



Escola Universitària  
Politécnica de Mataró

**Ingeniería Técnica en Informática de Gestión**

**DESARROLLO DE UN JUEGO DE ROL CON RPGVX**

**Sergio de la Rica Palma  
Josep Roure Alcobé**

**OTOÑO 2009**



## Resumen/Resum/Abstract

La finalidad de este proyecto ha sido realizar un videojuego que emplee los elementos del juego de rol tradicional mediante la aplicación RPGMakerVX.

En esta documentación se encuentran los pasos que se han llevado a cabo para la concepción y el desarrollo de esta aplicación multimedia interactiva, así como la tecnología empleada para su realización, desde los trabajos de grafismo y sonidos realizados, con el propósito de enriquecer visualmente y acústicamente el entorno, hasta la implementación desarrollada en Ruby, para incorporar nuevos aspectos que aporten mayor realismo, diversión y una mejor usabilidad de la aplicación.

La finalitat d'aquest projecte ha estat desenvolupar un videojoc que utilitzi els elements d'un joc de rol tradicional, fent servir l'aplicació RPGMakerVX.

En aquesta documentació es troben els passos que s'han dut a terme per a la concepció i el desenvolupament d'aquesta aplicació multimèdia interactiva, així com la tecnologia que s'ha fet servir per a la seva realització, des de les tasques de grafisme i sons realitzades amb el propòsit d'enriquir visualment i acústicament l'entorn, fins a la implementació desenvolupada en Ruby, per incorporar nous aspectes que aportin major realisme, diversió y una millor usabilitat a l'aplicació.

The aim of this project was to develop a role-playing game using the traditional elements of this sort of games. It was required to use the development tool RPGMakerVX.

In this documentation, there are the steps that we followed for the design and development of this interactive multimedia application as well as the technology used for its realization. The reader will find the work of graphics and sounds that have been made with the purpose of enriching visually and acoustically the environment, and the implementation development in Ruby, to incorporate new features that provide greater realism, fun and better usability of the application.



# Índice

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. Introducción .....</b>   | <b>3</b>  |
| <b>2. Objetivos.....</b>   | <b>7</b>  |
| <b>3. Búsqueda de productos del género .....</b>                         | <b>9</b>  |
| 3.1. <i>Puntos en común de los RPG .....</i>                             | <i>13</i> |
| <b>4. Diseño del juego .....</b>   | <b>15</b> |
| 4.1. <i>Ficha técnica del producto .....</i>                             | <i>15</i> |
| 4.2. <i>Desarrollo del guión.....</i>                                    | <i>16</i> |
| 4.2.1. <i>Historia, contextualización del juego .....</i>                | <i>16</i> |
| 4.2.2. <i>Explicación literaria del recorrido del juego. ....</i>        | <i>18</i> |
| 4.2.3. <i>Personajes principales.....</i>                                | <i>21</i> |
| 4.3. <i>Storyboard .....</i>   | <i>27</i> |
| 4.4. <i>Listado de Diálogos.....</i>                                     | <i>37</i> |
| 4.5. <i>Unidades de contenido .....</i>                                  | <i>50</i> |
| 4.6. <i>Cuadro de Interacción.....</i>                                   | <i>53</i> |
| 4.7. <i>Grafo general de la aplicación.....</i>                          | <i>54</i> |
| 4.8. <i>Guía de estilo.....</i>  | <i>55</i> |
| <b>5. Tecnología .....</b>   | <b>57</b> |
| 5.1. <i>Descripción y justificación del software .....</i>               | <i>57</i> |
| 5.2. <i>Diseño gráfico y sonido.....</i>                                 | <i>58</i> |
| 5.3. <i>RGSS2, Implementación y diseño de clases por defecto .....</i>   | <i>62</i> |
| 5.4. <i>Ampliación de código, nuevas funcionalidades y recursos.....</i> | <i>67</i> |
| 5.4.1. <i>Efectos visuales .....</i>                                     | <i>67</i> |
| 5.4.2. <i>Usabilidad.....</i>  | <i>71</i> |
| <b>6. Conclusiones.....</b>  | <b>75</b> |

Bibliografía

## Índice de figuras

|  |    |
|--|----|
| Figura 1: Imagen de Aethar.....                          | 21 |
| Figura 2: Imagen de Safia .....                          | 22 |
| Figura 3: Imagen de Brasdock .....                       | 23 |
| Figura 4: Imagen de Zeik.....                            | 24 |
| Figura 5: Imagen de Gael.....                            | 25 |
| Figura 6: Imagen de Donovan.....                         | 26 |
| Figura 7: Imagen de Draken.....                          | 26 |
| Figura 8: Muestra de Área de Mundo.....                  | 51 |
| Figura 9: Muestra de Área de Batalla.....                | 51 |
| Figura 10: Muestra de Área de Menú de Partida.....       | 52 |
| Figura 11: Ejemplo de Facas de Aethar y Safia.....       | 58 |
| Figura 12: Muestra de Tilesets empleados.....            | 59 |
| Figura 13: Window skin diseñado para los menús.....      | 60 |
| Figura 14: Muestra de Characters.....                    | 60 |
| Figura 15: Muestra de animación.....                     | 61 |
| Figura 16: Clases más relevantes del paquete Game.....   | 62 |
| Figura 17: Clases más relevantes del paquete Scene.....  | 63 |
| Figura 18: Clases más relevantes del paquete Sprite..... | 63 |
| Figura 19: Clases más relevantes del paquete Window..... | 64 |

## 1. Introducción

Los videojuegos, con apenas treinta años de historia, cuentan con un importante potencial cultural y comercial. Han pasado a ser una de las industrias de entretenimiento más importantes, facturando por encima de otras más tradicionales en el ámbito audiovisual.

Inicialmente catalogados como un producto de entretenimiento dirigido exclusivamente al mundo infantil e informático, han ido ampliando sus contenidos, haciéndolos atractivos para usuarios de todas las edades. Su popularidad especialmente incrementada durante los años 90, los vienen colocando como una opción del sector del entretenimiento perfectamente complementaria con el resto del ocio audiovisual.

A día de hoy han dejado de ser un entretenimiento exclusivamente infantil y juvenil para convertirse en una alternativa real a otras formas de ocio en la edad adulta. Un estudio de Harris Interactive [1] arroja datos tan contundentes como que el 31 por ciento de los adultos prefiere jugar a medios on-line antes que ver la televisión, un 21 por ciento jugaría antes que ver una película y un 35 por ciento preferiría quedarse en casa jugando en lugar de ir la cine o al teatro.

Como señala el último Anuario de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) [2], el próximo año habrá 80 millones de adultos que utilicen regularmente la consola o el ordenador para entretenerse lo que impulsará aún más el desarrollo de una industria que ya apuesta por juegos más elaborados intelectualmente.

El mercado mundial de los videojuegos tocó techo en 2007 con un crecimiento del 42 por ciento e ingresos de 30.000 millones de euros en Europa, Estados Unidos y Japón gracias, en parte, al lanzamiento de la consolas de última generación. Según un informe publicado por la consultora y analista DFC Intelligence [3], la industria del videojuego registrará un crecimiento similar -en torno al 40 por ciento- en 2009.

Actualmente, en España existe una fuerte demanda de videojuegos lo que ha convertido a nuestro país en el cuarto mercado de Europa y el sexto del mundo con una facturación de más de 700 millones de euros al año y 3.000 personas empleadas. Y, aunque el número de empresas de desarrollo ha pasado de diez en 2005 a más de 100 en 2008, todavía queda mucho margen para el crecimiento del sector, ya que su producción sólo representa el cinco por ciento de las ventas totales en Europa. Sin duda, el ascenso imparable de esta industria -aún emergente en España- pone de manifiesto su potencial como creadora de empleo y de tejido empresarial.

Contemplando el auge de esta industria y las posibilidades presentes y futuras de crecimiento que existen en el sector, este proyecto tiene como finalidad diseñar y desarrollar un videojuego, en este caso una aventura de rol (RPG), en la que sumergiremos a nuestro usuario en un mundo de fantasía épica.

Un RPG es un género de videojuegos que usa los elementos del juego de rol tradicional, « Videojuego de rol » es la traducción usual en castellano del inglés *role-playing game*, literalmente: « juego de interpretación de papeles ». El juego de rol como género de videojuegos, incluye una amplia variedad de sistemas y estilos de juego.

Actualmente, predomina la propuesta de videojuego donde se controla y representa cabalmente a un personaje (o varios), que debe cumplir con una serie de objetivos o misiones bien establecidos por los programadores; usualmente, se crea un mundo perteneciente a un tema de fantasía épica. Para ello se creará un sofisticado inventario de poderes humanos y sobrenaturales que el jugador desarrolla poco a poco con práctica y muchas horas de juego, recursos monetarios y objetos diversos en propiedad (comprados o encontrados de manera fortuita), para el logro de las metas.

Los principales atractivos que persiguen los fans de esta clase de videojuego son el complejo argumento de la historia en la que nos sumerge el juego, los bienes virtuales que se poseen (en especial armas y efectos de guerra encantados o mágicos, que facilitan el juego notablemente, o que simplemente, se presumen), el detalle en las estadísticas que arroja la aventura y los reconocimientos al tiempo invertido (nivel de



habilidades alcanzado, mismo que define la respetabilidad del jugador ante los otros aficionados). La duración de un sólo juego de éstos, ahora demanda mucho tiempo; puede variar mucho para su terminación o fin por parte del usuario promedio. Si se juega a un ritmo sano, detallista y a fondo, no es difícil observar un periodo de varios meses e inclusive más de un año (dependerá de la veneración que le dedique cada jugador a determinado título y si lo abandona por periodos).

Uno de los requisitos de este proyecto es el uso de *RPGMakerVX*, aplicativo de fácil uso ideado para la realización de videojuegos de este género que incorpora un editor de Scripts donde son mostradas todas las clases ya implementadas para el funcionamiento del juego, este editor permite modificar estas y añadir nuevas, ofreciendo la posibilidad al programador de desarrollar nuevos eventos no planteados por la aplicación y permitiendo modificar y agregar recursos al juego



## 2. Objetivos

Contemplando el auge de la industria de los videojuegos y las posibilidades presentes y futuras de crecimiento que aparecen en este sector, este proyecto se propone como objetivo diseñar y desarrollar un videojuego, en este caso una aventura de rol a partir de *RPGMakerVX*, un aplicativo de fácil uso ideado para la realización de videojuegos de este género.

El proyecto a desarrollar deberá tener unas características concretas:

- Búsqueda comparativa de productos del mismo género, estableciendo un patrón bien definido sobre este tipo de juegos a la hora de realizar el proyecto,.
- Desarrollar una historia ambientada en un mundo de fantasía, con un argumento entretenido , divertido y que invite al jugador a sumergirse en la compleja trama que se irá desarrollando a medida que avance el juego.
- Se tendrán presentes diversos aspectos de usabilidad, se realizará una guía de estilo estableciendo patrones de comportamiento y definiendo los aspectos generales de toda la aplicación.garantizando así la facilidad de interacción con el juego.
- A través de los gráficos y sonidos se pretende enriquecer el entorno en el que el usuario será sumergido, ambientando los personajes, escenarios, objetos y animaciones del juego según el mundo relatado en la historia.
- Aprender a utilizar la herramienta *RPGMakerVX* y familiarizarse con el RGSS2 (Ruby Game Scripting System), segunda versión de un paquete de scripts en Ruby, que componentes gráficos que facilita la programación del producto.

## 8 *Objetivos*

- Potenciar la participación del jugador con los diferentes escenarios, desarrollando nuevos eventos no planteados por la aplicación, modificando y agregando recursos al juego.
- Realizar testeo de la aplicación por el propio autor del aplicativo, comprobando que todos los eventos programados funcionen correctamente. Una vez comprobado el correcto funcionamiento de todo el programa, se ofrecerá una versión a gente ajena al desarrollo del proyecto para poner a prueba aspectos como la usabilidad y el grado de diversión del juego.

### 3. Búsqueda de productos del género

Con el objetivo de crear un videojuego de rol, la realización de una búsqueda comparativa sobre los videojuegos que más han destacado en este género a lo largo de la historia, para así encontrar los puntos en común que comparten todos ellos y ver los aspectos en los que muchos de estos se asemejan, ha facilitado establecer un patrón bien definido sobre este tipo de juegos a la hora de realizar el proyecto, elaborando un nuevo producto que mantenga las características principales de este género.

#### **Saga Final Fantasy**

Es una popular serie de videojuegos RPG [5] producidos por la empresa japonesa Square Enix. Las aventuras transcurren en un mundo de fantasía lleno de ciudades, mazmorras y bosques, con centenares de habitantes con los que el jugador deberá interactuar para avanzar en la historia.

Los juegos normalmente tienen varios tipos de pantallas, o modos de interacción, categorizados ampliamente como:

- **Pantallas de campo** - donde ocurre la interacción principal entre los personajes, y donde ocurre la mayor parte de la exploración del mundo. La mayor parte del diálogo ocurre sobre todo en estas pantallas.
- **Pantallas de batalla** - en las que aparece un determinado enemigo al que el jugador deberá derrotar mediante las habilidades de los personajes de su equipo. La mayoría de los juegos en la saga utilizan un sistema de nivel de experiencia para el desarrollo de los personajes.
- **Pantalla del mundo** - una pantalla de muy baja escala es usada para simbolizar las grandes distancias de viaje que de otra manera llevarían mucho tiempo para representar. Éstas generalmente no están a escala, pues un personaje puede parecer del tamaño de una montaña pequeña. En las últimas versiones han suprimido estas pantallas.

- **Cortos o intermedios** - Estas escenas son mini películas no interactivas que generalmente muestran el avance del trama.
- **Pantalla de menú** - Esta pantalla se utiliza para navegar el status de los personajes, equipo, magia, etc.

A medida que avance la historia el protagonista contara con la colaboración de otros personajes con el mismo objetivo común.

### **Saga Dragon Quest**

Saga de videojuegos perteneciente al género de los RPGs [6] desarrollada por la empresa japonesa Square Enix .

Esta saga se que se caracteriza por el hecho de que cuando el protagonista se dirige a un personaje del juego solo aparece en la ventana de texto la respuesta del personaje del juego, no lo que dice el propio protagonista.

Además es común que se pueda capturar monstruos y utilizarlos como personajes controlables y por lo que se refiere al sistema de combates estos consisten en mostrar imágenes frontales de los monstruos y varios menús que nos permiten elegir las acciones a seguir. Los protagonistas no aparecen durante el combate, ya que se asume que el combate es en primera persona.

### **Breath of Fire**

Es una saga de videojuegos de rol [7] creada por Capcom, iniciada en 1993 para la consola SNES, que consta de cinco títulos en la actualidad.

La historia de los juegos de la saga entre sí nunca posee los mismos personajes o antagonistas.

El sistema de combate del juego es tradicional en cuanto al género de videojuegos de rol; es decir, se ataca por turnos y el jugador tiene diferentes opciones para seleccionar como ataques. En este juego, cada personaje puede atacar con su arma, usar su habilidad especial, un hechizo, un objeto, defenderse, o huir de la batalla. Al derrotar al enemigo, los personajes reciben puntos de Experiencia y tras juntar cierto número de éstos pueden subir de nivel, lo cual aumenta sus características como fuerza, sabiduría, resistencia, entre otras.

### **Chrono Trigger**

Desarrollado y publicado por Square Co., Ltd. (hoy en día Square Enix Co., Ltd.) para la videoconsola Super Nintendo Entertainment System (SNES).

*Chrono Trigger* [8] presenta el modo de juego estándar de un RPG, pero con varias innovaciones. Como con muchos RPGs, el jugador toma control del protagonista y sus compañeros a lo largo de un universo de ficción bidimensional, que consiste en varios bosques, ciudades y calabozos. La navegación está conducida por un mapa del mundo visto desde arriba, que representa el paisaje desde una vista aérea escalada. Lugares tales como ciudades y bosques están representados por mapas escalados más realistas, en los cuales el jugador puede conversar con la gente local para procurarse ítems y servicios, resolver enigmas y desafíos o encontrarse con enemigos.

Sin embargo, el modo de juego de *Chrono Trigger* se desvía de aquel del RPG tradicional en que, más que tener encuentros aleatorios, muchos enemigos están visibles en el mapa, o esperan escondidos para emboscar al grupo. Una vez se haya derrotado a los enemigos, los personajes ganarán experiencia que les servirá para ir ganando niveles y así incrementar sus habilidades, como la vitalidad, su fuerza, y el mana.

### **Secret of Mana**

Se trata de la segunda secuela de la serie de juegos RPG [9] desarrollado por la compañía japonesa de videojuegos Squaresoft. El juego en Japón se lanzó bajo el nombre de *Seiken Densetsu 2*.

Lo que caracteriza a este cartucho es su forma de juego, la cual está basada en el formato de tiempo real la batalla es activa, no estática como en la mayoría de los juegos de este género. Como en la mayoría de los juegos del género derrotando a los enemigos, los personajes ganarán experiencia que les servirá para ir ganando niveles. La fluidez de las batallas es posible gracias al sistema de menú, que cuenta con la posibilidad de intercambiar armas, invocar hechizos mágicos, entre otras funciones.

La aventura transcurre en un mundo fantástico, diseñado en dos dimensiones y repleto de ciudades, cuevas y bosques, repletos de habitantes con los que el jugador puede conversar obtener objetos o iniciar misiones.

A medida que avance la historia contará con la colaboración de 2 aliados, una chica que busca a su prometido Dyluck, un soldado secuestrado por el jefe de los demonios, y un duende que ha perdido la memoria. La trama de las 3 historias individuales se va complicando y entremezclando a medida que avanza el juego descubriendo muchas cosas cada uno de su pasado.



### 3.1. Puntos en común de los RPG

- En todos ellos el jugador toma el control del protagonista y sus compañeros a lo largo de un universo de ficción bidimensional, que consiste en varios bosques, ciudades y calabozos.
- El mundo en el que el jugador se ve involucrado pertenece a un tema de fantasía épica, en el que a medida que avance la historia contaremos con la colaboración de otros compañeros con el mismo objetivo en común.
- La navegación está siempre conducida por un mapa del mundo visto desde arriba y el jugador puede conversar con la gente que va encontrando en su aventura para procurarse ítems y servicios, resolver enigmas y desafíos o encontrarse con enemigos.
- El sistema de combate es por turnos, el jugador tiene diferentes opciones para seleccionar como ataques, usar objetos, habilidades, defensas o hechizos mágicos.
- Al derrotar al enemigo, los personajes reciben puntos de Experiencia y tras juntar cierto número de éstos pueden subir de nivel, lo cual aumenta sus características como fuerza, sabiduría, resistencia, entre otras.
- Los juegos normalmente tienen varios tipos de pantallas, o modos de interacción que son comunes en la mayoría de ellos( pantallas de campo, pantalla de batalla, pantalla de menú...)

Se pretende elaborar un producto que mantenga las características principales de éste genero, por lo tanto, el juego a desarrollar, deberá incorporar todos los puntos más relevantes que comparten entre ellos.



## 4. Diseño del juego

### 4.1. Ficha técnica del producto

- **Nombre del producto:** Ankhar
- **Sinopsis:** software desarrollado como producto de ocio.  
El videojuego nos sumergirá con un complejo argumento en una historia ambientada en un mundo perteneciente a un tema de fantasía épica, donde el jugador deberá cumplir unas determinadas misiones haciéndose con armas y objetos mágicos que facilitarán el juego notablemente.  
La aplicación tendrá memoria pues nos permitirá guardar nuestra historia.
- **Soporte:** CD-ROM
- **Target principal:** adolescentes y adultos de edades comprendidas entre los 14 y 25 años, en el mayor de los casos varón.
- **Objetivo del producto:** emplear los elementos del juego de rol tradicional, un RPG (*role-playing game*), literalmente: «juego de interpretación de papeles» ó «juego de rol». El usuario será sumergido en un entorno complejo y desconocido con un grado de interactividad de un nivel participativo elevado, donde controlará y representará cabalmente a un personaje (o varios), que deberán cumplir con una serie de objetivos o misiones establecidos por el autor.  
Por lo que se refiere a la interacción del juego a desarrollar, como ya es común en los RPG la orientación será desestructurada, por lo que nuestro usuario deberá orientarse por si mismo, obligándole a explorar e interactuar con el juego para ir descubriendo paulatinamente la dirección que debe tomar.

## 4.2. Desarrollo del gui3n

### 4.2.1. Historia, contextualizaci3n del juego

Tiempo atr3s, en las rec3nditas tierras de Narathar, dio lugar la Batalla que forj3 los corazones de los hombres. Pocos fueron los que sobrevivieron y menos aun los que recuerdan cuando la sangre brotaba de la tierra.

Desde los confines del Reino de Arzhak, un inmenso y oscuro ej3rcito, salido de las m3s oscuras y temibles sombras, a las 3rdenes de Shat-khelar el nigromante emprendi3 el ataque a los pueblos libres. Uno a uno fueron cayendo bajo el control del brujo.

Su avance fue implacable y, como el anochecer, cubri3 la tierra de oscuridad, terror y angustia. No hubo ser vivo que se librara del azote de oscuridad que acompa1aba a su ej3rcito.

A las puertas de las Murallas Blancas de Alastegiel, una 3ltima hermandad de caballeros, los Kalhirrim, hicieron frente al ej3rcito oscuro. Una batalla sucedi3 a otra, la hermandad protegía con valor los muros de la 3ltima ciudad libre en Narathar y finalmente pasados treinta a1os de guerra, Shat-khelar, cegado por la codicia y cansado de la inigualable resistencia de los caballeros tom3 la decisi3n de poner fin .Combinando sus poderes con malas artes logr3 invocar a uno de los Antiguos, Ankhar el L3gubre.

La bestia era solo maldad y fuego. Su poder superaba con creces lo conocido por el hombre. Ankhar se liber3 del dominio del nigromante y junto con el derramamiento de su sangre comenz3 lo que se conoce como “La Noche de los 5 a1os” periodo en el que el sol parecía haberse ocultado para no presenciar tal masacre, la batalla había tomado tal magnitud que el polvo y el humo cubrieron los cielos de toda el mundo impidiendo as3 que los rayos de luz del sol no alcanzaran a iluminar las tierras de Narathar.

Sin nadie que pudiera controlarla, la poderosa criatura desató el terror por todas las tierras. Poco a poco, todos los pueblos, campos, valles y ciudades fueron cayendo sometidos bajo su insaciable deseo de destrucción. La sangre brotaba de la tierra y el corazón de los hombres se redujo a cenizas.

Perdida toda esperanza, los pocos Kalhirrim que lograron escapar de la masacre de Alastegiel y aún podían alzar un arma, combinaron sus fuerzas con los sacerdotes de la Orden en un último intento de vencer a Ankhar.

El combate duró días pero finalmente el cuerpo de Ankhar el Antiguo fue destruido y su espíritu sellado en el interior de los cuerpos de los dos caballeros más valerosos, honrados y nobles de la hermandad.

Dos hermanos fueron los elegidos: Aethar, joven y noble, cuya inocencia y pureza era perfecta para contener uno de los sellos y Draken, el mayor de los dos y sin duda el más noble y hábil caballero de entre todos los Kalhirrim.

Los dos nobles caballeros asumieron su destino pero desconocían lo que éste les deparaba. Al retener en su interior a la bestia parte de su magia e inmortalidad se filtró en sus cuerpos llenos de vida así como parte de la oscuridad que había creado y dominado a la bestia. El Antiguo intentaría corromper a los Dos para que liberaran el sello y volver a la vida.

La Orden se percató de lo que estaba sucediendo. El Maestre y los Senescales iniciaron un Concilio que duro 40 días y 40 noches, en los que el temor de una nueva guerra o de la pérdida del control de los hermanos, mantenía a todos los hombres en alerta. Habían sufrido mucho para conseguir derrotar a la bestia, habían perdido casi todo lo que tenían en esa guerra y el simple hecho de pensar en que podría no haber acabado, hacía enloquecer a los más débiles.

Tras el largo concilio una decisión fue tomada. Los Dos hermanos deberían ser desterrados y sus memorias borradas, pues solo era posible destruir el sello mientras permanecieran juntos y su voluntad lo permitiera.

Aethar aceptó la decisión del Concilio. Draken, esposo y padre, se negó.

Intentó escapar a las Montañas de Erthil con su familia, pero el paso de los niños fue lento y no tardaron en apresarlos.

Finalmente fue obligado a cumplir con el Decreto. Sus mentes fueron limpiadas, sus recuerdos olvidados y sus cuerpos ataviados como mendigos y limpios de cualquier marca o referencia de una vida anterior.

#### 4.2.2. Explicación literaria del recorrido del juego.

Como paso previo al desarrollo de un Storyboard detallado en el que se plasmará al completo toda la trama argumental, se ha realizado un breve resumen del recorrido del jugador a través de todo el juego.:

En cuanto el usuario inicia una nueva partida, se muestran varias imágenes con texto que sumergirán con un complejo argumento al jugador.

Tras las imágenes, Aethar, despierta como cada mañana en una pequeña cabaña perdida en el Monte Lindum, lamentablemente no recuerda nada sobre su pasado ya que su memoria solo llega hasta la primera mañana de invierno en la que despertó angustiado en la cabaña en la que vive sin indicios de una vida anterior. Desde entonces cada noche se repite el mismo sueño, unos ojos negros y un susurro escalofriante, que no llega a entender.

Una vez salga de su cabaña se cruzará con una pequeña niña asustada, Safia, pidiéndole que consiga unas plantas que se encuentran pasada la cueva, el jugador deberá cruzar las cuevas de Lindum y acompañará a la niña junto con las plantas hasta el pueblo de Lindum, bajado el monte.

Conocerá al padre de Safia quien le hablara de Donovan, un tirano que está sometiendo bajo su dominio a pueblos y ciudades, quiere instaurar un Nuevo Orden y extender sus ideales a cualquier precio, eliminando a todos los que se resisten a seguir sus ordenes. Siendo consciente de lo que está ocurriendo, Aethar decide emprender un viaje con el objetivo de derrotar el Nuevo Orden impuesto por Donovan y traer de nuevo la paz a Narathar.

A medida que avance la historia, Aethar recorrerá varios bosques y ciudades donde encontrará a otros compañeros que se unirán a él con el mismo objetivo, como Bradock, fundador del único equipo que ha tenido valor para combatir al ejército de Donovan hasta ahora, o Zeik, excombatiente en las filas del ejército de Zaratra que logró escapar con vida tras la imposición del Nuevo Orden en la ciudad.

También contará con el apoyo de un misterioso personaje llamado Gael, que irá haciendo pequeñas apariciones a lo largo del juego. Se trata de antiguo sacerdote y único superviviente de los Kalhirrim, que parece conocer muchos detalles sobre el pasado de nuestro héroe y le advierte sobre el peligro de Draken y sobre el alma sellada un poderoso demonio antiguo, Ankhar.

A medida que avance la partida y Aethar vaya acercándose a Draken, el portador de la otra mitad del sello, irá sintiendo con mayor fuerza el alma del demonio Ankhar en su interior tal y como Gael había pronosticado.

Finalmente, Aethar y sus compañeros llegaran a la fortaleza de Zaratra, donde tras derrotar una infinidad de soldados se encontrarán ante Donovan con quién mantendrán una larga conversación en la que el tirano tratará de justificarse, pero sus argumentos no convencerán al grupo y se iniciará un largo combate..

Para la sorpresa del jugador, cuando el equipo está a punto de derrotar a Donovan, aparecerá Draken, el misterioso hombre de quien tanto nos advertía el sacerdote. El jugador por fin es consciente de que quien estaba detrás de todo, era Draken quién había estado usando a Donovan como si de un simple títere se tratara, para atraer a Aethar, su hermano, el portador del otro sello de Ankhar.

Draken contará a Aethar toda la historia sobre sus pasados y los motivos por los cuales no recuerda nada en absoluto, le revela que ambos fueron dos nobles caballeros que asumieron su destino tras derrotar a Ankhar el lúgubre. Dada su nobleza y honradez ellos fueron los elegidos para contener el espíritu sellado en el interior de sus cuerpos, pero con el alma del demonio en ellos, ambos vieron como día a día sus poderes crecían de forma descomunal, esto provocó el miedo dentro de la hermandad y una decisión fue tomada, los dos deberían ser desterrados y sus memorias borradas.

Después del discurso se dispone a asesinar a sus compañeros. quienes no dejan de amenazarle por los crueles medios que ha empleado para llegar hasta Aethar, acaba con Bradock segundos después reaparece Gael protegiendo a Aethar y Zeik.

Draken, viendo que Gael sigue con vida, huye refugiándose en el Palacio de Hielo situado en el Monte Erthil donde le seguirán para acabar con él..

Llegados a este punto de la historia el jugador presenciara las últimas escenas donde Aethar llega a comprender los motivos que han llevado a su hermano a la locura, pero ya no hay nada que hacer y deberá acabar con él.

Una vez derrotado Draken,, la partida habrá llegado a su fin, se mostrará una imagen con texto indicando que la paz volverá a reinar en las tierras de Narathar y que con el tiempo las aventuras de Aethar y sus compañeros pasarán a ser leyenda.

Después de la imagen final el juego volverá a la pantalla inicial del juego.



### 4.2.3. Personajes principales

A medida que avanza la historia, el protagonista Aethar contará con la colaboración de otros compañeros con sus mismos objetivos. Cada uno de ellos tiene su propia historia personal y aporta al equipo distintas habilidades útiles en la batalla y fuera de ella.

#### **Aethar**

Chico joven y protagonista de la aventura (véase Figura 1), es el hermano menor de Draken, en el pasado fue miembro de la hermandad de los Kalhirrim. Fue uno de los dos elegidos para contener parte del alma de Ankhar el Lúgubre, la inocencia de su edad y la pureza de su alma resultaban perfectas para contener uno de los sellos.



Figura 1: Imagen de Aethar.

En la actualidad no recuerda nada sobre su pasado, vive en una pequeña cabaña situada en una montaña, aislado de todo contacto humano.

Su memoria solo llega a la primera mañana de invierno en la que despertó angustiado en la cabaña en la que vive. Desde entonces cada noche se repite el mismo sueño, unos ojos negros y un susurro escalofriante, que no llega a entender.

Habilidades aprendidas:

Nivel 3: Golpe de luz, golpes rápidos empleando la energía de la luz.

Nivel 6: Primeros auxilios, habilidad que permite al personaje recuperar vida tanto en el área de batalla como en el área de mundo

Nivel 10: Escudo de luz, incrementa la defensa de todos los aliados durante el combate

Nivel 12: Canalizar energía, incrementa la ataque de todos los aliados durante el combate

## **Safia**

Pequeña maga elemental alegre y extrovertida.<sup>(véase Figura 2)</sup>. Pese al optimismo con el que anima a sus compañeros, es muy miedica y apenas confía en si misma, miedo al que debe enfrentarse y superar. Ha heredado grandes poderes de su madre como hechicera elemental de los que no es consciente todavía.

Safia es un personaje opcional, el jugador podrá decidir si quiere que nos acompañe en la aventura o si prescinde de su ayuda..Si la pequeña maga se une al equipo, sus habilidades para cambiar la el clima harán más fácil el avance en determinados escenarios.



**Figura 2:** Imagen de Safia

En el momento de unirse al grupo el personaje llevará consigo:  
Bastón de hielo, telas y un anillo de hielo.

Habilidades aprendidas:

Nivel 1: Tormenta, habilidad de uso restringido desde el Menú de Partida, al activar la habilidad, será provocada una gran tormenta en el juego.

Nivel 2: Nevada, habilidad de uso restringido desde el Menú de Partida, al activar la habilidad, será provocada una gran nevada en el juego.

Nivel 3: Calmar temporal, habilidad de uso restringido desde el Menú de Partida, al activar la habilidad, se calmará cualquier clima.

Nivel 4 : Toque de hielo, ataque mágico que añade efectos de hielo.

Nivel 6 : Tornado, ataque mágico que provoca un tornado sobre el enemigo.

Nivel 12: Trueno atroz, ataque mágico que lanza un trueno sobre el enemigo.

## Bradock

Este personaje representa la fuerza bruta en el juego. Se trata de un fuerte y joven insurgente en contra de la tiranía impuesta en todo Narathar por las legiones de Donovan. (véase Figura 3).

No está dispuesto a ceder delante de la opresión a la que está siendo sometido su mundo. Es el fundador del único equipo que ha tenido valor para combatir al ejército de Donovan, aunque lamentablemente todos sus intentos han sido fallidos y solo han servido para hacerle presenciar en primera fila la muerte de muchos de sus compañeros. Su tozudez acompañada de sus deseos de libertad y venganza le dan fuerzas para no ceder pese a las dificultades.

Una vez se incorpore a nuestro equipo y aprenda su habilidad Arrollar, el jugador podrá hacer uso de esta para mover piedras en los escenarios que nos facilitaran el acceso a determinadas áreas inaccesibles



Figura 3: Imagen de Bradock

En el momento de unirse al grupo el personaje llevará consigo:

Espada larga, Casco de hierro

Habilidades aprendidas

Nivel 5: Ataque doble, Daña al enemigo dos veces consecutivas

Nivel 11: Aniquilar, es un golpe atroz que pocos enemigos pueden resistir, consume mucho mana.

Nivel 13: Arrollar, embiste contra el enemigo con gran fuerza.

Nivel 13: Terremoto, hace temblar la tierra de un golpe causando gran daño al enemigo.

## **Zeik**

Se trata de un ex combatiente en las filas del ejército de Zaratra .(véase Figura 4). que logró escapar con vida tras la invasión de Donovan. En la batalla perdió a su familia y compañeros más queridos, todo lo que apreciaba en esta vida fue masacrado la noche en que Donovan llegó a las puertas de Zaratra.

Actualmente se gana la vida como transportista en Ereno, cruzando los mares. No tiene ningún aprecio por su vida ni por la de los demás, se aferra al alcohol para huir de la realidad de su vida.

Este personaje ayudará al equipo con comentarios estratégicos durante el transcurso de las batallas más importantes.



**Figura 4:** Imagen de Zeik.

En el momento de unirse al grupo el personaje llevará consigo:  
Dos Cimitarras.

### Habilidades aprendidas

Nivel 5: Ataque doble, Daña al enemigo dos veces consecutivas.

Nivel 9: Ataque triple, Daña al enemigo tres veces consecutivas.

Nivel 13: Ataque venenoso, añade daños de veneno a su ataque.

Nivel 13: Agilidad, Incrementa considerablemente la agilidad a todo el equipo.

## Gael

Este personaje aparecerá en dos ocasiones a medida que el jugador avanza en el juego. Narrará al jugador los orígenes de Aethar y advertirá de los peligros que se ciernen sobre Narathar.

Se trata del único sacerdote de la hermandad de los Kalhirrim.<sup>(véase Figura 5)</sup> que sigue con vida después de que Draken atacara a la hermandad buscando venganza por el cruel destino al que la hermandad lo había conducido. Draken desconoce que el sacerdote sigue con vida.

En los momentos finales de la trama del juego se incorporará al equipo para transportarnos a la base de Draken y ayudarnos en la batalla final con sus habilidades como sanador.



Figura 5:Imagen de Gael

En el momento de unirse al grupo el personaje llevará consigo:  
Bastón de sanación , telas, anillo de vida.

Habilidades aprendidas.

Nivel 1: Sanar, recupera un pequeña cantidad de vida de alguno de sus aliados.

Nivel 3: Cura, elimina cualquier estado dañino que pueda tener algún miembro del equipo

Nivel 16: Sanación superior, recupera una gran cantidad de la vida de alguno de sus aliados.

Nivel 18: Resucitar, devuelve a la vida a algún miembro del equipo que haya fallecido durante el combate.

## **Donovan**

Segundo enemigo más importante en el juego.(véase Figura 6). Él y su ejército están sometiendo bajo su dominio a pueblos y ciudades, quiere instaurar un Nuevo Orden y extender sus ideales a cualquier precio. Todos los que se niegan a seguir este movimiento, son eliminados y nada lo detendrá hasta que no vea cumplido su objetivo. Lo que todos desconocen es que detrás de Donovan se encuentra Draken que manipula al necio general como un simple títere para cumplir sus verdaderos objetivos.



**Figura 6:** Imagen de Donovan

## **Draken**

Enemigo más importante en el juego Sin duda el más noble caballero .(véase Figura 7). , su honradez superaba a la de cualquier otro , se negó al destino impuesto por su hermandad ya que eso suponía abandonar a su mujer e hijos por los cuales se desvivía, Intentó escapar a las Montañas de Erthil con su familia pero lamentablemente el paso con niños fue lento y no tardaron en apresarlo, asesinaron a sus hijos y esposa para finalmente obligarlo a cumplir con el decreto, cargando así por toda la eternidad con el peso del sello que le había sido impuesto.

Él es quien realmente se encuentra detrás del Nuevo Orden, su objetivo era atraer a su hermano Aethar, para convencerlo y canalizar todos los poderes de Ankhar.



**Figura 7:** Imagen de Draken

### 4.3. Storyboard

#### **Escenarios comunes en todos los pueblos y ciudades**

**Descripción:** En todos los pueblos y ciudades de Narathar el jugador encontrará estas armerías y tiendas de objetos en los que podrá aprovisionarse con buen equipo y cargarse de pociones y antidotos para futuras batallas.

#### **Armería**



**Sonido:** Música muy lenta, melodía :”theme2”

**Sucesos:** El jugador tendrá opción de hacerse con los bienes que necesite y esté dispuesto a pagar.

A medida que se avance en la aventura se ofrecerá mejor equipo y objetos en las distintas tiendas y armerías.

**Entrada:** Pueblo Lindum  
Ciudad Ereno  
Pueblo Kasiar

#### **Tienda de objetos**



### Escenario 1 : Casa de Aethar

**Descripción:** pequeña cabaña situada en la montaña donde Aethar vive aislado de todo contacto humano.



**Sonido:** Música lenta, melodía: “Dungeon1.ogg” + sonido lluvia.

**Sucesos:** héroe se despierta de una pesadilla, quiere salir a que le dé el aire.

**Entrada:** Pantalla de inicio  
**Acceso/s a:** Monte de Lindum

### Escenario 2 : Monte de Lindum

**Descripción:** montaña deshabitada a las afueras de la ciudad en la que vive nuestro héroe, está lloviendo.



**Sonido:** Música lenta, melodía: “theme 4.ogg” + sonido lluvia.

**Sucesos:** Una vez fuera el héroe se encuentra con una niña llorando **dialogo 1**.

**Eventos:** lluvia (proceso paralelo)

**Entrada:** Casa de Aethar  
**Acceso/s a:** Pueblo de Lindum  
Cueva de Lindum  
Casa de Aethar



### Escenario 3 :Cueva de Lindum

**Descripción:** cuevas en las que se debe entrar para encontrar las plantas medicinales que nos pidió Safia



**Sonido:** Música animada, melodía :”Dungeon3.ogg” + sonido fuego

**Sucesos:** El jugador debe atravesar la cueva superando a varios enemigos. Al final de esta encontrará el objeto “plantas medicinales”

**Entrada:** Monte Lindum  
**Acceso/s a:** Monte Lindum

### Escenario 4 :Pueblo de Lindum

**Descripción:** pueblo donde reside Safia con su padre.



**Sonido:** Música animada, melodía :”town2.ogg”

**Sucesos:** El usuario solo podrá entrar en tres casas, la tienda de armas, la tienda de objetos y la casa de Safia **Escenario 5**  
Al abandonar el pueblo un anciano detiene al jugador **dialogo 3** y al cruzar el puente aparece Gael, se inicia **dialogo 4**  
Animación “heal.gif”.

**Eventos:** Modificación de escenario dependiendo la hora del día y el clima (farolas encendidas, copos de nieve,charcos de agua....).

**Entrada:** Monte Lindum  
**Acceso/s a:** Bosque de Fargon

### **Escenario 5 :Casa de Safia**

**Descripción:** casa a la que nos conducirá Safia una vez lleguemos al pueblo de Lindum.



**Sonido:** Música lenta, melodía :”theme5.ogg” + sonido de fuego de la chimenea

**Sucesos:** El padre de Safia agradece nuestra ayuda y nos habla de las causas de la enfermedad de su esposa.

#### **dialogo 2**

Se añade al grupo Safia (opcional).

**Entrada:** Pueblo Lindum

**Acceso/s a:** Pueblo Lindum

### **Escenario 6 :Bosque de Fargon**

**Descripción:** bosque cubierto por una espesa niebla.



**Sonido:** Música animada, melodía :”town2.ogg”

**Sucesos:** En caso de cruzar el bosque de noche y haber aceptado la misión del **dialogo 3** aparecerá bandido.

**Eventos:** Modificación de escenario dependiendo de Noche ó día y densa niebla.

**Entrada:** Pueblo Lindum

**Acceso/s a:** Pueblo Lindum  
Ciudad de Ereno  
Pueblo Kasiar

### escenario 7 :Ciudad de Ereno

**Descripción:** Ciudad con varias casas desordenadas, 3 personas en la calle y muchos soldados.



**Sonido:** Música animada,  
melodía :”FFVI.ogg”

**Sucesos:** la gente de la calle únicamente saluda, solo se puede entrar en la tienda de armas y la de objetos y la casa de Bradock,

#### **Escenario 8.**

Cuando Bradock está en el equipo, se dirigen a hablar con el barquero **dialogo 6**

**Eventos:** Modificación de escenario dependiendo de Noche ó día y del clima

**Entrada:** Bosque Fargon

**Acceso/s a:** Bosque Fargon  
Mares del Este

### Escenario 8 :Casa de Bradock

**Descripción:** casa del joven insurgente en contra de la tiranía impuesta en todo Narathar por las legiones de Donovan.



**Sonido:** Música animada,  
melodía :”FFVI.ogg”

**Sucesos:**, el protagonista se encuentra con Bradock, se inicia **dialogo 5**

Se unen al grupo Bradock y Zeik.

**Entrada:** Ciudad de Ereno

**Acceso/s a:** Ciudad de Ereno

### **Escenario 9 :Pueblo de Kasiar**

**Descripción:** pequeño pueblo con pocos habitantes al que solo podremos ir cuando hayamos hablado con Zeik.



**Sonido:** Música de ritmo intenso, melodía :”Battle3.ogg”

**Sucesos:** Aparece un guardia corriendo anunciando que han atacado la ciudad principal de Narathar y los aldeanos huyen **dialogo 7**, una vez se compre “jarra de aguamiel”, aparecerá Gael de nuevo **dialogo 8**

**Eventos:** Modificación de escenario dependiendo de Noche ó día y del clima

**Entrada:** Bosque Fargon  
**Acceso/s a:** Bosque Fargon  
Camino a Alastagiel

### **Escenario 10 :Camino a Alastagiel**

**Descripción:** Camino que antes llevaba hasta Alastagiel,la capital de Narathar, pero ya ha sido invadida por Donovan y el paso esta cortado por una inmensa muralla de llamas.



**Sonido:** Música de ritmo lento, melodía :”Scene10.ogg” + sonido de fondo de fuego

**Sucesos:** Aparece un guardia corriendo anunciando que han atacado Alastagiel

**Eventos:** densa niebla.

**Entrada:** Pueblo de Kasiar  
**Acceso/s a:** Pueblo de Kasiar

### Escenario 11 :Mares del Este

**Descripción:** Mar que separa las tierras de Ereno de los desiertos de Zaratra



**Sonido:** Música animada,  
melodía :”FFVI.ogg”

**Sucesos:** Zeik conduce al equipo hacia los desiertos de Zaratra, a mitad de recorrido aparece el demonio de los mares del este, Landria.  
Animación de torbellino en el mar  
“Landria.gif”  
Deben combatir contra él

**Entrada:** Ciudad de Ereno  
**Acceso/s a:** Desierto de Zaratra  
Ciudad de Ereno

### Escenario 12 :Desierto de Zaratra

**Descripción:** desierto que deberán cruzar para llegar a la fortaleza de Zaratra



**Sonido:** Música de ritmo lento,  
melodía :”Dungeon4.ogg” +  
sonido de aire

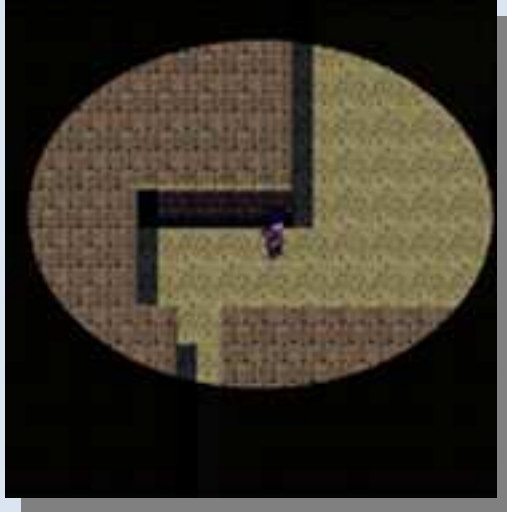
**Sucesos:** Bradock y Zeik discutirán sobre que camino escoger para llegar antes a la fortaleza, **dialogo 9.**  
Alrededor de una hoguera se encuentra un grupo de hombres,  
**dialogo 10**

**Eventos:** densa niebla amarillenta

**Entrada:** Ciudad de Ereno  
**Acceso/s a:** Cueva Oscura  
Ciudad de Ereno

### **Escenario 13 :Cuevas oscuras**

**Descripción:** cuevas que nos llevaran a una de las entradas a la fortaleza de Zaratra donde se encuentra Donovan



**Sonido:** Música de ritmo lento, melodía :”Dungeon5.ogg”

**Sucesos:** Solo podremos entrar si tenemos el candil conseguido en el desierto, **dialogo 11**

Al entrar en la cueva aparece Kirian **dialogo 12.**

Animación “stone.gif”

Para salir de la cueva Bradock debe haber aprendido una habilidad para mover piedras.

Al salir Aethar se encuentra mal, **dialogo 13**

**Entrada:** Desierto de Zaratra

### **Escenario 14 :Entrada a la Fortaleza**

**Descripción:** entrada a la gran fortaleza de Zaratra, llena de soldados enemigos ya que ha sido invadida por Donovan



**Sonido:** Música de ritmo rápido, melodía :”FFV.ogg”

**Sucesos:** El equipo se enfrentará a multitud de soldados enemigos que se van acercando a por ellos.

**Eventos:** densa niebla amarillenta

**Entrada:** Cueva Oscura

**Acceso/s a:** Fortaleza

### Escenario 15 :Fortaleza

**Descripción:** entrada a la gran fortaleza de Zaratra, llena de soldados enemigos ya que ha sido invadida por Donovan



**Sonido:** Música de ritmo muy rápido, melodía :”Battle9.ogg”

**Sucesos:** El equipo se enfrentará a multitud de soldados enemigos y se encontrara con la bruja Arzak  
Animación de gases venenosos “veneno.gif”  
Se inicia **dialogo 14**

**Entrada:** Entrada a la Fortaleza

**Acceso/s a:** Salón de Donovan

### Escenario 16 :Salón de Donovan

**Descripción:** salón en el que se encuentra Donovan, quién desea imponer sus ideas sin importar los daños.



**Sonido:** Música de ritmo muy rápido, melodía :”Battle10.ogg”

**Sucesos:** El equipo se habla con Donovan  
Animación de rayos “Donovan.gif”  
Se inicia **dialogo 15** y se enfrentan a él.  
A medio combate aparece Draken asesinando a Bradock y Donovan  
**dialogo 16.**  
Animación “thunder.gif”  
Animación “heal2.gif”

Bradock sale del grupo.

Gael se une al grupo.

**Entrada:** Fortaleza

**Acceso/s a:** Gael teletransporta al grupo a Monte Erthil

### **Escenario 17 :Monte Erthil**

**Descripción:** Monte al que nos trae Gael, ya que imagina que Draken se encuentra en Palacio de Hielo que hay en estas montañas heladas.



**Sonido:** Música de ritmo muy rápido, melodía :”Battle10.ogg”  
+ sonido viento

**Sucesos:** El equipo es tele transportado por Gael aquí y debe llegar la fortaleza combatiendo con todos los monstruos que van apareciendo en el camino

**Entrada:** Tele transportados desde Salon de Donovan

**Acceso/s a:** Fortaleza de hielo

### **Escenario 18 :Fortaleza de Hielo**

**Descripción:** Fortaleza en la que el equipo se encuentra ante Draken para librar la batalla final



**Sonido:** Música de ritmo muy rápido, melodía :”FFVIII.ogg”

**Sucesos:** El equipo encuentra a Draken **dialogo 17** se libra la batalla final, **dialogo 18**.  
Ganando el combate finaliza el juego.

**Eventos:** niebla densa

**Entrada:** Monte Erthil

**Acceso/s a:** Fin del juego



#### 4.4. Listado de Diálogos

La aventura transcurre en un mundo fantástico y repleto de ciudades, cuevas y bosques, repletos de habitantes con los que el jugador puede conversar, algunos de estos iniciarán los diálogos que se muestran a continuación sumergiendo al usuario en el mundo creado y en la trama que se va desarrollando.

##### **Diálogos comunes en personajes.**

Se ha querido hacer al jugador participe la temporalidad del juego, dependiendo de la hora del día y del clima que haya en el escenario, todos los personajes que no participan en la trama de la aventura y pasean por los distintos pueblos y ciudades saludarán al jugador de forma distinta.

Se ha dividido el conjunto de personajes en dos grupos:

Unos saludarán hablando del clima:

<nieve>

**PersonajeX:** Pero que frío..¡abrigate muchacho!

<lluvia>

**PersonajeX:** Vaya, ya vuelve a llover.

<sol>

**PersonajeX:** ¡hola!, bienvenido a <ciudadX>

Unos saludarán hablando de la hora:

<noche>

**PersonajeX:** ¡Ui ya se ha hecho de noche!

<atardecer>

**PersonajeX:** ¡hola!, pronto anochececerá...

<dia>

**PersonajeX:** ¡hola!

**Dialogo 1: flores medicinales**

-**Safia:** ¡bua! ¡buaaaaa! ¡buaaaaa!

-**Safia:** ¡bua! ¡buaaaaa!

-**Safia:** ¡ayúdeme!

-**Aethar:** .....

-**Safia:** ¡bua! ¡buaaaaa! ¡Por favor!

-**Aethar:** ¡cállate ya! ¡Me esta entrando dolor de cabeza! ¿Que problema tienes niña?

-**Safia:** snif!...¡mi mamá está enferma! Salí a buscarle las plantas medicinales que me pidió mi madre para ella! Pero...

-**Aethar:** pues ves a por ellas y deja ya de llorar.....

-**Safia:** pero las plantas que necesita mi mama son muy poco comunes, se que las hay tras las cuevas del este, pero últimamente están plagadas de monstruos!

-**Aethar:** no te preocupes con esos gritos tienes que tenerlos a todos asustados, que tengas suerte..

-**Safia:** a usted se le ve fuerte y está armado, ayúdeme por favor..

-**Aethar:** en fin.....iré a por ellas, por lo menos me dejarás tranquilo...

-**Safia:** gracias , ¡gracias!

Se deben atravesar las cuevas, al final de ellas hay una salida a un precipicio donde encontraremos las “*flores medicinales*”, la chica, nos acompañara hasta la entrada de la cueva.

**Dialogo 2: la crueldad de Donovan**

**-Padre:** ¡Safia! hija mía ¿conseguiste hacerte con esas plantas?

**-Safia:** ¡sí, las conseguí gracias a Aethar!, el vive en lo alto del monte y atravesó las cuevas por mi.

**-Padre:** vaya, te estoy muy agradecido chico, gracias por cuidar de mi hija, ¿desde cuando vives ahí arriba?

**-Aethar:** no lo recuerdo, mi memoria solo llega a la primera mañana de invierno en la que desperté allí

**-Padre:** aha....bueno, gracias de todos modos, gracias a ti podremos a curar a mi esposa.

**-Aethar:** ¿que enfermedad tiene?

**-Padre:** los secuaces de ese maldito Donovan la envenenaron.

**-Aethar:** mmm..¿Donovan?

**-Padre:** vaya, veo que no estás al corriente, Donovan y su ejercito están sometiendo bajo su dominio a pueblos y ciudades, quiere instaurar un Nuevo Orden y extender sus ideales a cualquier precio. Todos los que se niegan a seguir este movimiento, són eliminados, nuestros campos fueron envenenados. Y nada lo detendrá hasta que no vea cumplido su objetivo.

**-Aethar:** nadie me obligará a seguir su voluntad, y menos un maniaco como ese... y nadie ha intentado luchar contra el movimiento?

**-Padre:** muchos lo han intentado, pero todos han caído bajo el poderoso ejercito de Donovan., Hay rumores de que un tal Bradock planea organizar un ataque contra ellos, lo ha intentado en varias ocasiones y parece que tiene intenciones de seguir.

**-Aethar:** donde puedo encontrar a ese tal Bradock?

**-Padre:** las últimas noticias que tuve de él procedían de la pequeña ciudad de Ereno, al Norte cruzando el bosque.

**-Safia:** ¡yo iré contigo!

**-Padre:** Safia es más fuerte de lo que aparenta, solo debe perder su miedo.

**-Safia:** ¿me dejas que vaya contigo?! Puedo serte útil.! <si/no>

>**si:** Adelante! (Safia se une al grupo)

>**no:** En fin, que tengas suerte.

### **Dialogo 3 : el anillo perdido**

**-Ciudadano1:** ¡saludos!

**-Ciudadano1:** ¿no eres del pueblo verdad?

**-Aethar:** no...

**-Ciudadano1:** me preguntaba si te interesaría ganar algo dinero a cambio de un pequeño favor

**-Aethar:** te escucho..

**-Ciudadano1:** hace dos noches estuve paseando cerca del bosque, cuando de repente me asaltó un bandido, por suerte salí con vida, pero en la huida perdí algo muy valioso para mi, el anillo de mi amada esposa, podrías recuperarlo?

**-Aethar:** ¿de cuanto dinero estamos hablando?

**-Ciudadano1:** estoy dispuesto a pagar 400 oros por el, ¿aceptas? <si/no>

>**si:** Gracias! Deberás ir por la noche, es cuando suele aparecer el ladrón.

>**no:** En fin, que vaya bien chico.

Únicamente encontraremos al ladrón si es de noche, si lo vencemos obtendremos “*anillo de matrimonio*” que había robado.

### **Dialogo 4: los dos elegidos**

**-Gael:** Saludos Aethar, cuanto tiempo sin vernos...

**-Aethar:** ¿quién eres? y ¿como sabes mi nombre ?

**-Gael:** soy Gael, el último sacerdote de la hermandad de los Kalhirrim

**-Aethar:** ¿Kalhirrim?, ¿el último ?

**-Gael:** Draken exterminó a todos, aprendió a canalizar los poderes que le otorga el sello de Ankhar y me temo que el demonio se ha apoderado de él.

**-Aethar:** ¿Draken?... ¿el sello de Ankhar?

**-Gael:** Draken fue uno de los dos elegidos para contener el alma sellada del demonio que aterrorizó este mundo hace años: Ankhar el lúgubre.

-**Aethar:** ¿porque me cuentas esto a mi?  
-**Gael:** tu fuiste el otro elegido para contener el alma de Ankhar, tranquilo, ya irás recordando, es tu destino  
-**Aethar:** ¿mi destino ?  
-**Aethar:** ¡ eh a dónde vas !  
-**Gael:** volveremos a vernos pronto, muy pronto...

#### **Dialogo 5: organizar el asalto**

-**Bradock:** ¿quien eres?  
-**Aethar:** ¿eres Bradock?  
-**Bradock:** yo pregunté antes...  
-**Aethar:** soy Aethar, vengo desde Lindum, he escuchado que luchas contra el Nuevo Orden.  
-**Bradock:** has escuchado bien, pero hasta ahora todos mis intentos han sido en vano. Y ya nadie se atreve a combatir por la libertad de nuestro mundo.  
-**Aethar:** Puedes contar conmigo  
-**Bradock:** bien, da gusto ver a gente así, cuando estés listo para partir avísame.  
<actionButton>-**Bradock:** ya estás listo? <si/no>  
>**si:** Adelante! (Bradock se une al grupo)  
>**no:** Pues no molestes.

#### **Dialogo 6: rumbo a los mares del Este**

-**Bradock:** ¡Saludos! ¿Cuánto nos costaría que nos llevaras hasta el desierto de Zaratra?  
-**Zeik:** ¡hic! .....mmmmmmmm  
¿para que queréis ir hasta Zaratra? Es que no habéis oído que Donovan hizo de esa ciudad su fuerte?  
-**Bradock:** Por eso mismo, lucharemos contra su tiranía y contra el Nuevo Orden que está imponiendo.

**-Zeik:** ¡jajaja! Estáis locos, tu debes de ser Bradock..escuché que luchas contra la tiranía de Donovan, pero que hasta el momento lo único que has conseguido es llevar a tus compañeros a la muerte,¿ no fue suficiente, que ahora llevas a crios ?, los súbditos de Donovan son increíblemente poderosos, moriréis...

**-Ankhar:** ¡déjate ya de charlas!¿ nos llevarás ?

**-Zeik:** Como queráis, pero antes tendréis que hacerme un favor...

¡No pienso partir sin una buena jarra de aguamiel de Kasiar! ¡jajaja!

**-Aethar:** Maldito borracho....

**-Zeik:** Debeis ir al bosque de Fargon y tomar el camino del Este, llegareis al pueblo de Kasiar, donde hacen su deliciosa aguamiel...mmmmmm

En se le entregue el objeto “*jarra de aguamiel llena*”, Zeik aceptará llevar al jugador en barco.

### **Dialogo 7 : atacan Alastagiel**

**-Soldado:** ¡El ejército de Donovan ya ha invadido la gran ciudad de Alastagiel!

**-Niña:** Si las grandes murallas blancas de Alastagiel han caído frente al Nuevo Orden, estamos perdidos.

**-Ciudadano:** Maldita sea, debemos huir de aquí, no tardaran en llegar.

### **Dialogo 8 : Gael advierte a Aethar**

**-Aethar:**¿Tu de nuevo?

**-Gael:** Saludos Aethar..

**-Aethar:** No tengo tiempo que perder, me dirijo hacia Zaratra, a poner fin a la tiranía de Donovan.

**-Gael:** Tu valor es digno de alabanzas, pero Donovan no es el mayor peligro que se cierne sobre Narathar..

**-Aethar:** ¿a que te refieres?

**-Gael:** Sigue tu destino,, tarde o temprano él dará contigo..

**-Aethar:** ...¿él?...¿quién?

**-Gael:** Draken, el otro elegido para contener el alma de Ankhar, querrá canalizar por completo los poderes de la bestia, pero tu me ayudarás a impedirselo..

**-Aethar:** ¿y dará conmigo?.¿como sabré quién es?

**-Gael:** A medida que te acerques a él...los poderes del sello se harán más fuertes en ti, sentirás rugir a la bestia en tu interior, lo más importante es que no te dejes controlar por ella...no pierdas el control sobre ti.

**-Aethar:** Vaya...a más cerca esté del otro sello más fuerte será la bestia en mi interior..

**-Gael:** Si, sé fuerte y sigue tu destino..

**-Aethar:** ¡Eh!, ¡No vuelvas a irte!

### **Dialogo 9: el pasado de Zeik**

**-Aethar:** bien, ¿por donde vamos?

**-Bradock:** ¡Vayamos por el Norte!, cruzando la Sierra de Espoleon.

**-Zeik:** ¡jajaja! ¿tienes prisa por morir soldadito?, no he bebido lo suficiente para cometer esa locura, las Sierras del Norte están plagadas de torres de vigilancia, jamás llegaríamos a la ciudad

**-Bradock:** ¡Aha!, vayamos entonces por el Sur

**-Zeik:** si fuéramos por el Sur, tendríamos que ir por los acantilados y si nos vieran, no tendríamos escapatoria, además las torres del Sur de la ciudad son las más altas, nos verán llegar desde lejos.

**-Aethar:** Parece que conoces bien esta zona...

**-Zeik:** Combati durante trece años en las filas del ejército de Zaratra, hasta que llegó ese mal nacido de Donovan invadiendo y arrasando la ciudad y con ella a mi familia...

**-Bradock:** vaya, lo siento...

**-Zeik:** No sois los únicos que odiáis el nuevo Orden...

**-Zeik:** En fin, será mejor que vayamos hacia el Este, cruzando la Cueva Oscura, seguramente estarán vigiladas, pero es el camino más corto, la salida de la cueva

conduce directamente a uno de los puentes de entrada a la ciudad.

-**Aethar:** ¡Vayamos por ahí entonces!, hacia el Este.

### **Dialogo 10: los peligros de la Cueva Oscura**

-**Soldado:** ¡hola viajeros!, ¿hacia donde vais?

-**Zeik:** Nos disponemos a cruzar las cuevas oscuras

-**Soldado:** Insensatos, planeáis atravesarlas para llegar a la fortaleza de Zaratra imagino...

-**Bradock:** exacto...

-**Soldado:** Es muy probable que los secuaces de Donovan tengan protegido el paso de la cueva. Además apenas hay luz ahí dentro, no podréis cruzarla sin algo que os ilumine el paso...

-**Zeik:** Cruzaremos como sea....

-**Soldado:** Vaya, os veo decididos..en fin, llevad este candil , seguro que os será de utilidad..

-**Aethar:** ¡Muchas gracias!

El equipo recibe el objeto “*candil*”, necesario para adentrarse en las cuevas oscuras.

### **Dialogo 11: entrando en la Cueva Oscura**

-**Bradock:** Maldita sea, la cueva está demasiado oscura, ¡así no podemos avanzar!

<Si no tenemos el candil que se consigue en el desierto>

-**Zeik:** Debemos encontrar algo que nos ayude a iluminar la cueva...

-**Bradock:** Salgamos entonces...( se traslada al equipo al desierto de Zaratra)

<Si tenemos el candil conseguido en el desierto>

-**Zeik:** Para eso nos dieron el candil, será mejor que lo encendamos ¿no crees Aethar?

<Si encendamoslo/No, todavía no...>

>**si encendamoslo:** -**Aethar:** ¡ya está! ( se ilumina la cueva )



> **No, todavía no: -Bradock:** Salgamos entonces... ( se trasladan al equipo al desierto de Zaratra)

### **Dialogo 12: mago Kirian**

**Kirian:** ¿a dónde creéis que vais?

**-Zeik:** ¡Maldita sea, es Kirian!, es uno de los secuaces de Donovan

**-Zeik:** Se trata de un mago muy poderoso, controla la tierra a su merced...

**Kirian:** ¡jajajaja! No saldréis de aquí con vida..

### **Dialogo 13: el espíritu de Ankhar crece en Aethar**

**-Aethar:** ah...ah.....

**-Bradock:** ¿Aethar te ocurre algo?

**-Zeik:** ¿que te pasa?

**-Aethar:** Ese viejo tenia razón...Ankhar cada vez es más fuerte en mi, Draken debe de estar cerca...

**-Zeik:** ¿de que leches estás hablando?

**-Aethar:** nada, no os preocupéis, démonos prisa, sigamos adelante...

### **Dialogo 14: la guardiána Arzak**

**-Arzak:** me sorprende ver que habéis llegado hasta aquí.. pero lamento comunicaros que vuestros esfuerzos han sido en vano...porque yo misma acabaré con vosotros..

**-Aethar:** ¿y tu quién eres?

**-Zeik:** Es Arzak la mano derecha de Donovan, dicen que ella sola acabó con el ejercito de la ciudad de Narthir, estad alerta...

**-Arzak:** vaya, vaya...veo que mi reputación me precede...¡jajaja!..me habéis cogido de buen humor, os doy la oportunidad de uniros al Nuevo Orden, reconociendo a Donovan como soberano de toda Narathar...Pensadlo bien, es vuestra última oportunidad..El mundo necesita un líder, un soberano que guie a Narathar hacia el progreso..debéis entenderlo y asumirlo.

**-Aethar:**...¡Jamás!

**-Arzak:** quienes no apoyan el Nuevo Orden, están en contra de él, por lo que deben ser eliminados....

### **Dialogo 15: encuentro con Donovan**

**-Zeik:** ¡Ahí está!

**-Aethar:** ¿Ese es Donovan?

**-Donovan:** El mismo...

**-Zeik:** por fin podré vengar a mis compañeros....

**-Donovan:** ¡jajaja! Cuanto odio...

**-Aethar:** hemos de detener tus planes, ya ha muerto demasiada gente por tu culpa...

**-Donovan:** todo progreso requiere sacrificios....En Narathar impera el caos y el libre albedrio trae consigo demasiadas injusticias..el mundo necesita un lider, que los guie hacia el progreso...

**-Aethar:** Obligando a la gente a base de quemar sus ciudades y asesinando a personas inocentes jamás conseguirás nada...

**-Donovan:** ¡jajaja! El miedo es un gran aliado ...y los medios no importan siempre que se cumpla el objetivo...

**-Bradock:** Maldito loco...¡acabaremos contigo!

**-Donovan:** Todo aquel que no esté con el Nuevo Orden , esta contra el, no me costara nada eliminaros...

**Dialogo 16: Draken aparece**

**-Donovan:** ¡Ayúdame!

**-Draken:** ¿Ayudar a un débil como tu?, no me hagas reír..., ya has cumplido tu misión, deja de llorar y desaparece de mi vista...

**-Aethar:** Ha acabado con él...

**-Zeik:** ¡Si!, es increíble, lo ha eliminado en un par de golpes...

**-Draken:** Cuanto tiempo hermano...

**-Zeik:** Hermano? Ese tipo es tu hermano?

**-Aethar:** ....mmmm no lo sé, no lo recuerdo...

**-Draken:** Si, soy tu hermano mayor Aethar, ambos fuimos miembros de la honorable hermandad de los Kalhirrim luchamos contra Ankhar el lúgubre, bestia invocada por Shat-khelar, el nigromante en la Gran Guerra y vencimos a la bestia con nuestras propias manos.

Tu y yo fuimos los elegidos para portar su alma sellada y contener su poder cautivo en nuestros cuerpos, éramos héroes Aethar....héroes...

Pero en cuanto vieron que empezábamos a controlar los poderes que el alma de Ankhar nos otorgaba, fuimos apresados como vulgares ladrones, tenían miedo...nuestro poder les dio miedo...

Borraron nuestras memorias en contra de nuestra voluntad y nos desterraron como a simples mendigos....

**-Zeik:** ¿y que tiene que ver Donovan en todo esto?

**Draken:** ¡jajaja!, Donovan no era más que una simple marioneta, lamento todo el teatro con el “Nuevo Orden”, pero sabía que resultaría la forma más rápida para dar contigo.

**-Bradock:** ¡gggr! ¿Teatro?..¿eres consciente de la gente que ha muerto? ¡Acabaré contigo ¡

**-Aethar:** ¡Noooo!

**-Draken:** ...insensato.....¡muere!

**-Zeik:** ....ha...ha matado a Bradock.....

**-Draken:** y el próximo eres tú.....

<aparece Gael>

**-Gael:** Detente o lo pagarás muy caro Draken...

**-Draken:** ¿eh?...Gael, sigues con vida....pero si acabé con vosotros.....

**-Gael:** no conmigo, detente o acabaremos contigo...

**-Draken:** maldito viejo....

**-Aethar:** ¡No huyas!

**-Gael:** déjalo marchar....

**-Zeik:** no lo entiendo, ¿Por qué ha huido?, ha acabado con Donovan y Bradock sin problemas...

**-Gael:** No contaba con que yo siguiera vivo y es consciente de que los poderes de Aethar empiezan a igualarse a los suyos, con mi ayuda Aethar, podremos contra él. Seguramente ha huido a su base, en el Palacio de Hielo, situado en el Monte Erthil..nos tele transportaré allí, debemos acabar con él.

**-Aethar:** Si, ¡vamos allá!

### **Dialogo 17: Draken en la Fortaleza de hielo**

**-Gael:** ¡Ha llegado tu hora!

**-Draken:** No seáis insensatos, yo controlo a mi voluntad los poderes del sello, Aethar apenas sabe usarlos..

**-Gael:** Juntos podremos contra ti, acabaré contigo....

**-Draken:** Si, como asesinaste a mi familia en estas mismas tierras heladas..

**-Aethar:** ¿Cómo?, ¿asesinaste a....

**-Draken:** Si hermano, acabó con mis seres más queridos en el monte que acabáis de cruzar, ante las puertas de esta fortaleza.

Tu y yo, como héroes fuimos los elegidos para portar el sello con el alma de Ankhar. Pero nuestro destino cambió de la noche a la mañana, cuando empezamos a canalizar sus poderes, el concilio decidió que éramos peligrosos y quisieron borrar nuestras mentes y desterrarnos...

Yo intenté escapar a estas montañas con mi familia, pero el paso de los niños fue lento y no tardaron en apresarme dando muerte a mi mujer y tomando como rehenes a mis hijos para obligarme a cumplir las ordenes impuestas.

**-Aethar:**...¿eso es así Gael?

**-Gael:.....**

**-Aethar: ....¡Gael!**

**-Gael: ....sí,** debes comprender que se había sufrido mucho para conseguir derrotar a la bestia, muchos habían perdido casi todo lo que tenían en esa guerra y el simple hecho de pensar en que podría no haber acabado, hacía enloquecer a los más débiles, no teníamos otra elección. Tu y Draken erais un pequeño precio a pagar que garantizaría la paz en toda Narathar. Lo lamento, pero no había otra alternativa...la prueba de ello está en Draken, cada segundo que pasa está siendo devorado por el espíritu de Ankhar, ya no hay marcha atrás, debemos acabar con él...

**-Aethar:....pero...**

**-Zeik: Aethar,** Gael tiene razón...ya no hay marcha atrás...

**-Draken: Adelante** pues, pongamos fin a nuestros destinos...

### **Dialogo 18: muere Draken**

**-Zeik: ¡Lo conseguimos!**

**-Gael: ¡Al fin acabamos contigo!**

**-Draken: A...A....Aethar.....nos vemos pronto...en el infierno...**

**-Aethar: hasta pronto hermano...**

Finaliza el juego

#### 4.5. Unidades de contenido

Cada vez que el usuario acceda a la aplicación, se encontrará con un menú principal en la parte superior derecha de la pantalla, dándole al jugador las opciones de iniciar una nueva partida, de cargar una partida que ya inició anteriormente y tiene guardada o bien de salir de la aplicación.

Cuando el usuario sitúe el cursor sobre cada una de las opciones que presenta la aplicación, aparecerá una breve definición en la parte superior izquierda, aportando así mayor usabilidad en nuestra entrada.

Una vez el usuario haya presionado sobre “Nueva partida” accederá a Área de Mundo donde sumergiremos al jugador en la aventura del juego, ofreciendo un grado de interactividad elevado ya que se invitara a razonar al usuario, este deberá tomar decisiones o realizar acciones para ir superando los puntos clave que le permitan avanzar en la partida. Desde esta área, de forma aleatoria, cada vez que aparezca un enemigo, el jugador se verá automáticamente dentro del Área de Batalla, donde se darán las opciones para combatir contra el enemigo.

También desde el Área de Mundo el usuario tiene opción en todo momento de acceder al Área de Menú de Partida donde tendrá acceso a la información de sus personajes, podrá guardar el la partida o salir de la partida.

##### **Área de Mundo:**

La navegación en esta área está siempre conducida por un mapa del mundo visto desde arriba (véase Figura 8), donde ocurre la interacción principal entre los personajes y la mayor parte de la exploración del mundo, el jugador puede conversar con la gente que va encontrando en su aventura para procurarse ítems y servicios, resolver enigmas y desafíos o encontrarse con enemigos.



Figura 8: Muestra de Área de Mundo.

### Área de Batalla:

Este área está compuesta por un menú situado en la parte inferior de la pantalla y una imagen del enemigo sobre el menú (véase Figura 9). El sistema de combate es por turnos, el jugador tiene diferentes opciones para seleccionar como ataques, usar objetos y habilidades.

A medida que el jugador progresa a través de la aventura, la dificultad en superar a los enemigos será cada vez mayor, obligando a razonar y estudiar bien que acciones realizar para vencer a su rival.

Al derrotar al enemigo, los personajes reciben puntos de Experiencia y tras juntar cierto número de éstos pueden subir de nivel.



Figura 9: Muestra de Área de Batalla

### Área Menú de Partida:

En este área se muestran los personajes que llevamos en el grupo, con su estado, vida y mana. En la parte superior izquierda mediante un menú se dará la opción de ver las habilidades, el equipo de cada uno de nuestros personajes, los objetos que hemos obtenido durante la aventura y desde aquí se tiene acceso a salir de la aplicación.

Además se incluye en el área una ventana que indica en todo momento la localización del personaje, el oro del equipo y el tiempo de juego. (véase Figura 10).



**Figura 10:** Muestra de Área de Menú de Partida.



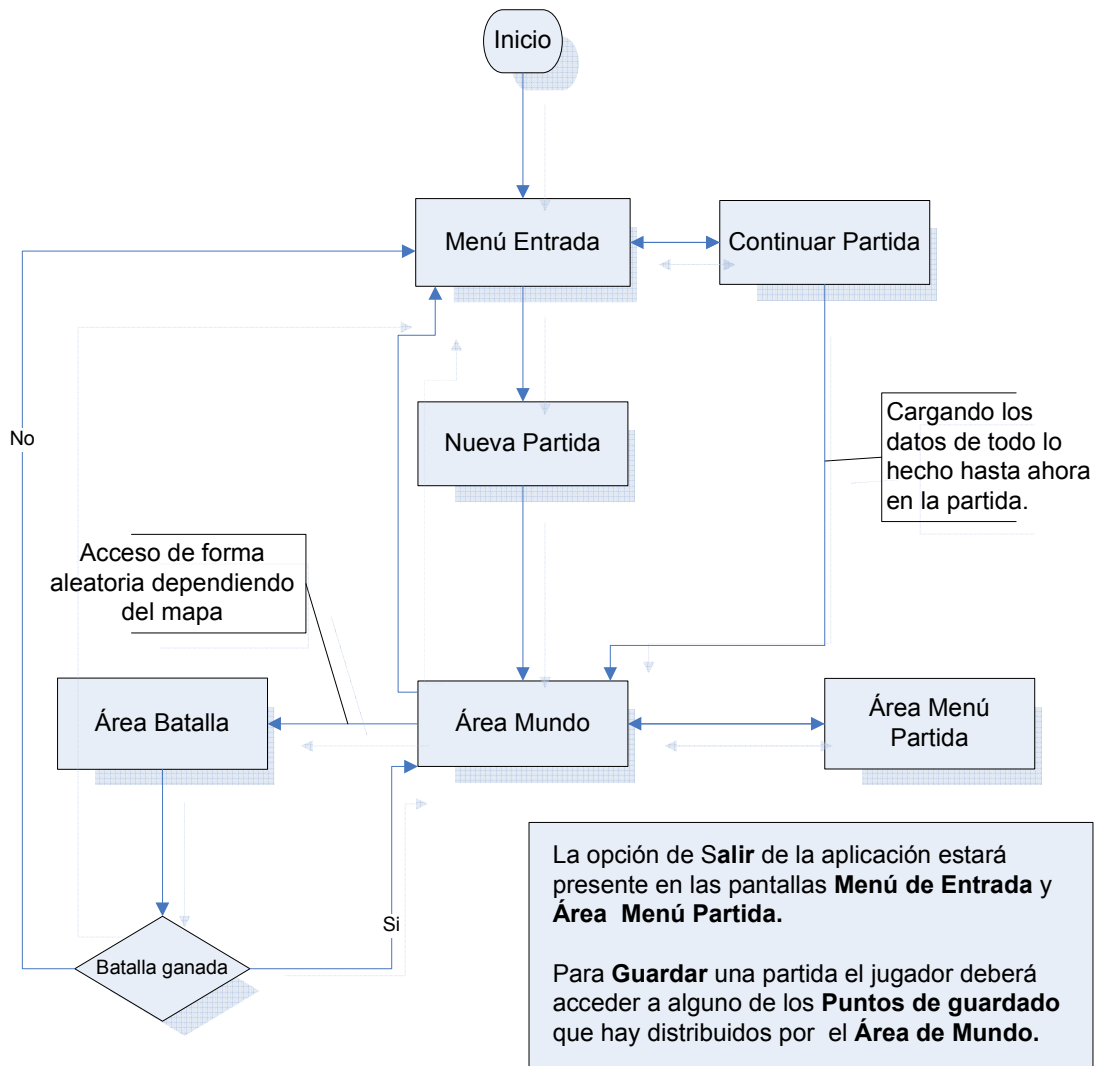
## 4.6. Cuadro de Interacción

Cuadro de interacción realizado en el estudio de las diferentes unidades de contenido de la aplicación:

|                                | <b>Área de Mundo</b>  | <b>Área menú de partida</b>   | <b>Área de batalla</b>  |
|--------------------------------|---|---|---|
| <b>Acceso</b>                  | Aleatorio , el usuario decide en todo momento donde desea ir.   | Aleatorio, el usuario es quién decide que hacer o consultar dentro del área.  | Aleatorio, el usuario decide que realizar con cada personaje durante el combate.  |
| <b>Orientación</b>             | Estructurada  | Estructurada  | Estructurada  |
| <b>Temporalidad</b>            | Historia porque se permite guardar todo lo que se va haciendo e inteligente porque dependiendo de las decisiones que tome el usuario en cada punto clave de la historia, los eventos reaccionaran de distinta manera. | Historia porque quedan guardados todos los cambios que realicemos   | Inteligente, ya que dependiendo de las acciones que realicemos en combate el enemigo reaccionara de un modo u otro, además dependiendo de su vida y otros estados, el enemigo decidirá como atacar. |
| <b>Grado de interactividad</b> | 3( el usuario deberá tomar decisiones o realizar acciones para ir superando los puntos clave que le permitan avanzar en la partida).  | 3 ( el usuario deberá meditar las acciones a realizar ya que tendrán consecuencias posteriores sobre el equipo y sobre el entorno ) | 3( el usuario ha de razonar y tomar decisiones para vencer el combate)  |
| <b>Atención</b>                | Cognitiva   | Cognitiva   | Cognitiva   |
| <b>Medios</b>                  | Texto siempre que algún personaje hable, imágenes y animaciones del mundo en que el usuario se verá sumergido, efectos sonoros y música de fondo  | Texto e imágenes mostrando las características de nuestros personajes.  | Texto e imagen del enemigo al que debemos batir.<br>Acompañado de efectos sonoros y música que nos atrapara en la escena.   |

### 4.7. Grafo general de la aplicación.

Representación gráfica mediante un grafo de la navegabilidad general de la aplicación:



#### 4.8. Guía de estilo

Destacamos los aspectos comunes de la aplicación para establecer patrones de comportamiento en toda la aplicación.

- Los nombres de personajes, ciudades y textos de ayuda serán resaltados y escritos en un color distinto para hacer énfasis en ellos. Los nombres de personajes serán escritos en color azul oscuro, los nombres de ciudades se mostrarán en verde claro y los textos informativos serán mostrados en un azul cielo.
- Los cuadros de diálogo en los que se muestran las conversaciones entre personajes serán mostrados siempre en la parte inferior de la pantalla.
- En las conversaciones entre personajes se mostrará el rostro del personaje que está hablando en la parte derecha del izquierda de dialogo con un tamaño de 96x96px .La expresión de la cara cambiará dependiendo del estado anímico del personaje, facilitando así la curva de de familiarización del usuario con los personajes.
- Los textos no han de ser abundantes, el número de líneas mostradas en un cuadro de diálogo nunca excederá de tres y sus contenidos deben ser concisos y claros, sin palabras excesivamente técnicas.
- El tipo de letra mostrada en el juego siempre será el mismo, y ha de ser grande y clara. Se empleará la fuente "Lucinda Console" con un tamaño de 20px.
- Los botones de los menús que se encuentran en la aplicación tienen que ser grandes. En el menú de entrada al situar el cursor sobre sus opciones aparecerá un mensaje explicativo sobre la función del botón seleccionado, mejorando así la usabilidad de la aplicación.

- Todo objeto y habilidad que el jugador pueda seleccionar en el área de Menú de Partida y/o en las tiendas del juego, irá siempre acompañado de una pequeña imagen, que debe medir 24px.
- La situación de los menús en la aplicación será invariable en todo el juego. El menú en el Área de Batalla estará situado en la parte inferior del escenario, mientras que el Área de Menú de Partida, ocupará toda la pantalla.
- Cada vez que el personaje cambie de mapa, aparecerá un cartel en la parte superior del escenario, indicándole el nombre del nuevo mapa en el que se encuentra. Si el jugador lo necesita, se incluye en el área de Menú de Partida una ventana que indica en todo momento la localización del personaje.

## 5. Tecnología

### 5.1. Descripción y justificación del software

RPGMaker es una serie de programas desarrollados por Enterbrain dedicados al diseño y creación de juegos de tipo RPG, Incluye un editor de mapas, un editor de eventos y un editor de combates.

Todas las versiones de RPG Maker de PC necesitan el RTP (Run Time Package) que incluye materiales como gráficos para mapeados, personajes, música, efectos de sonido y animaciones que pueden ser utilizados para crear nuevos juegos. Además el software ofrece la posibilidad de añadir materiales a su base de datos permitiendo así personalizar el producto al gusto del diseñador.

La versión de RPGMaker que se utiliza en ese proyecto, por ser la más reciente, es RPGMakerVX (popularmente abreviada como RMVX). Hereda la potencia de RPG Maker XP, su antecesor. Además esta versión cuenta con un sistema de script en Ruby, concretamente con RGSS2 (Ruby Game Scripting System), que ya incluye los componentes gráficos implementados, facilitando así la programación del producto.

En el editor de Scripts de RPGMakerVX, son mostradas todas las clases ya implementadas para el funcionamiento del juego. Con este editor se permite modificar estas y añadir nuevas, ofreciendo la posibilidad al programador de desarrollar nuevos eventos no planteados por la aplicación y permitiendo modificar y agregar recursos al juego.

## 5.2. Diseño gráfico y sonido

A continuación se muestra todo el trabajo de grafismo y sonidos realizado con el propósito de enriquecer visualmente y acústicamente, el entorno en el que el usuario será sumergido, ambientando los personajes, escenarios, objetos y animaciones del juego según el mundo relatado en la historia.

Gráficamente se ha trabajado en cinco aspectos fundamentales: faces, tilesets, windows skin, characters y animations.

### Faces

Los faces son los rostros de personajes, enemigos y similares que se verán en los mensajes; además en el caso de ser personajes, su imagen también aparecerá en el menú. Los faces vienen en sets de 8 imágenes, de 2 filas y 4 columnas. Esta imagen debe medir 384x192px y cada face mide 96x96px.

Con la intención de asemejar los personajes a los relatados en la aventura se han buscado en la red imágenes que concuerdan con una imagen similar a la deseada, para tomarla como base y modificarla hasta obtener el resultado deseado.

Además en cada set, se ha añadido más de una cara del mismo personaje con distintos gestos faciales, permitiendo así hacer coincidir el rostro del personaje con el tono de su frase (véase Figura 11).



**Figura 11:** Ejemplo de Faces de Aethar y Safia.

## Tilesets

Los tilesets contienen las imágenes para crear los mapas, del escenario, por ejemplo, un tileset puede tener el dibujo de una casa y de un árbol, y con eso podemos crear varias casas y varios árboles.

En RPGVX podemos tener 5 tilesets con imágenes que nos permitan ambientar el juego, con este fin se han obtenido y modificado imágenes obtenidas de la red [9] para desarrollar un mundo más vistoso en detalles gráficos, (véase Figura 12).

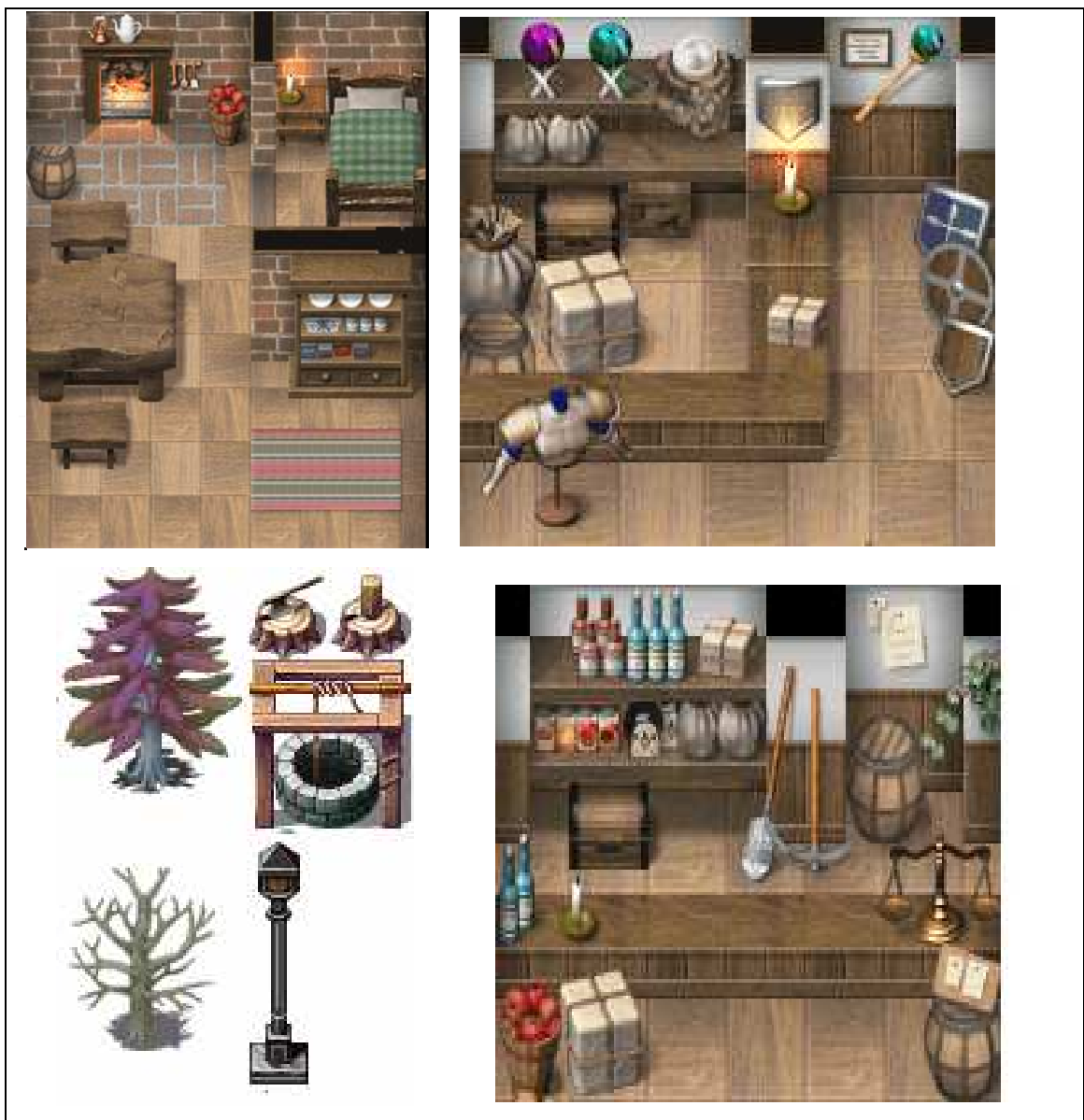


Figura 12 : Muestra de Tilesets empleados.

### Window skin

El WindowSkin es el diseño de los mensajes y menú que se usará en el juego.

Mide 123x123px y se divide en 4 partes iguales que representarán el fondo del mensaje y del menú:, el borde de este , el sombreado al marcar una opción y la forma del cursor.

A partir de la imagen base que viene por defecto en la aplicación, se ha modificado para obtener el menú deseado, (véase Figura 13).



Figura 13: Window skin diseñado para los menús

### Characters

Los characters, son imágenes que los eventos pueden tomar para ser vistos en el mapa del juego. La imagen de una persona, un animal, una puerta o un cofre en el mapa será un character. Vienen en sets de 8 characters, distribuidos en dos filas y 4 columnas. Además cada carácter tiene 4 filas y 3 columnas de imágenes, que representan el movimiento de la animación.

Se han creado nuevos characters acordes a los personajes de la historia,(véase Figura 14).



Figura 14: Muestra de Characters.



## Animations

Estás son animaciones a partir de imágenes en formato GIF que pueden ejecutarse en el escenario o en combate, haciendo que el juego luzca con unos efectos gráficos más vistosos. Se han añadido y modificado animaciones con la finalidad de adecuarlas a la trama. ( véase Figura 15 ).



Figura 15: Muestra de animación.

## Sonidos

Se ha trabajado también el sonido del juego para sumergir al usuario en la trama y enriquecer los escenarios con melodías y efectos sonoros adecuados en cada situación. Se han buscado en la red [10] y añadido distintas músicas dependiendo del escenario y de los sucesos que se van sucediendo a lo largo de la historia.

RPGVX soporta diversos tipos de sonido como MP3, WAV, Midis y Ogg's.

El tamaño de los formatos MP3 y WAV es demasiado grande, haciendo lento el juego en algunas ocasiones por lo que, teniendo en cuenta que la diferencia de calidad de sonido entre los formatos MP3 y Ogg no es apreciable en el juego, la mayoría de sonidos han sido convertidos a formato Ogg con la aplicación Goldwave.

### 5.3. RGSS2, Implementación y diseño de clases por defecto

RGSS2 (Ruby Game Scripting System) es la segunda versión de un paquete de scripts en Ruby, que incluye los componentes gráficos implementados, facilitando así la programación del producto.

Las clases están organizadas en cuatro paquetes: Game, Scene, Sprite y Window:

#### Game, clases de juego

Las clases Game son las responsables de gestionar los datos básicos para la ejecución de la aplicación como los eventos e interruptores mediante los cuales se ha configurado toda la acción del juego, todo texto, movimiento y sonido de cualquier imagen dentro del juego se inicia y detiene mediante la ejecución de estos eventos que son lanzados a través de diferentes interruptores.

Este conjunto de clases también se encargan de cargar la pantalla requerida en cada momento, gestionar todos los aspectos de los protagonistas y enemigos (vida, fuerza, destreza...) y gestionar datos del grupo, tales como el oro, los objetos, los pasos, y el tiempo de juego, ( véase Figura 16 ).

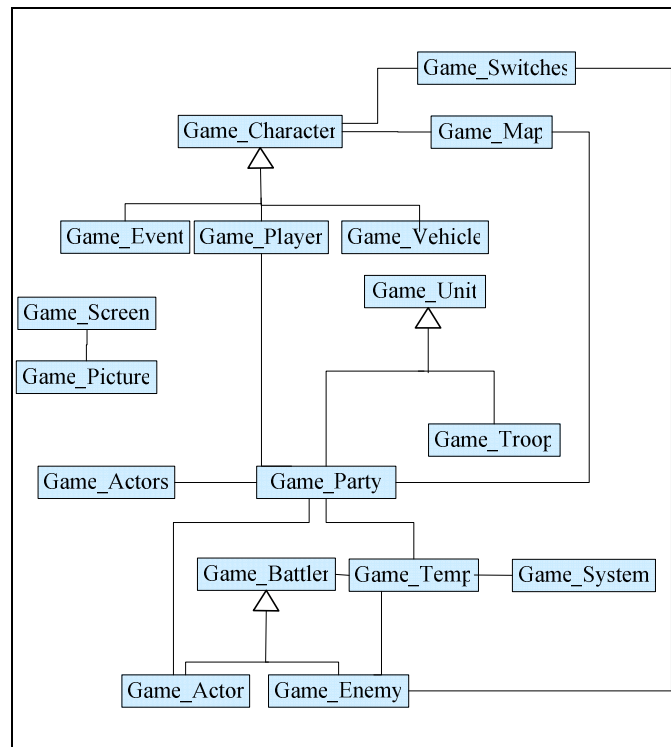


Figura 16: Clases más relevantes del paquete Game.

### Scene, clases de escenas

Las clases de escenas contienen código que reúne otras clases, generalmente ventanas, las cuales las sitúa en ella misma.

Cuando esta clase pasa a ser el valor de la variable global **\$scene**, variable que contiene la clase de escena que se muestra cada instante, está es mostrada en la pantalla del juego, formando así menús, mapas y sistemas de batallas entre otros escenarios.

( véase Figura 17 ).

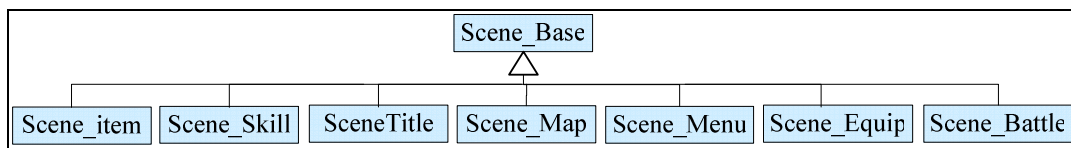


Figura 17: Clases más relevantes del paquete Scene

### Sprite, clases de imágenes

Estas son en su conjunto las imágenes en el juego, creando los mapas del escenario según se ha configurado con la aplicación y añadiendo los gifs que nos permiten visualizar a los personajes y animaciones en el juego. (Véase Figura 18 ).

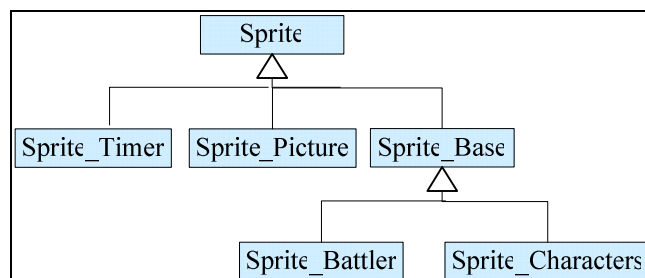


Figura 18 : Clases más relevantes del paquete Sprite.

Los métodos más importantes para poder manipular un sprite son:

Para indicar las coordenadas( X,Y) de nuestra imagen: `@sprite1.X = 2 @sprite1.Y= 6`

**opacity**: Cambia la opacidad del objeto.

**visible**: Si es true el objeto se mostrará, si es false, no lo hará.

**update**: Actualiza el objeto, útil cuando es un gif o cuando la figura del objeto se modifica dependiendo de eventos comunes en el mapa ( cambio de día a noche, o efectos climáticos )

**dispose**: Borra el objeto.

### Window, clases de ventanas

Estas son unidades básicas visuales de una escena. Cuando se abre el juego, en el Título, el cuadro que permite elegir entre las tres opciones que hay, es una clase ventana, En el menú, el cuadro que permite ver a los personajes del grupo, es una ventana. Todas las ventanas que aparecen predefinidas son subordinadas a *Window\_Base*, la cual contiene métodos que son usados en muchas ventanas. Son pues estas clases unidades de muestra de información. ( véase Figura 19 ).

Las ventanas son llamadas por las escenas, y en su conjunto las forman.

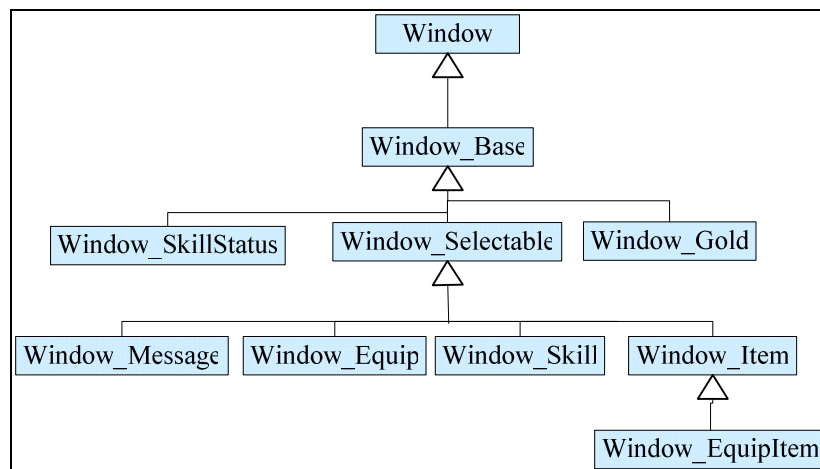


Figura 19: Clases más relevantes del paquete Window.

### Definición de variables

Las variables de Ruby, son auto definidas (no hay que definirlas) y su tipo de valor es variable (igual pueden contener un número como un booleano (true, false)).

Hay una serie de variables que contienen objetos globales muy importantes en el desarrollo del juego y que deben de ser conocidas para su correcta utilización:

***\$scene***: contiene la clase de escena que se muestra en cada instante.

Algunos ejemplos:

Si el usuario se encuentra en el menú de habilidades, la variable *\$scene* contendrá una instancia del objeto de la clase *Scene\_Skills*.

Si el usuario se encuentra en el menú de Objetos, la variable *\$scene* contendrá una instancia de la clase *Scene\_Items*.

Si el usuario se encuentra en el área del mundo, la variable *\$scene* contendrá una instancia de la clase *Scene\_Map*.

Si el usuario se encuentra en la pantalla de inicio, la variable *\$scene* contendrá una instancia de la clase *Scene\_Title*.

Por otro lado, están las variables globales *\$data* que se cargan en el método de inicio de la clase *Scene\_Title* con en el método *command\_new\_game*. Hay que tener en cuenta que no se trata de objetos simples, son arrays contenedores de objetos, así que si queremos acceder a uno tendremos que hacerlo por su índice.

Las variables más importantes que se cargan por defecto son:

***\$data\_actors***: contiene a los actores o personajes principales del juego.

***\$data\_items***: contiene los datos de los objetos utilizables.

***\$data\_weapons***: contiene los datos de las armas.

***\$data\_armors***: contiene los datos de los protectores y accesorios.

***\$data\_skills***: contiene los datos de las habilidades.

***\$data\_animations***: contiene los datos de las animaciones.

***\$data\_troops***: contiene los datos de los grupos de enemigos.

***\$data\_classes***: contiene los datos de las profesiones.

***\$data\_enemies***: contiene los datos de los enemigos.

***\$data\_states***: contiene los datos de los estados.

***\$data\_tilesets***: contiene la información de los tiles, que son las imágenes que nos permiten diseñar el mundo.

***\$data\_comon\_events***: contiene la información sobre los eventos comunes.

***\$data\_system***: contiene la información del sistema.

Al iniciar la partida se cargan las variables *\$game*, algunas de las más importantes son:

***\$game\_switches***: instancia de la clase *Game\_Switches*, contiene los interruptores del juego. Se accede a ellos de la siguiente manera: *\$game\_switches[idInterruptor] = true*.

Como se puede observar, es un Array.

***\$game\_screen***: instancia de la clase *Game\_Screen*, que contiene la pantalla a mostrar, así como las imágenes, los efectos de clima, el tono....

***\$game\_actors***: instancia de la clase *Game\_Actors*, que contiene los datos de los actores que están en el grupo. Es un Array.

***\$game\_party***: contiene la clase *Game\_Party*, que incluye los cuatro personajes que tiene el grupo, y otras características del grupo como el oro, los objetos, los pasos, los protectores...

***\$game\_player***: instancia de la clase *Game\_Player*, que contiene las características del personaje principal.

## 5.4. Ampliación de código, nuevas funcionalidades y recursos.

Con los objetivos de incorporar nuevos eventos que aporten mayor realismo y diversión a la aventura y mejorar la usabilidad de la aplicación se han añadido una serie de clases y modificado otras ya existentes.

### 5.4.1. Efectos visuales

A continuación son descritas todas las ampliaciones realizadas con la premisa de mejorar los efectos visuales y aportar mayor realismo al juego.

#### **Efecto de día y Noche**

Con la implementación de esta clase se añade al juego la sensación de temporalidad, a medida que el jugador avance en su aventura contemplará como el día va avanzando, amanecerá, atardecerá y tendrá la posibilidad de jugar de noche. Empleando la variable `Graphics.frame_count` como contador, implementaremos los cambios temporales, activando y desactivando los distintos eventos que efectuarán los cambios en el juego, dependiendo del evento activado ( amanecer, día, atardecer o noche ) crearemos una nueva instancia de la clase *Tone* modificando sus atributos principales para dar la sensación de claridad o oscuridad.

Modificamos el método `FadeIn` de la clase `Scene_Map`, cada vez que se refresque la pantalla, así se irá cambiando paulatinamente el tono de la instancia anterior para acabar con las características del nuevo tono.

Además, en esta clase también han sido implementados métodos que nos permitirán saber la ubicación de nuestro personaje, para saber si se encuentra en un lugar cubierto, en un lugar descubierto o en un lugar oscuro., haciendo así que afecte o no el estado del día dependiendo de donde se encuentra el jugador. En un interior, el tono siempre permanecerá inalterable y con las características

establecidas por defecto, en cambio en una cueva se aprovecha la posibilidad de crear una instancia Noche haciéndola oscura.

Y para aportar mayor realismo a la aventura, todos los mapas están repletos de eventos que dependiendo del estado del día reaccionaran de manera distinta.

El jugador a medida que avanza podrá contemplar como por las noches se encienden farolas, antorchas o fogatas. Asimismo le serán asignadas misiones en las que deberá encontrar enemigos que únicamente lo asaltarán por la noche y se dará cuenta de que en las ciudades al anoecer el número de soldados haciendo guardia disminuye así como muchos aldeanos dejarán de pasear por la ciudad.

Para ello activamos uno de los registros del array de eventos a true y en cada mapa tenemos una condición que nos controlará el estado de los registros de este array.

### **Efectos de clima**

Esta clase ha sido implementada para hacer que los efectos climáticos se desarrollen de forma aleatoria y se vean reflejados en el mapa .

Cada vez que el jugador entre en un nuevo mapa se llamará desde la clase *Scene\_Map* el método de la clase Clima: *Clima.mirarClima*, que contendrá un random de 5: *@estadoClima = rand(5)* , y según el valor devuelto activaremos un clima distinto:

```

case @estadoClima
when 0,1,2
  $game_switches[idSeco] = true
when 3,4
  $game_switches[idLluvia] = true
when 4
  $game_switches[idNieve] = true
end

```

Podrá hacer un día de sol, llover, o nevar



Para hacer al jugador participe de estos cambios. se han programado diversos eventos. Al nevar determinados ríos quedarán congelados permitiendo así el acceso a determinadas zonas que con otro clima no podremos alcanzar.

En caso de nieve la velocidad de los movimientos de nuestro personaje se verá considerablemente reducida, el mapa se verá cubierto de nieve y se activaran efectos de niebla.

El jugador tendrá la opción de jugar con los efectos climáticos a su antojo en cuanto se una al equipo la pequeña Safia que cuenta con habilidades para modificar el clima y así modificar el aspecto del mapa en la mayoría de los escenarios del juego.

Además siempre que queramos zarpar en barco, si está lloviendo, seremos advertidos de los monstruos marinos que aparecen en los días de tormenta, solo si llueve aparecerán determinados enemigos.

### **Efectos de nieblas y cambio de iluminación.**

Esta clase se implementa con el objetivo de crear un ambiente mucho más realista añadiendo efectos de niebla, nubes o corrientes de aire.

Para ello se han diseñado y añadido al proyecto imágenes de fondo con las figuras de nubes, niebla o degradados transparentes de formas irregulares para conseguir un efecto de neblina.

En la inicialización de la clase *Game\_Map*, se ha añadido una variable booleana indicando si hay niebla o no. De este modo cuando se desea poner niebla en un mapa, se llama al método añadido en esta *clase game\_map.niebla("NombreImagen", Opacidad, Zoom, scroll\_x, scroll\_y)*,

Cargando así los parámetros deseados para cada uno de los escenarios y sobreponiendo la imagen al mapa, para crear el efecto deseado.

Además, modificando los colores de estas imágenes y modificando el tono de la pantalla con la clase *Tone*,  $\$tonoFondo = Tone.new(rojo, verde, azul, gris)$ , se logra dar la sensación de que en el escenario nuestro protagonista se encuentra en un mapa con fuertes corrientes de arena (haciendo que la imagen sea amarillenta) o creando corrientes de frío (dándole a nuestra imagen un tono blanco).

Modificando la velocidad en la que deslizamos esta imagen sobre el mapa y la velocidad en la que el jugador se desplaza, se consigue, aun más, involucrar al jugador en el escenario, ya que cuando las corrientes de aire sean muy fuertes, el personaje tendrá más dificultades para desplazarse.

### **Auras de luz.**

Con el objetivo de incorporar mayor realismo y conseguir que los escenarios gocen de unos gráficos más vistosos se ha obtenido un script de la red que nos permite simular áreas de luz en una zona determinada del juego.

Empleando una herramienta de diseño gráfico se ha diseñado una imagen de aura de luz que se sobrepondrá en el mapa en la zona que nosotros deseemos.

Todas las antorchas, farolas, fosos de lava, incendios y lugares en los que se ha deseado añadir este tipo de aura se ha añadido un evento con un comentario específico, así al ejecutar el evento se ha programado que la imagen se sobreponga exactamente en el lugar del evento, permitiendo tener múltiples auras de luz en una misma escena haciendo el resultado muy vistoso.

Además se ha hecho uso de la clase *Tone* para modificar la tonalidad de la imagen de aura de luz según el área y objeto que se desea iluminar.

### **Animación inicial**

Se ha implementado una clase específica para realizar una animación inicial en la que aparecerá la animación de dos líneas dibujándose sobre la pantalla.

Para realizar esta animación se han empleado varias imágenes: una imagen por cada línea que queremos que aparezca en colores vistosos y una imagen por cada una de estas en negro que colocaremos en la misma posición que la de color.

Para crear la sensación de movimiento deslizaremos las líneas negras que están sobreponiendo las de colores a la misma vez que lanzamos un sonido incrementando así la sensación de movimiento.

#### 5.4.2. Usabilidad

A continuación son descritas todas las ampliaciones realizadas con la premisa de mejorar la usabilidad de la aplicación.

### **Pantallas de introducción**

En cuanto el usuario inicia una nueva partida, se muestran varias imágenes con texto que sumergirán con un complejo argumento al jugador.

La aplicación obliga a que el personaje principal siempre esté en el mapa que se ejecuta por lo que lo haremos transparente.

Se sucederán varias imágenes y texto explicando que ha sucedido anteriormente en el universo en el que el jugador se ve inmerso, pasada esta introducción, volveremos a hacer visible al personaje principal y el jugador aparecerá en su casa.

### **Información en el Menú de entrada**

Se modifica la clase *Scene\_Title* para trasladar el menú de entrada a la parte derecha superior de la pantalla y con el objetivo de aportar más información al usuario al empezar la partida, se añade una ventana informativa en la parte superior izquierda que informa al usuario de la función de cada una de las opciones de entrada a medida que navega por el menú.

### **Localización en Menú Partida.**

El área de Menú de Partida ha sido modificado con la intención de añadir mayor información al jugador facilitando la navegabilidad del área.

Se ha modificado la clase *Scene\_Menu* para añadir una ventana con un campo de texto que leerá de la base de datos el nombre del mapa en el que se encuentra el jugador en cada momento, así se refuerza el conocimiento del jugador sobre su ubicación dentro del mundo en el que se ve inmerso.

### **Tiempo jugado en Menú Partida.**

Se ha añadido una nueva ventana en el menú de Partida donde se indica el tiempo jugado en cada momento

Se ha modificado la clase *Scene\_Menu* para añadir una ventana con un campo de texto que leerá de la base de datos el tiempo de juego constantemente.

### **Menú en pantalla GameOver**

En el caso de que el personaje sea derrotado en uno de los combates, la aplicación por defecto muestra una pantalla de Game Over y nos lleva al Menú principal.

Con el objetivo de mejorar la usabilidad de la aplicación y simplificar la navegabilidad, ya no obligamos al usuario a volver al menú principal, sencillamente

se ofrece la posibilidad de realizar las mismas opciones sin la necesidad de cambiar de pantalla implementado un sencillo menú que permite: volver al menú principal, cargar la partida de nuevo o salir de la aplicación.

### **Información del área**

Clase creada con el fin de informar al usuario donde se encuentra en cada momento, indicando con un pequeño cartel, que se mostrará durante cinco segundos indicando la ubicación del jugador dentro en el área de mundo cada vez que este entre en un nuevo escenario.

Cada vez que el jugador entre en un mapa nuevo, cargaremos y escribiremos el nombre del mapa desde la clase *Window\_Map*.

```
data = load_data("Data/MapInfos.rvdata")
```

Habiendo recogido el nombre del mapa construiremos así el cuadro de texto en la ubicación que deseamos el nombre de este:

```
self.contents.draw_text(0, -7, 150, 32, data[$game_map.map_id].name, 2)
```

### **Modificaciones al guardar y cargar partida.**

Para añadir mayor intensidad y dificultad a la aventura, cuando el usuario desee guardar su partida, no podrá hacerlo de inmediato desde el menú, ya que esta opción ha sido eliminada. Deberá ir en busca de uno de los muchos puntos de guardado que hay distribuidos por el mundo.

De este modo, se consigue tener enganchado al jugador por un periodo de tiempo más largo, ya que si avanza en la aventura, no podrá dejar de jugar hasta encontrar uno de estos puntos. Una vez encontrado un punto de guardado, daremos la opción de guardar la partida en uno de los 20 ficheros libres.

Además hay que tener en cuenta que el jugador una vez ha guardado la partida puede pasar días, incluso semanas sin volver a ejecutar la aplicación, por esto se ha

considerado útil y prácticamente indispensable modificar la pantalla de carga de partida, se ha obtenido un script de la red que permite mostrar mayor información al usuario. Ahora se muestra el oro obtenido hasta el momento, el tiempo jugado, el rostro de los personajes que hay en el equipo y la localización junto con una pequeña imagen del lugar en donde se había quedado el jugador, esta imagen permitirá reconocer su partida de forma más visual, ya que es muy probable que en el caso de haber varias partidas guardadas por distintos usuarios, el jugador pueda no reconocer su partida con facilidad.

## 6. Conclusiones

Se ha diseñado y desarrollado un videojuego de rol (RPG) donde el jugador controla y representa cabalmente a un personaje, que debe cumplir con una serie de objetivos y misiones establecidas, creando un mundo muy interactivo perteneciente a un tema de fantasía épica.

### **¿Qué hemos aprendido?**

Ha resultado de gran utilidad analizar y diseñar previamente el guión mediante una ficha técnica, un storyboard y un desarrollo de todos los diálogos, así como la realización de un cuadro de interacción analizando las unidades de contenido, una guía de estilo y un Grafo general de toda la aplicación que permiten visualizar el programa con claridad antes de empezar a desarrollar el juego, facilitando y acelerando la posterior creación de este.

Cabe comentar que la realización de un juego completo en todos sus aspectos, se vuelve muy compleja y requiere de mucho tiempo. El proyecto ha sido realizado por una única persona encargada de trabajar y especializarse en diversos campos, ya que se ha tenido que crear y narrar una historia, se ha diseñado la aplicación, se ha realizado un trabajo de grafismo y sonidos, se ha programado y se ha testeado. Una vez terminado el proyecto se ha comprendido el motivo por el cual para la realización de determinados juegos son necesarios grandes equipos de personas especializadas en distintos aspectos durante periodos de incluso dos o tres años, motivo por el cual el juego creado en este proyecto es de unas proporciones reducidas, sumando aproximadamente unas 8 horas de diversión.

La aplicación RPGMakerVX, tiene una curva de aprendizaje muy rápida, tanto la creación de eventos simples como la animación de personajes en el juego es muy sencilla. Lo más complejo está en el editor de scripts donde son mostradas todas las clases ya implementadas para el funcionamiento del juego. Aquí es donde se han

desarrollado nuevos eventos no planteados por la aplicación, modificando y agregando recursos al juego.

### **Resultados del proyecto**

Todos los objetivos planteados en el inicio del trabajo han sido cumplidos:

- ✓ Se ha creado un argumento que atrape al jugador, detallando las principales características de los personajes principales y la evolución de la trama mediante un Storyboard,
- ✓ Se han analizado las distintas unidades de contenido de la aplicación multimedia, evaluando el tipo de acceso, orientación, grado de interactividad, atención y medios en cada área del juego mediante un cuadro de interacción y se ha realizado un grafo general de la aplicación.
- ✓ Se ha realizado una guía de estilo, definiendo patrones de comportamiento tales como la ubicación de los menús, el tamaño y formato de los textos o eventos comunes que se repiten del mismo modo en cada escenario. Aspectos generales de la aplicación que deben quedar definidos.
- ✓ Se ha realizado un trabajo de grafismo y sonidos para crear los personajes y los entornos en los que se desarrollará el juego
- ✓ Se ha estudiado la estructura de RGSS2 y han sido implementadas nuevas funcionalidades y recursos con el objetivo de incorporar nuevos eventos que aporten mayor realismo y diversión a la aventura y mejorar la usabilidad de la aplicación.
- ✓ Se ha testeado la aplicación con personas ajenas a la realización del proyecto para comprobar la usabilidad de este.



## Bibliografía

- [1] Estudio de Harris Interactive .sobre el mercado de los videojuegos.  
<http://muycomputer.com/Actualidad/Especiales/Videojuegos-momento-clave/>  
Septiembre 2009
- [2] Último Anuario de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento.  
[http://www.adese.es/index.php?option=com\\_content&view=article&id=50:adese-presenta-su-anuario-2008&catid=5:pegi](http://www.adese.es/index.php?option=com_content&view=article&id=50:adese-presenta-su-anuario-2008&catid=5:pegi) Septiembre 2009
- [3] Informe de DFC Intelligence , el crecimiento en la industria del videojuego.  
<http://www.dfcint.com/wp/?cat=5> Septiembre 2009
- [4] Web oficial en España de la aplicación RPGMakerVx  
<http://tkool.jp/products/rpgvx/spa/material.html> Septiembre 2009
- [5] Información de la saga Final fantasy  
<http://www.ffmaniacs.com/> Septiembre 2009  
[http://es.finalfantasy.wikia.com/wiki/Final\\_Fantasy\\_\(Saga\)](http://es.finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_(Saga)) Septiembre 2009
- [6] Información de la saga DragonQuest  
<http://www.dqshrine.com/dq/> Septiembre 2009  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Dragon\\_Quest](http://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest) Septiembre 2009
- [7] Characteristics sagas del RPG Breath of fire  
[http://www.ultimagame.com/Breath\\_of\\_Fire\\_III\\_j830.htm](http://www.ultimagame.com/Breath_of_Fire_III_j830.htm) Septiembre 2009
- [8] Características del RPG Chrono trigger  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Chrono\\_Trigger](http://es.wikipedia.org/wiki/Chrono_Trigger) Septiembre 2009
- [8] Características del RPG Secret of Mana  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Secret\\_of\\_Manana](http://es.wikipedia.org/wiki/Secret_of_Manana) Septiembre 2009
- [9] Aportes gráficos para la confección de un videojuego.  
<http://www.videogamesprites.net/> Octubre 2009  
<http://www.aldearpg.net/>, Octubre 2009
- [10] Efectos de sonido  
<http://www.sound-efects.com/> , Noviembre 2009  
<http://www.sonidos-gratis.com/> , Noviembre 2009  
<http://efectos-de-sonido.anuncios-radio.com/> , Noviembre 2009

Tutoriales, apuntes y scripts ya realizados sobre RPG Maker.

<http://www.tutoriales-maker.com/> Septiembre 2009

<http://www.emudesc.net/foros/rpg-maker/> Septiembre 2009

<http://www.rpgrevolution.com/> Septiembre 2009

[http://es.wikipedia.org/wiki/RPG\\_Maker](http://es.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker) Septiembre 2009

<http://comunidad.rpgmaker.es> Septiembre 2009

Manuales para desarrollar Storyboards para videojuegos y guías sobre cómo realizar diálogos en un videojuego.

<http://ultragamer.wordpress.com/metodologia-teorica-grafica-y-audiovisual/documentos-graficos/disenio-de-storyboard-para-videojuegos/> Octubre 2009

<http://www.writing-world.com/freelance/games.shtml> Octubre 2009

<http://www.storytreeonline.com/Storyboards.html> Octubre 2009