Trabajo Final de Grado: Ideas

# Diseño de niveles de Plataformas 3D

## Comparativa entre plataformas 2D y 3D

Un nivel de plataformas 2D contiene enemigos y obstáculos los cuales el usuario debe superar para llegar a la meta. Al haber solamente dos ejes de movimiento, el diseñador es capaz de controlar la dirección en la que el jugador se mueve y los retos que encuentra, creando de este modo una experiencia completa y guiada.

Por otro lado, los juegos de plataformas 3D no suelen reproducir la misma clase de retos, dado que, al introducir una tercera dimensión, los retos pueden ser evitados al rodearlos. Y así, el grado de libertad que se le da al usuario para evitar un obstáculo y completar el nivel, produce dos subgéneros.

Collect-a-thon: el jugador es libre de explorar el nivel en el orden que le parezca conveniente, recogiendo coleccionable para superar dicho nivel (Banjo Kazooie). Aunque haya múltiples desafíos, el juego suele enfocarse más en la exploración.

Carrera de obstáculos: acercamiento a los juegos 2D, haciendo más importantes los obstáculos que la exploración (Crash Bandicoot).

**Interés**

Tengo curiosidad por saber cómo se puede comparar un plataformas 2D a un plataformas 3D, pero sobre todo que reglas se pueden generar en un plataformas 3D para incluir desafíos que sean entretenidos de superar y de no ignorar.

## Yooka Laylee

Durante finales de los años 90, hubo un boom de plataformas 3D. Muchas compañías querían llevar a sus mascotas a la tercera dimensión, y también se crearon nuevas. En los 2.000, los juegos de plataformas cayeron en decadencia casi por completo.

En el año 2015, apareció en Kickstarter el proyecto Yooka-Laylee. Muchos admiradores del género apoyaron el juego, incluso creyendo que se acercaba una nueva era de plataformas 3D al ver renacer a Banjo a través de Yooka-Layle. El juego salió en 2017, y fue un fracaso para el público. Mientras que se mantenían ciertos elementos de antaño, el usuario no era capaz de experimentar la misma alegría que cuando jugó a Banjo hace aproximadamente 20 años.

Los mundos se sentían inmensos y vacíos al estar cada misión separada unas de otras, las tareas eran tediosas, los bosses no eran divertidos, los gruñidos de los personajes molestaban y las plataformas se sentían colocadas aleatoriamente en el mundo.

Por otra parte, los admiradores de Mario deseaban también un juego como Mario 64. Super Mario Galaxy, Super Mario Galaxy 2, Super Mario 3D Land y Super Mario 3D World se han considerado plataformas 3D inferiores al no ser del tipo Collect-a-thon. A la llegada de Super Mario Oddysey, muchos se alegraron de ver que el juego sería un nuevo collect-a-thon, pero debido al reciente fracaso de Yooka-Laylee, el público también tenía miedo de que el juego de Nintendo tuviera el mismo final.

**Interés**

El juego fue duramente criticado en su lanzamiento debido a su diseño poco evolucionado. Podría tomar esta oportunidad para estudiar si el juego realmente lo hizo mal, y por qué a los admiradores de los plataformas no les gustó pese a desearlo tanto.

## Estudio del subgénero Collect-a-thon

La característica principal de este subgénero es el progreso mediante la recolección de items. Dependiendo del uso que tiene un items, estos pueden ser divididos en dos categorías: Progresión o Ayuda.

Algunos ejemplos de items de progresión incluyen: indicador de fin de una misión (Star - Super Mario 64), medios para completar una misión (Red Coins – Super Mario Sunshine), para desbloquear contenido secundario (Memory vaults - Psychonauts), y para desbloquear nuevas rutas o mundos.

Por otra parte, algunos posibles usos de items de ayuda incluyen: recuperar vida(Butterfly – Yooka Laylee), munición para una habilidad (Oranges – Donkey Kong 64), Power-up que permite acceso a una zona o completar una misión (Red Feather - Banjo Kazooie), moneda para comprar una mejora, habilidad u ítem de prgreso(Precursor Orbs – Jak and Daxter).

Por lo general, la calidad de un juego de tipo Collect-a-thon puede ser medida en cuanto al modo en el que realiza los siguientes aspectos: fomenta la exploración, la recompensa es adecuada al reto, los ítems de ayuda son útiles (mal ejemplo: Banana – Donkey Kong 64), y sobre todo, coleccionar es divertido.

**Interés**

Similarmente a la primera idea, esta vez no quiero observar a los plataformas 3D desde los 2D, sino a través de los coleccionables. Y concretamente en este subgénero, ¿por qué es más divertido explorar, en lugar de ir directamente a la meta? Además, recientemente ha habido varios plataformas 3D donde había obstáculos e ítems que parecían colocados aleatoriamente, y me gustaría investigar para definir unos do’s y don’ts para este género.

## Elementos de plataformas 3D

Varios elementos que se podrían tratar en el estudio de cualquiera de los temas.

* Estructura de los niveles
  + ¿Cómo se navega?
  + ¿Los obstáculos son necesarios de superar?
  + ¿Los obstáculos son un caos?
  + ¿Existen áreas vacías? Lugares donde no hay coleccionables, no hay objetivos de misión, no hay enemigos.
  + ¿Es divertido navegar por el nivel?
* Estructura de las misiones
  + ¿Tienen un orden?
  + ¿Es el objetivo fácil de distinguir?
  + ¿Los objetivos son mundanos?
  + ¿Ayudan al jugador a interactuar con el mundo?
  + ¿Fomentan que el jugador explore un nuevo área del nivel?
  + ¿Cambia la estructura del nivel?
* Coleccionables
  + ¿Guían al jugador?
  + ¿Fomentan la exploración?
  + ¿Tienen utilidad?
  + ¿Hay categorías de valor?
  + ¿Están escondidos?
  + ¿Proponen desafíos?
* Enemigos
  + ¿Cómo actúan?
  + ¿Cómo se derrotan?
  + ¿Dónde se colocan?
  + ¿Se pueden evitar?
  + ¿Es necesario derrotarlos?
* Bosses
  + ¿Cuándo aparecen?
  + ¿Cómo actúan?
  + ¿Qué movimientos del jugador fortalecen?
  + ¿Evolucionan?
  + ¿Crean una forma de juego exclusiva para el boss (con un vehículo)?
  + ¿Ofrecen variedad?
* El hub
  + ¿Cómo estructura el acceso de cada nivel?
  + ¿Cómo restringe los niveles?
  + ¿Es explorable?
  + ¿Es el hub en sí mismo un nivel?
  + ¿Ofrece recompensas?
  + ¿Tiene zonas secretas?
  + ¿Es divertido estar en el hub?
  + ¿Es necesario un hub?

## Juegos del género que he jugado

* Super Mario 64
* Super Mario Sunshine
* Super Mario 64 DS
* Super Mario Galaxy
* Super Mario Galaxy 2
* New Super Mario Land
* New Super Mario World
* Super Mario Oddysey
* Psychonauts
* Jak and Daxter
* Crash Bandicoot n’ sane Trilogy
* Wario World
* A Hat in Time
* Yooka Laylee
* POI
* Unbox: Newbie’s Adventure
* Spyro the Dragon
* Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom
* Spongebob Squarepants: Revenge of the Flying Dutchman
* Sonic Generations
* Goat Simulator? (Sandbox de físicas)
* Mini Ninjas? (Acción y stealth)
* A Story About my Uncle
* Grow Home
* Rime? (Puzles)
* Brothers – A Tale of Two Sons? (Puzles)
* Jet Set Radio? (Juego Deportivo. Considerar también Tony Hawk?)
* Donkey Kong 64
* A Bug’s Life
* Mirror’s Edge? (Acción en primera persona)
* Lego Star Wars: The Videogame
* I-Ninja
* Snake Pass? (Puzles de físca)
* Sly Cooper 4
* The Emperor’s New Groove
* Monsters, Inc.
* Disney Infinity 1.0