“Beat Tribe”

Game Design Document

A cura di Loris Carletti - Andrea Messinese - Filippo Pardini

Overview

**Beat Tribe is a third person arcade puzzle game targeted for mid-core and casual players**

You play as a little robot, in a small tribe of robots that lives with the power of the music played by vinyl but a dark day the tribe is invaded by the nearest mp3 tribe that conquer them and steal all their vinyl.

The main character before going offline take a secret vinyl that he was hiding and start to live once again.

Then, with the power of the last vinyl, he will go to the mp3 tribe to rescue all the stealed one and make his own town and people live again.

In each level you must recognize the pattern of the enemy and try to avoid them, searching the best path to get the stealed vinyl.

In order to do that you can stealth yourself into a cube that is very similar to the mp3 robots deactivated.

Beat Tribe will bring every player to challenge with their music skill, they’re going to challenge with the timing and the beat of every song in the game to move, collect, stealth e rescue.

Every level you will wonder about the best path to follow to avoid the traps of the enemy turrets, the enemy path and try to follow the beat to the lost vinyl.

**Core Gameplay Mechanics Brief**

Beat Tribe is a action puzzle game so in every level the player must analize the room and what there’s near the player. You will:

- Study the enemy path

- start to move and go in stealth mode with the beat

- avoid the enemy

- move crates to block the enemy

- get the lost vinyl

When the player active the stealth mode the HUD will show a combo of arrows that the player must follow to remain in stealth. The combination will be more difficult to follow the more time the stealth mode is activated.

**Goal**

Must recover all the vinyl in the level

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aesthetics** | **Agency** | **Hope** | **Control** | **Doubt** |
| **Meta Elements** | **Levels , Crates** | | | |
| **Objective** | **Recognize,** | **Stealth** | **Move in beat** | **Enemy paths** |
| **Dinamycs** | **Move in beat, activate stealth mode** | **Timing the rescue of the vinyl** | **Move the crates** | **Change enemy path** |
| **Properties** | **Timing the beat** |  | **Recognize the bpm** |  |
| **Elements** | **Player** | **Stealth mode** | **Crates** | **Enemy** |

The core aesthetic of the game is the challenge with the music skill of the player, the capacity of player to follow the beat and rescue the vinyl without being discovered.

**The elevator Pitch**

“Beat Tribe is a game about a robot that live with the power of music where he must recover all the stealed vinyl to rescue his tribe moving in time with the music to not being discovered”

**Game Over**

Are Game over conditions:

When the player lost all his life points the game is over

**Story**

**Beat Tribe tells about a robot that want to rescue his tribe**

A little vinyl tribe lived in peace for many years loving old blues music and kind of that, making the power of music live in their gears, prospering during all the future ages until one day the mp3 tribe that lives near them and always hated the vinyl tribe invades the little tribe to steal all their vinyl and make the little tribe stop forever.

Understanding that all the stealed vinyl will be destroyed gives to our main character the power to start an adventure in the hostile territory to find the stealed vinyl and make his friends live once again.

The theme is evoked to the player via all the elements in the game that will move in time with the beat, the music that slowly will change by gender and bringing the player to understand the difference between the two tribes and the hate between them.

**Embedded narrative:** Some initial dialogs will show some part of the story to the player

**Emergent narrative:** Through the levels, the player will experience the emotions

related to the theme of the place where is playing. He will feel the challenge, the mastering, the satisfaction, the disorientation, the hope.

**Narrative descriptors schema**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Theme | Story | Dynamics |
| Vinyl tribe | Place | Discover where and who you are | Start to feel the beat |
| Foreign territory | challenge | See the enemy that stealed your precious vinyl and try to recover them | Learn stealth mode |
| Foreign territory | Tool | Find the crates | Use the crates to block enemy |
| Mp3 tribe | forgiveness | Learn the mean of the mp3 hate | Decide to ignore or forgive them |

**Structure**

**Levels**

In this prototype there will be only few levels where the meaning of the game comes out, the initial menù it’s only a start that will show the player some history and make him confort with the place where he’s playing. The first level will introduce the beat and the movement mechanic and then the stealth mode and the player will learn how to recover lost vinyls.The rest of the levels will be challenges for the player that will make him feel various emotions like challenge, fear, mastering and will challenge him to solve all the puzzle and make him realized.

**Game elements**

**Mechanics**

The core mechanics it’s introduced in the second level, infact the player encounter a Mp3 guard and the only way to pass through a gate with the guard is to use the stealth mode.

Core Mechanic: Move and go stealth with the beat, recover the vinyl with a combo

**Elements of the game**

**Moving elements**

**Player:** he can move towards the rooms, go stealth, move crates and recover the vinyl in time with the beat using a combo of arrows key

**Enemy:** Enemy are the Mp3 guards that will kill the player if they see him; when a guard see the player they release a sound beam that will make the player hear a different music and make him challenge with a combo of arrows key

**Objects**

**Crates:** Crates are used by the player to stop the vision path of the mp3 guards

**Psycho and meta**

Beat Tribe is a game for every kind of person, from the one that want just a problem solving maze to the one that want to challenge his skills

**Moodboard**

Player will experience many kind of emotions throught the levels from the idea of challenging our skill to recognize all the beats around the world to the problem solving solutions that the game offers.

**DOCUMENTO TECNICO**

“Beat Tribe”

Game Design Techinacal Document

“**Beat Tribe is a third person arcade puzzle game targeted for mid-core and casual players”**

1. Concept
2. Core Aesthetics
3. Gameplay
4. Input
5. In-game elements
6. Story
7. Color Mixer
8. Level Design
9. CONCEPT

Il concept del gioco si basa sui principi dei arcade puzzle game. All’interno del gioco il giocatore dovrà risolvere dei puzzle riconoscendo il luogo e la musica che vige nel livello per trovare il percorso migliore nel recuperare il vinile

1. CORE AESTHETICS

La principale Core Aesthetics del gioco, seguendo l’analisi MDA, è la “Challenge”.

Il gioco punta sul garantire all’utente un feedback di realizzazione derivante dal superamento di ostacoli. Gli ostacoli saranno sempre più difficili da superare man mano che avanziamo nei livelli.

1. GAMEPLAY

Meccaniche Primarie: Recuperare i vinili con una combo di freccie

Meccaniche Secondarie: Muoversi a tempo, andare a stealth e mantenere il tempo.

1. INPUT

Il giocatore viene controllato dall’utente attraverso mouse e tastiera:

1. Le frecce direzionali > gestiranno il movimento del personaggio
2. SPACE > attivazione stealth mode
3. IN-GAME ELEMENTS

Gli elementi che si trovano all’interno del mondo di gioco sono i seguenti:

* Player, il robottino che si muove a tempo di musica e cerca di recuperare i vinili rubati
* Enemy, che possono essere di vario tipo e con comportamenti differenti
* Casse, da poter spostare per bloccare il path dei nemici

Iterazioni Prototipi

**\*\*In fase di svolgimento\*\***

ANALISI PATTERN LEVEL DESIGN

L'arcade puzzle è un tipo di puzzle game che riprende alcune meccaniche dai giochi d'azione e tipicamente arcade. Tipicamente sono in tempo reale e possono avere come protagonista un personaggio giocabile controllato direttamente che si muove nello spazio di gioco. Molti giochi d'azione-avventura contengono puzzle, ma a differenza dei puzzle game non sono gli ostacoli principali del gioco.

**Puzzle** un puzzle è una sfida mentale che prevede una o più soluzioni determinate. Un puzzle presenta un problema chiaro al giocatore e vi corrisponde una soluzione celata. Per raggiungere la soluzione il giocatore deve usare ragionamenti logici, in particolare il riconoscimento di pattern, mentre alcuni puzzle si basano più sulle abilità di deduzione. Per dare al giocatore il tempo di ragionare i puzzle si presentano tipicamente in un contesto calmo, a volte separato dal resto del gioco. Ma esistono anche sfide in tempo reale che sono invece puzzle semplici resi però difficili dalla necessità del doverli completare in fretta entro un tempo limite.

**Test chamber** è un ambiente chiuso, in cui le azioni del giocatore non hanno un effetto permanente sul gioco. Tipicamente sono zone franche in cui il giocatore è libero di sperimentare le meccaniche del gioco senza che venga punito per un errore e compaiono spesso nei primi tutorial o quando si introduce una meccanica nuova. Idealmente il giocatore non saprà uscire dalla test chamber senza avere tutte le conoscenze necessarie per proseguire nel gioco.

**Mechanics on display** quando una meccanica viene mostrata al giocatore attraverso una dimostrazione a cui il giocatore stesso non partecipa. Questo permette al giocatore di “scoprire” una nuova regola senza spiegazioni esplicite.

**Clue hunt** è ciò che accade quando per completare un puzzle servono vari elementi nascosti, questi possono trovarsi sparsi per l'ambiente o nascosti a loro volta nelle soluzioni di altri puzzle. Spesso si tratta di un puzzle dentro un puzzle in cui il quesito è incompleto e sta al giocatore trovare tutti i pezzi per poter risolvere il vero enigma. È tipico delle escape room e dei giochi punta-e-clicca. I clue hunt spingono il giocatore a esplorare una certa area, rallentano il ritmo del gioco e permettono al giocatore di esplorare a tempo proprio.

**Destructive vs non-destructive approach** in un puzzle le azioni possono essere distruttive o meno. Cioè, le azioni permesse al giocatore possono essere permanenti o invertibili. Qualora siano distruttive, sbagliare la sequenza di azioni può rendere l'obbiettivo irraggiungibile. Per evitare che il giocatore rimanga bloccato o confuso i puzzle game impiegano dei meccanismi di salvataggio: per esempio un'opzione che resetta il livello o un elemento che uccide il PG per ottenere lo stesso risultato. Un un esempio di un "soft reset" è invece un elemento del puzzle distruttibile che si rigenera in fretta quando questo non è più utilizzabile per risolvere il puzzle. Questo non è necessario nei puzzle ad azioni invertibili, in cui il giocatore dispone di tutte le meccaniche necessarie per rimediare ai propri errori.

**Music game** è tipico dei giochi che hanno come caratteristica principale la musica il fatto che essa sia presente in ogni elemento del gioco, infatti lo stesso tempo musicale può offrire al giocatore sia una sfida da superare che indizi su come funziona il mondo di gioco.

**Iterazioni di gioco**

Durante il gioco verrà chiesto al giocatore di seguire una serie di azioni che si ripeterà per tutta la durata del game ma che chiaramente varierà di difficoltà e introdurrà nuove caratteristiche. In sostanza un giocatore sarà portato ad:

* Analizzare l’ambiente circostante
* Analizzare il path e i nemici
* Analizzare gli elementi di gioco
* Analizzare il ritmo
* Trovare la strada migliore per arrivare all’obiettivo
* Trovare il tempo migliore per recuperare l’obiettivo
* Non farsi scoprire e quindi non andare in Game Over