**1. Level Design (Diseño de Niveles)**

El Level Design (Diseño de Niveles) es una disciplina fundamental en el desarrollo de videojuegos. Se encarga de planificar y construir los espacios en los que el jugador interactúa dentro del juego, definiendo su estructura, ritmo y narrativa ambiental.  
  
Principios básicos del diseño de niveles:  
  
1. Flujo (Flow):  
 - El flujo se refiere a cómo se mueve el jugador por el nivel.  
 - Un buen diseño de flujo guía al jugador de forma intuitiva hacia sus objetivos sin **frustración**.  
 - Se pueden usar elementos como iluminación, caminos marcados, sonidos o la disposición de objetos para guiar al jugador.  
  
2. Ritmo (Pacing):  
 - Es el control de la intensidad y velocidad con la que ocurren los eventos en el nivel.  
 - Combinar momentos de acción intensa con secciones más tranquilas genera una experiencia más interesante y variada.  
 - También se puede aplicar al uso de enemigos, obstáculos y narrativa.  
  
3. Orientación del jugador (Player Guidance):  
 - Se refiere a las técnicas que ayudan al jugador a no perderse.  
 - Se utilizan referencias visuales claras (landmarks), señales visuales o sonoras y un diseño de entorno que comunique sin necesidad de textos.  
 - Un buen diseño evita que el jugador se sienta **desorientado**.  
  
Importancia del Diseño de Niveles:  
- Afecta directamente a la jugabilidad, la inmersión y la satisfacción del jugador.  
- Conecta las mecánicas del juego con el mundo visual y narrativo.  
- Puede transmitir emociones y contar historias sin necesidad de diálogo.  
  
Herramientas en Unreal Engine:  
- Unreal proporciona herramientas como el "Editor de Niveles", "Landscape", "NavMesh", y "Volúmenes" que ayudan en el diseño de niveles.  
- También se puede hacer uso de geometría básica (Blockout) para probar rápidamente el diseño antes de pasar a la versión final.  
  
El diseño de niveles es tanto una ciencia como un arte, donde la comprensión del comportamiento del jugador es clave para crear experiencias memorables.