

Diseño de Niveles

16 DE MAYO DEL 2019

Alumna: Ing. Jully Kado Mercado Elias

UNIAT, MAESTRIA EN DISEÑO Y DESARROLLO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS

MOTORES GRAFICOS IV

PROFESOR: LUIS GOMEZ

Índice

Índice.....	1
Índice de imágenes	1
Diseño de plano	2
Plano	2
Secciones.....	2
Planeación de proyecto.....	4
Creación de entorno.....	4
Jugabilidad	6

Índice de imágenes

Imagen 1.- Layout del nivel.	2
Imagen 2.- Layout de las secciones del nivel.	3
Imagen 3.- Modelo básico de entorno creado en unreal.	4
Imagen 4.- Martillos que se recoleta para activar la puerta.	5
Imagen 5.- Entorno sin elementos extras de iluminación ni partículas	5
Imagen 6.- Entorno final.....	6
Imagen 7.- Blueprint de botones del menú pausa.	6
Imagen 8.- Blueprint para acción de puertas, muerte y ventana de pausa.	7
Imagen 9.- Blueprint de evento muerte y cuenta de martillos.....	7

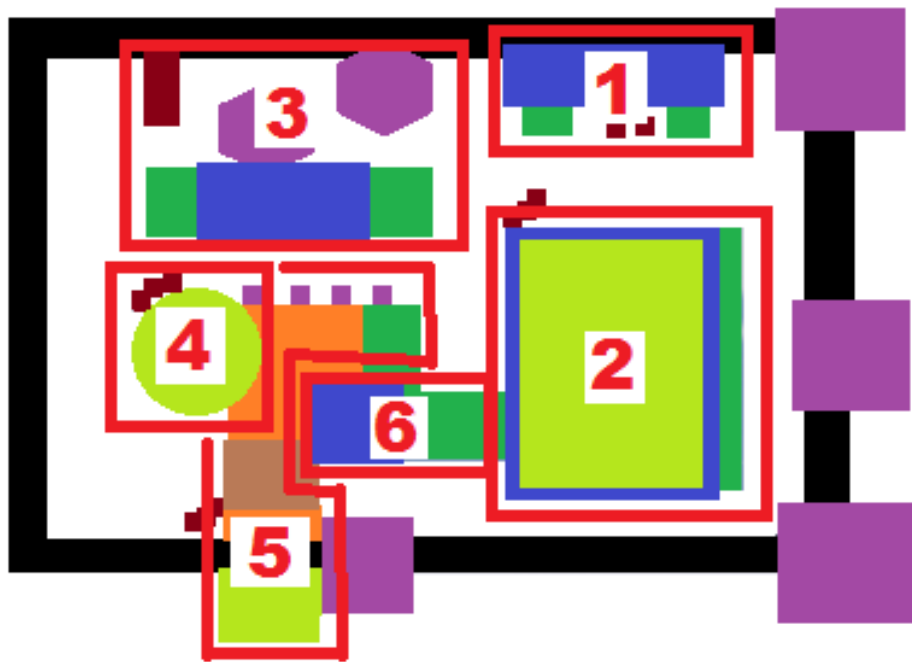


Imagen 2.- Layout de las secciones del nivel.

A continuación se explica cada una de las secciones del juego que están marcadas en la imagen 2.

1. En esta área se tienen dos escaleras en las cuales el jugador puede subirse para poder ver un poco más arriba del área del suelo, la desventaja es que no hay mucho donde cubrirse pero puede ayudar a evitar algunos disparos que vengan de las secciones 4 y 5.
2. Es una de las áreas que ocupa mucho espacio y al estar en una posición elevada evita que te disparen de las áreas 4 y 5, como también te da acceso al área 6.
3. Aquí es el mejor lugar para cubrirse de las demás área ya que cuenta con pilares que evitan que los demás jugadores te disparen, por otro lado tiene una sección que te permite estar en un piso alto y puedes disparar y ver todas las secciones menos la 4, la desventaja es que si eres visible para las mismas secciones.
4. En esta área de puedes cubrir perfectamente pero no tiene mucha visibilidad para mar o para que te maten podría ser un punto de control o de emergencia perfecto.
5. Con esta sección se tiene ventajas y desventajas podría ser un buen punto para esconderse y recuperar vida pero también es una trampa mortal por que al salir todos e podrían atacar sería y matarte muy rápidamente por esto también se colocó un puente para evitar que sea tan sencillo matar al jugador, sería una muy buena sección para ocultar la bandera o al líder.
6. Esta es la sección que se encuentra arriba del todo tienes visibilidad para todas las secciones menos para la 2 y la 4 pero también es muy peligrosa ya que eres un blanco fácil.

Pensé en estas secciones para que existiera diversidad de movimientos y puntos de vista como también para que no solo un área fuera visible o accesible para las otras áreas y poder tener un punto que te ayude a visualizar el mapa por completo. Por otro lado aunque sea un mapa pequeño creo que es fácil ocultarte y cambiar la estrategia.

Planeación de proyecto

Al tener el plano base en el cual me iba a basar y en los assets que utilice separe la planeación en dos partes la primera es la creación del entorno y después la planeación de la jugabilidad, en esta sección se explicara cada una de estas.

Creación de entorno

El entorno se creó en diferentes secciones y partes, más que nada para tener una base primero y después ya tener un buen entorno con mejores detalles. A continuación se especifican las secciones en cómo se trabajó toso el entorno del nivel.

- **Creación de base:** en esta sección se creó una base exacta de lo que se tenía en el diseño con diferentes elementos de unreal, esto me ayudo a saber qué tanto del escenario se utilizaría y de ahí partir para poner los assets.

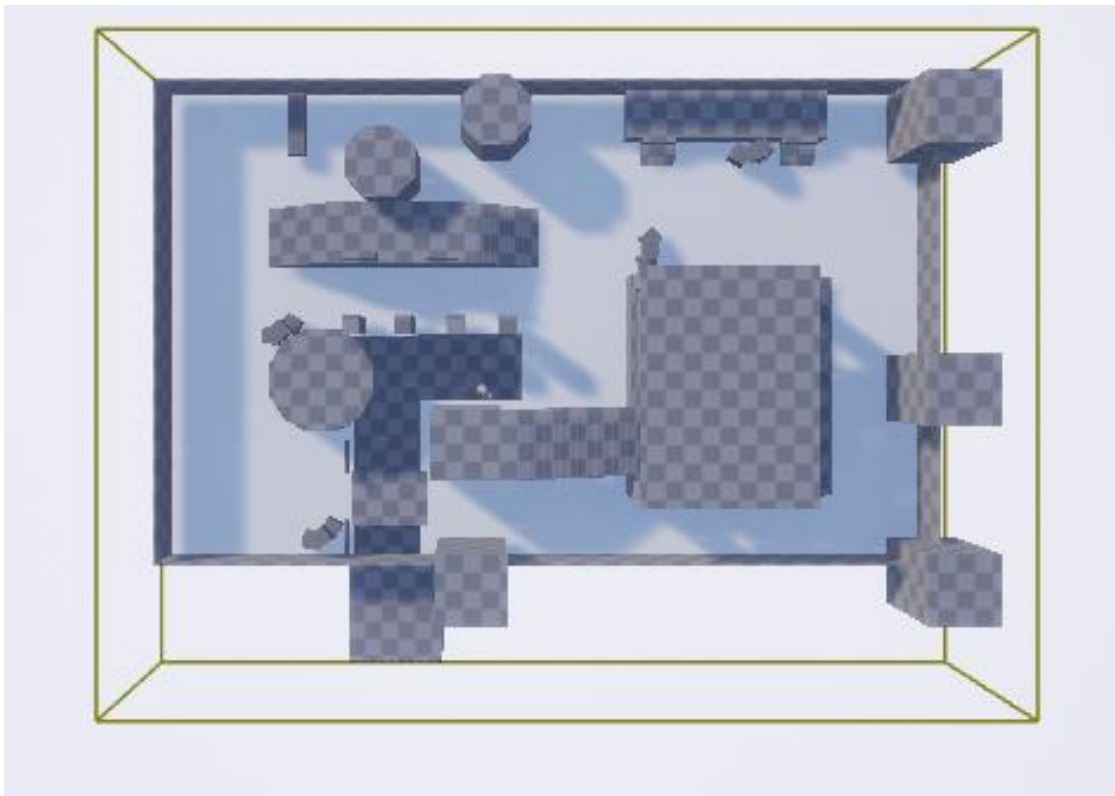


Imagen 3.- Modelo básico de entorno creado en unreal.

- **Implementación de asset:** lo que se hizo fue seleccionar los assets y los elementos con los cuales podía crear la base, al existir tantos diferentes, algunos elementos del diseño base se decidieron cambiar un poco por ejemplo en la sección 4 en la cual quite las ventanas y solo coloque un edificio redondo y la sección 5 se puso un puente en vez de hacer un cuarto, esto hizo que se expandiera el entorno.
- **Agregar elementos de fondo:** para que se viera un poco más realista se colocó agua y montañas en los extremos tanto del entorno como en el agua, esto da un efecto de estar en una isla y no un entorno solo volando.

- **Agregar elementos para jugabilidad:** coloque los botones, las puertas que se accionarían con estas y los martillos que accionarían la puerta final.



Imagen 4.- Martillos que se recoleta para activar la puerta.

- **Agregar elementos extras:** coloque elementos en todo el entorno que llenaran los espacios y que hicieran que se viera un poco mejor y realista el entorno.
- **Agregar efectos visuales:** se agregaron las partículas necesarias en las lámparas, martillos y sección final, como también el cambio de material en los botones.
- **Agregar luces:** Por ultimo se crearon las luces para mejorar el efecto de las partículas y lámparas.



Imagen 5.- Entorno sin elementos extras de iluminación ni partículas



Imagen 6.- Entorno final.

Jugabilidad

Para la jugabilidad se realizaron diferentes cosas las cuales son:

- **Pausa:** En el menú de pausa solo se cuenta con dos botones el botón de salir del juego y el botón para reanudar la partida.

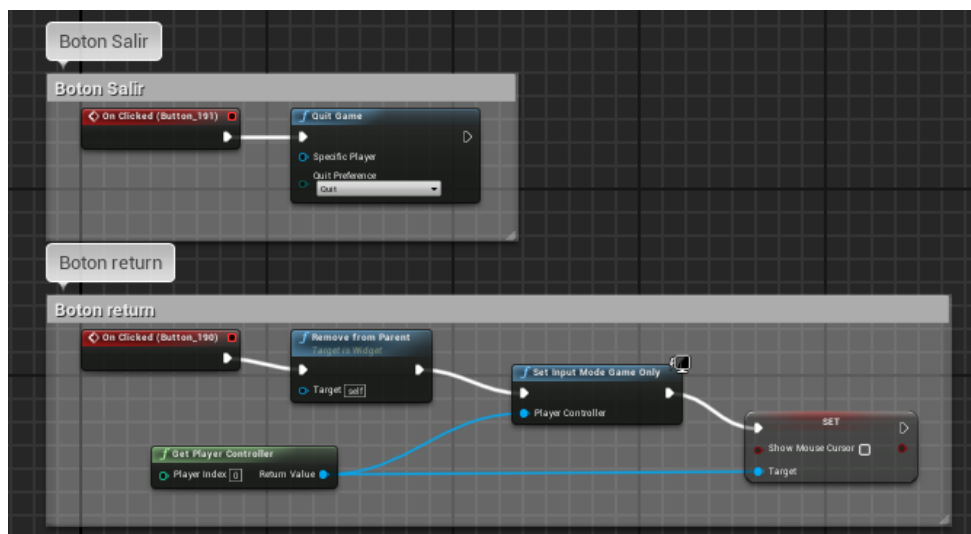


Imagen 7.- Blueprint de botones del menú pausa.

- **Acciones:** Para abrir la primera puerta se tiene que pasar por un botón de color amarillo que se encuentra en el piso al accionarlo se pone de color verde y se abren las puertas.

También hay otra puerta la cual se abre hasta que se tienen todos los martillos si se intenta presionar antes no se abre, para esto utilizamos el mandar mensajes entre elementos por medio de blueprints.

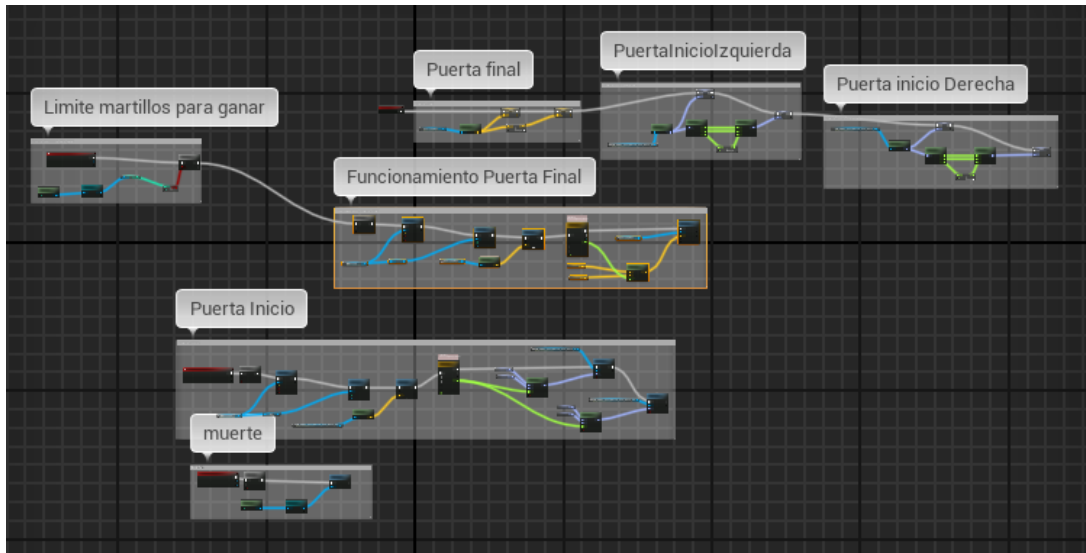


Imagen 8.- Blueprint para acción de puertas, muerte y ventana de pausa.

- **Recolección:** Se encuentran 4 martillos en todo el escenario los cuales al pasar por ellos se genera una partícula y el martillo desaparece, al coleccionarlos todos se puede acceder a la habitación 2.

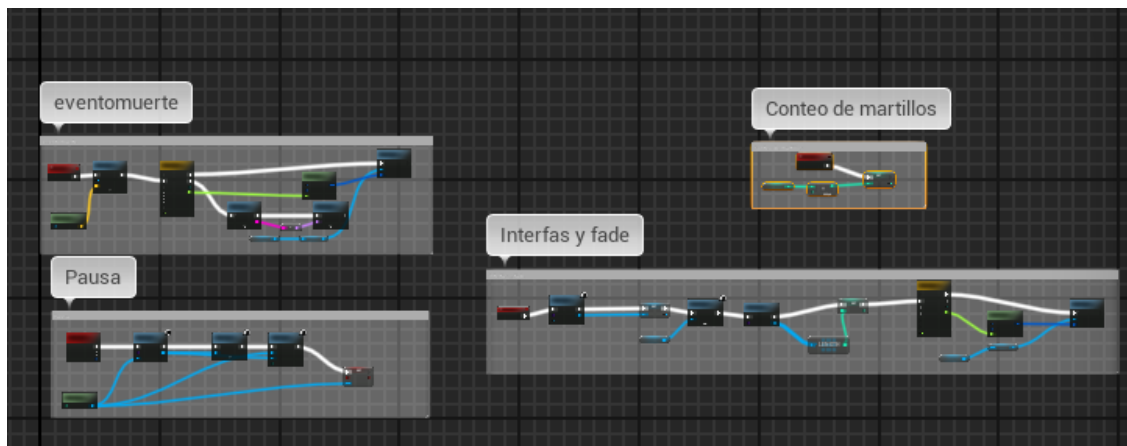


Imagen 9.- Blueprint de evento muerte y cuenta de martillos.

- **Limite área:** para limitar el área de juego se creó un evento de muerte es decir que si el jugador se sale del área jugable y cae en el agua este morirá y reiniciara en el área donde empezó.