**Head Shot**

**Game Design Document**

Contenidos:

1. Visión General  
  
- 1.1 Concepto

- 1.2 Genero

- 1.3 Audiencia Objetivo

- 1.4 Flujo del Juego

- 1.5 Estilo Visual

2. Gameplay y mecánicas

- 2.1 Gameplay

- 2.2 Mecánicas

3. Historia, Escenario y Personajes

- 3.1 Historia y Narrativa

- 3.2 Mundo del juego

- 3.3 Personajes

4. Niveles

- 4.1 Niveles

**1.** **Visión General**

1.1 - *Concepto*: El juego consiste en un francotirador que pertenece a un escuadrón, que deben cumplir misiones de reconocimiento, búsqueda y eliminación de objetivos en contra de una invasión perpetrada por seres alienígenas, tratando siempre de minimizar el daño recibido y las bajas sufridas.

1.2 - *Género*: El juego pertenece a la categoría de Shooters, específicamente shooter en primera persona.

1.3 - *Público Objetivo*: El público objetivo del juego son los jóvenes de 12 años en adelante, sin límite de edad.

1.4 - *Flujo de Juego*: El jugador avanza en el juego a través de misiones que debe cumplir en los niveles a los que accede, a veces con más de una misión por nivel, cada una de estas misiones tiene varios objetivos a cumplir. Cuando no se encuentra realizando misiones, el jugador estaría en el Lobby de misiones y de organización del escuadrón.

1.5 - *Estilo Visual*: Las gráficas del juego serán el tipo Realista, en 3D.

**2. Gameplay y Mecánicas**

2.1 - *Gameplay*: El jugador es un sniper con acceso a un rifle de largo alcance, el cual tiene la opción de mira telescópica para mayor precisión, el jugador se mantiene fijo en su posición, pues su objetivo es eliminar oponentes o destruir piezas especificas del escenario y así el resto del escuadrón puedan desempeñar sus tareas lo más “a salvo” posible. En esta presentación, el jugador no tiene control sobre las acciones de los demás integrantes del

escuadrón, estos son controlados por IA.

El objetivo del jugador es cumplir tareas específicas que se le otorgan en la misión: fuego de cobertura, eliminación de oponentes específicos, generación de distracciones, modificación del entorno a través de la destrucción de objetos en el escenario.

Dentro del juego, el jugador tiene la opción de elegir diferentes rifles dependiendo de la misión asignada, y de modificar la composición de su escuadrón para poder cumplir otros objetivos, como recuperación de objetos, implantación de los mismos o simplemente para combate.

2.2 - *Mecánicas*: El jugador tiene varias opciones, usar la visión normal, para un movimiento más rápido del arma y cambiar objetivos rápidamente, y usar la mira telescópica para mayor precisión. Si bien la vista normal proporciona un movimiento más rápido y la posibilidad de atacar múltiples objetivos en un periodo corto de tiempo, su precisión se basaría mucho en la capacidad que tenga el jugador de predecir los movimientos de los oponentes y del comportamiento del arma que en ese momento tenga, incrementando la dificultad de acertar los disparos. Por el contrario, la mira telescópica aumenta considerablemente la precisión del disparo, pero su movimiento es tan lento que para cambiar objetivos es más practico abandonar este modo y cambiar a vista normal. En cualquier momento el jugador puede recargar su rifle mientras tenga munición, el rifle no se recarga solo, lo que agrega otro detalle a tener en cuenta por el jugador.  
  
En cuanto al escuadrón, el jugador ira desbloqueando diferentes tipos de personaje que pueden pertenecer a este, como médicos, ingenieros, soldados de infantería de primera línea, expertos en explosivos, entre otros, con lo cual mejorara su posibilidad de llevar a

cabo ciertas misiones y desbloquear niveles avanzados.

**3. Historia, Escenario y Personajes.**

3.1 - *Historia y Narrativa*: El planeta es invadido por una raza alienígena, tomando gran parte de los territorios de la humanidad. Sin embargo las fuerzas militares del mundo aun no caen, grupos de elite se agrupan para enfrentar dicha invasión en una guerra de guerrillas y desgaste. Dichos grupos de elite tienen como objetivo investigar las debilidades de los invasores y aprovecharlas para ganar ventaja y comenzar a retomar territorios.  
  
A través de las misiones, la historia se ira develando, como la anatomía de los aliens, su jerarquía de mando, y que deben hacer los combatientes para salir airosos en cada misión sin importar su grado de peligrosidad o la dificultad en cumplir los objetivos.  
  
Cada nivel aportara un poco más de la historia, no solo en un contexto local, sino con adiciones globales, como transmisiones de otros países acerca de cuál es el estado del mundo, generando intercambios de información para avanzar con los objetivos.

3.2 - *Escenario*: El juego se presenta en un mundo en ruinas por la invasión perpetrada por los aliens, que después de asentarse comienzan a cosechar los recursos del planeta. Edificaciones en ruinas, transportes destruidos, caminos en mal estado, y la fauna y flora tratando de sobrevivir a la extracción de los recursos.

3.3 - *Personajes*: El personaje principal, controlado por el jugador, es un teniente activo de las fuerzas militares de estados unidos cuya especialidad son los asaltos a larga distancia.  
  
Los demás personajes también incluyen personal militar pero con diferentes categorías: Medico, Ingeniero, Experto en explosivos, y soldados de primera línea.

**4. Niveles**

4.1 - *Niveles*: Los niveles contienen un escenario con diferentes accidentes geográficos, flora y elementos escenográficos, con múltiples misiones en cada uno para poder completarlo, el diseño de los niveles será de forma geométrica irregular, puesto que, aunque el jugador no pueda moverse y solo pueda explorar el mapa a través de su puesto de avanzada, cumplir misiones hará que cambie su posición de acuerdo a la misión activa.