

GAM STRIKE - GAME DESIGN DOCUMENT

Gonzalo Moreno Prat

Ariel Ferrer Pitzus

Mariano Munguia

Pilares

1. Shooter en tercera persona.
2. Visibilidad del escenario solo en las habitaciones donde se encuentra el jugador.
3. Multiplayer competitivo.

Gameplay

Cámara con vista desde un ángulo superior que permite al jugador observar una habitación completa desde el ingreso a la misma.

En pantalla solo se ve la habitación que se está recorriendo, y hasta que no se ingresa por una puerta las otras habitaciones son invisibles.

Las puertas ocultan vision, pero no el paso de disparos, granadas, o sonidos.

Mecánicas

Correr - El personaje corre predeterminadamente mientras apunta.

Permite moverse rapidamente.

Genera sonido con las pisadas

Aumenta la dispersion de balas durante los disparos

Agacharse - Permite protegerse tras coberturas de baja altura.

El personaje se mueve lentamente.

No genera sonido con las pisadas.

La dispersión de balas al disparar no aumenta tanto al moverse agachado.

Rodar - Movimiento rápido hacia una dirección.

Permite esquivar algunas balas por su baja altura.

Consune estamina, por lo que su uso consecutivo está limitado.

Tipos de armas

corto alcance - mas dispersion de balas, mas balas por disparo

largo alcance - menos dispersion, menos cadencia, mas daño por bala

arrojable - con rebote - flash

- explosiva

- humo

sin rebote - fuego

Obtencion de Armas

Máquinas expendedoras de armas, ubicadas en el mapa.

Dos máquinas con armas standard relativamente cercanas a los spawns de ambos equipos.

Una o dos con armas que otorgan algun tipo de ventaja, a cambio de requerir mas puntos para comprarlas, ubicadas en zonas centrales del mapa.

Sistema de puntos

Partida rehenes - La partida finaliza bajo dos condiciones: Un límite de tiempo, o el rescate de todos los rehenes vivos.

El rescate de rehenes no significa ganar la partida, sino una alta puntuacion.

Dicha puntuación dependerá de la cantidad de rehenes rescatados, y eliminarlos durante la partida, significa puntos en contra para el equipo que los elimine.

Al final de la partida, el equipo con mas puntos gana.

Tipo de partidas - Rehenes

- Deathmatch

- Bomba

- Captura de zonas

CONTEXTO

Guerra entre dos mafias chinas, estilo Chinatown.

REFERENCIAS

Counter strike

Not a Hero

My Friend Pedro

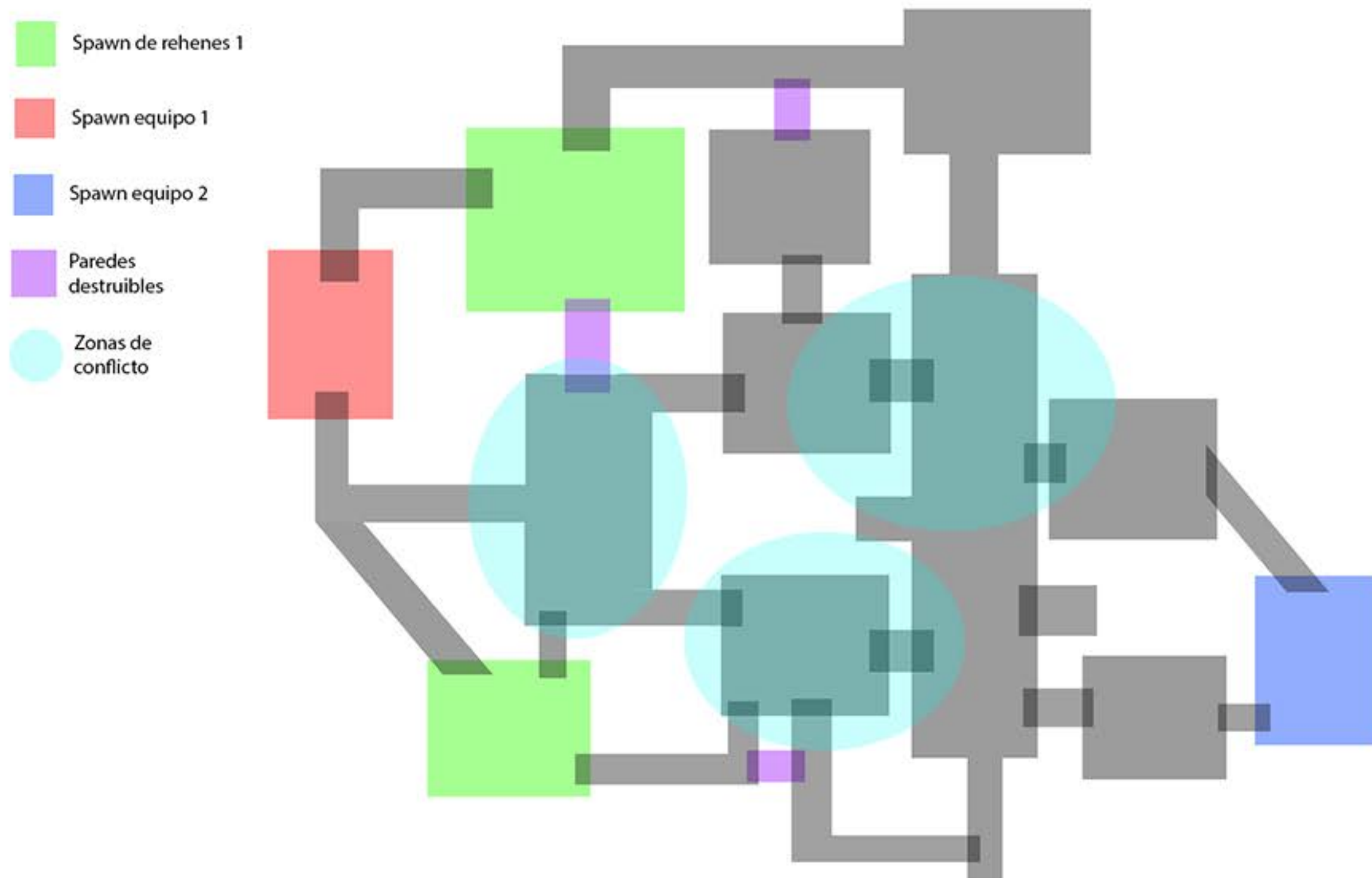
Gears of War

League of Legends

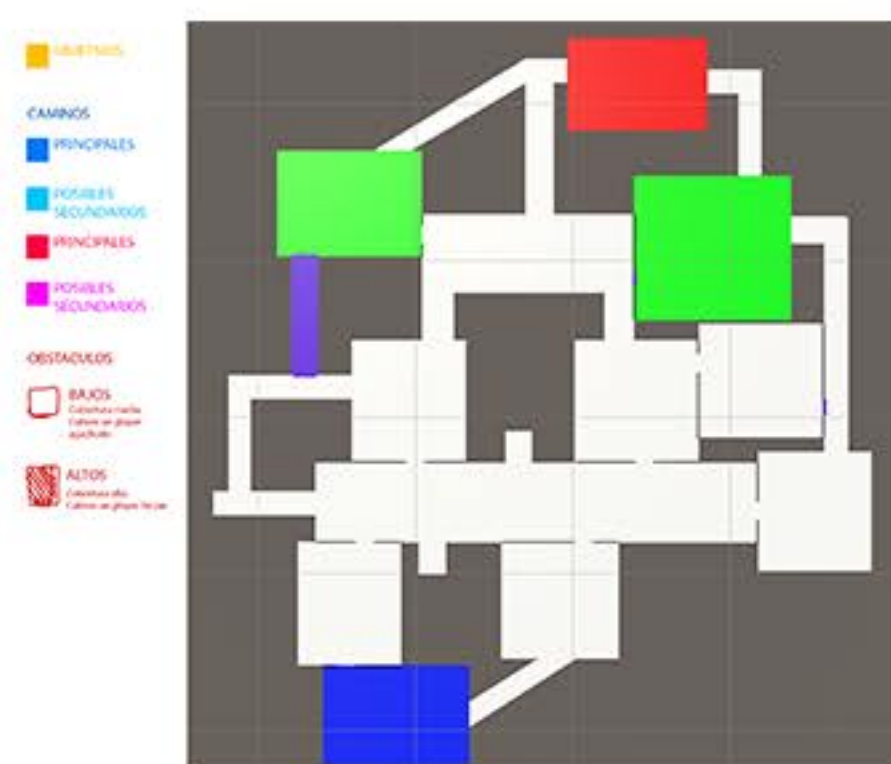
LEVEL DESIGN

Comenzamos con un boceto del mapa, contemplando como distribuir las habitaciones, y como se conectan entre sí.

Teniendo en cuenta que es un mapa para rescate de rehenes, la ubicacion de estos se encuentra en un punto mas cercano a los secuestradores, pero con varios puntos de acceso, para generar zonas donde vaya a haber fuego cruzado a la hora de la partida.



El boceto pasa a convertirse en un mapa recorrible, haciendo pruebas con el tamaño de las habitaciones y los jugadores respecto a estas.



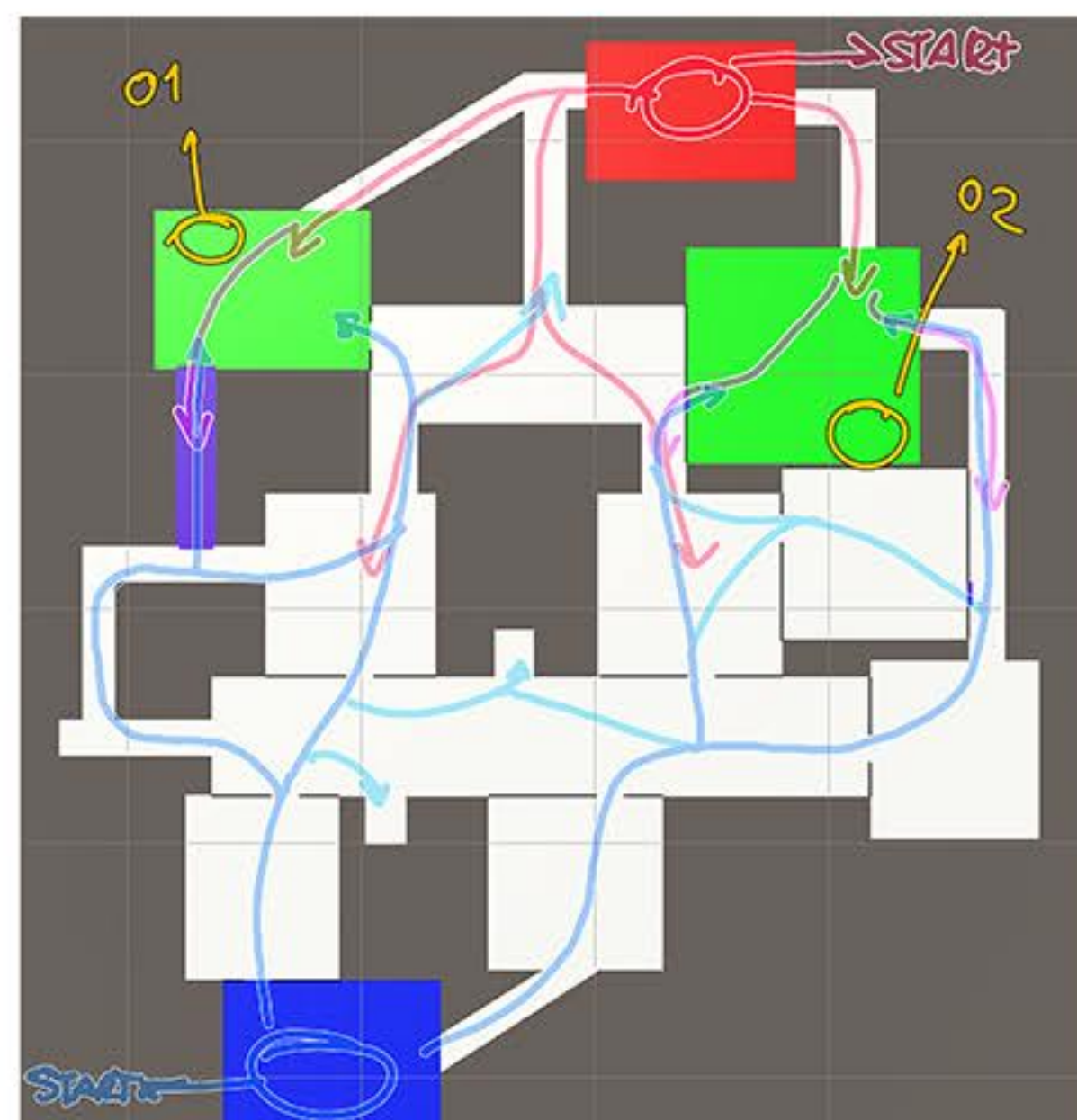
Se eliminan pasillos y las habitaciones se conectan mediante puertas, para que no haya espacios innecesarios que estorben, o simplemente no aporten nada.

Luego armamos un mapa que muestra las rutas mas convenientes para moverse por el mapa para ambos equipos, teniendo en cuenta sus objetivos

Los caminos del equipo que rescata a los rehenes, en azul, tiene que atravesar mas habitaciones para llegar a su objetivo que el equipo secuestrador, marcado en rojo.

Ya que el objetivo de el equipo rojo es impedir que se lleven a los rehenes, spawnear cerca de estos, y sus caminos son mas cortos.

Por timing, en las zonas donde se encuentran cruces entre los dos mapas de movimiento, es mas probable que se produzcan los encuentros entre ambos equipos y haya fuego cruzado.



Para eso, tomamos el mapa con los caminos de los equipos, y colocamos obstáculos, generando no solo que los jugadores deban recorrer una mayor parte del mapa, sino también lugares donde encuentren distintas formas de enfrentarse entre si, y puedan utilizar sus propias estrategias.

El diagrama muestra un mapa de juego con una leyenda a la izquierda y un tablero de juego a la derecha.

LEYENDA:

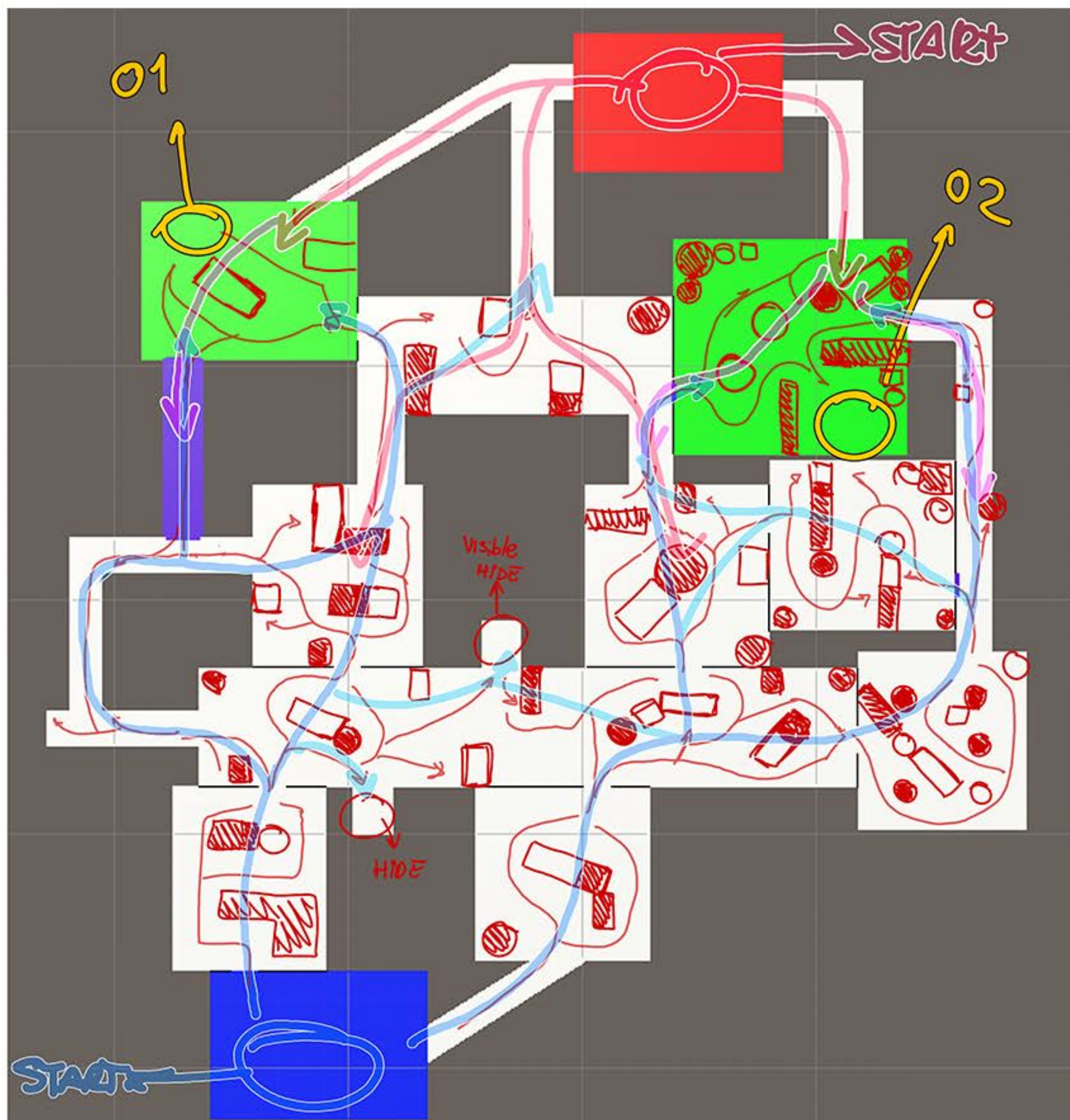
- OBJETIVOS:** Representado por un cuadrado amarillo.
- CAMINOS:**
 - PRINCIPALES:** Representado por una línea azul.
 - POSIBLES SECUNDARIOS:** Representado por una línea roja.
- OBSTACULOS:**
 - BAJOS:** Representado por un rectángulo blanco con una franja roja horizontal. Descripción: Cobertura media. Cubren un player agachado.
 - ALTOS:** Representado por un rectángulo blanco con una franja roja diagonal. Descripción: Cobertura alta. Cubren un player de pie.

TABLA DE JUEGO:

El tablero de juego es un mapa con una cuadrícula de casillas blancas y grises. Se muestran caminos azules y rojos, obstáculos blancos y rojos, y áreas verdes con círculos rojos. Hay una flecha amarilla en la parte superior derecha que indica una dirección.

Obstáculos bajos, que bloquean el paso, pero no las balas a un jugador que está de pie.
Agacharse atras de estos obstaculos cubre al jugador de las balas, pero no de las camaras.

Se obtienen varias maneras de moverse dentro de las habitaciones, y formas de recorrer el mapa completo tambien.



Dentro del mapa completo con sus obstaculos, aprovechamos el sistema de obtención de armas para darle a los jugadores una motivación para moverse hacia otras zonas del mapa, y evitar el amontonamiento en las zonas de conflicto principales.

Por ejemplo, la ubicación de las expendedoras para conseguir distintas armas, hace que los jugadores tambien busquen, no a tan corto plazo, moverse hacia zonas alejadas de los puntos de spawn de rehenes, aprovechando otras habitaciones y sus distintas coverturas y atajos.



En el área señalada arriba, una maquina con armas especiales, significa un nuevo foco al que apuntar para los jugadores, aprovechando una zona central del mapa, y obligandolos a pasar desde areas concurridas como el medio, y el pasillo largo, ambos caminos hacia un spawn de rehenes.

Al ser armas que requieren de mas puntos para canjearse, son sitios a los que se apuntarán mas avanzada la partida, haciendo tambien un cambio no tan inmediato, y modificando el curso general de los equipos a lo largo del encuentro.

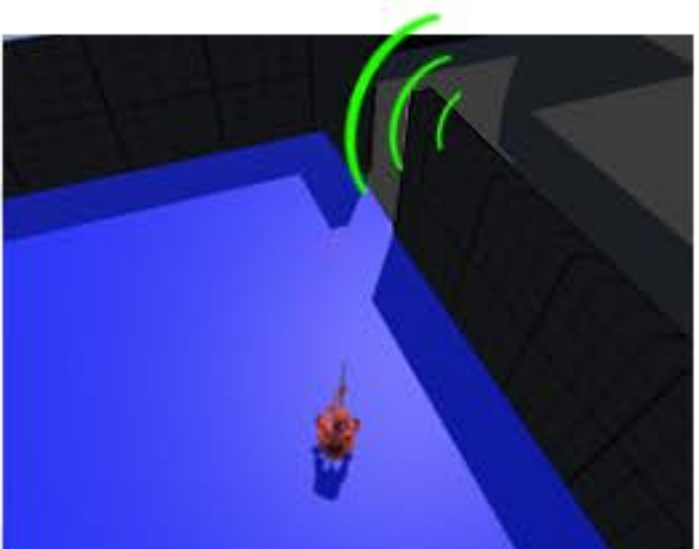
Esto se repite nuevamente en otra área. Y en dos mas, aunque con menor relevancia, cerca de los spawns de los equipos con las máquinas de armas standard.

Además, el mapa tiene distribuidos por varios lugares, puntos sueltos, en menor cantidad que pueden conseguirse destruyendo cosas. Esto a pesar de ser un incentivo menor, en determinadas situaciones puede hacer una pequeña diferencia en una partida, por lo tanto, los jugadores tienen la chance de aprovecharlo en varias situaciones, como conseguir unos puntos extra además de con bajas, y como señuelos para atrapar a enemigos que planeen conseguirlos.

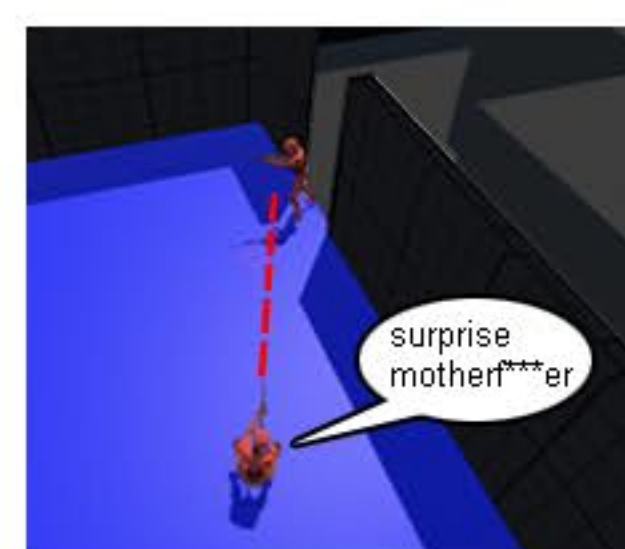
La imposibilidad de ver otras habitaciones y el sonido hacen que los jugadores sean mas cautelosos al moverse por el mapa, disminuyendo la tendencia a hacer "rush" hacia las zonas objetivo.



En este primer ejemplo, el jugador centra su atención hacia una puerta, descuidando su espalda, y es sorprendido por un jugador que se acerca en silencio.



En esta situación, el jugador escucha las pisadas de otro que se acerca corriendo y puede esperarlo en la entrada



Todo esto aporta a que el mapa sea recorrible de multiples maneras en diferentes contextos, y asi minimizar los espacios innecesarios que no aportan a la jugabilidad.