GDD de futuro imperfecto

David Segarra Rodríguez

Contenido

[1.Cambios 2](#_Toc480875334)

[2. Introducción 2](#_Toc480875335)

[2.1 Concepto del juego 2](#_Toc480875336)

[2.2 Características principales 2](#_Toc480875337)

[2.3 Género 2](#_Toc480875338)

[2.4 Propósito y público objetivo 2](#_Toc480875339)

[2.5 Jugabilidad 2](#_Toc480875340)

[2.6 Estilo visual 2](#_Toc480875341)

[2.7 Alcance 2](#_Toc480875342)

[3 Mecánicas de juego 2](#_Toc480875343)

[3.1 Jugabilidad 2](#_Toc480875344)

[3.2 Flujo del juego 3](#_Toc480875345)

[3.3 Personajes 3](#_Toc480875346)

[3.3.1 Protagonista 3](#_Toc480875347)

[3.4 Movimiento y físicas 3](#_Toc480875348)

[3.4.1 Interacción entre elementos 3](#_Toc480875349)

[3.4.2 Controles 3](#_Toc480875350)

[3.5 Historia 3](#_Toc480875351)

[3.5.1 Historia de fondo 3](#_Toc480875352)

[3.5.2 Historia de los personajes 3](#_Toc480875353)

[4. Niveles 3](#_Toc480875354)

[4.1 Diseño general del nivel 3](#_Toc480875355)

[4.2 Elementos del nivel 3](#_Toc480875356)

[4.3 Diferentes diseños del nivel 3](#_Toc480875357)

[5. Interfaz 4](#_Toc480875358)

[5.1 Diagrama de flujo 4](#_Toc480875359)

[5.2 Cámara 4](#_Toc480875360)

[5.X Distintas interfaces del juego 4](#_Toc480875361)

[6. IA 4](#_Toc480875362)

[6.X Algoritmos para la ia 4](#_Toc480875363)

# 1.Cambios

# 2. Introducción

Este es el documento de diseño de Futuro Imperfecto. Juego que se desarrollará usando el motor Unreal Engine y será para la plataforma PC. Aquí se irán especificando los distintos apartados que se implementarán en el juego y que sirva como guía para el desarrollo.

Futuro Imperfecto es un juego que está basado en distintos tipos de juego del mercado como, por ejemplo: Megaman, donde tendrá distintos elementos típicos de la saga; Nier Automata, dónde cogerá distintos elementos hack ‘n’ slash: el uso de combos cuerpo a cuerpo, también los distintos planos de cámara donde el personaje, en algunos momentos, se desplaza de forma horizontal, aunque no sea una línea recta. De esta manera, crea un scroll lateral en una pasadera con profundidad. (Ej: <https://youtu.be/d15dPiC9V8Q?t=16m49s> ). También se hará hincapié en la cámara para que, dependiendo de la situación, se vaya adaptando.

## 2.1 Concepto del juego

Futuro Imperfecto es un videojuego donde controlamos a nuestro pobre protagonista que vive en una sociedad distópica dónde el gobierno ha creado una organización de asesinos que eliminan a los criminales. Un día, nuestro protagonista es fijado como un criminal sin haber realizado ningún acto de ese estilo, ¿será un fallo del sistema o habrá algo más?

## 2.2 Características principales

El juego se basa en estos apartados:

* Mecánicas fluidas: las mecánicas básicas del juego tienen que ser agradables para el jugador y que se sienta cómodo al saltar, disparar y realizar ataques cuerpo a cuerpo.
* Frenético: cuando el jugador ponga en práctica las mecánicas de combate, tiene que sentir que se sientan satisfactorias a la hora de luchar.

## 2.3 Género

Futuro Imperfecto es una mezcla de varios tipos de géneros:

* Acción: se pondrán a prueba la velocidad, el tiempo de reacción, la destreza y capacidad de leer los patrones de los enemigos. El jugador tendrá que usar los distintos elementos a su disposición para poder superar las distintas fases del juego.
* RPG: tendremos distintos poderes que conseguiremos al derrotar al jefe de cada zona que pasemos. Este poder está relacionado con el poder del jefe en cuestión.
* Hack ‘n’ slash: nuestro personaje dispone de un ataque cuerpo a cuerpo que podrá combinar para realizar distintos combos. Combo de ataques débiles o combos entre ataques débiles y fuertes.
* Scroll lateral: el desplazamiento del personaje se verá limitado por las plataformas que constará el nivel aunque pueda desplazarse en profundidad un poco para dar un poco más de dinamismo a la lucha cuerpo a cuerpo.

## 2.4 Propósito y público objetivo

## 2.5 Jugabilidad

## 2.6 Estilo visual

## 2.7 Alcance

# 3 Mecánicas de juego

## 3.1 Jugabilidad

## 3.2 Flujo del juego

## 3.3 Personajes

### 3.3.1 Protagonista

## 3.4 Movimiento y físicas

### 3.4.1 Interacción entre elementos

### 3.4.2 Controles

## 3.5 Historia

### 3.5.1 Historia de fondo

### 3.5.2 Historia de los personajes

#### 3.5.2.X Personaje X

# 4. Niveles

## 4.1 Diseño general del nivel

## 4.2 Elementos del nivel

## 4.3 Diferentes diseños del nivel

# 5. Interfaz

## 5.1 Diagrama de flujo

## 5.2 Cámara

## 5.X Distintas interfaces del juego

# 6. IA

## 6.X Algoritmos para la ia