

# Beyond the Edge - Escenarios 3D - Práctica 1

## 1. Concepto

- Género: Rol de acción
- Temática: Fantasía Medieval
- Tema: Atardecer
- Referencia: The end is coming

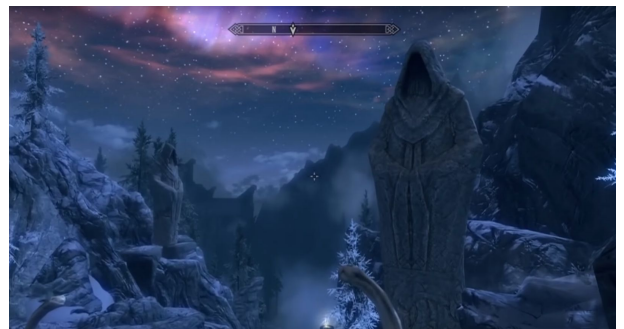
El target al que va dirigido mi escenario es un nicho específico de fantasía medieval. De una edad superior a 18 años que pueda asimilar la sensación que se quiere transmitir, y pueda presenciar los actos de violencia que sucederán en primera persona.

El final está cerca, el sol se esconde poco a poco, la fría y noche se aproxima por el horizonte. La música empieza a notarse cada vez más cerca con un “crescendo”, la emoción del jugador se dispara. Algo grande va a suceder. El escenario no muestra que va a pasar a simple vista, pero transmite esa sensación. En lo alto de la montaña, tras un pequeño diálogo con un npc se convertirá una pelea con un final boss. Habrán elementos coleccionables distribuidos por el mapa, que no se vean a simple vista, así el jugador estará motivado a explorar, de este modo el escenario será mucho más funcional. También encontraremos zonas de parkour entre batalla y batalla, para premiar así al jugador por su agilidad además de por su estilo de combate.

## 2. Diseño

Primero de todo deberemos situar al jugador en contexto, su ubicación será la siguiente:

- Inicio de un camino que asciende por unas montañas
- En ambos lados habrá árboles y algún que otro lago.
- El pico de las montañas estará nevado
- La luz será ambientada en un atardecer
- Escalera que rodea la montaña
- Dentro de la montaña una pelea con varios enemigos
- Coleccionables, uno al principio y otro llegando al final.
- Parkour al final de las escaleras
- En lo más alto de la montaña se desarrollará un diálogo modo historia.
- Un Final Boss tras el diálogo.

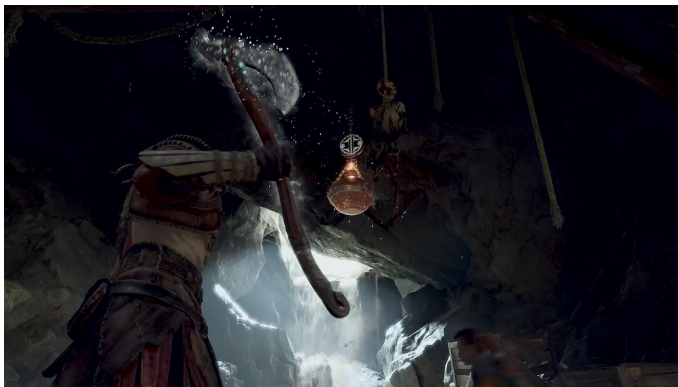


En las anteriores fotografías podemos ver la sensación de ascenso que nos muestra el level design de Skyrim. La primera imagen representa el ascenso, el viaje del héroe. La segunda está tomada desde la cima, desde arriba, en esta se muestra la mirada hacia el camino transcurrido, hacia el “pasado”.

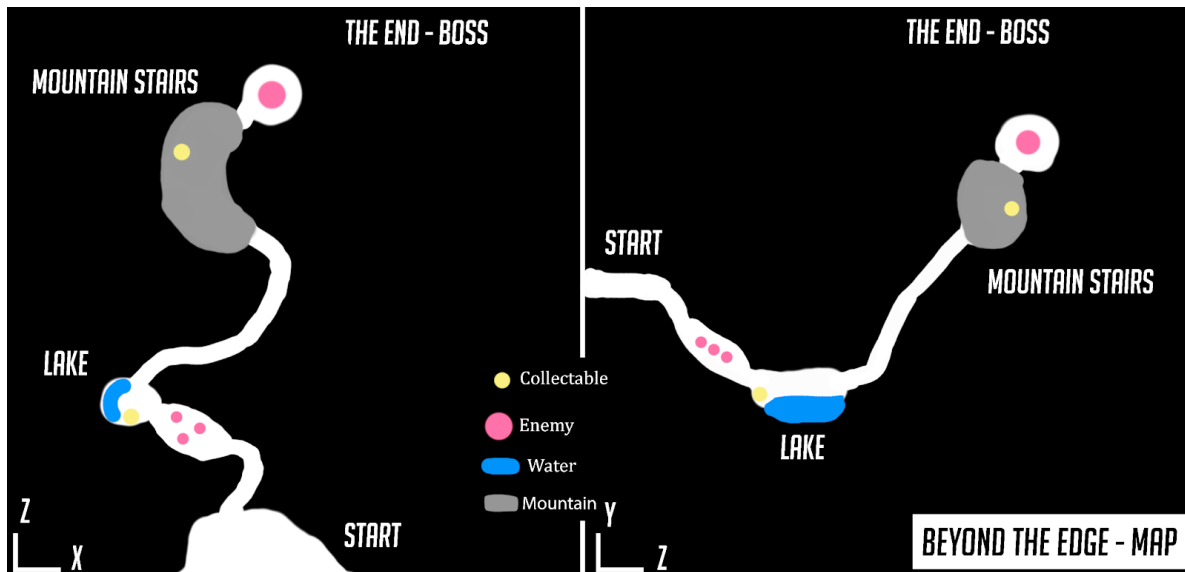


En ambas imágenes del videojuego Zelda Birth of the Wild, se transmite una idea y una sensación parecida, el héroe ha llegado a lo más alto y se siente superior. Desde la cima tiene la visión panorámica de todo el escenario, este elemento se usa para visualizar elementos que el jugador busque.

Para introducir este concepto en mi escenario, conectaré el camino o vía principal del jugador hasta una montaña lo suficiente elevada para que esto pueda suceder, y por ende comprobar y situar todos los elementos del escenario a la vista del jugador en la cima.

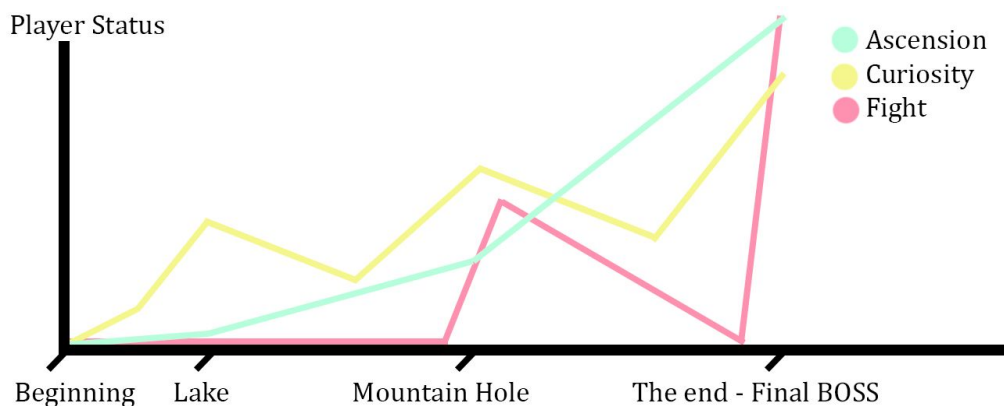


Por último, como se puede observar en esta imagen de God of War, usaremos coleccionables. Esto hará que el jugador esté más atento al entorno y lo aprovecharemos para crear un escenario funcional. Estos coleccionables explicaran contenido adicional del modo historia.



Este es el diseño de la estructura básica del mapa. A mano izquierda tenemos el diseño en un plano de ejes Z y X, a mano derecha lo vemos un plano Y y Z. La progresión del nivel será cada vez mayor, la tensión irá subiendo a medida que el jugador se acerca al final. La curiosidad del jugador por explorar todos los rincones del mapa irá en función de los coleccionables, estos estarán escondidos por todo el mapa. En la zona llamada "Mountain Stairs" habrá un pequeño parkour, donde el jugador tendrá que mostrar sus dotes de agilidad. Por último, encontramos las zonas de enemigos, el jugador luchará y empleará las habilidades aprendidas hasta el momento.

En el siguiente gráfico *Pace* vemos toda esta información representada de una forma mucho más visual:



### 3.Arte

El arte tendrá referencias claras a la saga *Elder Scrolls* en especial a *Skyrim*; elementos como: el agua, los árboles y las rocas beberán mucho de este videojuego.



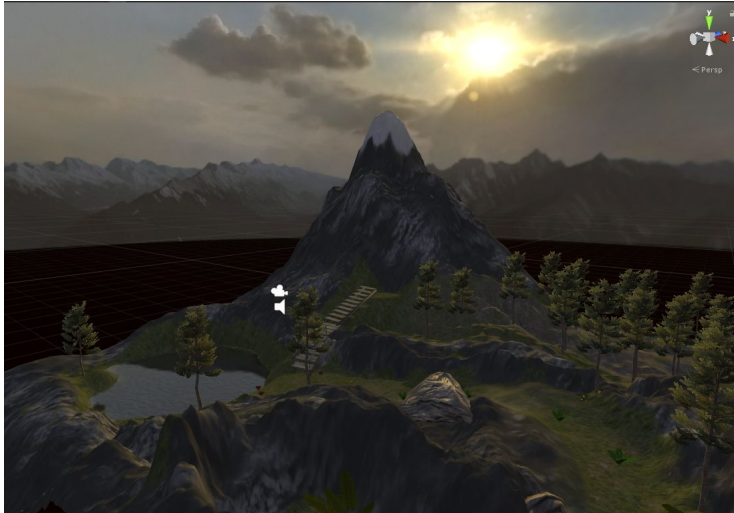
El game feel será lo más realista posible en cuanto a físicas, texturas, sombras/luz y sonidos ambientales. En cuanto al estilo gráfico, se mantendrá la estética Fantasía Medieval. La ambientación girará entorno al atardecer, como podemos ver en la primera fotografía, así pues, el jugador “ascenderá hacia el sol” de manera simbólica. Predominarán tonalidades amarillas por la luz.

La estructura básica del escenario partirá de un terreno inicial un poco elevado, una bajada lo más ancha posible y por último una subida ascendente hasta la cima de la montaña, la cual será protagonista, ya que se podrá ver todo el escenario. En la siguiente imagen podemos ver dicha estructura:



El resultado final tendrá algunas variaciones, pero en sí la base será esta.





Aquí podemos ver el mapa con algunas texturas puestas, sin enemigos ni coleccionables.

#### 4.Maqueta 3D

A continuación veremos, a partir de Screenshots, algunos elementos de la maqueta.

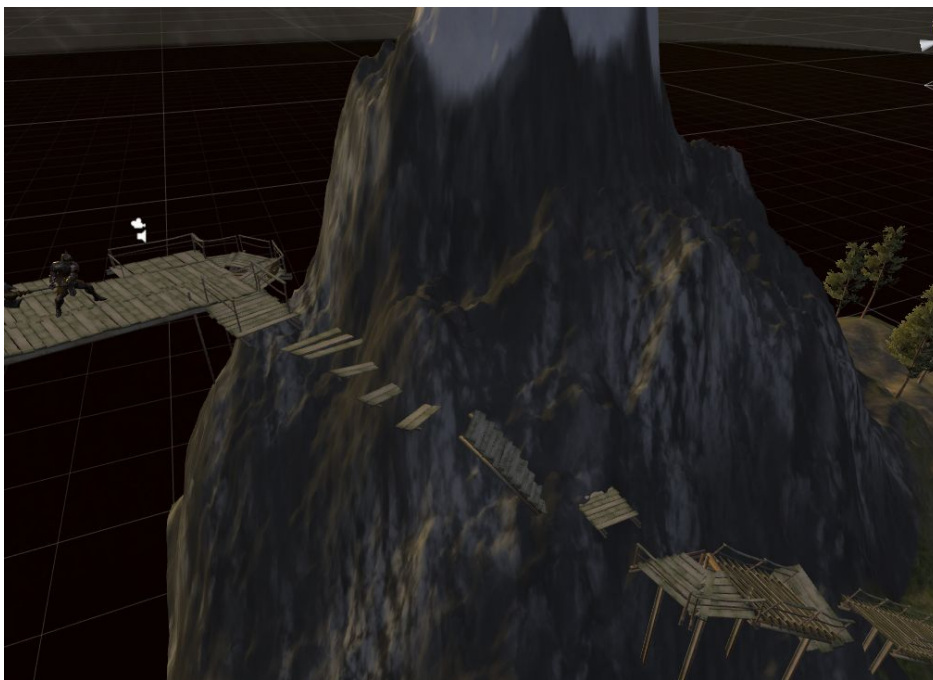


Este será el enemigo final, en este punto del nivel, el jugador ya habrá llegado al final de su aventura, y junto a todos los conocimientos aprendidos hasta el momento derrotará al Boss y acabará su gameplay. A parte del enemigo final también habrá bandidos, enemigos de menor rango que sirvan para preparar al jugador.





Estas serán las zonas donde se esconden los coleccionables, como podemos ver el jugador no se cruzará con ellas de manera directa. La sensación que recibirá el jugador al conseguir uno de estos coleccionables hará que el flow se mantenga y por ende siga jugando en nuestro escenario funcional.



Aquí podemos ver lo que sería la zona de parkour, dicha zona se situará justo antes del enemigo final y servirá para calificar las habilidades ágiles del jugador. Simboliza el ascenso hacia el final del juego, hacia el sol.



Por último y no menos importante tenemos el lago, simboliza la calma antes de la tormenta.

Gálvez Llorens, Marc  
Escenarios 3D - Práctica01  
22/03/2019