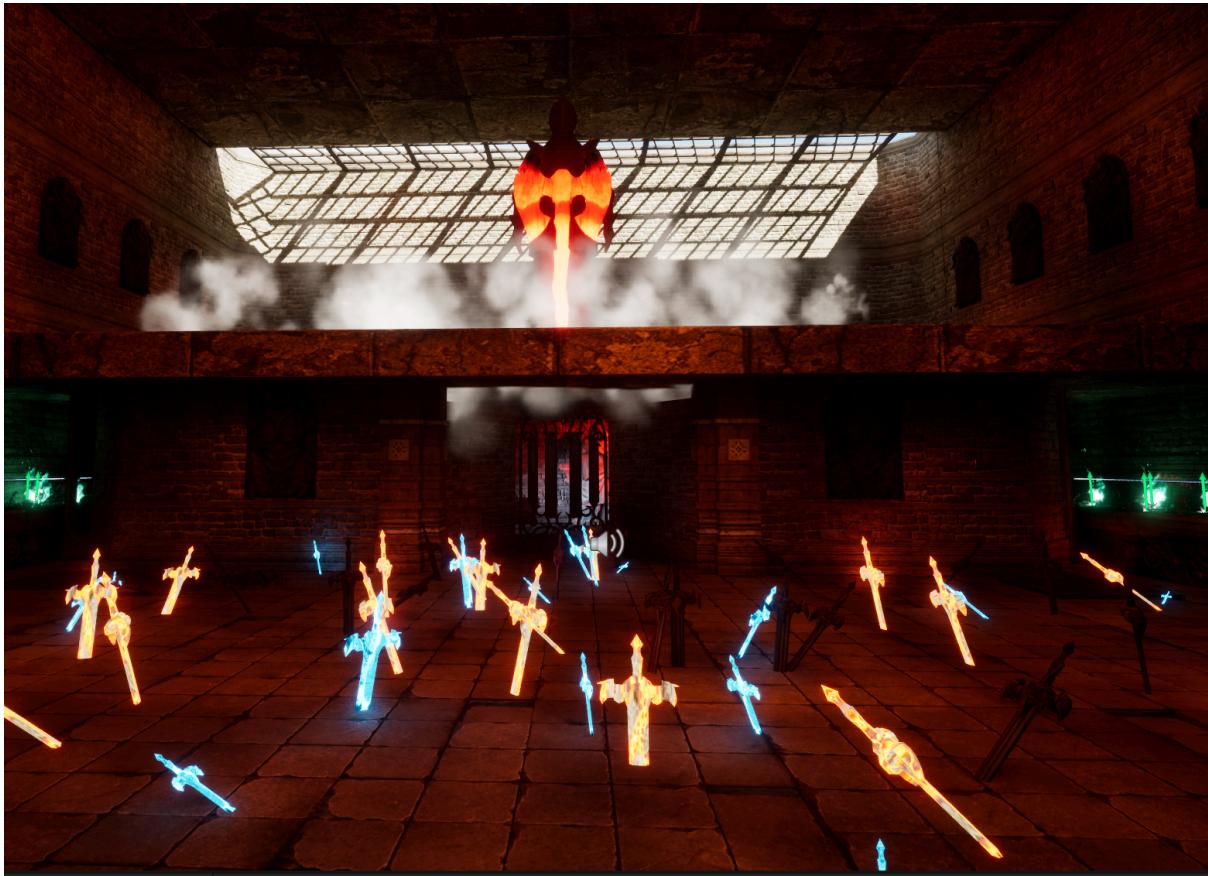


# Unreal Engine Escena



Organización Sala: la sala está compuesta por 3 partes, la sala de combate, la sala de las estatuas y la sala del tesoro. Al derrotar al boss el jugador entrará en la sala de las estatuas en el cual se encuentra una escasa cantidad de tesoros.



Dentro de la sala de las estatuas hay 5 estatuas, 2 ángeles a la izquierda de la sala, 2 demonios a la derecha de la sala y un sacerdote en el centro.



La estatua del sacerdote tiene un mecanismo oculto que empujándolo abre una puerta secreta detrás de este permitiendo al jugador entrar en la sala del tesoro, donde se localiza el verdadero tesoro.



## Luces

He implementado un environment light mixer que al rotar el componente directional light, puedo cambiar el tiempo y la dirección que emite la luz, haciendo que cambie el efecto visual ambiental.

**DirectionalLight1**

Light  
Intensity: 1.0  
Light Color: #FFFFFF  
Indirect Lighting Intensity: 1.0  
Volumetric Scattering: 1.0

Advanced

Atmosphere and Cloud  
Cloud Scattered Luminance: 1.0

Advanced

**SkyLight1**

Light  
Intensity: 1.0  
Light Color: #FFFFFF  
Indirect Lighting Intensity: 1.0  
Volumetric Scattering: 1.0

Advanced

Distance Field Ambient Occlusion  
Occlusion Max Distance: 1000.0  
Occlusion Exponent: 1.0  
Min Occlusion: 0.0  
Occlusion Tint: 1.0

Atmosphere and Cloud  
Cloud Ambient Occlusion: 1.0  
Cloud Ambient Occlusion: 1.0  
Cloud Ambient Occlusion: 0.05

**SkyAtmosphere1**

Planet  
Ground Albedo: 1.0  
Atmosphere  
Multi-Scattering: 1.0  
Atmosphere - Rayleigh  
Rayleigh Scattering Scale: 0.0331  
Rayleigh Scattering: 1.0  
Atmosphere - Mie  
Mie Scattering: 1.0  
Mie Absorption Scale: 0.000444  
Mie Anisotropy: 0.8

Atmosphere - Cloud  
Cloud Ambient Occlusion: 1.0  
Cloud Ambient Occlusion: 1.0  
Cloud Ambient Occlusion: 0.05

Atmosphere - Absorption  
Absorption Scale: 0.001881  
Absorption: 1.0

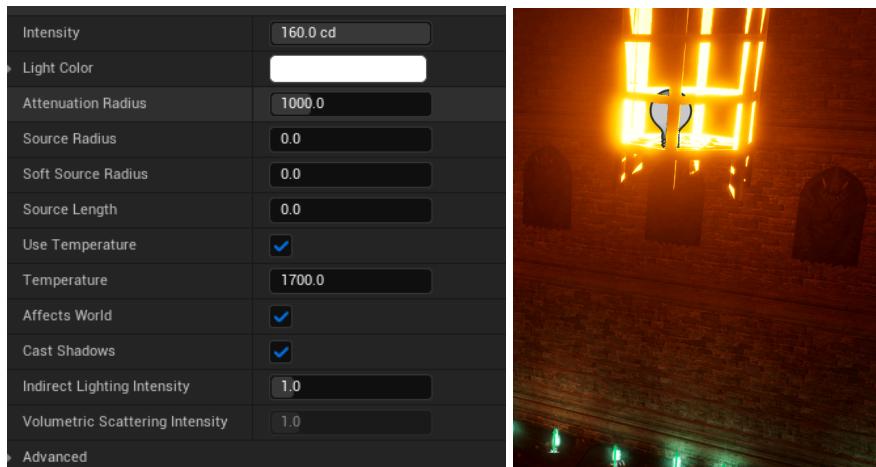
Art Direction  
Sky Luminance Factor: 1.0  
Aerial Perspective View: 1.0  
Height Fog Contribution: 1.0  
Aerial Perspective Start: 0.1

**VolumetricCloud1**

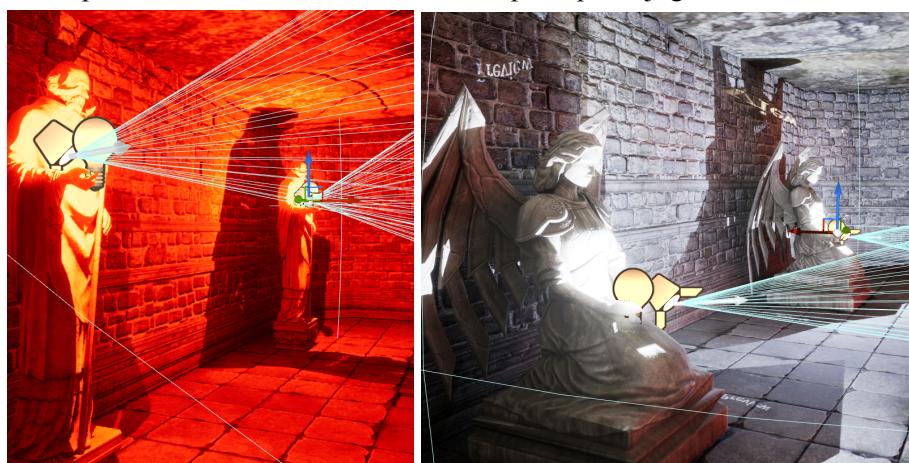
Layer  
Layer Bottom Altitude: 5.0  
Layer Height: 10.0  
Tracing Start Max Dis.: 350.0  
Tracing Max Distance: 50.0

Planet  
Ground Albedo: 1.0  
Cloud Material  
Material: m\_SimpleVolv

He implementado en la sala de combate una luz puntual para poder iluminar la sala. A dicha luz le he cambiado la intensidad y la temperatura que emite para que dé la sensación de peligro.



En la sala del tesoro he implementado a las estatuas de ángeles y demonios, cada una una luz puntual y otra luz de foco. Los ángeles tienen luces con temperatura blanca y los demonios con temperatura roja, simbolizando el cielo y el infierno. Todos los focos de luces apuntan a la estatua del sacerdote, dando pista sobre el mecanismo escondido para que el jugador acceda a la sala de tesoros.

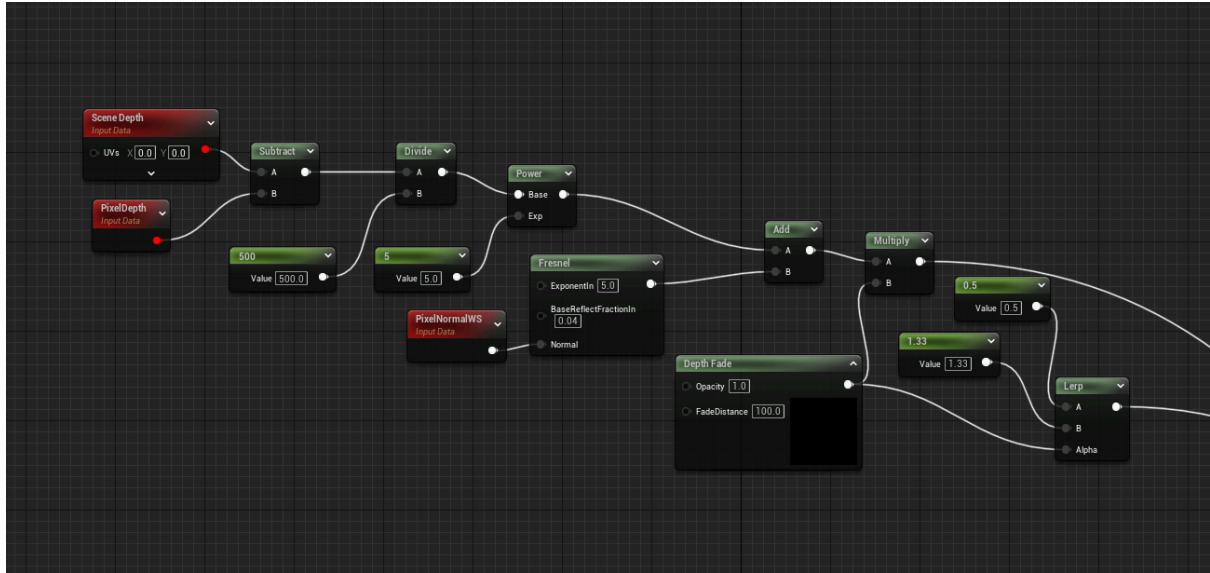


En la sala de tesoros hay 2 luces puntuales para iluminar.

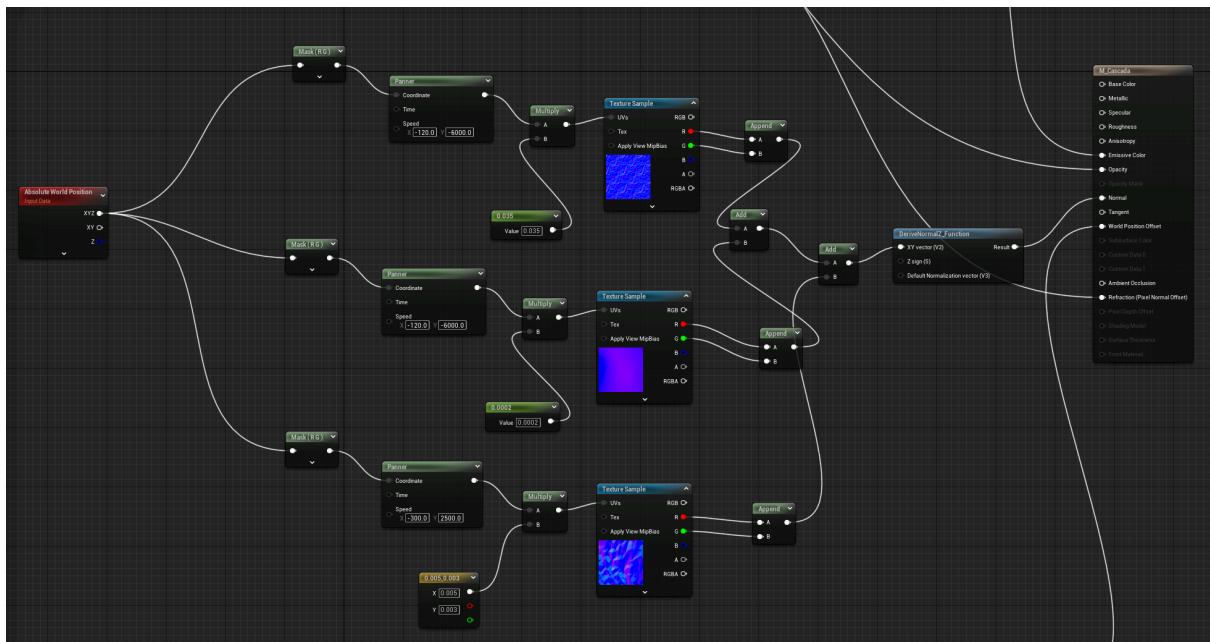


# Material

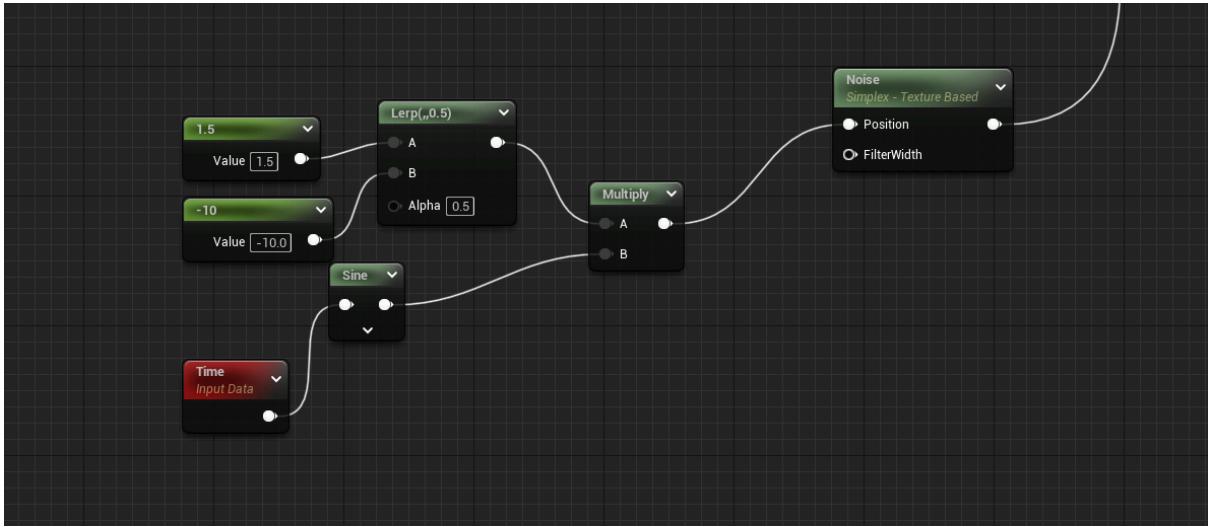
Material de la cascada:



En esta parte del material lo que se hace es calcular el reflejo y la transparencia que produce el material y regular el corte del agua con los objetos de su alrededor

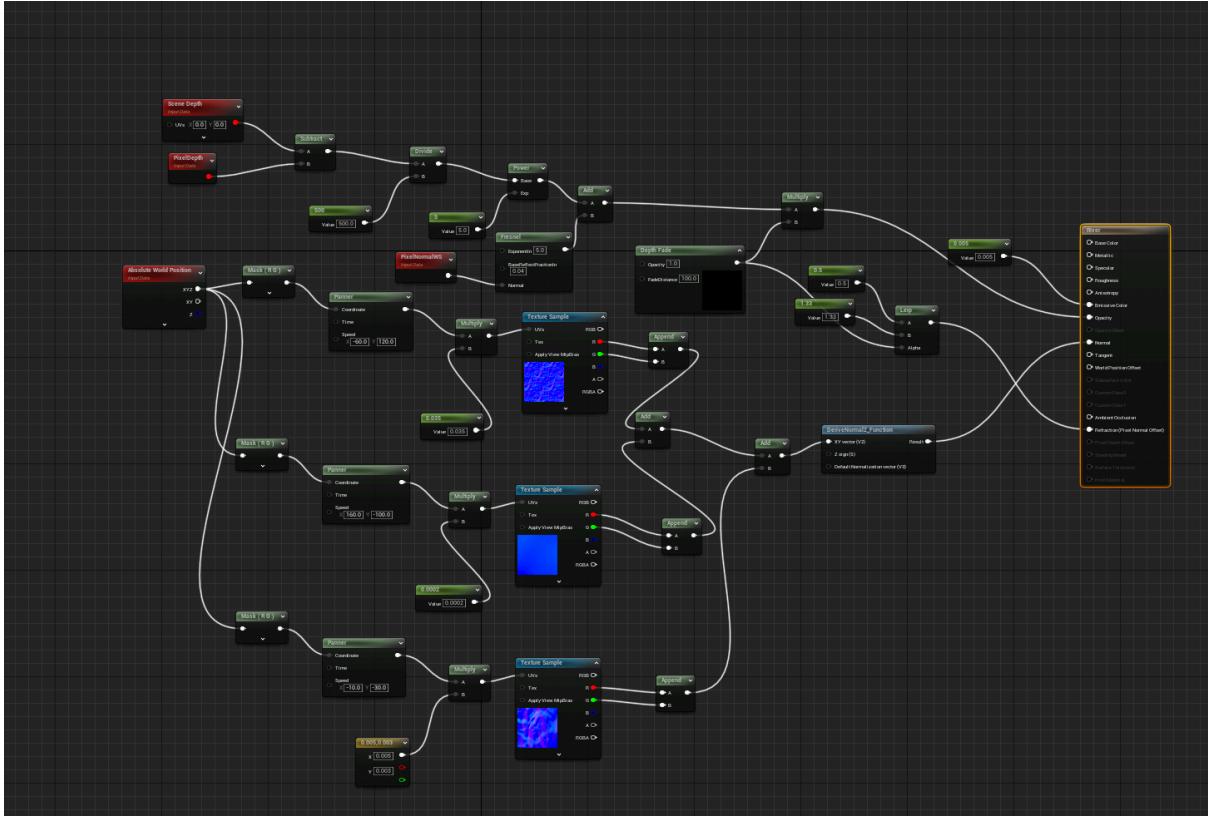


En esta parte he mezclado 3 texturas en movimiento, las 2 de arriba se encarga de hacer el flujo del agua hacia la dirección correcta y el de abajo simula olas que van en dirección contraria a la del flujo.

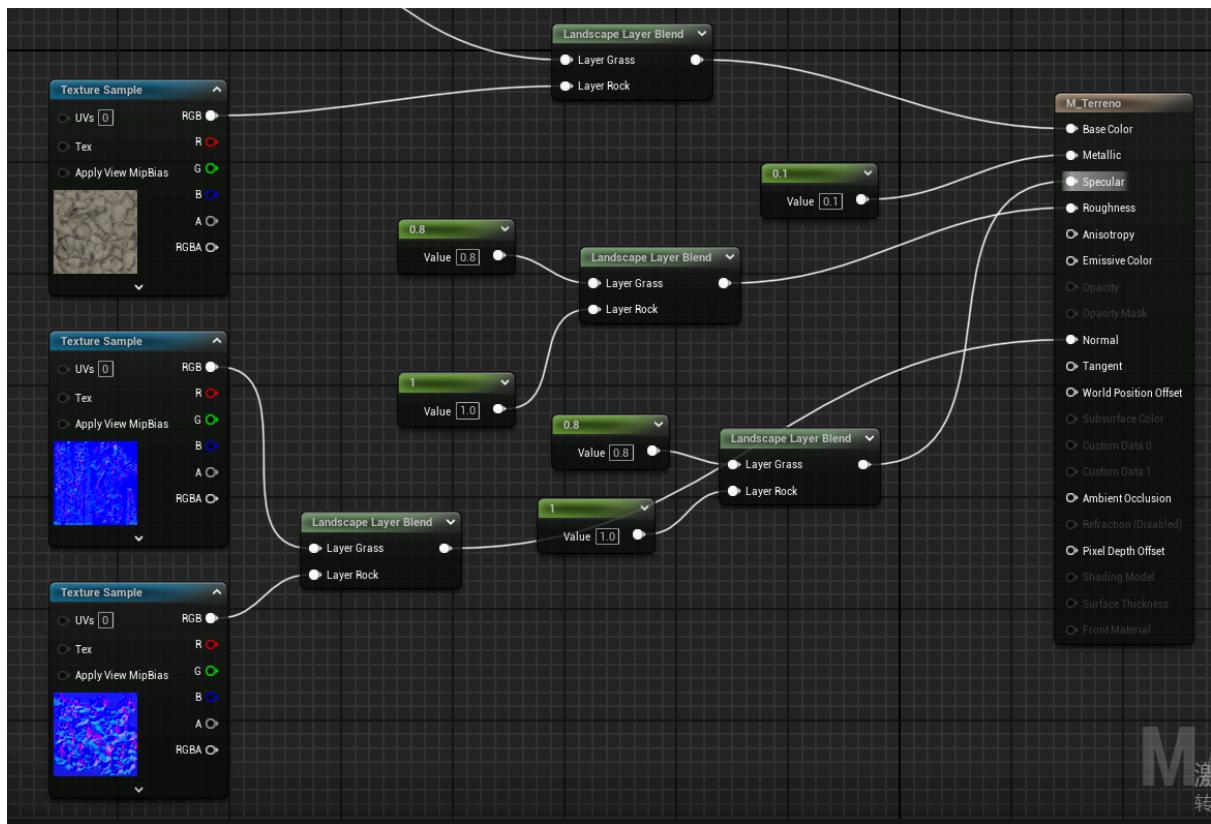


En esta parte aumenta y disminuye el material en forma de bucle simulando la inestabilidad del tamaño de la cascada.

Material del río: el material del río es el mismo que de la cascada pero quitando el efecto de cambio de tamaño y cambiando la dirección y velocidad de la corriente de agua.

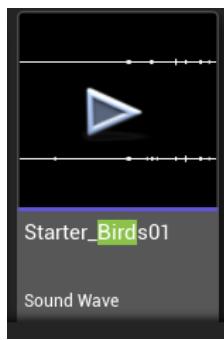


Material del terreno: Gracias al landscape layer blend, puedo asignar el material al terreno dándome a su vez la capacidad de pintar con distinta estética diferentes partes de este mediante un cambio de layer. De esta manera puedo crear una textura nueva como la del suelo rocoso y utilizarla, o coger una parte del material ya dado por InfinityBlade e implementarlo.

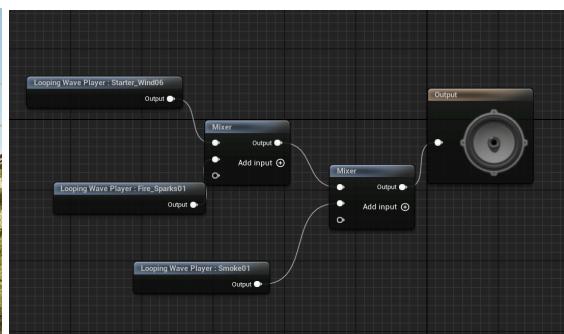
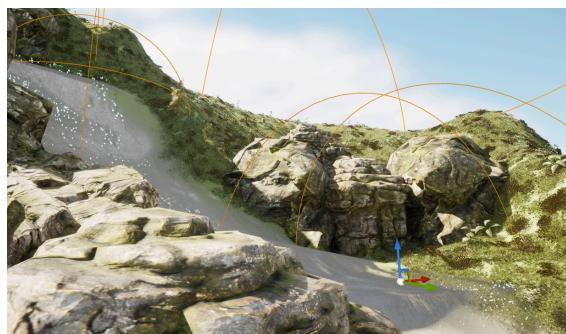


## Sonido

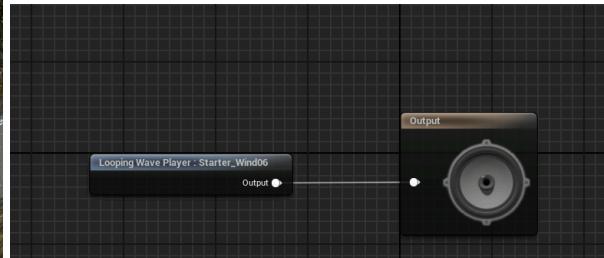
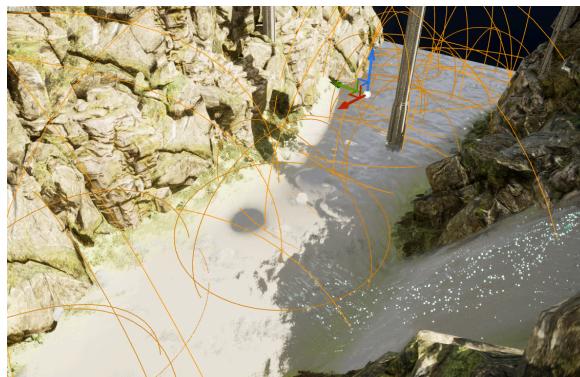
He implementado un sonido de fondo con un sound wave de pájaro que se aplica a todo el mundo, para transmitir la sensación de estar en una montaña llena de plantas.



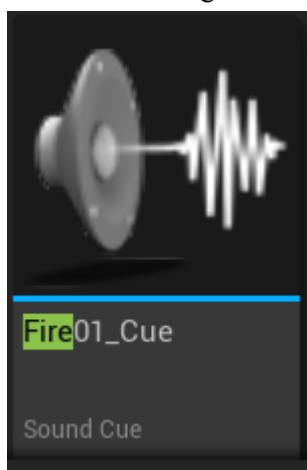
Luego he mezclado sonidos de sound cue utilizando blueprints y cambiando la intensidad del volumen para simular sonido de cascada. A continuación los he puesto en distintos sitios de esta.



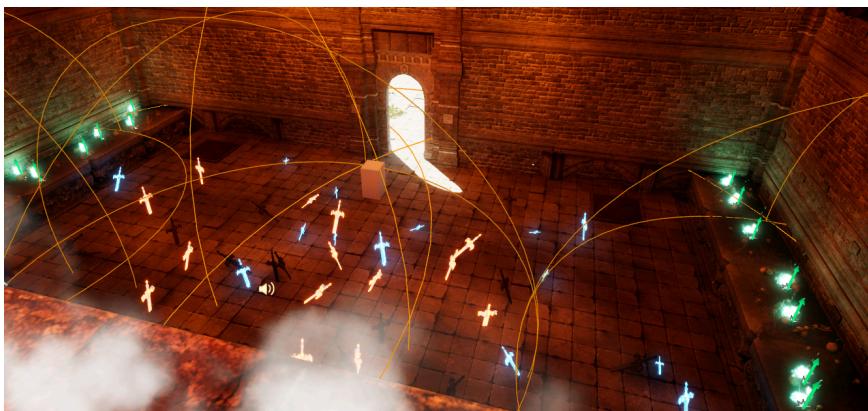
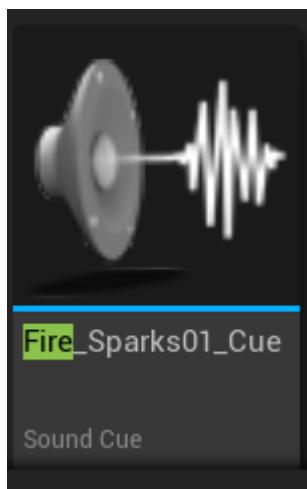
Posteriormente he utilizado uno de los componentes del audio de la cascada para obtener el sonido del río.



En la entrada de la sala de combate se puede encontrar 2 fuentes de fuego que tienen cada una un sound cue de fuego.

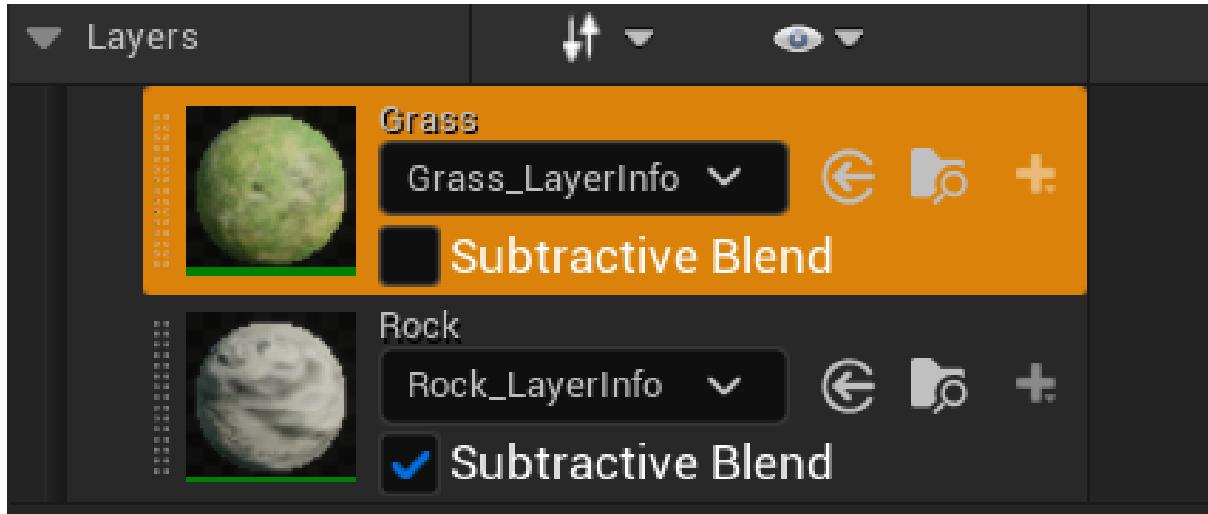


Al entrar en la sala también podemos encontrar otros 3 sound cue de fuego con un audio e intensidad diferente.

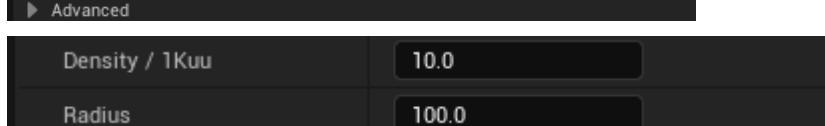
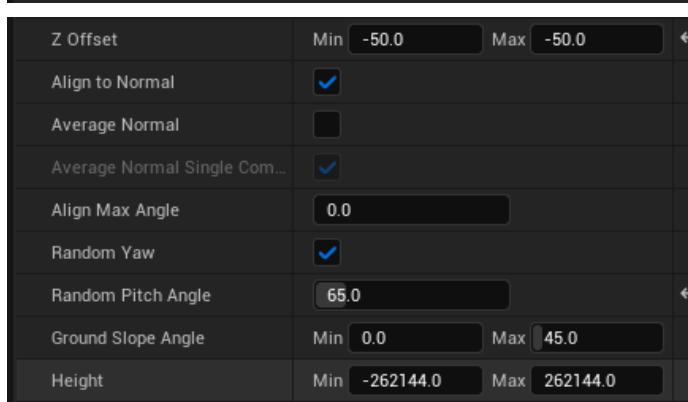
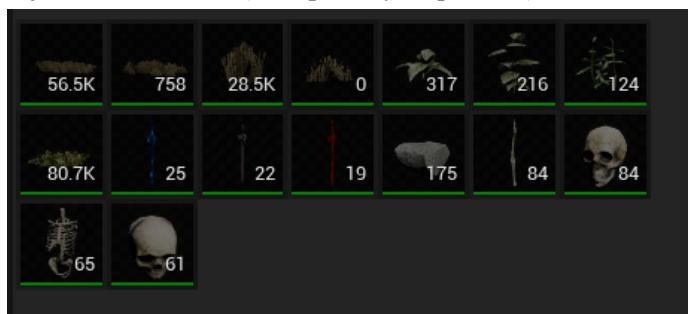


## Terreno

He creado un landscape donde se ha creado el terreno de la cascada, de la montaña y del río. Para que sea más realista tuve que separar las tierras que tienen plantas de las que no. Por lo tanto, lo que hice fue crear un material de terreno que al asignarlo al terreno e ir al modo paint, me permite pintar distintas partes de este a mi gusto. Por ejemplo, la tierra del río con una textura rocosa y la montaña con una textura llena de plantas.



También he utilizado mucho el modo foliage, mezclando plantas, piedras, espadas y esqueletos en la sala de combate para decorar la escena y el edificio. He modificado varios componentes para que se quede bien, como el ángulo máximo que puede plantar, el tamaño de las plantas, la densidad de los elementos(por ejemplo, la roca tiene menos densidad para que aparezca menos), inclinación de los objetos instanciados(en espadas y esqueletos).



## Partículas

He implementado la mayoría de las partículas por la parte del edificio. Al inicio te puedes encontrar 2 partículas de fuego rojo y 4 de fuego azul, dando el ambiente de antigüedad y de peligro, cambiando a su vez el tamaño de ambas para que se ajustaran a la escena.



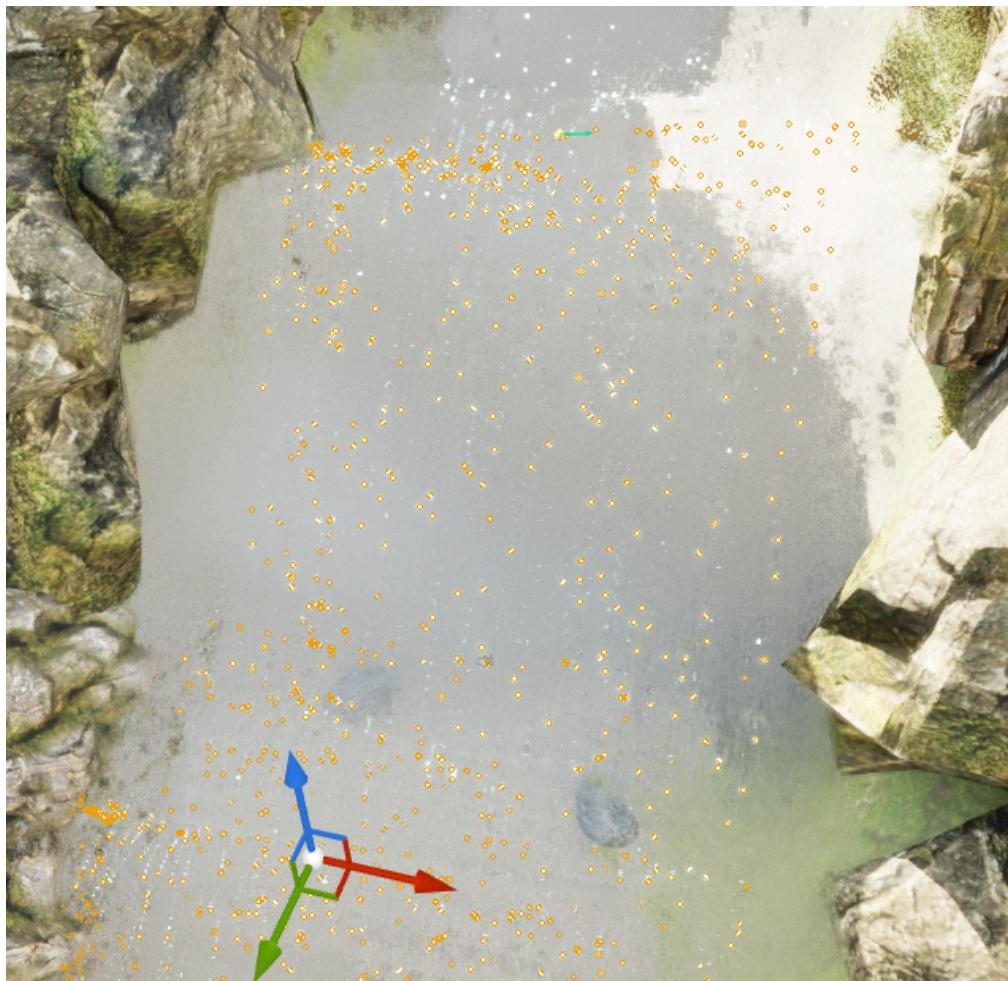
En la sala de combate puedes ver almas encima de los cadáveres, dando a entender que el mundo no es del todo realista y haciendo saber al jugador que se va a enfrentar a un enemigo poderoso.



También te puedes encontrar en los pies del enemigo un efecto de partícula de vapor dando la sensación de calor en la escena y en el arma del enemigo.

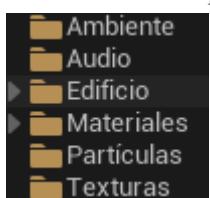


En la cascada se puede encontrar un niagara system que instancia partículas dando al efecto de cascada.



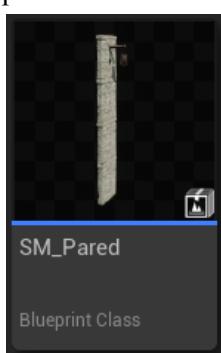
## Assets

He eliminado las prefabs que no he utilizado y lo he ordenado con las siguientes carpetas.



## Blueprints

He creado un prefab de paredes con un escudo encima para poder utilizarlo lo más eficientemente posible al construir el edificio.



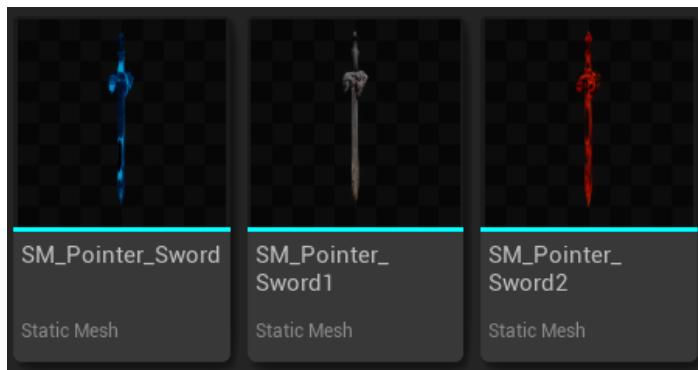
He creado 1 prefab de piezas de suelos para no tener que ir colocándolos de uno en uno.



He creado un prefab de piezas juntas de puentes componiendo un trozo de camino, para poder construir más fácil el puente.



He creado 3 prefab de espadas para poder utilizarlo en el foliage y decorar la sala de combate.



## Composición

La escena está creada similar a Dark Souls, pero con un ambiente tranquilo y bonito de observar. En la escena se puede apreciar la antigüedad de la zona dando una sensación que durante mucho tiempo no pasaron humanos, una montaña abandonada hace mucho tiempo dejando una ruina de puente y templo. Es por ello que está llena de plantas dominadas por la naturaleza, junto con una cascada en movimiento dando la sensación de vida en dicha montaña. Todos los héroes que pasan aquí deben pasar por la prueba dentro del edificio, en la sala de combate. El ambiente está lleno de cadáveres, almas y espadas, haciendo saber que nadie pudo pasar la prueba. En la sala de estatuas se puede apreciar un conflicto entre ángeles y demonios, un conflicto que hay en este mundo. Pero ambos están señalando a otra estatua, más grande que todas. Al lado de la estatua está una cierta cantidad de riqueza, pero dicha cantidad no es equivalente al riesgo de enfrentar la prueba. Entonces solo los verdaderos héroes pueden descubrir lo que hay escondido, con la observación de las luces emitidas por los ángeles y los demonios. Para encontrar el verdadero tesoro hay que empujar la estatua del sacerdote, abriendo una puerta secreta detrás de ella y revelando el tesoro escondido.