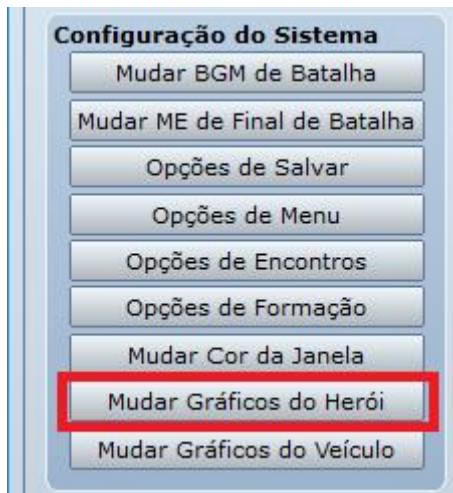
Equipamentos

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

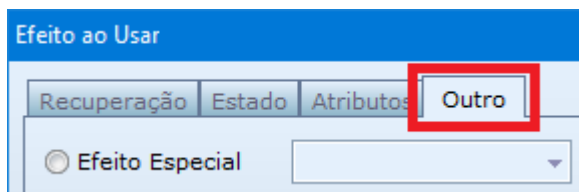
Outfits/skins:

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 da seguinte maneira:

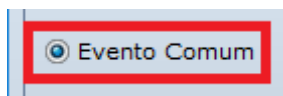
Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados** e vá na aba **Eventos Comuns**. No campo **Nome de Configurações Básicas** escreva qualquer nome (ex.: Mudar Outfit). Na **Lista de Comandos**, clique no botão **Mudar Gráfico do Herói** da 3ª aba:



Depois de escolher o gráfico e a face desejados, clique na aba **Itens**. Crie um 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.

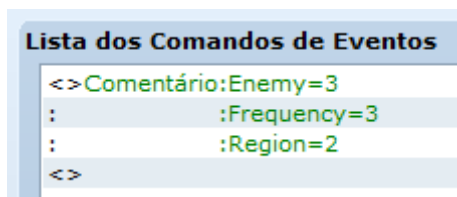
Nos Comandos de Evento, clique em **Comentário**:



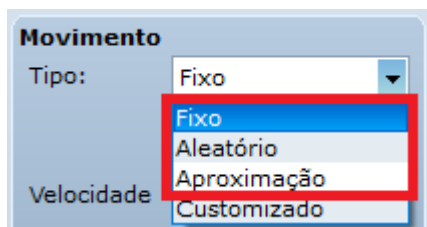
Escreva **Enemy=** e, em seguida, o **ID** do inimigo no Banco de Dados.

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:

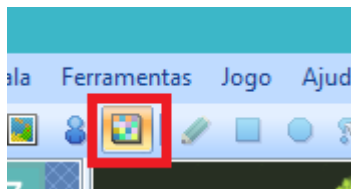


Agora em tipo de Movimento você tem três opções: **Fixo**, **Aleatório** e **Aproximação**:

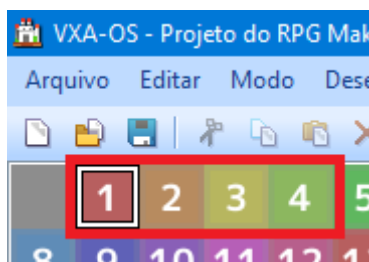


A opção **Fixo** deixa o inimigo sempre parado, já **Aleatório** faz com que o inimigo ande aleatoriamente, ainda que um jogador se aproxime dele, e só ataque se for atacado. Se selecionar **Aproximação**, o inimigo atacará o primeiro jogador que se aproximar do seu alcance de visão.

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



Selecione uma das 4 primeiras regiões:

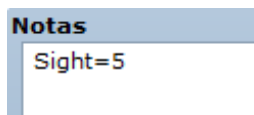


Agora escolha os lugares nos quais os inimigos poderão renascer. Exemplo:



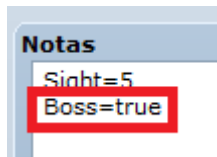
Obs.: Se o tipo de Movimento for **Fixo**, o inimigo sempre renascerá no mesmo lugar que morreu.

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:

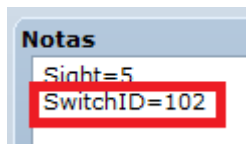


Além da cor do nome do boss ser diferente, sua barra de HP é maior que a dos outros inimigos e fixada na tela dos jogadores que estão próximo dele:



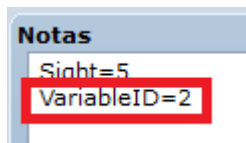
Configurações opcionais:

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



Se a switch 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:

Notas

ReviveTime=10

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

Notas

Escape=true

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:

Notas

AniIndex=1

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:

Notas

PvP=true

Alteração dos gráficos da criação de personagem

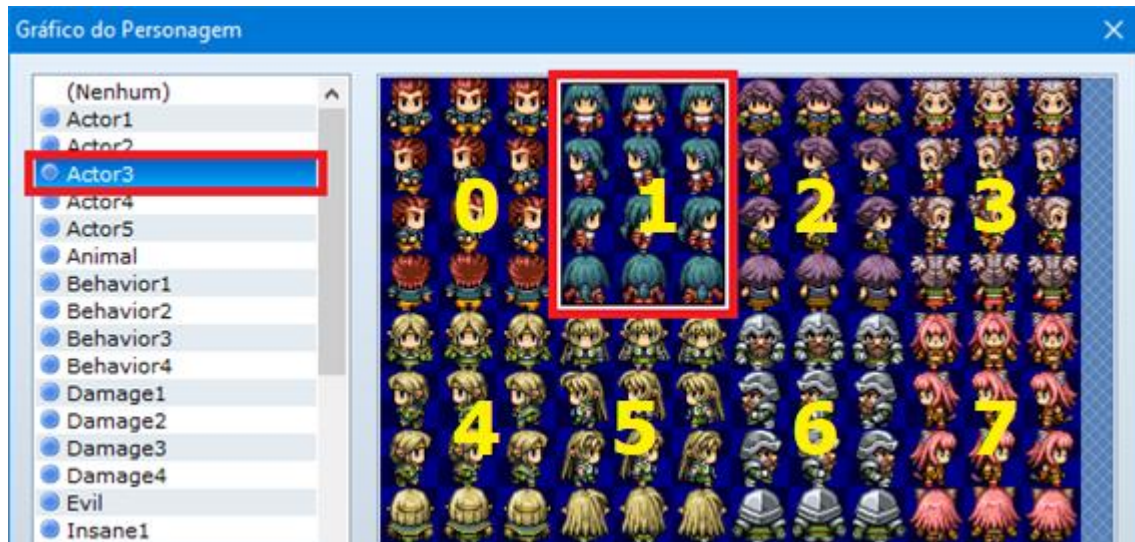
Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, agora vá na aba **Classes** e mude o que está escrito após **MaleSprites=**, **FemaleSprites=**, **MaleFaces=** e/ou **FemaleFaces=** no campo **Notas**. Veja:

Notas

MaleSprites=Actor4/0,Actor1/0
FemaleSprites=Actor3/1
MaleFaces=Actor4/0,Actor1/0
FemaleFaces=Actor3/1

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:

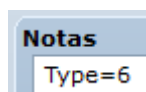


Imaginemos que você escolheu o gráfico da mulher de cabelo azul da imagem acima. Neste caso, você deverá escrever na segunda linha o seguinte: FemaleSprites=**Actor3/1**.

Configuração dos equipamentos

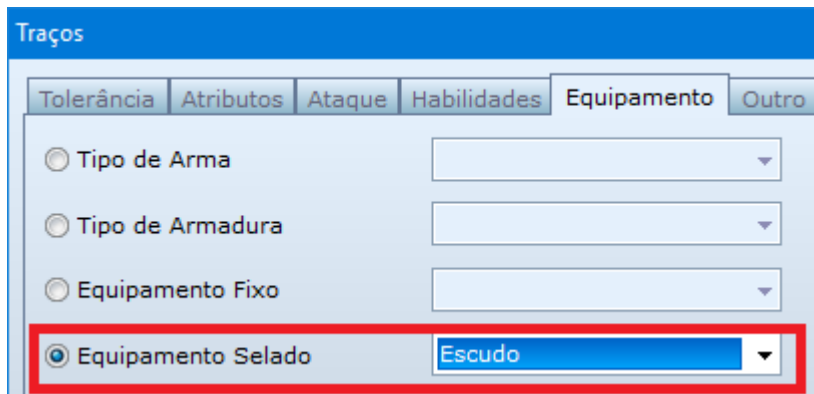
Tipo de protetor:

Se você quer criar um amuleto, capa, luva ou bota, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, agora 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:

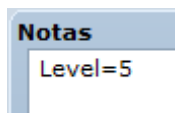
Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, depois vá na aba **Armas**. Agora clique duas vezes com botão esquerdo do mouse no campo **Traços**, vá na aba **Equipamentos**, clique na opção **Equipamento Selado** e escolha **Escudo**. Exemplo:



The image shows a window titled 'Traços' with several tabs: 'Tolerância', 'Atributos', 'Ataque', 'Habilidades', 'Equipamento', and 'Outro'. The 'Equipamento' tab is active. It contains four radio button options: 'Tipo de Arma', 'Tipo de Armadura', 'Equipamento Fixo', and 'Equipamento Selado'. The 'Equipamento Selado' option is selected. To the right of this option is a dropdown menu showing 'Escudo'. A red rectangular box highlights the 'Equipamento Selado' option and its dropdown menu.

Requisito de nível:

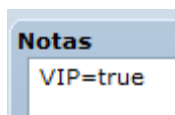
Por padrão, os equipamentos não exigem nível para serem usados. Para impor nível, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, vá na aba **Armas** ou **Armaduras**. No campo **Notas**, digite **Level=** e, por fim, o nível. Exemplo:



The image shows a small window titled 'Notas'. Inside the window, the text 'Level=5' is entered.

Equipamento VIP:

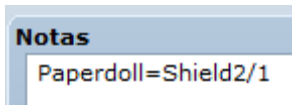
Para que o equipamento só possa ser usado por jogadores VIP, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, vá na aba **Armas** ou **Armaduras**. No campo **Notas**, digite **VIP=true**. Exemplo:



The image shows a small window titled 'Notas'. Inside the window, the text 'VIP=true' is entered.

Paperdolls:

Para mostrar o gráfico do equipamento usado no personagem, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, agora 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:

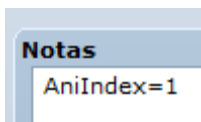


No jogo:



Animação de ataque:

Para executar uma animação no personagem ao atacar, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, agora 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. Exemplo:



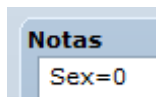
No jogo:



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).

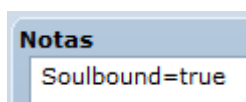
Sexo:

Para que o protetor só possa ser usado por determinado sexo, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, 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, trocado nem depositado no banco (embora possa ser vendido na loja), pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, vá na aba **Armas** ou **Armaduras**. No campo **Notas**, digite **Soulbound=true**. Exemplo:



Configuração dos itens e habilidades

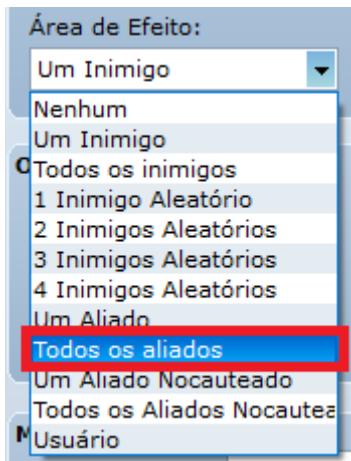
Alcance:

Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, agora vá na aba **Itens** ou **Habilidades**. No campo **Notas**, digite **Range=** e, por fim, o alcance em tiles. Exemplo:



Área de efeito:

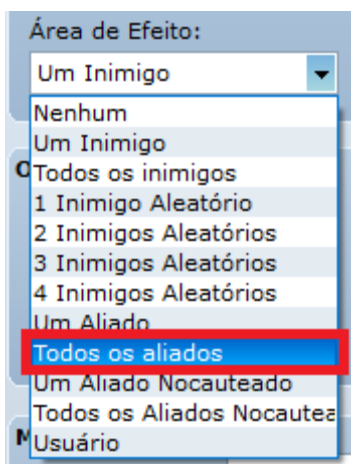
Para que a habilidade ou o item possa ser usado ao mesmo tempo em todos os membros do grupo, vá no campo **Área de Efeito** e selecione a opção **Todos os aliados**:



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

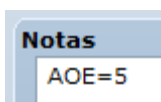
Ataque em área:

Pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, agora 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:



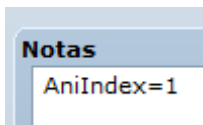
Requisito de nível:

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



Animação ao usar:

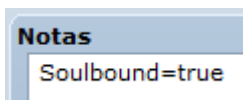
Para executar uma animação no personagem ao usar uma habilidade ou item, pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, agora vá na aba **Itens** ou **Habilidades**. No campo **Notas**, digite **AniIndex=** e, por fim, o índice da animação no gráfico atual do personagem, que começa em 0 e termina 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).

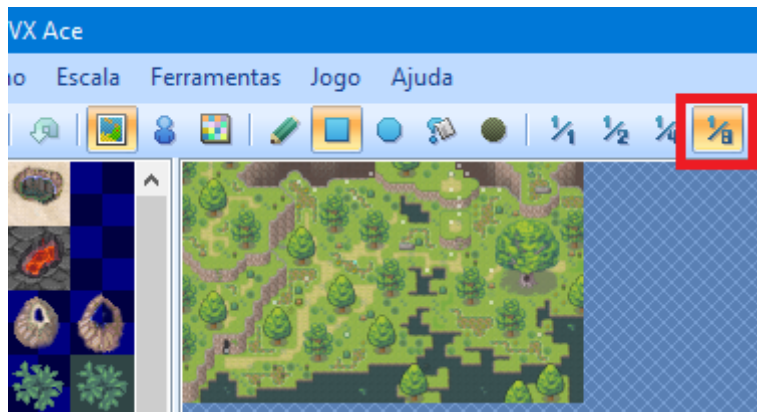
Soulbound:

Para que o item não possa ser derrubado, trocado nem depositado no banco (embora possa ser vendido na loja), pressione **F9** ou clique em **Banco de Dados**, vá na aba **Itens**. No campo **Notas**, digite **Soulbound=true**. Exemplo:



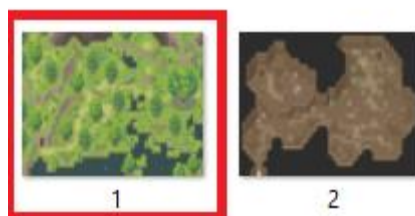
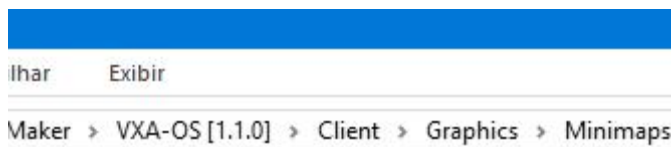
Criação de minimap

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

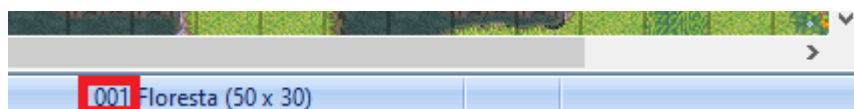


Pressione **Print Screen** e cole a imagem no Paint ou outro editor de imagens.

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

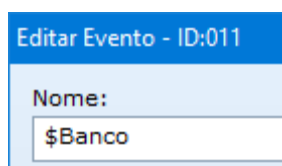


O ID do mapa fica na parte inferior do editor de mapas:



Configuração do nome nos 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:

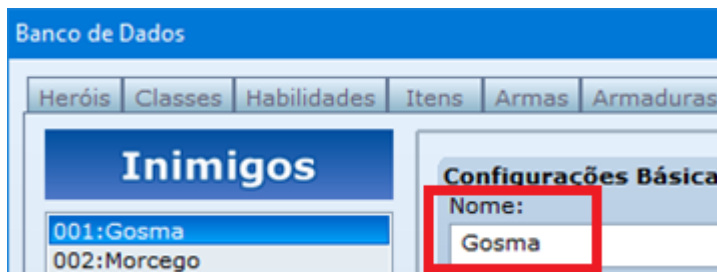


Agora clique em **Ok**.

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:



Comandos do bate-papo

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

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

Como colocar on-line

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

Com No-IP e Hamachi 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 seu IP, reinicie o computador, entre novamente neste 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 objeto deste Manual.

Hamachi:

Se o seu IP é estático (fixo), você pode utilizar o Hamachi. 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.

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.

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](#)

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

Recomendações

O executável **Server.exe** utiliza o Ruby 2.3. Infelizmente, não é a versão mais recente, pois a biblioteca que criou o executável está bastante 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 2.3, 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), instale as gems (bibliotecas) [EventMachine](#), [Zlib](#) e [Colorize](#) (se não souber instalar, clique [AQUI](#)), depois 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

zh99998

invwindy

Cianfrocca