



**Tecnocampus**

*Centre adscrit a la*

---



**Universitat  
Pompeu Fabra**  
*Barcelona*



# Level Design : Prototype 1

# Level Design Document

**Fran Secchi & Carla Sánchez**

# Índex

---

<b>Overview</b>	<b>2</b>
<b>Goals</b>	<b>2</b>
<b>Theme</b>	<b>3</b>
<b>Elements</b>	<b>3</b>
GULA as Dead Zone	3
Known Elements	3
Enemy	3
Enemy Patrol	3
Plataforma	4
“Enemy” Volador	4
Amb Pinxos	5
Trencable	5
Que s’amaga	5
Monedes	5
<b>Gameplay Beats</b>	<b>6</b>
<b>Walkthrough / Sequence</b>	<b>6</b>
<b>Story Beats</b>	<b>7</b>
<b>Open Questions</b>	<b>7</b>

# Overview

---

El nivell de la “Torre de la Gula” és una secció crucial dins del joc, situada en el castell del Tàrtar, una dimensió que està per sota de l’infern. Com una de les set torres que s’alcen en aquesta fortalesa connectada amb l’infern, la Torre de la Gula representa el pecat de la desmesura i la consumició en excés.

En aquest nivell, el jugador s'enfrontarà a una carrera contra el temps i la mort, mentre intenta escapar desesperadament del implacable Tità que el persegueix amb l'intenció d'engolir-lo sencer (Deadzone). L'urgència i l'adrenalina seran els sentiments principals que transmet el nivell, ja que el jugador haurà de demostrar les seves habilitats adquirides fins al moment per superar obstacles, enfrontar-se a enemic temàtics i prendre decisions ràpides per arribar al cim de la torre abans que sigui massa tard.

El tema de la Gula impregna cada aspecte del nivell, des de l'ambientació fins als enemics, passant per les trampes i les recompenses. El jugador es trobarà immers en un món ric en detalls que reflecteixen la indulgència excessiva, amb festins opulents, menjars deliciosos i altres símbols de la Gula.

## Goals

---

L'objectiu del nivell és posar al jugador en una situació més frenètica, on haurà de fugir desesperadament fins al cim de la torre.

Per aconseguir-ho, haurà de posar en pràctica tot el que ha après en els primers nivells. Per tant, tots els elements són coneguts, de la mateixa manera ja estarà familiaritzat amb el moviment i salt del personatge.

Aquest nivell pretén refinar i desafiar la seva habilitat de control mentre presiona al jugador a contrarellotge.

Amb aquests objectius per al nivell, com a dissenyadors, el que busquem és crear una experiència d'urgència i adrenalina intensa per al jugador. Volem que es senti atrapat en una situació desesperada on hagi de fer servir totes les seves habilitats i coneixements adquirits fins al moment.

L'objectiu principal és generar un sentiment de tensió i pressió, incentivant el jugador a moure's ràpidament i prendre decisions amb rapidesa mentre intenta arribar al cim de la torre abans que s'acabi el temps i l'engoleixi la deadzone.

A més, busquem desafiar la seva habilitat de control i reacció, posant-lo a prova en un entorn familiar, però amb una nova capa de dificultat i complexitat.

# Theme

---

El nivell es situa en una de les set torres que componen el castell del Tartarus, situat a l'infern. Cada torre representa un dels set anells de l'infern, amb aquesta torre particular centrada en el pecat de la Gula.

A mesura que el jugador explora la torre, es trobarà immers en un entorn ric en elements que reflecteixen aquest pecat, com ara menjars deliciosos, festins excessius i altres símbols de desmesura.

Els enemics que s'enfrontarà el jugador dins de la torre també estaran temàticament relacionats amb la Gula, com podrien ser éssers que devoren sense control.

L'objectiu del jugador és escapar de la torre i progressar cap a les altres torres del castell, cada una representant un pecat diferent, amb l'esperança d'aconseguir el poder associat a cada pecat. Així, el nivell ofereix una immersió completa en la temàtica de la Gula i els altres pecats, creant una experiència de joc intensa i emocionant.

# Elements

---

## ***GULA as Dead Zone***

Aquesta "Dead Zone" aportarà el factor contrarellotge i afavorirà el pacing ràpid que volem aconseguir.

GULA serà la responsable de perseguir el jugador desde sota de la torre, el qual haurà evitar ser menjat, donant vida a la mecànica.

GULA anirà pujant per la torre a una velocitat constant i amenaçarà al jugador en consumir-lo si tarda molt en pujar per la torre o es cau d'alguna de les plataformes, menjant-lo al moment que impacti contra ell.

# ***Known 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, aconseguirà 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 perseguirà i així el 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***

## ***“Enemy” 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.

# Gameplay Beats

---

Com és un nivell on s'intenta donar un ritme ràpid, les diferents fases o punts que es plantejen seran els següents:

- Fase de descans. Descans momentani donats per una reducció d'obstacles, plataformes llargues i buides o amb un obstacle/salt.
- Punt de tensió. On es planteja una dificultat que el jugador haurà de superar ràpid o on no pot fallar ja que cau directe a la DeadZone.
- Fase segura. Una seqüència de obstacles i plataformes de dificultat moderada on caure normalment dona temps per tornar-ho a intentar, un cop.
- Punt de decisió. On es defineixen dos possibles camins, un amb més risc però amb recompensa en forma de monedes.
- Fase de recompensa. Plataformes fàcils on es recompensa al jugador amb monedes, normalment després d'un punt de tensió o decisió.

## Walkthrough / Sequence

---

- Introducció al nivell: tres plataformes amb monedes senzilles que mostren el camí i submergir l'ambient del nivell al jugador.
- Fase segura d'introducció de les plataformes que s'amaguen i trencables.
- Seguit per un punt de tensió amb un salt desde un enemic a una plataforma amb pinxos.
- Fase de descans d'un sol enemic de patrol.
- Punt de decisió amb tensió donada per una sèrie de plataformes que s'amaguen.
- Seguit per una zona segura de plataformes trencables o que s'amaguen que finalitza amb la introducció del enemic volador.
- Passant per una zona de recompensa s'arriba a un nou punt de decisió.

- Es finalitza amb un punt de tensió format per simplement dos plataformes que s'amaguen amb una caiguda alta, arribant a la última plataforma amb recompensa.

## Story Beats

---

El nivell es situa en una de les set torres que componen el castell del Tàrtar, situat a l'infern. Cada torre representa un dels set anells de l'infern, amb aquesta torre particular centrada en el pecat de la Gula.

A mesura que el jugador explora la torre, es trobarà immers en un entorn ric en elements que reflecteixen aquest pecat, com ara menjars deliciosos, festins excessius i altres símbols de desmesura.

Els enemics que s'enfrontarà el jugador dins de la torre també estaran temàticament relacionats amb la Gula, com podrien ser éssers que devoren sense control.

L'objectiu del jugador és escapar d'aquesta dimensió i anar a l'Infern ja que ha sigut exiliat per els 7 pecats a causa de la seva ideologia.

## Open Questions

---

- Quin nivell de dificultat és òptim per proporcionar un repte adequat als jugadors, però sense fer que la jugabilitat sigui frustrant?
- Quina freqüència de checkpoints és ideal per mantenir el ritme del joc i evitar la frustració dels jugadors?
- Quina freqüència de plataformes de diferents tipus és ideal per evitar fer que el joc es senti molt repetitiu?
- Com podem equilibrar la quantitat i la ubicació dels enemics per proporcionar un desafiament constant sense sobrecarregar els jugadors?
- Quin és el temps òptim de vida per al jugador? Són tres punts de vida suficients o és necessari ajustar-ho per assegurar una experiència justa i emocionant?



- Com podem garantir que els patrons de moviment dels pinxos en les plataformes amb pinxos siguin prou previsibles perquè els jugadors puguin planificar els seus moviments amb antelació?
- Quin nivell de recompensa proporcionen les monedes senzilles i extremes, i com podem assegurar-nos que la seva distribució al llarg del nivell incentivi l'exploració sense desviar l'atenció del principal objectiu de progressió?
- Quina és la millor manera de comunicar visualment als jugadors la seva posició relativa als checkpoints actius i la progressió de la deadzone, de manera que puguin prendre decisions informades sobre els seus moviments sense sobrecarregar la interfície d'usuari?