Blueprint Level Design

Ferre Ceustermans

2024-2025

Inhoud

IDEA 3

Concept: 3

SETTING/LOCATION/THEME 3

Setting – General Location: 3
Specific: 3
Project Purpose: 3
Features 4
Visual: 4
Gameplay: 4
Story: 4
World: 4
Other 4
RESEARCH AND PHOTO REFERENCE: 5
Drainage system room: 5
Metro station: 6
Control room: 6
Lighting: 7
Setting/Feel: 8
Storage Room: 8
STORY: 9
Scope: 9
WHAT/HOW/WHY: 9
SET PIECES AND OBJECTIVES 9
FOCAL POINTS 10
VISUAL DEVELOPMENT 10
TOP DOWN LAYOUT 11
MAKING LISTS 13
Metro station: 13
Storage Room: 14
Control Room: 14
Drainage system room: 15
Other: 15

IDEA

Concept:

Het hoofdpersonage kan net ontsnappen aan een horde zombies, maar raakt hierbij vast in een metro station. Alle uitgangen zijn ingestort en onbereikbaar. De enige ontsnappingsroute loopt via de oude metrotunnels, maar die staan onder water. De enige kans om te overleven is de pompsystemen opnieuw op gang proberen te brengen. Inspiratie: the Last of Us

SETTING/LOCATION/THEME

Setting – General Location:

Post Apocalyptic metro station

Specific:

Een metro station, waar de tunnels volledig overstroomd zijn. Het level speelt zich af in de toekomst, maar doordat er een zombie apocalyps is gebeurd, is al de architectuur vervallen. De ruimte is oud, kapot en alle uitgangen zijn geblokkeerd door een dikke laag van puin. Het metro station gaat eerder de stijl volgen van een station in New York, niet zoals in bijvoorbeeld London.

Het level speelt zich af in een complex van controlekamers, storage rooms en een drainage system room.

Project Purpose:

- In de voorgaande projecten zag ik dat “levers” of hendels vaak onvoldoende functie en impact hadden en de levels eigenlijk een beetje gewoon een walking simulator waren. Ik wil liever delen van mijn level hergebruiken en het level verkorten, maar alles interessanter maken en de hendel of “lever” een grotere functie, focus geven. Ik wil dat de “levers” niet gewoon in het level staan voor decoratie en eigenlijk niet veel verschil uitmaken. De rol van een “lever” moet belangrijker zijn, of alleszins meer impact hebben. Bijvoorbeeld, de “lever” is iets waar de speler lang naartoe heeft moeten werken, of er komt een cutscene die duidelijk het effect van de “lever” laat zien.
- Ik wil de speler proberen een gevoel van doel te geven. Niet dat de speler rondloopt en niet goed weet wat deze moet doen, maar een duidelijk gedachte heeft van “Nu is er dit gebeurd en moet ik dus dit doen.”
- Ik wil audio voice lines implementeren om context en info aan de speler te geven.
- Simpele puzzel mechanics zijn de focus. Deze zorgen ervoor dat ik geen ingewikkelde systemen moet toevoegen, maar toch het gevoel kan geven aan de speler dat deze iets heeft bereikt.

Features

Visual:

Graffiti, verf, muren gebruiken om te communiceren met de speler.

Het level is een vervallen, post apocalyptisch metro station. Alles is gebroken, kapot en overwoekerd. Natuurlijke belichting is key.

Gameplay:

Heel simpel, focus vooral op exploratie en af en toe dingen oppakken om andere delen te bereiken.

Story:

Ontsnapping: als je niet ontsnapt, ga je dood.

World:

Post apocalyptische, maar mooie wereld.

Other

Voice Lines gaan de grootste feature zijn. Deze moeten de gedachtegang van de karakter communiceren aan de speler. Duidelijk maken wat zeker niet mogelijk is om zo opties af te schrappen, maar toch genoeg om de speler het gevoel van vrijheid te geven in keuze.

RESEARCH AND PHOTO REFERENCE:

Drainage system room:

Drainage system room



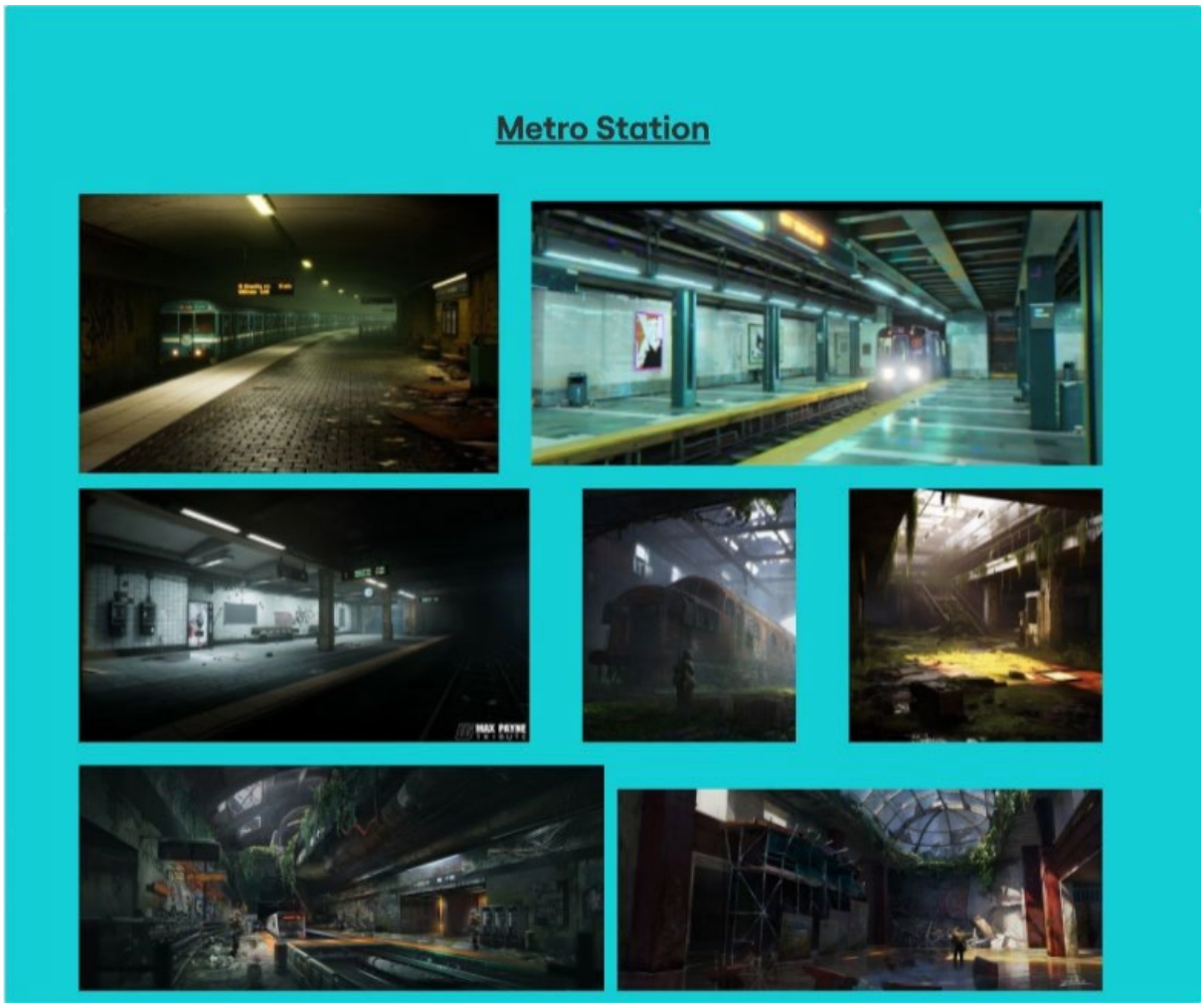




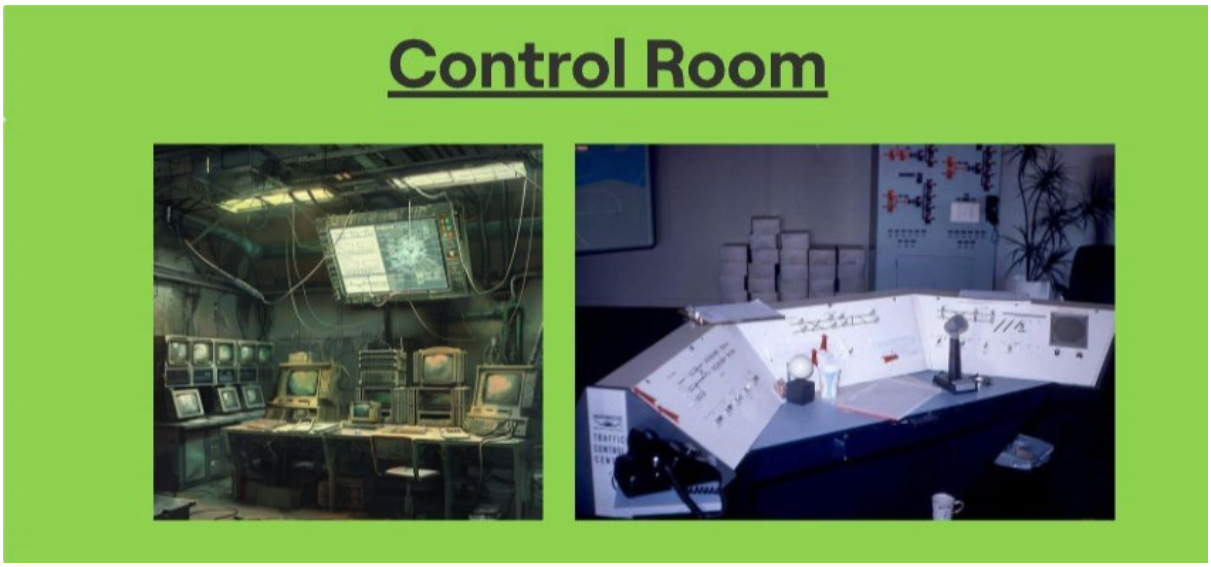




Metro station:

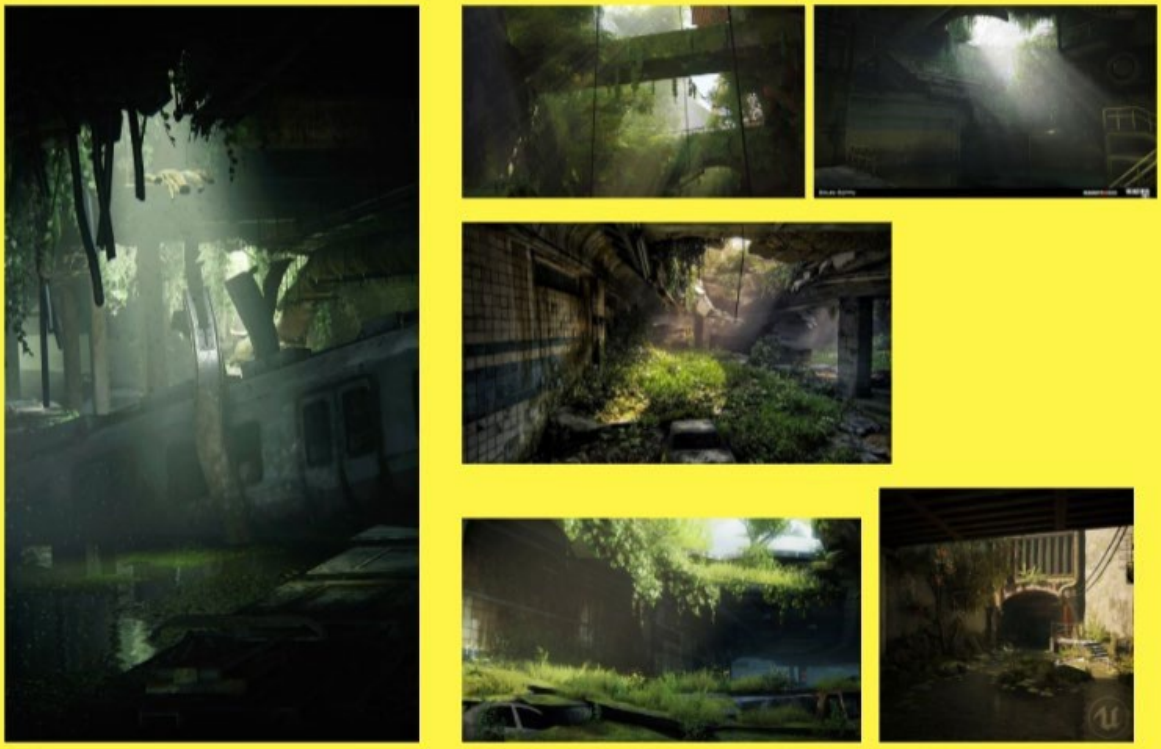


Control room:

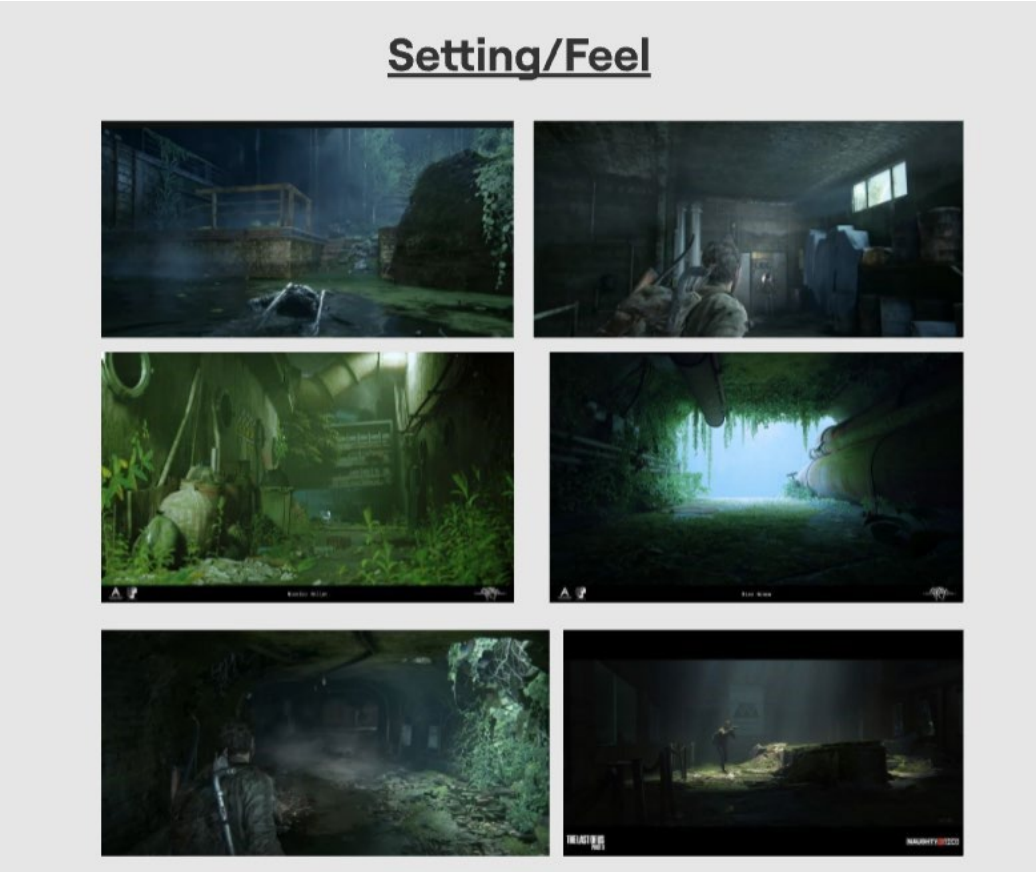


Lighting:

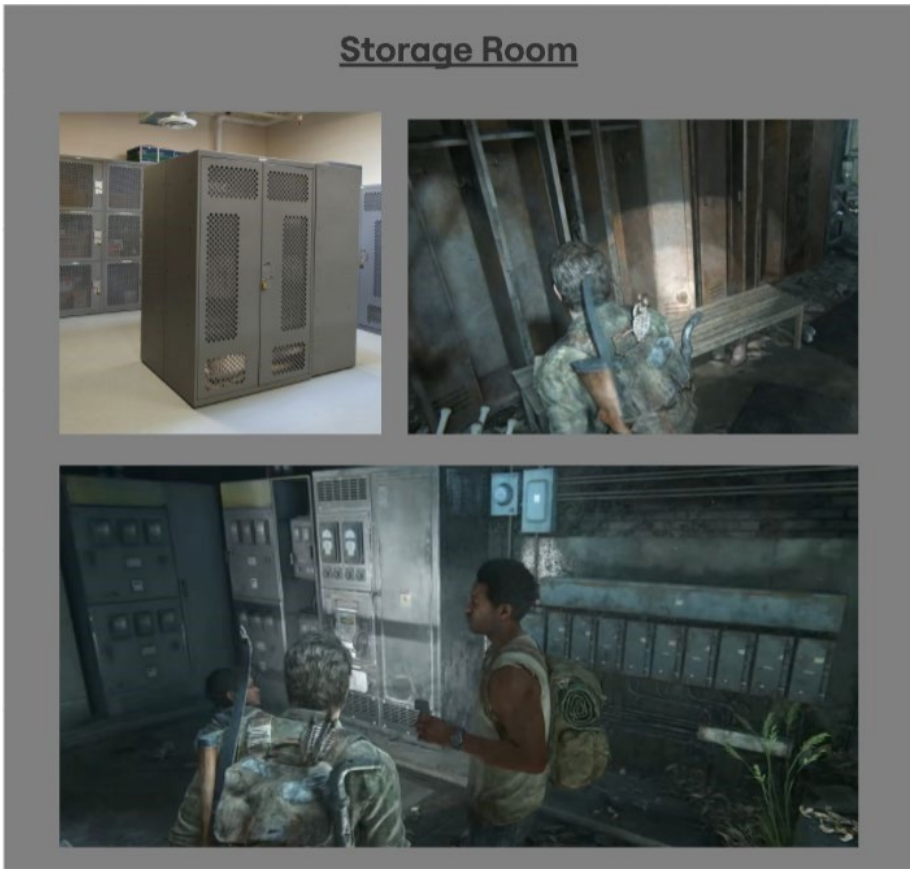
Lighting



Setting/Feel:



Storage Room:



STORY:

Scope:

Het level is miniem. We hebben de metro ruimte, een storage ruimte, een control room en een klein stelsel van kamers die naar het drainagesysteem kamer leiden.

Het merendeel van het level bestaat uit dingen halen en dingen oppakken om ergens te geraken.

WHAT/HOW/WHY:

De speler: was aan het wegrennen van een horde zombies.

De speler: viel door een gat dat instortte.

De speler: moet door de tunnels ontsnappen of gaat verhongeren.

SET PIECES AND OBJECTIVES



FOCAL POINTS

Metrotunnel / metro, aan het begin van het level moet al duidelijk gemaakt worden aan de speler dat dit het einddoel is. Dit is waar de speler naartoe moet werken.

Sterke lichtinval op de metrolijn, graffiti spots, voice line.

VISUAL DEVELOPMENT

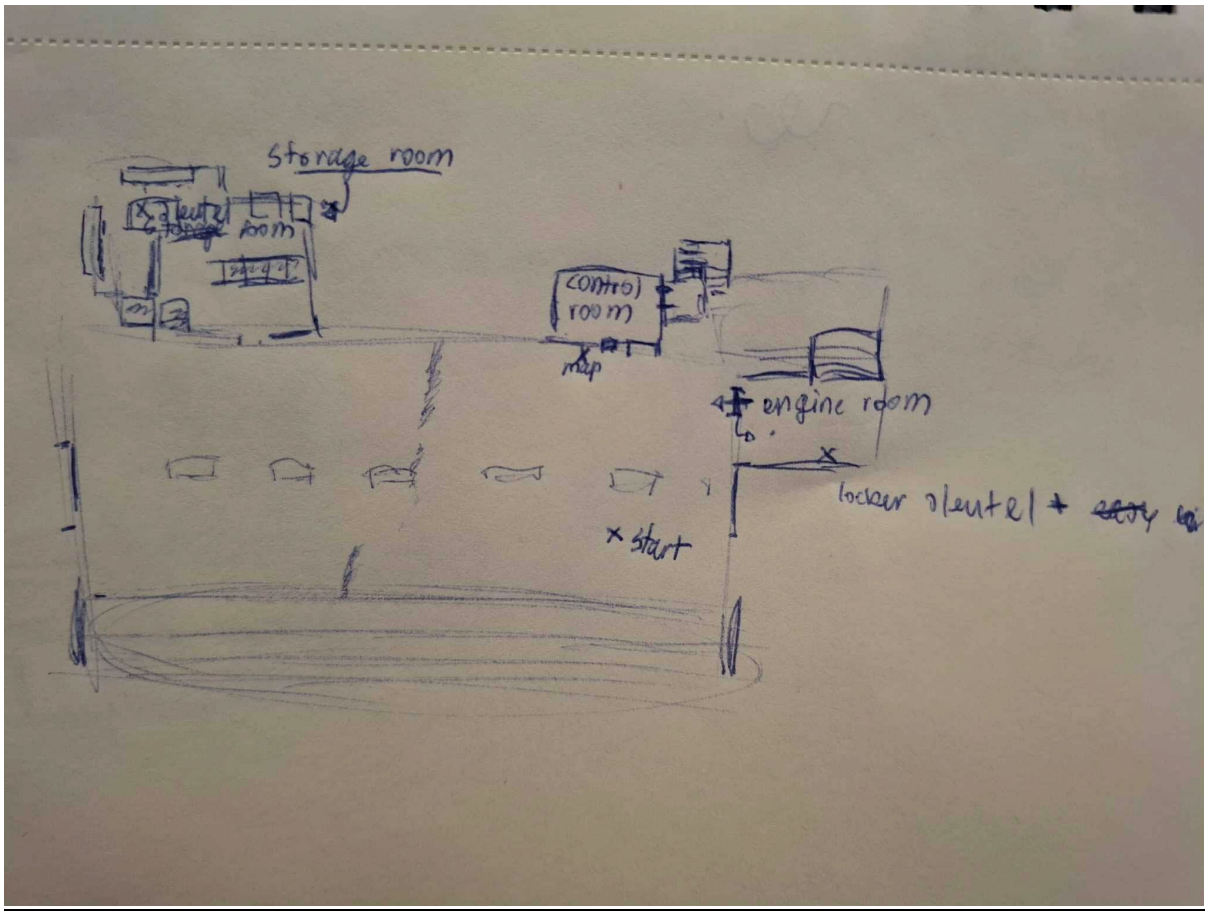
Eerst gaat de basis blockout gebouwd moeten worden. De kamers en gangen zelf, de positie, schaal… .

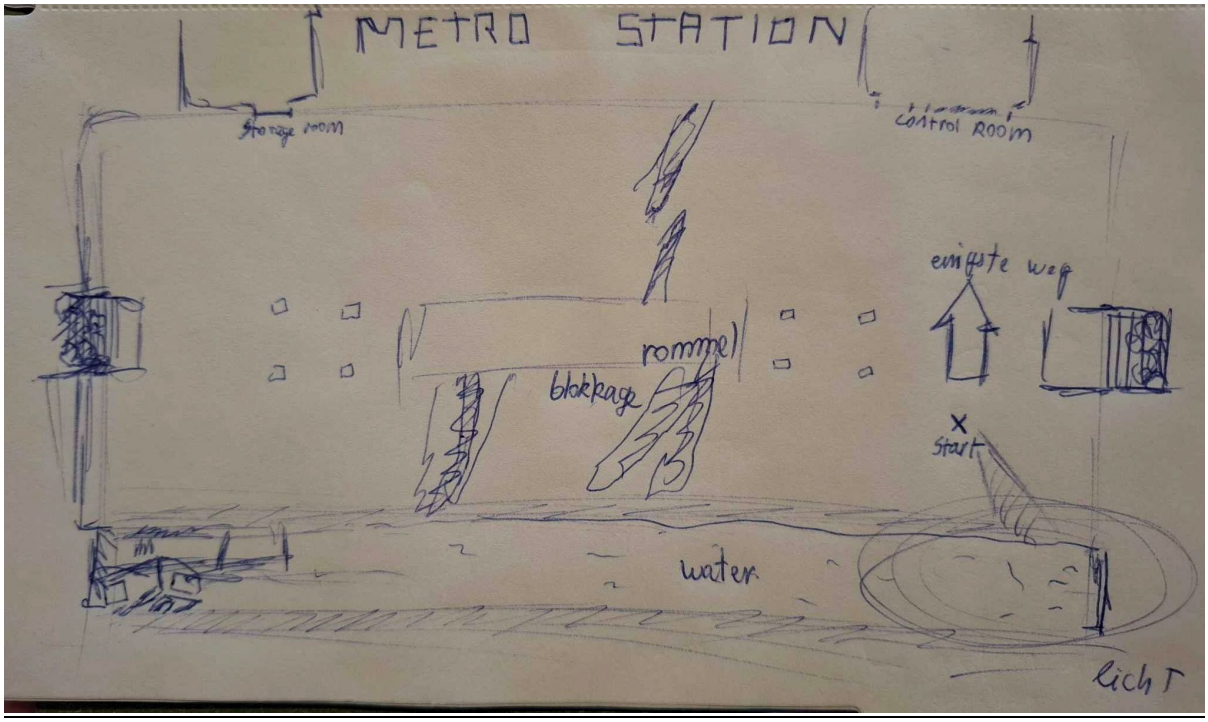
Hierna gaan de meest nodige visuele elementen toegevoegd worden. Gaten in de muren die licht schijnen op belangrijke punten, buizen die leiden tot de punten waar de speler naartoe moet gaan… .

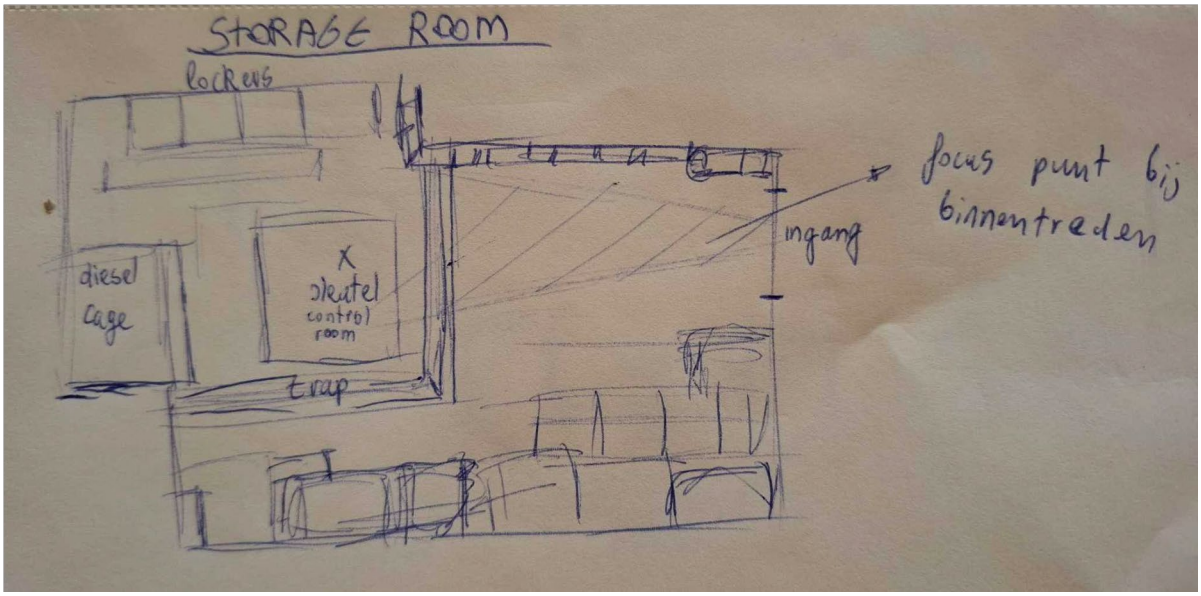
Wanneer zo goed als heel het puzzelgedeelte en basis blockout af is, zou ik zombies toevoegen om de spanning op te drijven. Deze zouden dan in het level komen wanneer de speler terugkomt van de generator kamer, waardoor er een nieuw element bijkomt.

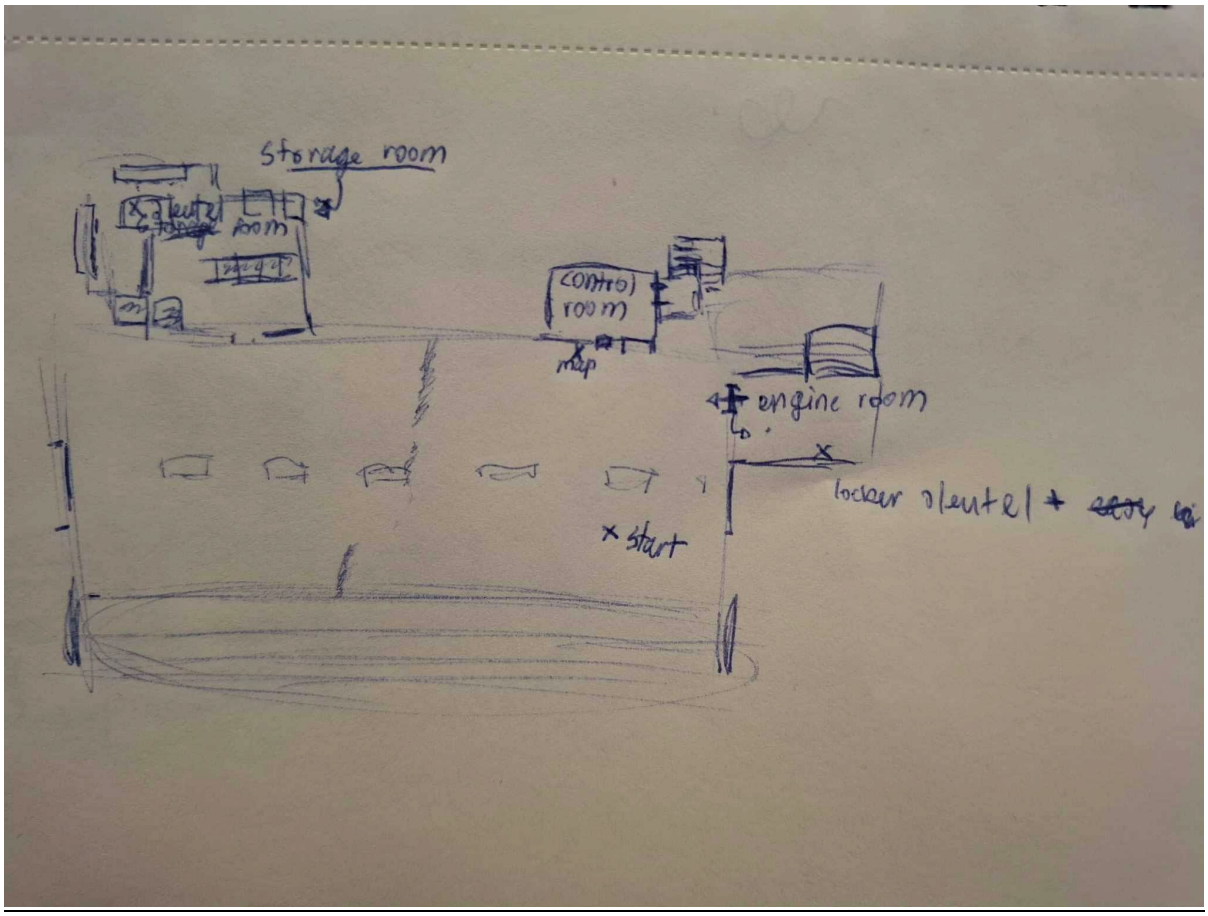
Dingen zoals textures en onbelangrijke props zouden als laatste komen. Deze moeten het level volledig afmaken. Ze moeten aangepast worden afhankelijk van het effect dat deze hebben op het level (misschien bepaalde stukken onduidelijk maken).

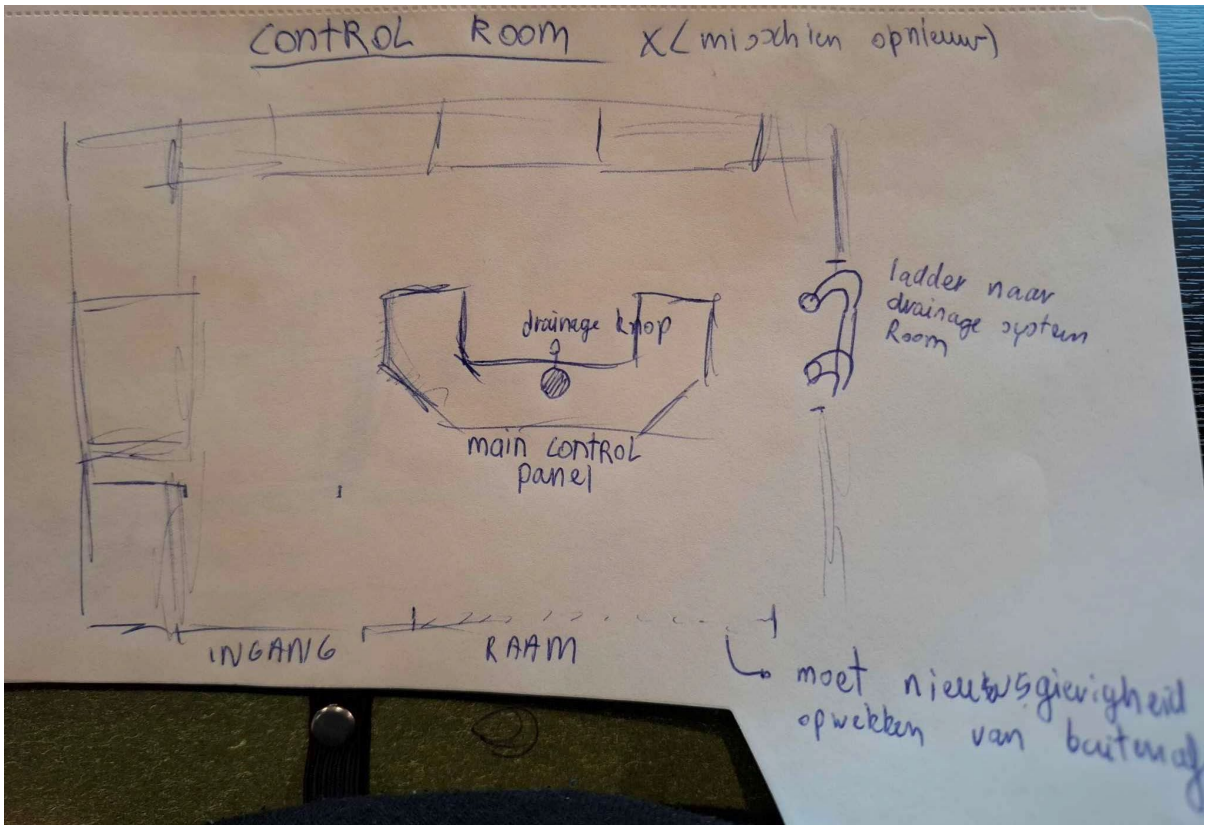
TOP DOWN LAYOUT






STORAGE ROOM
lockers
diesel cage
X
sleutel
control room
trap
ingang
focus punt bij binnentreden


storage room
control room
trap
engine room
lockaar sleutel +
start



MAKING LISTS

Everything List:

Metro station:

Props and assets:

- Destroyed, broken down metro’s
- Graffiti
- Nature, plants, green
- Broken tiles, broken chairs
- Rubble, specifiek om de speler te blokkeren, ontmoedigen om naar daar te gaan Textures:
- Ground tiles / Broken ground tiles
- Metro texture / Rusted metal texture
- Leaves texture

Audio:

- Voice lines
- Nature sounds
- All the sounds for the cutscene, panting, zombies, running, chaos
- Opening doors, closing doors
- Still water sounds
- Echo

Storage Room:

Props and assets:

- Lockers
- Diesel / gas lockers
- Table
- Boxes, racks, storage stuff
- Simple key with name tags
- Pipes
- Plants Textures:
- Metal texture, rust texture
- Cement texture (for the walls)
- Wood texture for boxes Audio:
- Voice Lines
- Collect sound effect
- Locked locker/door sound

Control Room:

Props and assets:

- Big electrical boxes, buttons
- Main control panel
- Ladder going downwards or maybe door with stairs

Textures:

- Colored metal panels / rusted
- Buttons, hard plastic colors
- Typical signs / pictograms

Audio:

- Failed / Successful press button sound effect

Drainage system room:

Props and assets:

- Diesel Generator
- Drainage system (mostly made up of pipes and drainage engines)
- Key to diesel / gas lockers and easy access to metro station key (to avoid going back through the control room again) Textures:
- Colored pipe textures, metal, rust
- More pictograms Audio:
- Fail / successful starting diesel generator

Other:

Props and assets:

- Zombies

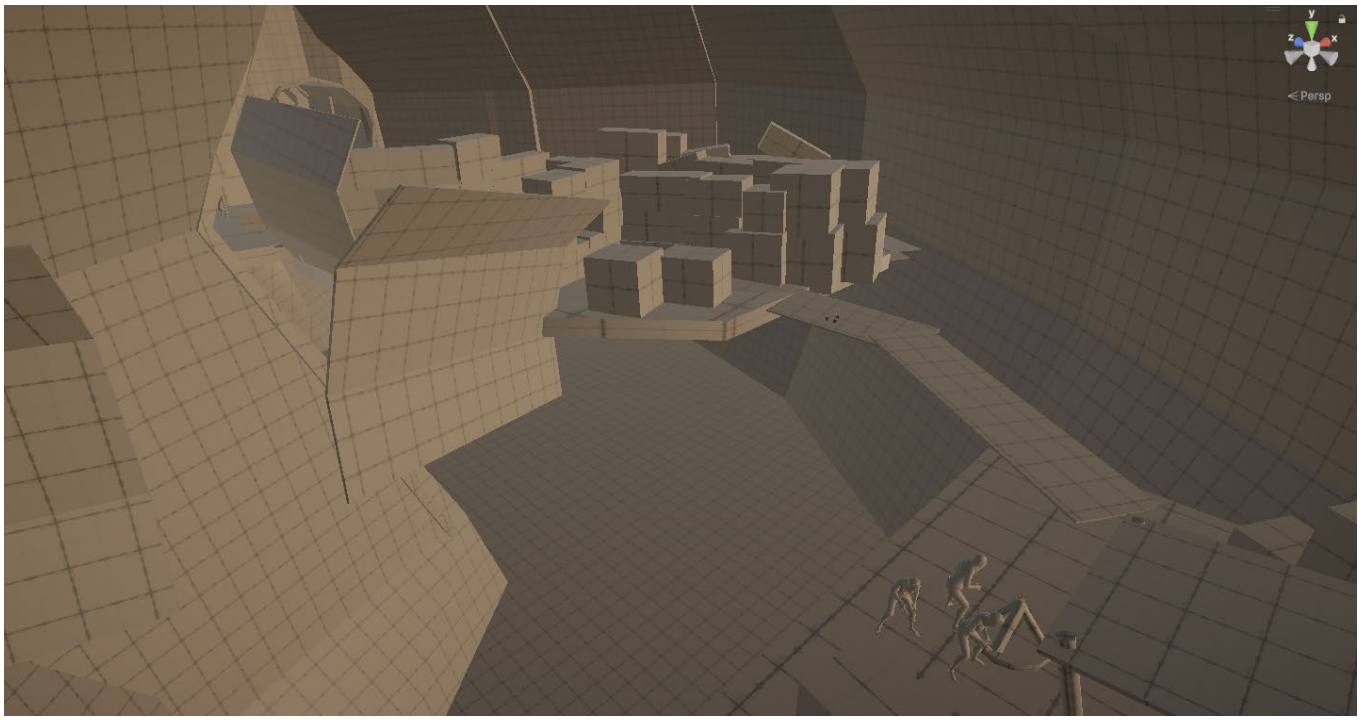
Textures:

- Zombie textures, skin, clothes Audio:
- Zombie sounds

Design verschillen begin vs finaal

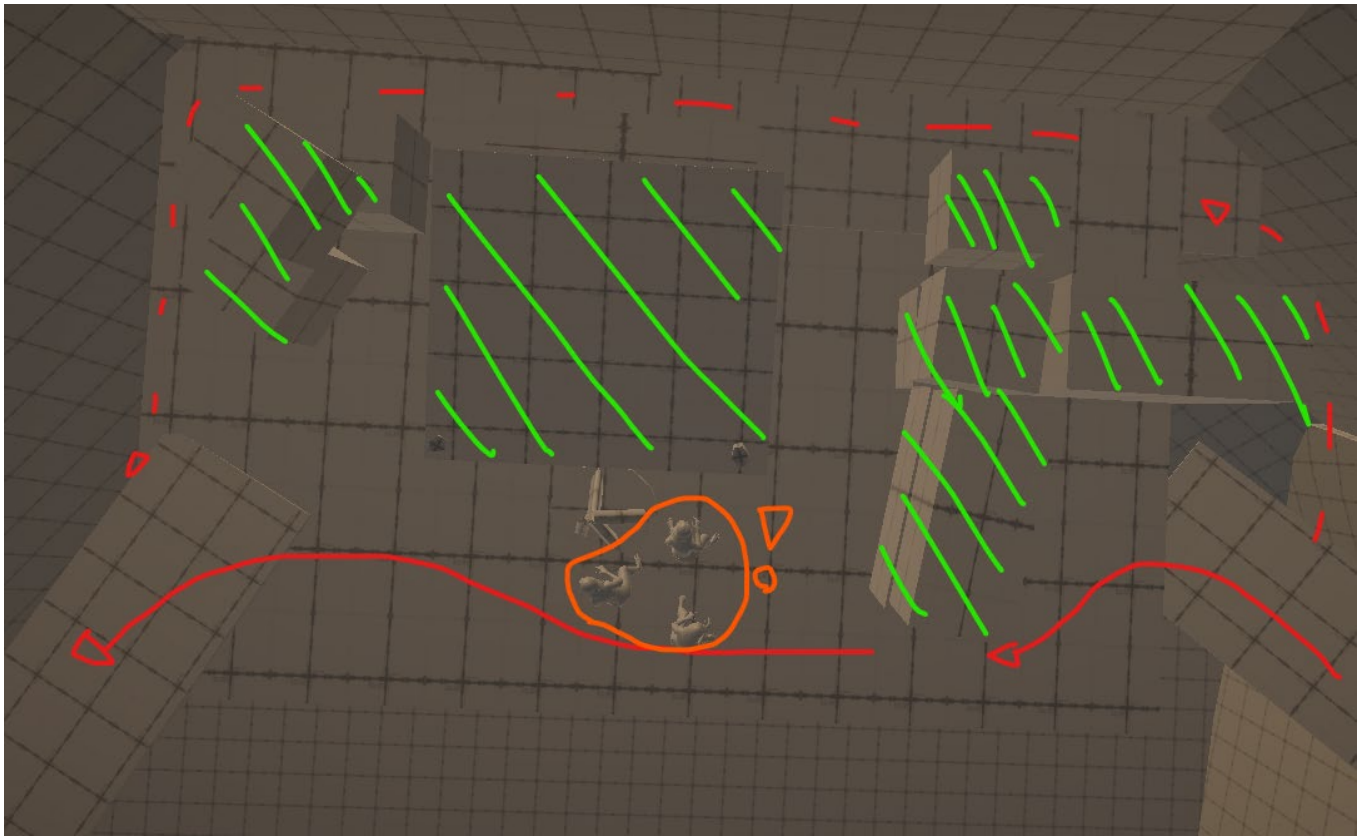
In de originele blueprint was het laatste deel van het level minder goed uitgewerkt. Ik had het idee dat ik de speler naar een drainage kamer wou laten gaan en daar een sleutel te laten halen, om daarna twee keer door een level te gaan, en dit level veranderen wanneer je de generator liet werken.

Als finaal product heb ik dus een gebroken tunnel gedeelte en een fabriek gedeelte toegevoegd. Om de weg naar en van de drainage kamer aan te vullen.



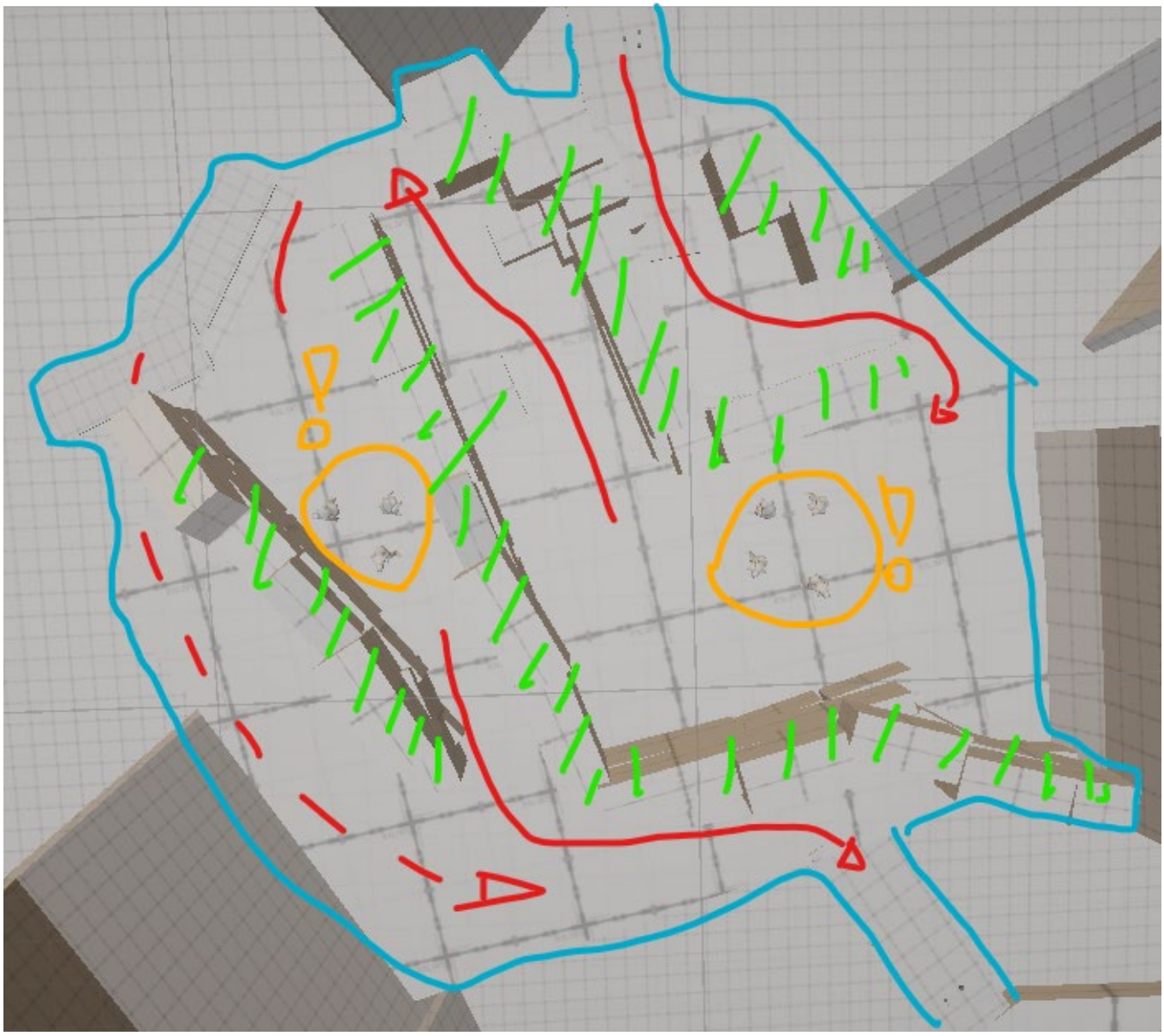
Het gebroken tunnel gedeelte is een onderdeel met 3 kleine eilandjes met meerdere optionele paden. Dit deel komt na het tunnel gedeelte en moet gewoon de weg naar het drainage systeem interessanter maken.

Het doel was om de gebroken tunnel te verdelen in kleine stukjes en elke stukje meerdere routes te geven. Vooral een main path en een secondary path.



Hier kan de speler oftewel de main path kiezen, waar hij de zombies (in het oranje) zal moeten afleiden met een steen om zo verder te geraken.

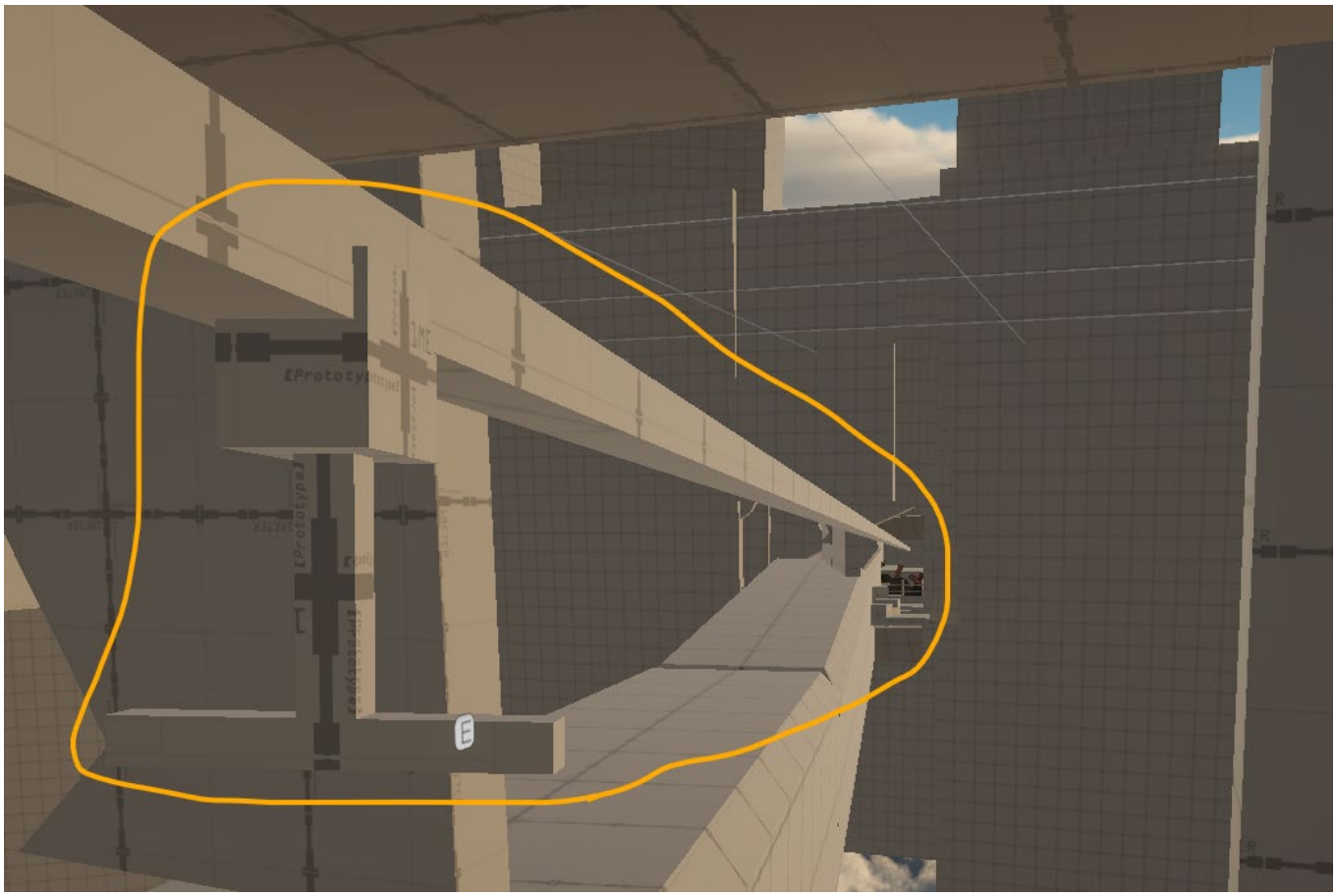
Of als secondary path kan de speler naar een zijstukje springen, om zo de zombies makkelijk te vermijden zonder risico.

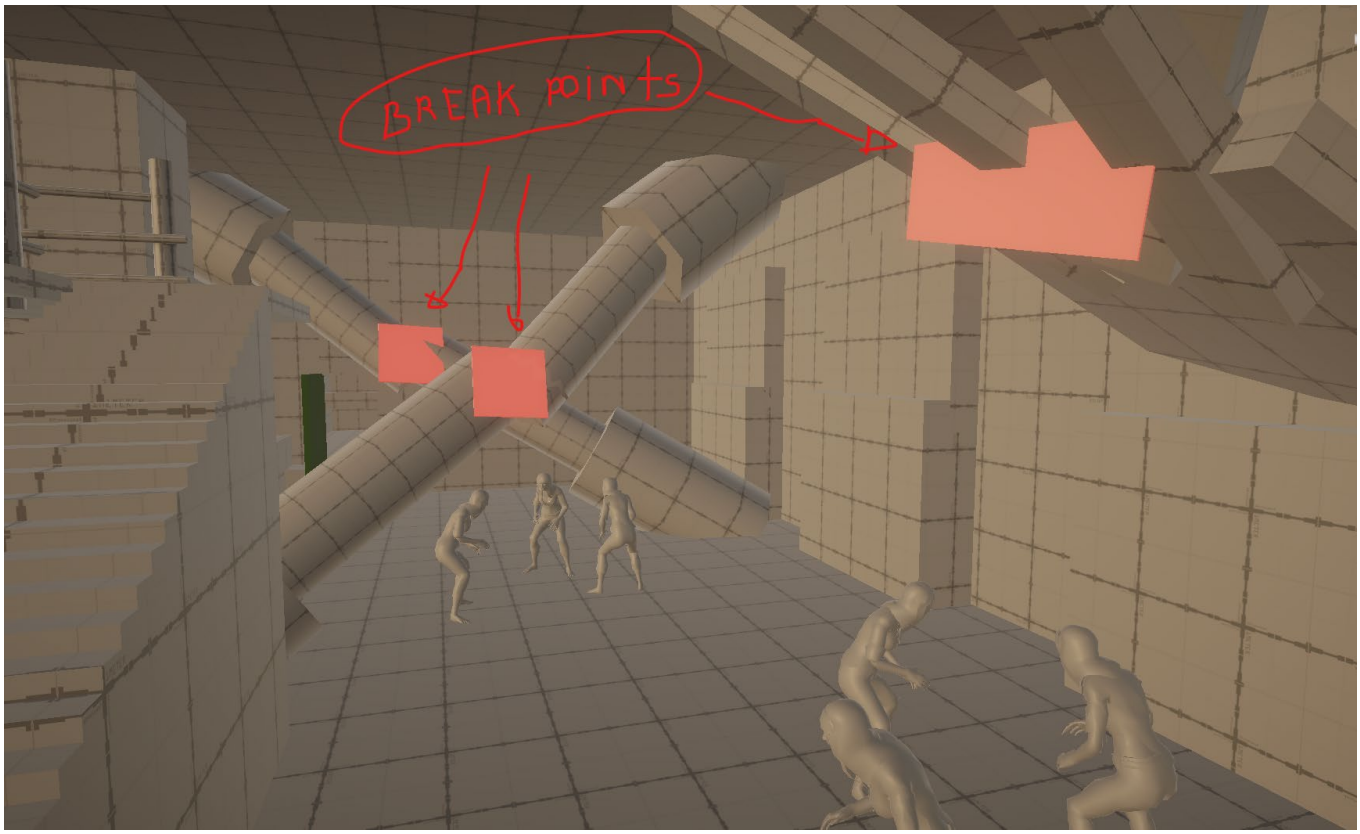


Op het tweede eiland gebeurt hetzelfde, je gaat zombies moeten afleiden, maar je kan bijvoorbeeld ook op de dozen springen en zo de zombies vermijden, of een zijpad nemen en zo de laatste zombies vermijden.

Daarna kom je uit in het drainage systeem, in mijn originele blueprint had ik al het idee om de speler heen en terug te laten lopen door een deel van het level. En dan werken met het concept dat er iets veranderd aan het level wanneer de generator aangezet wordt, zodat de speler moest werken met de kennis dat deze had vergaart de eerste keer dat deze door het level heen ging.

Dit bleek eerder onpraktisch, sinds een speler 3 keer door een level laten lopen saai ging worden. Dus heb ik een zipline toegevoegd. Deze zipline komt dan uit terug in de Factory Room, waar je bij een gang uitkomt die je direct terug naar de Drainage Room leidt.





Het fabriek gedeelte voegt meer functionaliteit aan de “steen gooien” mechanic. Wanneer de generator terug aangezet wordt, valt het hele complex een beetje uit elkaar, dus als de speler bepaalde zwakke punten van een structuur raakt met een steen, valt deze uit elkaar. Hierdoor kan de speler zombies doden.

Ik heb ook een save system toegevoegd, en ook een manier om je te teleporteren naar elke plaats van de map, eerder voor playtest gemakzucht.