

# Level Design Document: The Station

## Log

● Fecha	Hora	Nombre	Cambios Aportados
● 20/06/2018	11:34	Ricard Perea	Creación del documento.
● 20/06/2018	15:32	Ricard Perea	Añadida la sección Overview
● 20/06/2018	16:00	Ricard Perea	Añadida la sección Level Focus
● 20/06/2018	17:31	Ricard Perea	Añadida la sección Objectives
● 21/06/2018	12:30	Patricia Castilla	Añadid walkthrough, level blueprint.
● 22/06/2018	13:00	Patricia Castilla	Añadida special features.
● 22/06/2018	14:00	Patricia Castilla	Empezar moodchart
● 23/06/2018	11:40	Patricia Castilla	Añadido player character y Level hazard.
● 23/06/2018	12:39	Patricia Castilla	Añadido Friendly y neutral NPC's, Weapons...
● 24/06/2018	11:48	Ricard Perea	Acabar el Mood Chart.
● 24/06/2018	12:05	Patricia castilla	Añadir Scripts y Assets.
● 24/06/2018	13:10	Patricia Castilla	Sección flow.

## Overview

The Station és el primer nivel del juego. Se sitúa en la antigua estación de Dogstown. Esta estación lleva años abandonada. El edificio, pequeño, es usado ahora para hacer raves ilegales, o como punto de encuentro para jóvenes. El edificio consta de cuatro habitaciones jugables (sala principal, Bar, Restaurante, y Almacén) y la salida. Para poder salir del nivel el jugador deberá resolver un puzzle repartido a lo largo de estas salas.

*The Station* se ambienta en el anochecer de un día de verano despejado, por lo que mientras se juega se verá como la luz cambia de tonos rojizos y anaranjados a azulados y el ambiente cada vez se volverá más penumbroso y opresivo.

Este nivel es corto, de unos cinco a siete minutos de duración. Y está formado por cuatro checkpoints en los que no se guarda ningún progreso del jugador en caso de morir. Tal y como se explicará más adelante los checkpoints coinciden con las salas jugables.

El objetivo principal de este nivel es familiarizar al jugador con las mecánicas básicas del juego. Estas són comprar y cambiar armas, disparar, y matar enemigos. Además, como objetivo secundario busca introducir al jugador en el *mood* del juego.

El personaje que se controla en *The Station* es Alyssa (la protagonista del juego). Alyssa empieza desarmada y es en este nivel donde consigue su arma a melé (la pata de una mesa) y tres armas de fuego (las que compre el jugador y lleve equipadas al finalizar el nivel). No existe ningún requisito previo de acceso al nivel puesto que es el primero del juego.

## Level Focus

El propósito de este nivel es familiarizar al jugador con los controles y mecánicas básicas del juego. Entendiendo como mecánicas básicas:

- Moverse
- Apuntar
- Disparar
- Atacar a mele
- Ganar puntos
- Gastar puntos

En un segundo plano busca contextualizar la historia i presentar el *mood* del juego al jugador.

## Objectives

El nivel presenta varios objetivos. El objetivo principal y a largo plazo es salir de la estación. Para cumplirlo, el jugador deberá ir cumpliendo los objetivos a medio plazo como siguen:

- Localizar la llave.
- Encontrar las pinzas.
- Coger la llave.
- Abrir la salida.

Todos estos objetivos se deberán realizar cumpliendo la base del juego, que es a su vez el objetivo a corto plazo, sobrevivir.

## Special Features

Al ser un primer nivel todas las features son nuevas. Para el nivel se precisará

- Un controlador primera persona con cambio de armas a cada arma que se coja.
- Un sistema de gestión de armas.
- Un sistema de spawns de enemigos con un sistema de oleadas.
- Un sistema de puntos por zona de alcance.
- Un sistema de dropeo de munición.
- Interactuables por compra (sistema para cambiar puntos por armas o abrir puertas)
- Interactuables encadenados (necesitar un objeto para coger otro objeto para abrir una puerta).

## Walkthrough

Checkpoint 1

El jugador consciente de que no tiene arma empieza a buscarla dentro de las zonas accesibles. Al llegar a la zona 2 aparecen dos zombis que esquiva. En la misma zona ve un arma que no puede coger porque no tiene suficientes puntos. Sigue hasta la zona 3 y recoge una pata de mesa de madera con la que consigue matarlos.

En este instante se pone en marcha el sistema de oleadas en las que el jugador deberá ir matando enemigos y consiguiendo puntos hasta poder comprar el arma de la zona dos o bien abrir el acceso a la zona 4.

#### Checkpoint 2

En la zona 4 el jugador se encuentra con una zona de pasillos donde los enemigos le vienen en dos frentes (desde la zona 3 y la zona 5). Se abre paso hasta que llega a la zona 5. Existe la posibilidad de cambiar el arma en esta zona en caso de tener los suficientes puntos disponibles.

Al llegar a la zona 5 obtendrá unas pinzas y verá un arma mejor (en caso de haber recogido la anterior podrá dedicarse a conseguir los puntos necesarios para cambiar a esta). Además tendrá la opción de cerrar la barricada de esta zona, simplificando así la vuelta a la sala 1.

#### Checkpoint 3

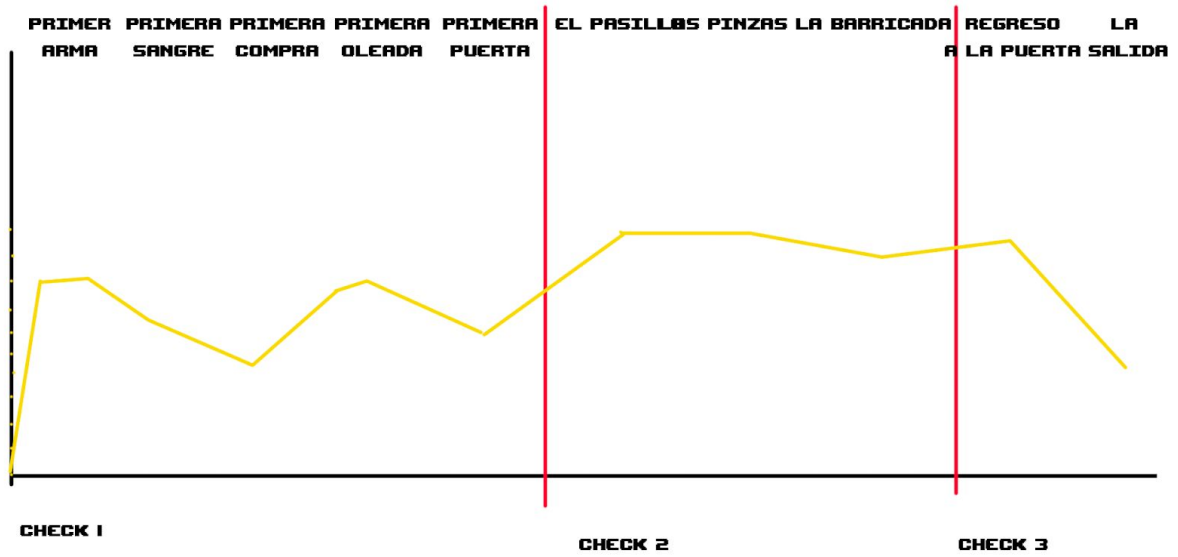
El jugador deberá abrirse paso hasta regresar al inicio del nivel y coger las llaves con las pinzas que acaba de encontrar. Una vez las consiga sólo deberá abrir la puerta para acabar del nivel.

## Mood Chart

CH NAME	TYPE	END COND	MOOD	INTENSITY	TIME	FOCUS
<b>Checkpoint 1</b>						
Primer Arma	Puzzle	El jugador consigue la pata de mesa	Amenaza	8	40s	Masterizar el movimiento
Primera Sangre	Combate	El jugador mata los dos primeros zombies	Amenaza	6	30s	El jugador aprende las bases del arma a melé
Primera Compra	Compra	El jugador compra la primera arma de fuego que puede	Impas	4	20s	El jugador se familiariza con comprar objetos
Primera oleada	Combate	El jugador elimina la primera oleada de zombies	Amenaza	7	1m	El jugador se familiariza con el uso de armas de fuego
La primera	Compra	El jugador	Impas	5	20s	El jugador

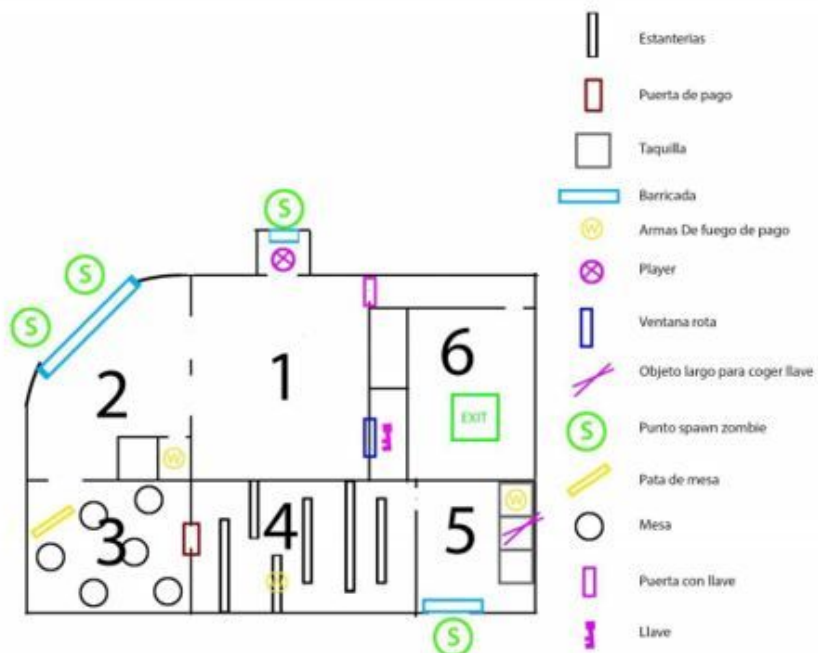
puerta		abre la primera puerta				masteriza la compra de objetos
<b>Checkpoint 2</b>						
El pasillo	Combate	El jugador sale de la zona 4	Amenaza	9	40s	El jugador masteriza las armas de fuego
Las pinzas	Puzzle	El jugador obtiene las pinzas de la zona 5	Amenaza	9	15s	El jugador se familiariza con los puzzles del juego
La barricada	Puzzle	El jugador cierra la barricada de la zona 5	Amenaza	7	20s	El jugador se familiariza con los puzzles del juego
<b>Checkpoint 3</b>						
Regreso a la puerta	Combate	El jugador llega a las llaves	Amenaza	8	1,5m	El jugador masteriza el estilo de combate del juego
La salida	Puzzle	El Abre la puerta	Impas	6	30s	El jugador masteriza los puzzles del juego

# Level Flow



# Level Blueprint

## Blueprint



## Player Characters

Alyssa es el único personaje disponible para el juego. Empieza el nivel sin nada, ningún tipo de habilidad ni arma y el jugador deberá buscar por el nivel objetos para defenderse. El personaje adquirirá distintas skills a medida que coja diferentes armas, pues cada una le aporta distintos atributos, agilidad, rapidez, precisión y daño.

## Level Hazards

Hay distintos tipos de zombies dependiendo de su nivel y capacidad; su habilidad corresponde en función a durabilidad, rapidez y daño.

Los requerimientos a nivel artístico son un modelado y texturizado para el zombie y tres sets de animaciones básicos intercambiables ( 3 animaciones de correr, 3 de andar, 3 ataques, 3 morir) que darán variedad a los distintos tipos.

A nivel de código el zombie tendrá un sistema de puntuaciones por daño dependiendo la zona alcanzada y desmembramiento. También dropeará munición en su justa medida.

A nivel de audio el zombie emitirá sonido de quejido para dar feedback al jugador de por donde viene igual que sonido al atacar y al morir.

Uno de los mayores retos será la gestión de recursos, tanto de munición como de puntos ya que dependiendo de cómo se gestione el nivel será más fácil o difícil.

Por último el reto del juego consiste en resolver el pequeño puzzle que permitirá abrir la puerta para huir.

## Friendly and neutral NPCs

No se encuentran neutral ni friendly NPCs

## Weapons and Items

Weapons:

- Pata de mesa: se presenta girando sobre si misma con una textura emisiva blanca que parpadea.

Es el arma melé que el jugador podrá utilizar durante todo el nivel sin medida.

Es el arma que proporciona menos puntos al jugador ya que no tiene límite de uso.

Con la pata podrá pegar contra cualquier cosa y tendrá un efecto (partículas y boyaduras en las superficies).

Es irrompible y no tendrá ningún coste para adquirirla.

A nivel de arte es necesario modelado y texturizado y animaciones de idle y pegar.

A nivel de sonido es preciso el golpe según el material donde golpee.

- Pistola: se presenta girando sobre si misma con una textura emisiva amarilla que parpadea.  
Es el arma con coste más bajo.  
Es precisa y no automática.  
El arma está limitada por la munición del cargador (6 balas por cargador 3 cargadores cada dropeo).  
Proporciona puntos según el lugar donde alcance.  
Deja decals de disparos en las distintas superficies.  
A nivel de arte precisa modelado y texturizado y animaciones de idle, recarga, disparo y apuntado.  
A nivel de sonido necesita disparo y recarga.  
En el hud el puntero se comportará según la precisión.
  
- AK : se presenta girando sobre sí misma con una textura emisiva amarilla que parpadea.  
Es el arma de coste medio.  
Es imprecisa y automática.  
El arma está limitada por la munición del cargador (16 balas por cargador 2 cargadores cada dropeo).  
Proporciona puntos según el lugar donde alcance.  
Deja decals de disparos en las distintas superficies.  
A nivel de arte precisa modelado y texturizado y animaciones de idle, recarga, disparo y apuntado.  
A nivel de sonido necesita disparo y recarga.  
En el hud el puntero se comportará según la precisión.
  
- Escopeta : se presenta girando sobre sí misma con una textura emisiva amarilla que parpadea.  
Es el arma de alto.  
Dispara con dispersión y no es automática.  
El arma está limitada por la munición del cargador (2 balas por cargador 5 cargadores cada dropeo).  
Proporciona puntos según el lugar donde alcance.  
Deja decals de disparos en las distintas superficies.  
A nivel de arte precisa modelado y texturizado y animaciones de idle, recarga, disparo y apuntado.  
A nivel de sonido necesita disparo y recarga.  
En el hud el puntero se comportará según la precisión.

## Script and Cutscenes

1. Al empezar el nivel una cámara entra desde el exterior de la estación hasta enfocar a Alisa sentada en un banco de esta. Hay un fade de cambio de cámara a primera persona y se da el control al player.

2. Se activa un trigger al pasar el jugador por cualquiera de las dos puertas que van de la sala 1 a la sala 2, se quita el control del player y se inicia un traveling de cámara desde la puerta hacia el agujero de la ventana que hay en la sala 2. En ese preciso instante se activa la animación de un tren que se acerca a la estación, conforme el tren se acerca el jugador puede observar zombies que salen por las ventanas de este. El tren se para en la estación y se abren las puertas. Fade a la cámara del player y se devuelve el control al jugador.

## Assets

Al ser un primer nivel todos los assets que se usan son nuevos.

### **Walls:**

wallBasic: muro de 2x2 con zócalo.

wallDoubleDoor: muro de 4x2 con hueco de puerta ancha con zócalo.

wallCurve: muro curvo con hueco de ventanal.

wallSimpleDoor: muro de 2x2 con hueco de puerta estandar con zócalo.

wallWindow: muro de 2x2 con hueco de tragaluz con zócalo.

Floor: suelo básico.

Roof: techo básico.

### **Props:**

Tablón: tablón de madera asimétrico.

Speaker: altavoz grande de megafonía.

SofáBar: sofá de los años 20 destrozado y sucio.

Vending: maquina de vending rota destrozada y oxidada.

TableBar: mesa rota y sucia

Bar: barra de bar destruzada oxidada y sucia

Box: caja de madera llena de polvo y suciedad

Estanteria: Estanteria con estantes rotos.

Caja: caja de carton llena de polvo y suciedad

Taquilla: taquilla oxidada destrozada y sucia

Couch: sofá roto.

Doors:

Door-key: Puerta de madera con pomo escriptada para abrirse con llave.

Door\_Pay: Puerta de madera con pomo escriptada para abrirse pagando.

### **Weapons:**

Bat: pata de mesa con dos texturas, una emisiva para cuando está en el suelo y una no emisiva para cuando la lleva equipada.

HandGun: arma 9mm con dos texturas, una emisiva para cuando está en el suelo y una no emisiva para cuando la lleva equipada.

ShotGun: escopeta con dos texturas, una emisiva para cuando está en el suelo y una no emisiva para cuando la lleva equipada.

Rifle: rifle con dos texturas, una emisiva para cuando está en el suelo y una no emisiva para cuando la lleva equipada.

### **Items:**

Key: llave con textura emisiva.

Tong: Pinzas.