



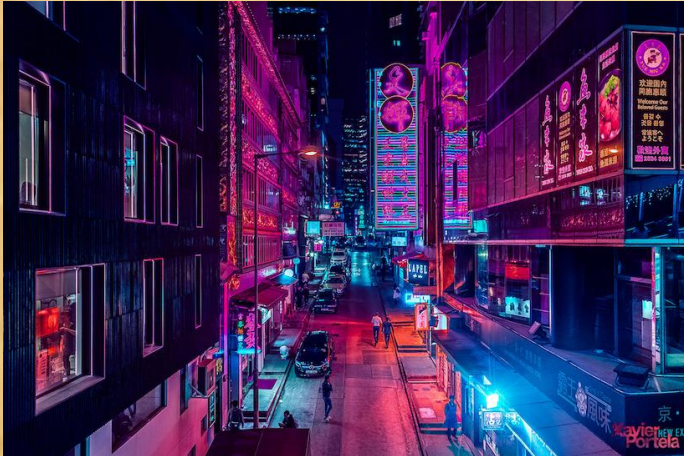
L.D.D.

ÍNDICE

- Ambientación
- Breve historia
- Objetivos del nivel
- Objetivos respecto al jugador
- Mapas
- Sensaciones que ofrece al jugador
- Flow chart
- Tomas de decisión
- Referencias del nivel y bocetos
- Eventos o situaciones
- Gráfico de dificultad
- Gráfico de ritmo
- Definición del pacing
- Observaciones sobre el nivel



AMBIENTACIÓN



Ambientación del siglo XVII que podemos ver en vestimentas, texturas...
También tenemos elementos de neón, hologramas cyberpunk, etc.

BREVE HISTORIA

Primer nivel, encontramos en un nivel que gira alrededor de la música clásica ya que nos enfrentaremos al rey de dicho género, Iggor Vealorus, deberemos derrotarlo para conseguir su llave y avanzar al siguiente anillo.
También nos dirá información para ir revelando parte del argumento.

OBJETIVOS DEL NIVEL

Condiciones de superación de nivel:

El principal objetivo del nivel es llegar a Iggor Velarous y derrotarlo para poder acceder al siguiente anillo.



Condiciones de derrota:

Agotar toda la vida del player.

Tiempo de superación

Tendrá un tiempo estimado de superación contando el enfrentamiento a todos los enemigos y jefe final de unos 18 minutos, esta se podrá ver alargada si el jugador quiere explorar todos los caminos para buscar los coleccionables.

OBJETIVOS CON RESPECTO AL JUGADOR

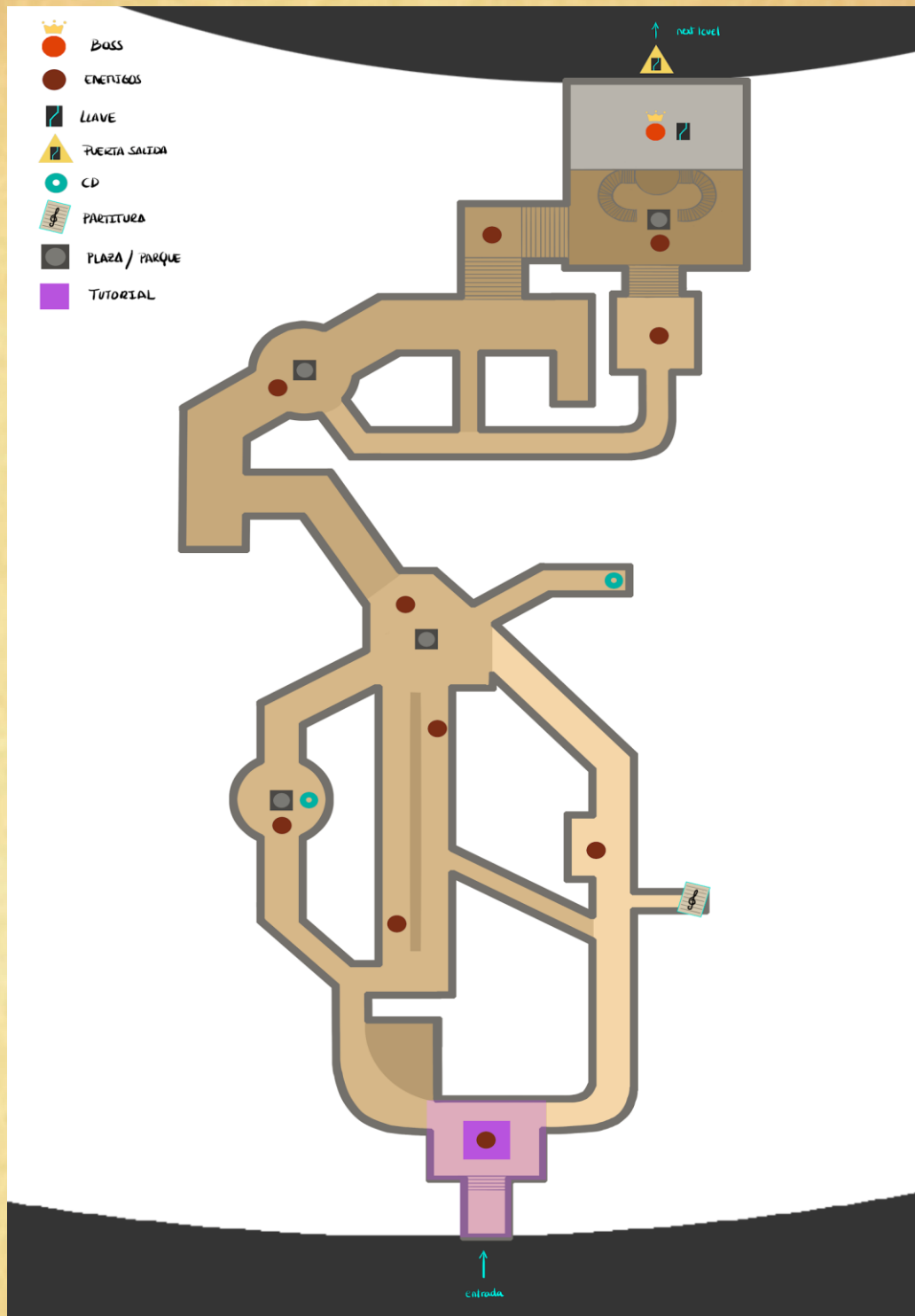
Deberá demostrar la destreza/habilidad de seguir el ritmo que marca el metrónomo para poder hacer ataques que produzcan un mayor daño.

Superar todos los retos que le irán surgiendo a lo largo de su aventura.

Distribuir bien cuando usar las curas, el ataque especial del solo...



MAPA

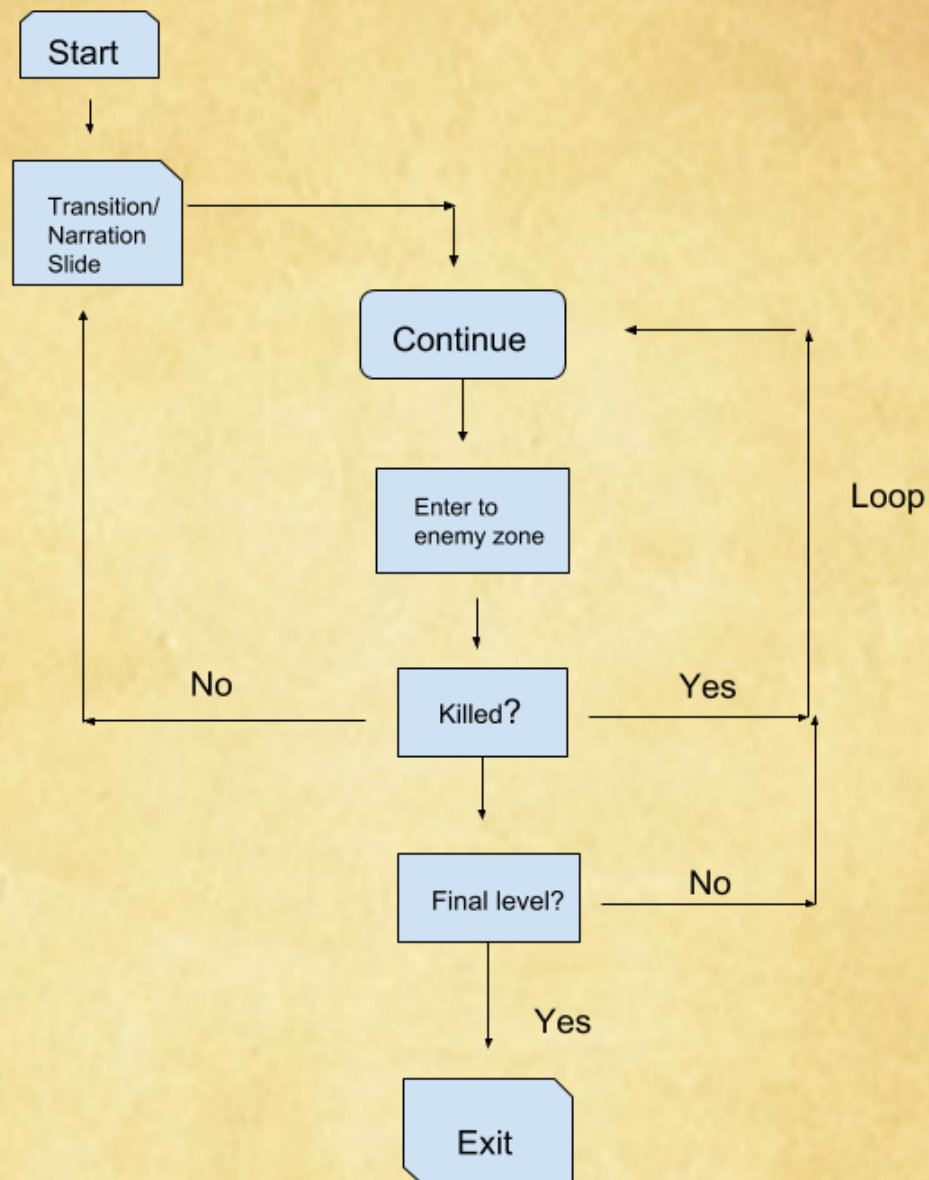


SENSACIONES OFRECE AL JUGADOR

Sensación de aprendizaje y superación, a medida que el jugador toma contacto con las mecánicas y se va acostumbrando, poniéndolo a prueba con los retos que le plantea el juego, hasta ponerlo a prueba con el jefe.



FLOWCHART



TOMAS DE DECISIONES

Escoger ruta por la que ir

¿Entró por este camino?

¿Uso el modo solo con estos enemigos o me espero a más adelante?

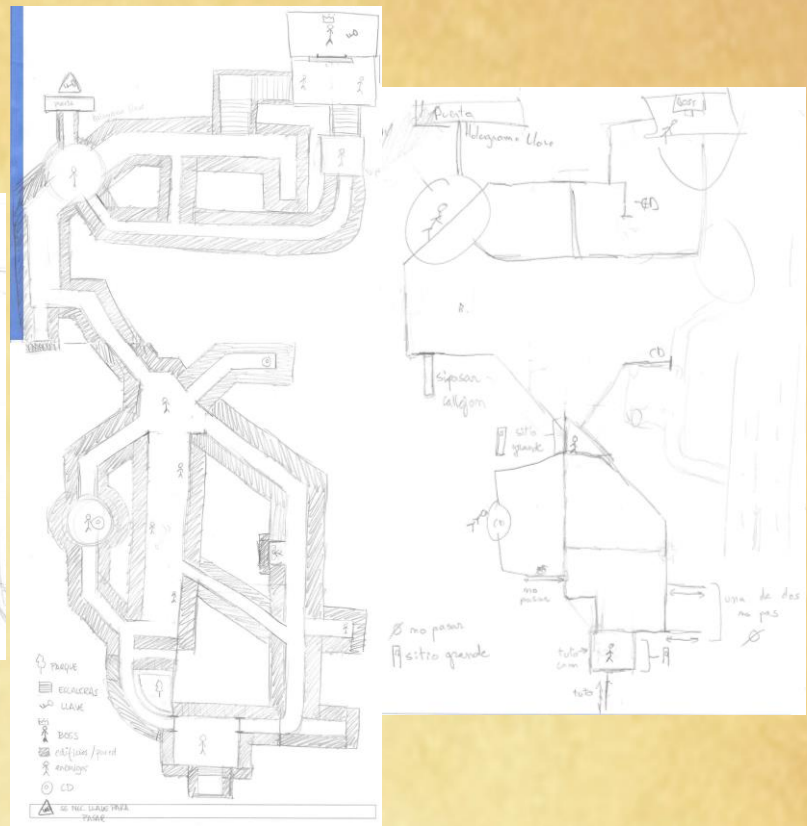
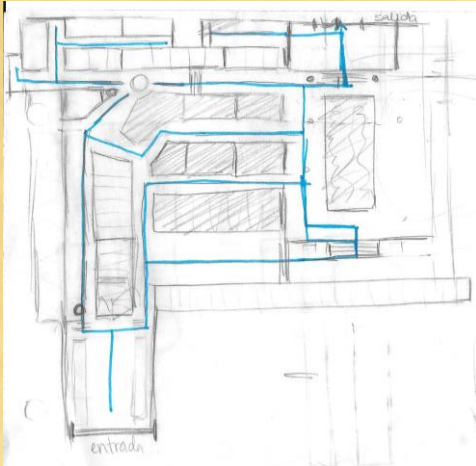
¿Cómo me enfrento a los enemigos?

¿Vuelvo atrás y voy por el camino que no he pasado para ver si cambia algo?

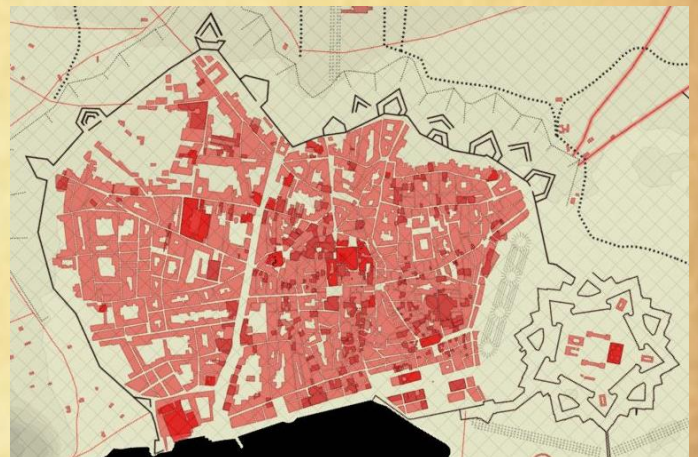


REFERENCIAS Y BOCETOS

bocetos



Referencias





EVENTOS O SITUACIONES

ENEMIGOS



SON NPC'S (FANS O GROUPIES) CON DIFERENTES ATAQUES Y DAÑO. SITUADOS POR TODO EL MAPA. SON BASICAMENTE PUNTOS DE ENFRENTAMIENTO.



BOSS



ES EL ENEMIGO FINAL DEL NIVEL. SE ENCUENTRA EN EL INTERIOR DEL PALACIO SITUADO AL FINAL DEL NIVEL A LA DERECHA.



LLAVE

HERRAMIENTA NECESARIA PARA PASAR AL SIGUIENTE ANILLO/NIVEL. SE CONSIGUE AL DERROTAR EL BOSS DEL NIVEL.



CDS

HERRAMIENTA EXTRA QUE PERMITE DESBLOQUEAR NUEVAS CANCIONES DE LA BANDA SONORA DEL JUEGO. HAY DOS CDS SITUADOS EN DIFERENTES PARTES DE LA ZONA CENTRAL DEL NIVEL.



PARTITURA

ES UN ELEMENTO CLAVE QUE PERMITE DESBLOQUEAR LA MECÁNICA DE SOLO Y QUE SUBA EL MEDIDOR CUANDO ENFRENTA ENEMIGOS.



PLAZA O PARQUE

SON ESPACIOS MÁS AMPLIOS SITUADOS POR TODO EL MAPA. CON LA FINALIDAD DE DAR AL JUGADOR MAYOR RANGO DE MOBILIDAD EN LAS PELEAS.

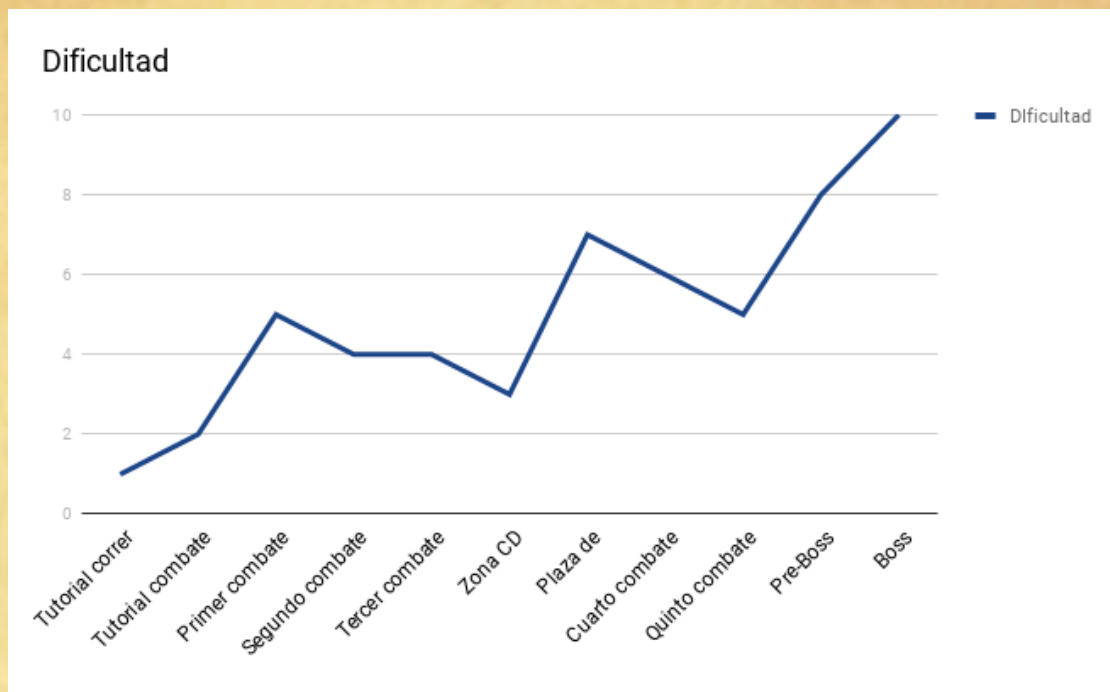
TUTORIAL



ES UN ESPACIO AL PRINCIPIO DEL NIVEL DONDE SE LE ENSEÑARAN LAS MECÁNICAS BÁSICAS. CONSTA DE UN PEQUEÑO PASILLO DONDE APRENDERÁ LAS MECÁNICA BÁSICAS DE CORRER. Y UNA PEQUEÑA ZONA MÁS AMPLIA DONDE SE LE ENSEÑARA LAS MECÁNICAS DE PELEA CON UN ENEMIGO BÁSICO.

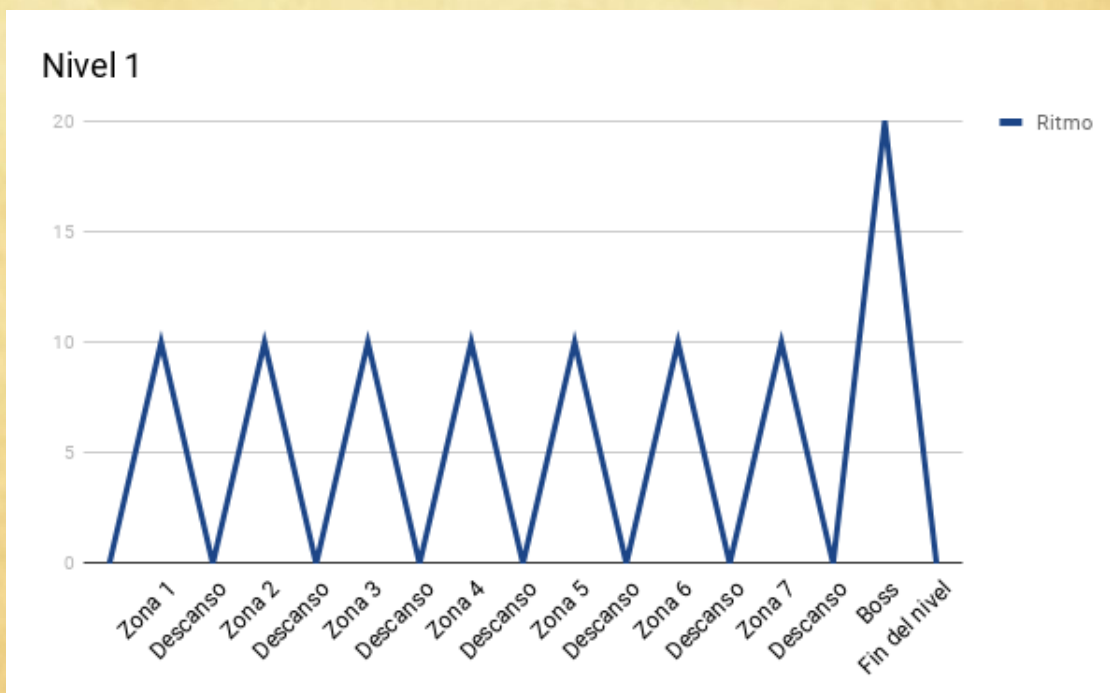


GRAFICO DE DIFICULTAD



Nivel de dificultad ascendente según vamos avanzando, con ligeras decrecientes cuando el jugador se acostumbra a dicho nivel de dificultad.

GRAFICO DEL RITMO



Oscilante, con subidas cuando entras en zona de combate y bajadas al finalizarlas, ya que vuelves a poder moverte por el mundo sin enemigos.



DEFINICIÓN DEL PACING

Empiezas con pocos enemigos y fáciles para el tutorial con un pacing bajo. Más adelante, cuando entres en una zona donde haya un enfrentamiento, se cerrará el paso hasta que se maten todos los enemigos de dentro. El ritmo y la tensión del jugador aumentan.

Al finalizar la pelea tienes exploración, el ritmo disminuye hasta que te encuentras a más enemigos.

El pacing a nivel general es oscilante, está constantemente subiendo y bajando, no se mantiene constante.

OBSERVACIONES SOBRE EL NIVEL

En este nivel será en el único que podrás conseguir los CDs coleccionables de música para el reproductor del modo extra, en dicho nivel podremos encontrar la canción de la escena final con Iggor y la que podemos escuchar en el main menu del juego.

También podremos encontrar la partitura del primer solo para la Chopperriff.