



# Level Design : Prototype 3

# Level Design

# Documentation

Fran Secchi

# Índex

---

<b>Level Design Documentation</b>	<b>0</b>
Overview	5
Goals	6
Theme	7
Elements	8
Recursos i Consumibles	8
Bales	8
Vendes	8
Menjar	8
Inventari	8
Enemies	9
Aranya Petita (Fast & Small)	9
Aranya Gran (Big & Ranged)	10
Aranya “Citrine”	11
Documents	12
Asset List	12
Gameplay Beats	13
Story Beats	14
Walkthrough / Sequence	15
Entrada	15
Seqüència	15
Ambient	15
Col·lecta d'equipament	15
Seqüència	15
Ambient	15
Safe Zone: looting	16
Seqüència	16
Ambient	16
Cementiri	16
Seqüència	16
Ambient	16
Safe Zone: Narrativa	16
Seqüència	16
Ambient	16
Exploració mines	17
Seqüència	17
Ambient	17
Safe zone: canvi de secció	17
Vistes Cascada	17
Seqüència	17
Ambient	17

Safe Zone: Narrativa	17
Open Questions	18
<b>References and Research</b>	<b>20</b>
Moodboards	21
Arma de Foc	21
Casc amb Llanterna	21
Mina	22
Coves de Cristall	22
Safe Zone	23
Pedra; The Amber Of The Eternal Light	23
References	24
Jugador	24
Ref. 1 - Arma: Mauser c96 "Broomhandle"	24
Càmara	25
Ref. 1 - Resident Evil 7	25
Ref. 2 - Half-Life 2	25
Safe Zone	26
Ref. 1 - Left 4 Dead 2	26
"Safe" Zone	27
Ref. 1 - Left 4 Dead 2	27
Ref. 2 - The Last of Us Part 2"	27
Escenari	28
Ref. 1 - Resident Evil Remake	28
Ref. 2 - Resident Evil 7	28
Ref. 3 - Dead Space	29
Ref. 4 - Uncharted 4: A Thief's End	29
Ref. 5 - Resident Evil Village	30
Ref. 6 - Jak & Daxter	30
Umbra	31
Ref. 1 - Weeping Angel	31
Ref. 2 - Coil-Head	31
Aranyes	32
Ref. 1 - Jak & Daxter	32
<b>Diagrams</b>	<b>33</b>
&	
<b>Layout Sketches</b>	<b>33</b>
Diagrams	34
Diagrama General del Nivell	34
Diagrama Bubble Original	34
Layout Sketches	35
Secció 1 - Entrada	35
Process	35
Final Layout	38
Secció 2 - Col·lecta d'equipament	39

Process	39
Final Layout	41
Safe Zone: looting	42
Brainstorm	42
Final Layout	43
Secció 3 - Cementiri	44
Brainstorm	44
Final Layout	45
Safe zone: Narrativa	46
Brainstorm	46
Final Layout	46
Secció 4 - Exploració Mines	47
Brainstorm	47
Final Layout	48
Safe Zone: canvi de secció	49
Secció 5 - Vistes Cascada	49
Brainstorm	49
Final Layout	50
Safe Zone: Narrativa	51
<b>Pacing and Beat Charts</b>	<b>52</b>
Nivell Global	53
Secció 1	53
Beat Charts	53
Safe Zone	53
Secció 2	53
Beat Charts	54
“Safe” Zone	54

# Overview

---



El nivell inicial en què es situa "Silent 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 taronges 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' "Amber of Eternal Light".
- 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 The Amber of Eternal Light, 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 mecàniques 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 "Silent 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.

El joc transportarà els jugadors a un món subterrani: una antiga instal·lació minera ubicada en una regió remota de l'Imperi Alemany.

L'entrada presenta una increíble cascada que sembla no tenir final. Crea una escena majestuosa de la mina i dona al jugador un pilar de referència fins les profunditats. La imatge mostra també l'objectiu final del jugador: l'Amber of Eternal Light, a un pont de distància.

Ràpidament es converteix en una batalla per la supervivència quan el pont cap a la pedra es trenca sota els seus peus, fent que aquest caigui fins a una mort quasi assegurada.

Composada també per les coves plenes de cristalls taronja, que emeten una llum quasi infernal. Els cristalls, de formes irregulars i brillants, emeten una llum calorosa i cansada, il·luminant el camí del jugador mentre aquest explora i sobreviu el fons de la mina.

Així, aquest paisatge combina elements de meravella natural amb la intriga i el perill propis d'una mina abandonada, creant una experiència de joc única i captivadora.

# ***Elements***

---

## ***Recursos i Consumibles***

### ***Bales***

Les bales són un recurs essencial a "Silent 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 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.

# **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:** No tenen 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.

**Dinàmiques dominants:**

- 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.

#### **Dinàmiques dominants:**

- 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 “Citrine”**

**Mode:** Terrestre

**Descripció:** L'Aranya “Citrine” 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 taronges 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 “Citrine” espera pacientment fins que el jugador s'apropa el suficient a ell i el persegueix.

**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.

#### Dinàmiques dominants:

- Mantenir atenció constant als detalls ambientals amb els que es camuflen les aranyes "Citrine", 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 "Silent 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 nivell consta dels següents **gameplay beats**:

- **Combat**

On el jugador té més interacció i presa de decisions en el joc. Intenta ser combat senzill però frenètic per reflectir la situació desesperada del personatge al jugador.

Gameplay:

- Realitzar confrontaments i emboscades contra enemics.
- Utilitzar l'entorn per afavorir o perjudicar al jugador.
- Acumular enemics progressivament per desesperar i castigar el jugador que no dispara i només fuig.

- **Immersió Narrativa**

De jugabilitat pausada i sense amenaces cercanes, introduir al jugador en la narrativa del joc. Objectiu del beat:

- Explicar història del lloc, enemics i la pedra objectiu, a través de documents, notes i escrits abandonats.
- Submergir el jugador en l'atmosfera i la història de la mina.

- **Supervivència**

Gameplay beat on la tensió es el principal objectiu. El jugador haurà de:

- Gestionar recursos limitats i cercar subministres per sobreviure.
- Fugir de situacions de perill on el combat no és una opció viable.

- **Exploració**

Aquest gameplay beat serà el menys consistent. Majoritàriament calmat però amb aparicions d'enemics i interacció amb l'entorn per trencar l'exploració momentàneament. Tracta de:

- Navegar entre túNELS estrets.
- Explorar i investigar cavernes abandonades.

# **Story Beats**

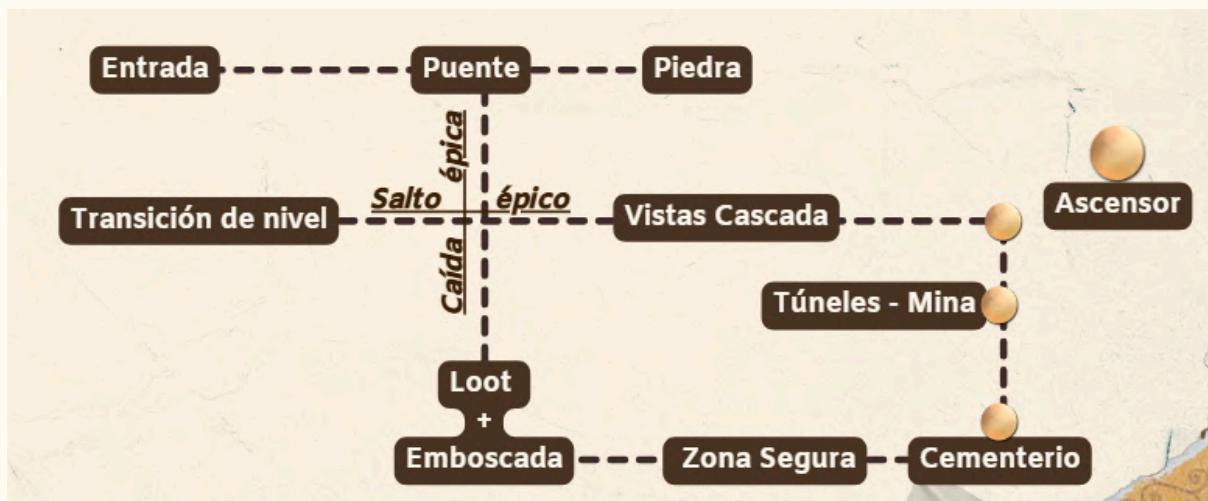
---

La principal font d'informació per al jugador a nivell narratiu seran notes, escrits i detalls en els diferents escenaris. Explicaran la història i el context d'on es troba i a qui s'enfronta.

Per altra banda, l'aventura del personatge tracta d'una fugida de la mina, i en la seva pròpia història destacaràn els següents **beats**:

- **Impotència contra el desconegut:** La mina representa un escenari fosc, borrós i humit. Perill en tots els racons iombres posa al personatge en situacions on es mostra les seves inseguretats i pors més obvies, les quals va superant durant tot el joc.
- **Exploració i història:** Es troba en un lloc nou, estrany i interessant. Explorar la mina i les seves peculiaritats és un aspecte del personatge que no canvia mai, es distreu dels perills i les seves pors si a canvi descobreix la història de la mina que ningú coneix.
- **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 va descobrint els secrets del lloc on es troba.

# Walkthrough / Sequence



## Entrada

### Seqüència

- Introduir al jugador l'objectiu final del joc, la pedra, a primera vista i en el centre de la pantalla.
- Mostrar momentàneament a l'enemic principal *Umbra*, utilitzant el pont com a *hard gate* i *framing* al mateix temps.
- Trencar el to amb una caiguda dramàtica.

### Ambient

- Crear una escena majestuosa amb la cascada, el pont i la pedra final.
- Il·luminar amb colors freds utilitzant la cascada i la foscor de l'abisme.
- Contrastar la llum amb la brillantor de la pedra.

## Collecta d'equipament

### Seqüència

- Mostrar una porta tancada que haurà de trencar per obrir.
- Presentar al jugador les eines principals que utilitzarà durant el nivell: l'arma i la llanterna.
- Emboscar el jugador amb aranyes, contra les que podrà provar l'arma però haurà acabar fugint.

### Ambient

- Una cova mitjanament petita, amb el final de la cascada creant una piscina.
- Restes de mineria i dos punts de llum decoren l'escena.

## ***Safe Zone: looting***

### **Seqüència**

- Tancant el jugador en una caseta amb llum preparem i calmem el ritme.
- Donar-li els recursos justos amb els que passarà la següent secció.
- Sumergir el jugador en la narrativa mitjançant un missatge escrit en la caseta i insinuar la mecànica principal contra *Umbra*.

### **Ambient**

- Construcció típica de mineria, amb taules, papers i eines.
- Poca llum, calorosa però suficient per veure.

## ***Cementiri***

### **Seqüència**

- De sobte presentar una cova alta i fosca, on només es veu el terra i pocs metres endavant. Donar sensació d'agorafòbia i escalar el suspens.
- Guiar el jugador amb enemics i un petit riu d'aigua.
- Posar el jugador en l'ambient del joc i donar-li pràctica amb l'arma.
- Poc després presentar l'objectiu amb una llum taronja llunyana.

### **Ambient**

- Soroll d'aigua, potes d'aranya, gemecs d'*Umbra*...
- Sense música.
- Llum d'ulls acostumats a la foscor i un parell de llums taronges a la llunyania.

## ***Safe Zone: Narrativa***

### **Seqüència**

- Soft gate: interactuar per entrar.
- Donar molts pocs recursos per mostrar al jugador l'escassetat d'aquests.
- Mostrar un mapa de la següent mina en la paret, no el pot agafar. El mapa marca un punt amb una X, que vindrà a ser el generador.
- Posar un ascensor per la següent secció.

### **Ambient**

- Semblant a la primera safe zone.
- Desordenar i trencar la decoració per fer l'escenari d'una tragèdia.
- Només va un llum i titila.

## **Exploració mines**

### **Seqüència**

- Trencar l'ascensor en una entrada a el que sembla la mina principal.
- Posar el jugador en situació d'exploració amb una sèrie de túnels.
- Guiar-lo fins que troba el generador per arreglar l'electricitat i llums.
- Les llums, enemics i túnels el porten a un nou ascensor.
- Introduir les aranyes camuflades.
- Fer ús d'aranyes a distància per familiaritzar el apuntat.
- Deixar diferents recursos arreu la mina.

### **Ambient**

- Ambientar la mina amb minerals, notes, espais estrets i un entorn extremadament calorós i humit.

## ***Safe zone: canvi de secció***

- Un canvi de secció amb l'ascensor.
- El ritme dona temps al personatge a organitzar pensaments i posar al jugador en la seva pell.

## **Vistes Cascada**

### **Seqüència**

- Amb petits minerals, instar al jugador a caminar uns metres endavant.
- En arribar a l'escenari principal, mentre el jugador camina, el personatge fa comentaris:
  - Meravellat per la vista i el cristall del mig.
  - S'orienta amb la cascada.
  - Insta al jugador a apropar-se per mirar cap avall
- Si el jugador s'apropa al borde, una gran quantitat d'aranyes apareixen desde avall i ha de sortir corrents cap a la cascada mentres dispara algunes aranyes que es posen en el camí.
- En arribar a la cascada, posar una curta cinemàtica del personatge saltant i travessant-la, trobant així la següent caseta.

### **Ambient**

- Decorat amb petits minerals per tot arreu, l'espai és un món de somnis.
- La cascada s'imposa radere del cristall, bloquejant l'únic camí possible.
- El cristall del centre serà la font principal de llum.

## ***Safe Zone: Narrativa***

- Donar molta informació sobre la pedra llegendària i la història de la mina.
- Finalitzar el nivell amb l'aparició d'*Umbra* en l'escena.

# **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" estigui 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 preguntem 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 preguntem si el disseny del nivell i la disposició dels elements permeten als jugadors orientar-se fàcilment i progressar sense sentir-se perduts o confosos.

**¿L'experiència de joc és prou immersiva?** - Ens preguntem 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 "Silent 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 l'lanterna 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?



## Level Design : Prototype 3

# References and Research

# Moodboards

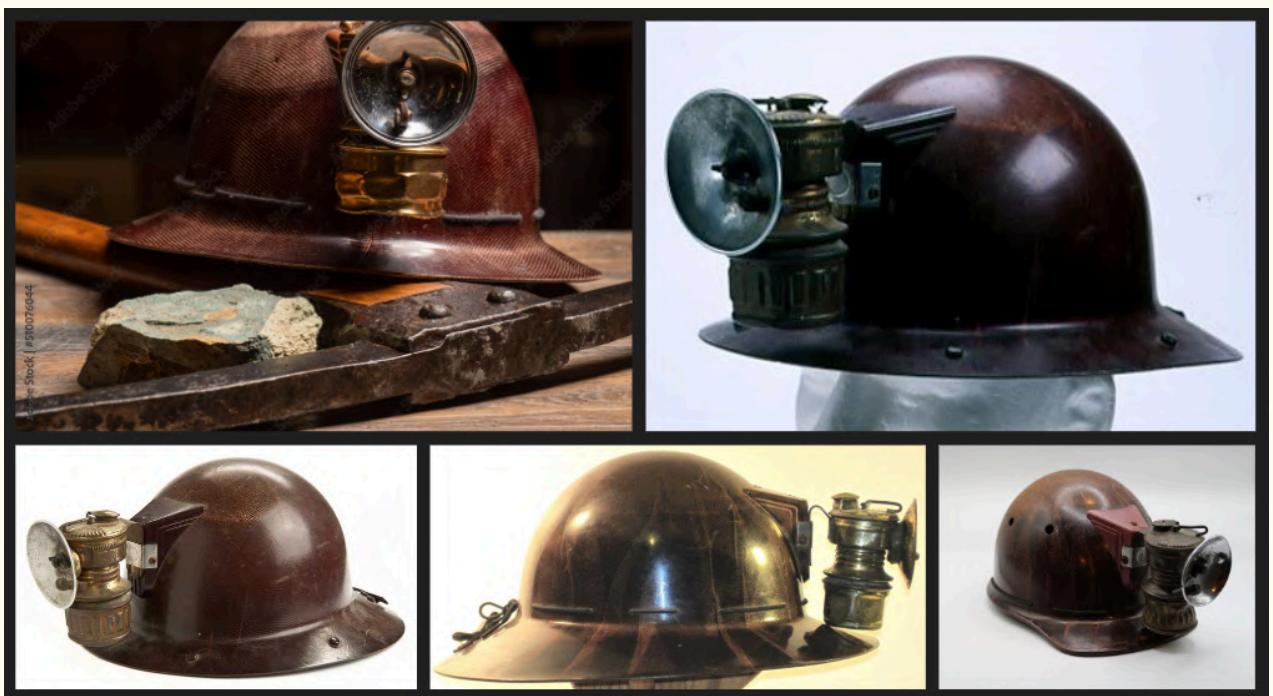
## Arma de Foc

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



## Casc amb Llanterna

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



## *Mina*



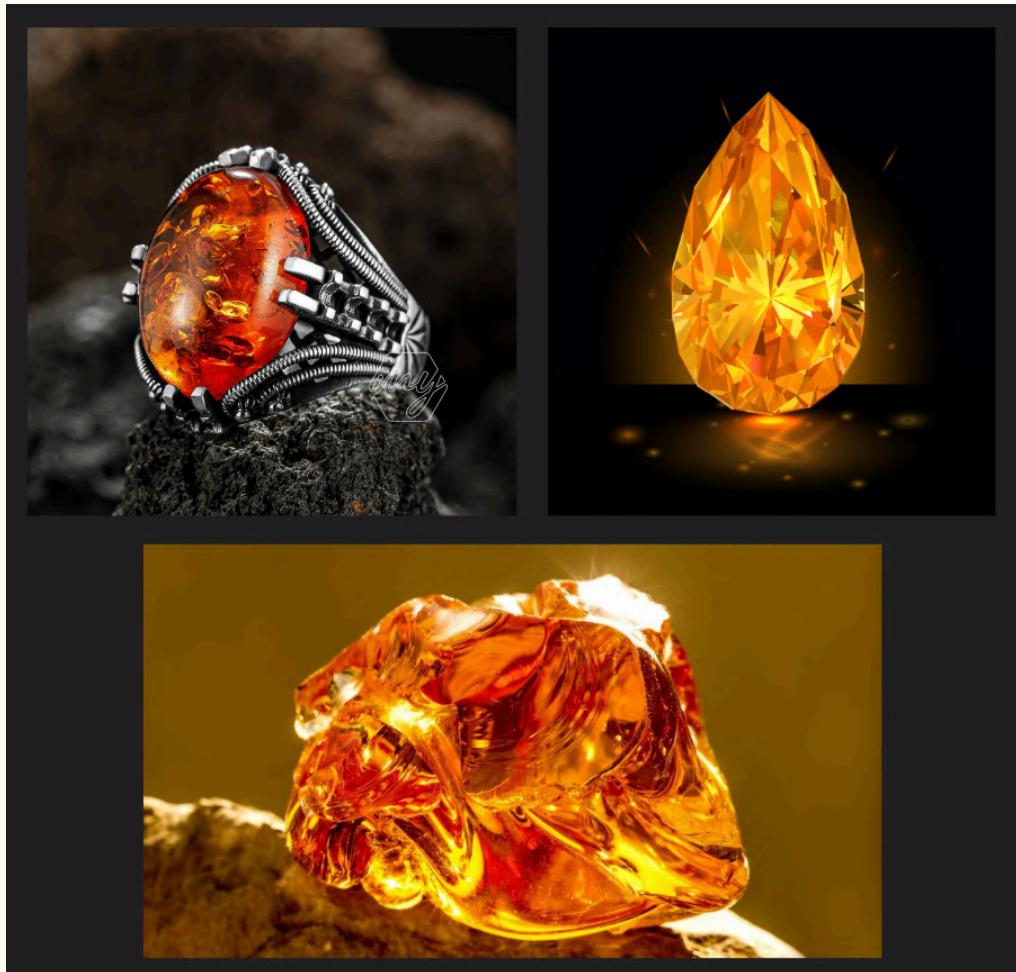
## *Coves de Cristall*



## ***Safe Zone***



## ***Pedra; The Amber Of The Eternal Light***



# 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**

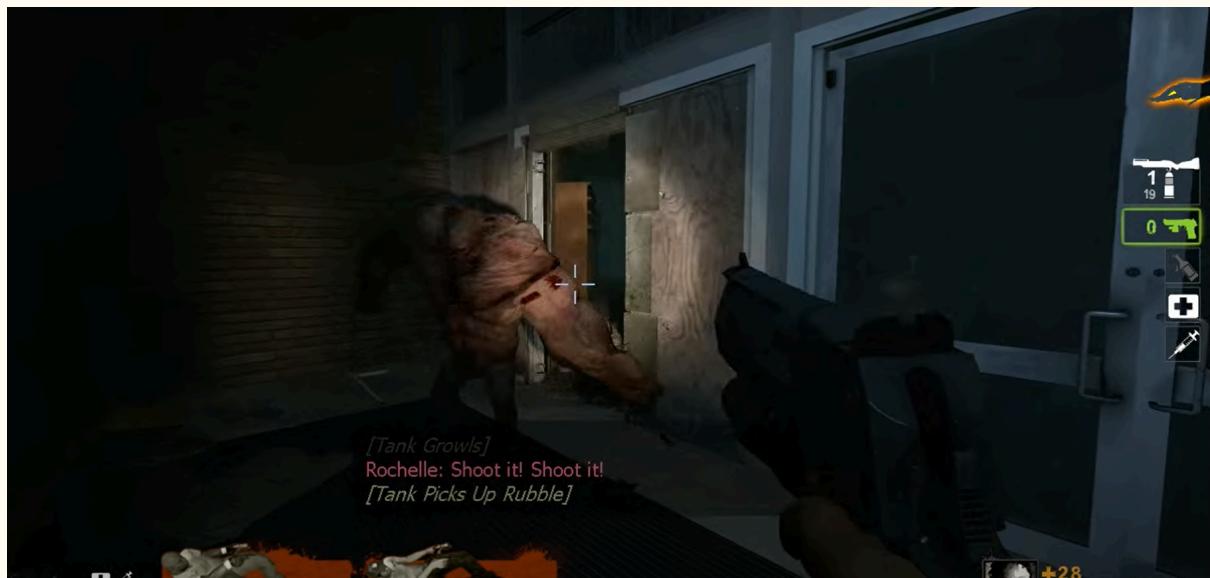


**Estètica (Realisme) i funcionalitat** (Lloc segur de descans) que referencien a les zones segures del joc "[Left 4 Dead 2](#)".

## “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**



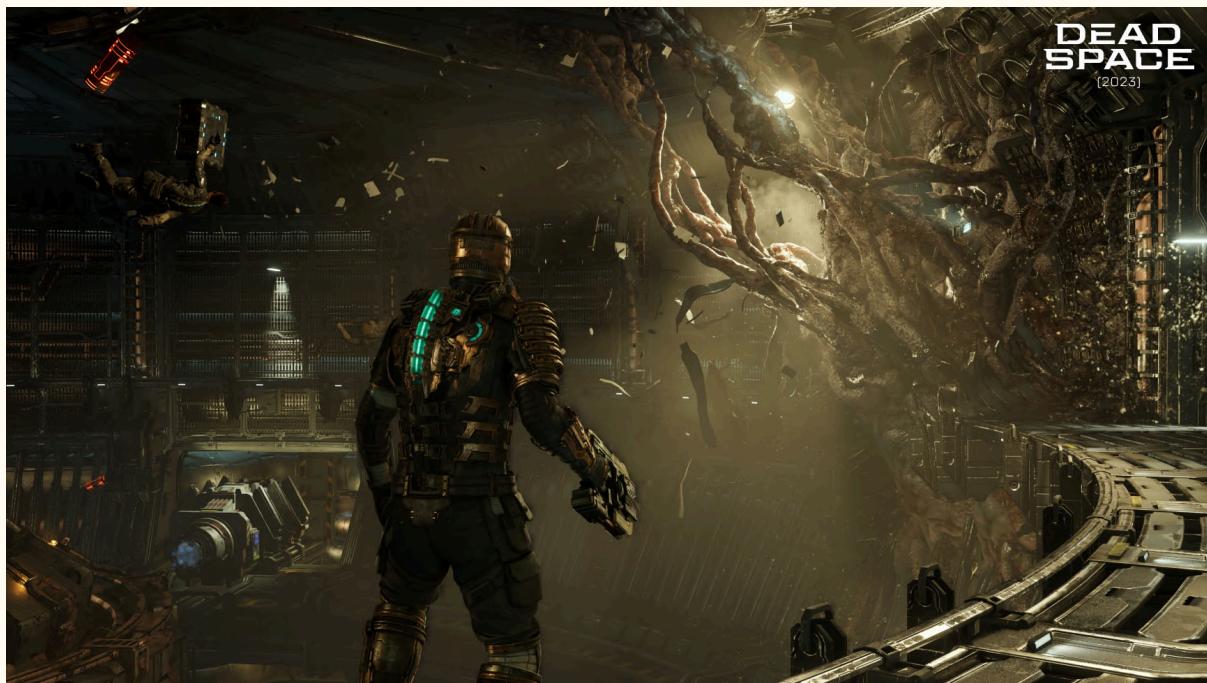
**Estètica** (Realism) i **temàtica** (Mines) que referencien al nivell de “The Mines” del joc [“Resident Evil 4 Remake”](#).

### **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”](#).

## *Umbra*

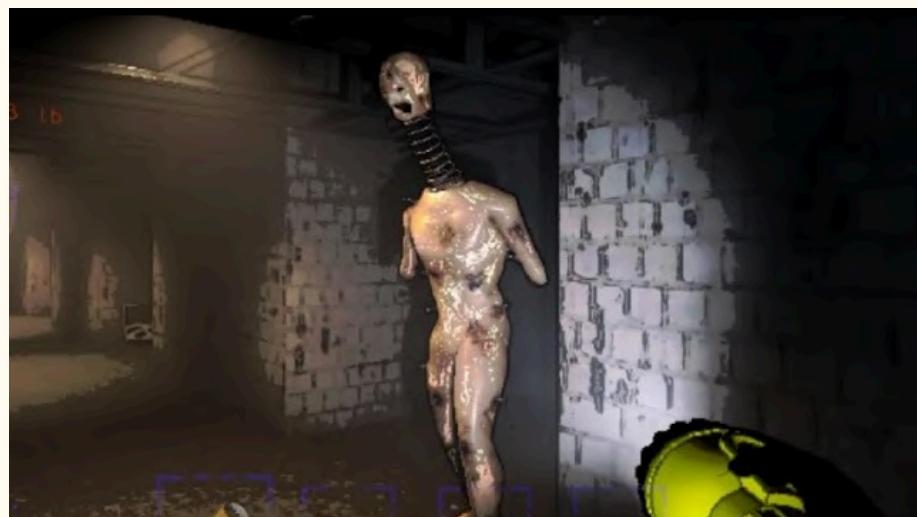
### Ref. 1 - Weeping Angel



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 3

# Diagrams

# &

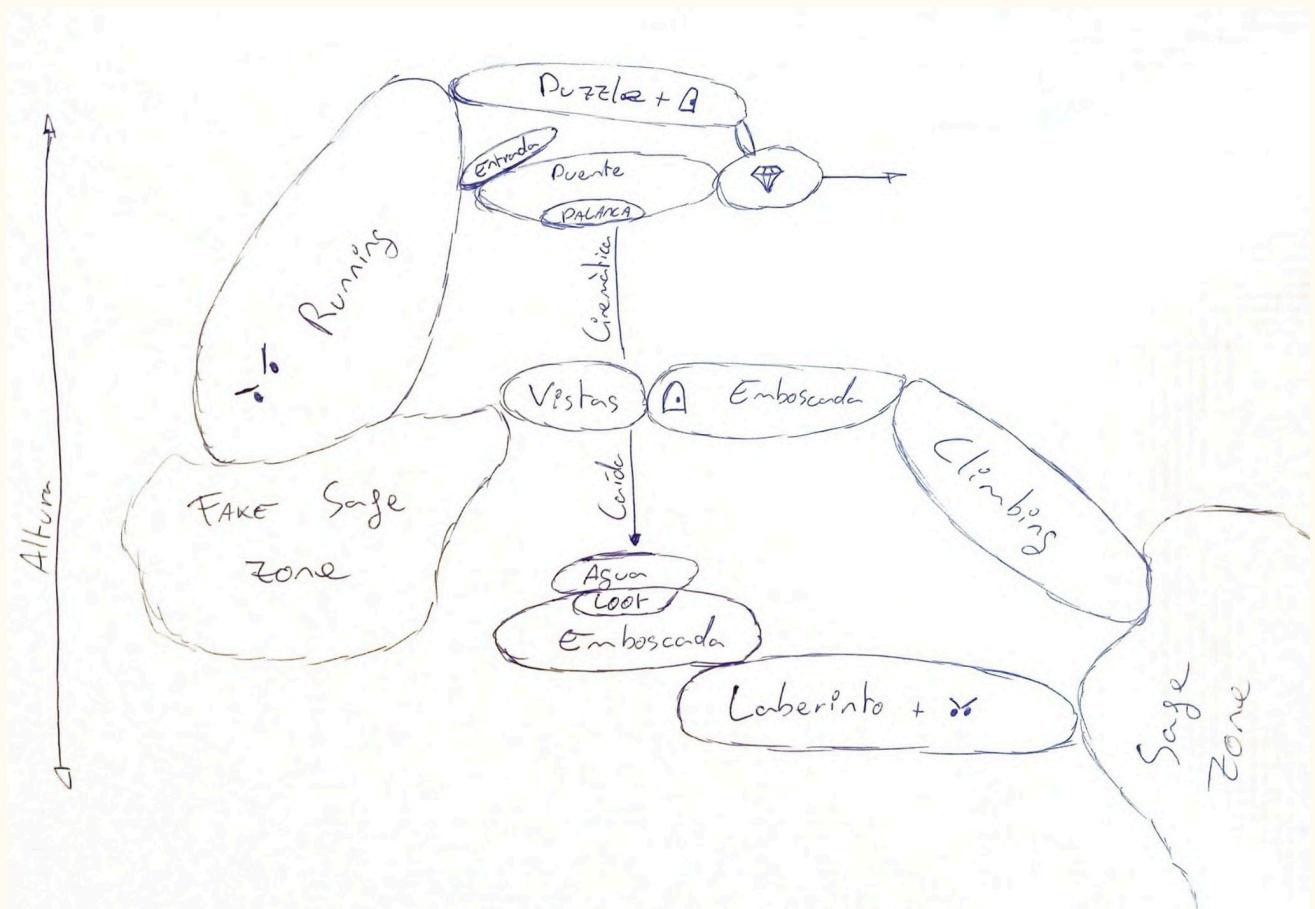
# Layout Sketches

# Diagrams

Diagrama General del Nivell



Diagrama Bubble Original



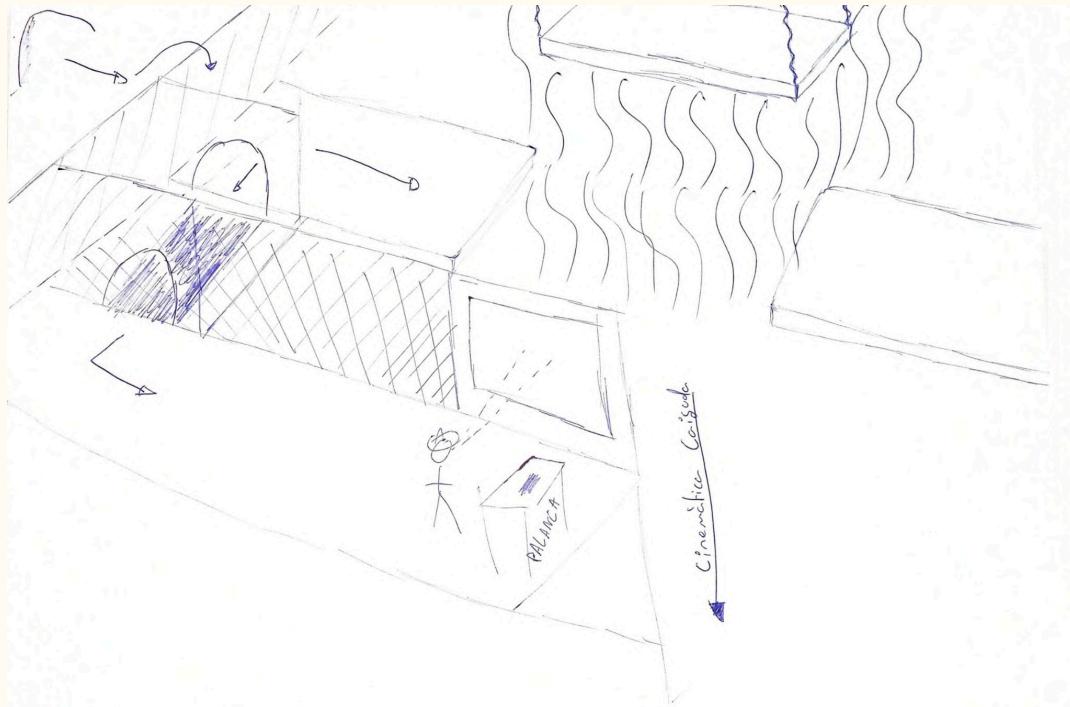
# ***Layout Sketches***

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

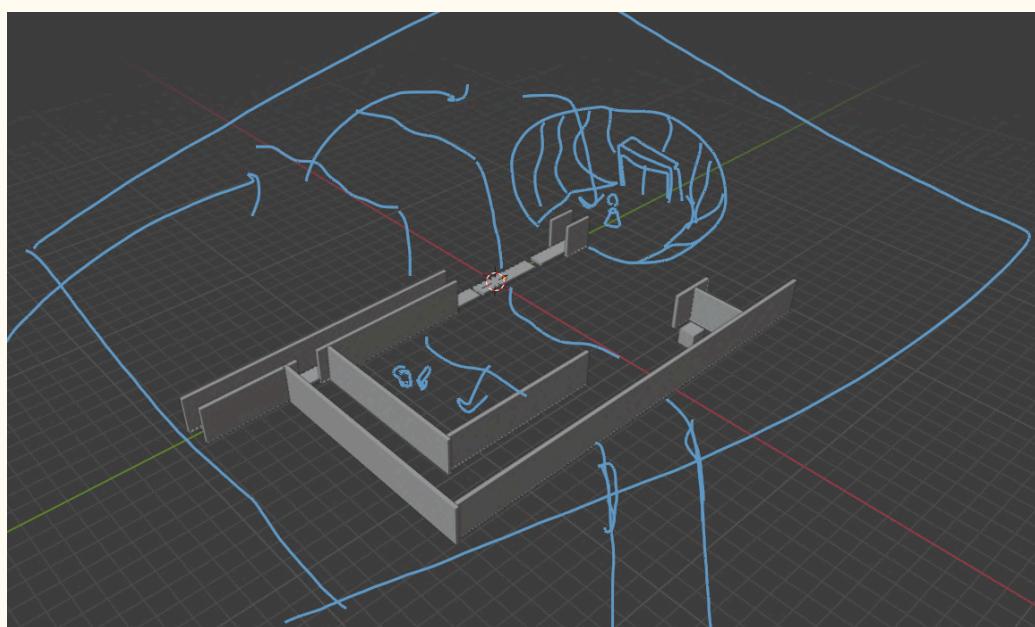
## ***Secció 1 - Entrada***

### **Process**

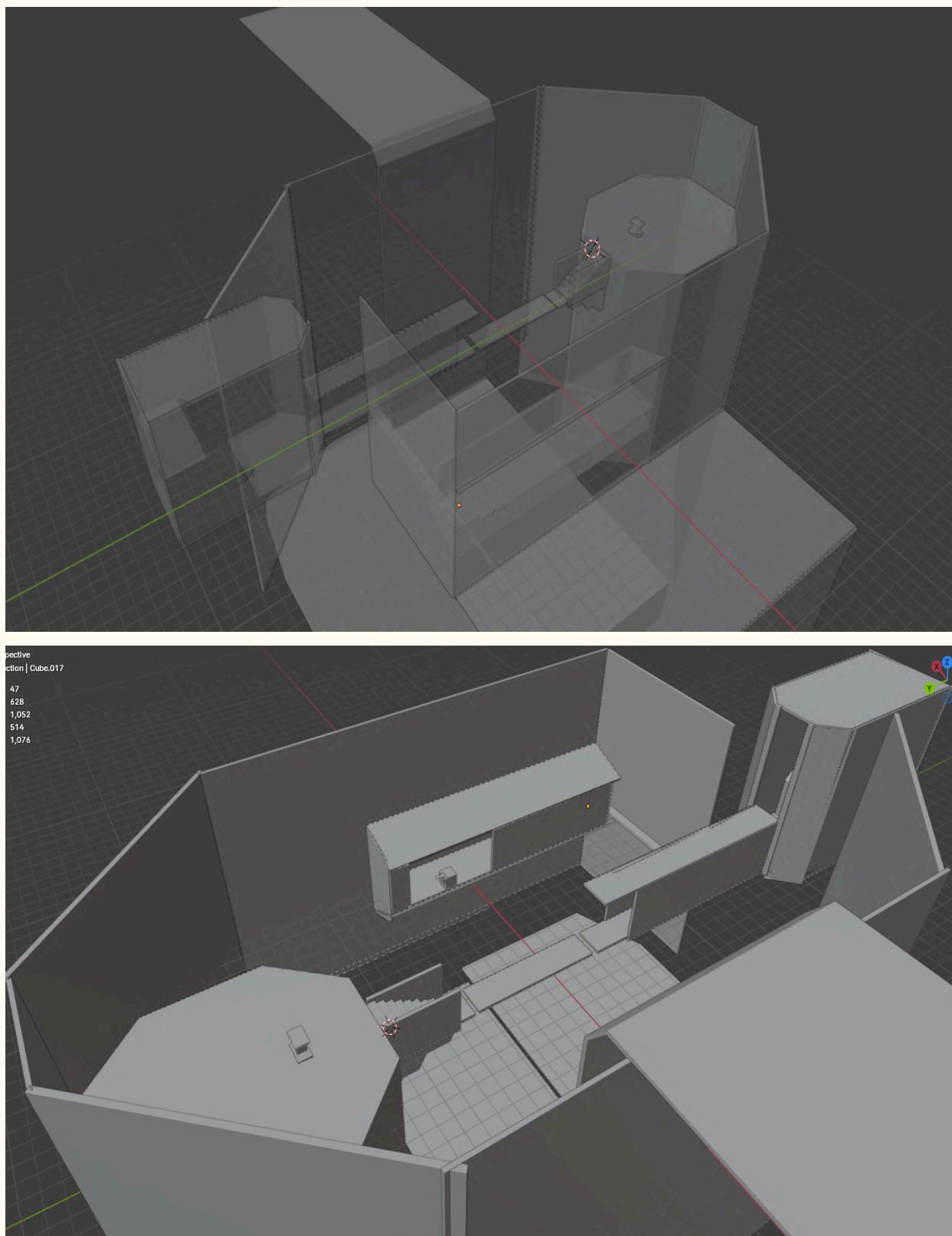
#### **Paper Sketch**



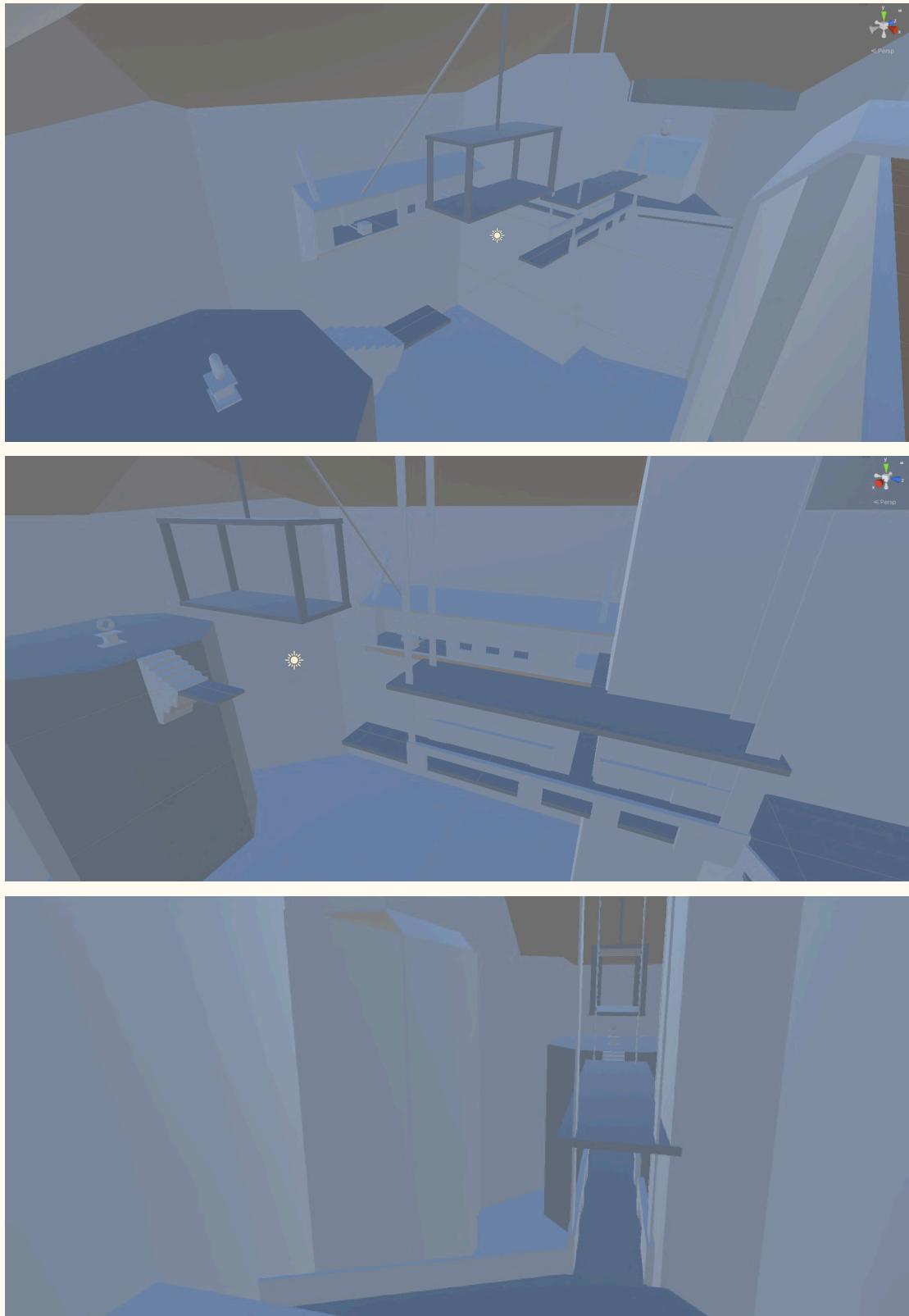
#### **Blender Sketch**



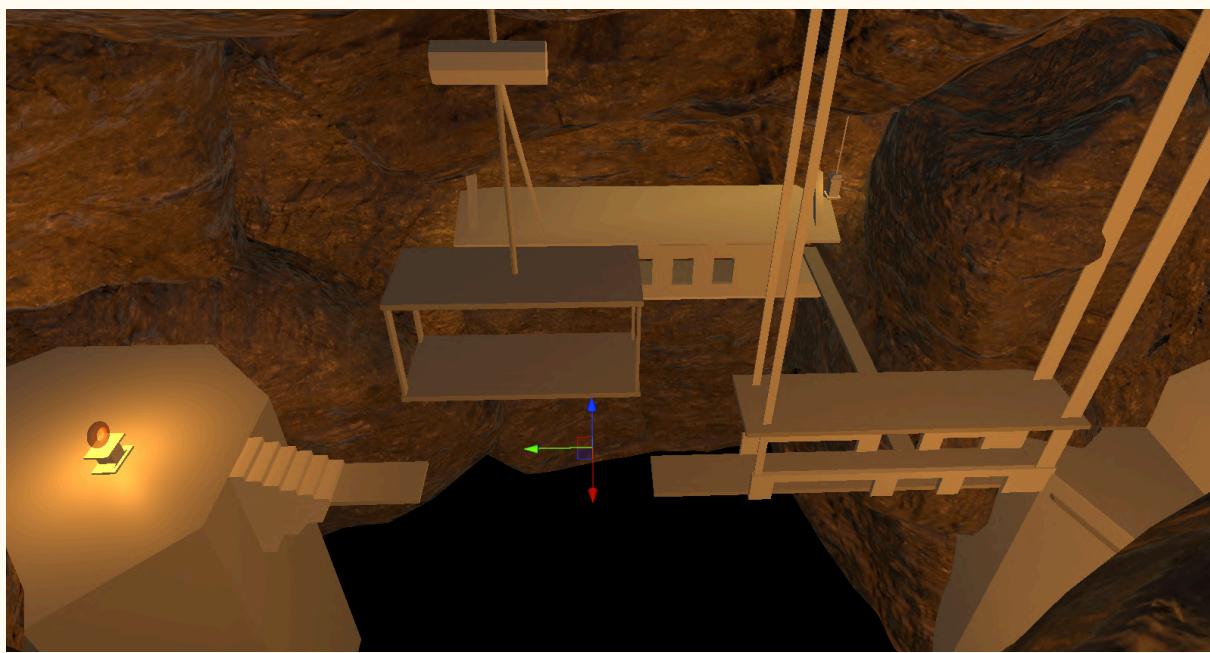
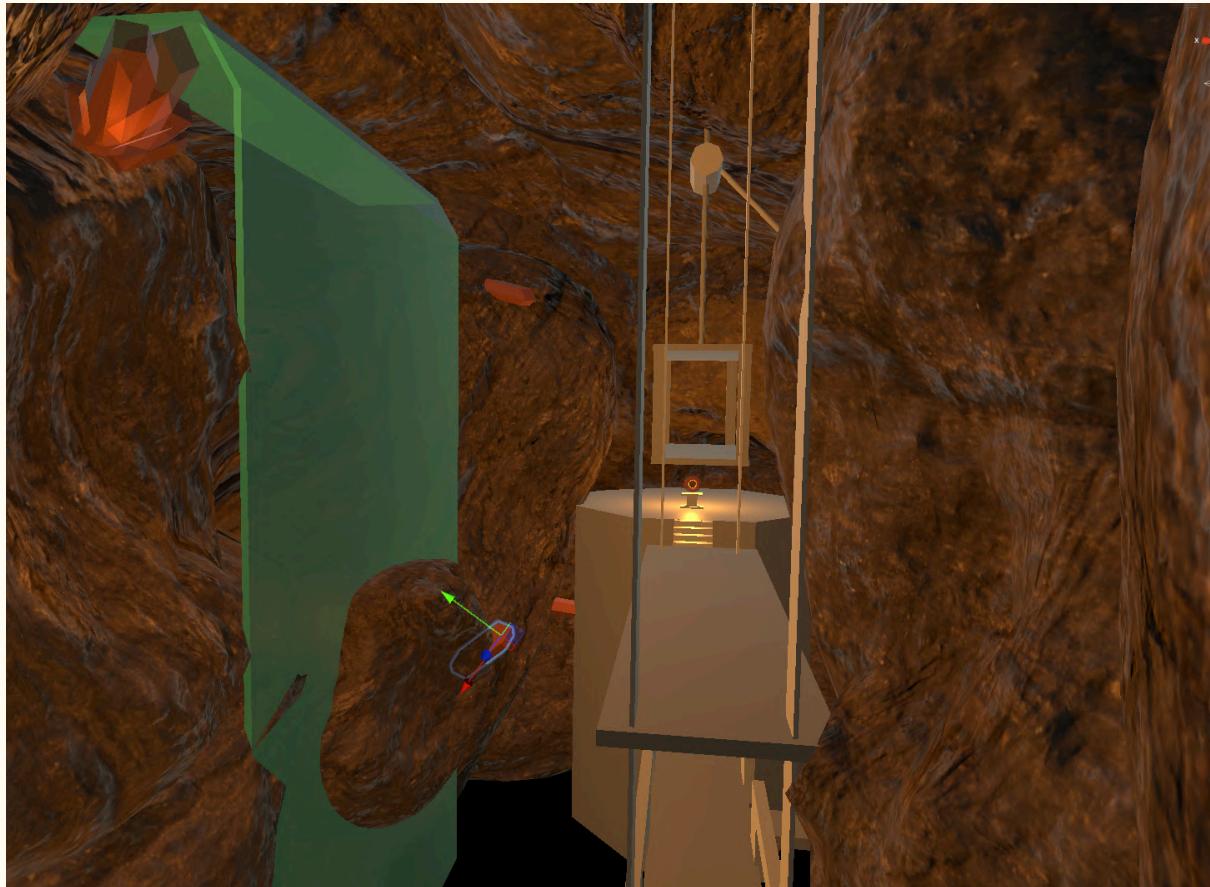
## Blender Iterations



## Unity First Blockout



## Final Layout

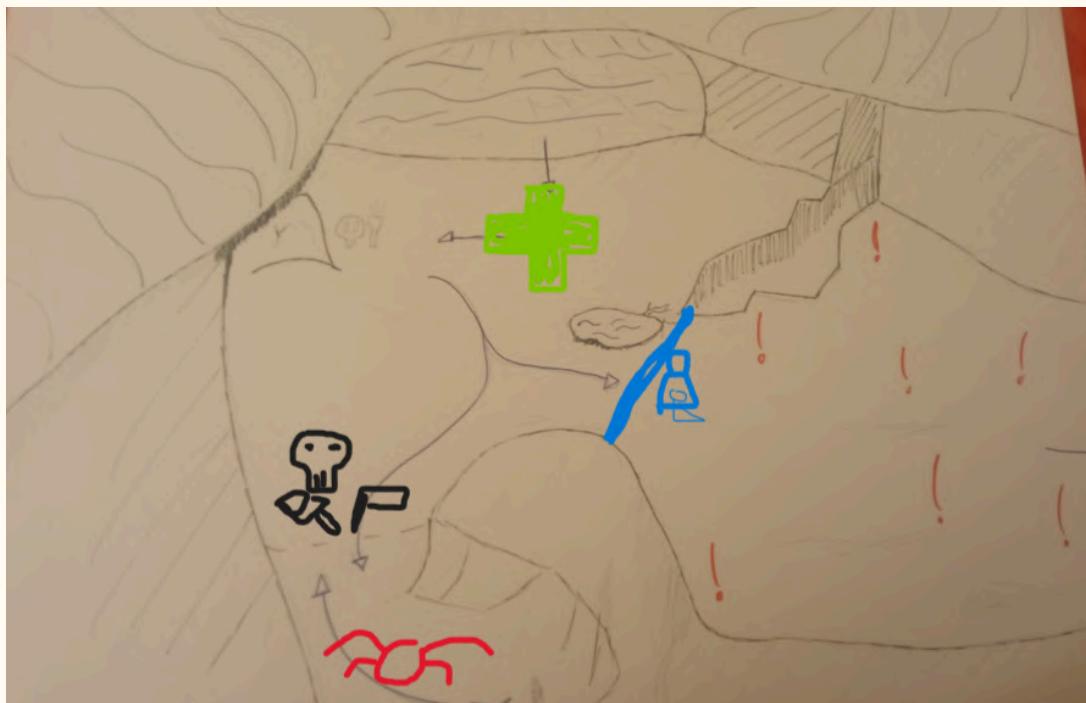




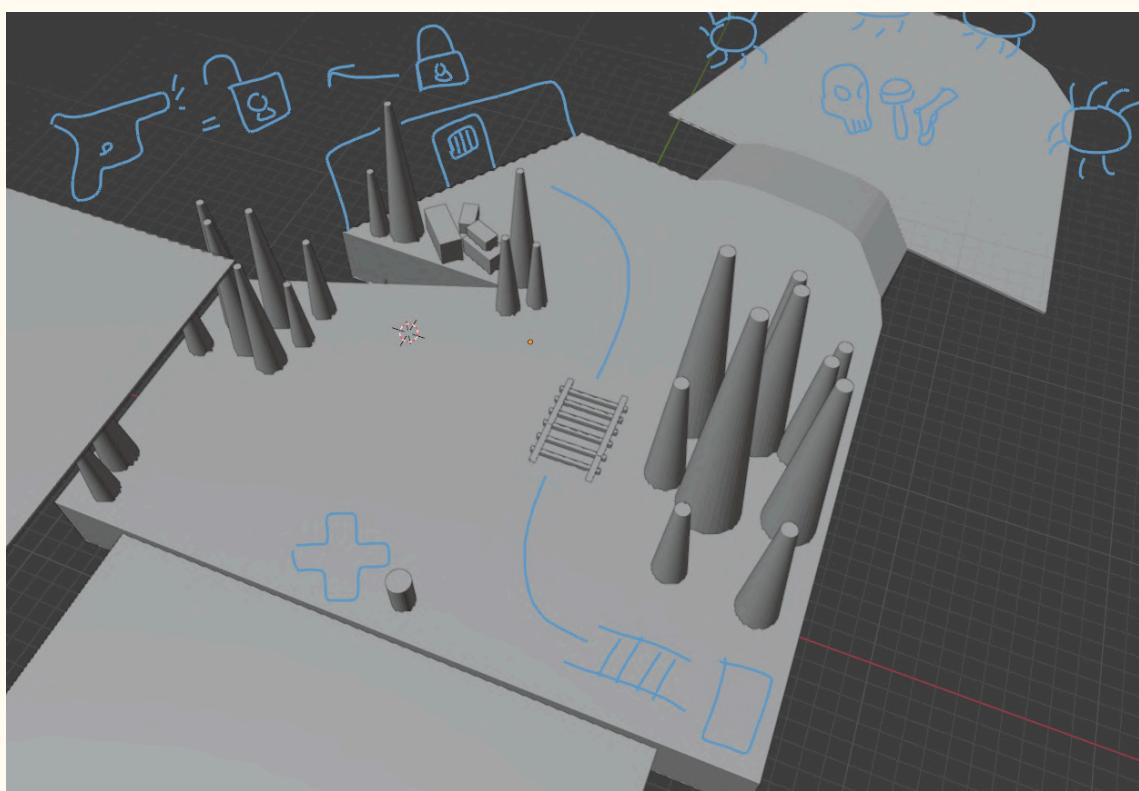
## **Secció 2 - Col·lecta d'equipament**

### **Process**

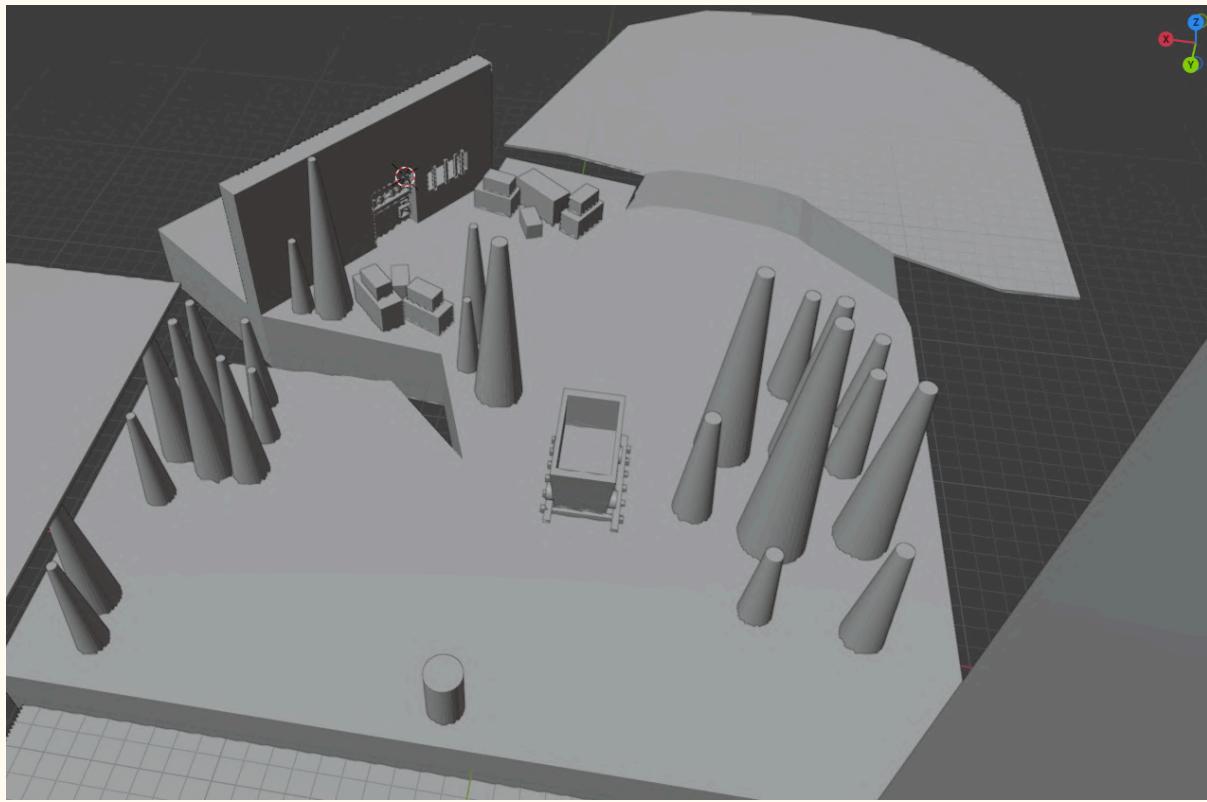
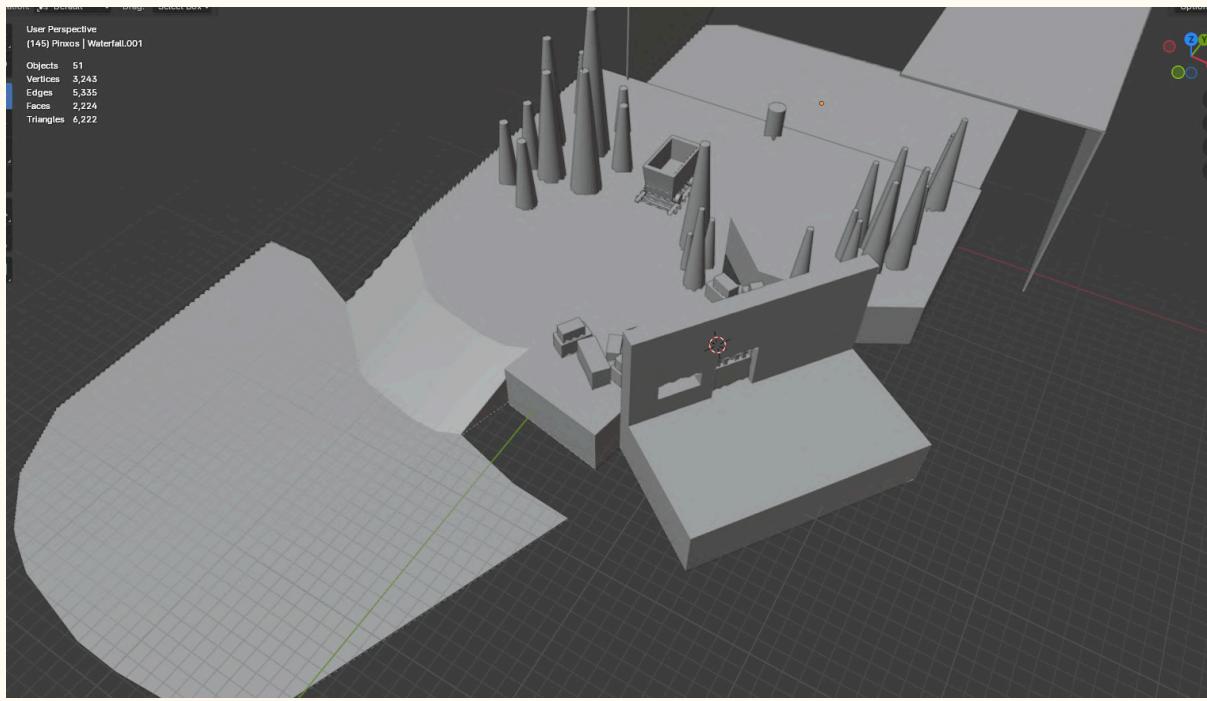
#### **Paper Sketch**



#### **Blender Sketch**



## Blender Iterations



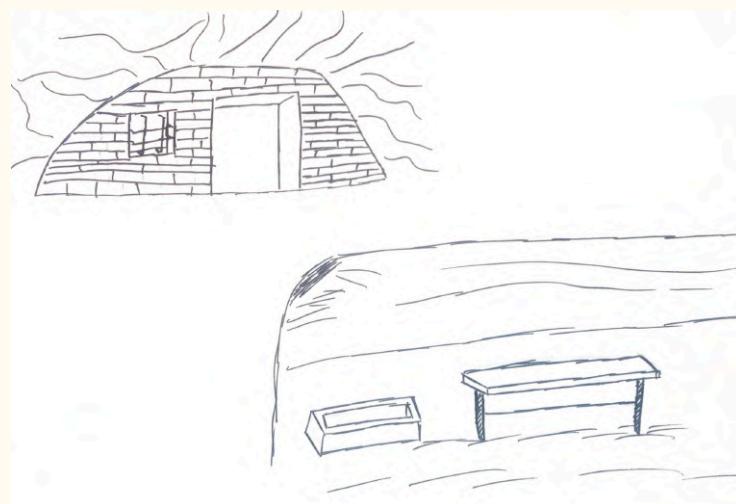
## Final Layout



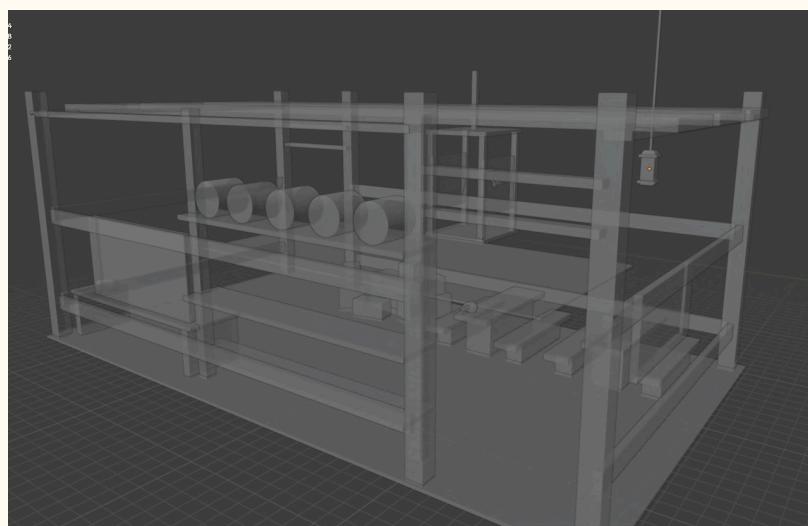
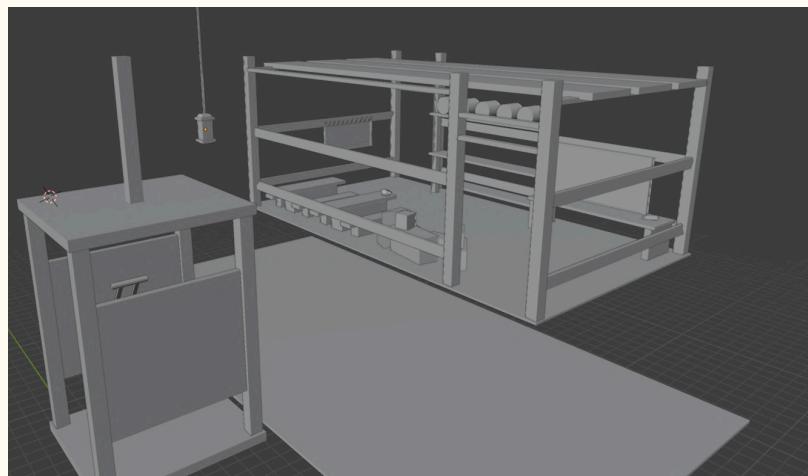
## ***Safe Zone: looting***

### **Brainstorm**

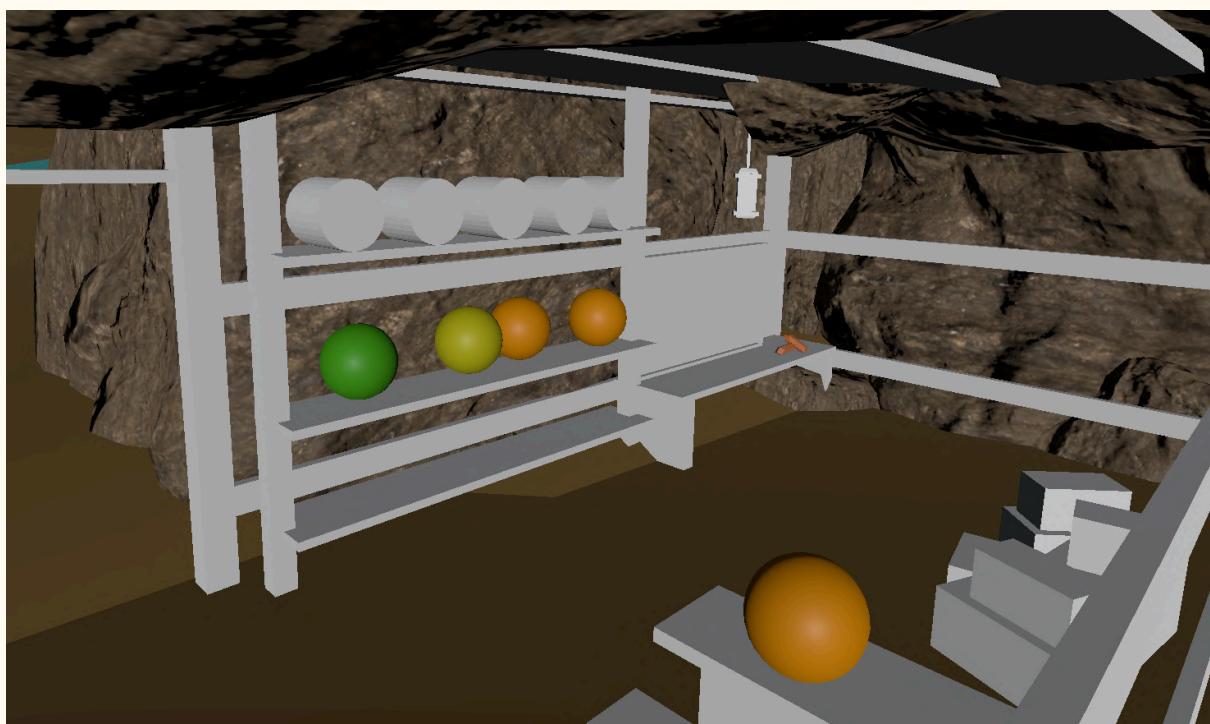
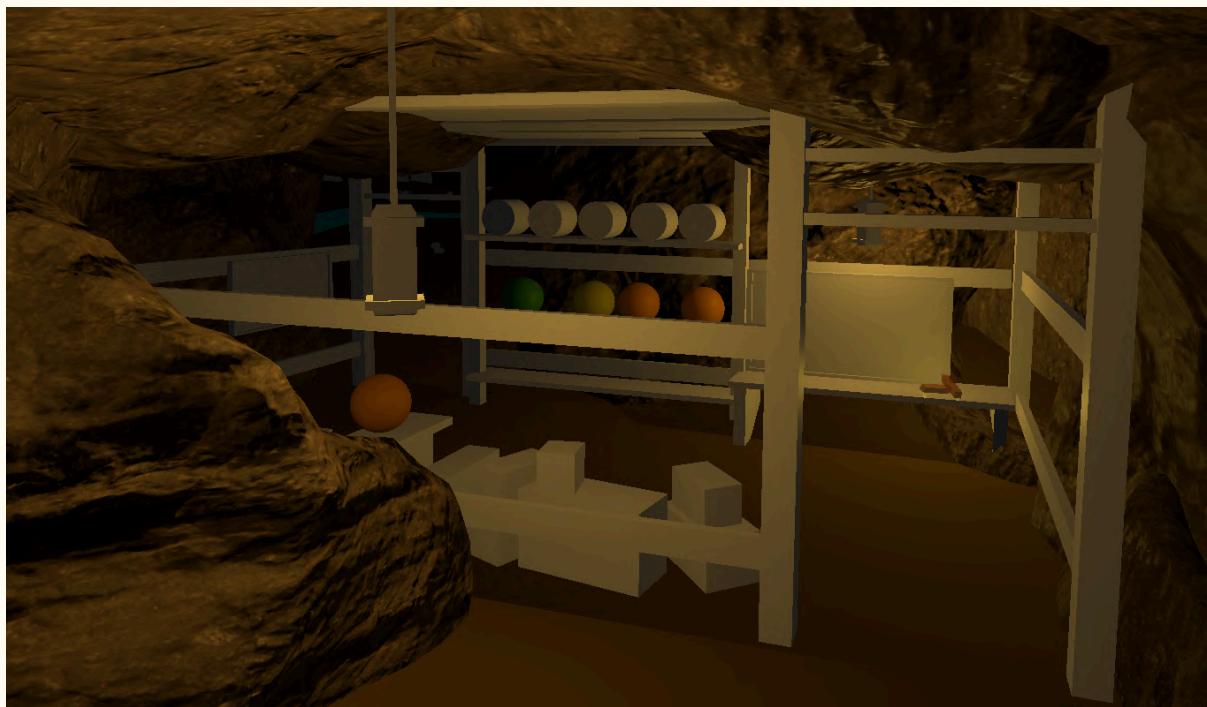
#### **Paper Sketch**



#### **Blender Sketch**



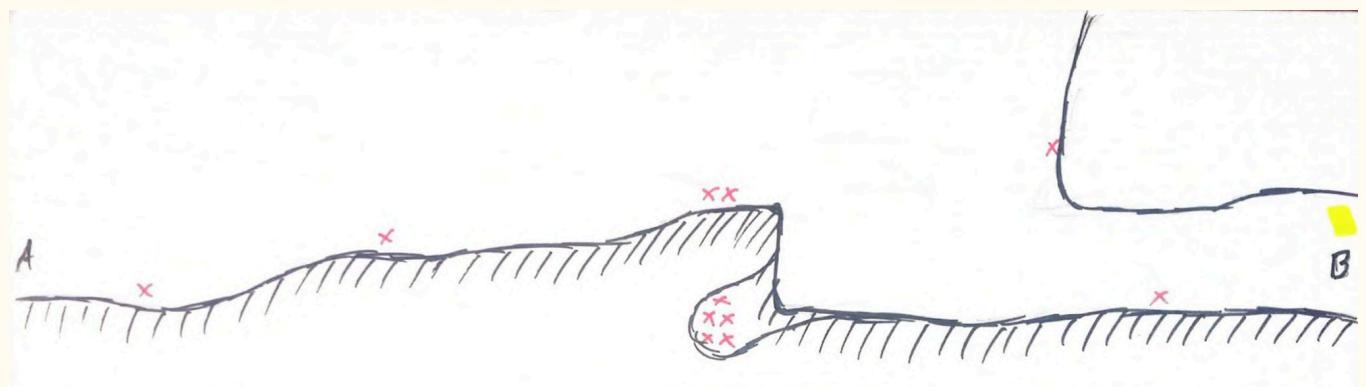
## Final Layout



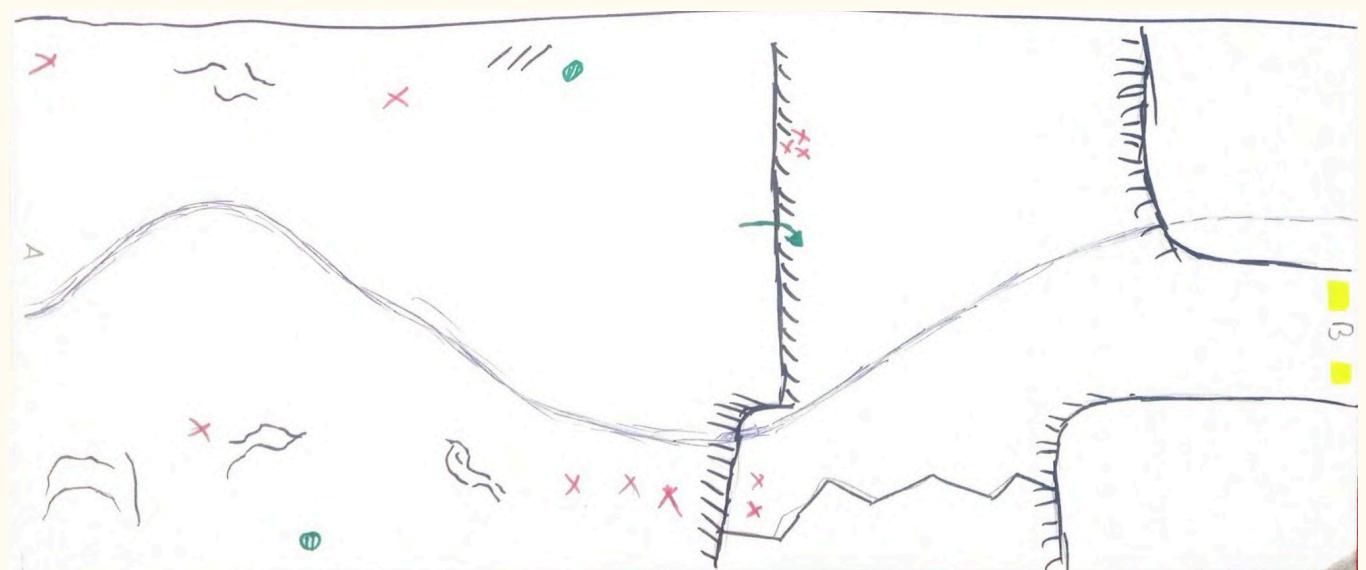
## **Secció 3 - Cementiri**

### **Brainstorm**

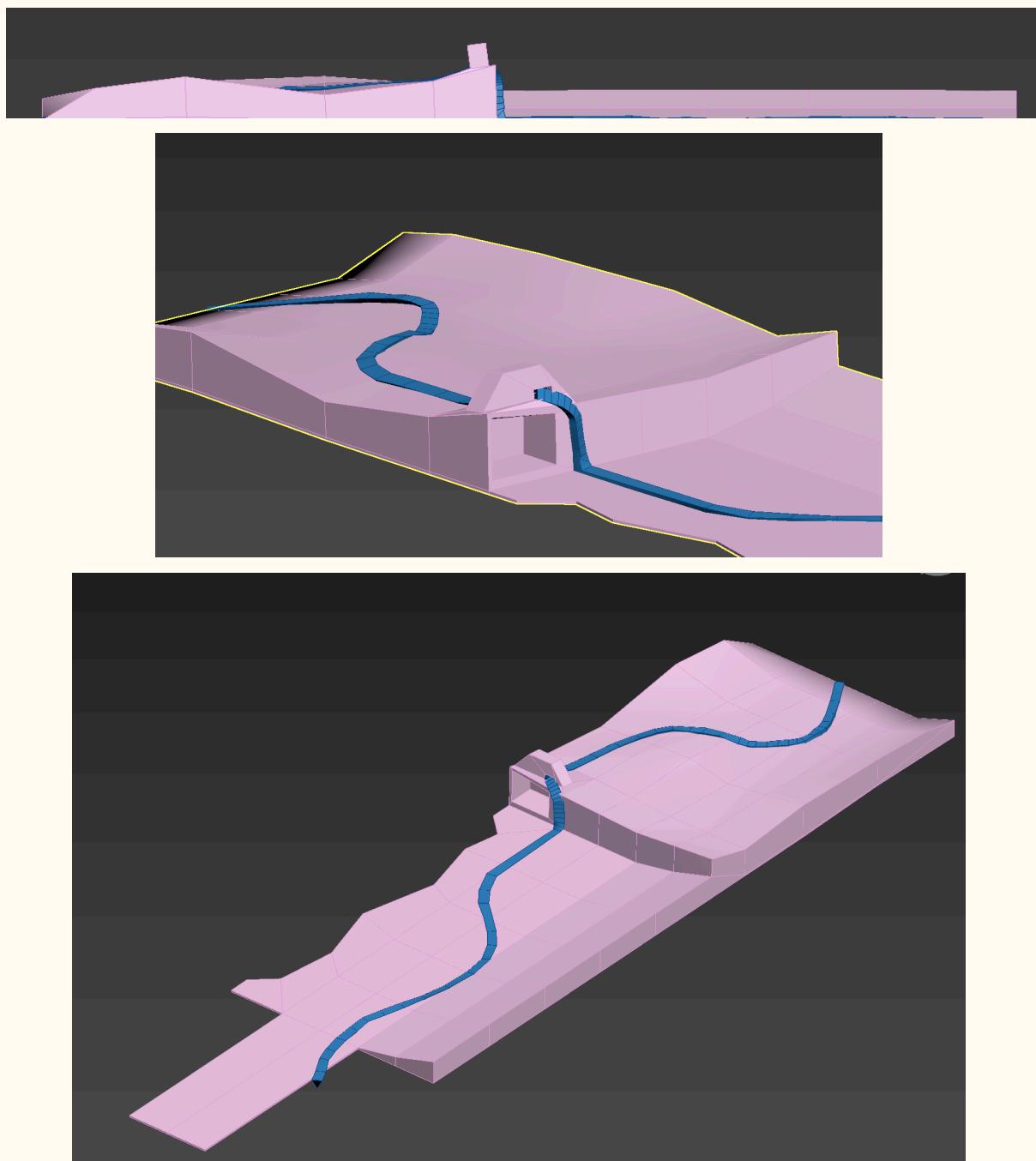
#### **Lateral view**



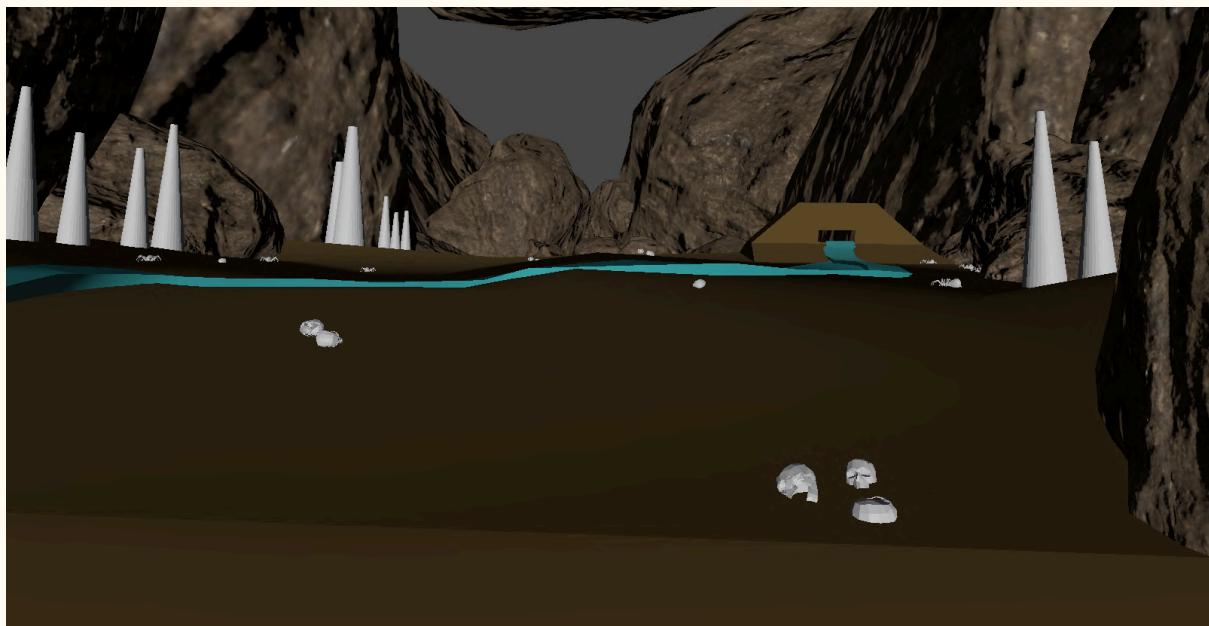
#### **Top view**



## Unity First Iteration

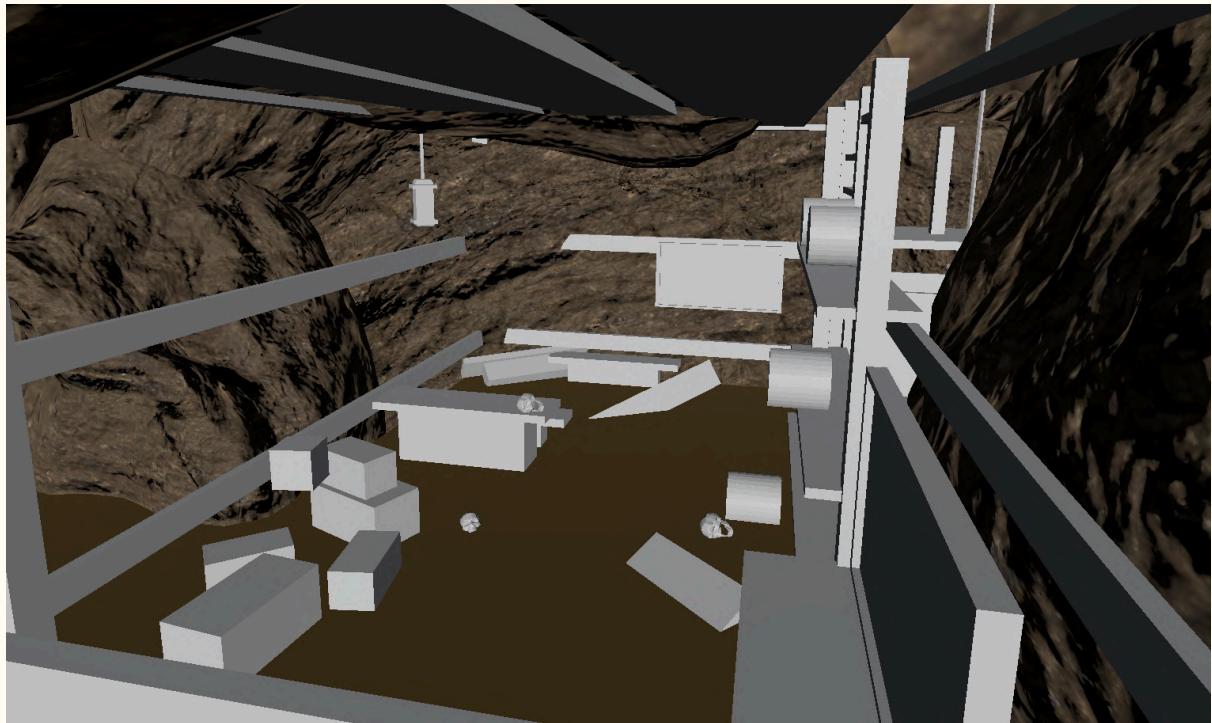
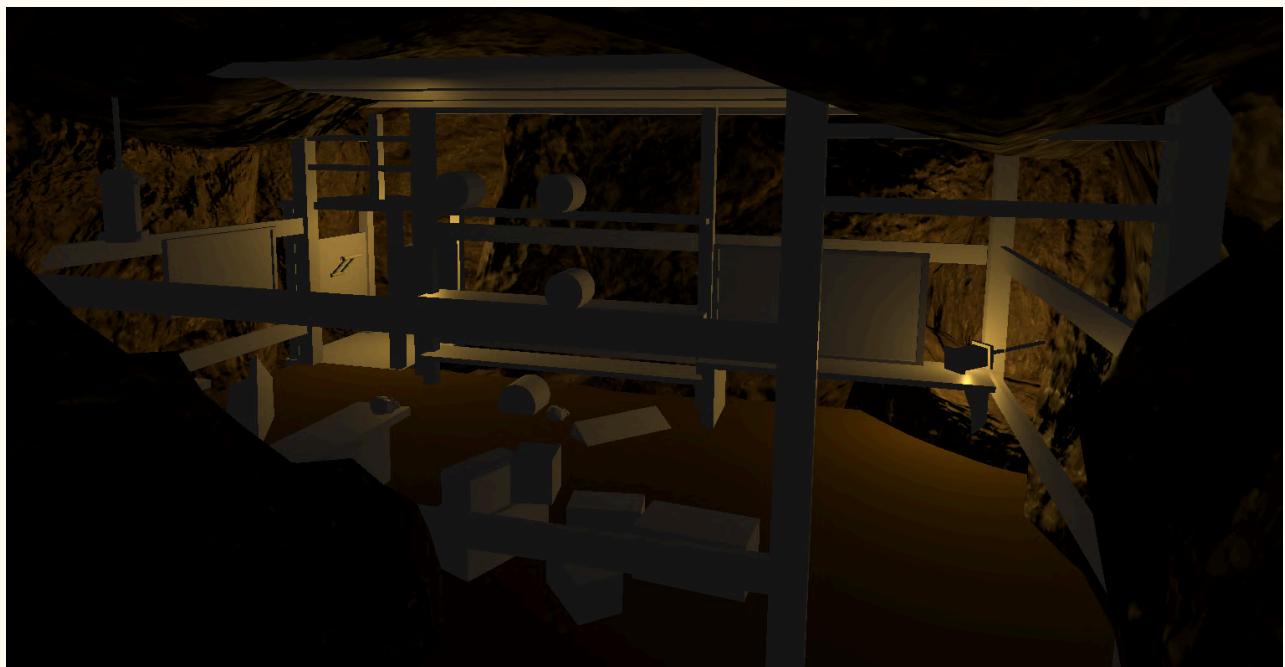


## Final Layout



***Safe zone: Narrativa***

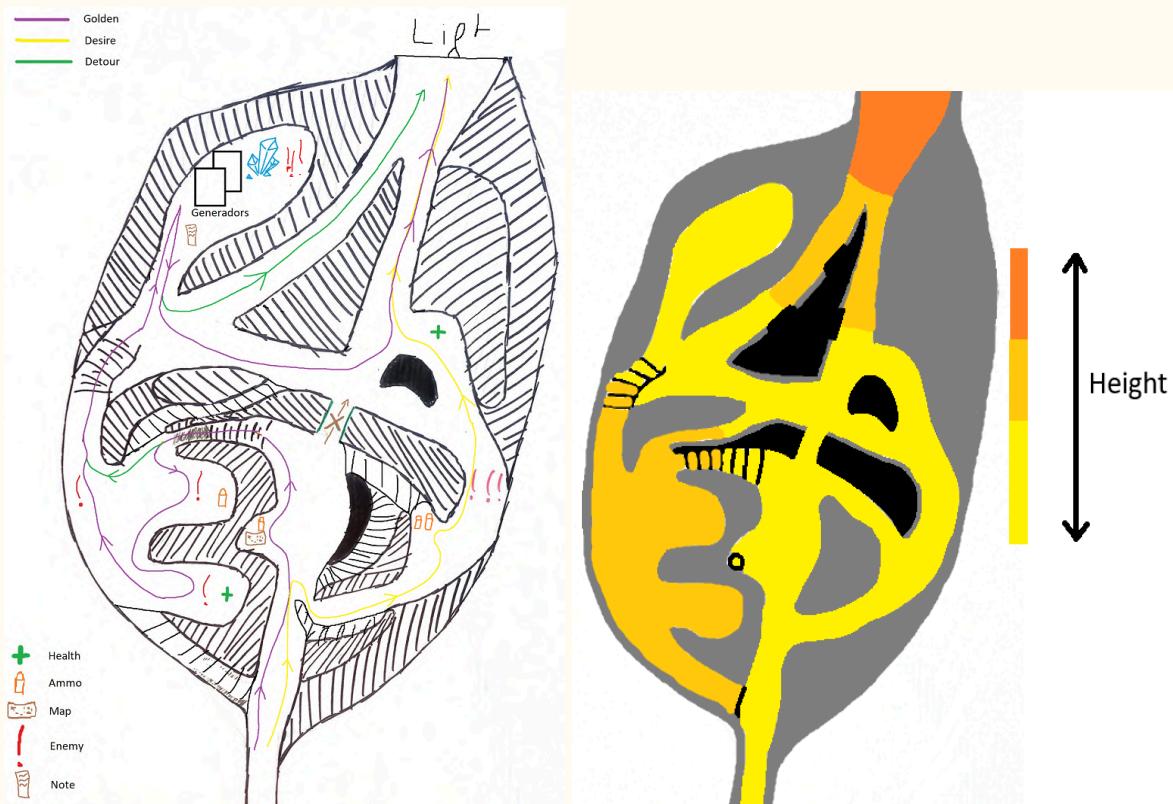
**Final Layout**



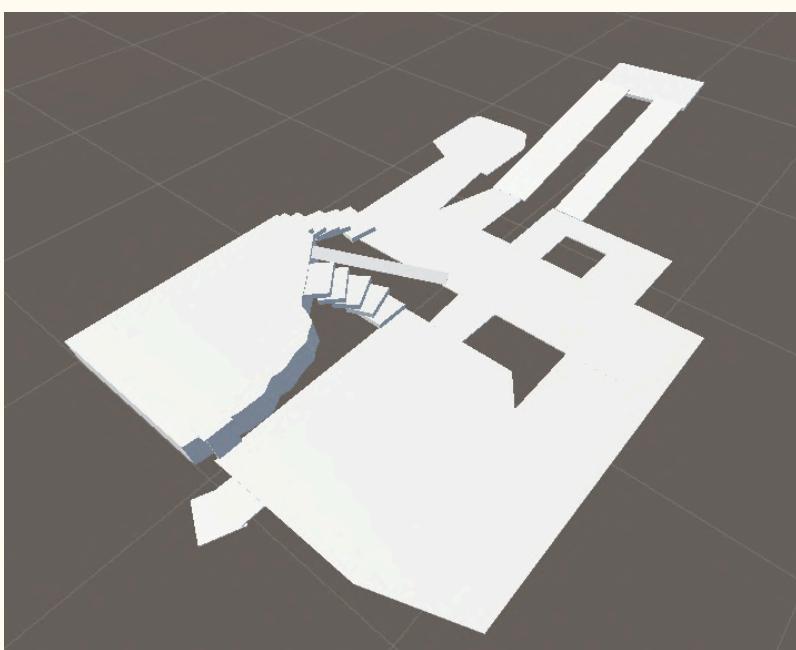
## Secció 4 - Exploració Mines

### Brainstorm

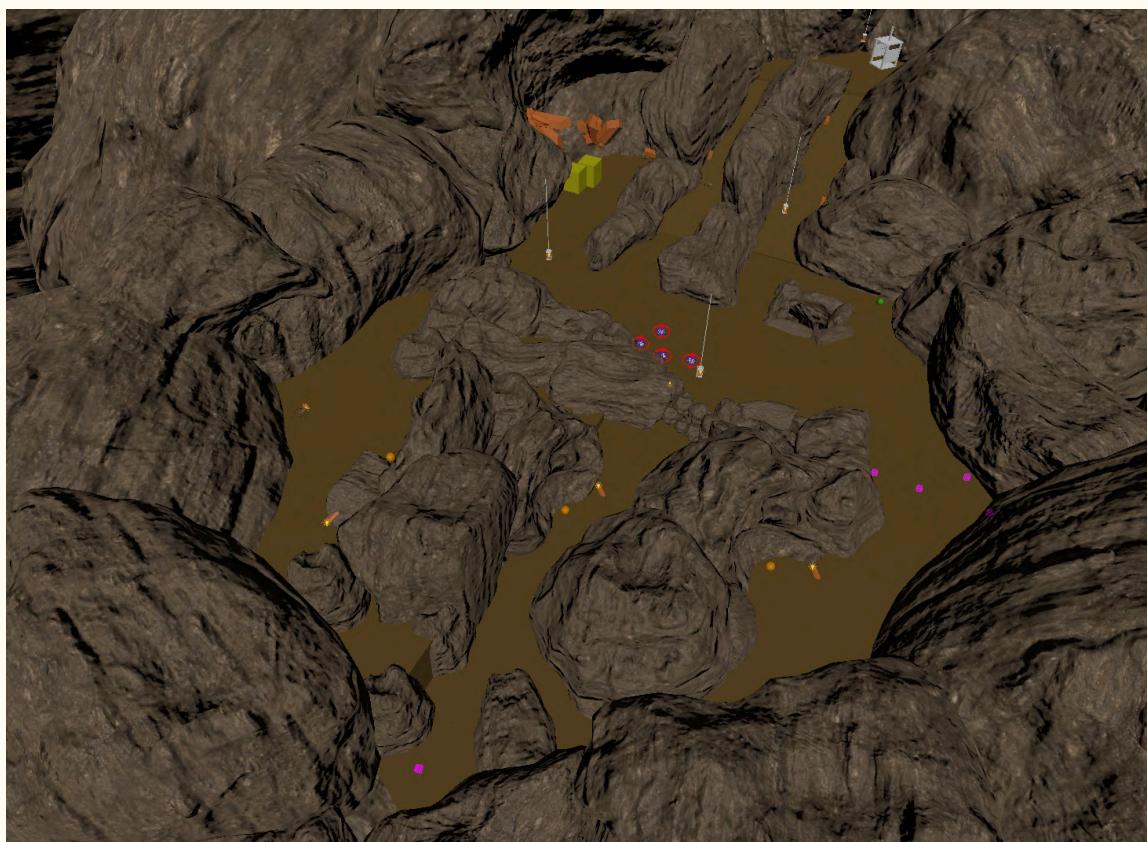
#### Paper Sketch



Blender First Iteration



## Final Layout



## **Safe Zone: canvi de secció**



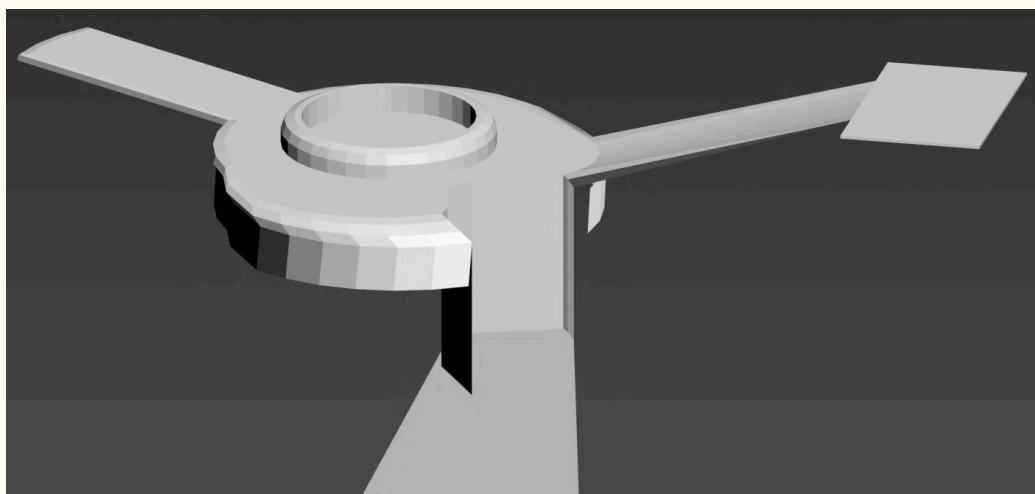
### **Secció 5 - Vistes Cascada**

**Brainstorm**

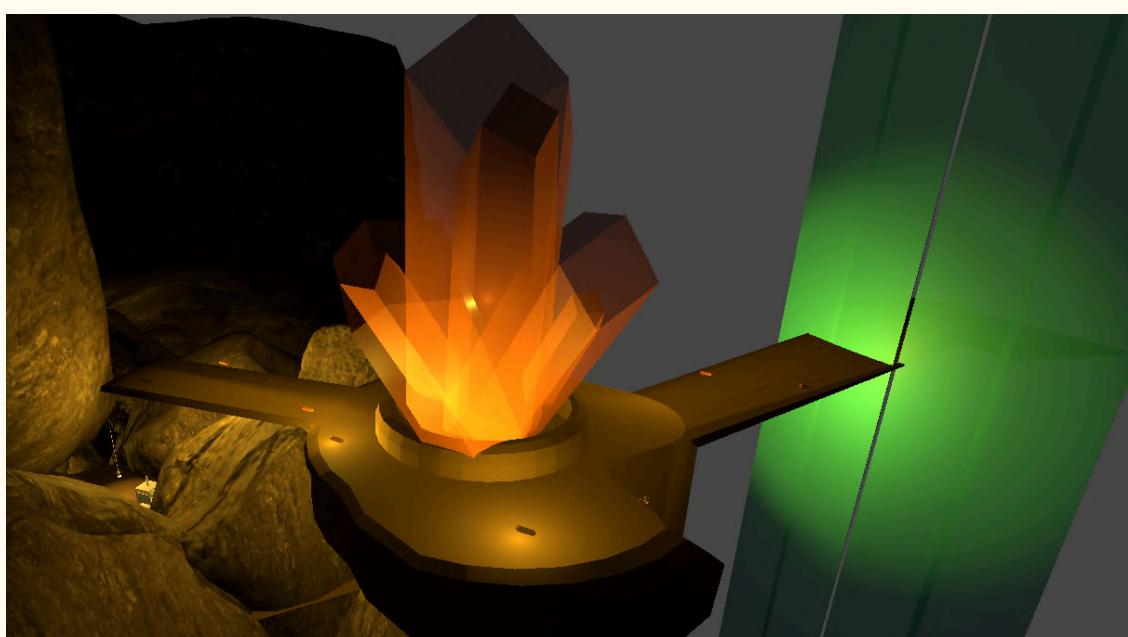
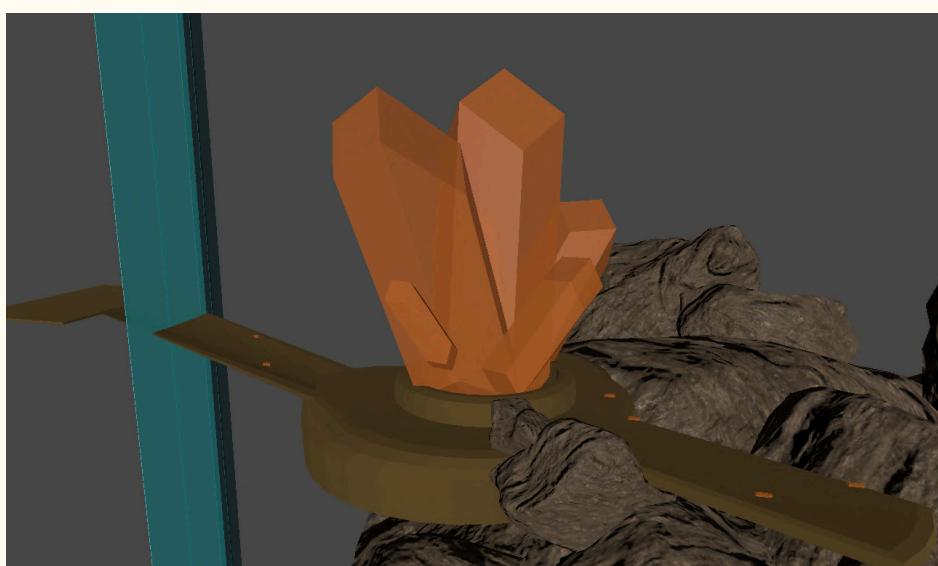
**Paper Sketch**



**Model Sketch**



**Final Layout**



***Safe Zone: Narrativa***

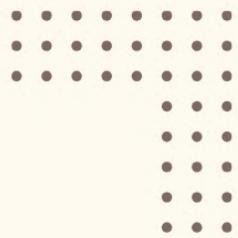




*Centre adscrit a la*



Universitat  
Pompeu Fabra  
*Barcelona*



**Level Design : Prototype 3**

**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 oleades o aparicions d'enemics.
- 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.

## ***Beat Chart***

[https://drive.google.com/file/d/1Fu\\_\\_BMFQ7bVZ11zKyEmtqClwGuCRMiqKI/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Fu__BMFQ7bVZ11zKyEmtqClwGuCRMiqKI/view?usp=sharing)