



Máster en Game Design

TRABAJO FINAL

Pedro Montoto García

Perfil: Lead Game Designer

DESCRIPCIÓN DE MODOS DE JUEGO

Alto nivel. Debe incluir alguno multiplayer (coop, competitivo o ambos)

Modo Campaña: RPG de acción singleplayer en **mundo abierto** con la historia principal del juego.

- Contiene **multiplayer integrado**: cada jugador puede unirse a la partida singleplayer de otro ayudándole en ciertas secciones (cooperativo) o combatiendo contra él en otras (contraoperativo) al estilo del modo multijugador de Dark Souls.
- Funciona como “menú de selección” del modo multijugador principal del juego: si el jugador tiene suficiente nivel puede alcanzar una zona del mundo en la que entrar a arenas competitivas de varios tipos: **carreras por el yermo, destruction derby, combates a pie o montado en vehículos.**

MECÁNICAS PRINCIPALES

Alto nivel de los sistemas principales (combate, combate con vehículos, sistema de clases y progresión). Decisión de introducir o no sistemas secundarios (crafting, etc...)

Mecánicas Básicas de Action RPG que se usarán:

- **Salud (HP) y Estados Alterados:** Stuns, Dormido, Paralizado etc.
- **Experiencia y Niveles:** El jugador puede acumular **puntos de experiencia** derrotando a enemigos en el entorno de juego. Estos puntos provocan que el jugador **suba de nivel** al acumular una cantidad suficiente (estilo The Witcher III).
 - El nivel del jugador sirve para comunicar claramente el poder que éste ha adquirido durante el juego y se manifiesta en subidas de stats y puntos para invertir en skills.
- **Equipamiento:** El jugador irá consiguiendo mejoras de armas, armadura y piezas para su vehículo como recompensa en misiones o como loot generado por enemigos derrotados o en zonas del mundo.
 - No existen drops aleatorios con **armas legendarias u otros súper raros** al estilo WoW. Al tratarse de un juego singleplayer principalmente queremos reducir el grindeo a lo mínimo posible y que todo el mundo pueda completar el juego.
 - Existe un elemento **drops aleatorios de materiales de crafting** para que un jugador lo **suficientemente dedicado** puede conseguir de esta forma items mucho mejores que gente que invierta menos tiempo.
- **Combate en tiempo real**
 - **Armamento Base:** cada arma tiene un modo de ataque con munición infinita que

consiste en la técnica que usará el jugador el 90% del tiempo para influir en el combate.

- **Skills:** Cada jugador, a medida que progresa su relación (componente narrativo) con cada una de las facciones de juego, irá aprendiendo diferentes maneras de usar su equipamiento (en la tradición de cada facción) que provocarán efectos extra o simplemente mejorarán su eficiencia.
 - Cada jugador puede tener un número máximo de skills activas en cada momento determinado, al menos, por su nivel. Las skills activas pueden modificarse siempre que el jugador tenga acceso al NPC trainer adecuado y pague una pequeña cantidad de dinero.
 - Ciertas skills no pueden aprenderse a menos que se haya pasado un plot point relevante con la facción que la enseña.
 - Las skills de máximo nivel sólo pueden aprenderse si un jugador decide comprometerse totalmente con una facción determinada, e impiden que el jugador aprenda las skills de máximo nivel de otras facciones.
- **Consumibles:** Existen objetos de usos limitados que provocan efectos limitados en el tiempo: Curación, reparación de problemas de status
- **Combate sobre vehículos:** Cada jugador dispone de una serie de vehículos que puede modificar con su propio armamento, y puede aprender las skills relevantes al uso de vehículos. Se considera que los vehículos son un elemento de equipamiento especial que el jugador no puede llevar consigo, pero poseen las mismas características: pueden comprarse, venderse y mejorarse de la misma forma que armas y armaduras.
- **Árbol de diálogos e influencia de las decisiones del jugador en el mundo sobre los mismos.**

Mecánicas Secundarias:

- **Crafting:** Se introduce un sistema de crafting para que el jugador cree mejoras para todo su equipamiento si tiene los materiales necesarios y conoce la manera de fabricarlo (blueprints).
- **Comercio:** Un jugador puede comprar y vender objetos para tener formas más simples que el grindeo para cubrir sus necesidades de equipamiento y consumibles.
 - Existe una moneda común para todas las facciones
 - También se permite el trading entre jugadores sin usar moneda in-game
- **Facciones:** En el juego existen al menos 3 facciones principales (puede haber secundarias) con las que el jugador puede interactuar, conocer y aprender de ellas.

CONTROLES

Alto nivel, no requiere mapeado de controles detallado. Qué habilidades se exige al jugador para aprender y masterizar el juego

- Navegación 3D: Left Joystick para movimiento relativo a cámara y Right Joystick para movimiento de cámara. Alternativamente, en PC, teclado y ratón.
- Pool de skills: Cada jugador tendrá que manejar los timings de 5 – 10 habilidades durante todo el juego. Para poder manejarlo con un mando se propone un sistema de “carpetas” de habilidades con 4-5 por carpeta, pudiendo ser éstas usadas con una pulsación de botón, y con otro control poder cambiar de carpeta para otro set de habilidades. Importante poder ser reorganizadas por el jugador.
- Tener en cuenta que el control de vehículos (motorizados, similares a coches) precisa de un botón para aceleración y otro para frenado al menos, y que no deberían solaparse con los de habilidades.

CONSIDERACIONES ESTÉTICAS PARA ARTE

- Leer las directrices de World Design: es uno de los pilares de este juego
- Todo debe tener un look envejecido y gastado por el tiempo
- Tender al realismo en el estilo de The Witcher III
 - o Reflejando la oscuridad que el mundo contiene a la par que su belleza, poniendo cuidado en los detalles del entorno, especialmente en los constructos artificiales
 - o Diseño de personajes: partiendo de los arquetipos propios (o subversiones de ambos) de las facciones del mundo enriquecerlos con todo el detalle que se pueda.
 - Han de ser expresivos en cuanto a cara y claramente identificados por la facción a la que pertenecen (permitir animaciones faciales junto con la narración)
- Separar claramente los objetos, entorno y personajes directamente relacionados a facciones tanto por silueta como por color
- Los objetos y personajes interactuables deben distinguirse claramente del entorno

CONSIDERACIONES TÉCNICAS PARA PROGRAMACIÓN

- Mundo abierto: Explorar cuanto antes alternativas para hacer posible un level streaming adecuado a esta escala y comunicar requisitos al equipo de Level Design.
- Intentar establecer rápidamente un sistema de combate y habilidades básico sobre el que se pueda prototipar e iterar, para que diseño pueda establecer las necesidades del sistema definitivo.

CONSIDERACIONES PARA AUDIO

- OST:
 - Primero establecer un tema general del juego, relativo al mundo, y a través de él establecer temas para todas las facciones según su relación con el mundo.
 - Cada uno de los temas debe responder a la atmósfera del juego, que se define como épica y seria.
- SFX: Sonidos de habilidades del propio jugador deben tener más importancia que el entorno, pero éste debe ser lo suficientemente informativo para que el jugador pueda responder a lo que sucede a su alrededor.

RIESGOS DE DISEÑO (PARA PRODUCCIÓN)

- Definir un sistema de clases lo suficientemente variado y ligado al mundo de juego para abarcar todos los estilos posibles de juego del target
- Definir un sistema de conducción integrado con los sistemas de habilidades y creación de personaje, y que sea divertido per se.

DIRECTRICES PARA WORLD DESIGN

- Hay 3 facciones principales, más las facciones neutrales que sean necesarias
- El PJ no pertenece a ninguna de ellas al principio del juego, pero puede llegar a formar parte a través de los ritos de iniciación que sean necesarios (prestar servicios o sacrificarse de alguna otra manera)
- Cada una de las facciones debe estar identificada por:
 - o Una tecnología en la que se han basado para su evolución post-humana, y de ahí:
 - o Un símbolo (logotipo, bandera, objeto, etc.) utilizable en escenografía, objetos y habilidades propias de facción y
 - o Un color, asociado a dicho símbolo
 - o Una serie de estereotipos de personalidad y/o ocupaciones, tanto desde el punto de vista propio de la facción como del resto de facciones y el jugador
 - o Una manifestación de cada uno de los 3 arquetipos generales de RPG integrada en una filosofía de combate (discutir con Character Design y Combat Design):
 - Combate físico directo (Warrior, Assassin, etc.)
 - Combate físico indirecto (Ranger, Trapper, etc.)
 - Combate no-físico (Invocador, Mago, etc.)
 - o Un paradigma de vehículos de combate

DIRECTRICES PARA NARRATIVA

- La historia debe permitir al jugador, explorar, al menos, por qué el mundo está en el estado en el que está (focus en world building): Eres el último humano que queda en la tierra y debes resolver un conflicto que enfrenta a las facciones principales
- Temas secundarios para quests e historia principal pueden ser:
 - o Explorar las circunstancias en las que individuos de cada facción viven en este mundo desconocido (local color), mostrando tanto cambios positivos como negativos respecto al mundo real
 - o La necesidad del cambio y la evolución constante y los sacrificios que esto implica. Los peligros de la tecnología.
 - o La naturaleza constante e inevitable del conflicto, especialmente dentro de y entre grupos.
- Para evitar la explosión combinatoria de las decisiones del jugador se plantean dos tipos de elecciones:
 - o Dentro de quests secundarias, cuyo impacto debe limitarse lo máximo posible, afectando a personajes secundarios y nunca rompiendo la evolución de la historia de la línea de historia principal
 - o En quests principales, las elecciones pueden afectar al mundo, a las facciones y a los personajes principales, pero no debe provocar que sean más débiles que sus rivales hasta la parte final de la historia.
- Debe haber un punto en la historia donde el jugador debe decidir entre comprometerse con una de las facciones (adquiriendo habilidades secretas y más poderosas de la facción) o continuar una ruta independiente (más "arriesgado" pero con una recompensa mayor)

DIRECTRICES PARA COMBAT DESIGN

- Ver World Design, es el core del juego. Cada facción tiene sus propias clases que poseen skills basadas en su idiosincrasia: consensuar tipos de skills con Character Design desde los arquetipos proveídos por World Design y basar el diseño en esto.
 - o Buscar una forma integrada en el World Design de favorecer combate cuerpo a cuerpo frente a distancia (más inmediato y emocional)
- Coordinarse con Character Design para establecer la experiencia de juego.
- El combate debe tener una resolución rápida: no debe permitir parar el ritmo durante periodos largos, pero sí estrategias complejas con engaños (invisibilidad, trampas, etc.)
- Balanceado en torno a cooldowns y tiempos de ejecución de las skills y gasto de energía de su uso.
- En concreto para el combate con vehículos:
 - o Mantener el dinamismo en todo momento: ¿Qué ocurre si el jugador choca contra un obstáculo? No debería quedarse parado grindeando contra el obstáculo sino poder continuar moviéndose rápidamente.
 - o las habilidades deben poder transformarse directamente entre combate con vehículos y a pie manteniendo metáfora y mecánicas similares

DIRECTRICES PARA MULTIPLAYER DESIGN

- 2 Problemas principales a resolver:
 - o ¿Cómo pueden integrarse los modos multiplayer sin provocar fisuras en la metáfora?
 - o ¿Cómo personajes de diferentes transfondos, niveles y estilo de juego pueden competir entre sí?
- Determinar las posibilidades de modos multijugador arena a pie (combate), con conducción (combate, carreras, etc.) y las posibilidades de mezcla.
- Los modos de juego multijugador deben tener explicación en la metáfora antes que en mecánica, pero obviamente deben ser divertidos
- Determinar requisitos para el balanceo de la experiencia de personajes con tiempos de juego completamente diferentes, i.e. determinar si personajes con 10h jugadas pueden competir contra personajes con 100h.

DIRECTRICES PARA CHARACTER DESIGN

- Partir de los arquetipos consensuados con World Design
- Es un sistema basado en skills, que se adquieren con puntos determinados al menos por el nivel del personaje, i.e. dos personajes con el mismo nivel deberían tener un número de puntos invertidos parecido (ver sistema de skills de The Witcher III)
 - o El sistema debe permitir al jugador definir su estilo de juego desde el principio, potenciando a medida que progresa en el juego las características que más le atraigan.
 - o Las habilidades deben poder transformarse directamente entre combate con vehículos y a pie manteniendo metáfora y mecánicas similares
- Todas las clases diseñadas:
 - o deben responder a arquetipos relacionados con una facción consensuados con World Design y deben adaptarse a todos los arquetipos directamente relacionados con ellas, siendo posible que se manifiesten en la forma en que dicha facción lo hace
 - o deben cumplir uno de los arquetipos de combate RPG singleplayer especificados: Combate físico directo, indirecto y combate no físico
 - o debe ser posible combinar las habilidades de nivel bajo de varias clases para generar clases híbridas
- Tratar con Combat Design los recursos necesarios para el uso de skills (Cooldowns, tiempos de ejecución y maná principalmente)

DIRECTRICES PARA LEVEL DESIGN

- Generar un layout del mundo de juego primero, consensuado con World Design. A partir de ahí dividir el mundo en zonas más pequeñas: los niveles concretos.
- Todas las zonas generales han de tener posibilidad de moverse con vehículos: las zonas más alejadas de carreteras y caminos anchos son obviamente para peatones únicamente y deben usarse lo mínimo posible.
-

REFERENCIAS Y COMPETENCIA

- The Witcher III
- Lineage II
- Mad Max (2015 game)
- Horizon: Zero Dawn