

Level Design Document



Tabla de contenido



1.Ambientación

2.Historia del nivel

3.Tutorial

4.Objetivos y tiempo del nivel

5.Objetivos con respecto al jugador

6.Mapas detallados y flowchart

7.Sensaciones del nivel

8.Referencias estéticas

9.Ritmo del nivel

10.Observaciones del nivel

1.Ambientación

En este primer nivel del juego, se ha tomado la decisión de dividirlo en tres pisos diferentes, tanto para ampliar la duración del juego como para implementar nuevos puntos, tanto des del punto de vista del desarrollo del nivel como del punto de vista narrativo.

Además, se han hecho pequeñas modificaciones en la ambientación general. Se ha querido ampliar la variación visual a lo largo del nivel para evitar la monotonía a lo largo de este.

Los tres pisos, diferenciados por el ambiente, son las Cámaras de Entrada, la Forja y los Archivos.

1.Ambientación

El primer nivel, las Cámaras de Entrada cogen los elementos del grecorromano, como la abundancia de blancos y tallados en piedra, y se combinan con otros elementos, propios de edificios de orden militar, como pueden ser armerías, salas de corrección... y hacen acto de presencia salas de lectura y criptas, como elemento de recordatorio de un pabellón religioso. Se juega con la presencia de agua corriente a lo largo del nivel a modo estético.

En el segundo nivel se ha querido dar un cambio brusco en contraste con el primer piso del nivel. Este piso, la Forja, romperá el blanco del primer piso con los negros y grises del hollín, colores más apagados. Además se implementarán objetos como mesas de diseño, baules de mineral, yunques y otros elementos típicos del trabajo del metal. En este nivel, el toque más llamativo serán las corrientes de metal fundido que transcurrirán por los lados de las salas principales, que tendrán brillo propio.

El tercer y último nivel será el de los Archivos. Con la intención de dar ambiente de un centro de saber, en este nivel abundarán elementos comunes de las bibliotecas, como estanterías rebosantes de libros, mesas de estudio con tinteros, receptáculos con pergaminos, etc. El suelo, por tanto, estará acolchado, y habrá numerosos cuadros y elementos decorativos.

2.Historia del nivel

El Padre, encargado eterno de la protección de los Cielos, es el aspecto de Dios que cuida el desarrollo y la aplicación de las artes bélicas en las fuerzas angelicales. En los Archivos se investigan las propiedades de metales y armas, en la Forja se crean los diseños y se producen, y en las Cámaras de Entrada se sitúan las fuerzas que han jurado proteger al Padre con su alma.

Sus subordinados, Uriel, Miguel y Raguel son los encargados de la defensa de los niveles, mientras el Padre controla su ala desde su trono, vigilando contra toda posible amenaza que pueda surgir en cualquier momento.



3. Tutorial

El tutorial, aún no disponible en la fase presente, sucede en la parte del mundo que el jugador usará como base de operaciones.

En esta base, el jugador aterrizará nada más empezar a jugar. Ahí, un par de patrullas de cuatro enemigos se enfrentarán a él. A través de pausas en el juego y texto, se le irá indicando al jugador de las herramientas que dispone en este mundo.

El primer paso, será mostrar el ataque físico, una vez eliminado cierto número de enemigos, se mostrará la habilidad de esquivar. Cuando se hayan evadido cierta cantidad de golpes, se le mostrarán al jugador los usos de las magias de las que dispondrá a lo largo del juego.

4.Objetivos y tiempo del nivel

El objetivo principal del nivel es derrotar a los tres subefes que están presentes en el nivel, cada uno en un piso, para conseguir un fragmento de cada uno. Estos tres fragmentos, en combinación, formarán una llave que abrirá un portal directo al Trono del Padre. Una vez ahí, tendrá que derrotarlo para finalmente superar el primer nivel.

Se calcula que por piso se tardará entre cuatro y seis minutos en lograr superarlo si se ejecutan todos los movimientos a la perfección, sumando un total de entre doce y dieciocho minutos de duración del primer nivel al completo.

Dado que se pretende que el jugador repita más de una vez cada piso, el tiempo de superación puede variar, dependiendo también en la forma de jugar del jugador y el reto que su elección provoque.

5.Objetivos con respecto al jugador

En pos de que el jugador se acostumbre a los controles del juego, la primera zona está orientada a espacios abiertos en los que el jugador tenga ventaja situacional respecto a sus enemigos. De este modo se irá aclimatando a la experiencia de combate tanto físico como mágicos, y podrá a empezar a desarrollarse adaptando su estilo de juego.

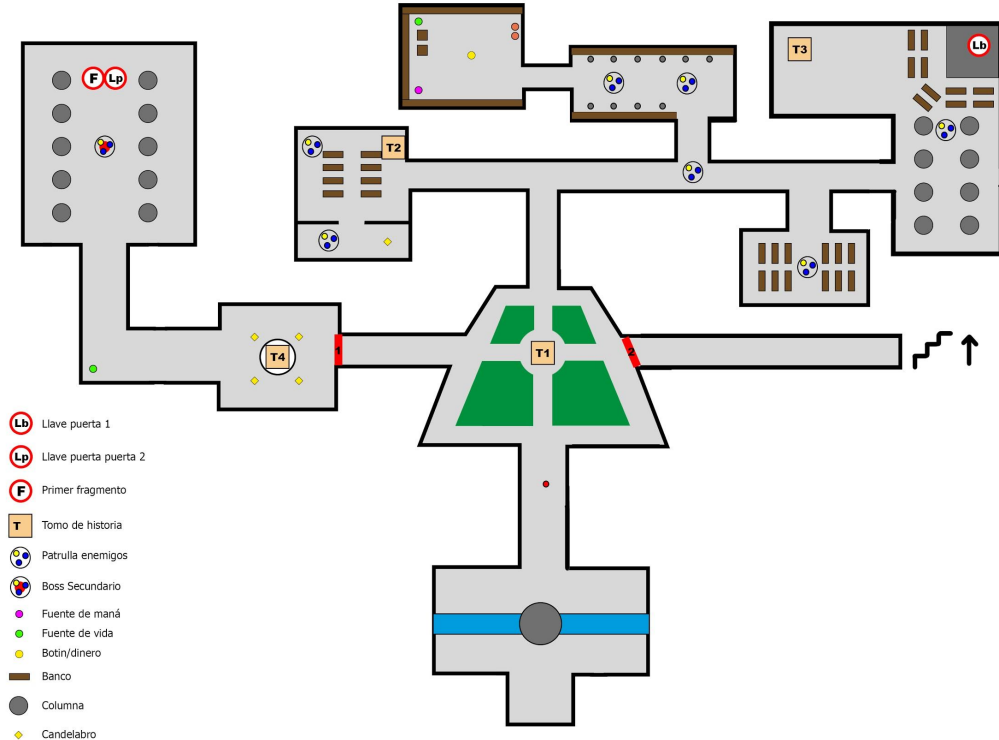
Desde un punto de vista más práctico, estos primeros combates irán forjando al jugador en conceptos como el control del maná que gastará con el uso de magias o incluso el de la propia vida.

Al adquirir los primeros niveles de habilidad, el jugador podrá empezar a perfilar qué tipo de ruta quiere seguir en su recorrido tanto del nivel como del juego. Aún así, durante su ascensión, la dificultad irá en aumento tanto en el espacio de maniobra del que se dispondrá como de la dureza de los enemigos y sus ataques.

6. Mapas detallados y flowchart

En este mapa se muestra de forma detallada los objetos coleccionables y recolectables, junto con la situación espacial de las patrullas de los enemigos.

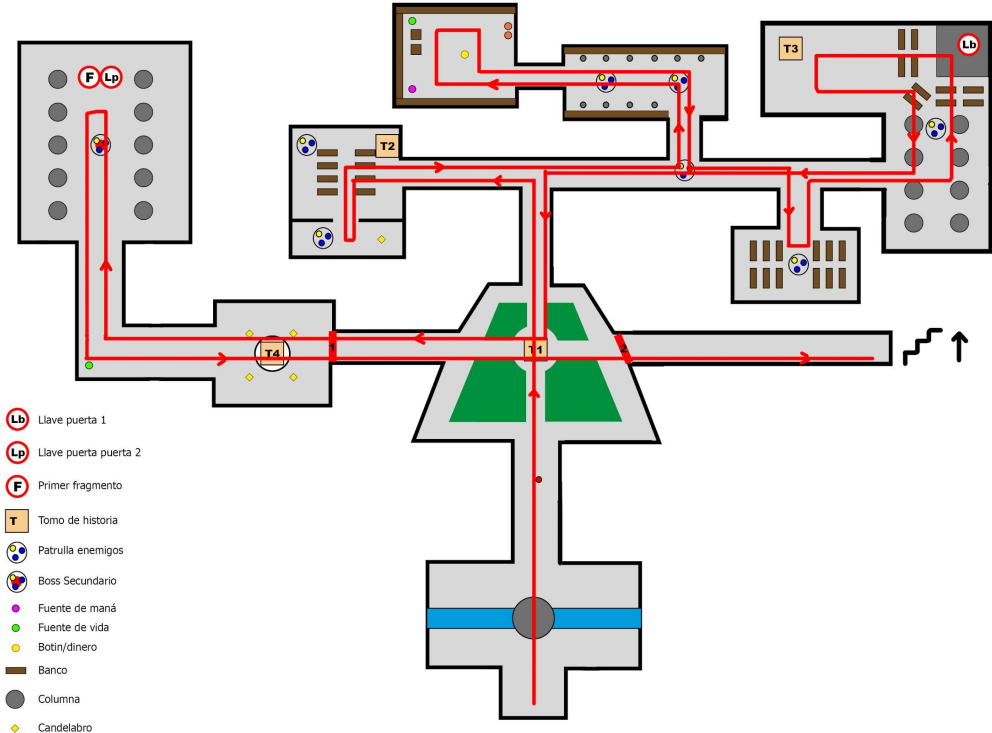
Este mapa muestra las Cámaras de Entrada, el nivel guardado por Uriel.



6. Mapas detallados y flowchart

En este mapa se muestra el recorrido que se espera que el jugador recorra, este recorrido puede durar entre cuatro y seis minutos.

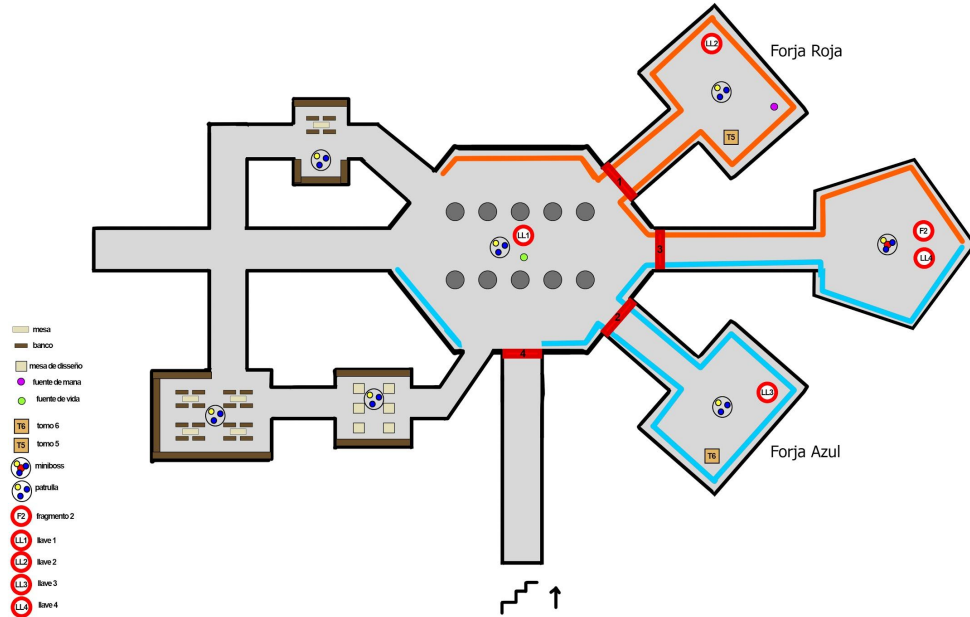
Este mapa muestra las Cámaras de Entrada, el nivel guardado por Uriel.



6. Mapas detallados y flowchart

En este mapa se muestra de forma detallada los objetos coleccionables y recolectables, junto con la situación espacial de las patrullas de los enemigos.

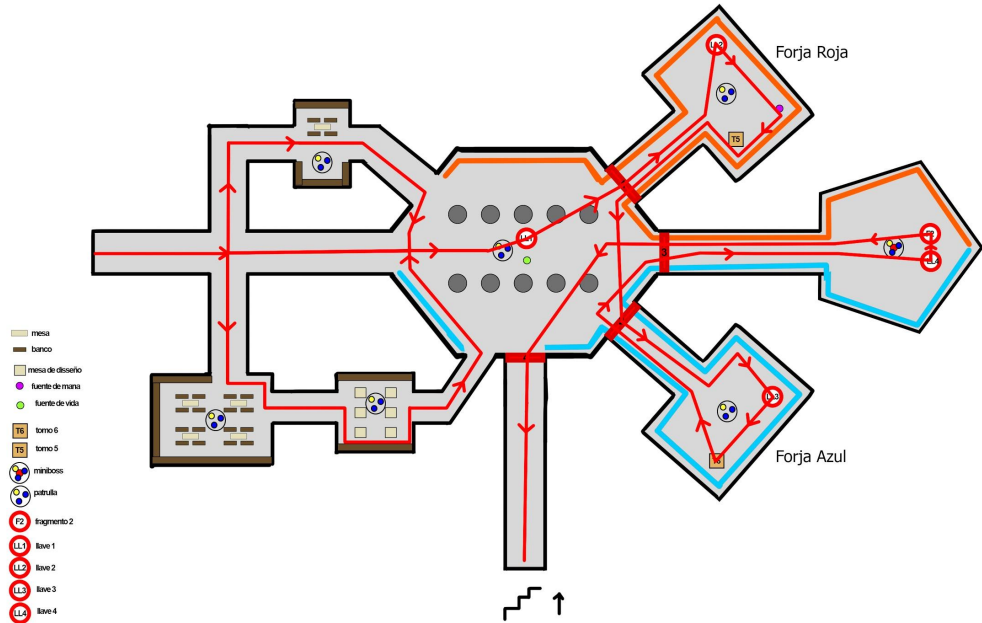
Este mapa muestra las Cámaras de Entrada, el nivel guardado por Miguel



6. Mapas detallados y flowchart

En este mapa se muestra el recorrido que se espera que el jugador recorra, este recorrido puede durar entre cuatro y seis minutos.

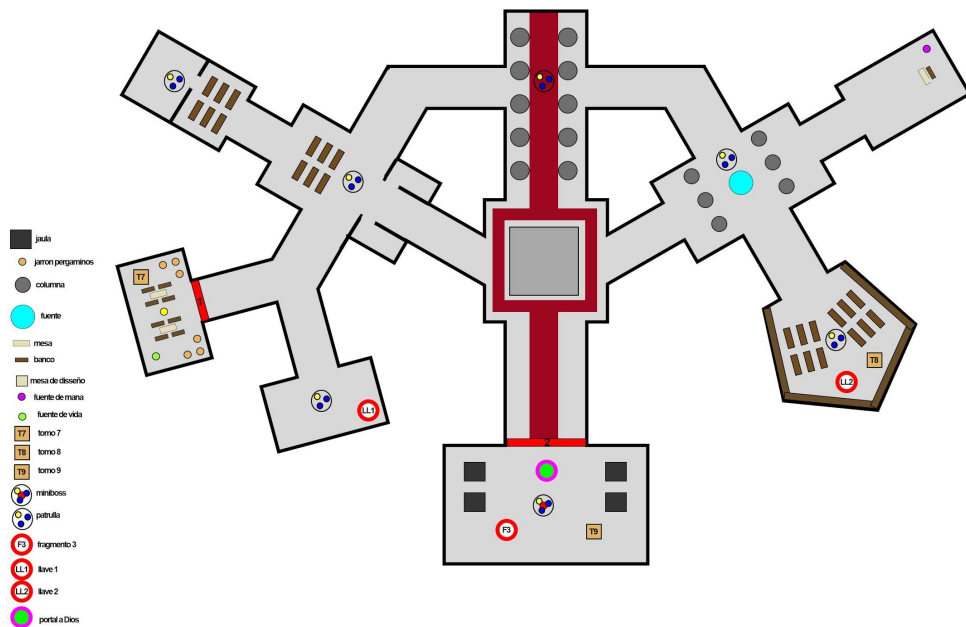
Este mapa muestra las Cámaras de Entrada, el nivel guardado por Miguel.



6. Mapas detallados y flowchart

En este mapa se muestra de forma detallada los objetos coleccionables y recolectables, junto con la situación espacial de las patrullas de los enemigos.

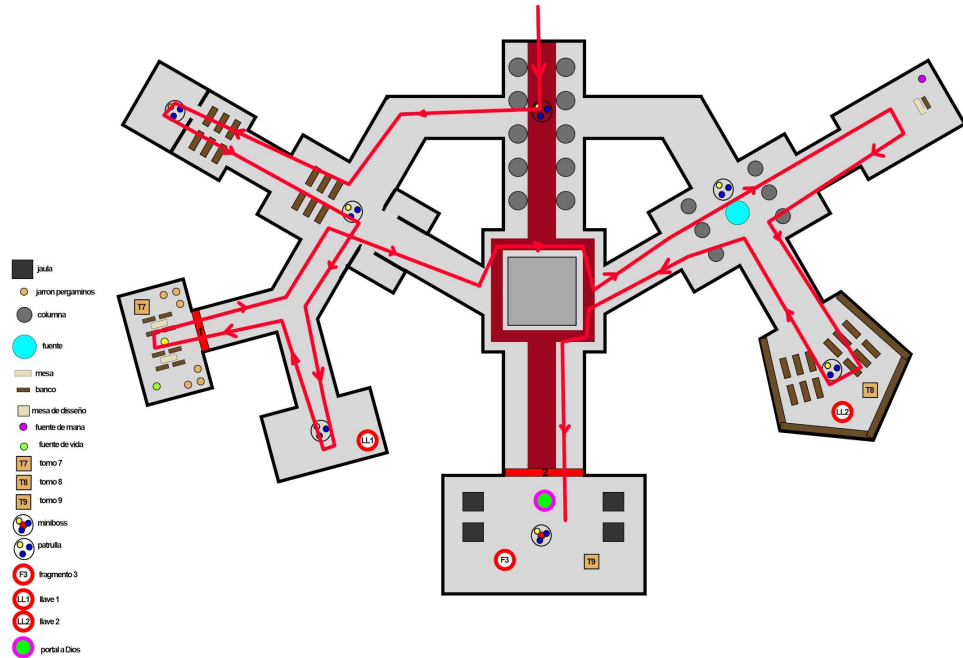
Este mapa muestra las Cámaras de Entrada, el nivel guardado por Raguel.



6. Mapas detallados y flowchart

En este mapa se muestra el recorrido que se espera que el jugador recorra, este recorrido puede durar entre cuatro y seis minutos.

Este mapa muestra las Cámaras de Entrada, el nivel guardado por Raguel.



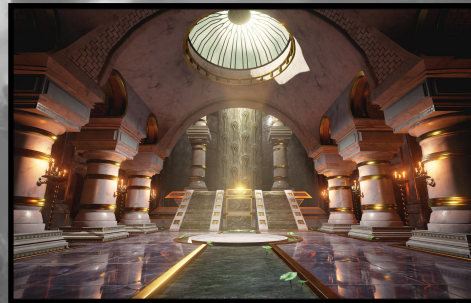
7.Sensaciones del nivel

Al ser el primer nivel la intención no es asaltar al jugador con un nivel frenético fuera de su alcance de adaptación, más bien darle momentos de acción y de descanso mientras se mueve por los pasillos entre salas.

También buscamos que a medida que se avanza por el nivel y al buscar activamente por el escenario y leer los pergaminos esparcidos por el nivel que cuentan la historia del cielo, el jugador se da cuenta que tanto el cielo como los ángeles que lo habitan forman una máquina más compleja de lo que parece a simple vista.

Con este tipo de transmisión de la historia queremos captar la atención del jugador y “desdivinizar” un poco el concepto que se tiene del cielo, dándole un punto crudo y cruel.

8. Referencias estéticas



9. Ritmo del nivel

Los pisos que componen el nivel están diseñados para crear una sensación de combate y peligro constante. En cada sala se encuentran múltiples enemigos que supondrán un reto para el jugador, creando así un ritmo constante de tensión y enfrentamiento.

Aún así, los picos de tensión se encontrarán en cada subjefe, donde el enfrentamiento individual será de una dificultad notablemente más elevada que el resto de combates.

El pico final de dificultad se dará en el enfrentamiento con el Padre, que será el jefe final del primer nivel, ofreciendo un combate no solo más largo, sino difícil y, en cierta medida, frustrante.



10.Observaciones del nivel

- Los combates serán rápidos y con diferentes factores a contemplar, como el espacio o el tipo de enemigo con el que se lucha.
- A lo largo del nivel se encontrarán fragmentos de historia y dinero con el que adquirir ciertas mejoras.
- Cada subjefe contará con un sistema de ataque diferente, variando los combates entre los pisos.
- El jefe final dispondrá de todos los tipos de ataque de los subjefes, creando un combate dinámico en el que el jugador, al haberse enfrentado antes a la situación, podrá desenvolverse.