

Level Design : Prototype 3

Game Design Document

Fran Secchi

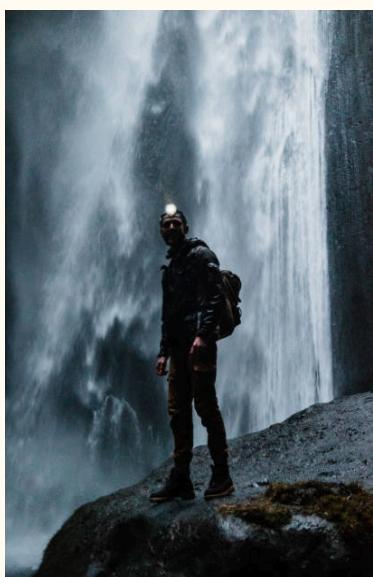
Índex

“Silent Echoes”	2
Concept	2
Setting	3
Game Mechanics	4
Game Loop	4
Jugador	5
Característiques	5
Arma de foc	5
Casc - Llanterna	6
Safe Zones	7
Checkpoints	7
Càmera	8
Gameplay Elements	9
Recursos i Consumibles	9
Bales	9
Vendes	9
Menjar	9
Inventari	9
Enemies	10
Aranya Petita (Fast & Small)	10
Aranya Gran (Big & Ranged)	11
Aranya “Citrine”	12
Documents	13
Controls	13
Interface / UX	14
Accessibilitat	14

“Silent Echoes”

GÈNERE	Action-Adventure / Shooter (FPS)
REFERENCES	“Resident Evil 7: Biohazard” . “Half-Life 2” . “Left 4 Dead 2” . “The Last of Us Part 2” . “Resident Evil 4 Remake” . “Dead Space” . “Uncharted 4: A Thief’s End” . “Jak & Daxter” . “Lethal Company” “Dr. Who” <i>Per a més concreció, referir-se a la secció de “References and Research” del document “Level Design Documents”</i>
PLATAFORMES	PC

Concept



En "Silent Echoes", els jugadors es posaran en la pell d'un geòleg intrèpid en mig d'una expedició per trobar la pedra llegendaria: The Amber of Eternal Light. Una pedra preciosa en forma d'anell, perduda en les profunditats d'una antiga mina abandonada.

Es tracta d'un FPS / Action - Adventure amb pinzellades de terror ambientat en una mina en runes. On el jugador haurà de fer servir les poques eines que té a la seva disposició per explorar la mina; un casc miner amb una llanterna que no li queda molta vida útil i una pistola Mauser C96 abandonada pel seu antic propietari, que ara juga com un cadàver no molt lluny d'ella.

Setting

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.

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: The 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.



Game Mechanics

Game Loop

Objectiu principal del jugador: Avançar per la mina i aconseguir The Amber of Eternal Light.

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.

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

- **Exploració**
 - Navegar entre túNELS estrets.
 - Explorar cavernes abandonades.
 - Investigar sales abandonades.
- **Combat**
 - Realitzar enfrontaments estratègics contra enemcis.
 - 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.

Jugador

Característiques

Vida

La vida del jugador es representa com una barra. A mesura que el jugador rep danys dels enemics o altres perills de la mina, la barra de vida es redueix. És crucial gestionar la vida amb cura, ja que quan la barra de vida arriba a zero, el jugador mor i ha de reprendre des d'un checkpoint.

Atac de rang

El jugador dispondrà d'una pistola per fer atacs a distància.

Atac cos a cos

Si el jugador es queda sense bales, podrà fer un "culetazo" amb la pistola.

Moviment

El moviment és essencial per explorar la mina, evitar enemics i superar obstacles. La velocitat de moviment del jugador pot variar segons si està corrent o caminant.

Stamina

La stamina és una barra que representa l'energia física del jugador.

- Quan el jugador corre la barra de stamina es consumeix.
- Quan el jugador deixa de córrer o realitzar activitats que consumeixen stamina, la barra es recarrega gradualment.

Salt

El salt permet al jugador superar obstacles o evadir enemics. En "Silent Echoes", el jugador pot saltar utilitzant la tecla d'espai.

Arma de foc



L'arma principal del jugador en "Silent Echoes" és una pistola semiautomàtica basada en el disseny de la pistola Mauser C96. Aquesta elecció s'ha fet considerant diversos factors de disseny, com ara el context narratiu, per garantir una experiència immersiva i amb cohesió.

- **Semi-automàtica:** La pistola Mauser C96 és una arma semiautomàtica; dispara un sol tret per cada vegada que es prem el gallet.
 - Aquesta característica ofereix un ritme de tret més lent en comparació amb les armes automàtiques, però proporciona un control més gran sobre la munició.
- **Recoil:** El recoil de l'arma real és moderat, el que significa que de base hi haurà una certa quantitat de retrocès després de cada tret. Pero a dins del nostre joc, haurem d'augmentar el recoil ja que suposadament el personatge que es controla mai ha tingut una arma a les seves mans.
 - Aquesta característica dóna una sensació de realisme i exigeix al jugador apuntar amb precisió per aconseguir hits precisos. Haurà de mantenir la calma en situacions d'estrés.
- **Reload Speed:** La velocitat de recàrrega de la pistola Mauser C96 és ràpida, permetent al jugador canviar ràpidament els cartutxos buits per un de nou. Aquesta característica fomenta un estil de joc dinàmic, on el jugador pot mantenir-se en moviment sense passar molt de temps recarregant.
- **Magazine Size:** La capacitat del cargador són de 10 bales, com la Mauser c96 original. Podriem que dir que té una capacitat moderada tirant cap a baixa. Això obliga al jugador a anar amb cura de la quantitat de bales que li queden.
- **Sights:** L'arma està equipada amb una mira de ferro estàndard, proporcionant al jugador una referència visual clara per apuntar amb precisió als enemics.
- **Spread:** La dispersió dels trets es moderada, la qual cosa significa que l'arma manté una bona precisió a distàncies mitjanes, però pot ser menys efectiva a llarga distància o en moviment.
- **Penetration:** La Mauser C96 té una penetració moderada, el que significa que podria atravesar certes cobertures primer i inflingir dany reduït als enemics que es troben darrere d'elles.

Casc - Llanterna

El casc miner forma part de l'equipament del protagonista de "Silent Echoes". El casc està equipat amb una llanterna integrada que emet una llum brillant i constant, proporcionant una font de llum per il·luminar els túNELS foscOS i les cavernes.

Safe Zones

Inspirades en les "Safe Rooms" de "Left 4 Dead 2", les Zones Segures són habitacions amb dues portes, una per on entres i l'altre per continuar el nivell, que serveixen com a refugi temporal per al jugador, proporcionant un moment de calma enmig de l'acció frenètica i el perill constant de la mina.

- **Protecció Temporal:** En entrar a una "Safe Zone", el jugador podrà tancar la porta darrere seu i es trobarà fora de perill, ja que els enemics no podran entrar dins d'aquestes àrees segures.
- **Punts de canvi de secció:** Espais segurs que marquen un pacing del gameplay, estaran posicionats entre seccions d'escalada de tensió. A la que el jugador vulgui passar a la següent secció, haurà d'obrir l'altre porta per continuar.
- **Looting:** A part d'ofrir protecció temporal, les "Safe Zones" son el lloc on es poden trobar més quantitat de consumibles. Els recursos disponibles són limitats; les bales, els subministraments mèdics i aliment
- **Narrativa:** A dins d'aquestes "Safe Zones", el jugador podrà trobar elements per l'entorn que donaran informació tant explícita com implícita sobre ell lloc on es troba i els perills que s'amaguen per la mina.
 - Alguns exemples serien; Un mapa de la posició actual del jugador i, de forma abstracta, què es pot esperar trobar a les següents seccions, documents o notes que parlen sobre enemics que encara no s'ha trobat el jugador i marques o cadàvers d'origen desconegut.

Checkpoints

Els "checkpoints" en "Silent Echoes" estaran distribuïts estratègicament al llarg dels nivells i seccions per donar una sensació de progrés al jugador i reduir la frustració en cas de mort.

- Cada "Safe Zone" actua com a "checkpoint" automàtic. Quan el jugador entra i tanca la porta darrere seu, el joc guardarà el progrés actual.
- Es col·locaran "checkpoints" addicionals en parts clau dels nivells. Aquests punts de control estaran normalment situats al començament de noves escenes o seccions importants del joc. Això permet al jugador reprendre el joc sense haver de recórrer grans distàncies o repetir un gran nombre de tasques.

Càmera



Perspectiva (1PP)

Angle:

- Angle dinàmic: La càmera es mou en resposta a l'entrada del jugador o a esdeveniments scriptats, ajustant-se per proporcionar la millor vista de l'acció.

Field of View (FOV):

- El camp de visió està calibrat per proporcionar una experiència immersiva sense distorsionar la percepció del jugador.

Moviment:

- Càmera dinàmica: La càmera es mou i s'ajusta en temps real per seguir les accions del jugador o ressaltar esdeveniments importants.

Control:

- Control automàtic de càmera: El joc ajusta automàticament la càmera en funció de les accions del jugador o esdeveniments scriptats, garantint una experiència més fluida i natural.

Cinematic Effects:

- La càmera utilitza efectes com transicions suaus, focus selectiu, lent borrosa i moviments de càmera dramàtics per augmentar la immersió del jugador.

HUD Integration:

- Overlay: Mostra informació important com salut, munició o objectius sense obstruir la vista del món del joc per part del jugador.

Gameplay 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 en "Silent 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 "Silent 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

Umbra (Main)

Descripció: Umbra (sombra en llatí) és l'enemic principal en la narrativa del joc. Representa la foscor, perill i soledat de la mina. És el “guardià” de la pedra i objectiu del jugador.

Vida: Immortal

Habilitats / Atacs:

- **Damage:** Insta-kill
- **Range:** Melee

Velocitat: Moderada

Comportament: Lent però constant, persegueix al jugador quan no el mira directament.

Lloc de Spawn: En zones específiques, on es requereixi en story i gameplay beats .

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 perioide, se li reduirà encara més el moviment i es tornarà a resetear 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 “Citrine”

Mode: Terrestre

Descripció: L'Aranya “Citrine” és similar en mida i velocitat a les aranyes petites, però té una aparença que li permet camuflar-se amb un dels cristalls taronges de la cova que té a la part posterior. De manera que embosca als jugadors desprevinguts que s'apropen massa a ella.

Vida: Baixa

Habilitats / Atacs:

- **Damage:** Baix
- **Range:** Curt

- **Attack Speed:** Ràpid

Velocitat: Ràpida

Comportament: Espera pacientment fins que un jugador s'apropa el suficient a ell, moment en què comença a perseguir el jugador.

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 "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.

Controls

- **Moviment:** W A S D
- **Saltar:** Espai
- **Correr:** Shift
- **Disparar:** Click dret
- **Recargar:** R
- **Curar-se:** F
- **Menjar:** G
- **Interactuar:** Mantenir E
 - **Deixar d'interactuar:** Deixar de mantenir la E

Interface / UX

Volem aconseguir una interfície senzilla que mostri una barra de vida, una barra de stamina per córrer, les bales que té l'arma carregades i per carregar, quantes unitats de vendes o menjar li queden, i els objectius i subobjectius a realitzar durant el nivell.



Referència extreta de “Resident Evil 8 Village”.

Accessibilitat

“Silent Echoes” inclourà opcions d’accessibilitat per millorar l’experiència de joc per a tothom. Un dels aspectes clau d’aquesta iniciativa és la implementació d’un “Mode Anti-Aracnofòbia” per als nivells que inclouen aranyes com a enemics o elements de joc rellevants.

- **Opció de substitució d’enemics:** El mode permetrà als jugadors substituir les aranyes per altres tipus d’enemics o elements de joc que no generin ansietat.
- **Reducció de detalls:** Es proporcionarà una opció per reduir el detall gràfic de les aranyes, com el seu tamany, textures i moviments.
- **Desactivació d’àudio:** El mode permetrà als jugadors desactivar els sons específics relacionats amb les aranyes, com els sons d’aparició, moviment o atac.