

TALLER 1
Programación con RPG MAKER

Jessika Natalia Chibuque Molano
Daniela María Quintero Valero

Francisco Herrera Pinzón

1102

IED San Josemaría Escrivá de Balaguer
Chía - Cundinamarca
Tecnología e informática
2014

RESUMEN

Este trabajo tiene como fin entender las funciones de RPG maker, así mismo conocer su programación para emplearlo al momento de desarrollar el juego que se tiene estimado entregar a final de año.

PALABRAS CLAVE

GD (grupo desarrollador), diseñador, desarrollador, RTP.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo nos enseña cómo desarrollar un juego con el programa RPG MAKER, las versiones y las posibles ventajas de cada una al momento de elegirla para llevar a cabo el juego, explicando cada uno de los conceptos que se necesitan para hacer un juego de calidad.

1. ¿Qué es RPG Maker?

RPGMaker es una aplicación para Windows que permite crear mediante un editor de mapas y algunas otras utilidades un video juego RPG.

2. ¿Qué versiones hay de RPG Maker y cuál es la diferencia entre cada una de ellas?

- ✓ **RPGMaker 95:** Es el más antiguo, aun así tiene más resolución de pantalla que RPGMaker 2000.
- ✓ **RPGMaker 2000:** Este RPGMaker tiene más recursos gráficos y de sonido descargables repartidos por internet. Aunque redujeron la resolución de pantalla de los juegos que se creaban, mejoraron mucho el rendimiento.
- ✓ **RPGMaker 2003:** RPGMaker 2003 es como una mejora de RPGMaker 2000, pero casi el mismo programa. La mayoría de los juegos de 2000 son importables en 2003.
- ✓ **RPGMaker XP:** Se elimina el sistema de batalla lateral por defecto y muchas características muy útiles de los RPGMaker anteriores, como por ejemplo mostrar la cara del personaje al hablar de los mensajes.
- ✓ **RPGMaker VX:** Retoma características que se eliminaron en XP, para intentar acercar más el programa al usuario no programador, pero dejando abierta la posibilidad de introducir scripts en el juego.
- ✓ **RPGMaker VX Ace:** Es el más avanzado sistema para mostrar las habilidades a la hora de crear proyectos en el menor tiempo posible.

3. ¿Qué es el RTP?

Consiste en un pack de imágenes, sonidos y música que permiten al usuario crear un juego usándolos, sin tener que crearse sus propios recursos. RTP quiere decir Pack para la ejecución, son las siglas en inglés para (RunTime Pack).

4. ¿Qué tipo de recursos hay en RPG Maker?

RPGMaker 2000:

- ✓ Backdrop: Imágenes de fondo para las batallas.

- ✓ battle: Animaciones para los ataques en las batallas.
- ✓ Charset: Sets de animaciones para personajes en el mapa.
- ✓ Chipset: Sets de tiles (cuadrados de mapa) para mapear.
- ✓ Faceset: Set de imágenes de las caras de los personajes.
- ✓ GameOver: Imágenes de fondo para el fin de nuestro juego, cuando muera el personaje.
- ✓ Monster: Imágenes de los enemigos.
- ✓ Movie: Vídeos que se vayan a reproducir en el juego.
- ✓ Music: Música BGM del juego.
- ✓ Panorama: Imágenes de fondo para nuestros escenarios, para si queremos por ejemplo poner un cielo con nubes al fondo.
- ✓ Picture: Imágenes que se vayan a mostrar en el juego.
- ✓ Sound: Sonidos que se vayan a reproducir en el juego.
- ✓ System: Skins para los menús de nuestro juego.
- ✓ Title: Imágenes para la pantalla de título.

RPGMaker 2003:

- ✓ Backdrop
- ✓ Battle
- ✓ Battle2
- ✓ BattleCharset: Animaciones de batalla de los personajes para la batalla lateral.
- ✓ BattleWeapon: Animaciones de batalla de las armas para la batalla lateral.
- ✓ Charset
- ✓ Chipset
- ✓ Faceset
- ✓ Frame
- ✓ GameOver
- ✓ Monster
- ✓ Movie
- ✓ Music
- ✓ Panorama
- ✓ Picture
- ✓ Sound
- ✓ System
- ✓ System2: Aquí los gráficos de los menús están divididos.
- ✓ Title: Imágenes para la pantalla de título.

RPGMaker XP:

- ✓ Animations: Esto sería lo que anteriormente era Battle
- ✓ Autotiles: Los chipset ya no se usan, ahora se usan tilesets y autotiles. Los autotiles son
- ✓ los tiles que pueden arrastrarse para cubrir un área grande y aun así adaptan su forma (como el agua).
- ✓ Battlebacks: Fondos de batalla, lo que antes eran Backdrops.
- ✓ Battlers: Viene a ser un poco lo que antes era Monster, pero también incluye a los personajes protagonistas representados para la batalla. En RPGMaker XP se elimina el sistema lateral de batalla, pero en el frontal se añade la imagen del personaje al lado de sus stats (esas imágenes también están en Battlers).
- ✓ Characters: Viene a ser lo que eran CharaSets, no son sets porque cada arco contiene un personaje.
- ✓ Fogs: Capas de manchas que sirven para crear sombras y nieblas en nuestro juego.
- ✓ Esto es una nueva funcionalidad de RPGMaker XP.
- ✓ Gameovers
- ✓ Icons: Como nueva funcionalidad de XP, se pueden añadir iconos para representar los objetos en el inventario. Estos iconos van aquí.
- ✓ Panoramas
- ✓ Pictures
- ✓ Tilesets: La otra parte del Chipset, las partes estáticas del escenario.
- ✓ Titles
- ✓ Transitions: Transiciones para los teletransportes entre mapas. Nuevo en XP.
- ✓ WindowSkins: Lo que antes era system.
- ✓ BGM: Bandas sonoras, música de fondo.
- ✓ BGS: Sonidos ambientales de fondo: lluvia, tormenta...
- ✓ ME: Músicas cortas que suenan cuando sucede algo concreto.
- ✓ SE: Sonidos cortos que suenan cuando sucede algo concreto.

RPGMaker VX:

- Animations:
- Battlers: Lo que sería Monsters, los enemigos. Esta vez sin personajes jugables.
- Characters
- Faces: Vuelven los facesets, las caras de los personajes.
- Parallaxes: Panoramas
- Pictures

- System: System es ahora un cajón de sastre que incluye Titles y GameOver's, los sets de iconos, los tilesets, el skin de las ventanas y algunas cosas más como el skin de los mensajes de texto o las sombras bajo los personajes.
- BGM
- BGS
- ME

5. ¿Cuáles son los pasos a seguir para desarrollar un juego en RPG Maker?

1. Encuentra una buena idea para la historia.
2. Crea un guión completo, que indique que hace y dice cada personaje en cada escena, como está ambientado, en qué época, qué tecnología hay, define la personalidad de los personajes. Esto lo hace el Guionista si estás en un GD.
3. Diseña los bocetos de los personajes en función de las personalidades y descripciones que les da el Guionista. Haz bocetos de los escenarios, de aquellos que vayan a ser escenarios de batalla y de las escenas que vayan a resultar en mapas complejos. Esto lo hace el Grafista "de lápiz" si estás en un GD.
4. Diseña en una especie de storyline, los bocetos de los mapas de cada escena a partir de las descripciones del Guionista y los bocetos del Grafista. Esto lo hace el Mapeador si estás en un GD.
5. Diseña a partir de los bocetos del Grafista "de lápiz", las descripciones del Guionista e
6. información que pueda darte el Mapeador los charaset de los personajes, y los chipsets o tilesets para los mapeados. De esto se encarga el Grafista de "pixelart" en un GD.
7. Diseña las caras de los personajes para los mensajes, basandote en el dibujo artístico del Grafista "de lápiz", en los charas del Grafista "de pixelart", y las descripciones del guionista. En un GD esto lo hace el Grafista "de pixelart" si son facesets pequeños, o el Grafista "de lápiz" si se van a usar imágenes grandes en las conversaciones.
8. Se crean todos los personajes, objetos, monstruos, frases y demás en la base de datos.
9. Esto suelen hacerlo el Guionista y el Mapeador.
10. Se diseñan los mapas a partir del storyline, los bocetos y el guión, usando los chipsets o tilesets creados por el Grafista "de pixelart". Esto lo hace el Mapeador en un GD.
11. Se añaden los engines, creados propiamente o encontrados por internet. Esto lo hace el Engine Maker en un GD.

- 12.**Si van a incluirse, se crean los scripts necesarios o se buscan por internet y se retocan.
- 13.**Algunos scripts puede ser necesarios introducirlos antes de mapear. Esto lo hace el Scripter en un GD.
- 14.**Se crean las músicas de fondo y se buscan los sonidos necesarios. Esto lo hacen los músicos en un GD.
- 15.**Se crean las escenas más importantes que incluyan animaciones o vídeos y la sincronización de muchos recursos como música, gráficos animados, sondios, engines. Se reúne todo el grupo para desarrollar esta parte en un GD.
- 16.**Se crea una página web para publicar el juego. Esto lo hace el Diseñador Web en un GD.
- 17.**El orden no implica que haya que acabar un paso para empezar el siguiente, pero si es necesario empezar un paso antes de empezar el siguiente, así el grafista puede trabajar con una escena del guión por ejemplo, mientras el guionista escribe la siguiente.