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

El género RPG tiene una fama enorme y en su variante japonesa, es mayor aún. Tanto es que desde los tiempos de la NES hasta ahora es un género que siempre ha conseguido sorprender al mercado con títulos tan emblemáticos como Chrono Trigger, la saga Final Fantasy, la saga Dragon Quest,… entre muchos otros.

A día de hoy el género jrpg es prácticamente un género de culto

Referencias: Bravely Default, Final Fantasy 7, Chrono Trigger

1. Objetivos

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