**E aí Emerson beleza? Hahaha.... Espero que goste das minhas ideias...**

**Escreve aí seus comentários com outra cor, e marca com a cor de realce verde para eu saber se aceita a ideia e marca de vermelho os que não aceita, mas não esquece de comentar cada coisa, e depois me manda de volta, vou ficar esperando, mas não demora kkk. Muda o nome do arquivo para Resp Ragnarok.**

Primeiro, gostaria de saber o nível máximo de classe e base do servidor, assim como a XP de classe e base, e o resto das rates do server...

Vai ser só você e eu? Ou está com ideia de chamar alguém mais na frente? E se for, não vai me excluir de novo não ne? Eu acho que nós 2 podemos fazer tudo sozinhos, a não ser que precise de algo supremo e que eu não saiba e que não encontre ajuda em nenhum lugar...

Antes de perder meu projeto, eu tinha configurado nível máximo de base em 700 e de classe em 255, mas no meu caso a XP era meio baixa, ou seja, por mais customização e nível máximo em 700/255 os jogadores levariam muito tempo para upar o nível máximo do servidor. Fora que tinha o sistema de reset.

Acho legal a ideia de ter nível alto e XP baixa, só para gastarem muito tempo para ficarem fortes... A taxa de drope de equipamento também era baixa para o dinheiro ser um pouco mais raro e os equipamentos mais valorizados, sendo um pouco mais elevado o drope de itens misc e consumíveis.

Ex: XP base 100x, XP classe 100x, Equip 10x, consumíveis 20x e misc 15x, cartas 5x...

Também era com terceira classe.

Eu tinha feito 2 mapas maravilhoso ahahah, sendo um só para cidade de evento, ou seja, os npcs de eventos ficavam lá, o gm poderia iniciar eventos lá também, e a outra cidade era somente designada a comércio, tinha um sistema de locais lá, que a pessoa selecionava o local o npc levava exatamente para o lugar escolhido e só podia ser usado por quem tivesse a habilidade de comércio, reduzindo aquela bagunça que sempre fazem nas cidades, e também definindo um local para aquilo, tinha muito lugar no mapa, e se em algum momento faltasse, poderíamos criar um novo mapa para o mesmo fim, e quem não usasse o sistema e abrisse o comércio em outro lugar podia ser penalizado por um ADM/GM, no mesmo mapa tinha um mega npc que era moderno e tinha várias opções de venda, reduzindo o excesso de npcs no mapa, ou seja, tinha opção, de poções, armas, armaduras, e por ai vai, mas separados, por lista e tipo, npc de refinar mais que 10 e uns outros desses tipos também, tinha reeditado um sistema de mineração para que virasse, sistema de mineração, sistema de pesca e sistema de colheita, fiz um sistema virar 3...

Temos que baixar as pronteras customizadas de datas comemorativas, (natal, halloween...) e deixar salva para usarmos no tempo certo, e talvez deixar umas pronteras de estações do ano (verão, outono, inverno, primavera) e usar nessas estações também, pode ficar muito legal o server, e não só colocar uma prontera customizada e deixar lá o ano todo.

Vamos clonar um mapa de tamanho médio a grande e adicionar como sala vip, e lá adicionamos alguns npcs, e criamos e adicionamos alguns exclusivos para vip.

Ex: Gold room, drop room, npc de encantamento, npcs de alugueis de cart para outras classes, a npc buffer...

Eu sei que já tem sala de GM pronta, mas prefiro a criação de uma melhor e maior, para configurações de npcs que são configuráveis so por adm, ao invés do gm ir onde o npc está, criamos uma réplica dentro da sala e usamos também para reuniões de Staff.

Tem um npc de buff, que pode ser os buff para vip e não vips, era só programado por adm, ele escolhia se o buff era vip ou não e ativava ou deixava desativado, podia remover o buff se o jogador quisesse, ele é muito bom, tem um monte de buff, só que eu não lembro o nome que era e nem onde achar, mas devo ter em alguma parte no fórum do cronus em algum dos meus tópicos.

Podemos usar o sistema de venda por cash que já existe, é aquele botão flutuante perto do mini mapa, dispensando aqueles npc chatos...

Procura aí o SISTEMA VIP do HD Script ou alguma coisa assim kk. Esse sistema e muito bom, e você vai gostar dele. Dá para configurar uns 2 vip, 30 dias e outro de 15 para o personagem comprar com cash, mas tem que definir um valor, dá para mudar isso, também, dá para adicionar e remover cash, remover vip, configurar se o vip e consumido por tempo corrido ou por tempo conectado, adicionar um buff de taxa de XP e drop para usuários vip, essa opção você pode ativar ou não. E mais algumas coisas que não lembro. (mas se for usar baú de xp ou de drope, melhor deixar isso inativo).

Se gostar da ideia de ter um skin 100% personalizada do server, me diz e me fala +- como quer, porque eu tinha feito um massa com textura de papel meio fosco na cor grafite, com os efeitos coloridos nos botões e (passar o mouse fica verde, e clicar fica vermelho) traduzidos os textos, mudando aparência da tela de login e de personagem. (Precisar que você defina uma fonte que goste para adicionar em algumas imagens o texto necessário).

Já estava esquecendo que existe um npc não sei ao certo o nome, mas ele permite o envio de itens mesmo se o personagem estiver off-line, assim que conectar o personagem recebe, esse npc deve ser usado somente por ADM.

Podemos criar pergaminhos de troca de classe como te falei antes.

Baú de XP igual o wyd, poções mais poderosas, fora os itens customizados de equipar, mas é claro, tudo vendido em cash.

Poderia ter uns itens tipo cheques que são zeny, ex: “Cheque de 1 Milhão”, quando usa o personagem ganha 1kk de zeny. (Isso você decide, seria como as barras de Money do wyd)

Em alguns itens podemos colocar uma chance de dropar outro item cada vez que um tipo de monstro for morto.

Ex: (Chapéu de Poporing - chance de 25% de dropar Gema Azul ao matar monstros do tipo água) ou (Chapéu de Poporing – Chance de 10% de dropar Folha de Ygg ao matar monstro do tipo Anjo) pode ser qualquer item que seja consumível ou não ao matar certos tipos de monstros.

Também colocar em alguns equipamentos uma skill ou magia que ganha ao equipar o item.

Ex: Amuleto de Cura (Ganha a Habilidade de Heal Nv. 10 ao equipar) ou Bolsa de Expansão Lv5 ***“essa pode ser criado em level”*** (Recebe a Habilidade Bolsa de Expansão Nv.5 ao equipar) ***“essa habilidade é aquela do mercador que aumenta a capacidade de peso do personagem”***

Temos que pôr a caixa de 10 PASSE GRAVITACIONAL, e o npc que não existe mas dá pra achar ele nos fóruns, ele usa até 10 passes, e cada passe aumenta uma quantidade de peso pro personagem, ex: (personagem pode carregar até 50.000, o npc deve aumentar 1.000 pra cada passe, então no final o personagem vai poder carregar 50.000+10.000=60.000).

Mudar a música de login, pois acho a original muito chata, usei a de login do jogo chamado Iris Online, bem legal.

Vamos colocar um Rank pvp / mvp ? Se sim existe um sistema de pvp que podemos definir todos os mapas e regras para a sala, e pontos de pvp, assim como o prêmio ara troca.

Uma sala tipo evento que abre em certas horas, que são evocados vários monstros e cada vez que mata um mob ele derruba o item definido. (Estilo gold room)

Um sistema de pontos de evento, (tem aí no fórum cronus ele, e o sistema vip que falei) dá pra configurar em outros eventos quantos pontos a pessoa recebe, e no npc dos pontos a gente configura itens e valores pra trocar os pontos.

Aos poucos vamos deixando br server?

Vamos traduzir e consertar os textos errados e colorir algumas coisas das descrições, a parte mais chata e arrumar a iteminfo e adicionar os itens, sprites e textos que faltam ou estão em inglês.

Mas essa parte podemos fazer aos poucos ou usar como trabalho alternativo pra não ficar muito monótono o trabalho.

Um ótimo sistema de reset (o nome e sistema de reset igual MU, ou algo assim kk) a gente define quantos reset vai ter, e quantos pontos de status o personagem ganha, também em que nível ele pode resetar.

Ex: máximo 30 resets e só terceira classe 700/255. Reset 1= 50 pontos, reset 2=75 pontos, reset 3=100 pontos...

Obs: só não cria aquelas pedras que são equipadas como cartas e que aumentam algo, eu sei que elas existem no jogo, e só precisa ser adicionado novamente no iteminfo.

Tenho o manual do ragnarok oficial, vamos tirar algo de lá e usar em algum lugar? É estilo tutorial.

Tenho no notebook, um monte de imagens que podem ser utilizadas como loadings.

Tem ideia de quais dias serão a manutenção do server? Podemos fazer antes do final de cada fim de semana ex: (das 23h sexta até as 00, ou seja, 1h de manutenção, a não ser que seja muita coisa e que queira testar depois, a gente pode colocar mais tempo, foi só uma ideia, e não fazer a manutenção no fim de semana, pois são os dias que as pessoas mais jogam) ou manutenção mensal com mais de 1 ou 2 horas de manutenção.

E troque logo o brathena para o cronus, porque esse servidor seu aí e muito complicado de mexer, e o cronus e mais fácil, se precisar compilar ou recompilar o servidor para aplicar as modificações feitas, eu faço isso porque não é um bicho de 666 cabeças hehe.

Tem um script que você pode configurar para assim que a pessoa conecte no servidor apareça as rates.

Não sei se é do seu interesse, mas no fórum do cronus tem um scrpit que funciona assim: você configura quando inicia, os itens e a taxa de drop, e o servidor inteiro derruba o item.

Ex: 5% de chance de dropar 10 Poção vermelha, e pode configurar para dropar variados itens, e ser anunciado para o server ou personagem. Usar como aquele evento do wyd de dropar medalhas, ou podemos utilizar esse método e criar itens igual wyd, Baú 1, Baú 2, Baú 3 ... e depois criar um npc que vai dar o item configurado em troca de cada baú, tentando adicionar uma taxa igual o wyd, para ser aleatório o item que aquele baú pode dar. O script seria configurado +- assim, 1% de chance de dropar 1 baú ou 1 medalha. E depois configuramos uns itens no npc.

Ex: Baú 1 – 10 Folhas de Ygg, 25 Frutos de Ygg, 1 Carta de Osiris, 100 Gema Azul, 50 Poção Vermelha, depois a gente arruma para que cada um deles tenha uma % de chance diferente para ser sorteado e enviado para o jogador.

Ex: 10% 10 Folhas de Ygg, 15% 25 Frutos de Ygg, 5% 1 Carta de Osiris, 20% 100 Gema Azul, 50% 50 Poção Vermelha. Totalizando os 100%.

Lembro de uns eventos que podemos fazer, salva isto aí para lembrar.

Os eventos são enviados sempre em mensagem global pelo GM.

E o vencedor deve ser anunciado ex: **“O evento acabou. Kasthiel foi o vencedor. Parabéns”**.

1. O ADM/GM antes ele avisa como será o evento ***“Vou me esconder em algum lugar, quem me achar ganha 25 Ygg”*** e depois se esconde em algum lugar de algum mapa, podendo estar transformado em um mob, npc ou estar só parado atrás de alguma coisa e anuncia que já está valendo, aí o povo desesperado saem em todos os mapas procurando, e se demorar, o GM, pode dar uma dica, tipo ***“Apanhei de uma mandrágora”*** ou ***“Cadê a carne desse esqueleto”*** ou ***“Estou em uma cidade”***, quem souber onde tem o monstro vai para o mapa, e quem não souber perde tempo procurando em um mapa que não tem nada a ver. Quem achar ganha um prêmio que o GM anunciou. E o GM avisa em que mapa estava. ***“Estava no Calabouço de Payon e Kasthiel me achou”***.
2. O ADM/GM anuncia que será o evento da senha e explica como é. Ele abre um chat no meio da cidade e fala quem entrar ganha um prêmio ex: (1 Carta de Osiris) mas o chat tem que estar trancado por uma senha e ter somente espaço para uma pessoa, a senha pode qualquer coisa do server, e não precisa ser relacionado com o item, a não ser que ele diga quem adivinha a senha ganha ele de item ex: (Nome de um MvP). E anuncia +- assim, ***“Evento da senha, quem descobrir ganha 1 Carta de Osiris”,*** e depois manda de novo assim, ***“A senha é o nome de um MvP”***. E quem descobrir ganha o item.
3. Outro é, todos que irão participar vão até um mapa plano que o ADM/GM disser, e formam um fila na horizontal e o GM diz para rodar o dado com /dice e vão rodando, e podem ser em par ou em grupos de mesma quantidade, o jogo será por turnos, e cada turno todos que tirarem o menor número no grupo saem, ou fala que quem tirar de 1 a 3 perde faz até ficar restando 10 pessoas, depois de ter desclassificados o restante, eles participarão de uma corrida, o 10 que ficaram, ficam em linha horizontal, um do lado do outro, e o GM marca o lugar da linha de chegada, mas tem que ser em linha reta, um por um rodam o dado e andam a quantidade do valor tirado no dado, e quem chegar na linha, ganha o evento. (Aconselhável ter mais de um gm para tomar conta)

Obs: Acesse o fórum do hercules emulator, cronus emulator, e o bratena e ratena se precisar, nesses dois primeiros que eu falei, você vai achar muita coisa boa, scrpits, ferramentas, um monte de customização, desde itens até cidades. Vai ajudar e muito a gente. Eu vou ter que baixar tudo de volta, “buaaaaaaaaa”, “sniff” “”sniff”... Perdi 100% de tudo que eu tinha. Tem conversores de itemdb, arquivos lua pra lub.

Ahhhhhhhh... lembrei, ia te falar ontem mas esqueci, hehe, as as dll que você usa são as mesmas do cliente do Bro, pode comparar, cria uma pasta separada de tudo, ela vai ser o patch, e configura aquele arquivo .ini que adiciona o caminho da grf, e direciona a do bro direto na pasta do bro instalado e a sua no caminho que ela deve ser extraída, não lembro caminho certo então vou dar um exemplo:

**1=C:\Games\SuaGRF.grf** <=seu patch pode ser qualquer lugar, mas deixa a pasta criada a mande só extrair no c:

**2=C:\Games\Level UP\Ragnarok\Bro.grf** <=pasta oficial da instlacao do bro

Dessa forma não precisa misturar nada... dá uma pesquisada aí de como criptografar a grf, para ninguém roubar a gente. E me passa a senha depois para fazer as modificações.

Tenho um monte de ideia pra rag, mas escrever é um saco kkk. E também quanto mais mexer mais ideia vai aparecer, vai ter que aguentar minhas ideias. xD

Depois vamos fazer aquele extrator bUnitim com ícone e tudo, e não só compactar no winrar.

Sabe diffar um hexed? Se não souber vou te ensinar depois hha, usar um mais atual e que seja compatível. Tem um de 2015, só não lembro o dia e mês, mas acho que o dia é 23, vai ser fácil para achar, e usar o nemo para diffar, assim a gente pode customizar muito mais ainda o cliente e server. Como cores dos chat, limite de custom, nome da janela e etc..

Você me deixou mega empolgado, ainda mais porque até poder ir pra minas de volta eu vou estar sem fazer nada, e também finalmente algo para fazer, e mexer com servidor de ragnarok, que é mais meu forte do que l2 e wyd.

Super. obs.: Caso queira, existe uma mestra das classes automática, que assim que atinge um nível ela é aberta, assim não precisa ir na cidade e usar a mestra das classes manual, eu posso reconfigurar a automática e organizar se você achar e quiser usar, a ideia dela e ótima, mas o problema depois e que a gente vai ter que pedir um suporte para ela trabalhar com a opção de renascer e acrescentar um vip na classe mini. Eu já refiz uma, mas não sabia como fazer ela trabalhar para renascer o personagem e seguir a ordem correta sem aparecer para selecionar entre as classes primarias.

Aquele npc dos locais na cidade de comercio, é tipo um sistema, com certeza você vai achar no cronus ou hercules, é usada várias placas para definir o lugar, só não lembro o nome do script. (Deve ser sistema de comercio)

Eu ouvi os áudios da nossa conversa ontem tudo de novo.

Então fica assim...

Posso ficar responsável para novos npcs, tanto de eventos, trocas, quest... (não sei criar coisa muito complexa não) o que eu não souber eu pedirei ajuda no fórum. (Não sei configurar sql em npc e o cronus não usa sql pra itemdb)

Aparência do cliente (skins, aparência de npc, novos mapas, curtin, imagens de alguns itens customizados).

Alguma configuração que você queira fazer e se eu souber também, tanto no cliente quanto servidor.

Implantar novos itens, (equipamentos, consumíveis, misc, itens visuais, cartas) (você pode sugerir também os bônus dos itens)

Tradução, adição e correção de textos bugados e em outro idioma nos arquivos do cliente (também a parte de personalização das cores de alguns textos)

A correção 100% do iteminfo (esse arquivo a gente precisa dividir, pois é enorme, eu começo e vou corrigindo e adicionando o que falta e traduzindo o que precisa por um tempo, depois você continua, depois eu volto e fica assim. É muito cansativo essa parte para uma pessoa só, preciso encontrar novamente o link do arquivo que eu pegava para corrigir.

Eu ficarei alternando o trabalho, para não enjoar de ficar fazendo a mesma coisa.