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. Videojuegos de Rol
    2. 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

Referencias: Bravely Default, Final Fantasy 7, Chrono Trigger, Digimon World DS

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