**Anteproyecto TFG**

**Nombre completo del alumno:** Germán Fábregas Vacas

**Título orientativo del TFG:** Desarrollo de un videojuego: [Nombre del juego]

**Área temática:** Desarrollo de videojuegos, Programación de software, Inteligencia Artificial para videojuegos, Diseño de mecánicas de juego.

**Objetivo u objetivos:** El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es desarrollar un videojuego de rol y acción en 2D que combine exploración, combates en tiempo real y resolución de puzles. Para ello, se implementará un sistema de combate con ataques cuerpo a cuerpo y a distancia, una inteligencia artificial básica para enemigos, una economía basada en un sistema de comercio, y un diseño de mapas interconectados con mecánicas propias. Además, se trabajará en la optimización del rendimiento y accesibilidad del juego.

**Breve justificación de la relevancia técnica del TFG:** El desarrollo de videojuegos es un campo en constante evolución que requiere la integración de diversas disciplinas como la programación, el diseño de mecánicas de juego, la inteligencia artificial y la optimización de recursos. Este proyecto permitirá explorar de manera práctica estos aspectos mediante la creación de un RPG de acción en 2D, implementando sistemas fundamentales como la gestión de inventario, un sistema de combate fluido, interacciones con NPCs y un diseño de escenarios basado en mecánicas propias. Además, la correcta implementación de inteligencia artificial para enemigos y la optimización del rendimiento del juego en diferentes dispositivos son retos técnicos de gran relevancia. Este proyecto no solo servirá como una demostración de habilidades técnicas en el desarrollo de software interactivo, sino que también proporcionará una base para futuras investigaciones y mejoras en el diseño de videojuegos.