



Level Design : Prototype 2

Level Design

Documentation

Fran Secchi & Carla Sánchez

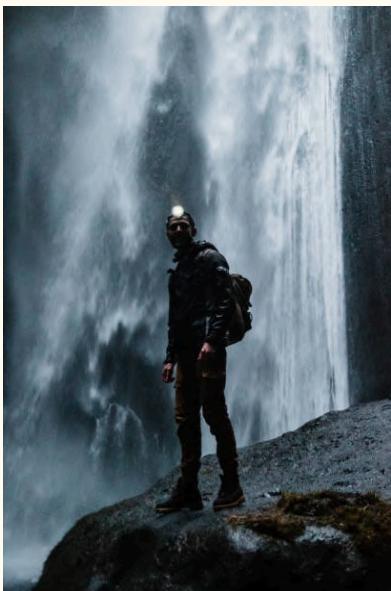
Índex

Level Design Documentation	0
Overview	4
Goals	5
Theme	6
Elements	7
Recursos i Consumibles	7
Bales	7
Vendes	7
Menjar	7
Inventari	7
Enemies	8
Aranya Petita (Fast & Small)	8
Aranya Gran (Big & Ranged)	9
Aranya "Azure"	10
Documents	11
Asset List	11
Gameplay Beats	12
Story Beats	13
Walkthrough / Sequence	14
Secció 1	14
Inici	14
Introducció Arma + Casc Llanterna	14
Exploració Mines	14
Safe Zone	14
Secció 2	14
Escalada Cova de Cristalls	14
Pas Intermig	14
Vistes Cascada	15
"Safe" Zone	15
Open Questions	15
References and Research	17
Moodboards	18
Arma de Foc	18
Casc amb Llanterna	18
Mina	19
Coves de Cristall	19
Safe Zone	20
Pedra; Azure Ring	20
References	21
Jugador	21
Ref. 1 - Arma: Mauser c96 "Broomhandle"	21

Càmara	22
Ref. 1 - Resident Evil 7	22
Ref. 2 - Half-Life 2	22
Safe Zone	23
Ref. 1 - Left 4 Dead 2	23
“Safe” Zone	24
Ref. 1 - Left 4 Dead 2	24
Ref. 2 - The Last of Us Part 2”	24
Escenari	25
Ref. 1 - Resident Evil Remake	25
Ref. 2 - Resident Evil 7	25
Ref. 3 - Dead Space	26
Ref. 4 - Uncharted 4: A Thief's End	26
Ref. 5 - Resident Evil Village	27
Ref. 6 - Jak & Daxter	27
Enemic Principal	28
Ref. 1 - Weeping Angel	28
Ref. 2 - Coil-Head	28
Aranyes	29
Ref. 1 - Jak & Daxter	29
Layout Sketches & Diagrams	30
Layout Sketches	31
Secció 1 - Inici	31
Process	31
Final Layout	34
Secció 1 - Introducció + Arma i Casc Llanterna	35
Process	35
Final Layout	37
Secció 1 - Exploració Mines	38
Brainstorm	38
Final Layout	39
Safe Zone	40
Brainstorm	40
Final Layout	42
Secció 2 - Escalada per la Cova de Cristalls	42
Brainstorm	42
Final Layout	43
Secció 2 - Pas Intermig (Porta)	43
Brainstorm	43
Final Layout	44
Secció 2 - Vistes Cascada	44
Brainstorm	44

Final Layout	45
“Safe” Zone	46
Diagrams	47
Diagrama General	47
Bubble Diagram	48
Pacing and Beat Charts	49
Nivell Global	50
Secció 1	50
Beat Charts	50
Safe Zone	50
Secció 2	50
Beat Charts	51
“Safe” Zone	51

Overview



El nivell inicial en què es situa "Azure Echoes" és una part crucial de l'experiència global del joc, ja que és on es presenten la majoria d'aspectes importants del joc.

El primer nivell ofereix una immersió profunda en el món subterrani i perillós de la mina abandonada, transportant al jugador a una època històrica específica: l'Imperi Alemany del 1910. Aquesta ambientació proporciona un camí ample per desenvolupar la narrativa i la jugabilitat, fusionant elements d'exploració i combat en un entorn ric i captivador.

Details clau per aconseguir l'experiència que tenim present:

- Ambientació en una mina abandonada a les profunditats d'una regió remota de l'Imperi Alemany.
- Paisatge subterrani impressionant amb una cascada infinita com a punt de referència, túnels miners oblidats pel temps i coves de cristalls de tons blavosos que emeten una llum misteriosa.
- Fer que el jugador es fiqui en el paper d'un geòleg intrèpid en una missió perillosa per trobar una pedra mítica; l' "Azure Ring".
- Elements de terror ambiental que es barregen amb acció-aventura i elements de FPS, oferint una experiència de joc variada.
- La presentació d'un enemic que al principi sembla quasi immortal.
- Pacing del joc equilibrat amb moments de combat frenètic, exploració i moments de calma en les zones segures.
 - "Safe Zones" que actuen com a refugi temporal per al jugador, proporcionant una pausa en l'acció i la possibilitat d'abastir-se de recursos.
- Gestió de recursos estratègica per evitar quedar-se nu vers el perill.

Goals

L'objectiu del jugador és explorar les profunditats de la mina abandonada per trobar l'artefacte mític conegut com l'"Azure Ring", una pedra preciosa en forma d'anell.

Els objectius secundaris inclouen la cerca d'items amagats i la supervivència als perills de la mina, com els enemics i els obstacles ambientals.

L'esforç que ha de fer el jugador ho mesurem de la següent manera:

- **Small effort:** Superar moments de pànic, aconseguir sortir de situacions d'estrés, com arribar a una zona segura després d'un enfrontament tens o escapar d'una emboscada d'enemics, permetent al jugador relaxar-se i recuperar-se abans de continuar amb el seu viatge.
- **Medium effort:** Arribar a la següent sala; Com a recompensa per un esforç sostingut, el jugador arriba amb èxit a una nova sala o àrea del mapa, oferint noves oportunitats d'exploració. Aquesta fita representa progressió significativa i l'obertura de nous horitzons en el joc.
- **High effort:** Completar el nivell arribant al joc d'inici, aconseguint l'artefacte; La màxima recompensa per a un esforç excepcional, completar una volta completa pel mapa de la mina, superant una sèrie de reptes complexos, resolent puzzles intricats, derrotant enemics i finalment aconseguint l'artefacte desitjat. Aquesta fita no només simbolitza l'habilitat i la determinació del jugador, sinó també la culminació de la narrativa del joc i l'assoliment d'un objectiu crític en la història del protagonista.

Amb tot això en ment, el nostre objectiu com a dissenyadors és seguir un tipus de disseny que aconsegueixi una experiència de joc que faci sentir al jugador vulnerabilitat i tensió, però també proporcionar moments de seguretat i recompenses satisfactories. Acompanyat d'un pacing que vagi oscil·lant entre les diferents emocions del jugador, alhora volem transmetre una experiència variada i divertida amb el menor nombre de mecaniques possibles, en aquest cas amb només dues com són l'arma i la llanterna.

Els sentiments que volem transmetre amb aquests objectius són la sensació d'angoixa i l'excitació d'enfrontar-se a reptes, però també la satisfacció de superar-los i la sensació de triomf en aconseguir els objectius marcats.

Theme

La història de "Azure Echoes" es desenvolupa dins les terres l'Imperi Alemany durant el 1910. En aquest període, Alemanya era un país industrialitzat amb una gran dependència de la mineria.

"Azure Echoes" transportarà els jugadors a un món subterrani; una antiga instal·lació minera ubicada en una regió remota de l'Imperi Alemany. La mina té una singularitat extraordinària: una cascada infinita que cau des del sostre fins a les profunditats de la mina. Aquesta cascada ofereix una imatge majestuosa, amb l'aigua que es desploma en una eterna caiguda i a la vegada serveix com a punt de referència.

Composta també per les coves de cristalls blavosos, que emeten una llum quasi extraterrestre. Els cristalls blaus, de formes irregulars i brillants, d'aquestes coves, emeten una llum suau i misteriosa, il·luminant el camí del jugador mentre aquest descobreix els secrets inquietats i perills amagats a les profunditats de la mina.

En "Azure Echoes", els jugadors es posaran en la pell d'un geòleg intrèpid en mig d'una expedició per trobar una pedra mítica coneguda com l'*Azure Ring*, una pedra preciosa en forma d'anell, actualment amagada en les profunditats d'aquesta mina.

Però el que comença com una simple expedició es convertirà ràpidament en una batalla per la supervivència quan el pont cap a la pedra es trenca sota els seus peus, fent que aquest caigui fins al fons de la mina cap a una mort quasi assegurada.

Elements

Recursos i Consumibles

Bales

Les bales són un recurs essencial a "Azure Echoes" per a enfocar-se als diversos enemics que habiten la mina. El jugador les trobarà disperses per tot el nivell, sovint en safates de munició o en armaris abandonats. Cal gestionar-les amb prudència, ja que són limitades i esgotar-les pot deixar el jugador vulnerable davant els perills de la mina.

- Si el jugador se li acaben les bales, aquest començarà a atacar a cos.

Vendes

Els vendes són una font de curació vital per al jugador enmig de l'acció frenètica i els perills. Es poden trobar en caixes de primer auxilis o en bosses mèdiques al llarg dels nivells.

- És crucial administrar-los amb cura, ja que utilitzar-los en els moments adequats pot fer la diferència entre la vida i la mort en un entorn tan hostil com la mina.

Menjar

El menjar en "Azure Echoes" té una funció especial: proporciona una reducció temporal del consum de la barra de stamina. Això significa que, després de consumir menjar, el jugador podrà córrer durant un període de temps sense que la seva barra de stamina disminueixi com ho faria normalment.

- Aquest efecte pot ser crucial en moments de necessitat, com ara quan el jugador necessita escapar ràpidament d'una situació perillosa o navegar per zones extenses del nivell amb celeritat.

Inventari

En "Azure Echoes" hi haurà un sistema d'inventari en el qual el jugador podra saber la quantitat unitària de cada recurs i consumible que té a la seva disposició.

Enemies

Aranya Petita (*Fast & Small*)

Mode: Terrestre

Descripció: Una aranya ràpida i petita que emergeix d'un ou a la que s'apropa el jugador. Es mou a gran velocitat i ataca agressivament. Pot anar per les parets

Vida: Baixa

Habilitats / Atacs:

- **Damage:** Baix
- **Range:** Curt
- **Attack Speed:** Ràpid

Velocitat: Molt ràpida

Comportament: Agressiu; tendeix a agrupar-se amb altres aranyes del seu tipus per formar “swarms”.

Time to Live: Baix, ja que l'aranya petita és molt dèbil.

Debilitats: Ja que té una vida molt baixa, és altament vulnerable als atacs del jugador si hi ha una distància considerable entre els dos.

Recompensa: -

Nivell de dificultat: Baix / Mitjà, ja que individualment no són gaire perilloses, però en grup poden ser una amenaça.

Lloc de Spawn: Principalment en zones fosques i tancades, com túNELS estrets o coves.

Estratègies/Suggeriments:

- Evitar situacions on estàs rodejat per l'eixam d'aranyes, ja que els seus atacs en conjunt poden ser perillosos.
- Mantenir la distància per minimitzar el risc d'atacs.
- Aprofitar l'entorn per bloquejar el seu pas o “marejar-les”.

Aranya Gran (Big & Ranged)

Mode: Terrestre

Descripció: Una aranya que pot desplaçar-se per les parets i llançar teranyines per atrapar els seus enemics. És més gran i formidable que les aranyes petites, i la seva capacitat de tirar teranyines li dóna un avantatge en l'atac a distància.

Vida: Mitjana

Habilitats / Atacs:

- **Atac cos a cos:**

- **Damage:** Gran
- **Range:** Curt
- **Atac Speed:** Lent

- **Llençar teranyines:**

- **Damage:** Molt baix
- **Range:** Llarg
- **Atac Speed:** Moderat
- **Effect:** En impacte amb el jugador, aquesta reduirà el moviment del jugador durant un període de temps.
 - Si el jugador torna a ser impactat durant aquesta periode, se li reduirà encara més el moviment i es tornarà a resetjar el temps del efecte a període de temps.

Velocitat: Mitjana, però considerablement més lenta que les aranyes petites.

Comportament: Esquivarà els atacs del jugador de costat a costat mentre llança teranyines per restringir el moviment del jugador. Quan una de les seves teranyines atrapa al jugador, es dirigirà cap a ell per atacar-lo directament.

Time to Live: Moderat, ja que té una quantitat considerable de vida i es mou amb intenció d'esquivar al jugador.

Debilitats: Moviment més lent i vulnerabilitat als atacs directes del jugador.

Recompensa: Hi ha una probabilitat de que deixi anar menjar per al jugador.

Nivell de dificultat: Mitja-alta, ja que la combinació de moviment per les parets, atacs a distància i comportament evasiu la fa una amenaça significativa.

Lloc de Spawn: Principalment en zones amples amb parets verticals, com sales grans o àrees obertes de la mina.

Estratègies/Suggeriments:

- Utilitza l'arma de foc per reduir la seva vida des de la distància.
 - Evita quedar-te atrapat en les seves teranyines, ja que limitaran la teva mobilitat i et faran més vulnerable als seus atacs.
 - Fer servir el entorn per evitar ser donat per les teranyines, com cobertures o parets.
 - Aprofita els moments en què es mou de costat a costat per fer-li mal mentre és més vulnerable.
-

Aranya “Azure”

Mode: Terrestre

Descripció: L'Aranya “Azure” és similar en mida i velocitat a les aranyes petites, però té una habilitat especial de camuflatge que li permet ocultar-se amb un dels cristalls blaus de la cova que té a la part posterior. Aquest camuflatge li permet emboscar als jugadors desprevinguts que s'apropen massa a ella. En resum, és la versió millorada de l'aranya petita.

Vida: Baixa

Habilitats / Atacs:

- **Damage:** Baix
- **Range:** Curt
- **Attack Speed:** Ràpid

Velocitat: Ràpida

Comportament: L'Aranya “Azure” espera pacientment fins que un jugador s'apropa el suficient a ell, moment en què

Time to Live: Baix, ja que l'aranya petita és molt dèbil.

Debilitats: Ja que té una vida molt baixa, és altament vulnerable als atacs del jugador si hi ha una distància considerable entre els dos.

Recompensa: En futures implementacions, pot deixar anar el cristall que te.

Nivell de dificultat: Mitjà-Alt, sempre que els jugadors siguin conscients del seu comportament d'emboscades i puguin detectar-les abans de ser atacats.

- També influeix el fet de que no es poden matar si estan amagades.

Lloc de Spawn: A les zones de cova de cristalls i amb il·luminació tènue.

Estratègies/Suggeriments:

- Mantenir atenció constant als detalls ambientals amb els que es camuflen les aranyes "Azure", els cristalls, per detectar-la abans de que et pugui emboscar.
 - Fer servir l'arma de foc per eliminar-la ràpidament una vegada revelada del seu camuflatge.
-

Documents

Dins de "Azure Echoes", els jugadors trobaran diversos elements de documentació dispersos pels nivells. Aquesta documentació proporcionarà informació rellevant sobre diversos aspectes del joc, com la història de la mina, el comportament dels enemics principals i consells per avançar a través de les seccions del joc.

- **Notes i Diaris:** El jugador podrà trobar notes, diaris i escrits abandonats pels habitants anteriors de la mina.
 - Aquestes notes poden contenir històries personals, observacions sobre l'entorn de la mina o advertències sobre els perills que s'amaguen en els túnels.
- **Mapes i Plans:** Alguns documents poden incloure mapes detallats de la mina, proporcionant al jugador informació sobre la disposició dels diferents nivells, ubicacions clau i rutes d'escapament.
- **Perfil dels Enemics:** Alguns documents poden oferir informació detallada sobre el comportament dels enemics principals del joc, incloent les seves habilitats, punts febles i estratègies recomanades per derrotar-los.

Asset List

En el joc necessitaríem dels següents assets; Diàlegs, SFX, VFX i Cutscenes

Gameplay Beats

El joc constarà de diferents **capes de gameplay beats**:

- **Exploració**
 - Navegar entre túnels estrets.
 - Explorar cavernes abandonades.
 - Investigar sales abandonades.
- **Combat**
 - Realitzar enfrontaments estratègics contra enemics.
 - Utilitzar tàcticament l'entorn per que el resultat del combat surti al teu favor.
 - Decidir si utilitzar tàctiques de sigil, emboscades, o combat directe.
- **Supervivencia**
 - Gestionar recursos limitats.
 - Buscar subministraments.
 - Evitar situacions que et posin en una situació crítica.
- **“Puzzle-solving”**
 - Desbloquejar camins per continuar avançant
 - Descobrir mecanismes ocults
 - Resoldre puzzles ambientals.
- **Immersió Narrativa**
 - Descobrir la història del lloc a través de documents abandonats.
 - Submergir-se en l'atmosfera i la història de la mina.

Story Beats

L'any és 1910, i el jugador es troba al cor de l'Imperi Alemany, una terra dominada per la industrialització i una fervent dependència de la mineria. En les regions recòndites d'aquest imperi s'amaga una mina abandonada. És en aquest escenari que el protagonista, un valent geòleg en una missió perillosa, emprèn un viatge per recuperar una pedra mítica coneguda com */Azure Ring*.

- **Exploració:** El nivell està impregnat per al tema de l'exploració, mentre el jugador s'endinsa en les misterioses profunditats de la mina abandonada, descobrint els seus secrets i descobrint la veritat darrere de la llegenda de */Azure Ring*.
- **Enfrontament amb el desconegut:** La mina representa un món desconegut, envoltat per la foscor i la incertesa. A mesura que el jugador s'aventura més en les seves profunditats, es veu obligat a enfocar-se a les seves pors i a encarar els horrors desconeguts que amaguen les ombres.
- **Aïllament narratiu:** La mina abandonada serveix per provocar una sensació d'aïllament, evocant sentiments de solitud. L'atmosfera inquietant afavoreix el sentiment d'amenaça, augmentant la tensió i el suspens mentre el jugador s'endinsa més en el desconegut.

Walkthrough / Sequence

Secció 1

Inici

- Establir el ton i l'ambientació del nivell.
- Introduir al jugador amb l'objectiu final del joc i amb l'enemic principal que en aquest punt sembla quasi inmortal amb ajuda d'una hard gate.

Introducció Arma + Casc Llanterna

- Presentar al jugador les eines principals que utilitzarà durant el nivell: l'arma i la llanterna*.
- Proporcionar al jugador una breu pràctica per familiaritzar-se amb el maneig d'aquestes eines i com les pot fer servir.

**Petita cinemàtica que a la que agafa l'arma, agafa automaticament el Casc Llanterna.*

Exploració Mines

- Fomentar l'exploració de l'entorn miner, presentant diferents camins i àrees que el jugador pot investigar.
- Introduir els primers reptes i obstacles del nivell, com ara enemics bàsics.

Safe Zone

- Oferir un descans al jugador després dels reptes inicials.
- Proporcionar oportunitats per recollir recursos i preparar-se per a la següent part del nivell.

Secció 2

Escalada Cova de Cristalls

- Introduir un nou entorn, en aquest cas, l'escalada per una cova de cristalls.
- Oferir reptes únics relacionats amb aquesta mecànica, com evitar caure o superar obstacles mentre s'escala.

Pas Intermig

- Servir com a transició entre pacings importants del nivell.
- Introduir reptes com una soft gate perquè sigui pur combat contra aranyes.

Vistes Cascada

- Oferir una vista panoràmica i espectacular, recompensant al jugador pel seu progrés i esforç

“Safe” Zone

- Trencar completament el concepte de Safe Zone del jugador fent que l'enemic principal del joc entri dins l'habitació.

Open Questions

Les principals preguntes que ens plantejem a l'hora de dissenyar el nivell son les següents:

¿El ritme del joc és equilibrat? - Ens preocupem que el ritme entre els moments d'acció intensa, exploració i moments de calma a les “Safe Zones” estiguin ben equilibrat per mantenir l'interès del jugador sense sobrecarregar-lo. Per això la segona secció té un increment de dificultat respecte la primera.

¿La dificultat dels enemics és adequada? - Ens preguntrem si la dificultat dels diferents tipus d'enemics és proporcionada i ofereix un repte just per als jugadors sense resultar massa frustrant.

¿Els checkpoints estan ben situats? - Ens preocupem de si els punts de control, incloent-hi les “Safe Zones” que actuen com a checkpoints automàtics, estan col·locats estratègicament per garantir una sensació de progrés satisfactoria sense afegir una càrrega excessiva de repetició al jugador.

¿La navegació per la mina és clara i intuïtiva? - Ens preguntrem si el disseny del nivell i la disposició dels elements permeten al jugadors orientar-se fàcilment i progressar sense sentir-se perduts o confosos.

¿L'experiència de joc és prou immersiva? - Ens preguntrem si la combinació de la narrativa, els elements visuals i la jugabilitat crea una experiència envoltadora i immersiva que atrapa els jugadors en el món de "Azure Echoes".

¿Hi ha prou diversitat en els elements de joc? - Ens preocupem de si hi ha prou varietat en els elements de joc com; situacions de combat, enemics, exploració i moments narratius per mantenir l'experiència única i emocionant al llarg del nivell.

¿Els recursos i consumibles estan ben balancejats? - Ens preguntem si la disponibilitat i distribució de recursos com bales, vendes i menjar està ben equilibrada a través de les seccions per proporcionar un repte significatiu sense resultar massa escassa o abundant.

¿S'aconsegueix la sensació i nivell d'angoixa i tensió desitjada? - Ens preguntem si els elements de terror ambiental, combinats amb la jugabilitat intensa, creen una sensació d'angoixa i tensió que enriqueix l'experiència de joc sense resultar massa pesada o monòtona per als jugadors.

Aquestes son altres preguntes que ens plantegem a l'hora de fer el nivell:

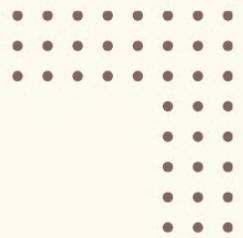
- ¿La jugabilitat ofereix prou opcions estratègiques i de decisió per als jugadors?
- ¿S'aconsegueix una transició suau entre els diferents pacings del joc?
- ¿S'estableixen clarament els objectius del jugador i s'ofereix prou orientació sobre com assolir-los?
- ¿S'aprofita prou el casc amb llanterna com a element essencial per a l'exploració?
- ¿El disseny dels entorns ofereix prou varietat visual i temàtica per mantenir l'interès del jugador?
- ¿La història s'entrellaça de manera coherent amb els elements de joc i l'ambientació?
- ¿Hi ha prou oportunitats per a la descoberta de secrets i recompenses opcionals?
- ¿Els enemics tenen prou varietat en termes de comportament i patrons d'atac?
- ¿Es manté una sensació de progressió satisfactòria per als jugadors a mesura que avancen?



Centre adscrit a la



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona



Level Design : Prototype 2

References and Research

Moodboards

Arma de Foc

Inspirada en una [Mauser c96](#) (Imperi Alemany, 1895)



Casc amb Llanterna

Inspirada en un [casc miner de ferro](#).



Mina



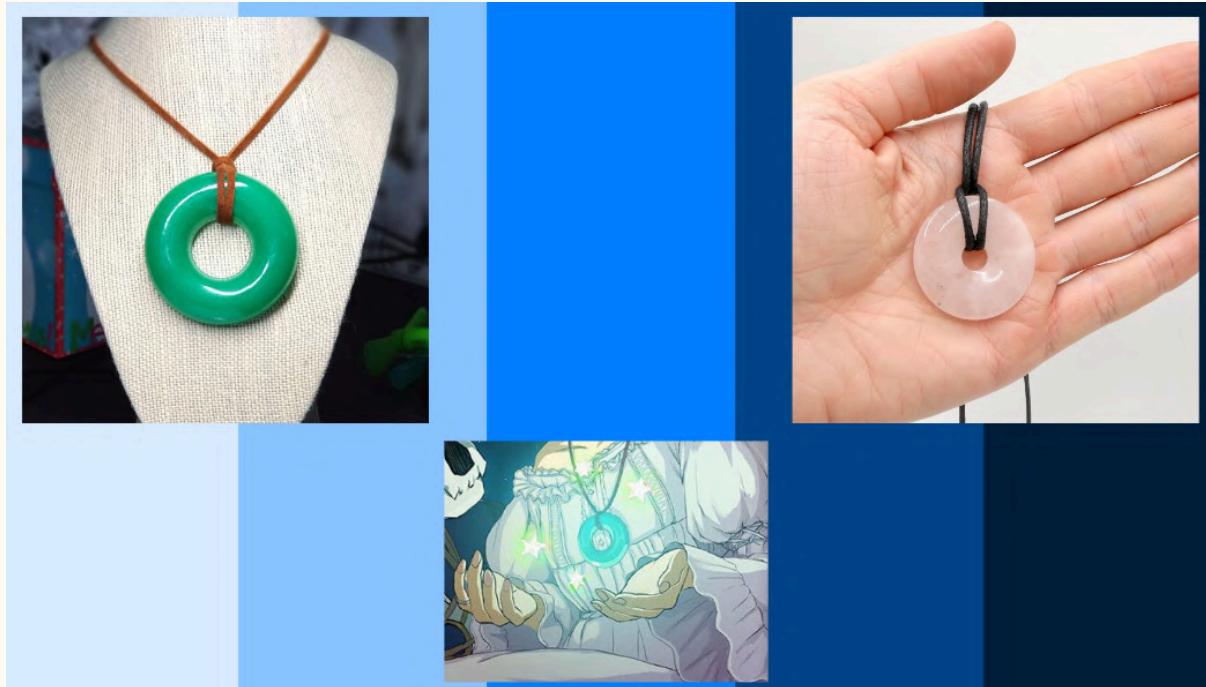
Coves de Cristall



Safe Zone



Pedra; Azure Ring



References

Jugador

Ref. 1 - Arma: Mauser c96 “Broomhandle”



L'arma del jugador està **completament** inspirada en una [Mauser c96](#) “Broomhandle”

Càmara

Ref. 1 - Resident Evil 7



Perspectiva (FP), **angle** (Dynamic), **moviment** (Dynamic) i **efectes de càmera** (Blurriness als marges) que referencien al joc de [“Resident Evil 7: Biohazard”](#).

Ref. 2 - Half-Life 2



Perspectiva (FP), **angle** (Dynamic) i **moviment** (Dynamic) que referencien al joc [“Half-Life 2”](#).

Safe Zone

Ref. 1 - Left 4 Dead 2

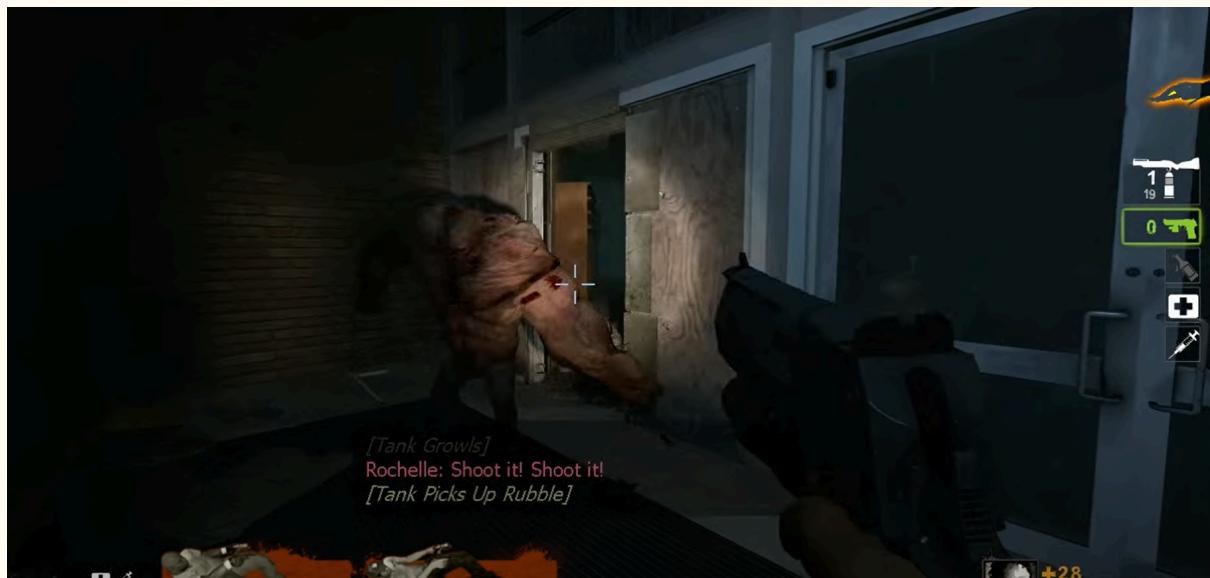


Estètica (Realisme) i funcionalitat (Lloc segur de descans) que referencien a les zones segures del joc "[Left 4 Dead 2](#)".

“Safe” Zone

La segona “Safe” zone extreu les mateixes referències que les de la primer Safe Zone, però afegint-li el extra de trencar-li l’espai segur al jugador.

Ref. 1 - Left 4 Dead 2



Estètica (Realism) i situació d’estrès (Trencar la zona segura) que referencien a les zones segures del joc [“Left 4 Dead 2”](#).

Ref. 2 - The Last of Us Part 2



Situació d’estrès (Trencar la zona segura) que referencia a la zona segura de “crafting” del joc [“The Last of Us Part 2”](#).

Escenari

Ref. 1 - Resident Evil Remake



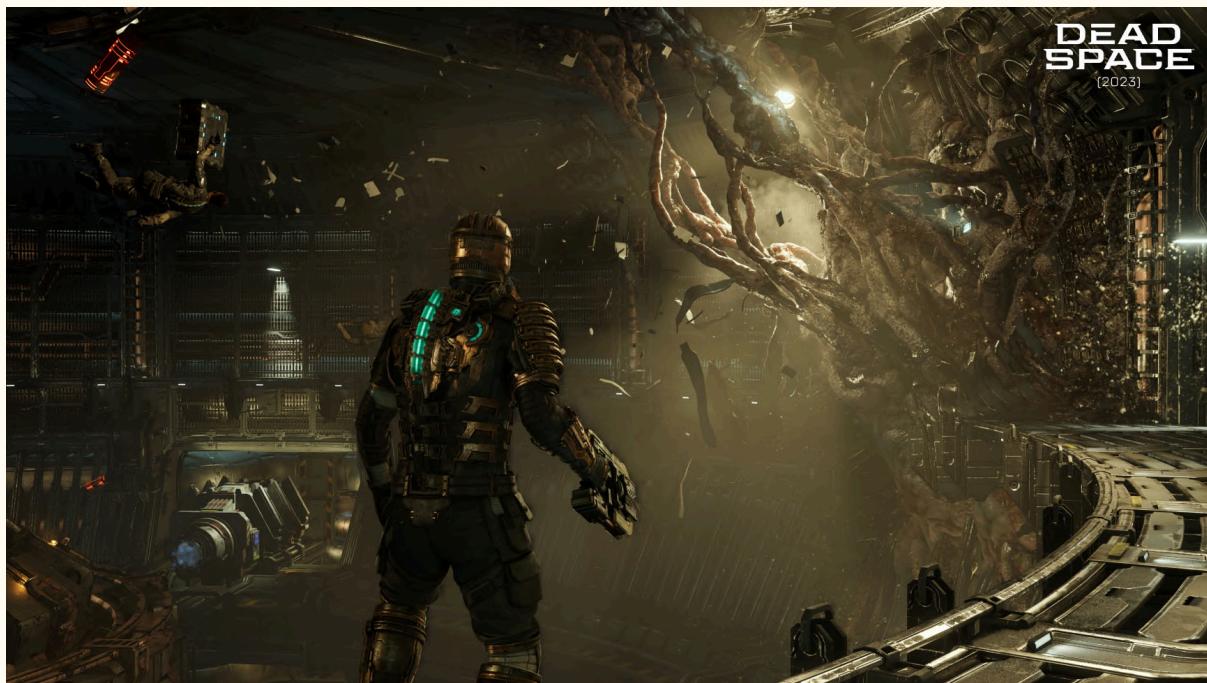
Estètica (Realism) i **temàtica** (Mines) que referencien al nivell de “The Mines” del joc [“Resident Evil 4 Remake”](#).

Ref. 2 - Resident Evil 7



Estètica (Realism) i **temàtica** (Mines) que referencien al nivell de “Salt Mines” del joc [“Resident Evil 7: Biohazard”](#).

Ref. 3 - Dead Space



Estètica (Realista) que referencia al joc "["Dead Space"](#)".

Ref. 4 - Uncharted 4: A Thief's End



Estètica (Realism) i temàtica (Cova Subterrània) que referencien a un nivell del joc "["Uncharted 4: A Thief's End"](#)".

Ref. 5 - Resident Evil Village



Estètica (Realism) i **temàtica** (Mina) que referencien a una secció del joc [“Resident Evil 8 Village”](#).

Ref. 6 - Jak & Daxter



Orientat a la secció d'escalada. **Temàtica** (Crystal Caves) que referencia al nivell de “Spider Cave” del joc [“Jak & Daxter”](#).

Enemic Principal

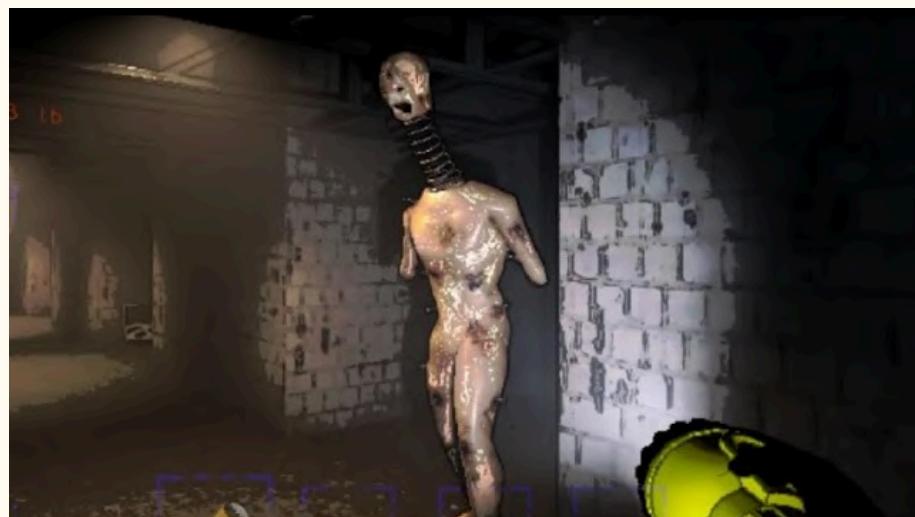
Ref. 1 - Weeping Angel



Comportament i mecànica que referencien als "[Weeping Angels](#)" de la serie "[Dr. Who](#)",

- “The Weeping Angels had a unique and nearly perfect defense mechanism; quantum-locking, which caused an Angel to literally turn to stone when observed, even indirectly. [...] This meant they could not attack while being seen, but also ensured they would not come under attack themselves, as, when transformed into stone, a Weeping Angel could not be killed.”

Ref. 2 - Coil-Head



Comportament que referència a l'enemic "[Coil-Head](#)" del joc "[Lethal Company](#)";

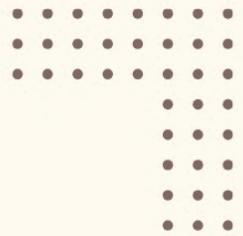
- “Coil-Heads will only move and attack when not looked at by Employees.”

Aranyes

Ref. 1 - Jak & Daxter



Comportament i mecànica que referencien a les aranyes bàsiques del joc "[Jak & Daxter](#)".



Level Design : Prototype 2

Layout Sketches

&

Diagrams

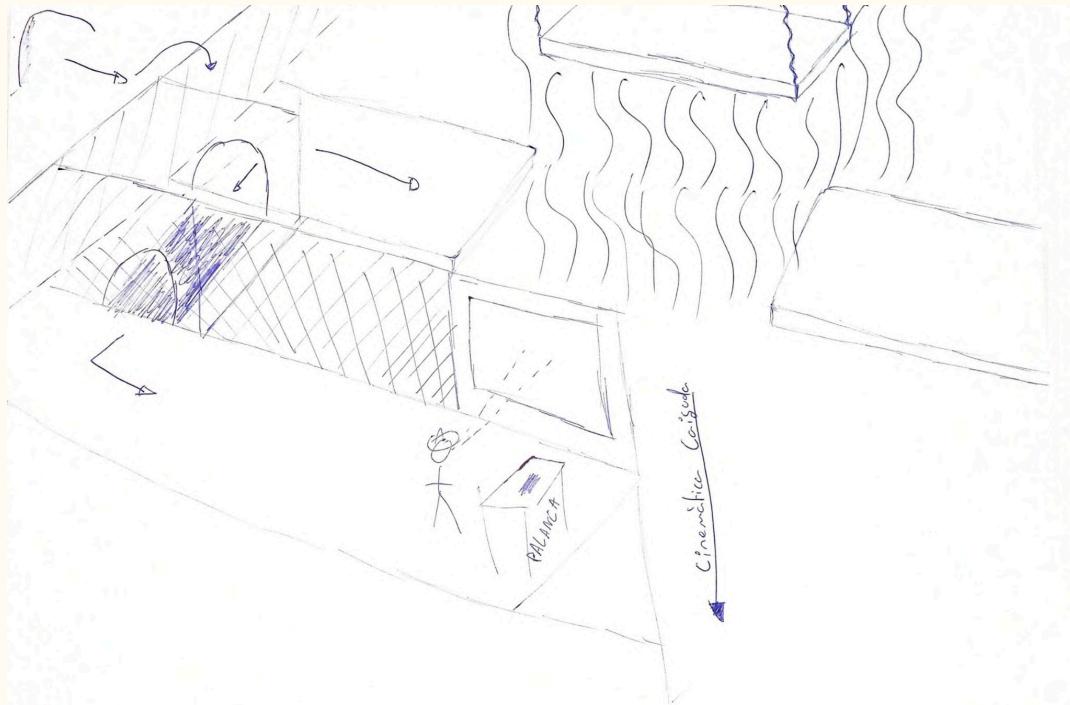
Layout Sketches

Amb els Layouts volem aconseguir unes composicions amb punts de fuga i framings.

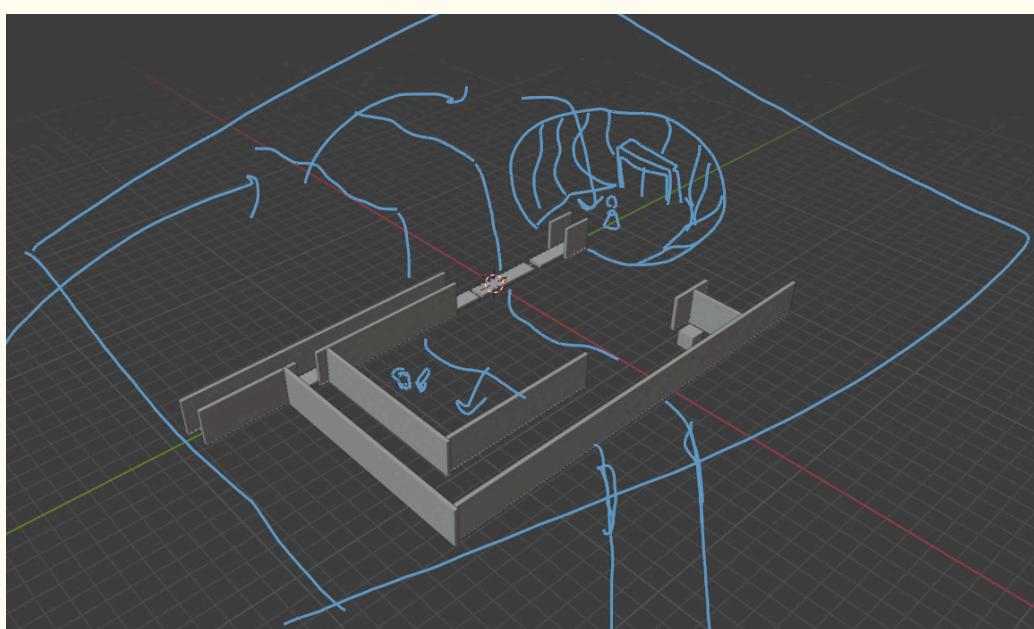
Secció 1 - Inici

Process

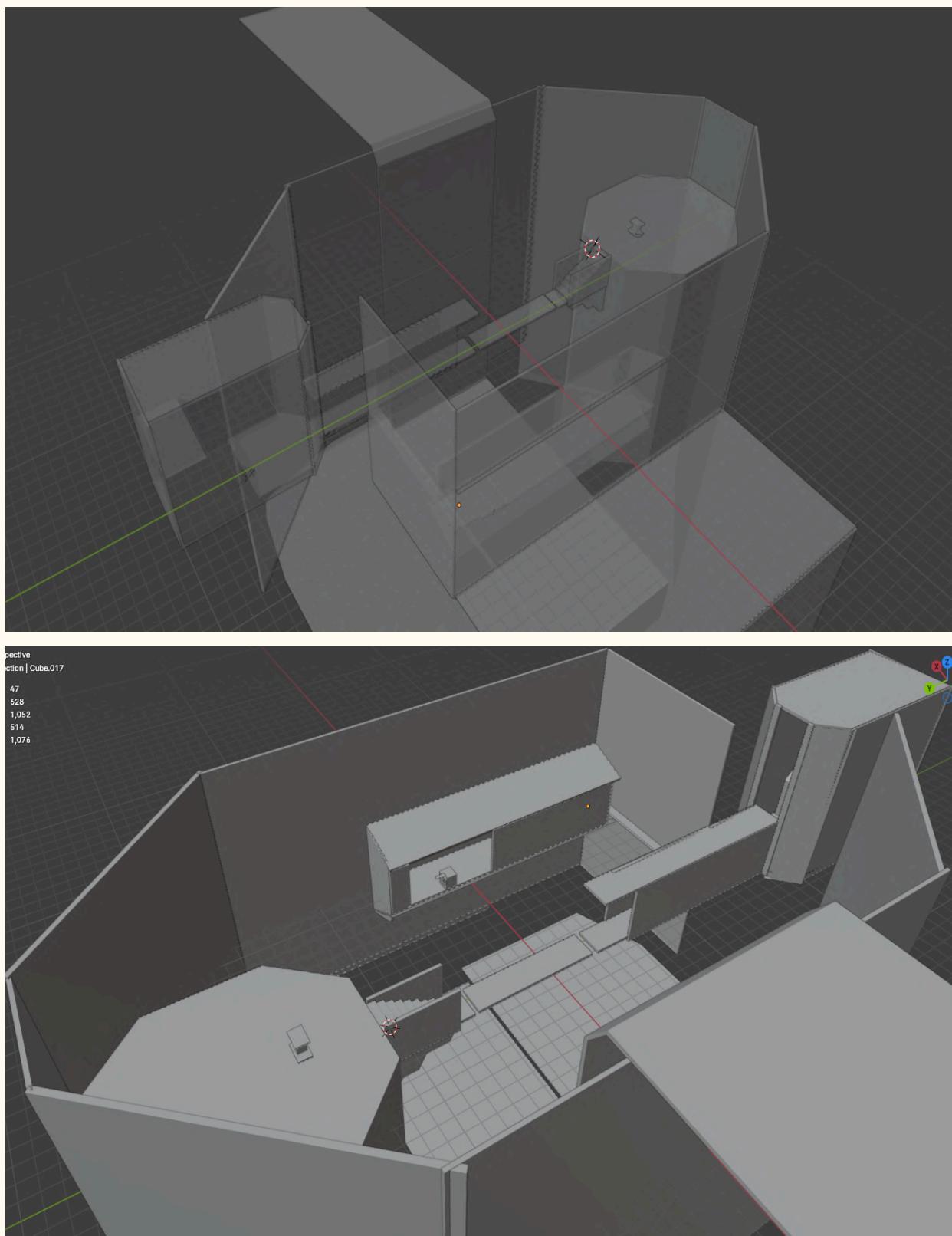
Paper Sketch



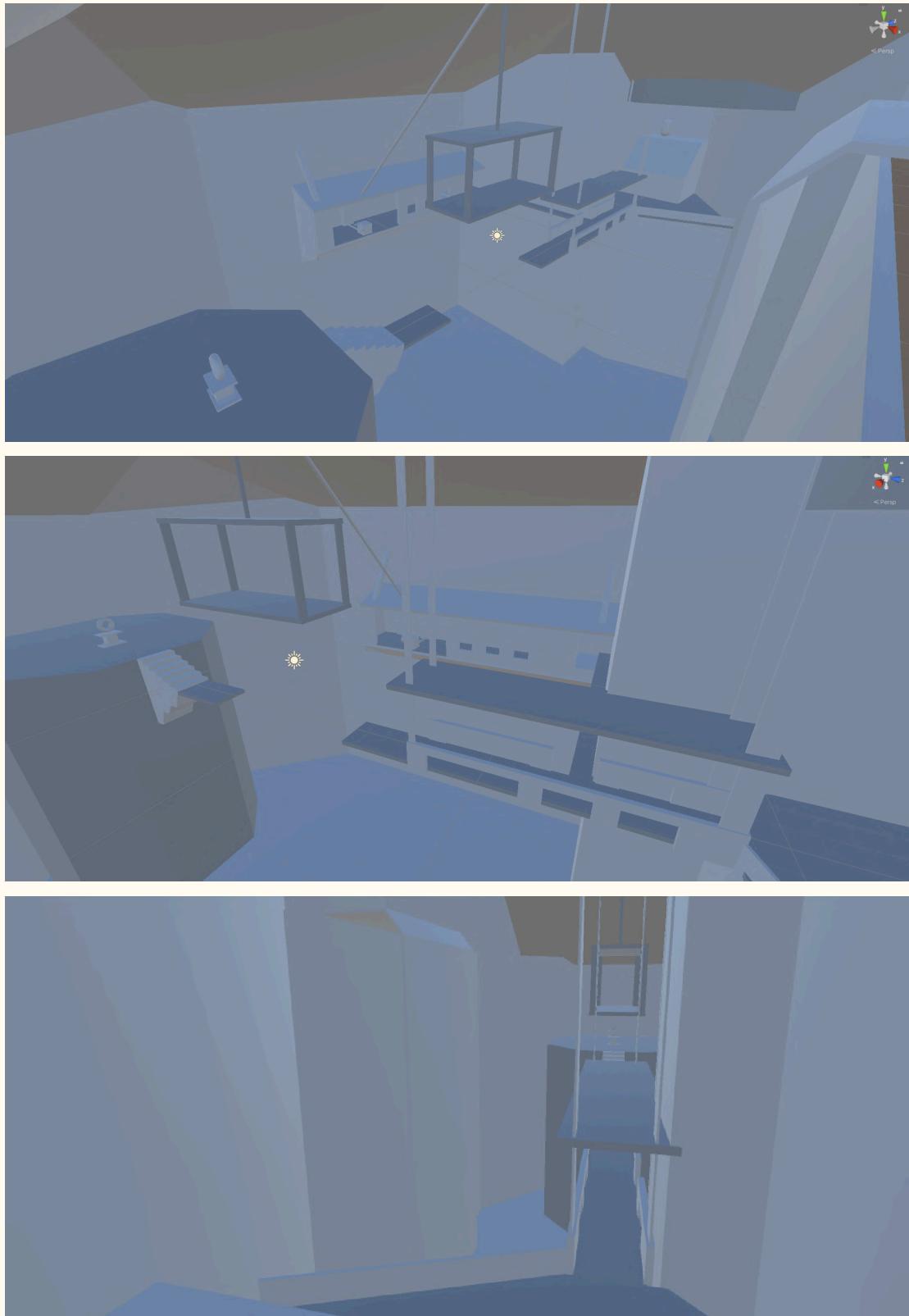
Blender Sketch



Blender Iterations



Unity First Blockout



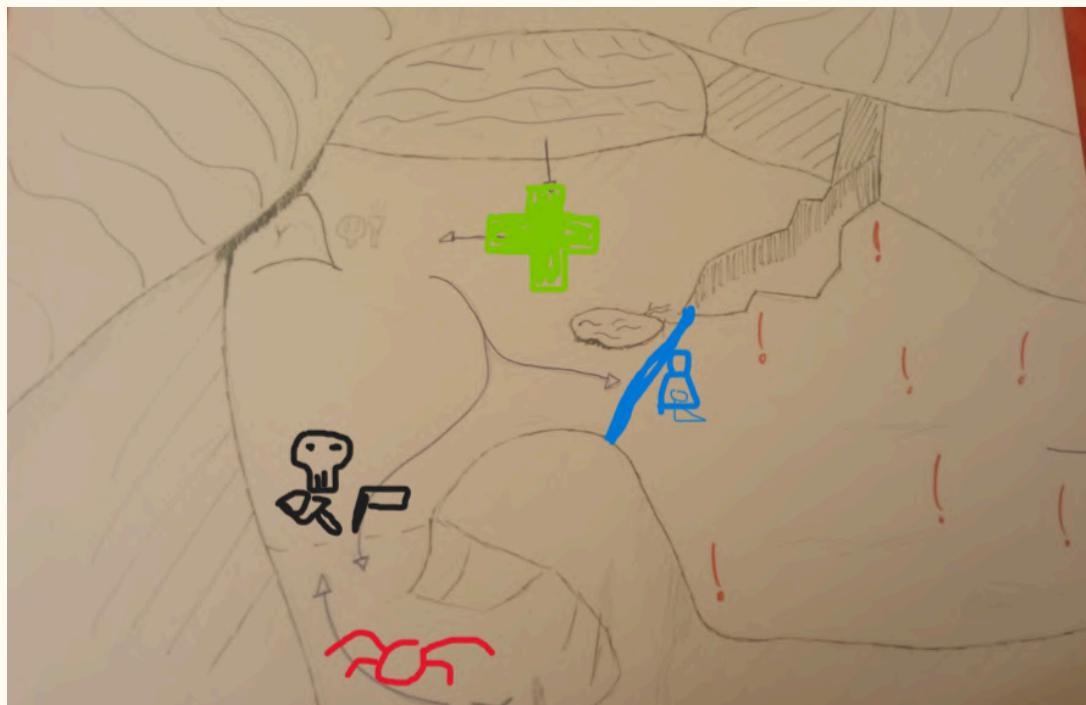
Final Layout



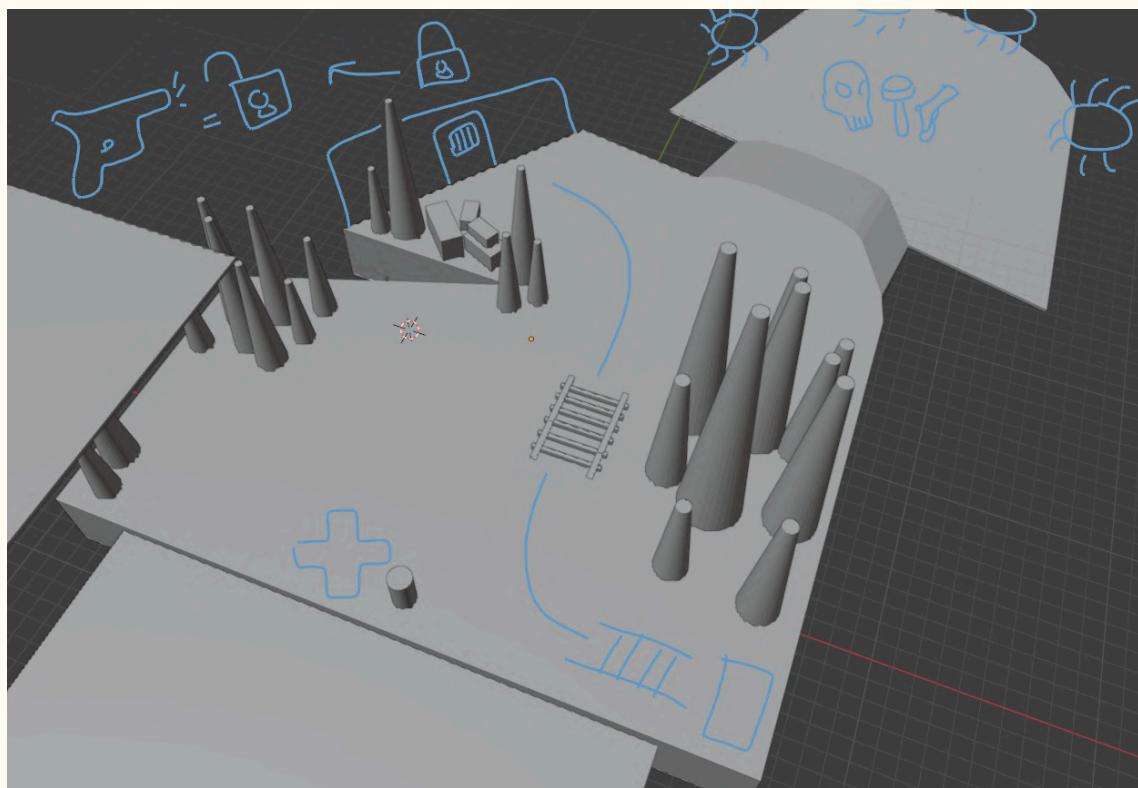
Secció 1 - Introducció + Arma i Casc Llanterna

Process

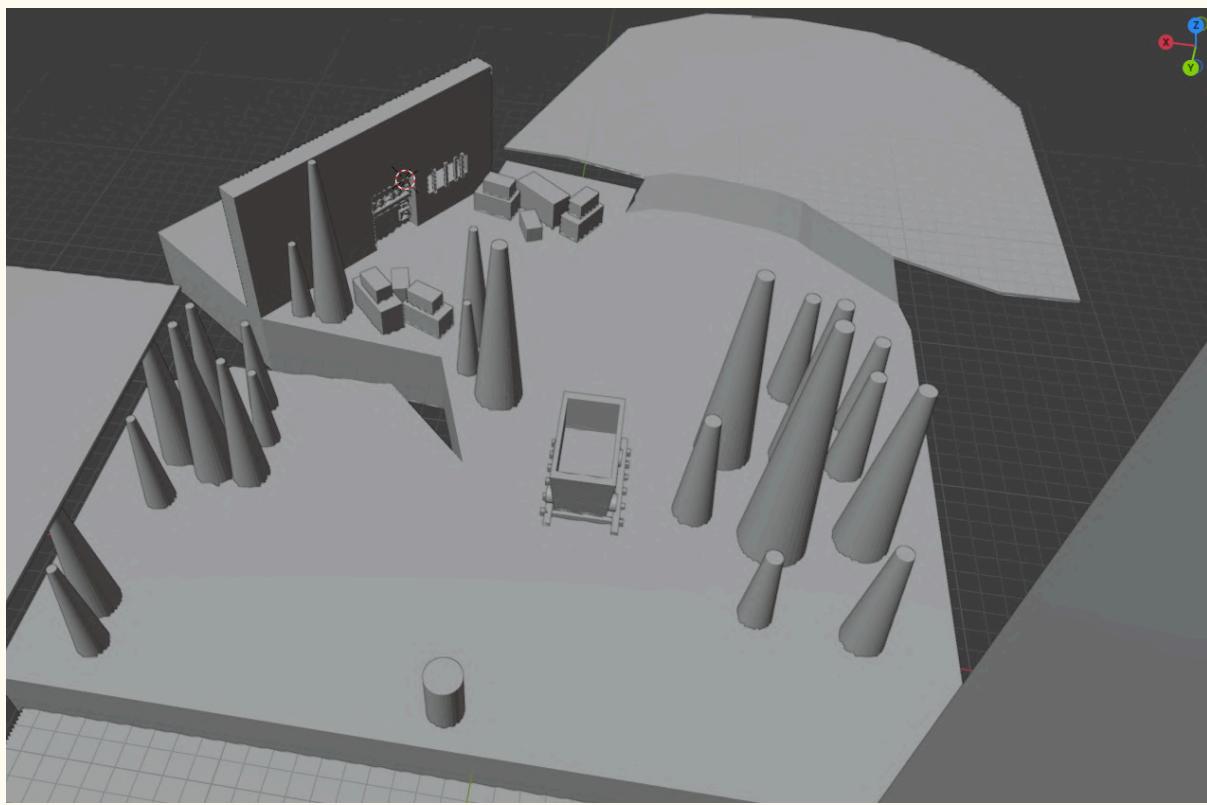
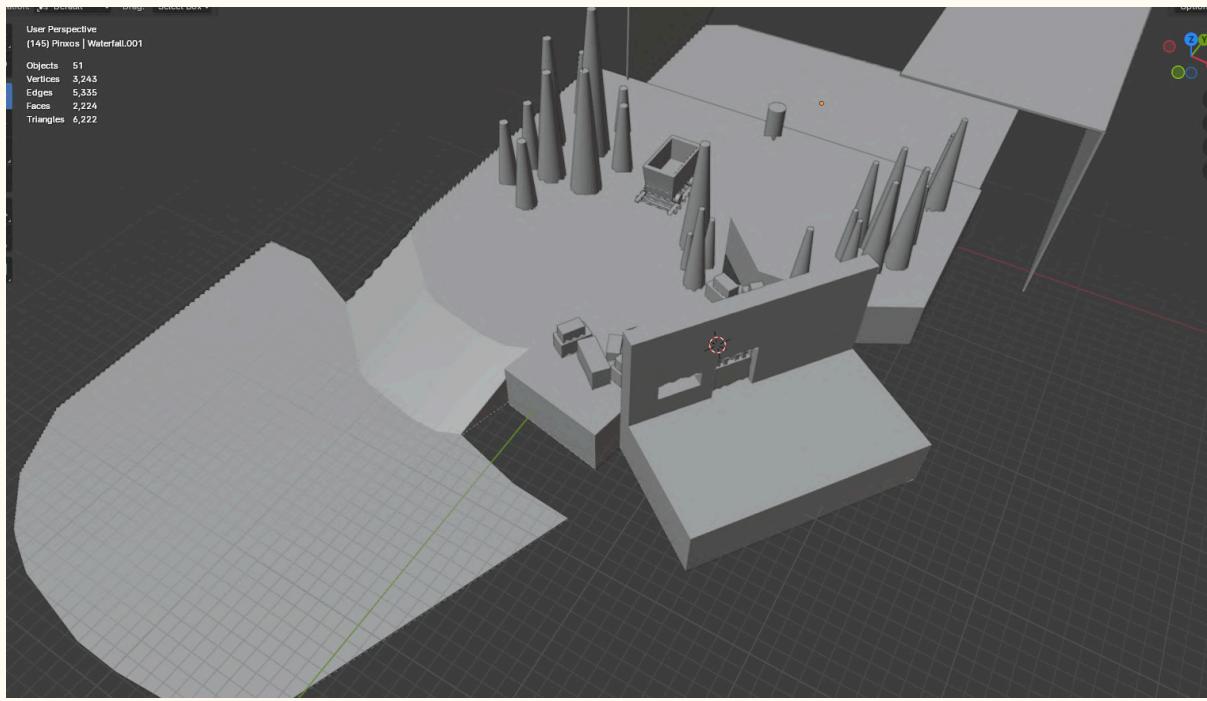
Paper Sketch



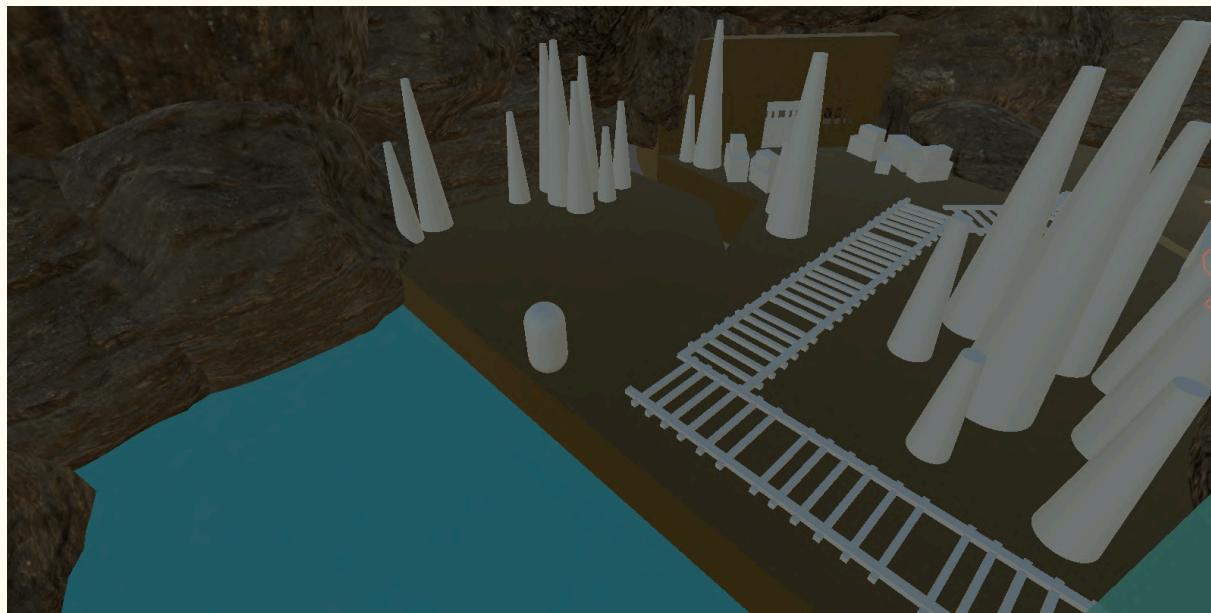
Blender Sketch



Blender Iterations



Final Layout



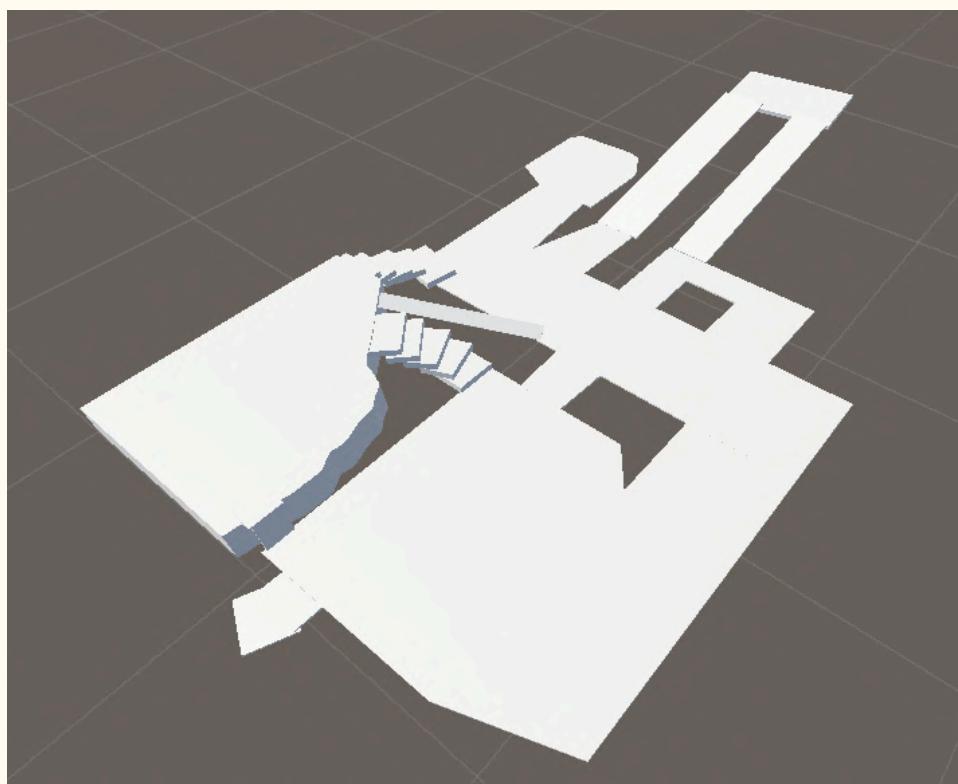
Secció 1 - Exploració Mines

Brainstorm

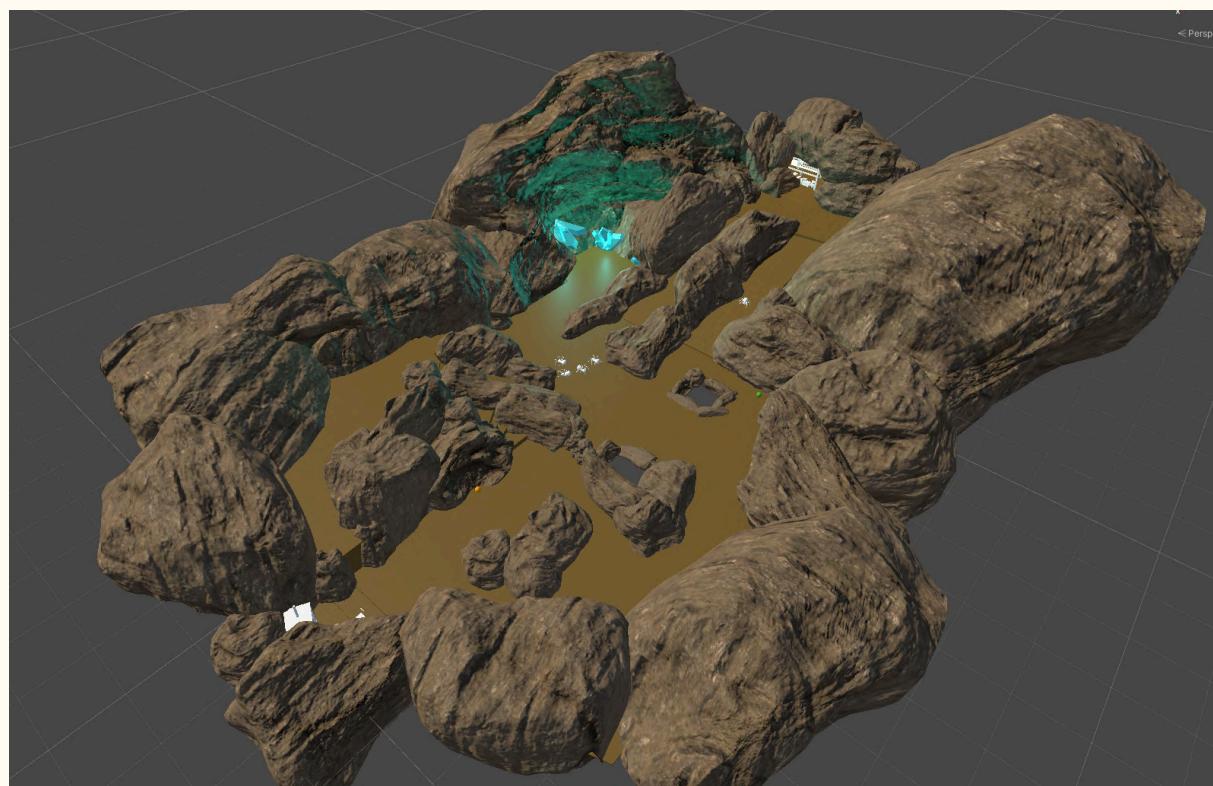
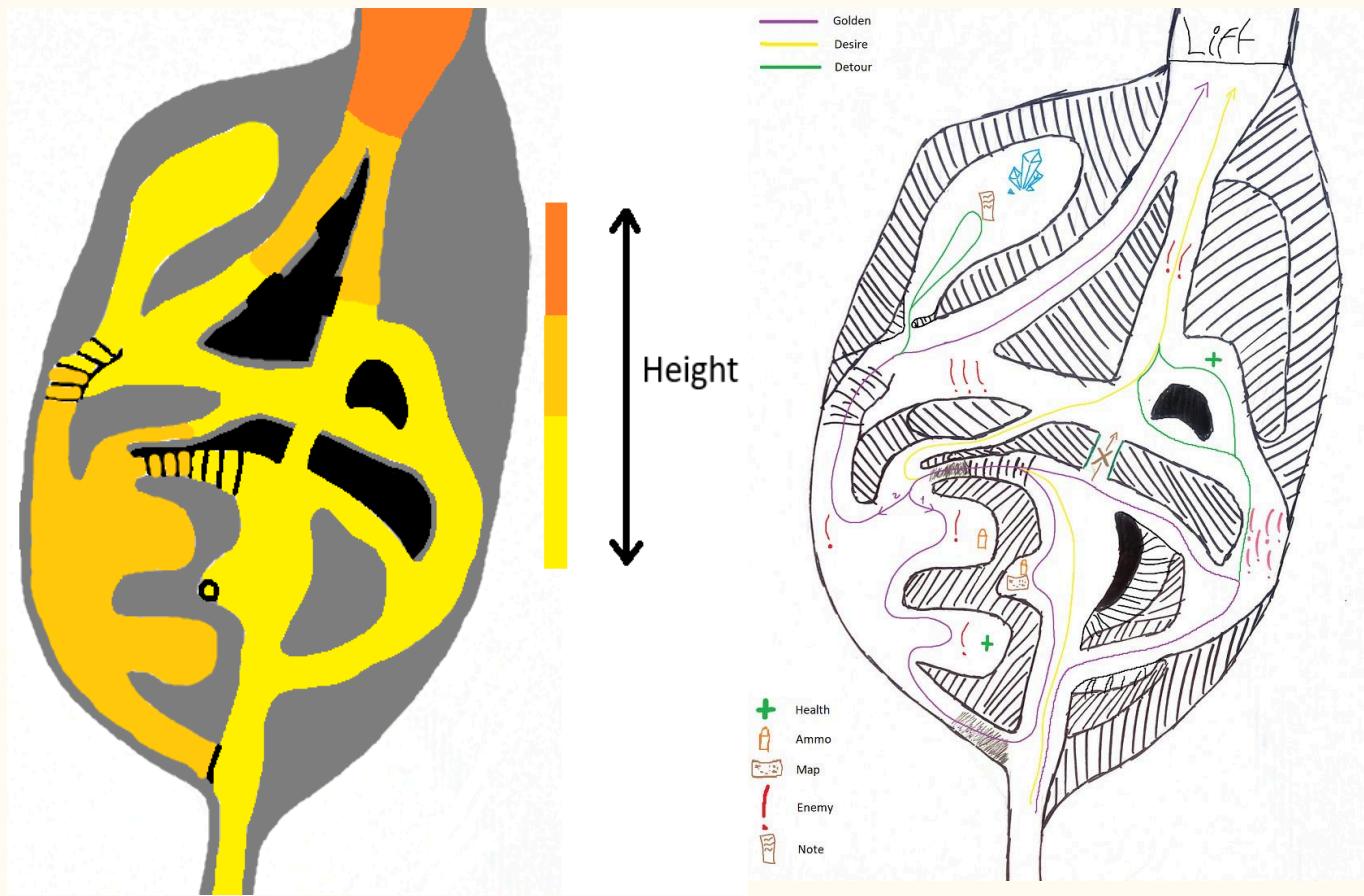
Paper Sketch



Unity First Iteration



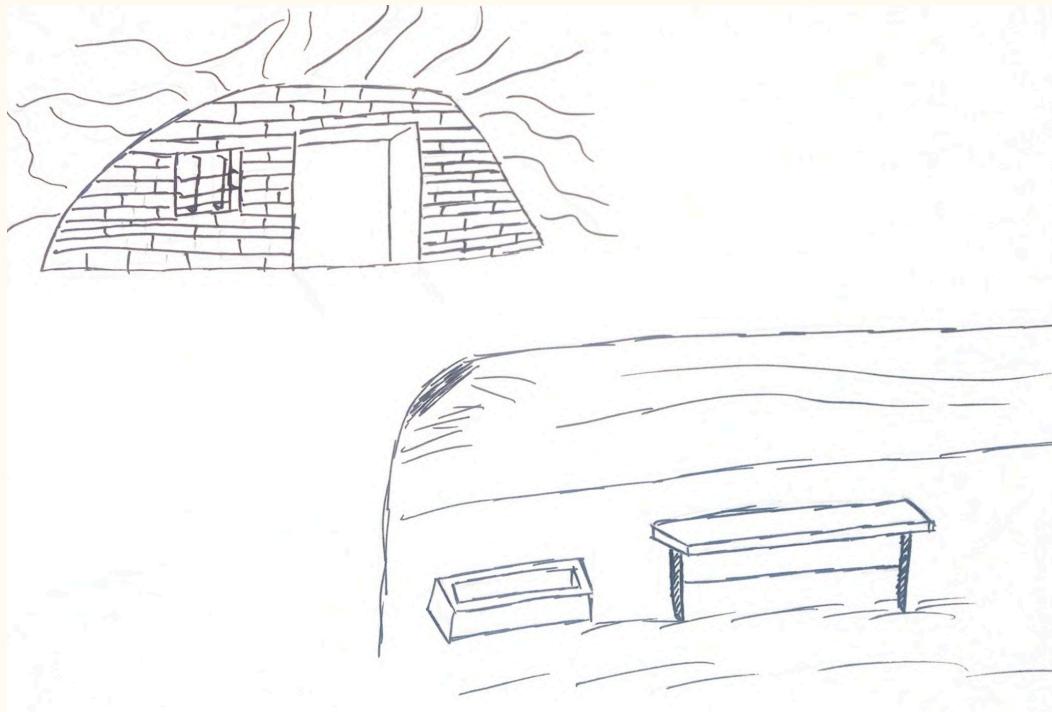
Final Layout



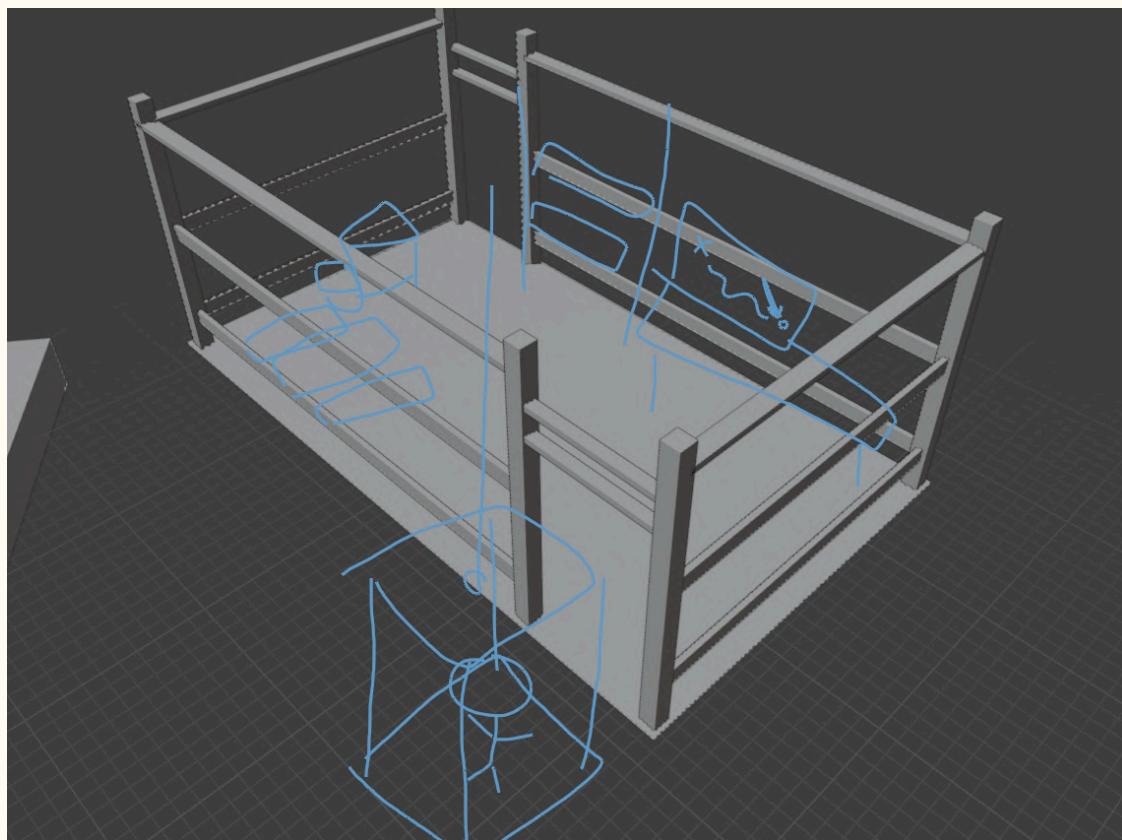
Safe Zone

Brainstorm

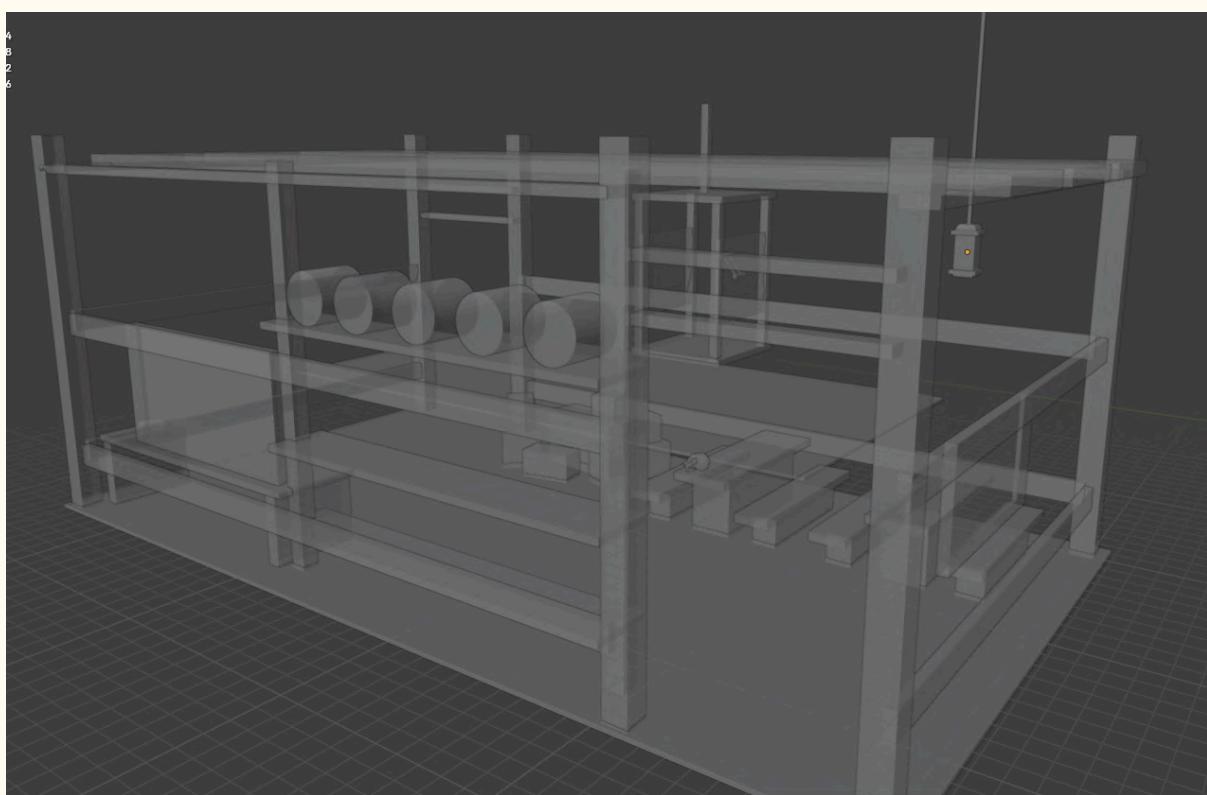
Paper Sketch



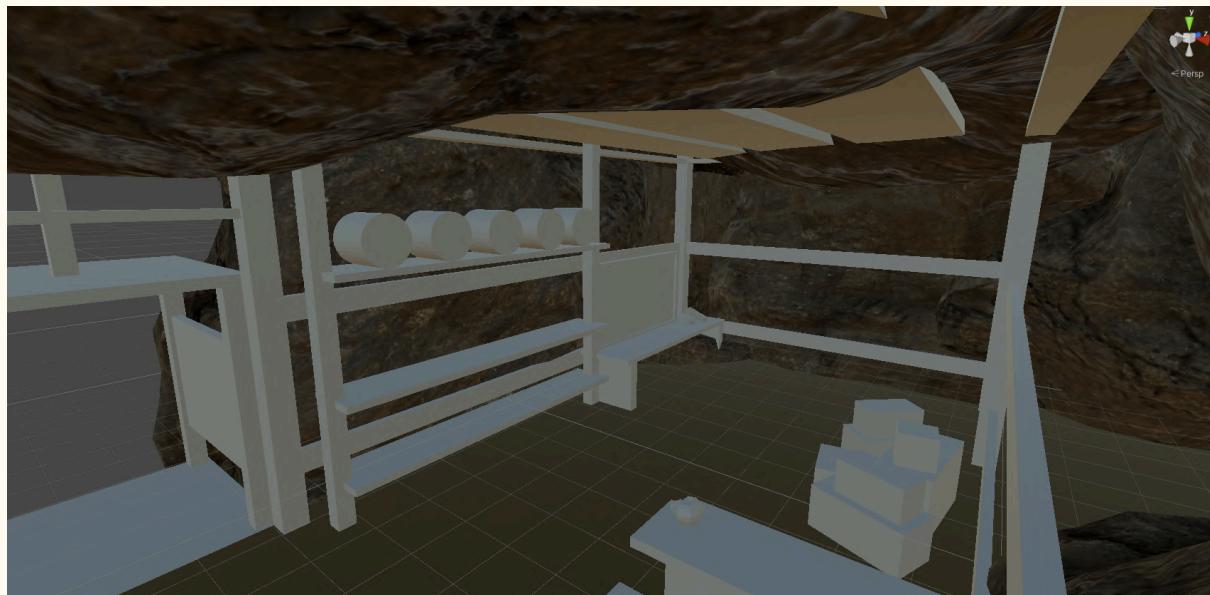
Blender Sketch



Blender Iterations



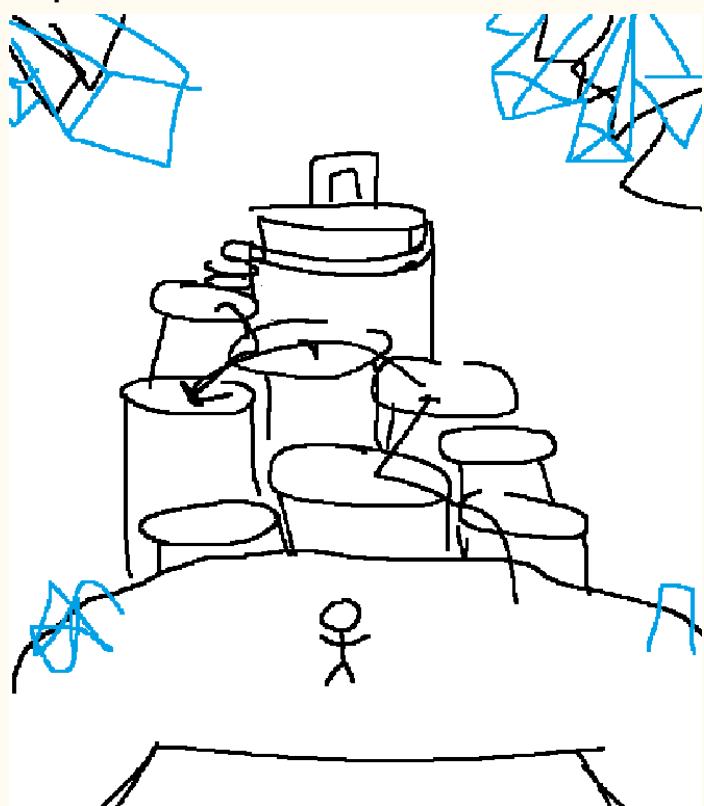
Final Layout



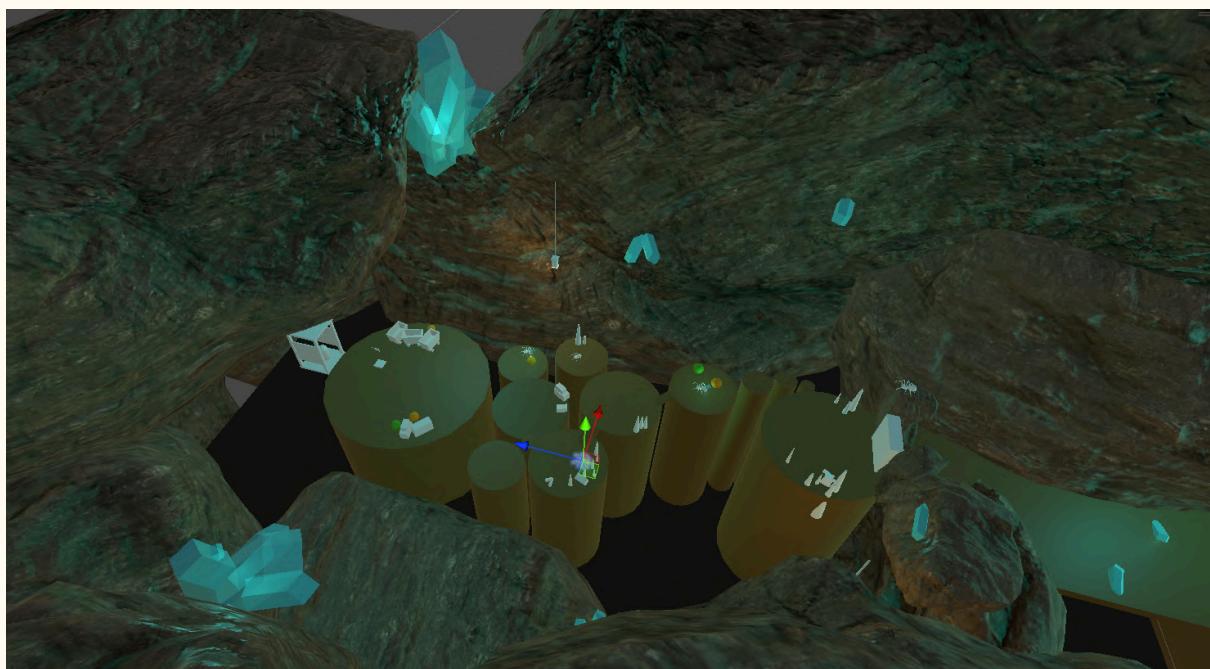
Secció 2 - Escalada per la Cova de Cristalls

Brainstorm

Paper Sketch



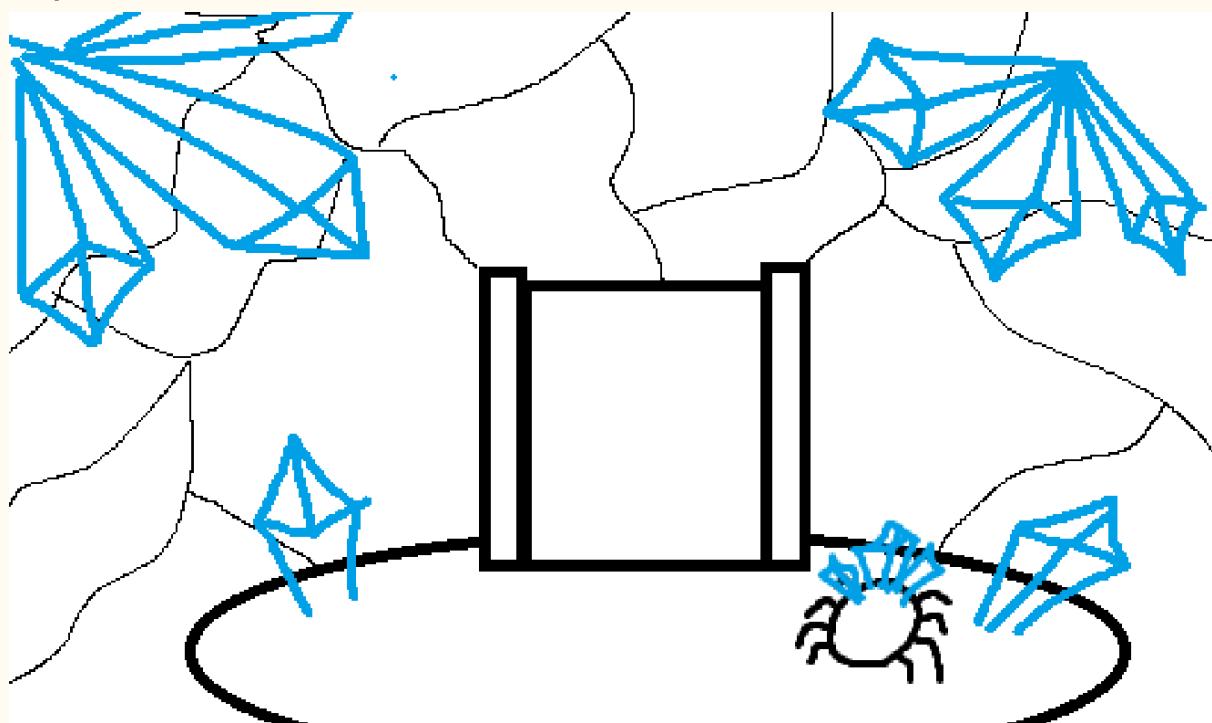
Final Layout



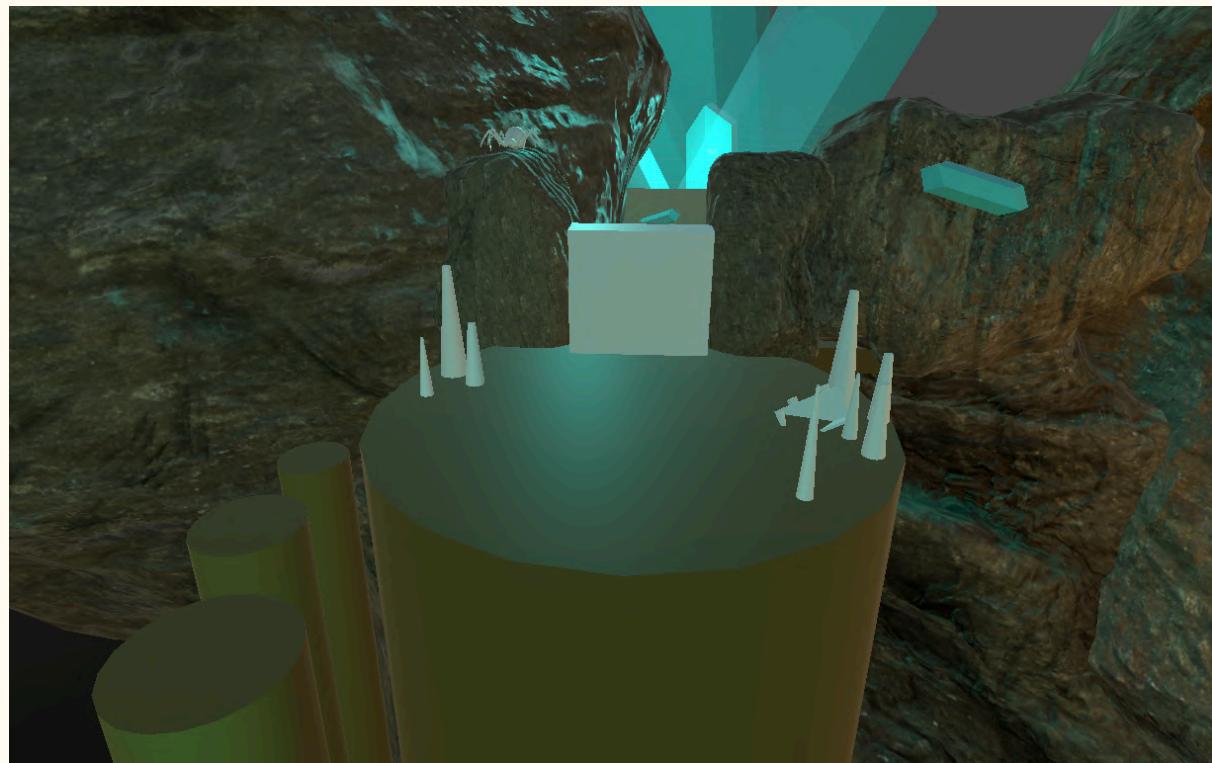
Secció 2 - Pas Intermig (Porta)

Brainstorm

Paper Sketch



Final Layout



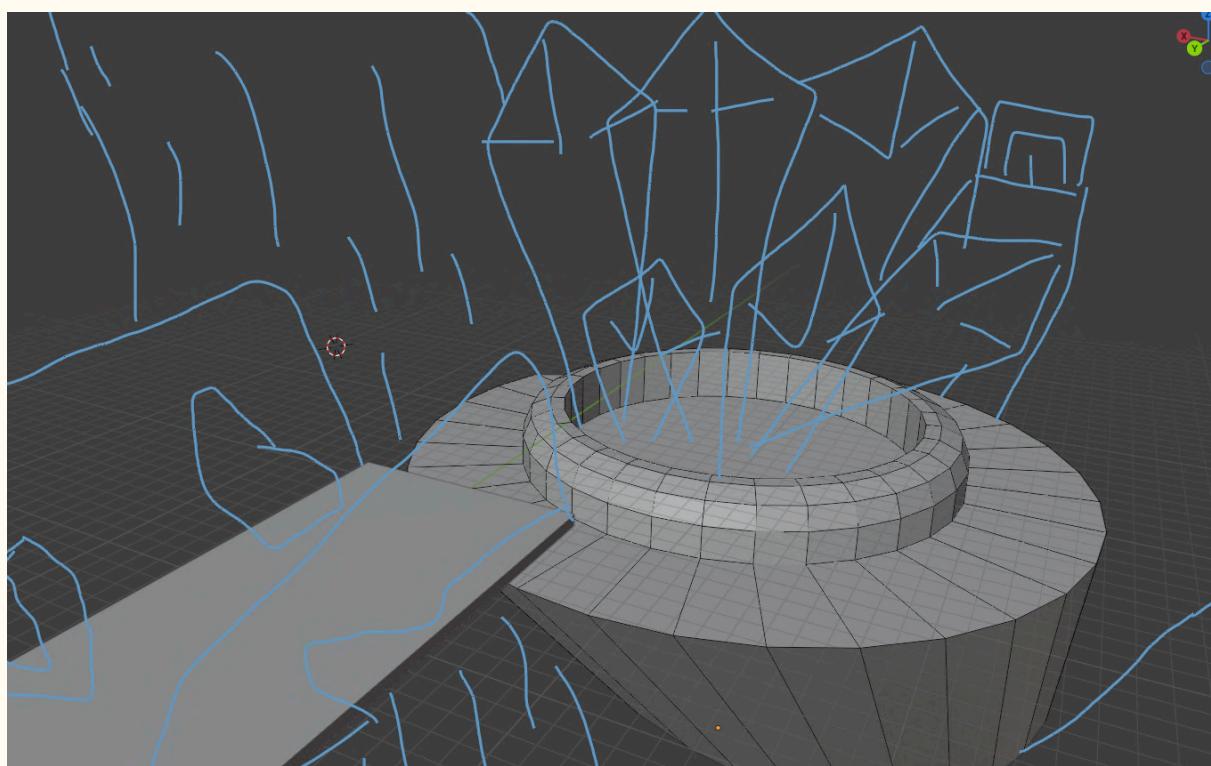
Secció 2 - Vistes Cascada

Brainstorm

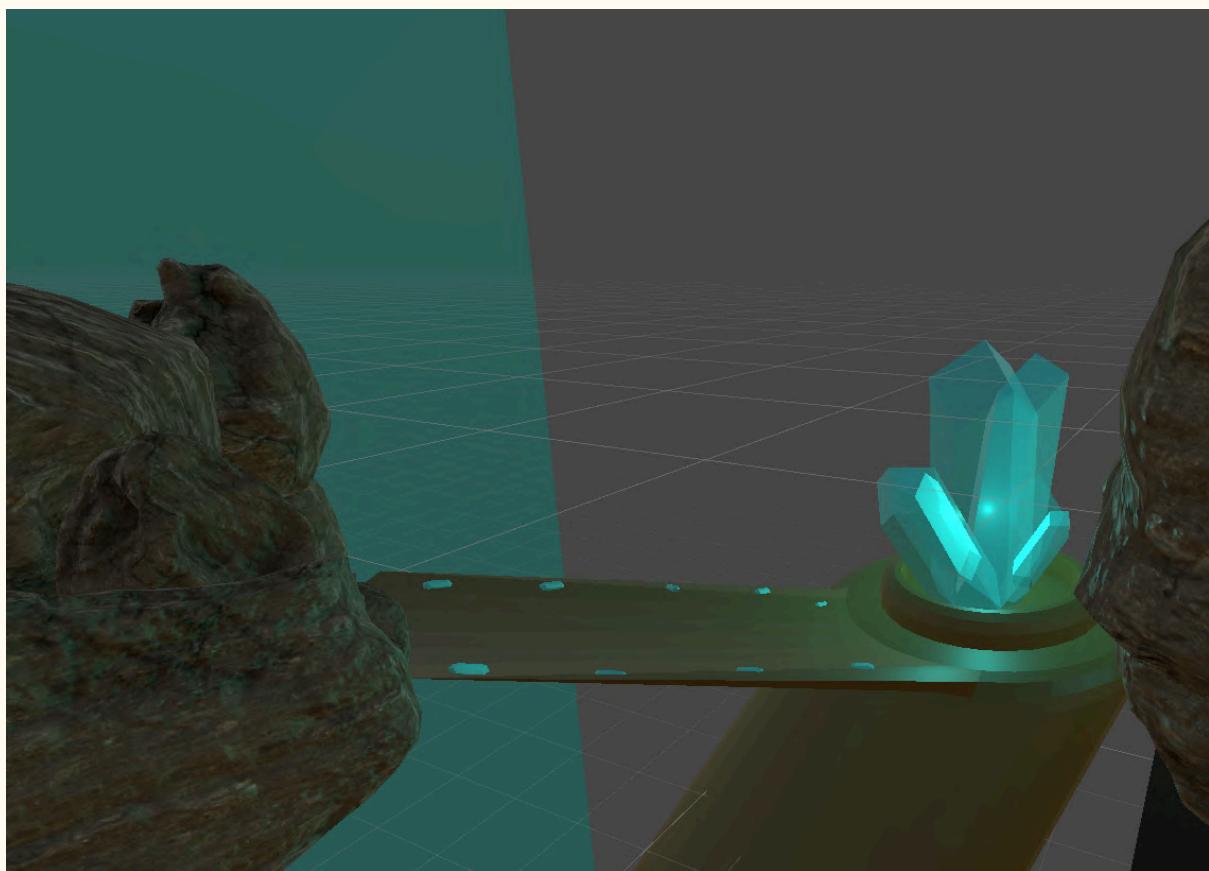
Paper Sketch



Blender Sketch



Final Layout

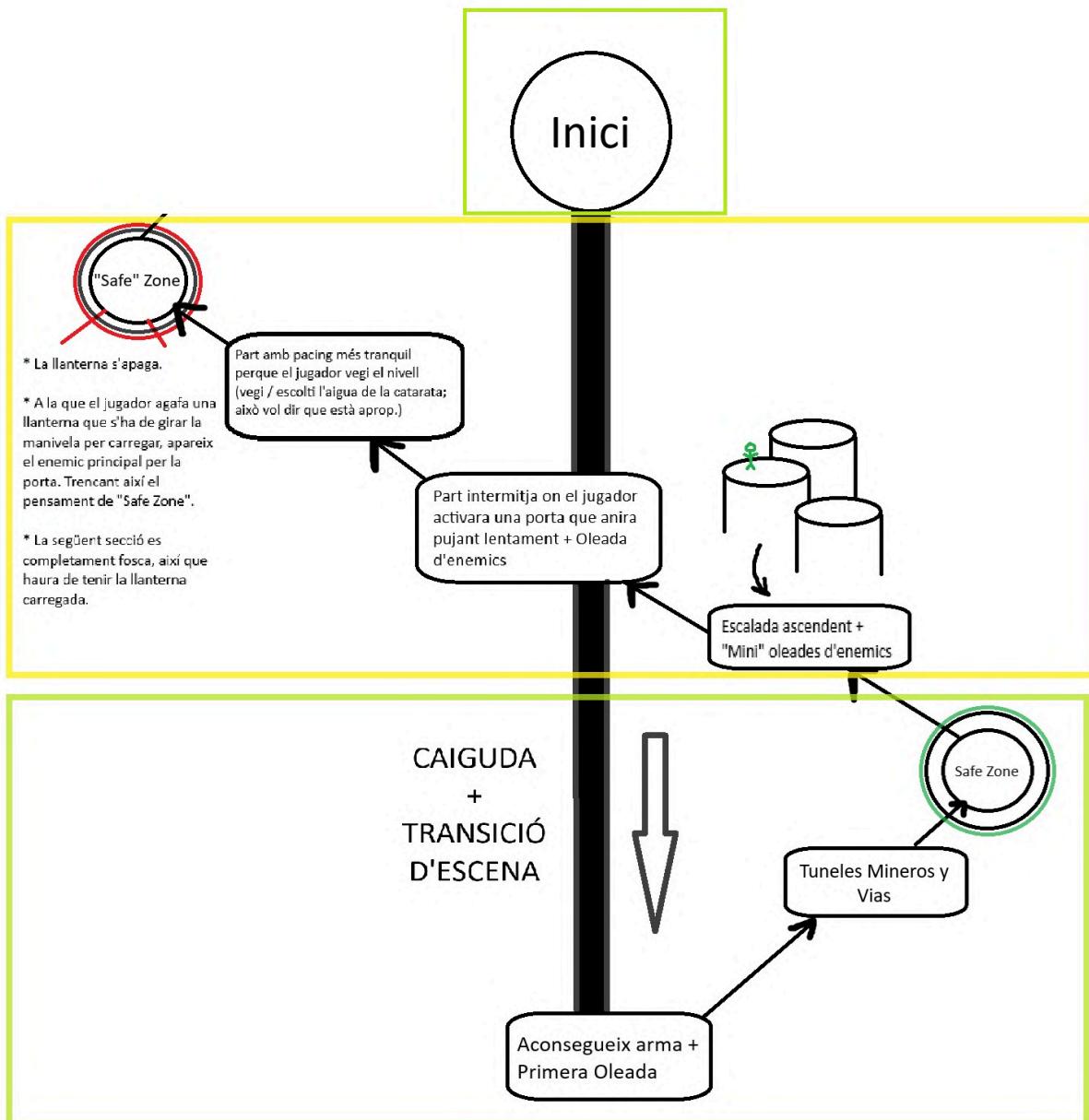


“Safe” Zone

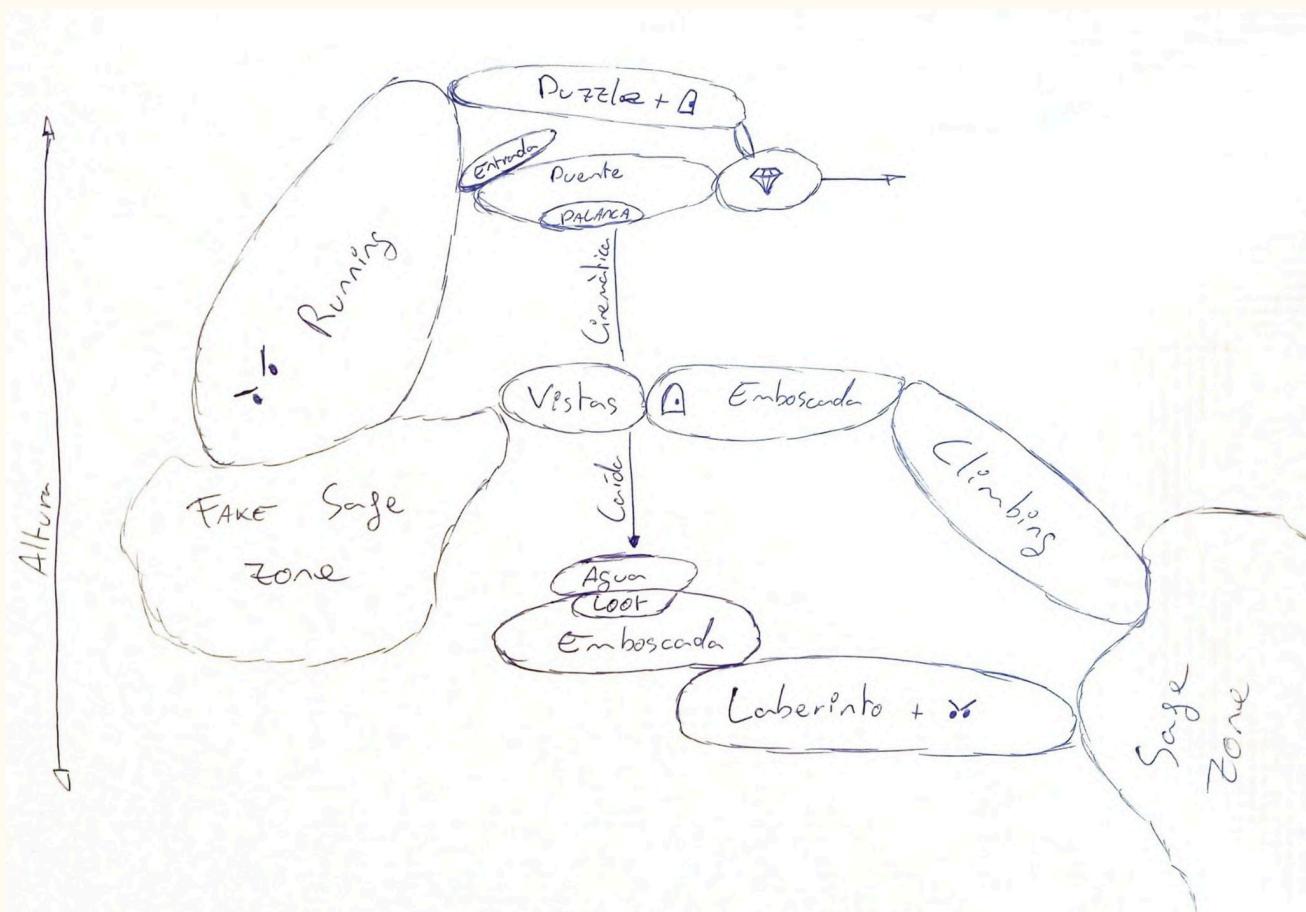


Diagrams

Diagrama General



Bubble Diagram





Centre adscrit a la



Level Design : Prototype 2

Pacing and Beat Charts

Nivell Global

El **game loop** del joc està format per la combinació de **tres pacings**.

- Un **pace frenètic** de combat en primera persona contra una gran varietat d'enemics temàtics.
- Un **pace més lent però tens** d'anar descobrint com avançar per les diferents seccions de la mina.
- Un **pace calmat** per deixar que el jugador pugui respirar entre seccions del nivell.

Secció 1

Els pacings que són prominents en aquesta secció son:

- Un **pace frenètic**
- Un **pace més lent però tens**

Beat Charts

https://drive.google.com/file/d/1Fu__BMFQ7bVZ11zKyEmtqClwGuCRMiqKI/view?usp=sharing

Safe Zone

Els pacings que són prominents en aquesta secció son:

- Un **pace calmat**

Secció 2

Els pacings que són prominents en aquesta secció son:

- Un **pace frenètic**
- Un **pace més lent però tens**
- Un **pace calmat**

Beat Charts

https://drive.google.com/file/d/1Fu_BMFQ7bVZ11zKyEmtqClwGuCRMiqKI/view?usp=sharing

“Safe” Zone

Es planteja una zona que el jugador percebrà com a coneguda i segura. Però el desordre i el canvi amb l’última zona segura intenta crear una situació més tensa però donar pas al clímax i punt final del primer nivell.