



Informe de Desarrollo

A lo largo de los días de este desarrollo en RPGMAKER MV fui siguiendo una estructura orgánica para hacer el desarrollo lo más dinámico y ameno posible, durante los días de planing y ideas estaba convencido a hacer un juego Sci-fi y tenía la idea de hacer una historia en la que el protagonista fuese transportado a un lugar aleatorio del universo, el resto de ideas fueron llegando y empeze el desarrollo.

Dia 1: Genere el estilo del personaje principal (la imagen que se usará en los diálogos) con ayuda de chatGPT y diversas instrucciones para que se adecue a mi idea de personaje, posteriormente lo edite con Photoshop 2025 y edite la hoja de Sprite de animaciones del personaje junto con una herramienta web gratuita lo estructure en plantillas que descargué de un foro de Rpgmaker.

Dia 2: Busque los Tilesets que usaría en los primeros escenarios en Itch.io, los descargué, los estructure en la plantilla y lo pase a la carpeta, posteriormente hice los primeros 3 mapas hasta la entrada a la cueva.

Dia 3: empecé descargando nuevos tilesets y retocando los mapas que hice el dia anterior y empecé con los primeros 3 de la cueva (hasta llegar a la salida yendo recto) y cree habilidades y modifique las stats de los personajes y enemigos

Dia 4: hice los mapas hasta la entrada a la ciudad y empecé a diseñar al aliado del jugador un felino alienígena misterioso y lo puse de forma improvisada en la hoja de personaje y cree el evento para que al interactuar con él se una al grupo, después hice rápidamente tres mapas de la ciudad.

Dia 5: empecé a poner los eventos con diálogos, probé diferentes formas de activación y de entre medias hice dos mapas mas en los laterales de la cueva y puse sus respectivos eventos justo con el primer if y bifurcación a la izquierda, tuve problemas para poner Sprites de un enemigo gigante pero de forma imperfecta quedo. Y edite sus stats y habilidades como primer jefe

Dia 6: empecé probando las colisiones y poniéndolas donde faltaba, mejor mas que menos, despues puse un npc jefe poderoso que no deje pasar al jugador por la derecha (por ahí continuaría el juego final) en esta demo vencerlo te lleva al segundo final, y pase a terminar los escenarios de la ciudad y agregar uno más el que sería la base del monolito donde futuramente habrá un evento contando Lore y un npc random en el agua.

Dia 7: Por la mañana puse tiendas con su respectiva imagen en la zona principal de la ciudad, puse los npcs en su hoja de personaje y finalmente hice los eventos de la ciudad. Ya por la tarde puse un nuevo tileset que me faltaba para la posada de piedra color rosa-lila, mejoré un poco el combate contra el Guardián atemporal y puse unas elecciones antes del final por si habría algún jugador dudoso de continuar por ahí.

Dia 8: Arreglo de errores, arregle el bug que no permitía mover al jugador al pasar por un lugar concreto del segundo mapa de la cueva, modifique las colisiones y el río que interfería con el movimiento. Agregue otro diálogo justificando que vireo se meta a la cueva, por petición de jugador (antes de que entre a la cueva).

Dia 9: Arreglo de un error que la ost de batalla no se reproducía en el momento correcto, y agregue una colisión faltante en el tileset del mapa de la salida de la cueva. Y agregue una tienda secreta al inicio.

Dia 10: Agregue Textos con animaciones y efectos, un tutorial de las teclas de acción en el primer mapa, y un título en la primera ciudad, que aparece se desliza a la derecha y desaparece. Todo utilizando imágenes.