



Level Design : Prototype 1

Game Design Document

Fran Secchi & Carla Sánchez

Índex

“Escape From Tartarus”	2
Concept	2
Game Mechanics	3
Game Loop	3
El Jugador	4
Càmera	4
Gameplay Elements	5
Enemic	5
Enemic Patrol	5
Plataforma	6
“Enemic” Volador	6
Amb Pinchos	6
Trencable	6
Que s’amaga	6
Monedes	6
Controls	7
Interface / UX	7

“Escape From Tartarus”

GÈNERE	<i>Action / Platformer (Tower climb)</i>
REFERENCES	<p>Càmera top-down (no tan picada): Nivell de “Jak and Daxter” - https://youtu.be/eCFwFVDR_Cs?t=937</p>  <p>Gameplay: Nivell de “Nebulus” - https://youtu.be/3WNPe pm2GJQ Nivell de “Mickey Mania” - https://youtu.be/6znkZOa5EBE?t=1870 Nivell de “Hi-Fi Rush” - https://youtu.be/znX-JMw4W6M?t=1127</p>
PLATAFORMES	PC

Concept

En "Escape from Tartarus", els jugadors s'enfronten a la desafiadora tasca d'escapar del perillós regne del Tàrtar, una dimensió que es troba a sota de l'infern.

El jugador es troba en un laberint vertical ple de plataformes inestables, enemics temàtics dels 7 anells de l'infern que vigilen per que no escapi i una mortífera area de foscor que avança sense pietat per engolir l'ànima del jugador.

Utilitzant habilitats de plataformaig i intel·ligència estratègica per tirar el millor camí, el jugador haurà de superar obstacles, utilitzar els enemics en el seu favor i arribar a la porta de sortida de cada nivell abans que sigui massa tard.

Game Mechanics

Game Loop

Objectiu del jugador: A cada nivell haurà d'arribar a la porta de sortida.

El **game loop** de cada nivell està format per un **pacing** ràpid de plataforming.

Capa 1: Jugador i Castell

- El jugador comença a la base del castell.
- Pujar a dalt de tot és l'objectiu final del joc.

Capa 2: Plataformes

- Plataformes mòbils o estàtiques que el jugador ha d'utilitzar per pujar.

Capa 3: Obstacles i Enemies

- Plataformes que cauen sota el pes del jugador, surten i entren de la paret o tenen pinxos que causen mal.
- Enemies terrestres i voladors que poden ser derrotats i utilitzats per impulsar el jugador.

El **game loop** està format per el següent gameplay.

- **Pujar per el Castell**

- Jugabilitat 3D i una càmera lateral picada que va seguint al jugador.
- El jugador haurà de saltar entre plataformes no connectades i superant obstacles ja siguin enemies o plataformes que es cauen per anar de punt A a punt B.
 - Els enemies ajudaran al jugador a pujar de plataformes ja que si salta sobre d'ells, l'impulsaran més amunt que un salt normal.
- Hi haurà checkpoint.
 - Si el jugador mor, tornarà a l'últim checkpoint.

El Jugador

Vida

El jugador té tres punts de vida, si rep mal i perd l'última vida, es morirà i apareixerà a l'últim checkpoint que hagi activat.

- Si el jugador és atrapat per una deadzone, morirà instantàneament i apareixerà a l'últim checkpoint que hagi activat.

Moviment

El jugador es pot desplaçar en totes direccions amb velocitat constant.

Salt

Es tracta d'un salt d'altura fixe més o menys el doble d'alt que el jugador, amb control aeri en totes direccions.

Càmera

Es tracta d'una càmera en tercera persona amb vista lateral picada que seguirà al jugador. Tindrà una inclinació per poder percebre millor la profunditat de les plataformes del castell.



Referència del joc “Sackboy: A Big Adventure”, on la càmera és en tercera persona amb inclinació per distingir la profunditat de les plataformes.

Gameplay Elements

Enemy

Enemy Patrol

Mode: Terrestre

Descripció: Un enemic que patrulla activament la plataforma a la que es troba assignat.

- Es la meitat de gran que el jugador.
- La velocitat del robot llanterna és lleugerament inferior a la del jugador.

Habilitats/Atacs:

- **Visió:** Detecta al jugador dins de la seva àrea de visió i el persegueix. Quan impacta amb ell, li treu un punt de vida.

Comportament:

- **Patrulla:** Realitza una patrulla regular dins d'un àrea designada.
- **Persecució:** Inicia la persecució quan detecta al jugador dins del seu camp de visió.

Debilitats:

- **Saltar al cap:** Un cop el jugador salti a sobre de l'enemic, aquest es quedarà atordit 1 segon.

Recompensa:

- No proporciona una recompensa directe, però si el jugador aconsegueix saltar sobre seu, aconseguira un impuls al salt que el permetrà pujar més alt.

Nivell de dificultat:

- **Baix.** Al ser un enemic que la seva velocitat el fa fàcil d'esquivar, no se'l considera com una amenaça gran.

Estratègies/Suggeriments:

- La idea es que el jugador es col·loqui en el punt on vol fer servir a l'enemic per fer un salt alt. D'aquesta forma, l'enemic el persegirà i així fel farà servir de trampolí.
- Si el jugador falla el salt o no arriba a la plataforma, no passa res ja que l'enemic estarà “stunned”; però la deadzone seguirà pujant.

Plataforma

“Enemic” Volador

- Aquesta plataforma té la forma d'un enemic que està volant amb un tamany la meitat de gran que el jugador.
- El jugador saltarà a sobre seu per fer-lo servir de plataforma / impuls de salt automàtic.
- Un cop ha saltat a sobre, aquesta plataforma desapareixerà (es mor).

La idea d'aquesta plataforma / enemic és fer-la servir consecutivament perquè sigui un repte per al jugador, ja que, un cop salti la primera, haurà de saltar consecutivament fins que toqui terra.

- Si el jugador entre en contacte amb aquest enemic per alguna cara que no sigui el cap, rep un punt de mal.

Amb Pinxos

Les plataformes amb pinxos presenten superfícies letals amb puntes afilades que causaran un punt de dany al jugador si entra en contacte amb elles.

- Aquestes plataformes tenen pinxos en moviment i el jugador haurà de ser conscient dels patrons de moviment dels pinxos i trobar els moments segurs per saltar o passar-hi.

Trencable

Aquestes plataformes es presenten com a superfícies sòlides inicialment, però a la que el jugador es posa a sobre seu, tenen uns 1.5 segons abans que es destrueixin. Al cap de 1,5 segons tornen a aparèixer.

Que s'amaga

Aquest tipus de plataforma es pot trobar oculta o a la vista depenent del factor del temps, a la vista. Estan amagades durant 2 segons, tarden en aparèixer 2 segons i al revés.

Generalment, es presenten en seccions del joc on es requereixi una gran habilitat i timing per progressar

Monedes

- Senzilles, de un punt que serveixen de “guia” i recompensa.
- Extres, de deu punts, que ofereixen un repte per una recompensa major.

Controls

- **Moviment:** W A S D
- **Saltar:** Espai

Interface / UX

- Volem aconseguir una interfície senzilla que mostri els punts de vida restants i les monedes aconseguides durant el nivell.
- Indicadors visuals dins d'un icono de progressió, els checkpoints actius i la posició actual del jugador.



Referència del joc “Catherine”, on hi ha un indicador de la totalitat de la torre, per on va el jugador i el progrés de la deadzone.