



# Treball Final de Grau: Creació d'un joc de rol amb RPG Maker MV

**Raquel Iglesias Rodríguez**  
Grau Multimèdia  
Especialització Videojocs

**Professor: Joan Arnedo Moreno**  
**Consultors: Jordi Duch Gavalrà i Heliodoro Tejedor Navarro**

14 de gener de 2018



Aquesta obra està subjecta a una llicència de [Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 3.0 Espanya de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

### **C) Copyright**

© Raquel Iglesias Rodríguez

Reservats tots els drets. Està prohibit la reproducció total o parcial d'aquesta obra per qualsevol mitjà o procediment, compresos la impressió, la reprografia, el microfilm, el tractament informàtic o qualsevol altre sistema, així com la distribució d'exemplars mitjançant lloguer i préstec, sense l'autorització escrita de l'autor o dels límits que autoritzi la Llei de Propietat Intel·lectual.

## FITXA DEL TREBALL FINAL

<b>Títol del treball:</b>	<i>Creació d'un joc de rol amb RPG Maker MV</i>
<b>Nom de l'autor:</b>	<i>Raquel Iglesias Rodríguez</i>
<b>Nom del consultor/a:</b>	<i>Jordi Duch Gavaldà i Heliodoro Tejedor Navarro</i>
<b>Nom del PRA:</b>	<i>Joan Arnedo Moreno</i>
<b>Data de lliurament (mm/aaaa):</b>	<i>01/2018</i>
<b>Titulació o programa:</b>	<i>Grau Multimèdia</i>
<b>Àrea del Treball Final:</b>	<i>TF-Videojocs</i>
<b>Idioma del treball:</b>	<i>Català</i>
<b>Paraules clau</b>	<i>Màxim 3 paraules clau, validades pel director del treball (donades els estudiants o en base a llistats, tesaurus, etc.) RPG, Saga, videojoc</i>
<b>Resum del Treball (màxim 250 paraules):</b> <i>Amb la finalitat, context d'aplicació, metodologia, resultats i conclusions del treball</i>	
<p>En aquest treball final de grau l'objectiu principal és crear un videojoc de rol amb el Programa RPG Maker MV. El videojoc esta dividit en dues fases:</p> <p>La Fase Principal és la història del personatge de la Saga fins què troba el seu germà; és a dir, es tracta d'una trama tancada amb un inici, un desenvolupament i un desenllaç.</p> <p>La Fase Secundària són les missions extra què els jugadors podran realitzar al llarg de la partida.</p> <p>L'objectiu secundari d'aquest TFG és conèixer la feina què hi ha darrere d'un joc de tipus rol i com es treballa amb el programa RPG Maker. Realitzant d'aquesta manera una reflexió sobre la feina realitzada.</p> <p>El resultat del projecte ha estat satisfactori ja què he assolit els objectius fixats..</p>	

**Abstract (in English, 250 words or less):**

In this final degree work, the main objective is to create a video game with RPG Maker MV Program. This video game is divided into two phases:

The Main Phase is the story of Saga until she finds her brother; that is, it's a closed plot with a start, a development and an ending.

The Second Stage is the extra missions that players can do throughout the game.

The secondary objective of this TFG is to know the work behind a role-playing game and how it works with the RPG Maker program. Doing this way, a reflection on the work done.

The result of the project has been satisfactory since I have achieved the objectives set.

# Índex de Continguts

## **1. Introducció**

- 1.1. Motivació del Treball
- 1.2. Context i justificació del Treball
- 1.3. Objectius del TFG: Principal i Secundari.
- 1.4. Enfocament i mètode seguit.
- 1.5. Planificació del projecte.
- 1.6. Quantificació del temps i recursos

## **2. El programari**

- 2.1. Avaluació del programari
  - 2.1.1. Unity
  - 2.1.2. RPG Maker
  - 2.1.3. Stencyl
- 2.2. Què és RPG Maker MV
- 2.3. Funcionament
- 2.4. Interfície d'usuari
- 2.5. Eines del programa
  - 2.5.1. Base de dades
  - 2.5.2. Generador de personatges
  - 2.5.3. Creació de Mapes
  - 2.5.4. Inserció de música i sons
  - 2.5.5. Interruptors i esdeveniments
- 2.6. Dificultats del programa
- 2.7. Exportació del projecte per a Windows

## **3. Els videojocs de rol**

- 3.1. Què són els jocs de rol
  - 3.1.1. Jocs de rol JRPG
  - 3.1.2. Jocs de rol WRPG
- 3.2. Història: Dels jocs de rol tradicional als videojocs
- 3.3. Referències

## **4. Fase de Creació del joc "Saga"**

- 4.1. Sinopsis
- 4.2. Breu descripció del joc
- 4.3. Guió i història
- 4.4. Mecànica de joc
- 4.5. Interacció del Jugador
- 4.6. Objectius del joc
- 4.7. Elements del joc
  - 4.7.1. Els personatges.
    - 4.7.1.1. Interacció amb d'altres personatges
  - 4.7.2. Els mapes.
  - 4.7.3. Les missions.
    - 4.7.3.1. Principal.
    - 4.7.3.2. Secundària.

## **5. Conclusions del Treball Final de Grau**

## **6. Presentació i descàrrega del joc complet**

## **7. Recursos**

## **8. Webgrafia**

## **9. Annexos**

### 9.1. Planificació d'una fase de joc

### 9.2. Taula de Missions

#### 9.2.1. Missió Principal

#### 9.2.2. Missió Secundaria

### 9.3. Recursos Gràfics

#### 9.3.1. Papers (rol)

##### 9.3.1.1. Sanador

##### 9.3.1.2. Guerrer

##### 9.3.1.3. Maga

##### 9.3.1.4. Sacerdot

#### 9.3.2. Enemics

#### 9.3.3. Habilitats

#### 9.3.4. Objectes

#### 9.3.5. Armes

#### 9.3.6. Armadures

#### 9.3.7. Estats

#### 9.3.8. Animacions

#### 9.3.9. Sistema

#### 9.3.10. Tipus

### 9.4. Prova de joc realitzada a Usuari

### 9.5. Exemple de mapa modificat

# 1. Introducció

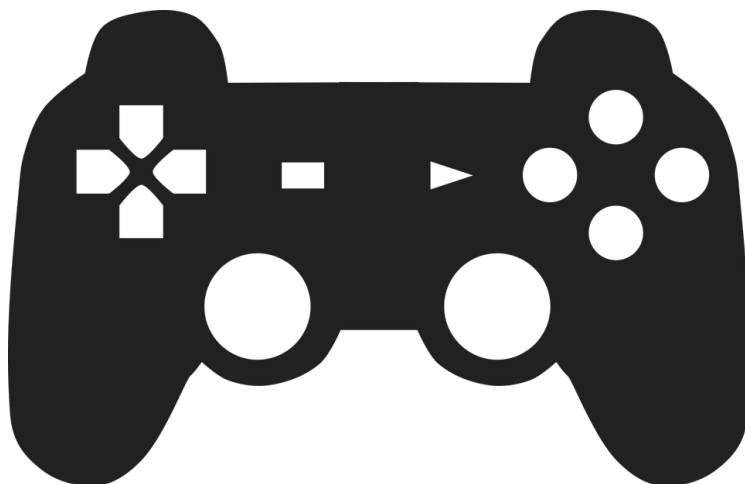
## 1.1. Motivació del Treball

Quan vaig veure què podia fer un treball final sobre un videojoc, no m'ho vaig pensar dos cops i vaig escollir aquesta especialització. Crear un videojoc des de zero és tot un repte, sobretot si ets jugador, i sabia què podria posar en pràctica tot ho què havia après.

La meva motivació principal era crear un videojoc de rol. L'elecció d'aquest tipus de videojocs no és casual, les meves categories preferides són el rol, les plataformes i els simuladors, i volia crear un videojoc dins un gènere què domino, ja què motiva més i és més fàcil comprendre les dinàmiques.

Un dels videojocs què més m'ha inspirat, i què he anat citant a referències és *Final Fantasy*. Vaig conèixer la franquícia quan anava per el VIII (FF8). Tot i la seva linealitat, va ser un videojoc què em va fascinar amb la seva història, i jo volia crear ho mateix. Encara què no tingués un equip darrere i més d'un any per crear-lo, he volgut utilitzar el mateix motor gràfic què al primer *Final Fantasy* per a poder desenvolupar la meva pròpia història. I per distanciar-me una mica dels jocs tradicionals, he dotat a la meua història de cert suspens, amb un desaparegut implicat, ja què un dels meus gèneres literaris favorits és la novel·la negra. El nom de la protagonista no és casual, Saga és el nom de la policia què investiga un mort en la sèrie "El Pont".

Finalment, volia afegir què un altre punt motivador és què podria aprendre un nou programa.



II-Iustració 1 Comandament. Creative Commons. Enllaç:  
<https://pixabay.com/es/controlador-coj%C3%ADn-videojuego-1294077/>

## **1.2. Context i justificació del Treball.**

El món dels videojocs ha patit tota una revolució aquests últims anys, tant a nivell de gèneres com d'estils, i això és fa palpable amb l'aparició de programes que ens ofereixen la possibilitat de crear els nostres propis videojocs. Una de les categories de joc que més ha evolucionat des dels seus inicis són els jocs de rol o *role playing game*.

Un joc de rol està pensat per a que el jugador es posi en la pell del seu personatge i el faci evolucionar dins una història. La descripció genèrica d'un joc de rol s'assembla a la de gairebé tots els jocs, ja que en els jocs d'aventura el nostre personatge també pot tenir història i augmentar habilitats, així que la gran diferència és la pressa de decisions i les missions de jugador.

En aquest treball no sols he tingut en compte el videojoc resultant, sinó tot el procés de creació, des de l'elecció i prova de programari, fins la planificació i execució de la idea. Per aquest motiu, en aquest treball comparteixo les primeres impressions amb el programa, exposo les dificultats del projecte i realitzo la seva valoració final.

## **1.3. Objectius del TFG: Principal i Secundari.**

Els objectius d'aquest treball final de grau són dos.

L'objectiu principal d'aquest treball final és crear un videojoc de rol de tipus japonès (JRPG) amb una història lineal de narració clàssica; és a dir, amb una introducció, un desenvolupament i un desenllaç.

L'objectiu secundari és comprendre totes les fases necessàries per a la creació de videojocs. Des de la pluja d'idees fins l'execució de les diferents fases per a desenvolupar el joc i posar així en pràctica tot ho après a la universitat com ara els coneixements de narrativa interactiva, iniciació a la programació o els d'edició de vídeo per a les presentacions de les diferents PAC.

En tercer lloc, dominar un nou programa a través de la visualització de tutorials, les proves de joc i la resolució de problemes.

## **1.4. Enfocament i mètode seguit.**

La creació del videojoc Saga ha estat un procés de creixement doble, d'una banda, aprenia a utilitzar un programa que no havia utilitzat mai, i de l'altre, gestiono un projecte complex i dividit en fases.



La idea inicial era un joc per a Android, però la mala documentació per a passar arxius RPG Maker a aquesta plataforma i la seva mala execució (aparició de molts errors) han fet que exporti el projecte per a Windows.

Per a la creació de les històries i la seva fragmentació en missions, vaig optar per realitzar un esbós de la idea, la part de la història a la qual afectava, i els personatges implicats en la mateixa, de manera que ja tenia un croquis amb la missió primitiva per a passar-la al llenguatge RPG Maker.

Tot i que el mètode era inicialment simple, a mesura que el joc evolucionava, els mapes es triplicaven i les opcions augmentaven, era un mètode inviable, per això vaig decidir crear una planificació per fases per organitzar i gestionar millor tot el material disponible.

En resum, l'enfoc és clarament creatiu i utilitzant una metodologia més quantitativa, on algunes solucions es troben després de moltes hores de proves, inclòs una prova externa (realitzada a una persona del meu entorn per a que em doni la seva valoració/*feedback*).

### **1.5. Planificació del projecte.**

Primer de tot, al tractar-se d'un lloc de rol on la història i la narrativa són els eixos principals, és important tenir una bona història, ben organitzada i definida. Cal començar per descriure amb una sinopsis i un resum allò que es vol contar, i després plasmar-ho en un guió.

L'estil de Saga beu directament dels jocs de rol japonesos, on la trama és més aviat lineal i no un món obert com en els jocs occidentals (*Skyrim*, *Dragon Age* o *Witcher 3*). Tot i això, hi hauran punts decisius que si els podrà escollir el jugador. Com comentava a l'inici d'aquest treball, els jocs japonesos són molt semblants a una pel·lícula o llibre, per això cal fer un guió amb els escenaris i diàlegs que succeiran al joc.

Un cop feta la part més manual, ja es pot començar a treballar els aspectes que donaran vida al joc, creant els diferents escenaris que tindran lloc a la història, dissenyant els personatges que hi participaran, i finalment establint el funcionament de les accions i opcions del joc.

Cada pas és important, ja que durant la creació del joc, el número d'esdeveniments, diàlegs i situacions aniran en augment i si no organitzes bé la feina, després tot pot tornar-se molt caòtic.

*Primera Fase:* Història, disseny de personatges, sinopsis i guió. Creació del pròleg inicial.

*Segona Fase:* Creació de mapes i personatges, i la introducció de la història i part del seu desenvolupament.

*Tercera Fase:* Anar donant vida a cada mapa amb els esdeveniments i completar totes les missions. En aquesta fase cal consultar el guió, i treballar

per escenes i no per mapes, ja que a vegades els mapes estan connectats. També faré un *testeig* del joc complet per veure opinions i millorar el joc en la seva recta final abans de la presentació.

La fase dos i tres a vegades es poden crear conjuntament ja que quan comences el joc, pots centrar-te en la història per parts, i quan va prenent forma, ja pots treballar millor el conjunt; és a dir, que pots començar amb mapes genèrics i alguns específics, però no cal que dibuixis el mapa de l'escena final des d'un principi.

Un altre punt que vull destacar és la revisió. És important revisar el nostre projecte cada cop que acabem una escena de la nostra història, tant per corregir errors com per veure possibles millores. Aquestes millores si no són importants, les podem apuntar en un full de notes i afegir-les en la fase final del projecte, on realitzarem els canvis necessaris per a la millora del joc.

*Fase Final:* En aquí fem una revisió del joc en la seva totalitat, analitzem errors, i afegirem millores en l'experiència de joc.

## 1.6. Quantificació del temps i recursos

Aquesta és una de les fases a les quals cal prestar més atenció juntament amb la fase de planificació. Per a la quantificació del temps vaig optar per organitzar les entregues de les diferents fases del projecte segons les dates fixades per la Universitat.

Quadre amb les dates clau:

PEC 1	Disseny del videojoc	8 d'Octubre de 2017
PEC 2	Versió parcial	12 de Novembre de 2017
PEC 3	Versió jugable	28 de Desembre de 2017
PEC Final	Versió final	14 de Gener de 2018

D'aquesta manera ens obliguem a tenir enllestit el projecte a mesura què ens aproximem a l'entrega final. A l'apartat [Annexos: Exemple de Planificació de Fase](#), podem veure com vaig idear la primera fase de planificació mitjançant una taula amb símbols.

Evidentment, al llarg del semestre les fases es van anar modificant, i adaptant als petits canvis en les missions, per aquest motiu la quantificació de recursos i la planificació de les missions van una mica de la mà.

Les tasques assignades a cada fase es resumeixen en:

### *FASE 1: Fins al 8 d'octubre de 2017*

- Creació dels personatges principals.
- Creació dels papers (rols) dels personatges.
- Creació del guió de joc.
- Creació de la taula de missions.
- Prova de programari.

### *FASE 2: Fins al 12 de novembre de 2017*

- Creació del mapa de Morain (exteriors i interiors).
- Creació de 10 personatges secundaris.
- Missió principal a Morain.
- Missió 1 de les 5 missions secundàries.
- Traducció del joc al català (termes i sistema de la base de dades del programa).
- Creació dels enemics i grups enemics que trobarem en les missions de Morain.
- Creació dels objectes i habilitats.
- Creació de les missions per obtenir els dos primers personatges principals: La Kaara i el Capità.
- Prova de joc.
- Llistat d'errors del programa.

### *FASE 3: Fins al 28 de desembre de 2017*

- Correcció dels errors comesos a la FASE 2
- Creació de la resta d'extres (aproximadament 30 personatges secundaris)
- Creació dels enemics, mapes i objectes que falten.
- Desenvolupar la resta de missions principals segons la zona. Treballar per zones/mapes permet tenir un control total de la feina que estàs fent, ja que si no treballes les missions una a una, pots tenir problemes per completar-les.
- Acabar la missió per a obtenir els 4 personatges principals.
- Acabar les 4 missions secundàries.
- Prova de joc.
- Llistat d'errors del programa.

### *FASE 4: Fins al 14 de gener de 2018*

- Correcció dels errors de la fase anterior.
- Afegir elements extra per crear més profunditat al joc.
- Revisió ortogràfica del joc.
- Realitzar una prova de joc amb un usuari extern.
- Anotar errors trobats per l'usuari.
- Afegir millores.
- Crear presentació i memòria final.

## 2. El programari.

En aquest capítol del treball final, veurem d'una banda la selecció del programa i de l'altre, entraré en detall de l'ús i funcionament del programa escollit, en aquest cas, RPG Maker MV<sup>1</sup>.

### 2.1. Avaluació del programari

Durant aquesta fase vaig realitzar proves a diferents programes de creació de videojocs.

A la introducció he parlat de l'auge d'aquest tipus de programes, i la complexitat que van desenvolupant per arribar a un públic cada cop més exigent. Aquesta diversitat és bona, però té l'inconvenient que fa més difícil l'elecció del producte adequat.

A continuació, exposo els diferents programes que vaig valorar per a fer aquest TFG. El nom del programa ve acompanyat del nom de l'empresa creadora, així com una breu descripció, una taula amb els avantatges i inconvenients del seu ús, i un exemple de joc creat amb aquest programa.

#### 2.1.1 Unity 5. Desenvolupat per Unity Technologies.

Unity 5 és un *game engine* (motor de joc) multiplataforma que ens permet crear videojocs de forma gratuïta<sup>2</sup> tant a Windows, Linux com Mac, i permet exportar les nostres creacions a diferents plataformes.<sup>3</sup>



<b>Avantatges</b>	<b>Inconvenients</b>
<i>Versió gratuïta sense límits.</i>	El programa és pesat i necessita un ordinador potent.
<i>Fàcil d'utilitzar amb una corba d'aprenentatge força ràpida en l'ús del 2D i 3D.</i>	Es requereixen anys d'experiència per a dominar-la sencera.
<i>Interfície intuïtiva</i>	Requereix domini en C# (Sharp) i Javascript.

<sup>1</sup> **Wikipedia.** *RPG Maker.* Enllaç: [https://es.wikipedia.org/wiki/RPG\\_Maker](https://es.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker) [Data de consulta: 24-09-2017]

<sup>2</sup> La versió gratuïta és força amplia, les limitacions de pagament solen estar relacionades amb serveis al núvol.

<sup>3</sup> **Aroca, Álvaro.** *Unity 3D desenvolupament de videojocs.* Enllaç: <https://www.genbetadev.com/herramientas/unity-3d-desarrollo-de-videojuegos-para-ios-y-android-gratis-hasta-el-8-de-abril> [Data de consulta: 30-09-2017]

*Assets gràfics accessibles des de la botiga (Asset Store).*

Programació des de zero ja que no hi han plantilles.

#### Exemples de joc:

Un dels més coneguts i al qual he jugat al mòbil és: Cross Road<sup>4</sup>. També tenim altres jocs però de gènere de terror com ara: Ghost of a Tale i Inside

#### Conclusió:

Tot i els múltiples avantatges d'aquest programa, l'he hagut de descartar perquè d'una banda, no domino suficient Javascript i de l'altra banda, el llenguatge C# no l'he tocat en tota la carrera, i recomanen l'ús de C# perquè esta orientat a objectes.

### **2.1.2 RPG Maker MV. Desenvolupat per ASCII Corporation .**

El programa RPG Maker esta pensat per a dissenyar jocs de rol mitjançant *sprites* (com també fa Unity).



<b>Avantatges</b>	<b>Inconvenients</b>
<i>Interfície Intuïtiva</i>	Dificultat si vols exportar per a Android.
<i>Dissenys molt diversos</i>	Aquesta versió de RPG Maker és la que menys "assets gràfics" té, ja que és la versió més recent.
<i>Facilitat en l'exportació del projecte per a Windows</i>	Producte de pagament.
<i>Permet desenvolupar històries de molt diverses maneres.</i>	Generador de personatges una mica limitat (dependència de descarregar contingut extra).

#### Exemples de joc:

Els tipus de joc creats amb RPG Maker no són només de rol, els més populars són de terror i intriga com ara Corpse Party<sup>5</sup>.

#### Conclusió:

El gènere de rol i simulació és el que més m'agrada, per això quan vaig provar l'eina i vaig veure les seves possibilitats o vaig tenir clar, aquest era el meu programa. Em permet desenvolupar un joc de rol des de zero, creant la seva història, personatges i mapes. Amb l'ús d'aquesta eina he pogut posar en pràctica coneixements d'assignatures com Narrativa Interactiva i Mitjans Audiovisuals.

<sup>4</sup> **Giner, Javi.** Millors jocs creats amb Unity. Enllaç: <http://javiginer.com/top-juegos-desarrollados-en-unity-3d/> [Data de consulta: 30-09-2017]

<sup>5</sup> **Figares, Daniel.** Top 10 de jocs creats amb RPG Maker. Enllaç: <http://meristation.as.com/video/el-pixel-los-mejores-juegos-creados-con-rpg-maker/2145551> [Data de consulta: 26-09-2017]

### 2.1.3 Stencyl<sup>6</sup>. Desenvolupat per Jonathan Chung.

El programa Stencyl permet crear jocs sense utilitzar codi, i d'una manera força semblant a Scratch.



<b>Avantatges</b>	<b>Inconvenients</b>
<i>No requereix codi ja què funciona per lògica.</i>	Interfície poc intuïtiva i clara.
<i>Creació de jocs de plataformes.</i>	Poca varietat de tipus de joc.
<i>Té una versió gratuïta funcional</i>	No permet històries creatives.
<i>Gràfics 2D per a desenvolupar jocs amb estètica "retro"</i>	La versió gratuïta només deixa exportar arxius flash (bastant obsolet) i amb el logotip de la companyia.

#### Exemples de joc:

Hi ha jocs increïbles creats per a Stencyl, algun dels títols són: [Ghost Song](#) i [Mibibli's Quest](#).

#### Conclusió:

No l'he trobat una eina adequada per dur a terme la història què tenia en ment.

Per no allargar més aquesta secció, i poder parlar del programa utilitzat, vull comentar ràpidament altres programes<sup>7</sup> què vaig estar mirant, com ara: Game Maker, una eina potent però amb una interfície poc intuïtiva, i RenPy per a crear històries en format novel·la gràfica però què era una eina poc pràctica, sense recursos i de disseny pobre.

En conclusió, em vaig decantar per treballar més la narrativa en el videojoc en comptes de prioritzar el codi, i no sols això, també vaig tenir molt present el temps del què disposava per poder acabar el projecte a temps.

## 2.2. Què és RPG Maker MV.

L'*RPG Maker*<sup>8</sup> és un *game engine* específic per al desenvolupament de jocs de rol. El primer Final Fantasy utilitzava aquest motor gràfic per al seu desenvolupament. El software utilitzat en aquest cas és l'*RPG Maker MV* l'últim que hi ha al mercat d'aquesta franquícia.

<sup>6</sup> **Droidenz.** *Els millors motors gràfics per a crear videojocs.* Enllaç: <https://www.vidaextra.com/listas/si-quieres-hacer-tus-propios-juegos-estos-son-los-mejores-motores-que-vas-a-encontrar> [Data de consulta: 30-09-2017]

<sup>7</sup> **Rosso, Raúl.** *La llista definitiva de programes per a crear videojocs.* Enllaç: <https://blog.uptodown.com/programas-crear-videojuegos/> [Data de consulta: 30-09-2017]

<sup>8</sup> **WikiRPGMaker.** *Introducció al programa.* Enllaç: <https://wiki.rpgmaker.es/ayuda/general/manual-rpg-maker-xp> [Data de consulta: 02-10-2017]

L'empresa encarregada de la seva creació és ASCII Corporation i de la seva distribució s'encarrega Kadokawa Games.

En resum, aquest programa, què utilitza *Ruby (llenguatge de programació japonès orientat a objectes)*, ens permet crear jocs de rol de manera més intuïtiva gràcies al seu disseny. També inclou gràfics en alta resolució, de 3 capes, i un editor no sols per a l'aspecte gràfic utilitzant el conegut com sistema (*drag and drop*) d'arrastrar els elements a la pantalla i col·locar-los, sinó que podrem modificar i afegir "scripts" utilitzant el llenguatge de programació.

### 2.3. Funcionament.

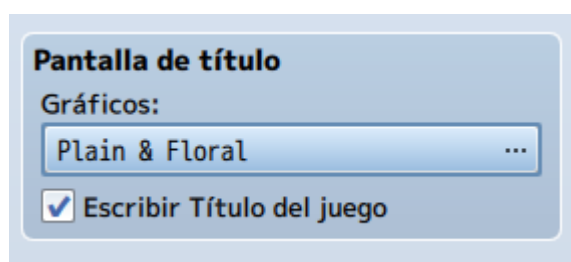
Aquest programa disposa de múltiples eines de creació, com ara la que ens permet dissenyar els nostres propis mapes i personatges.

Per a fer servir RPG Maker caldrà ratolí, i per introduir textos i crear diàlegs, farem servir el teclat.

### 2.4. Interfície d'usuari

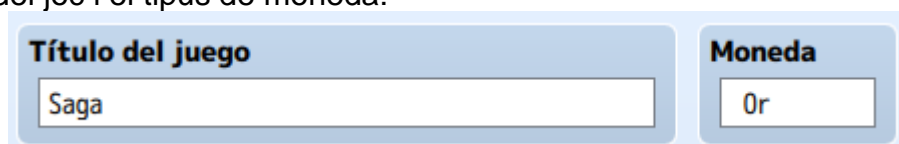
La interfície d'usuari inclou la pàgina d'inici del videojoc. El programa ens permet personalitzar-la per a què s'ajusti al tipus de joc què estem creant.

En el videojoc Saga, la interfície es crea dins l'opció Sistema de la base de dades. Hem de seleccionar el requadre: Pantalla de títol i indicar el tipus de gràfic i si volem què el nom què aparegui sigui el del joc.



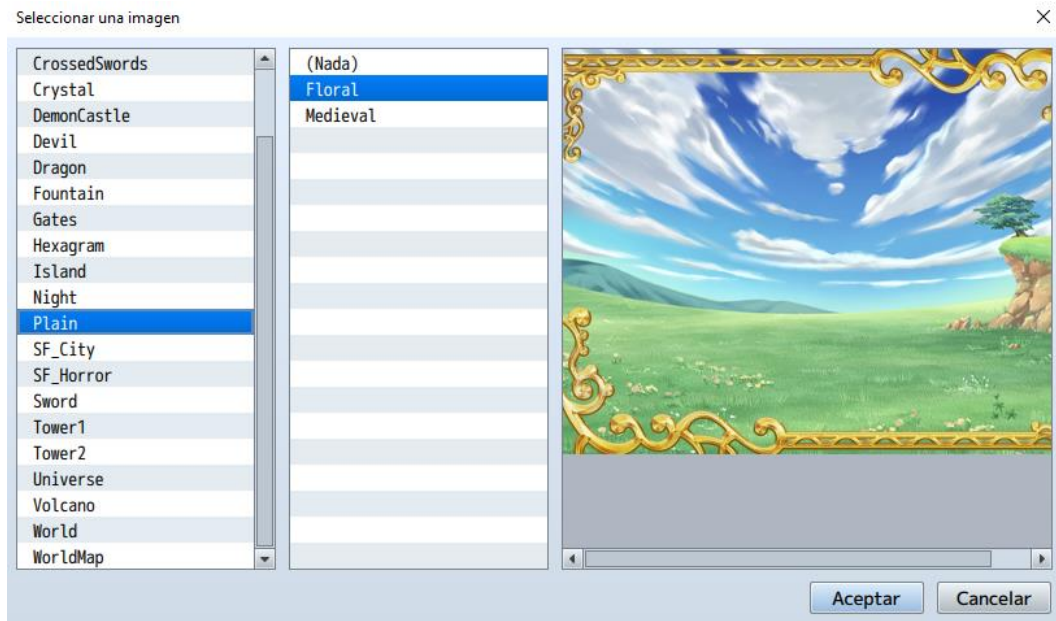
II-lustració 2 Requadre amb les opcions per a la pantalla de títol

El títol del joc i el tipus de moneda:



II-lustració 3 Títol del joc

La següent imatge mostra el gràfic utilitzat:



**II-lustració 4 Imatge definitiva per a la pantalla de títol**

Dintre de les opcions del gràfic no sols podem seleccionar un fons per a la pantalla d'inici, sinó que podem indicar que tingui vores per decorar una mica més aquesta finestra de joc.

## 2.5. Eines del programa

Al llarg d'aquest treball final, hem pogut veure com selecciono el programa, i com desenvolupo una idea per a poder crear el videojoc.

Un element que encara no he comentat, són les eines i recursos utilitzats dins RPG Maker per a poder crear els personatges, els mapes i els esdeveniments. Aquests són els pilars del programa, i sobre ells gira la creació del joc.

Tot i que he detallat aquest apartat, també podem trobar més informació al següent vídeo que vaig crear per a explicar el la creació i funcionament d'alguns d'aquests elements:

<https://www.youtube.com/watch?v=9CIWxHujFEM&feature=youtu.be>

### 2.5.1. La Base de Dades

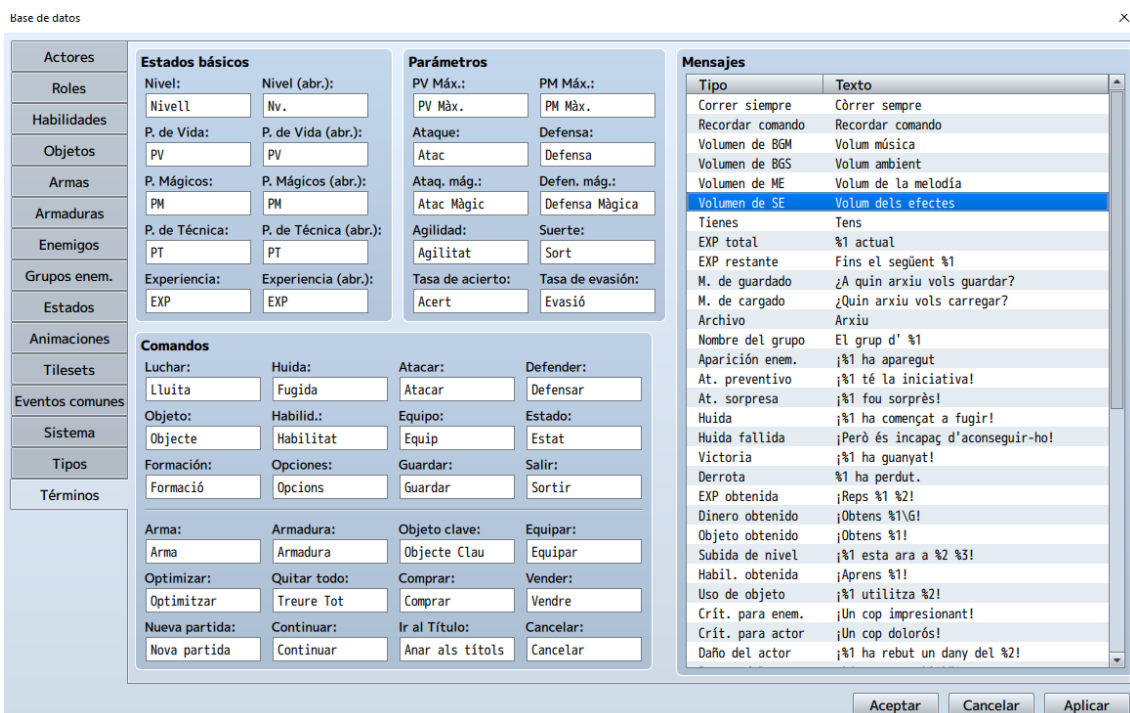
La Base de dades conté tota la informació relacionada amb el joc, des dels personatges principals, així com el seu paper (mag, sacerdot, guerrer, sanador) els grups d'enemics i els objectes que ens puguem equipar. A la següent captura es pot veure una imatge d'un dels enemics del joc. Apareix a la Missió 1 de les secundàries de Casa del Grup.





II-lustració 5 Imatge de mostra de la Base de dades / Enemics

És en aquest apartat (secció "Términos") on modifico tot ho relacionat amb l'idioma dels menús i el passat a l'idioma preferent del joc: el català.

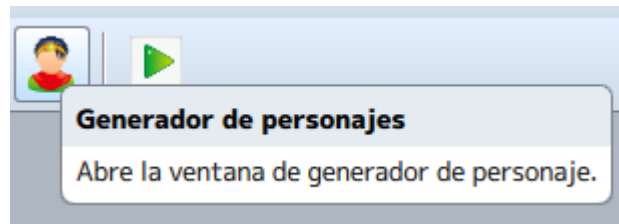


II-lustració 6 Imatge de la secció "Términos" on podem modificar l'idioma del nostre projecte

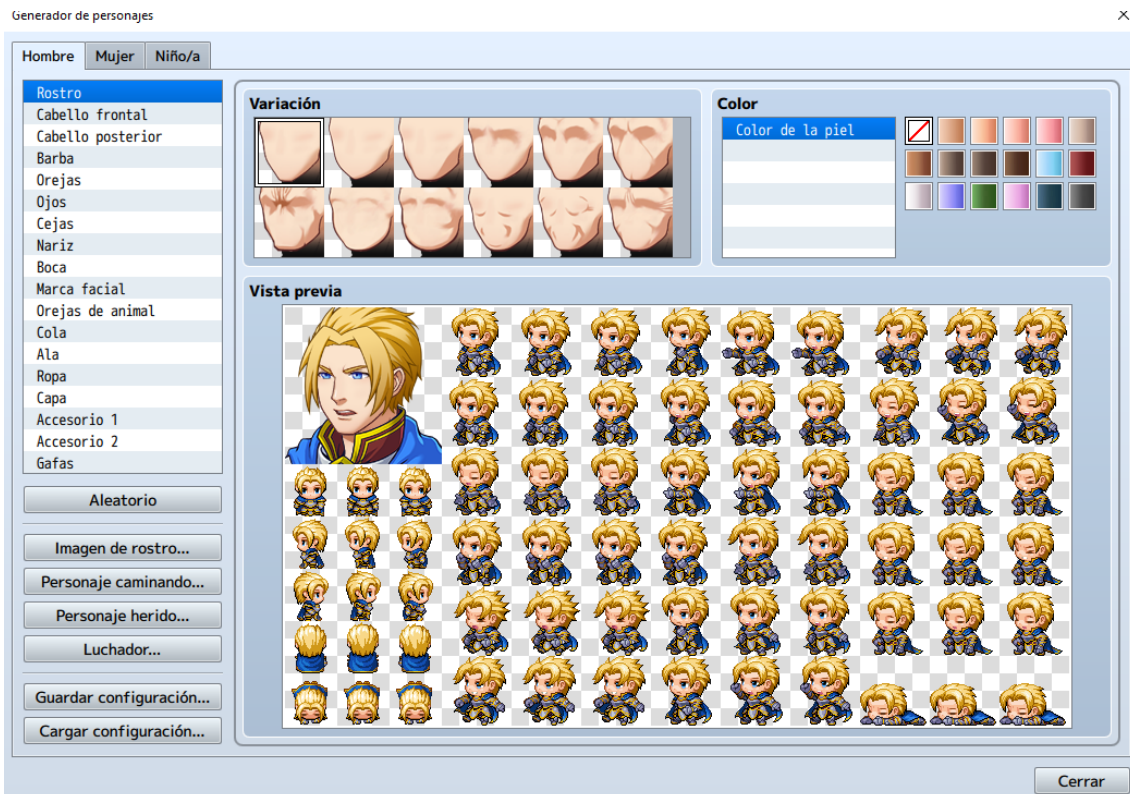
## 2.5.2. Generador de personatges

Aquesta és una de les eines més importants per a la personalització del nostre videojoc. Tot i que RPG Maker MV incorpora personatges preestablerts, aquests estan una mica limitats i potser no tots s'ajusten a la idea que tenim dels nostres personatges, per això el programa incorpora una eina que ens permet crear el personatge que vulguem per a després exportar-lo en el joc (en

format PNG per al joc i JSON per a guardar els personatges per si el volem carregar i modificar en un altre moment).



II-lustració 7 Icona per accedir al generador de personatges



II-lustració 8 Generador de personatges

El número de personatges creats és superior a 70. En aquí vull mostrar la carpeta de personatges que vaig crear per poder guardar les creacions que m'interessen i que vull fer servir durant el joc.

Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
Accaria.json	24/09/2017 23:40	JSON File	9 KB
Accaria_major.json	25/09/2017 0:05	JSON File	9 KB
Accaria02.json	24/09/2017 23:43	JSON File	9 KB
Accaria03_bella.json	24/09/2017 23:47	JSON File	9 KB
ancianaRICA_khandras.json	19/11/2017 19:08	JSON File	9 KB
axel.json	09/10/2017 21:19	JSON File	9 KB
axel_viejete.json	08/11/2017 20:13	JSON File	9 KB
axel_viejete_ANCORA.json	08/11/2017 20:15	JSON File	9 KB
axel02.json	09/10/2017 21:19	JSON File	9 KB
axel03.json	09/10/2017 21:20	JSON File	9 KB
axel04.json	09/10/2017 21:23	JSON File	9 KB
capitan.json	24/09/2017 18:16	JSON File	9 KB
chica_derosa.json	09/10/2017 21:13	JSON File	9 KB
chica_MALAgup01.json	22/10/2017 17:53	JSON File	9 KB
chica_pelocorto.json	09/10/2017 21:14	JSON File	9 KB
chica_pelocortorubio.json	09/10/2017 21:15	JSON File	9 KB
chica_pelorroja.json	11/12/2017 17:59	JSON File	9 KB
chica_pelorubio.json	09/10/2017 21:15	JSON File	9 KB
chica_piloto.json	11/12/2017 17:41	JSON File	9 KB
chica_pueblo02.json	09/10/2017 21:17	JSON File	9 KB
chicagafas.json	11/12/2017 17:37	JSON File	9 KB
chicarubia_caballera.json	11/12/2017 17:39	JSON File	9 KB
Chicodepueblo.json	25/09/2017 0:07	JSON File	9 KB
Chicodepueblo02.json	25/09/2017 0:07	JSON File	9 KB

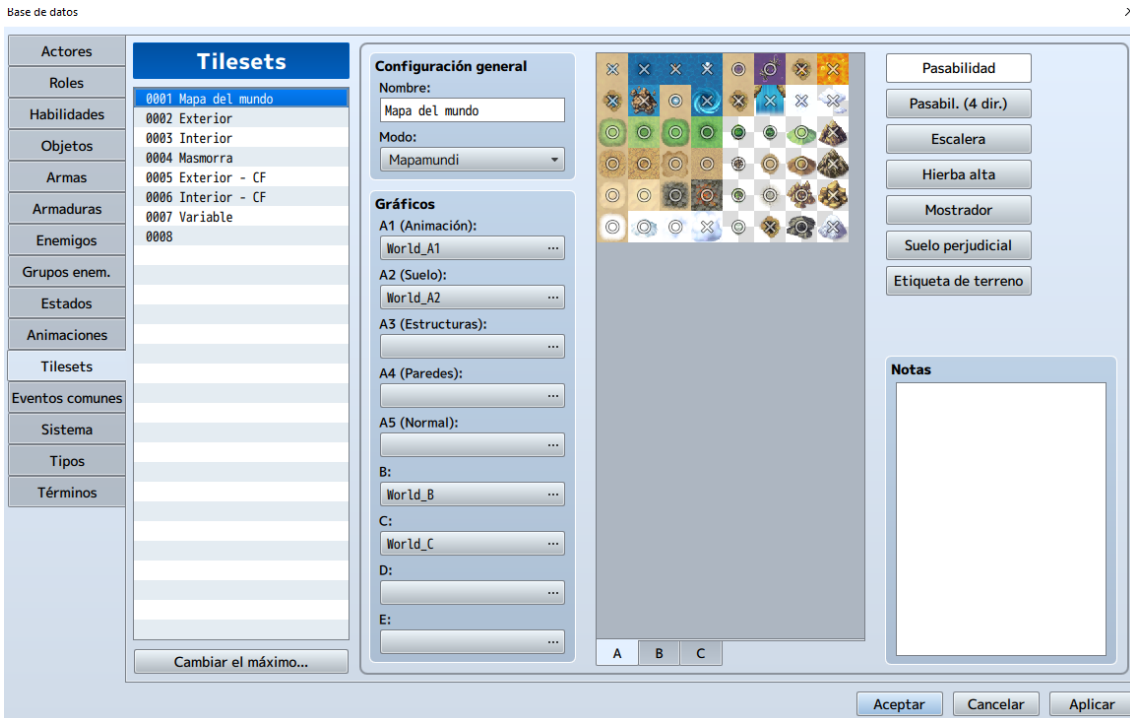
II-Il·lustració 9 Mostra els arxius amb diferents personatges guardats a la carpeta de joc

### 2.5.3. Creació de mapes

La creació de mapes és com la creació de personatges, un dels moments dins la fase de desenvolupament del videojoc on podem ser més creatius i imaginatius.

Per crear un mapa tenim els elements o *tilsets*. Aquests elements els podem modificar a la base de dades i estan dividits per tipus:

- **Exterior:** Com el seu nom indica, serveix per als elements que ens permeten generar els decorats exteriors dels nostres mapes. En aquí inclouria el mapa del món. Un exemple de mapa de món seria fer dues illes, i en l'apartat de mapa exterior tindríem el disseny de pobles i ciutats.
- **Interior:** Permet la creació de l'interior dels edificis: una presó, una habitació i un menjador.
- **Masmorra:** Serveix per crear mapes on combatre amb monstres.



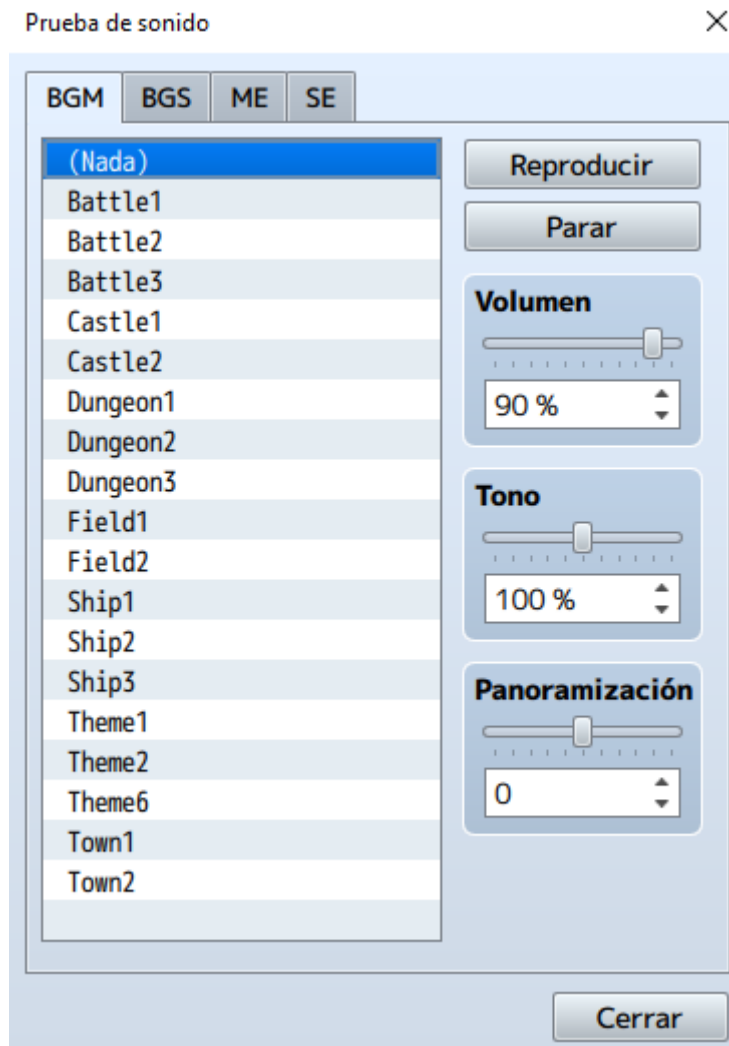
II-lustració 10 Base de dades: Tilesets (Elements dels mapes)

#### 2.5.4. Inserció de música i sons

Un altre dels aspectes destacats de RPG és l'opció d'afegir música i sons als mapes. La música ens acompanyarà dins el mapa, i els sons els podem incorporar per a donar més profunditat al joc, com ara quan obrim un cofre o una porta.

En conclusió, ajuda a millorar l'experiència de joc<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> **PatriLJ.** *La importancia de la música en los videojuegos.* Enllaç: <https://akihabarablues.com/la-importancia-de-la-musica-en-el-mundo-de-los-videojuegos/> [Data de consulta: 15-11-2017]



Il·lustració 11 Llistat amb les diferents músiques d'escenari. També hi han sons i música de combat.

### 2.5.5. Interruptors i Esdeveniments

Aquest és un dels recursos del joc més difícils de dominar i més conflictius. Com he comentat anteriorment, RPG Maker no utilitza codi en si, però sí que fa servir la lògica de la programació i l'opció d'afegir scripts per a realitzar les accions del joc.

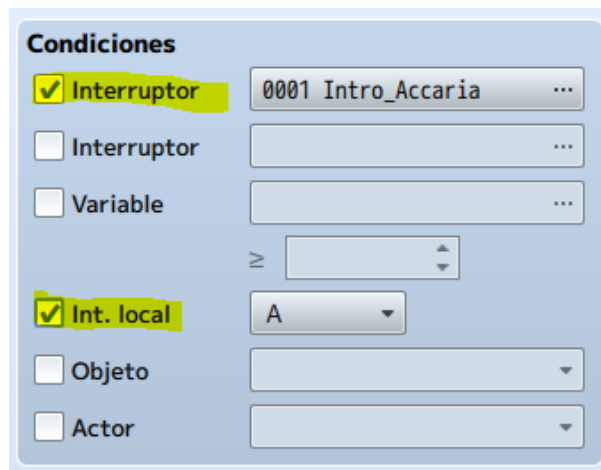
Per aquest motiu, explicar els interruptors i esdeveniments és bàsic per comprendre el funcionament del programa.

#### *Què és un interruptor?*

Un interruptor faria la funció d'un dispositiu que obre i tanca un objecte, tot i que aquesta és la definició d'un interruptor del corrent elèctric, no es diferencia gaire d'un interruptor en el joc, ja que en comptes d'obrir i tancar un objecte, activem o desactivem un esdeveniment.

Al programa en tenim de dos tipus:

- **Interruptors generals:** Activem esdeveniments generals creats per nosaltres.
- **Interruptors locals:** N'hi ha de 4 tipus: A,B,C i D. Aquests només funcionen en el mateix mapa on han estat creats; és a dir, si activo l'interruptor local A al mapa Intro Accària, aquest no tindrà validesa si l'activo des del mapa Khandras Districte B.



Il·lustració 12 Mostra els dos tipus d'interruptors que podem trobar dins un esdeveniment.

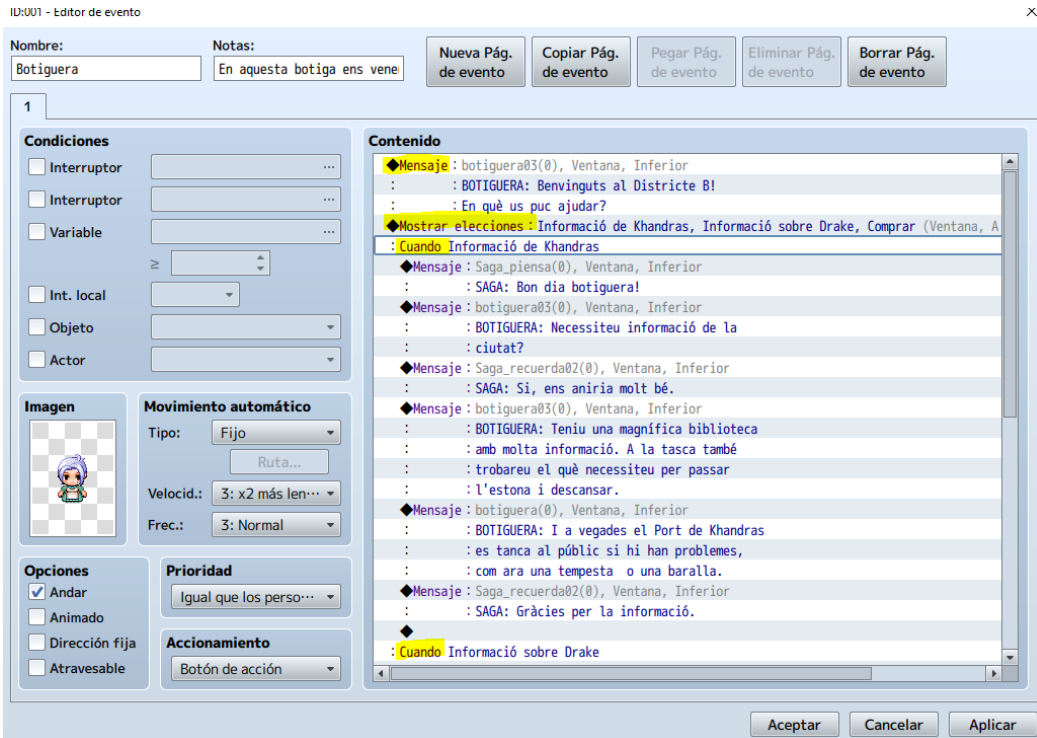
Ara que ja tenim una mica més clara la idea d'un interruptor, passem als esdeveniments.

### *Què és un esdeveniment?*

És una acció destacada que nosaltres podem dissenyar en el programa. Ens serveix tant per crear una escena com per indicar a un gos que bordi cada cop que el toquem. Els diàlegs, els combats, les opcions de compra,...funcionen mitjançant esdeveniments.

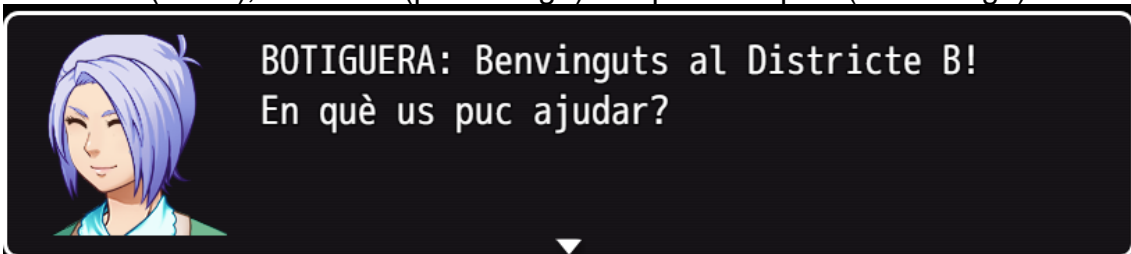
Utilitzant aquest recurs del joc, he creat les diferents missions del joc. Explicar això pot ser una mica difícil sense un exemple.

En aquest exemple, el jugador manté una conversa amb la botiguera. Tot això ho trobem a l'apartat contingut dins aquest editor d'esdeveniments.

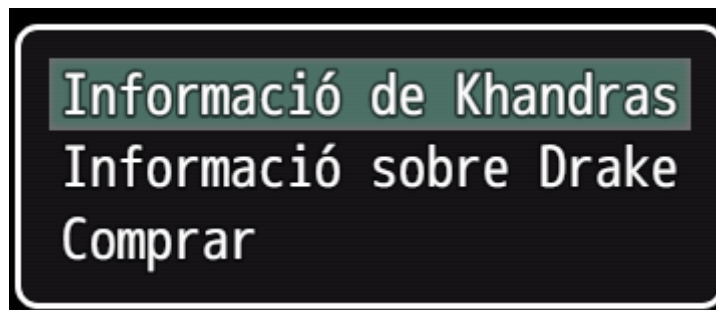


Il·lustració 13 Exemple d'esdeveniment amb una botiguera de Khandras

Ara passem a comprendre l'apartat de contingut. D'una banda, utilitzo l'opció missatge (*mensaje*) per generar un diàleg. En aquí la botiguera ens pregunta què si ens pot ajudar amb alguna cosa (veure imatge inferior). Acte seguit ens obre un quadre amb opcions definides per nosaltres. Segons l'opció escollida ens donarà una informació o una altra. En aquest cas, la informació pot ser de Khandras (ciutat), en Drake (personatge) o l'opció comprar (obre botiga).



Il·lustració 14 Exemple de diàleg amb una botiguera.



Il·lustració 15 Exemple de quadre amb opcions

Per acabar amb els esdeveniments, aquí deixo un vídeo creat per mi on explico el funcionament dels esdeveniments i utilitzo un exemple per a l'explicació,

d'aquesta manera és més fàcil comprendre aquest apartat del programa RPG Maker.

Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=zY4NpISWTTg&feature=youtu.be>

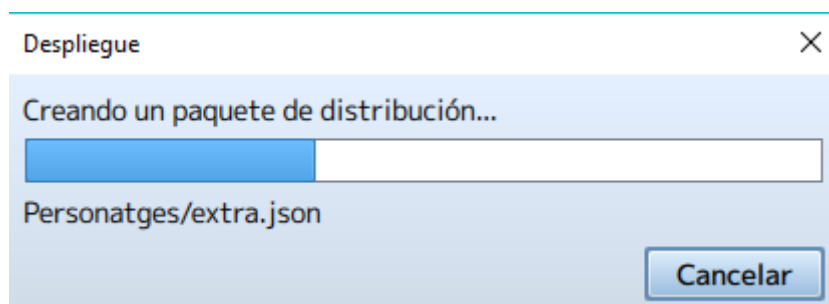
## 2.6. Dificultats del programa.

Tot i què es tracta d'un programa molt intuïtiu, presenta una sèrie d'inconvenients:

- Dificultats a l'hora d'exportar un projecte per a Android.
- És gairebé impossible crear esdeveniments ocults com ara monstres, ja què això depèn de si l'usuari fa servir el ratolí (botó premut constantment) per moure al personatge, o fa servir el teclat i el "clic" del ratolí per realitzar aquesta acció.
- La impossibilitat de guardar el projectes a diferents carpetes per a poder fer proves de joc.
- No deixa duplicar mapes i obliga a l'usuari a crear-los un per un. Això és un inconvenient important, ja què ens estalviaria molt de temps als dissenyadors, donat què a vegades, els escenaris s'assemblen una mica.
- Poca diversitat d'elements i personatges.
- Els canvis en el joc no són visibles a la prova de joc mentre esta en funcionament. Per a veure els canvis has de tancar la prova de joc, guardar i tornar-la a posar.

## 2.7. Exportació del projecte per a Windows.

Un cop tinguem el joc definitiu, exportem l'arxiu mitjançant el desplegament de mitjans per a finalment accedir a una carpeta amb el contingut del joc i l'arxiu .exe.



Il·lustració 16 Imatge amb l'exportació del projecte

Aquesta carpeta la compartiré mitjançant Dropbox.



### 3. Els videojocs de rol

Aquest tercer capítol del TFG vol explicar conceptes relacionats amb el videojoc, com és la seva temàtica i la seva relació amb el joc “Saga”.

#### 3.1. Què són els jocs de rol?

En el gènere de rol, els jugadors van dissenyant la seva història, i a mesura que avancem, el personatge millora i l’anem coneixent millor. Tot i que la idea inicial dels videojocs de rol era emular els jocs de rol de taula (*Dungeons & Dragons*) amb un màster (narrador), paper i daus, aquesta categoria ha evolucionat de tal manera que a vegades la línia entre joc de rol o acció i aventures és molt fina.

Un exemple d’això el podem trobar en certs articles d’opinió com el de la pàgina web “*Hobbyconsolas*”<sup>10</sup> on l’autor comenta que només s’hauria de considerar rol als jocs occidentals de món obert, i no les clàssiques històries lineals dels jocs japonesos. Tot i que no és una opinió que comparteixo, l’article mostra el debat actual vers el que és un joc de rol i les seves variants.

Dins dels videojocs de rol tenim dos tipus destacats: els videojocs de rol japonesos (JRPG, com el meu videojoc “Saga” i els famosos “Final Fantasy”) i els videojocs de rol occidentals (WRPG, amb jocs com “*The Witcher 3*” o la saga “*Mass Effect*”).

La diferència entre ambdós tipus de jocs es tant a nivell estètic com a nivell narratiu i de dinàmiques. Aquesta diferència és important perquè tot i que l’usuari sol prendre decisions, això és més propi dels jocs occidentals que orientals, on les històries són més tancades i lineals, i més semblants a veure una pel·lícula o llegir un llibre.

A continuació faig una breu definició dels dos tipus de gèneres dins la categoria rol.

##### 3.1.1. Jocs de rol JRPG

Els jocs de rol de tipus Japonès es caracteritzen per tenir una història més lineal, i molt més semblant a una pel·lícula, que no pas els jocs de rol occidentals (WRPG) on predomina el món obert.

---

<sup>10</sup> **Acal, Daniel.** *Què és un joc de rol?*. Article d’opinió. Enllaç: <https://www.hobbyconsolas.com/opinion/que-es-juego-rol-4169> [Data de consulta: 05-10-2017]

### 3.1.2. Jocs de rol WRPB

A diferència dels JRPG els videojocs de rol occidentals no tenen una història tan lineal i es caracteritzen per un món obert, on el jugador pot explorar gairebé tot el mapa sense necessitat d'anar seguint fil per randa l'argument de la història. Aquest tipus de joc tenen una durada molt superior als japonesos ja que hi ha un element extra: exploració.

### 3.2. Història: Dels jocs de rol tradicional als videojocs

El primer joc de rol de la història és "*Dungeons and Dragons*"<sup>11</sup> de l'any 1974, de la mà de *Gary Gygax* i *Dave Anderson*. En aquest joc, els jugadors interpreten personatges fantàstics en un entorn d'estètica medieval. Els videojocs que existeixen actualment, beuen d'aquest i d'altres tipus de joc tradicionals. Un exemple d'això el trobem sobretot amb els jocs de rol japonesos, entre els quals trobem els *Final Fantasy*<sup>12</sup>.

*Final Fantasy* surt a la llum al desembre de 1987 creat per *Square Enix* (abans coneguda com *SquareSoft*) i *Hironobu Sakaguchi*. El joc va triomfar arreu del món, i juntament amb títols com *Dragon Quest*, obren la porta a un nou gènere dins el món dels videojocs.

### 3.3. Referències per a crear Saga.

Els videojocs de rol neixen de jocs tradicionals on diferents persones es reuneixen i simulen ser personatges ficticis en un entorn imaginari, de manera que a través de la narració i l'aventura, fan evolucionar als seus personatges per mitjà de la interpretació per part dels participants i d'un altre element molt creatiu: la improvisació.



II-lustració 17 Fitxes i daus en un joc de rol tradicional

<sup>11</sup> **Wikipedia.** *Dungeons and dragons*. Enllaç: [https://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_%26\\_Dragons](https://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons) [Data de consulta: 30/09/2017]

<sup>12</sup> **L. Rego, Rafael.** *Final Fantasy I: El inicio de todo, de la fantasía final*. Enllaç: <http://www.diariodeunjugon.com/final-fantasy-reportaje-origen/> [Data de consulta: 15/10/2017]

En el tipus de videojoc que desenvolupo, la improvisació no té cabuda, ja que el dissenyador és l'encarregat de crear la història i els personatges. Si el dissenyador fa la història, què fa que la gent la jugui? Doncs, els camins que pren la història, en què el jugador que ja no genera l'entorn ni el personatge com ho fa en el rol tradicional, agafa el destí del personatge creat i pren decisions que afectaran al desenvolupament de la historia i diferents aspectes de la mateixa.

## **4. Fase de Creació del joc “Saga”**

### **4.1. Sinopsis.**

El jugador es posarà en la pell de la Saga, una jove de Morain que en arribar a casa després d'un any fora, es troba que el seu germà ha marxat i que un noi del poble ha desaparegut. Haurà d'aconseguir la resta de membres de l'equip: la Kaara, el Capità i en Lander per a poder arribar al final d'una història amb tràgic final.

### **4.2. Breu descripció del joc**

SAGA és un joc de tipus rol (*role playing game en anglès 'RPG'*) on els jugadors es posen en la pell d'un o diversos personatges i viuen aventures en primera persona. Potser la definició és pot ampliar, però l'essència d'aquest tipus de joc, recau en la pressa de decisions, i en viure en un espai imaginari en contextos molt variats, pots ser tant un viking com un nan del Senyor dels Anells.

### **4.3. Guió i història del joc**

La creació d'un guió per a videojoc no ha estat fàcil. Podia optar per fer un guió més cinematogràfic utilitzant el word (així podia corregir errors ortogràfics) però vaig veure que els diàlegs molts cops no cabien als espais que permet el programa, i al final dedicava més temps a retocar el diàleg que al joc en si.

Finalment, vaig optar per guionitzar la història i dividir-la segons l'estructura narrativa clàssica: Introducció, nus i desenllaç, i d'una manera visual. D'aquesta forma, tenia una eina amb l'estructura de la història que em permetia tenir cert marge d'improvisació en els diàlegs.

## **INTRODUCCIÓ**

La Saga torna a Morain, el seu poble natal, després d'un any fora. Al dia següent del seu retorn es troba que el seu germà fa poc que ha marxat a emprendre aventures. Al tractar-se de l'únic familiar directe, a excepció de l'avi, que li queda a la Saga, aquesta decideix tornar als camins per veure si el troba i li fa canviar d'idea.

En el transcurs de tot això, la Saga es trobarà diferents problemes que farà que abandoni temporalment la seva cerca personal i es posi a investigar la desaparició d'un jove del poble.

## **NUS**

La desaparició del noi de Morain porta la Saga a la ciutat de Khandras i rere la pista de Drake. Ajudada per el Capità del Liberty, la Kaara, antiga companya seva d'una banda de lladres i pillastres, i en Lander, sacerdot alliberat de la presó aniran rere la pista del jove de Khandras què podria tenir informació de Marc i el llibre del Senyor de Morain.

La investigació acaba en punt mort quan acaben de revisar la casa de Drake i es troben amb la Marian, una jove Accaria què va rere el llibre i què es pensa què ells el tenen.

El combat amb la Marian acaba amb la protagonista ferida i recuperant-se al port de Khandras. En aquí descobreix què la Marian s'ha emportat el Liberty i què han d'aconseguir un passatge a l'Ancora per poder anar rere la Marian.

A l'Ancora ja s'està gestant el final d'aquest acte per a passar a l'inevitable final.

## **DESENLLAÇ**

L'Ancora deixa als protagonistes en un entorn desconegut i paradisiac. Aquí trobaran el temple Accari i el refugi dels escollits. Al nivell inferior d'aquest refugi es troba el germà de la Saga.

La història no acaba bé. La decisió de perseguir al seu germà a posat en perill a Lambert, què es trobava perfectament fins què la Saga s'infiltra entre els escollits amb intenció de trobar la Marian.

Les Accaries els atrapen i executen a Lambert. La Saga haurà de lluitar a mort si vol salvar la vida i als seus companys de viatge.

Quan acabi el combat final, la Saga es despertarà a la casa del grup. Tindrà l'opció de parlar amb els seus companys i de emprendre un viatge per recuperar-se de la mort del seu germà.

Un cop el jugador respongui si a la pregunta què fa el Capità, el joc haurà acabat.

És a partir d'aquest guió què començo a dissenyar les missions. La idea i la història estan definides i ara és el moment de crear els esdeveniments què permetin desenvolupar la història.

A mode d'exemple tenim la introducció. En ella la Saga bàsicament a de trobar la manera de sortir de Morain, per fer-ho més interessant jo he plantejat la idea d'una desaparició què ens obligui a investigar fora de Morain.

Què fem després? Doncs es tracta de preguntar-se com fraccionem la història. Un altre exemple de com passar una història a llenguatge de missions és amb un esquema de preguntes i respostes:

- Alguna cosa impedeix què surti del poble? Si.
- Qui ? El Senyor de Morain.
- Per què? Esta ocupat amb l'assumpte d'un monstre.
- Què podem fer? Matar al monstre.
- Ja tenim missió: **Mata al monstre**.
- On es troba el monstre? A les clavegueres.
- Qui ens dona la missió? El soldat del castell què ens ha dit què el Senyor esta ocupat.
- Recompensa de la missió? Permís per sortir del poble. Accés als camins i a la ciutat de Khandras.

Després agafem la informació i la traslladem a la Taula de missions què trobem a l'Annex d'aquest treball.

#### 4.4. Mecànica de joc.

Al joc "SAGA" el jugador, viurà en tercera persona la història d'una jove, que al tornar a casa després d'un any fora, es troba en la situació de què el seu germà petit ha desaparegut.

La mecànica en un videojoc de rol<sup>13</sup> són els punts d'experiència obtinguts amb les missions, ja què amb ells els nostres personatges poden pujar de nivell, fer-se més forts i obtenir altres recompenses com millores en algunes habilitats.

Per exemple, la Kaara quan puja a nivell 5 aconsegueix la màgia "Tempesta".

#### 4.5. Interacció joc i jugador.

El joc interactua de manera directa amb el jugador, en el sentit en què l'usuari d'aquest tipus de jocs viu normalment la història d'un o diversos personatges, motivat per la història, diferents recompenses (armes, objectes especials) i missions secundàries per dotar-la de més rerefons.

També és típic l'enfrontament amb diferents enemics en un combat. Els enemics al joc poden aparèixer de cop (en obrir un cofre) o de manera més directa, quan el jugador s'enfronta al conegut com a *Boss*<sup>14</sup> (de Cap en anglès)

---

<sup>13</sup> Cortizo, Pérez, José Carlos. *La gamificación: Mecánicas de juego*. Enllaç: <https://www.brainsins.com/es/blog/gamificacion-mecanicas-de-juego/3131> [Data de consulta: 14/11/2017]

<sup>14</sup> Wikipedia. *Jefe (Boss)*. Enllaç: [https://es.wikipedia.org/wiki/Jefe\\_\(videojuegos\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Jefe_(videojuegos)) [Data de consulta: 02/10/2017]

que solen ser enemics més difícils de derrotar i què els trobarem en fases més avançades de joc i quan els jugadors tinguin un cert nivell.

#### 4.6. Objectius del joc

*Objectiu Principal:* Trobar al germà de la Saga.



*Objectius Secundaris:* La missió principal ens permet conèixer l'entorn del lloc, el seu mapa, la seva distribució i la seva història, però evidentment, s'han d'afegir objectius menys destacats però igual d'importants per a millorar l'experiència de lloc. Ajudar a un personatge a trobar una cosa, descobrir altres situacions (que aparegui un mort en un edifici) o l'enfrontament en combat, són alguns exemples d'objectius secundaris per al jugador.

#### 4.7. Elements del joc

En aquí descriure els diferents elements què ens trobem al joc Saga.

##### 4.7.1. Els personatges.

A Saga tenim 4 personatges principals amb habilitats diferents. L'únic punt en comú és què comencen amb el mateix nivell. A la següent taula indico el nom del personatge, una imatge de mostra, el seu paper i una breu descripció.

Nom	Imatge	Rol (paper)	Breu descripció
Saga		Guerrera	La Saga és una jove de 25 anys què torna al seu poble natal (Morain) després d'un any vivint aventures i perills.
Capità		Guerrer	És el capità del vaixell "Liberty" què es troba al Port de Khandras.

<i>Kaara</i>		Maga	És la maga del grup. Coneix a la Kaara perquè ambdues pertanyen a una banda anomenada "Tempesta". Necessita protecció per viatjar a Khandras i Montcada.
<i>Lander</i>		Sacerdot	És un sacerdot que constantment es fica en problemes amb les dones. Inicialment es troba a la presó de Khandras.

#### 4.7.1.1. Interacció amb d'altres personatges i elements.

La interacció amb els altres personatges del joc és mitjançant l'apropament i el clic. Quan el jugador fa aquesta acció s'obren diàlegs entre la protagonista i els actors. Aquests diàlegs donen pistes, missions, objectes, i fins i tot, la possibilitat de comprar elements del lloc.

Per a veure el funcionament complet, adjunto els vídeos creats per a les diferents entregues del projecte i és on es pot veure perfectament com és el programa i un exemple de com es visualitza el videojoc.

#### 4.7.2. Els mapes.

Hi han diferents tipus de mapes per a crear els escenaris de joc. Aquests van des d'escenaris exteriors a dissenys interiors.





II-lustració 18 La imatge representa el mapa Khandras Districte A

Per a crear els mapes fem servir els (*tilesets*). Tota aquesta informació està detallada als [annexes](#). Tot i què he volgut incloure el següent vídeo en aquest apartat, ja què mostro els mapes on trobem als jugadors i un petit fragment de joc: <https://www.youtube.com/watch?v=rItr-IMVjtl&feature=youtu.be>

#### 4.7.3. Les missions.

Les missions són part fonamental en un videojoc de rol. Normalment hi ha una missió principal, en aquest cas és trobar en Lambert, el germà de la Saga. I també hi han missions secundàries què ajuden als jugadors a comprendre el context de l'obra i li dona la possibilitat de realitzar altres tasques què enriqueixen l'experiència de joc.

En aquest apartat volia esmentar què en produccions de grans videojocs, com és el cas de "*The Witcher 3*" de l'empresa *CDprojekt*, trobem la figura del creador de missions (*Quest Designer*)<sup>15</sup>, i és l'encarregat de marcar el ritme de la missió, els personatges implicats, la seva activació, entre d'altres punts. Després de llegir l'entrevista a un dels creadors de missions, vaig optar per dissenyar les missions amb una [taula](#) i amb pautes semblants a les què utilitzen en aquest projecte, ja què és una manera de tenir clar l'ordre de les missions i la seva execució dins la partida.

Les missions estan dividides en Principal i Secundàries. Per saber si estem davant una missió, ens apareixerà un missatge d'aquest tipus:

<sup>15</sup> **Anzoleaga, Alejandro.** *Entrevista als dissenyadors de quests de "The Witcher 3"*. Enllaç: <http://www.oxenfurt.com/2017/03/entrevista-quest-designers-the-witcher-3.html> [Data de consulta: 12-10-2017]

**MISSIÓ: Mata els monstres de les clavegueres.**

Il·lustració 19 Imatge de mostra de com s'accepta una missió

Quan aconseguim realitzar una missió, ens apareix un missatge semblant però indica: *COMPLETADA*.

#### **4.7.3.1. Principal.**

La missió principal és trobar al germà de la Saga. Aquesta missió ens acompanya al llarg de la partida, ja que fins el desenllaç no sabrem res del germà. Aquesta missió està dividida en fases que ens aniran portant cap al final, algunes fases són: La cuinera que ens diu que trobem un noi, el Senyor de Morain que ens demana que busquem un llibre a casa de l'amic del desaparegut, entre d'altres esdeveniments que estan llistats a la taula on es desglossen les missions ([ANNEXO: Missió Principal](#)).

Dins la missió principal trobem les missions de personatge, gràcies a les quals la Saga no farà sola el viatge per trobar-se amb en Lambert.

#### **4.7.3.2. Secundària.**

De missions secundàries en tenim de 2 tipus:

- Secundàries que ens ajuden a pujar de nivell i obtenir objectes que ens facilitin els combats finals.
- La Casa dels jugadors que podem anar millorant al llarg de la partida i que consta de 5 missions.

## 5. Conclusions del Treball Final de Grau

La creació del videojoc "Saga" ha estat molt productiva i interessant. Aquest últim semestre i gràcies a aquest treball, he pogut posar en pràctica tot ho après durant els anys d'universitat.

En primer lloc, he hagut de gestionar un projecte de grans dimensions en un ampli espai de temps. Realitzant des de la planificació inicial a les proves finals fins arribar al seu llançament.

De segon, ens trobem amb la tasca de crear la narració de la història, partint d'una idea cal desenvolupar una trama amb introducció, nus i desenllaç. Aquest desenvolupament ha de ser presentat de forma interessant, i utilitzant el llenguatge dels videojocs (missions, diàlegs, objectes) no el d'una pel·lícula, encara que en certs punts es poden semblar, ja que necessitarem tenir un guió per a les missions i com que Saga és un joc JRPG la narració és lineal com si el jugador/espectador observes el que va passant.

En tercer lloc, he de comentar que a part de tot això estaven les entregues de seguiment del treball, on posàvem en pràctica els coneixements d'edició de vídeo i els de muntatge (composició digital) per entregar la documentació visual amb l'evolució del projecte al llarg del semestre.

En conclusió, realitzar aquest treball ha sigut una feina, i sé que amb una mala gestió no hagués estat possible la seva creació. Tot i la gran quantitat de problemes que han sorgit i he hagut de solucionar, estic satisfeta de la feina realitzada, encara que amb molt més temps, seria interessant ficar més missions i més decisions. Tot i així, estic orgullosa de la feina feta ja que he assolit tots els objectius que m'havia fixat.

## 6. Presentació i Descàrrega del joc complet.

**Nom:** Saga  
**Gènere:** Rol  
**Durada:** 2 hores aproximadament  
**Idioma:** Català  
Desenvolupat amb RPG Maker MV  
Creat per Raquel Iglesias Rodríguez

En primer lloc, aquí deixo **l'enllaç a la presentació** d'aquest treball final de grau:

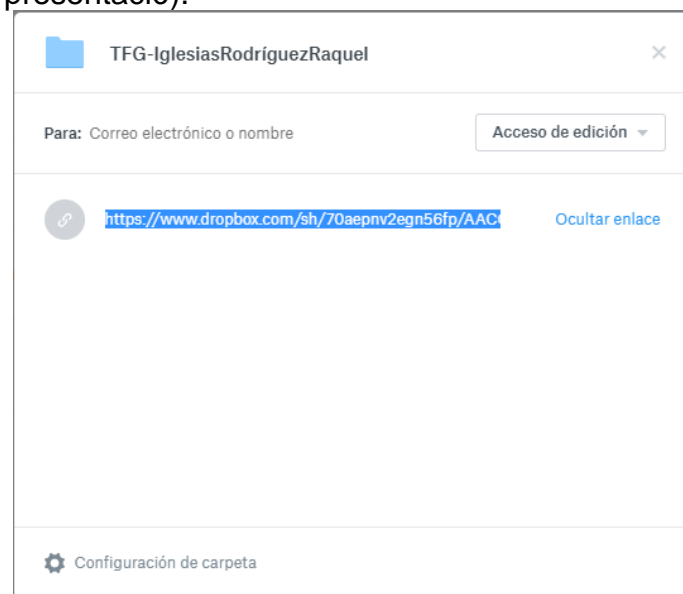
<https://www.youtube.com/watch?v=tBqIWOBS2-E&feature=youtu.be>

El videojoc SAGA esta disponible per a la seva descàrrega online (via Dropbox) i per a plataforma Windows.

**Enllaç de descàrrega:**

[https://www.dropbox.com/sh/70aepnv2egn56fp/AACCQTiGoieTv2ZNRQsb5O\\_Ha?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/70aepnv2egn56fp/AACCQTiGoieTv2ZNRQsb5O_Ha?dl=0)

L'arxiu esta dins la carpeta TFG-IglesiasRodríguezRaquel. Aquesta carpeta conté tota la informació del videojoc (l'arxiu .zip què cal entregar juntament amb la memòria i la presentació).



Il·lustració 20 Enllaç a Dropbox

L'enllaç permet carregar el projecte en format (.zip). Un cop descarregat cal accedir a **TFG > game.exe**. Quan cliquem l'arxiu (.exe) iniciarem el videojoc.

## 7. Recursos

Els recursos utilitzats per a la creació d'aquest treball final són:

*Corrector ortogràfic CASTELLÀ-CATALÀ.*

Recurs online per a traduccions i correccions ortogràfiques. Enllaç:  
<https://www.softcatala.org/traductor/>

*Elements de disseny extra per a RPG Maker (DLC)*

Recurs disponible amb la compra del joc.

*Encoder CS6*

Processament del vídeo.

*OBS Studio*

Capturador de pantalla per al programa i la prova de joc.

*Pixabay (web)*

Permet la utilització de recursos gràfics i l'elecció del tipus de copyright de les imatges. Les utilitzades en aquest projecte, són creative commons.

*Premiere Pro CS6*

Edició i muntatge de vídeo.

*RPGMakerMV*

Per a la creació del joc.

*Youtube*

Recurs online on penjar els vídeos per a poder compartir-los i visualitzar-los. També és una eina per visualitzar tutorials per aprendre el funcionament del programa RPG Maker MV. Enllaç: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

## 8. Webgrafia

**Acal, Daniel.** *Què és un joc de rol?*. Article d'opinió. Enllaç: <https://www.hobbyconsolas.com/opinion/que-es-juego-rol-4169> [Data de consulta: 05-10-2017]

**Anzoleaga, Alejandro.** *Entrevista als dissenyadors de quests de "The Witcher 3"*. Enllaç: <http://www.oxenfurt.com/2017/03/entrevista-quest-designers-the-witcher-3.html> [Data de consulta: 12-10-2017]

**Aroca, Álvaro.** *Unity 3D desenvolupament de videojocs*. Enllaç: <https://www.genbetadev.com/herramientas/unity-3d-desarrollo-de-videojuegos-para-ios-y-android-gratis-hasta-el-8-de-abril> [Data de consulta: 30-09-2017]

**Cortizo, Pérez, José Carlos.** *La gamificación: Mecánicas de juego*. Enllaç: <https://www.brainsins.com/es/blog/gamificacion-mecanicas-de-juego/3131> [Data de consulta: 14/11/2017]

**Droidenz.** *Els millors motors gràfics per a crear videojocs*. Enllaç: <https://www.vidaextra.com/listas/si-quieres-hacer-tus-propios-juegos-estos-son-los-mejores-motores-que-vas-a-encontrar> [Data de consulta: 30-09-2017]

**Figares, Daniel.** *Top 10 de jocs creats amb RPG Maker*. Enllaç: <http://meristation.as.com/video/el-pixel-los-mejores-juegos-creados-con-rpg-maker/2145551> [Data de consulta: 26-09-2017]

**Giner, Javi.** *Millors jocs creats amb Unity*. Enllaç: <http://javiginer.com/top-juegos-desarrollados-en-unity-3d/> [Data de consulta: 30-09-2017]

**J. General.** *Definición y conceptos. Què és un juego de rol (tradición)*. Enllaç: <http://conceptdefinicion.de/juegos-de-rol/> [Data de consulta: 15/10/2017]

**L. Rego, Rafael.** *Final Fantasy I: El inicio de todo, de la fantasía final*. Enllaç: <http://www.diariodeunjugon.com/final-fantasy-reportaje-origen/> [Data de consulta: 10/10/2017]

**PatriLJ.** *La importància de la música en el món dels videojocs*. Enllaç: <https://akihabarablues.com/la-importancia-de-la-musica-en-el-mundo-de-los-videojuegos/> [Data de consulta: 15-11-2017]

**Rosso, Raúl.** *La llista definitiva de programes per a crear videojocs*. Enllaç: <https://blog.uptodown.com/programas-crear-videojuegos/> [Data de consulta: 30-09-2017]

**Wikipedia.** *RPG Maker*. Enllaç: [https://es.wikipedia.org/wiki/RPG\\_Maker](https://es.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker) [Data de consulta: 24-09-2017]

**Wikipedia.** *Dungeons and dragons.* Enllaç: [https://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons %26 Dragons](https://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons) [Data de consulta: 30/09/2017]

**Wikipedia.** *Jefe (Boss).* Enllaç: [https://es.wikipedia.org/wiki/Jefe \(videojuegos\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Jefe_(videojuegos)) [Data de consulta: 02/10/2017]

**WikiRPGMaker.** *Introducció al programa.* Enllaç: <https://wiki.rpgmaker.es/ayuda/general/manual-rpg-maker-xp> [Data de consulta: 02-10-2017]

## 9. Annexos.

### 9.1. Planificació d'una fase de joc

A continuació, utilitzant una taula, indico els objectius segons la fase, i la data d'entrega límit. També he afegit un apartat que mostri si l'objectiu esta completat o no.

Significat dels símbols (Completat):



Objectiu Completat















Objectiu Pendent d'acabar



Objectiu No iniciat

Fases	Objectius per Fase	Completat	Data límit
Primera Fase	<ul style="list-style-type: none"><li>Descripció del projecte</li></ul>	✓	08/10/2017
	<ul style="list-style-type: none"><li>Tenir clara la història</li></ul>	✓	08/10/2017
	<ul style="list-style-type: none"><li>Disseny dels 4 personatges principals</li></ul>	✓	08/10/2017
	<ul style="list-style-type: none"><li>Disseny de tots els personatges secundaris</li></ul>	✗	20/10/2017
	<ul style="list-style-type: none"><li>Realització de tutorials per comprendre el funcionament bàsic del programa (RPG Maker)</li></ul>	✓	08/10/2017
	<ul style="list-style-type: none"><li>Creació del <b>pròleg inicial</b> animat.</li><li>Utilització d'eines com el fos a negre, el text mòbil, els diàlegs, sons per crear ambient i creació de personatges per introduir-los a la història</li><li>El pròleg és una petita animació que ens mostra una escena que tindrà importància més endavant però que el jugador encara no compren.</li><li>Després del pròleg podrem començar a jugar des de la planta Superior de la casa de la Saga.</li></ul>	✓	08/10/2017



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisió de la primera Fase.</li> <li>• Anotar els errors i corregir-los a la Segona Fase.</li> <li>• Apuntar possibles millores per al joc.</li> </ul>		08/10/2017
Segona Fase	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creació de tots els mapes del joc</li> </ul>		12/11/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correcció dels errors de la primera fase.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear la <b>introducció</b> del joc: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conté dues missions: Una de secundària i l'altre de personatge.</li> <li>• Es crea el grup amb els 4 personatges</li> </ul> </li> </ul>		12/11/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Missió: El Senyor del castell.</b> Mata al monstre de les clavegueres per poder veure al Senyor del castell de Morain.</li> </ul>		12/11/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Missió: El Capità.</b> Aquesta missió ens la dona la cuinera del castell de Morain. Aquesta vegada si parlem amb el Capità que es troba a la taberna, el podrem interrogar i se'ns unirà al grup.</li> </ul>		12/11/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elements Mínims per poble</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tresors (<i>baül, caixes</i>) Mínim 5 per població</li> <li>• Personatges / animals secundaris: Mínim 10.</li> <li>• Mínim una botiga per poble (<i>un bar / armeria / general</i>)</li> </ul> </li> </ul>		12/11/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisió de la Segona Fase.</li> <li>• Anotar els errors i corregir-los a la Tercera Fase.</li> <li>• Apuntar possibles millores per al joc.</li> </ul>		12/11/2017
Tercera Fase	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear el desenvolupament del lloc.</li> </ul>		28/12/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correcció dels errors de la segona fase.</li> </ul>		28/12/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creació (mínim) de dues missions secundàries.</li> <li>• Més les dues missions de personatge.</li> </ul>		28/12/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Missió: Un home mort.</b> Aquesta missió ens portarà a agafar el</li> </ul>		28/12/2017

	vaixell Liberty del Capità per viatjar cap a la ciutat de Montcada, seguint la pista d'una nota molt semblant a la que trobem a casa de la Saga a l'inici del joc.		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Missió: Accaria.</b> Apareix aquest nom mentre investigues la mort anterior i a la vegada t'intentes acostar més al teu germà. S'activa quan trobes el segon mort en una casa enmig del bosc.</li> <li>• Amb la casa s'activa la missió extra: CASA.</li> </ul>	X	28/12/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Missió: Harald.</b> Aconseguim l'últim personatge del grup.</li> </ul>	X	28/12/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Missió: El presoner.</b> Allibera al tercer personatge del joc.</li> </ul>	X	28/12/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Missió Extra: CASA.</b> Crear la casa on es reunirà el grup. Per obtenir la casa cal fer ho següent: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parlar amb una dona al mercat de Montcada. Activa <b>finestres noves</b>.</li> <li>• Matar a un monstre "secret" del mapa general. <b>Taula nova</b>.</li> <li>• Si resols positivament un conflicte a la taberna de Montcada. <b>Cama nova</b>.</li> <li>• Matar a un assassí. <b>Elimina diferents desperfectes</b>.</li> </ul> </li> </ul>	X	28/12/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisió dels errors de la Tercera Fase.</li> <li>• Apuntar possibles millores.</li> </ul>	X	28/12/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testejar el videojoc.</li> <li>• Veure les primeres impressions del joc.</li> <li>• Anotar millores.</li> </ul>	X	06/01/2017
Fase Final	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corregir els errors de la Tercera Fase i els obtinguts després del primer testeig.</li> </ul>	X	14/01/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisió del joc sencer.</li> </ul>	X	14/01/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creació de les Memòries del TFG.</li> </ul>	X	14/01/2017
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeo de presentació del TFG.</li> </ul>	X	14/01/2017

**NOTA:** Aquesta taula va ser creada a l'inici de joc, i per això ha patit variacions al llarg del desenvolupament del TFG. Serveix per veure el procés de planificació ideat a la primera fase d'entrega (disseny del joc).

## 9.2. Taula de Missions.

En el capítol on parlo de les missions, esmento la figura del dissenyador de quest. Aquest professional utilitza una taula semblant per veure com funciona una missió (qui l'activa, on, quan i perquè). A més a més, és un document molt il·lustratiu i ha estat molt útil per anar desenvolupant el videojoc.

La següent taula mostra les missions principals. Quan el jugador finalitzi una missió obtindrà una recompensa que pot ser: experiència per pujar de nivell, objectes, diners i millores d'equip. Com es podrà observar, i és per això que he posat un exemple de planificació de fases, algunes missions pateixen canvis per adaptar-ho millor al videojoc i a l'experiència del jugador.

### 9.2.1. Missió Principal

A la taula trobem diferents columnes amb informació destacada de les missions. A títol cap indicar el títol de la missió, la categoria indica si forma part de la trama principal o es tracta d'una missió de personatge. A personatge ens mostra la persona que ens proporciona la missió, a la secció següent ens demana la ubicació de la missió i els requisits necessaris per activar-la. Els objectius tal com el seu nom indica, és el que el personatge haurà d'aconseguir per obtenir l'apartat final: una recompensa. En aquí especifico el tipus de recompensa adquirida.

<b>Títol</b>	<b>Categoria</b>	<b>Personatge</b>	<b>Ubicació</b>	<b>Requisits</b>	<b>Objectius</b>	<b>Recompensa</b>
<b>Troba a Lambert</b>	Principal	Saga	Casa de la Saga	Cap	Trobar al germà de la Saga.	Missió Final.
<b>Desaparegut</b>	Principal	Cuina	Cuina del Castell de Morain	Cap	Esbrinar que li ha passat a en Marc.	25 monedes d'Or.
<b>Mata als monstres de les clavegueres</b>	Principal	Soldat	Castell de Morain	El Capità	Eliminar els monstres que molesten al Senyor de Morain.	Permís per sortir de Morain i viatjar a Khandras.

<b>Parla amb el Capità</b>	Personatge	Cuina	Cuina del Castell	Missió: Desaparegut.	Parla amb el capità del Liberty ja què va ser dels últims en parlar amb el desaparegut.	Desbloquegem El Capità Accés a casa del Marc.  Accés a les clavegueres.
<b>Visita a la Kaara</b>	Personatge	Cap	Casa del Marc	Visitar la casa de Marc	Anar a veure una antiga amiga de la Saga què ha vingut a viure a Morain.	Desbloquegem la Kaara.
<b>Troba el llibre</b>	Principal	Senyor de Morain	Menjador del Castell de Morain	El Capità i la Kaara	Troba el llibre què té Drake a casa seva a les afores de Khandras.	Accés a Khandras.
<b>Allibera a Lander</b>	Personatge	Filla del Senyor de Morain	Habitació del Castell de Morain	El Capità i la Kaara	Allibera al promès de la filla del Senyor de Morain. En Lander es troba a una presó de Khandras per un malentès.	Accés a presó de Khandras.
<b>Parla amb el Senyor de Khandras</b>	Personatge	Guardiana	Presó de Khandras	Missió Allibera a Lander activa	Per alliberar a Lander, cal parlar amb el Senyor de Khandras.	Missió: El monstre de la cova
<b>El monstre de la Cova</b>	Personatge	Senyor de Khandras	Castell de Khandras	El Capità i la Kaara	Guanya al monstre de la cova de les afores de Khandras, ja què impedeix les tasques de mineria.	Desbloquegem A Lander.  Accés a casa de Drake.
<b>Marian</b>	Principal	Senyora de	Església de	Tots	Després de l'incident a	Accés al port de

		Khandras	Khandras i continua a Casa de Drake		casa de Drake, ens trobarem què l'única forma de sortir de Khandras i continuar la investigació i trobar a la Marian, és viatjant amb l'Ancora.	Khandras.
<b>Ancora</b>	Principal	Capità de l'Ancora	Tasca del port de Khandras	Tots	Necessitem l'Ancora per anar a Montcada i seguir la pista de la Marian i del desaparegut.	Cap
<b>Investiga l'Ancora</b>	Principal	Tots	Ancora	Tots	Investigar el vaixell i l'habitació de la porta tancada.	Cal trobar una clau per accedir a l'habitació tancada.  Missió: Marian II
<b>Investiga la nova ubicació</b>	Principal	Marian	Habitació tancada	Tots	Guanya el combat contra la Marian i en Harald.	Accés a la platja secreta.
<b>Missió Final: Torna a casa</b>	Principal	Lambert	Refugi	Tots	El germà de la Saga s'ha ficat en problemes i cal guanyar a les Accàries per alliberar-lo.	Millora de casa (Missió 05).  Accés a la seqüència final a la casa de grup.  Fi del joc.

### 9.2.2. Missió Secundaria

Tot i què les missions secundàries de la casa dels jugadors no tenen cap títol, jo les he enumerat per a facilitar la seva creació dins el programa.

<b>Títol</b>	<b>Personatge</b>	<b>Ubicació</b>	<b>Requisits</b>	<b>Objectius</b>	<b>Recompensa</b>
<b>Missió 01</b>	Kaara	Casa de la Saga	Cap	Anar a la casa del nord-oest de Morain i veure què esta passant. Si guanyes la Kate desbloqueges la millora.	Arregla el menjador.
<b>Missió 02</b>	Lluitador	Ancora	Tots	Guanya el combat.	Menjador
<b>Missió 03</b>	Venedor	Platja Secreta	Tots	Compra la millora per 1000 d'or.	Habitació
<b>Missió 04</b>	Ciudadà	Casa de Khandras	Cap	Paga 500 monedes d'or.	General
<b>Missió 05</b>	Tots	Casa de la Saga	Guanyar el combat final	Quan guanyem a l'Àccaria al final del joc.	Millores: Plantes i decoració.

### 9.3. Recursos Gràfics:

En aquest apartat en els Anexos del treball, vull destacar alguns apartats de la base de dades que convé conèixer ja que els he creat exclusivament per al joc i és gràcies a aquesta informació, que podem desenvolupar el nostre videojoc.

#### 9.3.1. Papers (rols):

En aquest apartat tracto els 4 rols de personatges que podem trobar a Saga:

Base de datos



Roles
0001 Sanador
0002 Guerrer
0003 Maga
0004 Sacerdot

Il·lustració 21 Els diferents papers en el videojoc Saga

L'equip en el joc esta compost de dos guerrers, una maga i un sacerdot, encara que havia creat el paper de sanador per si l'utilitzava, però al final l'he descartat perquè en Lander encaixava millor com a sacerdot i perquè un equip de 4 jugadors no sol portar dos sanadors sino dos guerrers.

##### 9.3.1.1. Sanador

El sanador s'encarrega de curar als personatges. Tot i que volia incloure un sanador, al final em vaig decantar per el paper del sacerdot, encaixava millor amb la caracterització del personatge de Lander.

Les característiques del sanador les trobem a la següent imatge. Com es pot observar a totes les gràfiques, la corba d'aprenentatge i de paràmetre són iguals, ja que això només influeix en el tipus d'evolució del personatge, si avança ràpid de nivell (dificultat fàcil) o en canvi l'evolució és més lenta (dificultat difícil). Personalment l'he deixat en normal, i és per això que els valors són iguals a tots els rols.



### Roles

- 0001 Sanador
- 0002 Guerrero
- 0003 Maga
- 0004 Sacerdot

#### Configuración general

Nombre:       Curva de EXP:

#### Curvas de parámetro

#### Habilidades a aprender

Nivel	Habilid.	Nota
Lv 1	Cura +	
Lv 5	Màgia	
Lv 10	Cura ++	

Il·lustració 22 El paper del sanador

Bé, en el rol de sanador, trobem què pot aprendre unes habilitats segons el nivell adquirit. Després de moltes proves he vist què com a molt arribo al nivell 12 amb la qual cosa només he indicat què aprenguin fins al nivell 10.

L'habilitat què tenen els jugadors el nivell 1 és la què tenen de base. Al nivell 5 en aquest cas, aprèn màgia, què permet donar PM (punts màgics) a un aliat. I a nivell 10 ja és capaç de curar a tot el grup.

### 9.3.1.2. Guerrero

Els guerrers són els experts en atac físic. Els personatges amb aquesta característica acostumen a ser més forts què la resta i poden portar armadures pesades què els fan més resistents contra l'enemic.

Les característiques del guerrer són:

- 0001 Sanador
- 0002 Guerrero
- 0003 Maga
- 0004 Sacerdot

Nombre:       Curva de EXP:

#### Curvas de parámetro

#### Habilidades a aprender

Nivel	Habilid.	Nota
Lv 1	Atac	
Lv 5	Defensar	
Lv 10	Atac dual	

Tipo	Contenido
Parámetro Esp.	Tasa del objetivo * 100%
Parámetro Ex.	Tasa de acierto + 95%
Parámetro Ex.	Tasa de evasión + 5%
Parámetro Ex.	Tasa de críticos + 4%
Añadir tipo de...	Màgia
Eq. tipo de arma	Espasa
Eq. tipo de ar...	Armadura general
Eq. tipo de ar...	Armadura lleugera
Eq. tipo de ar...	Armadura pesada
Eq. tipo de ar...	Escut petit
Eq. tipo de ar...	Escut gran

Il·lustració 23 Característiques del Guerrero

En aquest cas, ens trobem què a nivell 5 apren defensar i a nivell 10 apren atac dual, què li permet atacar a dos aliats a la vegada.

L'última columna, atributs, indica el tipus d'atac què realitzen , l'armadura què poden portar, així com l'arma què poden utilitzar.

### 9.3.1.3. Maga

Els mags o magues de Gea tenen habilitats on manipulen els elements, i els seus atacs poden ser el foc i la tempesta.

Tot i què són els més dèbils en el joc ho compensen amb poderosos atacs què infligeixen dany a un o més enemics a la vegada.

Les característiques dels mags són:

Tipo	Contenido
Parámetro Esp.	Tasa del objetivo * 100%
Parámetro Ex.	Tasa de acierto + 95%
Parámetro Ex.	Tasa de evasión + 5%
Parámetro Ex.	Tasa de críticos + 4%
Añadir tipo de...	Màgia
Eq. tipo de arma	Vara
Eq. tipo de ar...	Armadura lleugera
Eq. tipo de ar...	Armadura màgica

Il·lustració 24 Característiques del mag

La maga és una especialista en encantaments, i comença amb un atac bàsic de foc. A nivell 5 adquireix tempesta, una habilitat elèctrica què ataca a tots els enemics. Finalment, en el nivell 10 obté enverinar què li treu la vida a dos enemics aleatoris i li retorna al personatge què ha realitzat l'atac.

### 9.3.1.4. Sacerdot

Finalment, tenim al sacerdot. Els personatges amb aquest paper tenen destresa amb la cura i la defensa. Són també dels personatges més dèbils, encara què hi ha variants en altres videojocs com pot ser el monjo, un personatge amb habilitats de cura i combat.

A diferència del sanador, aquest personatge adquireix l'habilitat defensa en comptes de màgia quan arriba al nivell 5.

Les característiques del sacerdot són:

0001 Sanador	Nombre:	Curva de EXP:	Tipo	Contenido
0002 Guerrer	Sacerdot	[30, 20, 30, 30]	Parámetro Esp.	Tasa del objetivo * 100%
0003 Maga			Parámetro Ex.	Tasa de acierto + 95%
0004 Sacerdot			Parámetro Ex.	Tasa de evasión + 5%
			Parámetro Ex.	Tasa de críticos + 4%
			Añadir tipo de...	Màgia
			Eq. tipo de arma	Arc
			Eq. tipo de ar...	Armadura general
			Eq. tipo de ar...	Armadura màgica

Curvas de parámetro			
PV Máx.	PM Máx.	Ataque	Defensa
Ataq. mág.	Defen. mág.	Agilidad	Suerte

Habilidades a aprender		
Nivel	Habilid.	Nota
Lv 1	Cura +	
Lv 5	Defensar	
Lv 10	Cura ++	

Il·lustració 25 Característiques del Sacerdot

### 9.3.2. Enemies

El videojoc Saga conté una gran varietat de monstres i enemics què haurem de vèncer per guanyar diners, experiència i completar missions. Tots els enemics els he dissenyat exclusivament per aquest joc.

Base de datos

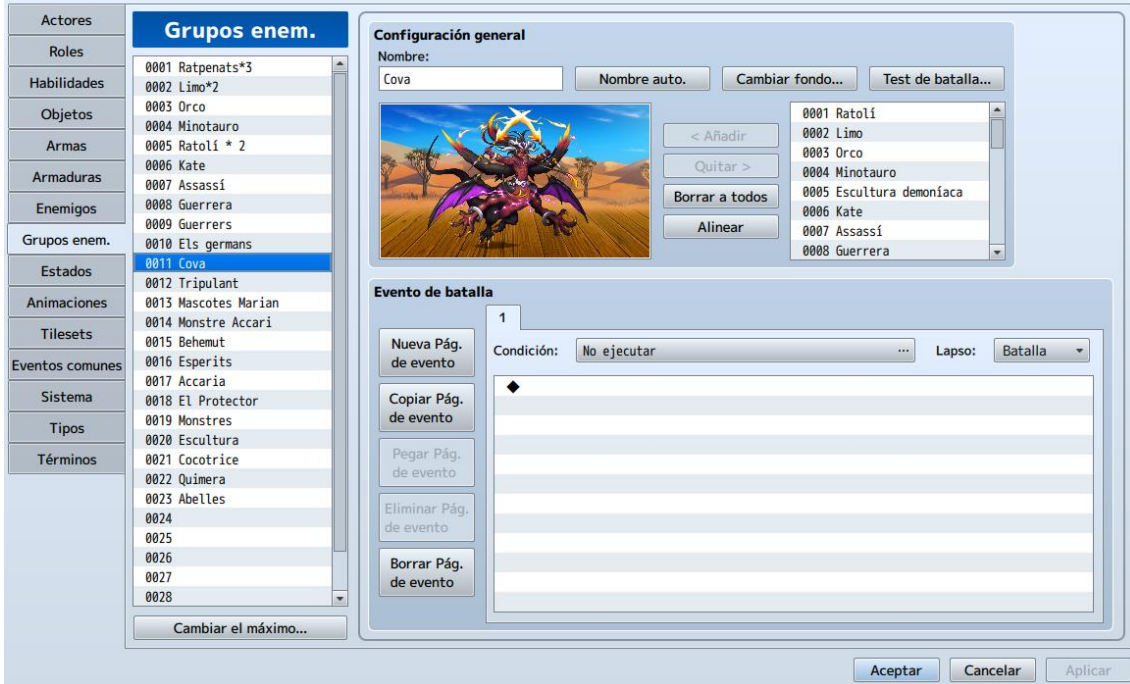
Actores	<b>Enemigos</b>	Configuración general	Atributos
Roles	0001 Ratolí	Nombre: Ratolí	Tipo
Habilidades	0002 Limo	PV Máx.: 200	Contenido
Objetos	0003 Orco	PM Máx.: 0	Parámetro Ex. Tasa de acierto + 95%
Armas	0004 Minotauro	Gráfico:	Parámetro Ex. Tasa de evasión + 5%
Armaduras	0005 Escultura demoniaca	Ataque: 35	Ataque elemental Físic
Enemigos	0006 Kate	Defensa: 10	
Grupos enem.	0007 Assassí	Ataq. mág.: 15	
Estados	0008 Guerrera	Defen. mág.: 10	
Animaciones	0009 Guerrer	Agilidad: 10	
Tilesets	0010 Germà petit	Suerte: 10	
Eventos comunes	0011 Germana	Recompensas	
Sistema	0012 Dragg	EXP: 15	
Tipos	0013 Tripulant	Dinero: 5	
Términos	0014 Súcubo	Objetos a obtener	
	0015 Cerberus	Vara : 1/3	
	0016 Behemoth	Poció : 1/1	
	0017 Esperit de l'Aigua	Nada	
	0018 Esperit de la Terra	Patrones de acción	
	0019 Accaria	Habilid. Condición P	
	0020 EL Protector	Atac Siempre 5	
	0021 Ratpenat		
	0022 Cocotrice		
	0023 Quimera		
	0024 Abella		
	0025		
	0026		
	0027		
	0028		

Aceptar Cancelar Aplicar

Il·lustració 26 El ratolí és un dels enemics més dèbils del joc.

Quan creem un enemic, hem d'indicar el seu nom, el tipus d'atac, els seus valors el atac, atac màgic, defensa i defensa màgica. I finalment, indicar quina recompensa ens proporciona si el guanyem: diners, experiència i objectes.

Els enemics només funcionen si els declarem a l'apartat: *Grups d'enemics*. És en aquí on podem barrejar els enemics i fer més dinàmics els combats.

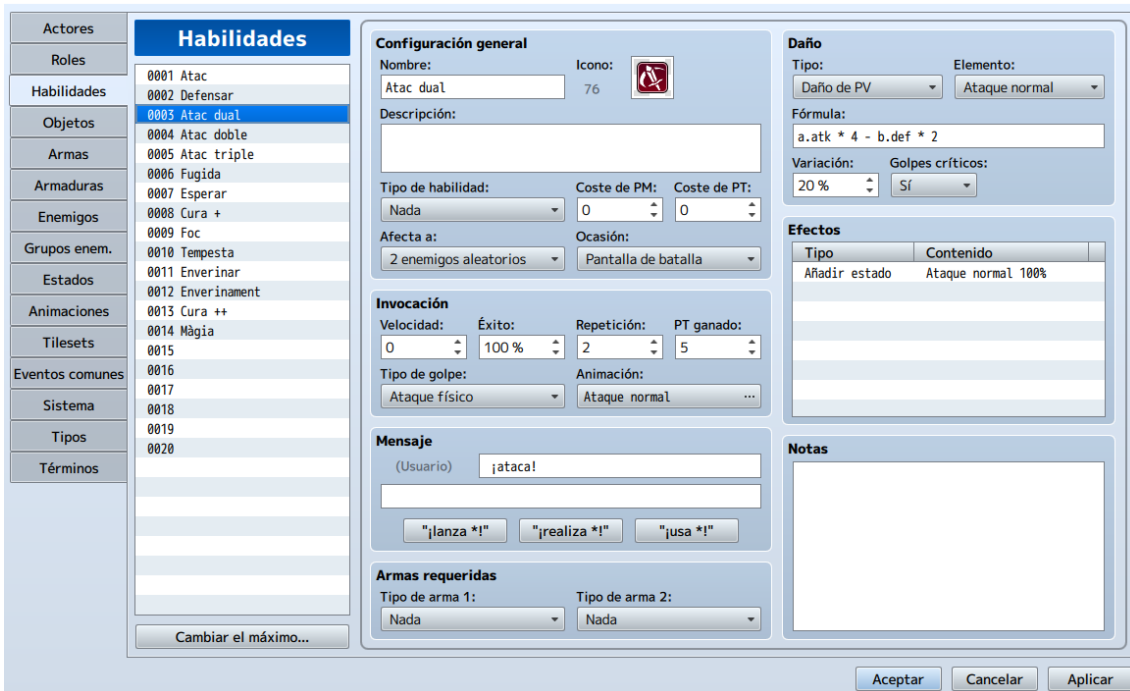


II-lustració 27 Grup d'enemics format per un sol individu.

En total he dissenyat 24 enemics per a 23 grups d'enemics.

### 9.3.3. Habilitats

Les diferents habilitats que utilitzen tant personatges principals com enemics són les següents:



II-lustració 28 Gràfic que mostra les característiques de l'atac dual (habilitats)

A la imatge superior, es poden observar un total de 14 habilitats, algunes ja les havíem vist en les característiques del personatge, com ara Cura++ o Foc. En aquest apartat però, podem modificar les característiques de les habilitats indicant el tipus d'atac (físic o màgic), amb quina arma el fem servir, les probabilitats d'èxit, a qui afecta (un o més enemics /aliats) i si costa punts de PM o PV.

En aquest sentit, el programa ens permet modificar gairebé tots els detalls del joc.

### 9.3.4. Objectes

Els diferents objectes que trobarem al joc i que ens proporcionaran salut (PV) o punts màgics (PM) entre d'altres coses, són els següents:

The screenshot shows a software interface for editing game objects. On the left is a sidebar with a tree view containing categories like 'Actores', 'Roles', 'Habilidades', 'Objetos', 'Armas', 'Armaduras', 'Enemigos', 'Grupos enem.', 'Estados', 'Animaciones', 'Tilesets', 'Eventos comunes', 'Sistema', 'Tipos', and 'Términos'. The 'Objetos' category is selected, showing a list of items including '0001 Poción', '0002 Agua mágica', '0003 Herba curativa d'estats...', '0004 Cues de Fénix', '0005 Avantatge d'Atac', '0006 Enamorament', '0007 Poción Gran', '0008 Magia Power', '0009 Màgia de Foc', and '0010 Tempesta'. The main area is titled 'Objetos' and contains several panels:

- Configuración general:**
  - Nombre: Poción
  - Icono: 176 (with a small icon)
  - Descripción: (empty text box)
  - Tipo de objeto: Objeto normal
  - Precio: 10
  - Consumible: Sí
  - Afecta a: 1 aliado
  - Ocasión: Siempre
- Invocación:**
  - Velocidad: 0
  - Éxito: 100 %
  - Repetición: 1
  - PT ganado: 0
  - Tipo de golpe: Golpe certero
  - Animación: 0041 Cura - Único I
- Daño:**
  - Tipo: Nada
  - Elemento: (empty dropdown)
  - Fórmula: (empty text box)
  - Variación: (empty dropdown)
  - Golpes críticos: (empty dropdown)
- Efectos:**

Tipo	Contenido
Recuperar PV	500
- Notas:**

Poción que proporciona 500 puntos de vitalitat.

At the bottom right are buttons for 'Aceptar', 'Cancelar', and 'Aplicar'. At the bottom left is a button 'Cambiar el máximo...'. The top left corner of the window says 'Base de datos'.

II-Il·lustració 29 Objectes disponibles al videojoc Saga.

En aquest apartat ens trobem informació molt semblant a l'anterior (habilitats) amb la diferència que en aquí establim un preu. Aquest és el preu per defecte que tindrà l'objecte al joc a menys que el modifiquem manualment.

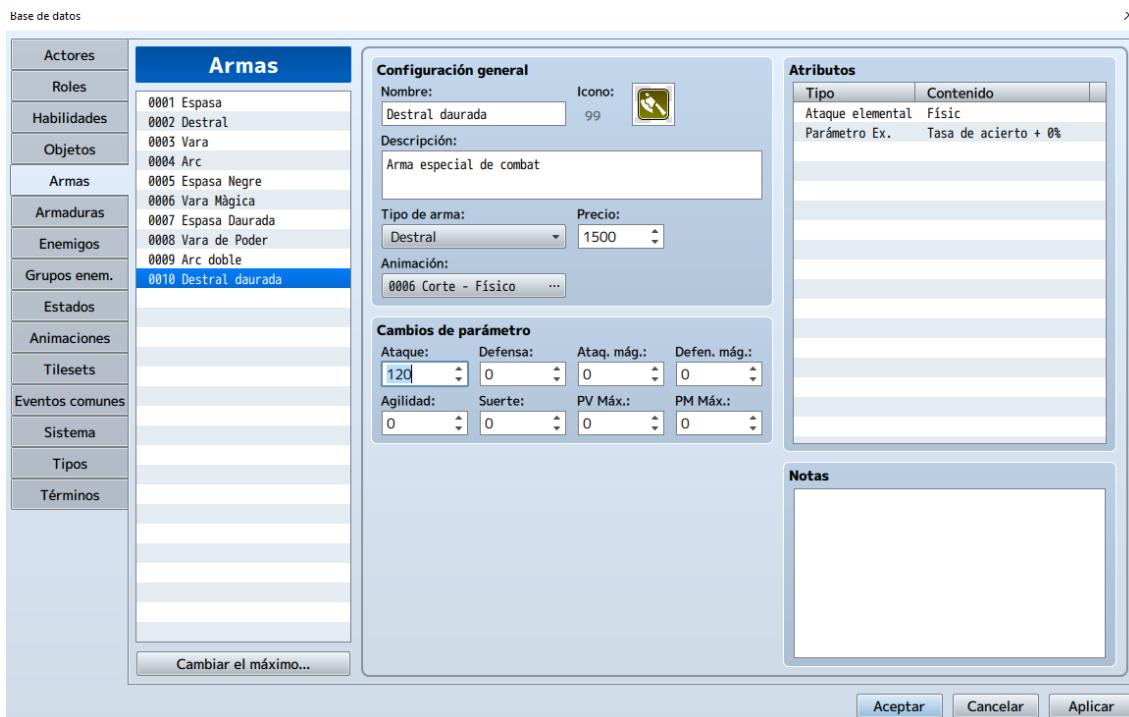
En alguns trams del videojoc el preu varia segons la zona i per motius com la falta de producte en una determinada població.

### 9.3.5. Armes

En aquest apartat, tornem a donar un nom a l'objecte i ha establir un preu de venda per al producte. També podem fer una descripció del mateix que serà

visible per al jugador. D'aquesta manera podem informar sobre el tipus d'arma què esta comprant.

A diferència dels objectes, a la secció "Armes" cal indicar el dany d'atac i defensa, si gasta punts de vida o màgics, quin tipus d'objecte és: especial, màgic o normal. I si l'arma realitza alguna animació quan el personatge la utilitza. En total tenim 10 armes diferents.



II-lustració 30 La secció "Armes" de la Base de dades

### 9.3.6. Armadures

Les armadures són bàsiques per a la defensa dels personatges. Alguns d'ells porten la roba bàsica i d'altres com el Capità porten ja una armadura més decent, això és perquè és un personatge més experimentat què la resta.

En aquesta secció cal indicar el tipus d'armadura: general, lleugera i pesada, ja què depèn del rol del personatge, aquest podrà utilitzar una, alguna o cap armadura.

Com es pot observar a la imatge a la següent imatge, dins la categoria armadura trobem diferents tipus d'objecte: barrets, escuts, capes i sabates, què són les encarregades de completar la defensa dels nostres personatges. Tot això es pot obtenir a les botigues i guanyant a determinats enemics.

Actores	Armaduras		Configuración general		Atributos	
Roles	0001 Roba bàsica		Nombre:	Roba bàsica	Icono:	135
Habilidades	0002 Armadura Lleugera		Descripción:	La roba que porta tot el món.		
Objetos	0003 Armadura Pesada		Tipo de armadura:	Armadura general	Precio:	50
Armas	0004 Túnica Blava		Clasificación del equipo:	Cuirassa		
Armaduras	0005 Anell de Cobre		<b>Cambios de parámetro</b>			
Enemigos	0006 Anell de Plata		Ataque:	Defensa:	Ataq. mág.:	Defen. mág.:
Grupos enem.	0007 Anell d'Or		0	10	0	0
Estados	0008 Guants de Cotó		Agilidad:	Suerte:	PV Mág.:	PM Mág.:
Animaciones	0009 Sabates de Cotó		0	0	0	0
Tilesets	0010 Sabates Elegants					
Eventos comunes	0011 Capa vermella					
Sistema	0012 Capa Verda					
Tipos	0013 Escut de Fusta					
Términos	0014 Escut de Bronze					
	0015 Escut de Metall					
	0016 Llaç màgic					
	0017 Casc de Bronze					
	0018 Casc de Metall					
	0019 Barret de Bruixa					
	0020 Botes de Muntanya					
<input type="button" value="Cambiar el máximo..."/>			<input type="button" value="Aceptar"/> <input type="button" value="Cancelar"/> <input type="button" value="Aplicar"/>		<b>Notas</b> <div style="border: 1px solid gray; height: 50px;"></div>	

II-Il·lustració 31 Les armadures del videojoc Saga

### 9.3.7. Estats

Al videojoc Saga ens trobem amb 10 estats diferents. Un estat seria una acció que realitza el nostre personatge en algun moment determinat. Per exemple l'estat verí el podem trobar en una poció d'enverinament que farà que el personatge vagi perdent punts de vida (PV).

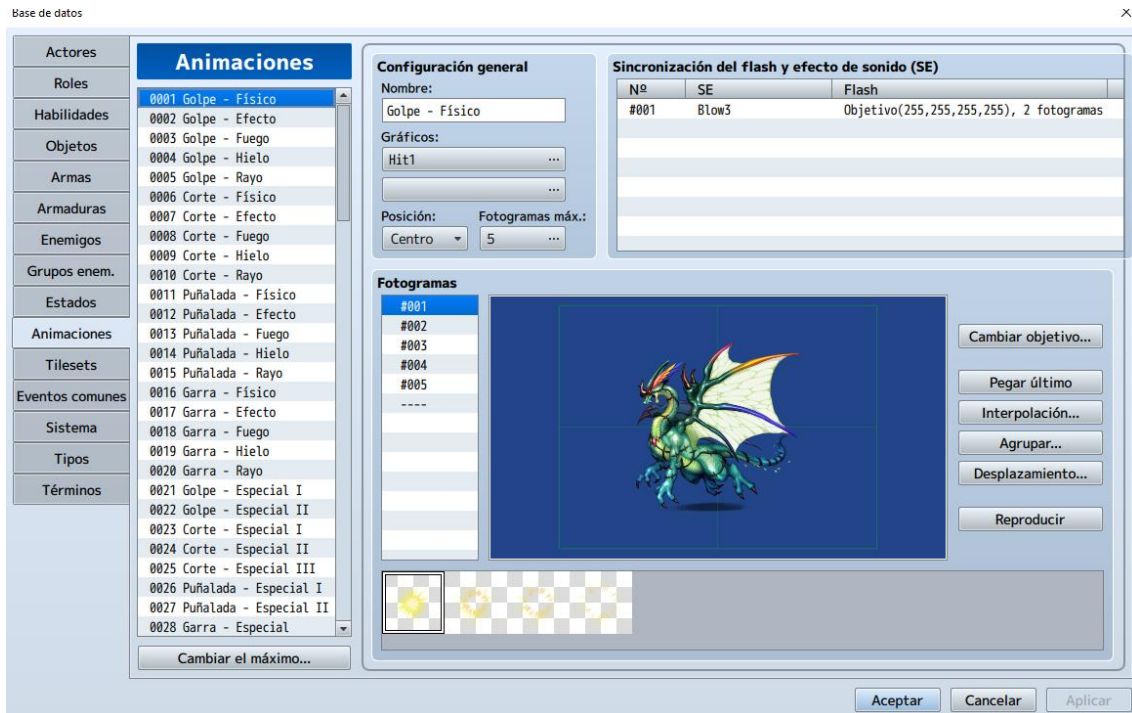
Aquests estats són necessaris ja que cal indicar-ho dins l'apartat objectes quan creem per exemple una poció. També ens indica si un personatge ha mort.

Actores	Estados		Configuración general		Atributos	
Roles	0001 Mort		Nombre:	Mort	Icono:	1
Habilidades	0002 Defensa		Restricción:	No se puede mover	Prioridad:	100
Objetos	0003 Inmortal		[VL] Movimiento:	Muerte	[VL] Animación:	Nada
Armas	0004 Verí		<b>Condiciones de eliminación</b>			
Armaduras	0005 Ceguera		<input type="checkbox"/> Al final de la batalla	<input type="checkbox"/> Por otra restricción		
Enemigos	0006 Enmudir		Eliminación automática:	Nada		
Armaduras	0007 Locura		Duración en turnos:			
Enemigos	0008 Confusió		<input type="checkbox"/> Remover por daño			
Grupos enem.	0009 Enamorament		<input type="checkbox"/> Remover al caminar	pasos		
Estados	0010 Son		<b>Mensajes</b>			
Animaciones			Si un actor contrae el estado:			
Tilesets			(Nom. de objetivo) ¡ha caigut!			
Eventos comunes			Si un enemigo contrae el estado:			
Sistema			(Nom. de objetivo) ¡ha sigut assassinat!			
Tipos			Si el estado persiste:			
Términos			(Nom. de objetivo)			
			Si el estado es removido:			
			(Nom. de objetivo) ¡torna a la vida!			
<input type="button" value="Cambiar el máximo..."/>			<input type="button" value="Aceptar"/> <input type="button" value="Cancelar"/> <input type="button" value="Aplicar"/>		<b>Notas</b> El estado #1 se añadirá automáticamente cuando los PV lleguen a 0.	

II-Il·lustració 32 Els 10 estats que trobem al videojoc Saga

### 9.3.8. Animacions

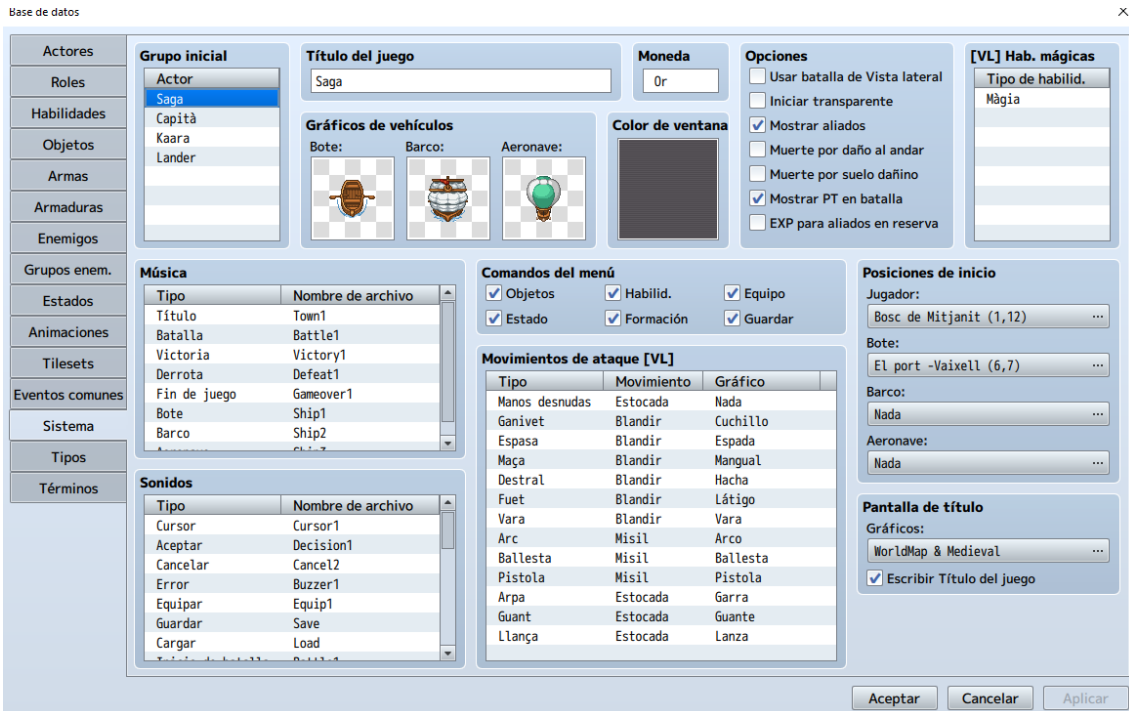
Aquest és l'únic apartat què no he hagut de crear des de zero, ja què venen animacions per defecte què ja estaven prou bé per a utilitzar-les en alguns moments puntuals del joc, com ara, una escena d'atac o quan un personatge llença un poder màgic.



### 9.3.9. Sistema

El sistema incorpora tota la informació general del joc, igual què l'apartat termes, però amb la diferència què en aquí indiquem aspectes més gràfics com ara el tipus d'imatge què volem de fons per a la interfície, la lletra, el títol del lloc, les diferents classes de vehicles i les diferents habilitats què es poden utilitzar.



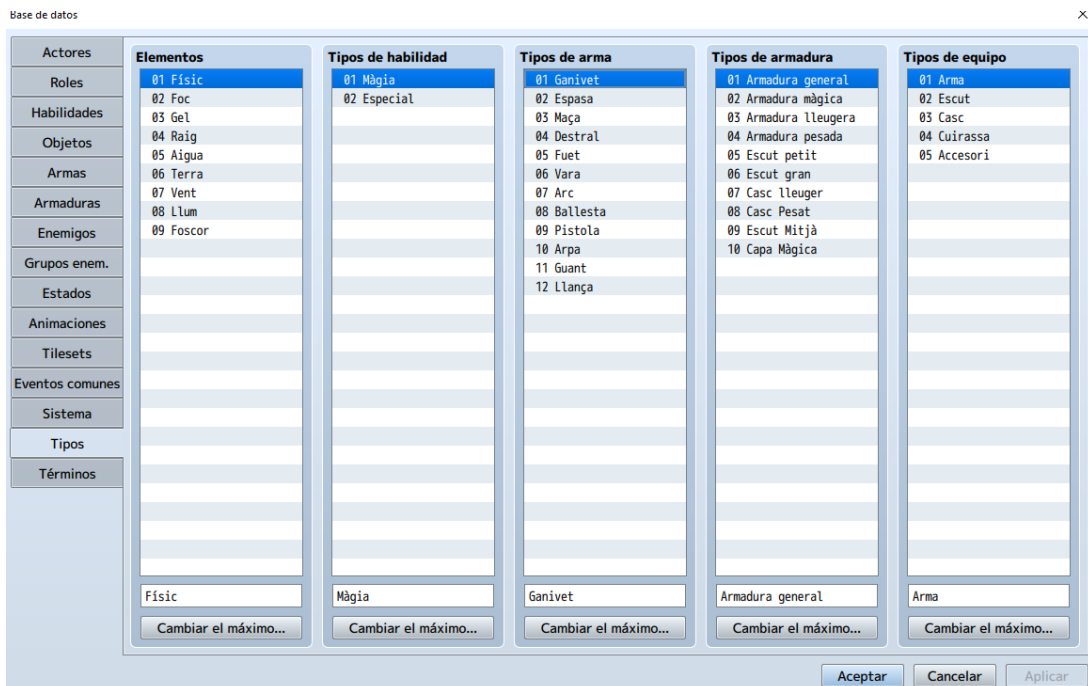


II-Ilustració 33 El sistema de la Base de dades

### 9.3.10. Tipus

Finalment, quedaria comentar l'element tipus que trobem a la base de dades de RPG Maker.

Aquest apartat classifica els elements del joc, el tipus d'habilitat (serveix a la secció armes), el tipus d'arma, d'armadura i d'equip. Declarar aquests elements és indispensable ja que aquesta informació serveix per completar la d'altres apartats de la base de dades.



II-Ilustració 34 Els tipus de la base de dades

#### 9.4. Prova de joc realitzada a un usuari

Per millorar encara més el joc, vaig decidir fer una prova d'usuari per a obtenir una opinió externa que m'ajudes a trobar errors i millorar l'experiència del jugador.

La prova consistia en passar-se el videojoc sencer sense tenir idea del desenvolupament del joc, i al acabar emplenar unes preguntes per rebre el feedback amb el resultat final.

*Nom:* Axel Corsellas Ledesma.

*Edat:* 29 anys.

*Correu Electrònic:* axel.corsellas@gmail.com

- **Què t'ha semblat el joc?**

En resum, el videojoc m'ha semblat correcte, i m'ha sorprès la tecnologia del programa RPG Maker i l'acabat final.

- **I la seva durada?**

La durada del joc no és excessiva, realment dura com una pel·lícula i es fa amè.

- **Quin aspecte del videojoc t'ha agradat?**

Aquest videojoc recordava als clàssics jocs de rol per a consola, com ara els Suikoden o Final Fantasy. La seva estètica és molt retro.

- **I quin no t'ha agradat?**

En alguns punts hi ha massa diàlegs, i això depèn dels ànims que tinguis de llegir, pot ser una contra, això sí, per compensar hi ha força combats i aquests estan ben equilibrats.

- **Com ho solucionaries?**

Resumint més les converses. Encara que entenc que això és personal, i malauradament molts diàlegs estan relacionats amb el desenvolupament de la història i és difícil resumir-ho tot.

- **Conclusió:**

La història és interessant, els combats estan equilibrats i el joc és entretingut. La meva opinió és com aficionat ja que no entenc de creació de jocs, però sí que els he fet servir.

Si hagués de posar una nota, li posaria un 6,8 sobre 10.

#### RESPOSTA DAVANT EL FEEDBACK:

Davant aquest qüestionari, i després de llegir que la part més negativa són els diàlegs, vaig resumir algunes escenes i punts, per crear una millor experiència d'usuari i agilitzar el joc.

## 9.5. Exemple de mapa modificat

Durant la realització del projecte he modificat alguns elements del joc. Els motius són diversos però sobretot són estètics i de funcionalitat.

Un exemple d'aquestes modificacions es pot observar amb el canvi què he fet de la taberna de Morain (poble de l'inici del joc). Aquesta redistribució del disseny original és de tipus funcional. No li trobava sentit a què els personatges travessessin dues habitacions per poder parlar.

### Taberna Original



Il·lustració 35 Imatge què mostra la taberna amb la distribució i disseny original

### Taberna Modificada



Il·lustració 36 Taberna amb el disseny final.

