

# TUTORIAL RPG MAKER XP®

ገጽ ለተጠቀሱት ሰዎች የሰጡት የሥራ

**Por Marcelo Cavaco (marcelocavaco@click21.com.br)**

# criando um jogo básico

ԻՒՆԿԵԼ ՁԵ ԿԼՔԼ ԲՈԼԻՔԼ



# CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Devido à falta de tutoriais a respeito desta ferramenta de criação de jogos, decidi aplicar um pouco de meu tempo e o meu pequeno conhecimento do assunto para mudar este quadro. Estou fazendo isso por vontade própria e com o intuito de ajudar. Espero conseguir neste tutorial...

Por favor, me avisem se existirem erros (podem existir erros de português, sobre o RPG Maker XP®, erros de tradução ou qualquer coisa). Todos os erros serão corrigidos.

Este tutorial é destinado a quem deseja conhecer os recursos básicos no assunto, portanto não esperem explicações sobre recursos avançados ou algum ponto específico. Este tutorial não é um guia para solucionar problemas. Se você não consegue executar o aplicativo, não será aqui que seu problema será solucionado. Este tutorial é de nível intermediário. Um conhecimento básico é necessário para utilizá-lo.

O Maker utilizado neste tutorial é uma versão em inglês, mas TODOS os nomes em inglês têm sua tradução entre parênteses. Não conheço nem utilizo versões em português. Não conheço quem traduziu outras versões e podem existir diferenças entre as traduções. Fiz curso de "Inglês Técnico I" e "Inglês Técnico II" e acho que a tradução deve estar razoável e coerente com a realidade, apesar disso, podem ocorrer erros. Por favor, me avisem caso encontrem algum.

Não estou aqui querendo afirmar nada sobre nada nem ninguém. Não quero ofender nenhum leitor, ou o vizinho, ou o cachorro do vizinho, ou o papagaio de qualquer um que seja. Não estou tentando provar nada. Não sou "guru" do RPG Maker XP®. Portanto, tenham paciência...

E me desculpem por qualquer tipo de transtorno e muito obrigado aos que me ajudaram e incentivaram.

Fora isso, boa leitura...



# AGRADECIMENTOS

Creio que sem ajuda ninguém é nada... Mesmo os seres mais arrogantes da face da terra, que negam receber qualquer forma de ajuda, um dia tiveram que receber a ajuda de alguém. Mesmo que esta tenha sido há muito tempo atrás quando o médico ajudou esta pessoa a nascer... Mas vamos parar de enrolar e vamos ao que interessa.

Agradeço à:

Minha família, por me criar e aturar...

Meus amigos de RPG, por jogarem comigo...

Colegas de RPG Maker XP®, por tirarem muitas de minhas dúvidas...

Se faltar alguém, faça o favor de me avisar. A memória às vezes (várias vezes) falha...



# SUMÁRIO

Tutorial RPG Maker XP®	1
Considerações Iniciais	2
Agradecimentos	3
Sumário	4
Como Utilizar este Tutorial	6
Começando	7
A História	8
Introdução	8
O Estilo	9
Tema Base	10
Tópicos Iniciais	11
A História	12
Novo Projeto	13
Criando Mapas	17
Uma Cidade	18
Uma Floresta	22
Um Castelo	24
Uma Loja	26
O Interior do Castelo	28
Base de Dados	30
Introdução	30
Class (Classes ou Profissões)	30
Hero (Herói)	34
System (Sistema)	41



Criando Eventos	44
Eventos da Introdução	44
Eventos da Cidade	47
Eventos da Floresta	50
Eventos da Loja	52
Eventos do Castelo	56
Eventos do Interior do Castelo	58
Os Scripts	60
Conclusão	64



# COMO UTILIZAR ESTE TUTORIAL

Para aproveitar da melhor forma possível este tutorial, devemos saber para que ele serve. Na verdade este documento é um guia para criar um jogo básico com o RPG Maker XP®. Aqui não existem explicações de como trabalhar melhor com o aplicativo ou recursos avançados.

Existem imagens de telas onde setas e círculos vermelhos indicam pontos importantes. Estas setas e círculos vermelhos não são parte da tela e não aparecem no aplicativo. Elas foram adicionadas neste tutorial apenas com o objetivo de auxiliar o leitor a localizar pontos importantes na tela.

Este tutorial é de nível intermediário. Só é aconselhável à leitura deste tutorial após se certificar de que já conhece os recursos básicos.

Após a leitura deste documento, podemos passar para o quarto tutorial da série chamado "Recursos Avançados do RPG Maker XP®". É aconselhável seguir esta ordem. Principalmente se este é o seu primeiro contato com esta plataforma de desenvolvimento de jogos de RPG.

Podem vir a surgir novos tutoriais, sendo que a lista pode aumentar... Só o tempo dirá o que está por vir...



# COMEÇANDO

O jogo que vamos criar é bem simples, mas o tutorial exige um nível de conhecimento médio. Não é aconselhável para novatos utilizarem este tutorial antes de conhecer o aplicativo. Algumas informações podem parecer incompletas para quem não conhece o básico do aplicativo.

O desenvolvimento jogo será dividido em partes, são elas:

- a) A História;
- b) Novo projeto;
- c) Criando Mapas;
- d) Base de Dados;
- e) Criando Eventos;
- f) Os Scripts.

# A HISTÓRIA

## **Introdução**

Talvez, a história seja a parte mais importante de seu jogo. De que adianta ter um super jogo, completo, cheio de efeitos especiais se a história é aquele velho esquema “salve a princesa”? Antes de tudo, devemos criar nossa história. Ela deve prender a atenção dos jogadores, mas... Como fazer isso?

Esta é realmente uma pergunta extremamente complicada. Existem muitas técnicas para virarmos verdadeiros escritores. Há vários documentos espalhados na internet. Existe também aquele seu colega que é visinho do sobrinho de um escritor famoso...

Mas com tanta informação grátis por ai, como saber diferenciar as coisas boas das ruins? Teremos que ter “instinto” para isso (eu falei que era complicado). Devemos ler sobre o assunto o máximo possível até acharmos nosso método predileto de escrever.

Enfim! Não há fórmula secreta para se criar uma boa história. Portanto tentaremos mostrar neste capítulo um punhado de sugestões básicas. Não é o melhor método, mas pode dar bons resultados.





## O Estilo

A primeira coisa que devemos fazer é definir um “Estilo” para o nosso jogo, ou seja, temos que definir como vai ser nossa história. Será um jogo no estilo medieval? Ou ele terá um estilo mais moderno? Pode ser também futurístico, ou um esquema de conspirações. Pode ser um estilo “west” (velho oeste). Têm vários... Geralmente um estilo está ligado a uma época e local.

Vejamos alguns exemplos de estilos:

- a) Medieval (Reis, princesas e vilões)
- b) Moderno (Dias atuais)
- c) Ficção (Viagens interplanetárias e alienígenas)
- d) Fantasia (Magia, Deuses e Avatares)
- e) Velho Oeste (Cowboys)
- f) Pré-história (Dinossauros)
- g) Antiguidade (Índios, Maias, Incas, etc...)
- h) Terror (Vampiros, Lobisomens, etc...)
- i) Comédia (Piadas e “besteról”)
- j) Anime e Manga (Baseado em desenhos japoneses)
- k) Cartoon (Baseado em desenhos ocidentais)

É claro que alguns estilos podem se misturar. Seu jogo pode ter até dois, ou três, ou quatro ou quantos estilos sua imaginação permitir. E ainda podem existir mais estilos. Os que listamos aqui são os principais, mas não os únicos.



## **Tema Base**

Antes de começar a escrever sua história imagine ela de forma resumida, com um início e fim. Não se preocupe com “o meio” da história neste momento. Para facilitar o entendimento vamos pegar um exemplo de uma história bem conhecida (“O Senhor dos Aneis”). Podemos imaginar o resumo desta história como sendo o seguinte:

“Um anel corrompe os seres vivos para a maldade. Todos que usam o anel por muito tempo se tornam malignos ou loucos. Este anel deve ser destruído antes que o vilão o pegue”.

Este é um exemplo de resumo. Antes de você começar a fazer a sua história tente imaginar de forma bem resumida o que vai acontecer no jogo. Este resumo é o que chamamos de tema base.

Lembre-se sempre de seu tema. Nunca desvie dele. Se no meio da história você quiser diversificar, crie alguma aventura paralela, mas a prenda a aventura paralela à trama original do tema através de algum “gancho”.

Em “O Senhor dos Anéis”, existem várias aventuras paralelas. O melhor exemplo é a história da ascensão de um andarilho a rei (O Retorno do Rei).

Após a fase de criação do tema temos que criar os tópicos iniciais.



## ***Tópicos Inicias***

Após o tema, devemos nos concentrar nos tópicos. Também podemos chamar nossos tópicos iniciais de "capítulos". Lembre-se de sempre seguir o tema base e se for desviar no meio do caminho interligue as aventuras com ganchos.

Vejamos um exemplo de tópicos para uma história qualquer.

Tema Base: "Salvar o mundo de uma super raça de gatos assassinos".

Tópicos:

1. A família do herói morre pelas mãos dos gatos assassinos.
2. O herói se encontra com um cachorro quase morrendo e salva ele.
3. O herói descobre que o cachorro é "o escolhido" que vai tirar os gatos assassinos do poder.
4. O cachorro ganha super poderes.
5. O herói e seu cachorro saem atrás dos gatos.
6. O gato chefe luta contra o cachorro.
7. O cachorro vence a luta e descobre que os gatos estavam sendo manipulados pelos tigres.
8. O cachorro e nosso herói seguem atrás dos tigres.
9. O cachorro morre na luta contra os tigres e passa seu poder para o herói que vira um lobisomem.
10. O herói luta contra o tigre chefe e vence o mal.
11. O herói perde os poderes e volta ao normal.
12. Fim.

Estes seriam os capítulos de nossa história. Após definirmos os capítulos, devemos desenvolver a história, propriamente dita.



## A História

Agora, devemos descrever com detalhes cada um dos capítulos que criamos anteriormente. Novos capítulos podem ser adicionados nesta fase, mas lembre-se de que se você fugir do tema base, a história pode ficar confusa e de difícil entendimento. Histórias complicadas de se entender podem afugentar os jogadores, portanto, preste muita atenção para não complicar as coisas demais.

Neste momento, a melhor sugestão que podemos dar é: "Abuse da sua imaginação". Pense no que mais lhe agrada. Converse com algumas pessoas, veja o que elas acham e veja se a história que você está criando é aceitável pelo público. Pergunte principalmente para jogadores de RPG.

É claro que não se pode agradar a todo mundo, mas o importante não é agradar todos, mas sim a maioria. É quase impossível agradar todo mundo. É como acontece nos filmes... Eu posso gostar de ficção, mas você prefere ação... já a minha vizinha gosta de romance.

Portanto não desista se algumas pessoas não gostarem da história.

Não comece o jogo sem ter uma história pronta. Isto é muito importante. Devemos começar a criar o jogo só com a história pronta. A história lhe impedirá de se perder. Com ela, você não ficará parado no meio do jogo pensando: "E agora? O que eu coloco aqui?" ou "Como eu criarei este mapa?" ou "Como que o vilão se comportará?".

Com tudo isso pronto é só começar a desenvolver seu projeto.

Para finalizar, gostaria de lembrar que estas foram apenas algumas **sugestões**! Sinta-se livre para fazer o que quiser em seu projeto e em sua história.

Agora vamos para o RPG Maker XP®.



# NOVO PROJETO

Antes de começar o processo de “fabricação” de seu jogo, deve-se primeiro compreender o ambiente em que vamos trabalhar. Caso este seja seu primeiro contato com esta plataforma de criação de Jogos de RPG, é aconselhável a leitura do tutorial “Conhecendo o RPG Maker XP®”.



Figura 01  
Ícone do aplicativo

Após instalar o RPG Maker XP® e o RTP (junto com os Scripts), está na hora de abrir o aplicativo. Caso não ocorram erros durante a instalação, basta clicar no ícone semelhante ao da figura 01 que podemos observar ao lado, para abrir o RPG Maker XP®. Após abrirmos o aplicativo, a tela principal se abrirá.

Esta é tela onde vamos desenvolver grande parte de nosso projeto. Para criarmos nosso primeiro projeto devemos clicar no menu File (Arquivo) e depois em “New Project” (Novo Projeto). Observe a figura 02.

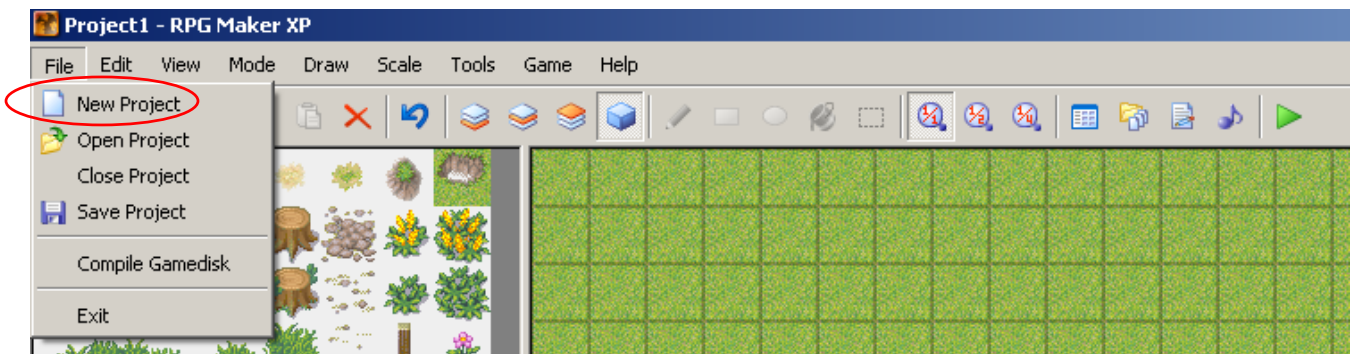


Figura 02  
Opções do menu “File” (Arquivo) do aplicativo.

Outra opção para criarmos nosso projeto é clicar no botão “New Project” (Novo Projeto). Observe o circulo vermelho na figura 03.



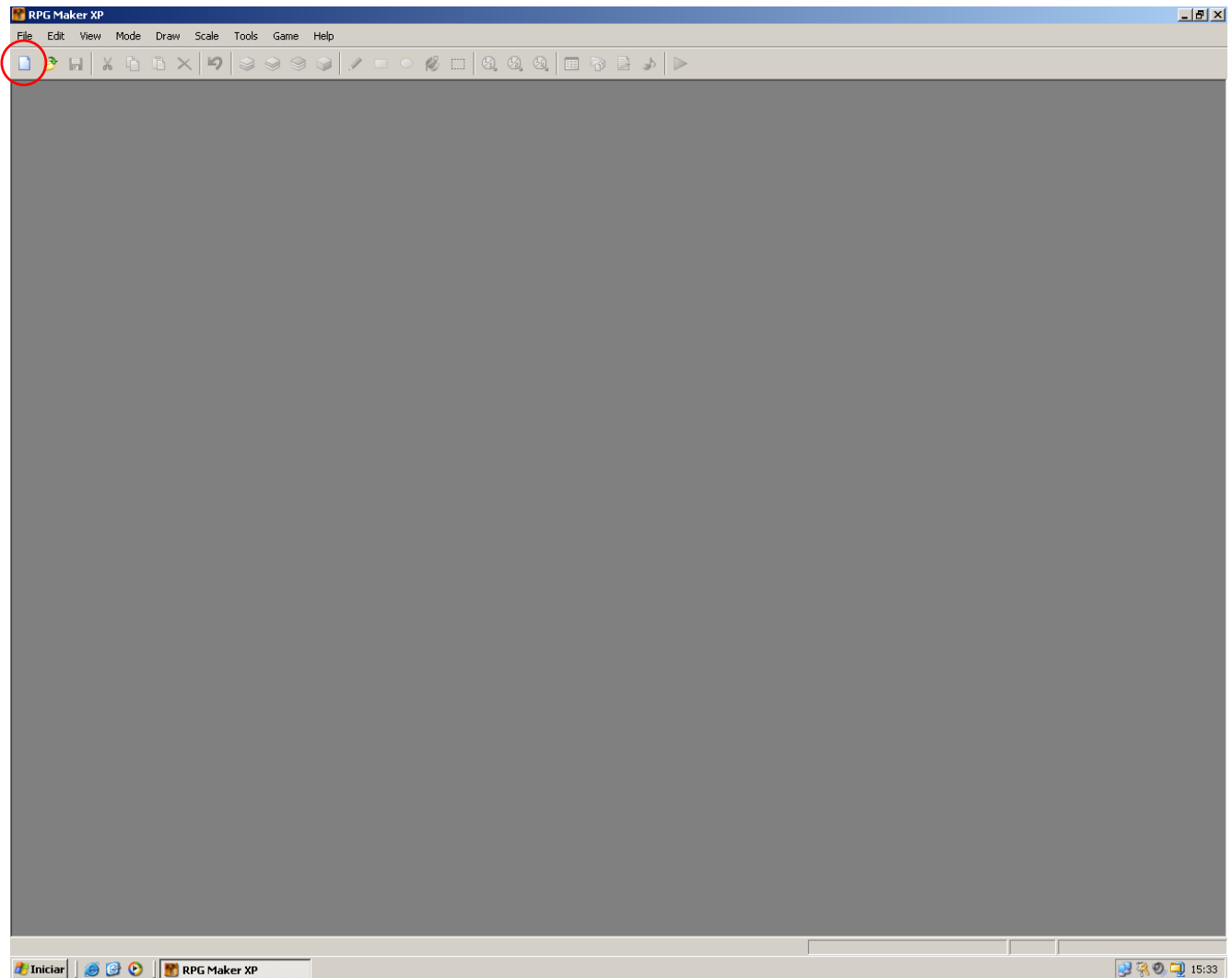


Figura 03  
Tela principal do aplicativo

Uma tela aparecerá pedindo o nome do novo projeto conforme podemos observar na figura 04.

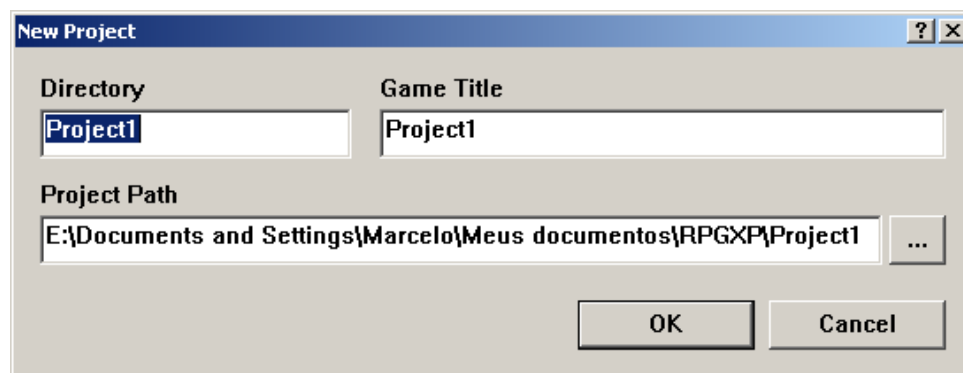


Figura 04  
Criando um novo projeto.

Escolha um nome para o projeto, ou seja, um nome para o jogo. Em nosso exemplo colocaremos o nome "Jogo de Exemplo", conforme podemos observar na figura 05.

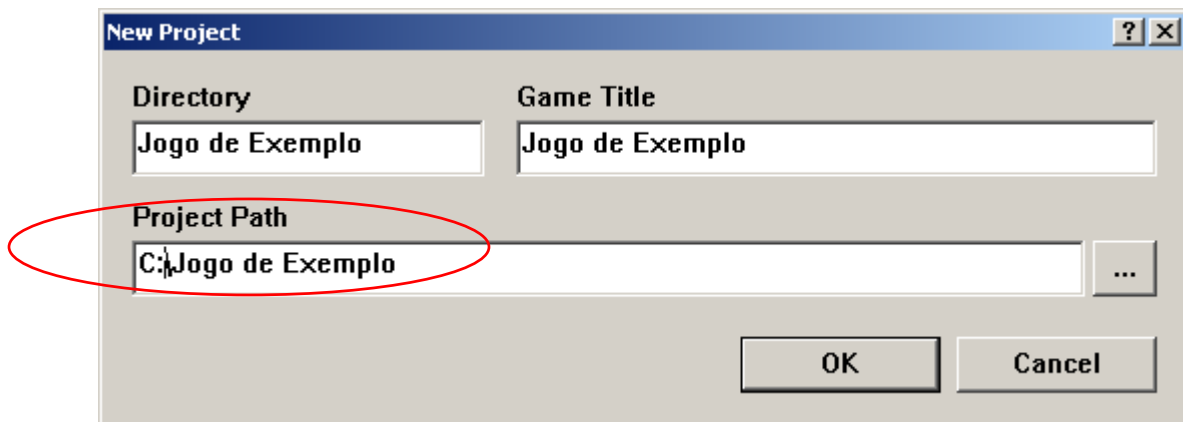


Figura 05  
O nome do novo projeto.

Se desejar mudar a pasta (diretório) onde será criado o jogo, mude o campo "Project Path" (Caminho do Projeto). Em nosso jogo colocamos "C:\Jogo de Exemplo".

Pronto... Criamos nosso primeiro projeto. A tela deve ficar semelhante ao que podemos observar na figura 06.





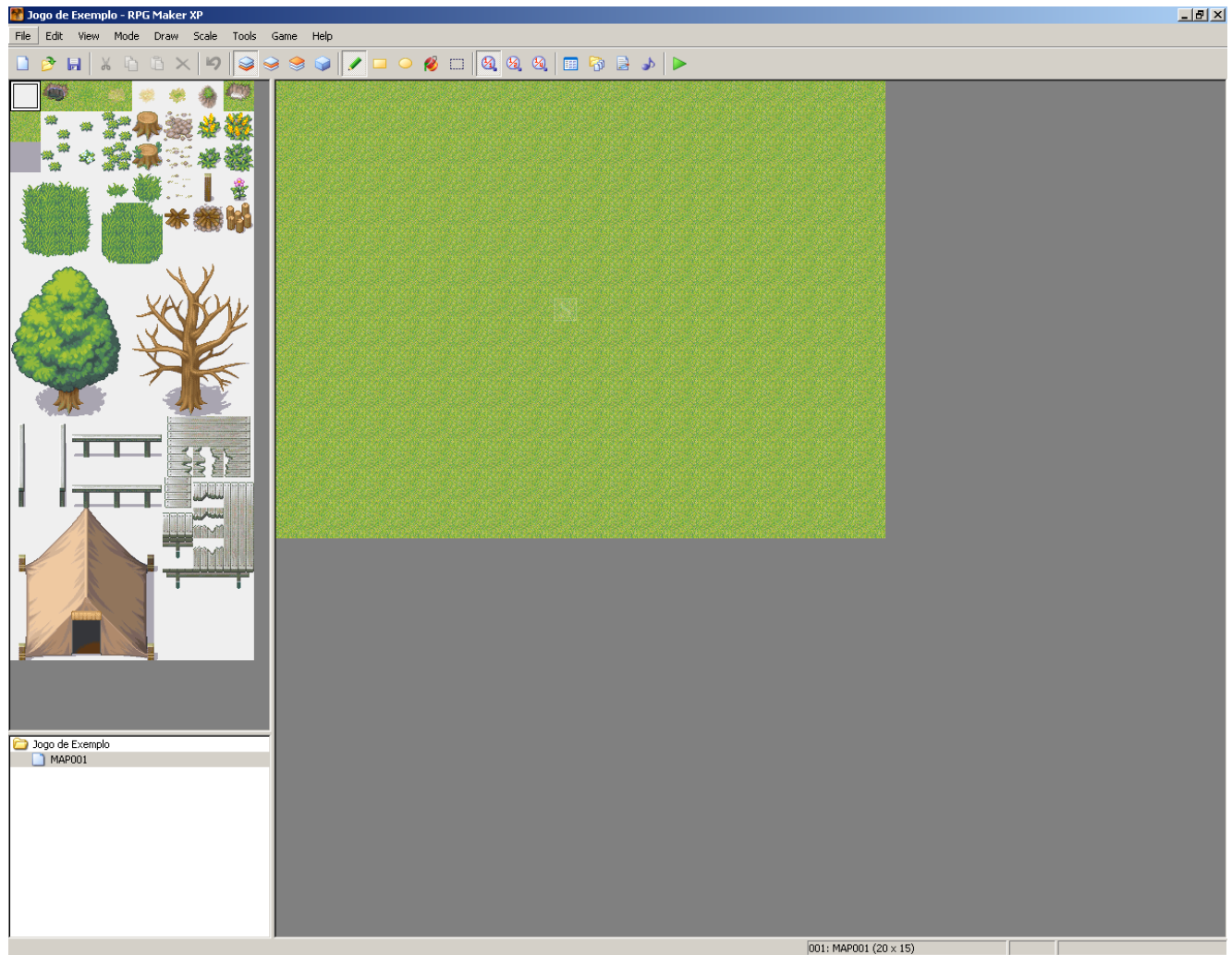


Figura 06  
Tela inicial de um projeto novo.





# CRIANDO MAPAS

Logo após criarmos nosso projeto, o aplicativo já cria o mapa 001. Para o nosso jogo vamos precisar de muitos outros mapas. Por isso vamos aprender a criar um novo mapa. Primeiro observe o canto **esquerdo inferior** da tela. Lá deve existir um campo onde ficam os nossos mapas. Deve existir um mapa criado com o nome MAP001. Observe a figura 07.

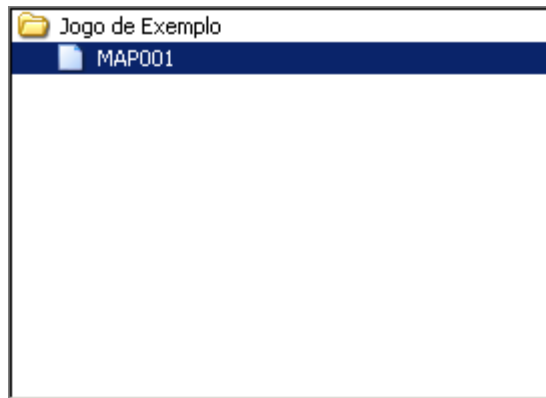


Figura 07  
Listagem de mapas.

Clicando em "Jogo de Exemplo" com o botão direito, um menu popup aparecerá com diversas opções. Selecione a opção "New Map" (Novo Mapa), conforme podemos observar na figura 08.

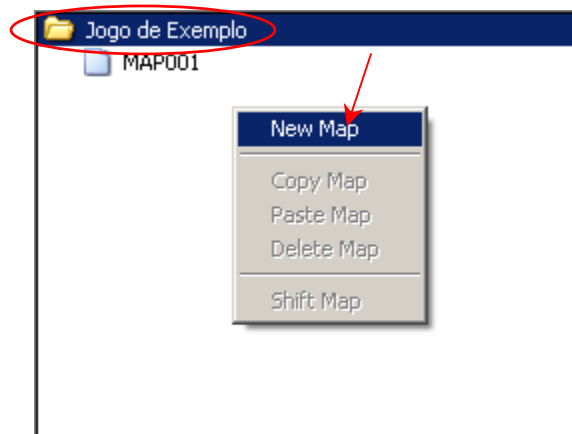


Figura 08  
Criando um novo mapa.

## Uma Cidade

Ao clicar em "New Map" (Novo Mapa). Uma tela de propriedades do mapa deve aparecer conforme a figura 09.

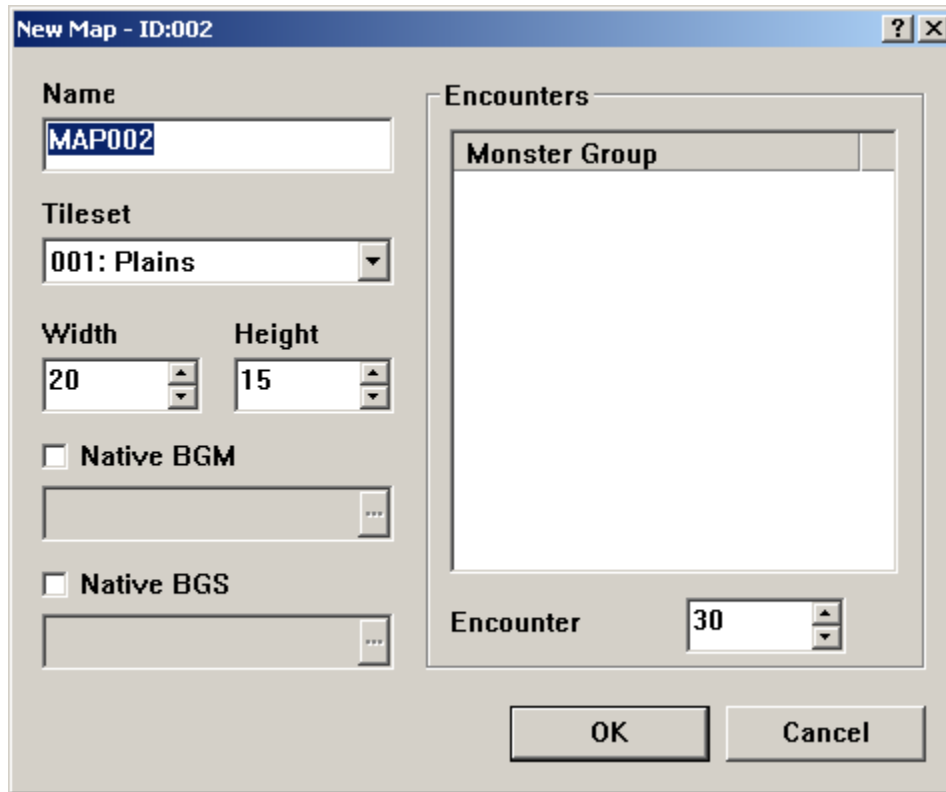


Figura 09  
Propriedades do mapa.

Em Name (Nome) coloque o nome que quiser para seu mapa, exemplo: "Cidade". Em Tileset (Arquivos com Figuras de Mapa) escolha o mapa desejado, exemplo: "009: Castle Town Exterior". Em Width (Largura) e Height (Altura) escolhemos o tamanho de nosso mapa. Vamos deixar este mapa com 20 de Width (Largura) e 15 de Height (Altura). Marque a opção "Native BGM" (BGM Nativo) e escolha uma música para o mapa, exemplo: "023-town01". No campo "Native BGS" (BGS Nativo) deixe como está. Em "Monster Group" (Grupo de Mosntros) escolha alguns monstros.



Ao clicar neste campo uma tela se abre pedindo para escolhermos o grupo, conforme a figura 10.

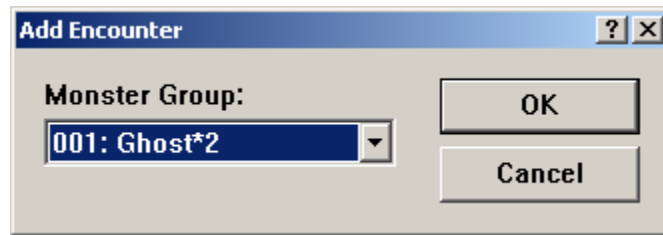


Figura 10  
Escolhendo os monstros do mapa.

Podemos adicionar qualquer grupo, mas em nosso exemplo escolhemos:

- a) 001: Ghost\*2
- b) 002: Ghost\*3
- c) 003: Basilisk\*2

No campo Encounter (Encontros) indicamos quantos passos o herói dará antes de algum dos monstros da lista apareça. Quanto maior o número, mais passos o herói dará sem encontrar com monstros. Em nosso exemplo usamos 40. Observe a figura 11 para ver como deve ficar a tela de configuração de nosso novo mapa.

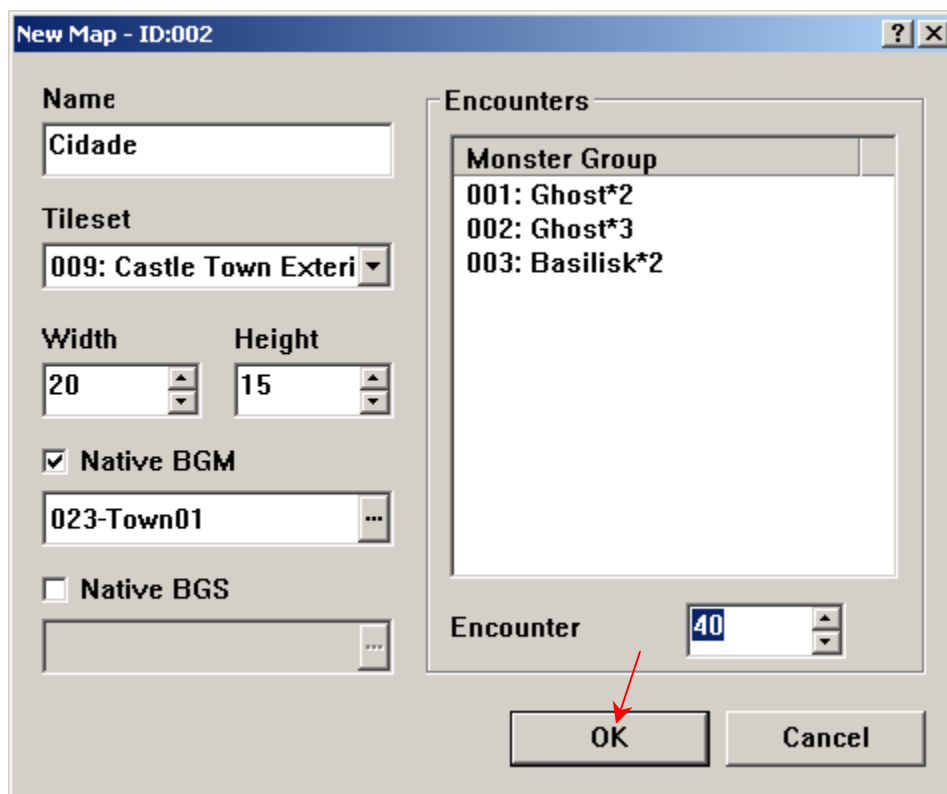


Figura 11

Clique no botão OK e um novo mapa surgirá em nosso projeto. Observe a figura 12.

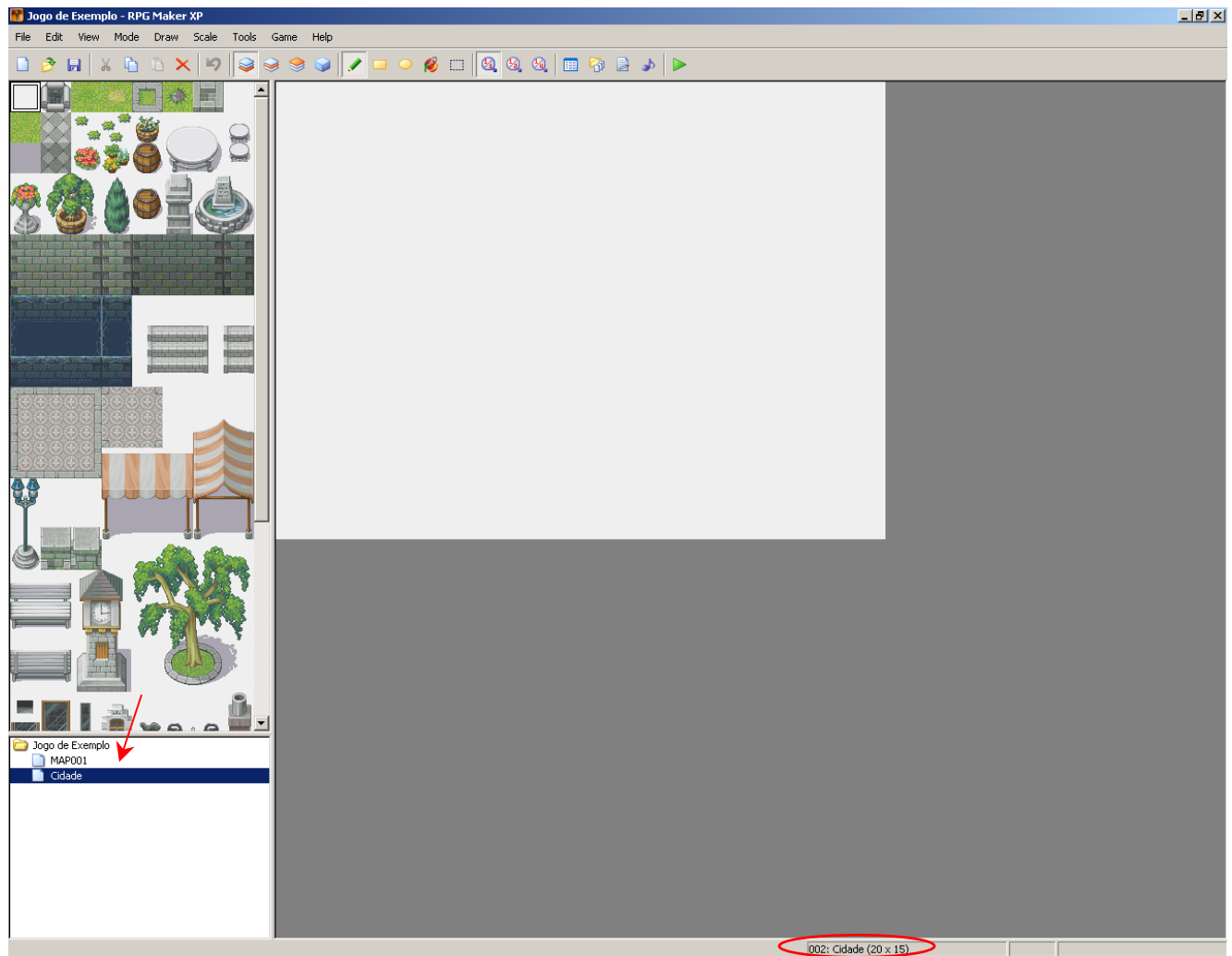


Figura 12  
Projeto com dois mapas.

Note que agora temos dois mapas em nosso projeto. O mapa que acabamos de criar está totalmente em branco. Vamos colocar alguma coisa nele. Clique na figura desejada do lado esquerdo e depois clique no quadrado branco do lado direito.

No Botton Layer (Camada de Baixo), colocamos o piso ou chão, rios e ruas. No Middle Layer (Camada do Meio) e Top Layer (Camada de Cima) podemos por as outras coisas como estátuas, casas, objetos, plantas, postes, dentre outros. No Event Layer (Camada de Eventos) faremos nossos eventos.



Por enquanto se preocupe apenas em criar o mapa. Veja um exemplo de uma cidade pronta na figura 13. Pratique bastante e utilize as camadas de forma a colocar objetos em frente de outros objetos, dando mais realidade ao cenário. Tente fazer algo semelhante ao da figura 13.

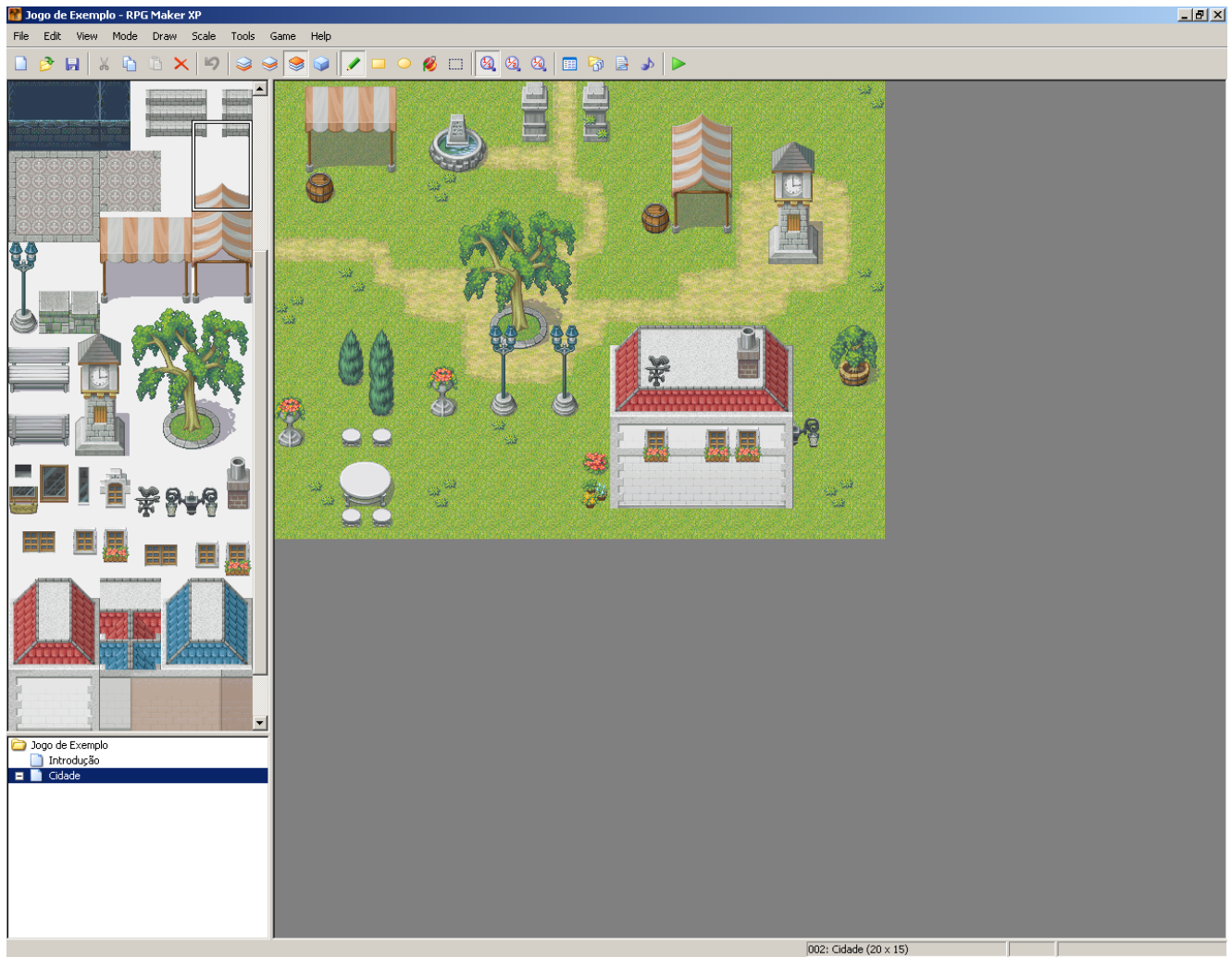


Figura 13  
Exemplo de mapa de cidade.

## Uma Floresta

Repita todo o procedimento visto anteriormente para criar outro mapa. Desta vez vamos tentar fazer algo diferente. Vamos criar uma floresta. A tela de configuração deste mapa deve ser semelhante ao que podemos observar na figura 14.

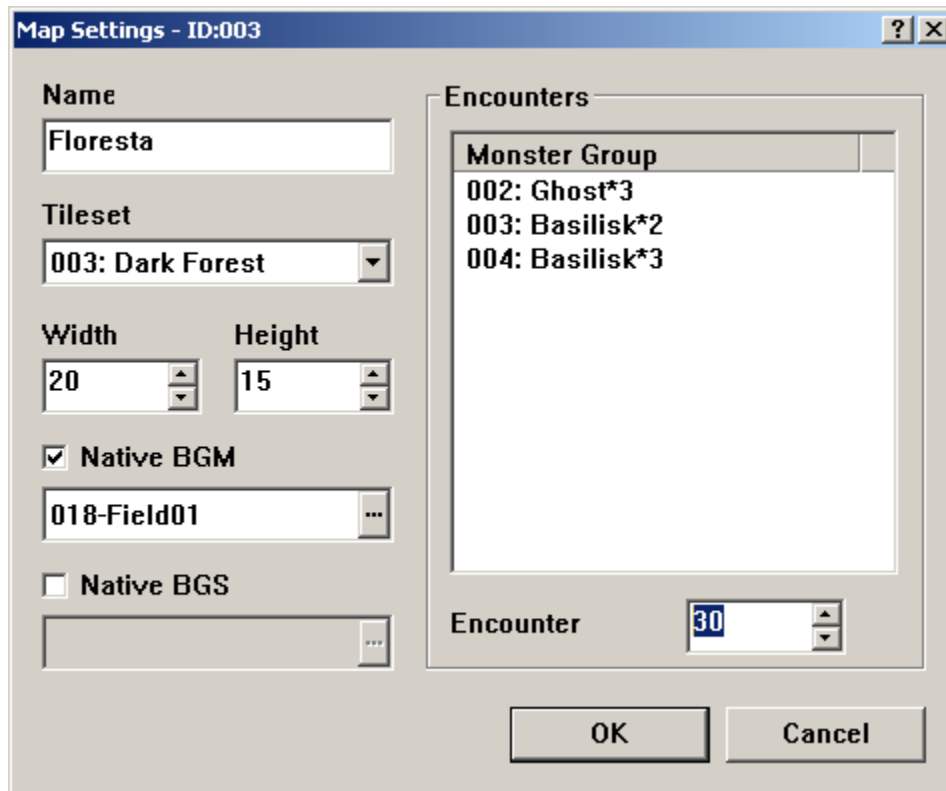


Figura 14  
Tela de configuração do mapa de floresta.



Tente fazer uma floresta com um rio no meio do mapa. Observe a figura 15.

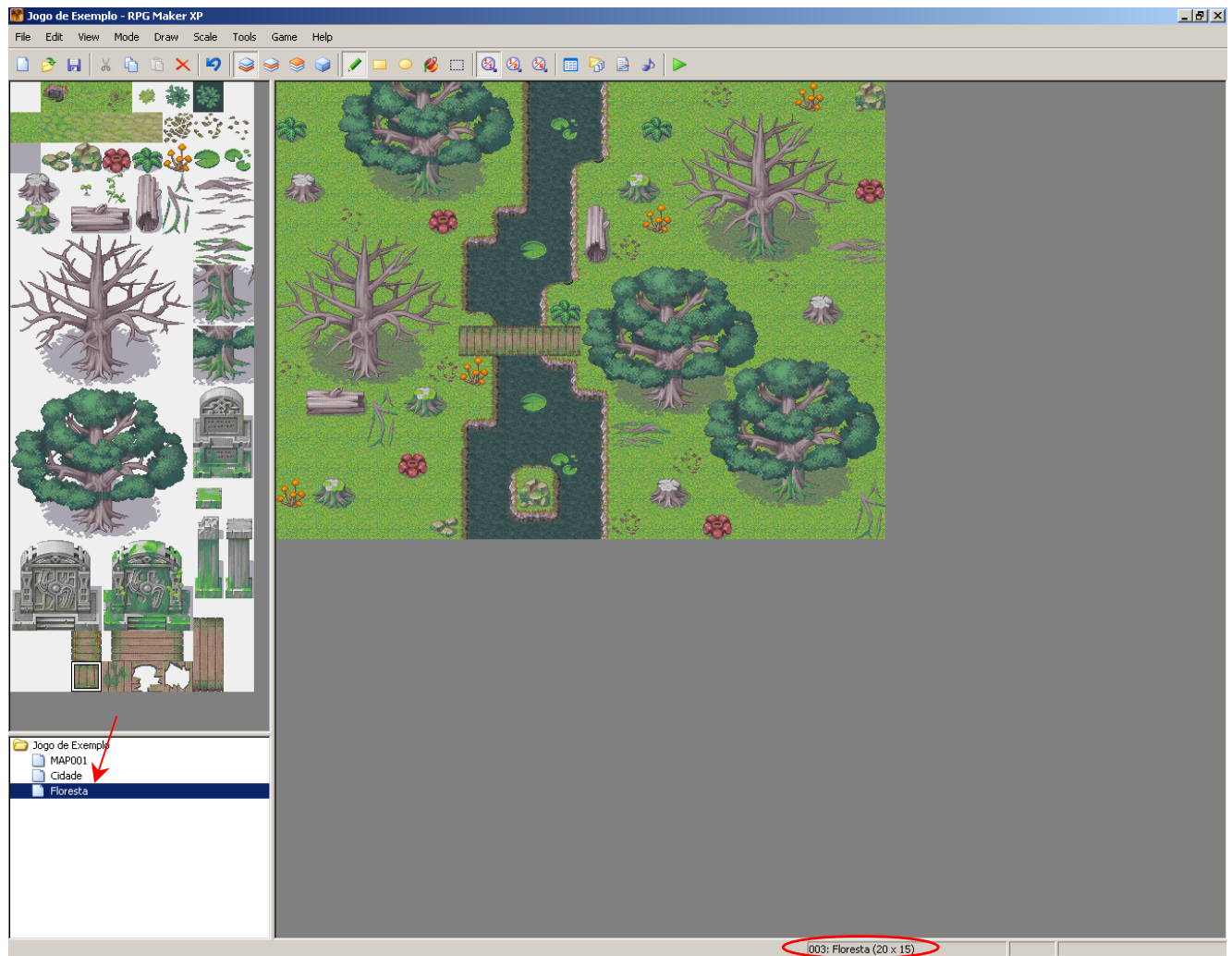


Figura 15  
Exemplo de mapa de floresta.

## Um Castelo

Repita novamente o procedimento para criar outro mapa. Desta vez vamos tentar fazer um castelo. A tela de configuração deste mapa deve ser semelhante ao que podemos observar na figura 16.

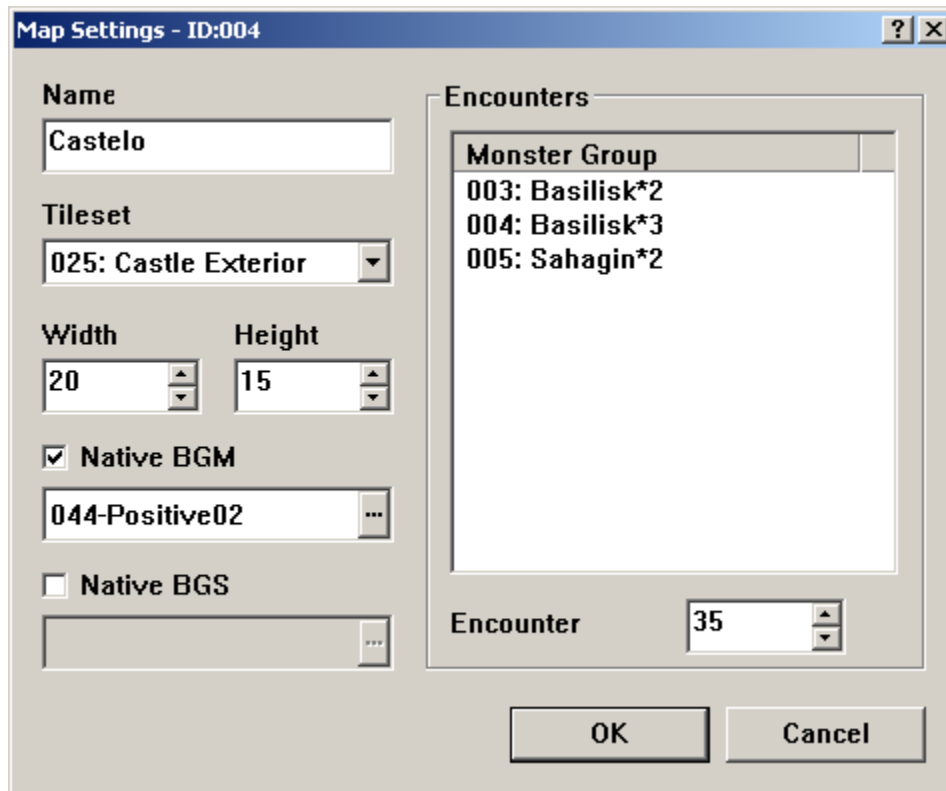


Figura 16  
Tela de configuração do mapa do castelo.



Tente fazer um castelo como o que podemos observar na figura 17.

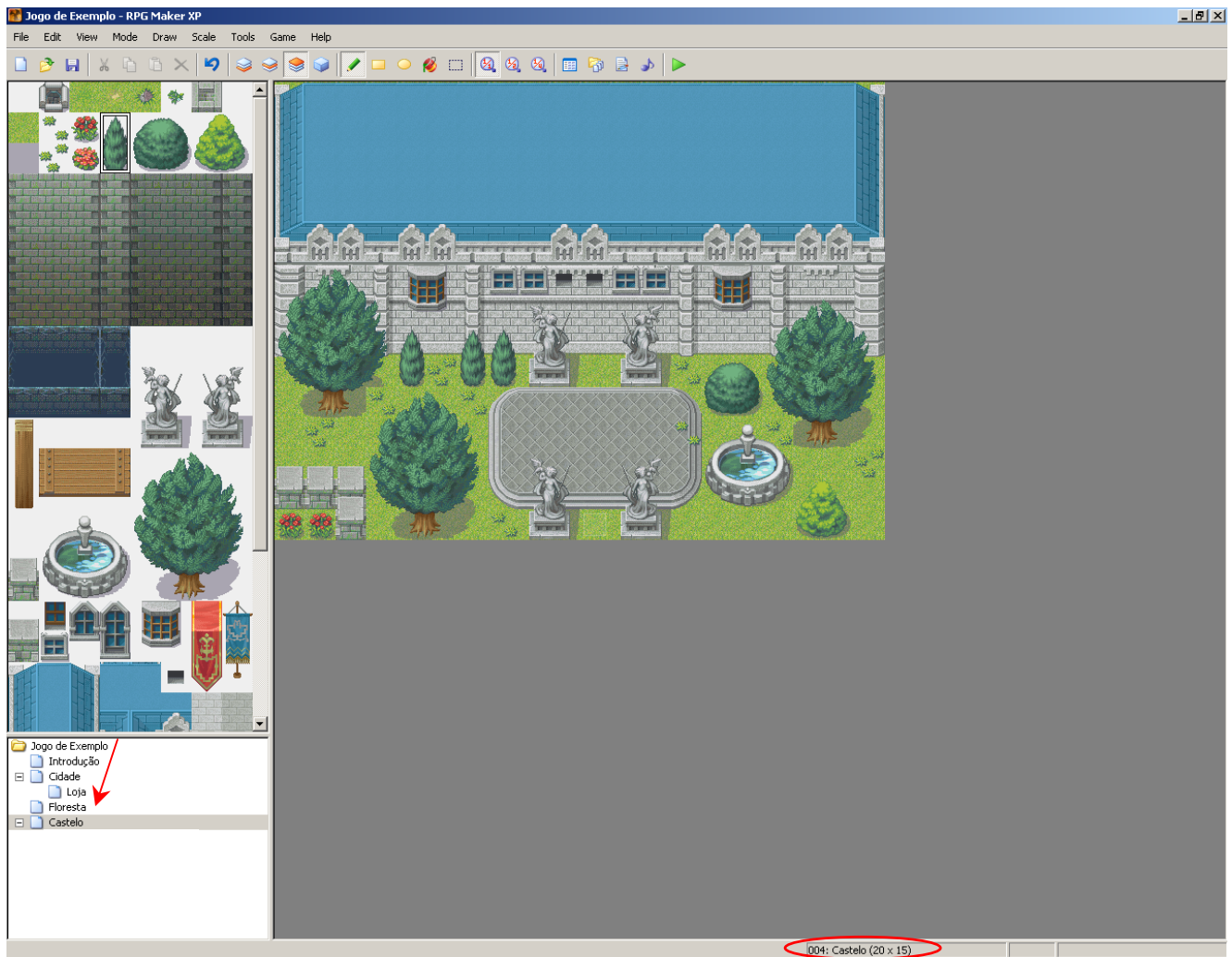


Figura 17  
Exemplo de mapa de castelo.

## Uma Loja

Agora vamos criar alguns mapas de interiores. Clique com o botão direito do mouse em cima do mapa Cidade. No menu popup clique em "New Map" (Novo Mapa). Observe a figura 18.

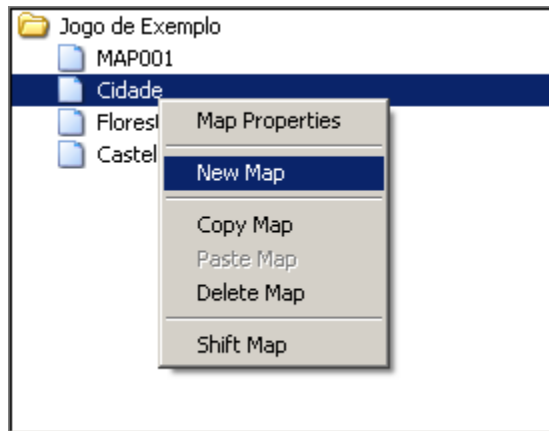


Figura 18  
Criando mapas de interiores.

Na tela de configuração do novo mapa configure para ficar como na figura 19.

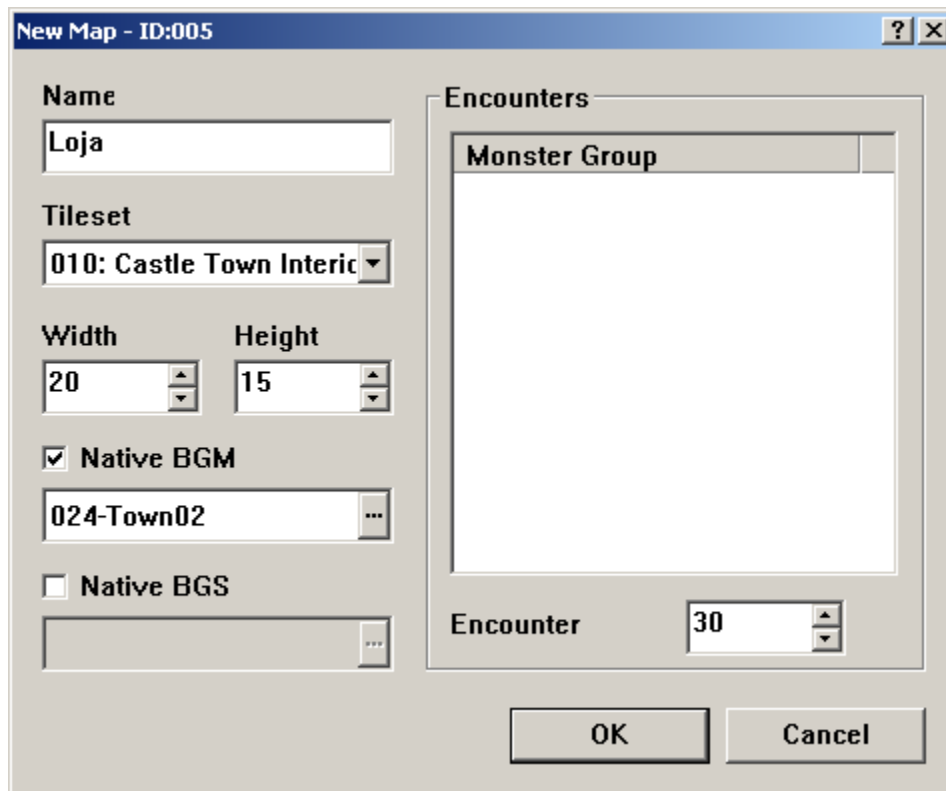


Figura 19  
Criando mapa de loja.



Crie uma loja para a nossa cidade. Tente fazer como na figura 20.

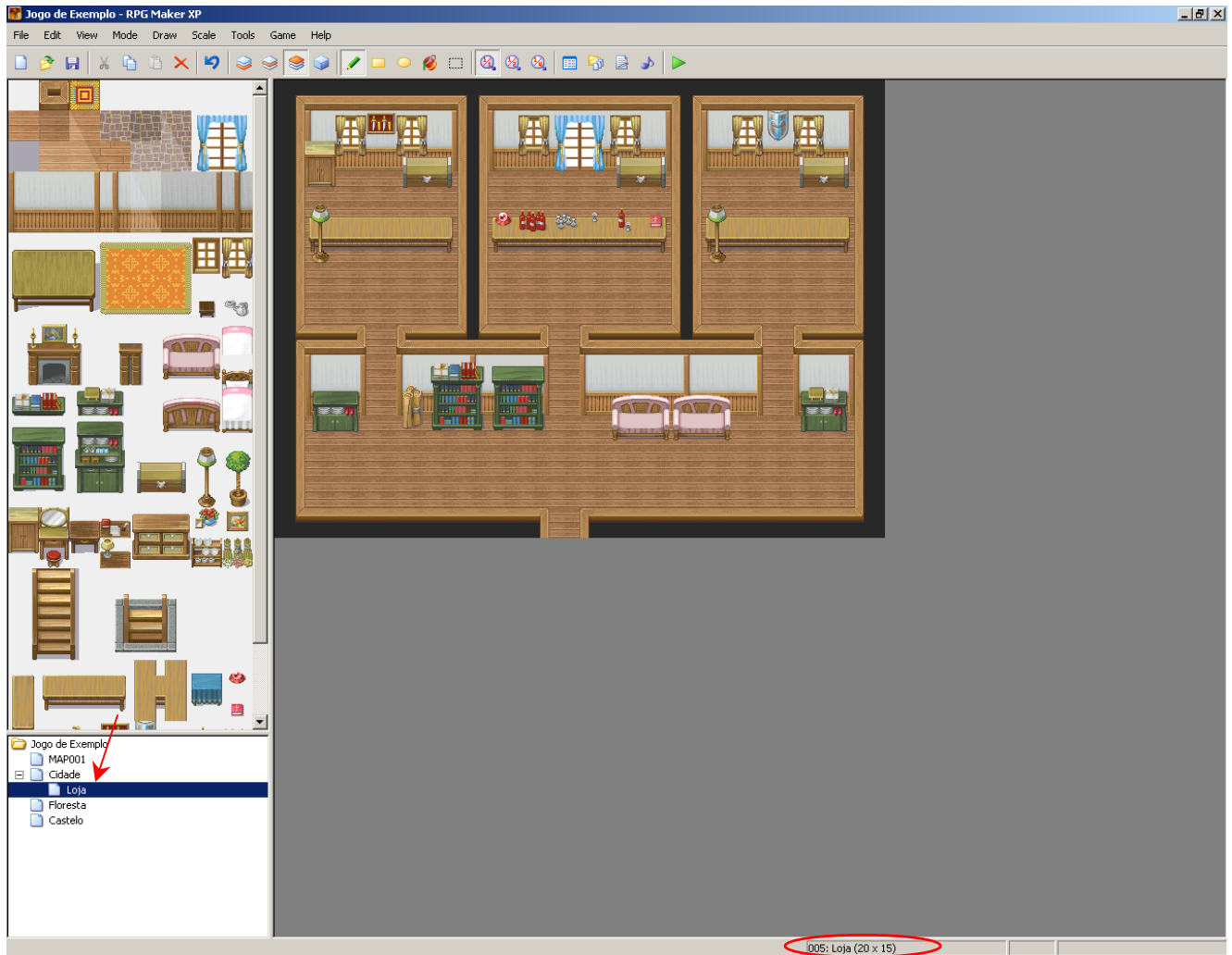


Figura 20  
Exemplo de mapa de loja.

Note como fica a organização dos mapas no campo inferior esquerdo da tela (seta vermelha). Se acostume a organizar seus mapas desta forma. Isso facilitará bastante em projetos grandes com muitos mapas. Quanto mais organizado, melhor será para quem desenvolve o jogo.

## O Interior do Castelo

Agora vamos criar o interior do castelo. Clique com o botão direito do mouse em cima do mapa Castelo. No menu popup clique em "New Map" (Novo Mapa). Observe a figura 21.

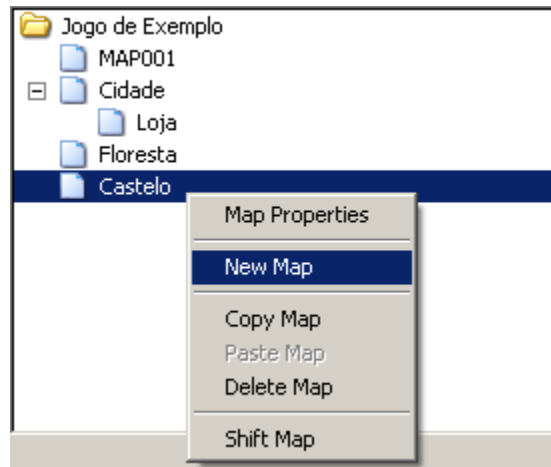


Figura 21  
Criando mapas de interiores.

Na tela de configuração do novo mapa configure para ficar como na figura 22.

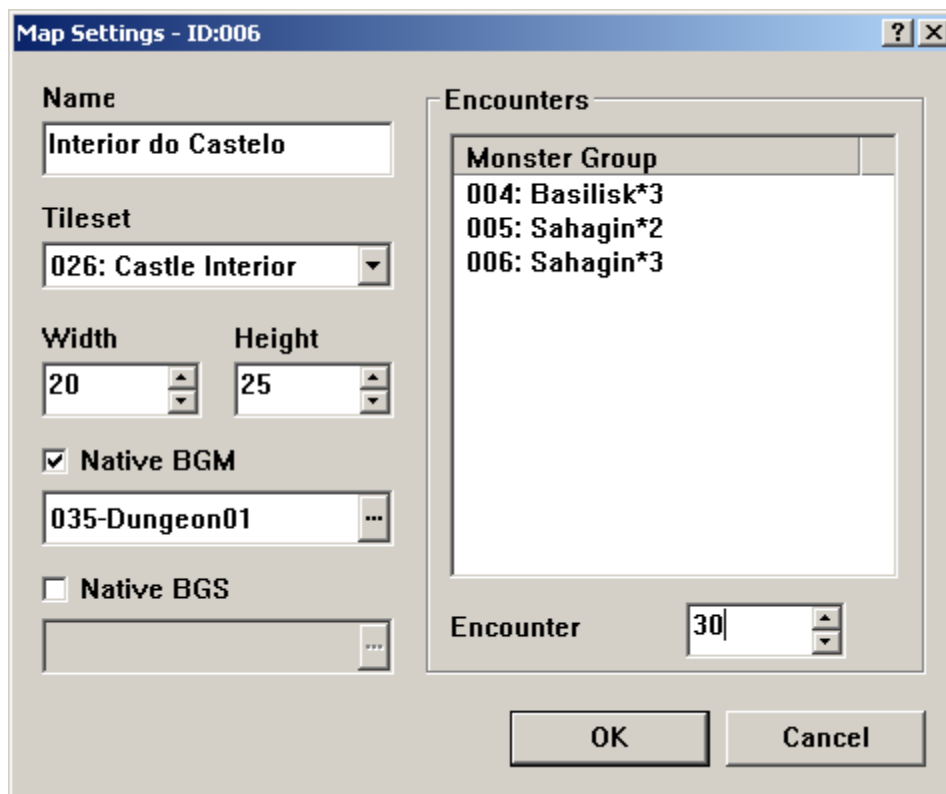


Figura 22  
Criando mapa do interior do castelo.

Crie um interior para o nosso castelo. Tente fazer como na figura 23.

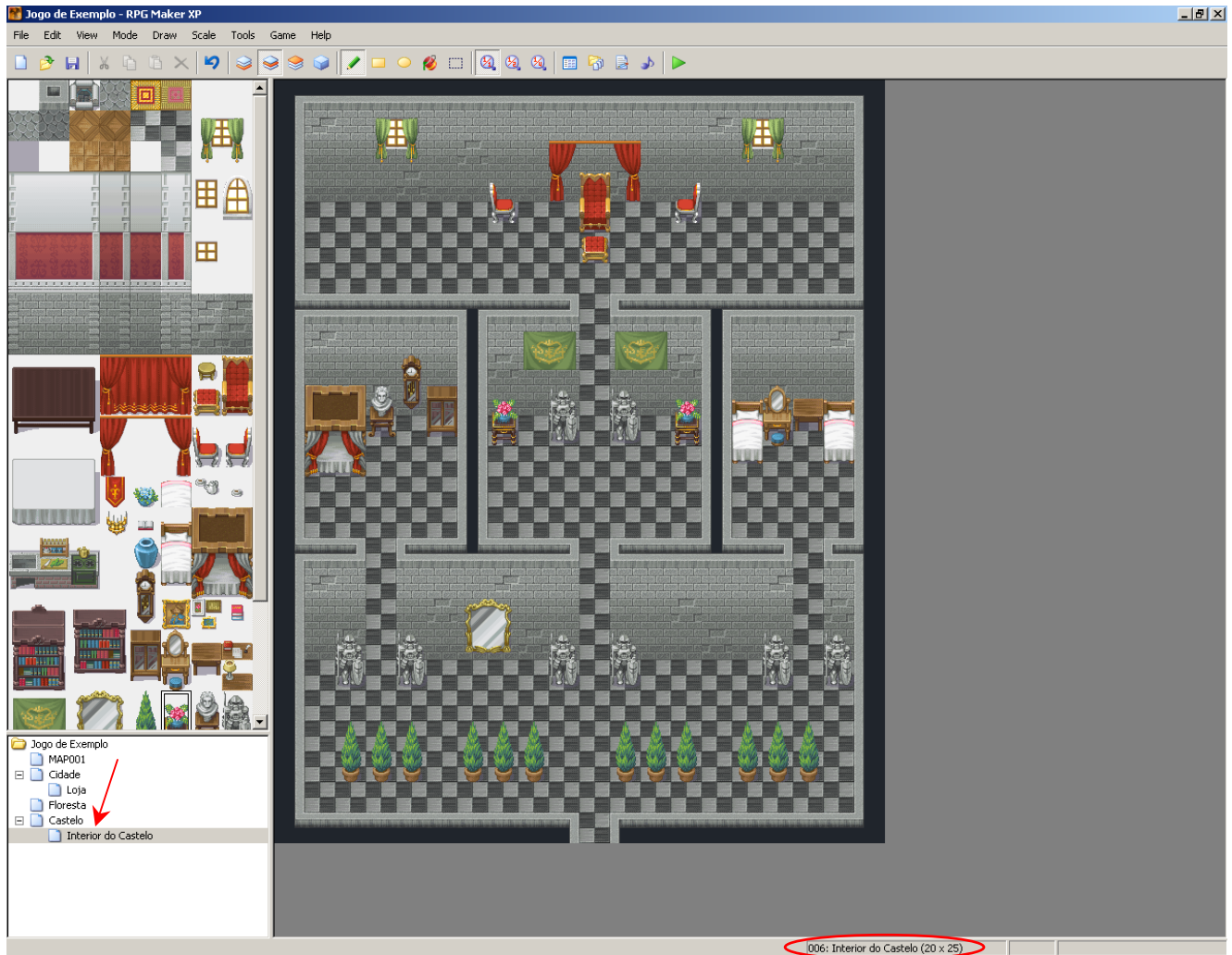


Figura 23  
Exemplo de mapa de interior do castelo.

Note como fica a organização dos mapas no campo inferior esquerdo da tela (seta vermelha). Lembre-se de que a organização ajuda no desenvolvimento de um projeto.



# BASE DE DADOS

## Introdução

Agora, vamos modificar algumas coisas em nossa Database (Base de Dados). Iremos modificar detalhes para deixar o jogo mais interessante, mas nem tudo será modificado em nosso jogo de exemplo. Vamos começar pelo Class (Classes).

## Class (Classes ou Profissões)

Iremos criar uma classe para podermos usa-la na criação do nosso herói. A criação de um herói será o tema de nosso próximo capítulo.

Inicialmente, temos 8 (oito) classes ou profissões para usarmos em nossos heróis. Vamos criar mais uma classe.

Note que em todas as telas do Database (Base de Dados), existe um botão chamado "Array Size" (Tamanho do Vetor). Observe a figura 25. Este botão serve para indicarmos o tamanho máximo de coisas que podemos fazer.

No caso das classes, o "Array Size" (Tamanho do Vetor) está configurado com 8 (oito). Vamos adicionar mais uma classe. Para isso clique neste botão e coloque 9 (nove) na tela que aparecerá. Observe a figura 24.

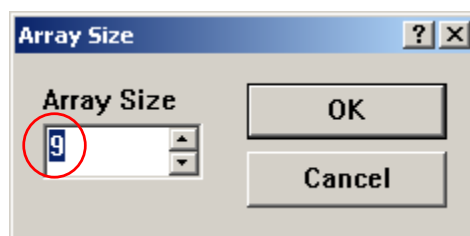


Figura 24  
Aumentando o "Array Size" (Tamanho do Vetor).



Nossa tela de classes deve ficar semelhante ao da figura 25.

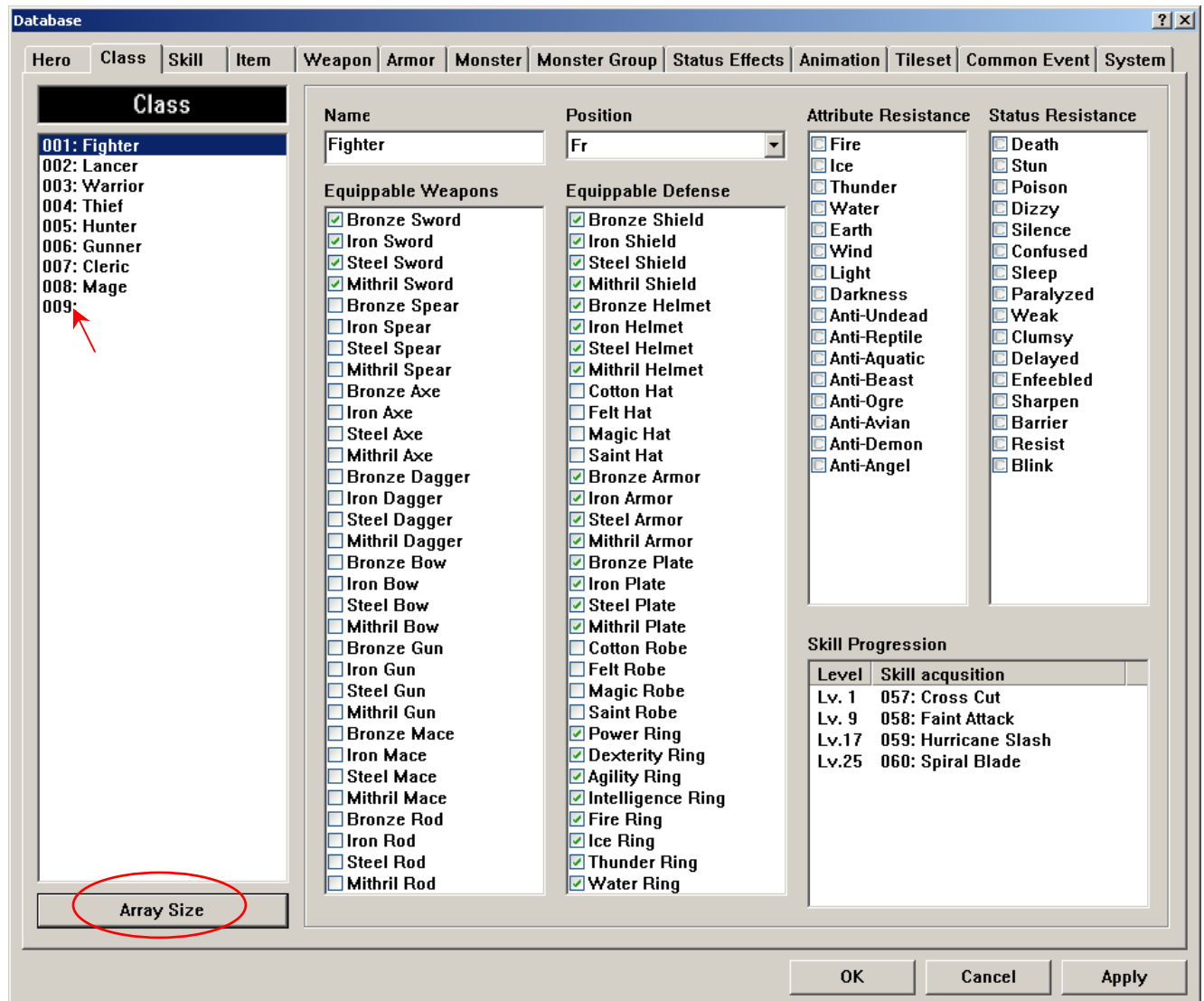


Figura 25  
Tela de criação de classes.

Agora, vamos até o campo Name (Nome) para digitarmos o nome de nossa classe. Em nosso exemplo usamos: "Sr. Das Armas Brancas". Modifique o que quiser nesta tela. Adicione armas para a classe, itens que pode usar, habilidades, dentre outras coisas.

Em nosso exemplo adicionamos várias armas e habilidades para a classe. Observe a figura 26.

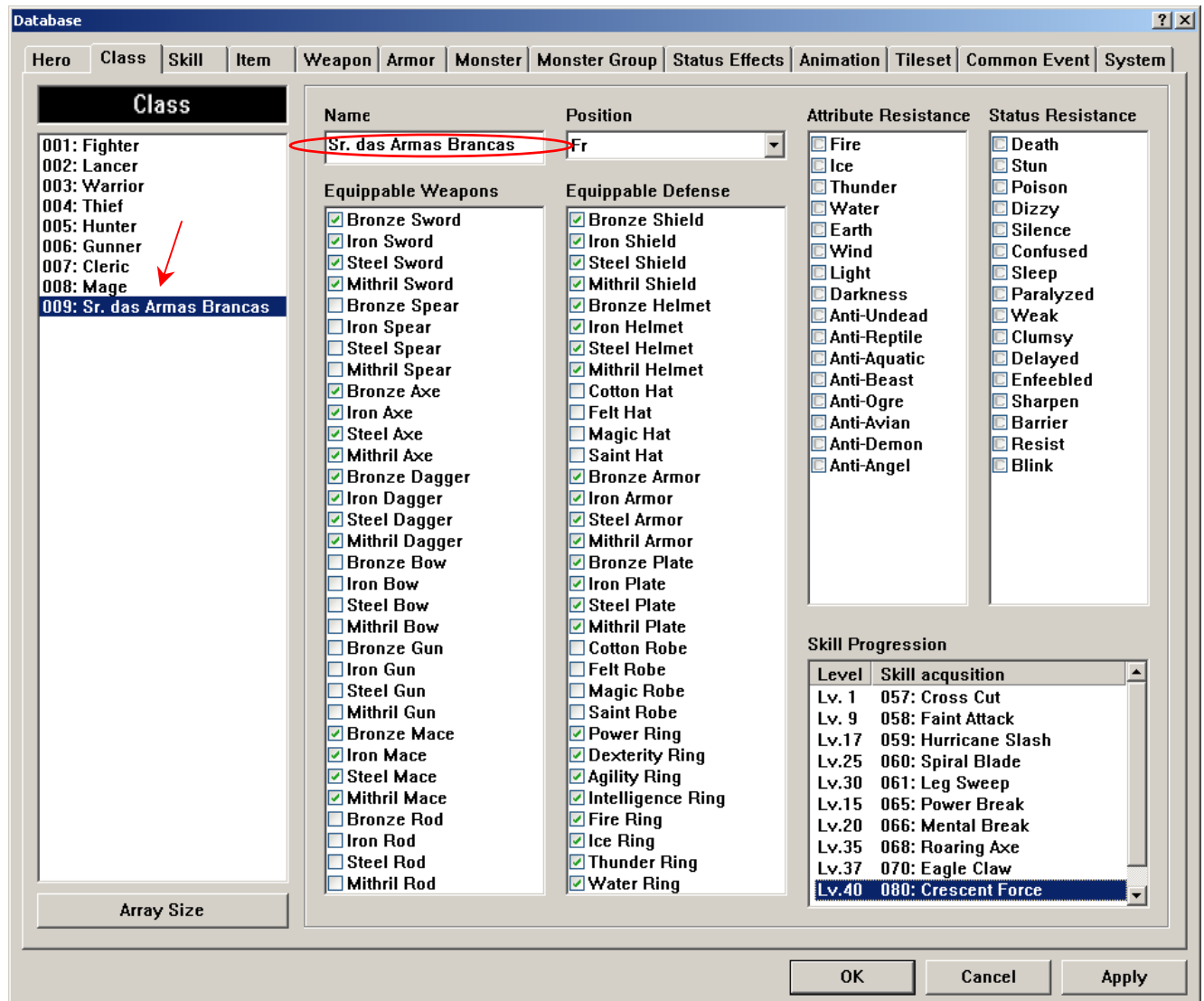


Figura 26  
Tela de criação de classes.

Ao adicionar habilidades, uma tela se abre conforme a figura 27.



Figura 27  
Adicionando habilidades para a classe.



No campo Position (Posição) as opções são Fr (Frente), Mid (Meio) e Back (Atrás). Deixe marcada a opção Fr (Frente). Nossa classe será uma das primeiras a lutar. Nos campos Attribute Resistance (Resistência a Atributos) e Status Resistance (Resistências a Estados) marque como quiser, mas lembre-se que se você desejar deixar a classe bem equilibrada, marque todos os quadradinhos com um "C".

Tente fazer como indicado na figura 26.

Com a classe está pronta, podemos voltar para a tela de criação de heróis.



## Hero (Herói)

Agora vamos criar um herói para o nosso jogo. Clique com campo Array Size (Tamanho do Vetor) adicione mais um espaço para a criação de nosso herói. Observe a figura 27.

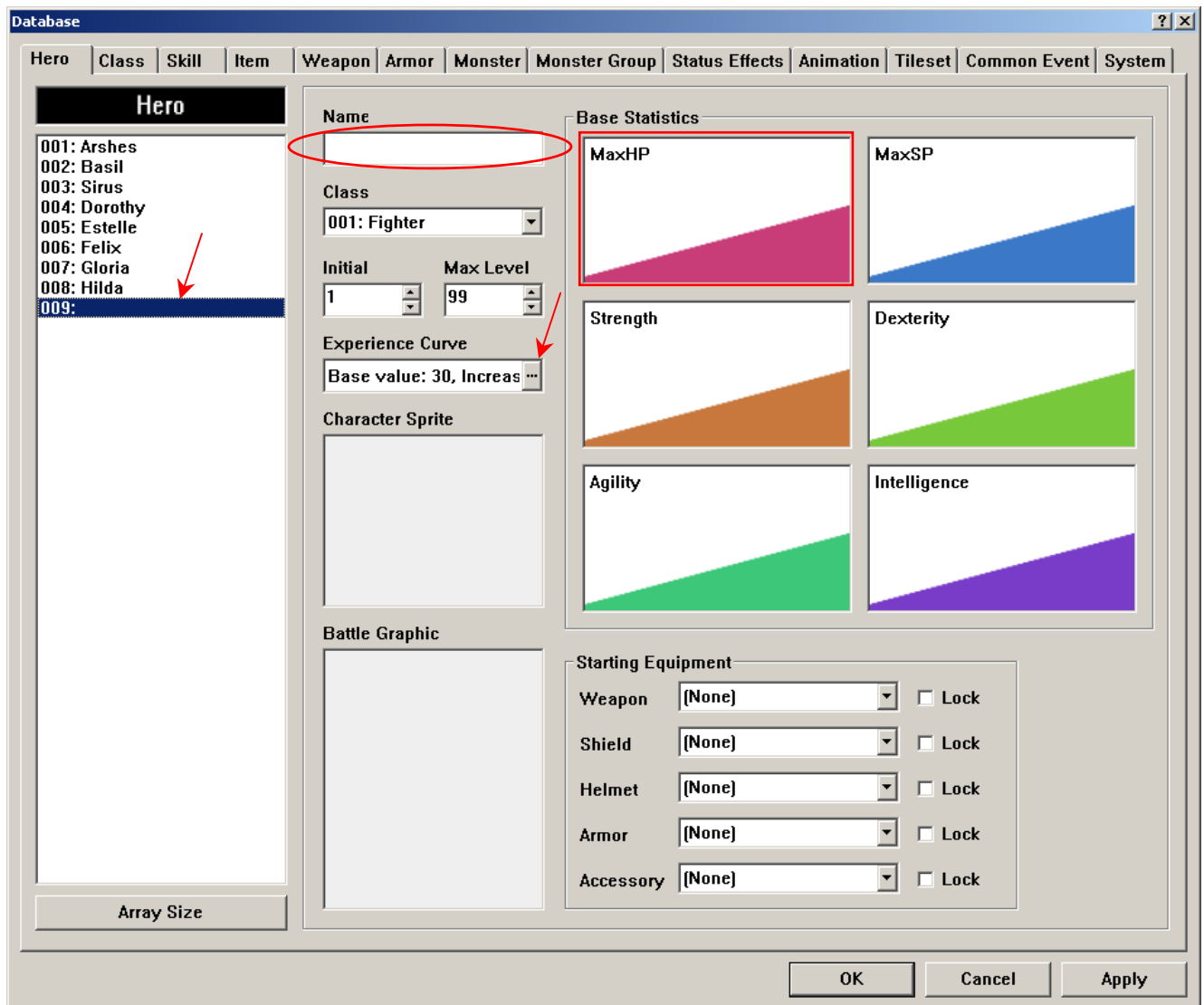


Figura 27  
Tela de criação de heróis.

Para começar, vamos precisar de um nome, em nosso exemplo, usamos "Conan". Coloque o nome no campo Name (Nome). No campo Class (Classe) selecione a nova classe que criamos.

Em Initial (Início) indicamos qual o nível inicial de nosso herói. Deixe como está: 1 (um). Já o campo "Max Level" (Nível Máximo) devemos deixar em 99 (noventa e nove).

Em "Experience Curve" (Curva de Exepriência) podemos definir quanto que o herói vai precisar de experiência para passar a cada nível. Observe a figura 28.

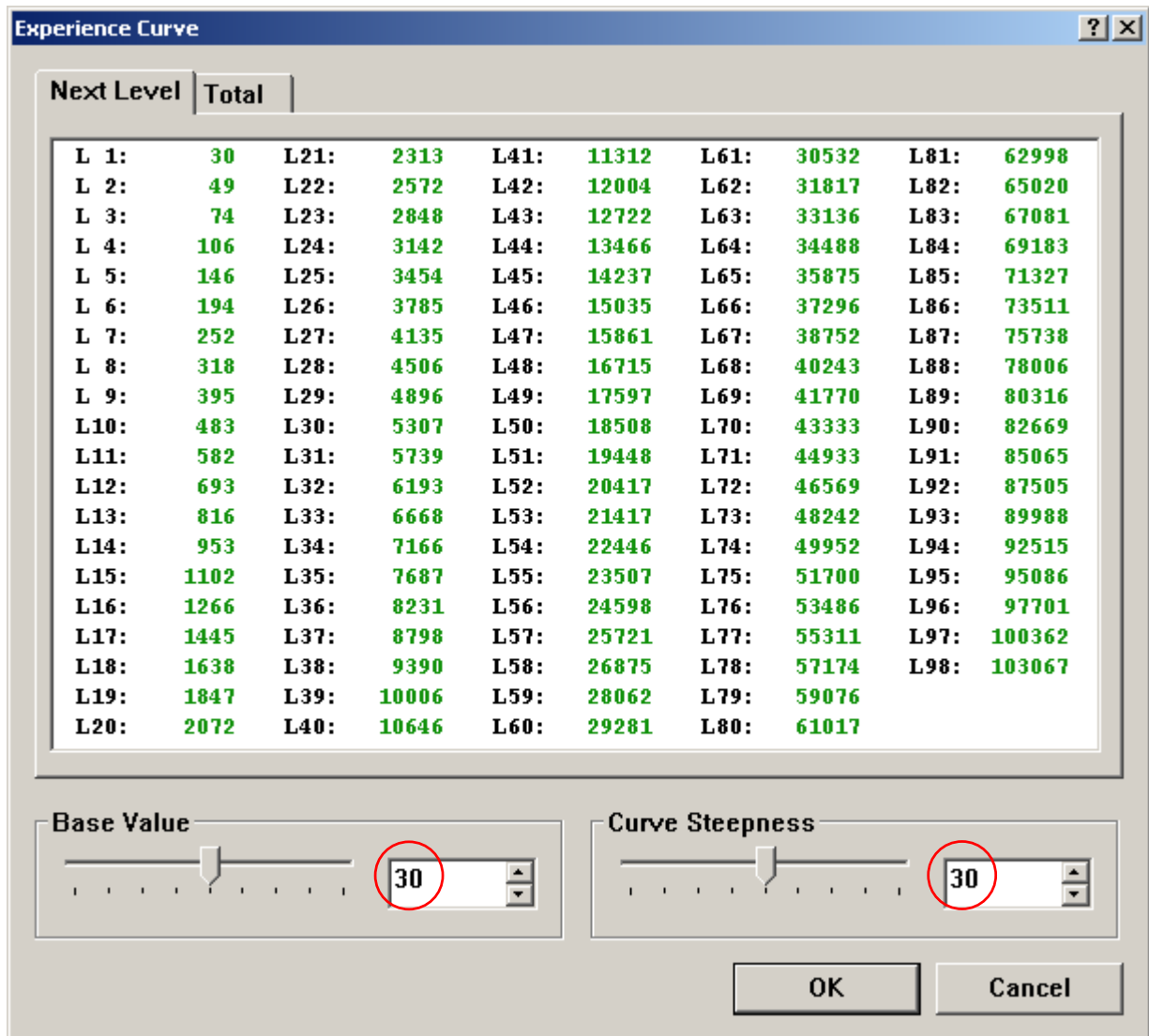


Figura 28  
Tela da curva de experiência.

Em "Base Value" (Valor Base) indicamos qual o valor que nosso "ganho" de experiência se iniciará. Observe que inicialmente o campo tem o valor 30 (trinta). Agora note o valor do primeiro nível "L 1: 30".

Em "Curve Steepness" (Passos da Curva) indicamos quanto de experiência precisarêmos para passar de nível, ou seja, indicamos o grau de experiência entre os níveis. Se quisermos que nosso herói ganhe níveis facilmente no início, mas fique mais difícil no final, podemos por "Base Value" (Valor Base) baixo e um "Curve Steepness" (Passos da Curva) com um valor alto. Se desejarmos o oposto, é só inverter. Vamos por o "Base Value" (Valor Base) com o valor 17 e o "Curve Steepness" (Passos da Curva) com o valor 50.

Esta tela mostra a experiência necessária para passar de nível. Caso você deseje ver o total acumulado de experiência pelo herói durante os níveis, temos a opção de mostrar o total de experiência. Observe a figura 29.

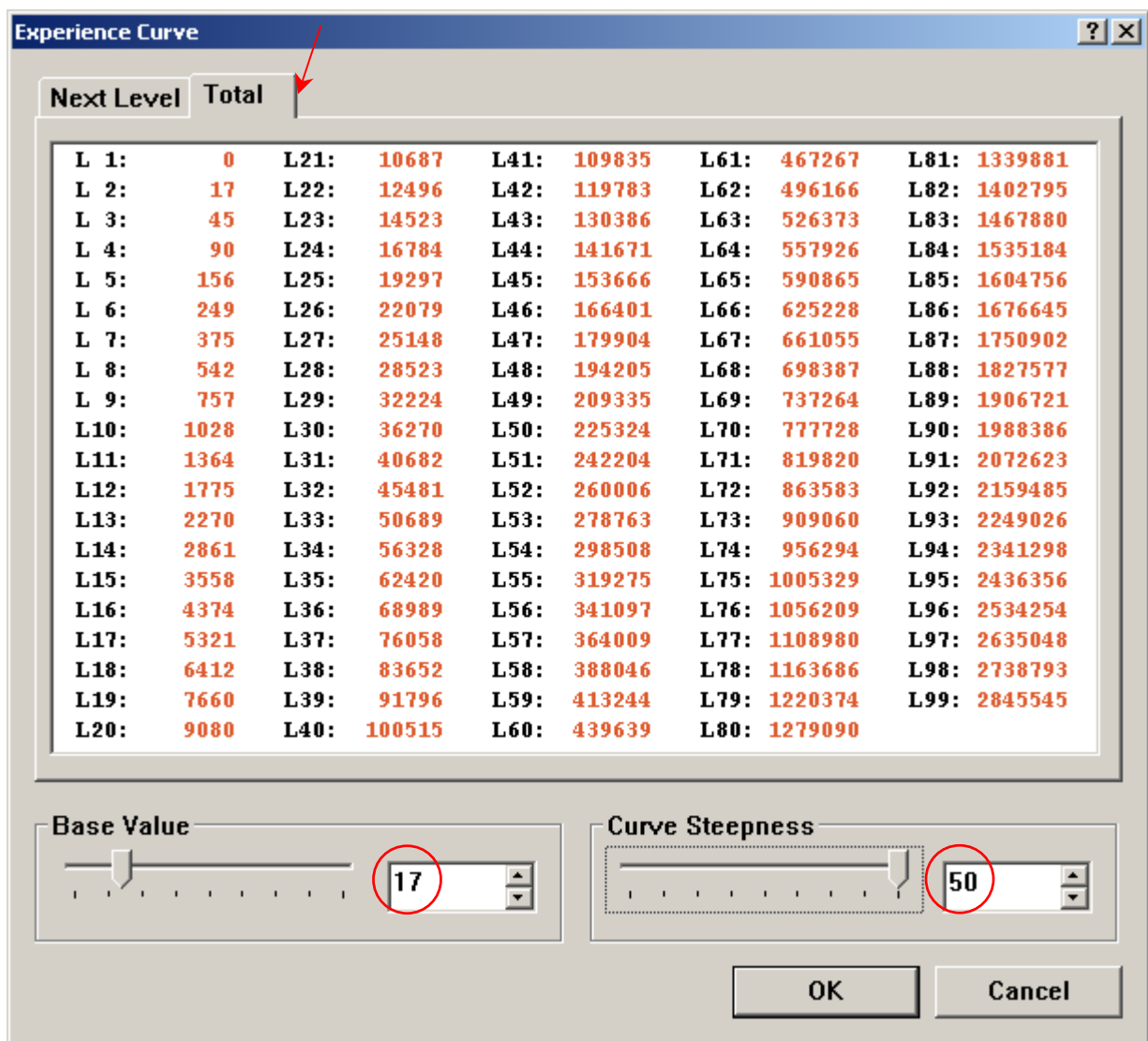


Figura 29  
Tela com a totalização da curva de experiência.

No campo "Character Sprite" (Imagens do Personagem) podemos escolher a imagem de nosso herói quando ele estiver andando. Em nosso exemplo escolhemos "004-Fighte04". No campo "Battle Graphic" (Imagem de Batalha) podemos escolher a imagem de nosso herói quando ele estiver lutando. Em nosso exemplo escolhemos "004-Fighte04".

Agora vamos alterar as "Base Statistics" (Estatísticas Básicas) de nosso herói. No canto superior direito da tela temos 6 (seis) quadrados com diversas cores. Cada um deles nos mostra quanto que o herói vai ter daquela estatística. Vamos modificar o quanto nosso herói vai ter em MaxHP (Pontos de Saúde Máximos). Clique duas vezes no quadrado correspondente. Na figura 27, este quadrado está destacado em vermelho. Uma tela se abrirá com a nossa curva atual, conforme podemos observar na figura 30.

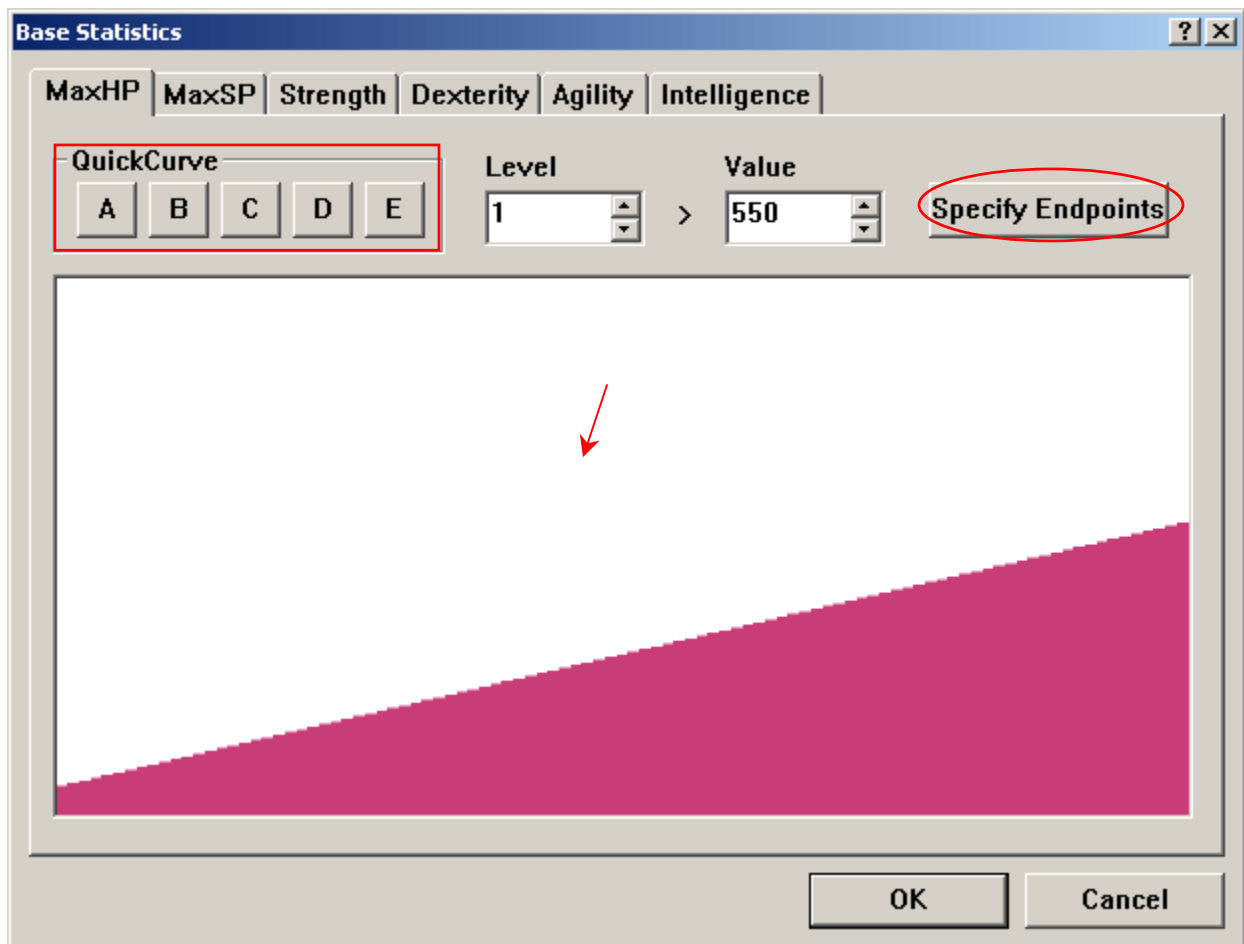


Figura 30  
Tela com a curva de estatísticas básicas.



Existem 3 (três) formas de modificarmos o quanto vamos ter de em MaxHP (Pontos de Saúde Máximos) a cada nível.

A mais rápida e fácil é escolher uma das 5 (cinco) curvas prontas em Quick Curve (Curva Rápida). As opções são "A", "B", "C", "D" e "E". Sendo que o maior ganho da curva é em "A" e o pior é em "E". Para manter o padrão, os guerreiros costumam ter MaxHP (Pontos de Saúde Máximos) bem altos. Já os magos, possuem valores bem baixos. Esta deficiência dos magos é compensada em outros atributos.

Outra opção é clicando com o botão esquerdo do mouse e arrastando dentro do quadrado. Com esta opção podemos criar heróis inusitados. Por exemplo, podemos por os pontos de saúde do herói para subirem bem rápido, mas depois eles podem abaixar. É só sair clicando e arrastando, primeiro para cima e depois para baixo.

A terceira opção é a mais sensata. É a opção do botão "Specify End Points" (Especificar os Pontos Finais). Ao clicarmos neste botão uma tela abre conforme podemos observar na figura 31.

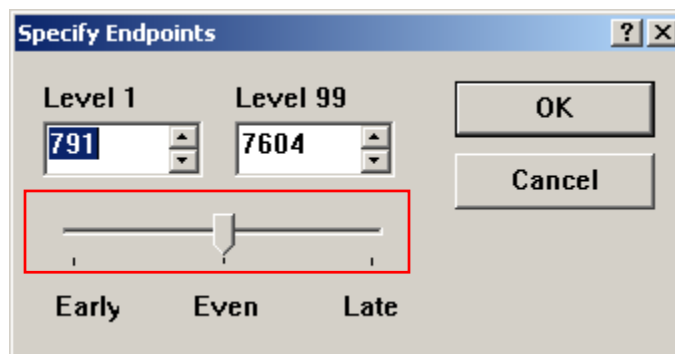


Figura 31  
Tela para especificar pontos finais de estatísticas.

Em "Level 1" (Nível 1) indicamos quanto que o herói terá no primeiro nível. Em "Level 99" (Nível 99) indicamos quanto que o herói terá no último nível. Na barra e abaixo, temos Early (Cedo), Even (Uniforme) e Late (Tarde). Ao escolhermos uma destas opções, mudamos nossa curva para um ganho prematuro (concavidade da curva para baixo) ou tardio (concavidade da curva para cima). Vamos arrastar o marcador desta barra para um valor qualquer entre "Even" e "Late".



Com esta configuração estamos dizendo que nosso herói terá um ganho de pontos de saúde meio tardio. Observe a figura 32.

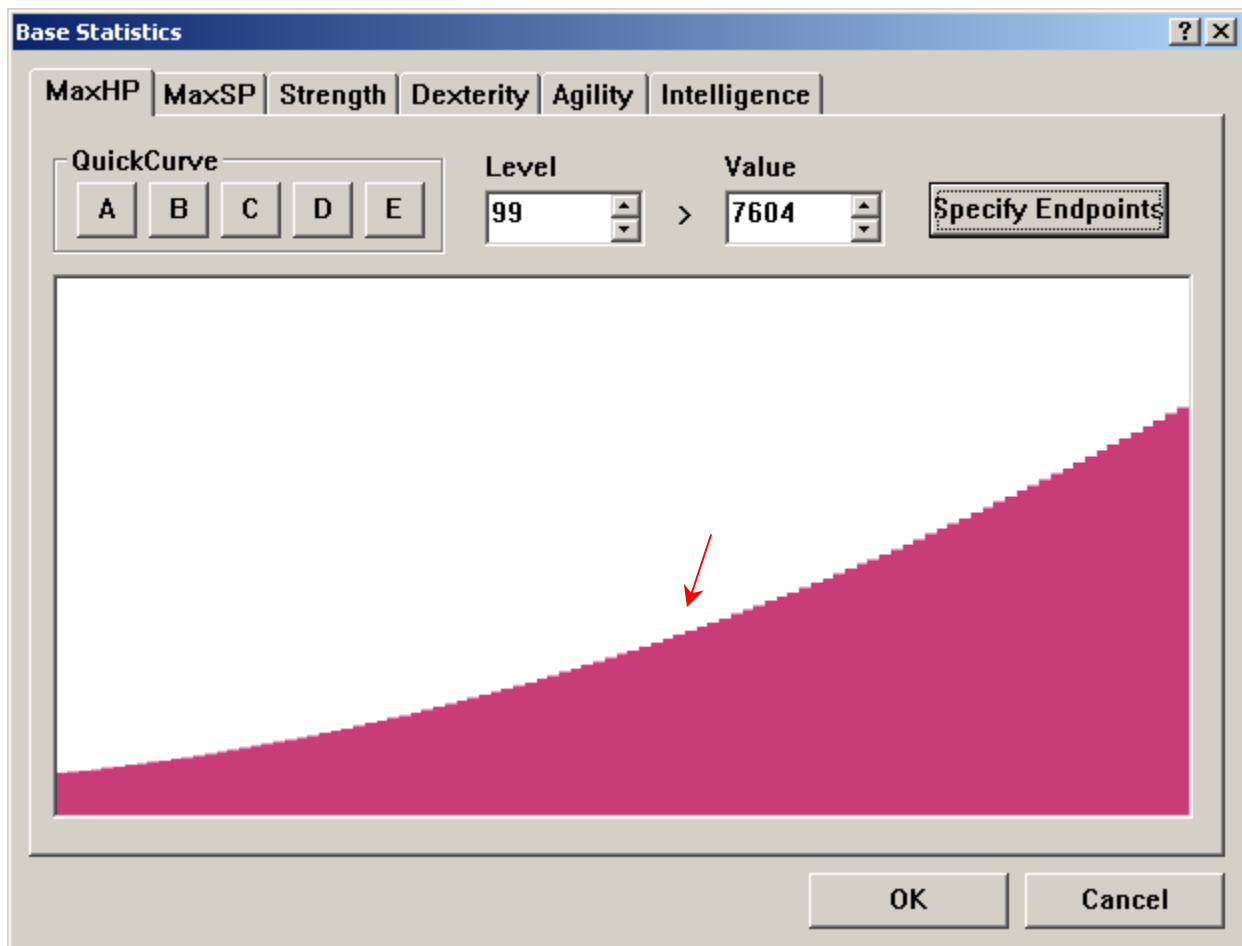


Figura 32  
Tela com a curva de estatísticas básicas.

Note que a evolução dos pontos de saúde de nosso herói começa devagar, mas depois o ganho passa a ser muito maior.

Agora, repita este processo com todas as estatísticas básicas para criarmos um herói único e diferente de todos os outros. Guerreiros geralmente possuem mais força e menos inteligência. Já os magos são exatamente o oposto. Ladinos são fracos, mas possuem habilidades especiais. Configure as classes com sabedoria.



Seguindo todos os passos indicados anteriormente, teremos algo semelhante ao que podemos observar na figura 33.

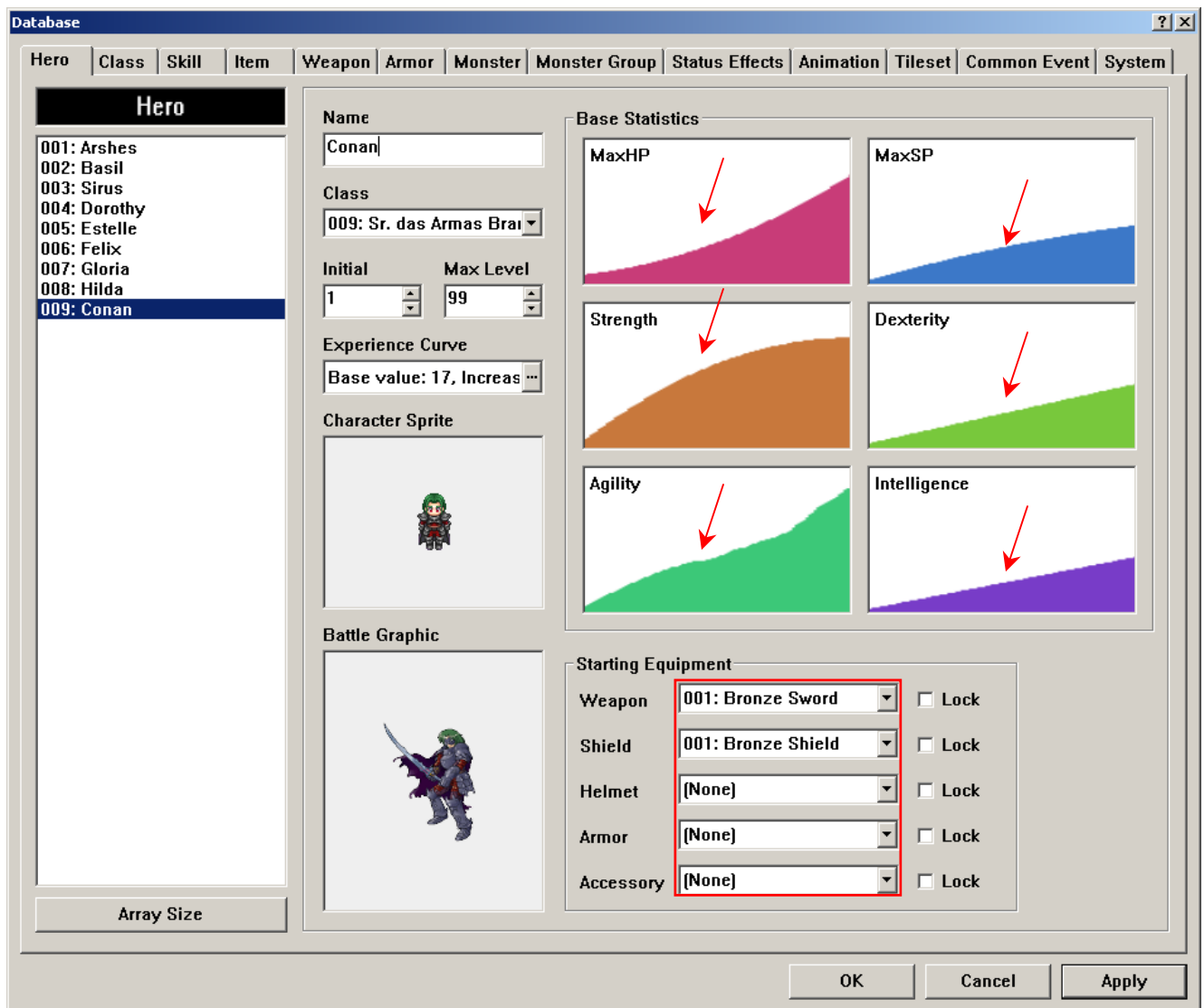


Figura 33  
Tela de criação de nosso herói.



## System (Sistema)

Agora vamos modificar as opções do sistema. Observe a figura 34.

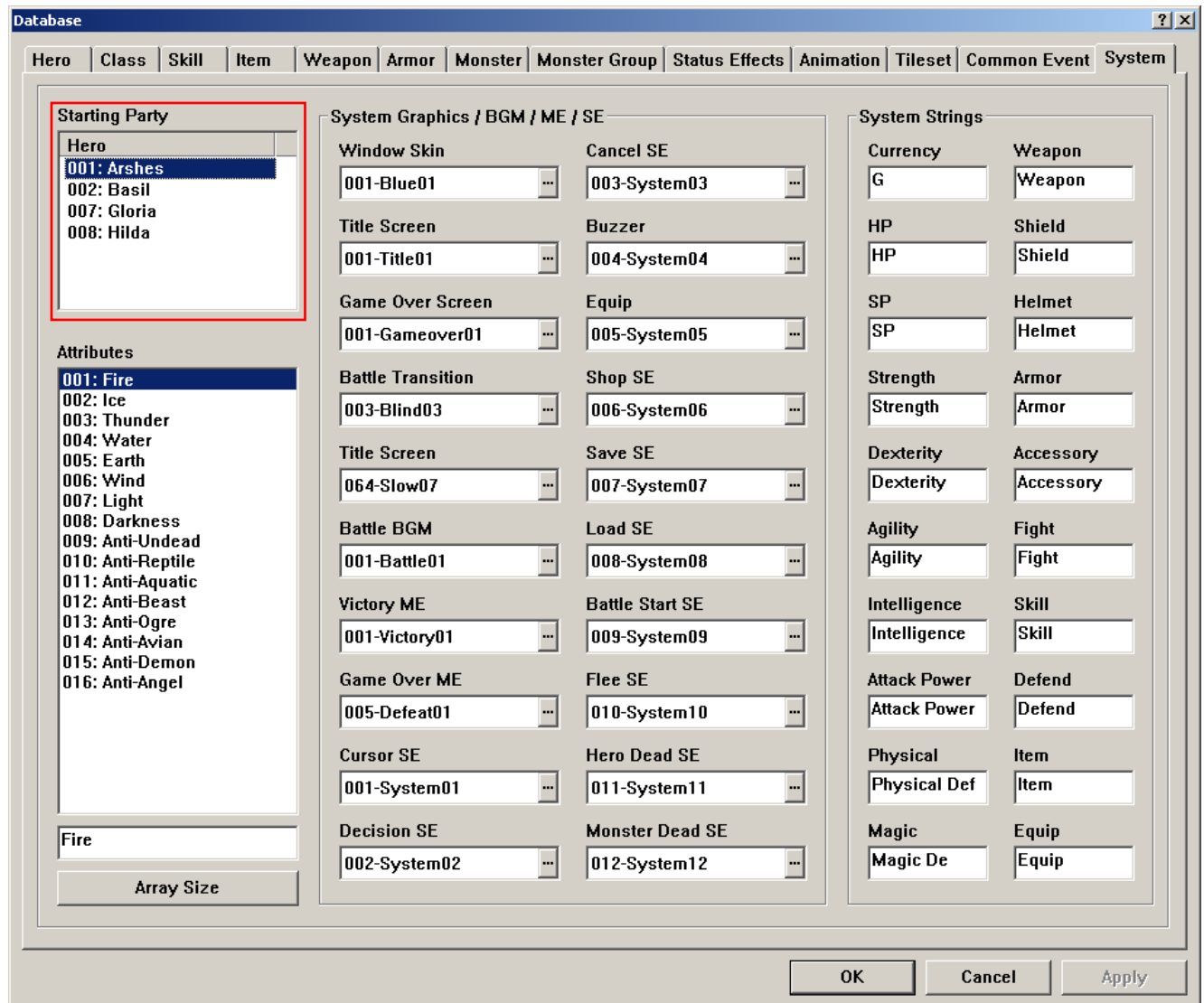


Figura 34  
Tela da configuração básica do sistema.

Note que o campo "Startin Party" (Grupo Inicial) possui 4 (quatro) heróis, mas nenhum deles é o que criamos. Vamos removê-los e adicionar o nosso novo herói. Clique com o botão direito do mouse no primeiro nome. Uma menu popup abrirá com duas opções. Observe a figura 35.

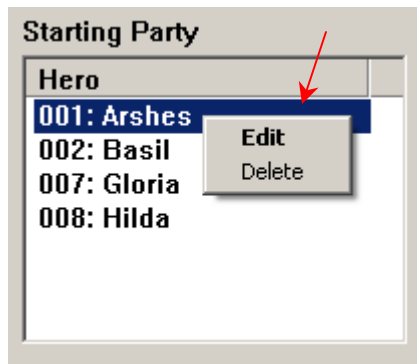


Figura 35  
Menu para editar e deletar personagens do grupo inicial.

Clique em Edit (Editar). Uma tela abrirá conforme podemos observar na figura 36.

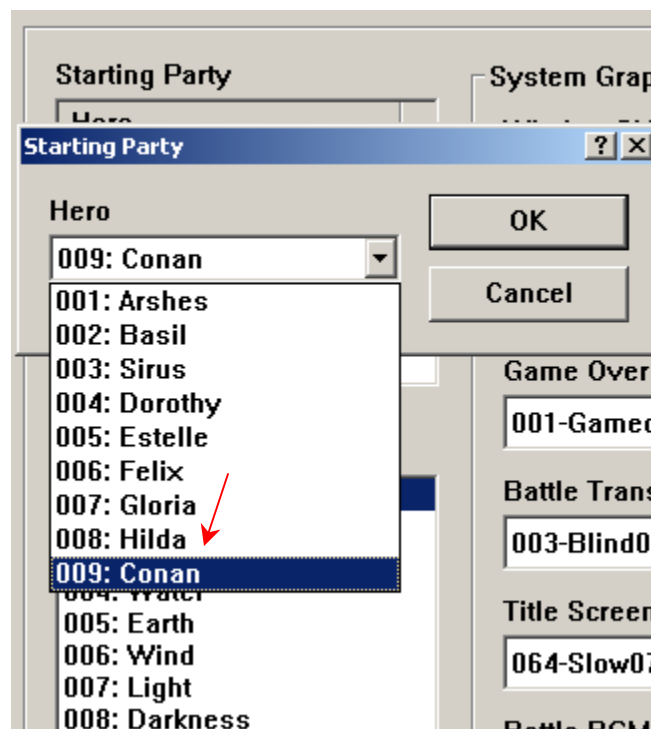


Figura 36  
Tela para editar personagens do grupo inicial.

Selecione o nosso herói. Agora, não teremos mais o nome Arshes em nossa lista, mas sim o nome Conan. Se desejar fazer um jogo com um grupo inicial menor, basta deletar o herói não desejado. Para isso clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Delete (Apagar). Observe a figura 37.



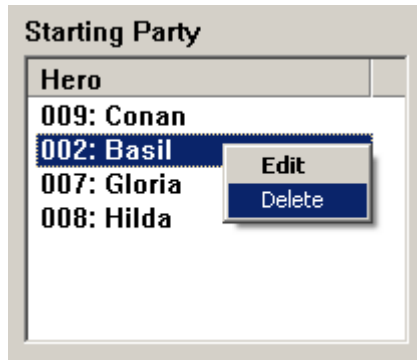


Figura 37  
Apagando personagens do grupo inicial.

O resultado deve ser algo semelhante ao da figura 38.

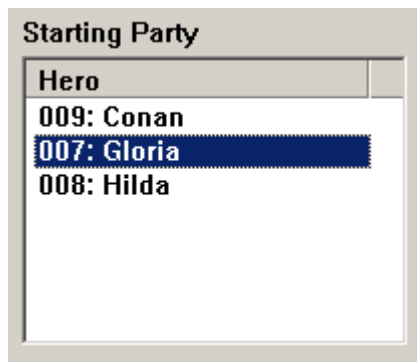


Figura 38  
Campo do grupo inicial.

Clicando duas vezes num espaço vazio, uma tela se abrirá para adicionarmos outro herói ao grupo. Esta tela é exatamente a mesma que podemos observar na figura 36. Nesta tela podemos escolher qualquer herói que ainda não esteja no grupo, por exemplo: Felix. Observe a figura 39.

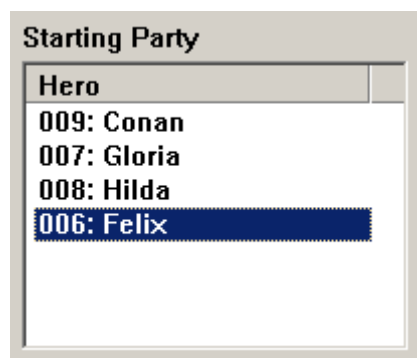


Figura 39  
Campo do grupo inicial.



# CRIANDO EVENTOS

## ***Eventos da Introdução***

Para que nosso jogo tenha alguma utilidade, temos que criar eventos em nossos mapas. Vamos começar pela introdução. Lembra-se do mapa chamado MAP001 que deixamos sem nome? Vamos usá-lo para fazer a introdução do jogo. Observe a figura 40.

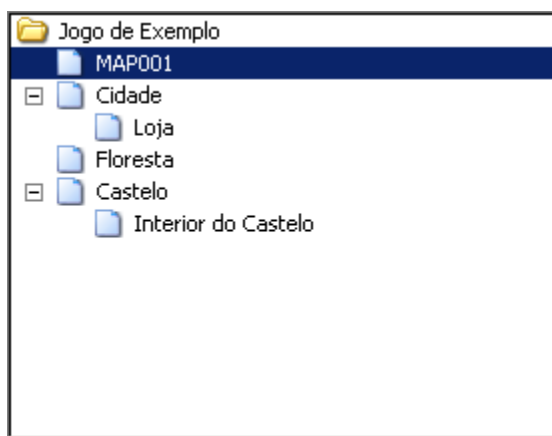


Figura 40  
Fazendo a introdução do jogo.

Selecione este mapa. Na tela principal deve aparecer o mapa selecionado com o “Botton Layer” (Camada de Baixo) preenchida com uma grama.



Inicialmente, vamos alterar o nome do mapa. Clique com o botão direito do mouse sobre o nome "MAP001" selecione o item "Map Properties" (Propriedades do Mapa), mude o nome par "Introdução", escolha uma música qualquer, exemplo: "047-Positive05". O resultado deve ser semelhante à figura 41.

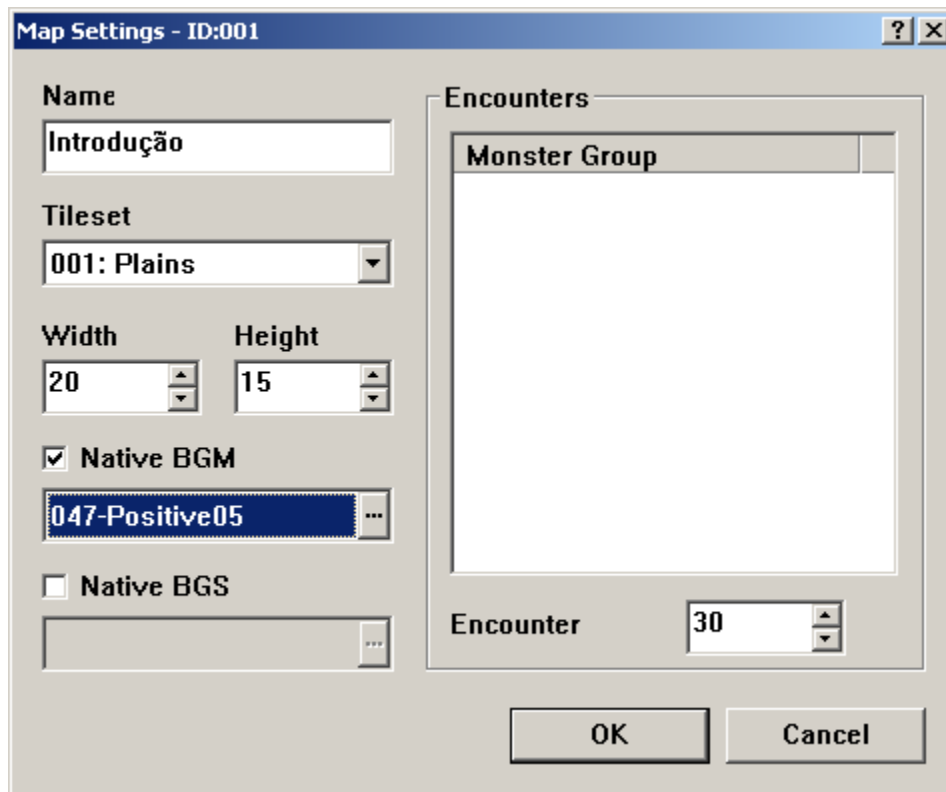


Figura 41  
Propriedades do mapa de introdução do jogo.

Clique no botão "OK" para voltarmos ao mapa. Mude para o "Event Layer" (Camada de Eventos) e crie um evento em qualquer local da tela que não seja o ponto inicial do jogo (009,007). Este ponto é onde nosso herói aparecerá.

Na tela de eventos vamos criar a nossa introdução. Nas opções de Options (Opções) deixe todos os campos desmarcados. Nas opções de Trigger (Gatilho), marque a opção "Auto-Start" (Inicio automático). Agora, vá em "Event Commands" (Comandos dos Eventos) e crie a sua introdução. Se você deseja algum exemplo de introdução, leia o tutorial "Conhecendo os Recursos do RPG Maker XP® (Exemplos)". Não se esqueça de usar um Teletransporte no final do evento.



Observe como deve ficar a introdução na figura 42.

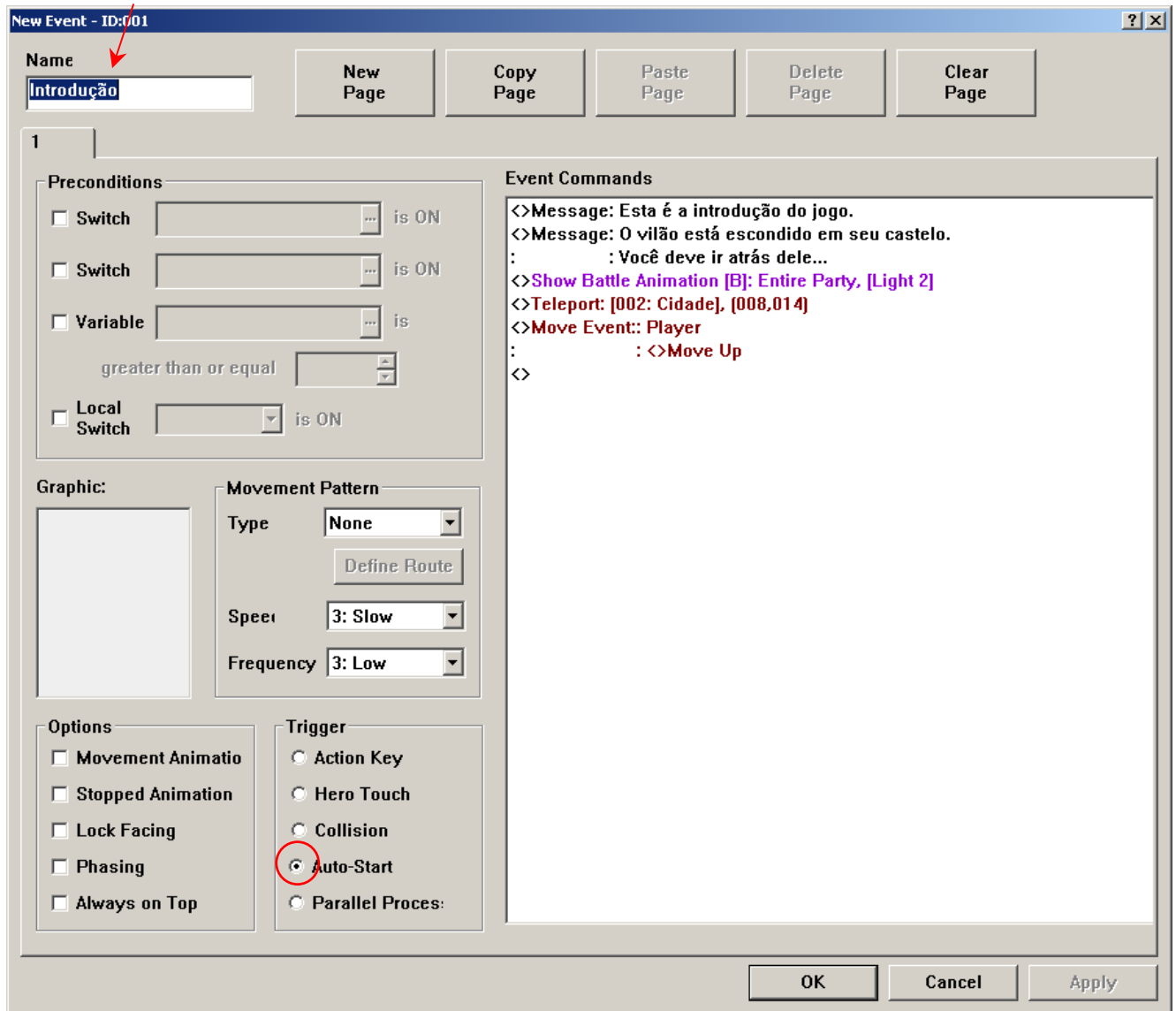


Figura 42  
Exemplo de evento de introdução do jogo.

Neste mapa, este será o único evento que vamos criar.



## Eventos da Cidade

Selecione o mapa da cidade e a camada de eventos. Vamos criar um evento de teletransporte no ponto (009,000). Vamos ligar nossa cidade com o castelo na posição (010,014). Este evento deve ficar semelhante à figura 43.

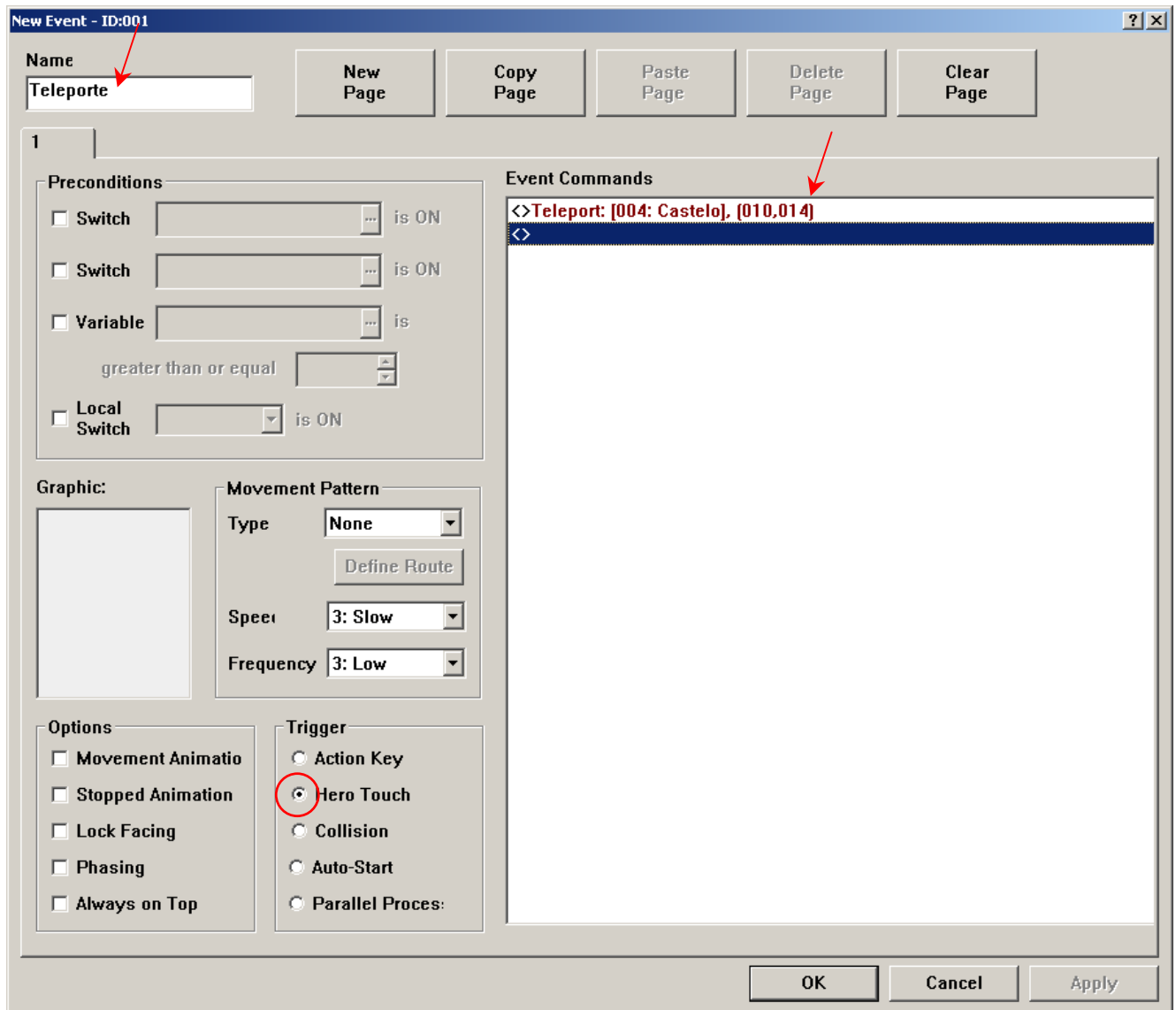


Figura 43  
Exemplo de evento de teletransporte.



Agora vamos criar um evento de teletransporte no ponto (000,005). Vamos ligar nossa cidade com a floresta na posição (019,006). Este evento deve ficar semelhante à figura 44.

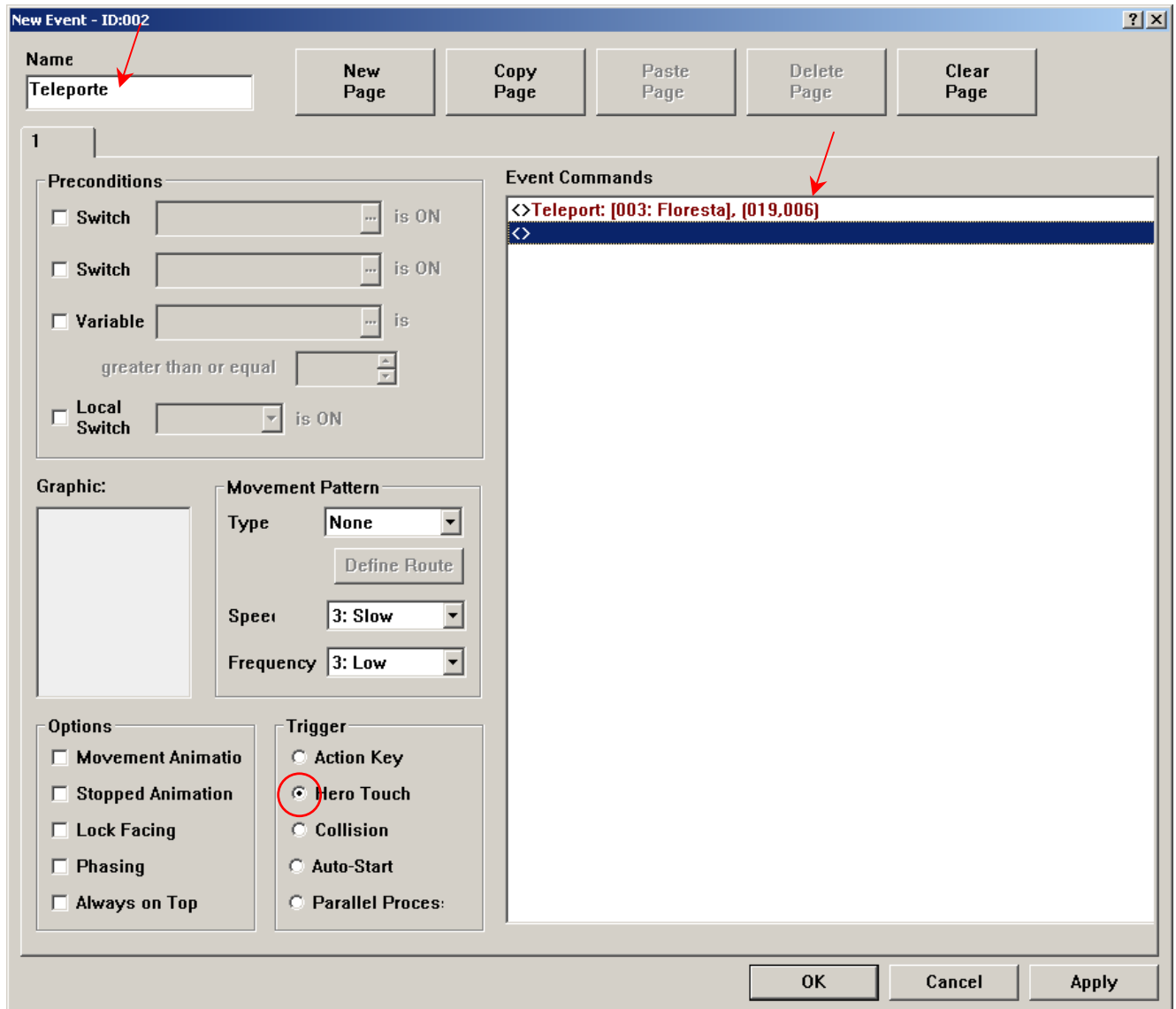


Figura 44  
Exemplo de evento de teletransporte.

Agora vamos criar um evento de porta simples no ponto (013,013). Vamos ligar nossa casa na cidade com o mapa da loja no ponto (009,014). Além do teletransporte, aqui devemos incluir comandos que farão a animação da porta se abrindo e efeitos sonoros. O gráfico de nosso exemplo para este evento foi o "170-Door01". Este evento deve ficar semelhante à figura 45.

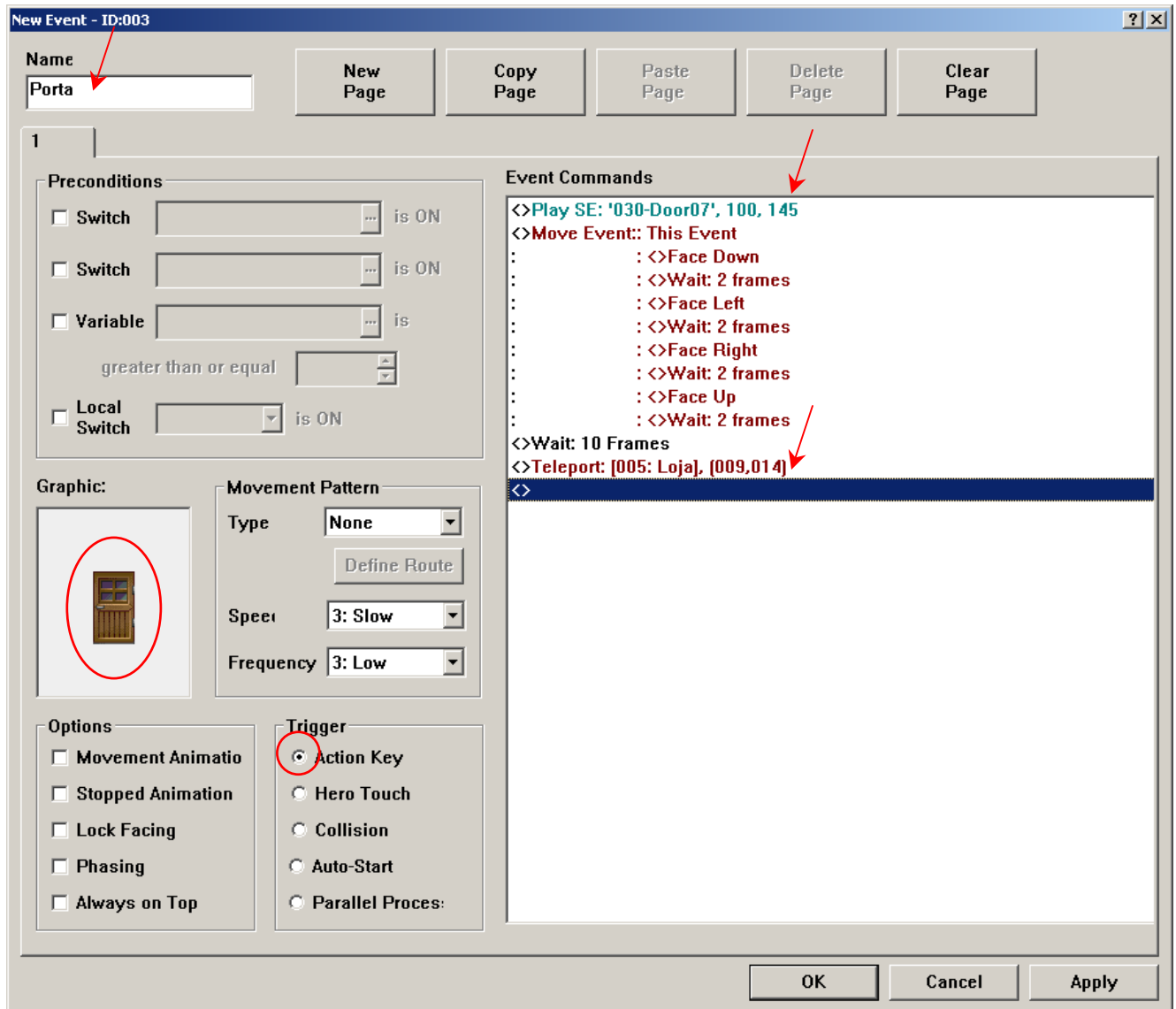


Figura 45  
Exemplo de evento de porta.

## Eventos da Floresta

Selecione o mapa da floresta e a camada de eventos. Vamos criar um evento de teletransporte no ponto (019,006). Vamos ligar nossa floresta com a cidade na posição (000,005). Este evento deve ficar semelhante à figura 46.

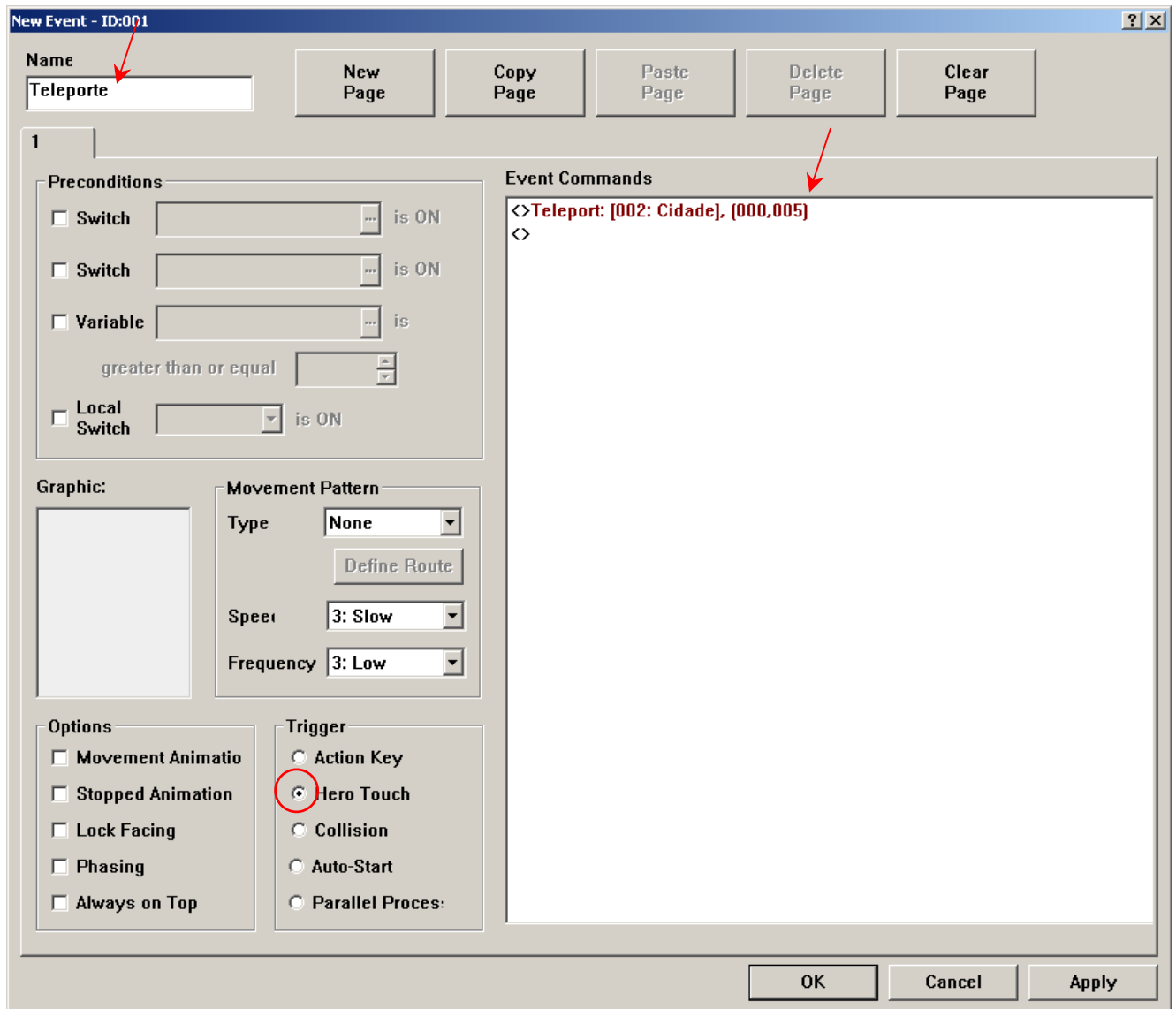


Figura 46  
Exemplo de evento de teletransporte.

Agora vamos criar uma espécie de monstro especial no ponto (003,014). Nosso evento deve ficar semelhante à figura 47.

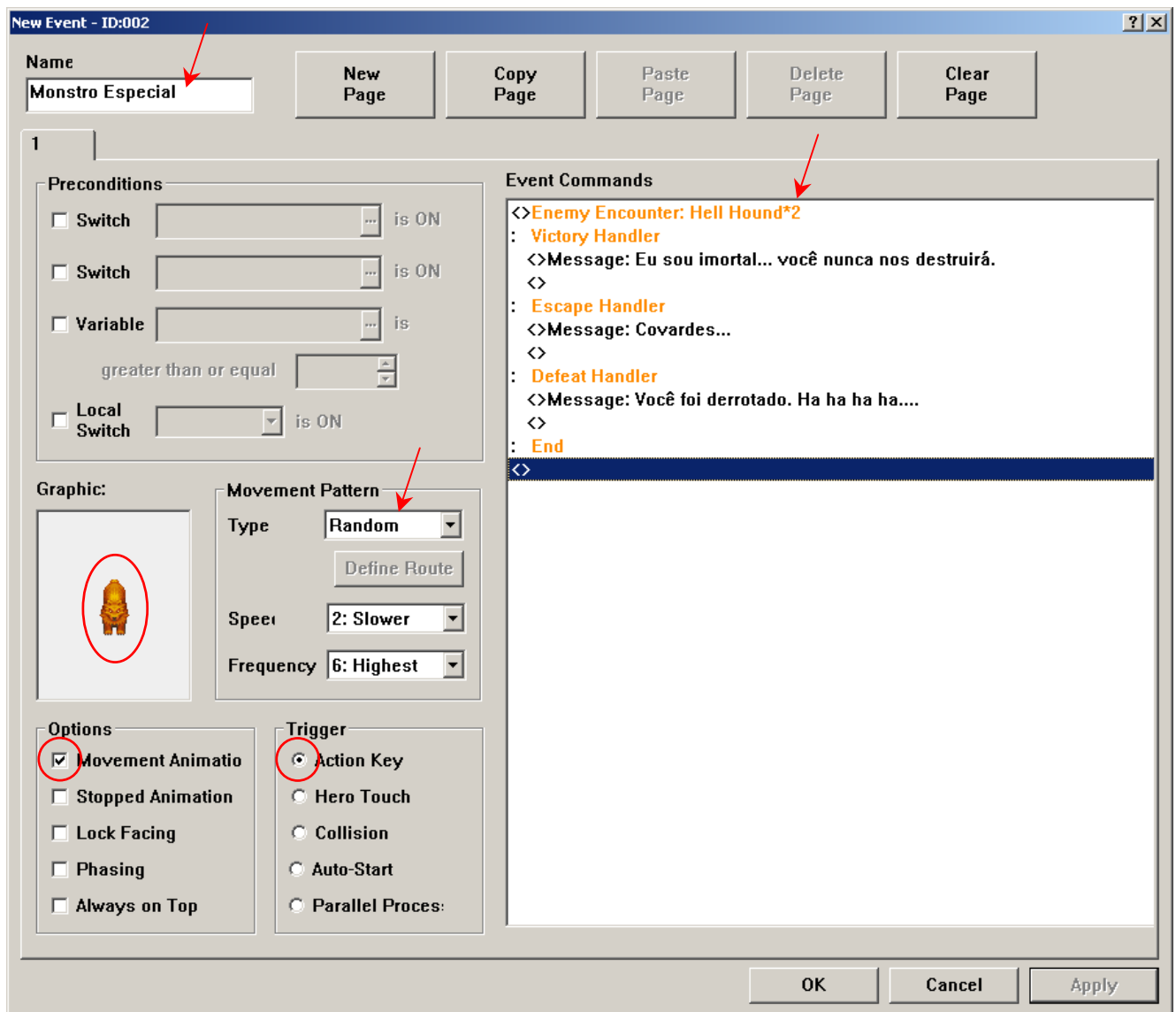


Figura 47  
Exemplo de evento de monstro.

## Eventos da Loja

Selecione o mapa da loja e a camada de eventos. Vamos criar os nossos vendedores. Nosso primeiro evento será o vendedor de armas na posição (003,004). Este evento deve ficar semelhante à figura 48.

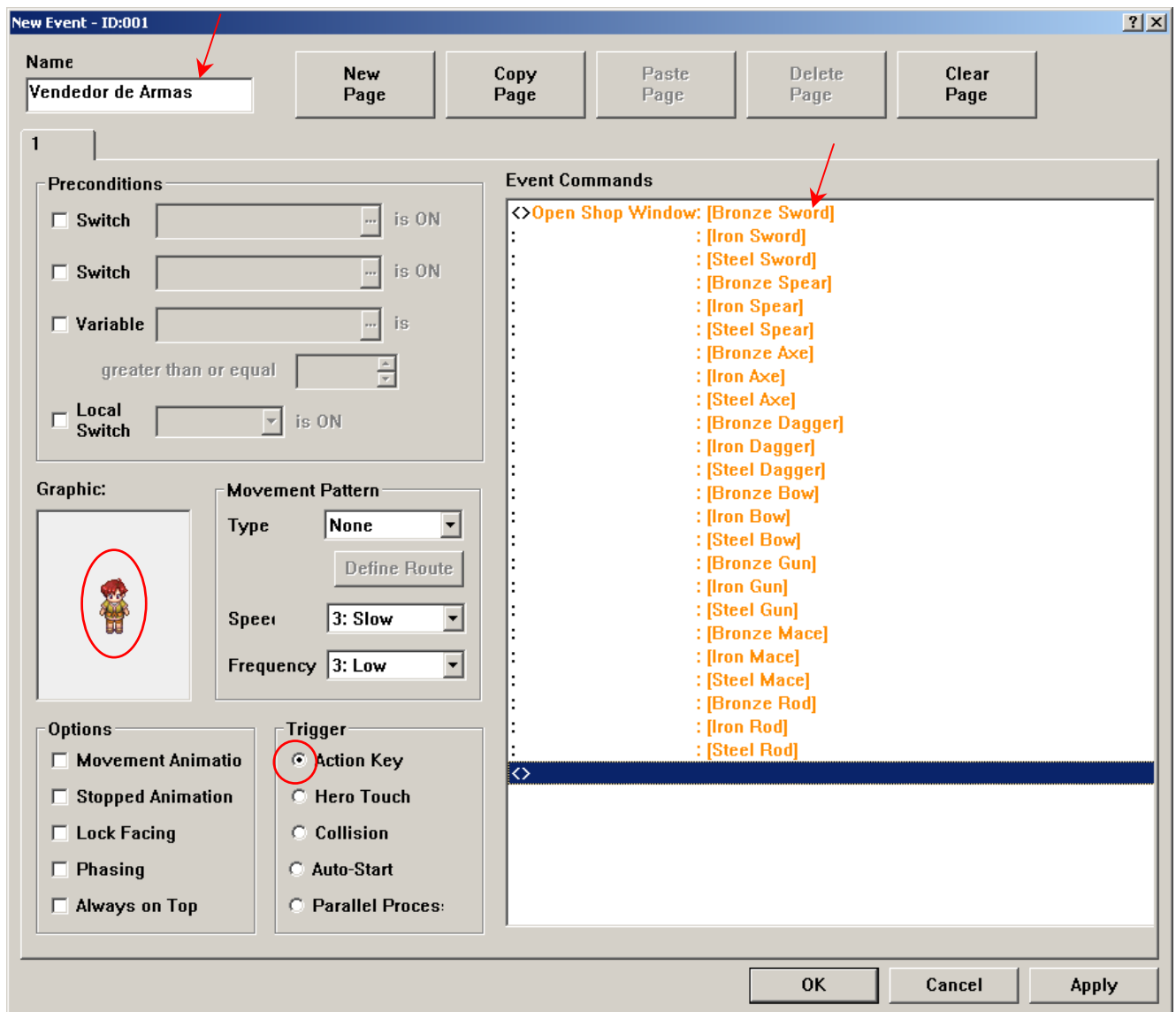


Figura 48  
Exemplo de evento de vendedor.

Nosso segundo evento será o vendedor de poções na posição (010,004). Este evento deve ficar semelhante à figura 49.

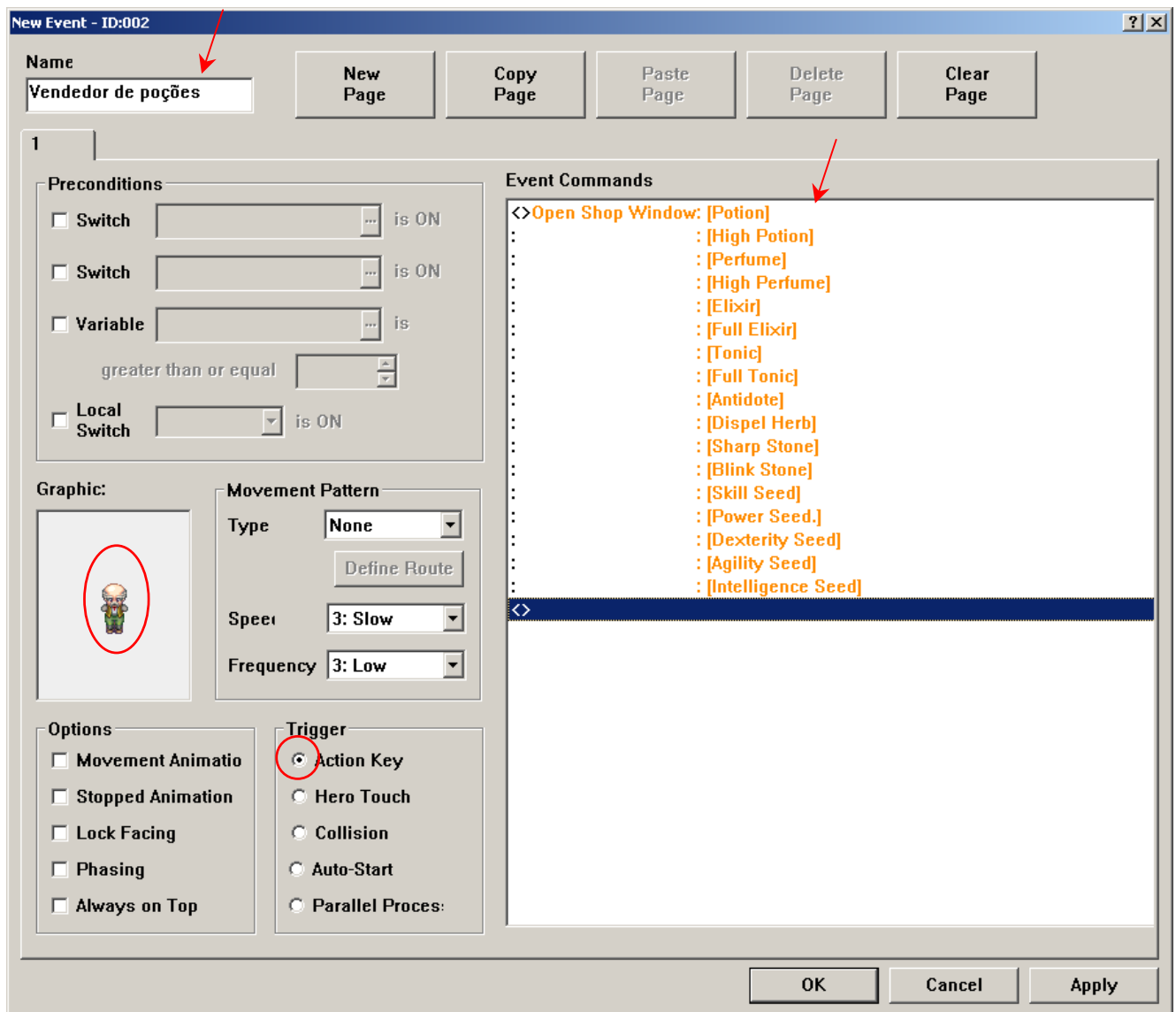


Figura 49  
Exemplo de evento de vendedor.

Nosso terceiro evento será o vendedor de armaduras na posição (016,004). Este evento deve ficar semelhante à figura 50.

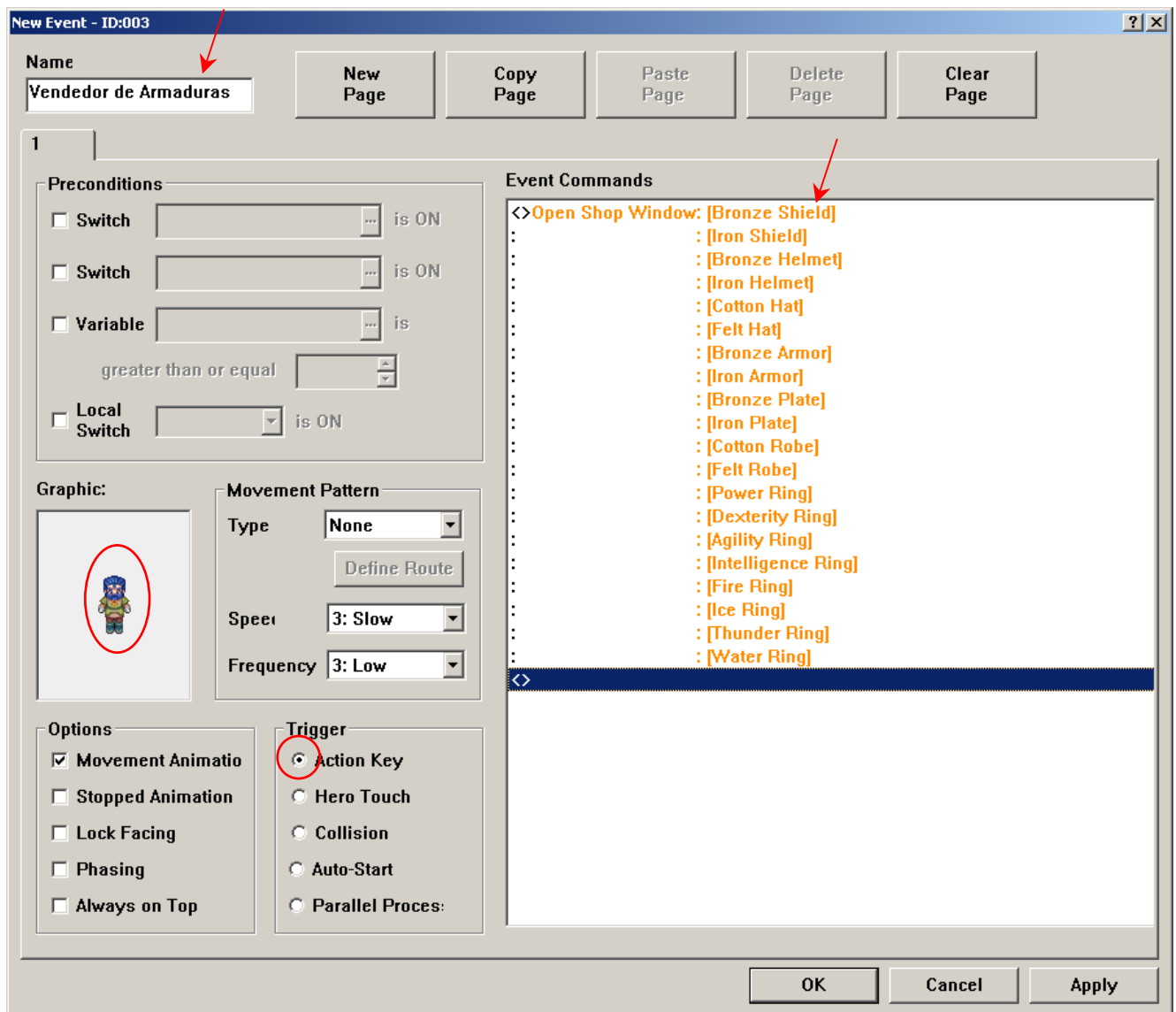


Figura 50  
Exemplo de evento de vendedor.



Ainda na loja vamos criar o evento da saída na posição (009,014). Este evento deve ficar semelhante à figura 51.

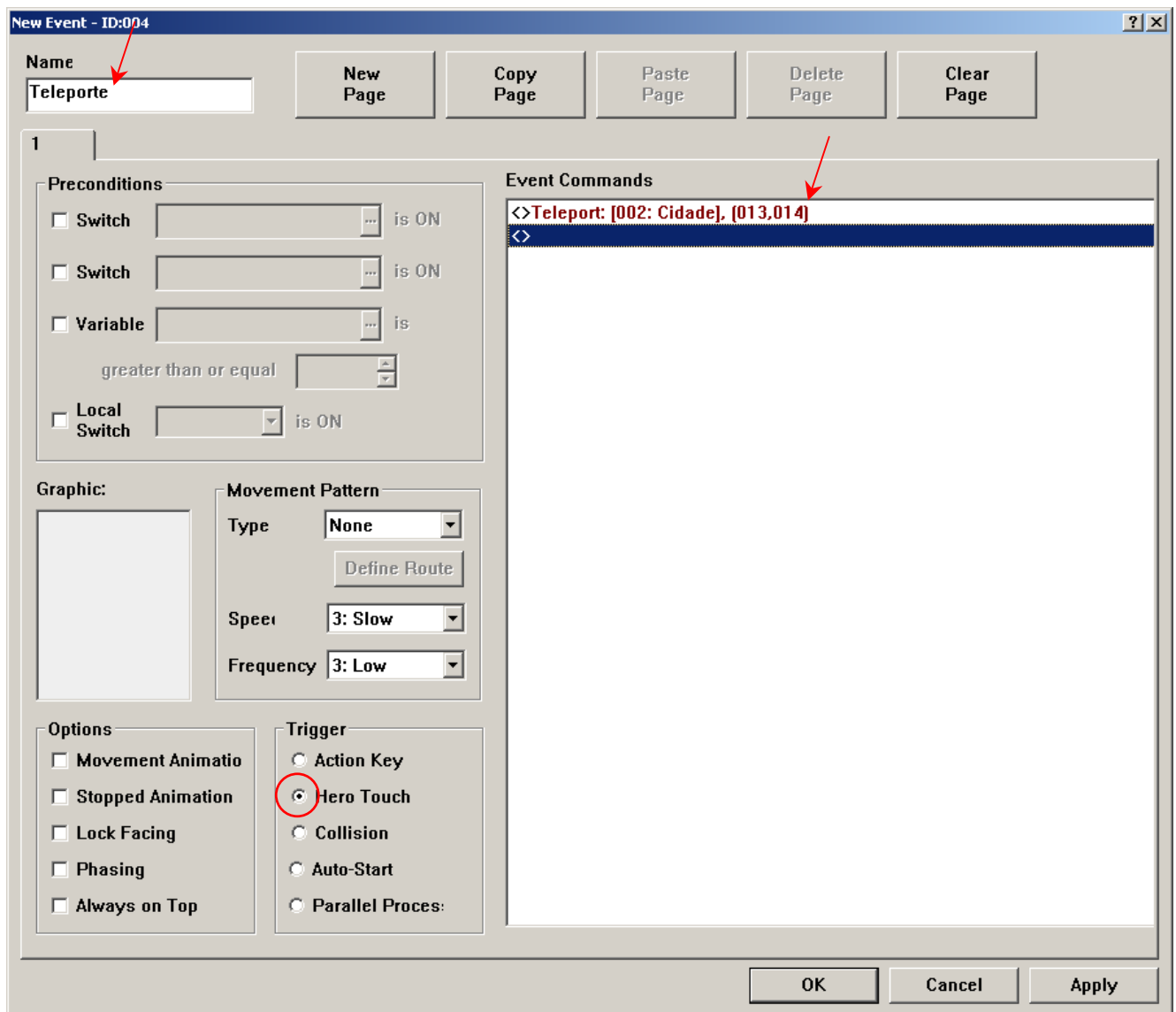


Figura 51  
Exemplo de evento de teletransporte.

## Eventos do Castelo

Selecione o mapa do castelo e a camada de eventos. Inicialmente vamos criar o evento de teletransporte. Nosso primeiro evento deve ficar na posição (010,014). Ele vai ligar o mapa do castelo com o da cidade na posição (009,000) e deve ficar semelhante à figura 52.

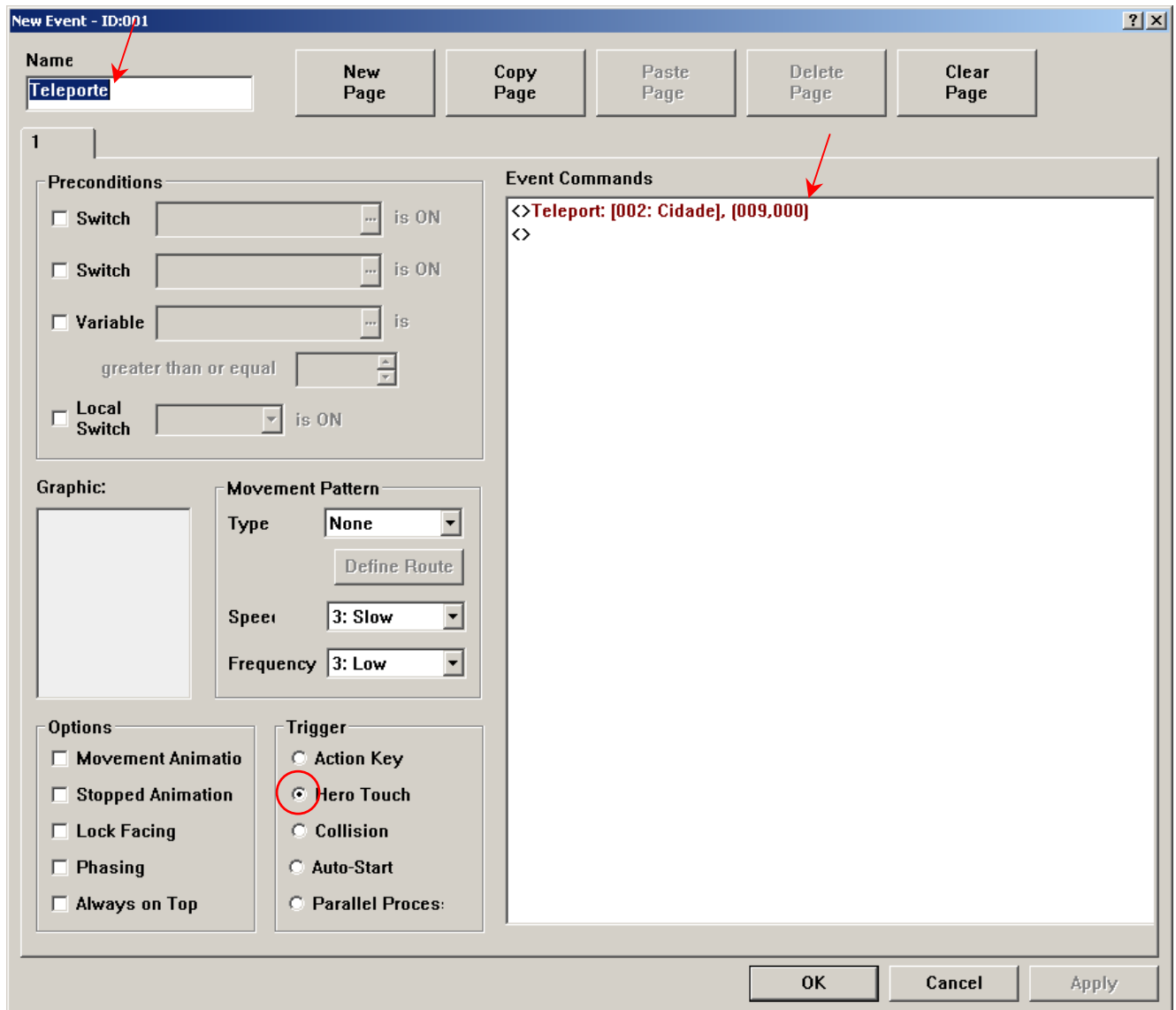


Figura 52  
Exemplo de evento de teletransporte.

Nosso segundo evento será o vendedor da porta na posição (010,008). Este evento deve ficar semelhante à figura 53.

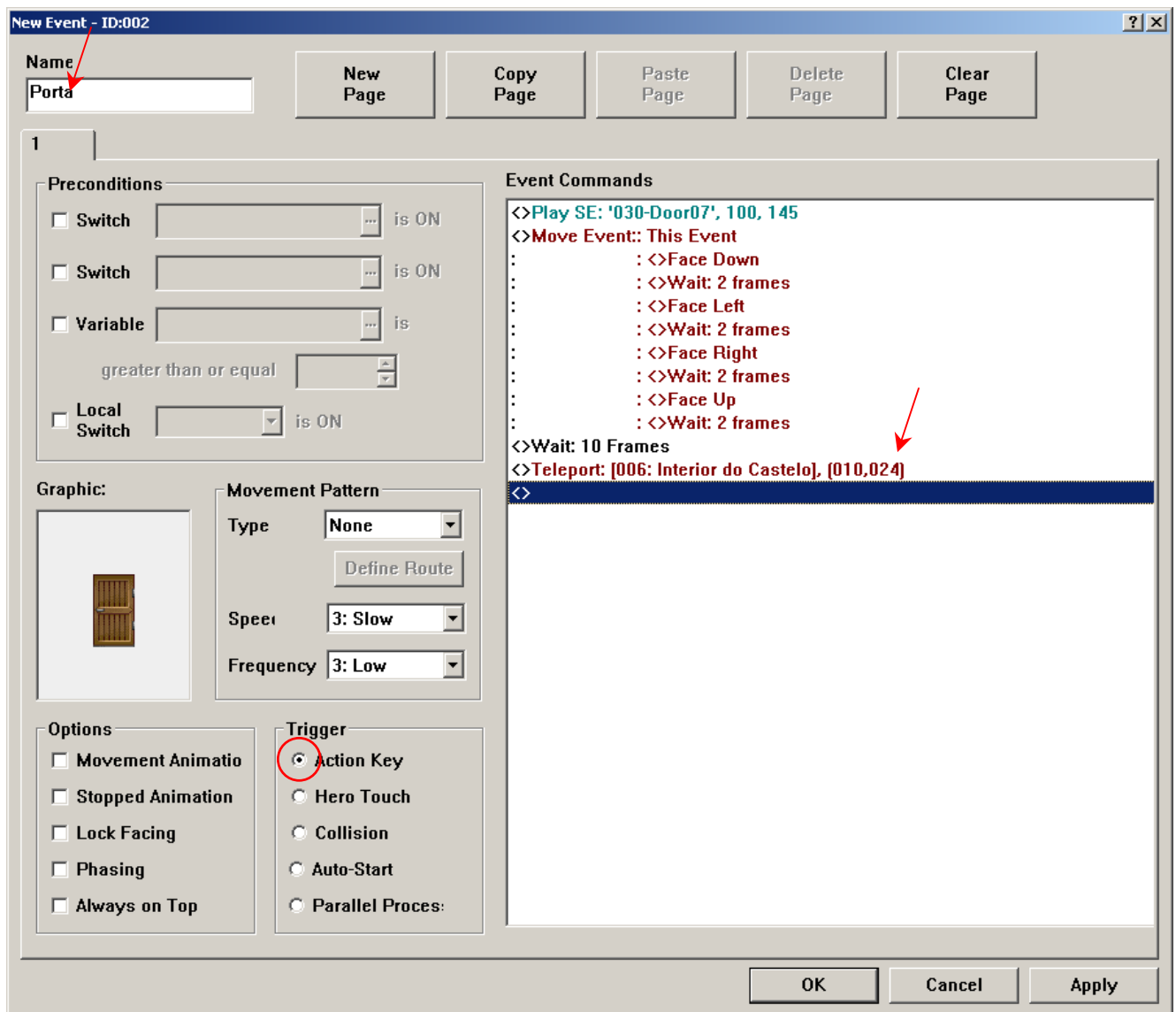


Figura 53  
Exemplo de evento de teletransporte.

## Eventos do Interior do Castelo

Selecione o mapa do interior do castelo e a camada de eventos. Inicialmente vamos criar o evento de teletransporte. Nosso primeiro evento deve ficar na posição (010,024). Ele vai ligar o mapa do interior do castelo com o do exterior do castelo em (010,009) e deve ficar semelhante à figura 54.

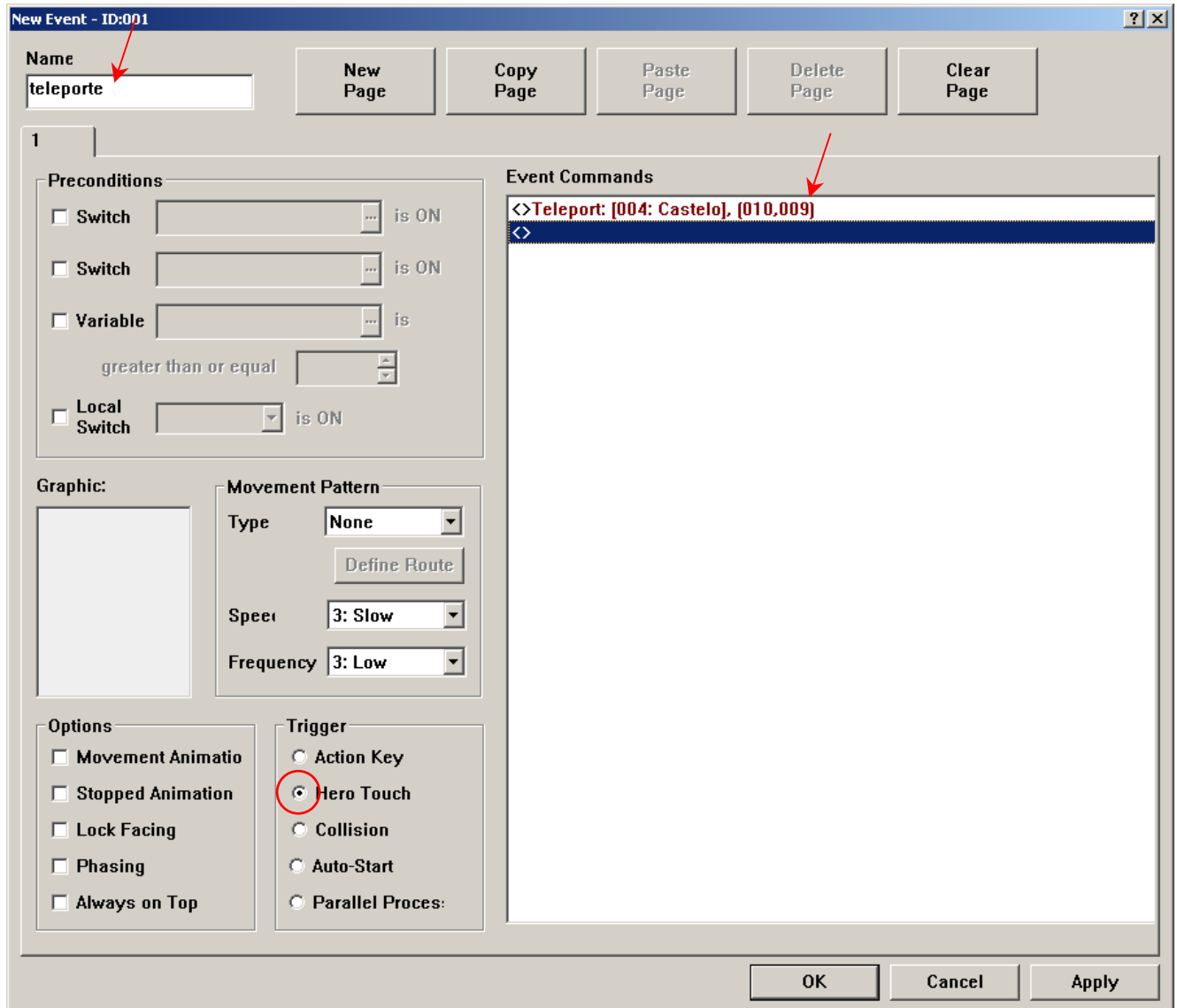


Figura 54  
Exemplo de evento de teletransporte.

Agora, vamos criar o evento de nosso vilão. Na posição (020,025) crie um evento conforme podemos observar na figura 55.

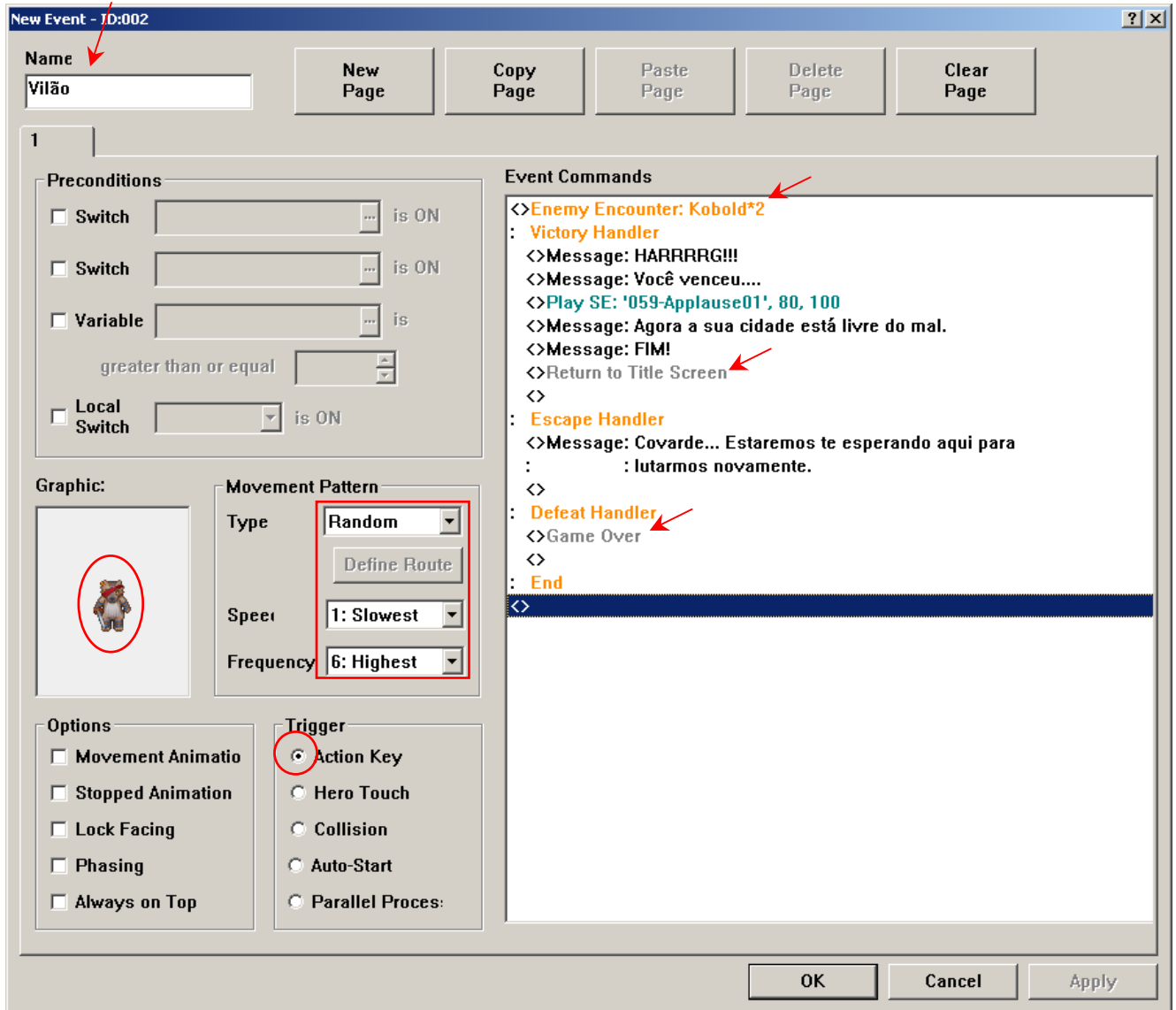


Figura 55  
Exemplo de evento final.

# Os Scripts

Agora, vamos ter nosso primeiro contato com os scripts. Esta é uma área de muito potencial dentro do aplicativo, pois permite que modifiquemos tudo que imaginarmos em nosso jogo. Apesar desta grande vantagem, devemos ter muito cuidado ao mexermos nos scripts, devido ao seu alto grau de complexidade. Inicialmente, devemos nos acostumar com esta linguagem de Scripts, para depois nos aprofundarmos.

Para abrirmos a tela de scripts, basta pressionarmos a tecla "F11", ou clicarmos no ícone da barra de ferramentas ou através do menu "Tools/Script Editor" (Ferramentas/Editor de Scripts). Observe a figura 56.

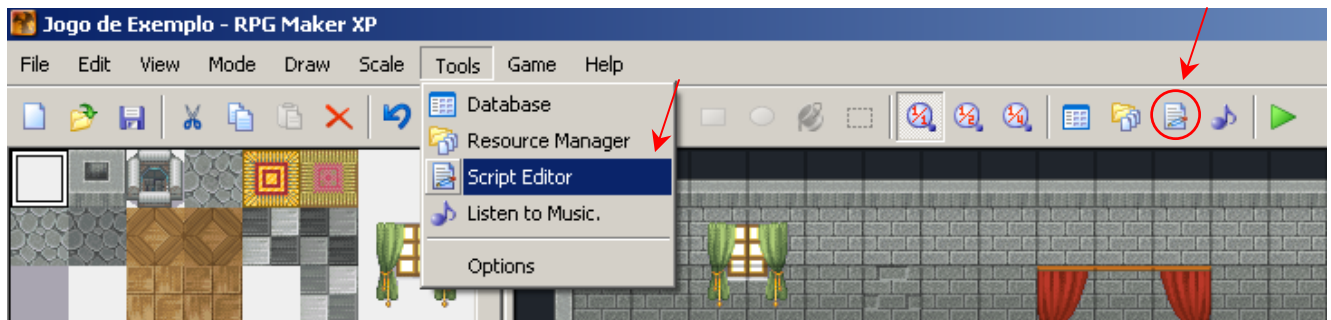


Figura 56  
Abrindo a tela de scripts.

Após abrir a tela de scripts veremos algo semelhante à figura 57.



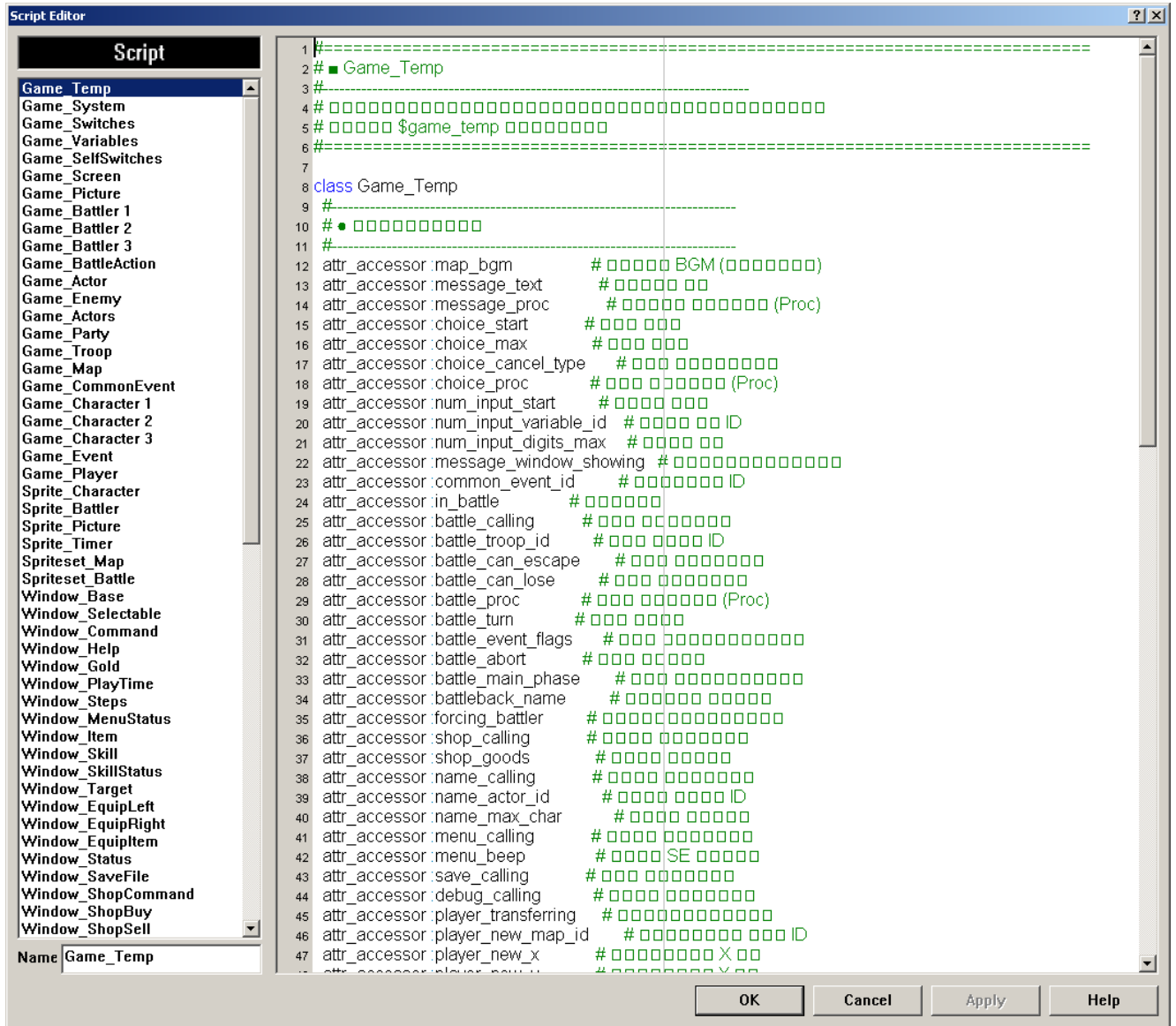


Figura 57  
A tela do editor de scripts.

Selecione o script que tem o nome de `scene_title`. Nele, vamos alterar algumas linhas do programa. A tela deve ser semelhante à figura 58.



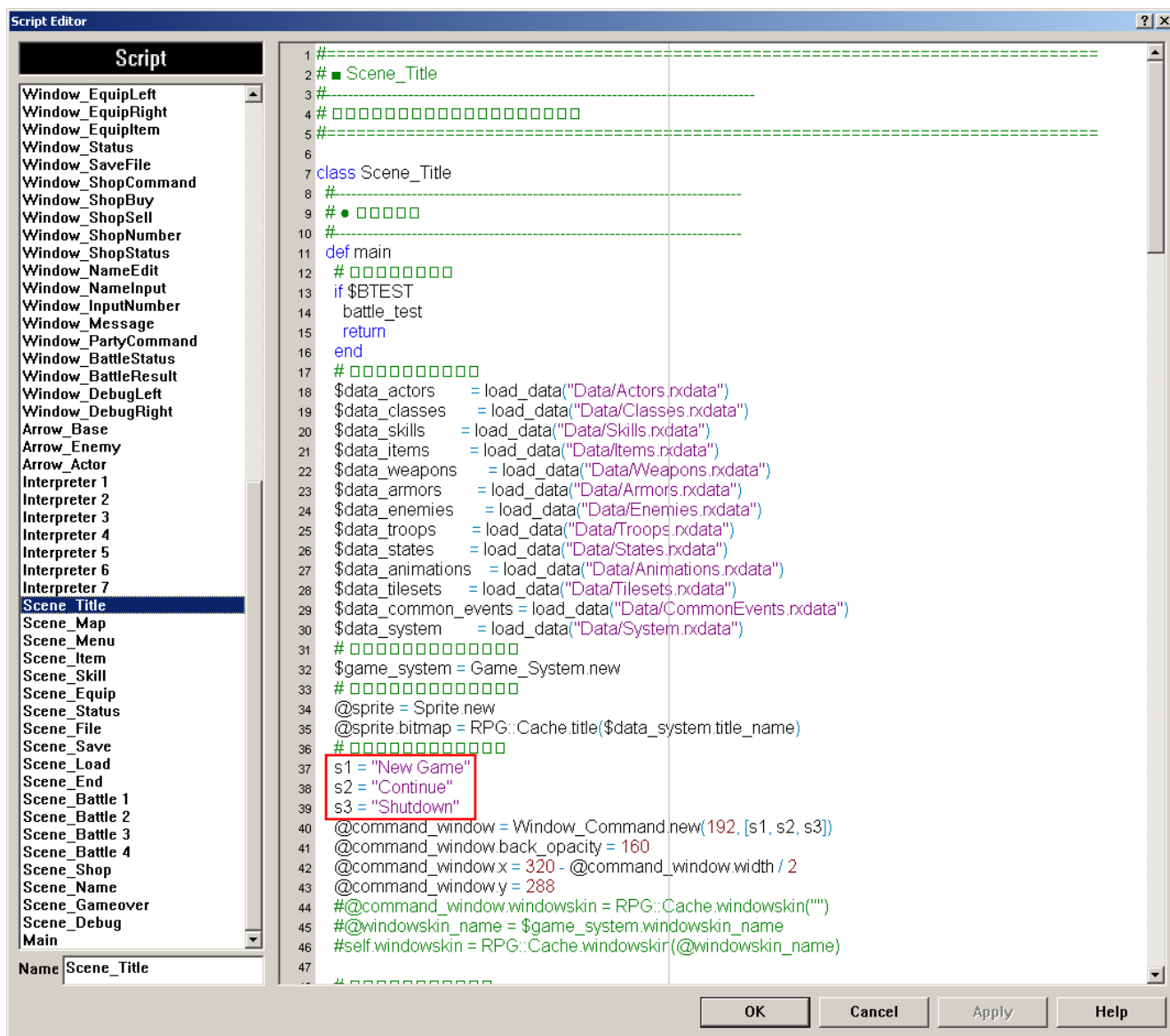


Figura 58  
A tela do editor de scripts em scene\_title.

Vamos alterar as linhas 37, 38 e 39. Onde tem "New Game" substitua por "Novo Jogo". Onde tem "Continue" substitua por "Continuar". Por último substitua onde tem "Shutdown" por "Sair".

A tela deve ficar semelhante à figura 59.



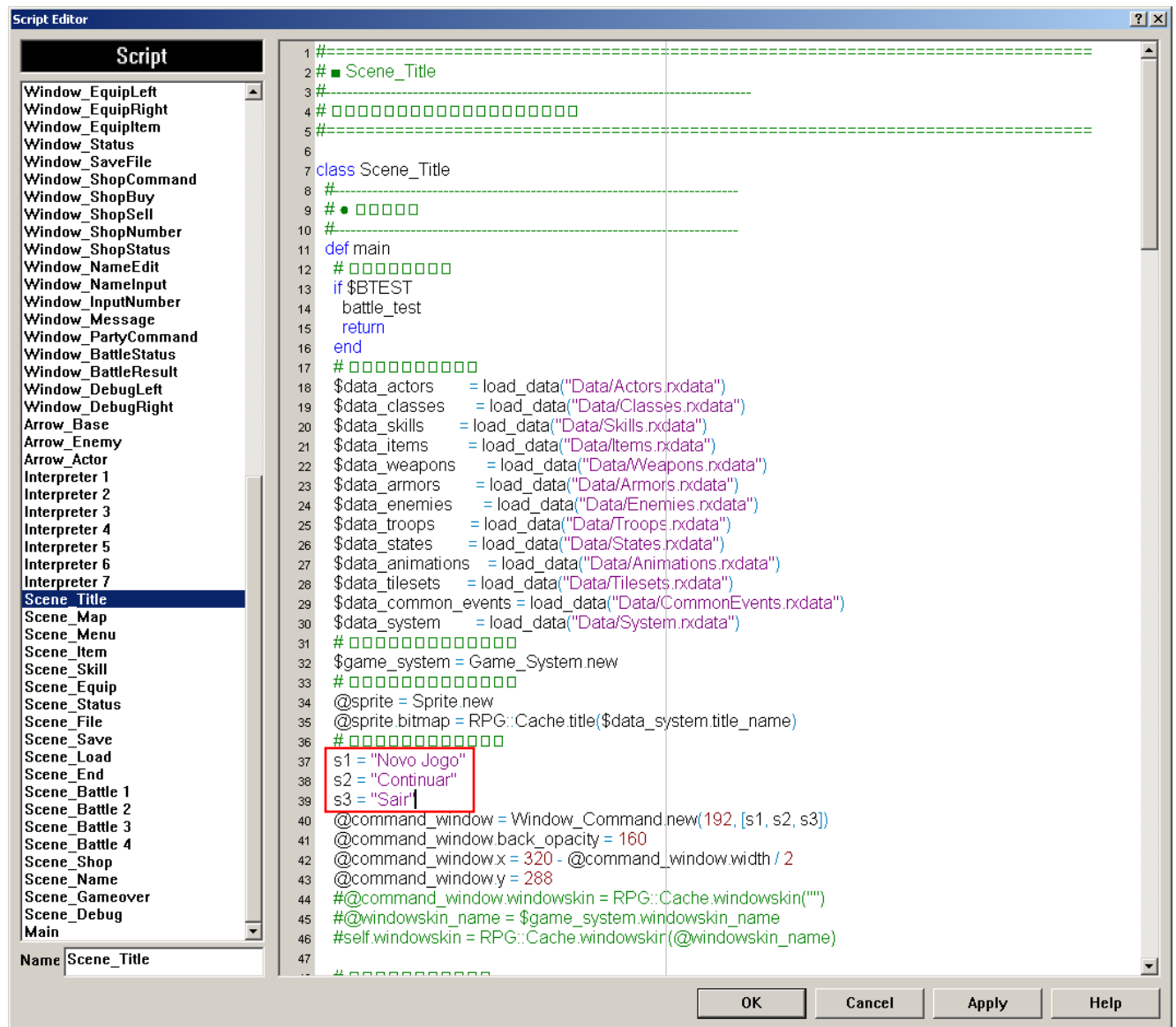


Figura 59  
A tela do editor de scripts em scene\_title.

Agora clique OK (Confirmar).

Pronto... Salve o projeto e teste o jogo.

## CONCLUSÃO

O objetivo deste tutorial é apenas criar um jogo básico no RPG Maker XP®. Nada de avançado foi utilizado neste tutorial, embora tenhamos nos aventurado nos scripts.

O nome do próximo tutorial é "Recursos Avançados do RPG Maker XP®". Nele iremos conhecer alguns dos recursos mais avançados do aplicativo.

Este jogo é bem básico e serve apenas para demonstrar os passos mínimos necessários na criação de um jogo. Apesar disso, o RPG Maker possui recursos para se desenvolver um jogo muito mais complexo. Para tanto, devemos conhecer os recursos avançados do aplicativo.

O autor deste tutorial é Marcelo Cavaco, formado em Processamento de Dados pela Faculdade Rui Barbosa e formado em Engenharia de Produção pela Unibahia. Já trabalhou 6 anos como analista de sistemas e agora fazem 2 anos que trabalha como engenheiro e responsável pelo setor de informática da Sengin – Serviços de Engenharia de Instrumentação Ltda ([www.sengin.com.br](http://www.sengin.com.br)).

Qualquer dúvida, crítica, sugestão, reclamação, comentário ou algo semelhante, favor mandar um e-mail para [marcelocavaco@click21.com.br](mailto:marcelocavaco@click21.com.br) ou se preferir mande um script (recado) no meu Orkut.

Está na hora de avançar para o tutorial: "Recursos Avançados do RPG Maker XP®".

