

# Blockout

## Introducción

En este documento analizaremos el diseño de Blockout realizado para esta misma actividad.

## Objetivos

Se ha diseñado un juego de puzzles que gira en torno a una mecánica tan simple como la de pulsar un botón para abrir una puerta. La cosa se complica en cuanto aparecen botones que no podremos alcanzar físicamente o que deben ser pulsados simultáneamente junto a otros, para lo que deberemos usar los proyectiles del arma que lleva el personaje protagonista. Tendría un concepto similar al de un juego como Portal.



## Detalles técnicos

Se trata de un juego de puzzles estilo Portal. Como en Portal, las cámaras que componen cada nivel de este juego tienen un diseño totalmente modular que permite reordenarlas, eliminarlas o incluso añadir nuevas. Se trata de un juego en tercera persona, con mecánica de apuntar que cambia el punto de vista a primera persona.

## Reglas de diseño

Las cámaras tienen un tamaño de 10x12x4 metros. Los pasillos que conectan de una cámara a otra tienen un ancho interior de entre 3,5m y 4m. En cuanto al personaje, se utiliza el proporcionado por UE5, Quinn, que tiene una cápsula de colisión de 1,80m de alto y

70cm de diámetro. Las puertas que se han elaborado son puertas dobles correderas que al abrirse dejan el mismo ancho que el pasillo que las precede.

## Métricas

El nivel diseñado dispone de un total de 4 cámaras. Como todas son muy introductorias y solo sirven para que el jugador vaya descubriendo las mecánicas del juego, se estima un total de 15 segundos por cada cámara de la primera a la tercera. En la cuarta, como se requiere algo más de cálculo/habilidad/suerte, se estiman unos 30 segundos. Así, se estima que para superar el nivel diseñado se necesitaría alrededor de 1 minuto y 15 segundos.