

BLOCKING APOCALIPTIC CITY

Pau Guirao Castells

1.Explicació de l'escena

L'escena que he creat es un carrer d'una ciutat post-apocalíptica. Degut al pas del temps ha crescut l'herba i la gent ha desaparegut. La ciutat estat completament derruïda, infestada de zombis i sota el control d'un grup rebel que no deixa passar a ningú. El nostre personatge principal esta buscant al seu germà per que sap que encara es viu en alguna part de la ciutat. De nit et coles i intentes passar desapercebut per entrar el centre de la ciutat.

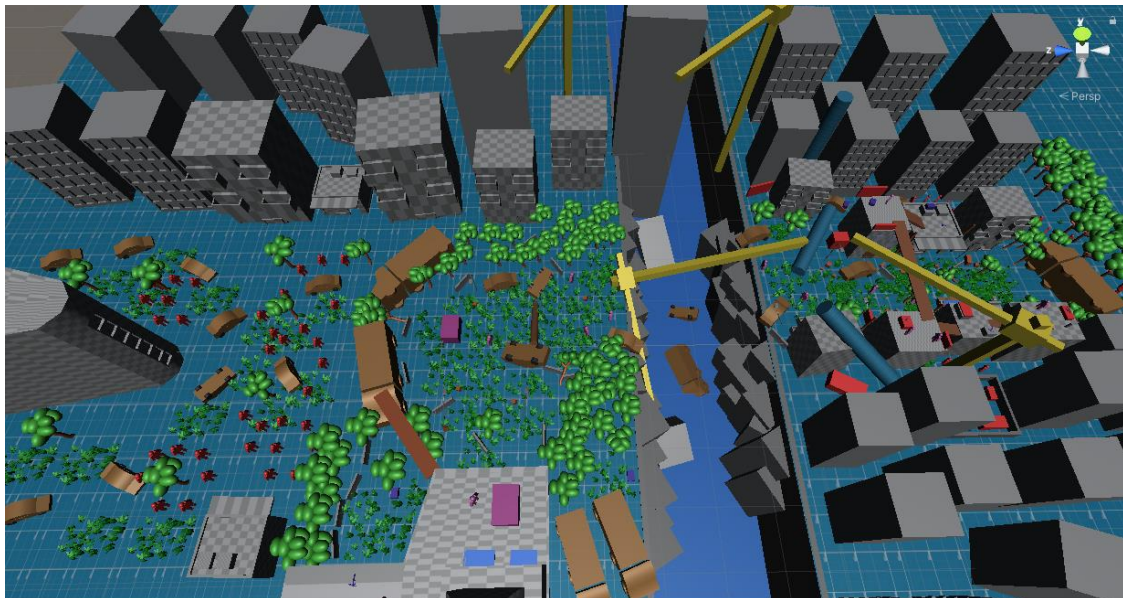
L'escena esta dividida en dues parts importants separades per un precipici que s'ha generat debut als derrumbaments.

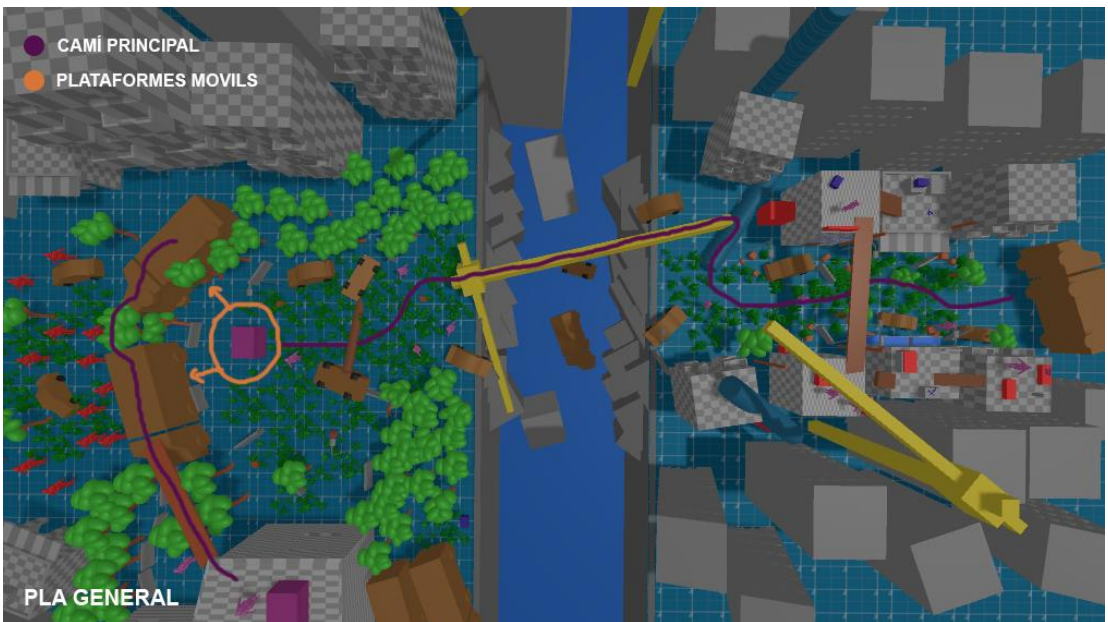
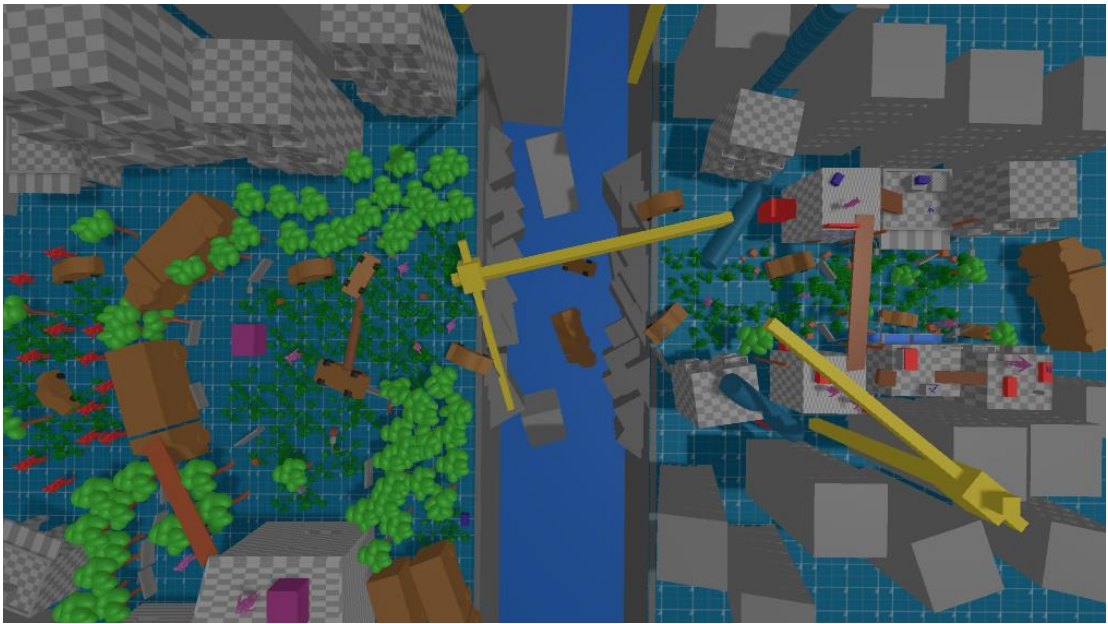
Es una escena dissenyada per fer en sigil tot i que pots prendre el risc d'agafat camins secundaris que et permeten agafar armes en cas de que les vulguis. Cap dels edificis son accessibles i tot el recorregut de l'escena es al carrer (estètica altament basada en The Last of Us 2)

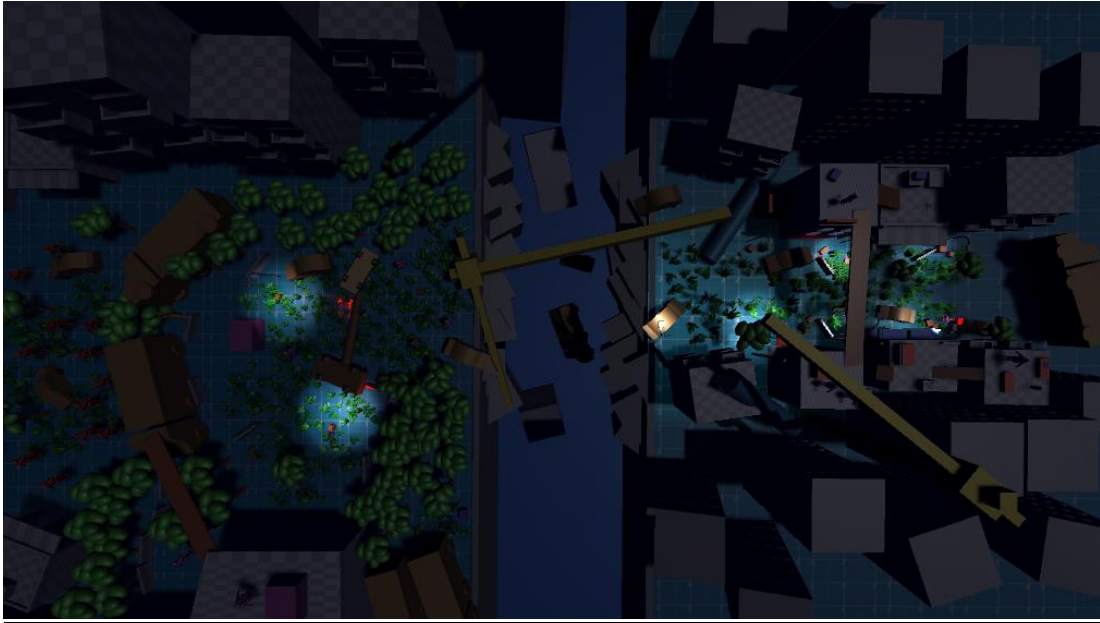
2.Captures de l'escena

Pla general

L'escena esta dividida es dos zones principals, una abans del forat i una després. Estan connectades per una grua caiguda i la direcció es de dreta a esquerra (les direccions, camins etc estan adjuntes a les imatges inferiors).

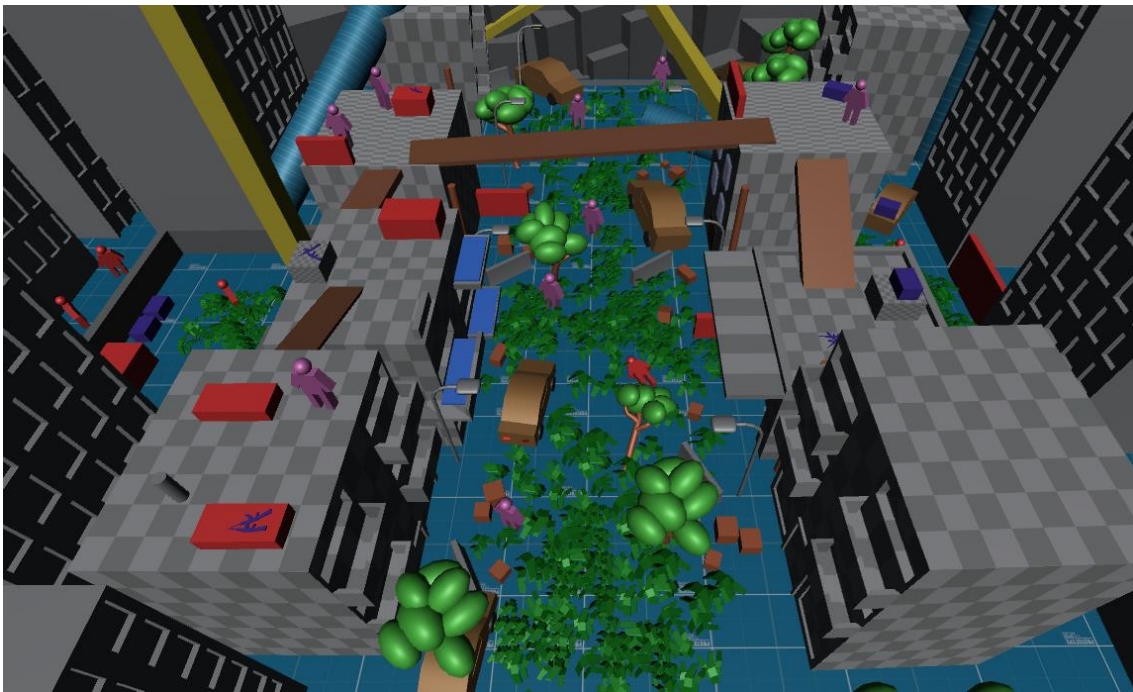


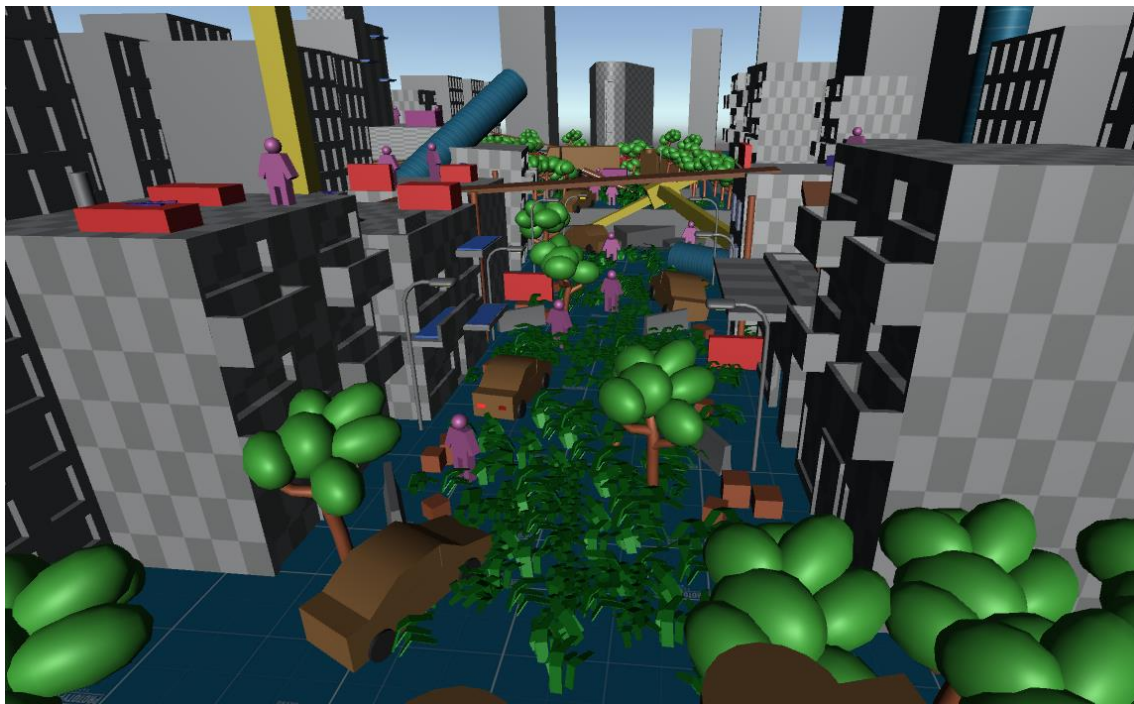




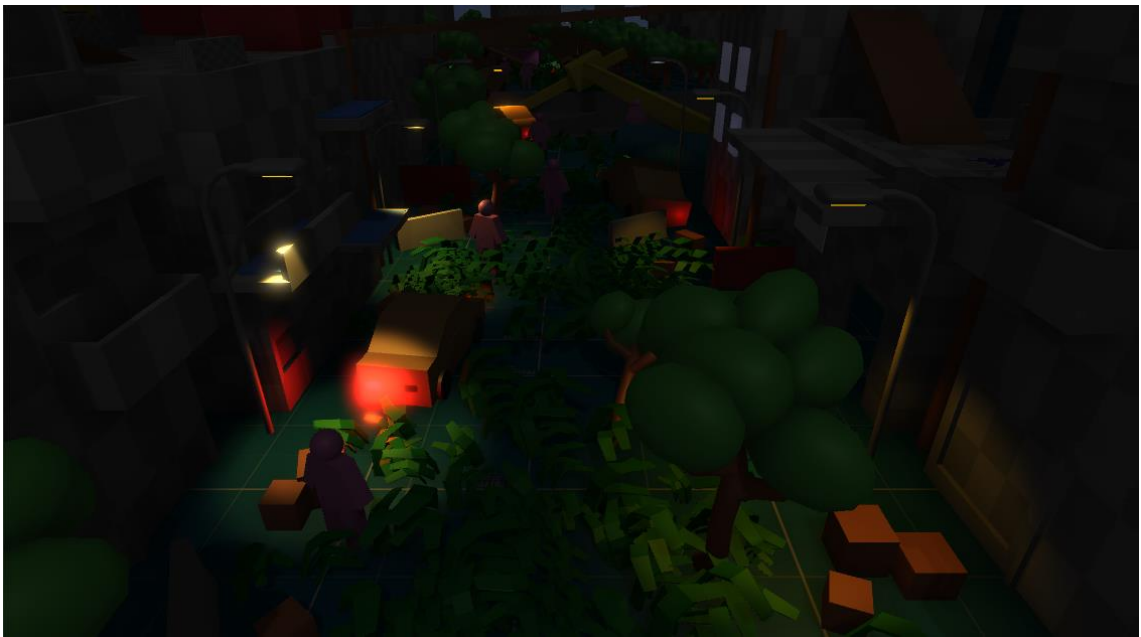
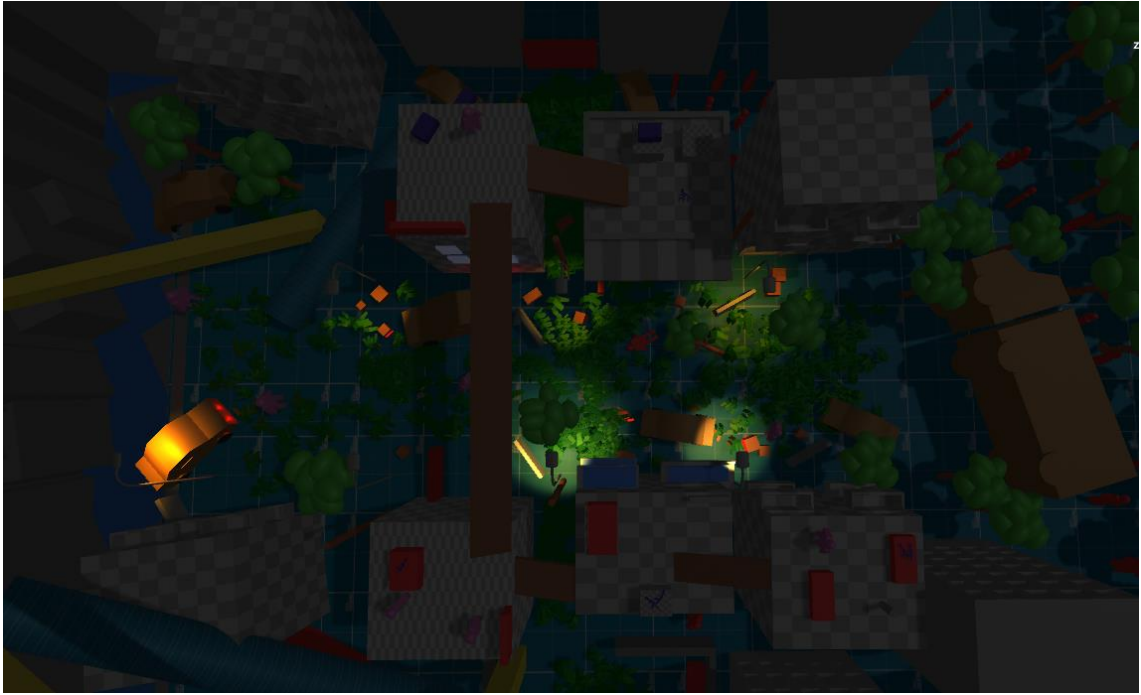
Zona 1

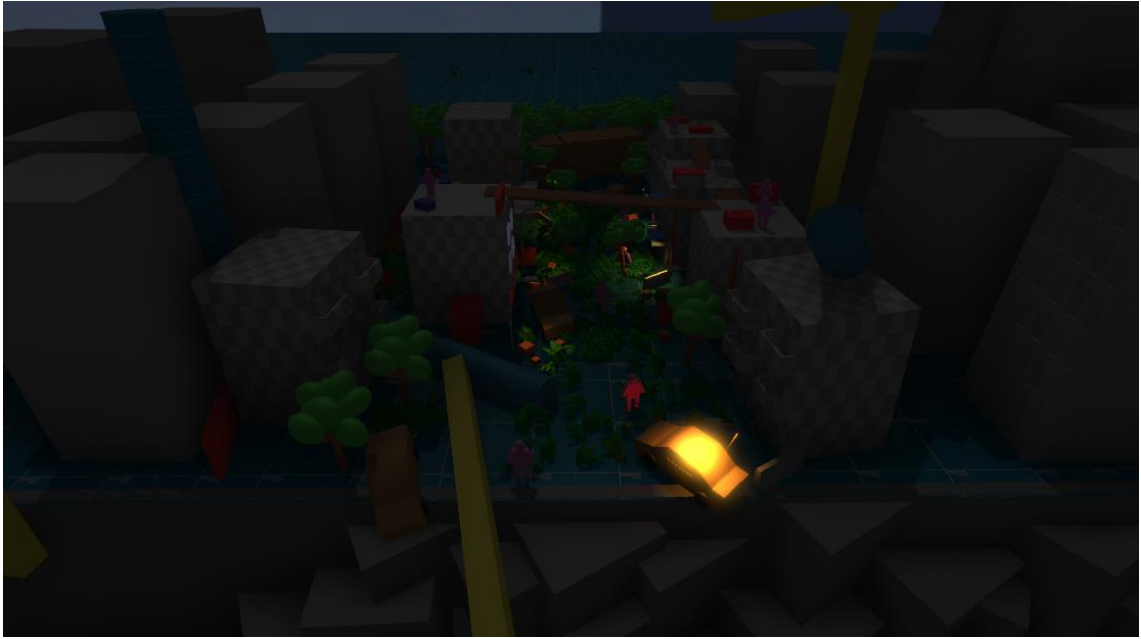
La zona esta dividida en dos, una zona inferior o a nivell de terra que es el camí principal i també una zona superior que son parts altes dels edificis i cases que estan connectades mitjançant taules de fusta. La zona superior es opcional. Al ser una zona dissenyada per fer en sigil, la vegetació i barreres ajuden a amagar-se i si vols armes per anar més segur hauràs de pendre el risc de pujar i matar a més enemics. (Totes les direccions, camins i zones estan marcades a les imatges inferiors).





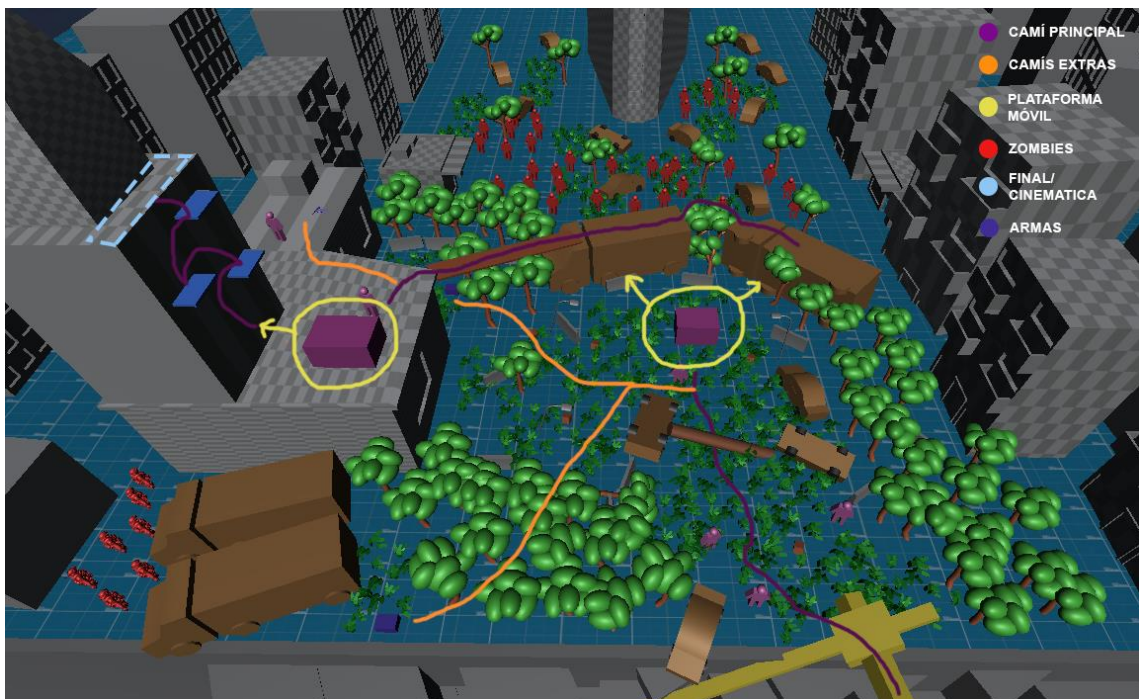
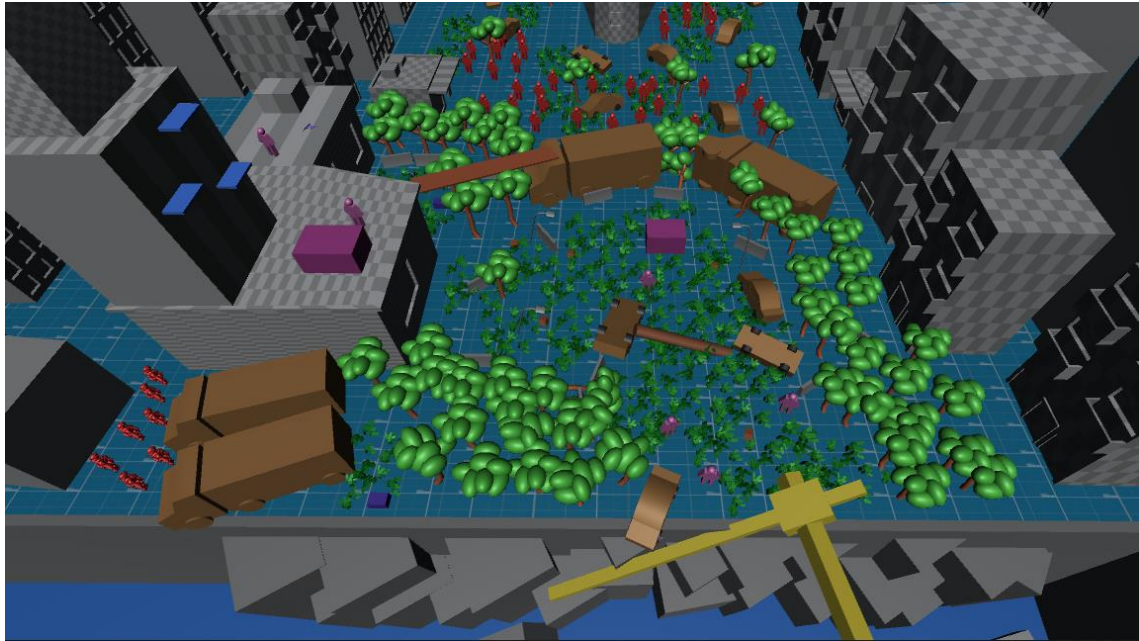


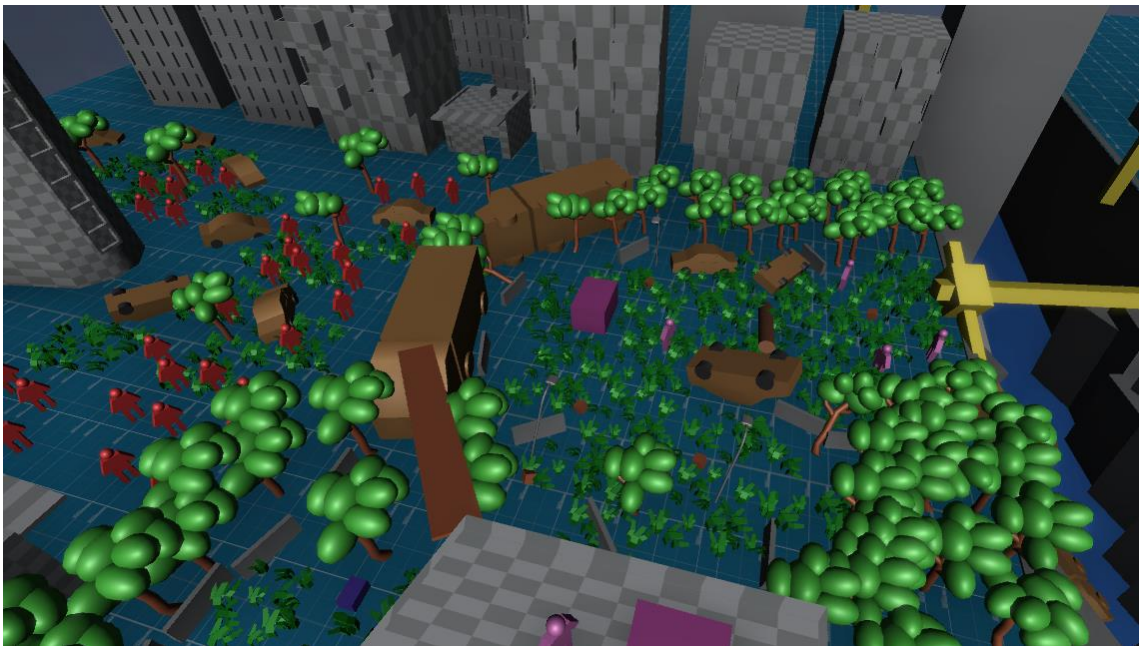


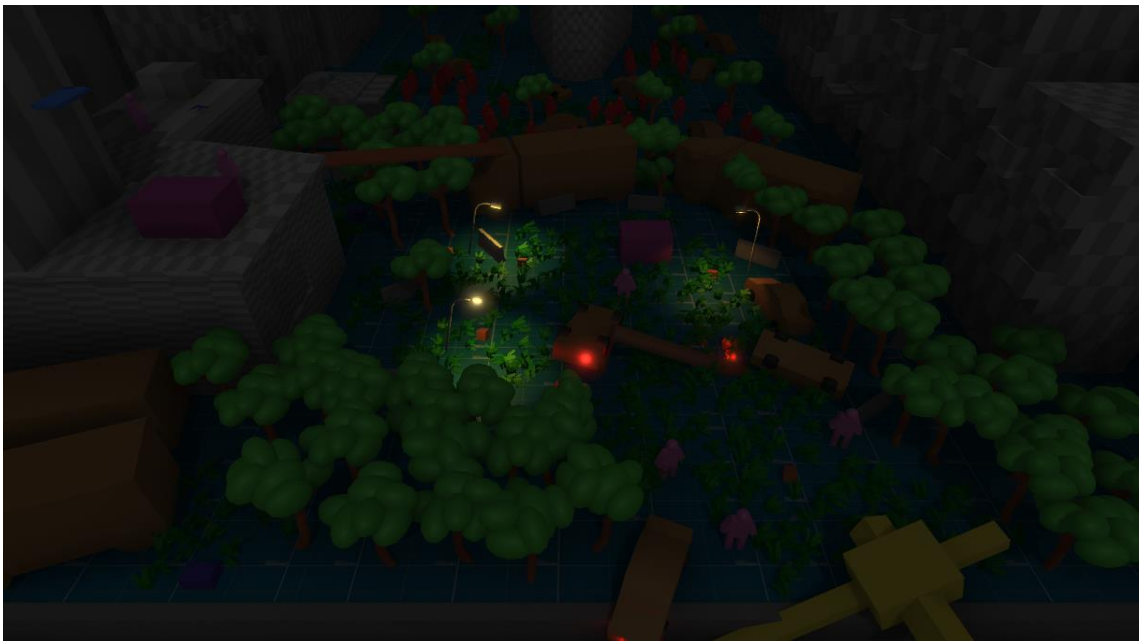
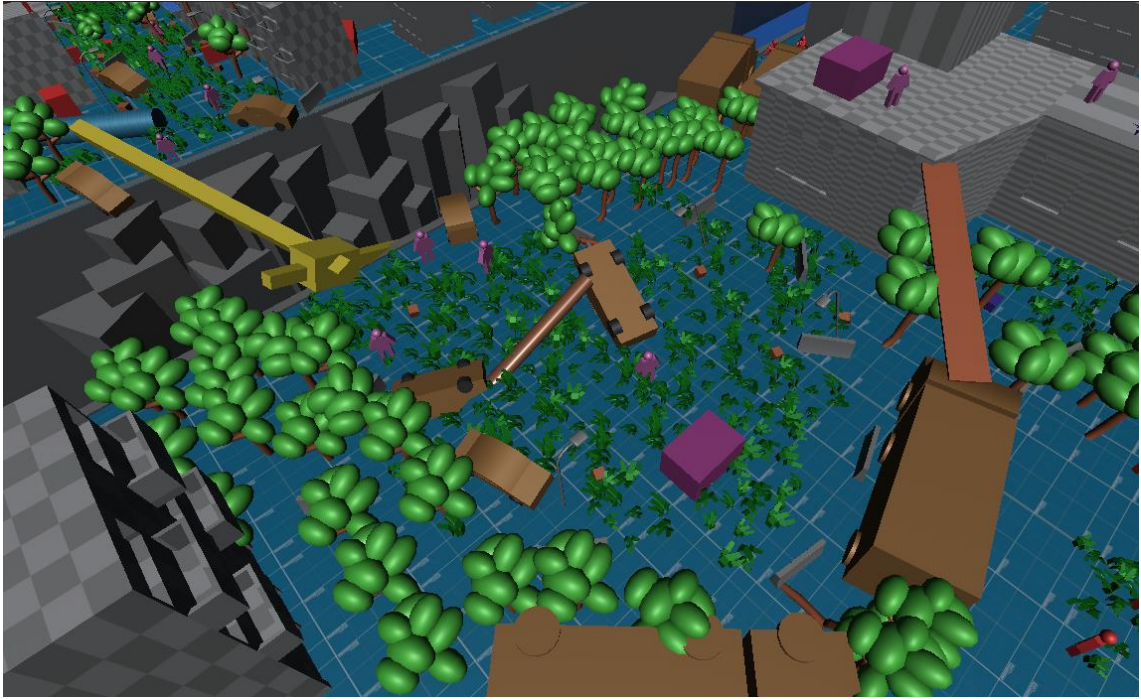


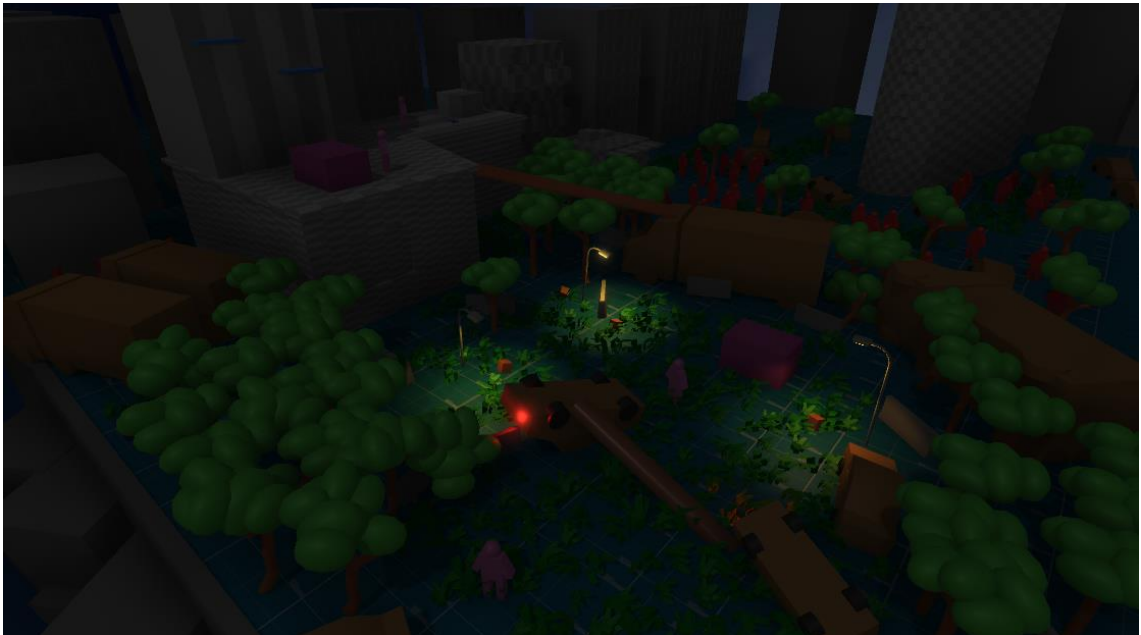
Zona 2

Aquesta zona esta feta per que el jugador acabi a dalt de l'edifici de l'esquerra. Per fer-ho haure de moure els containers cap als camions per poder pujar-hi i així saltar fins al terrat. Un cop allà haurà de moure un altre caixa per poder pujar fent parkour. Un cop a dalt saltarà una cinemàtica veient tota la ciutat i finalment enfocant al edifici que busca. També hi ha zones extremes a on podrà agafar armes.





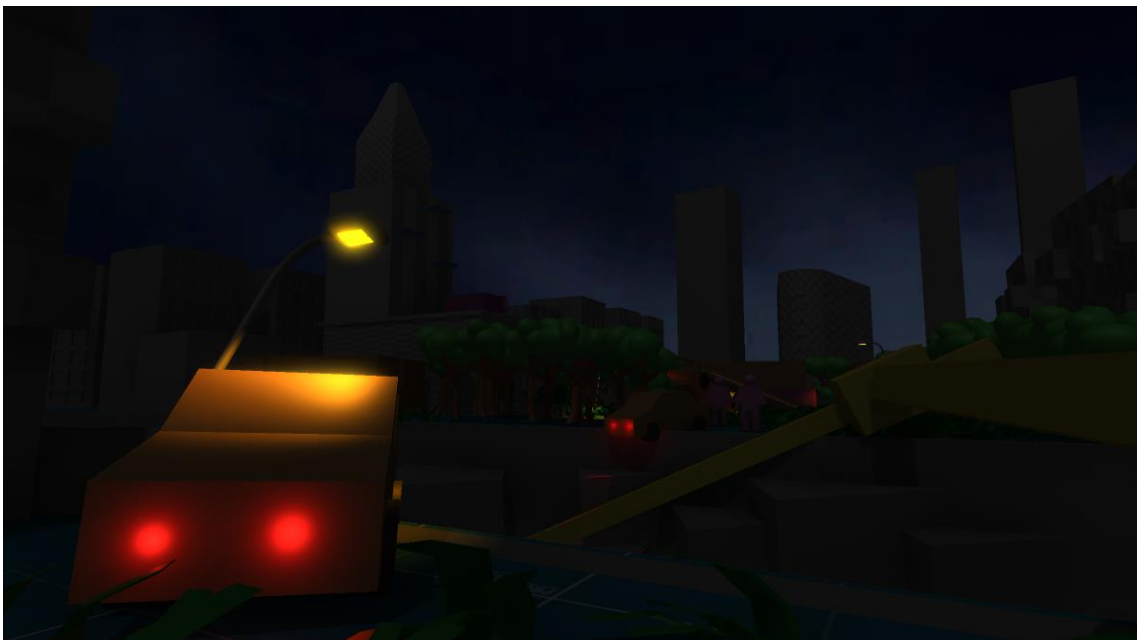


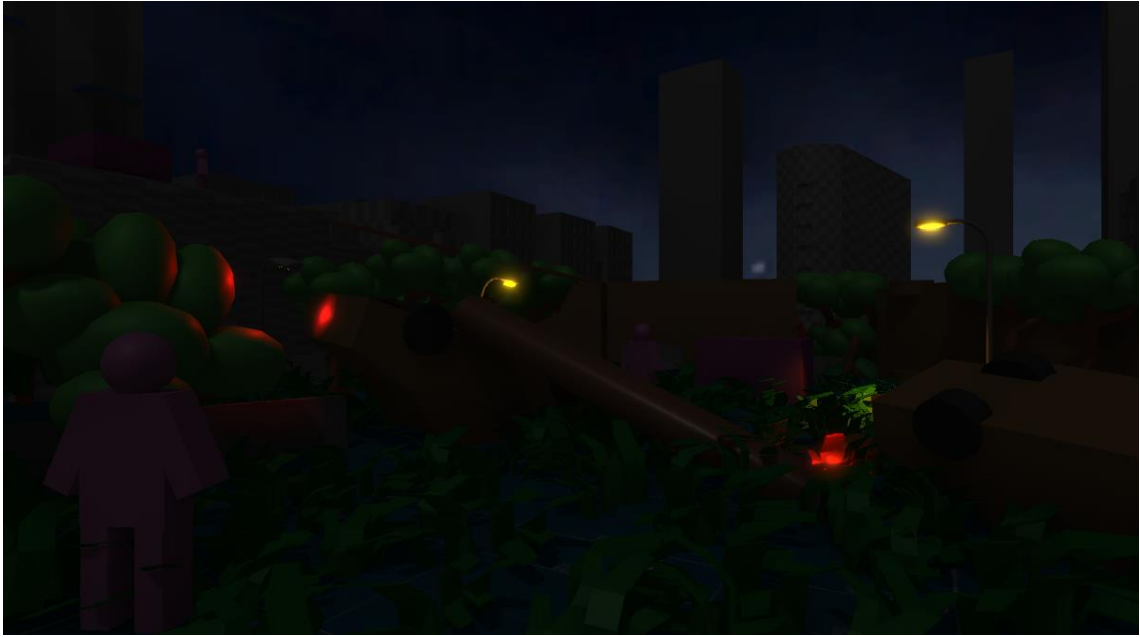




Primers plans / Punt de vista del jugador

El mapa esta ambientat en una ciutat de nit mig abandonada després d'una invasió zombi. He usat Directional Light per generar la llum de la lluna i enfosquir l'escenari en general amb un to blavós. També he usat "Spot Lights" per simular les llums d'algunes faroles i amb l'ús de Point Lights a la zona de la bombeta per donar la impressió de que realment esta encesa. També he utilitzat Point Lights vermelles per les llums dels cotxes. Finalment les "Area Lights" les he utilitzat en alguna zona amb molta vegetació per fer l'ús de baked i pre-generar les ombres i no fer us de tanta memòria de processat. A l'ultima captura es pot apreciar bastant bé amb la gespa.





3.Video Processing

<https://youtu.be/UNlrLk2b15Q>

4.Codi Processing

<https://github.com/PauGuirao/GeneradorPlanetes.git>