

Galileo –Level Design

Versie 1.1.1 – 8 juni 2008

Bart van Heukelom

Robbie Veldwijk

Kevin Coenen

Robert Hantink

Jan Kollen

Maarten de Koning

Frank Neijenhuis

Jarl Roelofsen

Danny Schrijvershof

Inhoud

Inleiding	4
Globaal	5
<i>Schaal</i>	5
<i>Layout</i>	5
<i>Flow</i>	6
Level 1	7
Korte beschrijving.....	7
Layout.....	7
<i>Legenda</i>	8
Walkthrough	8
<i>Cutscene: Intro</i>	8
<i>Start</i>	8
<i>Hoofdstraat</i>	8
<i>Café</i>	8
<i>Daken</i>	9
<i>Dwarsstraat</i>	9
<i>Pleintje/Zijstraten</i>	9
<i>Opslagplaats</i>	9
<i>Cutscene: Uitro</i>	10
Flowchart	11
Eindvoorwaarden	12
Hulpbronnen	12
Interactieve Onderdelen	12
Sfeer	12
Assets	13
<i>Textures</i>	13
<i>Static Meshes</i>	13
<i>Animated Meshes/Bots</i>	14
<i>Sound</i>	14
Level 2	16
Korte beschrijving.....	16
Layout.....	17
Walkthrough	18
<i>Cutscene: Intro</i>	18
<i>Start</i>	18
<i>Straatjes</i>	19
<i>Cutscene: Kat</i>	19
<i>Achtervolging</i>	19
<i>Cutscene: Uitro</i>	19
Flowchart	19
Eindvoorwaarden	19

Interactieve Onderdelen	19
Sfeer	20
Assets	20
<i>Textures</i>	20
<i>Static Meshes</i>	21
<i>Animated Meshes/Bots</i>	21
<i>Sound</i>	21
Level 3	22
Korte beschrijving.....	22
Layout.....	22
<i>Legenda</i>	23
Walkthrough	23
<i>Gangen</i>	23
<i>Bezemkast</i>	23
<i>Hal</i>	23
<i>Keuken</i>	23
<i>Gang</i>	24
<i>Riool</i>	24
<i>Cutscene: Rattenplein</i>	24
<i>Rattenplein</i>	24
<i>Cutscene: Einde</i>	24
Flowchart	25
Eindvoorwaarden	25
Interactieve Onderdelen	25
Sfeer	26
Assets	26
<i>Textures</i>	26
<i>Static Meshes</i>	27
<i>Animated Meshes/Bots</i>	27
<i>Sound</i>	27

Inleiding

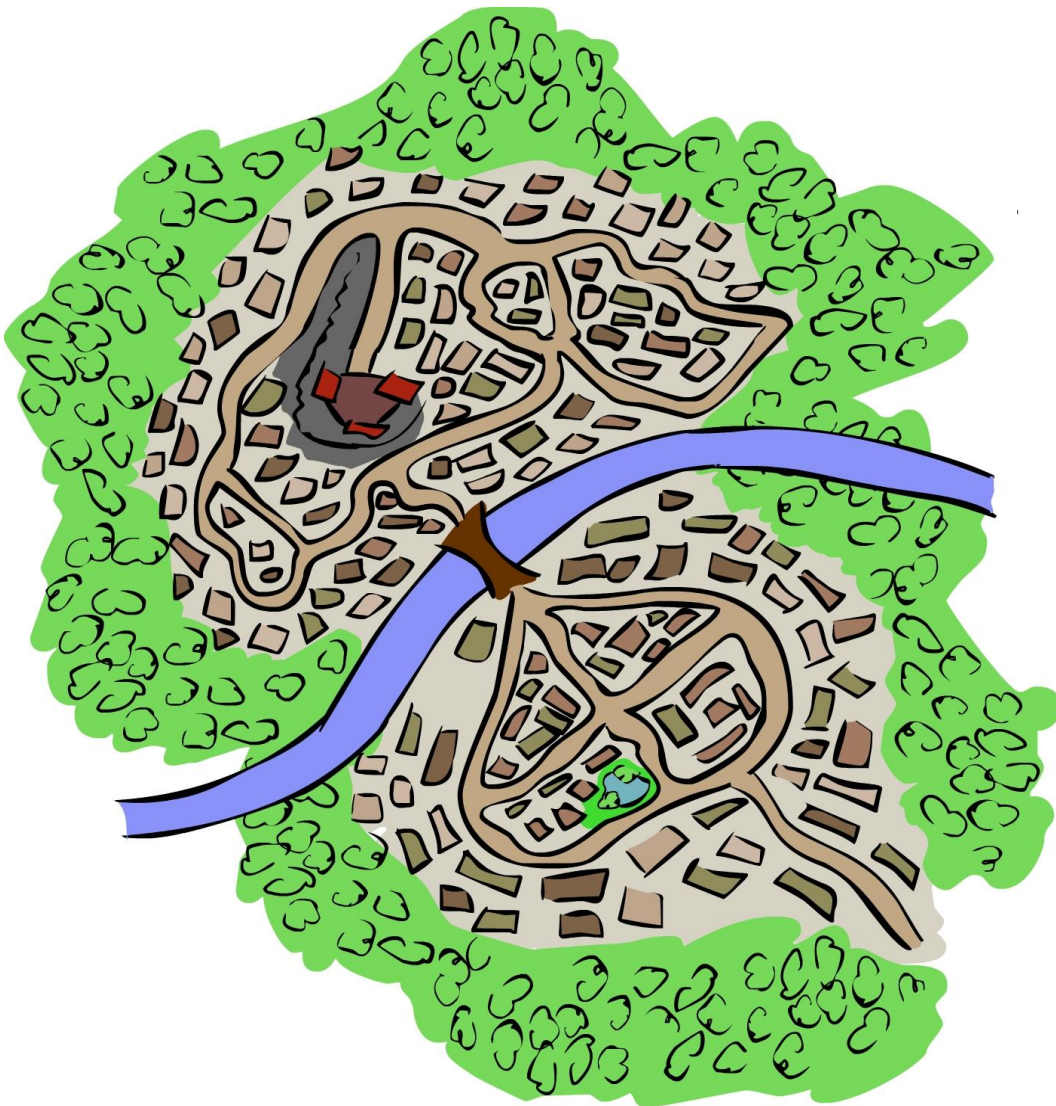
Dit document beschrijft de layout, flow en andere aspecten van de drie levels in het kikkerspel. Allereerst komen wat globale elementen aan bod, zoals de schaalverdeling tussen de spelwereld en de echte wereld, en de verhouding tussen de drie levels in de grotere wereld. Vervolgens wordt hier per level apart op ingegaan.

Globaal

Schaal

UU (Unreal Units, Pixels, Max Units)	Wereld
1	1/64 meter
64	1 meter
128	2 meter
12	Speler
12.8	Minimale hoogte voor doorgangen

Layout



Figuur 1



Figuur 2

Flow

	Level 1	Level 2	Level 3
Ratten ontwijken	X	X	
Ratten bevechten			X
Geheime gangen zoeken	X		X
Klimmen en springen	X	X	X
Achtersvolging		X	
Quicktime-event		X	X
Balanceren op smal pad	X		X
Launchpad	X		X
Mensen ontwijken	X	X	
Spoor volgen	X		

Level 1

Korte beschrijving

Het eerste level volgt de primaire gameplaymodus (platform). De vader van de kikker (de speler) is ontvoerd door een ooievaar en de speler moet zijn spoor volgen. Dit loopt door een drukke stad, waarbij de speler door straten, langs obstakels en over daken zal moeten zien te komen.

Layout



Figuur 3

Legenda



Figuur 4

Walkthrough

Cutscene: Intro

Aan het begin van het level wordt middels een cutscene verteld hoe de vader van de hoofdpersoon ontvoerd wordt, wat het doel van het level vastlegt (de vader terugvinden).

Start

De speler begint in het park waar zijn vader door de ooievaar ontvoerd wordt. De ooievaar laat een spoor van veren achter. De speler moet deze zoeken en oprapen. Doet hij dat niet, dan kan hij het einde van het level niet bereiken.

Hoofdstraat

Een groep mensen (die naar een koopman staan te luisteren) blokkeert de doorgang. De speler kan via een stapel kratten aan de rand van de straat de mensen passeren. Als alternatief kan hij door een zijstraat lopen, maar die wordt bewaakt door een groepje ratten. De speler heeft nog geen manier om deze te bevechten en zal ze moeten ontwijken.

Om vervolgens het spoor verder te volgen moet de speler op het dak komen. Hier komt de speler via het café.

Café

De speler moet via het raam op het dak komen. Om het raam te bereiken, zijn er verschillende wegen mogelijk.

Een mogelijkheid is dat de speler langs de deur omhoogklimt. Van daar kan hij op een zijtafel springen, vervolgens via een jas bovenop de kapstok klimmen, verder via een schilderij, een schap, de bar, een stapel glazen, wat meer schappen en een tafel, om van daaruit op de vensterbank te klimmen.

Een ander pad bestaat in de vorm van een geheime gang naast de bar. Als de speler door deze gang gaat komt hij bovenop een bierton uit. Van daar kan hij op de naburige ton springen, om via de schappen en de tafel op de vensterbank te klimmen.

Vanaf de vensterbank kan de speler langs de raamluiken omhoogklimmen. Van daar springt hij op de luifel van de winkel naast het café, en vervolgens op de daken.

Daken

Het spoor van de ooievaar loopt verder over de daken. Als eerste moet hij een dak met scheuren oversteken. Als hij in een van de scheuren valt, belandt hij in de opslagplaats van de winkel. Via een gat in een deur kan hij naar een aanliggende zijstraat lopen, om weer terug naar het café te lopen.

Als de speler niet valt, moet hij een zijstraatje oversteken via een smalle waslijn. Van het dak waar hij dan uitkomt, kan hij over een smalle schutting naar een ander dak lopen. Als hij in het tuintje valt kan hij via de vensterbank, klimop, muurtje en afdakje weer terug bij het eerste dak komen.

Vanaf het volgende dak gaat het spoor naar beneden (richting de dwarsstraat). De speler kan het dan blijven volgen, of een ander pad kiezen wat bij een rattenval uitkomt. Door op de rattenval te gaan staan wordt de speler gelanceerd. Hij landt dan in de fontein op het pleintje (zie beneden).

Dwarsstraat

Als de speler de route naar beneden volgt (door in een regenpijp te springen), komt hij in de dwarsstraat. Deze drukke straat moet hij oversteken om via een kort pad bij het pleintje uit te komen.

Pleintje/Zijstraten

Het spoor loopt vanaf het pleintje verder door de zijstraten van het havengebied van de stad. Allereerst komt er een blokkade op de weg. De speler kan via een krat op een vensterbank springen. Van daar springt hij naar een vensterbank aan de overkant, vanwaar hij over de blokkade heen kan springen. Een alternatieve route is mogelijk, maar die wordt bewaakt door een stel ratten.

De speler moet daarna de weg volgen tot hij bij een regenpijp komt. Onderweg kan hij een geheime route nemen, een spleet tussen een paar huizen. Uiteindelijk moet hij de regenpijp beklimmen om via een gat in het dak de opslagplaats binnen te komen.

Opslagplaats

De speler komt uit op een stapel kratten in een opslagplaats van de haven. Hij moet naar beneden klimmen, om tussen een andere stapel kratten door te lopen en te klimmen, daar vervolgens bovenop te komen, een sprong te maken en zo op de steunbalken van het dak te komen. Deze kan hij over lopen om aan de voorkant van het gebouw te komen. De balk is glad, en als hij valt gaat hij

dood. Eenmaal aan de voorkant van het gebouw springt de speler op een takel om op de weg te komen, waarna het een klein stukje lopen naar de brug is. Hier is de ooievaar en het einde van het level.

Cutscene: Uitro

Aan het einde van wordt met nog een cutscene verteld hoe de vader door de rattenbende is meegenomen, wat de overgang tussen level 1 en 2 verklaart.

Eindvoorwaarden

Winst: De speler wint als hij heelhuids het einde van het level (de ooievaar) bereikt.

Verlies: Hij verliest als hij doodgaat, bijvoorbeeld door van grote hoogte te vallen of door een mens platgelopen te worden.

Hulpbronnen

De ooievaar laat een spoor achter, in de vorm van veren. De speler moet deze veren oppakken, waarna er steeds een nieuwe veer verschijnt. Het einde van het level is niet te bereiken als de speler niet alle veren heeft verzameld.

Als de speler te ver van het pad afwijkt zal hem/haar de weg verspert worden door bijvoorbeeld kratten die een doorgang belemmeren. Daarnaast krijgt de speler een bericht van de kikker; hij zal in zichzelf zeggen dat hij hier niet heen moet gaan, dit verschijnt als tekstbericht op het scherm.

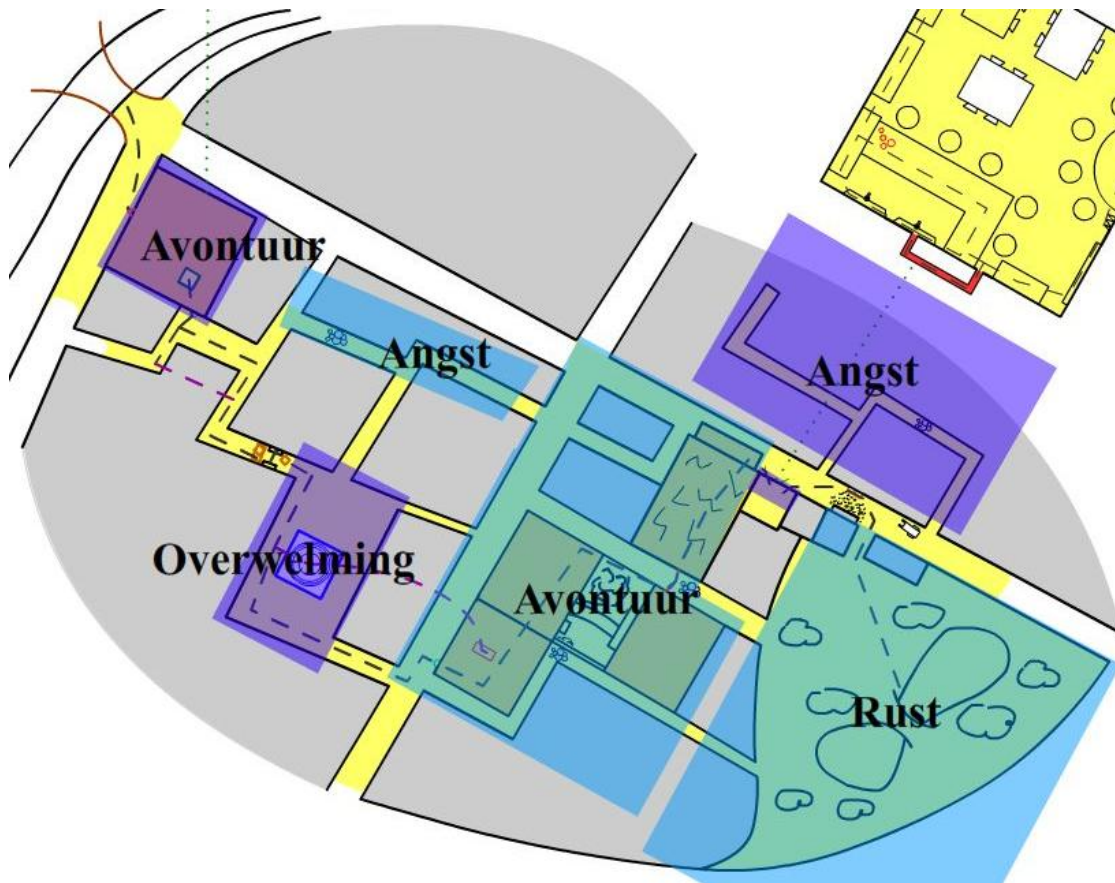
Interactieve Onderdelen

- **Café:** Als de speler op het kraantje van één van de biervaten gaat staan, gaat deze open en komt er bier uit stromen (dit heeft verder geen invloed op de gameplay).
- **Daken:** De speler moet over een waslijn glijden om een zijstraat over te steken. Als hij op de lijn gaat staan glijdt hij vanzelf naar beneden, waarbij hij obstakels door te springen moet ontwijken.
- **Daken:** De speler kan op een rattenvaak gaan staan om gelanceerd te worden en aan de overkant in een fontein te belanden.
- **Warenhuis:** Als de speler op de takel aan de voorkant van het warenhuis springt, rolt deze naar beneden.

Sfeer

Het level speelt zich in de ochtendschemering af. De lucht is een beetje roodgetint, de zon staat nog laag en de eerste mensen worden actief op straat.

Deze plattegrond geeft de gewenste sfeer per gebied aan. Hier moet rekeningen mee gehouden worden bij het plaatsen van licht, geluid en npc's.



Figuur 6

Assets

Textures

- Verschillende soorten steen voor muren van gebouwen
- Kratten en dozen
- Water (rivier en vijver)
- Kadevloer en wal
- Terrein:
 - Modder (vijverbodem)
 - Gras
 - Bosgrond
 - Twee soorten weg, zand en verhard.
 - Rots (grijs/bruin)
 - Grind (rivierbedding)

Static Meshes

- Luifel
- Waslijn
- Fontein
- Raamluiken
- Brug over rivier
- Takel aan opslagplaats

- Grassprietten
- Huizen
- Ramen, deuren
- Huisdecoraties
 - Barkrukken
 - Stoelen
 - Een bar
 - Glazen
 - Mokken
 - Kaarsen
 - Kandelaars
 - Schilderijen
 - Schappen
 - Kasten
 - Tafels
- Straatdecoraties
 - Uithangborden
 - Lantaarns
 - Kisten
 - Tonnen
 - Zitbank
 - Marktkraam
 - Hooikar
 - Kleine karretjes
 - (Omgevallen) vuilnisbakken
- Havendecoraties
 - Tonnen
 - Kisten
 - Meerpalen
 - Trossen touw
- Park/tuindecoraties
 - Bomen
 - Grassprietten
 - Stenen
 - Riet
 - Bloemen
 - Struikjes

Animated Meshes/Bots

- Barman
- Cafégasten
- Marktverkoper
- Publiek voor bovenstaande
- Lopende mensen
- Rattenval (jumppad)
- Ratten

Sound

- Stadse geluiden

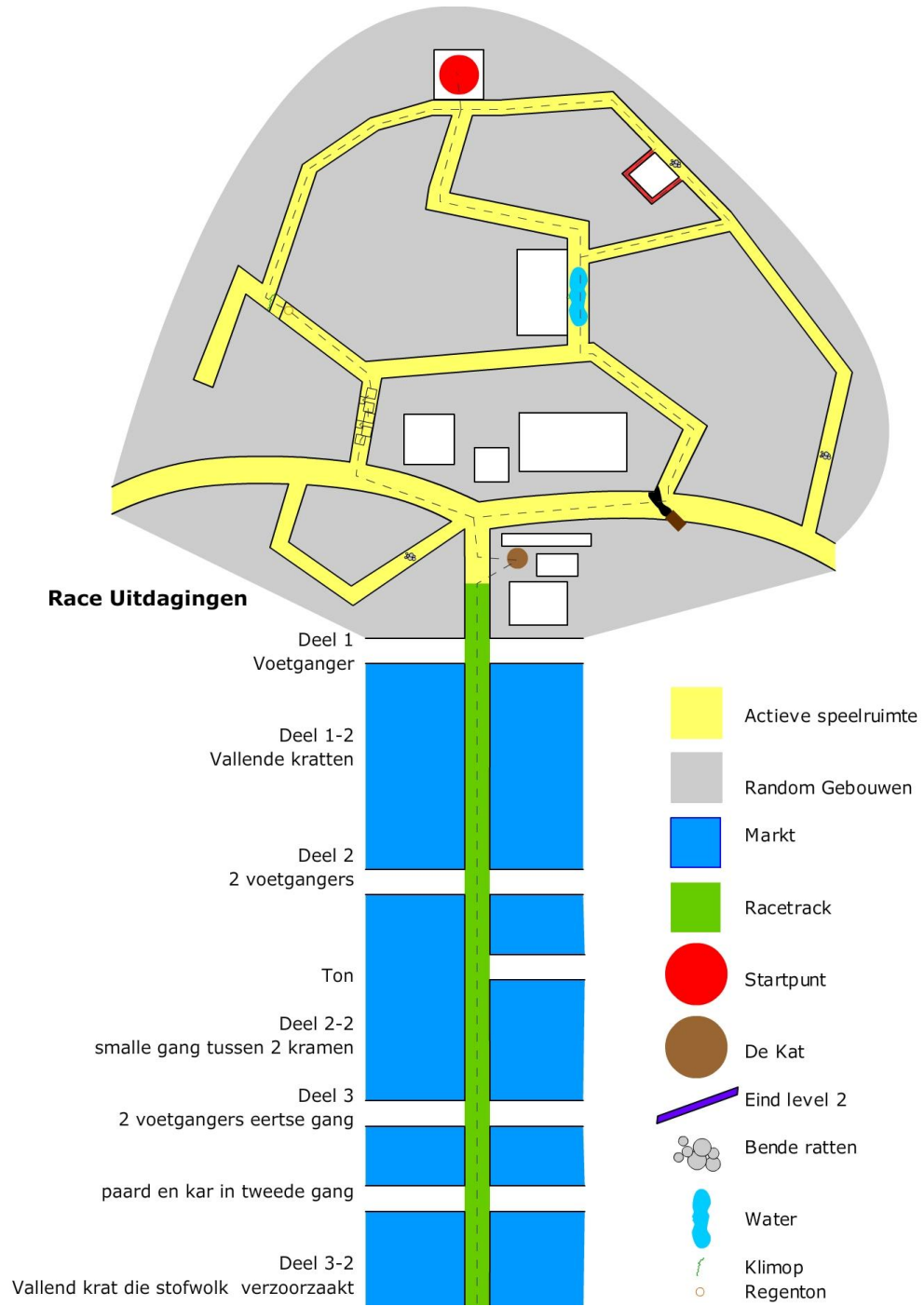
- Praatje van marktverkoper
- Caf rumoer
- Stromende rivier
- Rattengeluid
- Vogels in het park

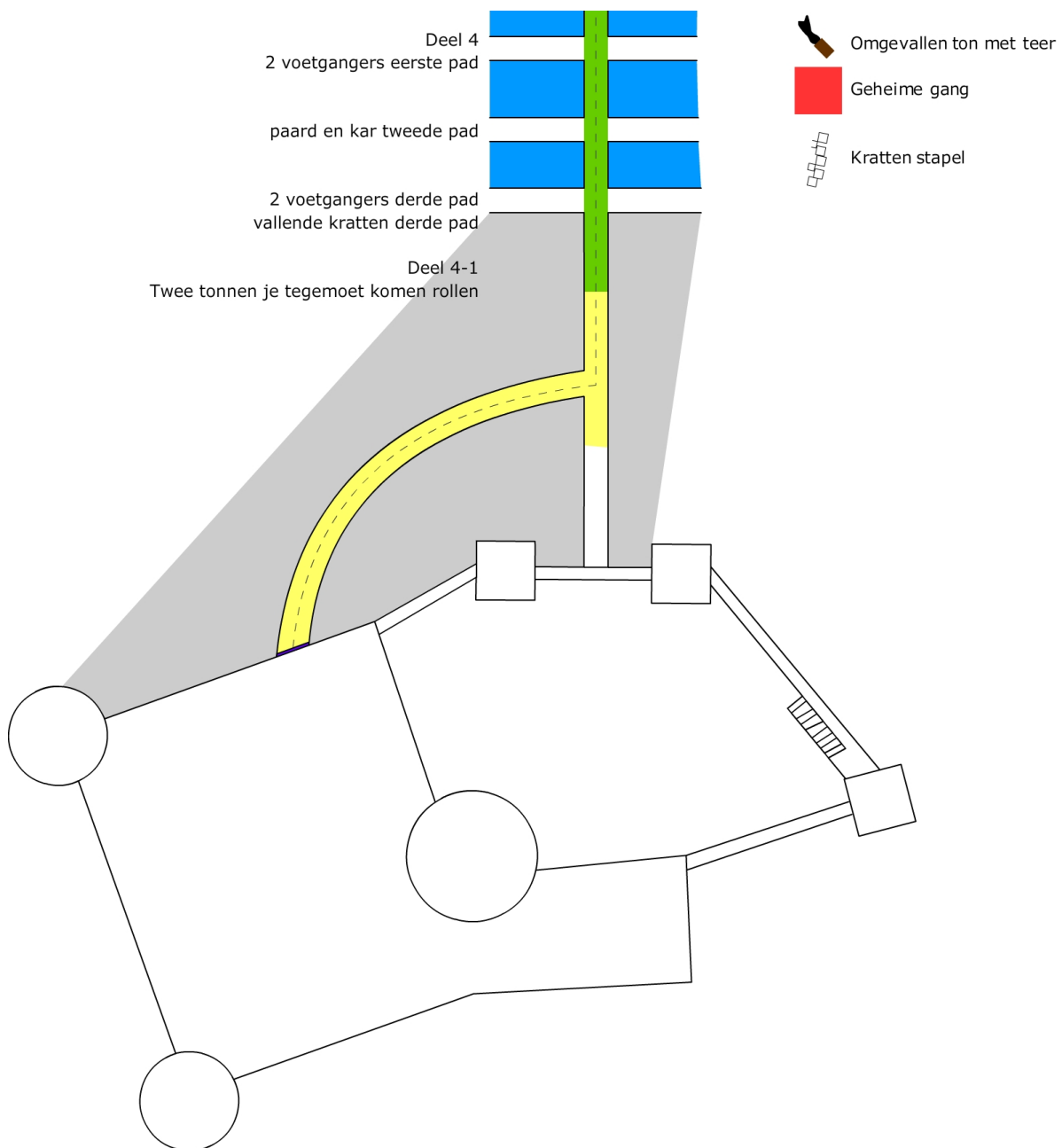
Level 2

Korte beschrijving

Het tweede level speelt zich af rond een grote markt bij het kasteel. In het begin moet de speler zien te ontsnappen uit de bek van de ooievaar. Dit gebeurt middels een quicktime-event (het getimed indrukken van een reeks knoppen). Als dit lukt, belandt de speler ergens in de stad, niet ver van de markt. Hij loopt dan een stukje om bij een blinde kat aan te komen. Vervolgens komt er een chaotische achtervolging over de markt, waarbij de speler op de rug van de kat rijdt.

Layout





Figuur 7

Walkthrough

Cutscene: Intro

De ooievaar vliegt met de kikker in de bek over de stad en het kasteel.

Start

De speler moet ontsnappen uit de bek van de ooievaar. Hiervoor moet hij op tijd een reeks van knoppen indrukken. Als dit slaagt valt hij in de stad.

Straatjes

De speler landt in een hoibal tussen een paar huizen. Hij moet zijn weg naar de marktstraat vinden. Daarbij zijn verschillende paden mogelijk, met verschillende uitdagingen:

- Ratten blokkeren de weg.
- Muurtje waar de speler op kan klimmen, om aan de andere kant in een regenton met water te springen (als hij ernaast springt, valt hij dood).
- Lekkende regenpijp, de weg is door het water erg glad.
- Omgevallen ton met teer, de speler loopt langzaam.
- Stapels kratten en obstakels.

Aan het begin van de markt komt de speler de kat tegen.

Cutscene: Kat

De kat vertelt zijn verhaal. Er komt een rat op een strijdswagen langs, die de speler gaat achtervolgen om zijn vader te vinden.

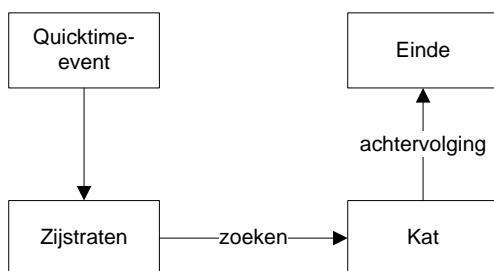
Achtervolging

De speler zit op de kat en achtervolgt de rattenbaas door de marktstraat. Hierbij kan hij alleen naar links en rechts wijken, de kat loopt constant vooruit. Onderweg komen er verschillende obstakels en gevaren op de weg (zie layout). Deze hele achtervolging duurt ongeveer 2 minuten.

Cutscene: Uitro

De rat wordt ingehaald. De baas ontsnapt maar de kat eet de kartrekkers. De speler krijgt wapens en gaat via een geheime gang het kasteel in. Het level is dan afgelopen.

Flowchart



Figuur 8

Eindvoorwaarden

Winst: De speler wint als hij het kasteel bereikt.

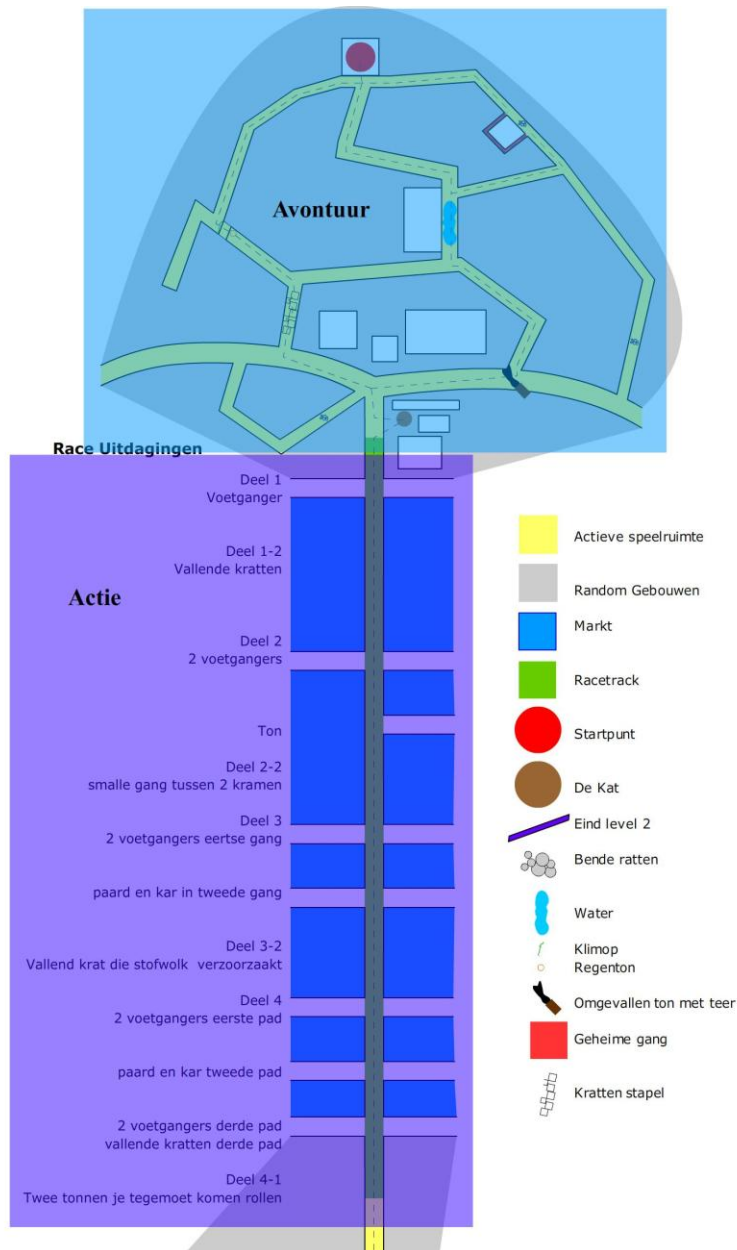
Verlies: Hij verliest als hij doodgaat of de race verliest.

Interactieve Onderdelen

Een gedeelte van het level is een achtervolging waarbij de speler op een kat zit (zie belangrijke gebieden).

Sfeer

Dit level speelt zich voor de middag af. In de straten en op de grote markt is veel activiteit.



Figuur 9

Assets

Textures

- Verschillende soorten steen voor muren van gebouwen
- Kratten en dozen
- Terrein:
 - Gras
 - Bosgrond
 - Twee soorten weg, zand en verhard.

- Rots (grijs/bruin)

Static Meshes

- Marktkramen (alleen onderkant)
- Handelswaar
- Straatdecoraties
 - Uithangborden
 - Lantaarns
 - Kisten
 - Tonnen

Animated Meshes/Bots

- Blinde kat met wielletjes i.p.v. achterpoten
- Rat in strijdswagen met twee ratten die hem trekken
- Ronde ton die uit elkaar valt
- Marktverkopers (alleen benen)
- Publiek voor bovenstaande (alleen benen)
- Lopende mensen (alleen benen)
- Lopend paard (alleen benen)
- Lopend paard + kar (alleen onderkant)

Sound

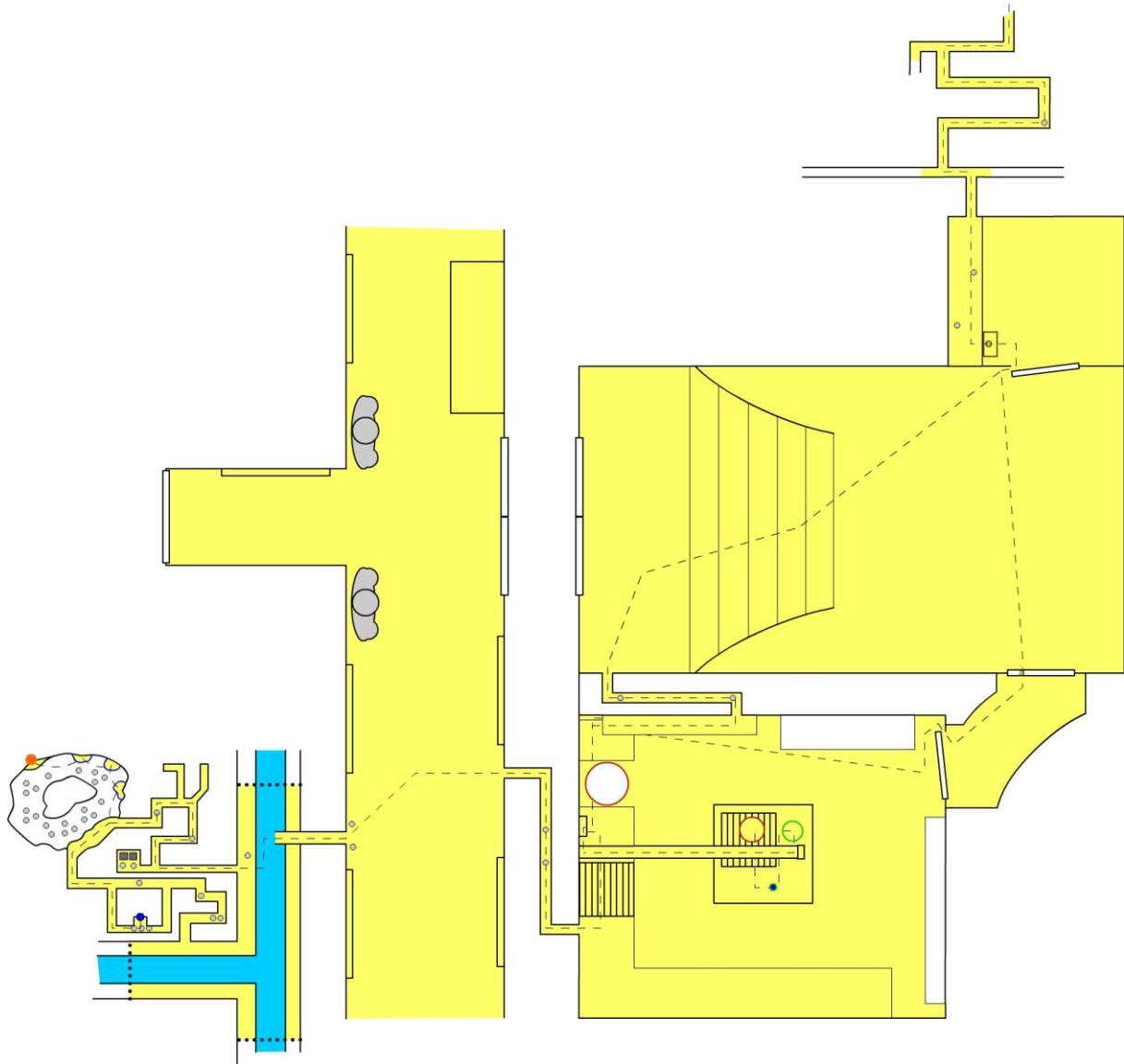
- Stadse geluiden
- Praatjes van marktverkopers
- Marktrumoer
- Wind bij het kasteel

Level 3

Korte beschrijving











Het derde level speelt zich af in een kasteel. De speler moet door verschillende gangen en kamers en langs hindernissen gaan, om uiteindelijk bij het kasteel van de ratten aan te komen. Daar speelt hij een deuntje op de kattenbel om de raten te verjagen en zijn vader te redden.

Layout



Figuur 10

Legenda

	Actieve speelruimte		Schaaltje pudding
	Rat		Beker met ijs
	Water		Strijdwagens
	Soeppan		Bezem
			Trigger springplatform
			Kattenbel

Figuur 11

Walkthrough

Gangen

De speler begint in een stelsel van door ratten gegraven gangen. Ergens in deze gang is een groot gat in de bodem. Hier komt een sterke wind uit, waar de speler op kan zweven om de overkant te bereiken. Als hij de weg volgt kom hij uit in de bezemkast.

Bezemkast

De speler moet over een schap met spullen lopen, waar twee ratten hem hinderen. Daarna moet hij via een bezem naar beneden klimmen en door een spleet in de deur in de binnenkomsthal uitkomen.

Hal

In deze grote marmeren ruimte moet de speler de trap beklimmen om via een gat in de muur in de keuken uit te komen. Als alternatief kan hij in het lage gedeelte door een gat in een deur, en vervolgens door een korte donkere ruimte, in de keuken komen.

Keuken

Vanaf hoge ingang: Eerst moet de speler tussen, onder en over keukengerei zijn weg vinden, om op het aanrecht te springen.

Vanaf lage ingang: De speler moet op het aanrecht zien te geraken. Dit kan door heen-en-weer omhoog te springen in een kleine opening tussen het aanrecht en de muur.

Vervolgens moet hij over een ketel met stomende soep springen. Dat kan met een soort katapult (van bijvoorbeeld een lepel en een pot die erop valt), waarbij de kikker door de stoom vliegt en aan de ander kant op het aanrecht belandt.

Daarna moet de speler over een rooster met daaronder gloeiende kolen komen. Hiervoor moet hij eerst bescherming voor zijn voeten vinden, anders doet het rooster hem pijn. Dat kan door via een aantal schapjes bovenop een steunbalk te springen, deze over te steken en in een emmer met gelei of iets dergelijks te springen. Hij kan vervolgens in een bak met ijs gaan staan, zodat zijn voeten koud

worden. Daarmee kan hij over een ander rooster lopen om via het deksel van een pan weer op de steunbalk te komen, vanwaar hij terug kan lopen.

Eenmaal terug op het rooster moet de speler steekvlammen ontwijken en zijn weg door de rook vinden. Aan de overkant kan hij weer door een geheime gang de muur in.

Gang

De geheime gang komt uit in de gang van het kasteel. Door de gang lopen mensen. Aan de overkant is de ingang van het rattenriool. Deze wordt door twee ratten bewaakt, die de speler moet bevechten. Vervolgens kan hij het riool binnengaan.

Riool

De speler belandt in het grote riool. Hij moet eerst het water oversteken. Vervolgens zijn er twee gangen die uiteindelijk naar een platform boven het rattenplein leiden. In die gangen zijn weer veel vertakkingen, wat het geheel een doolhof maakt. De speler kan echter het rumoer van het rattenfeest al horen, en als dit luider wordt weet hij dat hij de goede kant op gaat. In deze gangen lopen ook nog ratten als bewakers.

Cutscene: Rattenplein

De speler komt op een platform boven het rattenplein. Daar ziet hij hoe de ratten feesten en zijn vader gaan offeren. Op een ander platform aan de overkant van de grot ziet hij de kattenbel liggen.

Rattenplein

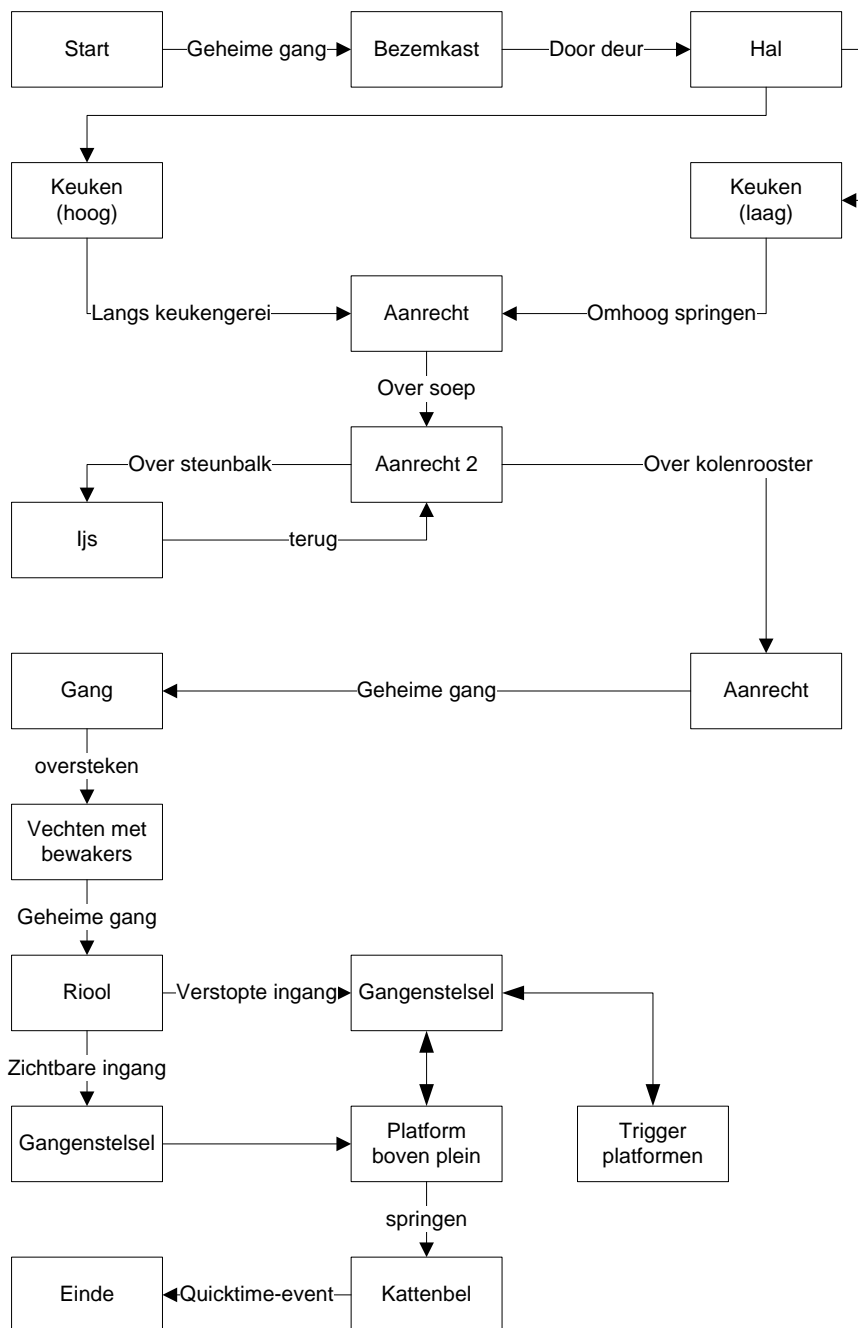
De speler staat op een platform bovenin de grot van het rattenplein. Hij kan de ratten zien, maar niet gezien worden. Aan het platform hangt een touw, als ladder naar het plein. Daar moet de speler niet vanaf, omdat er beneden te veel ratten zijn, waar hij niet van kan winnen. De speler moet terug de gangen in om daar via een trigger een aantal platformen uit de wand van de grot te laten komen.

Via deze ring van platformen kan de speler de overkant bereiken. Als hij valt gaat hij dood. Eenmaal aan de overkant moet de speler geluid met de bel maken (middels een quicktime-event). De ratten vluchten en het spel is gewonnen.

Cutscene: Einde

De ratten vluchten, de kikker bevrijdt zijn vader.

Flowchart



Figuur 12

Eindvoorwaarden

Winst: De speler wint als hij zijn vader heeft bevrijd.

Verlies: Hij verliest als hij doodgaat, bijvoorbeeld door te vallen of door een aanval van een rat.

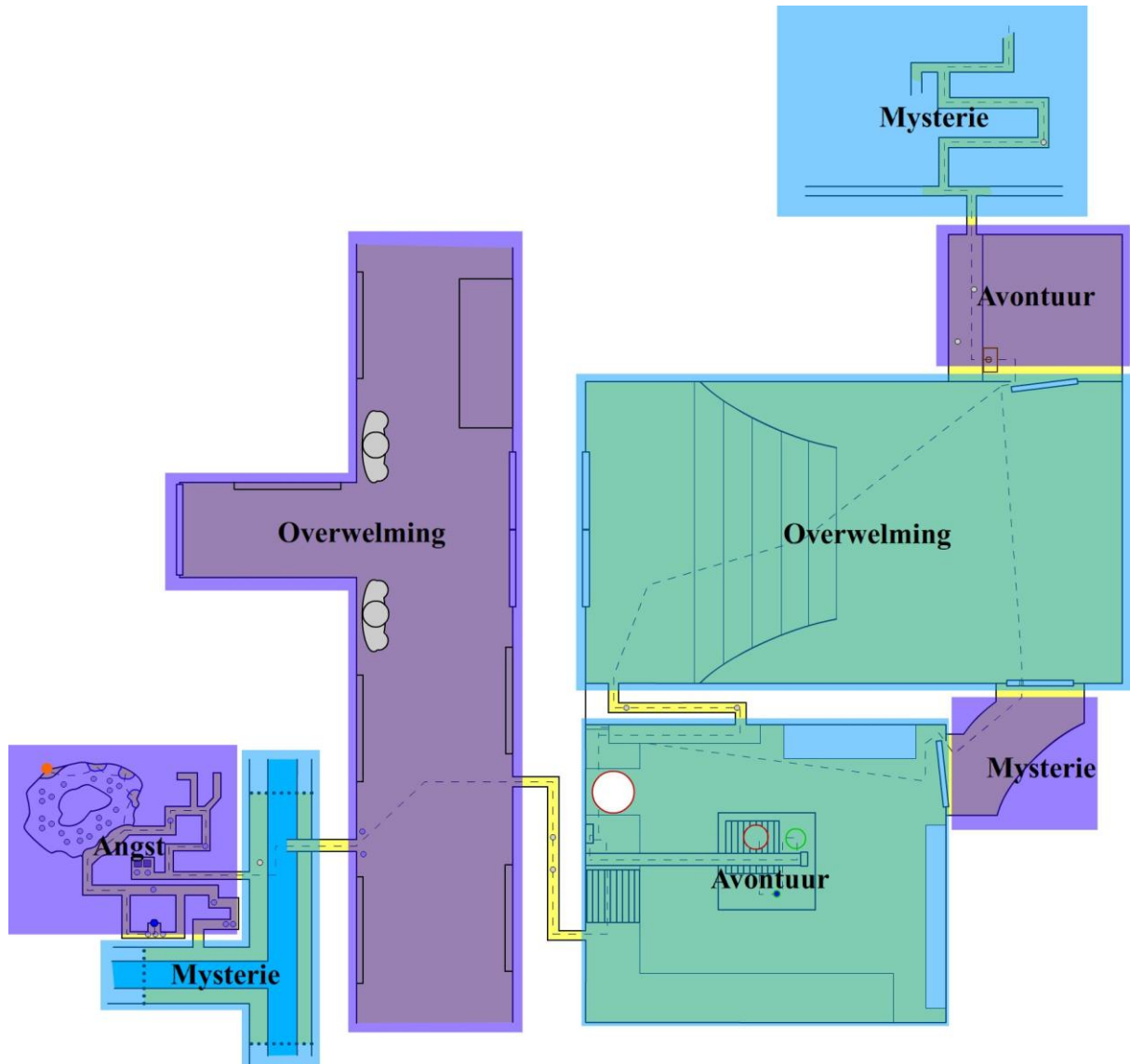
Interactieve Onderdelen

- **Keuken:** De speler moet met een katapult een stomende soeppan oversteken.
- **Keuken:** Een deksel die omhoog zweeft als de kikker erop staat.
- **Rattenplein:** Kattenbel

- Bewakerratten

Sfeer

Het kasteel is rustig, op de drukke keuken na. De open gebieden zijn overweldigend groot, de ruimte is bijna te voelen.



Figuur 13

Assets

Textures

- Verschillende soorten behang
- Steenmuur voor bezemkast
- Rioolpijp
- Steen in riool
- Houten planken en schappen
- Binnenkant van door ratten gegraven gangen en grot

- Zand en stof (vloer van geheime gangen)
- Tapijt
- Bruine tegels in de keuken
- Marmeren vloer
- Aanrecht
- As (vloer onder kolen)

Static Meshes

- Opgezette ridderharnassen
- Kookgerei (pannen, potten, lepels, etc.)
- Trap + leuning
- Houten deuren
- Houten voordeuren
- Gloeiende kolen
- Boekenkast
- Waterkraan (een soort van mini-waterpomp)
- Geparkeerde strijdwagen van ratten
- Rattenburcht (een vuilniskasteel)
- Inhoud bezemkast
 - Bezems
 - Zeep
 - Doeken
 - Dozen

Animated Meshes/Bots

- Bewakerrat (lopend, stilstaand, aanvallend)
- Dronken rat
- Lopende mensen

Sound

- Keukengeluiden
- Rattenfeest
- Druppelend water etc. in riool
- Geluid van ratten
- Een soort van holle echo, om de grootte van gangen en andere ruimtes in het kasteel extra kracht te geven