**2 - Blockout / Greyboxing**

**Concepto**

El Blockout o Greyboxing es una técnica utilizada en el desarrollo de videojuegos para crear una versión preliminar del nivel o entorno del juego. Consiste en utilizar formas geométricas simples, como cubos y cilindros, para definir la estructura básica y el diseño del nivel. El objetivo es centrarse en la jugabilidad y el flujo del nivel antes de invertir tiempo en detalles y gráficos.

**Propósito**

El propósito del Blockout es permitir a los desarrolladores probar y ajustar la jugabilidad y el diseño del nivel de manera rápida y eficiente. Al utilizar formas simples, se puede iterar rápidamente sobre el diseño y realizar cambios sin preocuparse por los detalles gráficos. Esto ayuda a identificar problemas de diseño y mejorar la experiencia del jugador desde las primeras etapas del desarrollo.

**Herramientas Utilizadas**

En Unreal Engine, se pueden utilizar varias herramientas para realizar el Blockout, entre ellas:  
- Geometría BSP: Permite crear formas básicas directamente en el editor.  
- Mallas de Colisión: Utilizadas para definir las colisiones del nivel.  
- Blueprints: Para añadir lógica y funcionalidad básica al nivel.

**Consejos Prácticos**

1. Mantén las formas simples: Utiliza cubos, cilindros y otras formas básicas para definir la estructura del nivel.  
2. Prueba la jugabilidad: Asegúrate de que el nivel sea divertido y funcional antes de añadir detalles gráficos.  
3. Itera rápidamente: Realiza cambios y ajustes de manera rápida y frecuente para mejorar el diseño del nivel.  
4. Colabora con el equipo: Involucra a otros miembros del equipo en el proceso de Blockout para obtener retroalimentación y mejorar el diseño.