

Fade Away

Design Portfolio

Mike Tool

IG202 HVA

Contents

Design Goal.....	2
Core Mechanics	2
Immersion	2
Win & Lose Conditions	2
Cost of Failure.....	2
Reward Systems	2
Level Structure	3
Gameplay Phases	3
The Ordeal	3
Economy	3
Feedback Loops	3
Predictability.....	4
Real-time Control	4
Simulated Space	4
Polish	4

Design Goal

Het doel van de game is om alle targets te killen zonder gezien te worden door de enemies binnen het level, de speler kan zich verplaatsen om door muren heen te gaan met de fade mechanic. Ik heb ervoor gekozen om de spelers door muren heen te laten gaan om de speler een andere manier te bewegen en de uitdagingen te benaderen. Het genre is dat het een soort "stealth" game wordt.

Het doel is ook om de speler het gevoel te geven, dat ze de game exploiteren, oftewel naar plekken gaan waar je eerst denkt dat je niet hoort te zijn.

Het idee is voor een open map te gebruiken in het donker waarmee jij als geest het level heen gaat.

Core Mechanics

De main mechanic is de Fade mechanic dit zet jou collision met de muren uit ook krijg je extra snelheid zodat je de tijd hebt om naar de muren toe te gaan.

Een van de secundaire mechanics is de teleport, die is toegevoegd om verticaliteit in de movement te geven, het geeft wel een nadeel dat het meer resource kost.

De tweede secundaire mechanic is kill een het zorgt ervoor dat je het einddoel kan bereiken, maar ook voor vrijheid van movement te creëren.

Immersion

De geluiden laten je voelen wat de acties zijn die doet. Maar het belangrijkste is het gebruiken van een andere skybox, licht en assets voor de muren om een donkere atmosfeer te scheppen.

Win & Lose Conditions

Er is maar een manier om te winnen, maar er zijn meerdere movement paden om naar het eind te komen, er is ook maar een manier om te verliezen door gezien te worden. Het wordt duidelijk gemaakt hoe je verlies door de gezichtsvelden. Je krijgt gelijk contact met de verlies conditie met de eerste muur.

Cost of Failure

De spelers doel is om niet gezien te worden dus als je gezien wordt dan verlies je, de speler heeft de mogelijkheid verschillende manieren de level door te gaan. De speler neemt risico door de enemies dood te maken. De targets heb ook een visie en kunnen je ook laten verliezen waardoor de speler om de visie heen moeten manoeuvreren.

In de boss fight word je niet direct gestraft door de visie maar voor het misbruik van je resource. Omdat het leeg loopt geeft het je tijd om te reageren maar niet zonder straf.

Reward Systems

Er is een fixed ratio van een reward in de resource die je krijgt na elke kill. Verder heb je een fixed ratio van een reward in het unlocken van abilities na je targets hebt afgemaakt. Het verschil ertussen is dat standaard enemies je sustenance geven terwijl de targets je meer facility geven. Al geven sommige targets je meer acces dan facility door het unlocken van meer kamers.

Ik had een idee voor een andere acces manier in het geval van keys en puzzels maar dat viel buiten het idee om door muren heen te gaan en snel door levels heen te kunnen gaan.

Er is geen variable intervals het variable effect past niet bij de game omdat de game het best werkt als bekend begint te raken met de level zouden rng systemen niet helpen. Ook dingen binnen een interval vallen tegen aangezien de speler de tijd mag nemen over de levels, de speler moet niet denken aan hoe lang ze bezig zijn dus zonder reward of punishment.

Level Structure

De speler leert in het eerste level de main mechanic, daarbij wordt het gebruik van kill ook duidelijk gemaakt. Het originele idee was het ook de bedoeling dat de wereld open is daarom is er geen gebruik gemaakt van scenes. Gelijk na de eerste target krijg je de laatste mechanic, die je gelijk moet gebruiken om verder te komen. De volgende levels laten je andere behaviors van enemies zien en geeft je gelijk de uitdaging om het level heen te gaan door beide mechanics te gebruiken en je uiteindelijk de boss tegenkomt die alles nodig heeft.

Gameplay Phases

Tijdens de bossfight dat hieronder duidelijker wordt gegeven maakt het gebruik van 2 boss phases, waar je eerst de boss achterna gaat terwijl je hem ontwijkt gaat het over na het wachten om overzien waar de enemy heen gaat tijdens zijn "teleport" phase. Het doel verandert lichtelijk door inplaats van de boss ontwijken probeer je hem achterna of wacht je op hem.

The Ordeal

In het eerste geval leek een ordeal niet goed erbij te passen, maar het gebruik van een laatste test lijkt uiteindelijk wel voor een goede "satisfying" einde te maken.

Het idee is een boss te maken die de mechanics van de speler ook gebruikt om de speler te laten weten dat hij niet de enigste is een daardoor ook een tegenstrijder krijgt.

De speler wordt bij de boss gezet en ziet hem gelijk door de muur heen komen, de boss is groter om ervoor te zorgen dat hij er gevaarlijk uit ziet. Door hem in eerste instantie te ontwijken zie je hem later door meer muren heen te gaan. Door hem op de juiste manier te ontwijken en hem dan te killen gaat hij door naar de Teleportatie fase.

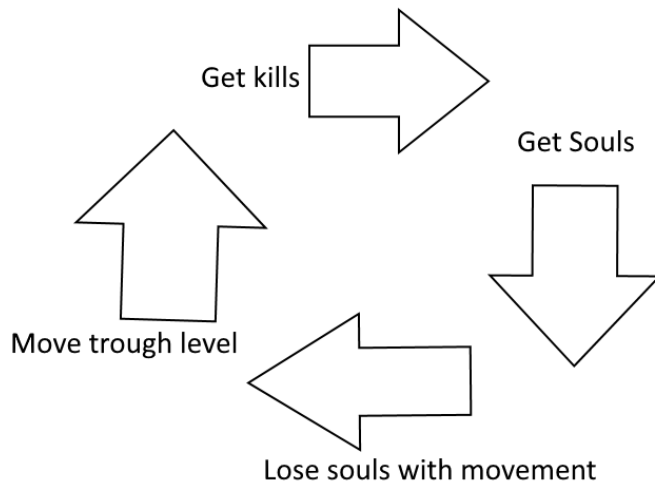
Bij de teleportatie fase maakt hij gebruik van de tweede movement mechanic van de speler door op de pilaren te teleporteren de speler moet dan het juiste moment vinden om dan te winnen.

Economy

Er wordt binnen de game gebruik gemaakt van "Souls" als main resource. Je krijgt ze om enemies af te maken en je gebruikt het met het gebruik van de core mechanics. Er zijn enemies aanwezig die geen visie geven om ervoor te zorgen dat de speler nog de resource terug kan krijgen zonder gevaar. De souls zijn essentieel om de game progressie te maken.

Feedback Loops

Er is een duidelijke negative feedbackloop als het gaat met het resource systeem door het krijgen van kills krijg je souls waarmee je de rest van de mechanics kan gebruiken om je sneller voort te bewegen waarmee je makkelijker de enemies en targets kan killen.



Je kan de kills ook meenemen voor de positive feedback loop als je meer kills neemt dan dat je de resources dan heb je voor het eind de meeste ruimte om het te gebruiken zonder de souls van de mechanic te gebruiken voor de kills krijg je meer movement en meer souls in totaal.

Predictability

Er zijn meerdere mechanics die op elkaar afgestemd zijn die invloed hebben op de voorspelbaarheid van het spel zodat het spelverloop elke sessie anders kan verlopen.

Je leert de wereld kennen door het gebruiken van de mechanics, maar ook met de natuur van stealth games is het belangrijk de enemies tot een punt predictable te maken. De enemies lopen op dezelfde manier waardoor je op een andere manier de enemies kan naderen.

Real-time Control

Er is gebruik gemaakt van standaard controle van movement, maar daarbij reageert de game gelijk op de inputs de speler heeft de controle over de abilities en controle over de wereld.

Simulated Space

De speler moet de illusie krijgen dat hij door de wereld heen gaat op andere manieren dan traditioneel, daarbij maken de main mechanics geen gebruik van standaard collisions, de speler krijgt een gevoel alsof hij aan het "hacken" is terwijl het in het spel zijn logica geïmplementeerd is.

Polish

Er zijn particle effects en text om aan te geven wat het doel is van de speler. Er is ook zichtbaar wat de limieten zijn van de speler met de teleport die een de speler repliceert voor de locatie waar hij naartoe gaat.

Git Repository

<https://gitlab.fdmci.hva.nl/toolm1/fade-away>