

PELATIHAN GAME DENGAN RPG MAKER 2003



TEKNIK ELEKTRO (S1)
TEKNIK INDUSTRI (S1)
TEKNIK INFORMATIKA (S1)
TEKNIK KOMPUTER (D3)

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG

Tutorial Membuat Game dengan RPG Maker 2003 (Ver. 1.0)

I. Instalasi RPG Maker 2003

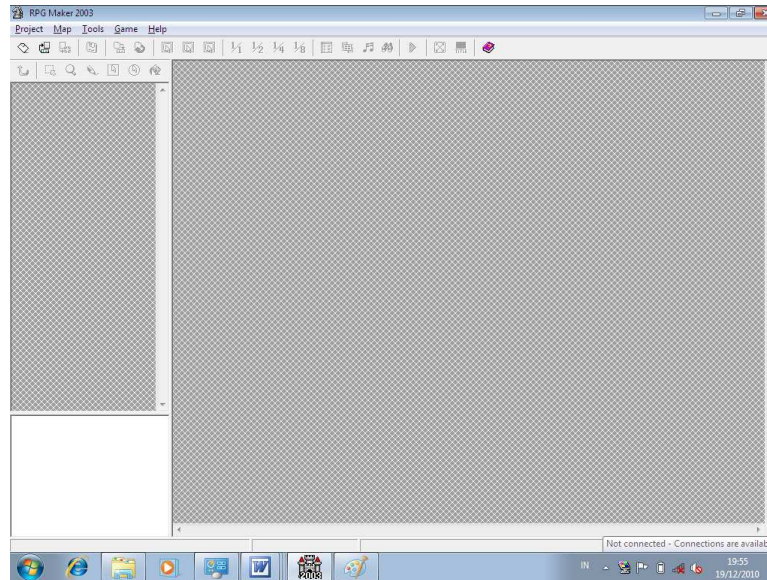
RPG maker ini tidak membutuhkan spek Komputer yang tinggi, instalasi Program ini support untuk Komputer dengan Processor Pentium III dan RAM 64 MB serta VGA 32 MB

Ada beberapa Program yang harus diinstal agar program dapat bekerja antara lain :

1. rm2k3-install.exe
2. RTP

II. Pengenalan RPG Maker 2003

1. Window awal RPG Maker,



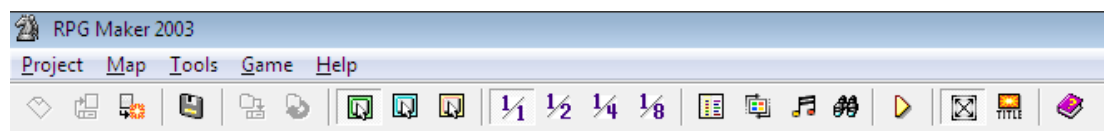
Gambar 1. Halaman Utama RPG Maker 2003

2. Menu Project, terdapat sub menu pilihan "Create new Project" atau "open Project", serta "Close Project" dan Game Disk



Gambar 2. Menu Project

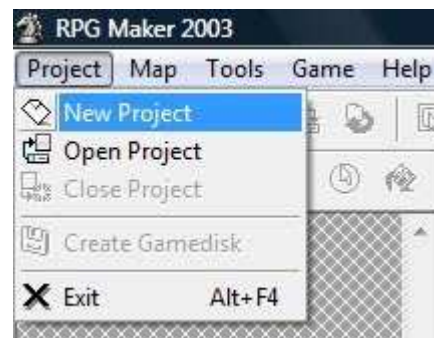
- Create new project
Digunakan untuk membuat project game baru
 - Open Project
Load project game yang sebelumnya telah kita buat dengan RPG maker 2003
 - Close Project
Untuk menutup project
 - Game Disk
Membuat installer dari project game yang telah kita buat.
3. Sebelum kita mengarah ke menu lainnya ada baiknya kita buat new project dulu, karna sub-menu yang ada di menu2 itu dan toolbar menu akan bisa digunakan jika kita telah membuat project baru,,



Gambar 3. Standard Toolbar RPG Maker 2003

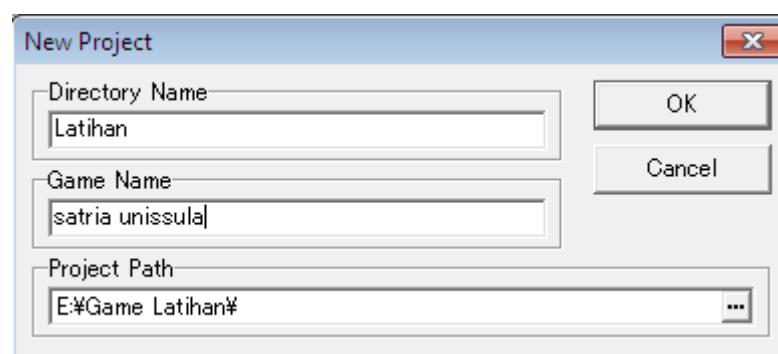
4. Membuat New Project

- Pilih sub menu new project yang ada di main menu project

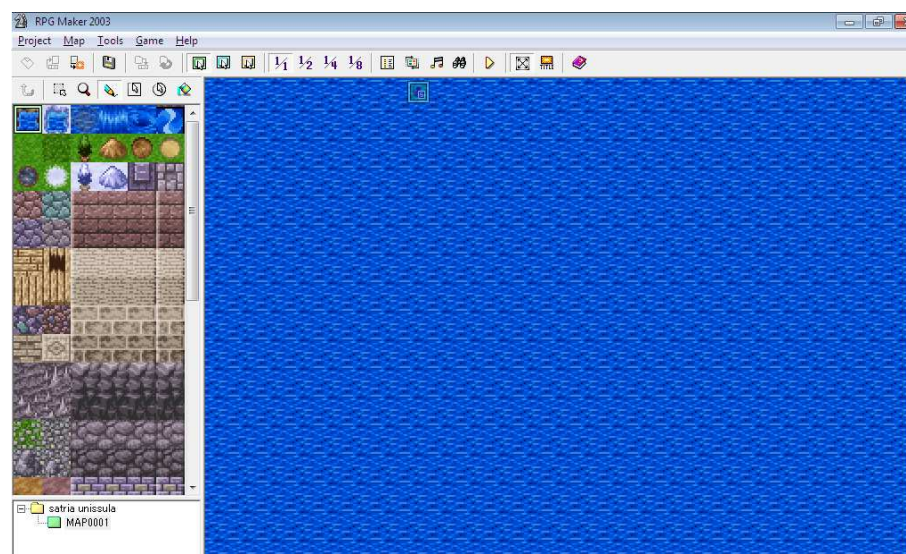


Gambar 4. Menu New Project

- Ketika muncul dialog box new project, isilah field yang ada di dialog box tersebut sebagaimana gambar 5
- Tentukan project path sebagai lokasi dimana project ini akan ditempatkan.
- Klik Ok.

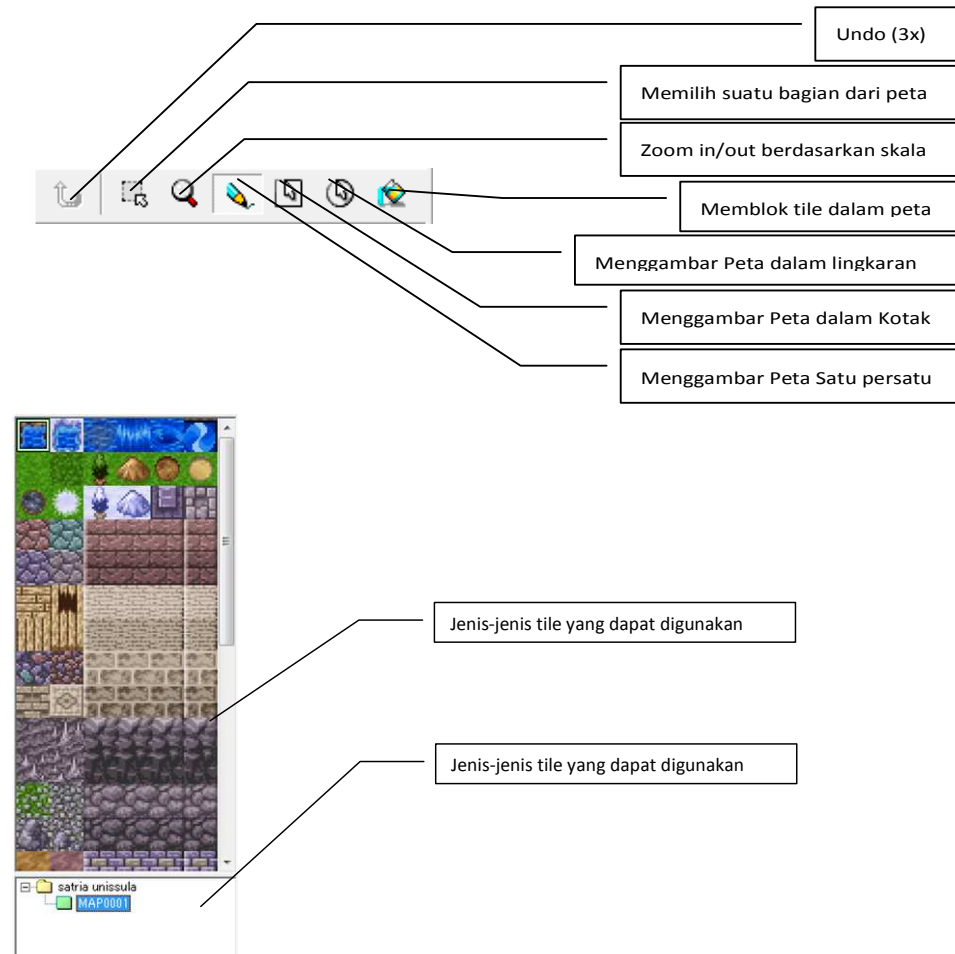


Gambar 5. Menu New Project



Gambar 6. Halaman utama New Project

5. Setelah kita membuat new project, sebagaimana gambar diatas maka banyak tools yang terbuka. Dalam RPG maker untuk membuat map atau peta, bangunan, desa dan event,

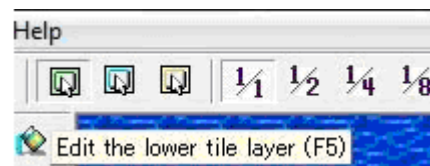


Gambar 7. Toolbar pada Map

Ada 3 Layer dalam RPG Maker 2003 yaitu:

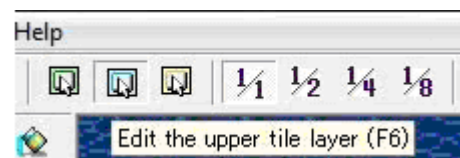
- Lower layer

Adalah layer untuk membuat daerah bagian bawah, biasanya berisi resource-resource untuk membuat bangunan, dataran, dan lainnya.



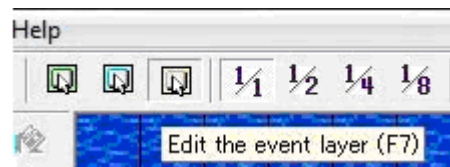
- Upper Layer

Adalah layer untuk bagian atas biasanya berisi dekorasi bangunan, tanaman, kota dan lainnya

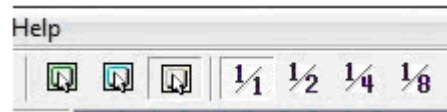


- Event Layer

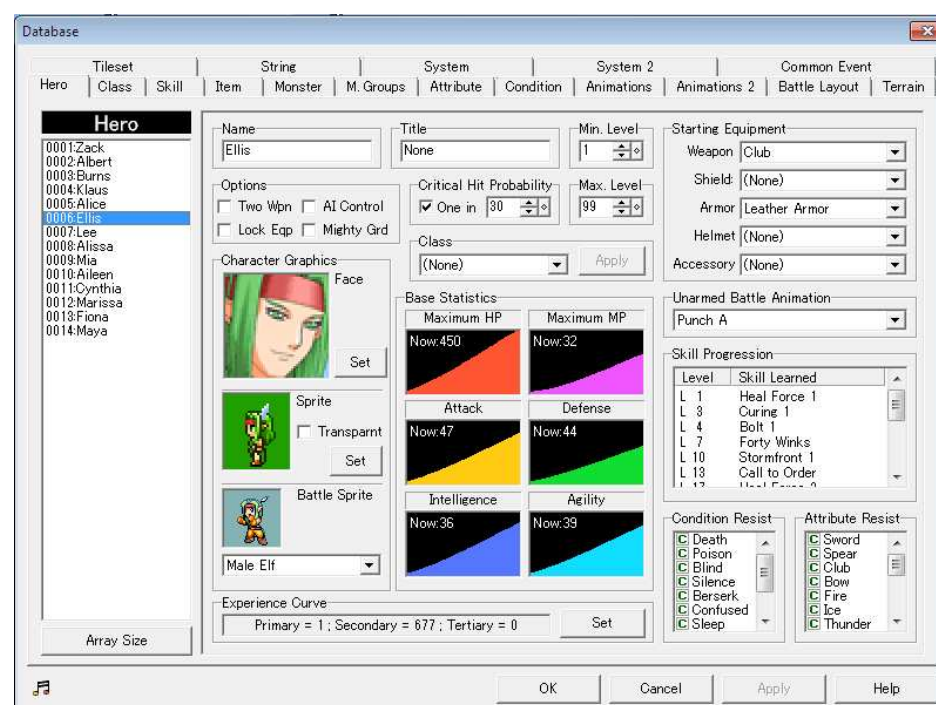
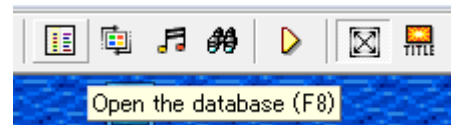
Adalah layer tempat untuk menempatkan event



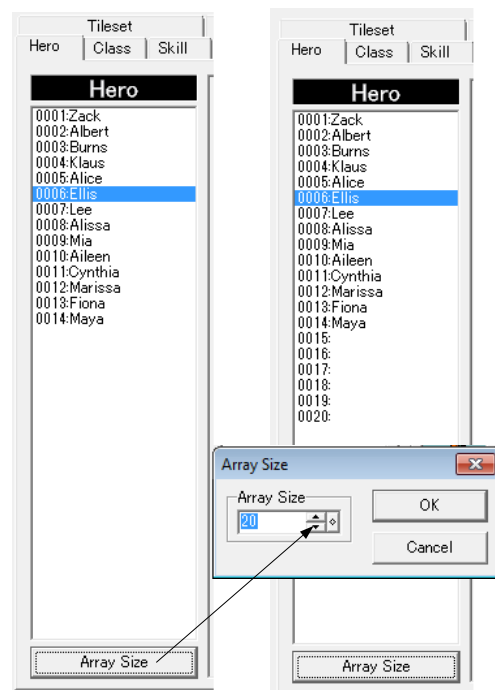
6. Toolbar Ratio, berfungsi untuk menampilkan ukuran map diperbesar atau diperkecil sesuai ratio yang disediakan



7. Toolbar database, berisi database yang diperlukan untuk mensetting karakter hero, item, weapon, game setting dan lainnya, didalamnya terdapat dialog box database yang terdiri atas 17 Tab yang ada dalam database :



- Hero
Hero dapat diset sesuai dengan keperluan dan kebutuhan dalam game. atribut Hero Default yang ada dapat diganti sesuai keinginan, mulai dari nama, class, graphic dan atribut lainnya.
- Class
Class dari karakter juga bisa disesuaikan jika ingin menambah class karakter bisa memilih tombol "Array Size" yang ada dipojok kiri lihat gambar, misalkan untuk menambahkan 6 class maka kita bisa rubah angka "14" menjadi angka "20" maka akan class akan bertambah menjadi 20, atribut juga bisa dirubah sesuai dengan yang diinginkan.

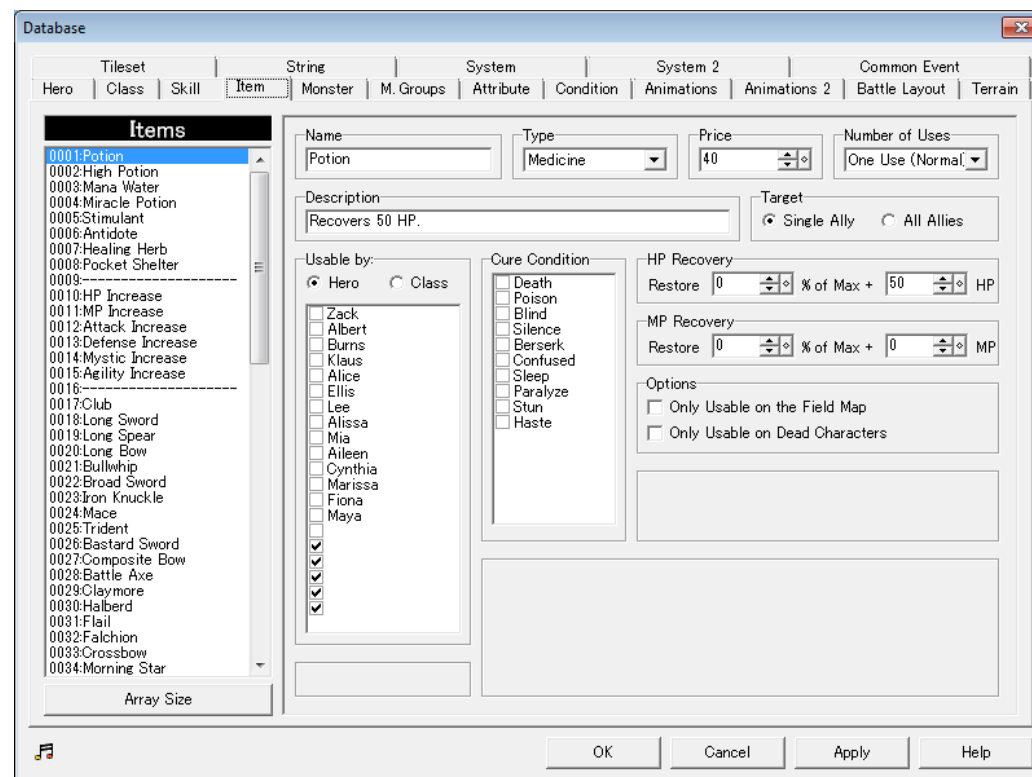


- Skill

disini kita bisa membuat skill character yang diinginkan

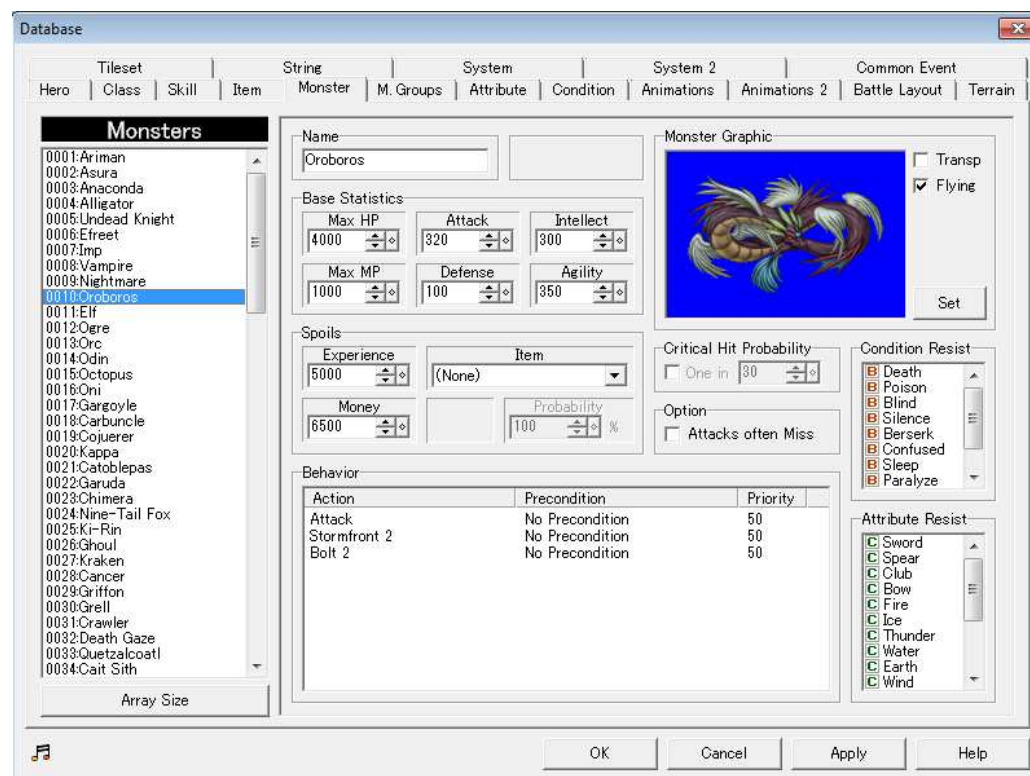
- Item

Untuk menset item kita bisa pilih item, baik itu menambah item, meremove ataupun mengganti atribut



- Monster

manajemen monster

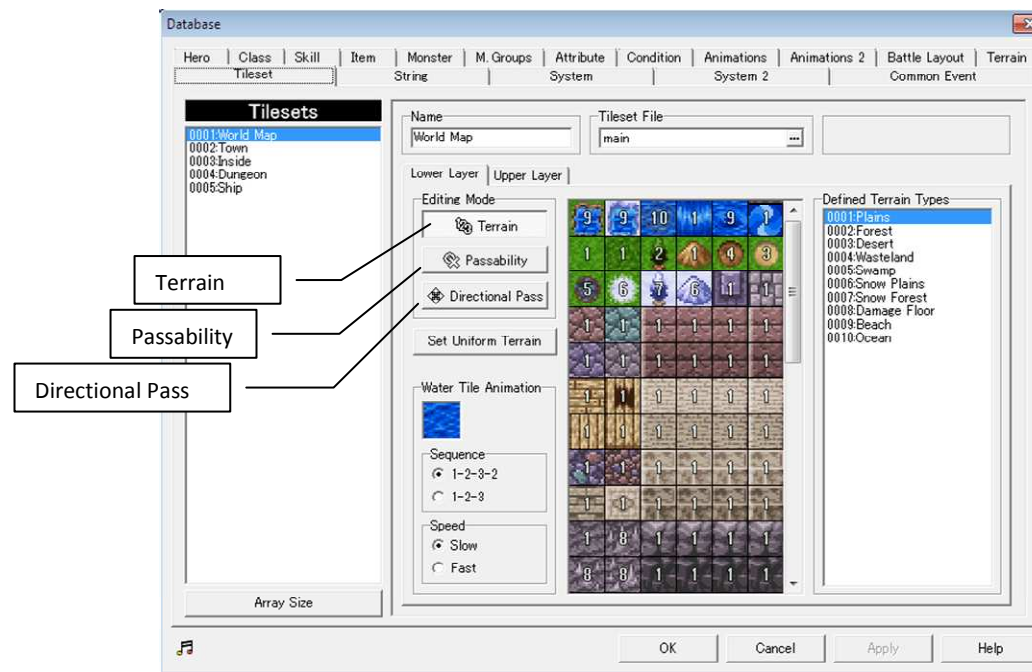


- Monster group
Digunakan untuk mensetting monster menjadi satu group monster, group monster ini yang akan tampil di Battle game.
- Attributes
Digunakan mengatur attributes weapon dan magic
- Conditions
Digunakan untuk mengatur kondisi character seperti Death, Poison, Blind, sleep, berserk atau lainnya
- Animations
Animasi serangan dalam battle yang dilakukan hero pada monster
- Animations 2
Animasi hero saat melakukan serangan
- Battle Layout
Untuk mengatur layout dalam battle misalnya setting perintah battle dan lainnya
- Terrain
Terrain battle
- Tileset
Tile yang yang dibutuhkan untuk mendesain map game terdiri dari upper layer dan lower layer serta terdapat 3 editing mode yaitu :
 - Terrain
untuk mengetahui tipe gambar apakah tipe ocean, tipe dessert atau lainnya.
 - Passability

untuk mengatur apakah gambar tersebut bisa dilewati atau tidak dengan merubah menjadi silang, bulat dan segitiga. tanda silang berarti tidak bisa dilewati. Tanda bulat berarti bisa dilewati di atasnya gambar dan gambar segitiga berarti bisa ditembus karakter.

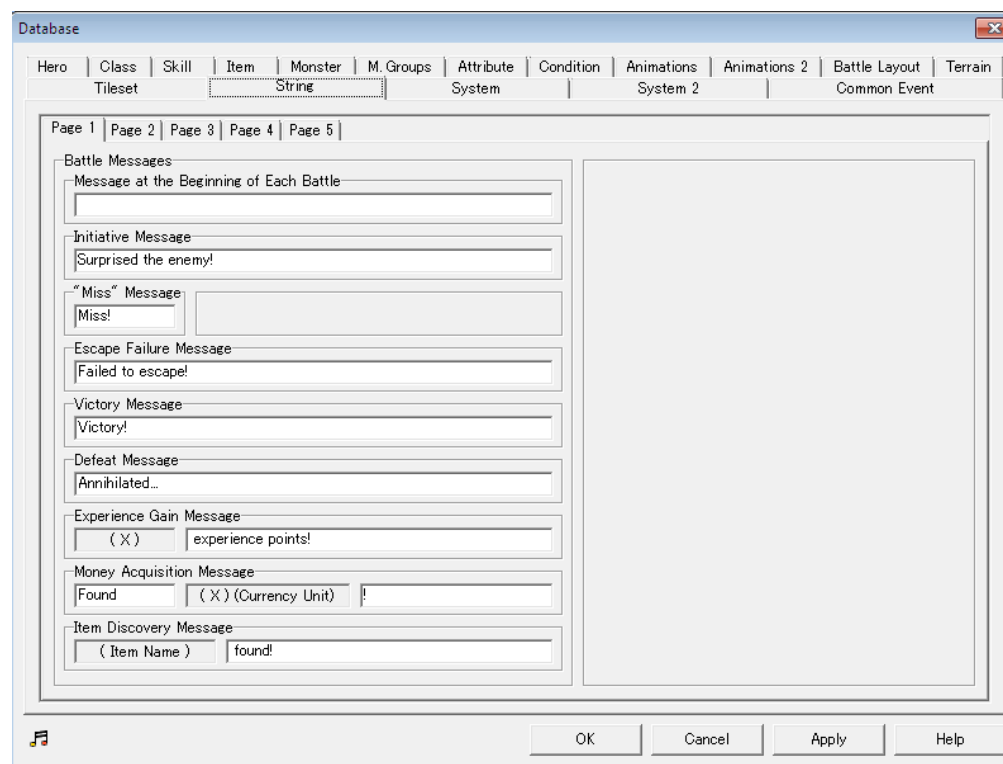
- Directional Pass

Untuk mengatur gambar bisa bergerak ke arah manapun (4 arah mata angin) utara, selatan, timur dan barat



- String

Merupakan bagian untuk mengatur kata atau kalimat yang secara umum muncul dalam game RPG, seperti kalimat yang muncul saat battle, atau kalimat saat karakter melakukan aktifitas tertentu seperti bertemu karakter lain dan obyek-obyek di dalam RPG Maker.



- System
Game setting awal, seperti starting party di awal game, Title screen, screen game over dan lain-lain.
 - System 2
Digunakan untuk mengatur battle graphics, menu command dan lain-lain.
 - Common Event
8. Toolbar Import dan Export Resources
Digunakan untuk mengimpor dan mengexport resource.
 9. Toolbar Listen To music While You work
Sesuai dengan namanya, toolbar ini digunakan untuk mempreview music
 10. Event Search
Befungsi untuk pencarian event
 11. Test Play
Digunakan untuk mencoba permainan yang telah buat.
 12. Choose Whether to play in full screen or windowed mode
Toolbar untuk memilih mode test percobaan game yang dibuat dalam bentuk full screen atau dalam jendela (window)
 13. Deterrnines Whether the title screen is show during test play
Saat mengetest game dengan title atau tidak.
 14. Help
Toolbar untuk mencari bantuan mengenai Aplikasi RPG Maker