

LEVEL DESIGN

TP4

INTEGRANTES:

Gonzalo Moreno Prat
Ariel Ferrer Pitzus
Mariano Munguia

Shooter en tercera persona. Vista aérea

Modo de juego: Colocar la bomba

Jugadores: Multijugador. Hasta 5 vs 5.

Reglas del modo de juego:

Tiempo de ronda: 5 minutos

Tiempo de explosion de la bomba: 30 segundos.

Objetivos:

Equipo rojo: plantar la bomba

Equipo azull: defender las zonas, o desactivar la bomba.

Contexto.

La Mafia china quiere destruir el templo sagrado con la utilización de bombas C4. Hay dos lugares específicos donde lo quieren colocar. Los monjes defensores del templo, instruidos en el uso de armas de fuego, van a tratar de defenderlo. Es invierno y hay nieve en el exterior.

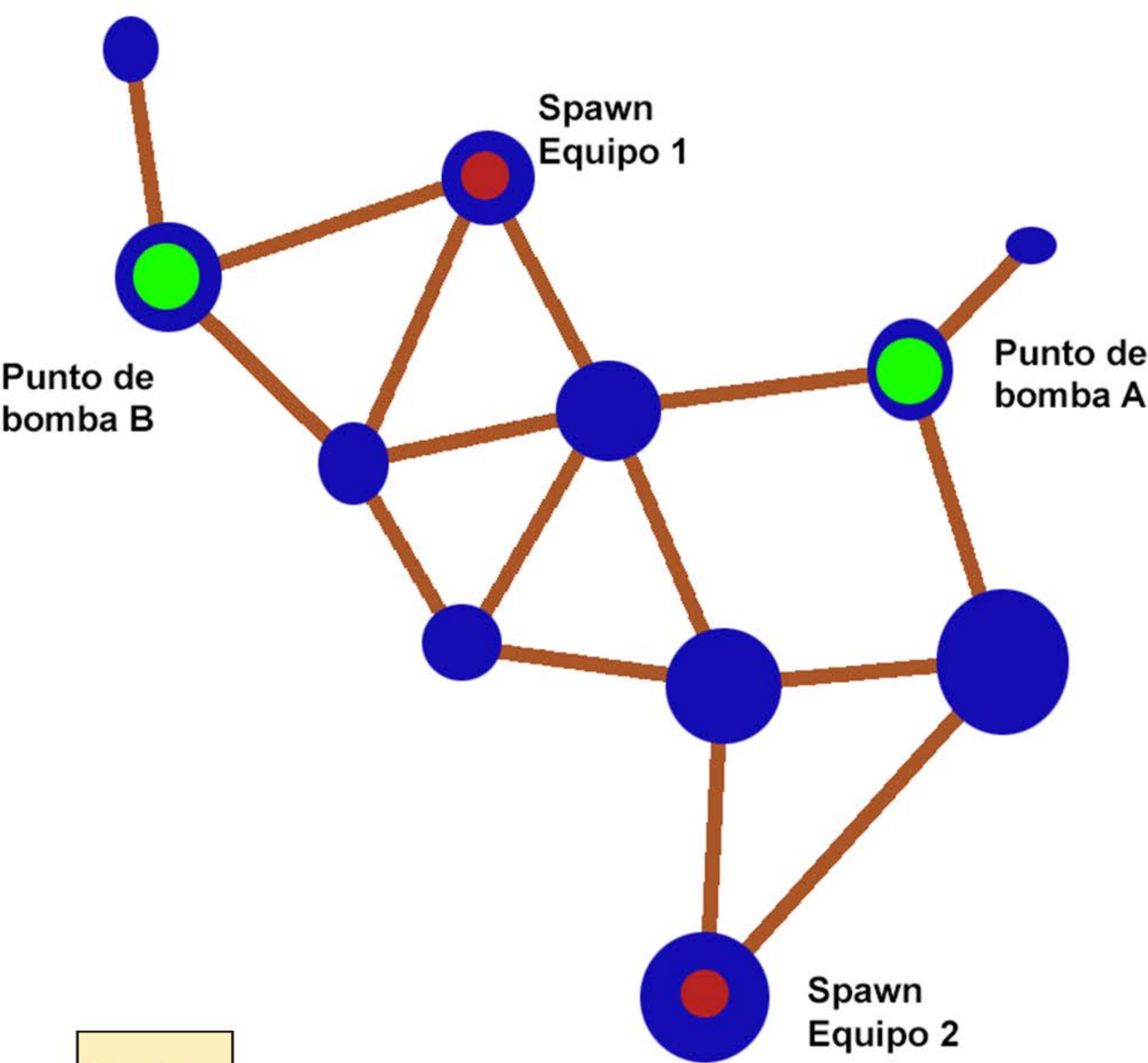
Concepto

Ambientado en un templo chino, el mapa presenta estructuras típicas de la zona.

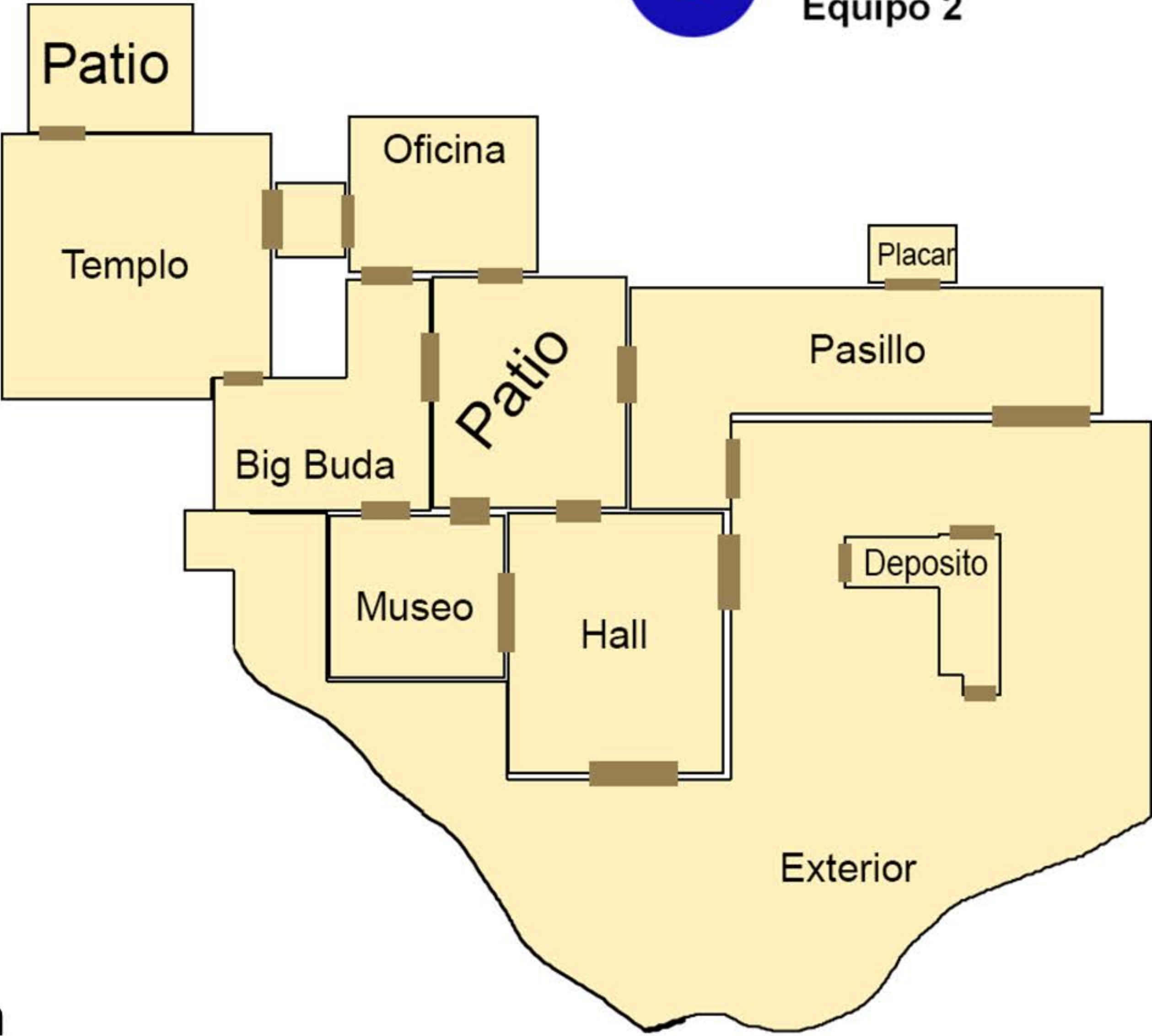
La confrontación se desarrolla en invierno, por lo que todo el exterior como patios se encuentran teñidos de blanco nieve. En la mayoría de las habitaciones hay bastante orden en cuanto a ubicación de objetos, correspondiente al feng shui, pero en los puntos clave(Donde se planta la c4) existen barricadas improvisadas, como mesas tiradas, preparadas para defender mejor los sitios.



Diagrama Molecular



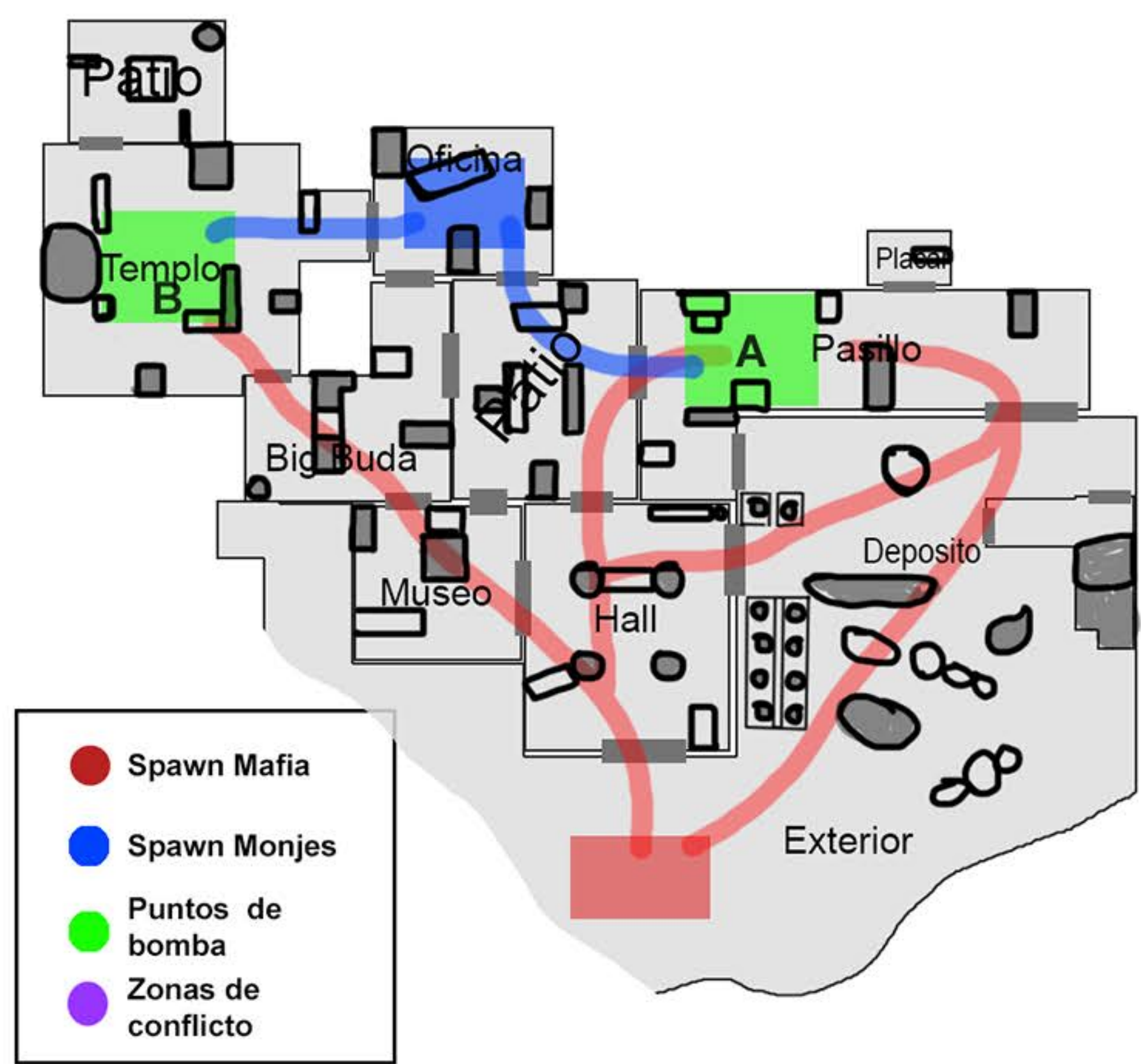
Boceto



Descripción

El nivel es un templo que está dividido en varios sectores, de los cuales dos de ellos contienen reliquias importantes. La mafia china quiere acceder para plantar sus bombas. Estos arrancan fuera del templo y tienen que pensar que estrategia acometer, ir hacia el sectores clave A o B. Mientras tanto los monjes deben defender estos puntos, pero teniendo la ventaja de estar a una distancia más corta. Los monjes pueden tomar la posición antes de que la mafia llegue.

Mapa de recorridos en base al diseño

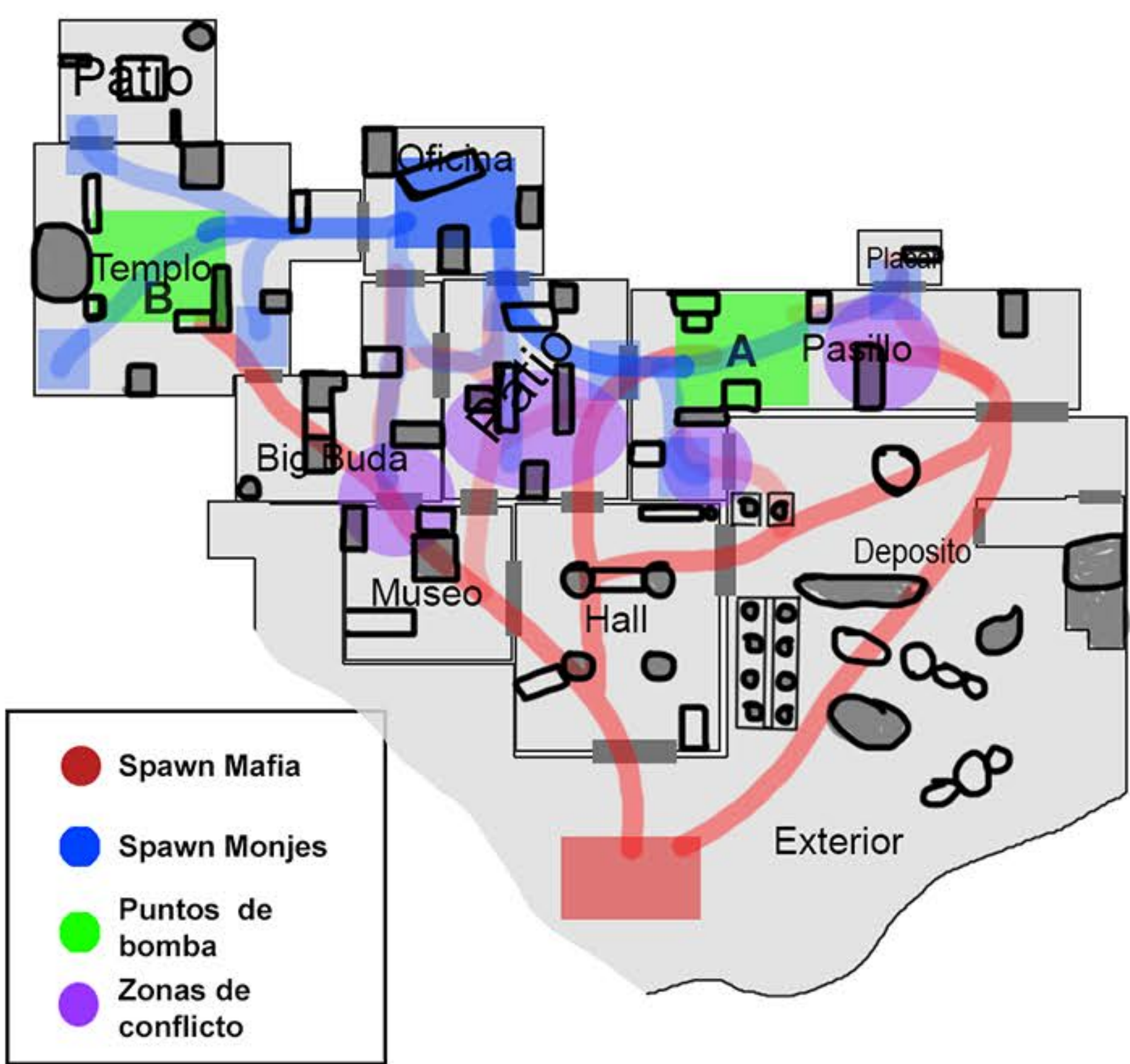


Recorrido principal que ambos equipos tienden a realizar debido a el objetivo de cada uno en este tipo de partida.

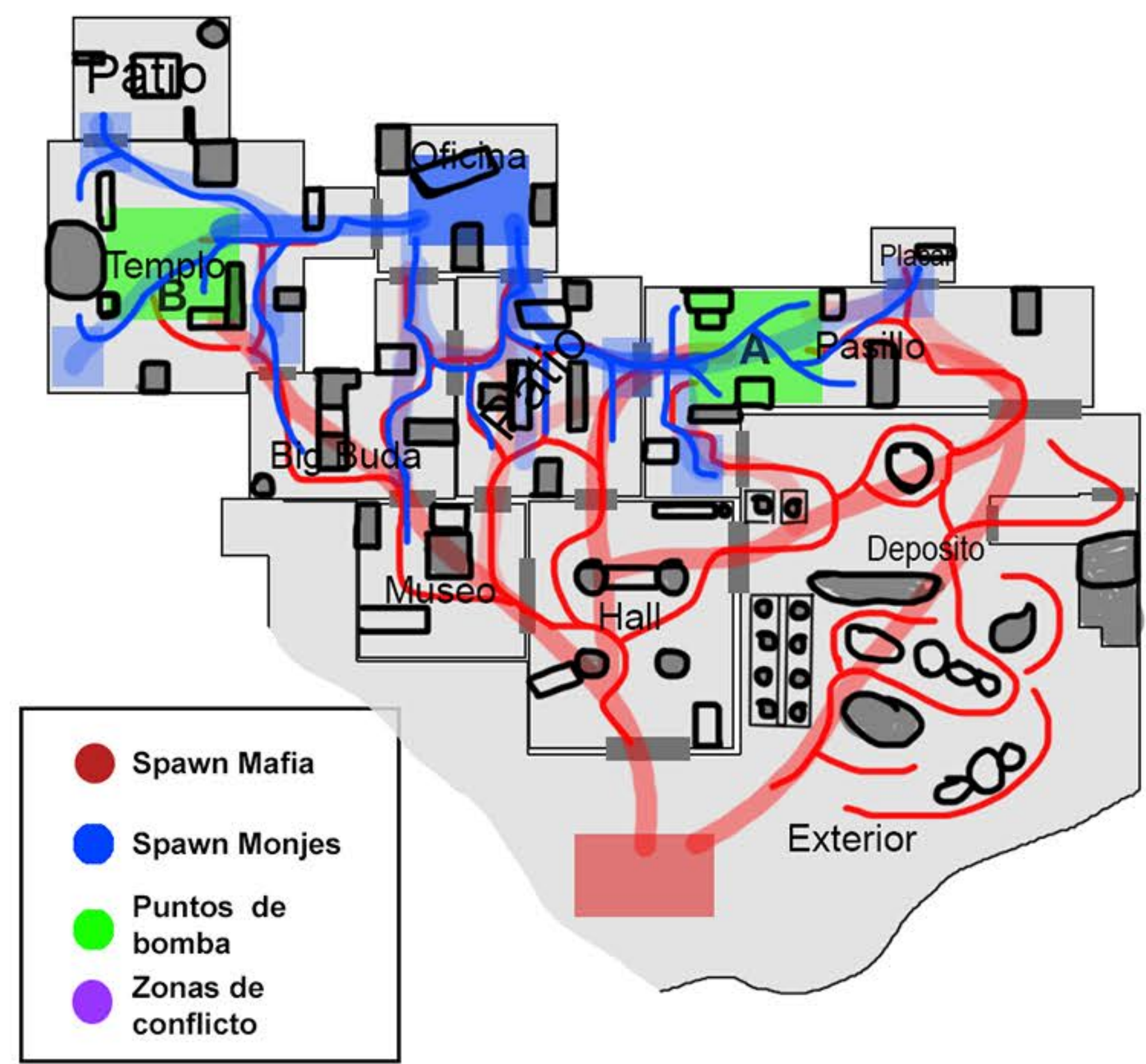
El equipo azul debe defender los lugares donde se puede plantar la bomba y toma posiciones defensivas en las entradas

El equipo rojo debe atacar dichas zonas atravesando las habitaciones del mapa

Las zonas de conflicto son los lugares donde, debido al tiempo que cada equipo tarda en recorrer el mapa, se producen los encuentros con fuego cruzado



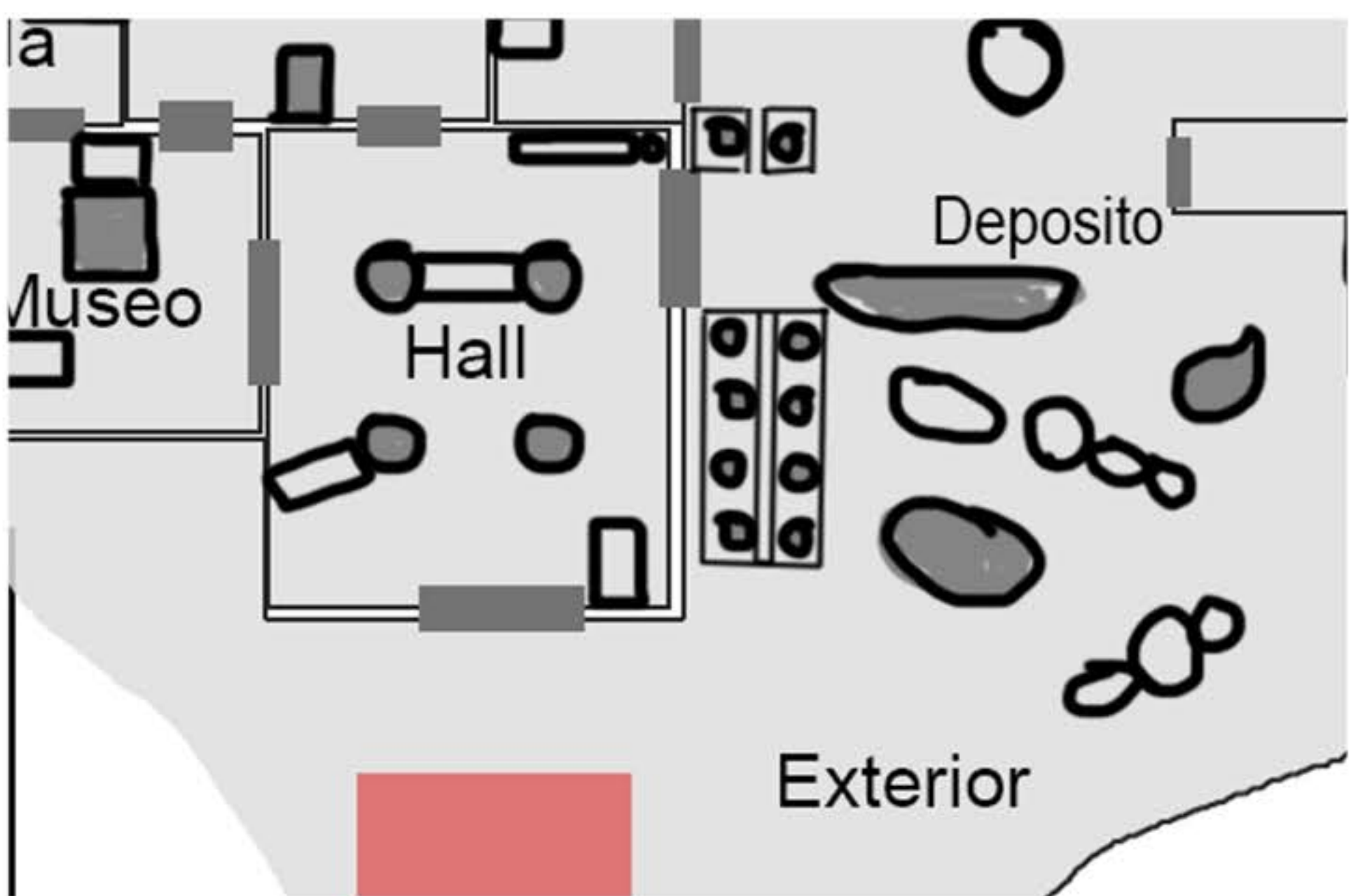
Con el espacio que ocupan los obstaculos dentro de las habitaciones se forman nuevos caminos y formas diferentes de recorrerlas. Generando distintas situaciones de confrontacion con el equipo enemigo



Los obstaculos se encuentran identificados con dos escalas de grises.

Los obstaculos blancos, tienen la altura de la mitad de un jugador, permitiendo ocultarse detras, o disparar por arriba

Los obstaculos mas oscuros, cubren toda la altura del jugador, y podrian ocultarlo de la vision de un jugador enemigo.

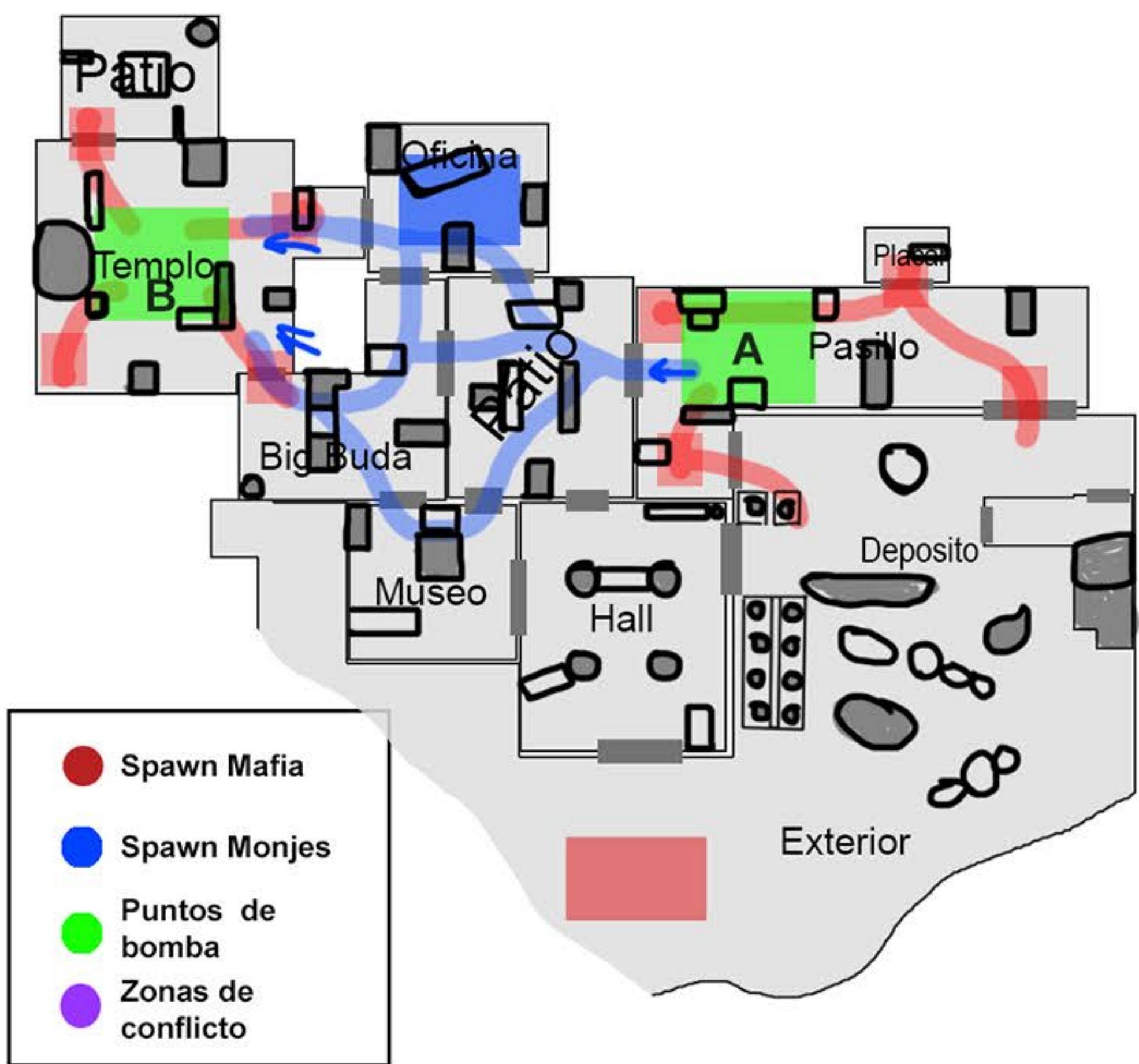
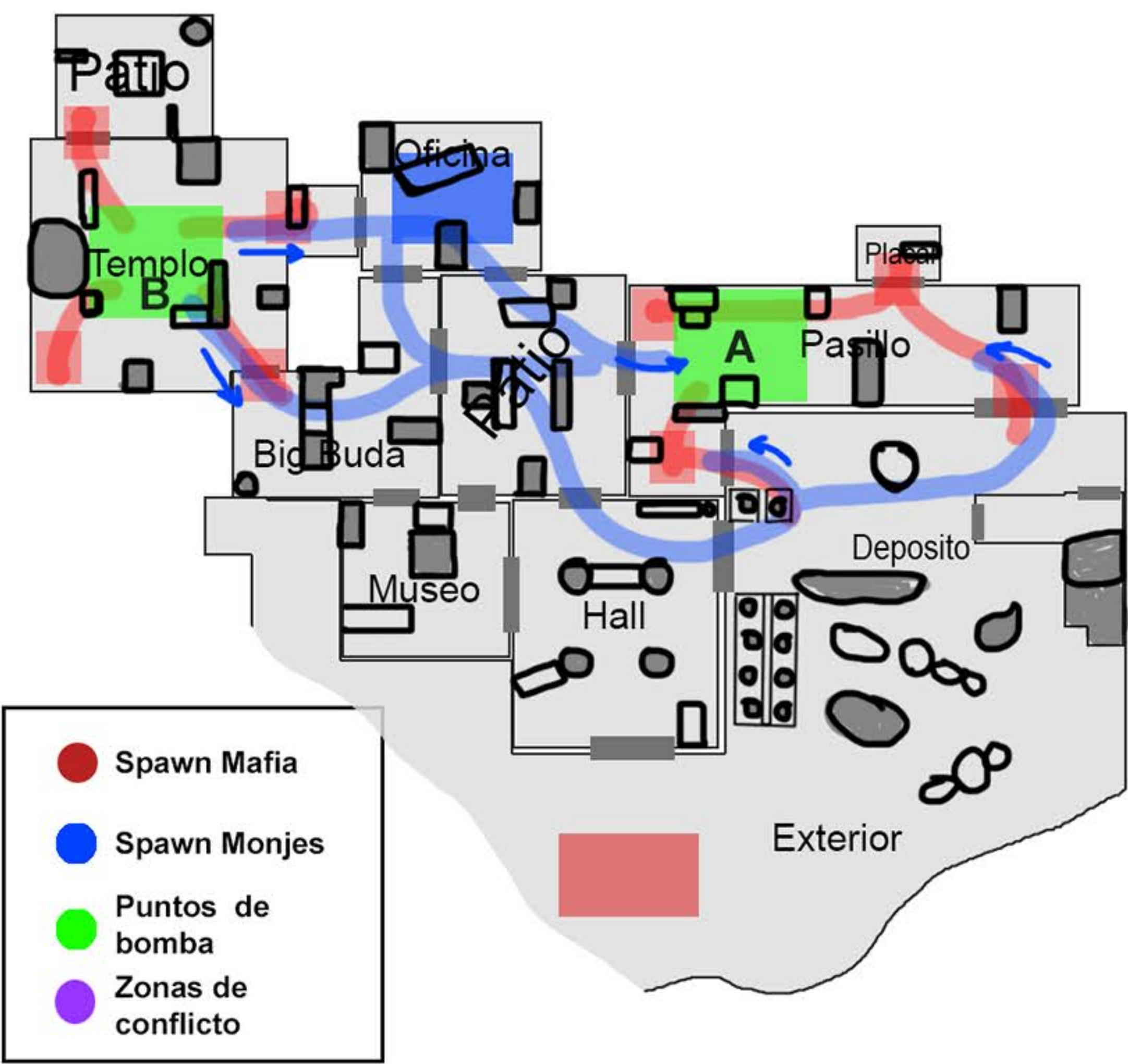


Cambio de paradigma en el modo de juego

En el momento en el que el equipo rojo logra plantar la bomba, se vuelve el equipo defensor de esa zona y el equipo azul debe desactivarla.

Por lo tanto, tienden a generarse dos flujos de movimiento a traves del mapa de las siguientes maneras:

En este mapa, el equipo azul, o su mayoría, se encuentra probablemente en el punto B cuando la bomba fue plantada en el punto A



En este mapa, sucede la situacion inversa. El equipo azul debe acudir al punto A desde el punto B

En ambos mapas, puede verse como el equipo rojo necesita defender las posiciones que inicialmente tomaba el quipo azul en ambas zonas