

## PRÁCTICA 1

### Diseño de nivel

Fecha de entrega **Viernes 22 de Marzo** en el campus Àgora: Aula de Entrega de la asignatura.

La práctica consiste en crear un diseño de nivel de juego funcional. Deberéis buscar un concepto interesante y desarrollar la propuesta para la posible realización del mismo. Para ello se seguirán los siguientes pasos:

1. Concepto  
Se escogerá un **género** de juego en el que englobar el nivel (plataformas, shooter, puzzles, etc), se escogerá una **temática** (ciencia ficción, fantasía, histórico, etc), un **tema** (lluvia, noche, carnaval, etc) y una **referencia** clara (puede ser de cine, literatura, arte, etc).  
Con estos cuatro pilares definidos se creará una breve descripción del nivel, se identificará el público al que va dirigido el nivel y se describirán las sensaciones que queremos que transmita y a través de qué mecanismos vamos a conseguirlo.
2. Diseño  
Seleccionad referencias claras que tengan puntos en común con la propuesta de nivel. Identificad un mínimo de dos ideas que os gusten y que incluiríais en vuestro nivel y explicad de qué forma las incluiríais en el diseño de nivel.  
  
Dibujad un esquema del mapa a construir en 2d (vista superior o lateral, dependiendo del juego). Identificad en el mapa los puntos clave, los eventos y entradas y salidas. Marcad las rutas que describe el jugador.  
  
Definid un gráfico de Pace que resuma de forma simple la progresión de juego en el nivel, qué sucede y cuál es el objetivo del mismo.  
  
Introducid elementos narrativos en el diseño de nivel. Explicadlos y justificadlos.
3. Arte  
Seleccionad referencias claras que tengan puntos en común con la propuesta artística del nivel, su “look and feel” y estilo gráfico.  
  
Introducid en el diseño de nivel un mínimo de una estructura visible fácilmente reconocible por el jugador. Explicadla y justificadla.
4. Maqueta 3d  
Cread un blockout del nivel y colocad “placeholders” para las estructuras más importantes así como enemigos o ítems destacados.

**Este trabajo es individual.**

**Se valorará** la viabilidad de la propuesta, la inclusión de elementos creativos y la aplicación de los conceptos y conocimientos adquiridos en clase, así como la estructura del documento.

**Formato de entrega:** documentación en un fichero word o pdf, donde se especificará el nombre completo del alumno (por ejemplo: RamónGutiérrez.pdf) + escena 3d en formato **fbx**.