

GUIA DE COMO UTILIZAR O RRPg FIRECAST

Bom, começando aqui... Meu nome é Tyriel Althirinithil, conhecido também como Clown3. Hoje apareço aqui neste pequeno arquivo, para lhes ensinar sobre como usar o RRPg Firecast, um programa para se jogar RPG de Mesa pela internet.

Não existe muito que falar aqui, então sem mais delongas, o guia.

INICIALIZANDO O PROGRAMA

Não sei se algum leitor não sabe inicializar o programa, mas se este é o caso de alguém, esta é a seção.



Para iniciar o RRPg, é muito simples. Existem dois modos: Ir no ícone do arquivo **rrpq.exe**, ou clicar no botão Iniciar, Executar e logo, colocar "rrpq:". De qualquer modo, sempre aparecerá um programa no mesmo estilo de Windows Live Messenger.



INTERFACE INICIAL, LOGIN & CADASTRO

A interface inicial do programa RRPg é muito simples, assim como todo o resto. Dentro dela, existem três botões na parte superior, e um menu com locais específicos para identificar a sua conta. Os três menus acima são links diretos para os sites do programas, que falaremos no fim deste tutorial. O menu no centro do programa serve para identificar a sua conta no programa, e interagir com os outros jogadores. Se você está lendo este tutorial, provavelmente você não tem ainda um perfil, poderá se registrar no botão "[Registre-se aqui](#)".

Clicando no botão, aparecerá outra janela, com algumas caixas para preencher. Elas serão fundamentais para seu perfil.

- **Nome:** Aqui é onde se coloca seu nome real, para o administrador saber seu nome. Apenas.
- **Login Desejado:** É o seu login no programa, para qual será apresentado para os outros jogadores. Também servirá para se identificar no

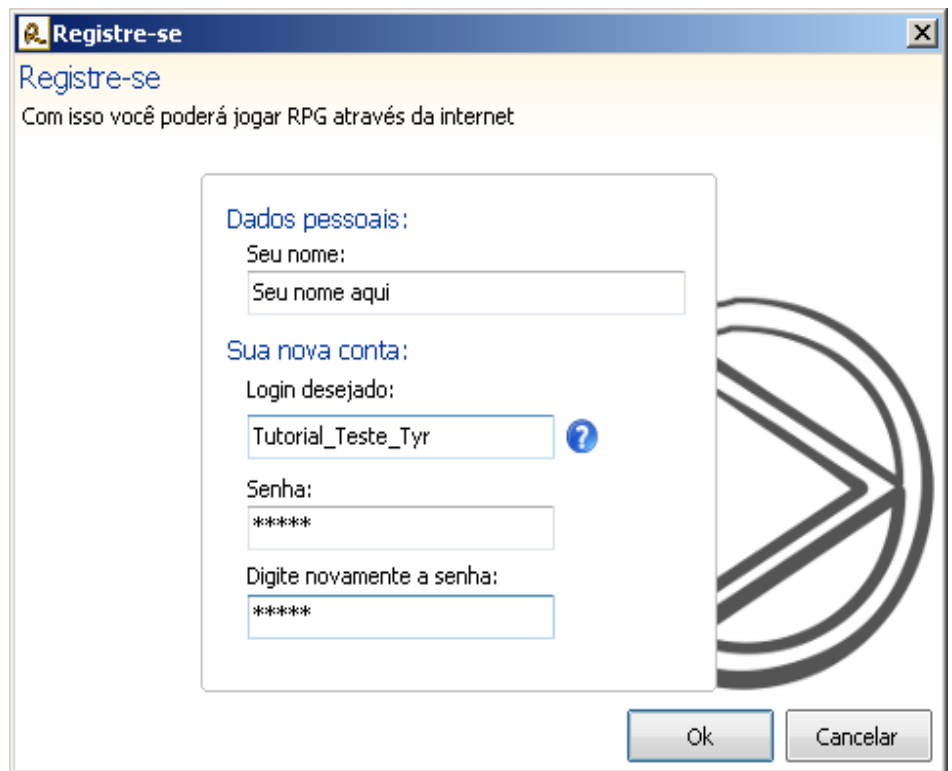
login inicial.

- **Senha & Digite Novamente a senha:** É a sua senha, que servirá para outros jogadores espertinhos não roubarem sua conta. Digite a mesma senha nos dois quadros.

VOLTANDO AO LOGIN

Terminado o registro de seu perfil, você já terá em mãos a sua conta e terá voltado ao login inicial, onde haverá o menu no centro. O seu login já estará digitado, e você terá apenas que digitar a sua senha. As duas caixas abaixo, “*Entrar como invisível*” e “*Lembre-se de mim*”,

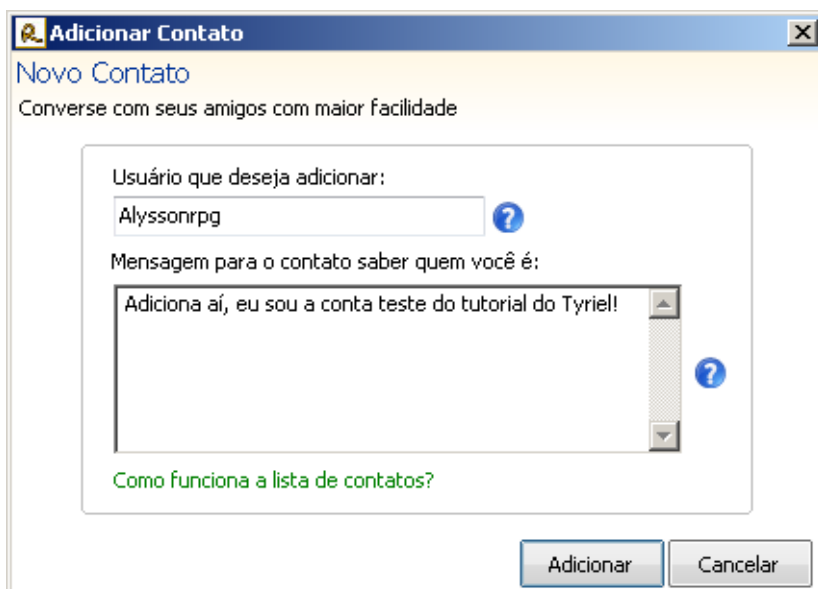
servem para definir como você entrará. A primeira caixa lhe fará entrar sempre em estado invisível, útil para quem quer ser discreto. A segunda caixa lhe fará entrar nesta conta sempre que abrir o programa, útil para rapidez no momento de entrar no programa. Definida as suas opções, você entrará no programa em si.



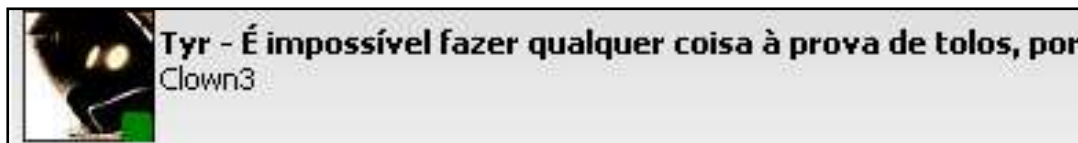
CONTATOS, OU “BUDDY”, OU “LISTA DE AMIGOS”

Como um programa de interação social para RPG, o RRPg Firecast também necessita de uma possibilidade de listar seus amigos. Acredite isto será bem útil.

Logo de cara, você perceberá alguma semelhança com os mensageiros online. Sim, é a mesma coisa. Como você acabou de entrar no RRPg, não terá amigos nenhum. Que tal adicionar um? É simples. Apenas clique no ícone com um avatar padrão do RRPg e um “+”. Clicado ali, você verá uma janela com duas caixas. Na primeira caixa, a menor, você terá de digitar o nome da pessoa em



questão, que você queira adicionar. Tente digitar o meu login, “Clown3”, o login do programador do RRPg, “alyssonrpg”, ou qualquer outro que você souber o nome. A caixa maior é opcional, uma mensagem de apresentação para o outro jogador. Não é necessário ser uma apresentação, pode ser uma piadinha, uma súplica... Qualquer coisa.



Sim, algumas pessoas têm “Segundos Nicks” grande demais.

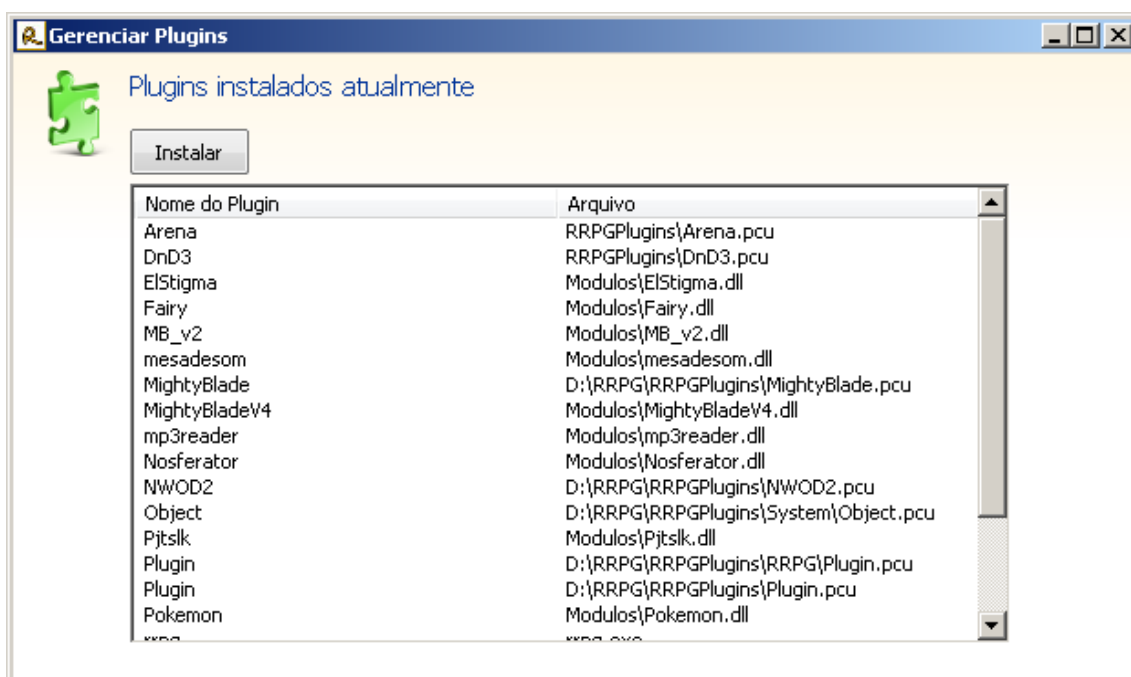
Ao adicionar uma pessoa e esta pessoa aceitar **E** estiver online, você poderá ver seu avatar. Mas caso ele esteja off-line, seu Avatar desaparecerá e ele será mostrado em uma coluna à parte, separando as pessoas online diversos demais. De qualquer maneira, seus segundos Nicks serão mostrados. O que são segundo Nicks? São os Nicks “flexíveis”, digamos assim. Existem dois Nicks secundários: O Nick da sua lista de contatos, onde aparecerá para seus amigos, e o Nick que aparecerá quando você entrar em alguma sala. Mas essa última espécie deixaremos para outra parte do tutorial. E, para finalizar, aquela caixa que vem anexada junto à uma lupa é uma busca de seus contatos, para encontrar uma pessoa. Ela serve para as pessoas que tem seus amigos na casa das centenas.

GERENCIAMENTO DE PLUGINS & OPÇÕES

Antes de tudo, quero-lhes dizer que essa seção será longa, e por isso dividirei em subseções.

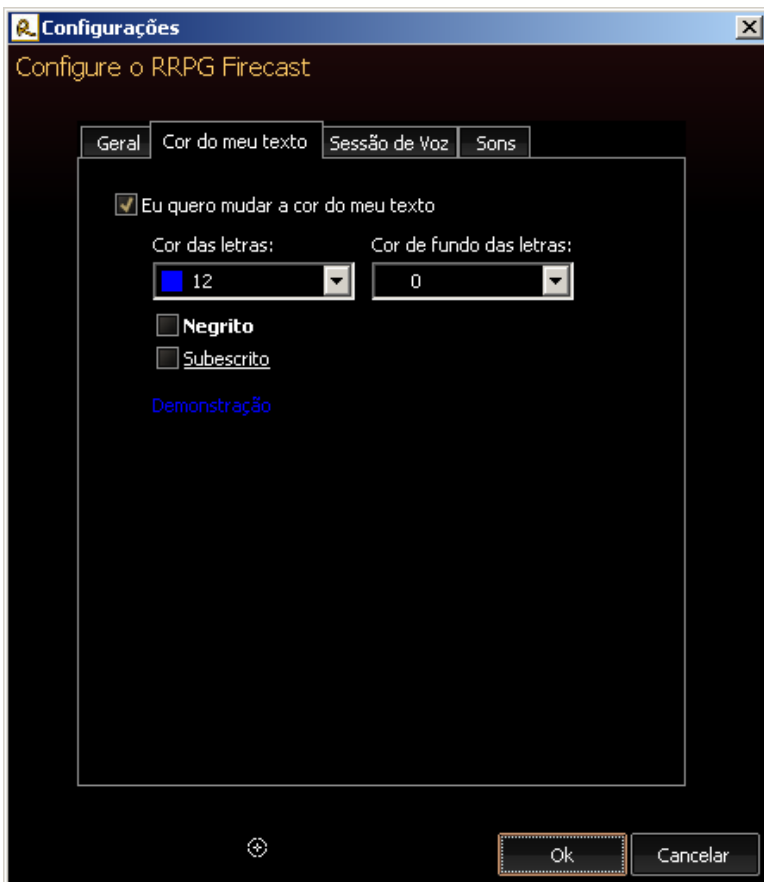
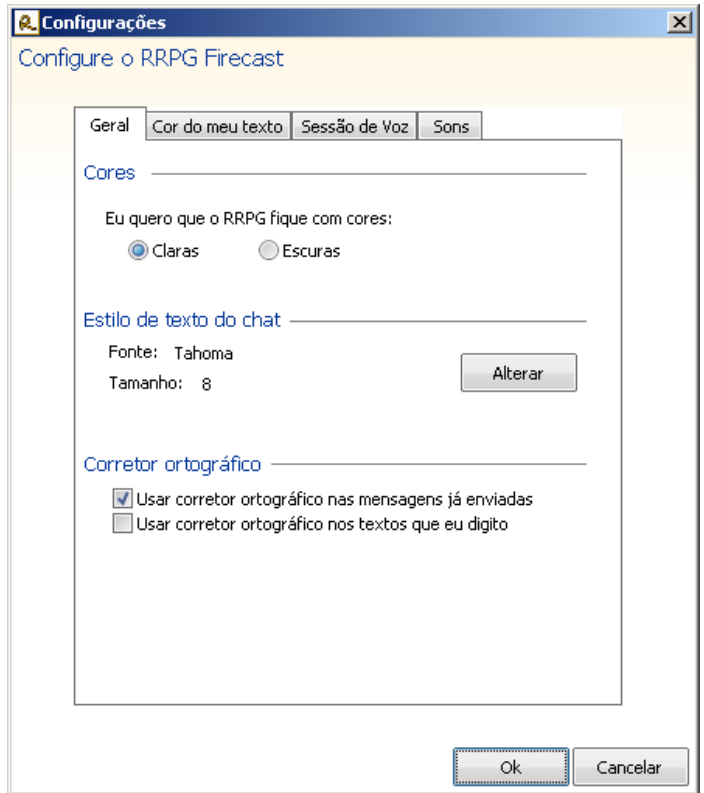
GERENCIAR PLUGINS

Esta parte, com o passar do tempo, está se tornando pouco importante para o RRPg. Ela é encontrada clicando-se no botão com o formato de um quebra-cabeça. Nela será possível ver os plug-ins de ficha (Plug-ins de ficha são arquivos necessários para visualizar as fichas do programa. Veremos mais tarde.) de formato **.pcu**. Além de o botão “Instalar” procurar por um arquivo **.pcu** para se colocar na biblioteca, esse menu não faz mais nada.



As opções são um pouco extensas. A primeira aba é a aba geral, onde estão as opções de layout do programa.

- **Cores:** O RRPg tem a opção de escolher a cor do layout em cores claras e escuras, e a partir de agora eu usarei as cores escuras, pois elas são mais harmoniosas com as cores que os jogadores usam geralmente no RRPg.
- **Estilo de texto do chat:** Esta parte detém controle da fonte e do tamanho das letras da mesa. Você poderá escolher à vontade, desde Arial até Tahoma. O padrão é o velho e bom *Calibri*, mas eu utilizo o *Tahoma*.
- **Corretor Ortográfico:** Implementado recentemente, o corretor ortográfico é útil para arrumar seus textos, caso você seja um verdadeiro mestre na arte de errar a gramática. A primeira opção coloca uma linha vermelha nas palavras erradas do chat e a segunda opção lhe permite clicar com o botão direito em alguma palavra para ver se há erros em certas palavras.



A segunda aba é rápida, e diz respeito sobre a cor personalizada dos seus textos. Marque a caixa caso você queria mudar a cor do seu texto. O resto é apenas personalização.

- **Cor das letras:** Aqui colocamos a cor principal da letra, a cor base.
- **Cor de funda das letras:** Aqui colocaremos a cor de fundo do seu texto. Eu, particularmente, respeito, mas não gosto.
- **Negrito & Subscrito:** As caixas serão marcadas caso você queira assinalar determinado efeito á seus textos.

Ao término, você poderá ver como ficou sua letra na "*Demonstração*".

A terceira aba da parte de opções do programa fala sobre a **Seção de Voz**. Ela é mais complicada que o habitual. A seção de voz é uma utilidade do RRPg para se colocar músicas e sons no RPG, para torná-la mais divertida.



- **Transmitir minha voz:** Nesta parte, você apenas tem que decidir como e quando você transmitirá a sua voz/música.

- **Eu prefiro uma transmissão com:** Aqui, você tem que escolher se deseja velocidade ou qualidade no som, e o programa irá escolher uma forma de conexão (Me corrijam se estiver errado, sou meio leigo nestes termos.)

- **Volume:** Óbvio, o volume do seu áudio.

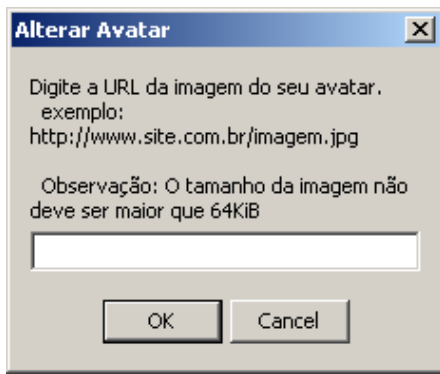
- **Qualidade do Áudio que eu transmito:** Aqui você terá que escolher um codec (Speex ou MP3). O botão de ajuda lhe dará informações úteis no momento de escolher o codec. Já a qualidade diz respeito da qualidade do áudio, obviamente.

- **Na outra aba:** Existe, na outra aba, a forma de saída do som e do microfone, para se escolher, e uma opção para se

Marcar caso esteja com problemas na seção de voz. (Mapeador de Som)

Esta aba é tão simples que não é nem preciso de imagens para entender.

- **Quando falar Nick:** Esta caixa emite um som quando alguém chama pelo seu nome ou login.
- **Quando kickar:** Esta caixa emite um som quando alguém for expulso á força da sala. Um som de tiro.
- **Quando abrir PVT:** PVT é a sigla de “Private”, ou privado. Esse som serve para indicar quando alguém começou a falar com você via PVT, isto é, uma conversa de você e ele, ninguém mais.
- **Nas outras mensagens privadas também:** Para tocar o som toda vez que alguém lhe falar por PVT e quando algum contato lhe chamar... Ou seja, em todos os tipos de mensagens privadas.



Faz parte do homem e do humano querer ser diferente dos demais. Isso ocorreu a vida toda, em toda a existência. E isso não é diferente aqui; no RRPg, você também pode personalizar seu perfil!

Apesar de pouca personalização, ela ainda é bem vinda: É muito fácil personalizar: Apenas clique no seu nome, na parte superior de sua lista de contatos, e aparecerá uma opção de mudar seu Status, de mudar eu nome e seu avatar, e de mudar sua senha.

Seus status dirão se você está off-line, ausente ou online. Dependendo dos seus status, as pessoas não lhe incomodarão, e você

poderá jogar RPG tranqüilo, entre outras coisas.

Seu nome flexível será o que os seus amigos verão na sua lista. Você pode colocar seu nome e um anúncio, ou uma frase. Qualquer coisa.

Seu avatar é uma imagem de 64x64, definida por uma URL. Colocando uma URL na caixa de alterar o avatar, você terá seu próprio avatar. Isso é bom para as pessoas lhe reconhecerem mais rápido.

Sua senha é para caso você não se sinta seguro de sua senha. Ele apenas pedirá sua velha senha e a nova, e você já terá a senha alterada. Muito simples.

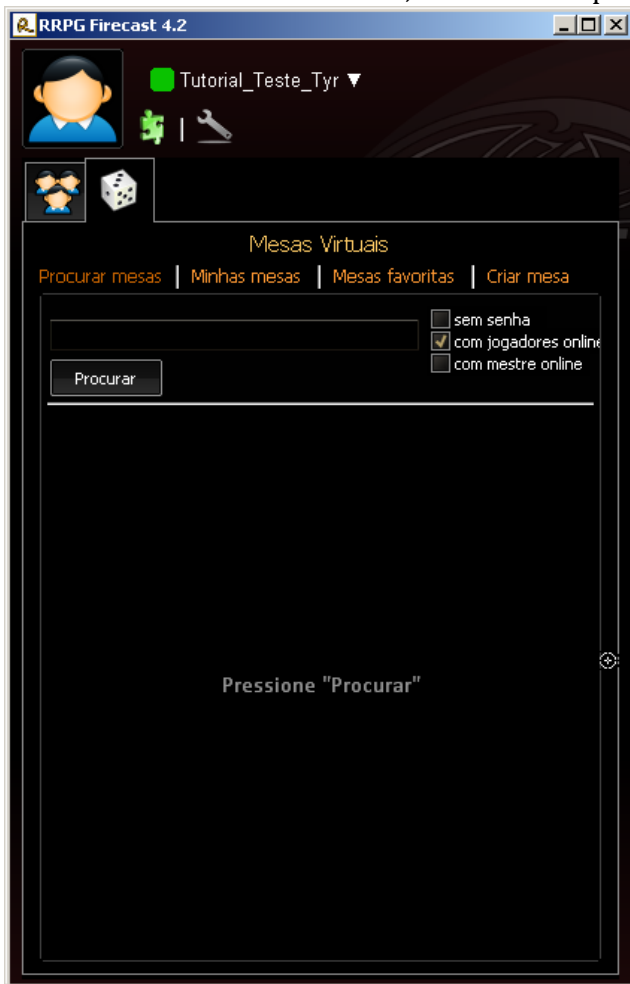
ENTRANDO EM MESAS DE RPG

Clicando no botão com um dado, logo ao lado do botão abaixo do avatar, veremos um novo menu.

Este novo menu é o **menu da seleção de mesas**, onde iremos decidir em que sala entraremos. Para começar a procurar, apenas clique em **"Procurar"**. Ao clicar, iremos ver um amontoado de faixas, cada um com um nome diferente: Estas são as salas. Clicando duas vezes na mesma faixa, você entrará na sala. Caso esta sala tenha uma medalha de estrela, o mestre está presente. Caso a sala esteja com uma chave, ela tem uma senha.

Depois, haverá um coração, de onde você saberá definir quais as mesas são as suas favoritas. O número que vem ao lado de uma sombra de um humano é a quantidade de pessoas na sala, incluindo o mestre.

Como não iremos entrar numa sala qualquer, nós iremos criar uma sala para sermos os mestres. Para isso, crie no botão no topo, perto da escrita **"Mesas Virtuais"**. Um popup aparecerá, com os dizeres **"Crie sua mesa virtual"** e dois locais para se mexer. A primeira caixa é o nome da sua sala, que aparecerá para os jogadores. A segunda caixa é o sistema que será mestrado.



O CHAT DE CONVERSAS E AVENTURAS DO RRP

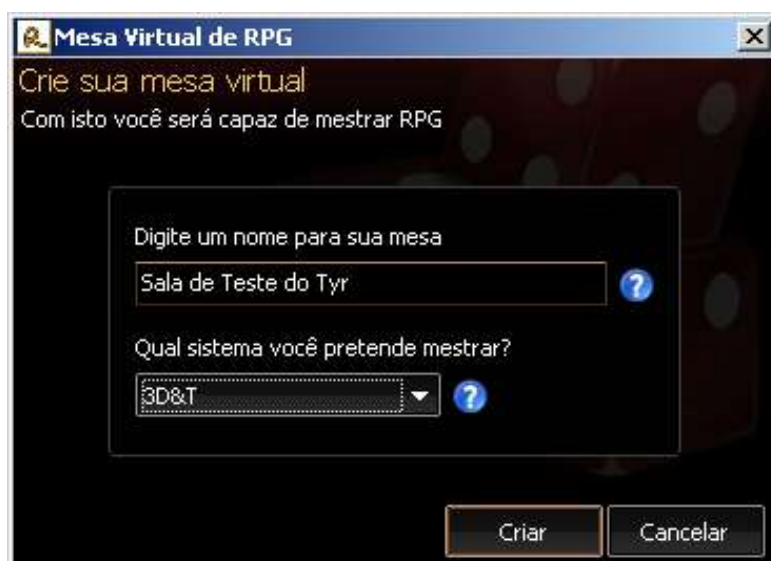
Logo ao entrar na sua sala, uma nova janela será aberta e um reconhecido chat será aberto. As salas de RPG são como chats, podendo falar-se o que quiser, desde que com moderação. A interface debaixo do chat é simples, embora á primeira vista pareça intrincada e complicada. Logo abaixo de onde se escreve, há três modos de falar, exclusivos do moderador: **Normal**, em que se fala com o Nick flexível do usuário, **Narrador**, em que se fala como o próprio sem narrador, sem um nome específico, e **NPC**, em que se fala como se fosse um NPC qualquer.

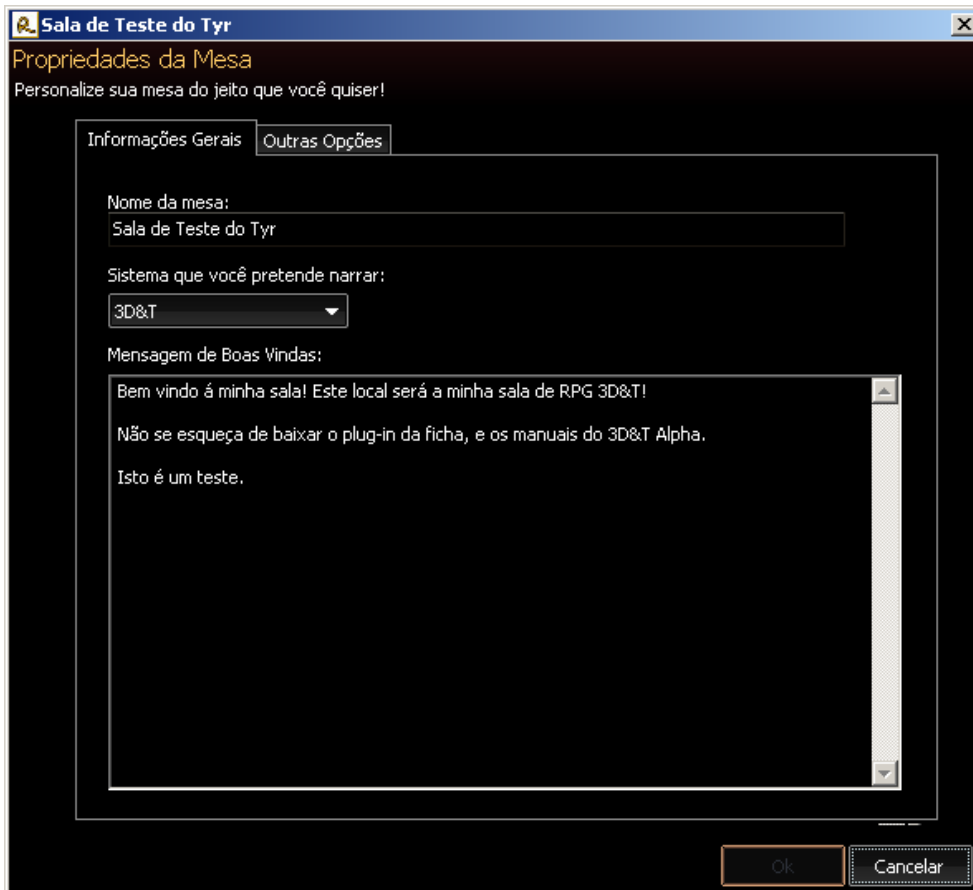


O modo **NPC** permite você falar como se fosse outro NPC, sendo ele um NPC com ficha ou sem ficha (Veremos logo).

No extremo inferior podemos ver vários ícones, divididos em **Mesa**, **Jogo**, **Dados** e **Seção de Voz**. Como é uma parte um pouco grande, terei novamente que dividir em subseções.

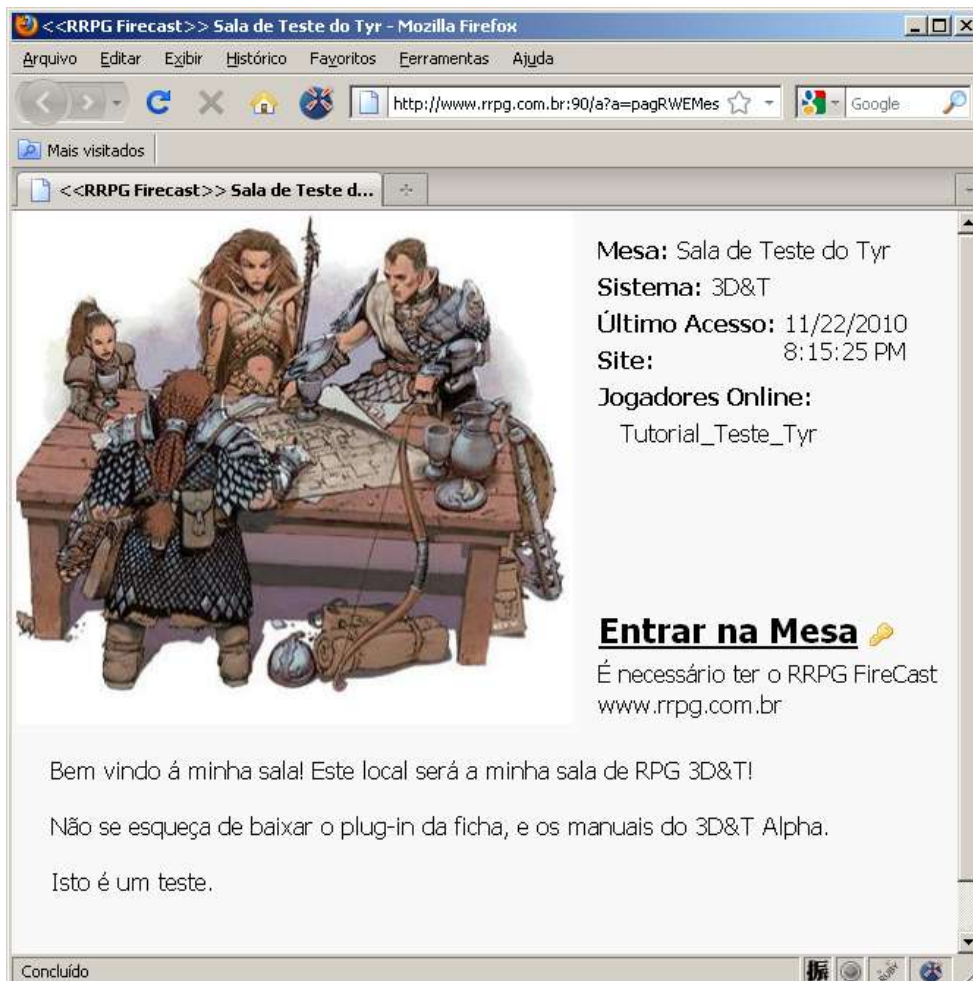
Antes de começarmos as utilidades, digite /help para os comandos da mesa. Elas são comandos para lhe ajudar a controlar a mesa.





opcional, e o que não é já foi preenchido.

As propriedades de mesa são, basicamente, as propriedades da mesa. Nas informações gerais, você já terá dois campos preenchidos, o **Nome** e o **Sistema de Mesa**, mas já as **Mensagens de Boas-Vindas** é a mensagem que aparecerá logo que alguém entrar na sala, apenas para este jogador. É bom apresentar a sala para o jogador, mostras as informações principais da sala e fazer um resumo da história do jogo nesta parte. A segunda aba é opcional, ela diz respeito do **Site** do RPG (Caso tenha), que aparecerá nas informações online da sala (Falaremos depois), e o **Logotipo** do site, que será visto na seleção de salas do programa. Basicamente, nesta parte quase tudo é



O segundo ícone do programa é um link externo, que o levará para seu navegador padrão e abrirá uma página do RRPg, com algumas informações da sala. Ela é como um resumo da sala no navegador, para caso você não tenha acesso ao programa e queira saber alguma sala. No momento ainda não é possível ver as salas, quando elas não estão no **Top 10** do programa (Ranking das salas mais populosas) e quando não se está na própria sala.

- **Mesa:** Aqui fica o nome da mesa. Simples.
- **Sistema:** Aqui fica o sistema da sala. Também, simples.

- **Último Acesso:** Aqui fica o último acesso de alguém, em formato **m/d/a**, e **h:m:s**.
- **Site:** Aqui fica um site, que a sala têm como apoio para alguma coisa. Um blog, ou algum patrocinador.
- **Jogadores Online:** Ficam aqui os jogadores que estão online, sendo apresentados os seus logins.
- **Entrar na Mesa:** Este link lhe levará até a sala, caso você tenha o RRPg instalado.

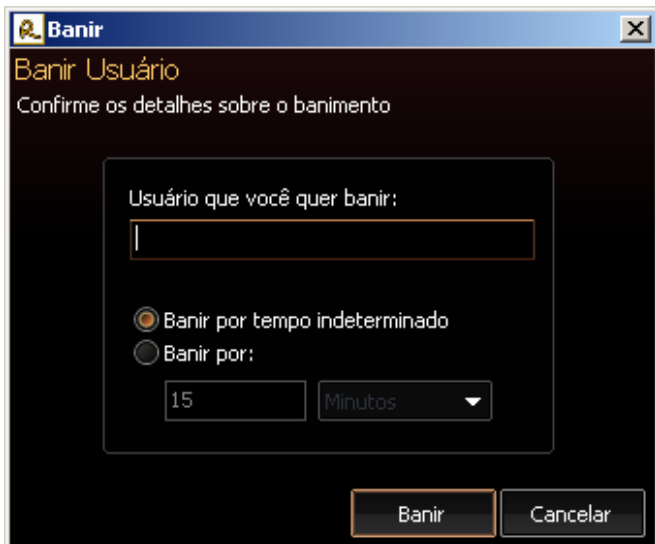
ALTERAR A SENHA DA MESA E ADICIONAR AOS FAVORITO

Dois ícones simples, o primeiro coloca uma senha na sala, para nenhum espertinho entrar de penetra. É muito usado no RRPg, e não é motivo para ninguém ficar tentando procurar a senha. Se há senha, não é para entrar, dizia um velho provérbio chinês. O segundo ícone é um botão para adicionar a sala aos favoritos, que aparecerá caso você clique no botão “**Mesas Favoritas**”, na seleção de mesas. O ícone muda de cor á medida que você adiciona ou tira-a dos favoritos.



USUÁRIOS BANIDOS, MESTRES AUXILIARES E DELETAR A MESA

Este ícone diz respeito sobre os usuários banidos, primeiramente. Logo na primeira aba, aparecerá uma caixa com os usuários banidos, e um botão para banir (Apenas os mestres podem mexer em certos botões). Os usuários banidos não podem entrar na mesa, nem com a conta dita e nem com outra conta. Para banir um usuário, clique no botão. Aparecerá um menu com uma caixa para se colocar o login (Lembre-se: Login e Nick Flexível) da pessoa em questão. Embaixo, há duas opções: Banir para sempre (Ou até o mestre tirá-lo do ban), ou banir por determinado tempo, em minutos, horas, dias ou meses. Ou até mesmo anos.

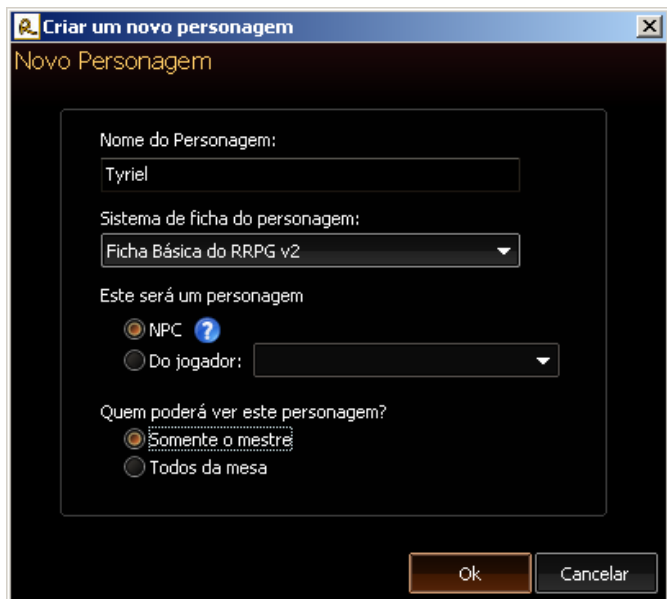


Já na segunda aba, que é mais simples, aparecerá uma lista com os mestres auxiliares, que são os mestres que não são os criadores da sala, mas ajudam o mestre á mestrar (Ou qualquer outra coisa.). Para colocar um jogador de mestre auxiliar, clique no botão que se encontra acima da lista de narradores auxiliares e coloque o login do usuário em questão. E seja feliz!

A terceira aba ainda não tem muita coisa, apenas uma opção de deletar a mesa. Clique no botão, digite “*CONFIRMO*” e pronto. Você sairá da mesa e ela sumirá para sempre.

FICHAS

As fichas são a parte mais legal do programa. Nela, você fará os npcs de apresentação da sala, o sistema da sala, e principalmente os **Personagens do Mestre**, que são os ditos npcs para o jogador interagir. E, de acordo com o sistema, as fichas mudam, podendo ser fichas feitas para 3D&T, GURPS, D&D e muito mais.



Ao clicar no botão para criar um novo NPC, aparecerá a tela ao lado. O nome do personagem será modificável depois, e será o nome que aparecerá na lista de personagens. O sistema da ficha é o sistema em que será feita a ficha. A ficha não será apenas um bloco de nota (Embora a ficha básica seja), ela terá vários artifícios para deixar o RRPg mais legal e fácil de ser usado. Na terceira caixa será definida para quem será a ficha. Ao escolher que é do jogador, é necessário escolher um dos jogadores na mesa para definir o jogador. Na quarta caixa, será definida se o personagem será visto apenas pelo mestre, ou por todos.

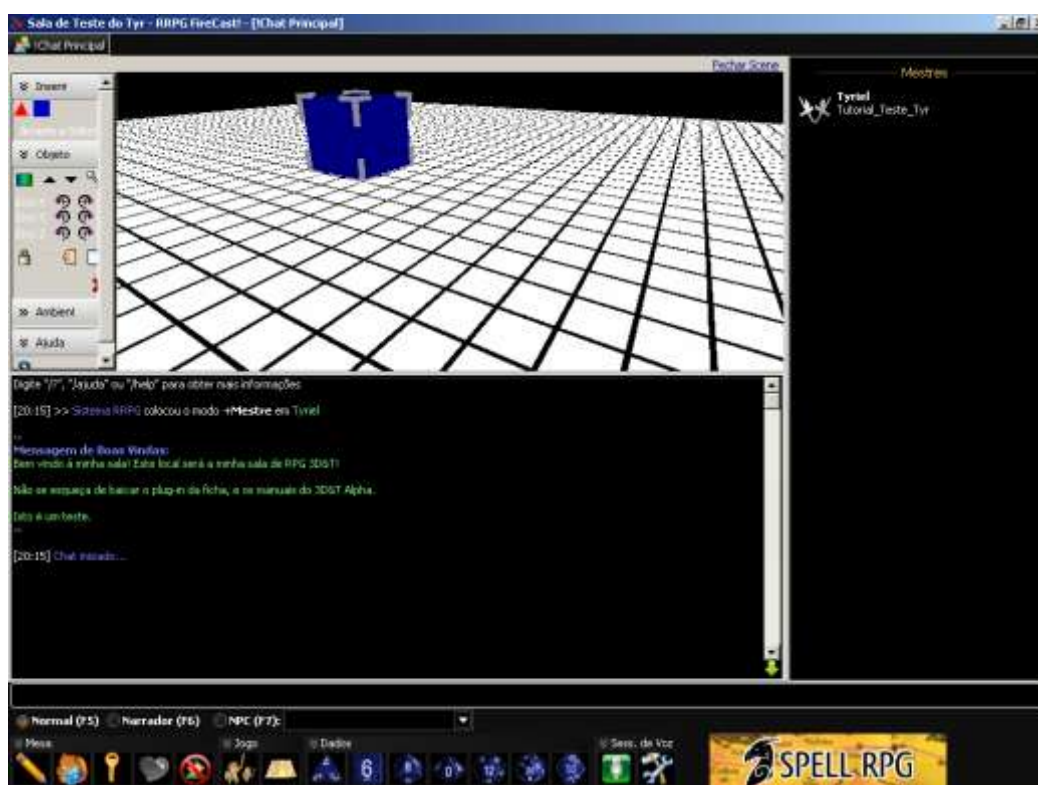
A lista de NPCs separa entre os NPCs e as fichas dos jogadores, automaticamente. Ao clicar numa das fichas, aparecerá opções, como deletar a ficha, mudar o dono da ficha, e entre outras. Para ver uma ficha, clique duas vezes nela.

SCENES

As scenes são tabuleiros 3-D, para se colocar peças de jogo e deixar mais amplo e visível o RPG. Ele ainda não tem muitas coisas, mas logo terá mais artifícios.

A scene é um pouco complicada, por isso eu farei um tutorial separado para ela.

Aguardem.



DADOS

Os dados são tão simples que não necessitam nem de imagens. São apenas botões com dados, que, com alguns modificadores (+3, +5, -2) se forma em um dado de RPG. Clique no dado desejado, escolha um modificador e clique em OK. Ou, digite o comando “/r xDy + z - v”, sendo X a quantidade de dados, Y o número de faces do dado, z o modificador positivo do dado e v o modificador negativo do dado. Não é necessário ter modificador no dado.

SESS. DE VOZ

Também outra coisa que não preciso colocar imagens, mas por outro motivo. Eu, Tyriel, não tenho acesso ao sistema de voz, e por isso não consigo colocar músicas. Já o segundo ícone, te leva às opções da Seção de Voz.