

Revenge .44

Documento de diseño y retrospectiva



ÍNDICE

Visión general	4
Tema	4
Género	4
Plataformas objetivo	4
Modelo de monetización	4
Alcance del proyecto	4
Influencias	5
- Doom	5
- Wolfenstein	5
Descripción general del proyecto	5
¿Qué hace al juego especial?	5
Historia	6
Sinopsis	6
Resumen	6
Jugabilidad	7
¿Qué experiencia se busca?	7
Mecánicas principales	7
- Movimiento horizontal	7
- Disparo y recarga	7
- Linterna	7
Enemigos	7
- Soldado Terrorista	7
Diseño de Niveles	8
Aspecto visual	11
Contexto	11
Estilo (Resultado)	11
- Escenarios	11
- Enemigos	13
Interfaz de Usuario	14
HUD	14
Menú principal	14
¿QUÉ HICE YO EN ESTE PROYECTO?	16

Game Design	16
Programación	16
PENSAMIENTOS FINALES	17

Visión general

Este documento es una combinación del documento de diseño original y apartados de análisis en retrospectiva. Aquí se encuentra toda la documentación respecto al diseño del juego y en la medida de lo posible, el proceso y métodos utilizados.

Tema

- A Dios rogando y con el mazo dando.

Género

- First Person Shooter

Plataformas objetivo

- PC → Windows, Linux, Mac

Modelo de monetización

- Tipo: Free to play

Alcance del proyecto

- Tiempo y coste

- Coste principal: 0 €
- Tiempo: 1 semana

- Tamaño del equipo

- Equipo

- Germán López Gutiérrez
 - Roles
 - Game Designer
 - Guionista
 - Programador
 - Iluminador
- Elvira Gutiérrez Bartolomé
 - Roles
 - Arte 2D
 - Modelado 3D

- **Licencias y hardware**

- **Unity** → Gratuito
- **Photoshop** → Pago (Licencia de Elvira)

Influencias

- **Doom**

- **Medio:** Videojuego
- **Motivo:** La simplicidad en el diseño de niveles debido a la ausencia de verticalidad y el estilo laberíntico de los escenarios.

- **Wolfenstein**

- **Medio:** Videojuego
- **Motivo:** El estilo minimalista de los niveles, compuestos de numerosos pasillos que conectan salas más grandes.

Descripción general del proyecto

Proyecto para la URJam 2020 en la que el tiempo máximo permitido para el desarrollo es de 1 semana. Por lo tanto, el proyecto es un videojuego corto, aunque con especial énfasis en los detalles visuales, narrativos y jugables.

¿Qué hace al juego especial?

- El pulimiento de los detalles respecto al limitado tiempo de desarrollo, aportando una experiencia completa, satisfactoria y carente de bugs.
- La calidad narrativa equivalente a la de un pequeño relato con una moraleja definida.

Historia

Sinopsis

Un policía sufre a causa del asesinato de su hija y su mujer a cause de una secta terrorista. Debido a esto, este se embarcará en la búsqueda de los culpables con el objetivo de vengar aquello que una vez le arrebataron.

Resumen

Tras la pérdida de su familia, el policía se encuentra sentado enfrente de su escritorio junto a las pruebas que señalan la ubicación de la banda terrorista a la cual anda buscando. Pasado un tiempo, se levanta de la silla y procede a agarrar el revólver que se encuentra encima de la mesilla de noche de su habitación y parte en busca de los responsables de los asesinatos con el fin de terminar con sus vidas.

Una vez llega el policía a la base terrorista, se da lugar un tiroteo entre el mismo y los delincuentes, concluyendo con el asesinato del líder de la banda, y el protagonista regresando a su casa.

Tras mentalizarse en su habitación sobre lo ocurrido, llaman a la puerta, y tras abrirla, es disparado en el pecho por el familiar de una de las personas a las que asesinó.

Jugabilidad

¿Qué experiencia se busca?

Se busca una experiencia angustiosa para el jugador, debido al laberíntico diseño de los niveles y el estilo tétrico de los mismos, sumados a la constante violencia que se despliega durante el transcurso de la aventura.

Mecánicas principales

- Movimiento horizontal

Mediante el uso de las teclas A, W, S y D, el personaje se desplaza en los ejes "x" y "z", es decir, en el plano horizontal.

- Disparo y recarga

Presionando el click izquierdo el personaje dispara con su revólver en la dirección en la que se encuentre apuntando. Si se presiona la tecla R, se recarga el arma.

- Linterna

Presionando la tecla T, se enciende la linterna, una herramienta necesaria para poder ver con claridad gran parte del escenario, ya que este se encuentra en mayor medida a oscuras.

Enemigos

- Soldado Terrorista

Es el único enemigo visible en el juego. Posee dos estados, el estático sobre el lugar en el que se encuentra y el de alerta, en el cual persigue al jugador en un área determinada y es capaz de abrir todas las puertas con el objetivo de encontrarle. Además, porta un arma de fuego que utiliza para disparar al jugador en una distancia intermedia.



Diseño de Niveles

Durante las dos secciones del único nivel del juego en el que transcurren los tiroteos, se ha seguido una estructura similar a la de un laberinto, con numerosas salas y pasillos estrechos.

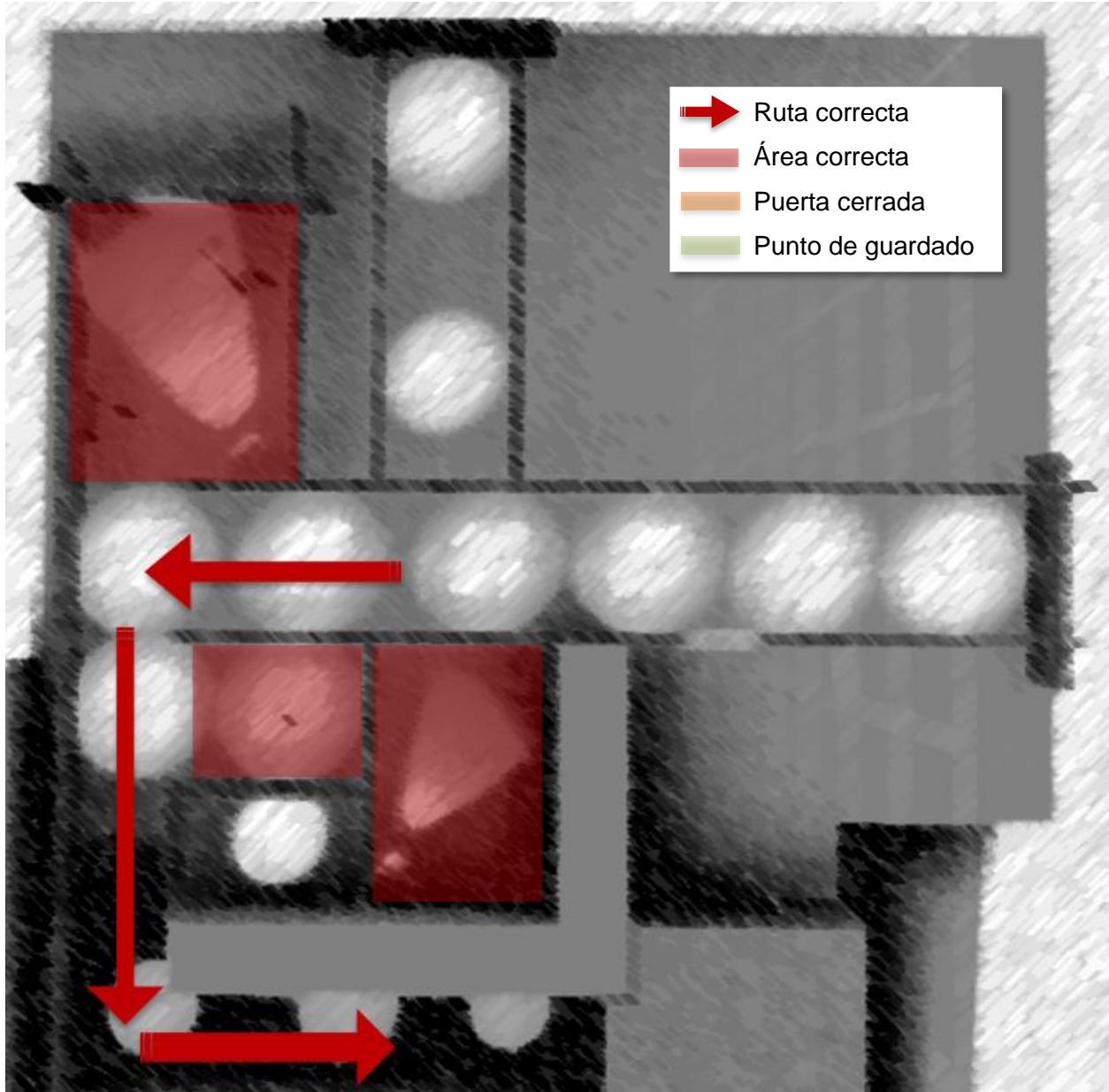


Figura 1 - Diseño de Nivel 1

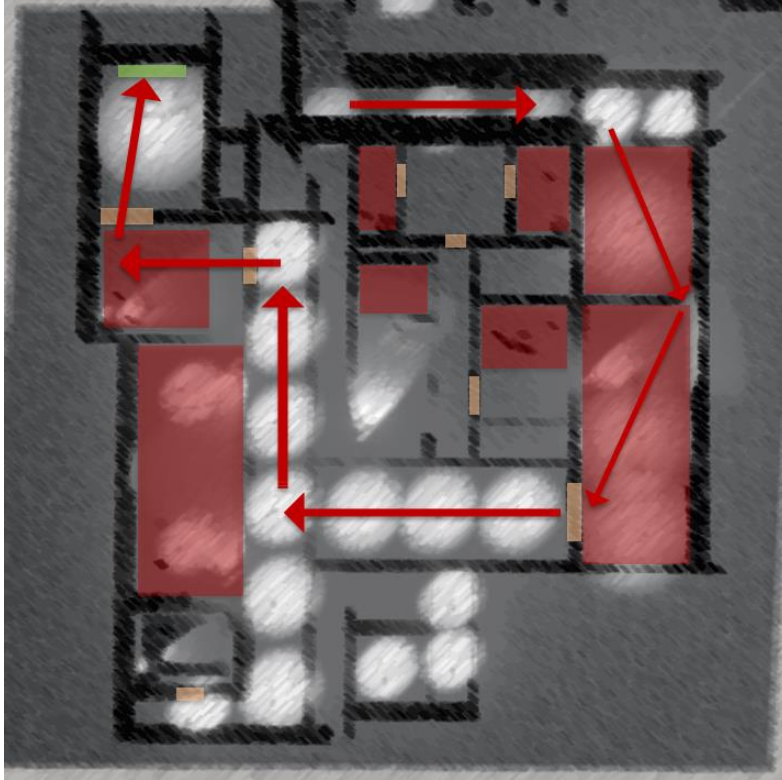


Figura 2 - Diseño de Nivel 2

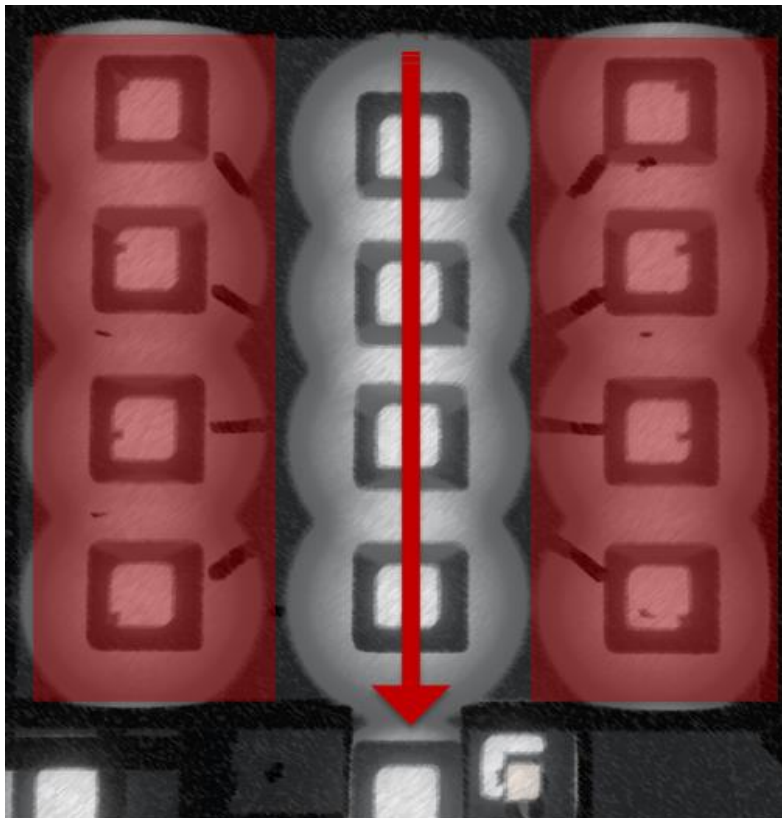


Figura 3 - Diseño de Nivel 3

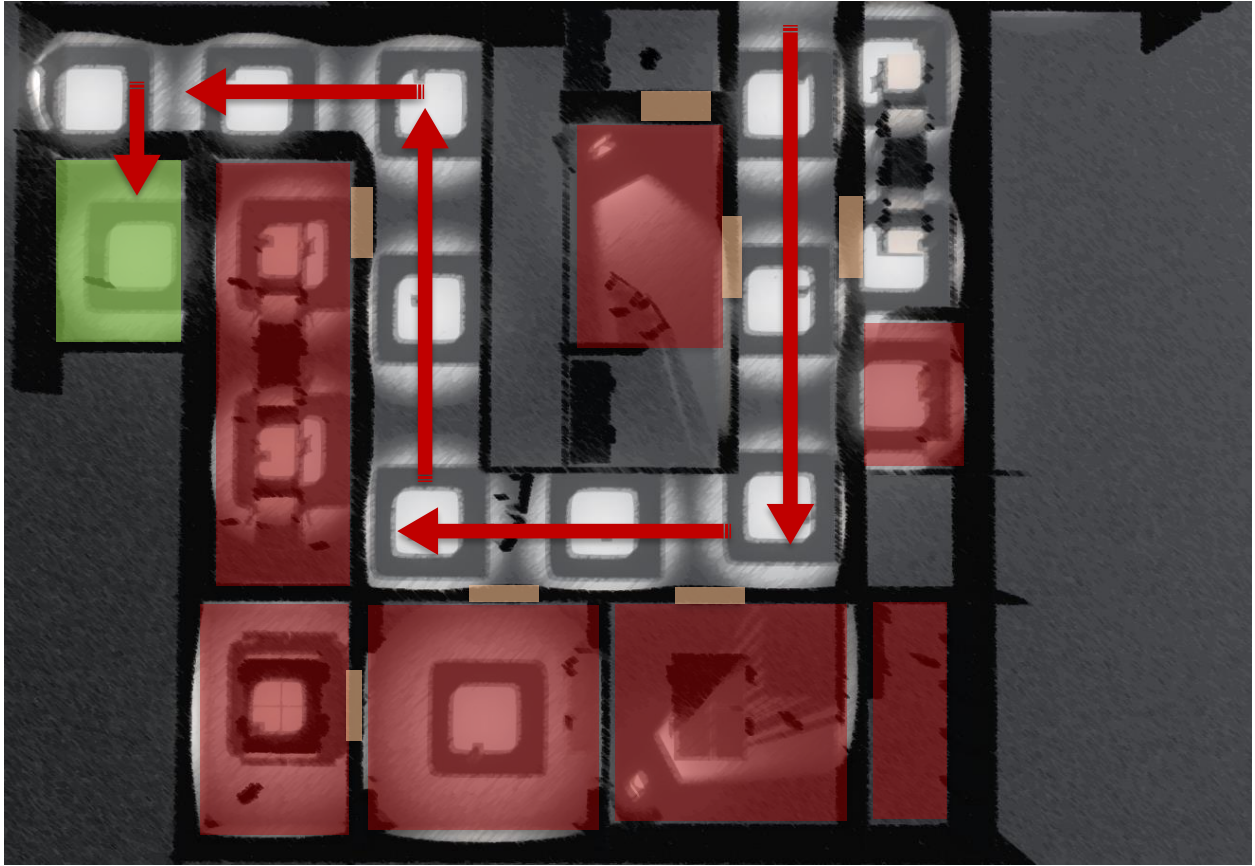


Figura 4 - Diseño de Nivel 4

Aspecto visual

Contexto

Nos encontramos ante un juego que mezcla las posibilidades que ofrecen los motores gráficos actuales en cuanto a la iluminación y el diseño de niveles de juegos clásicos como Wolfenstein y Doom.

Por lo tanto, en el estilo visual también debe destacar dicha mezcla, por lo que se hará un uso de la iluminación que posee Unity, unas texturas minimalistas y unos enemigos en 2D, haciendo que el juego pueda asemejarse a los juegos clásicos puestos de ejemplo anteriormente.

Estilo (Resultado)

- Escenarios



Figura 5 - Ejemplo de Escenario 1



Figura 6 - Ejemplo de Escenario 2



Figura 7 - Ejemplo de Escenario 3



Figura 8 - Ejemplo de Escenario 4

- Enemigos



Figura 9 - Diseño de Enemigos

Interfaz de Usuario

HUD

El HUD durante el gameplay se encuentra compuesto por una barra de salud que indica cuántos puntos de vida posee el jugador y dos contadores en la parte inferior derecha de los cuales el de arriba indica cuánta munición queda en el cargador del arma y el de abajo indica la capacidad máxima del cargador.



Figura 10 - Diseño de HUD

Menú principal

El menú principal está pensado de forma que conecte directamente la interfaz con el mundo de juego, siendo el mismo menú el escritorio del personaje, donde las opciones principales se muestran sobre un archivo clasificado, los ajustes en el monitor ubicado a la derecha y los créditos en un tablón de corcho incrustado en la pared.

Si el jugador presiona sobre el botón "Play", el personaje se levanta de la silla, conectando así el menú con el inicio de la aventura.

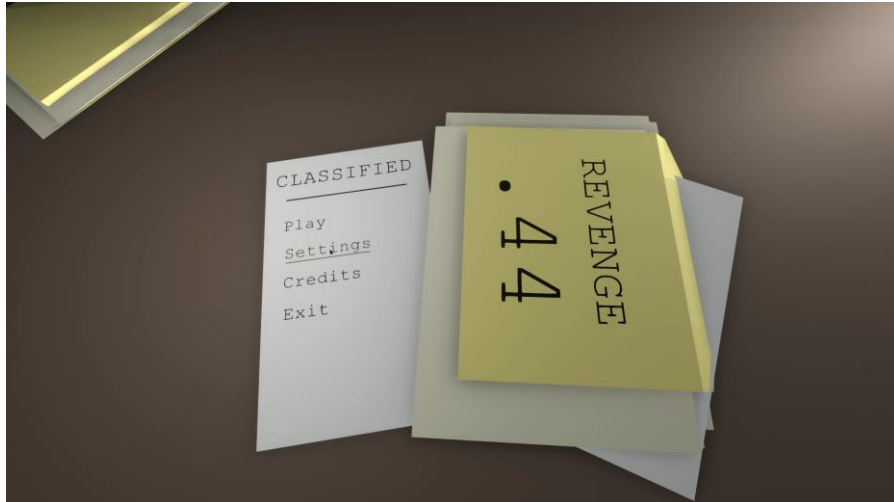


Figura 11 - Diseño de Menú 1



Figura 12 - Diseño de Menú 2

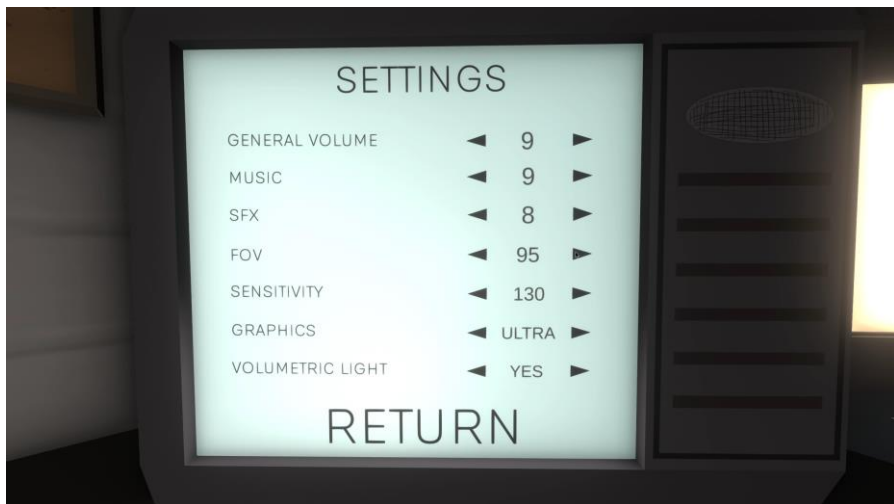


Figura 13 - Diseño de Menú 3

¿QUÉ HICE YO EN ESTE PROYECTO?

Esta sección enumera todo lo que realicé durante el desarrollo de este proyecto.

Game Design

- Diseño narrativo (historia, personajes, ubicaciones, cut-scenes y diálogos)
- Diseño de niveles para un FPS
- Diseño de mecánicas
- Diseño de los menús
- Encuentros con enemigos
- Decoración e iluminación
- HUD

Programación

- Input del jugador (Movimiento en primera persona)
- Movimiento de la cámara
- Mecánicas de disparo
- Interfaz de usuario
- IA de los enemigos (pathfinding)
- Cinemáticas
- Transiciones entre niveles
- Temblor de cámara
- Intro y Outro del juego
- Tutorial
- Sonidos y música

PENSAMIENTOS FINALES

Revenge .44 fue un proyecto corto con únicamente una semana de desarrollo disponible, por lo que se logró obtener un resultado bastante bueno, obteniendo el premio a mejor juego de la URJam. Desde el desarrollo de este proyecto, se han fortalecido mis competencias como game designer y level designer, además de mejorar mis habilidades como guionista. Si te ha gustado mi trabajo, puedes contactar conmigo a través de mi correo contact@gerlogu.com o mirar mi portfolio en www.gerlogu.com.