

PRÁCTICA 2

FLAN STUDIO

Diseño nivel sección 1.

CONCEPTO

Género: Aventura 1ª persona (historia lineal).

Temática: Juego de Tronos (medieval fantástica).

Referencia principal: Juego de tronos.

Tema: Habitación cuando no hay nadie.

Descripción: Nos encontramos en la batalla del muro, somos Jon Nieve y partimos desde las afueras del castillo negro junto a las casernas más cercanas al muro (el punto inicial). En esta primera parte debemos sortear distintos obstáculos para llegar al ascensor del muro (para más adelante poder combatir a los salvajes que escalan por él) mientras el espacio arde en llamas (debemos ir a contrarreloj).

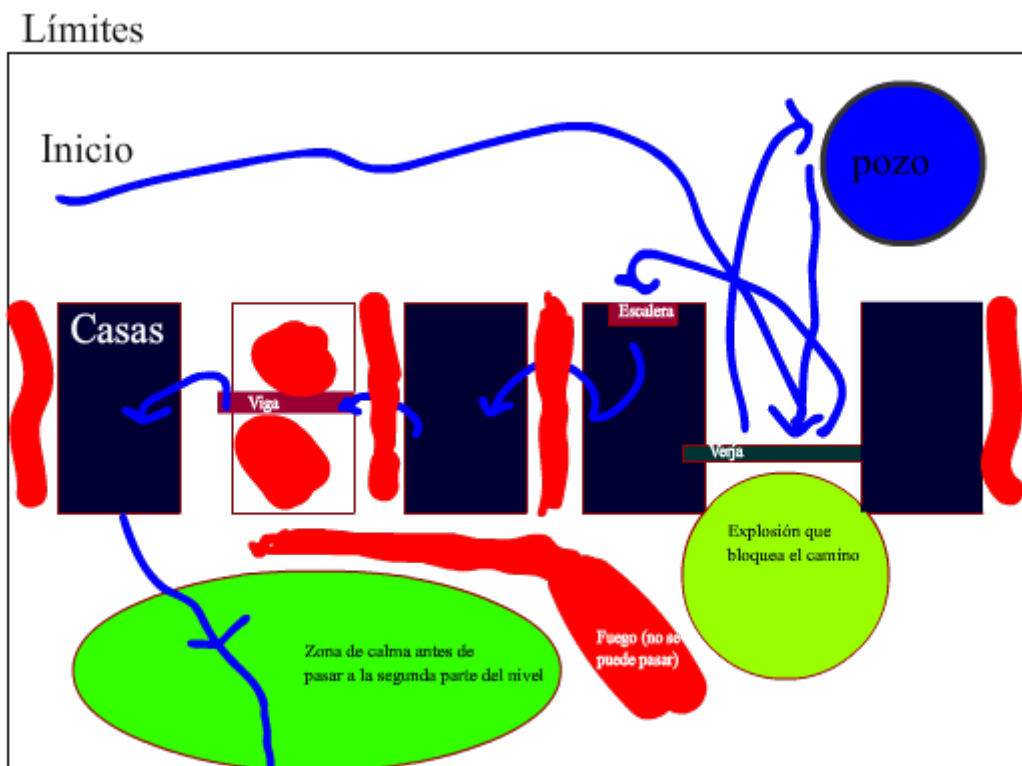
Público: El target apunta hacia jugadores a los que les gustan videojuegos con una historia lineal y obviamente a los fans de Juego de Tronos, jóvenes entre 15 – 19.

Sensaciones: Queremos que el jugador experimente una sensación continua de revivir los libros de *G. R. R. Martin* con una versión distinta a la serie de TV y al mismo tiempo espectacular en lo que refiere a entornos e inmersión.

Referencias:

- **Skyrim:** Por la parte visual, *Skyrim* nos puede venir muy bien para esta primera fase del nivel. Podemos tomar referencias muy buenas a la hora de recrear caminos y casas a partir de éste videojuego. Por otra parte, también podemos aprender de la disposición de los diferentes *assets* de vegetación y exteriores (rocas, arbustos...).
- **Uncharted:** En lo que concierne a jugabilidad, *Uncharted* es perfecto para definir un pace atractivo. En este caso podríamos tomar de referencia muchas escenas en las que tenemos que escapar de una situación peligrosa a toda prisa.

Mapa en planta:

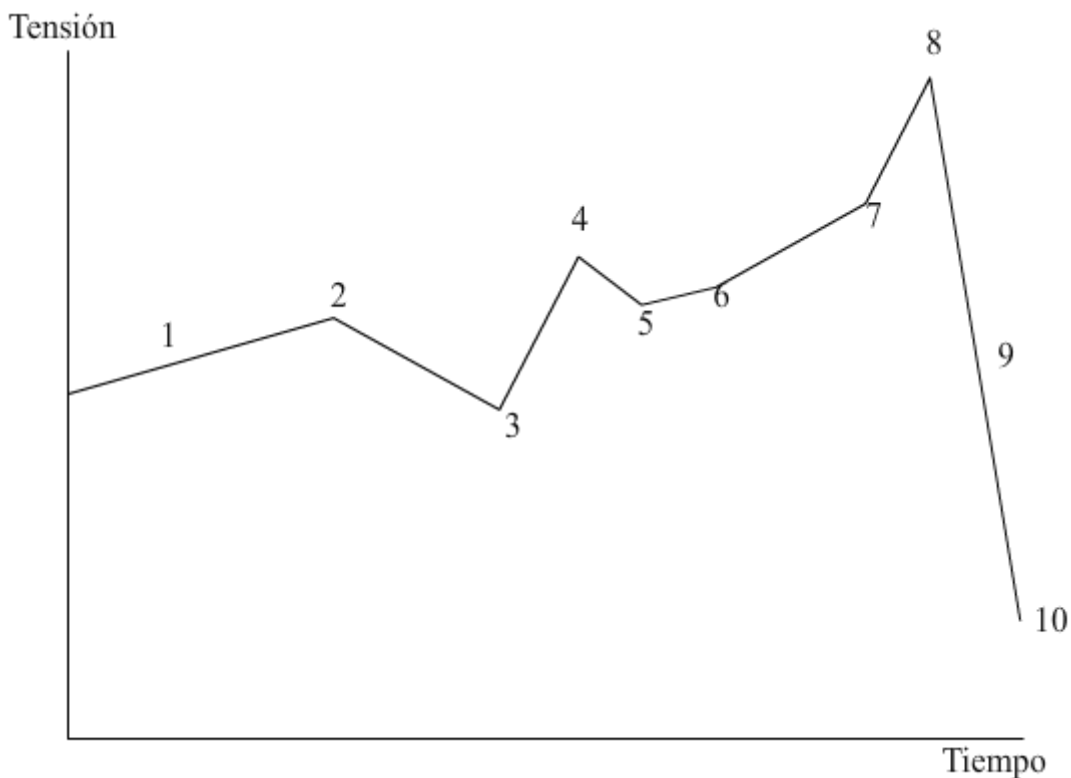


Gameplay:

1. Empiezas en la zona inicial, recorres un patio en llamas con casas a tu derecha también ardiendo.
2. Llegas a una verja por la que podrías pasar, pero necesitas la llave, hay una nota pegada a la verja diciendo que la llave está en el cubo del pozo.
3. Vuelves atrás para coger la llave del pozo.
4. Justo antes de abrir la verja una explosión prende fuego a la zona por la que querías pasar y bloquea la zona con escombros.
5. Se produce un sonido detrás de ti.
6. Cae una escalera de uno de los tejados.

7. Subes por la escalera y saltas de techo en techo para poder llegar a la última casa (la única que te puede conducir lejos de las llamas).
8. La penúltima casa se derruye y debes cruzarla pasando por la única viga que se ha mantenido en pie (haciendo equilibrios y con cuidado de no caerse).
9. Saltas al techo de la última casa y desciendes a la superficie.
10. Estás lejos de las llamas, tienes tiempo de recuperarte en un espacio sin peligro antes de empezar en la siguiente fase del nivel.

Pace:



ARTE e ILUMINACIÓN

Como referencia artística podemos fijarnos en la misma serie de TV *Juego de Tronos* donde se recrea a la perfección el estilo medieval fantástico. Aun así, para esta escena usaremos tonos oscuros y marrones con texturas de maderas viejas (para las casas) y otros colores apagados para los diferentes lugares. De esta manera podremos crear un fuerte contraste entre lo que está iluminado por las llamas y lo que no.

Por la parte de iluminación, debemos tener en cuenta que en la escena tendremos una luz providente de llamas así que en general será bastante intensa. También tendrá una medida efectiva grande (ya que estará muy próxima) y una calidad directa (proyectará sombras muy marcadas). El color será de fuego vivo, muy cálido con tonos amarillos y anaranjados. Por otra parte, la escena se produce durante una noche de luna llena, así que la luz de la luna será independiente a la del fuego. Esta apenas se notará (en esta parte del nivel) ya que las llamas se llevarán todo el protagonismo. De todos modos, esta luz tendrá una calidad difusa y una medida

efectiva muy pequeña. La luz que refleje del sol se proyectará con unos tonos fríos para simular noche en mayor medida.