# Creació de videojocs

## Introducció

## El desenvolupament de videojocs es el procés de creació d’un videojoc, des del concepte inicial fins a la versió final d’aquest.

## Rols de desenvolupador

Dins de l’equip de desenvolupadors del videojoc hi ha diferents rols en que cadascú participa en la creació del joc de manera diferent. A vegades hi ha una persona que ocupa més d’un rol, sobre tot el els jocs petits. En els jocs AAA, jocs de grans empreses, hi ha moltes persones per a cada rol.

#### Dissenyador

És la persona que crea la jugabilitat i estableix les normes i regles del videojoc. També crea la seva estructura principal. Un dels càrrecs que ha de fer el dissenyador és el de crear la narrativa, els diàlegs, els comentaris, les escenes, etc. del videojoc.

#### Artista

L’artista visual és qui crea totes les textures que s’utilitzaran al videojoc. El seu rol al principi del desenvolupament és crear art conceptual dels personatges i els terrenys que més tard és retocaran per a que siguin les textures finals.

#### Programador

El programador és qui desenvolupa el software del joc. Tot el codi és creat i manegat per el programador. Els principals objectius del programador és establir un sistema de físiques, unes intel·ligències artificials, utilitzar les textures prèviament creades i muntar-les al videojoc; convertir el concepte de jugabilitat que els dissenyadors havien creat a realitat...

#### Enginyer de so

És el responsable dels efectes de so i del doblatge que tindrà el joc. En algunes ocasions fins i tot s’utilitzaran orquestres per a crear la banda sonora del videojoc.

#### “Tester”

És la persona que juga al joc en les fases de desenvolupament i analitza la jugabilitat d’aquest. Els “testers” asseguren que el joc no falli en els seus objectius i que totes les característiques volgudes s’executin correctament.

# Procés de desenvolupament

La utilització d’un guió per a crear un videojoc és essencial per a que aquest resulti un bon videojoc sense cap “bug” o error. Normalment s’utilitza un model, que serveix per a desenvolupar qualsevol tipus de software:

#### Preproducció

En aquesta fase es planteja la idea i el concepte del videojoc. També s’escullen els rols que farà cadascú. Hi ha una part de documentació sobre el tema escollit i després una part on es dissenya les bases del joc. La fase de preproducció normalment s’acaba amb un prototip que expressi el concepte principal del videojoc.

#### Producció

Aquesta fase es la principal del desenvolupament. S’acaba de dissenyar les mecàniques, les regles i el contingut del videojoc; els programadors comencen a treballar en el joc final; es creen els escenaris i es creen les textures i els sons necessaris. A més, es comença a provar el joc amb “testers” que asseguraran que el videojoc tingui la millor qualitat possible.

#### Postproducció

Una vegada el joc s’ha publicat, comença la fase de manteniment. Alguns jocs només arreglen els problemes o “bugs” que s’hagin pogut passar a la versió final, però d’altres continuen treballant en el seu videojoc publicant noves versions amb nou contingut per a mantenir al videojoc viu.

#### Altres fases

Els videojocs normalment es classifiquen en unes fases determinades segons quant contingut tingui. Les més importants són la primera publicació, la fase alfa, la fase beta i la publicació definitiva.

# Eines

Utilitzarem el programa RPG Maker MV, i obtindrem sons i texutres de les pàgines web Freesound.org i OpenGameArt.org.

També utilitzarem un canal de YouTube on s’explica la creació d’un videojoc: [Extra Life](https://www.youtube.com/channel/UC9GP274V_21hlOsL45N76nA/videos).

# Webgrafia

<http://kotaku.com/5979539/a-beginners-guide-to-making-your-first-video-game>

<https://opengameart.org/>

<http://freesound.org/>

<http://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-mv>

Enciclopèdia Viquipèdia: Desenvolupament de videojocs (en català, castellà i anglès)