

Actividad Práctica: Blockout de niveles

Para esta actividad tuve la intención es de emular la sensación que sentimos cuando adentramos el primer nivel de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, *Inside The Great Deku Tree* mesclado con Super Mario 64. El objetivo es llegar hasta la cámara 3 sobreviviendo los enemigos.



Ilustración 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Inside The Great Deku Tree



Ilustración 2 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Inside The Great Deku Tree



Ilustración 3 - Super Mario 64



Ilustración 4 - super Mario 64 bob omb battlefield

Detalles técnicos

El juego se encuentra subdividida en tres cámaras, en cada una de las cámaras se enseña una mecánica nueva. En la primera cámara, se puede mover el personaje, en la segunda los enemigos aparecen y podemos ganar los disparando hechizos y cuando mueren hay una probabilidad de hicieren *drop* de ítems.

Esta ambientando en tercera persona.

Reglas de diseño y métricas.

El personaje usado como referencia y como personaje es lo proporcionado por el motor, que tiene una cápsula de colisión de 1, 80x70cm. Fue usado la rejilla providenciada por el motor.

Las cámaras tienen un tamaño variado. La primera tiene un ancho de 8x8x4metros, la segunda 27x18x11 metros y la tercera 38x33x32 metros. Los pasillos que conectan las cámaras tienen un ancho interior de entre 4x 3,5 metros. Y las puertas tienen 3x4 metros.

El nivel dispone de un total de 3 cámaras y 2 pasillos Como son niveles introductorios sirven para que el jugador vaya descubriendo las mecánicas del juego, se estima un total de 10 segundos en la primera, 20 segundos a la segunda y en la tercera, debido as plataformas que se mueven 45 segundos, totalizando 1 minutos y 10 segundos.