



RPTR
UVG

MANEJO DE MAPAS

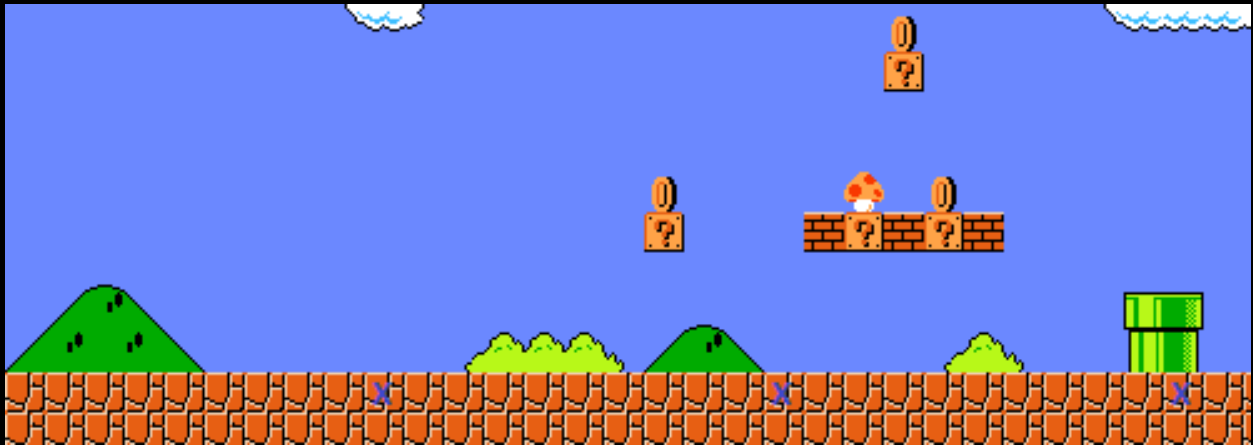


PARA EL DISEÑO DE NIVELES HABRÁ QUE TOMAR EN CUENTA ESTOS FACTORES:

- EL MAPA EN GENERAL! 3
- ACCIONES DE PLAYER! 4
- AMBIENTE DEL NIVEL! 5
- ESTRATEGIA Y LUGAR DE PELEA CONTRA EL JEFE! 6
- ENEMIGOS! 7
- EASTER EGGS! 8



EL MAPA EN GENERAL!

[illegible]

En el nivel de Super Mario, por cada diez tiles se marcó una x para referenciarlo en la matriz; donde a cada tile se le asignó un valor numérico.

CADA MAPA DEBERÁ SER PLASMADO EN UN BORRADOR, TOMANDO EN CUENTA QUE SERÁ DIVIDIDO EN TILES (AZULEJOS).

UNA BUENA PRÁCTICA PARA EL DISEÑO, ES MARCAR O ENUMERAR LOS TILES DEL BOSQUEJO PARA PODER REPRESENTARLOS EN LA MATRIZ QUE SE VA A UTILIZAR PARA REPRESENTAR EL NIVEL. TAMBIÉN SE DEBERÁ DEFINIR EL TAMAÑO DE LOS TILES A UTILIZAR. EL VALOR ACTUAL DE LOS TILES ES DE 64 (APARECE REPRESENTADO EN LA MATRIZ).



ACCIONES DEL PLAYER!



Acciones a realizar del Player

EL NIVEL DEBE SER COMPLETAMENTE ADECUADO PARA QUE EL PLAYER PUEDA REALIZAR CUALQUIERA DE LAS ACCIONES MOSTRADAS EN LA IMAGEN.

LAS ACCIONES PRIMORDIALES A CONSIDERAR SON (TENIENDO TILES DE 64 X 64):

- A) SALTAR:
 - A. HORIZONTAL: ALCANZA TRES TILES.
 - B. VERTICAL: ALCANZA UN TILE
- B) BACKFLIP:
 - A. HORIZONTAL: ALCANZA 5 TILES.
 - B. VERTICAL: ALCANZA 2 TILES.
- C) SUBIR / BAJAR ESCALERA / CUERDA: DEBE HABER UNA CERCA PARA QUE PUEDA EJECUTAR EL MOVIMIENTO.
- D) SALTO Y PARAQUAS / LEVITAR: AL CAER EL PLAYER, PUEDE FRENAR SU CAÍDA USANDO EL PARAQUAS; PERO PARA LEVITAR, EL NIVEL DEBERÁ CONTAR CON RAÍFAGAS DE AIRE PARA QUE ESTE SE PUEDA IMPULSAR HACIA ARRIBA.



AMBIENTE DEL NIVEL!



El clima puede ser un factor decisivo para finalizar el nivel

AL DISEÑAR EL NIVEL, SE DEBE TOMAR EN CUENTA SI ÉSTE CONTARA CON CAMBIOS EN SU COMPORTAMIENTO (METEOROLÓGICOS, SOBRENATURALES, DE TIEMPO, DE ESTRUCTURA, DE WARPING*, ETC.).

LOS CAMBIOS DE COMPORTAMIENTO DEL NIVEL PUEDEN ALTERAR LA DIFICULTAD DE ÉSTE, HACIÉNDOLO MÁS LIVIANO O MÁS DIFÍCIL.

UN EJEMPLO PUEDE SER EL HECHO DE QUE EL NIVEL PUEDE ESTAR EN UNA ZONA CON NEVADA, HACIENDO RESBALADIZAS LAS PLATAFORMAS; O BIEN UN NIVEL CON MUCHA VENTIZCA, DIFICULTANDO EL USO DEL PARAQUAS DEL PLAYER.



*WARD: EFECTO DE TELETRANSPORTARSE ENTRE LUGARES EN UN NIVEL

EN EL BOSQUEJO Y POSTERIORMENTE EN LA MATRIZ DEL NIVEL, SE DEBE DEFINIR LA ZONA DONDE EL PLAYER SE ENCONTRARÁ CON EL JEFE DEL NIVEL.

LOS ELEMENTOS QUE PUEDEN SER DECISIVOS EN LA VICTORIA DEL PLAYER PUEDEN SER LUGARES PARA ESCONDERSE; MIENTRAS QUE EN LA DERROTA TENEMOS LOS CAMBIOS DE AMBIENTE DEL NIVEL.



ENEMIGOS!



Un nivel debe contar sus propios enemigos para diferenciarlo del resto

CADA NIVEL DEBE CONTAR CON FACTORES QUE OBSTACULICEN EL PASO DEL PLAYER PARA FINALIZARLO; EL PRINCIPAL FACTOR DE DIFICULTAD DEBEN SER LOS ENEMIGOS QUE SE DESPLIEGUEN SOBRE ESTE.

CADA UNO DE LOS NPC'S* DEBE TENER SU PROPIA FORMA DE ATAQUE Y SU FACTOR DE DAÑO, ALGUNOS PUEDEN INCLUIR INCLUSO UNA ESTRATEGIA PARA ELIMINARLOS.

SE DEBEN DIFERENCIAR DE LOS MINI-JEFES, QUE SON ENEMIGOS MUCHO MÁS PODEROSOS QUE LOS NPC'S* NORMALES; ESTOS NO SON OBLIGATORIOS DEL JUEGO/MAPA, PERO PUEDEN SER INCLUIDOS.

EN EL CASO DE INCLUIR A LOS MINI-JEFES, LA FORMA DE PELEAR CONTRA ELLOS ES SIMILAR AL DE UNA BATALLA CONTRA UN JEFE DE NIVEL (CÁMARA, ESTRATEGIA, ETC.) .



*NPC: NON PLAYABLE CHARACTER
(PERSONAJE NO JUCABLE).

EASTER EGGS!



You like Castlevania, don't you?

En "Metal Gear Solid" para "Play Station", Psycho-Mantis leía tu mente (que en realidad era los datos de la Memory Card) y si detectaba un progreso de Castlevania, te decía esta frase.

LOS "EASTER EGGS" (HUEVOS DE PASCUA) SON REFERENCIAS OCULTAS EN LOS MAPAS A LA CULTURA POPULAR (CINE, MÚSICA, OTROS JUEGOS, FRASES, ETC.)

NO SON OBLIGADOS DE UN NIVEL O DE UN JUEGO, PERO CON EL PASO DEL TIEMPO HAN OBTENIDO CIERTA POPULARIDAD ENTRE LOS PROGRAMADORES DE JUEGOS.

SE SUELE CONSIDERAR COMO UNA MARCA PERSONAL DEL PROGRAMADOR HACIA ALGUNO DE SUS INTERESES O BIEN PARA MOSTRAR LA REFERENCIA PARA REALIZAR EL TRABAJO EN SI.

ALGUNOS EJEMPLOS FAMOSOS SON:

- GTA V - REFERENCIAS A "BREAKING BAD"
- GTA V - POR UN BREVE MOMENTO, APARECEN LOS 3 PROTAGONISTAS DE GTA: SAN ANDREAS
- DIABLO 2 - VACAS ASESINAS
- SILENT HILL: ORIGINS - EN UNA PARTE DEL MAPA DICE "TO SOUTH PARK"
- ZELDA: MAJORA'S MASK - EL VENDEDOR DE MÁSCARAS TIENE UNA MÁSCARA DE MARIO.

