

Level Design

Parcial I

Alumno: Gonzalo Andurell

Comisión: VJN4AH | Diseño de Niveles | 21:00 hs

Introducción del Documento

Este documento describe el diseño de un nivel requerido para la materia de Level Design.

Inicialmente hay una **descripción del juego**, esto para que se entiendan las mecánicas y tipo de juego. Será una sección reducida, a modo de **resumen** de lo que sería un GDD.

Las demás secciones del documento describen el análisis del nivel diseñado.

El Videojuego al cual corresponde el nivel diseñado se trata del **proyecto cuatrimestral** que engloba las otras materias de la cursada.

El documento realizado como **primera tarea** es otro de los niveles de este juego:

Andurell Gonzalo Contexto-Concepto-Boceto

El nivel de este parcial será uno distinto al desarrollado en ese documento.

Descripción del Juego

Introducción al juego

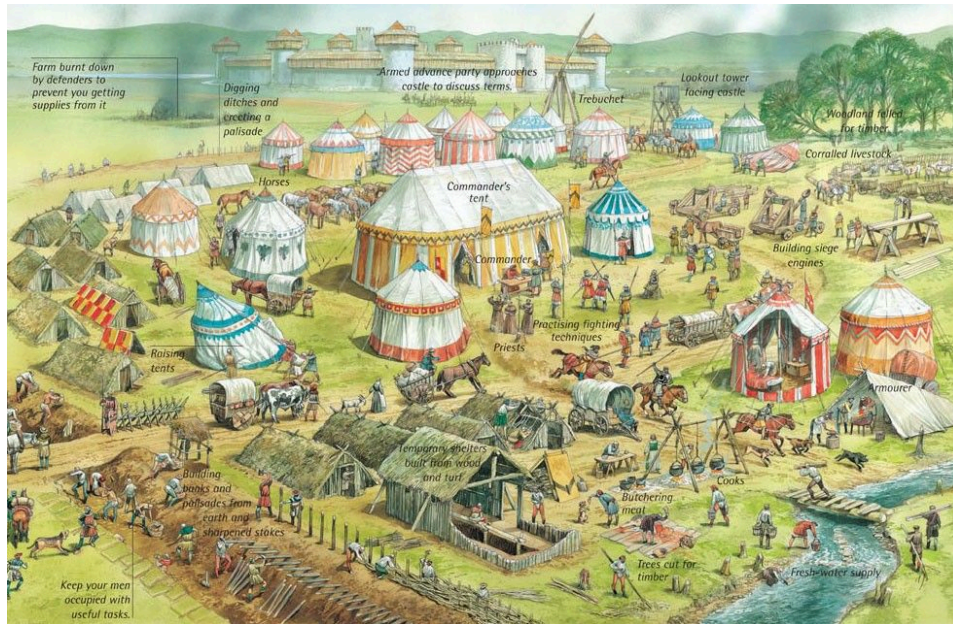
El juego elegido es uno propio que voy a desarrollar en el cuatrimestre. Por este motivo tiene **fuertes limitaciones** en muchos aspectos (artísticos y de programación). Los niveles buscarán aprovechar las **mecánicas simples** y explotarlas al máximo. Entendiendo que no voy a poder crear gran variedad de mecánicas.

Es un juego de vista Top-Down 2.5d.

A lo largo de los niveles se le presentarán diversas **situaciones de combate y momentos de sigilo**. Será un juego ambientado en una **época medieval** en la que el jugador toma el control de un guerrero. Por medio del combate, la eficiente gestión de tropas y el sigilo irá avanzando en su historia cumpliendo sus misiones.

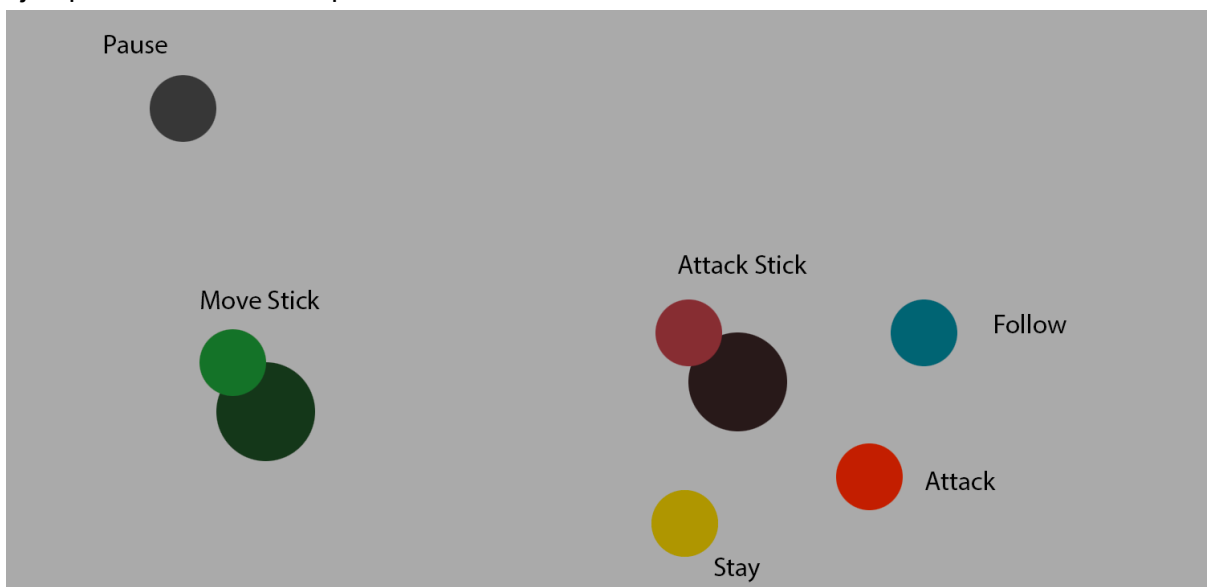
Como el juego está pensado para móvil se trata de que los **niveles sean breves**, son misiones cortas.

Se busca una estética medieval:



Mecánicas

Ejemplo de sistema de Inputs:



Movimiento

Se trata de un movimiento en **2 dimensiones**. La **velocidad** de movimiento del jugador es siempre **igual** (no se puede correr más rápido o caminar más lento).

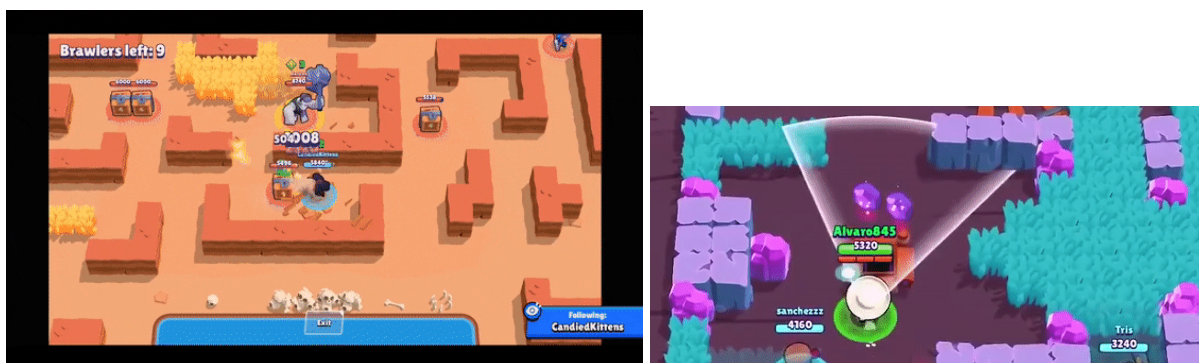
Ejemplo de movimiento, similar al Brawl Stars:



En un combate el jugador **siempre querrá moverse rápidamente**, y en el sigilo no hay un sistema de sonido por lo que no hay motivos para no ir a toda velocidad. Por lo que se prefiere mantener la misma velocidad siempre y darle **rápida reacción** al jugador y evitar la **decisión obvia**.

Combate

El combate consta de **apuntar/bloquear** y **atacar**. Cuando el jugador inicie un ataque el personaje entra en una pose de bloqueo donde **no se puede mover** y en donde puede **apuntar**. Cuando esté suelta el stick lanza un golpe hacia la **dirección apuntada**. También se puede **cancelar** un ataque si el stick vuelve a la **posición central**.



El sistema de combate permite al jugador bloquear golpes y lanzar ataques, las **velocidades** de ataque dependen del **nivel** del personaje. Los distintos NPC también pueden bloquear ataques en base a una probabilidad según su **habilidad de combate**.

Los **rangos de ataques** y si son de **área** dependen del **equipo** que el NPC o el player lleve. Esto permite que el jugador elija su propio **estilo de combate**. También existen armas a distancias que funcionan de la misma manera.

Este sistema de combate genera que los NPC de alta habilidad sean más difíciles de enfrentar porque pueden bloquear los ataques. **Variando** el **equipo**, las **velocidades** de ataque y la **habilidad** se pueden generar una amplia gama de soldados en base a 1 modelo de humano simple.

Cuando una entidad recibe daño se **interrumpe** la acción que esté haciendo y recibe un **empuje** (en base a la fuerza del ataque).

La explicación del combate es más extensa pero a modo de **resumen** y para que se entienda como funciona esto el lo importante a saber.

Gestión de Tropas

Para la gestión de los soldados el jugador puede enviar 3 órdenes: **mantener** posición, **seguir** al jugador, **atacar** al enemigo más cercano.

Debido al sistema de combate la superioridad en números es fundamental. por lo que elegir cuándo moverse solo (sigilo) y cuándo acompañado es importante.

Cabe la posibilidad de agregar una opción de **grupos** para poder mover a los distintos tipos de unidades por separado (arqueros, infantería ligera , etc) y así generar una especie de **formación de combate**.

Sigilo

El sigilo se basa en la **visión** de los NPC. Cada npc tiene un rango de visión. A su vez en la **sombra** las unidades se vuelven **invisibles** a ojos del enemigo.

Los niveles donde se busque el **sigilo** podrán ser en la **noche**, y la luz del entorno (antorchas, fogatas, etc) generará los puntos donde puede ser descubierto el enemigo. Por otro lado, los niveles de **combate** pueden ser durante el **día**. No es estrictamente necesario que sea así, ya que se puede generar zonas iluminadas en la noche para generar un combate puro, o secciones de sombras en el día para generar sigilo en caso de ser necesario.

Conclusión de las Mecánicas

Con las mecánicas del juego se pueden plantear distintas **situaciones** para explorar en el juego:

Equipo / Modo	Sigilo	Combate con partes de sigilo	Combate puro
Solo	Espiar sin ser detectado	Escapar de una prisión	Coliseo
Escuadrón	Preparar una emboscada	Infiltrarse en un campamento	Emboscada
Ejército	¿Caballo de Troya? Infiltrarse con muchos soldados sin combatir	Batalla en Campo abierto con táctica	Asedio a castillo

Estas pueden ser opciones para distintos niveles. Incluso se pueden combinar para generar un nivel con **más de una situación**.

Con este resumen de cómo será el juego paso al análisis del nivel diseñado.

Contexto

El nivel sería el **décimo nivel** del juego. Para este momento ya se **conocen en profundidad** las **mecánicas de combate** y las **mecánicas del sigilo**.

El siguiente cuadro muestra una secuencia de niveles. Cabe aclarar que el **nivel 7** es el que fue diseñado en el **anterior documento** (fue modificado, inicialmente era el 4). El nivel que se diseña en **este documento** sería el **nivel 10** (**No es el último** nivel del juego).

Los elementos de **dificultad** y **epicidad** son estimados, están medidos en base a la misión y la **cantidad de enemigos** y la **calidad** de los mismos. El tiempo es todavía muy provisorio pero se estima en **minutos**.

Nivel	Contexto / situación	Tipo	Dificultad	Epicidad	Descripción de la misión	Tiempo	Función del nivel
1	Campo de entrenamiento	Combate y gestión de tropas	1	1	Practicar combate contra muñecos / Luchar 3v3	1	Tutorial
2	Escape del Campo de entrenamiento	Sigilo con algo de combate	2	2	Escapar del campamento de mercenarios con tus amigos	2	Tutorial

3	Acampando vs bandidos	Combate y gestión de tropas	3	4	Defenderse de bandidos que atacan tu campamento / seguir a los bandidos en busca de los recursos robados (jefe?)	4	Hook 1
4	Espiar Mercenarios	Sigilo	3	2	Infiltrarse en el campamento mercenario solo	3	Solitario Perfecciona Habilidad personal
5	Coliseo de prisioneros	Combate	4	4	Combatir por tu vida en un coliseo (jefe?)	4	Solitario Perfecciona Habilidad personal
6	Escape de prisión	Sigilo con algo de combate	4	3	Escapar del coliseo	4	Solitario Perfecciona Habilidad personal
7	Infiltración en asalto a Campamento	Combate y gestión de tropas con algo de sigilo	5	5	Entrar con un grupo de soldados por la parte de atrás de un campamento mientras es asaltado para abrir las puertas	5	Hook 2
8	Preparar Emboscada	Sigilo	4	2	Preparar Soldados para emboscar enemigo sin ser detectado	2	Gestion de Grupos pequeños
9	Ataque emboscada	Combate	4	3	Atacar en una emboscada / Batalla 1vs1 (jefe?)	2	Gestion de Grupos pequeños
10	Defenza Castillo	Combate con gestión de tropas	6	7	Defender castillo de ataque enemigo	8	Hook 3

Este nivel busca ser un Hook del juego es el momento de mayor “epicidad” hasta el momento. Será por lo tanto un nivel difícil y extenso.

La narrativa de los niveles pasados no aporta conocimientos necesarios para superar el nivel. Funciona a modo de justificar la misión. Solamente a modo de resumen, el jugador vuelve de la emboscada que realizó en el nivel pasado y mientras descansaba en el castillo de un aliado es atacado por lo que debe defenderlo junto con sus soldados.

Aclaración: La narrativa del juego se desarrolla cuando se terminan las misiones. Durante una misión no hay historia, es gameplay puro, es un sistema de collar de perlas. Aunque dentro de una misión pueden haber eventos (situaciones que suceden en el campo de batalla) para ir guiando al jugador.

Posteriormente a este nivel quedarán niveles de batallas con grandes números de soldados.

Concepto

El nivel transcurre en un **castillo/ciudad amurallada** aliado **durante el día**. El jugador deberá de ayudar a defender la fortaleza de su amigo. Para esto cuenta con algunos soldados propios que lo seguirán.

La intención es que el jugador se sienta en medio de una **gran batalla**. Se buscará llevar al jugador por distintas etapas donde irá sintiendo distintas experiencias en los **diversos escenarios del combate**: Muros, patio interno, etc.

La idea es que esté acompañado de un grupo de hombres que lo siguen a él, pero a su vez en el escenario habrá **aliados (no controlables)**. Se trata de que el jugador sienta que debe **ayudar** en distintas situaciones a las tropas del castillo pero que **el combate no se centra en él**.

A medida que avance la idea es que el jugador pase de sentir que está **todo controlado** a que es **imposible ganar**.

Situaciones de Asedio

Se pueden plantear diversas situaciones que el jugador podría experimentar en un asedio

Luchar en los muros aguantando el asalto

Se trata de hacer sentir al jugador que está con **pocos hombres repeliendo una gran cantidad de soldados**, aprovechando la **ventaja táctica**. Una posición reducida donde los números de soldados no influyen tanto como la calidad.

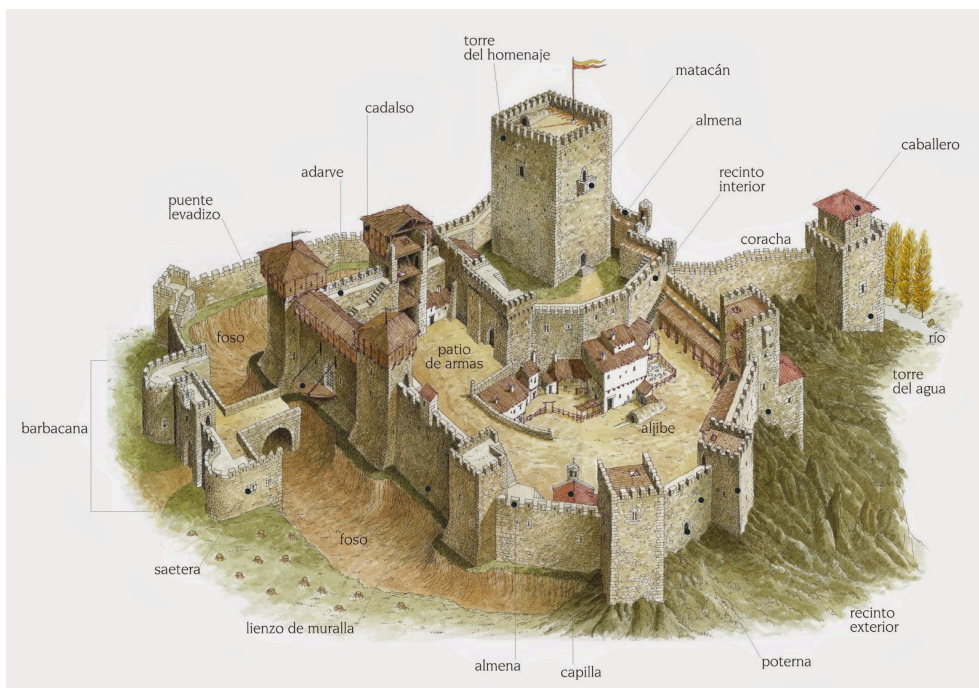


Luchar en los patios cuando los muros caen

Todo lo contrario al punto anterior, acá el jugador baja de los muros para luchar en **campo abierto**, donde se ve **superado en número** por el invasor.



En esta sección se puede poner un **objetivo a cumplir** en medio del **caos** de la batalla (la última esperanza de dar vuelta la batalla). Una idea de misión **suicida**.



Camino por los muros o interiores del castillo

El jugador se desplaza por muros o por partes **internas del castillo**. Pueden haber mecanismos para **activar** (puentes trampas etc) y enemigos que hayan tomado esa sección de los muros. Es una sección donde se puede aplicar algo de sigilo.

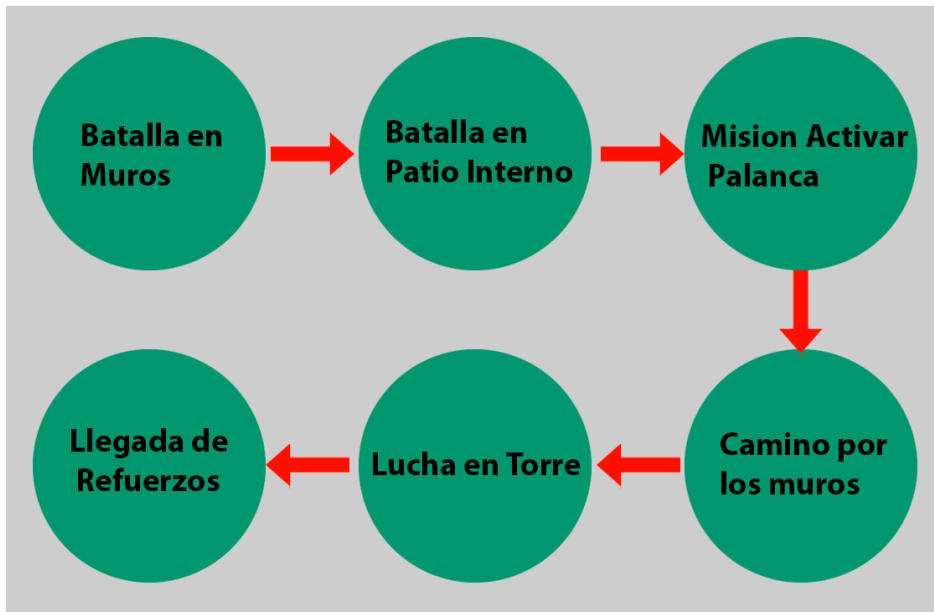


Nota: En las siguientes secciones se irán profundizando más las situaciones y cómo fueron implementadas.

Boceto y plano

Diseño molecular

A continuación se ordena una serie de eventos en la secuencia que se desarrollará en el juego.



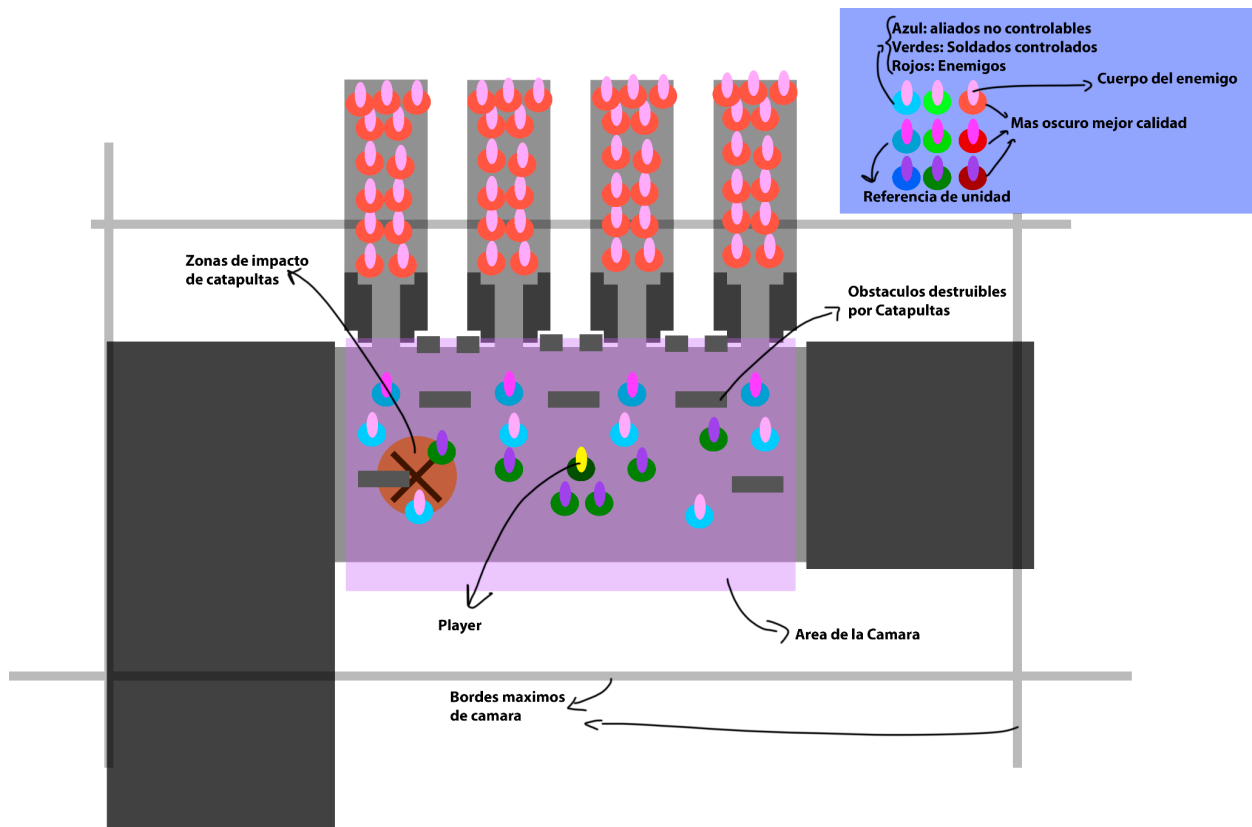
Para el desarrollo de estos puntos se divide el nivel en **4 escenas**. Cada escena termina con una **animación** que da lugar a un evento que justifica el paso a la siguiente parte.

Cabe aclarar que el jugador va acompañado de soldados pero estos **pueden morir**. Cada escena nueva si los soldados que acompañan al jugador mueren son **reemplazados** por otros de **menor calidad** al inicio de las mismas esto para que no sea **imposible** para el avanzar pero que sí haya una penalización.

A continuación se explicaran las cuatro escenas pero en la sección de subdivisiones se profundiza más el análisis de las mismas

Batalla en Muros

Esta primera escena consta de **aguantar** un asedio en los muros del castillo



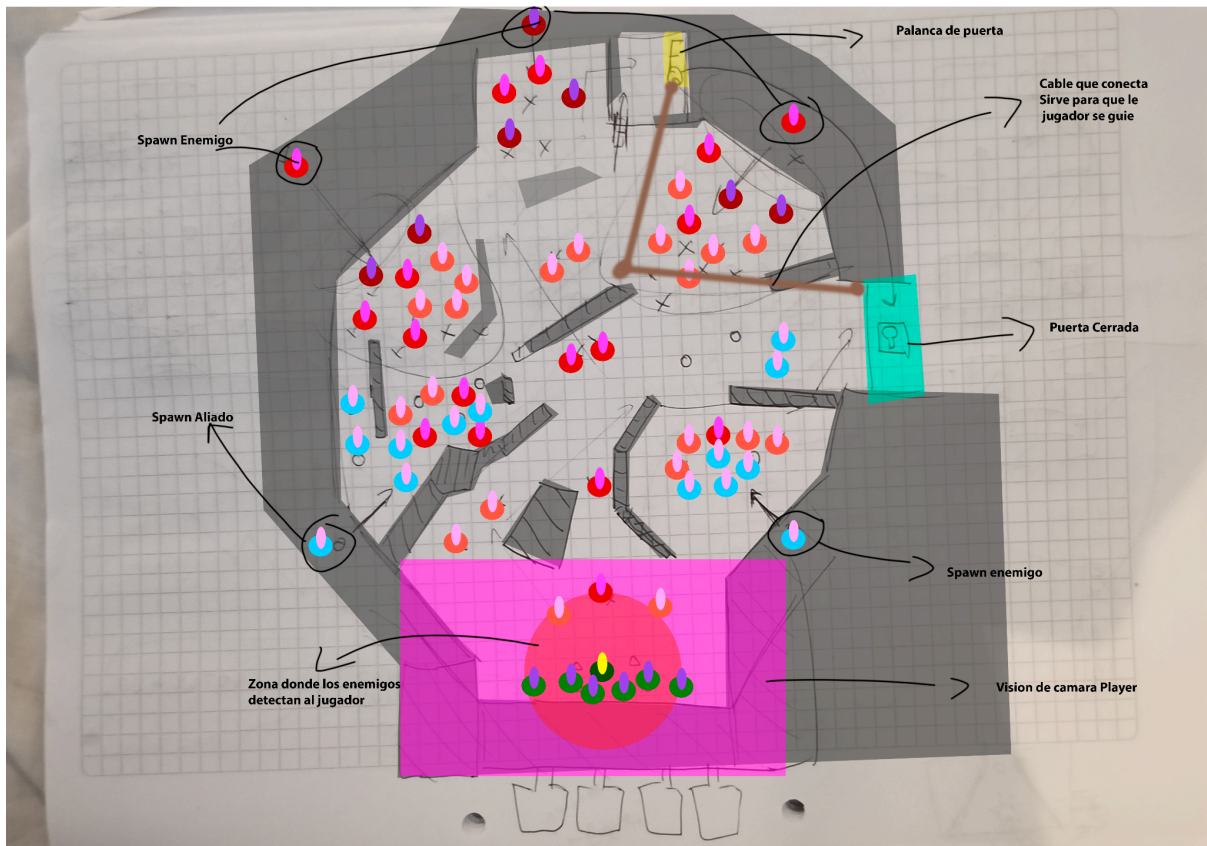
Esta sección del nivel se centra en una parte del muro. El **jugador (Amarillo)** debera combatir conra los **enemigos (rojos)** que asaltan los muros. En el dibujo se puede ver la diferencia entre **aliados** en **azul** (soldados del bando del jugador pero que no puede controlar con sus órdenes) y soldados **propios** en **verde** (Puede darle órdenes).

Por detrás del jugador hay una caída hacia el patio (Zonas Blancas). Por delante las torres enemigas que traen los soldados.



Batalla en patio interno

Esta segunda sección es contraria a la escena anterior. Acá el jugador está en clara **desventaja** en una batalla en **campo abierto**.

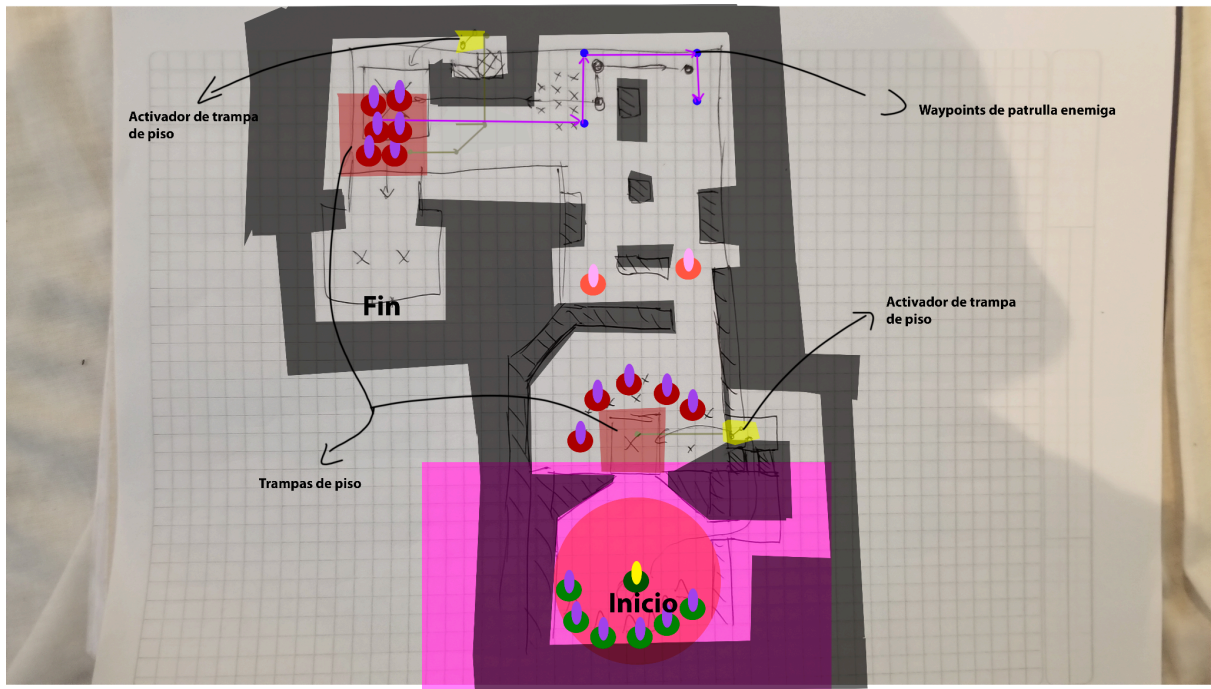


En esta sección el enemigo tomó el control del patio y se infiltró en el castillo. El jugador deberá **combatir** y **buscar** la forma de ir al castillo para buscar al líder enemigo.

Para **superar** esta escena el jugador deberá abrir las **puertas** (Color celeste) con la **palanca** (Amarillo).

Camino por muros

Esta tercera sección, trata de una parte más **lineal** donde el jugador deberá usar su **ingenio** para derrotar a los enemigos. Se incorporan partes de **sigilo**.



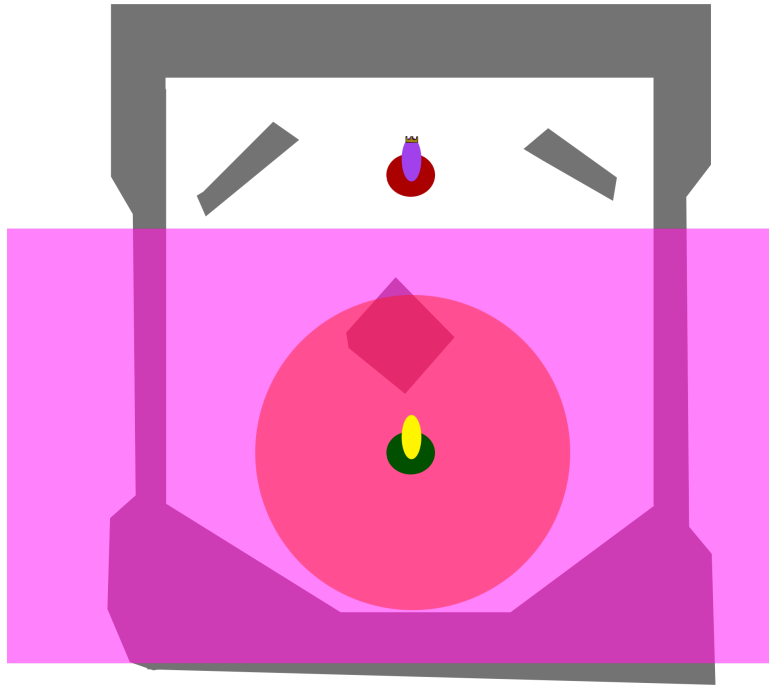
Esta sección del castillo fue tomada por los enemigos. El jugador debe avanzar entre las patrullas enemigas.

Hay **trampas** de piso (cuadrados rojos) que el jugador puede **activar** (en los puntos amarillos) para que los soldados **caigan**.

La primera trampa/puente está **abierto**, lo cual obliga al jugador a activarla para pasar. Está en el jugador darse cuenta de que puede usarla como trampa para que caigan los enemigos

Combate Final

Una vez llegado a la sección final lo espera un 1vs1 contra el líder enemigo.



Debido a las limitaciones tecnológicas no se piensa en un jefe con muchas fases. La idea es generar un soldado más pero con habilidades que generen un desafío al jugador. El líder enemigo entonces cuenta con una enorme **velocidad** de **ataque** y **alta probabilidad** de **bloqueo**.

Cómo funciona el sistema de combate, cuando se inicia un ataque no se puede **interrumpir** para bloquear. El jugador deberá **bloquear** el ataque enemigo y en ese instante (cuando el enemigo termina su ataque) tendrá una **pequeña brecha de tiempo** para atacar. En el caso donde el jugador **tarda demasiado** en lanzar el ataque, el jefe, **iniciará un segundo ataque** que llegará antes que el del jugador. Ahora bien si lo lanza **correctamente**, el enemigo en vez de iniciar un segundo ataque **bloqueará el ataque del jugador** (con una alta probabilidad).

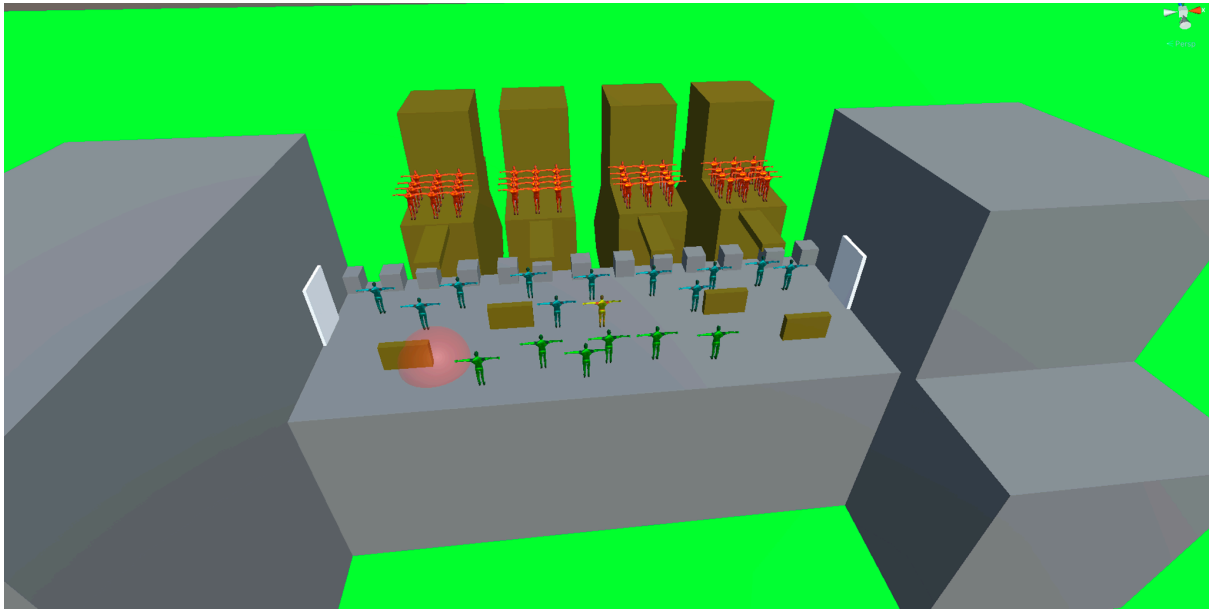
El jugador deberá **repetir** esta situación **varias veces correctamente** para asestar un golpe. Este será un combate tenso donde el jugador tiene muy **poco margen de error**, y debe repetir varias veces esta acción para ganar. El jefe enemigo se sentirá como un espadachín muy sólido y hábil difícil de vulnerar.

Análisis

Subdivisiones

Podemos dividir el nivel en 4 partes como se explicó en la sección anterior.

Batalla en Muros



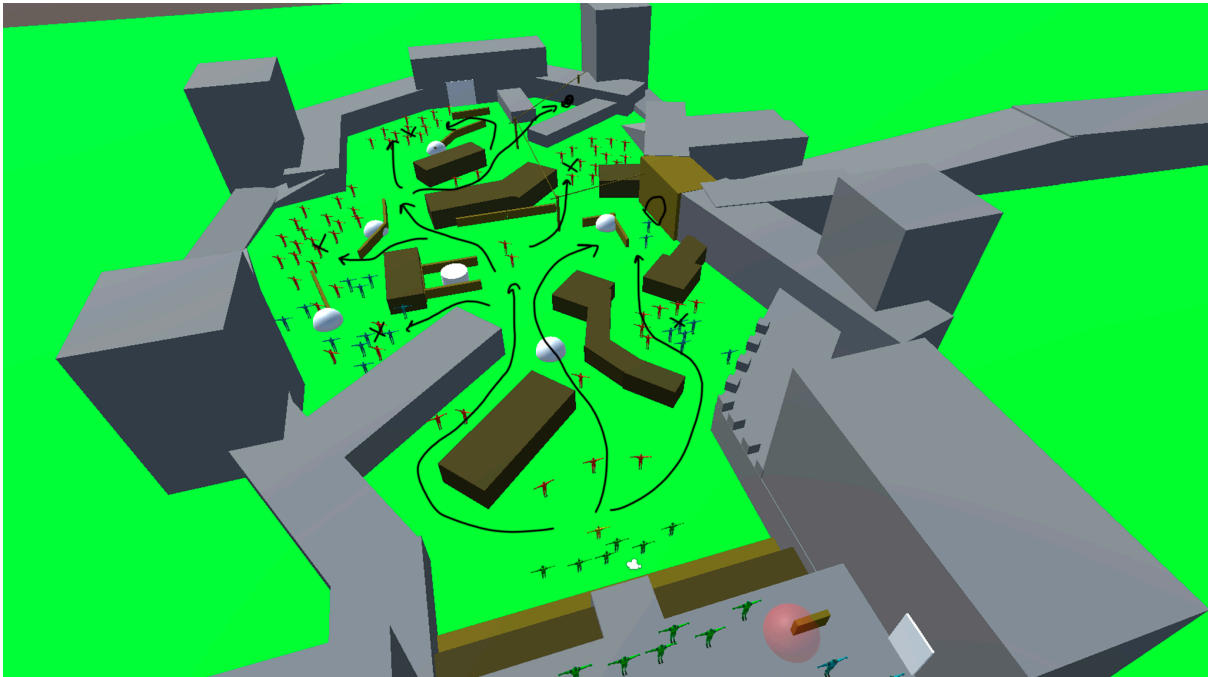
Esta sección trata de **aguantar** un **tiempo** determinado las oleadas de enemigos. Debido a que los invasores deben pasar por puentes finos, las enormes cantidades de soldados, no son tan importantes (se arma un cuello de botella). Se busca que los soldados enemigos sean de **baja calidad** y los propios de **gran habilidad**, esto para que **mueran** los **enemigos fácilmente** y se sienta que se está **ganando** la **batalla**. El jugador en esta sección se siente poderoso.

Durante el desarrollo del nivel irán **cayendo piedras** sobre la muralla que pueden **destruir** los obstáculos del escenario. Esto impide que el jugador quede **esperando** atrás con sus soldados mientras los aliados combaten.

El desafío de esta sección será que el jugador se mueva por los **distintos puntos** para que en ninguno de los cuatro puntos de entrada **caiga la defensa**, en este caso el terreno se iría llenando de soldados enemigos y se perderían muchos soldados para defenderlo.

Al **finalizar** esta sección habrá una **animación** que muestre cómo los enemigos rompieron los muros de otra sección e invaden el patio haciendo que el jugador se dirija a estos para la segunda parte del nivel. También se le mostrará cómo el **líder** enemigo entra por los muros dando el **objetivo** de llegar a él en la siguiente sección (el goal de la próxima sección es por donde entra el jefe al castillo).

Batalla en patio



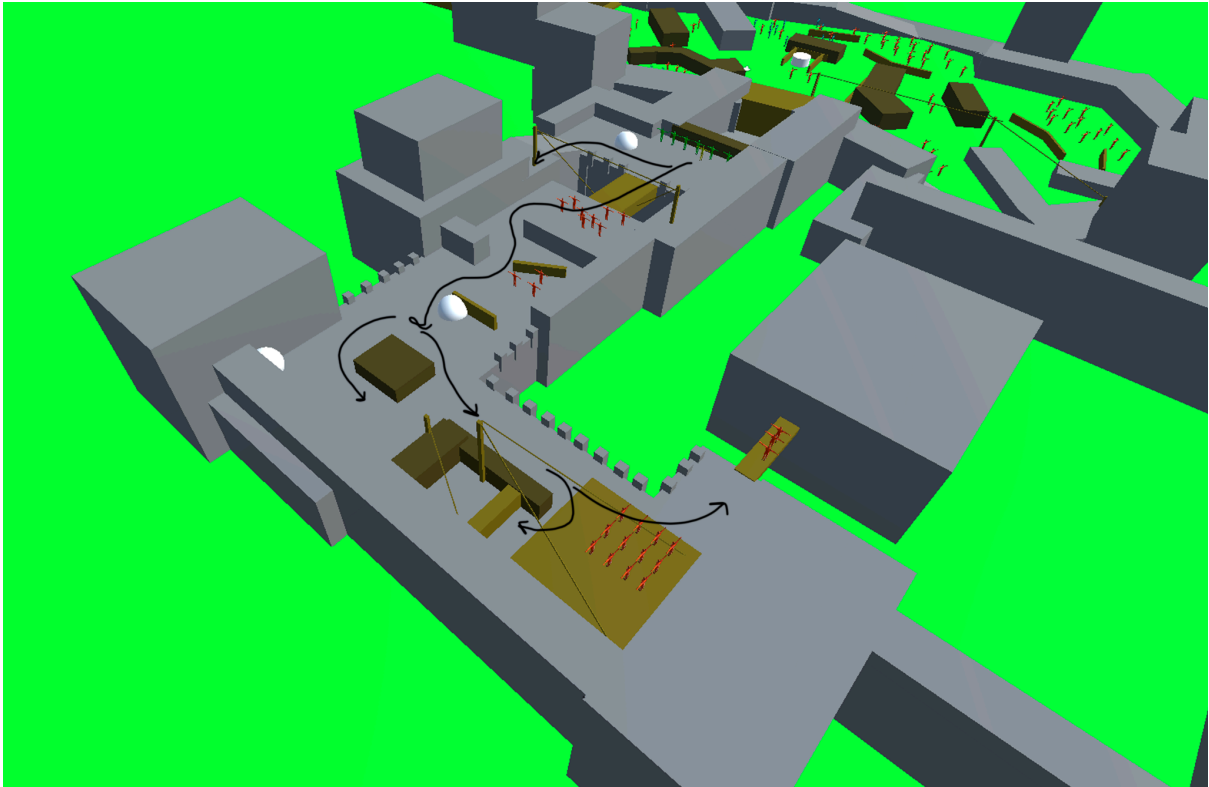
Hay distintos **posibles caminos** que el jugador podrá tomar, algunos implican más **combate** que otros, lo cual generará más **desgaste**. Está en el jugador **elegir** el camino más **óptimo**.

Note que el combate nunca cesará dado que hay spawns de enemigos y aliados. El objetivo del jugador no es matar a todos, sino avanzar en el caos de la batalla para cumplir su misión.

El jugador en todo momento se ve **rodeado y superado** en número esto genera la sensación de que se está perdiendo. A su vez a medida que **pase el tiempo**, la batalla será **más difícil**, ya que los aliados irán muriendo (dificultando al jugador pasar entre las filas del enemigo). Si bien hay un spawn de aliados, los enemigos serán demasiados como para volver a equilibrar el campo, profundizando la sensación de derrota.

Al final de esto habrá una animación que muestre como el jugador sube a los muros y abandona el patio que cada vez está más perdido.

Camino por muro



En la primera sección el jugador puede pelear contra todos los enemigos en una pequeña entrada, aunque también puede mantener a sus tropas **aguantando** la posición para que active la **trampa** yendo por el lateral y haciendo caer a los enemigos. Esta trampa es un puente que **inicialmente** está **cerrado**. Una vez activo está en el jugador si decide atraer las tropas rivales y aguantarlas para volver a activar el puente y que caigan.

Más adelante sucede lo mismo puede pelear contra toda la patrulla enemiga o **sigilosamente** pasar y activar la trampa.

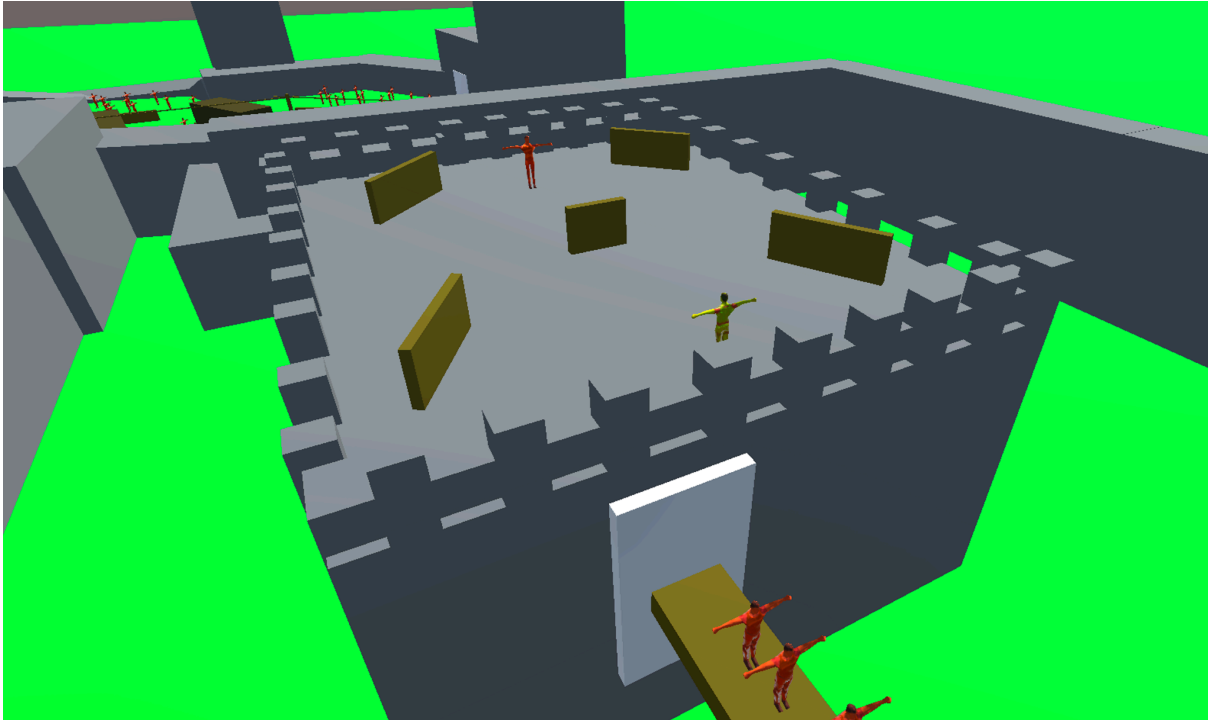
En esta sección los enemigos son de **alta calidad**, enfrentarse a ellos es **difícil** y genera grandes bajas por lo que el jugador deberá **usar** las **trampas** por lo menos una vez.

En esta sección la sensación del jugador es la de que se **perdió el castillo**. Está entrando en los castillos donde solo hay enemigos ya **no quedan aliados**.

Al final del nivel deberá enfrentar un par de soldados en un lugar estrecho, esto dificulta que el jugador pase sin combatir. Los enemigos le impiden el paso, lo cual genera que debas traer a todas las tropas para luchar. Esto hace que el jugador no se pase esta sección simplemente **corriendo** o en **sigilo** sino que debe eliminar a las patrullas enemigas ya sea en combate o con la trampa.

Al pasar de esta sección habrá una animación que muestra como el jugador pasa un puente para ir a la torre donde está el líder enemigo, pero este se **rompe** dejando al jugador solo para la próxima zona.

Combate Final



Esta última escena es un combate mano a mano. El escenario tiene ciertos obstáculos que pueden ser **destruidos** por el enemigo esto ayuda a generar la sensación de que se está peleando contra un poderoso guerrero (los destruye al golpearlos)

El escenario no es muy amplio, a su vez por los bordes se puede llegar a caer lo que hace que quiera estar en el centro donde el enemigo está.

Al vencer al jefe final se vería una animación de cómo llegan refuerzos de tu aliado por fuera de los muros dando a entender que se ganó la batalla.

Espacialidad

Batalla en Muros

Esta parte del nivel es pequeña pero **sin mucho obstáculo**, el jugador tiene gran movilidad por ella, aunque los soldados pueden llegar a **obstaculizar** el movimiento **cerca** de los puntos de **combate**, esto genera una sensación de estar **amontonados defendiendo** el muro.

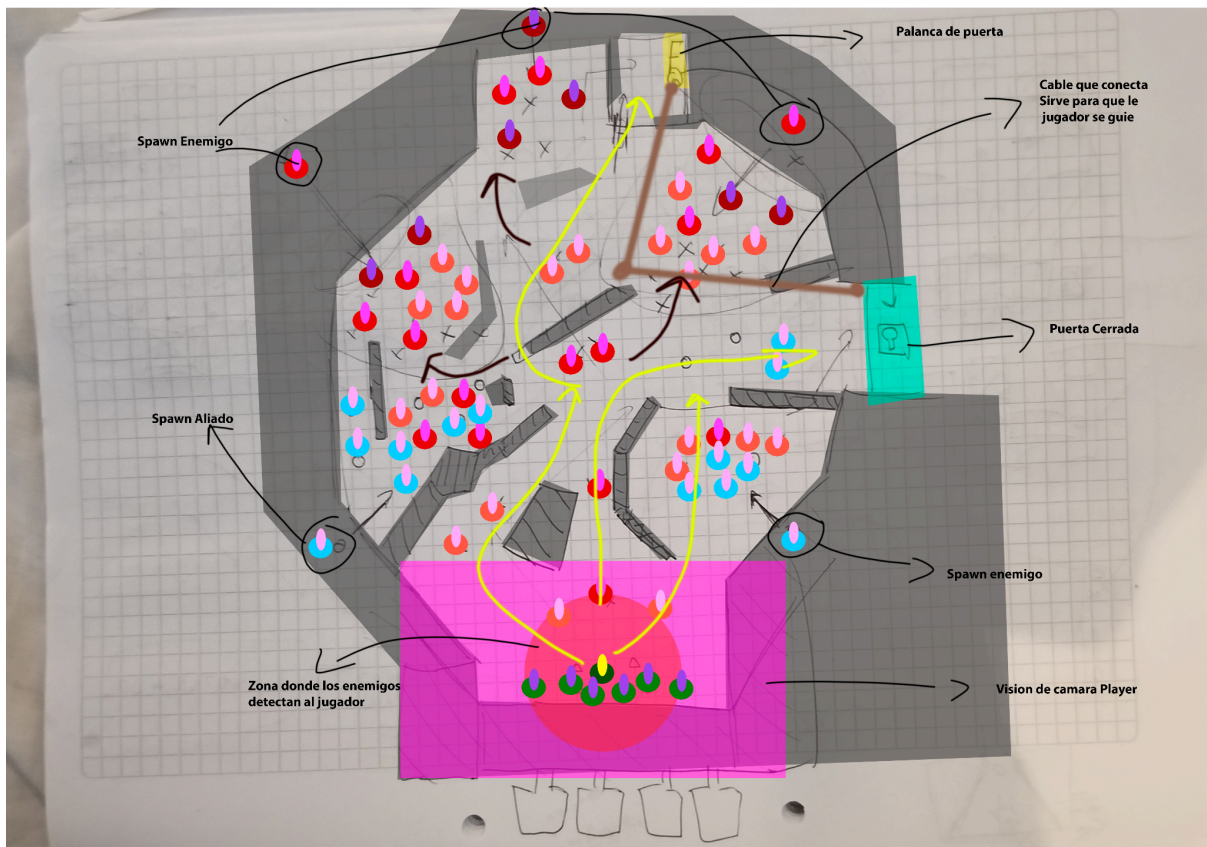


Por otro lado, el hecho de que **caigan rocas** en la parte posterior del muro hace sentir que el muro se **angosta**, “obliga” al jugador a estar más **cerca del combate**, tanto él como sus tropas.

Al ser pequeña la zona el jugador puede apreciar **todo** el combate y ver como se gana la batalla aplastantemente. Esto ayuda a generar la sensación de control que se quiere generar en esta sección.

Batalla en patio

El nivel en esta parte es más grande y un poco más laberíntico. si bien no es posible perderse el jugador ya no puede ver todo el combate, generando una incertidumbre.



Note que los **caminos** posibles (amarillos) **no** son tan **complicados**. Hay **otros** caminos que si bien **no están prohibidos**, serian un **suicidio** para el jugador tomarlas (Flechas bordo) por los enemigos que se encontraria.

Es una zona más amplia y grande que permite al jugador moverse con **cierta libertad** pero termina siendo algo **lineal** en la **práctica**.

Ni bien se **inicia** esta sección ya el jugador **es atacado** por unos enemigos lo cual ya pone al jugador en estado de alerta y es "empujado" a avanzar. El ver a los aliados combatir también lleva al jugador a avanzar rápidamente para ayudarlos. **No** hay una **zona** que genere **tranquilidad** al jugador, una parte donde se sienta seguro para **esperar**, la escena entera está en caos.

A medida que se avanza se ven cada vez **menos** aliados lo que da al jugador la idea de que se está **perdiendo** el **combate**, cada vez se está más solo.

Camino por muro

Esta es una sección **lineal** con **poca libertad**. Es una sección donde el jugador avanza muy **directamente** (aunque se debe desviar para activar algunas trampas). Se trata de hacer sentir al jugador que tiene que ir a su objetivo rápidamente entre las patrullas enemigas.

Combate Final

Escena **pequeña** pero **amplia**, diseñada para un combate mano a mano.

En esta parte el jugador está solo con el jefe en una torre.

Cuando el **jefe destruye** el **escenario** se amplía el espacio. El escenario cambia a medida que avanza la batalla.

Sería ideal agregar una animación donde caen piedras en el medio del combate, reduciendo el espacio (no va a ser implementado por limitaciones de programación).

Ambientación

La idea es que a medida que **avanza** el nivel, el castillo entero está cada vez **más destruido**. Fuegos, destrucciones, cadáveres y escombros, se irán viendo en mayor medida cuando uno avanza.

Con el avance del nivel se irán **escuchando** más incendios, gritos de soldados, derrumbes y caídas de piedras. La **iluminación** y el **ambiente** pasarán a ser más **oscuros**.

Se busca generar el paso del control de la batalla, a la destrucción y derrota final.

En el final del nivel cuando se gane y lleguen los refuerzos se trata de cambiar la iluminación del juego para que se sienta como una **vuelta al control**.

Las siguientes fotos tratan de mostrar el estilo del nivel

Estilo de guerreros:

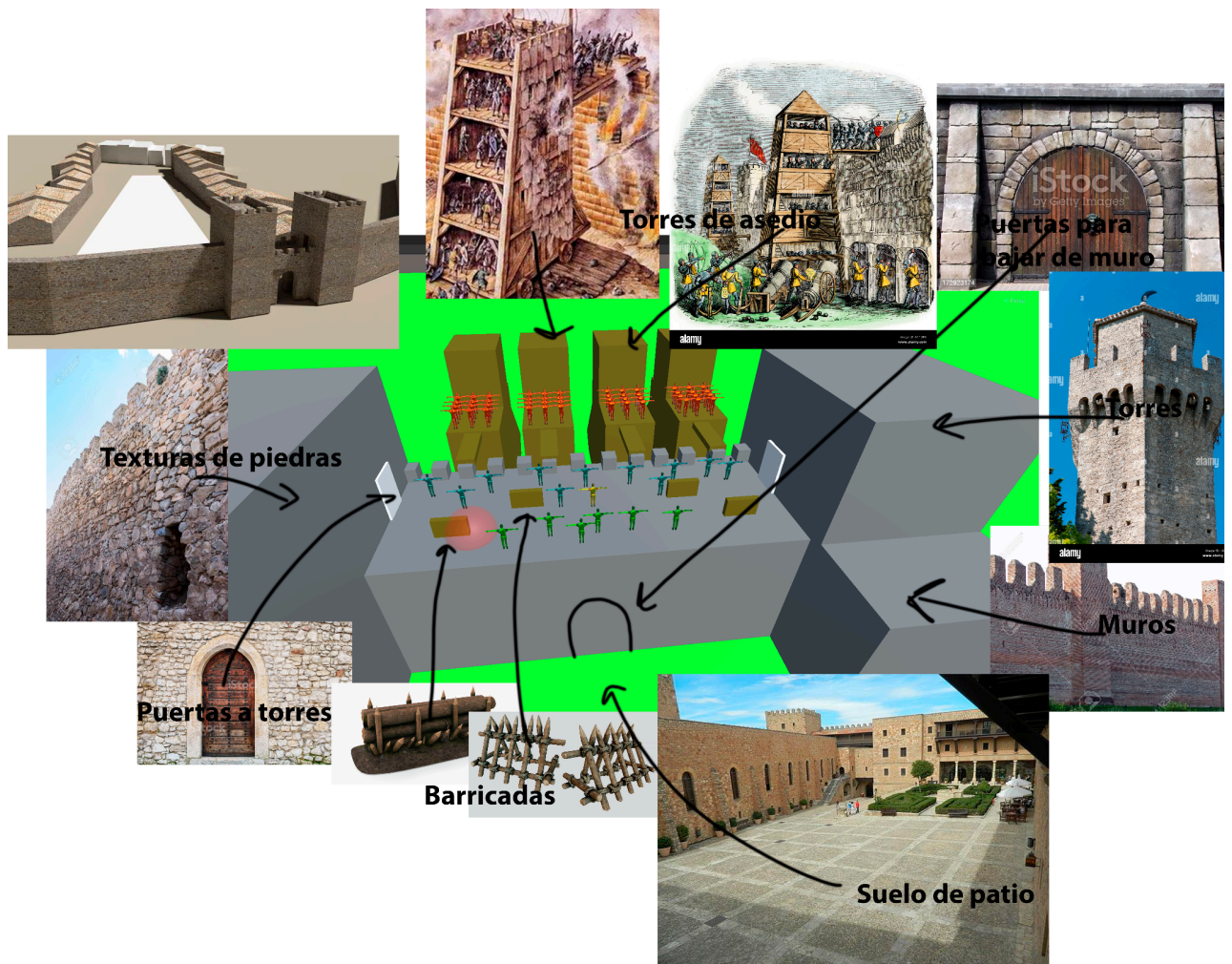


Hay que aclarar que se busca mostrar soldados **más equipados** que en niveles anteriores. Para dar una idea de que el juego está en una etapa más avanzada.

El ambiente durante el nivel:

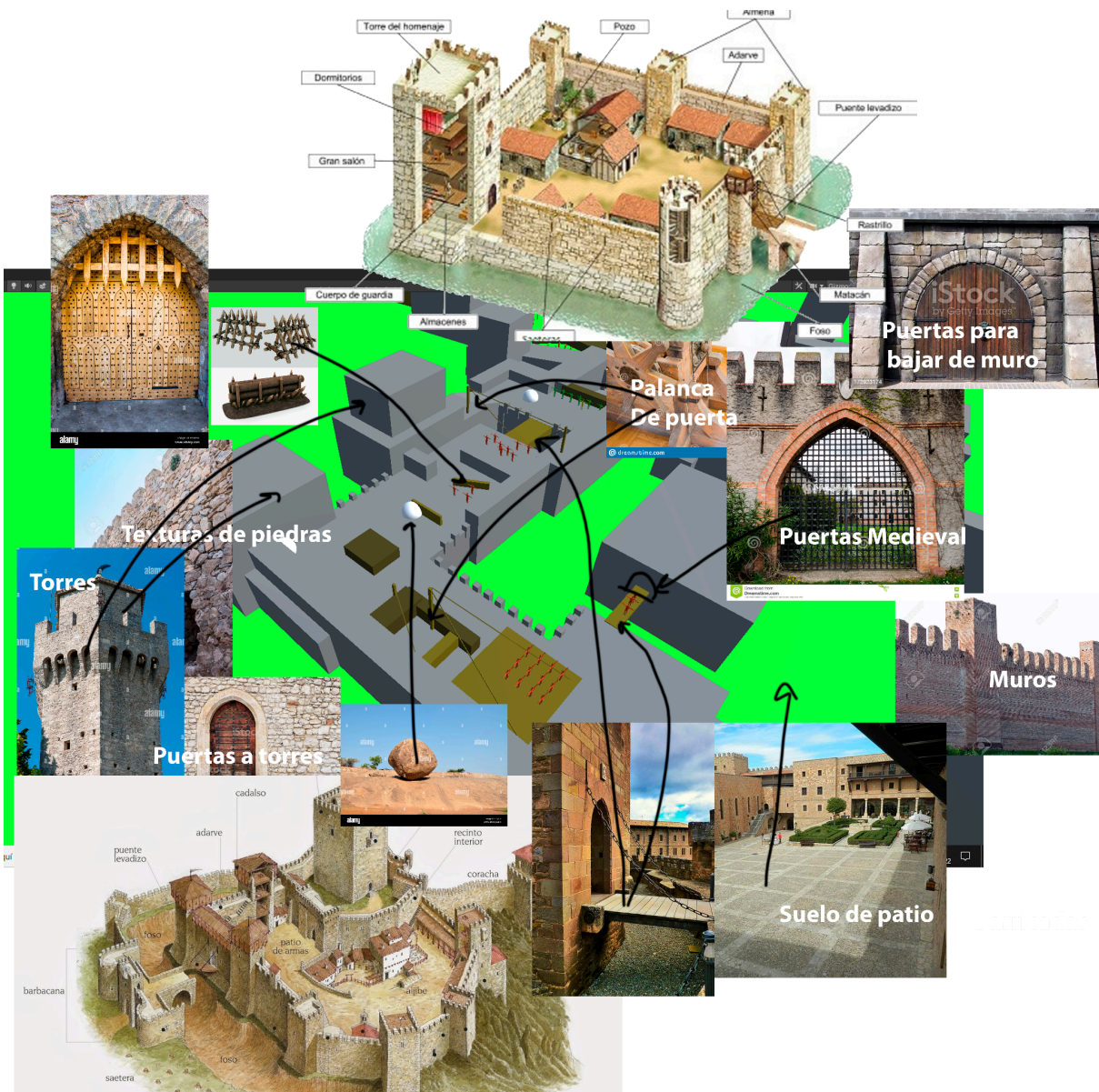


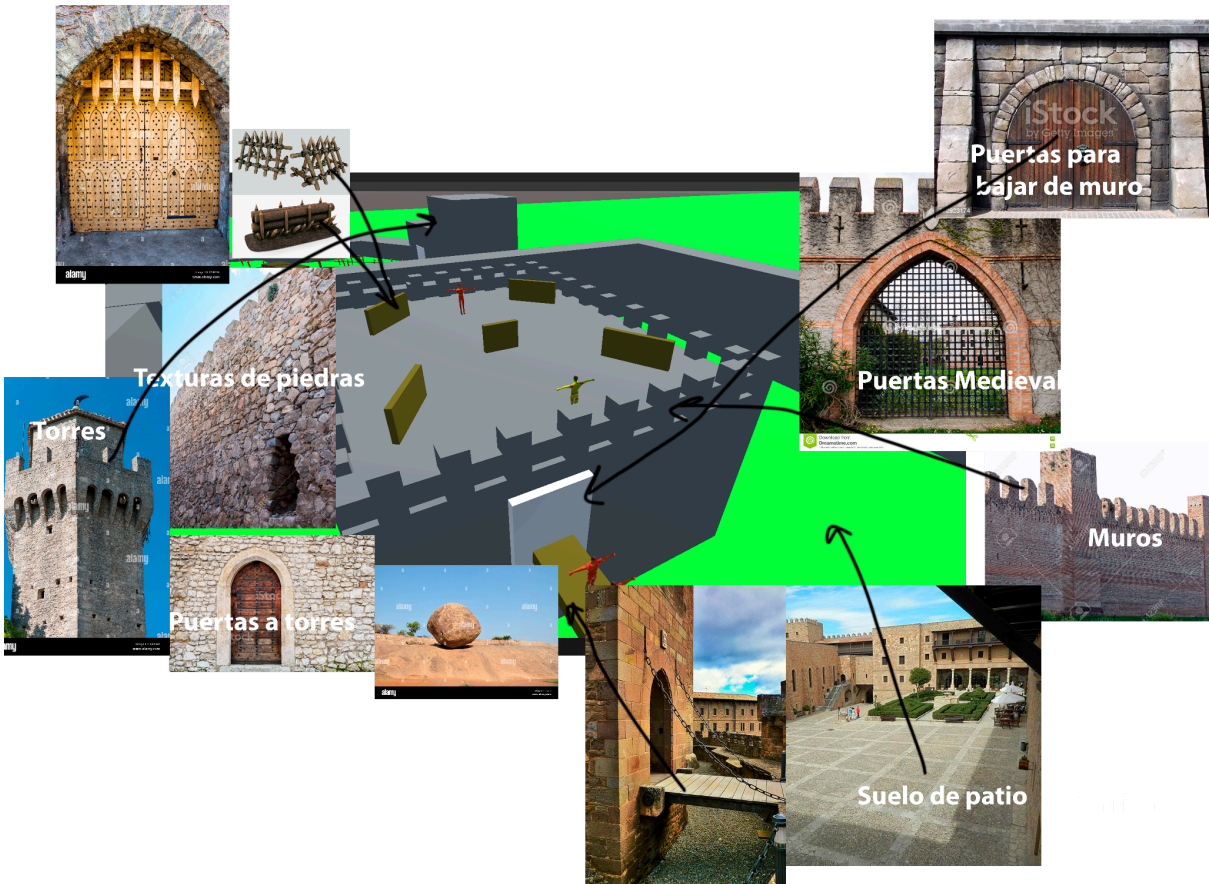
En las siguientes fotos se trata de mostrar la ambientación de cada escena.



Los detalles del patio se ven mejor en la siguiente imagen.







Durante el desarrollo del nivel irán cayendo piedras y dejando escombros. Las construcciones se verán más **destruidas**, y con **fuego**. El suelo se verá cada vez más destruido, y el humo empezará a verse más denso.

Interacción

Durante el nivel el jugador ya conoce todas las mecánicas, no se enseña ninguna interacción nueva en ese sentido.

El jugador podrá combatir con todos los **enemigos** que se **encuentren**. A su vez tendrá diversas **palancas** o **mecanismos** para activar (las trampas).

Durante el juego pueden ir **cayendo piedras** del cielo (catapultas). Que pueden destruir las **barricadas**, y cambiar el aspecto del escenario (muros más destruidos y construcciones con fuego).

A medida que el **jugador** avanza **modifica** el **entorno** del **combate**. En la segunda escena si el jugador mata unos enemigos que combaten con aliados, los aliados ahora podrán **sobrevivir** y luchar en **otra sección** del escenario. Si bien no puede vencer a todos si puede sentir que su combate ayuda en algo. Sin embargo a la larga tendrá que decidir **seguir** la **misión** o podría perder a todos sus hombres.

Cámaras y Visión

La cámara es en tercera persona. Permite ver ampliamente el campo del jugador para tomar decisiones a la hora de moverse y gestionar tropas. Además al ser un juego móvil sería difícil hacer rodar la cámara en primera persona.

La cámara en principio no gira (se puede implementar triggers en otros niveles que giren en ciertas secciones del nivel, pero no está programado ni pensado para este nivel). Al inicio de cada escena la cámara se ubica de manera que el nivel quede de la forma más óptima. Esto genera que al cambiar de sección el escenario "rota".

Se puede ver el tamaño de la cámara en los bocetos (zona violeta).

La primera y cuarta escena busca que el jugador pueda ver prácticamente todo el escenario jugable. En la segunda y tercera escena la cámara no capta todo.

Dificultad

El nivel en la primera sección es simple y sin demasiada dificultad. Escala en la segunda parte, pero desciende un poco en la tercera (donde con el uso de trampas deja de ser tan difícil). La batalla final es bastante desafiante por lo que es el pico de dificultad.

Como se explicó antes, los soldados que acompañan al jugador pueden morir. Al inicio de una sección nueva otros soldados nuevos cubren el lugar de los que murieron pero estos serán de menor calidad (penalización).

Si el jugador perdiera muchas veces se puede ir aumentando lentamente el nivel de los soldados spawnados para que así sea más fácil para el jugador avanzar si que se sienta ayudado. Con esto se puede evitar que el jugador se frustre en una parte del nivel.