

LEVEL DESIGN

FINAL

Profesor: Martín Moge

Contacto:

- Mail: martin.moge@davinci.edu.ar
- Discord: Martín Moge#4937

Grupos	1
Consigna	1
Contenido del documento de diseño	2
Contexto	2
Concepto	2
Boceto y Plano	2
Análisis	3
Preguntas frecuentes	5

Grupos

El final puede ser realizado tanto **individual** como **grupal**. No hay un máximo de alumnos por grupo, pero tengan en cuenta que cuantos más sean más exigente va a ser la corrección. Se recomienda que no hagan grupos de más de 3 o 4 integrantes. Pueden utilizar los mismos grupos de la cursada.

Consigna

Crear dos niveles para un juego diseñado por ustedes y documentar el proceso completo. El juego puede ser 2D o 3D.

Uno de los niveles puede ser el que se hizo para el TP1, mismo la documentación, pero en caso de usarlo se tienen que realizar las correcciones que se les

marcaron en la devolución del mismo y agregar un par de puntos que se detallan en la consigna (sobre documentación de Recompensas y Dificultad).

Los niveles tienen que ser recorribles por las mecánicas básicas de movimiento del jugador, las cuales tienen que estar implementadas (ej: Caminar, correr, saltar, doble salto, dash, etc). Las demás mecánicas del gameplay no hace falta implementarlas (ej: ataques, interacciones, enemigos, hazards, etc), pero si están presentes mejor.

Se tiene que entregar un ejecutable del proyecto.

Contenido del documento de diseño

Tener en cuenta que es el final de la materia y algo que puede servir para el portfolio, el documento tiene que ser prolijo y profesional. Entregar el final con carátula, detallar los integrantes del grupo, poner nombre correcto a los archivos, etc.

Contexto

Ser claros y detallar todo lo que tiene que saber el jugador a la hora de empezar los niveles y en qué punto del juego se sitúan los mismos.

Describir todas las habilidades y mecánicas del juego, estén o no implementadas en los niveles. También describir la historia, el universo, los personajes y todo lo que se crea relevante.

Concepto

Poner énfasis en las cosas que se quieren transmitir con los niveles. Buscar muchas referencias visuales. Colores, lugares, formas, personajes, arquitectura, cultura, ropa, tecnología, iluminación, sombra, efectos especiales, texturas, etc; y todo lo que sirva como inspiración y referencia.

Se puede entregar una carpeta aparte de imágenes en vez de ponerlas todas en el documento.

Boceto y Plano

Poner varios bocetos si fueron iterando hasta obtener la forma que van a plasmar en los niveles. El boceto no es obligatorio pero sí deseable.

Con respecto al Plano, no confundirlo con el Boceto. El Plano es una representación que se hace al final de la construcción del nivel para que se vea claramente todos los componentes del mismo, detallando la ubicación de secretos, punto de inicio/fin, enemigos, interacciones, subdivisiones, loot, power ups, currency, cinemáticas, etc. Se puede usar una foto del nivel desde arriba, pero se tiene que entender lo que se está viendo, y se tienen que completar todos los datos correspondientes en un índice dentro del mismo.

El Boceto y el Plano de cada nivel los pueden entregar en una carpeta aparte.

Análisis

De la misma forma que para el TP1 van a realizar un análisis completo con los siguientes puntos:

1. Espacialidad

- Ejemplos:
 - ¿Qué tipos de espacios tienen?
 - ¿Cómo usan las transiciones entre espacios?
 - ¿Cómo usan la verticalidad?
 - ¿Cómo es el arribo a los espacios?
 - ¿Cómo el espacio afecta al jugador tanto emotivamente como a su jugabilidad?
 - Etc.

2. Ambientación

- Ejemplos:
 - ¿Cómo usan affordance/asequibilidad?
 - ¿Cómo la ambientación cuenta una historia?
 - ¿Cómo la ambientación refuerza la apariencia del nivel y el universo del juego?
 - ¿Cómo guían o desvían la mirada del jugador?
 - Etc.

3. Interacciones

- Ejemplos:
 - ¿Con qué objetos puede interactuar el jugador?
 - ¿Hay elementos interactivos que no sirven directamente al gameplay?
 - Etc.

4. Cámaras y Visión

- Ejemplos:
 - ¿Qué tipo de cámara utilizan?
 - ¿Cómo utilizan la cámara para brindar/ocultar información al jugador?
 - ¿Qué puntos del nivel son clave con respecto a la visión?
 - Etc.

Nota: *si alguno de estos cuatro puntos no estaban en el TP1 se tienen que completar.*

Y se le suman un par de ítems extras:

5. Recompensas

- Ejemplos:

- ¿Qué tipos de recompensas utilizan?
- ¿Cómo utilizan las recompensas para modificar la conducta del jugador, para tentarlo a explorar o para crear curiosidad?
- ¿Qué espacios de recompensas tienen? (Cámaras de recompensa, panoramas/vistas o meditativos)
- ¿Cómo utilizan la negación espacial?
- ¿Qué metas a corto, mediano y largo plazo hay?
- Etc.

6. Dificultad

- Ejemplos:

- ¿Qué tipos de retos posee el nivel?
- ¿Cómo es la progresión de dificultad del nivel?
- ¿Cómo es el Flow del nivel?
- Etc.

Preguntas frecuentes

¿Puedo usar el mismo nivel del TP1 y el mismo documento, referencias, etc; del TP1?

Sí. Pero recuerden que se tienen que arreglar los errores que se les marcó en la devolución del TP. Y también completar las cosas que les faltaron o que creen que las pueden mejorar.

¿Se pueden hacer entregas parciales para ir recibiendo feedback? ¿Se puede entregar el final antes de la fecha?

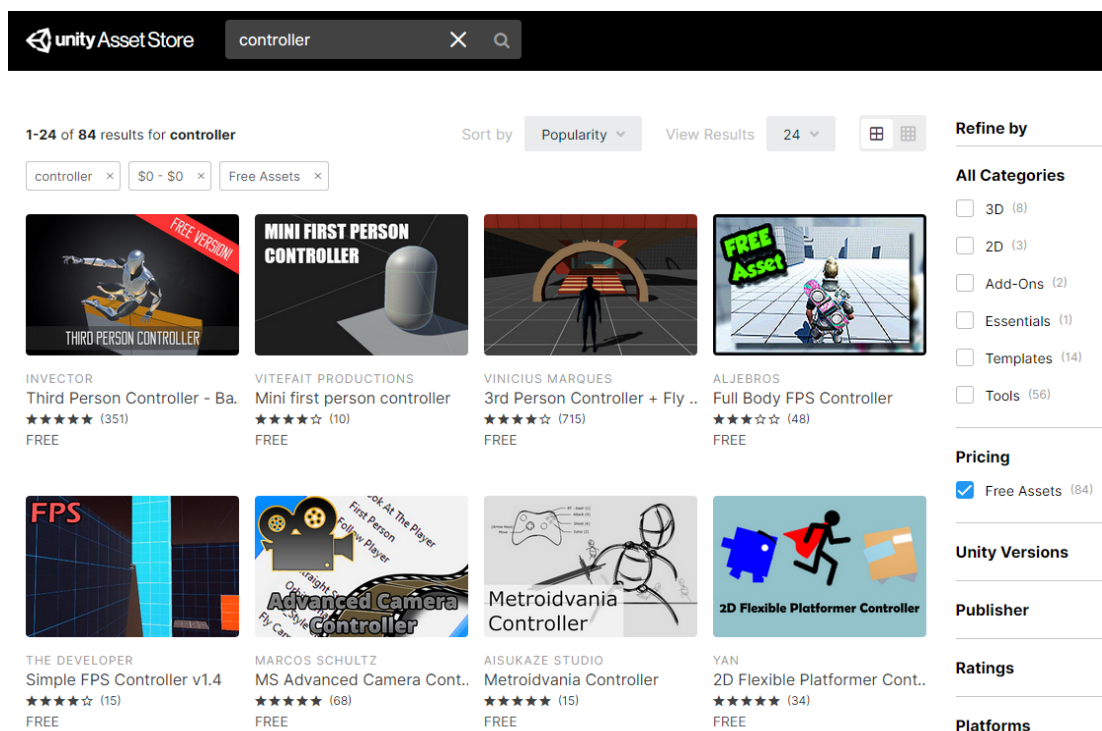
Pueden hacer todas las entregas parciales que quieran. Hasta inclusive el día anterior del final pueden mandar todas las versiones que gusten e incluso pedir la corrección definitiva antes de la fecha.

¿Qué tan extenso tiene que ser el Final?

Cuanto más completo mejor. Largo no necesariamente significa bien, usen su criterio para definir la longitud y no pongan cosas de más.

¿Tenemos que programar las mecánicas base del movimiento como por ej: Caminar, correr, saltar, doble salto, dash, etc?

Tienen que estar *implementadas*, porque son importantes para la espacialidad, no hace falta que las programen ustedes. Pueden usar código de juegos que hicieron antes, bajar código de internet, usar assets del store (Foto 1), etc.



(Foto 1)

¿Qué puedo usar como arte?

Lo que quieran. Pueden hacer los assets ustedes o bajarlos de internet.

Conseguí arte... pero nada pega con nada ¿Qué hago?

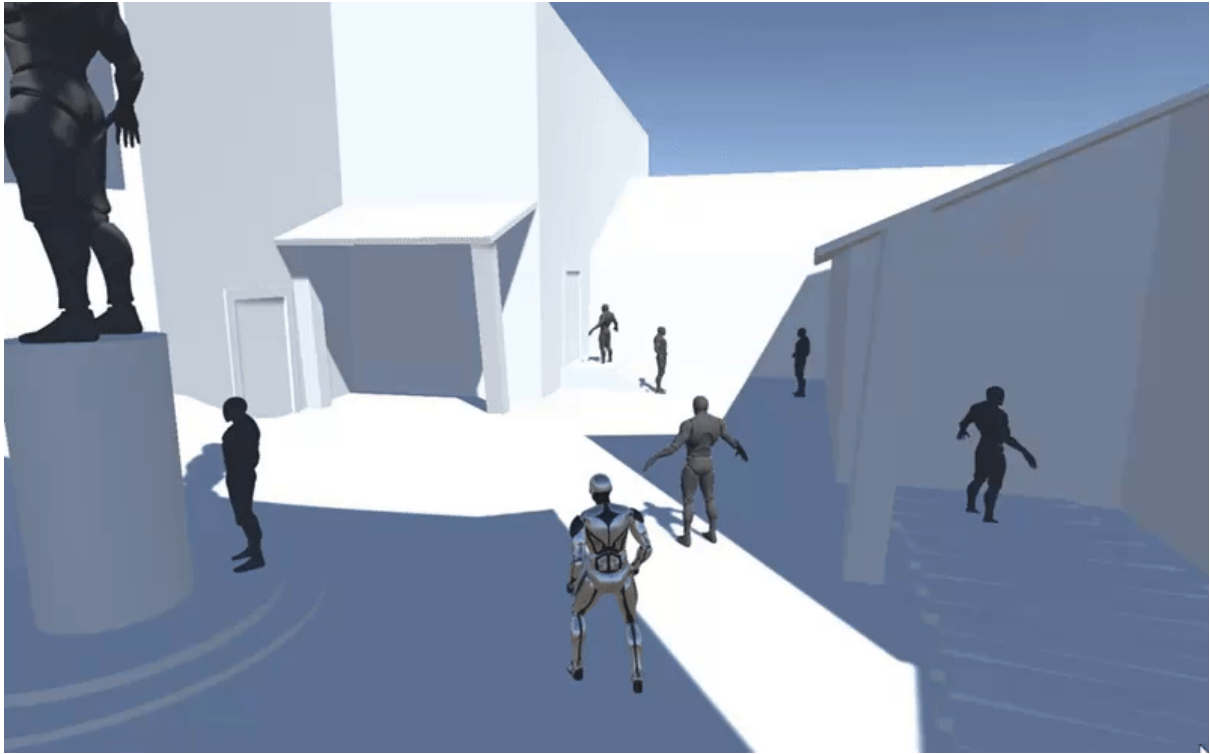
La idea del final no es que hagan niveles que parezcan de un juego AAA, pero al mismo tiempo no tiene que ser 100% blocking que no se entiende que es cada cosa. No hay problema si algunas cosas no encajan estéticamente, lo importante es que se entienda que representa cada elemento del nivel. Si no encuentran un asset de un árbol pueden armar uno con bloques y ponerle algo de color o texturas. Un cubo marrón puede ser una caja de madera. Un cubo negro con una esfera amarilla y una luz puede ser una antorcha.

Por ejemplo en la imagen siguiente del Uncharted (Foto 2) si bien el arte está lejos de ser la versión final se pueden ver claramente piedras, pasto, un árbol, una cascada, enemigos, etc.

Con respecto a los enemigos no hace falta que se muevan, ataquen o tengan animaciones. Los pueden dejar estáticos (Foto 3). Lo importante es que describan su funcionamiento.



(Foto 2)



(Foto 3)

Estoy haciendo un juego para otra materia ¿Puedo usarlo?

Si.

¿En qué motor puedo hacer el juego?

El que quieran. Unity, Unreal, Godot, etc. Mientras que tenga un ejecutable que lo pueda correr no hay problema.

No estoy seguro/a/e de la idea que tengo para el juego/nivel ¿Qué hago?

Mandar mail.

Tengo una duda ¿Qué hago?

Mandar mail.

Quiero mandar un mail ¿Qué hago?

Mandar mail.