

IMAGE CAMPUS

Diseño de niveles

Tecnicatura Superior en Desarrollo de
Videojuegos

Level Design Document

Segundo Parcial

Alumno: Leandro Sebastián Rodríguez

Profesor: Marcos Rebollo

Intención del nivel:

El nivel muestra la historia de un niño (el jugador) que debe aventurarse por su pueblo en el lejano oeste por la noche con el fin de recuperar los elementos de su padre que tus hermanos menores escondieron y volver a colocarlos en su puesto de trabajo antes de que tu padre despierte y se entere que estuvieron jugando con sus cosas.

Atmosfera del nivel:

El nivel está ambientado en un pueblo del desierto en el lejano oeste donde una explotación minera atrajo a las familias a vivir a esta zona con la promesa de un buen salario.

Aspectos visuales:

El nivel posee una estética cartoon y las proporciones de los objetos están deformadas para adaptarse a la visión de un niño.

La arquitectura del pueblo está basada en las películas estadounidenses del genero western, un largo pasillo con edificios a los costados entre los que se encuentran un salón, un banco, un granero, algunas casas, etc.

El nivel transcurre de noche, por lo tanto todos los colores serán oscuros y se hará mucho uso de sombras.

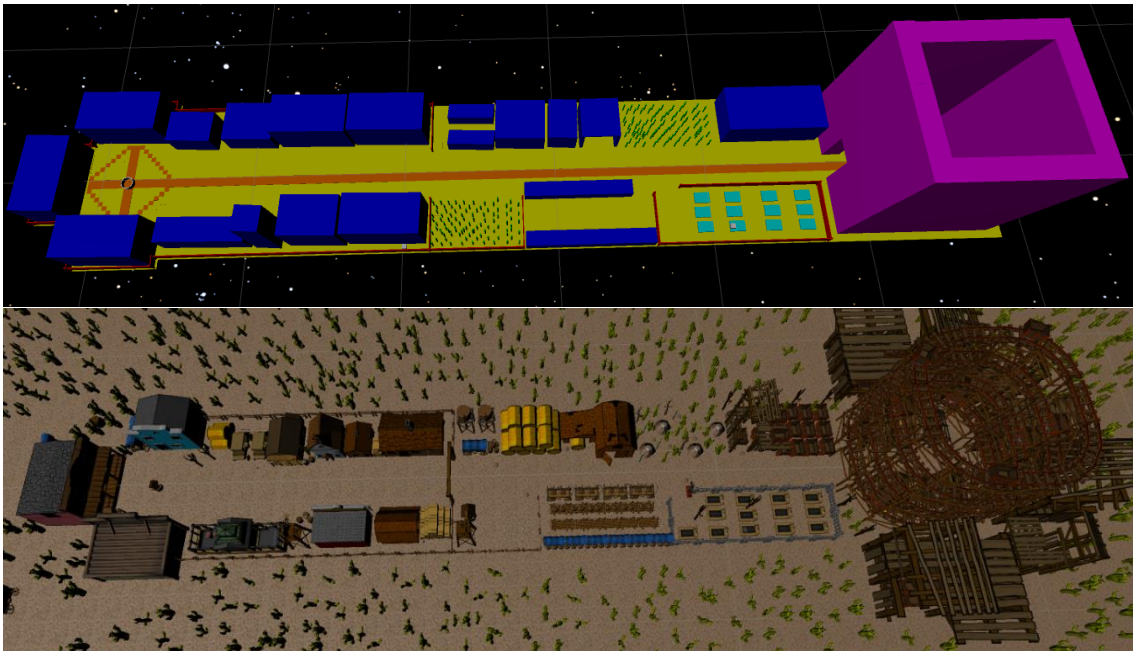
Referencias a la estética cartoon mencionada:



Referencias a la arquitectura western mencionada:



Nivel:



Componentes del nivel:

El jugador: El personaje se controla con los controles de:

A - Ir hacia la izquierda

D – Ir hacia la derecha

W - ir hacia adelante

S - Ir hacia atrás

Barra espaciadora - Saltar

Control Izquierdo – Correr

Elementos de tu padre:



Cuchillo de caza



Botella de licor



Revolver



Botas



Sombrero

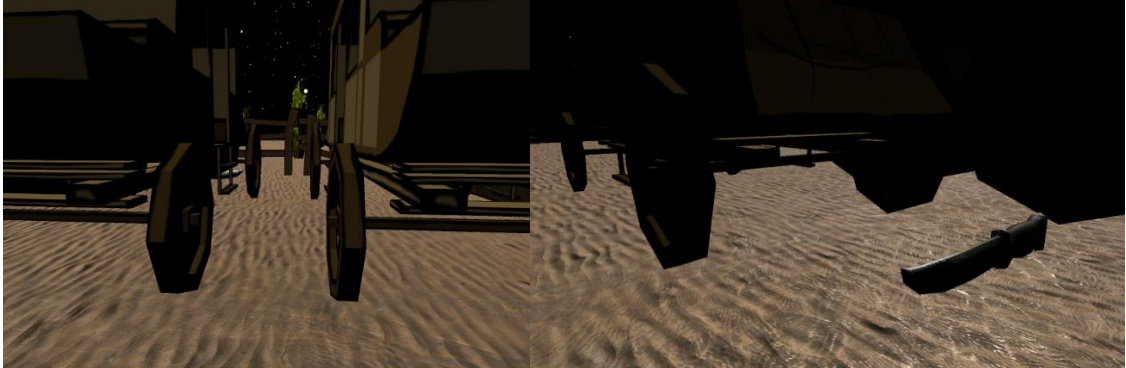
Al pasar cerca de ellos el jugador los recogerá automáticamente, al conseguir los 5 el jugador debe dirigirse al puesto de trabajo de su padre para dejarlos ahí



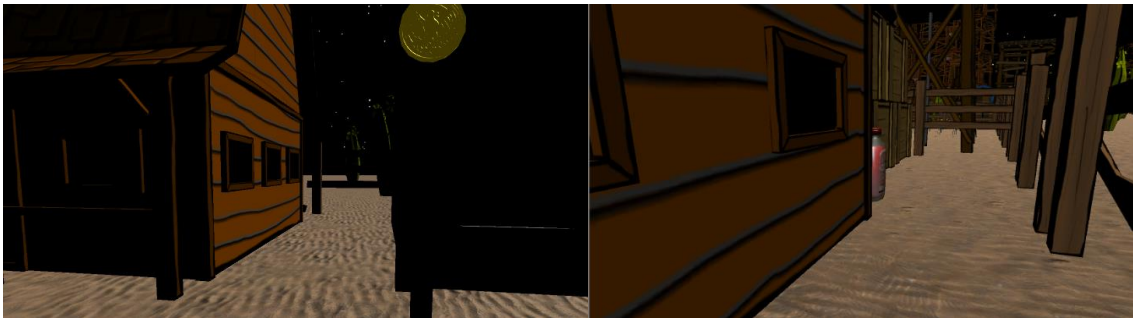
Lugar de trabajo del padre

Como encontrar los elementos de tu padre:

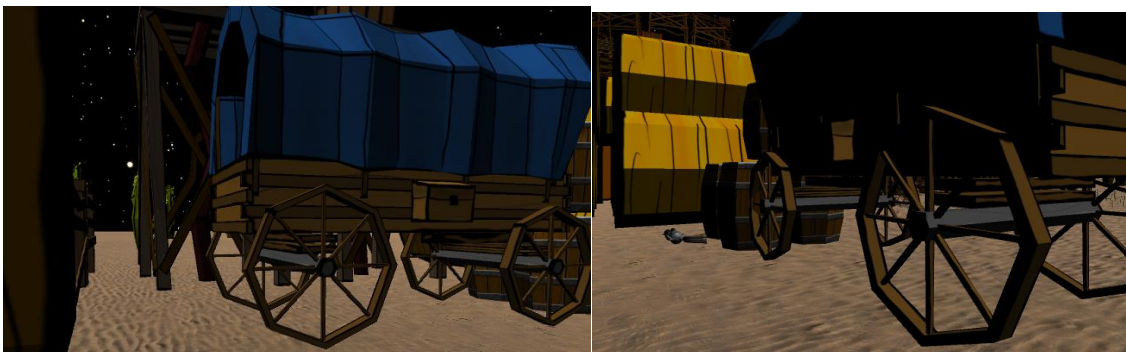
Primer objeto: cuchillo de caza



Segundo objeto: botella de licor



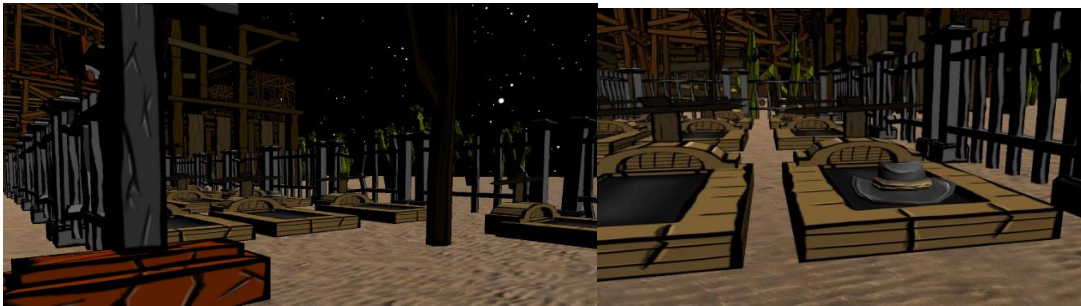
Tercer objeto: revolver



Cuarto objeto: botas



Quinto objeto: sombrero



Datos adicionales:

Para cambiar de modo juego a modo blocking y viceversa utilizar la tecla 'C'