

# RPG Nexus

Revista sobre RPG Maker

## Número 1

El Panorama Hispano

### Análisis

Las Aventuras de Pepe

Rantaro Ninja Boy

### Tutoriales

Interruptores

Engine de Parpadeo

La Paleta de Colores

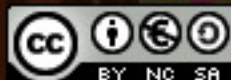
Charas a partir de plantillas (1)

### Scripts

SBP de Cybersam (1)

Y más...

**LAS  
AVENTURAS  
DE PEPE**





## Índice

## Sobre la Revista

ContenidosPág.

Noticias Breves	3
Presentación (RPG Nexus)	4
El Scene Hispano	5 - 6
Análisis de Juegos	
<i>Las Aventuras de Pepe</i>	7 - 8
<i>Rantaro Ninja Boy</i>	9 - 10
Tutoriales de RPG Maker	
<i>Interruptores</i>	11 - 12
<i>Interruptores Locales</i>	13
<i>Engine de Parpadeo</i>	14
Tutoriales de Grafismo	
<i>La Paleta de Colores</i>	15
<i>Charas a partir de plantillas</i>	16 - 17
Zona RGSS	
<i>SBP de Cybersam</i>	18 - 19
Galería de Imágenes	20
Despedida	21

En marcha

"Una revista en la que colabora gente de todas las comunidades."

*Nos presentamos, acaba de nacer RPG Nexus, una revista sobre RPG Maker.*

*Varias personas teníamos ganas de participar en algo así aportando material como tutoriales, análisis, scripts... y se presentó una oportunidad fantástica para llevar a cabo este proyecto.*

*En la revista colabora gente de distintas comunidades, que se esforzarán para que vaya saliendo adelante un número cada 1 o 2 meses.*

*No somos expertos, más bien vamos a aprender bastante con esto y nos lo vamos a tomar con calma, sin prisas.*

*RPG Nexus se hace por diversión, pero esperemos que os guste. ^\_^*

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](mailto:rpgnexus@gmail.com)



## **Noticias sobre RPG Maker**

### ***Novedades en el "panorama"***

#### **Competición 2006/2007 (AldeaRPG)**

Hace unos meses AldeaRPG y Rincón Maker decidieron organizar una competición conjunta de juegos hechos con RPG Maker.

La competición está en fase de evaluación por parte de los jueces (con problemas), cuando haya novedades se informará de ello en la web y en la revista.

#### **Hellsoft ¿renovándose?**

Hellsoft lleva ya unos meses completamente atascada.

Pero parece ser que ya se está trabajando en la vuelta de la comunidad, con nueva web y nuevo staff, así que al contrario de lo que se pensaba, no está totalmente muerta.

#### **Regresa RPGmakerXP.com**

Llevaba unos meses desaparecida después de que estar trabajando en una nueva web, pero finalmente regresó la actividad en el foro, y se abrió la web, por lo tanto ya lleva unos cuantos días operativa al 100%.

#### **Movimiento en la Wikipedia por el artículo "RPG Maker"**

Se está llevando a cabo una pequeña campaña con el objetivo de mejorar el artículo de RPG Maker en la Wikipedia en español, debido a que el actual cuenta con muchos errores, conceptos mal explicados y ediciones constantes en la zona de enlaces, que se utiliza más como promoción que como ayuda.

#### **EasyRPG sigue paso a paso**

El proyecto EasyRPG sigue avanzando, poco a poco, pero avanza sin duda.

Ya se han dado muchas ideas, y queda poco para acabar la "interfaz base", que dará paso a la programación en sí.

En el próximo número habrá un artículo/reportaje sobre el estado del proyecto.



# Presentación de RPG Nexus

*Sobre la revista RPG Nexus*

## Cómo surge la idea y en qué consiste

La idea viene de muy atrás, cuando OSiRiS propuso la creación de una revista sobre RPG Maker, aunque no fue el único que hizo esa sugerencia, pues por aquel entonces andaba en proceso Heaven Online, pero al final ninguna salió adelante, a pesar de que Heaven Online ya tenía listo el primer número.

Tiempo después (hace un año), Kreft volvió a poner la propuesta sobre la mesa, pero aunque no se hizo nada, la idea estaba clara, hacía falta organización y continuidad.

A finales de 2006 volvió la propuesta, esta vez en AldeaRPG. Me puse al frente yo (BlueFalcon), para dirigir la idea, así que empecé a organizar el asunto, mientras Rune/Lezard se ponía manos a la obra con el diseño, y los que querían colaborar empezamos con los contenidos... y aquí estamos.

A pesar de que aún no tenía nombre, estaba bastante claro el tipo de contenido que iba a llevar: información, tutoriales y análisis de juegos de RPG Maker, además de algo sobre grafismo y otras secciones o extras.



Al final la revista se ofrece en formato digital (PDF), y sus contenidos se liberan bajo una licencia Creative Commons, a excepción de las imágenes de la Galería.

Una de las curiosidades de la revista es que participa en ella gente de todas las comunidades, así que se decidió que no fuese una revista sólo de AldeaRPG (donde se montó la base), y así crearla y ofrecerla desde varias comunidades, creando un nexo (de ahí el nombre).

Por lo demás, la idea es poder sacar un número cada dos meses (aproximadamente), tomándolo con calma, a ver que tal va todo, pero esperemos que guste a la gente y que algunos os decidáis a participar (creando contenidos o enviando imágenes).



# Situación del panorama hispano

## Pequeña crítica y análisis

### "Un panorama fragmentado, distante e irregular..."

La mayor parte de los usuarios hispanos de RPG Maker nos movemos por comunidades, pero ¿cual es la situación actual de estas comunidades y del "panorama" en general?

Sin lugar a dudas estamos pasando por un momento extraño, con un panorama fragmentado, distante e irregular, pero con una mejora en calidad y cantidad de juegos.



Ahora mismo ninguna comunidad destaca como referente del RPG Making hispano, la que en su día ocupó ese lugar (Hellsoft) no está pasando por un buen momento.

La que tomó su relevo (RPGmakerXP.com) ha estado ausente durante un tiempo aunque recientemente ha vuelto a estar online y ha recuperado parte de su actividad, además de haber estrenado recientemente nueva web.

La ausencia de una comunidad "referente" ha dado lugar a la creación de nuevas webs y foros, que en general se han limitado a continuar con un modelo generalista, ya obsoleto, sin aportar casi nada nuevo.

El panorama se ha "partido en trozos", cada comunidad ha ido por su camino y se ha metido en sus propios berenjenales, creando así en los usuarios un sentimiento de pertenencia a una web o foro, un poco absurdo.

Al final siempre pasa lo mismo, la gente no se da cuenta de que formamos un grupo de grupos y no se trata de que una web/foro sea mejor que los demás o tenga más usuarios.

Todo esto comenzó con un grupo de personas que querían divertirse haciendo juegos y jugando, desarrollando cosas nuevas, y a muchos se les ha olvidado, están más pendientes de que su comunidad tenga más nombre, más usuarios, más visitas y más material recopilado de otros sitios.





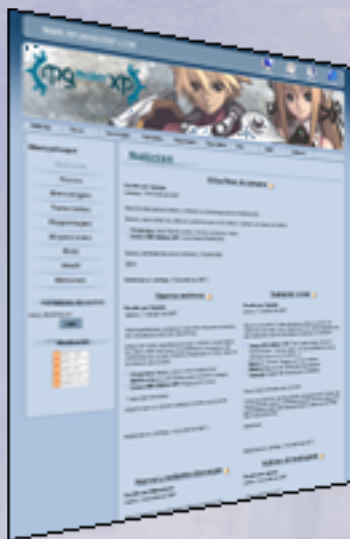
En vez de incentivar el desarrollo de recursos y juegos originales se está premiando a aquellos con más mensajes o mayor "rango" en una comunidad.

Esto conduce a que mucha gente deje de hacer un juego y pase a formar parte de la lista de usuarios que "se conforman" con un puesto de staff desde el cual pueda pasar las mismas horas haciendo lo mismo, poco o nada.

Como solución o mejora algunos proponen lo de siempre, crear otro foro o web nueva sobre RPG Maker, acumular recursos, tener muchos usuarios que escriban sobre cosas ajenas al Maker... dando así más de lo mismo.

Las webs y foros son sistemas que se pueden utilizar para interactuar, conseguir material, ideas, ayuda... no para tonterías relacionadas con la fama.

El número de usuarios que conoce a 6 personajes denominados "importantes" es mucho mayor, por desgracia, que el número de personas que conocen el nombre de 6 juegos relativamente nuevos y de calidad.



Está claro que no se puede obligar a todo el mundo a que se dedique al RPG Maker, pero sería importante que aquellos que creen que internet es una especie de catapulta a Hollywood donde es fácil "triunfar" o sentirse importante, se replantearan un poco la productividad de su tiempo libre.

Un tiempo libre que podría haber invertido en lo que nos ha llevado a este "mundillo", jugar y hacer RPGs, en vez de decir tonterías o molestar.

A pesar de que hay gente que aporta mierda, están saliendo juegos interesantes de calidad y proyectos curiosos, que no están recibiendo el premio y apoyo que realmente merecen.

Aunque parece que es más fácil y divertido sentirse importante en un foro, tener más voz y voto que los demás, y aumentar el ego de uno mismo, pero... ¿qué aporta eso?





## Las Aventuras de Pepe

Autor: *Pepeyjack*

Analizado por: *Kreft/Marina*

RM2003

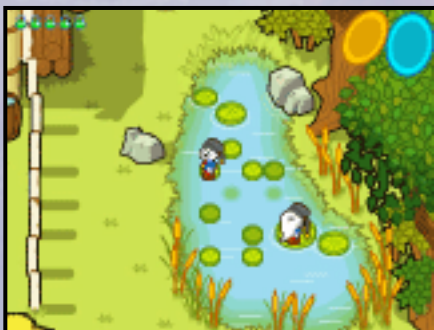
### Historia

La historia es a priori sencilla, con unos encantadores personajes llamados "popepinos".

¿Qué es un popepino? Pues son unas simpáticas criaturas que habitan la isla Abeoiú y llevan una curiosa vestimenta: zapatos picudos, pantalones negros, y un sombrero típico de bufones.



Conviven en el Pueblo Popepino, donde la "autoridad" es el sabio Gran Popepino, mentor de Pepe, que va a jugar el papel de protagonista de esta historia.



Podemos ver una historia llena de fantasía donde el jugador guiará a Pepe a través del Pueblo Popepino y sus alrededores, para conseguir 9 cachipelones, los frutos del árbol Cachipel.

El sueño premonitorio de Pepe le llevará a embarcarse en esta aventura aparentemente fácil...

### Gráficos

Sin duda, los gráficos son uno de los puntos fuertes del juego, aunque quizá se puedan criticar un par de cosas nada graves, pero por lo demás es simplemente genial.

Por ejemplo no queda bien el contorno del personaje cuando éste se encuentra sobre un fondo oscuro, aunque es algo que no plantea mucha molestia.



También sería interesante dar más animación a los personajes del pueblo subterráneo.

A pesar de las críticas del párrafo anterior, el aspecto gráfico general es muy bueno, con todos o casi todos los gráficos originales, de mucha calidad y creados por el autor. Todo junto crea un efecto visual muy vivo y espectacular.



## Música y Sonido

El juego utiliza músicas en formato MIDI en vez de MP3, lo que hace que la calidad de las músicas no sean una maravilla pero contribuye a reducir el tamaño del juego.

Las melodías son muy variadas, desde la melodía alegre y desenfadada del Pueblo Popepino hasta los místicos sonidos del Bosque Encantado.

En general la música es muy agradable y encaja perfectamente con las situaciones.

## Entretenimiento

LadP es un juego muy divertido, pues hay por delante una gran variedad de pequeñas misiones que debemos ir resolviendo para así conseguir los 9 cachipelones, con bastantes minijuegos de por medio.

Podemos matar enemigos y habrá que resolver puzzles, además la jugabilidad recuerda bastante a los Zelda en 2D.



Se hace muy entretenido y divertido, tiene dinamismo y engancha bastante.

## Dificultad

No es un juego muy complicado, pero tampoco fácil, tiene una dificultad media, aunque en algunas zonas la dificultad ha sido reducida respecto a versiones anteriores.

Los enemigos no son muy difíciles de matar, los puzzles no son demasiado complicados (excepto dos de ellos), en general está bien equilibrado.



Estamos ante uno de los mejores juegos de RPG Maker en español, sin duda alguna, no sólo por el aspecto gráfico, también por lo entretenido que es.

>> [Descargar "Las Aventuras de Pepe"](#)





## Rantaro Ninja Boy

**Autor: SkullKid**

**Analizado por: Ina**

**RM2003**

## Historia

Rantaro y sus compañeros Kirimaru y Shinbei, son tres aprendices de ninja.

Al parecer, un sospechoso ladrón está merodeando por los alrededores, por lo que han sido convocados a la escuela durante el verano.



Con la ayuda de sus habilidades y de las enseñanzas de su maestro, estos tres jóvenes aprendices tratarán de atrapar al ladrón cumpliendo con las misiones que el Sr. Director de la escuela les encomiende.

## Gráficos

Uno de los encantos de este juego es la sencillez de los gráficos, y a pesar de utilizar pocos recursos de este tipo, están bien distribuidos.

En algunos casos puede dar sensación de monotonía, sobretodo en mapas grandes, por ejemplo la escuela ninja del comienzo, aunque no hay muchos mapas grandes.



Los chipsets son escasos, pero en general cumplen bien su cometido.

Algunos charasets son del RTP pero están bien utilizados, los personajes están bien diseñados, y el resto tienen un diseño interesante.



En cuanto al resto de gráficos, los del menú utilizan imágenes extraídas de la serie original sobre la cual se ha basado el juego, a excepción de algunos fondos y letras, creados por el autor.

En resumen, gráficos sencillos pero suficientes y bien distribuidos, y buena ambientación a la hora de hacer mapeados.



## Música y Sonido

En cuanto a los temas musicales, pertenecientes a la saga Goemon, hay que destacar que están bien utilizados, logrando una ambientación musical que encaja perfectamente con la dinámica de juego de puzzles, resulta agradable y nada repetitiva.

Los sonidos (grabados directamente por el autor) son buenos y están bien situados, aunque se hacen repetitivos cuando ya se ha jugado durante un rato, de todos modos no es grave.

## Entretenimiento

En general, el juego es ágil y entretenido, no es un típico RPG con muchas habilidades, objetos y personajes, es un juego basado en puzzles e ingenio.

Todo se basa en el correcto uso de los personajes y sus habilidades en el momento adecuado.



El hecho de realizar constantes cambios de personajes y habilidades le da variedad y lo hace entretenido, aunque puede llegar a ser un poco pesado.

## Dificultad

Quizá en algunos puntos es fácil, y generalmente se lleva bien utilizando la lógica y planteándose un poco las cosas.

En los puntos más difíciles de resolver, la solución no es algo que el jugador no sepa hacer, pero tampoco es tan fácil como para avanzar sin ningún tipo de complicación.

En resumen se puede decir que el juego tiene una dificultad media tirando a fácil. Además el autor ha elaborado una guía con las soluciones a los puzzles, ideal por si alguien se queda bloqueado en algún punto.



En conclusión, es un juego equilibrado en todos sus aspectos y bastante entretenido, que puede hacernos pasar un buen rato.

>> [Descargar "Rantaro Ninja Boy"](#)



## Tutorial de Interruptores

**RM2000****RM2003****RMXP****Dificultad:**

### ¿Qué son los interruptores?

Un interruptor es una herramienta básica y muy útil a la hora de hacer un juego con RPG Maker.

Sería lo que en programación se considera como variable booleana. Se puede definir un interruptor como un elemento que puede guardar un valor entre dos posibles (Activado o Desactivado), y se puede hacer que cambie su valor en cualquier momento del juego (desde el modo edición).

### ¿Para qué sirven los interruptores?

Permiten que puedan suceder dos cosas distintas dependiendo del valor del interruptor, con lo cual podemos crear distintas situaciones:

- Que se ejecute un evento hasta que se active un interruptor.
- Que se ejecute un evento cuando se active un interruptor.
- Que pase una cosa si el interruptor está activado, y otra distinta si está desactivado.

Pueden servir para muchas cosas: que un cofre te dé un objeto una sola vez, que un evento termine y no se repita más (una introducción o secuencia)...

Interruptor

☒ Interruptor 0001:Esta Activado? ...

☐ Activar desde [ ] al [ ]

☐ Variable [ ] ...

Operación

☒ Activar ☐ Desactivar ☐ Mecanismo

Se pueden utilizar para lo que se nos ocurra, sólo hay que tener en cuenta que la idea es que un interruptor puede estar activado o desactivado, hay que saber aprovechar esos dos posibles estados.



## ¿Cómo se usan los interruptores?

Se utilizan como **condición de situaciones**, así que podemos usarlos para dividir una situación en dos distintas, dependiendo del estado (valor) del interruptor.

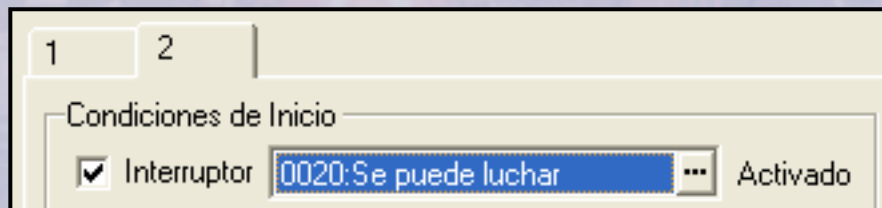
Para modificar el valor de un interruptor podemos usar el comando Operaciones de Interruptor, que permite activarlo, desactivarlo o invertir su valor.

Los interruptores se usan para las condiciones de un evento, de dos maneras:

### 1) Condición de inicio en un evento

Un evento puede tener varias páginas (cada página representa una situación).

A cada página podemos asignarle un interruptor como condición, así dependiendo del valor de uno o varios interruptores, se ejecutará el contenido de una u otra página del evento.

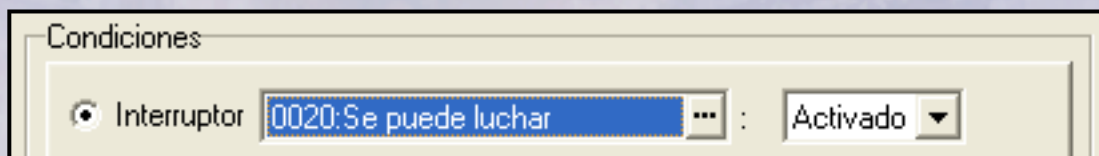


### 2) Condiciones y Efectos

Esto ya funciona dentro de un evento, entre el "código".

En este caso sirven para algo más concreto como por ejemplo, que dependiendo del valor de un interruptor se muestre uno u otro mensaje (en general, que se ejecuten distintos comandos según el valor del interruptor).

Para ello contamos con el comando **Condiciones y Efectos**, podemos hacer que si un interruptor está activado o desactivado se ejecute un "código", y si activamos la opción de Excepción podemos hacer que si la condición no se cumple, suceda otra cosa, o directamente que no suceda nada.





## Tutorial de Interruptores Locales



Blue Falcon

RMXP

Dificultad:



### ¿Qué son los interruptores locales?

Son como los interruptores normales, sólo que un poco especiales. La diferencia entre los interruptores y los interruptores locales está en que los locales sólo funcionan dentro de un único evento, no afecta a otros eventos.

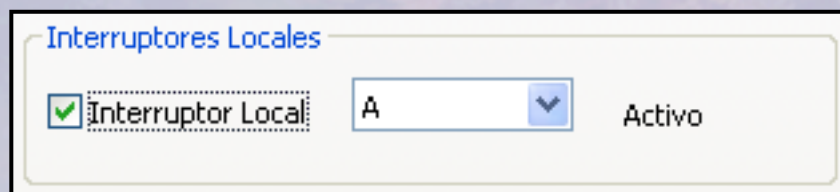
### ¿Para qué sirven los interruptores locales?

Tienen la misma utilidad que los interruptores normales.

### ¿Cómo se usan los interruptores locales?

Para cada evento tenemos 4 interruptores locales, llamados por defecto: A, B, C y D. Estos interruptores funcionan en un sólo evento, así que si trabajamos con dos eventos utilizando en ambos el interruptor local A, serán interruptores distintos y no influirán entre sí aunque sean los dos el A, cada evento tiene sus propios interruptores locales.

Se utilizan igual que los interruptores normales, y se puede modificar su estado (valor) a través del comando Operaciones de Interruptor Local, y sirven como condición de inicio de eventos, o utilizando el comando Condiciones y Efectos.



Son muy útiles para cosas sencillas como cofres, que sólo necesitan un interruptor una sola vez, de esta manera no tenemos que crear tantos interruptores normales que sólo se usarían una vez.

Es muy fácil entender los interruptores locales, sabiendo que son y cómo utilizar los interruptores normales.



## Engine de Parpadeo



Pems

RM2000

RM2003

RMXP

Dificultad:



### Editando el chara

Para hacer que el personaje parpadee necesitaremos dos charas, uno con los ojos abiertos y otro con los ojos cerrados. Seguramente tenemos ya el chara con los ojos abiertos, así que tendremos que hacer una copia y editarlo para "cerrárselos".



Para cerrarle los ojos cogemos un color oscuro de la piel del chara, y con el rellenamos la parte superior de los ojos, la parte inferior la rellenamos con negro, como en la imagen.

### El engine de parpadeo

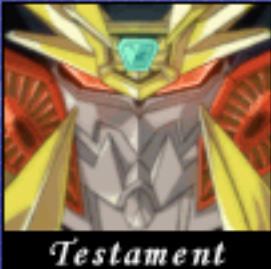
Después de hacer la edición e importar el archivo con los dos charas, hay que crear un evento común al que le vamos a llamar Parpadeo, con este código:

*Condiciones de inicio: Proceso paralelo*  
*Esperar 4.0 segundos (esta es la frecuencia del parpadeo)*  
*Cambiar Gráfico de Héroe: "Héroe con ojos cerrados"*  
*Esperar 0.2 segundos*  
*Cambiar Gráfico de Héroe: "Héroe con ojos abiertos"*  
*Esperar 0.1 segundos*  
*Cambiar Gráfico de Héroe: "Héroe con ojos cerrados"*  
*Esperar 0.2 segundos*  
*Cambiar Gráfico de Héroe: "Héroe con ojos abiertos"*

El comando Cambiar Gráfico de Héroe está dentro del comando Mover Evento o Especificar Movimiento de Evento. Podemos modificar la frecuencia (ajustando los segundos), o el número de parpadeos. Los comandos Esperar entre los ojos cerrados y abiertos deben ser rápidos para que el parpadeo no sea lento y se vea natural.



## La Paleta de colores



**Grafismo**

Dificultad:

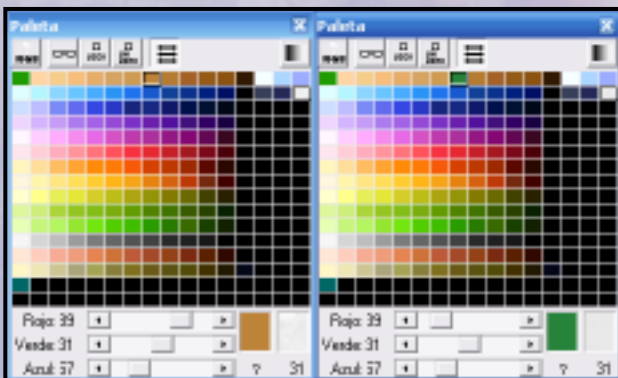


### Conceptos básicos de la paleta

Empezamos abriendo un programa de edición gráfica como puede ser iDraw, Character Maker o Graphics Gale, en estos programas podremos ver una paleta de colores.

Vamos a trabajar con una paleta de 256 colores.

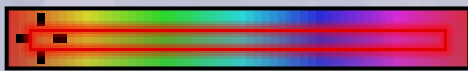
Cada color que usemos en nuestro chara, sprite o dibujo se corresponde directamente a un color de la paleta, si editamos un color de la paleta afectará a todos los pixels de ese color.



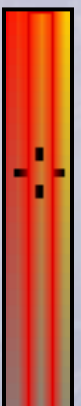
Esto nos da ciertas ventajas, por ejemplo poder recolorear rápidamente un sprite o chara, lo único que habría que hacer es hallar en la paleta los colores usados y modificarlos.

Pero a la hora de seleccionar un color debemos tener en cuenta unos atributos (Matriz, Brillo y Saturación), que definen cada color.

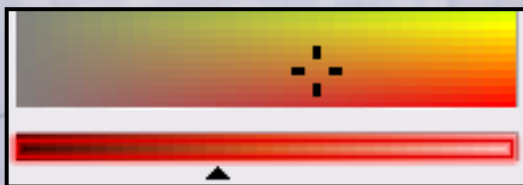
El matiz (debajo) es el tono base del color, define si será verde, rojo... según el valor que tome, que va desde 0 (izquierda en la imagen) a 359 (derecha).



La saturación (imagen de la derecha) indica si un color es intenso o suave, su valor va de 0 a 100 y cuanto menor es el valor, más grisáceo es el color.



El brillo o luminosidad (imagen de abajo) hace que un color sea más claro u oscuro, balanceándose entre el blanco absoluto (valor 0) y el negro (valor 100).



En algunos programas los valores de la paleta pueden tener otros rangos distintos (por ejemplo, de 0 a 239), pero bueno, la idea es simple.



## Charasets a partir de plantillas (Parte 1)



**Grafismo**

**Dificultad:**



Creación a partir de plantillas

Crear un chara a partir de una plantilla es bastante simple, sólo requiere algo de práctica y esfuerzo para conseguir un buen resultado.

En este tutorial vamos a crear un chara pero sólo en vista frontal, para las demás vistas es cuestión de adaptarse y practicar.

Utilizaremos esta plantilla:



### Los colores base

El primer paso es establecer los colores base en cada parte del chara. En este caso, le hemos puesto una camiseta verde, unos pantalones naranjas y le hemos dado color a la piel, además le hemos puesto unas marcas que indican dónde comenzará el calzado.



Tenemos los colores base, que podemos cambiar si no terminan de gustarnos, así que toca ponerle complementos, como unas protecciones en los brazos, el calzado.

### Los bordes

Le damos color a los bordes de la silueta, y aunque no se note mucho en la imagen, los bordes ahora tienen el mismo color que la parte a la que rodean, pero de un tono muy oscuro.



### El sombreado

Existen muchas formas de sombrear, pero todo depende de la lógica. En este caso la cabeza ha sido sombreada de forma que parezca redonda, las zonas que hacen esquina en los bordes superiores usan uno o dos pixels de tono oscuro, y lo mismo para la mandíbula.



El torso no necesita mucho, quizá en la zona de los hombros y en la cintura, que supuestamente debe parecer más estrecha que el cuerpo.



Los brazos se suelen sombrear por la parte exterior. En cuanto a las piernas, hay que tratar la zona que limita con el calzado y la zona superior de la entrepierna, el calzado sólo se sombrea a los lados, sin cargar mucho.

## Los brillos

Hay que añadir los brillos aplicándolos de manera que el chara mantenga una forma suavizada y redonda.

En este punto podemos aprovechar para dar color a los ojos.

En el caso de la cabeza colocamos brillos en el cráneo y en el espacio entre los ojos, para hacerla más redonda.



Los brillos del cuerpo los colocamos en el centro de forma que el color base quede como intermedio entre brillo y sombreado.

En las piernas colocamos brillo en el centro de cada una.

Para el calzado actuamos sobre los extremos y en la separación con los pantalones, de forma que da una sensación como que los pies están separados.

## Retocar la plantilla

En principio podemos utilizar la plantilla sin modificar, pero podemos darle unos pequeños retoques si no nos gusta cómo es.

En el ejemplo hemos modificado los hombros, bajándolos un poco.

Aquí ya cada uno que haga lo que quiera o lo que pueda, es opcional, pero siempre viene bien probar cosas y juzgar si queda mejor o peor.



## Toques finales

Finalmente, podemos retocar los colores del chara para mantener la consistencia, en el chara de muestra se han suavizado las sombras del pantalón para que luzcan de color anaranjado y no rojo. Además los brillos de la camiseta se han desaturado.



Hay que recordar que esta parte final depende de los ajustes que quiera hacer cada uno.

## El pelo

Esta parte vamos a dejarla para el siguiente número, donde se verá como hacer la silueta, el relleno, el sombreado básico y los brillos. Continuará...



## Sistema de Batalla de Cybersam (Parte 1)



Kotfire

Scripts RGSS

Dificultad:



### Instalación del script

Para ponerlo en nuestro juego tenemos que hacer dos cosas:

1) Crear un nuevo script encima de Main (le ponemos un nombre) y dentro pegamos el contenido del archivo Full Animated CBS.

2) Crear un nuevo script encima del anterior, y ahí pegamos el texto del archivo Animated Sprite.

Ambos archivos vienen en la carpeta "extras" de la revista.

### Requisitos

Una vez hemos instalado los scripts funcionan, pero al empezar una batalla veríamos que los battlers aparecen cortados.

Esto se debe a que el script no utiliza las plantillas de battlers por defecto, sino que utilizan otras plantillas preparadas para tener personajes animados.

A la derecha tenemos un esquema que muestra cómo se dividen las plantillas usadas para los battlers. Con la revista se adjunta una plantilla de muestra.

El script detecta los battlers desde la base de datos, así que podemos poner desde ahí a cada personaje su plantilla.

Pose	Frames			
Correr	1	2	3	4
Quieto	1	2	3	4
Defensa	1	2	3	4
Herido	1	2	3	4
Ataque	1	2	3	4
Habilidad	1	2	3	4
Muerto	1	2	3	4
Victoria	1	2	3	4

### Personalizando el script

Lo primero que hay que hacer al utilizar el script es leer detenidamente las instrucciones porque trae mucha información sobre qué podemos modificar, qué no deberíamos tocar o cómo hacerlo.

Empezaremos con la posición de los personajes en el terreno.



## La posición de los personajes

El código que vemos a la derecha es el que controla la posición de los personajes en el eje X de coordenadas.

self.index – Número de personaje en el grupo (de 0 a 3).

El personaje 1 (self.index = 0) se sitúa en la coordenada 460, el personaje 2 (self.index = 1) se sitúa a 40 pixels más, el número 3 a 40 pixels más respecto al 2, y el 4 a otros 40 pixels más.

```
def screen_x
  if self.index != nil
    return self.index * 40 + 460
  else
    return 0
  end
end
```

Lo mismo para las posiciones en la coordenada Y (vertical). El personaje 1 se sitúa a 220 pixels respecto a la parte superior de la pantalla, y los demás personajes dejan una separación de 20 pixels con el anterior.

```
def screen_y
  return self.index * 20 + 220
end
```

Podemos modificar la posición del personaje 1 y la distancia que dejan los demás.

## Datos generales

```
$noanimation = false
```

Si ponemos false, se mostrarán animaciones de estados (muerte, envenenado...), con true no se muestran, así que si tenemos animaciones para los estados lo ponemos a false.

```
@frame_width, @frame_height = 64, 64
```

Esto básicamente define el tamaño en pixels de cada frame (afecta a todos los battlers).

```
@battler.is_a?(Game_Enemy) ? enemy_pose(1) : pose(1)
```

En esta línea se define cuales serán las posiciones iniciales, tanto del enemigo (enemy\_pose) como de los héroes (pose), así que si se hace algún cambio aquí también habrá que hacerlo, en def default\_pose (una opción que se verá más adelante).

En principio, para no complicarse, no es necesario tocar esa última línea.

El tutorial es un poco largo, por lo que se ha dividido en varias partes que se irán viendo en los números siguientes.

Continuará en el próximo número...



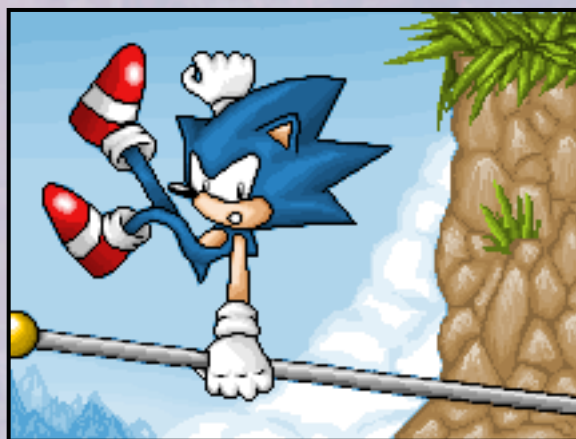
# Galería de Imágenes



Rasec - Kon



Pems - Laguna



Ito - Sonic



Rasec - Chico Enfadado



Pems - Edit Caballero

Si quieres mostrar una imagen hecha por ti, envíala a:

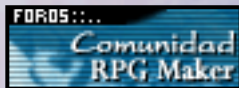
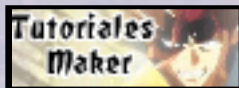
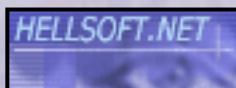
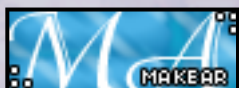
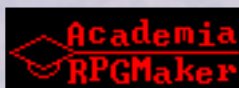
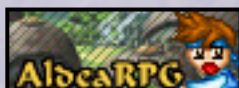
[rpgnexus@gmail.com](mailto:rpgnexus@gmail.com)



## 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:  
(Testament, Kreft, Ito, Lezard, Rasec, Ina\_Threepwood y Pems)

### Información

Existe una dirección de contacto de email donde podéis enviar vuestras opiniones, sugerencias, correcciones... ([rpgnexus@gmail.com](mailto: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!**