

Aladdin

A stylized orange genie lamp with a flame on top, positioned to the right of the word 'Aladdin'.

Michael Miranda
Borja Tapia
Martí de Ferrer
Alex Martínez
3r CDI - ENTI-UB
Curso 2020-21

ÍNDICE:

1.Game information	3
1.1.Game	3
1.2.Target	3
1.3.Platform	3
2.Level summary	4
2.1.Littered summary	4
2.2.Gameplay summary	4
3.Level target	4
4.Objectives goals	5
4.1.Intrinsic	5
4.2.Extrinsic	5
5.Level structure	5
5.1.Macro	5
5.2.Micro	5
5.3.Lvl Cadence	6
6.Lvl Design	6
6.1.Lvl Goals	6
6.2.Map	6
6.3.MoodBoard	8
6.4.Métricas	9
7.References	10
7.1.Images moodBoard	10
8.Videos	10
8.1.Video de referencia	10
8.2.Gameplay	10

1.Game information

1.1.Game

Lego Aladdin 2020. Juego de plataformas 3D ambientado en la película de **Disney** Aladdin 1992 (Ron Clements y Jhon Musker), videojuego Disney's Aladdin 1993 (Virgin Interactive) y la serie Lego.

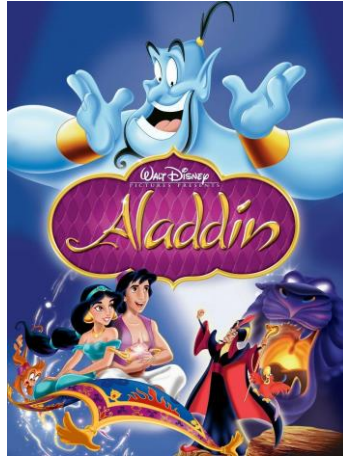


Fig.1: Portada de la película de Disney

1.2.Target

Jugadores **jóvenes entre 6-16** años con tendencia a jugar estilo plataformas y aventuras. Espectadores habituales de contenido multimedia de **Disney**, tanto películas como series. Son consumidores de juegos como **Minecraft** y aficionados al **Lego**.



Fig.2 i 3: Logo de lego y portada de Minecraft

1.3.Platform

Switch, una plataforma familiar con una mayor tendencia de jugadores entre 6-16 años debido a su versatilidad e ideal para **jugar en cualquier parte**.



Fig.4: Nintendo Switch

2.Level summary

2.1.Littered summary

Aladdin está en apuros! Tras coger la lámpara mágica del genio, la Cueva de las Maravillas empieza a cerrarse. Con toda su furia va derrumbando una a una las sala de la cueva y Aladdin tendrá que sacar lo mejor de sí y sus mejores aptitudes físicas para intentar salir de allí con vida.

2.2.Gameplay summary

El nivel es una **recreación** de la escena de la **película Aladdin (1992)**, donde el jugador debe **escapar** de la cueva de las maravillas. Desde la cima donde se encuentra la lámpara hasta la salida, el jugador deberá enfrentar diversas adversidades mientras se derrumba la cueva.

Un nivel en **3D** de escapatoria **frenético y a contrarreloj**.

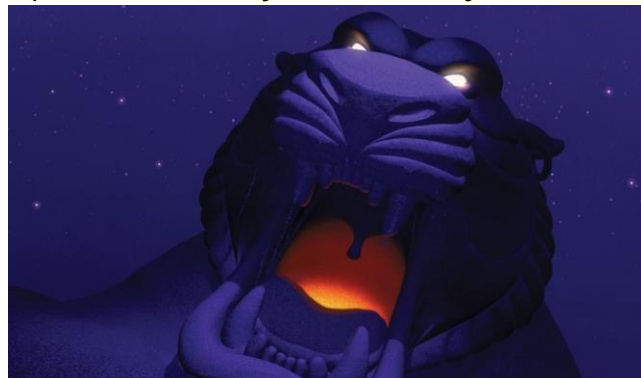


Fig.5: Cueva de las Maravillas

3.Level target

El nivel va orientado a jugadores que ya conocen las mecánicas básicas del juego, sistema de saltos y movimiento.

4.Objectives goals

4.1.Intrinsic

El nivel está diseñado para **reforzar las mecánicas básicas del sistema de saltos y movimiento**.

La progresión de los retos presentados tiene el objetivo de buscar las **dinámicas de movimiento en el aire y capacidad de reacción al entorno** por parte del jugador.

4.2.Extrinsic

La disposición del nivel busca la capacidad de **analizar y reaccionar rápidamente** mediante los diferentes retos planteados a contrarreloj. La diversidad de acciones y caminos posibles para un mismo reto se basa en la **toma de decisiones** por parte del jugador.

5.Level structure

5.1.Macro

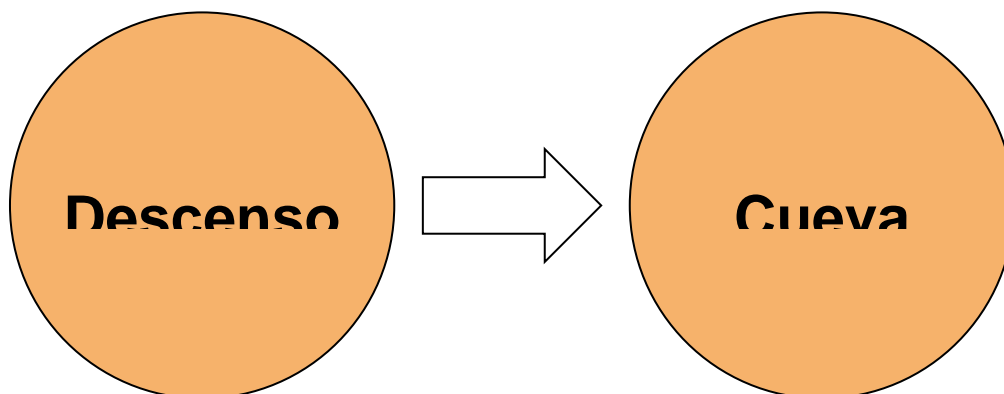


Fig.6: Estructura del Nivel (Macro)

5.2.Micro

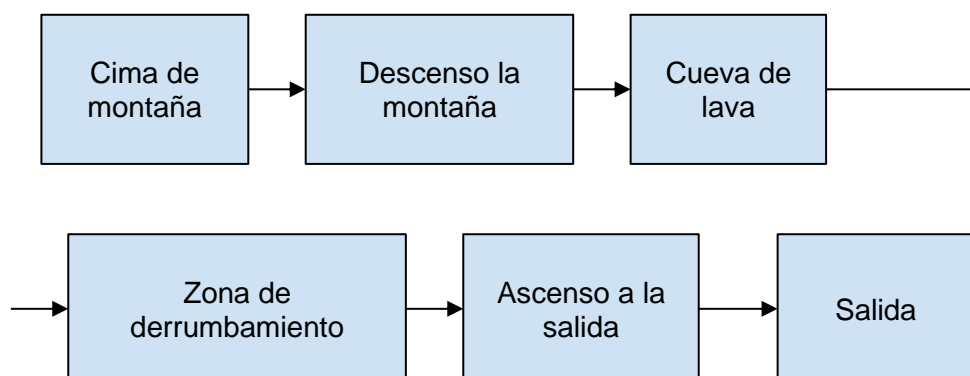


Fig.7: Estructura del Nivel (Macro)

5.3.Lvl Cadence

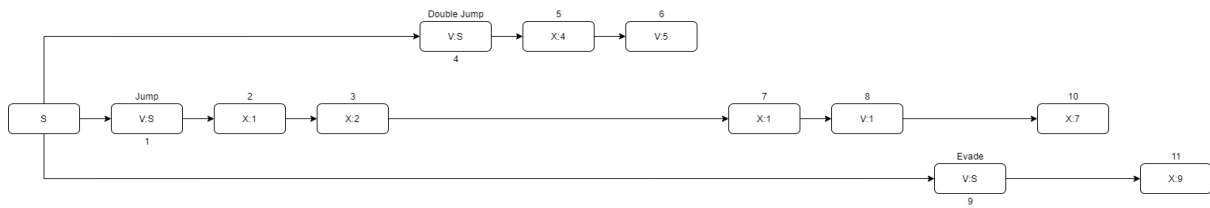


Fig.8: Cadencia del nive

[Hacer click aquí para ver la cadencia en grande](#)

6.Lvl Design

6.1.Lvl Goals

El **objetivo** de los jugadores es **llegar a la salida** antes de que la cueva quede consumida y derrumbada por la lava. Así también tienen el objetivo secundario de **recoger** todos los **coleccionables** del nivel.

6.2.Map

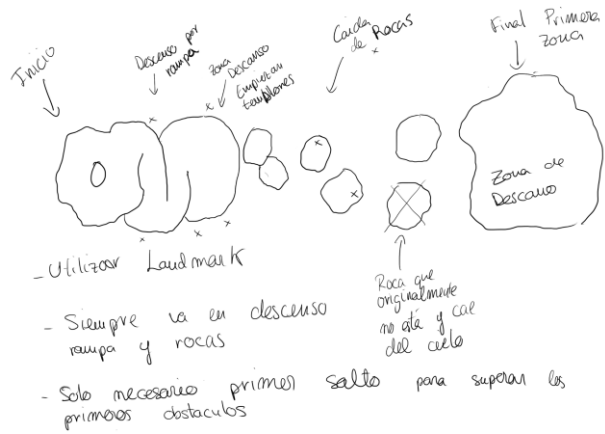


Fig.9: Mapa descenso de la montaña (parte 1)

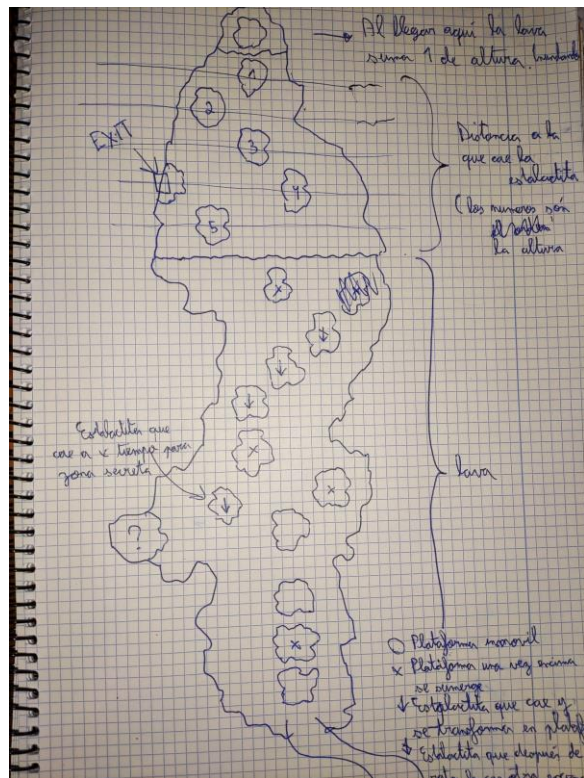


Fig.10: Mapa cueva de lava (parte 2)

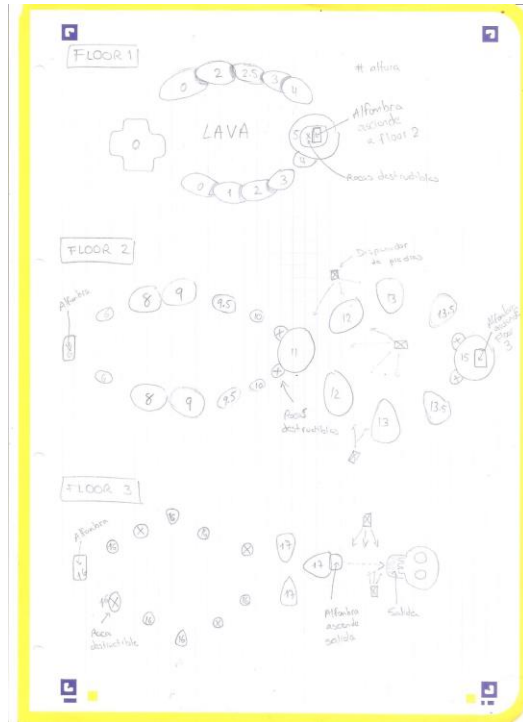


Fig.11: Mapa ascenso circular hacia la salida(parte 3)

6.3.MoodBoard



Fig.12: MoodBoard del nivel

6.4.Métricas

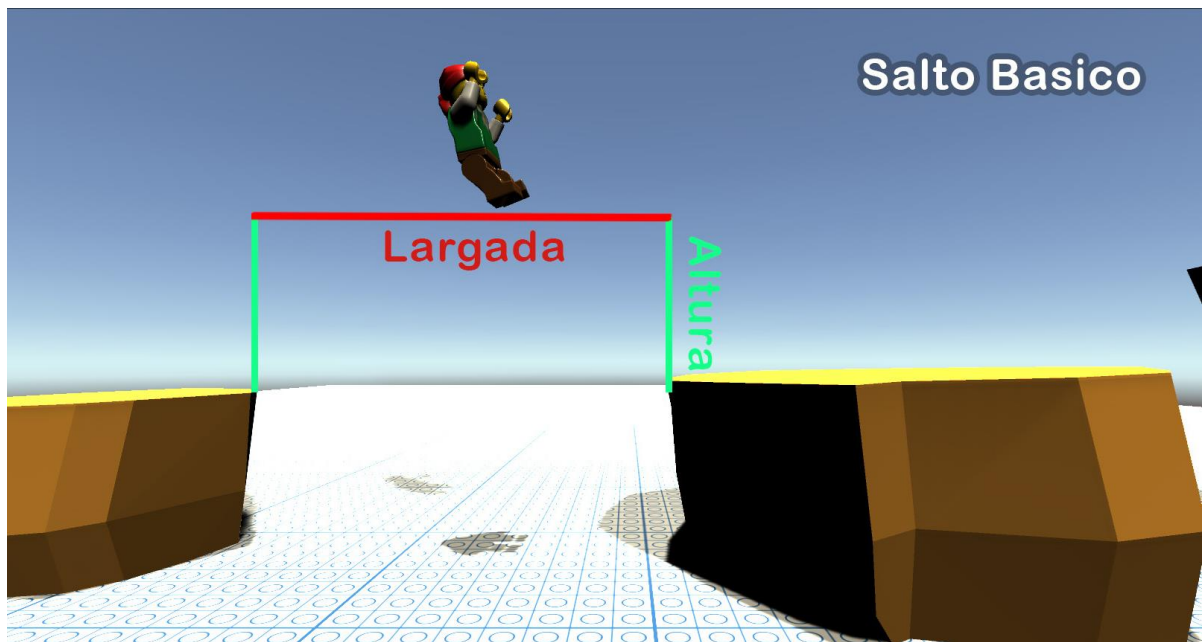


Fig.13: Métrica del salto básico

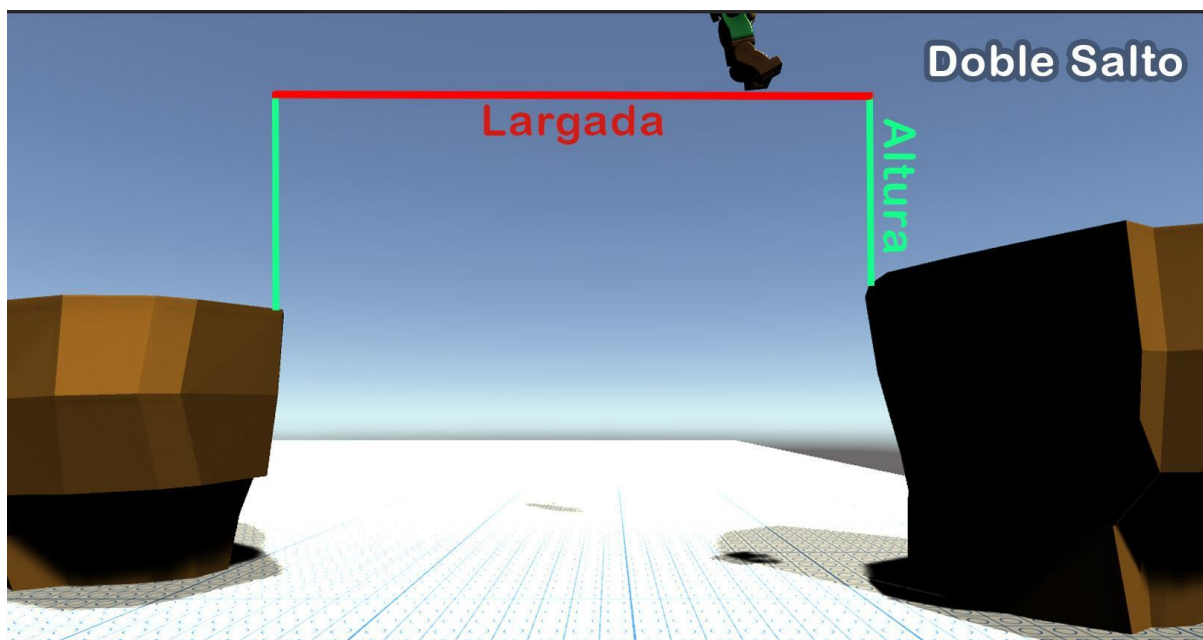


Fig.14: Métrica del doble-salto

7. References

7.1. Images moodBoard

- <https://findyourinnergeek.ca/wp-content/uploads/2019/07/Disneys-Aladdin-Part-7.jpg>
- <https://www.deviantart.com/francoyovich/art/Ceaseless-Discharge-730397559>
- https://cdn.survivetheark.com/uploads/monthly_2016_03/large.image.jpeg.821d2739639d309d61cc6dbb81dbbb88.jpeg
- <https://veyratom.cgsociety.org/cc6f/cave-of-wonders>
- https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fi.ytimg.com%2Fvi%2FGhcXLOyid7M%2Fmaxresdefault.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fforum.unity.com%2Fthreads%2Fofficial-lego-microgame-by-unity.995284%2F&tbnid=47lQwsiaPgVE5M&vet=12ahUKEwjIxePQ6_jvAhVNihoKHQEVDR0QMygKegUIARCBAQ..i&docid=242NOxuyWewV6M&w=1280&h=720&q=Unboxing%20the%20LEGO%20C%20AE%20Microgame%20%20%20Unity&safe=active&ved=2ahUKEwjIxePQ6_jvAhVNihoKHQEVDR0QMygKegUIARCBAQ
- <https://www.mobygames.com/images/promo/original/424c7a4e95144cb2b9a7ce0d6ed0511e.jpg>

8. Videos

8.1. Video de referencia

<https://www.youtube.com/watch?v=G9OtTeMEJIY>

8.2. Gameplay

<https://youtu.be/yHsbeuss-4g>