



*José Ignacio Alonso Engel*

*Eric Cugat Herraiz*

*Àngel Farré Echaburua*

*Albert Martínez Oliver*

*Marc Segura Duran*



# ÍNDEX

1. Introducció.....	3
2. Món de joc.....	3
2.1. Ambientació.....	3
2.2. Història.....	3
2.3. Personatges principals.....	3
Nilak.....	3
Björn.....	4
Mitsuki (光月).....	5
Citlamina.....	6
Siegfried.....	7
2.4. Nivells.....	8
Siku Angisooq.....	8
Evíg Herlighed.....	9
Yamikaze Mura (闇風村).....	9
K'áax Chakhole'en.....	10
Pfarrei des Hungerus.....	11
Paranoia Etèria.....	12
3. Gameplay.....	13
3.1. Mecàniques.....	13
a) Tipus de mecàniques.....	13
b) Personatges.....	14
c) Escenaris.....	17
3.2. Gamefeel.....	18
3.3. Regles.....	18
4. Interacció d'usuari.....	18
4.1. Interfície d'usuari.....	18
4.2 Flowchart.....	19



4.3. Button mapping.....	19
5. Disseny de nivells.....	19
5.1. Estructura de les partides .....	19
5.2. Estructura dels escenaris.....	20
5.3. Assets.....	24



## 1. INTRODUCCIÓ

*Conquer Chibi* és un joc de lluita i plataformes multijugador en 3D inspirat, entre altres, en la saga de jocs *Super Smash Bros*. L'objectiu dels jugadors és expulsar als jugadors de l'escenari de tal forma que no siguin capaços de tornar.

## 2. MÓN DE JOC

### 2.1. Ambientació

El joc té un estil chibi ([exemple](#)) i està inspirat en la època compresa aproximadament entre finals de la Edat mitjana i inicis de la Edat moderna. Tanmateix, el joc es basa en diferents cultures d'arreu del món (esquimal, nòrdica, japonesa...) i els aplica als personatges i als escenaris.

### 2.2. Història

Paranoia Etèria, una poderosa i longeva entitat fascinada pel potencial dels éssers humans en relació a la lluita, decideix escollir als millors de la Terra.

Cinc són els guerrers escollits per a saciar les seves ànsies de lluita. Tan excelsa es la seva habilitat bèl·lica que fins i tot han desenvolupat poders místics més enllà de la mera concepció física, un potencial conegut com popularment com a màgia.

Així doncs, la Paranoia Etèria decideix reunir-los per a forçar-los a lluitar entre si i exprimir tot el seu potencial. Qui serà el que quedarà en peu en aquesta batalla que transcendeix l'espai i el temps i clama ser el major combat que mai ha esdevingut en cap dimensió existent?

### 2.3. Personatges principals

#### Nilak

Es tracta d'un solitari esquimal que ha viscut tota la seva vida a l'àrtic. És un caçador expert i un pescador inigualable, i fins i tot un cop va ser capaç de vèncer a un os polar que el va atacar pensant-se que era una foca.

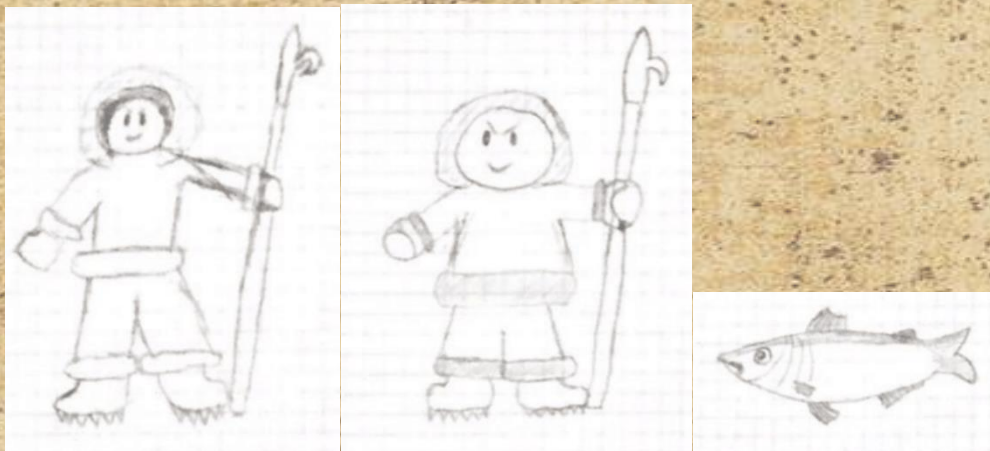
En Nilak viu en un petit iglú enmig d'una esplanada de neus perpètuas, on el gèlid clima ha forjat el seu temperament i l'ha fet capaç d'assolir els seus objectius amb una calma i temperament difícils de creure a primer cop d'ull en situacions tan extremes. Sempre porta amb ell un arpó que empra amb una velocitat i precisió inigualables tant per caçar i pescar com per a defensar-se o tractar amb el gel.



Les seves habilitats van arribar a tal punt que fins i tot va arribar a desenvolupar poders màgics acords a l'entorn on viu: es capaç de controlar l'aigua i crear gel o corrents glaçades. Aquestes destreses l'han permès convertir-se en un encara millor caçador, i la poca gent que coneix de la seva existència el consideren com una llegenda viva de la zona.

Al viure aïllat dels demés, no és gaire xerrador, ja que simplement no està acostumat a parlar amb ningú, però si es troba amb algú sempre es comporta de forma molt amable. Tampoc coneix gaire què hi ha més enllà del glaç i la neu de les terres on viu, i alguns cops s'ha sorprès a si mateix pensant quin tipus d'animals hi podria trobar.

El seu nom significa "tros de gel d'aigua dolça".



### **Björn**

Originari del poblat de Ribe, en Björn és el líder d'una tripulació vikinga famosa pels estralls que genera als pobles veïns, però al mateix temps protegeixen Ribe de lladregots i d'invasors, fet que els proveeix de tot el menjar i alcohol que volen quan tornen d'un dels seus innumerable viatges.

Fa molts anys, en Björn va salvar la vida a Eivor, una völva que vivia enmig d'un frondós bosc, de l'atac d'un os enfollit de més de 2 metres. Va ser capaç de noquejar-lo d'un cop de puny, però quan li anava a llevar la vida amb la seva pesada espada, la völva el va aturar, doncs apreciava la vida de tots els habitants del bosc. Tanmateix, com a recompensa per haver-li salvat la vida, Eivor va imbuir en Björn amb un encanteri li permetia controlar la terra, podent generar terratrèmols amb una mera



petjada o alçar una columna de roca només alçant la seva destal a l'aire.

Des de llavors, les històries sobre els poders del temible Björn i els seus homes van fer-se famoses arreu.

El seu nom significa "os".



### **Mitsuki (光月)**

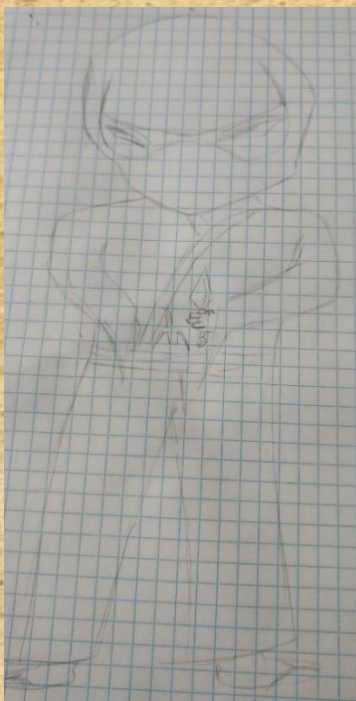
Mitsuki es la millor kunoichi del clan Takeda. Entrenada per la famosa Lady Chiyome, va excedir totes les seves expectatives, superant fins i tot a tots els ninjes masculins al servei del clan.

Lady Chiyome no va voler que la Mitsuki desaprofites el seu enorme potencial amb els típics entrenaments de disfresses i tècniques de seducció que ensenyava a les altres kunoichi a les que havia entrenat amb anterioritat, pel que va educar-la per tal que dominés a la perfecció l'ús de totes les armes ninja (d'entre les quals, els shurikens, els obriülls, el sai i el kusarigama eren les preferides de la Mitsuki). Lady Chiyome també va ensenyar-li un ninjutsu secret que només els ninjes de major rang i prestigi coneixien: el "majutsu" (魔術), o tècniques màgiques.

Amb el temps, la Mitsuki va inclinar-se més per la variant del "kazemajutsu" (風魔術), l'art centrada en la màgia de vent. Amb aquesta, era capaç de millorar la utilitat de les seves armes llancívoles, dotant-les no només de més força i abast, sinó que permet que realitzin trajectòries inimaginables.



El seu nom significa “llum de lluna”.



### **Citlamina**

No hi ha una amazona més forta que Citlamina. És la principal guerrera de la seva tribu, situada en alguna zona ignota propera a Calakmul, i la matriarca d'aquesta, pel que té una gran responsabilitat dins del grup. La seva habilitat amb l'arc no té parangó, i és la mestra de llança de la tribu, ensenyant a les seves companyes.

Hi ha un rumor entre les últimes tribus que afirmen que Citlamina es la filla de Kauil, el déu del foc, ja que moltes vegades usa fletxes de foc per a atacar, tan brillants com les pròpies estrelles. Fins i tot alguns afirmen que es capaç d'alterar els flux de lava de les caverne subterrànies, i també pot crear foc del no res. És, fins i tot, considerada com la causant de l'única erupció de lava coneguda del Chichonal, la qual va arrasar una antiga tribu rival que amenaçava l'existència de la tribu de la Citlamina.

Tanmateix, fa uns pocs anys va treure-li la vida accidentalment a la seva parella, i des de llavors es mostra molt reticent a emprar els seus poders ignis i va intensificar el seu entrenament amb l'arc i la llança per a no haver de dependre'n, però encara els fa servir en casos d'extrema necessitat, on la vida de la seva tribu estigui en perill.

El seu nom significa “Fletxes de les estrelles”.





### **Siegfried**

*Siegfried és un cavaller germànic de la ordre dels Cavallers Teutons. Amb la resta de membres de la seva ordre va participar a una Creuada per recobrar Terra Santa. Un cavaller molt devot; segons el seus companys era tan devot que va rebre el poder de la llum i del llampec com una benedicció de Déu mateix per ajudar-li a combatre els infidels.*

*Després de la Creuada es va retirar amb la resta de membres de la seva ordre a un territori situat a Prússia, on va seguir lluitant per la ordre. Es un cavaller que porta armadura pesada y una gran espasa i fa servir atacs pesats i contundents.*

*Uns anys després de la Creuada, en Siegfried es va topar amb la tripulació d'en Björn, que havia decidit assaltar la zona i fer-se amb tot allò amb un mínim de valor. En Siegfried i en Björn van a arribar a enfrontar-se cara a cara, i tot i que finalment en Siegfried va aconseguir fer marxar el grup de vikings, va ser un combat molt igualat on tots dos per poc van arrabassar-se la vida mútuament.*

*El seu nom significa "Victòria" (sige) i "Pau" (fridu), ideals pels quals ell combat.*



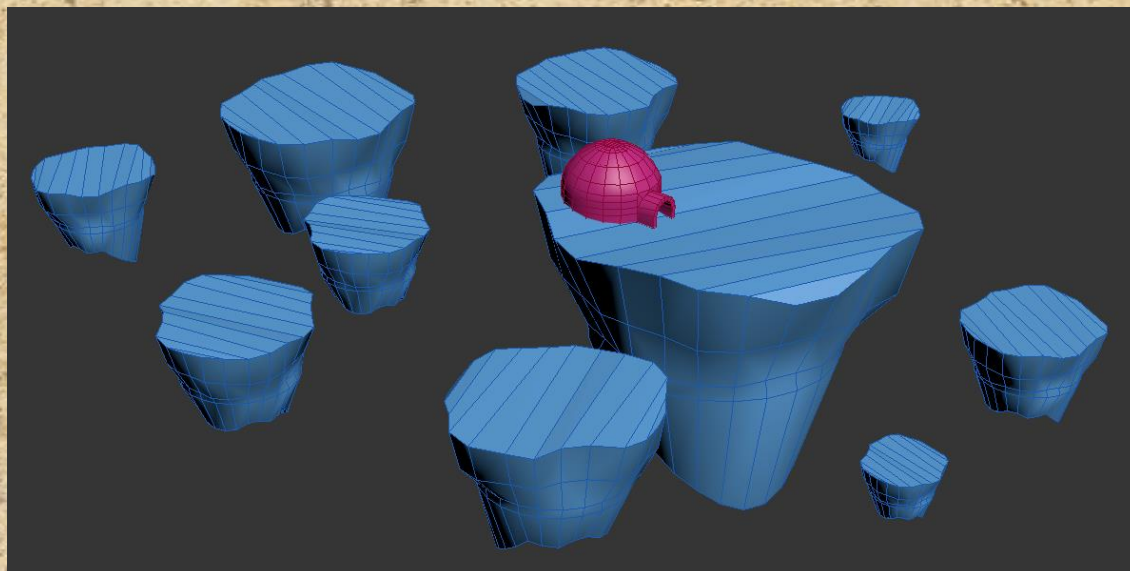


## 2.4. Nivells

### Siku Angisoog

*Es tracta de la llar d'en Nilak. Viu en un iglú en un gran iceberg flotant envoltat d'altres més petits, i aprofita l'entorn per a entrenar abans d'anar a caçar. Les corrents marines desplacen els blocs de gel més petits per tot arreu, i l'aigua en la que floten, si bé afable, és tan freda que poca gent es capaç de suportar la seva temperatura.*

*El seu nom significa "Gran gel".*

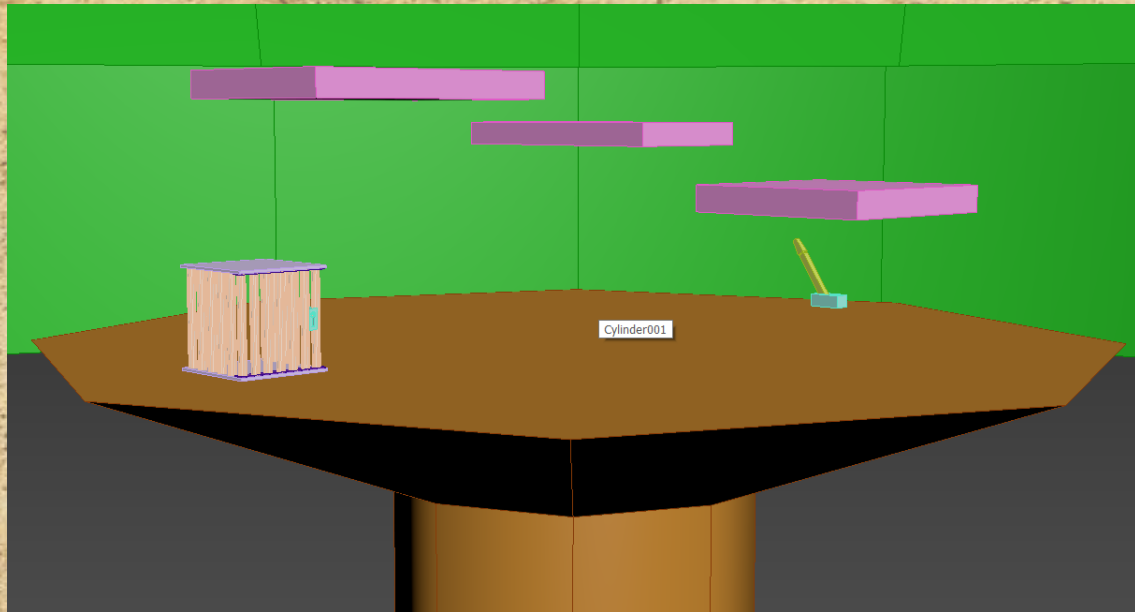




### **Evig Herlighed**

Un coliseu situat no gaire lluny de Lindholm Høje, però d'ubicació exacta desconeguda per a la majoria. Es diu que només els lluitadors més braus són capaços d'intuir on es troba per a poder participar en un dels cruentos combats que allí esdevenen.

El nom del coliseu significa "Glòria Eterna".

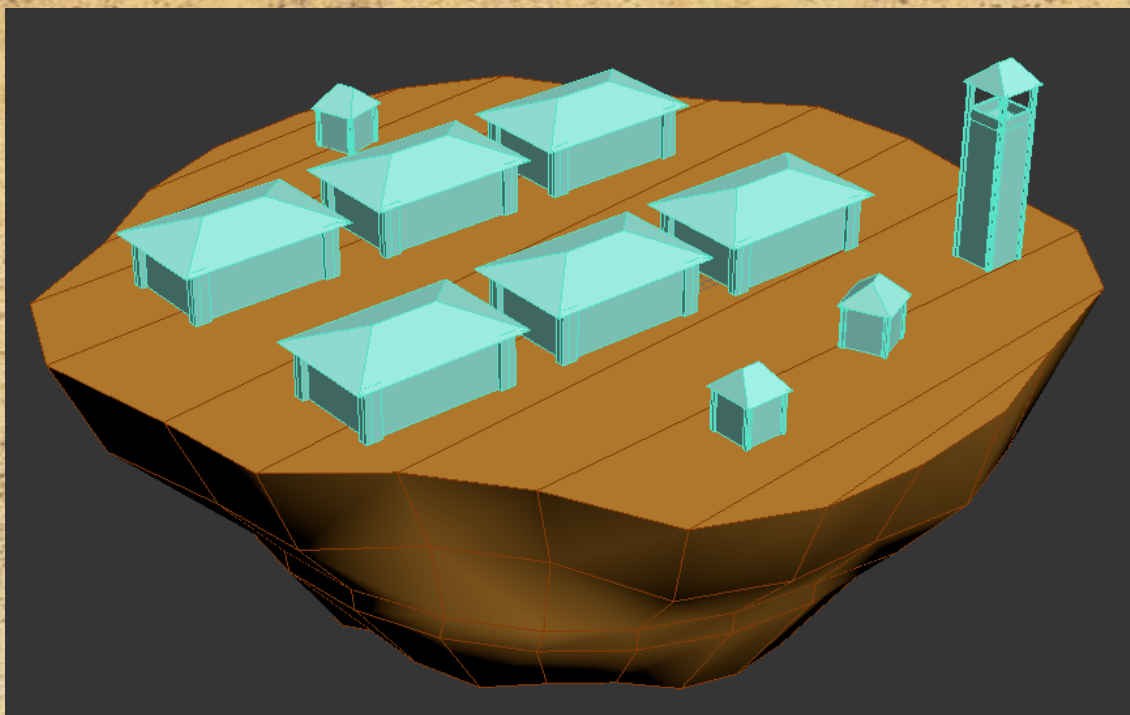


### **Yamikaze Mura (闇風村)**

Antany un poblat que allotjà un bon grapat de poderosos samurais, ara no es més que un grapat de cases abandonades de la mà dels deus. Sí bé no hi viu ningú des de finals del període Nara, les cases encara resisteixen molt bé i són fortes i resistents.

La traducció del nom significa "Aldea del vent tenebrós".



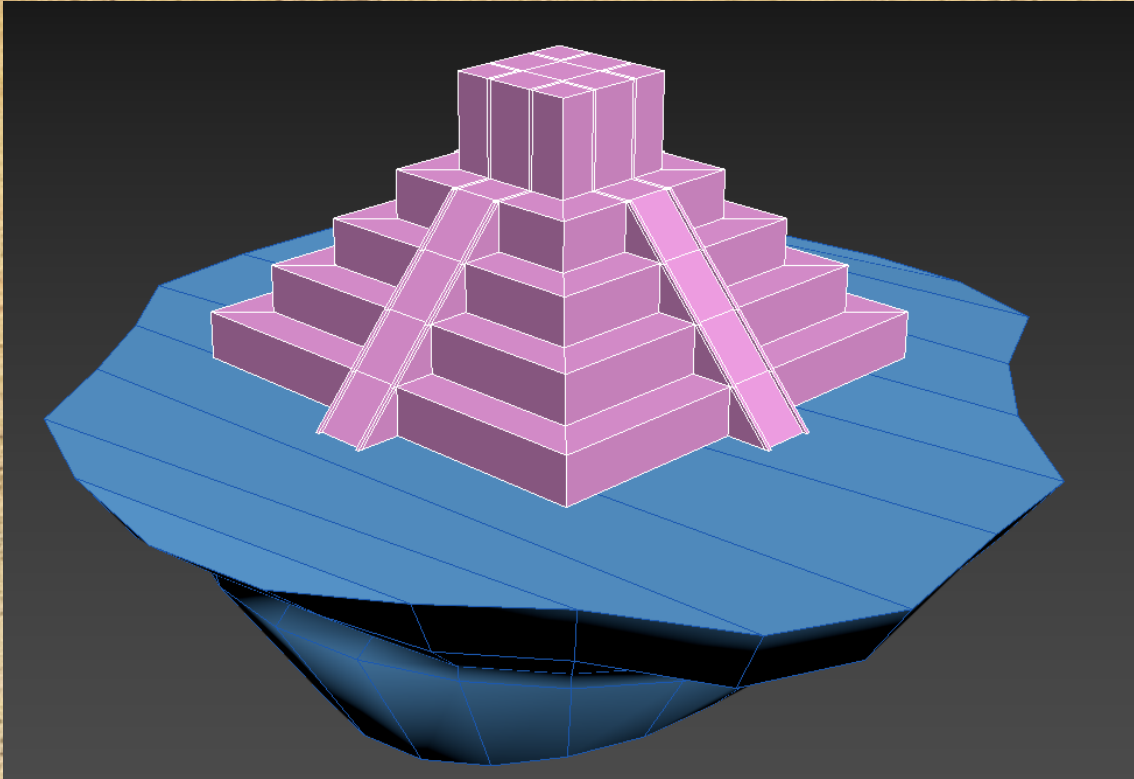


### **X'áax Chakhole'en**

*Piràmide alçada en honor a Kauil. Les llegendes diuen que els descendents dels constructors de la piràmide, encarregats de realitzar un sacrifici humà cada quarta lluna plena de l'any, van deixar de fer-ho, i com a resposta la pròpia deïtat va descendir i va cremar a tota la tribu fins que només van quedar-ne cendres. Des de llavors molt pocs han gosat apropar-s'hi.*

*La traducció del nom significa "Mont igni".*



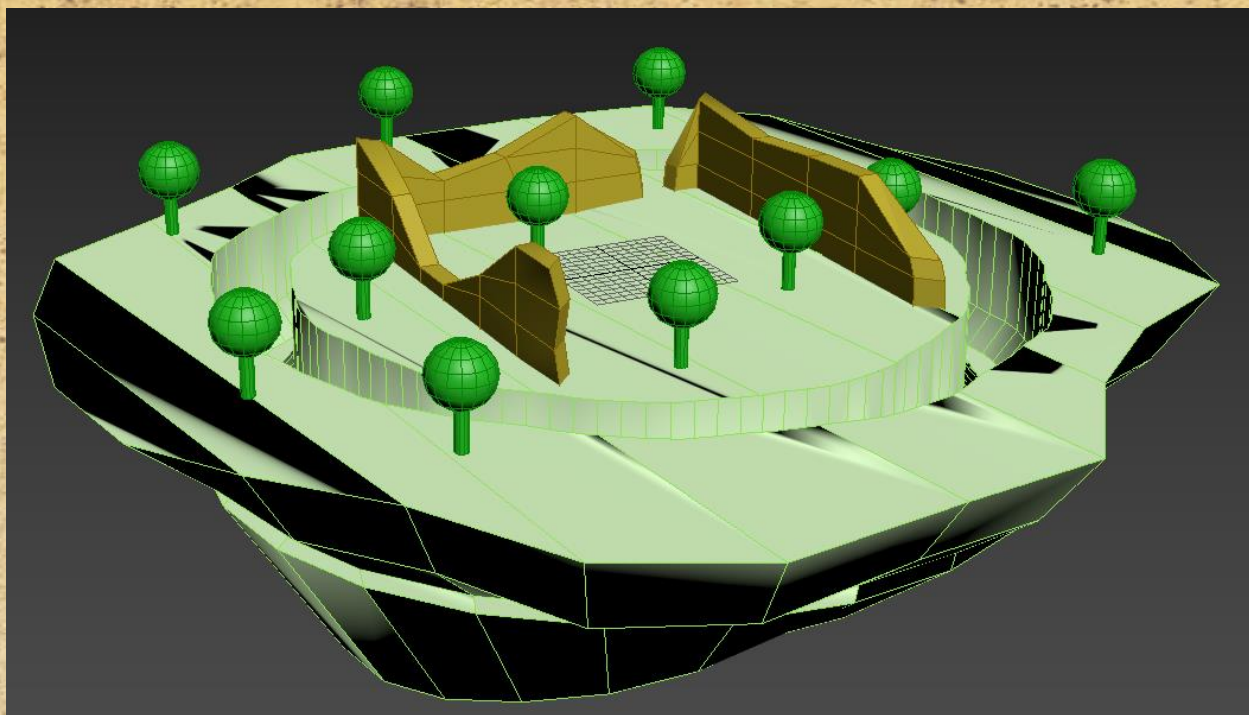


### ***Pfarrei des Hungerus***

*Una parròquia antigament propietat de la diòcesi de Utrecht, i que posteriorment va passar a mans de l'arxidiòcesi de Colònia, però que les guerres van acabar per destruir-la. Construïda en honor al bisbe Hungerus Frisus, va ser enderrocada per un grup d'infidels que van ser ajusticiats poc després per aquesta raó, però no es va restaurar, i la vegetació ha acabat reclamant el terreny.*

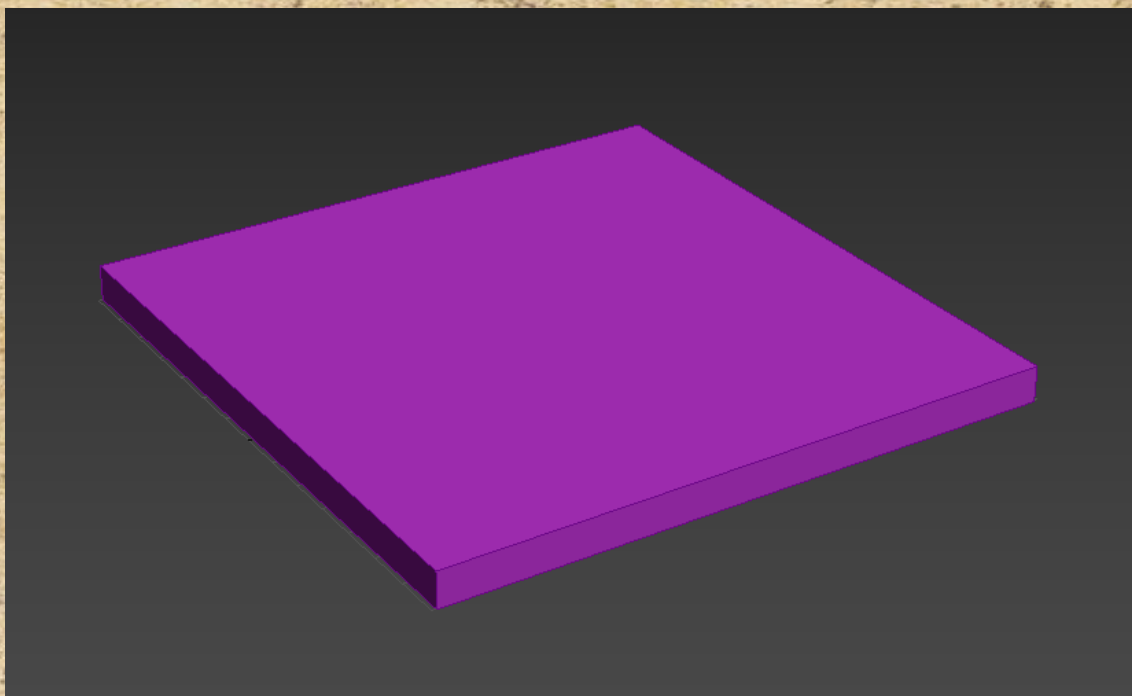
*La traducció del nom significa "Parròquia de Hungerus".*





### ***Paranoia Etèria***

*Ubicat en una dimensió alternativa desconeguda, Paranoia Etèria es un camp de batalla amb voluntat pròpia que existeix des de fa milions d'anys enmig del no res. Invoca a aquells que considera els millors guerrers per a que lluitin en cruentes batalles únicament pel seu propi entreteniment.*





## 3. GAMEPLAY

### 3.1. Mecàniques

#### a) Tipus de mecàniques

Les mecàniques del joc es diferencien en tres tipus: economia interna, interacció social i interacció operativa (i resolutiva).

- Pel que fa a la economia interna del joc, aquest es basa en un sistema de vides. Cada jugador té tres vides i el seu objectiu es treure-li tantes com pugui. El nombre de vides arrabassades es manté fins i tot a l'acabar el combat, per tal de mantenir una sort de sistema de puntuació per si es volen realitzar múltiples combats de forma consecutiva.
- Pel que fa a la interacció social, el joc és de caire multijugador, així que tot ell gira en torn a la connexió entre els jugadors. El joc es juga íntegrament "online", fet que permet que cada jugador tingui la seva pròpia càmera i no hagi d'estar constantment enfocant a la resta de jugadors. Com que això pot resultar desorientant i per si sol se'n pot treure avantatges injusts, per a ajudar als jugadors a localitzar els seus rivals es disposa d'un mínimapa que mostra la posició de tots els jugadors a l'escenari. A més, com una ajuda addicional també s'afegeixen unes línies que connecten els personatges entre si per no haver d'estar constantment mirant al mínimapa cada cop que es vulgui conèixer en quina direcció es troben els demés. Pel que fa les partides en si, els jugadors comencen escollint el personatge que volen controlar, l'escenari en el que volen lluitar (s'escull aleatòriament entre els proposats per tots els jugadors) i esperen en un escenari tipus "Lobby" fins que es connectin tots els jugadors i s'acordi començar el combat indicant que cadascú està llest o amb un temps d'espera de 30 segons des de l'últim jugador incorporat a la partida (no es poden fer mal entre si al "lobby", encara). Mentre s'espera, es pot decidir el personatge a controlar i l'escenari a on es jugarà, que s'escollirà a l'atzar d'entre tots els proposats, i també es pot posar el nom al jugador per ser identificable durant les partides per la resta de jugadors.
- Finalment, pel que fa la interacció operativa, es dividirà l'apartat en dos: els personatges i els escenaris (que es llistaran individualment en les seves respectives seccions).



## b) Personatges

En base al mapeig de tecles de la secció pertinent (presentada més endavant), a continuació es mostren totes les propietats de cada personatge.

Personatge	Tipus	Activació	Efecte
Nilak	Atac terrestre	Atac	Punxa amb el seu arpó cap endavant.
	Atac terrestre	Atac + Dalt	Punxa amb el seu arpó cap a dalt.
	Atac terrestre	Atac + Baix	Llança un peix a mode de projectil cap endavant.
	Atac terrestre	Atac + Dreta/Esquerra	Crea un petit camí de gel pel qual patina. Si impacta amb algú li fa mal.
	Atac aeri	Atac	Genera una explosió gèlida al seu voltant.
	Atac aeri	Atac + Dalt	Entra en un torrent d'aigua gèlida i ascendeix amb ell. Si algú altre toca l'aigua rebrà mal.
	Atac aeri	Atac + Baix	Deixa caure un bloc de gel generat als seus peus.
	Atac aeri	Atac + Dreta/Esquerra	S'impulsa amb força cap al costat generant una corrent gèlida.
	Atac definitiu	Atac definitiu	Invoca una estampida de pingüins que assalten l'escenari i colpegen múltiples vegades de forma consecutiva.
	Habilitat activa	Habilitat	Genera una petita explosió de gel davant seu que congela a qui colpegi, impedit que es mogui durant un segon. S'ha d'esperar 40 segons entre usos.
	Habilitat passiva	A l'atacar	Tots els seus atacs tenen un 5% de probabilitats de congelar a aquell a qui colpegi, impedit que es mogui durant un segon.
Björn	Atac terrestre	Atac	Crea una columna de roca davant seu.
	Atac terrestre	Atac + Dalt	Fa un petit salt. Fa mal amb les banyes del casc.
	Atac terrestre	Atac + Baix	Llança la seva destrat a mode de bumerang.
	Atac terrestre	Atac + Dreta/Esquerra	Carrega cap el costat colpejant amb la espatlla.



	Atac aeri	Atac	Colpeja amb la seva destrat, primer davant d'ell i després darrere.
	Atac aeri	Atac + Dalt	S'impulsa cap a dalt amb la destrat agafada amb ambdues mans.
	Atac aeri	Atac + Baix	Fa aparèixer dos roques sota seu i les fa xocar l'una contra l'altra.
	Atac aeri	Atac + Dreta/Esquerra	S'impulsa cap al costat colpejant amb la espatlla.
	Atac definitiu	Atac definitiu	Fa caure 10 meteorits que plouen per tot l'escenari.
	Habilitat activa	Habilitat	Redueix a la meitat el mal que rep durant 10 segons. S'ha d'esperar 30 segons entre usos.
	Habilitat passiva	Quan té el 100% de la vida	Duplica el poder dels seus atacs.
Mitsuki	Atac terrestre	Atac	Ataca davant seu amb un <a href="#">sai</a> .
	Atac terrestre	Atac + Dalt	Fa un tall sobre seu amb una <a href="#">kusarigama</a> .
	Atac terrestre	Atac + Baix	Llança un shuriken.
	Atac terrestre	Atac + Dreta/Esquerra	Es converteix en una ombra al terra i torna a sortir més cap al costat indicat fent un ganxo amb un <a href="#">tegaki-shuko</a> .
	Atac aeri	Atac	Crea corrents d'aire tallants al seu voltant.
	Atac aeri	Atac + Dalt	Es teletransporta cap a dalt, fent un tall amb un <a href="#">ninjaō</a> davant d'ella quan reapareix.
	Atac aeri	Atac + Baix	Llança tres <a href="#">kunais</a> al terra en un arc.
	Atac aeri	Atac + Dreta/Esquerra	Desapareix en un petit remolí y apareix a la dreta/esquerra fent un ganxo amb un <a href="#">tegaki-shuko</a> .
	Atac definitiu	Atac definitiu	Crea un gran tornado al seu voltant que colpeja múltiples vegades.
	Habilitat activa	Habilitat	Permet teletransportar-se una certa distància cap endavant. S'ha d'esperar 5 segons entre usos.
	Habilitat passiva	Relatiu a la posició dels personatges	Augmenta el poder dels seus atacs un 20% si colpeja algú que li dona l'esquena.



Citlamina	Atac terrestre	Atac	Dispara amb un arc a boca de canó.
	Atac terrestre	Atac + Dalt	Dispara una fletxa cap a dalt.
	Atac terrestre	Atac + Baix	Crea un petit bassal de lava davant seu que fa mal al contacte. Desapareix als 15 segons i només se'n pot fer un alhora per jugador.
	Atac terrestre	Atac + Dreta/Esquerra	Fa un veloç salt cap al costat envoltada en flames.
	Atac aeri	Atac	Fa una volta de 360° amb una llança estesa.
	Atac aeri	Atac + Dalt	Crea un remolí de foc als seus peus que l'impulsa cap a dalt i danya a la resta.
	Atac aeri	Atac + Baix	Fa una estocada cap a baix amb la llança.
	Atac aeri	Atac + Dreta/Esquerra	Fa una càrrega cap al costat envoltada en flames.
	Atac definitiu	Atac definitiu	Fa brotar columnes de lava del terra, acabant amb una sobtada cobertura total de la plataforma principal en lava (que desapareix tan ràpidament com apareix).
	Habilitat activa	Habilitat	Imbueix les seves armes amb foc, fet que els rivals que rebin un atac seu rebin paulatinament mal fins a perdre un 5% de la vida total (acumulable si s'encadenen múltiples atacs consecutius). El foc de les armes dura 10 segons, i s'ha d'esperar 50 segons entre usos.
	Habilitat passiva	Quan li baixa la vida per sota del 30%	Duplica el poder dels seus atacs.
Siegfried	Atac terrestre	Atac	Fa un tall davant seu amb la espasa.
	Atac terrestre	Atac + Dalt	Alça l'espasa i genera una petita explosió de llum damunt d'ell.
	Atac terrestre	Atac + Baix	Estén l'espasa davant seu i de l'extrem en surt un raig elèctric.
	Atac terrestre	Atac + Dreta/Esquerra	Fa una estocada lateral tan potent que la inèrcia l'arrossega cap al costat.



	Atac aeri	Atac	Apareix un núvol de tempesta sobre seu que descarreguen rajos al seu voltant.
	Atac aeri	Atac + Dalt	Durant l'atac li apareixen unes ales a l'esquena que li donen un tercer salt més gran. Les ales fan mal al contacte.
	Atac aeri	Atac + Baix	Cau amb la espasa estesa cap a baix. A l'impactar contra el terra i clavar-hi la espasa es genera una petita explosió de llum al seu voltant.
	Atac aeri	Atac + Dreta/Esquerra	Fa una estocada lateral tan potent que la inèrcia tira d'ell cap al costat.
	Atac definitiu	Atac definitiu	Alça l'espasa, a la qual li cau un llamp. Llavors fa un tall horitzontal amb molt més abast i dany.
	Habilitat activa	Habilitat	Durant 10 segons rep un 150% més de dany, però duplica l'atac. S'ha d'esperar 45 segons entre usos.
	Habilitat passiva	Sempre	Rep un 90% del dany que fan els atacs (és a dir, els atacs li fan un 10% menys de mal del normal).

### c) Escenaris

Nom	Efectes
Siku Angisooq	Els icebergs petits del voltant del principal es desplacen contínuament per la zona.
Evig Herlighed	Una palanca de l'escenari fa caure una gàbia que pot atrapar temporalment a un personatge que es trobi just a sota. Aquesta es pot trencar si rep suficients atacs.
Yamikaze Mura	Un botó ocult situat al cartell de l'aldea permet girar un panell secret del terra amb obriüls, que fan mal al contacte. La torre es trenca al rebre molts atacs.
K'áax chakhole'en	Cada 30 segons apareixen i desapareixen uns bassals de lava que fan molt de mal al contacte.

*Els escenari restants, Pfarrei des Hungerus i Paranoia Eterà, no tenen cap efecte actiu ni passiu que afecti als combats.*



### 3.2. Gamefeel

Al ser un joc basat en el multijugador en línia, la càmera dona una major llibertat al jugador de cara a enfocar-la cap a on vulgui, tot i que també es troba a una distància suficient respecte del personatge com per a tindre una àmplia visibilitat.

Els escenaris tindran música, i tant els atacs dels personatges com la interacció d'aquests en l'entorn reproduiran uns SFX adients amb la situació (per exemple, els llampecs d'en Siegfried reproduiran un so elèctric).

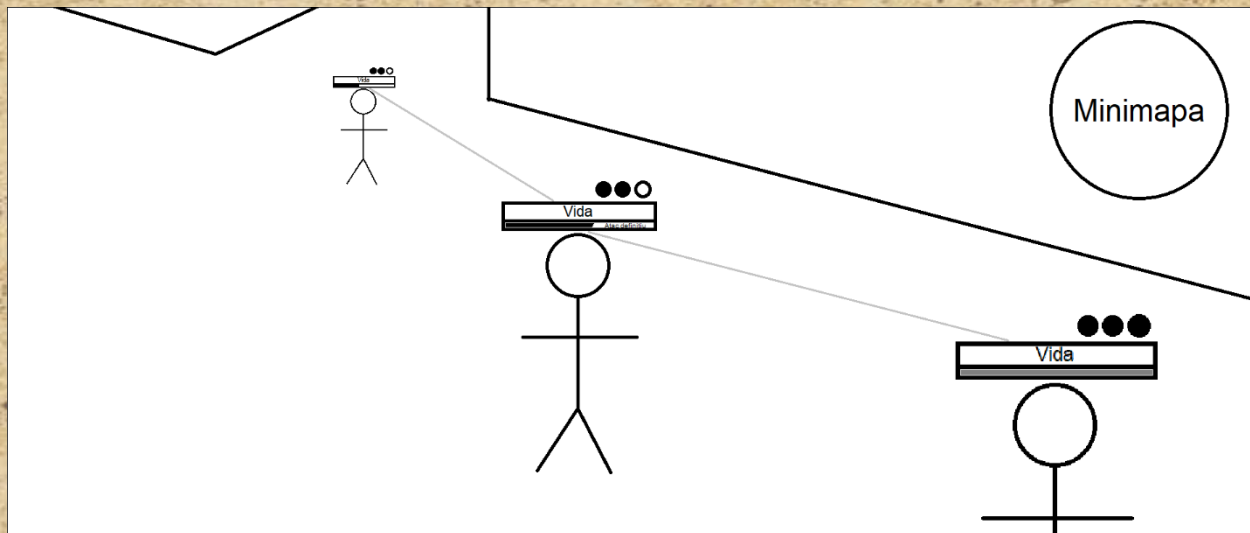
### 3.3. Regles

Cada jugador pot escollir el personatge que vol fer servir (amb les seves pròpies característiques personals) i tots voten l'escenari en el que volen lluitar a cada partida.

En els combats, cada jugador té un total de tres vides, i tots han de tractar d'eliminar als demés reduint els seus punts de vida a zero (fet que els hi traurà una vida), i llevant-los totes les vides. Això ho aconsegueixen atacant o traient-los de l'escenari (fet que els hi fa perdre una vida automàticament). Cada jugador, llavors, ha d'evitar ser colpejat pels demés jugadors i així evitar perdre vides.

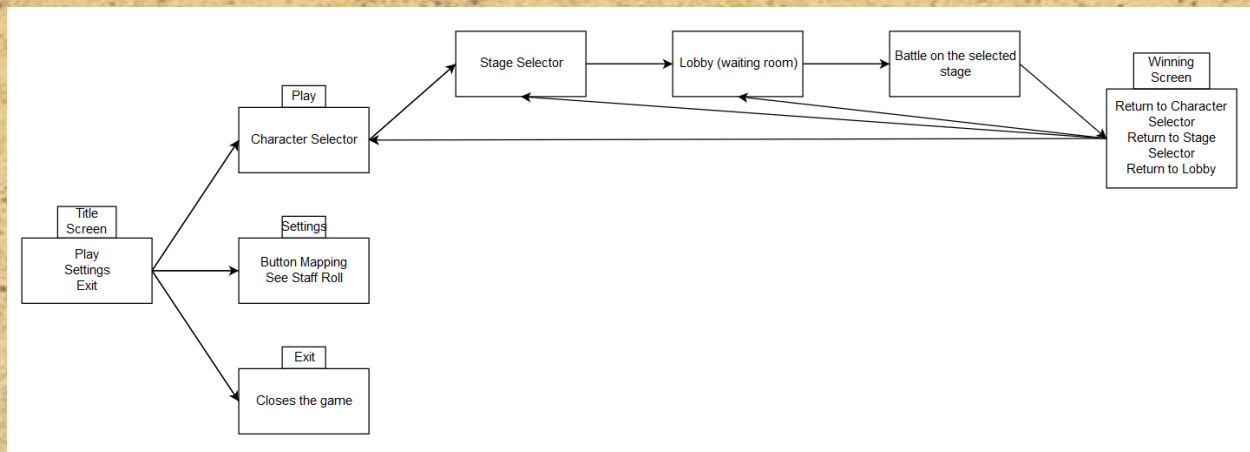
## 4. INTERACCIÓ D'USUARI

### 4.1. Interfície d'usuari

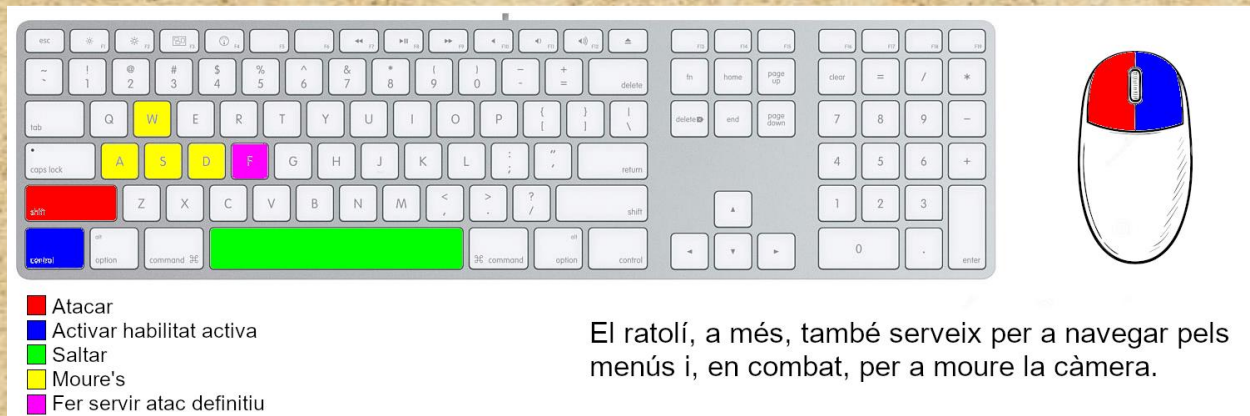




## 4.2 Flowchart



## 4.3. Button mapping



# 5. DISSENY DE NIVELLS

## 5.1. Estructura de les partides

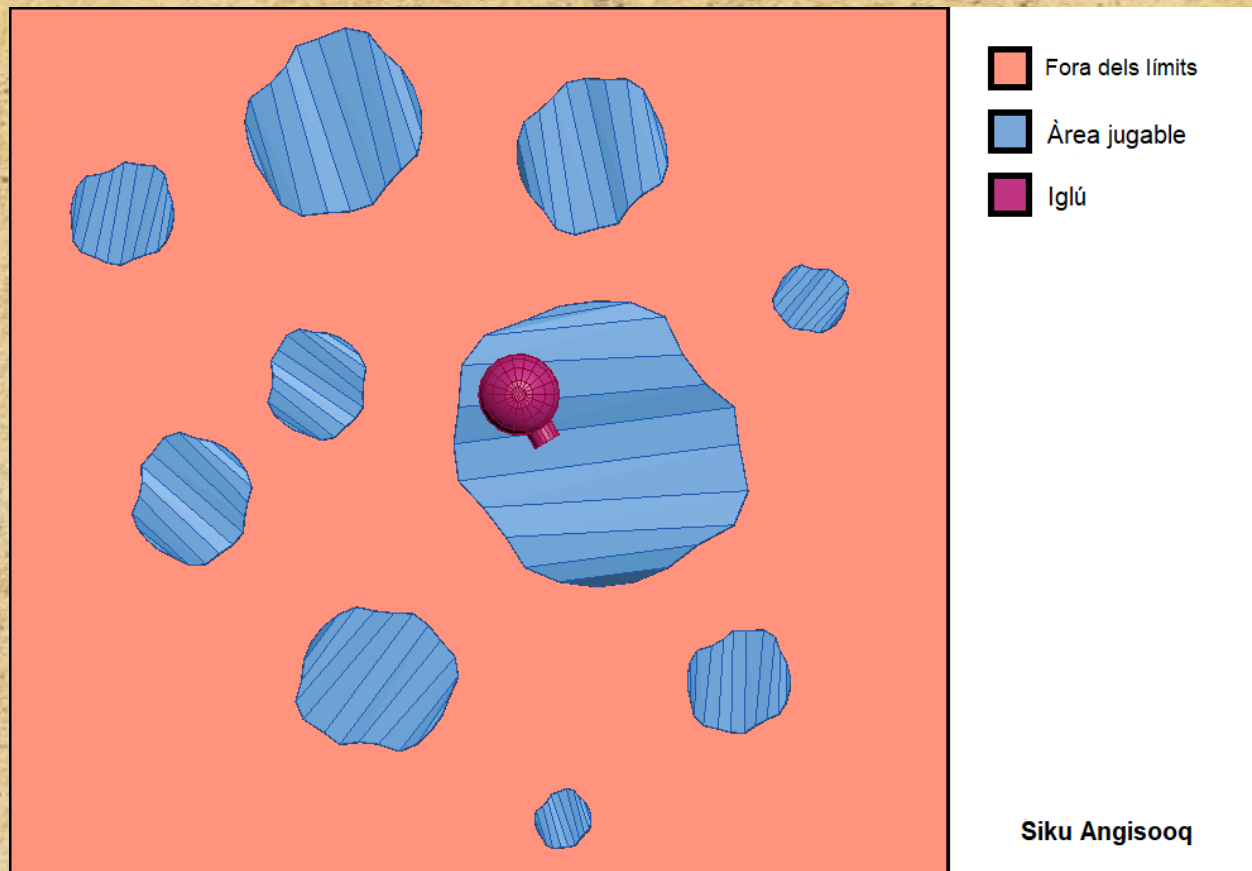
*Cada partida té una duració que depèn dels jugadors: aquests compten amb tres vides cadascun i la partida acaba quan només queda un jugador amb almenys una. Així doncs, si una partida dura molt o poc depèn de la quantitat de jugadors o de la seva habilitat respecte a la resta.*

*Un cop seleccionats el personatge a controlar i l'escenari que es vol proposar per a lluitar, els jugadors esperen en un "lobby" a que tots s'uneixin. Un cop estan tots llestos, el combat comença. Quan la partida acaba, els jugadors poden escollir si volen tornar a la pantalla de selecció de personatge, d'escenari o al "lobby".*



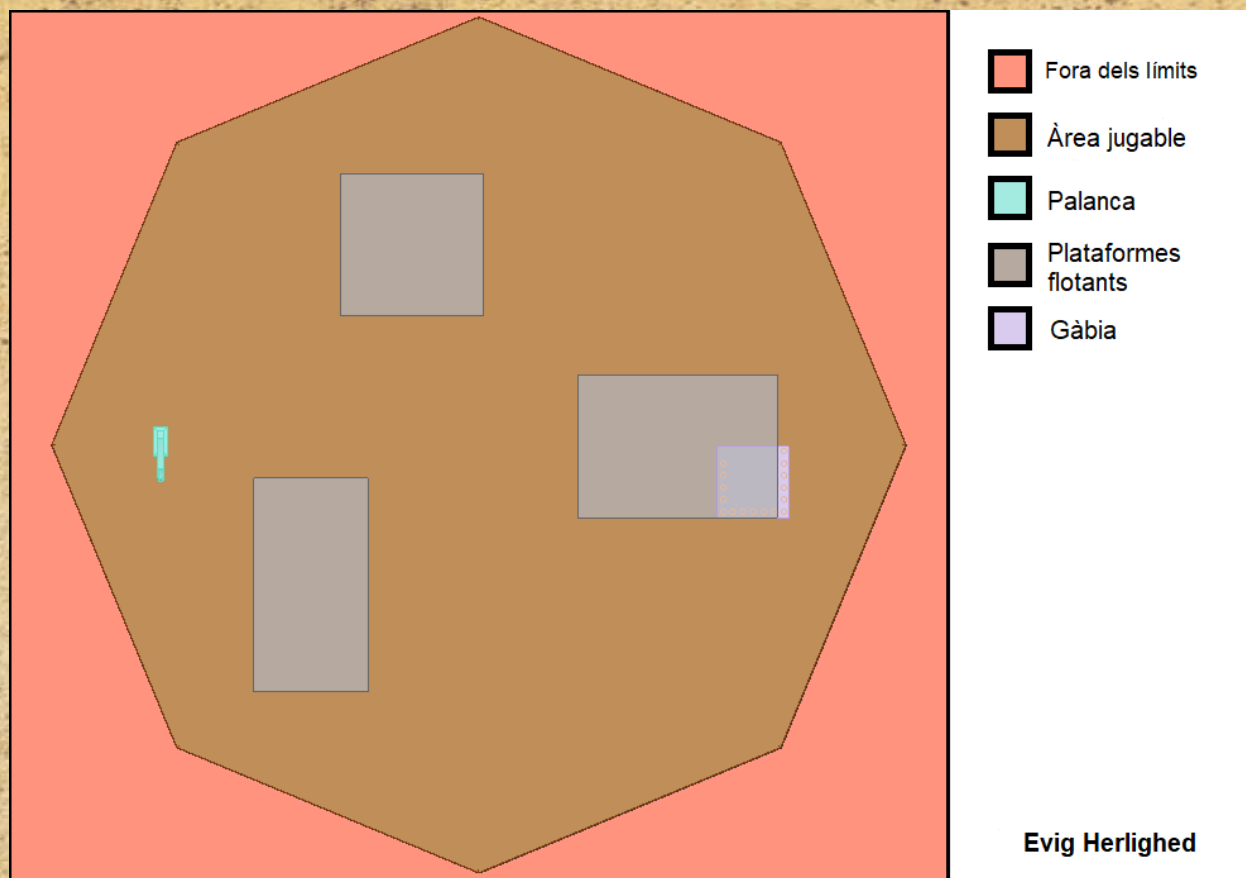
## 5.2. Estructura dels escenaris

Donat que l'escenari Paranoia Etèria es una simple plataforma plana sense cap element destacable, no s'ha inclòs en aquesta secció.



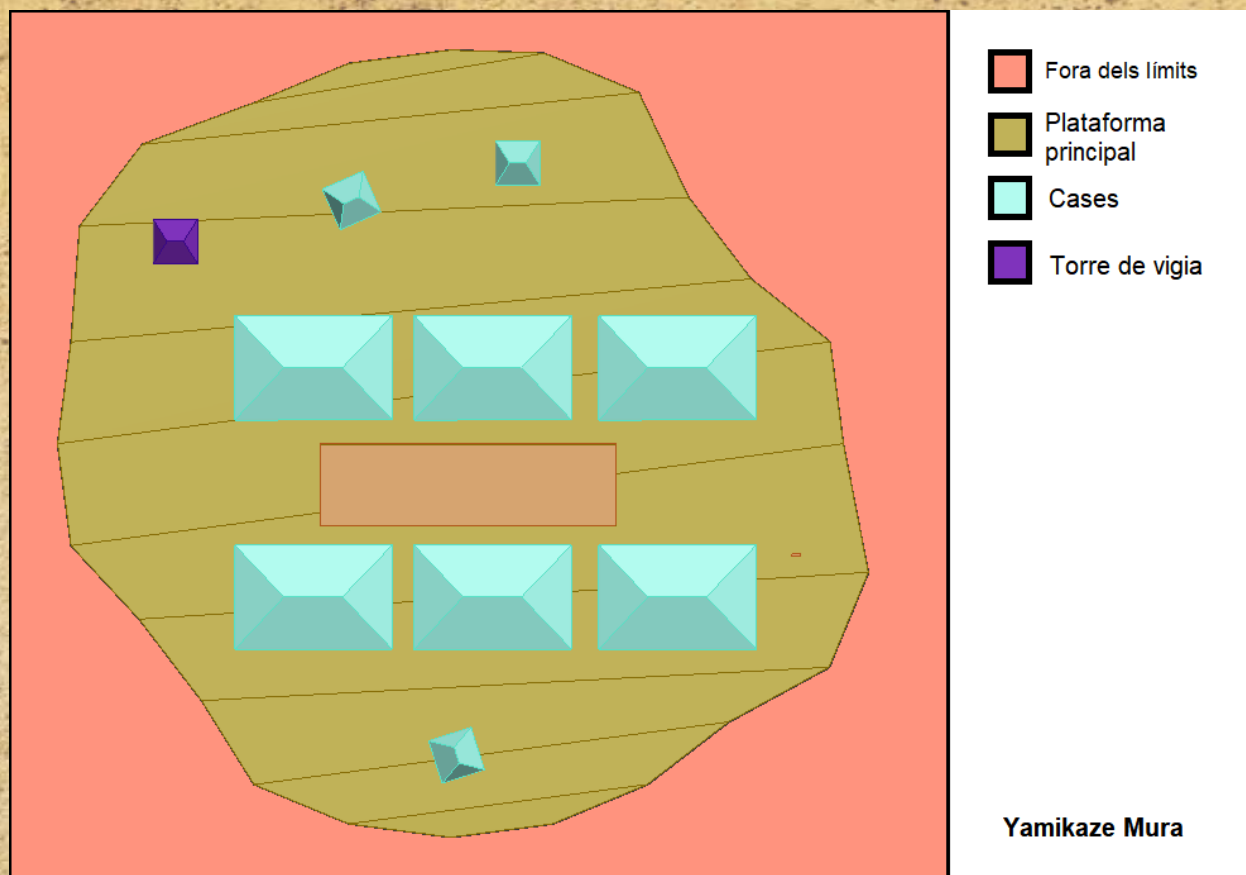
Els icebergs que fan de plataformes (excepte el principal (el que té l'iglú)) es mouen lentament per l'àrea de joc.





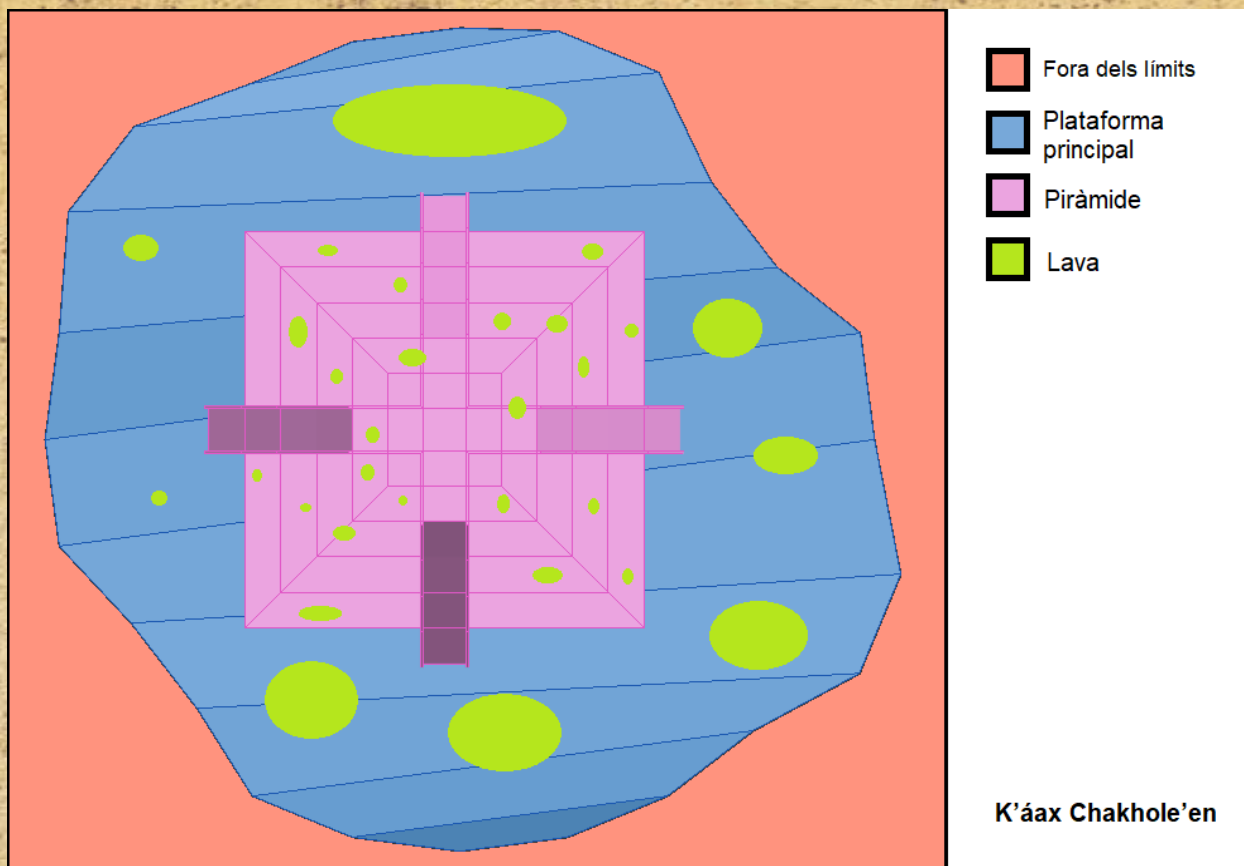
*La palanca fa aparèixer la gàbia, que permet immobilitzar a un jugador 10 segons o fins que trenqui la gàbia atacant-la. Un cop el jugador surt de la gàbia, aquesta no pot tornar a ser invocada per la palanca fins que passin 30 segons.*





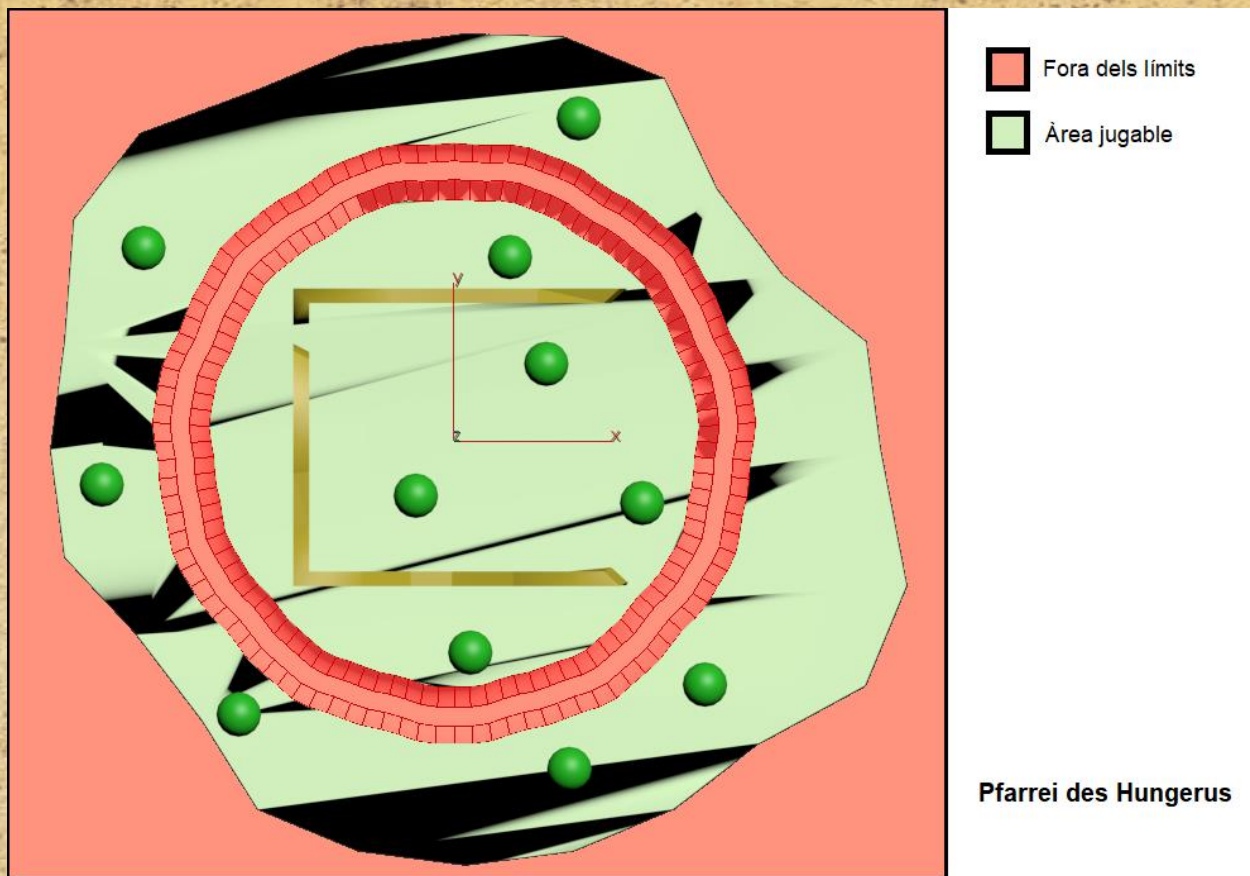
*El cartell permet activar una “plataforma” amagada al centre de la plataforma principal que permet donar-li la volta. L'altra cara d'aquesta plataforma està plena d'obriülls que fan mal al contacte. Si es torna a interactuar amb el cartell es pot tornar a donar la volta a la plataforma per a treure els obriülls de la zona de joc. La torre de vigia es pot trencar si rep molts atacs.*





*La lava apareix i desapareix en intervals de 30 segons.*





### 5.3. Assets

- *Siku Angisooq*: l'escenari compta amb els icebergs que fan de plataformes i un iglú a l'iceberg més gran.
- *Evig Herlighed*: apart de la plataforma principal en sí, compta amb tres plataformes flotants, una palanca i una gàbia.
- *Yamikaze Mura*: apart de la plataforma principal en sí, l'escenari compta amb cases (que serveixen com a plataformes), una torre de vigia, un cartell, una plataforma oculta al terra de la plataforma principal i diversos obriülls.
- *K'áax Chakhole'en*: apart de la plataforma principal en sí, compta amb la piràmide central (i el bassals de lava).
- *Pfarrei des Hungerus*: apart de la plataforma principal en sí, compta amb arbres, parets i pedres.
- *Paranoia Etèria*: apart de la plataforma principal en sí, aquest escenari no compta amb cap asset.