

Unity Crash Course

2

EltonCN

Outline

Level Design

Objetivo

Aprender como desenvolver um level

Recorder

Modelos 3D

Level Design

O que é?: Level

Espaço em que o jogo acontece

Direciona o comportamento do jogador

- Ensina comportamentos (reforço, punição, progressão)
- Controla o fluxo/passo

Conta uma narrativa

Evoca emoções



©Sony Computer Entertainment America LLC



@Nintendo Co., Ltd.

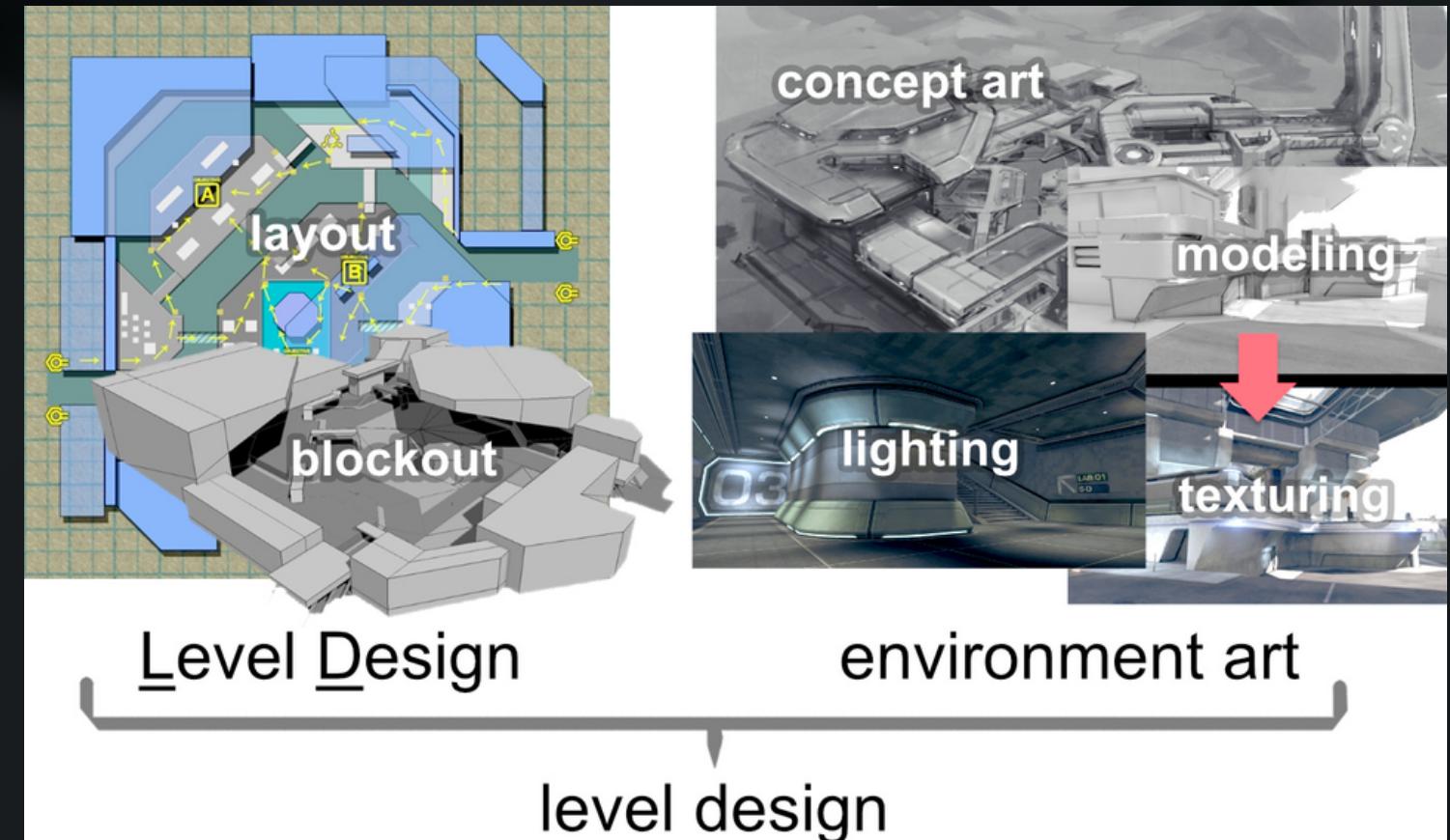
O que é?: Level Design

Planejar e construir espaços para um jogo

- Level Design: construir o level considerando o objeto
 - Qual o comportamento desejado?
- Environment art: modelos, luz, materiais, outros aspectos gráficos

Atividades

- Documentação
- Layouts
- Blockout
- Playtest
- Balanceamento



The Level Design Book

Blockout

Ou Blocking, Block Design, White Box

Rascunho 3D do level

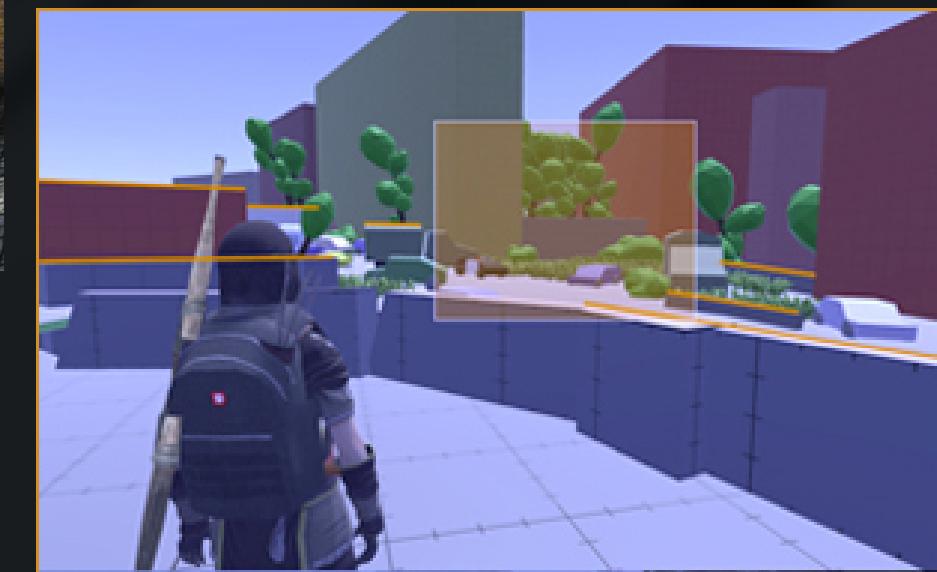
- Apenas formas geométricas simples
 - Sem detalhes, arte, modelos
- Protótipo: experimentar iterativamente
 - Permite **playtest**



Call of Duty: Modern Warfare (2019),
Brian Baker

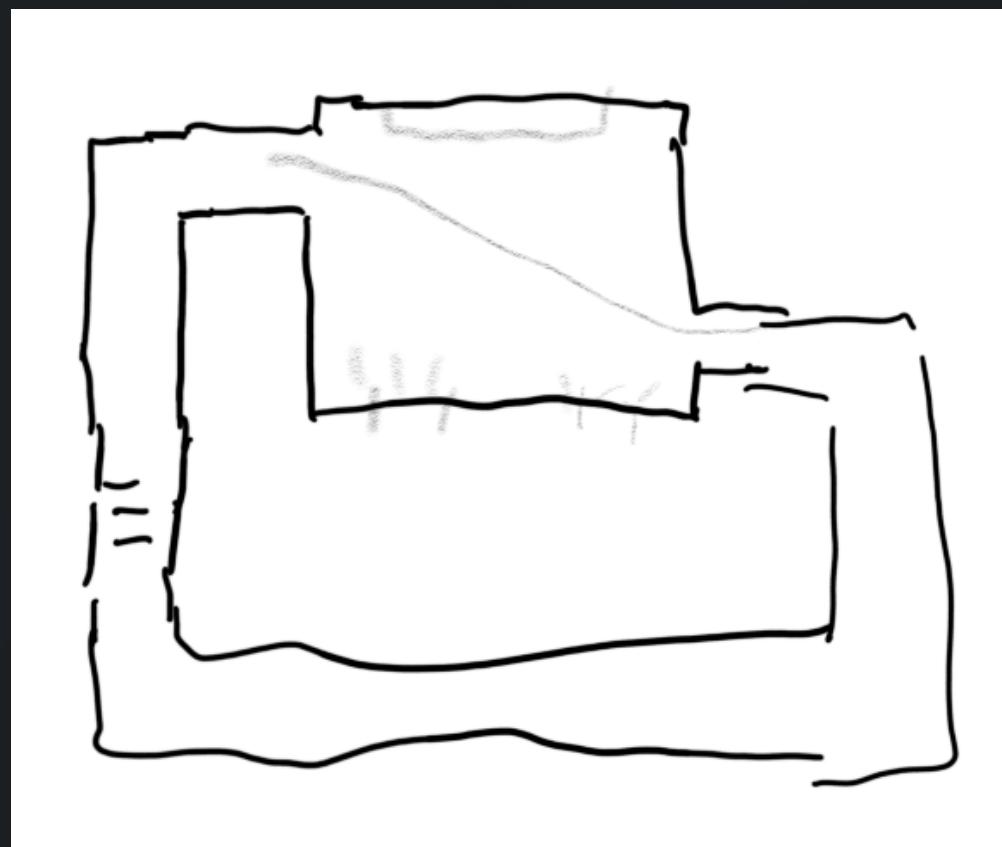
Questões importantes

- Escala: nem claustrofóbico, nem vazio
- Tempo: tamanho do level x velocidade do jogador x atividades
- Navegação: direcionar o jogador



Level Design Study: The Last of Us
Part II gameplay trailer level, Ovidiu
Mantoc

Passo-a-passo



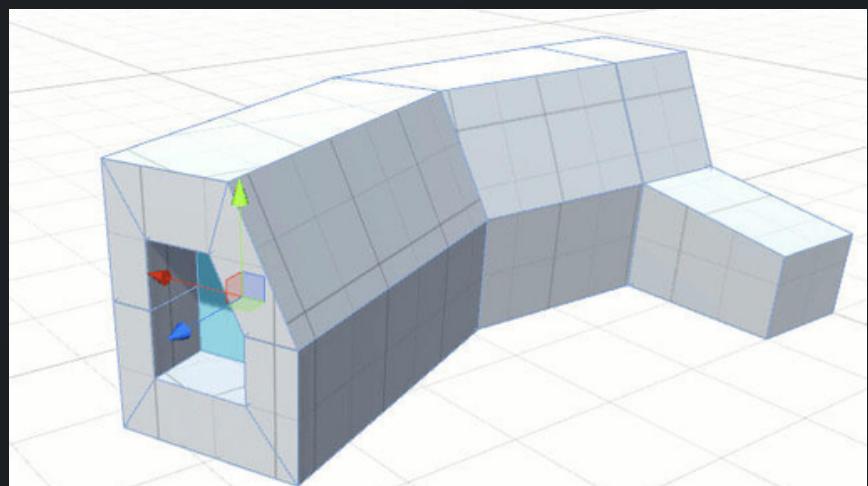
Kevin T. Chin

Level Design na Unity

Probuilder

Formas geométricas simples

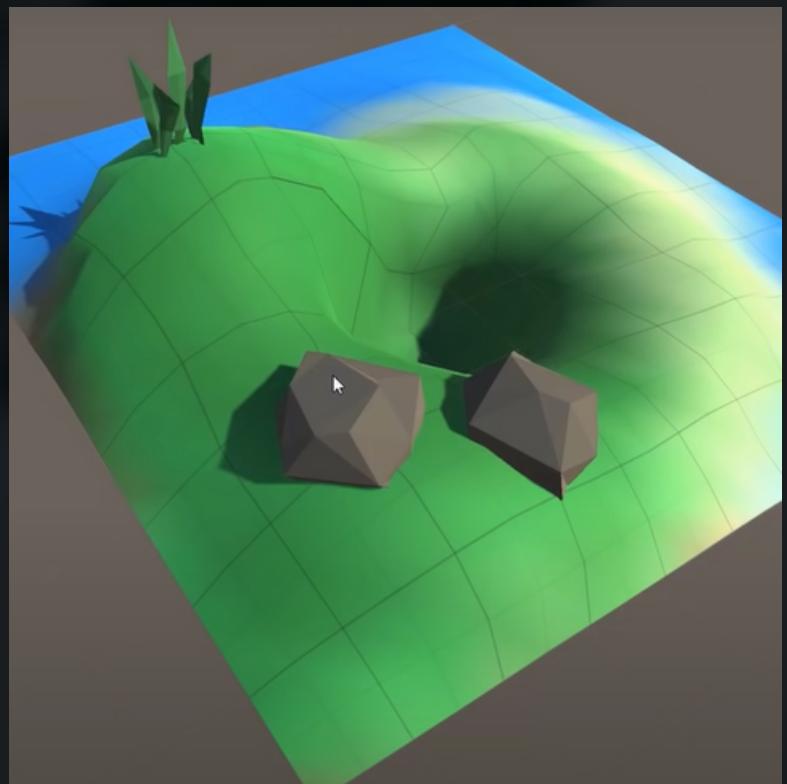
Rápido, fácil
Limitado



Polybrush

Esculpir formas

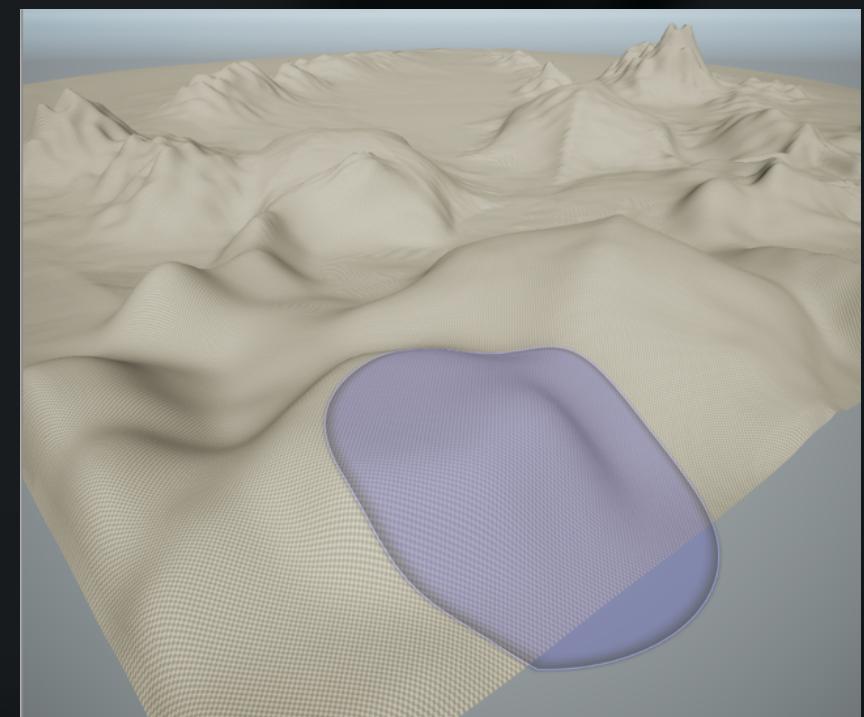
Maior liberdade
Mais complexo



Terrain

Grandes paisagens/regiões

Mais recursos
Usos específicos



Próximos passos

O que fazer agora?

Discutir levels

- Sugestão: gráfico de ritmo/beat map (Level 9, Level Up – The guide to great vídeo game design)

Criar protótipos

Criar controle para o personagem

Experimentar e iterar

O que vocês planejam?

Quais temas são importantes para as próximas semanas?



Next: Gráficos