

Proyecto en RPG Maker MZ. Introducción a la programación I

Ludus Venustatis.

Mapas: Ciudad forestal, Hogar, Alexander's, Casa abandonada, Mali's, Iglesia, Castillo demoníaco (P3).

- Ciudad forestal; Eventos, Pasajes, Eventos/Pasajes
 - Pasajes: Casa de Mali, Padre Lair, Casa de Alexander, Casa abandonada, Hogar.
 - Eventos: Peleas, Estancado
 - Peleas: Eventos sencillo, pelea simple, recompensa clave para NPC: *Alexander* [\[Imagen¹\]](#)
 - Estancado: Evento opcional, elecciones, opción de anulación de evento, personaje nuevo, activador de **interruptor; Ser el más fuerte.**
 - Eventos/Pasajes: Secreto 1
 - Secreto 1: Evento de final opcional, elecciones, opción de anulación de evento, mapa nuevo, activador de **interruptor; Lengua secreta.**
- Mali's; Pasaje, Dialogo, Objetos.
 - Pasaje: Salida.
 - Dialogo: Mali.
 - Objetos: EV001, EV002.
- Padre Lair; Pasaje, Dialogo, Objetos.
 - Pasaje: Salida (x3)
 - Dialogo: Padre Lair
 - Padre Lair: Dialogo simple, necesario **interruptor: Lengua secreta** para recibir **Objeto: Llave del templo**, activando **interruptor: Cripta de la muerte.**
 - Objetos: EV001, EV002, EV003, EV004.
- Casa abandonada; Pasaje, Objeto/Evento. «Necesario **Llave Simple** para acceder.»
 - Pasaje: Salida.
 - Objeto/Evento: Cofre que proporciona armadura y activa **interruptor: Armadura ideal.**
- Hogar: Pasaje, Evento, SFX.
 - Pasaje: Puerta
 - Eventos: ¿Lado oscuro?, Espada.
 - ¿Lado oscuro?: Diálogos iniciales con NPC *Alexander*, elecciones, posibilidad de activar **interruptor: Arma secreta**, posibilidad de teletransporte, posible Game Over.

- Espada: Elecciones, posibilidad de objeto; **Espada Dragón**. «Sin interruptor: **Arma secreta**, Evento → Objeto»
- Castillo demoníaco (P3); Evento, Objeto, SFX. «Necesario, llave del templo y Cripta de la muerte»
 - Evento: Emisaria, Mascota (x3).
 - Emisaria: Actor final, diálogos, opciones, **final 1, final 2, final 3, posibilidad de perder**. [Imagen²]
 - Mascota: Combate, obligatorio.
 - Objeto: EV00(1-9,11,13,22-45)
 - SFX: Fin música (x3)

Comentarios adicionales:

Todo “Pasaje” tiene integrado cambio de sonido «BGM».

Dentro de los NPC, ya vienen integrados los interruptores **locales** para cambio de interacción

En “Emisaria”, se da recuperación de PV y PM al personaje entre peleas en decisión “!A conquistar!”

En “Peleas”, se da recuperación completa al personaje después de cada encuentro. Es “Infinito”.

Imágenes de muestra:

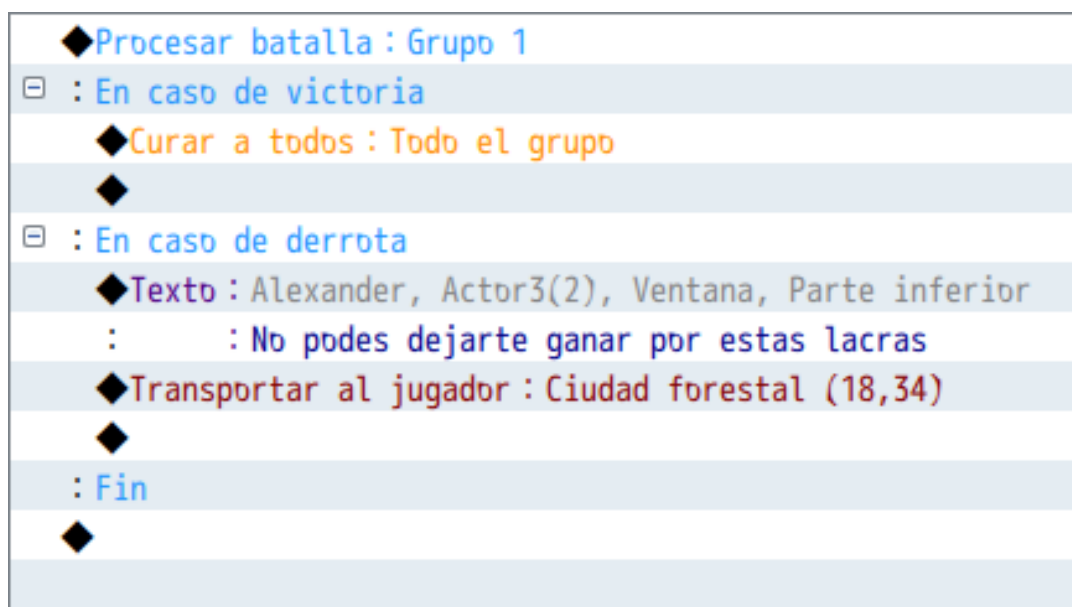


Figura 1: Imagen 1 (Peleas)

◆	Reproducir BGM : Castle1 (30, 100, 0)
◆	Texto : Emisaria, Evil(2), Ventana, Parte inferior
:	: \C[30]Noto poder en tu alma. \!
:	: ¿Vienes a morir o a servir?
◆	Mostrar elecciones : Servir, Morir, !A conquistar! (Ventana, Parte derecha, #1, #2)
⊖	: Cuando Servir
◆	Texto : Emisaria, Evil(2), Ventana, Parte inferior
:	: \C[30]Sabia decisión.\!
:	: Pero para servir tenes que ganar tu lugar.\!
:	: Mata a uno de los guardianes y muestra tu valia
◆	Texto : Emisaria, Evil(2), Ventana, Parte inferior
:	: \C[30]Dime ¿quién será tu víctima?\!
:	: Cyclops Caecus\!
:	: Rex Summus\!
:	: Comes Daemonium\!
◆	Mostrar elecciones : Cyclops Caecus, Rex Summus, Comes Daemonium (Ventana, Parte derecha)
⊕	: Cuando Cyclops Caecus
⊕	: Cuando Rex Summus
⊕	: Cuando Comes Daemonium
	: Fin
◆	
⊕	: Cuando Morir
⊕	: Cuando !A conquistar!
	: Fin
◆	

Figura 2: Imagen 2 (Emisaria)