



ESCENARIO PRÁCTICA FINAL



DENIS GUDIÑA NUÑEZ
URJC

DECISIONES DE DISEÑO DEL ESCENARIO

Se trata de un escenario ambientado en la época medieval temprana, en una realidad alternativa. El inframundo ataca a la humanidad y las tierras por las que pasan se ven desoladas.

Explicación del escenario

Se trata de un bastión enemigo, en medio de un lago artificial de agua podrida, creado por un mago demonio. La fortaleza se encarga de invocar nuevos demonios para las hordas del inframundo, por lo tanto, es una estructura sencilla que solo posee hornos de combustión de almas y pozos de invocación. La estructura se encuentra amurallada y la única entrada posible es a través de un puente que conecta con el portón principal, ya destruido por fuerzas aliadas al personaje previamente.

El terreno es montañoso y frío, cercano a lo que sería el norte de Noruega, el lugar de origen de nuestro personaje. La tierra está enferma y todo es un caos.

Explicación del proyecto

Se parte de 5 thumbnails a modo de boceto del escenario. Se presenta un beauty del escenario con una guía de color del entorno, 3 hojas de callouts que muestra los hornos de combustión de almas, el logo de las fuerzas del inframundo y los pozos de invocación. El mapa de jugabilidad muestra a través de colores y formas como se organizaría la misión.