

# The Tsar's Secrets

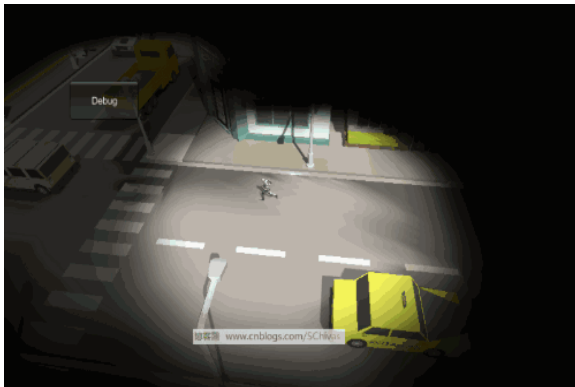
## 1. Pillars

- En el modo sonido, los enemigos recuerdan al jugador como es el mapa
- Modifica la percepción del jugador y los enemigos
- Sigilo simple pero divertido
- Puzles originales haciendo uso de las artes místicas.

## 2. Game Concept / Overview

### a. High Concept

Rasputin - The Tsar's Secrets es un juego de **sigilo** en vista isométrica donde el jugador encarna a Rasputín como espía alemán con la habilidad de **alterar entre el modo percepción visual y sonora** del jugador y enemigos a su favor.



Idea: Modo Visión



Idea: Modo Sonoro

El jugador tratará de infiltrarse para hallar los secretos de la nobleza rusa. Para ello, tendrá que completar distintas misiones de infiltración, rescate y recuperación de objetivos, haciendo uso de sus artes místicas y poderes ocultos.

### b. Genre

Sigilo en vista isométrica, con puzles basados en la alteración de la percepción visual y auditiva.

### c. Setting

CLASS OF SERVICE	DEUTSCHES HEER TELEGRAMM	SYMBOLS
This is a fast message unless its deferred character is indicated by the proper symbol.		DL = Day Letter NL = Night Letter CY = International Letter Telegram
12420 (N-47)		
The time shown in the date line on domestic telegrams is LOCAL TIME at point of origin. Time of receipt is LOCAL TIME at point of destination.		
<div>Deutsches Heer, Sektion IIIb</div> <div>Agente R. nuestra inteligencia ha descubierto que uno de nuestros objetivos prioritarios se encuentra en la mansión de los Radoski.</div> <div>Su misión es infiltrarse en la noche del 12, encontrar el objetivo y abandonar la zona sin ser descubierto. Tiene licencia para hacer uso de todos sus "métodos".</div>		
THE COMPANY WILL APPRECIATE SUGGESTIONS FROM ITS PATRONS CONCERNING ITS SERVICE		

Nos encontramos a las puertas de la **Gran Guerra**, los servicios de investigación alemanes han conseguido infiltrar un topo entre las filas del Imperio Ruso, el agente Grigori Rasputin. Un valioso aliado pues cuenta con la confianza del zar Nicolás II y sus principales consejeros.

La zarina Alejandra, de ascendencia alemana, ha puesto en contacto a su máximo confidente con la Sektion IIIB, los servicios de investigación del Imperio Alemán para acabar con el yugo al que su marido tiene sometido al pueblo.

**Encarnamos a Rasputín**, el monje loco, en su rol de espía alemán a través de distintas misiones para hallar los planes militares del imperio y dar un golpe de efecto en la campaña que se avecina. Para ello contamos con sus **artes místicas y poderes ocultos** con los que conseguir alcanzar sus objetivos y sortear a los enemigos.

### d. Hook

Controla a Rasputín, el espía alemán a las puertas de la Gran Guerra.

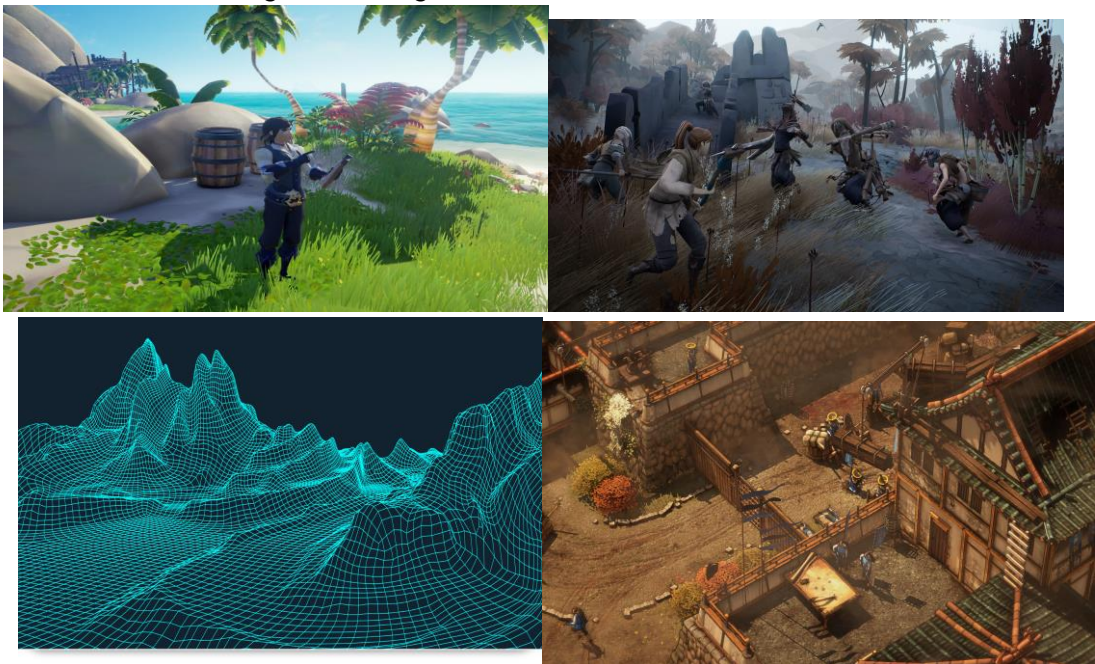
Juega con los sentidos y cambia tu modo de “percibir” el juego.

### e. Main Features / Gameplay Highlights

- El sigilo es vital. Si detectan al jugador, tendrá pocas posibilidades de escapar.
- Usando los sentidos de la vista y el oído, el jugador puede cambiar el modo de percepción del juego.
- Ningún reto tiene una solución única, el jugador tendrá que usar su ingenio y habilidades para decidir cómo sortear a los enemigos.

### f. Art & Audio Highlights

- Estética estilizada y entornos oscuros.
- Ambientación basada en la Rusia de inicios del siglo XX.
- Modo Sonido: Cada sonido dibuja el nivel a través de ondas (efecto malla).
- Efectos sonoros cargados de significado.



## 3. Mechanics

### a. Mechanics

#### Acciones del Jugador:

- **Cambio de Percepción:** Existen dos modos de percepción: Vista y Sonido.

El jugador podrá utilizar la habilidad en cualquier momento, permitiéndole sortear enemigos o encontrar otro camino.

- **Modo Vista:** En este modo, el nivel estará cubierto por una niebla de guerra, excepto el rango de visión del jugador. Este rango de visión consistirá en un área circular alrededor del personaje (de radio  $R^1$ ) que se podrá ver bloqueada por cualquier obstáculo (cajas, paredes, etc.).

---

<sup>1</sup> Parámetro configurable



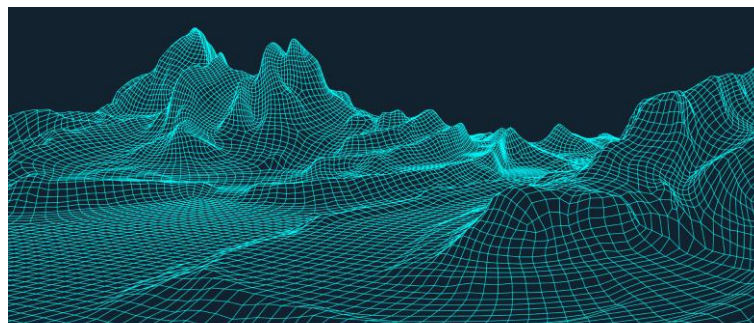
Además, en este modo la percepción auditiva está anulada y por tanto los enemigos no podrán escucharte.

- **Modo sonido:** En este modo, el nivel estará completamente a oscuras y sólo se verá iluminado por las ondas de ruido. Los enemigos y el jugador perderán la percepción visual y tendrán que guiarse por el sonido.

Habrán distintos elementos que producirán ruido, entre ellos:

- Protagonista
- Enemigos
- Otros elementos (generador, animal, etc.)

Cuando se produce un ruido, se genera una onda que “pinta” el nivel alrededor del origen del mismo. El interior de la onda dibujará el mapa con una mesh y solo durará unos segundos. “Los enemigos al andar recuerdan el mapa al jugador”.



Si el jugador no se mueve, no generará ningún tipo de ruido. Para que el jugador pueda detectar al personaje, este estará destacado por una silueta coloreada.

- **Andar:** El jugador podrá desplazarse por el nivel a una velocidad<sup>1</sup> limitada. Esta acción genera un nivel de ruido 1.
- **Correr:** El jugador podrá aumentar su velocidad de desplazamiento en un X%<sup>1</sup>. Esta acción genera un nivel de ruido 2.



**Niveles de ruido:** Existen una serie de “niveles” de ruido que generan un mayor o menor onda (área de dibujado: A) durante un tiempo T.

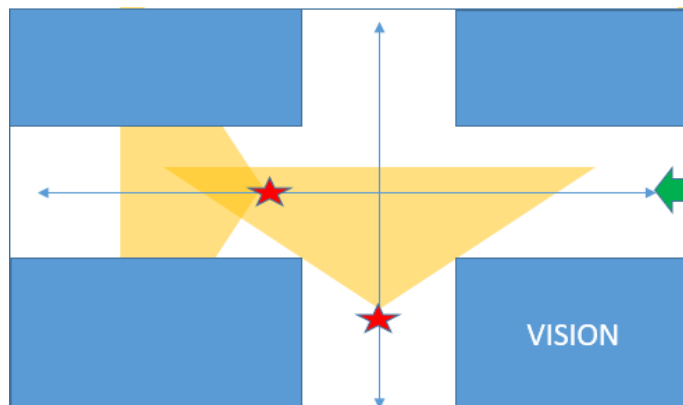
- **Nivel 1:** Área pequeña y duración corta. Ejemplo pasos andando.
- **Nivel 2:** Área mediana y duración corta. Ejemplo correr.
- **Nivel 3:** Área grande y duración infinita. Ejemplo un generador eléctrico.

**Enemigos:** Los enemigos tendrán 3 estados:

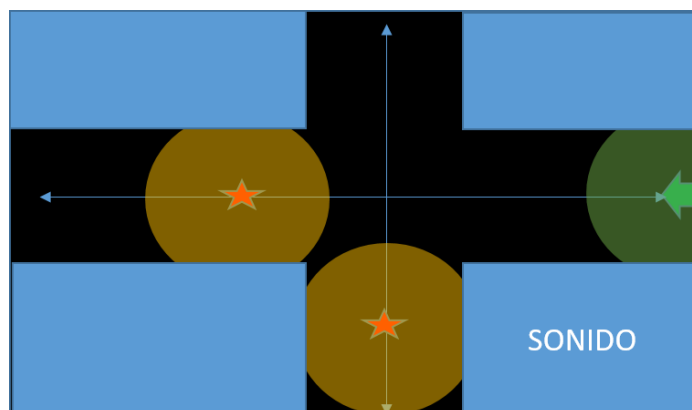
- **Estático:** El enemigo está parado en un punto cubriendo una zona.
- **Patrulla:** Los enemigos realizan una rutina, entre varios puntos del nivel. Las patrullas consistirán en recorridos cerrados de distintos tamaños que realizan los enemigos. Pueden ser circulares o lineales.

Los enemigos serán capaces de detectar al jugador mediante dos sistemas de detección: Visual y Sonora. Si el enemigo detecta al jugador, en cualquier modo de percepción, el jugador pierde.

- **Detección Visual:** Este sistema se compone de un cono de visión de longitud  $X^1$  y ángulo de apertura  $X^1$  que irá en la línea de visión del enemigo.



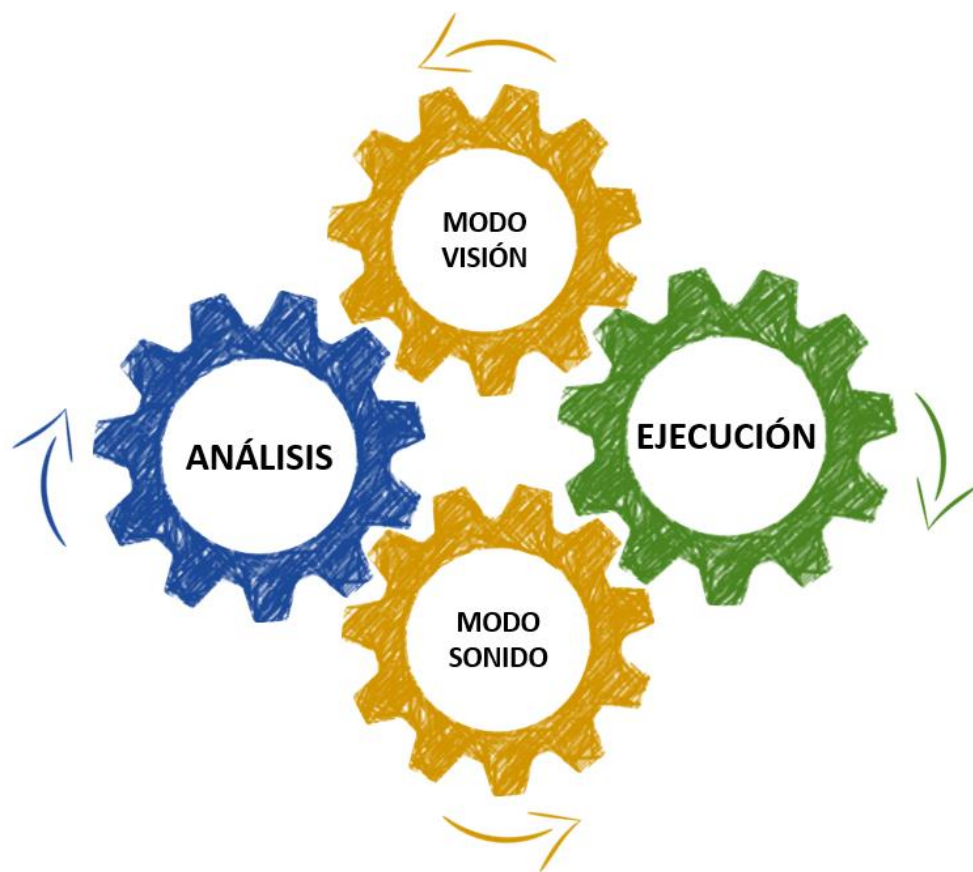
- **Detección Sonora:** Este sistema consiste en un área circular de radio  $X^1$  alrededor del enemigo. Este área de detección es similar al área de ruido generada por el enemigo.



### Elementos del Nivel:

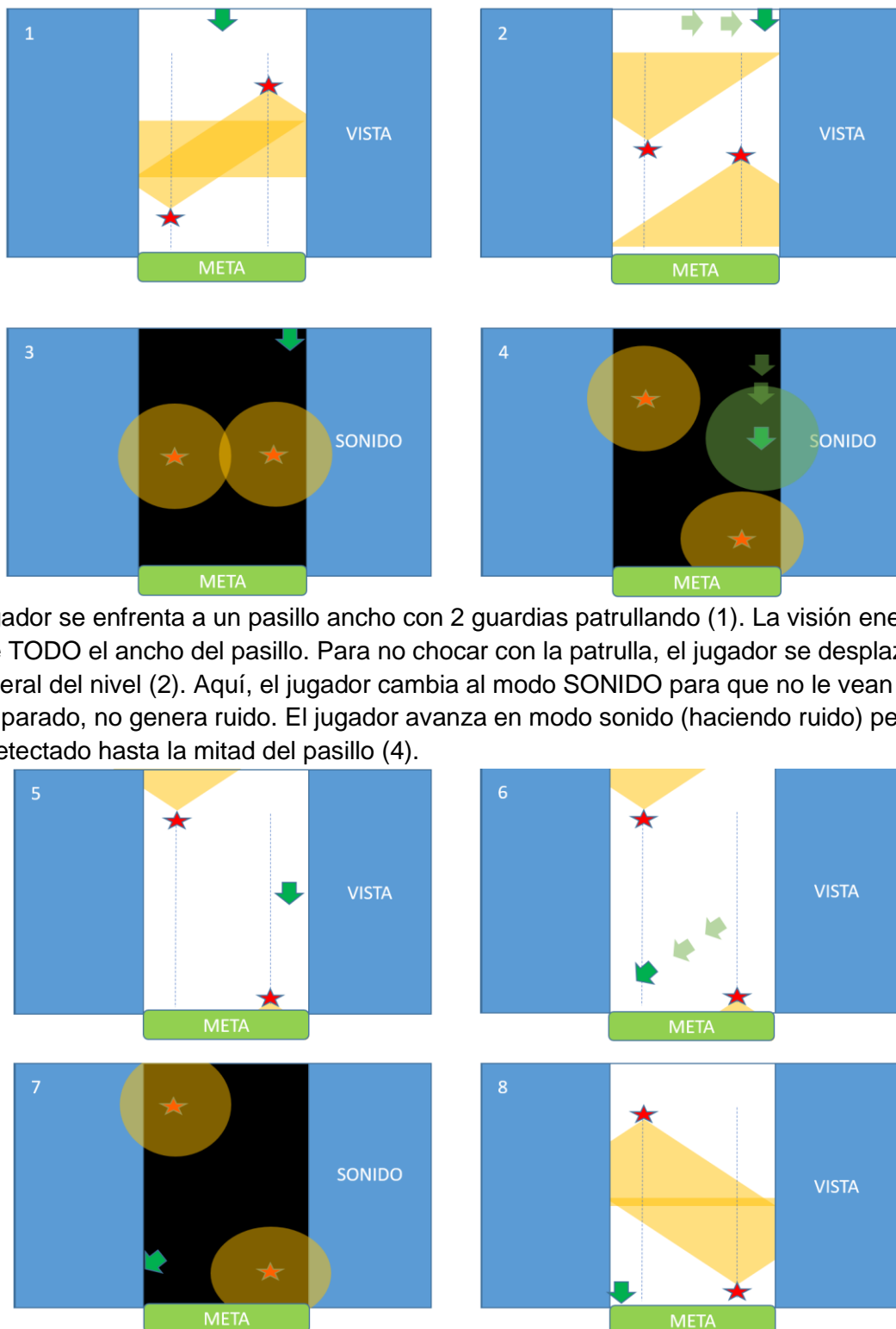
- **Objetivo de Misión:** Cada nivel consistirá en una misión que el jugador tendrá que completar. Estas misiones pueden tener distintos objetivos: infiltración (Ej. "Alcanzar un punto en el nivel") o recuperación (Ej. "Conseguir un objeto sin ser detectado y volver al inicio del nivel").
- **Cámara:** Perspectiva isométrica (Shadow Tactics). La cámara está centrada en el personaje. La cámara no se podrá rotar.
- **Elementos interactivables:** Objetos que permiten al jugador crear atajos o activar mecanismos que generen ruido. Ej: baldosa presionable, palanca, etc.

### b. Core loop



El core loop se basa en la resolución de un reto presentado al jugador. Cada reto se compone de 2 fases: análisis y ejecución. Durante la fase de análisis se examinan todos los factores. Haciendo uso del modo sonido, el jugador detecta las patrullas enemigas y otros elementos del nivel y haciendo uso del modo vista, el jugador localiza los posibles caminos para avanzar. Con toda esa información, se crea un plan. Durante la fase de ejecución el jugador aplica el plan que ha creado previamente, haciendo uso del modo vista para escabullirse por detrás de los enemigos y del modo sonido para no ser detectado ante patrullas.

### c. Gameplay snapshot/Player Stories



El jugador se enfrenta a un pasillo ancho con 2 guardias patrullando (1). La visión enemiga cubre TODO el ancho del pasillo. Para no chocar con la patrulla, el jugador se desplaza a un lateral del nivel (2). Aquí, el jugador cambia al modo SONIDO para que no le vean (3). Al estar parado, no genera ruido. El jugador avanza en modo sonido (haciendo ruido) pero sin ser detectado hasta la mitad del pasillo (4).

En este momento el jugador cambia al modo VISTA (5) para moverse sin ser escuchado por los enemigos. El jugador se mueve rápidamente (6) aprovechando que los enemigos están mirando hacia los lados unos segundos, durante el fin de su patrulla. El jugador pasa de nuevo al modo SONIDO para que el guardia no le vea al girar (7), no pudiendo moverse para no generar ruido. Comparativa de la situación final en modo VISTA (8).

## 4. Production Details

### a. Risks



#### Riesgos Principales

Inexperiencia del equipo.



#### Riesgos del Juego

**Arte:** Ajustar el modo sonido para que se entienda bien y quede estéticamente interesante.

**Diseño:** Creación de retos interesantes y divertidos; ajustar el modo sonido para que sea intuitivo y se entienda bien; equilibrar la importancia de ambos modos de percepción.

**Marketing:** Complejidad a la hora de vender el juego: por ser difícil de explicar la idea y por tener una narrativa que implica a una persona real e histórica.

**Programación:** Complejidad de la IA al trabajar en dos modos de percepción.

**Sonido:** Tener un sonido interesante y que aporte información.



#### Riesgos de Desarrollo

Tiempo de desarrollo (6 meses).

**Programación:** Dificultad en el cálculo de conos en visión isométrica; dificultad de ajustar las ondas de sonido.

**Imprevistos:** Enfermedades, accidentes, fuga de personal, bugs, etc.



#### Planes de Contingencia

**Arte:** Delinear los elementos del nivel y ensombrear todo en vez de ocultarlo totalmente (estilo "Perception"), reutilizar modelos, usar modelos gratuitos, reducir tamaño y número de niveles.

**Diseño:** Orientar el gameplay más hacia la acción. Aumentar la información que se da en un modo y/o reducir la información que se da en el otro modo para balancearlos.

**Marketing:** Podríamos no utilizar directamente al personaje real, sino usarlo como secundario.

**Programación:** simplificar los conos por líneas de visión, usar el método de cálculo de ondas de sonido propuesto en el prototipo.

**Sonido:** Usar sonidos predefinidos (Unreal Marketplace).



## b. Development Team

### Miembros del equipo

#### **Equipo de Marketing / Producción**

Miguel Zhe-Fan Ye Ye  
Ines Laborda Cabrera  
Damian Romero Fernandez  
Jose Manuel Labrador Rodriguez  
Ares Cainzos Manuel

#### **Equipo de Programación**

Luis María Serrano Naranjo  
Jorge Kuijper Montero  
Miguel Millán Alhambra  
Jaime Martínez Álvarez-Robles

#### **Equipo de Diseño**

Daniel Redondo Castilla  
Roberto Granado López  
Germán Darío Esquinazi Bachoer  
Nicolás Ángel Serrano Linares

#### **Equipo de Escultura Digital**

Pablo Palomo Casillas  
Paloma Sáez Alfaro  
David Mata Expósito  
Jose Maria Muñoz Torrero De La Cruz  
Alonso Rafael Hernández García

#### **Equipo de Arte de Videojuegos**

Jorge Hernando Redruello  
Alba De Los Angeles Izquierdo Alvarez  
Laura Rovira Pibernat  
Laura Bravo Vera  
Alejandro Jimenez Martin  
Juan Manuel Reus Ares  
Tamara Vazquez Perol  
Alejandro Carlos Reus Ares

#### **Equipo de Concept Art**

Alonso Sánchez Rodríguez  
Stiv Brandon Gaviria Ramos  
Ignacio Sendarrubias  
Javier Vereá Lodeiro  
María Jesús Parker Toro  
María Sánchez Tenias  
Axel Alba Lopez Morcillo  
Laura Sánchez Martín  
Alba Gómez Cimarro  
Sofía González Rodríguez  
Hernan Dario Herrera Lopez  
Maravillas Agudo Durán  
Ana Failde

### Puntos fuertes de cada departamento

#### **Equipo de Marketing / Producción**

Cuentan con contactos con profesionales de la industria a los cuales pedir consejo.

#### **Equipo de Programación**

La mayoría del equipo está interesado en programar IA.

#### **Equipo de Diseño**

Gran parte del equipo tiene conocimientos técnicos de programación.

#### **Equipo de Arte de Videojuegos**

Existe interés por el modelado de props.

#### **Equipo de Escultura Digital**

Existe interés por el modelado de assets y entorno.

#### **Equipo de Concept Art**

Existe interés general en concept art de entorno y personajes.

## Puntos fuertes del equipo

- Buen ambiente del equipo.
- Buena recepción de la idea presentada del juego.

## Puntos débiles del equipo

- La mayoría del departamento de producción trabaja aparte del máster.
- La mitad de los programadores trabajan.

### c. Schedule

Primer acercamiento a una planificación de objetivos a entregar en cada hito del proyecto:

- **Hito 1:** Movimiento del personaje, cámara y prototipo de cambio de percepción, diseño básico de puzzles, IA básica enemigos, POC de juego.
- **Hito 2:** IA enemigos, otras mecánicas, arte del personaje sin todas las animaciones, arte de enemigos sin animaciones, blockout de algunos niveles, funcionalidad de elementos interactivables.
- **Hito 3:** Enemigo y personaje con modelado y animaciones, IA enemigos finalizada, diseño de nivel con puzzles ya funcionando, modelado básico de mapa y assets, sonidos.
- **Hito 4:** Juego terminado, iluminación, VFX y QA, equilibrado dificultad.
- **Hito 4.5:** QA cierre y debug, preparación de playtesting.
- **Hito 5:** Cierre de Proyecto, promo/marketing (vídeo/presentación), playtesting.

En el **Anexo I** se encuentra un ejemplo de planificación de tiempos para el Hito 1.

## 5. References

**Shadow tactics: Blades of the Shogun** (Mimimi Productions, 2016) :

Perspectiva isométrica, base para el sistema de visión y escucha (detección de los enemigos), idea de presentar retos basados en sigilo con varias soluciones.



**Monaco: What's Yours Is Mine** (Pocketwatch Games, 2013): Mecánicas de sigilo/puzle con tintes de acción.



**Mark of the Ninja** (Klei Entertainment, 2012): Mecánicas de sigilo orientado a la acción.



**Perception**(The Deep End Games, 2017) / **Dark Echo** (RAC7 Games, 2016) / : Efecto de sonido que dibuja el nivel.



