

Índice

| | |
|--|----|
| 1. Introducción..... | 1 |
| 1.1 ¿Qué es un juego de rol? | 1 |
| 1.2. Mercado de los videojuegos en España..... | 2 |
| 2. Objetivos..... | 5 |
| 3. El juego..... | 7 |
| 3.1 Argumento | 8 |
| 3.2 Personajes | 9 |
| 3.3 Mapa del mundo | 14 |
| 3.4 Storyboard | 15 |
| 4. RPG Maker VX | 77 |
| 4.1 Clases de RPG Maker VX..... | 77 |
| 4.1.1 Game..... | 78 |
| 4.1.2 Sprites | 78 |
| 4.1.3 Windows..... | 78 |
| 4.1.4 Scenes | 78 |
| 4.2 Scripts Externos..... | 79 |
| 4.3 Intercambio de personajes | 79 |
| 4.4 Parte gráfica..... | 89 |
| 5. Usabilidad..... | 91 |
| 5.1 Menús | 91 |
| 5.2 Batallas | 95 |
| 6. Conclusión..... | 97 |
| 7. Bibliografía..... | 99 |

1. Introducción

La tarea principal del proyecto es desarrollar un videojuego de rol en 2D utilizando el programa “RPG Maker”.

Un **videojuego** (del inglés *video game*) o **juego de video** es un programa informático creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, un sistema arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld o un teléfono móvil.

Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta. El género a tratar en éste proyecto es el **rol**.

1.1 ¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol, conocido en inglés como RPG (*role-playing game*), es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. Así pues, podríamos decir que los juegos de rol son similares al teatro, la esencia reside en la interpretación, aunque los juegos de los que hablamos normalmente no tienen una trama definida por lo que dependerá de la acción del personaje como se desarrolle la historia.

Se caracterizan por la interacción con el personaje, una historia profunda y una evolución del personaje a medida que la historia avanza. Para lograr la evolución generalmente se hace que el jugador se enfrasque en una aventura donde irá conociendo nuevos personajes, explorando el mundo para ir juntando armas, experiencia, aliados e incluso magia.

Los RPG clásicos, inspirados en los juegos de tablero, realizan las batallas por turnos, es decir, el jugador usa su equipo y habilidades aprendidas para atacar mediante una serie de comandos y después debe quedar estático y esperar a recibir el ataque del otro jugador o CPU. Aun cuando en la actualidad aun hay RPG clásicos, la mayoría ahora usan el combate en tiempo real, es decir, no hay pausas y ambos atacan al mismo tiempo.

En otra subcategoría de los RPG se han puesto de moda los RPG en línea o MMORPG (*Massive Multiplayer Online RPG*) donde cada jugador crea un personaje y mediante una conexión a Internet, entra a un mundo donde miles de jugadores se unen a la aventura, exploran, intercambian y evolucionan juntos.

1.2. Mercado de los videojuegos en España

A pesar de la difícil coyuntura económica que estamos atravesando, que castiga especialmente a las pequeñas empresas, el sector del videojuego no está siendo tan castigado como otros. La venta de juegos y videoconsolas mueve cada vez más dinero en España, hasta el punto de que, en el 2009, **el 54% del gasto destinado a ocio audiovisual en España ha ido a parar a esta forma de diversión.**

La mayor parte de esta riqueza va a compañías extranjeras, dada la falta de iniciativa empresarial en nuestro país. No obstante, a día de hoy, ya hay más de 70 empresas y 3.000 trabajadores viven de los videojuegos en España.

Durante los últimos cinco años, en España, se ha mejorado en proporción, más que otros países europeos. Estamos en ese incómodo punto medio en el que no tenemos aún la calidad de otros países (EEUU, Japón), pero no producimos tan barato como en otros lugares como Singapur o China. **Debemos ser capaces de dar un salto de calidad si queremos encontrar nuestro sitio.**

El principal problema de la industria española no es la falta de talento o ilusión, lo son la escasez de formación especializada y la **indiferencia de los inversores** hacia este mercado. A pesar del poderío económico del sector, pocos empresarios españoles están dispuestos a correr el riesgo de invertir en videojuegos.

Financiación es lo que necesita la gran mayoría de estudios independientes españoles, formados por menos de una decena de trabajadores que sobreviven mediante el *advergaming* y la producción de juegos Flash y para móviles. Sin recursos para proyectos

destinados a su distribución física en videoconsolas, recurren a **plataformas de distribución digital** como Steam o Xbox Live Community Games para darse a conocer. Estos métodos permiten a los pequeños estudios ahorrarse la intermediación de un distribuidor que infle el precio y le ponga trabas al producto.

Todos los expertos coinciden en que la distribución digital será lo que abra las puertas de la industria española al mercado, permitiendo a los pequeños equipos crecer y establecerse como compañías profesionales a medio o largo plazo.

(Referencia: <http://www.gameover.es/reportaje/la-problematika-de-la-industria-espanola-del-videojuego.html>)

2. Objetivos

El objetivo del proyecto, como se ha dicho en el primer apartado, es la creación de un videojuego de rol utilizando el programa “RPG Maker”, pero teniendo en cuenta éstos puntos:

- **Historia compleja:** La tarea principal radica en elaborar el videojuego con una historia compleja, que despierte el interés del jugador al igual que permite el desarrollo de un juego suficientemente largo y entretenido.

- **Usabilidad:** la usabilidad es una parte clave en un juego. Facilita que los nuevos usuarios desarrollen una interacción efectiva con el producto y aumenta las posibilidades con las que el jugador y el sistema puedan intercambiar información, ya sea a través de diálogos, diferentes vías para realizar tareas, etc.

- **Programación Ruby:** programar eventos en Ruby. El evento “intercambiar personajes” pasará a explicarlo detalladamente en el apartado cuarto.

6 Objetivos

3. El juego

El juego de rol se ha realizado utilizando la versión VX de RPGMaker. La historia del juego está basada en la serie japonesa **Record of Lodoss War**, ya que me parecía una buena trama con suficientes alicientes para hacerla y se adaptaba perfectamente a los estereotipos que conocemos todos como “juego de rol”, un mundo con tintes medievales y engendros fantásticos.

Huelga decir, que las imágenes que vienen por defecto en RPGMaker VX están orientados a universos medievales por lo que facilita la elaboración del juego.

Record of Lodoss War es una franquicia de ficción de las novelas de fantasía escritas por Ryo Mizuno, basadas en el trabajo que creo originalmente para un sistema de juego de rol llamado *Forsela*. Ha habido múltiples mangas, animes y videojuegos, muchos de ellos traducidos al inglés y al español. Los argumentos generalmente siguen las convenciones y estructuras de los juegos de rol tipo Dungeons&Dragons, basándose en un equipo de varios personajes con distintas profesiones, que realizan una búsqueda específica.

La serie contiene 13 OVAS o capítulos. Las OVAS se basa en la épica lucha del bien contra el mal, protagonizada por el aprendiz de caballero Parn y sus aliados. Antes de haber sido creado se publicaron numerosas novelas y juegos de rol. La historia fue creada por los japoneses en pleno boom de los RPG durante los años 80, debido a la dificultad de la época para importar este tipo de material de occidente.

El último episodio de la serie (el 13) se terminó en 1991 y, para su época derrochaba calidad gráfica por los cuatro costados. El diseño de personajes estuvo a cargo de Yuuki Nobuteru, creador de “Alita, ángel de combate” otro manga de gran éxito. La dirección del proyecto estuvo a cargo de Akio Sakai, que ya había participado anteriormente en grandes producciones como, por ejemplo, “La Tumba de las Luciérnagas”. El guión fue obra del propio autor de la saga, Ryo Mizuno. Las 13 OVAS de la serie son:

1. Prólogo de la leyenda
- 2. Huida del infierno**
- 3. Noche oscura**
- 4. La Bruja Gris**
- 5. El Rey del Desierto**
6. La Espada del Guerrero Misterioso
- 7. La Batalla de los Héroe**s
8. Réquiem de los Guerreros
9. El Cetro
10. El Malvado Dragón de la Montaña
11. La Ambición del Hechicero
12. Última Batalla en la Isla de las Tinieblas
13. Lodoss en Llamas

Los cinco capítulos que he hecho en el juego son cinco de los capítulos que me han parecido más interesantes, a la vez que me permitía cerrar el juego y que tuviera un final coherente.

3.1 Argumento

Durante años la vida ha sido tranquila en la pacífica isla de Lodoss, pero desde hace un tiempo algo se remueve en su interior, algo malvado y cada vez se hace más evidente.

Una guerra entre el bien y el mal se avecina. Las diosas Falis, diosa de la vida y la creación, y Palalis, diosa de la destrucción, están a punto de comenzar una terrible guerra por el dominio de la Isla en la que morirán hombres, elfos, dragones y demás criaturas de la luz y de la oscuridad. La balanza se ha inclinado, en un primer momento, hacia el lado del mal.

Un grupo formado por un guerrero, un clérigo, un ladrón, un enano, una alta elfa y un hechicero tendrán un papel destacado en esa guerra e intentarán inclinar la balanza hacia el lado de Palalis. Por otro lado un caballero oscuro, un rey malvado y un mago de sangre tendrán que desempeñar un papel completamente contrario, y lucharán por la diosa Kardis.

La historia se centra alrededor de un joven llamado Parn, el hijo de un deshonroso caballero. Parte de esta motivación de aventurarse es encontrar que pasó con su padre, y restaurar el honor de su familia. A pesar de su inexperiencia, Parn es considerado el líder, quien esta acompañado por su mejor amigo un niño del bosque llamado Etoh, su amigo y a veces aconsejante Slayn y su recién mentor Ghim. Son acompañados por el interés romántico de Parn, la alta elfa Deedlit, quien viene del Bosque sin Retorno buscando una solución para el aislacionismo de su gente y un final para la extinción. A lo largo de la serie, Parn entra en contacto con sus amigos y con sus enemigos por igual. Sus aliados incluyendo el rey Kashue, el rey Ferm; y sus enemigos incluyendo el emperador Belt, el comandante Ashram, la bruja Kharila y el malvado necrófago Vagnar.

3.2 Personajes

En las estadísticas de cada personaje, podremos ver dos hojas. La primera hace referencia al carácter del personaje dónde se decide el nombre, la clase, el nivel inicial que tiene al empezar el juego, la curva de experiencia (la cantidad de puntos de experiencia que necesita para pasar de un nivel a otro), el gráfico, su rostro, las curvas de cada parámetro (que nivel de ataque, por ejemplo, tendrá éste personaje en cada nivel), el equipamiento inicial y algunas opciones excepcionales, como combatir con sólo armas a dos manos, no poder cambiar su equipamiento, etc.

En la segunda, hace referencia a la clase a la que pertenece. Se puede especificar la posición en la que se encuentra a la hora del combate, las armas y protectores que puede llevar, la efectividad de algunos atributos o estados (se determina por una letra de la C a la A. Si se pone una A, por ejemplo, en Fuego, quiere decir que un ataque de fuego le afectará mucho más que cualquier otro ataque.). Por último, las técnicas que aprende en cada nivel.

Parn: Es un chico de 18 años que vive en el tranquilo y apartado pueblo de Zaxon. Sueña con seguir los pasos de su padre, un famoso caballero del reino de Balis. Es un valiente guerrero que no teme a nada e intenta ayudar a todo el mundo. Podremos ver como de simple granjero se convertirá en un formidable guerrero. También podremos ver como evoluciona la tierna relación que tiene con Deedit.

Nombre: Parn

Clase: 002:Guerrero

Nivel inicial: 1

Curva de experiencia: Base: 30, Incremento: 35

Gráfico de personaje:

Gráfico de rostro:

Parámetros

PV Máximo:

PM Máximo:

Ataque:

Defensa:

Inteligencia:

Agilidad:

Nombre: Guerrero

Posición: Al frente

Armas equipables:

- Palo
- Espada Larga
- Lanza Larga
- Arco Largo
- Látigo de Cuero
- Espada Ancha
- Manopla de Hierro
- Maza
- Tridente
- Espada Bastarda
- Arco Envuelto
- Hacha de batalla
- Claymore
- Halberd
- Mangual
- Flamberge
- Ballesta
- Morning Star
- Manopla de Mitrilo
- Lanza de Mitrilo
- Espada de Mitrilo
- Báculo Dorado
- Gran Hacha
- Gran Ballesta
- Vara de Hechicería
- Látigo del Dragón
- Lanza del Dragón
- Manopla del Dragón
- Espada del Dragón
- Espada Real
- Hacha de Guerra
- Hacha Plana

Protectores equipables:

- Escudo de Cuero
- Escudo Escamoso
- Escudo Abrasante
- Escudo Frío
- Escudo de Mitrilo
- Escudo del Dragón
- Sombrero Emplumado
- Cofia de Malla
- Yelmo de Hierro
- Corona
- Yelmo de Mitrilo
- Yelmo de Dragón
- Manto
- Armadura de Cuero
- Cota de Anillas
- Manto Mágico
- Cota de Mallas
- Ropa de Niebla
- Armadura de Hierro
- Manto Sagrado
- Armadura de Mitrilo
- Cota de Dragón
- Anillo de Fuego
- Anillo de Hielo
- Brazaletes del Luchador
- Brazaletes del Mago
- Brazaletes de la Suerte
- Zapatos de Hada
- Anillo Vital
- Anillo del Sabio
- Armadura Zeus

Efectividad de atributo:

- Puñetazo
- Corte
- Estocada
- Impacto
- Flechazo
- Latigazo
- Espíritu
- Absorción
- Fuego
- Hielo
- Rayo
- Agua
- Tierra
- Aire
- Sacro
- Sombra

Efectividad de estado:

- Muerte
- Veneno
- Ceguera
- Mudez
- Confusión
- Sueño
- Parálisis
- Mareo
- Hiperataque
- Hiperdefensa
- Hiperinteligencia
- Hiperagilidad
- Hipoataque
- Hipodefensa
- HipoInteligencia
- Hipoagilidad

Técnicas

| Nivel | Técnicas aprendidas |
|-------|---------------------|
| L 2 | Golpe Consecutivo |
| L 4 | Grito de guerra |
| L 5 | Golpe Doble |
| L 7 | Golpe Venenoso |
| L 9 | Golpe Cegador |
| L11 | Golpe Somnifero |
| L13 | Golpe Cádico |
| L15 | Golpe Inmovilizador |
| L17 | Golpe Triple |

Deedit: Ágil, grácil, amante de la naturaleza y mortal con su fina espada irrompible, Deedit (o Deed como la llaman sus amigos) se enamora pronto de Parn. Su buena voluntad, valentía y su pasión por la naturaleza la convierten en un ser cautivador. En un inicio observa al grupo de guerreros desde la distancia, pero no tarda en unirse a ellos.

Nombre: Deedit

Clase: 006:Guardabosques

Nivel inicial: 7

Curva de experiencia: Base: 29, Incremento: 37

Gráfico de personaje:

Gráfico de rostro:

Parámetros

PV Máximo:

PM Máximo:

Ataque:

Defensa:

Inteligencia:

Agilidad:

Nombre: Guardabosques

Posición: Al frente

Armas equipables:

- Palo
- Espada Larga
- Lanza Larga
- Arco Largo
- Látigo de Cuero
- Espada Ancha
- Manopla de Hierro
- Maza
- Tridente
- Espada Bastarda
- Arco Envuelto
- Hacha de batalla
- Claymore
- Halberd
- Mangual
- Flamberge
- Ballesta
- Morning Star
- Manopla de Mitrilo
- Lanza de Mitrilo
- Espada de Mitrilo
- Báculo Dorado
- Gran Hacha
- Gran Ballesta
- Vara de Hechicería
- Látigo del Dragón
- Lanza del Dragón
- Manopla del Dragón
- Espada del Dragón
- Espada Real
- Hacha de Guerra
- Hacha Plana

Protectores equipables:

- Escudo de Cuero
- Escudo Escamoso
- Escudo Abrasante
- Escudo Frío
- Escudo de Mitrilo
- Escudo del Dragón
- Sombrero Emplumado
- Cofia de Malla
- Yelmo de Hierro
- Corona
- Yelmo de Mitrilo
- Yelmo de Dragón
- Manto
- Armadura de Cuero
- Cota de Anillas
- Manto Mágico
- Cota de Mallas
- Ropa de Niebla
- Armadura de Hierro
- Manto Sagrado
- Armadura de Mitrilo
- Cota de Dragón
- Anillo de Fuego
- Anillo de Hielo
- Brazaletes del Luchador
- Brazaletes del Mago
- Brazaletes de la Suerte
- Zapatos de Hada
- Anillo Vital
- Anillo del Sabio
- Armadura Zeus

Efectividad de atributo:

- Puñetazo
- Corte
- Estocada
- Impacto
- Flechazo
- Latigazo
- Espíritu
- Absorción
- Fuego
- Hielo
- Rayo
- Agua
- Tierra
- Aire
- Sacro
- Sombra

Efectividad de estado:

- Muerte
- Veneno
- Ceguera
- Mudez
- Confusión
- Sueño
- Parálisis
- Mareo
- Hiperataque
- Hiperdefensa
- Hiperinteligencia
- Hiperagilidad
- Hipoataque
- Hipodefensa
- HipoInteligencia
- Hipoagilidad

Técnicas

| Nivel | Técnicas aprendidas |
|-------|---------------------|
| L 3 | Bajar Agilidad |
| L 5 | Tiniebla |
| L 7 | Bajar Inteligencia |
| L 8 | Sombra |
| L 9 | Bio |
| L11 | Batar Defensa |
| L12 | Confusión |
| L14 | Parálisis |
| L16 | Bajar Ataque |
| L17 | Oscuridad |

Etoh: Es un amigo de la infancia de Parn, y cuando éste es expulsado del pueblo lo acompaña en su viaje por propia voluntad. Ha recibido educación como sacerdote de Falis y domina la magia blanca.

Nombre: Etoh
Clase: 003:Clérigo
Nivel inicial: 1
Curva de experiencia: Base: 29, Incremento: 36

Parámetros: Gráficos de PV Máximo, PM Máximo, Ataque, Defensa, Inteligencia, Agilidad.

Equipamiento inicial: Armas: 001:Palo, Escudo: (Ninguno), Casco: (Ninguno), Armadura: 013:Manto, Accesorio: (Ninguno).

Opciones: Espada a dos manos, Equipamiento fijo, Auto combatir, Defensa fuerte, Conocimiento médico, Mayor % ataques críticos.

Armas equipables: Palo, Espada Larga, Lanza Larga, Arco Largo, Látigo de Cuero, Espada Ancha, Manopla de Hierro, Maza, Tridente, Espada Bastarda, Arco Envuelto, Hacha de batalla, Claymore, Halberd, Mangual, Flamberge, Ballesta, Morning Star, Manopla de Mitrilo, Lanza de Mitrilo, Espada de Mitrilo, Báculo Dorado, Gran Hacha, Gran Ballesta, Vara de Hechicería, Látigo del Dragón, Lanza del Dragón, Manopla del Dragón, Espada del Dragón, Espada Real, Hacha de Guerra, Hacha Plana.

Protectores equipables: Escudo de Cuero, Escudo Escamoso, Escudo Abrasante, Escudo Frío, Escudo de Mitrilo, Escudo del Dragón, Sombrero Emplumado, Cofia de Malla, Yelmo de Hierro, Corona, Yelmo de Mitrilo, Yelmo de Dragón, Manto, Armadura de Cuero, Cota de Anillas, Manto Mágico, Cota de Mallas, Ropa de Niebla, Armadura de Hierro, Manto Sagrado, Armadura de Mitrilo, Brazaletes del Luchador, Brazaletes del Mago, Brazaletes de la Suerte, Zapatos de Hada, Anillo Vital, Anillo del Sabio, Armadura Zeus.

Efectividad de atributo: Puñetazo, Corte, Estocada, Impacto, Flechazo, Latigazo, Espíritu, Absorción, Fuego, Hielo, Rayo, Agua, Tierra, Aire, Sacro, Sombra.

Efectividad de estado: Muerte, Veneno, Ceguera, Mudez, Confusión, Sueño, Parálisis, Mareo, Hiperataque, Hiperdefensa, Hiperinteligencia, Hiperagilidad, Hipoataque, Hipodefensa, Hipoconfusión, Hipoagilidad.

Técnicas:

| Nivel | Técnicas aprendidas |
|-------|---------------------|
| L 1 | Cura |
| L 2 | Esuna |
| L 5 | Viento |
| L 7 | Subir Inteligencia |
| L 8 | Meditación |
| L 9 | Lázaros |
| L11 | Recuperación |
| L13 | Cura+ |
| L15 | Esuna+ |
| L16 | Autocura |
| L18 | Lázaros+ |
| L19 | Cura++ |
| L20 | Tornado |
| L22 | Recuperación+ |

Slayn: Es el mago del pueblo de Parn y es muy respetado. No es partidario de la violencia y usará la magia para luchar solo cuando no tenga más opciones. Persona prudente y muy inteligente.

Nombre: Slayn
Clase: 004:Hechicero
Nivel inicial: 6
Curva de experiencia: Base: 27, Incremento: 38

Parámetros: Gráficos de PV Máximo, PM Máximo, Ataque, Defensa, Inteligencia, Agilidad.

Equipamiento inicial: Armas: 001:Palo, Escudo: (Ninguno), Casco: 007:Sombrero Emplum, Armadura: 013:Manto, Accesorio: (Ninguno).

Opciones: Espada a dos manos, Equipamiento fijo, Auto combatir, Defensa fuerte, Conocimiento médico, Mayor % ataques críticos.

Armas equipables: Palo, Espada Larga, Lanza Larga, Arco Largo, Látigo de Cuero, Espada Ancha, Manopla de Hierro, Maza, Tridente, Espada Bastarda, Arco Envuelto, Hacha de batalla, Claymore, Halberd, Mangual, Flamberge, Ballesta, Morning Star, Manopla de Mitrilo, Lanza de Mitrilo, Espada de Mitrilo, Báculo Dorado, Gran Hacha, Gran Ballesta, Vara de Hechicería, Látigo del Dragón, Lanza del Dragón, Manopla del Dragón, Espada del Dragón, Espada Real, Hacha de Guerra, Hacha Plana.

Protectores equipables: Escudo de Cuero, Escudo Escamoso, Escudo Abrasante, Escudo Frío, Escudo de Mitrilo, Escudo del Dragón, Sombrero Emplumado, Cofia de Malla, Yelmo de Hierro, Corona, Yelmo de Mitrilo, Yelmo de Dragón, Manto, Armadura de Cuero, Cota de Anillas, Manto Mágico, Cota de Mallas, Ropa de Niebla, Armadura de Hierro, Manto Sagrado, Armadura de Mitrilo, Cota de Dragón, Anillo de Fuego, Anillo de Hielo, Brazaletes del Luchador, Brazaletes del Mago, Brazaletes de la Suerte, Zapatos de Hada, Anillo Vital, Anillo del Sabio, Armadura Zeus.

Efectividad de atributo: Puñetazo, Corte, Estocada, Impacto, Flechazo, Latigazo, Espíritu, Absorción, Fuego, Hielo, Rayo, Agua, Tierra, Aire, Sacro, Sombra.

Efectividad de estado: Muerte, Veneno, Ceguera, Mudez, Confusión, Sueño, Parálisis, Mareo, Hiperataque, Hiperdefensa, Hiperinteligencia, Hiperagilidad, Hipoataque, Hipodefensa, Hipoconfusión, Hipoagilidad.

Técnicas:

| Nivel | Técnicas aprendidas |
|-------|---------------------|
| L 1 | Piro |
| L 2 | Hielo |
| L 4 | Morfeo |
| L 6 | Incendio |
| L 7 | Granizo |
| L 9 | Mutis |
| L11 | Onda Supersónica |
| L12 | Sanctus |
| L14 | Tiniebla |
| L15 | Nube de Arena |
| L17 | Piro+ |
| L18 | Hielo+ |
| L20 | Electrochoque |
| L21 | Confusión |

Ghim: El enano, se unió al grupo para poder encontrar a Layla, la hija de la gran sacerdotisa de Miss, que fue poseída por la bruja gris. Como todo enano maneja el hacha a la perfección. Es gruñón y taciturno pero lo que conduce de este valeroso guerrero es en primer lugar su corazón.

Nombre: Ghim

Clase: 009: Bárbaro

Nivel inicial: 6

Curva de experiencia: Base: 28, Incremento: 37



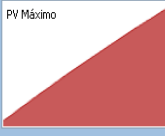
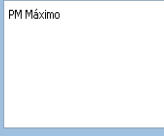
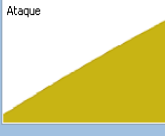
Gráfico de personaje: 


Gráfico de rostro: 


Parámetros


PV Máximo: 

PM Máximo: 

Ataque: 

Defensa: 

Inteligencia: 

Agilidad: 

Nombre: Bárbaro

Posición: Al frente

Armas equipables:

- Palo
- Espada Larga
- Lanza Larga
- Arco Largo
- Látigo de Cuero
- Espada Ancha
- Manopla de Hierro
- Mazza
- Tridente
- Espada Bastarda
- Arco Envuelto
- Hacha de batalla
- Claymore
- Halberd
- Mangual
- Flamberge
- Ballesta
- Morning Star
- Manopla de Mitrilo
- Lanza de Mitrilo
- Espada de Mitrilo
- Báculo Dorado
- Gran Hacha
- Gran Ballesta
- Vara de Hechicería
- Látigo del Dragón
- Lanza del Dragón
- Manopla del Dragón
- Espada del Dragón
- Espada Real
- Hacha de Guerra
- Hacha Plana

Efectividad de atributo:

- Puñetazo
- Corte
- Estocada
- Impacto
- Flechazo
- Latigazo
- Espiritu
- Absorción
- Fuego
- Hielo
- Rayo
- Agua
- Tierra
- Aire
- Sacro
- Sombra

Efectividad de estado:

- Muerte
- Veneno
- Ceguera
- Mudez
- Confusión
- Sueño
- Parálisis
- Mareo
- Hiperataque
- Hiperdefensa
- Hiperinteligencia
- Hiperagilidad
- Hipoataque
- Hipodefensa
- HipoInteligencia
- Hipoagilidad

Equipamiento inicial

Arma 1: (Ninguno)

Arma 2: (Ninguno)

Casco: (Ninguno)

Armadura: 014: Armadura de Cuello

Accesorio: (Ninguno)

Opciones

Espada a dos manos

Equipamiento fijo

Auto combatir

Defensa fuerte

Conocimiento médico

Mayor % ataques críticos

Protectores equipables:

- Escudo de Cuero
- Escudo Escamoso
- Escudo Abrasante
- Escudo Frio
- Escudo de Mitrilo
- Escudo del Dragón
- Sombrero Emplumado
- Cofia de Malla
- Yelmo de Hierro
- Corona
- Yelmo de Mitrilo
- Yelmo de Dragón
- Manto
- Armadura de Cuero
- Cota de Anillas
- Manto Mágico
- Cota de Mallas
- Ropa de Niebla
- Armadura de Hierro
- Manto Sagrado
- Armadura de Mitrilo
- Cota de Dragón
- Anillo de Fuego
- Anillo de Hielo
- Brazaletes del Luchador
- Brazaletes del Mago
- Brazaletes de la Suerte
- Zapatos de Hada
- Anillo Vital
- Anillo del Sabio
- Armadura Zeus

Técnicas

| Nivel | Técnicas aprendidas |
|-------|---------------------|
| L 5 | Puñetazo de Fuego |
| L 7 | Puñetazo Letal 1 |
| L 9 | Puñetazo de Hielo |
| L11 | Golpe Doble |
| L12 | Puñetazo de Rayo |
| L14 | Golpe Cádico |
| L15 | Puñetazo Letal 2 |
| L17 | Grito de guerra |
| L19 | Paliza |

Woodchuck: Su único interés es el dinero e intentará escapar de todo conflicto dónde no pueda sacar algo de valor. Aun así, es un luchador muy ágil y peligroso.

Nombre: Woodchuck

Clase: 008: Ladrón

Nivel inicial: 9

Curva de experiencia: Base: 28, Incremento: 38






Gráfico de personaje: 

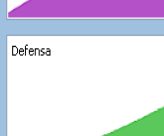
Gráfico de rostro: 


Parámetros


PV Máximo: 

PM Máximo: 

Ataque: 

Defensa: 

Inteligencia: 

Agilidad: 

Nombre: Ladrón

Posición: Al medio

Armas equipables:

- Palo
- Espada Larga
- Lanza Larga
- Arco Largo
- Látigo de Cuero
- Espada Ancha
- Manopla de Hierro
- Mazza
- Tridente
- Espada Bastarda
- Arco Envuelto
- Hacha de batalla
- Claymore
- Halberd
- Mangual
- Flamberge
- Ballesta
- Morning Star
- Manopla de Mitrilo
- Lanza de Mitrilo
- Espada de Mitrilo
- Báculo Dorado
- Gran Hacha
- Gran Ballesta
- Vara de Hechicería
- Látigo del Dragón
- Lanza del Dragón
- Manopla del Dragón
- Espada del Dragón
- Espada Real
- Hacha de Guerra
- Hacha Plana

Efectividad de atributo:

- Puñetazo
- Corte
- Estocada
- Impacto
- Flechazo
- Latigazo
- Espiritu
- Absorción
- Fuego
- Hielo
- Rayo
- Agua
- Tierra
- Aire
- Sacro
- Sombra

Efectividad de estado:

- Muerte
- Veneno
- Ceguera
- Mudez
- Confusión
- Sueño
- Parálisis
- Mareo
- Hiperataque
- Hiperdefensa
- Hiperinteligencia
- Hiperagilidad
- Hipoataque
- Hipodefensa
- HipoInteligencia
- Hipoagilidad

Equipamiento inicial

Armas: 002: Espada Larga

Escudo: 001: Escudo de Cuero

Casco: (Ninguno)

Armadura: 014: Armadura de Cuello

Accesorio: (Ninguno)

Opciones

Espada a dos manos

Equipamiento fijo

Auto combatir

Defensa fuerte

Conocimiento médico

Mayor % ataques críticos

Protectores equipables:

- Escudo de Cuero
- Escudo Escamoso
- Escudo Abrasante
- Escudo Frio
- Escudo de Mitrilo
- Escudo del Dragón
- Sombrero Emplumado
- Cofia de Malla
- Yelmo de Hierro
- Corona
- Yelmo de Mitrilo
- Yelmo de Dragón
- Manto
- Armadura de Cuero
- Cota de Anillas
- Manto Mágico
- Cota de Mallas
- Ropa de Niebla
- Armadura de Hierro
- Manto Sagrado
- Armadura de Mitrilo
- Cota de Dragón
- Anillo de Fuego
- Anillo de Hielo
- Brazaletes del Luchador
- Brazaletes del Mago
- Brazaletes de la Suerte
- Zapatos de Hada
- Anillo Vital
- Anillo del Sabio
- Armadura Zeus

Técnicas

| Nivel | Técnicas aprendidas |
|-------|---------------------|
| L 8 | Chupasangre |
| L10 | Drenar |
| L12 | Sombra |
| L14 | Subir Agilidad |
| L15 | Osmosis |
| L17 | Golpe Somnifero |

Kashue: Conocido también como el Rey Mercenario. Había ganado su nombre uniendo los reinos de desierto con su espada. Es un fuerte paladín conocido en toda Lodoss.

Nombre: Kashue

Clase: 005:Paladín

Nivel inicial: 12

Curva de experiencia: Base: 27, Incremento: 39

Gráfico de personaje:

Gráfico de rostro:

Parámetros

PV Máximo:

PM Máximo:

Ataque:

Defensa:

Inteligencia:

Agilidad:

Equipamiento inicial

Armas: 016:Flamberge

Escudo: (Ninguno)

Casco: 008:Cota de Malla

Armadura: 017:Cota de Mallas

Accesorio: 025:Brasalete del Lucit

Opciones

Espada a dos manos

Equipamiento fijo

Auto combatir

Defensa fuerte

Conocimiento médico

Mayor % ataques críticos

Nombre: Paladín

Posición: Al frente

Armas equipables:

- Palo
- Espada Larga
- Lanza Larga
- Arco Largo
- Látigo de Cuero
- Espada Ancha
- Manopla de Hierro
- Maza
- Tridente
- Espada Bastarda
- Arco Envuelto
- Hacha de batalla
- Claymore
- Halberd
- Mangual
- Flamberge
- Ballesta
- Morning Star
- Manopla de Mitrilo
- Lanza de Mitrilo
- Espada de Mitrilo
- Báculo Dorado
- Gran Hacha
- Gran Ballesta
- Vara de Hechicería
- Látigo del Dragón
- Lanza del Dragón
- Manopla del Dragón
- Espada del Dragón
- Espada Real
- Hacha de Guerra
- Hacha Plana

Protectores equipables:

- Escudo de Cuero
- Escudo Escamoso
- Escudo Abrasante
- Escudo Frío
- Escudo de Mitrilo
- Escudo del Dragón
- Sombrero Emplumado
- Cota de Malla
- Yelmo de Hierro
- Corona
- Yelmo de Mitrilo
- Yelmo de Dragón
- Manto
- Armadura de Cuero
- Cota de Anillas
- Manto Mágico
- Cota de Mallas
- Ropa de Niebla
- Armadura de Hierro
- Manto Sagrado
- Armadura de Mitrilo
- Cota de Dragón
- Anillo de Fuego
- Anillo de Hielo
- Brasalete del Luchador
- Brasalete del Mago
- Brasalete de la Suerte
- Zapatos de Hada
- Anillo Vital
- Anillo del Sabio
- Armadura Zeus

Efectividad de atributo:

- Puñetazo
- Corte
- Estocada
- Impacto
- Flechazo
- Letigazo
- Espíritu
- Absorción
- Fuego
- Hielo
- Rayo
- Agua
- Tierra
- Aire
- Sacro
- Sombra

Efectividad de estado:

- Muerte
- Veneno
- Ceguera
- Mudez
- Confusión
- Sueño
- Parálisis
- Mareo
- Hiperataque
- Hiperdefensa
- Hiperinteligencia
- Hiperagilidad
- Hipoataque
- Hipodefensa
- Hipointeligencia
- Hipoagilidad

Técnicas

| Nivel | Técnicas aprendidas |
|-------|---------------------|
| L 3 | Subir Agilidad |
| L 5 | Cura |
| L 7 | Esuna |
| L10 | Subir Inteligencia |
| L12 | Sanctus |
| L14 | Recuperación |
| L16 | Esuna+ |
| L18 | Subir Defensa |
| L20 | Subir Ataque |
| L21 | Luz Sagrada |
| L23 | Cura+ |

En la Batalla de los Héroes, podremos también **controlar** al **Rey Ferm** en la lucha contra el Rey Belt. Como sólo es una lucha, sus estadísticas son intrascendentes.

3.3 Mapa del mundo

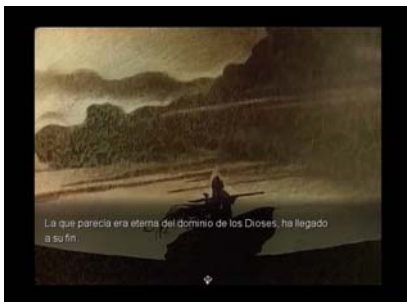


3.4 Storyboard

El juego empieza con una breve introducción dónde sitúa al usuario en el contexto de la historia, haciendo una pincelada sobre la guerra de los dioses, Falis y Palalis. La introducción muestra imágenes sobre dicha guerra e inicia el capítulo uno del juego, “Huida del infierno”.

Sonido:

Música “Theme1”



“La que parecía era eterna del dominio de los Dioses, ha llegado a su fin.”



“Las batallas entre Falis, dios de la luz i Palalis, dios de las tinieblas, ha dividido en dos partes los cielos.”



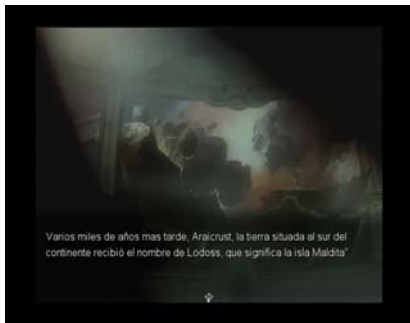
“La tierra se había retorcido y lamentado y los océanos habían temblado y rugido mientras las noches continuaban interminablemente.”



“Así se había producido el choque final entre los supervivientes, Marfa, la Madre de la Creación y Khardis, la Diosa Malvada de la Destrucción y el eco de la lucha había llegado hasta los confines de la tierra.”



“Al terminar la extraordinaria feroz batalla había surgido un nuevo continente en el que ambas diosas, la de la luz y la de las tinieblas, habían perecido de la misma manera que se extingue una llama.”



“Varios miles de años mas tarde, Araicrust, la tierra situada al sur del continente recibió el nombre de Lodoss, que significa la isla Maldita.”

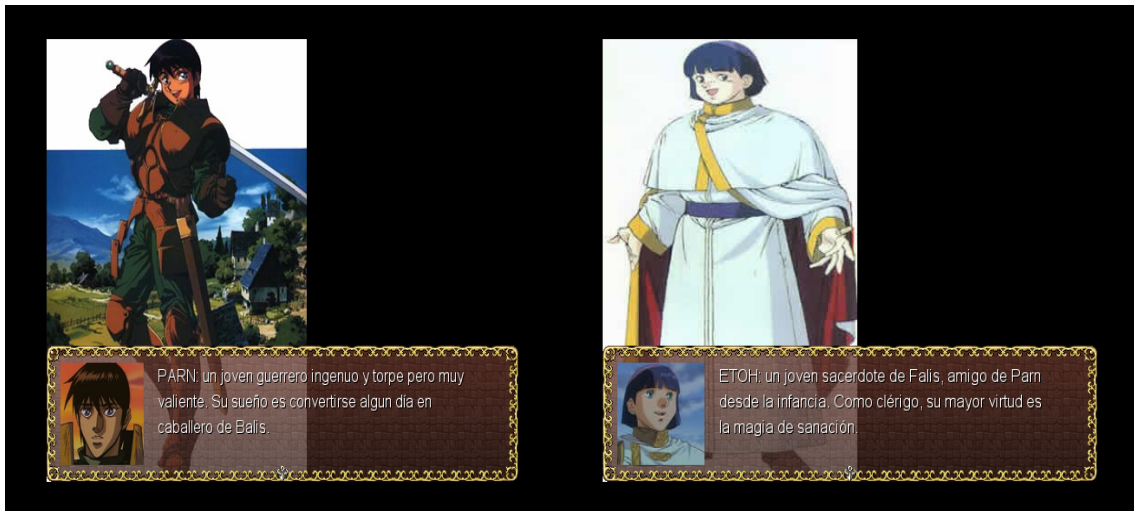
Sonido:

Música “Theme3” para la presentación del capítulo 1. (Duración: 200 frames.)

Música “Fanfare1” para la presentación de los personajes Parn i Etoh. (Duración: 150 frames.)



El vídeo siguiente, se presenta al personaje principal, Parn y a su amigo Etoh, quienes se reencuentran de nuevo después de cuatro años en el bosque próximo al pueblo natal de los dos. Se muestra una descripción de cada uno al presentarse el nombre de los protagonistas por vez primera. Seguidamente, un grito inhumano alerta a los personajes, por el cual aparece un primer nudo en la historia que el usuario tendrá que resolver. Aquí empieza **Record of Lodoss War**.



Diálogos:

Animación 'Corte'.

Icono de emoción: 'Exclamación', Etoh.

Etoh: ¡Parn!

*/ Imagen presentación personaje Parn

PARN: un joven guerrero ingenuo y torpe pero muy valiente. Su sueño es convertirse algún día en caballero de Falis./*

Icono de emoción: 'Interrogación', Parn.

Parn: ¿Etoh? ¿Eres tú?

*/ Imagen presentación personaje Etoh

ETOH: un joven sacerdote de Falis, amigo de Parn desde la infancia. Como clérigo, su mayor virtud es la magia de sanación./*

Etoh: ¡Sí! ¡He llegado hoy mismo de Flame! Por fin he acabado los estudios como sacerdote de Falis. Hacía cuatro años que no nos veíamos! Me han dicho los del pueblo que estabas en el bosque entrenando...

Parn: Sí, paso el día entrenando en el bosque para prepararme como Caballero de Falis...

Efecto sonoro 'Monster2'.

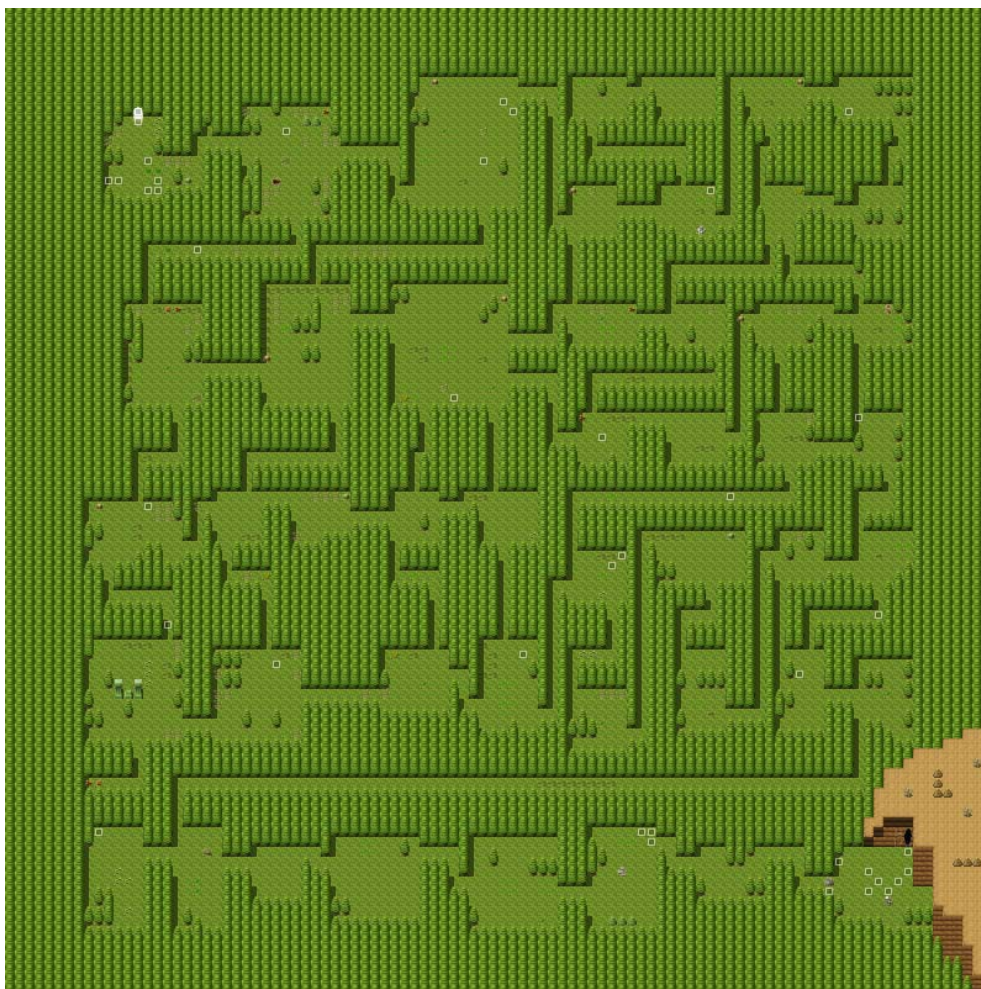
Icono de emoción: 'Exclamación', Parn.

Icono de emoción: 'Exclamación', Etoh.

Etoh: ¿¡Qué ha sido eso!?

Parn: Parece que alguien tiene problemas con los goblins. Ya no respetan ni el pacto con el pueblo. Vamos...

Mapa 'Bosque':



Sonido:

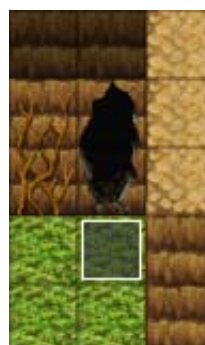
Música 'Dungeon3'.

Transición de mapa:

Mapamundi



Cueva1



Mapa 'Bosque/Cueva1':

Sonido:

Música 'Dungeon3'.



En la cueva encontraremos un cofre que contiene un yelmo de hierro.

Enemigos:

Murciélago



Avispa



Araña Gigante

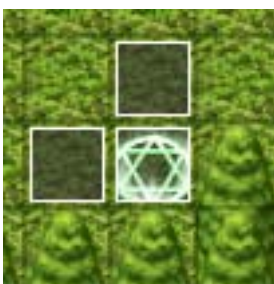


Rata



El personaje no puede abandonar al bosque hasta no haber descubierto qué se esconde detrás del grito escuchado. Si Parn intenta salir, exclamará:

Parn: ¡Debemos descubrir qué está pasando con los goblins!



Al inicio, una figura con dos triángulos equiláteros bordeados por un círculo de color blanco se muestra en el suelo del bosque. Ésta imagen es un **punto de guardado**, dónde el jugador, al situarse encima, puede guardar el juego, accediendo al menú con ESC o la letra x.

El bosque no supone una excesiva complicación para el jugador. Durante el camino encontrará mariposas y ciervos que caminan a sus anchas por el bosque y dos cofres con pociones y otros dos con éteres.

Al llegar al siguiente punto de guardado, el bosque está a punto de finalizar. Cuando el personaje llega a la zona de los goblins, una chica está secuestrada, al parecer es Rhiala, la hija del alcalde del pueblo. Parn y Etoh se enfrentan a los tres goblins. Al finalizar la batalla, Rhiala les agradece su ayuda y propone volver al pueblo.



Diálogos:

Parn: ¡Ahí está! ¡Es Rhiala, la hija del alcalde!

Goblin A: ...

Combatir: Goblin*3.

Rhiala: ¡Muchas gracias por salvarme! ¿Eres Parn, verdad? Volvamos al pueblo, mi padre os recompensará...

Se inician una secuencia de vídeos donde se presentaran a dos nuevos personajes principales.

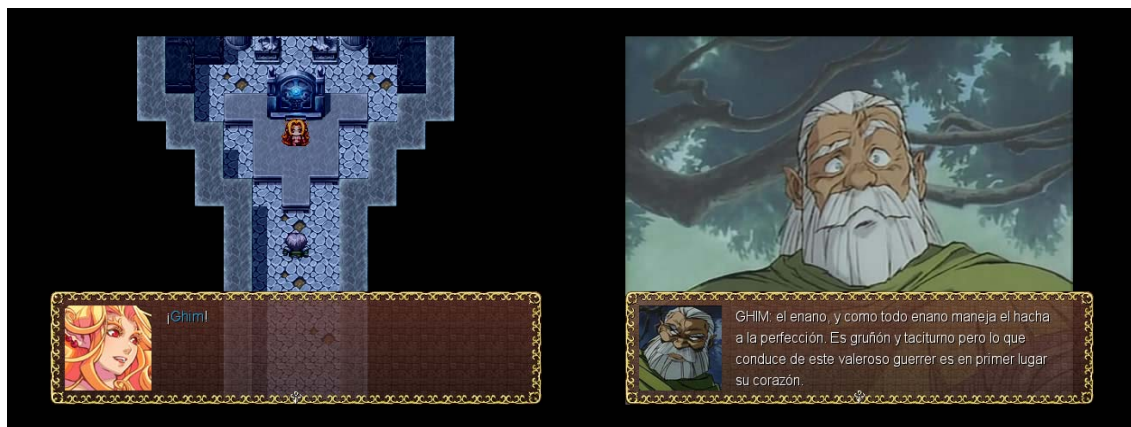
Mapa 'Templo1':

Un templo se muestra ante nosotros. Un personaje pintoresco, presentado como Ghim el enano, llega a dicho lugar para hablar con la sacerdotisa Liss. Ghim está decidido a encontrar a Layla, hija de Liss, aunque ninguno de los dos sabe el paradero y la desaparición tuvo lugar hace ya siete años.

Sonido:

Música 'Scene6'.

Música "Fanfare1" para la presentación del personaje Ghim. (Duración: 150 frames.)



Diálogos:

Liss: ¡Ghim!

**/ Imagen presentación personaje Ghim*

GHIM: el enano, y como todo enano maneja el hacha a la perfección. Es gruñón y taciturno pero lo que conduce de este valeroso guerrero es en primer lugar su corazón./*

Liss: ¿Vas a ir en su búsqueda?

Ghim: ¡Claro que sí! Estoy seguro que la encontraré...

Liss: ... ¿Qué habrá sido de Layla?

Ghim: Liss... Eres una buena madre, y una buena madre jamás podría abandonar a su hija. Sabes muy bien que no sólo puedo traer una hija pródiga, sino a dos!

Liss: Ghim... A veces pienso que te sientes responsable de la desaparición de Layla y de eso ya hace 7 años....

Mapa 'Pueblo/Casa2':



Parn y Etoh aparecen de nuevo en una casa, presumiblemente en el pueblo natal. Etoh utiliza sus poderes de sanación en Parn y ante su estupefacción, el clérigo propone al guerrero volver a ajustar cuentas con los goblins que quedaban en la cueva.

Diálogos:

Parn: Lo siento Etoh...la primera vez que nos vemos en cuatro años y mira... Gracias por curarme.

Animación 'Cura1'.

Etoh: Los sacerdotes de Falis también aprendemos a curar, es una de nuestras disciplinas.

Animación 'Cura1'.

Etoh: Volvamos a por los goblins sin Rhiala.

Parn: Pero Etoh... ¿Estás seguro? ¿No has pasado 4 años estudiando para ser sacerdote de Falis?

Etoh: Sí, pero somos sacerdotes sin experiencia, no debemos presumir de nuestros dotes. Son los designios de nuestros maestros.

Mapa 'Pueblo/Casa1':

En la siguiente escena, Ghim llega a una casa de un pueblo. Dentro, se ve al enano hablando con otro personaje, Slayn, el hechicero. Ghim le insiste en que le acompañe en su viaje en busca de Layla, pero éste no quiere abandonar sus libros. La aparición de una gran cantidad de goblins adviene el tema principal de la conversación.

Sonido:

Música 'Town1'.

Música "Fanfare1" para la presentación del personaje Slayn. (Duración: 150 frames.)



Diálogos:

Slayn: No me importa las veces que me lo diga, no voy a ir contigo Ghim.

Ghim: Vas a perder tus valiosos poderes si te quedas encerrado aquí, Slayn.

**/ Imagen presentación personaje Slayn*

SLAYN: Aunque Slayn prefiere estar lejos de los combates, su magia es de una eficacia terrible. Es una persona prudente y muy inteligente./*

Slayn: Las armas son demasiado pesadas para mí. Mi magia no es omnipotente, aún hay muchas cosas por aprender.

Ghim: Estos libros no te enseñaran nada más. Liss me dijo que toda Lodoss está asustada. Algo está pasando...

Slayn: Sí, últimamente están apareciendo muchos goblins por ésta zona...

Mapa 'Bosque':



Parn y Etoh se encuentran otra vez en el bosque, dónde rescataron a Rhiala, pero no hay rastro de ningún goblin. Una elfa aparece de la nada y les advierte que todos los goblins han partido hacia el pueblo.

Diálogos:

Icono de emoción: 'Interrogación', Etoh.

Etoh: Qué raro... no hay rastro de ningún goblin...

Animación: 'Supersónico'.

Deedit: Se han ido todos al pueblo.

Parn: ¡Un elfo! ¿Quién eres?

Animación: 'Supersónico'.

Mapa 'Pueblo': (CAPÍTULO 1: Huída del Infierno)



El jugador vuelve a tomar posesión del juego, ésta vez con Ghim y Slayn, quienes se encuentran en medio del ataque de los goblins. Ahora podemos saber que Slayn vive en el pueblo natal de Parn.

El pueblo en el capítulo uno está siendo atacado por los goblins por lo que encontramos las casas con llamas y los habitantes asustados y escondiéndose de los monstruos. El tono de la pantalla está oscurecido dando entender el macabro suceso que está ocurriendo. Podemos acceder a diferentes casas dónde podremos encontrar algún que otro objeto.

Sonido:

Música 'Battle5' (Capítulo1).

Música 'Town1' (Capítulos 2,3,4 y 5).

La música continúa su melodía al entrar y salir en cualquiera de las casas del pueblo.

Diálogos:

Slayn: Ghim, debemos limpiar el pueblo de goblins. Hay algo raro en ellos...

Ghim: Jajaja, van a probar el filo de mi hacha!

Transición de mapa:

Mapamundi



Mapamundi



Casa1



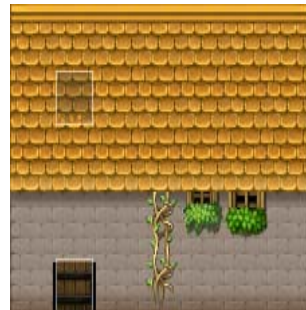
Posada1



Cabaña



Casa2



Mapa Pueblo/Casa1:



Mapa Pueblo/Posada1:

Eventos: Servicios posada por 10G.



Mapa Pueblo/Casa2:

Nota: Por la escalera, accedemos al mapa HAB1.



Mapa Pueblo/Casa2/HAB1:

Eventos: Armadura de Zeus en un cofre.



Mapa Pueblo/Cabaña:



Ghim y Slayn deben buscar y eliminar los seis goblins que deambulan por el pueblo causando el terror. Nada más tomar control de Ghim y Slayn, podemos ver un punto de guardado y un cofre de madera con un hacha plana para el enano. Si pasamos el puente, veremos un cofre que contiene un éter.



Al matar a los seis goblins, automáticamente nos representa una escena dónde se ve a Parn y Etoh llegando del pueblo, mientras Ghim y Slayn se encuentran mirando a un personaje siniestro subido a una de las casas del pueblo. Empieza la batalla contra el jefe del primer capítulo, un general goblin quién destaca por su fuerza bruta.

Diálogos:

Slayn: Él es el causante de todo éste destrozó.

Parn: ¡Slayn! ¡¿Qué ha pasado?!

Salyn: ¡Parn! ¡Etoh! ¡Llegáis en el mejor momento!

Todos los capítulos contienen al final de cada uno, un jefe final mucho más difícil que los enemigos normales, que requerirá la táctica y perspicacia del jugador.

Música ‘Battle7’ durante la batalla contra el jefe.



Una vez muerto el jefe goblin, un vídeo muestra a Parn, Etoh, Ghim y Slayn en una reunión con todos los habitantes del pueblo. Éstos muestran su enfado ante el ataque de Parn y Etoh a los goblins ya que por éste hecho los monstruos han tomado represalias. El alcalde, después de mostrar su agradecimiento a Parn por haber salvado a su hija Rhiala, propone a Parn viajar por Lodoss en busca de la causa por el cual los goblins y las bestias de Lodoss se muestran tan ofensivas.



Diálogos:

Habitante1: ¡Todo ésto es por tu culpa, Parn! Nos han atacado porque tu mataste a éstos goblins en el bosque! Sólo tenias que asustar-los y ellos se hubieran ido.

Rhiala: ¡No podeis acusar-le, él me salvo en el bosque!

Habitante2: ¡Expulsadlo!

Habitante3: ¡Sí, que se vaya! Eres tan irresponsable como lo fue tu padre.

Alcalde: Parn, te doy las gracias por salvar a mi hija. Escuchadme, todos vosotros sabéis que algo terrible está pasando en Lodoss. Sino hacemos nada, nunca sabremos qué ocurre.

Alcalde: Parn, hemos decidido que en representación del pueblo, salgas y descubras qué se agita en las profundidades de Lodoss.

Etoh: Ahora eres tú el que se va a estudiar fuera, Parn. Necesitarás los poderes de un sacerdote de Falis.

Ghim: Y yo tendré que hacerme cargo de dos novicios, a no ser que Slayn venga con nosotros.. Jajajaja

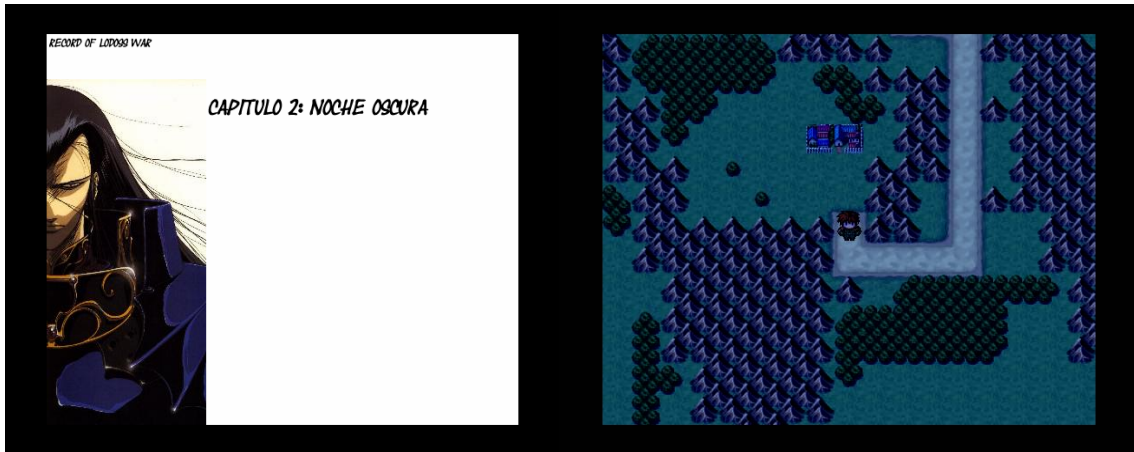
Slayn: ...

Con ésta escena finaliza el primer capítulo y empieza el segundo, “**Noche oscura**”. El segundo capítulo empieza con el jugador en el mapamundi. El usuario puede volver en cualquier momento al pueblo o al bosque.

Sonido:

Música ‘Theme3’ para la presentación del capítulo 2. (Duración: 200 frames.)

Música ‘Airship’ para el mapamundi.



Enemigos:

Limo Azul



Al dirigir-se el jugador hacia el norte, irremediamente pasará por encima de una casilla del mapamundi que hará entrar el personaje en la el mapa **Descanso**.

Mapa Descanso:

Sonido:

Música 'Theme4'.

Sonido del Mapa 'River' (Volumen 60%, Frecuencia 70%).

Música "Fanfare1" para la presentación del personaje Deedlit. (Duración: 150 frames.)



Podremos apreciar un vídeo dónde los protagonistas están descansando en las inmediaciones de un río meditando qué hacer, mientras Ghim entrena a Parn, menospreciando su torpeza en combate.

Diálogos:

Efecto sonoro 'Damage1'

Ghim: ¡Es inútil! Si tan siquiera sabes sujetar bien una espada.

Etoh: ¡Ghim!

Slayn: No te preocupes por él, Ghim pretende enseñarle, y está siendo bondadoso.

Efecto sonoro 'Damage1'

Ghim: ¡Espabila chaval, tu no podrías ni matar el aburrimiento!

Efecto sonoro 'Damage1'

El muchacho, cansado, se relaja meditando solo en otra parte del bosque cuando aparece un nuevo personaje, la elfa **Deedlit**, quién ya había aparecido anteriormente. Mientras éstos hablan, se acercan dos kobolds y un misterioso elfo oscuro conocido como "El Duende Negro".



Diálogos:

Deedlit: Eres un aficionado...

Parn: ¿Ah...eres tú la del otro día, verdad?

Deedlit: Me llamo Deedlit.

**/ Imagen presentación personaje Deedlit*

DEEDLIT: la alta elfa. Su buena voluntad, valentía y su pasión por la naturaleza la convierten en un ser cautivador. Utiliza las fuerzas de la naturaleza para crear conjuros de protección y de ataque. /*

Parn: Deedlit...en verdad quería darte las gracias por el otro día. Si no nos hubieras avisado, lo del pueblo podría haber acabado mucho peor.

Deedlit: Todos los seres vivos poseen un espíritu, ¿Sabías tu eso?

Efecto sonoro 'Monster2'

Icono de emoción: 'Interrogación', Parn.

Icono de emoción: 'Interrogación', Deedlit.

Parn: ¡Kobolds!

Deedlit: ¡Y el Duende Negro! ¡Huye Parn, tú no puedes matarle!

Parn: ¡Dejad de subestimarme todos!

Combatir: Duende+Kobolds.

En éste punto, Parn y Deedlit se enfrentaran a los tres enemigos, dónde la batalla finaliza si el jugador aguanta 5 turnos, momento en que aparecen Ghim, Slayn i Etoh.



Cuando por fin aparecen los otros personajes, se oye un fuerte estruendo, el ejército Alariano hace acto de presencia. Aunque parece que todo ha salido bien, nuestros amigos han salido del fuego para caer en las brasas...

Diálogos:

Duende Negro: Nos volveremos a ver Deed...

Etoh: ¡Parn!

Ghim: ¿Se puede saber a qué jugáis?

Deedlit: Ahora resulta que para el enano, esto es un juego.

Ghim: Los Kobolds no son buenos compañeros ni de juego.

Efecto sonoro 'Earth9'

Etoh: ¡El ejército Alariano, estamos salvados!

Deedlit: No sabes lo que dices...

Mapa Fuerte Mitteh/Celdas:

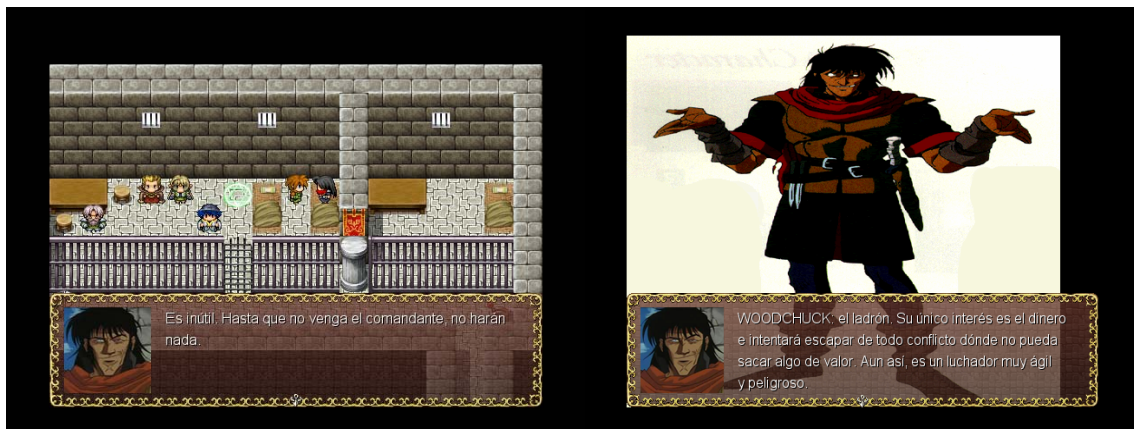
Sonido:

Música 'Dungeon3'.

Música "Fanfare1" para la presentación del personaje Woodchuck. (Duración: 150 frames.)

Efecto sonoro 'Equip' al intentar abrir la puerta.

El ejército Alariano ha encarcelado, en las celdas del **Fuerte Mitteh**, a nuestros protagonistas como sospechosos. No podemos escapar de la celda puesto que la puerta está cerrada. Podemos observar un nuevo personaje dentro de la celda que no conocemos. Si hablamos con él, conoceremos al viejo ladrón **Woodchuck**. Debemos hablar tres veces con él para que el curso de la historia avance.



Diálogos:

Etoh: ¡¿Oigan, qué es lo que pasa?! ¡¿Por qué estamos aquí?!

Woodchuck: Es inútil. Hasta que no venga el comandante, no harán nada.

Parn: ¿Quién eres?

Ghim: Estando aquí encerrado, seguro que es un ladrón.

Woodchuck: ¿Vosotros también sois ladrones? Mi nombre es Woodchuck.

*/ Imagen presentación personaje Woodchuck

WOODCHUCK: el ladrón. Su único interés es el dinero e intentará escapar de todo conflicto donde no pueda sacar algo de valor. Aun así, es un luchador muy ágil y peligroso.

/*

Slayn: Has dicho que tu nombre es Woodchuck. Ahora dinos, ¿qué estás haciendo aquí?

Woodchuck: Fui tentado irresistiblemente por el diablo. Alania empezaba a ser peligroso, así que tomé algún dinero del ejército para ponerme a salvo en algún otro país.

Etoh: ¡La protección divina de Falis no actúa sobre ladrones!

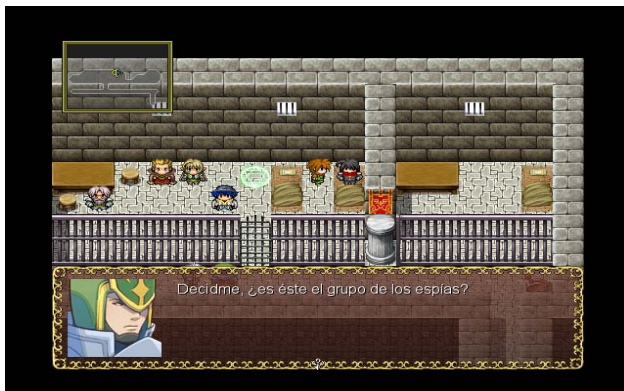
Woodchuck: Je...como tu digas sacerdote. El caso es que las fuerzas de Marmo están avanzando por varios frentes. Además, las fuerzas de Alania no se pueden comparar a las de Marmo.

Woodchuck: ¿Queréis luchar por Balis, ahora que lo sabéis?

Parn: ¿Por Balis?

Woodchuck: Sí, ellos son los que tienen los caballeros más fuertes.

Woodchuck nos explica que está sucediendo. El ejército de Marmo avanza para conquistar la isla de Lodoss y conquistar los reinos de Alania, Balis y Flame. Una vez hemos hablado en el ladrón, dos soldados se acercaron a la celda para hablar con los prisioneros.



El comandante Haibra, general del Fuerte Mitteh, ha reconocido a Etoh como sacerdote de Falis, y gracias a ello, los protagonistas consiguen salir de la celda. Todo ha sido un malentendido.

Diálogos:

Haibra: Decidme, ¿es éste el grupo de los espías?

Parn: ¿Espías, nosotros?

Slayn: No somos espías, sólo somos un grupo de viajeros.

Icono de emoción: 'Exclamación, Comandante Haibra.

Haibra: Pero si tu...

Haibra: Laita Demonis, Lumius Falis...

Etoh: ...Maita Falis.

Haibra: Realmente eres un sacerdote de Falis. Debéis perdonarme, sacerdote.

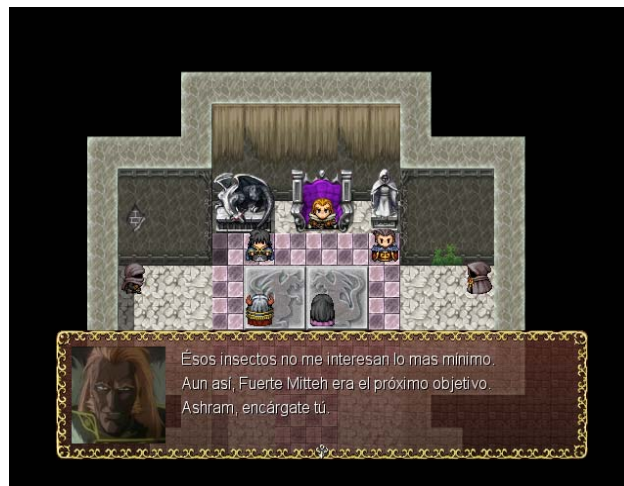
Seguidamente, se nos presenta un vídeo de unos nuevos personajes en el juego, las fuerzas de Marmo.

Mapa Templo2:

Sonido:

Música 'Scene12'.

En un castillo oscuro, el **Rey Belt** pretende la conquista de Lodoss. Acompañado de su general **Ashram** y el mago oscuro **Vagnar**, sus pretensiones no tienen límite. Aparece también **Kharila**, la bruja, quién sus propósitos son algo inciertos. El Duende Negro, avisa a Ashram de la presencia de nuestros protagonistas y su estancia actual en el Fuerte Mitteh. Aunque el Rey Belt no le da la mayor importancia, el punto de mira para la próxima conquista está situada en Mitteh. Parn y sus amigos corren un grave peligro.



Diálogos:

Belt: Ha llegado el momento...

Vagnar: Por fin...

Ashram: Majestad Belt...

Belt: Mi poder resuena en toda la isla de Lodoss y ésta espada concentra ése poder.

Kharila: Sí, así es...

Icono de emoción: 'Exclamación, Rey Belt.

Icono de emoción: 'Exclamación, Ashram.

Icono de emoción: 'Exclamación, Vagnar.

Ashram: ¡¿Quién está ahí?!

Kharila: Pero seguramente yo soy tan fuerte como puedes serlo tú, Majestad Belt.

Animación: 'Supersónico'.

Duende Negro: Ashram, en mi camino me he tropezado con Deed, la elfa, y unos extraños personajes...

Ashram: ¡¿Extraños personajes?!

Kharila: Yo sé quiénes son esos extraños personajes. Están en Mitteh y podrían llegar a ser un problema...

Belt: Ésos insectos no me interesan lo mas mínimo. Aun así, Fuerte Mitteh era el próximo objetivo. Ashram, encárgate tú.

Ashram: ...

Vagnar: Que Palalis te dé la protección divina.

Belt: Yo no necesito el poder de Palalis porque yo se lo arrebataré...

Mapa Fuerte Mitteh/Comedor:

Sonido:

Música Field3.



Después de la comida con el comandante Haibra, quién nos cuenta que Balis y la capital de Alania no ofrecerán protección ante un hipotético ataque del ejército de Marmo. Nos propone ir al patio de entrenamiento para ver la competición entre los soldados.

Diálogos:

Haibra: Últimamente esto se esta poniendo cada vez mas peligroso. Los soldados están muy nerviosos...

Parn: Comandante Haibra , sabemos lo que esta pasando, nos lo contó Woodchuck.

Haibra: ¿Woodchuck? ¿Os referís acaso a ese ladrón?

Slayn: Decidnos, ¿Está avanzando Belt, emperador de Marmo?

Haibra: Sí, así es, y Balis y la capital de Alania no nos van a ofrecer protección, pero no os preocupéis, aquí estamos bien protegidos y aún así, no estamos al alcance de Marmo.

Parn: ¿Se prepara otra guerra?

Haibra: ... Cada noche celebramos una competición para potenciar la destreza de los soldados. Cuando estéis preparados, dirigíos al patio de entrenamiento.

En éste momento, podemos movernos libremente por todo el Fuerte Mitteh antes de hablar con Haibra en el patio de entrenamiento.

Mapa Fuerte Mitteh:



Sonidos:

Música 'Field3'.

Música 'Battle5' después de la lucha contra Haibra.

Sonido del Mapa 'Quake' (Volumen 100%, Frecuencia 100%) después de la lucha contra Haibra (sólo en el patio de entrenamiento).

La música continúa su melodía al entrar y salir en cualquiera de las estancias del fuerte de Mitteh.

Efecto sonoro 'Horse' al interactuar con el caballo.

Efecto sonoro 'Chicken' al interactuar con la gallina.

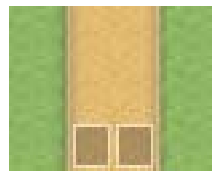
Efecto sonoro 'Damage1' cada 3 segundos. (Simulando un choque de espadas). (Sólo en el patio de entrenamiento).

Transición de mapa:

Sala Común



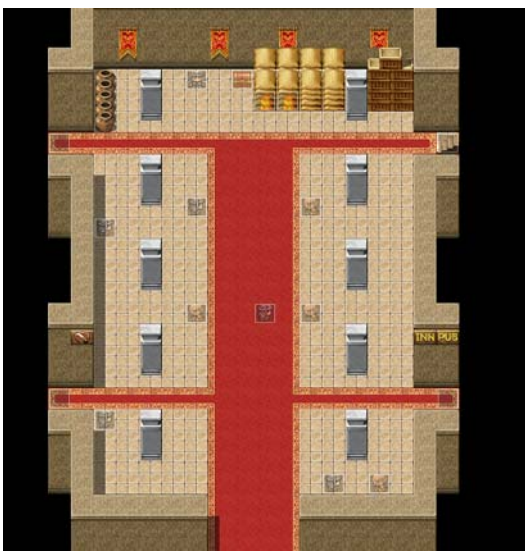
Mapamundi



En el patio del Fuerte Mitteh podremos ver el castillo entero desde el exterior. Los soldados se entrenan en el patio de entrenamiento mientras otros hacen su turno de guardia. Si el jugador pretende abandonar Mitteh sin haber hablado con Haibra, Parn se opondrá.

Parn: No podemos irnos, el comandante Haibra nos espera.

Mapa Fuerte Mitteh/Sala Común:



La sala común del fuerte Mitteh es la sala principal dónde se puede acceder a las otras partes del castillo. Podemos encontrar algunos soldados haciendo su ronda de trabajo. Si intentamos abrir el cofre rojo, un soldado nos lo impedirá. Podemos hablar con cualquier soldado.

Transición de mapa:

Fuerte Mitteh



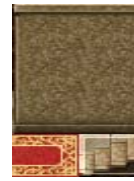
Armería



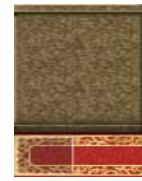
Posada2



Comedor



Pasillo



Mapa Fuerte Mitteh/Sala Comun/Armeria:



En la armería de Mitteh, podemos comprar tanto armas como protectores, y vender los objetos que poseemos.

Nota: La armería permanece cerrada después de la batalla contra Haibra.

Mapa Fuerte Mitteh/Sala Comun/Posada2:



La posada de Mitteh la regentan dos hermanos huérfanos. El hermano nos ofrecerá descansar en las habitaciones por 12G y a la hermana podremos comprar y vender pociones. Encontraremos también a un bufón, un soldado y un gato. Si buscamos en el frasco de miel situado al lado de la chica, obtendremos una panacea.

Mapa Fuerte Mitteh/Sala

Comun/Comedor:

Nota: Por la escalera, accedemos a los dormitorios.

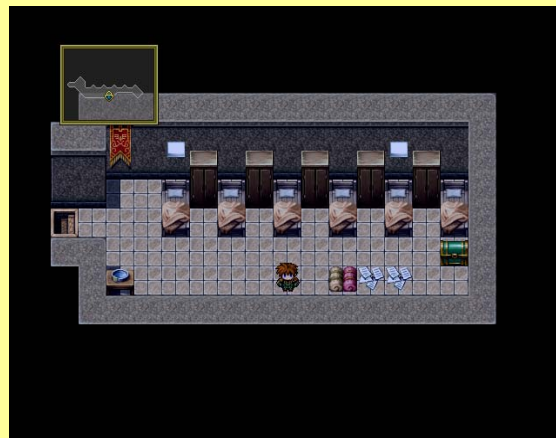
Eventos: Hay un punto de guardado.



Mapa Fuerte Mitteh/Sala

Comun/Comedor/Dormitorios:

Eventos: Encontramos una cofia de malla en un baúl verde.



Mapa Fuerte Mitteh/Sala

Comun/Pasillo:

Nota: Al otro lado del pasillo llegamos a las celdas.



Mapa Fuerte Mitteh/Sala

Comun/Pasillo/Celdas:

Eventos: Si intentamos accionar la palanca para liberar a Woodcuck, el soldado nos lo impedirá.

(Soldado: ¡Ni te acerques a la palanca!)



Una vez estemos equipados y preparados, nos dirigiremos al patio de entrenamiento y hablaremos con Haibra quién nos propondrá luchar él contra Parn.



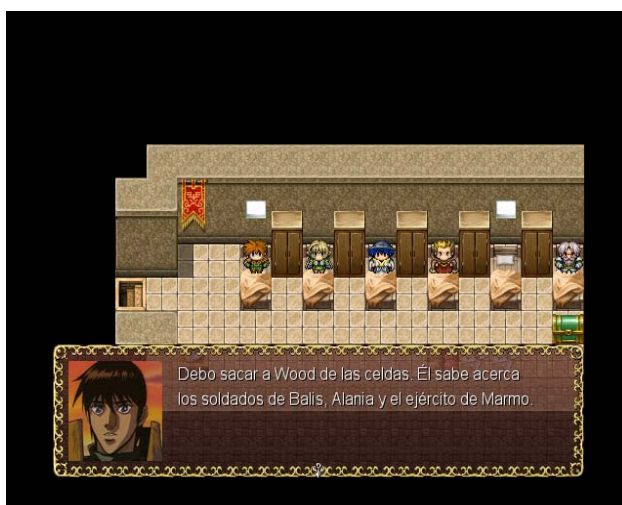
Una vez hayamos conseguido quitarle un 50% de su vida (500PV), éste nos dará un consejo, y hará un último golpe final para finalizar así la batalla. Cuando la batalla acabe, Haibra nos recordará el consejo y se hará de noche.

Diálogos:

Haibra: Afina tus habilidades, aquí puedes hacerte más fuerte. Recuerda: Alania necesita soldados fuertes.

Haibra: Quiero que pienses bien lo que te he dicho, Parn.

Parn: Yo, un soldado...



Un grito aterrador despertará a todos de sus sueños. Los protagonistas están ahora en el dormitorio, aunque no saben si Marmo está atacando Mitteh, algo sospechan. Parn decide rescatar a Woodchuck de las celdas para obtener información acerca de Balis y Marmo, ante la negación del enano Ghim. Nuestro próximo objetivo será llegar a la prisión.

Diálogos:

Efecto sonoro 'Monster3'.

Ghim: ¿Slayn?

Slayn: Sí, lo sé...malos augurios, algo peligrosamente fuerte está al acecho...

Deedlit: ¿Será el ejército de Marmo?

Slayn: Es posible, aunque el comandante Haibra ha dicho que los soldados de Marmo se encontraban lejos de aquí....

Parn: Debo sacar a Wood de las celdas. Él sabe acerca los soldados de Balis, Alania y el ejército de Marmo.

Ghim: ¡¿Al ladrón?! ¡¿Te has vuelto loco?!

Parn: Tengo una buena oportunidad para obtener información y no la voy ha desaprovechar. Preparaos.

Parn: ¡ATENCIÓN camarada! Puedes acceder a la opción 'Personajes' desde el menú, dónde podrás seleccionar a los cuatro integrantes del grupo que quieras que luchen en los combates.

En éste momento, desde el menú, podemos acceder a la opción personajes para poder elegir a los cuatro personajes que queremos que luchen en las batallas. Si ponemos a cualquier jugador en primera posición, por ejemplo Slayn, el jugador que movamos en el mapa será el gráfico de Slayn.



Los escenarios de Mitteh han tomado una serie de modificaciones, como presencia de enemigos, luchas y fuegos. La música ha cambiado a 'Battle5'. Ahora podremos abrir el cofre rojo de la sala común que contiene una poción.

Enemigos:

Goblin



Fantasma

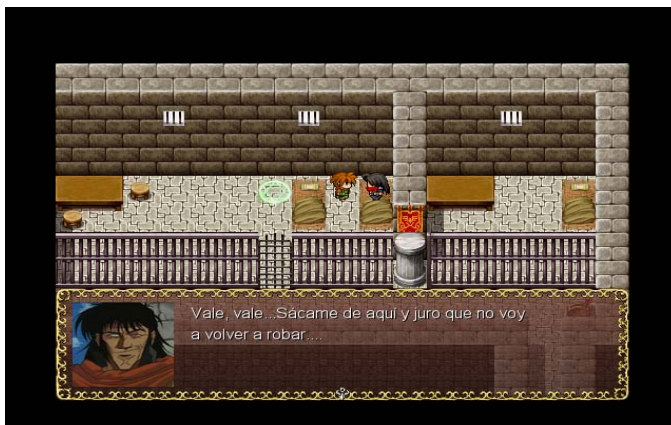


Kobold



Si intentamos salir de la sala común sin rescatar al ladrón Woodchuck, Parn no lo permitirá.

Parn: ¡Debemos rescatar a Wood de las celdas!



Una vez en la prisión, deberemos accionar la palanca para poder abrir la puerta de la celda. Hablamos con Woodchuck y éste se nos unirá al grupo. Es momento de salir al exterior y buscar al comandante Haibra.

Diálogos:

Parn: Woodchuck, te voy a liberar con la condición que te unas a nosotros y nos cuentes todo lo que sepas.

Woodchuck: Vale, vale...Sácame de aquí y juro que no voy a volver a robar....

Efecto sonoro 'Sword2'.

Parn: Salgamos. Tenemos que encontrar al comandante Haibra.



Nada más salir, vemos al comandante Haibra dando instrucciones a sus soldados. Nos pide que nos dirijamos a la capital de Alania a pedir refuerzos lo más rápido que podamos. Nuestro objetivo será salir por la puerta principal y dejar atrás Mitteh.

Diálogos:

Efecto visual Lluvia (Fuerza 8).

Haibra: ¡Nos atacan! ¡Todos a sus puestos!

Haibra: Escúchame Parn, vosotros no formáis parte de los soldados de Mitteh. Te pido un favor: escapad a la capital de Alania e informad de ello al rey. Corre, no mires atrás.

En el patio de entrenamientos, observamos que llueve y una multitud de soldados de Mitteh y bestias de Marmo luchan entre ellos, entre el fuego que consume todo el fuerte. Si vamos al noroeste del patio de entrenamientos, encontraremos un cofre con 70G y al noreste, veremos al payaso de la posada escondido que nos ofrecerá una sustancia ágil y en el arbusto próximo a la puerta de a sala común hay un éter.

Es hora de despedirnos de Mitteh, pero al salir por la puerta un ser conocido se nos aparecerá delante impidiéndonos salir, el “**Duende Negro**”. Aquí llega el jefe final del segundo capítulo.

Duende Negro: ¡Ésta vez no vais a huir! ¡Pereced en el abismo! ¡Palalis resurge!



Sonido:

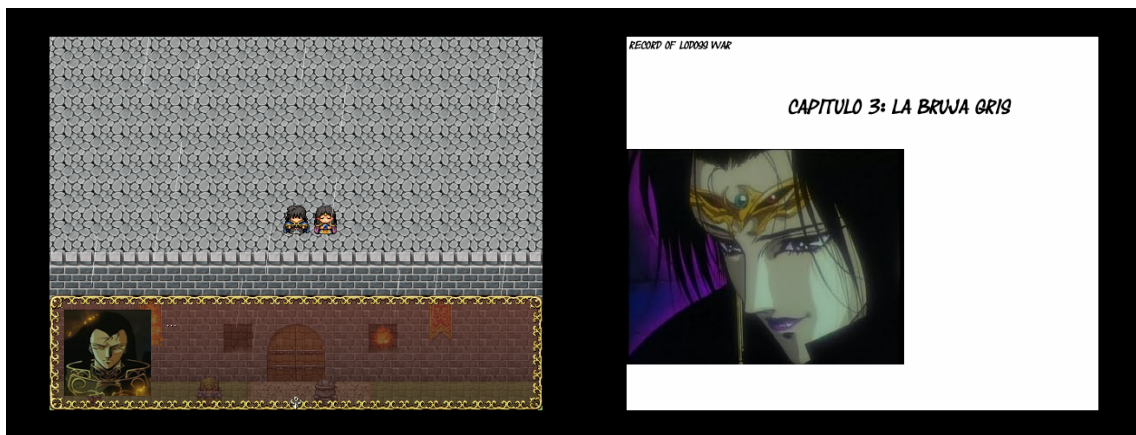
Música ‘Battle7’ durante la lucha contra el ‘Duende Negro’.

Ésta no es una batalla fácil. El Duende Negro utiliza ataques mágicos que pueden debilitar a todos los componentes del equipo y puede recuperar vida extrayéndosela a cualquiera del grupo.

Al derrotar al Duende Negro ya podremos salir de Mitteh, que se mostrará una pequeña animación. Slayn tiene el presentimiento de la fuerza de un poderoso hechicero en Marmo y una panorámica del combate en Mitteh finalizando con la presencia de Ashram y Kharila en el tejado del fuerte. Finaliza “**Noche Oscura**” y empieza el capítulo 3, “**Bruja Gris**”.

Sonido:

Música ‘Theme3’ para la presentación del capítulo 2. (Duración: 200 frames.)

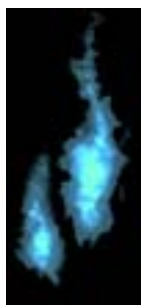


Estamos de nuevo en el mapamundi y tenemos que dirigirnos hasta la capital de Alania, situada hacia el noroeste. Si queremos volver a Mitteh, Parn se opondrá.

Parn: Debemos ir a Alania, de parte del comandante Haibra, ha avisar sobre el ejército de Marmo.

Enemigos:

Fuego Fatuo



Lagarto Gigante



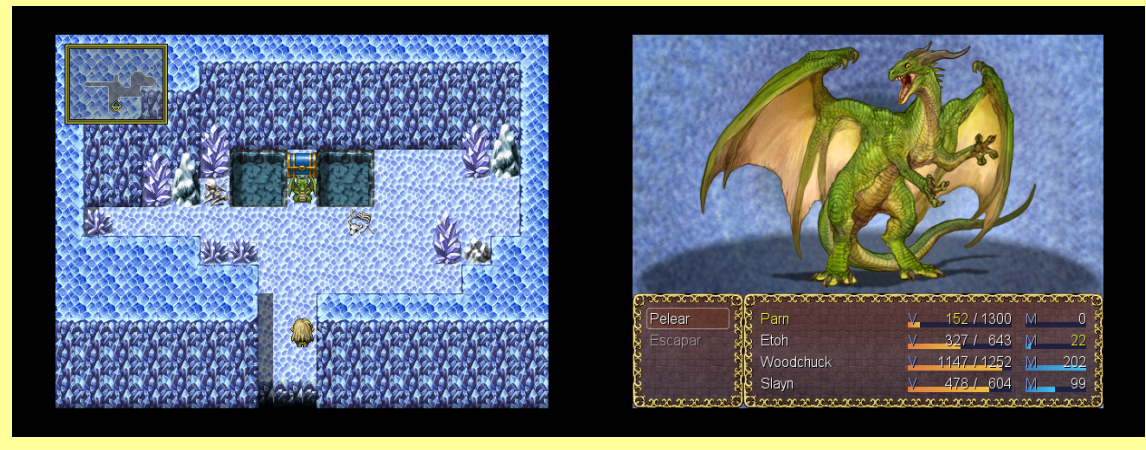
Mapa Cueva:

Sonido:

Música 'Dungeon5'.

Sonido del Mapa 'Drips' (Volumen 100%, Frecuencia 100%)

Justo al norte, observamos una cueva helada dónde encontraremos un dragón verde custodiando un tesoro que contiene la mejor armadura del juego, una cota de dragón. Por ahora el dragón está a un nivel muy superior que nosotros, por lo que no hace falta matarlo, no es imprescindible para la trama del juego.



Mapa Puerta Alania:

Sonido:

Música 'Field2'.

Si seguimos el camino, llegaremos a Alania, dónde se iniciará una escena en que a los protagonistas no les permiten el acceso por motivos de seguridad. Ante la negativa de los soldados a permitirles el paso y avisar así al rey de Alania, Parn decide llegar a **Balis** y hablar con el rey Ferm pasando por el “**Bosque Sin Retorno**”.



Diálogos:

Funcionario: ¡Atrás!

Parn: ¿Qué pasa? ¿Porqué no podemos entrar en Alania?

Funcionario: Alania es la capital. El acceso a Alania es incluso denegado a los Alanianos para reforzar la protección contra invasiones del exterior. Éstas son las órdenes.

Parn: ¿Qué significa eso?

Funcionario: Tu que crees que significa eso...Alania no podrá resistir contra Marmo, pero tampoco se someterá.

Woodchuck: En otras palabras...¿Vuestro plan es manteneros en silencio?

Parn: ¡Pero el comandante Haibra nos pidió que pidiésemos ayuda en Alania!

Funcionario: Es preferible perder un fuerte.

Icono de emoción: 'Cabreado', Parn.

Parn: ¡¿De manera que es así como piensa el rey Karomo VII?!

Etoh: ¡Parn!

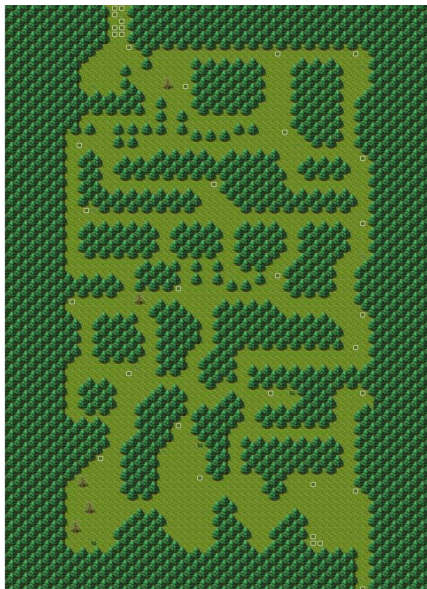
Parn: Iremos a Balis, pero al no poder pasar por Alania, tendremos que ir por el norte. ¡Aunque Alania no lo haga, el rey Ferm de Balis opondrá resistencia!

Woodchuck: ¿No estarás pensando en ir por el Bosque Sin Retorno, verdad? Nadie ha salido con vida de allí.

Parn: No pasa nada Wood, yo seré el primero.

Para llegar al '**Bosque Sin Retorno**', tendremos que subir por el norte y cruzar un puente dirección oeste. Al pasar el bosque veremos otro puente que baja hacia el sur. Al cruzarlo, habremos llegado a nuestro destino.

Mapa Bosque Sin Retorno:



Sonido:

Música 'Dungeon6'.

Transición de mapa:

Las dos entradas acceden al mapamundi.

Enemigos:

Escorpión



Antropófago



Mil Ojos



Elfa



Espíritu Maligno





Al entrar en el 'Bosque Sin Retorno', se iniciará una escena dónde Deedlit la elfa nos cuenta que debemos evitar las emociones fuertes ya que esto puede afectar a los árboles del bosque y provocar una mala reacción en ellos. También nos advierte de las ilusiones provocadas por los espíritus del bosque.

Diálogos:

Deedlit: ¡Esperad!

Deedlit: ¡Tendréis que prometerme una cosa antes de entrar! Tenéis que evitar las emociones fuertes de sorpresa, miedo, ira o preocupación.

Deedlit: Cualquier desviación emocional puede tener una mala influencia en los árboles que nos rodean.

Ghim: Vaya, vaya...¿Ahora recibimos órdenes de un elfo?

Deedlit: La verdad es que no me preocupan los enanos, ellos no saben lo que es preocuparse.

Deedlit: Los espíritus que moran el bosque, no les gusta los viajeros. Puede que intenten confundirnos con ilusiones de personas que no existen...

Parn: ¡Vamos, no perdamos más tiempo!

La siguiente misión consiste en salir del bosque con vida. Nos encontraremos con gente del pasado de cada jugador que, al hablar con ellos, se descubrirá que son espíritus malignos y tendremos que luchar contra ellos. Acabar con éstos personajes no es imprescindible para la trama del juego.

Cuando lleguemos al final del mapa, encontraremos un punto de guardado. Después de guardar, saldremos por la salida y empezará una nueva escena. Veremos a los protagonistas caminando por el bosque. Ghim les cuenta la historia sobre Layla y su búsqueda, cuando de repente la bruja gris Kharila aparecerá delante para impedirles que avisen al rey Ferm de Balis. Aquí empieza la batalla contra el jefe final del capítulo tercero, **Kharila**.



Diálogos:

Ghim: Lo que intento es poder encontrar a Layla, la hija de la sacerdotisa de Miss.

Ghim: Hace 7 años, fui gravemente herido en una mina y Layla abandonó el templo para cuidar de mí. Su hija Layla rezó sin parar hasta que me recuperé...y después desapareció misteriosamente.

Parn: Posiblemente fuera secuestrada...

Slayn: Si era la hija de una sacerdotisa, quizá fuera a algún templo a prepararse. Me parece que es lo más lógico...

Animación: 'Supersónico'.

Icono de emoción: 'Exclamación', Parn.

Icono de emoción: 'Exclamación', Deedlit.

Icono de emoción: 'Exclamación', Slayn.

Icono de emoción: 'Exclamación', Etoh.

Icono de emoción: 'Exclamación', Ghim.

Icono de emoción: 'Exclamación', Woodchuck.

Kharila: Hola tristes alanianos...Mi nombre es Kharila.

Parn: ¿¡Eres de Marmo, verdad?!

Slayn: Tiene un grandísimo poder, no había visto nada igual...

Kharila: No vais a avisar al rey Ferm de Balis. De eso me encargo yo...

Combatir: Kharila.

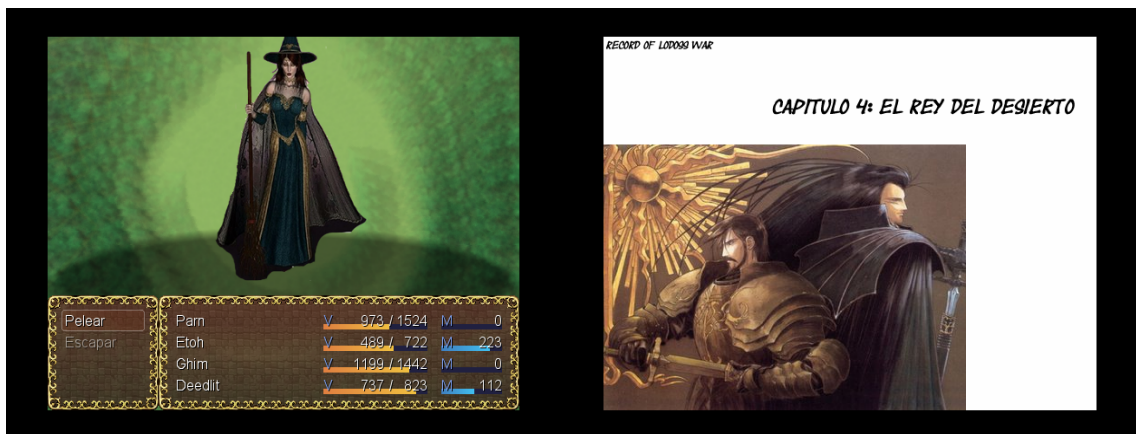
Kharila: Jovencito... os voy a permitir huir como recompensa por vuestro coraje y decisión.

Kharila: Decidle al rey Ferm que Alania ya ha sido conquistada...

Sonido:

Música 'Theme3' para la presentación del capítulo 2. (Duración: 200 frames.)

Música 'Battle7' durante la lucha contra Kharila.



Una vez derrotada Kharila, ésta nos deja huir pero con una mala noticia, nos informa que Alania ha caído ante Marmo. Finaliza el capítulo tercero y empieza el cuarto: “El Rey del Desierto”.

Hemos salido ya del ‘Bosque Sin Retorno’ y debemos dirigirnos a Balis a informar al rey Ferm. Ésta se encuentra fácilmente si seguimos el camino hacia el sur.

Enemigos:

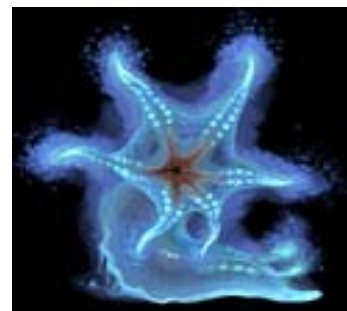
Marioneta



Zombi



Medusa



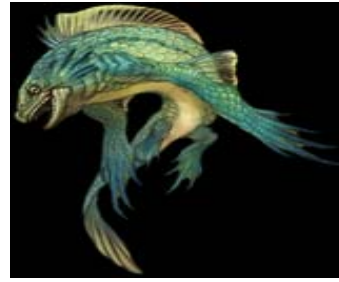
Cocatriz



Quimera



Sahagin



Mapa Balis:



Sonido:

Música 'Town2'

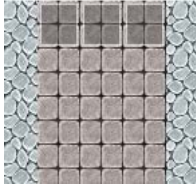
La música continúa su melodía al entrar y salir en cualquiera de las casas de la ciudad.

Música 'Town3' en la iglesia.

Música 'Theme1' en la sala del trono.

Transición de mapa:

Mapamundi



Casa1



Casa2



Casa3



Casa4



Casa5



Casa6



Casa7



Casa8



Iglesia



Armería



Tienda pociones



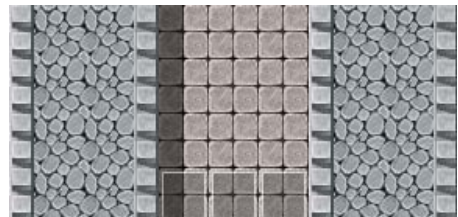
Tienda viajes



Posada



Salón



Balis, la gran ciudad, capital de toda la isla de Lodoss. Podemos encontrar multitud de gente y de comercio activo por el día. De noche, la ciudad se torna peligrosa y las tiendas cierran por precaución a los ladrones. Cuando se hace de noche, podemos ser atacados en Balis por ladrones.

Enemigos:

Ladrón



Mapa Balis/Casa1:

Eventos: En la chimenea podemos encontrar un antídoto escondido.

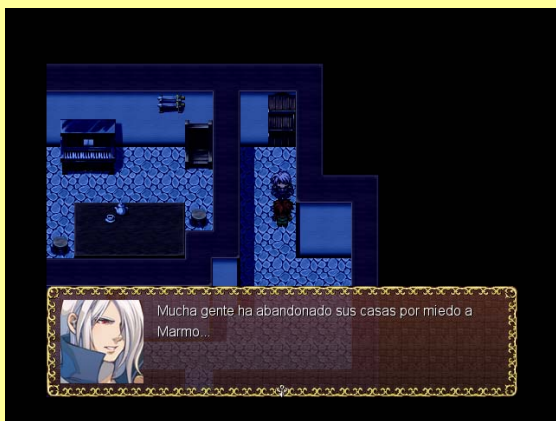


Mapa Balis/Casa2:



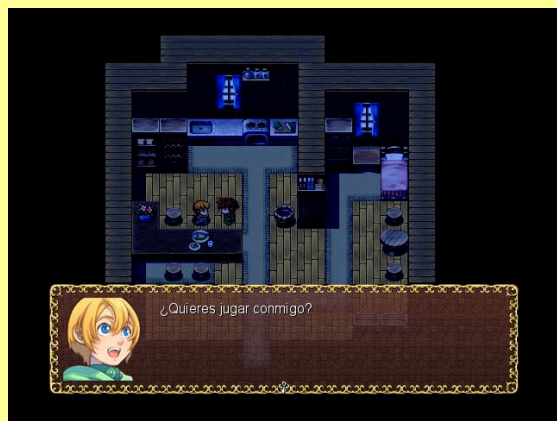
Mapa Balis/Casa3:

Eventos: En uno de los armarios de la cocina encontraremos un Éter.



Mapa Balis/Casa4:

Eventos: En una de las cajas hay escondido un antídoto.



Mapa Balis/Casa5:

Eventos: En uno de los tarros de la despensa encontraremos 100G.



Mapa Balis/Casa6:



Mapa Balis/Casa7:

Eventos: En el tarro roto hay 80G.



Mapa Balis/Casa8:



Mapa Balis/Iglesia:



Mapa Balis/Armeria:



Mapa Balis/Tienda pociones:

Nota: La tienda de pociones es llevada por una viejecita con lo mejor en cuanto a pociones. Por las noches está cerrada.



Mapa Balis/Tienda viajes:

Nota: En la tienda de viajes podemos comprar un barco, un bote o una aeronave para viajar por toda Lodoss sin tener que ir andando y luchar.



Mapa Balis/Posada:

Nota: En la posada podremos descansar a cualquier hora del día por 12G la noche.

Eventos: **Icono de emoción: 'Exclamación', Durmiente.**



Una vez hayamos visitado la ciudad y queramos ir a ver al rey Ferm, nos dirigiremos hacia el sur de la ciudad dónde hay la entrada al castillo.

Mapa Balis/Trono:

Sonido:

Música 'Theme1'.



Al entrar, se iniciará un vídeo dónde los protagonistas se encuentran en la sala del trono en presencia del rey Ferm. Después de las presentaciones, Parn le cuenta que Mitteh y Alania han sido conquistadas. El rey les sugiere que sólo una alianza con el reino de Flame podría dar una pequeña esperanza a Lodoss y les invita a la fiesta en el salón del castillo.

Diálogos:

Rey Ferm: Sois mis invitados, levantad vuestro rostro y miradme.

Rey Ferm: ¿Cómo te llamas joven?

Parn: Mi nombre es Parn, majestad...

Rey Ferm: Parn...

Parn: Majestad Ferm, veníamos a avisar de la conquista del Fuerte Mitteh pero el ejército de Marmo ha ido más allá...

Slayn: Por el camino nos encontramos a una bruja llamada Kharila, que nos advirtió que Alania había caído...

Rey Ferm: Estamos en una situación muy difícil. Sólo una alianza con el reino de Flame podría darnos una pizca de esperanza.

Rey Ferm: Muchas gracias, estoy muy agradecido por vuestra lealtad. Estáis invitados a la fiesta que está a punto de empezar en la sala principal.

Después de la escena, apareceremos en el salón del castillo dónde se organiza una fiesta.

Mapa Balis/Salon:

Sonido:

Música 'Scene3'.



En éste momento, no podemos salir a la ciudad, la puerta de acceso está cerrada. Podemos volver a la sala del trono, dónde sólo hay soldados. Si bajamos por las escaleras, llegaremos a las celdas.

Transición de mapa:

Trono



Balis*

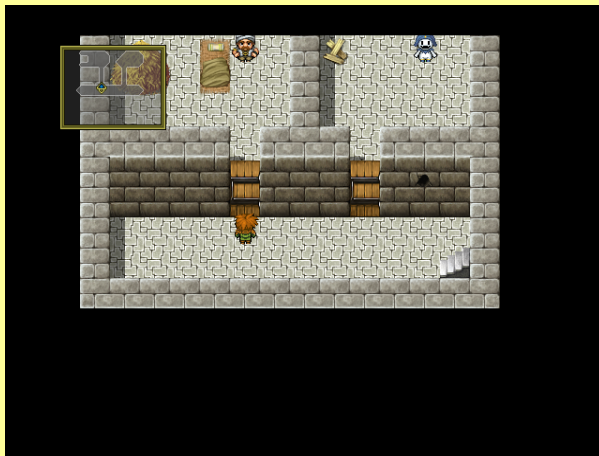


Celdas



*Podremos salir a la ciudad en cuanto acabe la fiesta.

Mapa Balis/Celdas :



Las puertas de las celdas están cerradas.

Sonido:

Efecto sonoro 'Close1' al intentar abrir las puertas.

Para continuar con la trama del juego, debemos ir al salón y hablar con los componentes de nuestro grupo en un orden determinado: **Woodchuck, Etoh, Ghim, Slayn y Deedlit.**

Diálogos:

Parn: Wood.. ¿Crees realmente que puedo ser Caballero de Falis?

Wood: Jajajaja ¡Si no sabes ni montar a caballo! Pregúntaselo directamente al rey Ferm.. jajaja

Parn: Etoh...¿Estarán todos bien en el pueblo?

Etoh: Sí... a veces yo también pienso en ellos... Estoy seguro que volveremos a verlos pronto.

Parn: Oye Ghim... ¿Te ocurre algo?

Ghim: ¿Eh? No, sólo que me he excedido con la bebida.....

Ghim: Parn... antes... en el Bosque Sin Retorno... estoy convencido que Kharila es Layla. Se parecía mucho aunque su forma de hablar y su semblante fantasmagórico lo desmentían.

Parn: Te veo pensativo Slayn...

Slayn: Sí... me preocupa Kharila... Percibí un poder en su ser inalcanzable para mí...

Deedlit: No sé como las mujeres pueden llevar ésas ropas tan incómodas...

Parn: Sí...

Podemos saber si hemos acertado en el orden si Parn interviene en la conversación. Si al hablar con cualquiera en el orden que no toca, nos dirán cualquier cosa irrelevante.

Una vez hayamos hablado con todos en el orden correcto, se iniciará una escena en dónde un soldado anunciará la llegada del rey Kashue de Flame y éste entrará por la puerta con su escolta.

Soldado: ¡Atención! ¡Des de Flame, el rey Kashue, Rey Mercenario!

Efecto sonoro 'Fanfare2'. (Duración: 150 frames.)

*/ Imagen presentación personaje Kashue

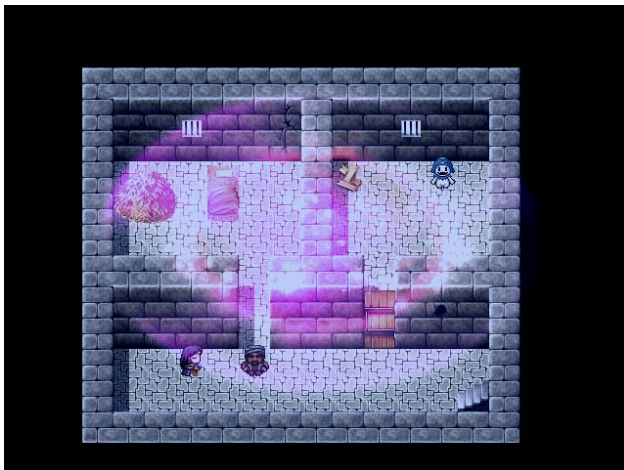
KASHUE: el Rey Mercenario. Había ganado su nombre uniendo los reinos de desierto con su espada. Es un fuerte paladín conocido en toda Lodoss. /*

Sonido:

Música "Fanfare1" para la presentación del personaje Kashue. (Duración: 150 frames.)



Mapa Balis/Celdas:



Después de la entrada de Kashue, en las celdas del castillo de Balis aparecerá Kharila, que abrirá una de las puertas e hipnotizará al prisionero de dentro para que mate al rey Kashue.

Diálogos:

Efecto sonoro 'Open1'.

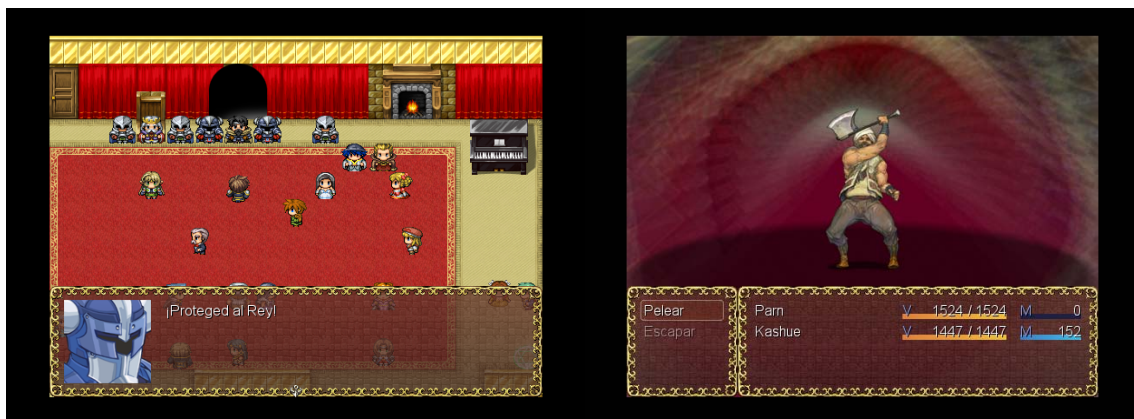
Kharila: Nava... te ordeno que mates al Rey Kashue...

Animación: 'Sombra Múltiple'.

Mapa Balis/Trono:

Sonido: Música 'Battle3'.

Nava aparecerá en medio de la fiesta y se dirigirá hacia Kashue. Eliminará a su escolta, pero Parn intervendrá. Se iniciará una lucha con Parn y Kashue contra Nava.



Una vez eliminado Nava, Parn se presentará ante Kashue y el rey Ferm llamará a su corte, incluido Parn, para una reunión de urgencia.

Diálogos:

Soldado: ¡Proteged al Rey!

Nava: ¡KASHUE!

Animación: 'Corte de Fuego'.

Parn: Debo proteger al rey Kashue...

Deedlit: ¡Parn, no!

Combatir: Nava.

Kashue: Gracias...Tu nombre es...

Parn: Me llamo Parn, rey Kashue...

Rey Ferm: Kashue, tenemos unos temas importantes a tratar...vayamos a la sala del trono.

Rey Ferm: Parn, ven tú también.

Mapa Balis/Trono:

Sonido:

Música 'Theme1'.

De nuevo en la sala del trono, el rey Ferm, junto a su séquito, Kashue, Parn y Slayn, protagonizan una tertulia dónde se habla de la bruja Kharila y su enorme poder. Kashue propone a Parn y sus amigos a viajar junto a él, hacia la torre del '**Gran Sabio Guard**', para obtener información sobre Kharila y cómo acabar con ella.



Diálogos:

Comandante1: Majestad, hemos hecho un reconocimiento y lo hemos confirmado, Alania y la frontera del norte han sido derrotadas.

Comandante2: ¡Malditos estúpidos!

Kashue: Debemos afrontar los hechos con serenidad...

Rey Ferm: Enviad refuerzos mañana por la mañana sin falta.

Comandante1: Sí, señor.

HombreEnmascarado: Rey Ferm...realmente tenemos otro problema...

Rey Ferm: ¿Kharila?

Comandante2: Sí, señor.

Kashue: Kharila está detrás de todo lo ocurrido.

Slayn: Es curioso... pero tiene el mismo nombre que la bruja de la antigua leyenda...

Rey Ferm: Sería muy interesante confirmar cual es su linaje.

Slayn: ¿Podríamos hacerlo?

Comandante2: Yo casi podría asegurar que El Gran Sabio Guard sabe algo al respecto...

Rey Ferm: El Gran Sabio Guard...sí... pero... ¿quién se atrevería a ir a esa tierra?

Kashue: Voy a hacerle una proposición, majestad. Creo que el joven Parn y sus amigos podrán acompañarme visto su valía...

Parn: Será un honor para mí....

Kashue: Parn, la torre de Guard está situada al noreste de Lodoss, a través de una cueva...Pongámonos en marcha cuanto antes mejor.

Ya podemos salir del castillo y dirigirnos hacia la cueva del 'Gran Sabio Guard'. Para llegar allí, tendremos que, o volver a cruzar el 'Bosque Sin Retorno' o comprar un medio de transporte, y seguir hacia el norte, bordeando la costa hasta llegar a una cueva situada al este de Lodoss.

Enemigos:

Ogro



Gárgola



Mapa Cueva Guard:



Sonido:

Música 'Scene10'.

Dentro de la cueva, veremos un pasadizo con estatuas. Al seguir el camino, de golpe un flash de pantalla y una frase misteriosa nos paran.

Icono de emoción 'Exclamación', Parn.

"Sólo aquellos que pasen la prueba, son dignos de ver al Gran Sabio".

Combatir: Monster.



Sonido:

Música 'Battle7' durante la lucha contra Monster.

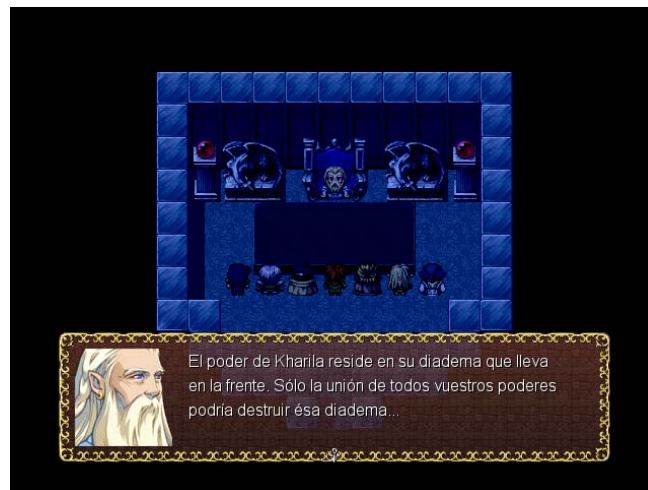
Se inicia el combate contra el difícil jefe final del capítulo cuarto. Una vez derrotado, llegaremos dónde se encuentra Guard.

Mapa Torre Guard:

Sonido:

Música 'Scene10'.

Éste es una persona mayor y sabia que lo sabe todo, incluso los nombres de los protagonistas. El Gran Sabio les cuenta que Kharila es una bruja que adopta diferentes formas y aparece siempre cuando Lodoss está en peligro. La fuente de su poder es la diadema que lleva en la cabeza y sólo la unión de los poderes de cada uno podría acabar con la diadema.



Diálogos:

Guard: Hola Parn...

Icono de emoción: 'Exclamación', Parn.

Parn: ¿Cómo sabe mi nombre?

Guard: Yo sé muchas cosas que no podrías llegar ni a imaginar...

Guard: ¿Queréis información sobre la bruja llamada Kharila, verdad?

Kashue: Necesitamos ésa información, Gran Sabio Guard, para poder combatir al ejército de Marmo....

Guard: Claro, Rey Kashue VII de Flame... Primero de todo debéis saber que ésta guerra ha acabado mucho antes de empezar...

Guard: Kharila es una superviviente de un antiguo reino mágico. Durante 500 años, cada vez que Lodoss tiembla, ella aparece con diferentes formas y personalidades.

Guard: Con su poder, cambia la historia de Lodoss. Reyes y súbditos a su lado, no son más que simples peones. Así es como ha sido siempre...

Parn: ¿Pero alguna manera habrá de poder vencerla, no?

Guard: El poder de Kharila reside en su diadema que lleva en la frente. Sólo la unión de todos vuestros poderes podría destruir ésa diadema...

Guard: Podéis utilizar el teletransportador que os he abierto para llegar rápidamente a Balis. No hay tiempo que perder.

Guard: Que Falis os proteja...

Con ésta escena finaliza el capítulo cuarto, “**El Rey del Desierto**” y empieza el último y definitivo quinto capítulo, “**La Batalla de los Héroes**”.

Sonido:

Música ‘Theme3’ para la presentación del capítulo 2. (Duración: 200 frames.)



Ya podemos volver a Balis a informar al rey Ferm sobre la información que nos ha dado el ‘Gran Sabio Guard’. Podemos utilizar el teletransportador que nos ha abierto Guard para llegar más rápido a Balis.

Mapa Balis/Trono:



Cuando entremos en la sala del trono en el castillo de Balis, se iniciará una escena dónde aparece el Rey Ferm, Kashue y Parn. Después de hablar sobre Guard, el Rey Ferm ofrecerá una Armadura de Mitrilo a Parn y una posición en los Caballeros de Balis.

Diálogos:

Rey Ferm: Así que el poder de Kharila se concentra en su diadema...

Rey Ferm: Parn, quiero darte algo que me gustaría que tuvieras.

Parn: Majestad...

Rey Ferm: Una armadura de guerrero. Es un regalo que deseaba hacerte. Te ruego que la aceptes y la utilices para servirme.

Parn: De acuerdo majestad.

Kashue: Con éste acto, vuestro ejército de caballeros tiene otro miembro selecto.

¡Parn ha obtenido Armadura de Mitrilo!

Rey Ferm: Kashue, Parn... la batalla contra el ejército de Marmo tendrá lugar en el Gran Valle.

Rey Ferm: Parn, cuando estés listo, avísame. Antes, te recomiendo que visites toda Lodoss para equiparte bien antes de la batalla final.

En éste momento, podemos subir de nivel a los personajes o bien conseguir buenas armas y armaduras puesto que una vez decidamos ir a la guerra, ya no habrá vuelta atrás. Una vez estemos decididos a embarcar el viaje hacia el Gran Valle, hablaremos con el Rey Ferm.

Veremos al ejército de Balis junto al de Flame, a nuestros protagonistas y al séquito del Rey Ferm yendo hacia a la batalla y lo mismo con la poderosa milicia de Marmo.

Sonido:

Música 'Scene2'.

Duración escena (300 frames).



Mapa Gran Valle:

Sonido:

Música 'Scene12'.

Sonido del Mapa 'Wind' (Volumen 100%, Frecuencia 100%) después de la lucha contra Belt.



Aparecen los dos ejércitos en el Gran Valle, pero el ejército de Balis y Flame ha sido rodeado por Marmo.

Cada uno de los protagonistas luchará solo contra un comandante del ejército de Marmo.

El primero es Parn, contra el enigmático Ifrit de fuego. El siguiente es Deedlit, contra el enorme Tauro. Su fuerza física es altamente peligrosa. Después le tocará el turno al ladrón Woodchuck contra el Demonio, un Balrog que combina la fuerza bruta con poderosos hechizos. La agilidad del ladrón es un punto a favor que hay que aprovechar. El Demonio mantiene un patrón de ataques interesante de estudiar para anticiparse a la acción que va a realizar. El Rey Kashue es el siguiente en combatir. Le tocará contra el temible esqueleto. Ésta es una rápida batalla donde el enemigo utilizará rápidos ataques físicos. Cuanto menos vida tenga, más ataques realizará. Después vendrá Etoh y su magia de curación. El enemigo es un Diablillo. Es de los más fáciles de ésta tanda aunque no te puedes relajar. El enemigo de Slayn es el temible Death. Quemará el PM a una velocidad alarmante y combinará su magia de hielo con sus ataques con la guadaña. No tiene puntos débiles y es posible que debas tirar de pociones para solucionar ésta batalla...El último de los comandantes es Swordman. Éste pálido espadachín pondrá a prueba al enano Ghim con su espada envenenada. Los puñetazos tendrán gran efectividad en el enemigo.

Una vez derrotados todos los comandantes, vendrá la gran batalla de reyes, Belt contra Ferm. Pasaremos a controlar a Ferm en ésta épica batalla de héroes. Cuando sólo le quede un 10% de su vida o menos, Belt realizará un último ataque que acabará con la vida de los dos.

Belt: ¡No voy a ir solo al infierno, Ferm!



Los dos reyes morirán en la batalla y una fuerte tempestad surgirá en medio de la cruzada. Nuestros protagonistas aparecerán en otra dimensión, llevados por el poder de la diosa Palalis.

Diálogos:

Rey Ferm: Hemos sido rodeados...maldito Belt!

Rey Belt: Jajaja. La presa ha caído en terreno de caza.

Soldado Balis: ¡Nos han rodeado, estamos perdidos, no tenemos escapatoria!

Kashue: ¡Mantened la calma! ¡Falís está con nosotros!

Rey Belt: Vamos a ver cómo se defienden tus pupilos de quién tanto he oído hablar...

Rey Belt: ¡Ifrit!

Combatir: Ifrit.

Rey Belt: ¡Tauro!

Combatir: Tauro.

Rey Belt: ¡Demonio!

Combatir: Demonio.

Ashram: ¡Esqueleto!

Combatir: Esqueleto.

Ashram: ¡Diablillo!

Combatir: Diablillo.

Ashram: ¡Death!

Combatir: Death.

Ashram: ¡Swordman!

Combatir: Swordman.

Rey Belt: Vaya... parece que tienes buenos aliados...

Rey Ferm: Escucha Belt... es hora de que arreglemos esto de una vez por todas...

Rey Ferm: Sino podemos volver al pasado, entonces no nos queda alternativa...no hay otra solución.

Rey Belt: Como quieras, acepto el reto.

Animación: 'Estocada de Rayo'.

Rey Ferm: Si cedieras un poco, esto no tendría por qué ocurrir...

Rey Belt: Olvídalo, no pienso entregarte Lodoss...

Rey Ferm: Yo no tengo ninguna intención de conquista, Belt.

Rey Belt: Unificar y conquistar, al final acaban siendo lo mismo.

Combatir: Belt

Ashram: ¡Belt!

Parn: ¡Majestad!

Clima 'Tormenta' Fuerza 9.

Animación 'VientoMúltiple2'.

Kashue: ¡Todos al suelo sino queréis salir volando!

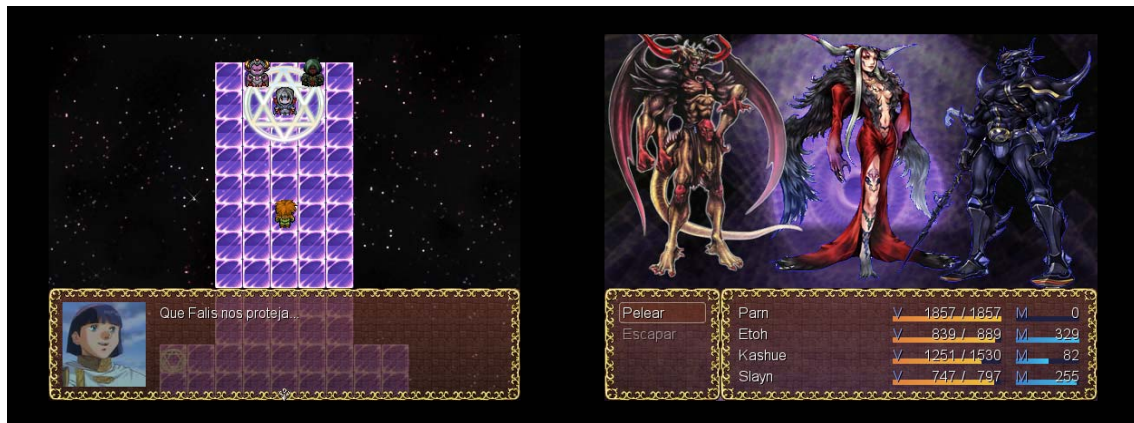
Kharila: Palalis está enfurecida....

Mapa Final:

Sonido:

Música 'BSO Back to the future'.

Estamos a punto de llegar a la batalla final del juego. Una vez guardemos la partida en el punto de guardado, seguiremos el mapa y encontraremos a Kharila, Vagnar y Ashram. Empieza la batalla más difícil...



Diálogos:

Parn: ¡¿Dónde estamos?!

Slayn: Estamos en el Velo...

Ghim: ¡¿Y eso qué es?!

Slayn: Desde que el hombre tiene sueños, existe el Velo. Un mundo que no consta de materia, siempre tan adentro como los propios pensamientos pero extremadamente separado de nuestro mundo.

Slayn: Desde éste cosmos inmaterial nos observan los espíritus, también conocidos como Dioses, que mantienen una lucha incesante a lo largo de los siglos.

Slayn: Seducen las mentes adormecidas de los hombres a través del Velo, recreando una angustiosa versión del mundo que ven para poder alimentarse de las vidas que no pueden dirigir.

Slayn: Es probable que la puerta al Velo nos haya sido abierta por Falis o Palalis. Para bien o para mal, todo tiene un final...

Kharila: Aquí llega el final para vosotros y para vuestra gente.

Vagnar: El poder de Palalis fluye por nuestros cuerpos, no tenéis nada que hacer.

Animación 'Aliento de Fuego'.

Animación 'Aliento de Rayo'.

Animación 'Aliento Anormal'.

Kharila: En ésta batalla se decidirá el futuro de Lodoss...

Etoh: Que Falis nos proteja...

Combatir: Final.

Video final:

Sonido:

Música “Life Death Lost Soundtrack”



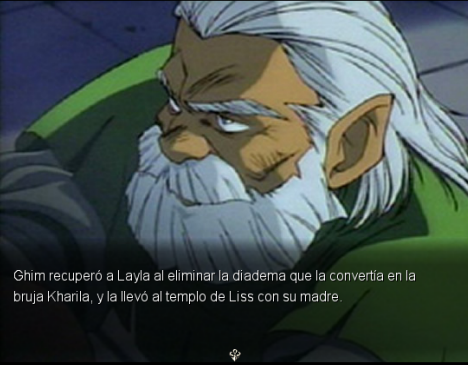
Después de que nuestros amigos derrotasen a la malvada Kharila y al ejército de Marmo, Lodoss volvió a vivir tiempos de paz. Todas las criaturas malvadas hechizadas por el poder de Palalis se desvanecieron en un haz de luz.



Parn y Deedlit sucumbieron a los poderes del amor y empezaron una vida juntos en el pueblo natal del joven guerrero.



Etoh fue nombrado sacerdote mayor de Falis en la iglesia de Balis.



Ghim recuperó a Layla al eliminar la diadema que la convertía en la bruja Kharila, y la llevó al templo de Liss con su madre.

Ghim recuperó a Layla al eliminar la diadema que la convertía en la bruja Kharila, y la llevó al templo de Liss con su madre.



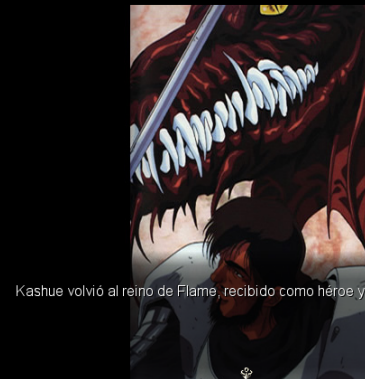
Slayn desapareció en las montañas próximas a su hogar natal, donde ya nadie supo nada más de él.

Slayn desapareció en las montañas próximas a su hogar natal, donde ya nadie supo nada más de él.



Woodchuck fue absuelto de sus robos en Balis y emprendió una vida de austeridad en Alania.

Woodchuck fue absuelto de sus robos en Balis y emprendió una vida de austeridad en Alania.



Kashue volvió al reino de Flame, recibido como héroe y salvador.

Kashue volvió al reino de Flame, recibido como héroe y salvador.



Los hombres desconocidos son como el polvo, no hay nadie que se acerque a llevarles flores, sólo a los importantes, se alzan en los altares.



No somos enemigos sino amigos, no debemos ser enemigos. Si bien la pasión puede tensar nuestros lazos de afecto jamás debe romperlos. Las místicas cuerdas del recuerdo resonarán cuando vuelvan a sentir el tacto del buen ángel que llevamos dentro.



4. RPG Maker VX

RPG Maker VX utiliza el lenguaje de programación **Ruby** para implementar las clases del juego.

Ruby es un lenguaje multiplataforma, interpretado y orientado a objetos. Fue creado por Yukihiro Matsumoto en 1993, como un lenguaje “facilitador de trabajo”, que divirtiera al programador a la hora de hacer su trabajo. Ruby es:

- **Poderoso:** Ruby combina el poder de la pura orientación de objetos de Smallwalk, con la conveniencia de un lenguaje como Perl. Los programas de Ruby son compactos, fáciles de leer, y muy eficaces a la hora de mantener.
- **Simple:** La sintaxis del lenguaje es muy simple, no existe ningún caso especial que debas recordar. Instancias, enteros, clases, son todo objetos, como todo lo demás. Una vez que tengas lo básico, es fácil pensar cosas nuevas, y pensarlas bien.
- **Habilitado:** Ruby es un lenguaje de código libre, y está totalmente habilitado de uso para la creación de programas.

4.1 Clases de RPG Maker VX

Las clases en RPG Maker VX están clasificadas en cuatro paquetes: Game, Sprites, Windows y Scenes.

4.1.1 Game

Las clases de Game, son las responsables de realizar todas las acciones del juego.

4.1.2 Sprites

Las clases de Sprite, son las responsables de todo lo relacionado con los gráficos y los dibujos del juego.

4.1.3 Windows

Las clases existentes en Windows, son todas las ventanas que pertenecen a una escena y que aparecen en el juego. Las ventanas son bloques que pueden ser fácilmente manipulados. El bloque del Título donde eliges las opciones para jugar, es una ventana, las secciones del menú default son ventanas.

4.1.4 Scenes

El paquete Scenes contiene las escenas en sí. La escena lo es todo, el mapa es una escena, el título es una escena, pero solo puede haber una escena actual. La escena es también un objeto, y dentro de ella puede o no contener ventanas, en ella se actualizan y se verifican datos para ejecutar instrucciones en un futuro.

4.2 Scripts Externos

He considerado oportuno importar un par de scripts bajados de Internet que me parecían muy interesantes.

El primero es el “DayAndNight” que cambia el tono de la pantalla para dar el efecto de amanecer, de día, de anochecer y de noche. Así parece que vayan pasando los días mientras jugamos. Éste aspecto le he sabido encajar en el juego dado que aprovecho, por ejemplo, que cuando es de noche, en la ciudad de Balis pueden asaltarte los ladrones y las tiendas están cerradas.

El segundo es el del “Minimapa”, que dibuja un mapa de la zona en la parte superior izquierda de la pantalla para que el jugador pueda situarse mejor de donde se encuentra.

4.3 Intercambio de personajes

He programado éste script en Ruby de tal manera que permita poder seleccionar aquellos personajes que el usuario quiere que aparezcan en las luchas. Como las disputas del juego, sólo se puede poner cuatro personajes a luchar, he creído conveniente la programación del script “intercambio de personajes”, a parte que esta opción aparece en todos los RPG’s clásicos.

En el momento que en la historia aparecen mas de cuatro personajes, la opción se “**Personajes**” en el menú se activa para poder utilizarla.

El script se basa en una escena (**Scene_Actors**) y dos ventanas (**Window_Actors** y **Window_Reserva**).



La escena contiene las dos ventanas y se encarga de crearlas y modificar su contenido.

Window_Actors es el recuadro de la izquierda de la imagen, que es donde aparecen los cuatro jugadores que están actualmente en el equipo.

Window_Reseva es el recuadro de la derecha de la imagen, que es donde aparecen los otros jugadores de reserva que no están en el equipo.

Scene_Actors:

Hereda las clases de Scene_Base.

Función **start** : Crea e inicializa las dos ventanas, las variables a utilizar y el recuadro para seleccionar un personaje u otro.

@actor_grupo: variable donde se guarda la id del personaje seleccionado de la Window_Actors.

@actor_reserva: variable donde se guarda la id del personaje seleccionado de la Window_Reserva.

@index_actor: variable donde guardo la posición seleccionada de la ventana Window_Actors.

```
def start  
  super  
  create_menu_background  
  @viewport = Viewport.new(0, 0, 544, 416)  
  @actors_window=Window_Actors.new  
  @actors_window.viewport = @viewport  
  @actors_window.active = false  
  @reserva_window = Window_Reserva.new  
  @reserva_window.x = 270  
  @reserva_window.y = 0  
  @reserva_window.active = false  
  @actor_grupo = 0  
  @actor_reserva = 0  
  @index_actor = 0  
  @target_window = Window_MenuStatus.new(160, 0)  
  hide_target_window  
end
```

Función **return_scene** : Vuelve al menú anterior en la posición 6 (personajes).

```
def return_scene  
  $scene = Scene_Menu.new(6)  
end
```

Función **update**: Según esté activada una ventana u otra, hace el update de la que corresponda.

```
def update  
  super  
  update_menu_background  
  @actors_window.update  
  @reserva_window.update  
  @target_window.update  
  if @reserva_window.active  
    update_reserva  
  return  
  elsif @actors_window.active  
    update_grupo  
  return  
end  
end
```

Función **update_actors**: Determina que se hace en la Window_Actors según se apriete un botón u otro. Se guarda la posición del actor seleccionado en la Windows_Actor y la correspondiente id del personaje seleccionado.

```
def update_grupo  
  if Input.trigger?(Input::B)  
    Sound.play_cancel  
    return_scene  
  return  
end  
  if Input.trigger?(Input::C)  
    @index_actor = @actors_window.index  
    @actor_grupo = $game_party.actors[@actors_window.index]  
    @actors_window.active = false  
    @reserva_window.active = true  
    @reserva_window.index = 0  
  return  
end
```

Función **update_reserva**: Determina que se hace en la Window_Reserva según se apriete un botón u otro. Se intercambian los dos personajes seleccionados en las dos arrays siempre manteniendo la posición que tenían.

def update_reserva

if Input.trigger?(Input::B)

Sound.play_cancel

@actors_window.active = true

@reserva_window.active = false

@reserva_window.index = -1

return

end

if Input.trigger?(Input::C)

@actor_reserva = \$game_party.reserve_actors[@reserva_window.index]

\$game_party.intercambio(@actor_grupo, @actor_reserva, @index_actor,

@reserva_window.index)

@actors_window.refresh

@reserva_window.refresh

@actors_window.active = true

@reserva_window.active = false

@actors_window.index = 0

@reserva_window.index = -1

return

end

end

end

Función **hide_target_window**: Actualiza el rectángulo para la selección de personajes.

```
def hide_target_window
  @actors_window.active = true
  @target_window.visible = false
  @target_window.active = false
  @viewport.rect.set(0, 0, 544, 416)
  @viewport.ox = 0
end
```

Window_Actors:

Hereda las clases de Window_Selectable.

Función **initialize**: inicializa los parámetros de la ventana Window_Actors.

```
def initialize
  super(0, 0, 270, 415)
  self.contents = Bitmap.new(width - 32, height - 32)
  refresh
  self.active = true
  self.index = 0
end
```

Función **refresh**: para todos los personajes existentes en el grupo, dibuja sus parámetros en determinada posición, como su gráfico, el nombre, la clase, la vida, el maná y el nivel.

```
def refresh
  self.contents.clear
  @item_max = 4
  i=0
  for actor in $game_party.members
    x = 55
    y = i * 95
    draw_actor_graphic(actor, x - 25, y + 80)
    draw_actor_name(actor, x - 40, y)
    draw_actor_class(actor, x + 60, y)
    draw_actor_level2(actor, x, y + 32)
    draw_actor_hp(actor, x + 60, y + 32)
    draw_actor_mp(actor, x + 60, y + 64)
    i=i+1
  end
end
```

Función **draw_actor_level2**: escribe el nivel del personaje en la posición especificada.

```
def draw_actor_level2(actor, x, y)
  self.contents.font.color = system_color
  self.contents.draw_text(x, y, 32, WLH, Vocab::level_a)
  self.contents.font.color = normal_color
  self.contents.draw_text(x + 12, y, 24, WLH, actor.level, 2)
end
```

Función **update_cursor**: actualiza el cursor rectangular para seleccionar un personaje.

```
def update_cursor
  self.cursor_rect.set(0, @index * 96, contents.width, 96)
end
```

Window_Reserva:

Hereda las clases de Window_Selectable.

Función **initialize**: inicializa los parámetros de la ventana Window_Selectable.

```
def initialize  
  super(0, 0, 272, 415)  
  self.contents = Bitmap.new(width - 32, height - 32)  
  refresh  
  self.active = false  
  self.index = -1  
end
```

Función **refresh**: para todos los personajes reserva, dibuja sus parámetros en determinada posición, como su gráfico, el nombre, la clase, la vida, el maná y el nivel.

```
def refresh  
  self.contents.clear  
  i=0  
  for actor in $game_party.members_reserve_actors  
    x = 55  
    y = i * 95  
    draw_actor_graphic(actor, x - 25, y + 80)  
    draw_actor_name(actor, x - 40, y)  
    draw_actor_class(actor, x + 60, y)  
    draw_actor_level2(actor, x, y + 32)  
    draw_actor_hp(actor, x + 60, y + 32)  
    draw_actor_mp(actor, x + 60, y + 64)  
    i=i+1  
  end  
  @item_max = i  
end
```

Función **draw_actor_level2**: escribe el nivel del personaje en la posición especificada.

```
def draw_actor_level2(actor, x, y)
  self.contents.font.color = system_color
  self.contents.draw_text(x, y, 32, WLH, Vocab::level_a)
  self.contents.font.color = normal_color
  self.contents.draw_text(x + 12, y, 24, WLH, actor.level, 2)
end
```

Función **update_cursor**: actualiza el cursor rectangular para seleccionar un personaje.

```
def update_cursor
  if @index < 0
    self.cursor_rect.empty
  else
    self.cursor_rect.set(0, @index * 96, contents.width, 96)
  end
end
```

Game_Party: El script Game_Party viene ya creado con RPG Maker VX y contiene las funciones relacionadas con el grupo de personajes. He tenido que añadir o modificar algunas funciones para el correcto funcionamiento de “intercambiar personajes”.

Array de personajes en reserva: **attr_accessor : reserve_actors**

Función **members_reserve_actors**: calcula el número de personajes que hay en reserva.

```
def members_reserve_actors
  result = []
  for i in @reserve_actors
    result.push($game_actors[i])
  end
  return result
end
```

Función **add_actor(actor_id)**: añade el personaje en el array de actores del grupo si no está completa o no está ya dentro. Sino, lo añade en el array de reserve_actors.

```
def add_actor(actor_id)  
  if @actors.size < MAX_MEMBERS and not @actors.include?(actor_id)  
    @actors.push(actor_id)  
    $game_player.refresh  
  elsif  
    @reserve_actors.push(actor_id)  
    $game_player.refresh  
  end  
end
```

Función **remove_actor_reserve(actor_id)**: borra un actor del array reserve_actors.

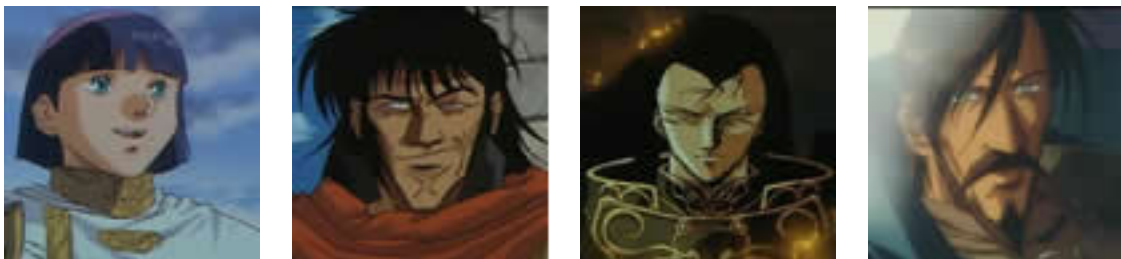
```
def remove_actor_reserve(actor_id)  
  @reserve_actors.delete(actor_id)  
  $game_player.refresh  
end
```

Función **intercambio(actora_id, actorb_id,index_actor,index_reserva)**: se elimina de las dos arrays los personajes y se añaden intercambiados en la posición correspondiente.

```
def intercambio(actora_id, actorb_id,index_actor,index_reserva)  
  if @actors.size >= 4 and not @actors.include?(actorb_id)  
    @actors.delete(actora_id)  
    @reserve_actors.delete(actorb_id)  
    @reserve_actors.insert(index_reserva,actora_id)  
    @actors.insert(index_actor,actorb_id)  
    $game_player.refresh  
  end  
end
```

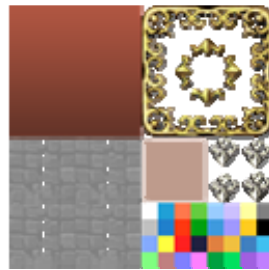
4.4 Parte gráfica

Un aspecto a destacar, en el que he dedicado muchas horas para unos resultados poco espectaculares, es el modelado de los personajes. Dado que mi historia está basada en una serie de animación, los personajes tenían un aspecto establecido y no me los podía inventar, tanto protagonistas como antagonistas. Por lo tanto, cogiendo partes de personajes que venían con RPG Maker VX y otros importados, he ido modelando, píxel a píxel, todos los actores y creando una imagen a semejanza de los protagonistas originales.



Gracias a que la historia está basada en una serie, he podido encontrar fácilmente imágenes muy buenas para insertar en el juego, como por ejemplo, en la pantalla inicial, en la presentación de los personajes y en los videos, inicial y final.

Para el fondo y los bordes de los mensajes y ventanas, he importado la imagen siguiente. El color de fondo es un granate con degradado y los bordes son dorados con adornos.



Para los objetos de los mapas, he utilizado los predeterminados, pero a parte he introducido este Tileset, orientado a escenas externas como bosques o jardines.

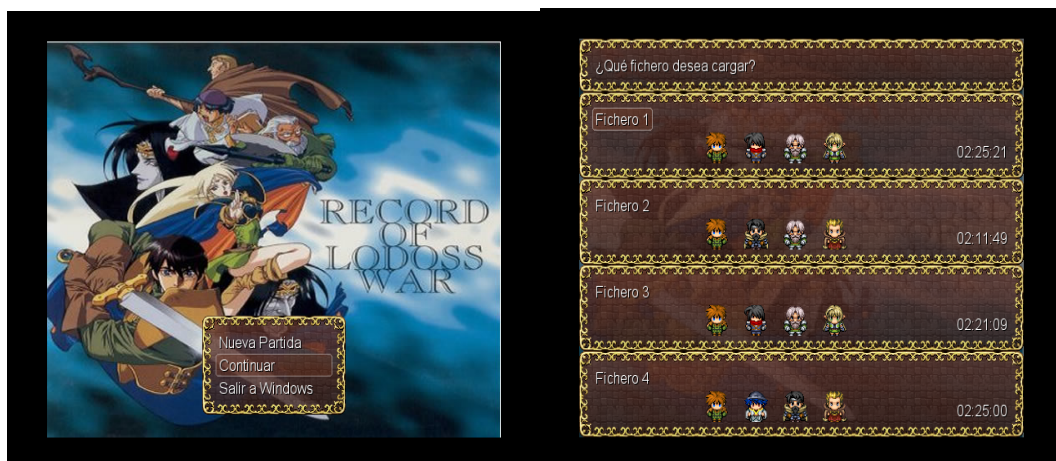


5. Usabilidad

En éste apartado, voy a comentar los principales menús del juego y las correspondientes opciones que se le presentan al usuario para interactuar, así como las elecciones presentes en batallas.

5.1 Menús

La pantalla de inicio se compone de tres opciones: “Nueva Partida”, que inicia el video inicial y el juego, “Continuar”, que muestra otra ventana (imagen derecha), con cuatro partidas guardadas seleccionables, cada una con el tiempo de juego y los personajes recientes en el grupo, y por último “Salir a Windows”, que sale de la aplicación.

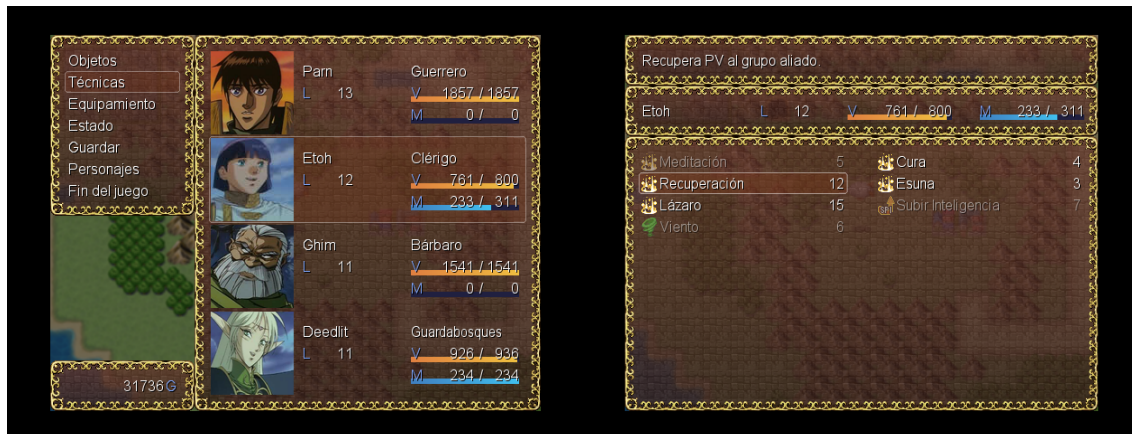


Una vez dentro del juego, podemos acceder al menú principal con la letra X, dónde nos aparecerán tres ventanas. La de la izquierda superior contiene los apartados donde podemos acceder: Objetos, Técnicas, Equipamiento, Estado, Guardar, Personajes y Fin del juego. La ventana de la izquierda inferior nos muestra la cantidad de dinero que poseemos, y la ventana de la derecha nos enseña los cuatro personajes que llevamos al momento en la partida, así como su nombre, su clase, el nivel, la vida y el maná.

Al clickar en “Objetos”, se abre una ventana general con todas a las substancias que poseemos. Si nos situamos encima de cualquier objeto, nos mostrará una descripción de aquello que realiza. Algunos de ellos sólo se pueden equipar al personaje, por lo que en la pantalla sale el nombre en gris y no se puede utilizar.



Al acceder a “Técnicas”, se activa la ventana para poder seleccionar a uno de los personajes en el grupo. Seguidamente, se muestra la pantalla con las habilidades del elegido, dónde se muestra una descripción en la parte superior. Algunas de ellas se pueden utilizar sólo en las batallas, pero otras en cualquier momento, normalmente las de sanación.



En “Equipamiento”, tendremos que elegir uno de los personajes y nos aparecerá las estadísticas de ataque, defensa, inteligencia y agilidad, así como el arma, el escudo, el casco, la armadura y el accesorio que lleva puesto el actor. Al seleccionar una de las partes se nos mostrará una descripción en la parte superior y también accederemos a la ventana inferior donde se podrá elegir una de las prendas de esa parte del cuerpo que no tengan equipadas ningún otro personaje. La diferencia al situarnos encima de otra prenda se muestra en las estadísticas, rojo si disminuye y verde si aumenta.



En “Estado”, al elegir a uno de los personajes, se mostrará una ventana con las estadísticas del actor. Nos enseña el nombre, una foto, la clase, la vida, el maná, la experiencia acumulada, la experiencia necesaria para llegar al siguiente nivel, su ataque, defensa, inteligencia y agilidad, y su equipamiento.



En el apartado “Guardar”, nos aparece una pantalla con las cuatro partidas guardadas y podemos seleccionar en la que queramos sobrescribir.



En “Personajes”, la ventana de la izquierda nos mostrará los personajes actuales del grupo y en la derecha los actores de reserva. Podremos intercambiar un actor del grupo por uno de reserva y éste ocupará su lugar.



Si elegimos la opción “Fin del juego”, una ventana nos expone otras tres opciones: “Volver al título”, para retornar a la pantalla principal, “Salir a Windows”, para salir de la aplicación y “Volver”, para continuar jugando.



La pantalla de compra/venta nos muestra todos los artículos. Al ponernos encima del objeto en cuestión con el cursor, nos dice en la pantalla derecha cómo afecta al personaje, si sube o no su ataque o defensa. En el caso que no tengamos suficiente dinero para comprarlo saldrá en color gris. Una vez seleccionado el objeto, nos pregunta la cantidad que queremos.

5.2 Batallas

Las batallas se realizan por turnos, una vez decides que hace cada personaje, dependiendo de la agilidad que tenga cada uno y el del enemigo, se determina cual realiza la acción primero y cual el último. Al principio, aparece las opciones “Pelear” y “Escapar”. Escapar permite salir de la batalla sin luchar pero depende del nivel de los jugadores y del enemigo, no siempre se puede huir fácilmente. Pelear abre una ventana donde aparece “Atacar”, que el actor hace un ataque físico, “Técnicas”, donde se muestran las habilidades del personaje, con una descripción de lo que provoca, “Defender”, donde el actor pasa el turno sin realizar acción pero aumentando significativamente su defensa y “Objetos”, que se muestran todos los objetos del grupo y su efecto en el grupo o enemigo.



6. Conclusión

Con la realización de este proyecto, he aprendido a utilizar RPG Maker VX, así como a manejar, ver y programar con el lenguaje Ruby, que hasta el momento era desconocido para mí. Las características más relevantes que podría destacar del aplicativo utilizado son la facilidad para crear y usar eventos, que permiten una elaboración muy sencilla de las acciones de los protagonistas, y la importación y exportación de imágenes y sonidos para integrar y manipular en el juego.

Una parte costosa ha sido la adaptación de una serie larga y compleja con muchos altibajos en la trama. Largo tiempo he dedicado a redactarla y adecuarla al juego, acotando en ocasiones el número de capítulos para poder finalizarla con éxito. La parte gráfica también ha sido delicada dado que tenía que modelar píxel a píxel los personajes acordes con los de la serie.

RPG Maker VX no tiene un editor para programar correctamente; no se puede debugar y no te muestra los errores de programación, por lo que la programación de scripts en Ruby es dificultosa. Aun así, he creído oportuno crear un script para intercambiar personajes y poder optar a controlar a más de cuatro actores durante el juego.

El diseño y creación de los mapas es otro aspecto a destacar. Creo que la persona que ha intentado utilizar y perfilar un mapa con RPG Maker, es consciente del trabajo real que supone y su valoración. Los mapas como el Mapamundi o la enorme ciudad de Balis, me llevaron días enteros llegar a completarlos.

Creo que este mismo proyecto realizándolo dos personas se podría llegar a hacer algo más espectacular. Existe una versión mucho más moderna y en 3d para RPG Maker, que se podría utilizar para futuros proyectos similares.

Los objetivos establecidos previamente citados, se han completado correctamente.

7. Bibliografía

- [1] <http://www.rpgrevolution.com/rgss-script-ref/class-hierarchy.html>, RPG Revolution, *RGSS Script Reference > Class Hierarchy*.
- [2] <http://www.gameover.es/reportaje/la-problematica-de-la-industria-espanola-del-videojuego.html>, Pedro Silva, *La problemática de la industria española del videojuego*, Marzo 7, 2009
- [3] <http://tkool.jp/products/rpgvx/spa/index.html>, Yuki Hayabusa, *RPG Maker VX*, Julio 17, 2008
- [4] <http://www.rpgmakervx.com/>, Foros
- [5] <http://rpgmaker.es/>, Foros Comunidad RPG Maker
- [6] http://es.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker RPG Maker, Noviembre 13, 2008
- [7] <http://www.tutoriales-maker.com/> Tutoriales
- [8] Necrozard, Guía “Aprende Ruby Basado en RGSS2”.
- [9] BenKo, Guía “Beginner’s Guide To Rpg Maker VX”, Diciembre 8, 2008

