1. Introducción
2. Marco teórico o estado del arte
3. Objetivos
4. Metodología
5. Cuerpo del trabajo
   1. Documento de Diseño del Videojuego
6. Conclusiones
7. Anexo: Arte
8. Bibliografía
9. Introducción
10. Marco teórico o estado del arte
    1. Definición de RPG

RPG es el acrónimo de Rol Playable Game, en otras palabras, juego de rol.

Un rol es un papel, representación o interpretación de un personaje de forma imaginaria o interpretativa.

* 1. Videojuegos RPG

El RPG como videojuego es aquel en el que el jugador encarna a uno o varios personajes que atraviesan una serie de situaciones en las que el jugador tiene la capacidad de decidir (o no) el transcurso de la historia.

Las características principales de estos videojuegos vienen dadas por la adaptación de algunos elementos de los juegos de rol tradicionales o de mesa como por ejemplo, el desarrollo estadístico del personaje.

Normalmente, dentro del género RPG, los personajes controlados por el jugador pueden acumular puntos de experiencia y de esta forma, al llegar a un número determinado de puntos (50, 100,…), subir de nivel (junto con sus estadísticas). A su vez, los jugadores pueden conseguir dinero e intercambiarlo por bienes para su causa como pociones, comidas, armas, armaduras, habilidades,…

Actualmente, predomina la propuesta de videojuego donde se controla y representa cabalmente a un personaje (o varios), que debe cumplir con una serie de objetivos o misiones establecidos. Usualmente, se crea un mundo perteneciente a un tema de fantasía épica. Para ello, se viene utilizando una interfaz gráfica cada vez más vistosa para utilizar un sofisticado inventario de poderes humanos y sobrenaturales (que el jugador desarrolla poco a poco con práctica y muchas horas de juego), recursos monetarios y objetos diversos en propiedad (comprados o encontrados de manera fortuita), para el logro de las metas.

Ejemplos de éstos videojuegos son: Final Fantasy, Dragon Quest, Bravely Default, Bravely Second, Golden Sun, Chrono Trigger, The Legend of Zelda, Tales of,…

* + 1. Géneros dentro de los videojuegos RPG
       1. JRPG

JRPG es como se conoce a los juegos de rol japoneses. Suele llamárseles de esta forma para diferenciarlos de los RPG occidentales.

Las diferencias entre un JRPG y un RPG occidental suelen ser:

* Los JRPG por lo general tienen unos gráficos estilo “anime” (al menos así era en sus orígenes, luego con el paso del tiempo se optaron por gráficos más realistas) mientras que por lo general, los RPG occidentales suelen caracterizarse por tener un mundo amplio y tramas más oscuras.
* Mientras que los JRPG tienen una progresión más lineal haciendo que tanto la historia como los personajes que en ella aparecen tengan una mayor profundidad. Por cambio, los occidentales, tienen historias más ramificadas que vienen dadas por las diferentes elecciones que hace el jugador a lo largo de la historia.
* Mientras que los RPG occidentales tienen unos combates en tiempo real, los JRPG están caracterizados por los combates por turnos de forma general.
  + - 1. Action RPG

Los Action RPG son videojuegos donde la acción y los combates en tiempo real tienen una mayor importancia.

Así pues, los combates son bastante frenéticos ya que hay acción constante. Y el jugador debe reaccionar a todo lo que ocurre mediante sus reflejos de una forma rápida para poder acabar con todos los enemigos.

* + - 1. Tactic o Strategic RPG

Este subgénero se caracteriza por tener varias unidades dispuestas sobre el terreno de batalla donde, mediante turnos, el jugador las irá moviendo mediante la rejilla (que es la característica que más distingue este tipo de juegos) para poder derrotar a la IA rival.

* + - 1. MMORPG

MMORPG son las siglas correspondientes a “Masive Multiplayer Online Role Playing Game”. Este tipo de juegos conectan a grandes cantidades de jugadores a la vez para que juegen entre ellos. Ya sea o bien avanzando en la historia mediante mazmorras derrotando enemigos o bien para que peleen entre ellos.

* 1. Motores de videojuegos RPG (RPG Maker)

Tanta es la fama del genero rpg que incluso se han desarrollado motores para crear videojuegos de éste género.

Ejemplo de ello es el motor RPG Maker, el cual cuenta con un gran número de revisiones y versiones que han ido saliendo con el paso de los años (desde 1988 hasta el día de hoy para ser exacto).

RPG Maker proporciona grandes facilidades al desarrollador tales como un editor de mapas, un editor de eventos y un editor de base de datos. A su vez, también incluye paquetes de assets como gráficos para mapeados, personajes, música, efectos de sonido, etc.

* 1. Referencias
     1. Final Fantasy 6
     2. Final Fantasy 3
     3. Digimon World DS
     4. Suikoden 2
     5. Dragon Quest 7
     6. Bravely Default

1. Objetivos y justificación

El objetivo de este proyecto es la creación de un videojuego en 2D incluido dentro del género RPG, más concretamente en su variante japonesa, es decir, JRPG.

El videojuego se construirá con el motor comercial Unity 5.

* 1. ¿Por qué Unity 5?

Se utilizará el motor Unity 5 para la construcción del videojuego porque es una herramienta potente, comercial y tiene versión gratuita. Pero el motivo más importante del porque usar Unity 5 es para aprender a utilizarlo junto con todas sus funcionalidades ya que es una herramienta de desarrollo muy asentada en el mercado.

1. Metodología
2. Cuerpo del trabajo
3. Conclusiones
4. Anexo
5. Bibliografía