

# SHARPSHOOTER

## GAME DESIGN DOCUMENT

### ÍNDICE

1. High Concept
2. Cámara y controles
  - 2.1. Cámara
  - 2.2. Controles
3. Interfaz, menús y UI
4. Historia
5. Personajes
6. Mecánicas
7. Niveles y obstáculos
8. Diseños de niveles
9. Enlaces

## 1. High Concept

Sharp Shooter trata de ser un homenaje a juegos de disparos de los años 80 y 90, donde se prioriza la acción frenética por encima de otros aspectos como la trama.

Es un juego de oleadas en el cual van apareciendo enemigos cada vez más fuertes y cada vez lanzan más balas que debemos evitar, un poco del estilo *bullet hell*.

El estilo es *low poly*, recordando a la quinta generación de consolas, con una cuenta de polígonos reducida con personajes y escenarios más coloridos.

## 2. Cámara y controles

Los controles, la cámara y el control de la misma será similar a juegos actuales del género shooter, respetando las convenciones actuales para que los jugadores se sientan familiarizados con los controles aunque no hayan jugado nunca antes al juego.

### 2.1. Cámara

La cámara se controla con el stick derecho del mando, para seguir con el estándar de la industria y que los jugadores se sientan cómodos y no tengan que acostumbrarse a controles nuevos/diferentes. En el caso de jugar con teclado y ratón, este último será el encargado de mover la cámara.

La cámara se podrá controlar completamente alrededor del jugador, similar a juegos como *Returnal* el personaje ocupará el centro de la pantalla, así podremos ver al personaje al completo y será más fácil tener en cuenta el espacio alrededor del jugador, especialmente en la hora de disparar, saltar y evitar trampas.

La cámara además estará a una distancia prudencial para que el jugador no ocupe demasiado del espacio visual y que no distraiga del resto de la acción y “plaformeo”.

### 2.2. Controles

Para explicar los controles, se usará el formato de los mandos de *Xbox* ya que son los controles más comúnmente usados en PC.

Del control del personaje se encarga el *joystick* izquierdo, mientras que del control de la cámara se encarga el *joystick* derecho. El botón “A” es usado para el salto, mientras que el botón “B” sirve para el *dash*, el botón “X” sirve para recargar el cargador del arma actual y el botón “Y” tiene la función de interactuar con el ambiente, por ejemplo a la hora de pulsar botones interactivos en el mapa. Finalmente, los gatillos y *shoulder buttons*; el botón “LT” tiene la función de hacer zoom para apuntar, el botón “RT” para disparar y los botones “LB” y “RB” para cambiar entre las armas en el inventario.

Mientras tanto los controles en teclado y ratón facilitan el movimiento y el control de la cámara. El control de movimiento se realiza a través de las teclas “WASD”, y el control de la cámara a través del ratón. Por otro lado, el salto se realiza con “*Spacebar*”, el dash con “*Shift*”, las interacciones con el escenario “E” y la recarga del arma “R”. Finalmente, para apuntar con el arma con “*right mouse click*” y el disparo con “*left mouse click*”.

### 3. Interfaz, menús y UI

La interfaz de usuario acompañará a la estética del juego, juego en 3D *low poly* replicando los juegos de la quinta generación de consolas, además se enlazará también con la narrativa del juego de una manera sencilla.

Como nuestro personaje acaba en un programa televisivo espacial, la interfaz trata de replicar los *banners* y menús de la época de los 90-2000.

### 4. Historia

Como varios juegos grandes del género, la historia no es el enfoque principal. Esta sirve más para aportar contexto a la acción y darle un toque narrativo a los sucesos del juego. La historia es la siguiente.

Bolts, el personaje jugable, es un robot que habitaba en el planeta Veltri M, a pesar de su estatura pequeña es un hábil soldado. Durante una de sus misiones es abducido por una nave enorme que sirve como plató en uno de los programas más populares de la galaxia “~&)”%\$\*” o traducido al español como “Gladiadores Espaciales”. En este programa se recoge a un guerrero poderoso de la galaxia para que sea sometido a una serie de pruebas enfocadas a las habilidades de combate, si supera todas será victorioso y se le concederá un premio.

Armado con su pistola preferida. que le ha acompañado en cientos de misiones, Bolts se dispone a partir el lomo a cualquiera que se le interponga, que a las 21:00 hora de Veltri M empieza su telenovela preferida, “Amor en tiempos robóticos”, y no quiere perderse el nuevo capítulo.

### 5. Personajes

- **Bolts:** Robot soldado del planeta Veltri M, de estatura pequeña pero hábil con diversas armas. Ha viajado mucho en el espacio cumpliendo misiones. Mientras no está de misión, disfruta pasando el rato en casa viendo su telenovela favorita “Pasión de electrones”.
- **Chet Lewis:** El presentador de Gladiadores Espaciales, no muestra su rostro ya que el misterio es parte de su persona televisiva, enérgico y mezquino, va comentando los sucesos en la arena de combate para animar a los espectadores.

## 6. Mecánicas

Al ser un proyecto desarrollado en un plazo de tiempo limitado, las mecánicas en el juego son pocas pero se tratan de pulir de la mejor manera posible, para que el juego sea no solo jugable sino divertido. Las mecánicas principales por lo tanto son:

- **Armas:** a lo largo del juego tendremos acceso a una pistola con balas infinitas desde el inicio, para que el jugador tenga la oportunidad de acomodarse con las mecánicas principales del juego y practique sin consecuencia o penalización. Además de la pistola que será denominada “el arma principal”, podremos encontrar un fusil con balas limitadas, pero tiene un daño y una cadencia mayor a la del arma principal.
- **Dash:** la acción frenética del juego requerirá de reflejos del jugador a la hora de luchar con los enemigos, el *dash* se puede usar para esquivar los peligros a los que se enfrente el jugador, además de ser un añadido a la hora del control aéreo tras el salto. Para compensar la gran utilidad de esta mecánica, se verá acompañado de un periodo de “enfriamiento” por el cual el jugador tendrá que esperar un breve periodo de tiempo para volver a usar la mecánica.

## 7. Niveles y obstáculos

Al ser una nave cuya función es ser un enorme plató de televisión, es capaz de replicar distintos entornos de otros planetas de una manera casi realista, aun así es necesario el uso de *props* para rellenar espacio y que parezca real.

A medida que vayamos avanzando en el programa, obtendremos acceso a nuevos sets de la nave, empezando por el set que trata de recrear el coliseo de un planeta remoto donde antaño se celebraban competiciones del estilo, otro que recrea una batalla naval espacial y el último que recrea los bosques peligrosos de planetas repletos de plantas mortíferas.

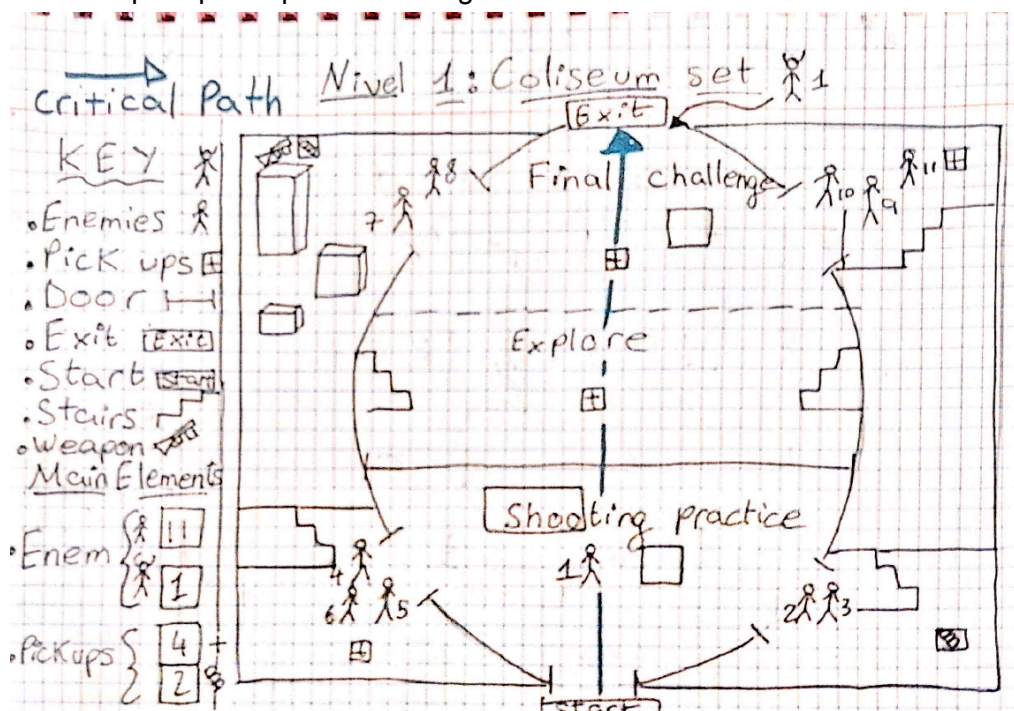
- **Coliseo:** El planeta remoto mencionado anteriormente es la Tierra, en referencia a las batallas de gladiadores en el coliseo romano, se intenta recrear como set televisivo de la mejor manera posible. Básicamente, es un intento de recreación del coliseo desde el punto de vista de seres extraterrestres.
- **La batalla de las galaxias:** Piratas espaciales, no hay muchas cosas que sean más guays que eso, en este set se busca recrear las batallas navales que se producen alrededor de la galaxia. Por lo tanto, se deberá abordar naves enemigas, será un nivel donde el platformeo será crucial.
- **Jungla:** El set trata de recrear de las cosas más peligrosas del universo, la naturaleza en sí, en este set encontraremos varios tipos de plantas y terrenos que servirán como trampas a las que debemos prestar atención y evitar.

## 8. Diseños de niveles

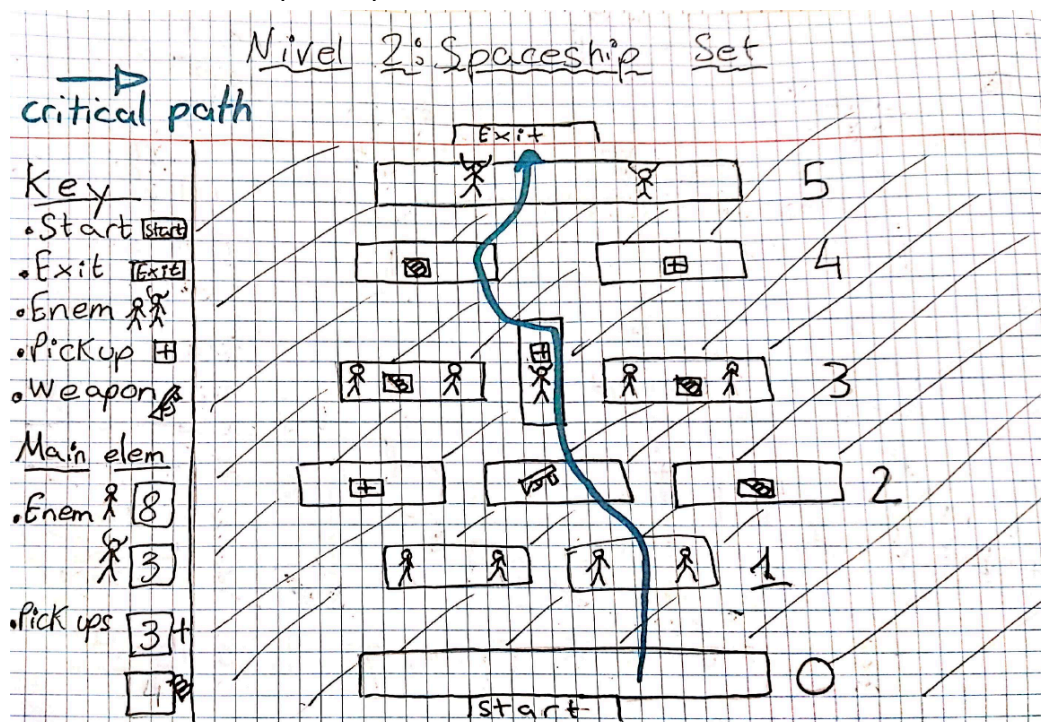
Para una correcta curva de dificultad, hay que diseñar los niveles con su posicionamiento en mente. Dependiendo de cuando el jugador se tope con cada nivel, tenemos que adaptar cada uno para mantener el interés del jugador.

De esta manera, el Coliseo será el primer nivel, la Batalla naval el segundo y la Jungla el tercero. Una vez decidido el orden de los niveles, se puede proceder al diseño de cada uno:

- **Coliseo:** El primer nivel del juego, servirá como tutorial para acomodar al jugador al uso de las mecánicas, el movimiento, el combate y el dash. Al comenzar el nivel, tenemos una zona segura con un sólo enemigo básico para que el jugador pueda probar el arma, una vez venza a este enemigo, saldrá una oleada pequeña de enemigos para poner al jugador a prueba. Con los enemigos vencidos se abre la segunda sección del coliseo, donde tendrán un espacio más amplio para explorar y enfrentarse a enemigos. Si buscan detenidamente, podrán encontrar el rifle con cajas de munición, así estarán más preparados para derrotar la última oleada de enemigos básicos, que al ser vencidos, saldrá un nuevo tipo de enemigo con armas a modo de prueba final del nivel. Al derrotar a todos los enemigos, se abre la puerta de salida para poder proceder al siguiente nivel.

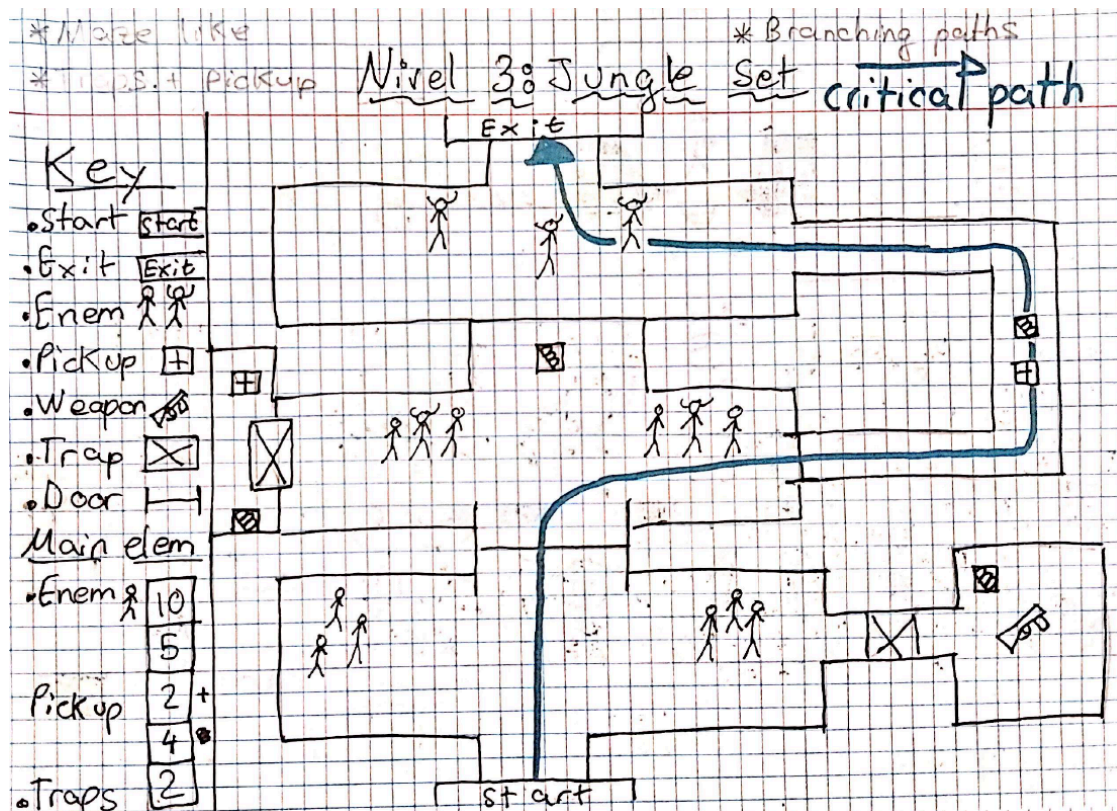


- **Batalla de las galaxias:** El segundo set es uno más dinámico, empezamos encima de una nave espacial y el jugador deberá abordar las naves que aparecen en el nivel con el uso del salto y del dash. Es un nivel por oleadas, queriendo decir que el jugador deberá derrotar a los enemigos que aparecen para que lleguen más naves y así avanzar cada vez más hasta llegar al final. En las primeras oleadas el jugador se enfrentará a los enemigos básicos y tras derrotarlos tendrá la oportunidad de conseguir el fusil además de *pickups* de munición y salud. El fusil vendrá bien para las siguientes oleadas en las que aparecerán primero un enemigo fuerte y varios básicos para aumentar la acción y tras derrotarlos, el desafío final del nivel es derrotar a los enemigos fuertes, para ello, los jugadores tendrán la oportunidad de obtener más *pickups* de salud y munición. De nuevo, al derrotar a los enemigos restantes, se abre la puerta para el nivel final.



- **Jungla:** El último set, tras superar este desafío, Bolts podrá volver a casa para ver su programa favorito "Amor en tiempos robóticos". En este nivel el jugador comienza en una parte remota de la jungla y deberá tener cuidado con las trampas (avisado con antelación por la señal de peligro trampas que presentan todas las junglas en su entrada). Hay varios caminos que tomar pero solo uno es el correcto para llegar a la salida, quien sabe que se esconde al final de los otros caminos... pues *pickups* de munición, salud e incluso el rifle estarán al final de estas rutas que están protegidas por una trampa que hará que el jugador caiga sobre unas estacas afiladas de madera. El fusil se encuentra al inicio del nivel, tras un camino protegido por una trampa, si el jugador consigue el fusil, se le hará más fácil vencer a la oleada de enemigos básicos capitaneada por un enemigo fuerte. Tras vencer a este grupo de enemigos, se abren los demás caminos para que el jugador explore para encontrar munición, salud o el camino correcto para continuar por el nivel, los caminos correctos no tendrán trampas. El desafío final del nivel es un grupo dos enemigos fuertes acompañados por varios enemigos básicos, si el jugador vence a todos estos enemigos, se abrirá la última puerta y el concurso finalizará.





## 9. Enlaces

- Referencia controles: <https://www.gamepressure.com/returnal/controls/zce610>
- Referencia de idea: [https://ratchetandclank.fandom.com/es/wiki/Ratchet:\\_Gladiator](https://ratchetandclank.fandom.com/es/wiki/Ratchet:_Gladiator)
- Github: <https://github.com/jakedylangc13/Sharpshooter.git>
- Itch.io: <https://jakedylangc13.itch.io/sharpshooter>
- HacknPlan: <https://app.hacknplan.com/p/218452/kanban?categoryId=0&boardId=606195> (al ser de uso privado HacknPlan, he enviado una invitación al correo [jaim fernando.barahona@universidadeuropea.es](mailto:jaim fernando.barahona@universidadeuropea.es), para que pueda ver el dashboard)