

PRÁCTICA 1 (15% nota final)

Diseño de nivel

Fecha de entrega **Lunes 18 de Marzo** en el aula de Entrega de la asignatura en Atenea.

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 y fácilmente reconocible (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 que tengan puntos en común con la propuesta de nivel.

Explicad las decisiones de diseño aplicadas a vuestro mapa y qué aportan al jugador.

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

Cread un moodboard de arte con la propuesta artística del nivel, su “look and feel” y estilo gráfico. El moodboard contendrá al menos 15 imágenes.

Introducid en el diseño de nivel un mínimo de una estructura visible fácilmente reconocible por el jugador y que funcione a modo de “landmark”. 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. Llevad el nivel a Unity 3d y haced que sea navegable de inicio a fin.

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 y proyecto.

Formato de entrega: documentación en un fichero pdf, donde se especificará el nombre completo del alumno + escena 3d en formato **fbx** + el nivel **compilado** en Unity (exe + data).