

# Design Document

Trabajo Práctico - Diseño de Niveles

## **Diseño de Nivel 3D**

(Plano + Documentación + Prototipo en Unity 3D)

**Marcos Rebollo**

Profesor

**Darío Ciarlantini**

Image Campus - Desarrollo de Videojuegos

Turno Noche 2-2 2017

## Intención del Nivel:

Mapa multijugador para Counter Strike (Source o GO) en la modalidad de Desactivar la Bomba.

Dos equipos de jugadores se encuentran agrupados en dos diferentes partes del mapa. Uno de los grupos denominado Counter y el otro Terror. El Equipo Terror tiene que plantar una bomba en uno de los dos lugares que se encuentran en el mapa. Mientras que el otro equipo, el Counter, tiene que detenerlos matando a los miembros o, en el caso que se allá plantado la bomba, desactivar esta para obtener la victoria. El equipo Terror puede matar al enemigo para que allá un enfrentamiento entre ambos bandos.

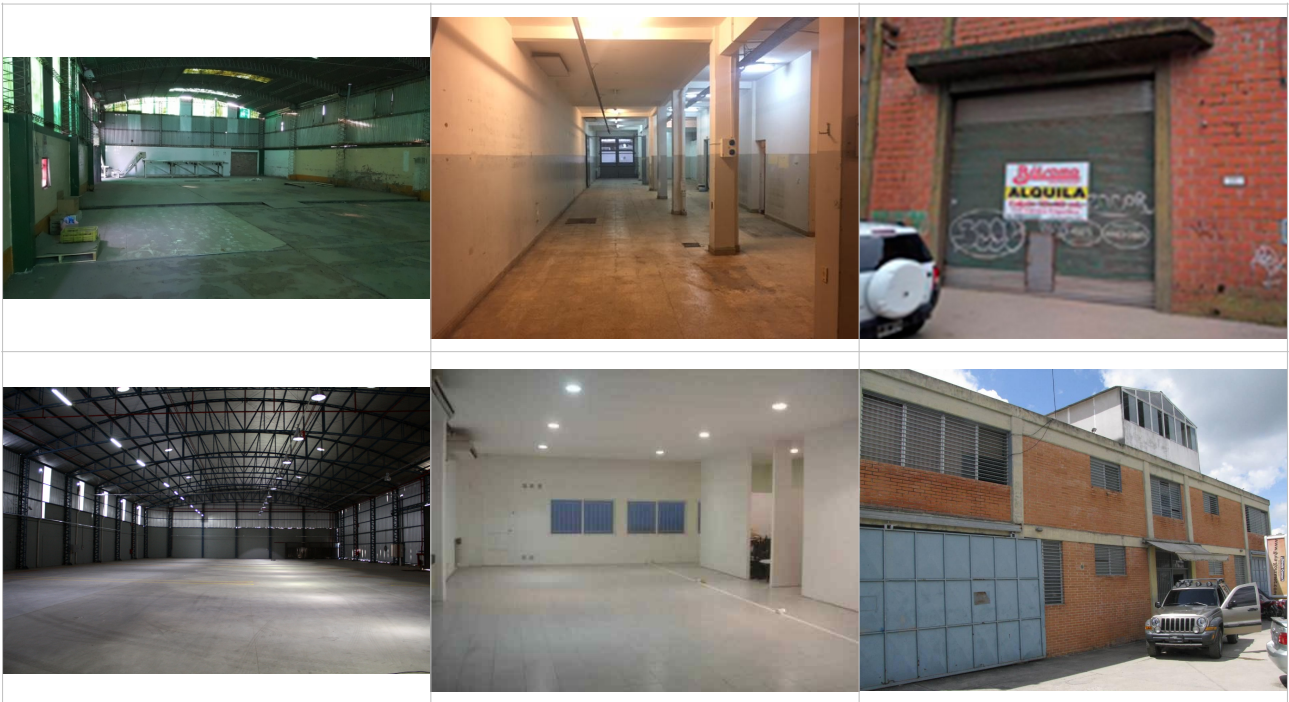
## Atmosfera del Nivel:

El mapa transcurre dentro de un galpón de fuegos artificio. Los Terror inicia desde una zona de oficinas y se trasladan a los puntos donde se puede activar la bomba. Estos puntos son donde se encuentran las cargas principales de juegos de artificio. Los Counter inician desde afuera del terreno e ingresan por la parte de atrás del galpón. En el medio de las instalaciones se encuentra varias góndolas y cajas sin ordenar con diferentes productos, y en el medio un baño que conecta con la otra parte del galpón.

## Principales Áreas / Temas visuales:

Galpón:

Las oficinas, baños, y zonas de góndolas, tiene un techo de tamaño normal. En cambio las zonas de bomba tiene uno de chapa a gran altura, las paredes de estas zonas tienen ventanas en las alturas por donde entra la luz natural. El exterior del gapón, donde inicia el equipo Counter, es un portón con una edificación de ladrillo que conecta al interior de este a través de unos pasillos techados hacia las dos zonas de bombas.



## **Audio:**

El mapa en general no tiene música.

Sin embargo tiene efectos sonoros (y lumínicos) que al disparar a las cajas de las góndolas, se puede escuchar los fuegos de artificio disparados. La sonoridad cambia según en la habitación que se encuentre. En el baño se escucha con mucho más eco, igual efecto en las zonas de bomba. En el exterior donde inicia el equipo Counter puede escucharse de fondo sonidos de la calle.

## **Paso a Paso / Desglose de Eventos:**

1. Ambos equipos inician al mismo tiempo. Terror en la zona de oficina mientras Counter desde el exterior del edificio.
2. Ambos equipos tiene dos posibilidades para dividirse (Derecha o Izquierda). Terror tiene una división más rápida que conecta al centro del mapa para poder posicionarse rápidamente. Mientras que Counter llega antes a los puntos de bomba para poder defenderlos.
3. El mapa posee tres grandes puntos de conflicto. Uno en la entrada de la bomba "A". Otro en la entrada de la bomba "B". Y otro en el centro del mapa en la zona de góndolas, donde converge dos caminos conectados con las zonas de bomba y otro de los Terror.
4. Los objetos están distribuidos para generar puntos de cobertura a un tiroteo. O para emboscar a un jugador detrás de una esquina. Se busca que los objetos no impidan el paso ligero de los jugadores. En la zona de góndolas, se puede ver y dispara a travez de ellas, creando así una falsa protección.
5. Los puntos entre bomba y bomba se busca reducir a menos de 20 segundos. En el camino más rápido, que es el central, los objetos interfieren para poder compensar los tiempos de los otros caminos. El camino más lento es el del Counter, pero al mismo tiempo es el más despejado de obstáculos. El camino más compensado es el del Terror, este pasa por las oficinas, tiene un equilibrio entre objetos y tiempo de llegada.

Mapa / Leyendas:

