

RPG **nexus**

Revista sobre Rpg Maker

Número 3

La implicación en eventos

Análisis

La Cicatriz de Dhux

Forest

Unterwegs in Dusterburg

Tutoriales

La Base de Datos (1)

Puentes atravesables

Tutorial de Pixel (1)

Creación de tilesets (1)

Scripts

SBP de Cybersam (3)

Y más...

La Cicatriz de Dhux



Índice

Sobre la Revista

ContenidosPág.

Noticias Breves	3
La implicación en eventos	4 - 5
Análisis de Juegos	
La Cicatriz de Dhux	6 - 7
Forest	8 - 9
Unterwegs in Dusterburg	10 - 11
Tutoriales de RPG Maker	
La Base de Datos	12 - 16
Puentes atravesables	17 - 19
Tutoriales de Grafismo	
Tutorial de Pixel	20 - 21
Creación de tilesets	22 - 23
Zona RGSS	
SBP de Cybersam	24 - 26
Galería de Imágenes	27 - 28
Despedida	29

Acto 3

"Por ideas no será..."

Se pretendía incluir dos novedades para este número: entrevistas y análisis de juegos extranjeros.

Finalmente se desechó en parte la opción de las entrevistas. A cambio de eso, cuando haya tiempo, sacaremos números especiales (cortos), enfocados totalmente enfocados en determinados juegos. Ese será el lugar de las entrevistas.

También se pretendía dedicar una página a novedades breves de algunos juegos, pero no es fácil estar al tanto de todos los cambios y decidir cuáles comentar y cuáles no, además es un esfuerzo extra en cada número.

Por ideas no será, así que si el tiempo lo permite, RPG Nexus tendrá novedades próximamente.

Los contenidos de RPG Nexus están publicados bajo una licencia Creative Commons by-nc-sa, a excepción de las imágenes de la sección "Galería".



Contacto: rpgnexus@gmail.com

Noticias sobre RPG Maker

Novedades en el "panorama"

RPG Maker VX

Enterbrain ha presentado el nuevo **RPG Maker VX**, que se pondrá a la venta en japonés el 27 de diciembre, y en inglés en febrero de 2008, así que haremos un análisis a fondo en cuanto tengamos la versión completa en nuestras manos (ya ha salido la demo).

Vuelve Tutoriales-Maker

Después de varios meses sin actualizaciones (desde marzo), **Tutoriales-Maker** presenta nueva web, lo que indica que volverá a publicar nuevos tutoriales.

Más información: >> [Tutoriales-Maker](#)

Concurso de Charas en AldeaRPG

Entre septiembre y octubre se organizó un concurso de charas en el que participaron 15 **charas** variados y curiosos, resultando ganadores los charas de *Leon*, *Alberto* y *Forest*.

Más información: >> [Resultados del Concurso](#)

RPGM2000.com se integra en NovaMaker

RPGM2000.com pasa a integrarse en NovaMaker, así que la primera dejará de funcionar y habrá algunos cambios en la segunda.

Más información: >> [Anuncio en NovaMaker](#)

Wiki de RPG Maker

Hace unos días se abrió un wiki sobre RPG Maker que busca convertirse en una base de datos donde cualquiera puede colaborar con sus conocimientos.

Más información: >> [Wiki de RPG Maker](#)

La implicación en eventos

El fracaso de algunos eventos

¿Eventos?

Los eventos son algo que existen en la comunidad RPG Maker desde hace muchos años, principalmente en forma de **concurso** o **competición**, para fomentar la creación de recursos o de juegos, o simplemente por diversión.

La aparición de nuevas comunidades ha permitido poder organizar más eventos, con distintos objetivos y bases, pero que no siempre han salido bien.

De hecho, en este artículo se pretende hablar precisamente de lo que *“no siempre ha salido bien”*, tomando algunos ejemplos recientes.

Casos que han ido mal

El pasado mes de julio se organizó una competición de juegos en **RPGmakerXP.com**, que comentamos en las noticias breves del número 2 de la revista.

Al principio se interesó bastante gente, pero finalmente **sólo dos personas** presentaron su juego, y acabó suspendiéndose.

La competición de juegos de **AldeaRPG** comenzó en octubre de 2006, como una competición conjunta de Rincón Maker y AldeaRPG, con **27 juegos** inscritos.

Tiempo después, Rincón Maker murió repentinamente y sus administradores no tenían intención de volver (ni como administradores de la comunidad, ni como jueces de la competición), por lo que la competición pasó a estar organizada por AldeaRPG exclusivamente.

Eso provocó que se reorganizara el grupo de jueces para poder continuar con la evaluación, pero pasó el tiempo y parte de esos jueces no dieron su valoración, así que finalmente se decidió suspenderla, no sin antes publicar parte de los resultados.

En septiembre, **Voidzone** organizó un torneo de charas de RPG Maker XP.

El tema de inscripción (en el foro) tuvo 46 mensajes, sobretodo eran dudas sobre las bases, respuestas a estas dudas y algún comentario que en principio sobraba.

Finalmente **se presentaron 3 personas**, aunque en un principio daba la impresión de que iba a participar más gente.

Posibles problemas

Cada vez hay más eventos que van mal, y aunque no siempre es fácil saber por qué no funcionan, sí que podemos intuir algunos problemas:

- Concursos o competiciones poco interesantes
- Falta de participación de los usuarios
- Normas/Bases poco claras
- Los organizadores no muestran interés
- Falta de ideas

Cuando pasa un tiempo y no hay ningún evento así, los usuarios suelen pedirlos para poder participar en algo y romper un poco la rutina, pero cuando existen eventos y gente que los organiza, se presentan muchos menos de los que en un principio muestran interés.

¿Soluciones?

Para que siga habiendo eventos entretenidos en los que se puede participar, todos debemos poner **un poco más de nuestra parte**, así que si alguien se compromete a organizarlo (como juez, por ejemplo), debe asegurarse de que tiene tiempo para ello, y debe comprometerse de verdad hasta el final, sin dejarlo a medias.

Si alguien quiere participar y se compromete o se “inscribe”, tendría que preparar el material y entregarlo antes de la fecha límite, es cuestión de **ponerle ganas**.

No es tan difícil participar en un evento, simplemente hay que asegurarse de que se tiene tiempo disponible, y luego hay que cumplir la parte que corresponde.

¿Se arreglaría todo si todos ponemos más de nuestra parte? Seguro.



La Cicatriz de Dhux

Autor: Erilex

Analizado por: Kreft

RM2000

Historia

Dhux fue un ángel que se rebeló contra Dios, provocando una brutal batalla en los cielos en la que salió derrotado.

Dios le privó de sus poderes y le condenó a sufrir en el mundo humano, encargando a los hombres la tarea de acabar con su vida, aunque se reencarna cada 500 años...



La historia se encuadra en el año 3573, en un mundo totalmente controlado por la iglesia.

Por ese mundo circulan ciertos rumores, y es que se dice que Dhux se ha reencarnado, así que se ofrece una gran recompensa por su captura...

Hay una forma de identificarlo... la cicatriz de su frente.

La historia se centra en **Elijah**, un mercader ambulante que se ve obligado a viajar para cobrar unas mercancías, pero se encuentra a una niña que va a influir en su aventura.

Gráficos

Es el mejor apartado del juego, después de la historia.

Cuenta con charas completamente originales y chipsets editados del RTP (en su mayoría).

Tanto los gráficos editados como los que ha creado de 0 son de buena calidad y **encajan adecuadamente**.



Los facesets han sido creados por el autor, son muy expresivas y hay varias poses.

También hay animaciones de batalla creadas por el autor, que muestran al personaje atacando, lo que le da un aspecto más vivo y menos aburrido.

El apartado gráfico es bueno, con **una ambientación interesante**.

Música y Sonido

Las melodías, en su mayoría en formato MIDI, son interesantes y adecuadas a cada situación, son bastante agradables y acompañan sin estorbar durante la aventura.

También tiene algunos MP3 de calidad, de los que se puede decir lo mismo de antes.

Los sonidos están bastante bien, aunque quizá son pocos y casi todos concentrados en las batallas (para los ataques), no se puede decir mucho más de ellos.

Entretenimiento

Posiblemente es el apartado más flojo del juego, es **lineal** (algo de lo que ya avisa el autor), y el desarrollo sigue un mismo esquema: **Historia -> Entrenar -> Jefe**.

Es imposible salirse del camino marcado y los puntos de guardado te avisan de que el jefe está próximo. La única motivación para avanzar es desvelar la historia.



A pesar de ello, el uso de los **PE** (puntos que se gastan al moverse por el mapa o al usar una habilidad) es interesante, así como algunas habilidades de los personajes.

Dificultad

Este apartado es difícil de comentar, pues mucha gente se ha quejado al autor de la elevada dificultad del juego, a pesar de que las batallas no son al azar y puedes decidir si luchar o no, pero hay que *entrenar* bastante para vencer a los jefes, que no son pocos.

No se puede acampar siempre y no te recupera del todo, hay que vigilar un poco los PE y tener paciencia al entrenar y al luchar con los jefes. No es fácil.



Resumiendo, la historia es muy buena y el aspecto gráfico agradable, quizá la dificultad es excesiva y el desarrollo demasiado repetitivo y lineal.

Pero sin duda es un juego bastante bueno, sólomente hay que saber ser paciente y seguir hasta desvelar la historia.

>> [Descargar "La Cicatriz de Dhux"](#)



Forest: La Leyenda de las Ocho Flamas

Autor: Forest

Analizado por: O_Lo

RM2003

Historia

El año 426 fue un año lleno de problemas, pero sin duda, el más importante fue un estancamiento generalizado por culpa de los constantes conflictos entre magos y científicos.

Al final, la postura de los magos fue aceptada, y obtuvieron importantes cargos en los reinos. La magia se asentó.



Pero esto provocó otro gran problema, los reyes abusaron del poder de los magos, hasta el punto de que el mundo se alteró y se abrió un portal interdimensional, lo que llevó a que una gran cantidad de demonios invadiera el planeta.

A pesar de tanto problema, un joven llamado **Forest** vivía tranquilamente en su aldea, hasta que se dio cuenta de que su presencia allí era un problema, por lo que huyó...

Gráficos

En general, los gráficos del juego combinan bien entre sí y **son agradables**, además la mayor parte de los mismos han sido creados por el autor, aunque ha sacado chipsets del *Seiken Densetsu 3*.

Representan bien el entorno en el que se desarrolla la historia, con unos gráficos de mapa interesantes.



A los gráficos de mapa se puede añadir el hecho de que se utilizan efectos como sombras o niebla que, junto con el efecto de transición entre día y noche, hacen que los mapeados tengan algo de **vivacidad**.

En las batallas podemos ver unos gráficos curiosos, hechos por el autor, y que tienen bastante calidad, alejándose del aspecto "default" de muchos juegos.

En general no se puede decir que sean una maravilla, pero el aspecto es interesante.

Música y Sonido

Las músicas están en formato MIDI en su mayoría.

Son bastante variadas (no llegan a ser repetitivas), y en casi todos los casos encajan bien con las situaciones a pesar de que algunas hayan salido de *Naruto*, *BoF*, *Lufia*...

Hay bastantes efectos sonoros y son bastante variados, no sólo para objetos (puertas, bombas...) sino también para animales, algo que ayuda un poco con la ambientación y le da algo de vida a algunos mapas.

Entretenimiento

El juego cuenta con bastantes engines que hacen que el jugador no se aburra al moverse, pues puede correr, saltar, poner bombas... y existe el día y la noche.

El sistema de batalla es personalizado, además está bien organizado y es bastante intuitivo.



Como curiosidad hay que comentar que existe la posibilidad de criar tu propio dragón.

Es un juego con **suficientes opciones** como para no aburrirse en absoluto.

Dificultad

La dificultad está bien medida, entra dentro del rango "*Normal*".

Las tareas que hay que realizar no son difíciles, y para las batallas es importante aprender a utilizar los objetos y habilidades, haciendo que los combates no sean fáciles ni presenten una dificultad excesiva.



Como conclusión, se puede decir que es un juego que se aleja de lo típico en todos los aspectos, es bastante entretenido e interesante, así que asegura buenos ratos.

No destaca en ningún punto, es bastante equilibrado en los gráficos, jugabilidad, músicas, dificultad...

>> [Descargar "Forest: La Leyenda de las Ocho Flamas"](#)



Unterwegs in Düsterburg

Autor: Grandy

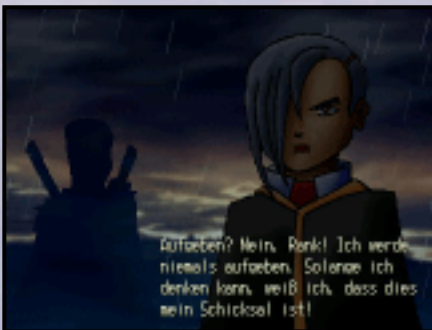
Analizado por: Lanif

RM2000

Historia

La historia se centra en **Grandy**, un joven que en su viaje por Ostmarken se encuentra con la historia de Dankwart.

Dankwart es un antiguo ocultista exiliado que intentó detener a **Wahnfried**, el antagonista.



Grandy, junto a su mascota Julie, deberá sumergirse en el Eisöde para encontrar a su compañera **Libra** y para devolver a Dankwart un amuleto familiar.

La historia no es muy original y se desvela poco a poco.

Pero hay que destacar los diálogos, frecuentes, frescos y ocurrentes, aunque el idioma puede ser una pega.

Gráficos

Como chipsets veremos los famosos *Mac&Blue*, que a pesar de estar muy usados quedan bien en unos buenos mapas con bastantes detalles.

El uso de faces y charas de **estilo RTP** quizá empañan un poco este punto.



Pero podemos ver detalles muy interesantes, como los **efectos de luz y oscuridad**, el mapamundi (creado por el autor), el aspecto del mapa cuando se ven los efectos climáticos, y unas escenas de calidad, donde los personajes que aparecen guardan el mismo estilo de los faces.

En la batalla veremos a los personajes cuando atacan (una vista frontal parecida a la que trae por defecto el RMXB).

Hay que remarcar que según avanza el juego, los gráficos mejoran.

Música y Sonido

Este apartado flojea bastante, pues ya de entrada podemos escuchar todo tipo de músicas de *Final Fantasy* (especialmente, *FF6*) y de la saga *Castlevania*, que aunque no son muy destacables, cumplen con su función de ambientar algunas situaciones. Las músicas están en formato MIDI.

En cuanto a sonidos, escucharemos algunos efectos que no son RTP y que son de agradecer, sobretodo por la frecuencia de su uso, lo que da variedad.

Entretenimiento

Entre otras cosas, nuestra mascota luchará con nosotros (aunque automáticamente) y tendremos que alimentarla y curarla cuando sufra daños.

Hay varios puzzles, misiones y objetos exclusivos (como el pico) que nos permitirán hacer cosas variadas.

Así que **este apartado está bastante bien**, evitará que nos aburramos mucho, aunque esto (junto a la dificultad del idioma) puede desesperar a los más impacientes.



Dificultad

La dificultad es elevada si no tenemos ni idea de alemán, puesto que se nos complica la historia, las misiones... es muy fácil perderse con el idioma.

En cuanto a las batallas, la dificultad está bien medida aunque podríamos ver que algún enemigo es demasiado complicado.

También hay que ser un poco ocurrente, hacer alguna tontería puede ayudarnos a continuar, no todo es matar a todo el que tengamos delante.



Es un buen juego, pero es muy difícil disfrutarlo si no sabemos alemán, pero eso no quita que sea imposible.

Se puede decir que tiene un nivel equilibrado en todos los puntos, aunque la música sea el punto más flojo, pero es lo suficientemente llamativo como para probarlo.

>> [Descargar "Unterwegs in Düsterburg"](#)

La Base de Datos (Parte 1)



RM2000

RM2003

RMXP

Dificultad:



Introducción

Desde las 13 secciones de la base de datos se controlan las opciones generales de un juego.

Puede ser fácil perderse un poco al principio, pero con el tiempo se vuelve simple, además es una de las partes importantes de la creación de un juego.

En este tutorial vamos a conocer a fondo la base de datos.

Personajes

En esta sección podemos definir cómo son los personajes que participan en el juego. Lo primero que encontraremos es una zona a la izquierda donde se encuentra el listado de personajes, y una zona a la derecha que son los datos que podemos personalizar.

Con el botón "**Numero Máximo**" podemos elegir cuantos personajes habrá en el listado, para personalizar a alguno de ellos hacemos click en su nombre.

Lo primero es darle un nombre.

Luego podemos decidir su profesión, que influirá en sus **parámetros**, en la curva de experiencia, en las habilidades y en los objetos que puede equipar.

También podemos decidir el nivel inicial y nivel máximo, con esto podremos limitar el **nivel** de algún personaje, y nos puede servir por si queremos incorporar al grupo un personaje que no empiece en nivel 1.

Con la **curva de experiencia** podemos personalizar la progresión del personaje, a través de dos opciones (*Valor básico* y *Grado de incremento*) que nos permiten definir cuanta experiencia necesitará el personaje para subir cada nivel.

Luego podemos elegir el **gráfico del personaje** (el chara del personaje).

En el RPG Maker 2000 y 2003 también podemos elegir el gráfico de cara (face), y en el RPG Maker 2003 y XP, el gráfico de batalla.

Por otro lado tenemos los parámetros con su gráfica de crecimiento (como antes con la experiencia), que indican cómo es el personaje. Entre los parámetros tenemos:

PV Máximos: La vida máxima del personaje.

PM Máximos: El número máximo de puntos para utilizar magias o habilidades.

Ataque: Directamente relacionado con el daño.

Defensa: La resistencia ante los golpes.

Velocidad: Lleva a que el personaje ataque antes o después que otros.

Espíritu/Magia/Poder Mágico: Relacionado con el daño de las habilidades o magias.

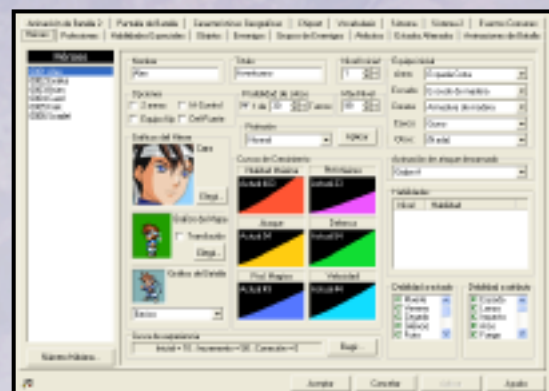
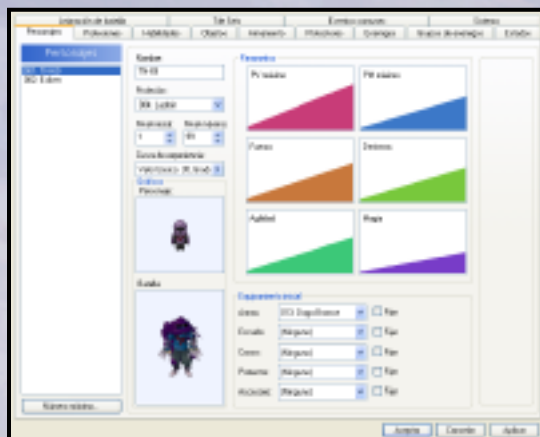
En el RPG Maker XP en vez de Ataque tenemos Fuerza, y en vez de Defensa tenemos Destreza, que funcionan de otra manera.

En **Equipamiento inicial** podemos decidir el equipamiento con el que comenzará el personaje (en el XP tenemos unas casillas llamadas *Fijar*, que obliga a que el personaje no pueda desequiparse ese objeto).

En el RM2000 y RM2003 tenemos otras opciones, como las habilidades que aprenderá el personaje (podemos indicar en que nivel las aprenderá), la probabilidad de que un ataque sea crítico (más daño del habitual).

También en esos dos makers podemos configurar la **resistencia** ante algunos estados alterados o atributos, que definirá qué ataques o estados afectarán más o menos a un personaje, pudiendo ser extremadamente débil o invulnerable.

Para definirlo se utilizan letras de la **A** a la **E** (en el XP se incluye la **F**), y podemos modificar su valor en la pestaña **Atributos**, y también en **Estados Alterados**, aunque en RPG Maker XP deberemos definirlos desde los scripts.



(En la carpeta Extras de la revista se adjuntan las imágenes a tamaño real)

Profesiones

Esta sección sólo aparece en RPG Maker 2003 y RPG Maker XP, aunque no se parecen casi nada entre sí, así que explicaremos los dos casos.

Profesiones en RPG Maker 2003

Primero tenemos que darle un nombre a la profesión. Justo debajo podemos elegir la animación de batalla, que se corresponde con lo que hagamos en la sección **Animación de Batalla 2**.

Para las profesiones también tenemos la curva de experiencia, curvas de crecimiento, y debilidades, todo eso ya lo hemos visto en la sección **Personajes**, pues un personaje con una profesión asignada obtendrá todos los datos de la profesión.

También podemos definir los comandos de batalla y las habilidades que aprenderá un personaje que tenga esa profesión, así como otras opciones (que pueda utilizar las dos manos para armas, que no se pueda quitar los objetos que tenga, que en las batallas se controle él sólo...).

Profesiones en RPG Maker XP

Al igual que antes, lo primero es darle un nombre a la profesión.

Luego tenemos que elegir su posición, "**Guardia Avanzada**" para quien luche cuerpo a cuerpo, "**Dentro**" para los luchadores rápidos o de larga distancia, y "**Atrás**" va bien para los que atacan basándose en la magia.

El cuadro **Habilidades** lo rellenaremos con las habilidades que irán adquiriendo los personajes a los que se haya asignado la profesión.

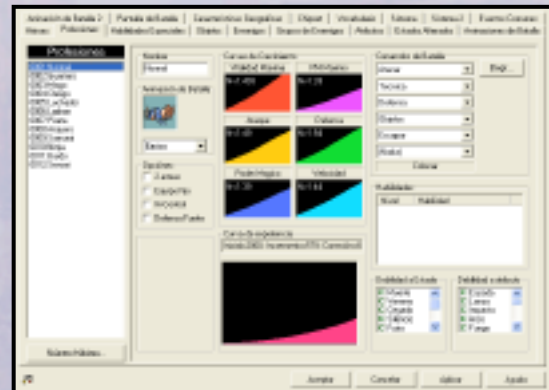
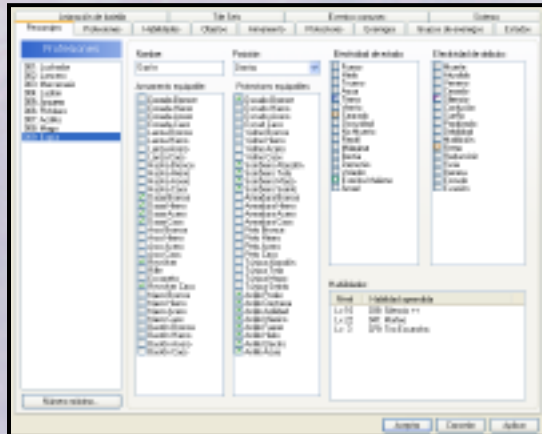
A continuación tenemos dos listas que nos permitirán definir las armas y protectores que podrán ser equipados por los personajes (teniendo en cuenta que cada personaje debe tener asignada una profesión).

Si la casilla de un objeto está desactivada, ningún personaje que pertenezca a esa profesión podrá equiparlo.

Por defecto, cuando creamos un arma o protector, podrán equiparlo todas las profesiones, así que es importante comprobar esto cada vez que terminemos de crear un arma o protector.

Para acabar tenemos la **Efectividad de Estado** y la **Efectividad de Atributo**.

Como ya dijimos en la sección anterior, nos va a permitir personalizar qué ataques o estados afectarán más o menos a un personaje, pudiendo ser extremadamente débil o invulnerable.



(En la carpeta Extras de la revista se adjuntan las imágenes a tamaño real)

Habilidades

En esta sección tenemos todo lo referente a las habilidades que un personaje puede usar. De nuevo, hay diferencias entre la sección **Habilidades** del RPG Maker XP y la del RPG Maker 2000/2003, aunque no muchas.

Lo que sí es común, además de básico, es que tenemos que dar un nombre a la habilidad así como la explicación de su efecto, que aparecerá en el menú.

En RPG Maker XP podemos asignar un icono a la habilidad, éste se mostrará en el menú.

En RPG Maker 2000 y 2003 tenemos que clasificarla: Normal, Teletransporte, Escape, Interruptor (simplemente activa un interruptor)...

También hay que elegir el **Objetivo** o **Rango de Efecto** de la habilidad, es decir, a quien afectará la habilidad en sí (a un enemigo, a todos, a un aliado...).

Como es una habilidad, tendrá que reproducirse la animación cuando alguien la utilice, así que podemos elegir la animación sobre el objetivo y sobre el usuario.

En el XP además tendremos que decir dónde se puede usar, si en el mapa, en las batallas, en ambos...

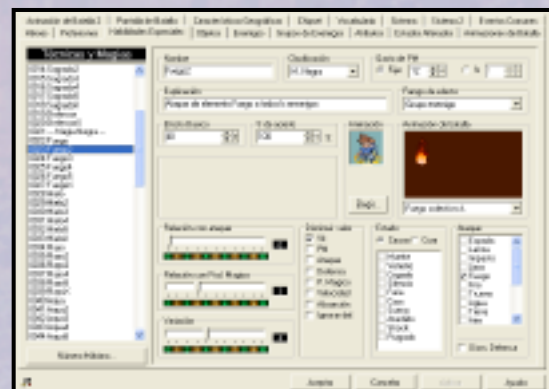
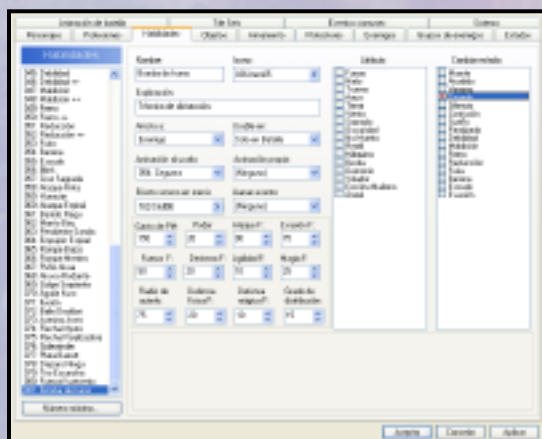
La parte importante son los **valores** o **parámetros** de la habilidad, pues según eso utilizará más o menos PM, tendrá más poder, será más o menos probable que se produzca su efecto...

Depende ya de cada uno, de cómo quiera personalizarla, de todos modos ayuda mucho ver como están configuradas las habilidades que ya vienen por defecto.

Ya para acabar definimos qué **atributo/s** tendrá.

Por ejemplo una magia de fuego debería tener *Fuego* como atributo, o si una habilidad es de dos tipos, pues marcamos sus dos tipos/atributos, así afectará más o menos a algunas personajes o enemigos, tal y como hemos definido antes.

Y lo mismo para los **estados alterados**, podría haber habilidades que produzcan un efecto tal como el veneno, parálisis...



(En la carpeta Extras de la revista se adjuntan las imágenes a tamaño real)

Continuará en el próximo número...

Puentes Atravesables



RM2000

RM2003

RMXP

Dificultad:



Configuración del chipset/tileset

Primero tenemos que configurar los tiles de puente, para ello debemos ir a la sección **Chipset** (en RPG Maker 2000 y 2003) o **Tilesets** (en RPG Maker XP).

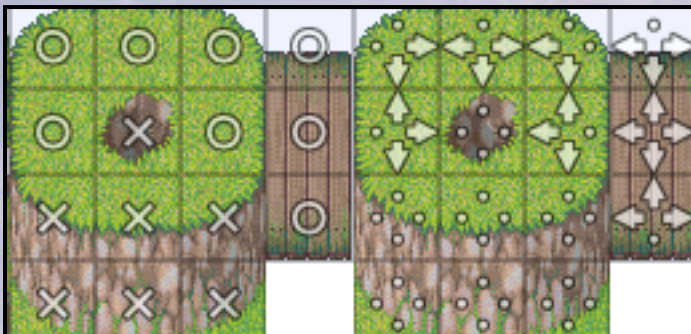
Lo que tenemos que hacer ahí es modificar los tiles que forman el puente (los extremos y la parte central) para definir su bloqueo y dirección, de este modo el personaje se moverá correctamente por esos tiles.



Por ejemplo podríamos hacer algo como en estas imágenes de ejemplo de la izquierda (la primera es para RPG Maker 2000 y 2003, la segunda es para XP).

El **círculo (O)** indica que el personaje puede pasar por encima. La **cruz/equis (X)** no permite pasar.

Las flechas representan hacia dónde se puede mover un personaje cuando está encima de cada tile.



En la parte central del puente no dejaremos ir hacia fuera del puente, pues no sería lógico que un personaje "salte" del puente.

Poniendo el puente como eventos

Como el puente se puede pasar por arriba y por abajo, tendremos que diseñarlo en el mapa como siempre, pero la parte central (la que se podrá pasar por arriba y por abajo) deberán ser eventos, que tapen o no al personaje según por donde quiera pasar.

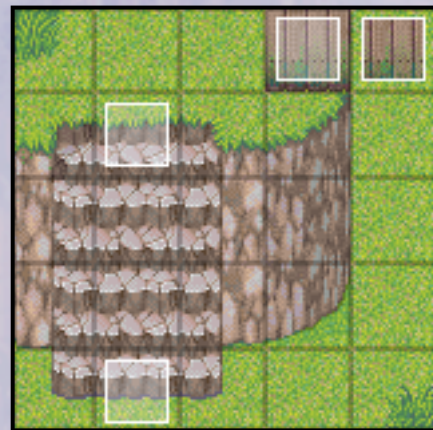
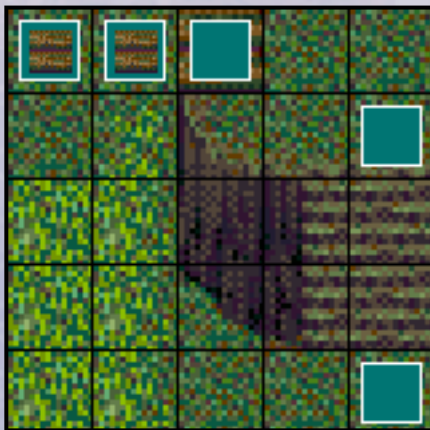
Pasando el puente por arriba y por abajo

Hemos dicho que parte del puente estará formado por eventos, pero lo importante es tener en cuenta dos situaciones: "pasar por arriba" y "pasar por abajo".

Utilizaremos un interruptor al que vamos a llamar **"Arriba"**.

Si está activado sabremos que estamos a la misma altura del puente, por tanto podemos cruzarlo con normalidad, pero cuando esté desactivado significará que no estamos sobre el puente y podremos pasar por debajo.

Para ello pondremos eventos en los **dos extremos** de una escalera o pendiente que nos haga pasar entre la parte de abajo del mapa y la parte superior (donde está el puente), estos eventos activarán o desactivarán el interruptor.



En esas imágenes de ejemplo podemos ver que hay un evento en cada extremo de las escaleras, el del extremo superior activa el interruptor "Arriba", el inferior lo desactiva.

Esto hay que hacerlo en todas las escaleras que tengan que ver con el puente y a la entrada de los mapas, para que "Arriba" no esté activado si venimos de un mapa por la parte de abajo.

Configurando los eventos del puente

Vamos a dividir los eventos de puente en dos grupos, por un lado los eventos que formarán los extremos del puente, y por otro lado los que constituyen el puente en sí (que podremos atravesar por debajo).

Además no se hace exactamente igual en 2000/2003 y XP, así que los trataremos por separado, aunque no son tan distintos.

En RPG Maker 2000 y 2003

En los eventos de los extremos del puente, la página 1 deberá tener como condición de comienzo que el interruptor "Arriba" esté activado, y en la prioridad seleccionamos **Bajo el Héroe**.

En la página 2 ponemos la prioridad **Como el Héroe**, sin condición de comienzo.

Los eventos del centro del puente deben tener, en la página 1, como condición de comienzo que el interruptor "Arriba" esté activado, y la prioridad **Bajo el Héroe** (como en los eventos de los extremos).

En la página 2 ponemos la prioridad **Sobre el Héroe**, sin condición de comienzo, de este modo podremos pasar bajo el puente si estamos debajo.

En RPG Maker XP

En los eventos de los extremos del puente, la página 1 deberá tener como condición de comienzo que el interruptor "Arriba" esté activado, y que sea **atravesable**. Como gráfico de evento ponemos un tile transparente, bloqueado con una X en la base de datos.

En la página 2 simplemente ponemos el tile transparente bloqueado.

Los eventos del centro del puente deben tener, en la página 1, como condición de comienzo que el interruptor "Arriba" esté activado.

En la página 2 solamente hay que activar las casillas **Sobre el Personaje** y **Atravesable**.

Hay que tener cuidado con la configuración de bloqueo de los tiles, es fácil equivocarse, al igual que la configuración de los eventos del puente. Es importante revisar esos dos puntos si existe algún problema.

Tutorial de Pixel (Parte 1)



Pickspy

Grafismo

Dificultad:



Antialiasing

Es un método que sirve para **suavizar líneas**.

Con esa frase lo más lógico es que no se haya entendido nada, así que se va a tratar el tema con dos ejemplos, uno de ellos es una bola y el otro será una parte de un sprite.

Así que vamos a explicarlo paso por paso.

Paso 1

El primer paso es el **color base**, en este color no existe ningún tipo de brillo ni sombra, este será el color que utilizaremos para empezar a hacer sombras y brillos.



Paso 2

El segundo paso es dibujar un contorno para designar las líneas de separación que luego nos servirán para aplicar el color. Lo haremos con un color más oscuro que el base.



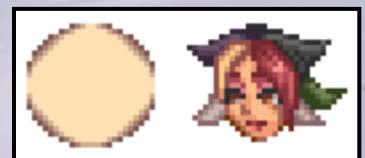
Paso 3

Ahora es cuando aplicamos el **antialiasing**, ponemos píxeles de color medio entre la línea de separación y el color base, para darle un efecto de **contorno**, y realizamos las sombras del sprite.



Paso 4

Establecemos los **brillos** con la misma técnica y así le damos más volumen, no tiene más misterio.



Forma de Rellenar

Cuesta rellenar de color un sprite, sobretodo cuando lo hacemos pixel a pixel y nos equivocamos, así que a continuación voy a explicar el método que uso (en este caso utilizando *Paint* o *Photoshop*).

Con *Paint* podemos usar la goma de borrar.

Seleccionamos el color que queremos cambiar (con el click izquierdo), y como segundo color el que queremos poner (con el click derecho).

Si pasamos la goma (pulsando click derecho) nos cambiará el color automáticamente.



Con *Photoshop* (cualquier versión) tenemos que usar la varita, con la que elegiremos el color que queremos cambiar, pero hay que asegurarse de que la casilla **Anti-Alias** está desactivada para que no nos dañe el sprite.

Luego hay que elegir la herramienta **Rellenar**, teniendo desactivada de nuevo la casilla Anti-Alias y activada la de *contiguo*. Ya sólo hacer click en el color a cambiar (tras seleccionar el color que queremos poner).



Continuará en el próximo número...

Creación de tilesets (Parte 1)



Grafismo

Dificultad:



Herramientas

Cualquier programa de edición gráfica vale, aunque se recomienda *Paint*, *Graphics Gale* y similares, porque el tratamiento es a nivel de pixel y no como conjunto.

En este tutorial se van a hacer tiles para XP, pero la idea es la misma para todos los RPG Maker, sólo habría que adaptarlo al tamaño de 2000/2003.

Hierba

La hierba es algo muy sencillo, no tiene complicación alguna más allá de saber elegir una buena paleta y colores, y probar a hacer distintos tipos de hierba.

Lo primero es elegir un **color de fondo** para el tile.

Será un color verde, pero ya depende de nosotros, hay que tener en cuenta si va a ser hierba mojada, seca, amarillenta...



Con un color más claro que el anterior (teniendo en cuenta el contraste) trazamos líneas de 1 pixel de ancho y entre 3 y 5 pixels de largo.

La distribución de las líneas no debe ser regular ni juntarse, tiene que parecer **natural**.



Con un tercer tono, más claro que el anterior, iluminamos la punta de las hierbas, así le damos un poco de volumen con sólo 3 colores (podríamos utilizar más).



Tierra

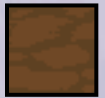
Hemos dicho que puede haber varios tipos de hierba, pero también puede haber varios tipos de tierra (parda, fangosa, rojiza, muerta....) que se corresponderían con distintas tendencias (neutras, rojas, amarillas, grisáceas...) del color marrón.

La más común es la tierra parda, que es la que voy a hacer como ejemplo.

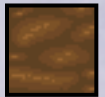
Lo primero que hay que hacer es teñir de marrón un tile (antes hemos hecho exactamente lo mismo con la hierba).



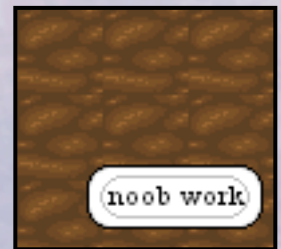
Ahora aclaramos el **tono base** y pintamos como "manchas" de manera irregular. En principio no hay que preocuparse por el hecho de que luego no encajen los tiles al diseñar, eso ya veremos como arreglarlo.



Ya para acabar con el tile toca darle un par de capas de **brillo** (como hicimos con la hierba), con una quizá no queda muy bien, así que pondremos dos, una como contorno de las manchas, y otra para la zona central.



Ahora voy a explicar qué hay que hacer para evitar que al diseñar un mapa con este tile nos quede algo como la imagen de la derecha, donde las uniones entre tiles quedan mal.



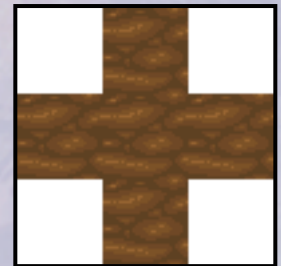
Tendremos que modificar el tile para arreglarlo.

Para poder ajustar el tile vamos a hacer una *cruz* con estos tiles, para así poder las posibles uniones del tile.



El que realmente vamos a editar es el **tile central**, que copiaremos y pegaremos en el resto de tiles de la cruz para ver cómo queda.

Esto ya depende del tile y de cómo lo hayamos hecho, pero se trata de editar los pixels de los bordes del tile central, de manera que la unión quede bien con los demás tiles.



Al final debería quedarnos algo como en la imagen de la derecha.

Hemos dicho que puede haber distintos tipos de tierra, así que dejo unos ejemplos que echan el cierre a la primera parte de este tutorial.



Continuará en el próximo número...

Sistema de Batalla de Cybersam (Parte 3)



Kotfire

Scripts RGSS

Dificultad:



La Batalla

En los números anteriores hemos visto cómo cambiar bastantes cosas, pero para que todo funcione tendremos que modificar el script **Scene_Battle** (se encuentra dentro de **Battle_Animation**).

No vamos a ver todos los métodos, nos vamos a centrar en los más importantes, que están relacionados con todo lo que vimos en los números anteriores.

Para empezar nos centramos en **def make_basic_action_result**.

```
if @active_battler.is_a?(Game_Actor)
  if @active_battler.weapon_id == 1
    @weapon_sprite = 4 # battle animation
  elsif @active_battler.weapon_id == 5
    @weapon_sprite = 2 # battle animation
  elsif @active_battler.weapon_id == 9
    @weapon_sprite = 0 # battle animation
  elsif @active_battler.weapon_id == 13
    @weapon_sprite = 6 # battle animation
  else
    @weapon_sprite = 4
  end
# monster section
else# @active_battler.is_a?(Game_Enemy)
  @weapon_sprite_enemy = 4
end
```

En este código se decide la pose que utilizará cada personaje al atacar, según el arma que lleve equipada.

Si lleva equipada el arma con ID 1 (en la base de datos) utilizará la *pose 4*.

Si lleva el arma con ID 5 utilizará la *pose 2*.

Si lleva el arma 9 utilizará la *pose 0*.

En el caso del arma 13, la *pose 6*, y en los demás casos se utilizará la *pose 4*.

Podemos añadir o modificar las líneas para personalizar como queramos las animaciones asociadas a cada arma.

En la parte de abajo tenemos la **sección de los enemigos**, pero estos en principio no llevan armas equipadas, así que es suficiente con una línea.

La línea define que los enemigos utilizarán siempre la pose 4.

Movimiento y velocidad de ataque

Primero vamos a ver cómo es el movimiento y velocidad de los enemigos al atacar.

```
if @active_battler.is_a?(Game_Enemy)
  if @active_battler.restriction == 3
    target = $game_troop.random_target_enemy
  elsif @active_battler.restriction == 2
    target = $game_party.random_target_actor
  else
    index = @active_battler.current_action.target_index
    target = $game_party.smooth_target_actor(index)
  end
  x = target.screen_x - 32
  @spriteset.enemy_sprites[@active_battler.index].enemy_pose(0)
  @spriteset.enemy_sprites[@active_battler.index]/
    .move(x, target.screen_y, 10)
end
```

Por defecto, cuando un enemigo ataca, se mueve hasta el personaje objetivo. Eso es lo que hacen las 4 últimas líneas, así que nos vamos a centrar en ellas.

x = target.screen_x - 32

X es la posición a la que se moverá el enemigo, en este caso es *target.screen_x - 32*, que indica que se movera a la posición del personaje objetivo, pero para que no aparezca encima de él, se restan **32 pixels**, así aparece junto a él.

Si habíamos cambiado el ancho de los battlers, tendríamos que cambiar ese 32 por un valor que muestre al enemigo junto al héroe (podemos hacer pruebas).

@spriteset.enemy_sprites[@active_battler.index].enemy_pose(0)

Este comando ya lo habíamos visto en un número anterior, su función es cambiar la animación del battler, a la de "correr".

Si habíamos modificado la parte de las poses de los battlers tendríamos que actualizar esta parte para que se vea como queramos.


```
@spriteset.enemy_sprites[@active_battler.index].move(x, target.screen_y, 10)
```

La variable X es la que hemos visto antes.

El parámetro **target.screen_y** es la posición Y del personaje al que se va a atacar.

10 es el valor que define la velocidad del movimiento, podemos cambiarlo para que el movimiento sea más rápido o más lento.

El código para el movimiento de los personajes es igual, sólo que en vez de moverse hasta la posición **target.screen_x -32**, se mueve hasta **target.screen_x +32**, para que no tape al enemigo ni se pase de largo.

def make_skill_action_result

Esta parte es exactamente igual a *def make_basic_action_result* pero aplicándolo a las habilidades y técnicas en vez de a las armas.

En vez de referirse al ID de las habilidades en la base de datos, se utiliza directamente el nombre.

El código de la derecha se refiere a los personajes, pero también podemos personalizar las de los enemigos.

```
if @active_battler.is_a?(Game_Actor)
  if @skill.name == "Heal"
    @spriteset.actor_sprites[@active_battler.index].pose(5)
  elsif @skill.name == "Cross Cut"
    @spriteset.actor_sprites[@active_battler.index].pose(6)
  elsif @skill.name == "Fire"
    @spriteset.actor_sprites[@active_battler.index].pose(6)
  end
end
```

def make_item_action_result

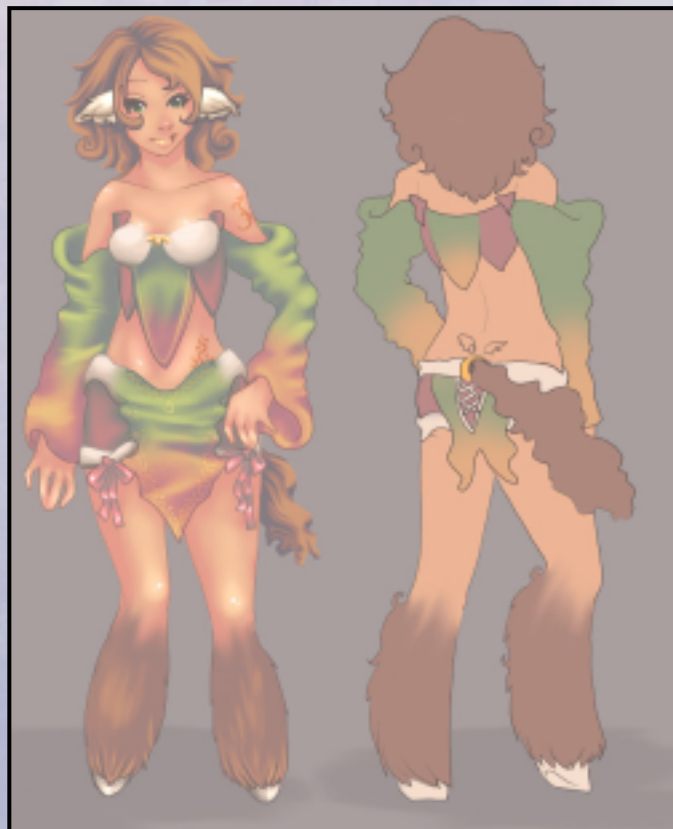
```
if @active_battler.is_a?(Game_Actor)
  @spriteset.actor_sprites[@active_battler.index].pose(1)
else
  @spriteset.enemy_sprites[@active_battler.index].enemy_pose(1)
end
```

Esto es lo mismo que hemos estado haciendo antes, pero con objetos.

No hemos creado animaciones para cuando se utilicen objetos así que pondremos *pose(1)*, que es la posición de "parado", para personajes y enemigos.

Continuará en el próximo número...

Galería de Imágenes



Pickspy - Ahroan Savel



Ina - Deck Gaelan



Áurial - Ryo (Mercenary)



Leon y Sky - Saday



Ina - Redesia Coldnight



OZiriZO - Pixel



Rasec - Face Agaman



Nyaro! - Shiria

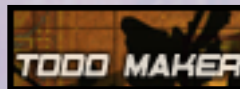
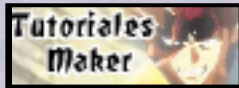
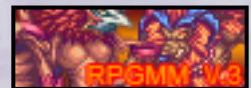
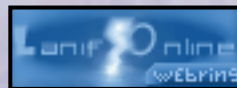
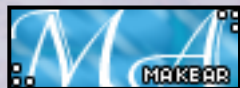
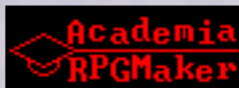


Rasec - SpriteRasec

Despedida y agradecimientos

Información sobre RPG Nexus

RPG Nexus es un proyecto creado en AldeaRPG y dirigido por BlueFalcon. En la creación y distribución de la revista colaboran varios usuarios y comunidades:



Gracias a las personas que han colaborado y han hecho posible este número: (Kreft, O_Lo, Kotfire, Lanif, TN-69, Rune, Ito, OZiriZO, Pickspy, Ina, Leon, Áurial, Nyaro!, alter ego y Rasec)

Información

Existe una dirección de contacto de email donde podéis enviar vuestras opiniones, sugerencias, correcciones... (rpgnexus@gmail.com)

Además, **cualquiera puede participar** en la revista haciendo análisis, tutoriales, reportajes... para participar o recibir información sobre ello, podéis contactar con BlueFalcon, o enviar un email a la dirección mencionada.

La revista sale cada dos meses aproximadamente (no se puede dar una fecha exacta), se puede descargar en varias comunidades (que colaboran), o por eMule. Hay información sobre la revista en AldeaRPG y algunas webs colaboradoras.

Es difícil que la revista guste a todo el mundo, pero ojalá podáis entreteneros con su lectura tanto o más de lo que nos entretenemos nosotros al hacerla.

¡Hasta el próximo número!