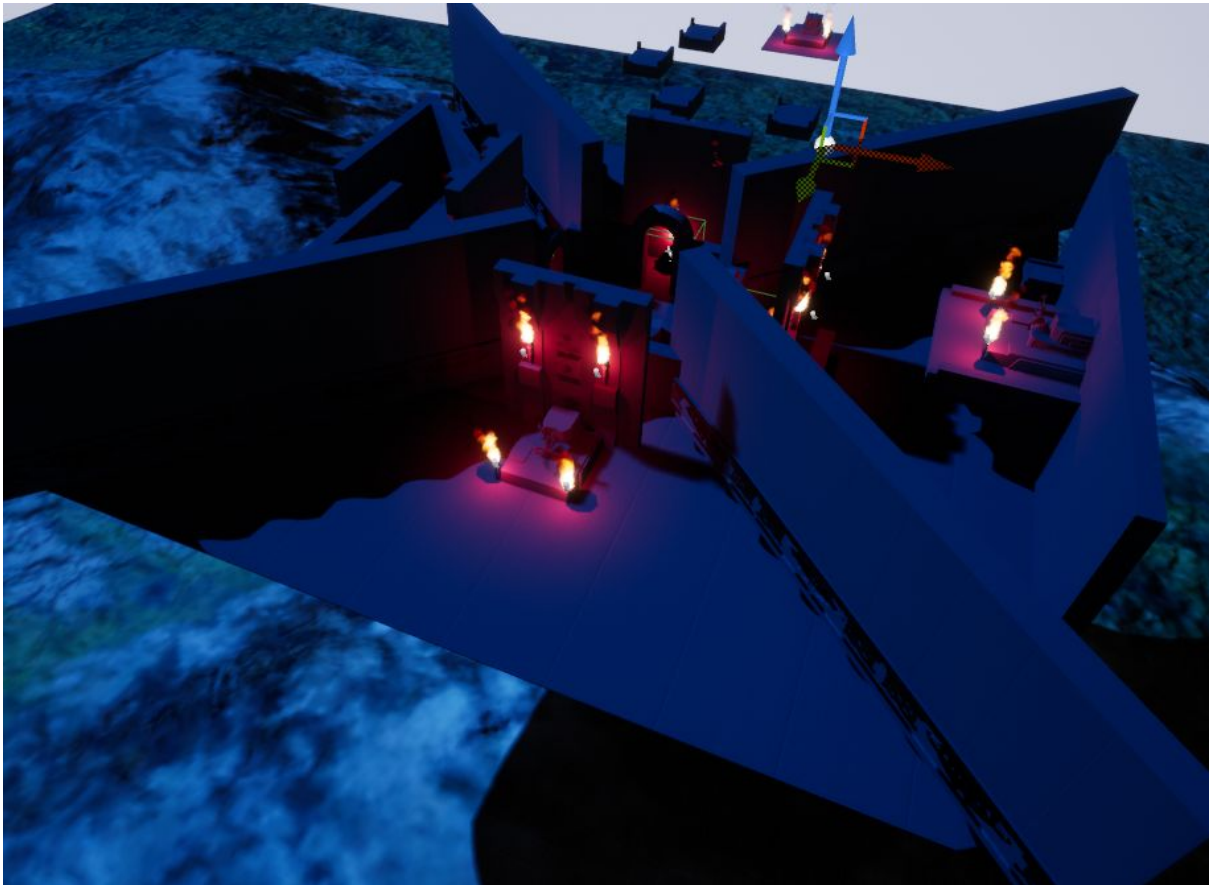


# Entrega Final Middleware

by Alfredo Pérez Pastor



<b>Modo de Juego</b>	<b>2</b>
<b>Duración</b>	<b>2</b>
<b>Whitebox</b>	<b>2</b>
<b>Visual</b>	<b>2</b>
<b>Interfaz</b>	<b>3</b>
<b>Mecánicas</b>	<b>3</b>
<b>Sistema de Streaming</b>	<b>3</b>
<b>Iluminación</b>	<b>4</b>

# Modo de Juego

Juego en primera persona de plataformas y exploración.

## Duración

Aproximadamente conociendote el nivel tardas en pasartelo en unos 2:30 minutos, por lo que quien no lo conozca tardará aproximadamente unos 4 - 5 minutos.

## Whitebox

En el proyecto podemos ver muchos leves, pero si se quiere ver solo el Whitebox esta en la ruta: Content/Middleware/Levels/Z\_GameWhitebox.

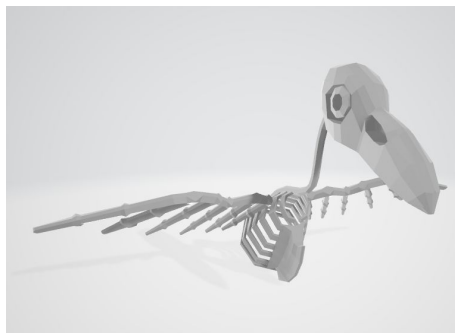
## Visual

La parte visual o de Enviroment, se encuentra en la ruta: Content/Middleware/Levels/Z\_GameEnviroment.

## Interfaz

Se han añadido dos elementos, los que se encuentran en la esquina superior derecha:

- Cronometro: para ver el tiempo que tardas en pasarte el nivel.
- Número de coleccionables obtenidos. Estos son los coleccionables.



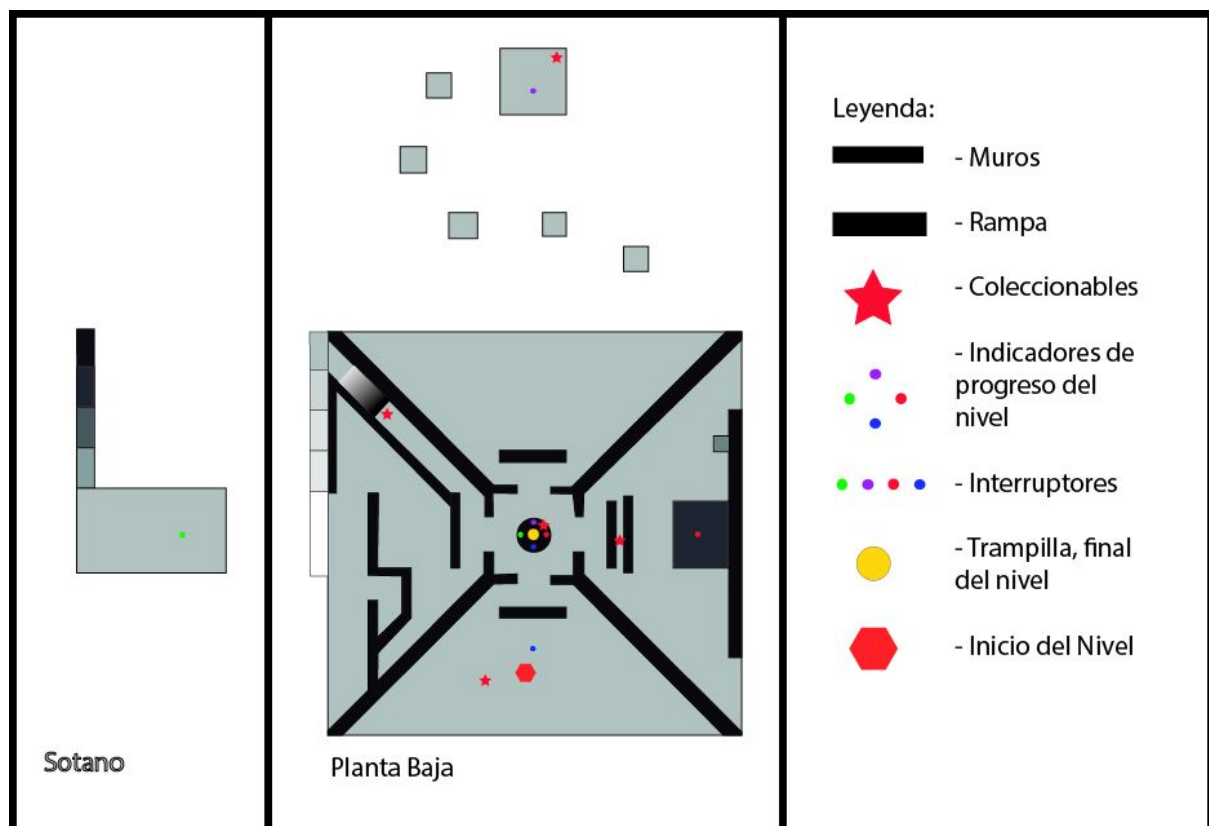
# Mecánicas

- Respawn por zonas o Checkpoints
- Pulsación de interruptores para abrir la trampilla
- Salto en el plataformero
- Mover cajas con "Physics Handle"
- Terminación de la partida al entrar en la trampilla.

## Sistema de Streaming

El nivel entero se divide en 5 zonas principales:

- Zona central: tiene los indicadores y la trampilla para salir / terminar el nivel.
- Zona Inferior(Down): punto de inicio, y tutorial donde te encuentras con el primer interruptor y posteriormente se asocia con los indicadores del nivel.
- Zona superior(Up): zona de saltos.
- Zona derecha (Right): zona de plataformas con cajas.
- Zona Izquierda(Left): laberinto.



A su vez cada nivel tiene 4 subniveles:

- \_Env(Environment)
- \_GMP(Gameplay)
- \_Lights (Luces)
- \_WBX (Whitebox)

## Iluminación

Todos los elementos de iluminación se encuentran en los Blueprints y en la escena.