GDD de futuro imperfecto

David Segarra Rodríguez

Contenido

[1.Cambios 2](#_Toc480796855)

[2. Introducción 2](#_Toc480796856)

[2.1 Concepto del juego 2](#_Toc480796857)

[2.2 Características principales 2](#_Toc480796858)

[2.3 Género 2](#_Toc480796859)

[2.4 Propósito y público objetivo 2](#_Toc480796860)

[2.5 Jugabilidad 2](#_Toc480796861)

[2.6 Estilo visual 2](#_Toc480796862)

[2.7 Alcance 2](#_Toc480796863)

[3 Mecánicas de juego 2](#_Toc480796864)

[3.1 Jugabilidad 2](#_Toc480796865)

[3.2 Flujo del juego 2](#_Toc480796866)

[3.3 Personajes 2](#_Toc480796867)

[3.3.1 Protagonista 2](#_Toc480796868)

[3.4 Movimiento y físicas 3](#_Toc480796869)

[3.4.1 Interacción entre elementos 3](#_Toc480796870)

[3.4.2 Controles 3](#_Toc480796871)

[3.5 Historia 3](#_Toc480796872)

[3.5.1 Historia de fondo 3](#_Toc480796873)

[3.5.2 Historia de los personajes 3](#_Toc480796874)

[4. Niveles 3](#_Toc480796875)

[4.1 Diseño general del nivel 3](#_Toc480796876)

[4.2 Elementos del nivel 3](#_Toc480796877)

[4.3 Diferentes diseños del nivel 3](#_Toc480796878)

[5. Interfaz 3](#_Toc480796879)

[5.1 Diagrama de flujo 3](#_Toc480796880)

[5.2 Cámara 3](#_Toc480796881)

[5.X Distintas interfaces del juego 3](#_Toc480796882)

# 1.Cambios

# 2. Introducción

## 2.1 Concepto del juego

## 2.2 Características principales

## 2.3 Género

## 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