

TFG - Videojocs

Miquel Sanuy Trullàs

Disseny del nivell 1

Aquest document recull el procés del disseny del primer nivell (i de moment l'únic) del joc. Consisteix en un recull d'idees que vaig seleccionant a mesura que el construeixo, el testejo i el modifico.

-Idea general

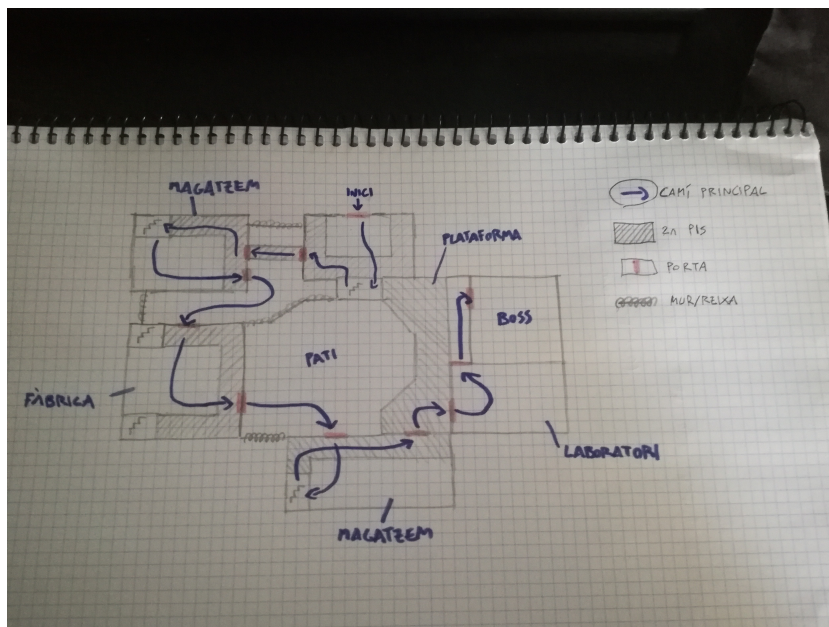
Es tracta d'un nivell ambientat en un espai industrial. Dins d'aquest trobem seccions diferents, tant interiors com exteriors. Alguns espais son bastant oberts i horitzontals, però també hi ha edificis amb sales més petites i passadissos estrets.

Els enemics es troben gairebé arreu però la idea és incrementar la dificultat a mesura que s'avança. Per tant, quan més progressa el jugador més enemics troba (en tipus i en nombre).

L'objectiu és arribar a la sala final del nivell i no cal derrotar a tots els enemics, tot i que aquests han d'impedir al jugador ignorar-los.

-Esbós inicial

Adjunto un primer mapa del nivell amb diversos elements:



El jugador comença davant o dins del primer edifici i ha de pujar les escales per sortir-ne. En aquest edifici hi vull afegir una finestra on es vegi (però no es pugui disparar) al pati. El jugador pot progressar al següent edifici (un magatzem) per una passarel·la i després passar al següent edifici amb vistes al pati.

Un cop al pati vull afegir una lluita important on s'incorpora l'enemic més dur, juntament amb un gran nombre de soldats i, possiblement, alguns es troben a la plataforma que els atorga facilitat per disparar al jugador inclús en algunes cobertures (forçant-lo a moure's). És feina del jugador utilitzar les cobertures que trobi i decidir en quin ordre elimina als enemics.

Una vegada derrotat l'enemic dur pot seguir al magatzem i passar per la plataforma fins a l'edifici amb el laboratori. En aquest edifici hi ha dues sales. En la primera s'enfronta a diversos enemics. En la següent segurament hi afegiré la lluita amb el Boss final. Alternativament serà una lluita amb els enemics ja vistos, però requerirà més esforç per part del jugador en qualsevol dels casos.

-El Boss final

Es tractarà d'un enemic amb molta vida que el jugador sí que podrà veure. Aquest utilitzarà diferents tipus d'atac per eliminar al jugador. La idea és crear:

- Un atac bàsic ràpid i difícil d'esquivar. El jugador podrà utilitzar cobertures per esquivar-lo.
- Un atac més lent però poderós i amb una àrea considerable. Aquest serà fàcil d'esquivar, però serà inútil cobrir-se.
- Un atac en àrea al voltant del Boss, que forçarà al jugador a separar-se d'aquest si s'apropa massa. Això és important per evitar que el jugador busqui punts cecs en els altres dos atacs.

Algunes de les opcions que encara estic considerant són:

- Fer que el boss es torni invulnerable en alguns instants.
- Afegir grups d'enemics bàsics a la lluita.

Un cop es derrota al Boss s'acaba el nivell.

Sobre el disseny havia pensat en un de molt simple que apareix a la sèrie Neon Genesis Evangelion. Es tracta d'un cub gegant que flota. En la sèrie és realment gran i dispara làsers i pot canviar de forma o d'atac per aconseguir pràcticament qualsevol cosa. En el meu cas segurament seria molt més petit i no tindria tanta versatilitat, però sí que vull que sigui més gran que qualsevol altre enemic.

