**4 - Persistent Level**

**¿Qué es el Persistent Level?**

El Persistent Level es el nivel principal en Unreal Engine que permanece cargado durante toda la ejecución del juego. Es el contenedor de todos los subniveles y otros elementos del juego que deben estar disponibles en todo momento.

**Función dentro del sistema de niveles**

El Persistent Level actúa como el núcleo del sistema de niveles en Unreal Engine. Todos los subniveles se cargan y descargan en relación con el Persistent Level. Esto permite una gestión eficiente de los recursos y asegura que los elementos críticos del juego siempre estén disponibles.

**Relación con los subniveles y técnicas de streaming**

Los subniveles son niveles secundarios que se cargan y descargan dinámicamente en función de la posición del jugador o eventos del juego. El Persistent Level utiliza técnicas de streaming, como Level Streaming y World Composition, para gestionar estos subniveles. Esto permite crear mundos grandes y detallados sin comprometer el rendimiento.

**Ventajas**

- Permite una gestión eficiente de los recursos del juego.  
- Asegura que los elementos críticos del juego siempre estén disponibles.  
- Facilita la creación de mundos grandes y detallados.

**Desventajas**

- Puede ser complejo de configurar y gestionar.  
- Requiere una planificación cuidadosa para evitar problemas de rendimiento.

**Mejores prácticas**

- Planificar la estructura del Persistent Level y los subniveles desde el inicio del desarrollo.  
- Utilizar técnicas de streaming para gestionar la carga y descarga de subniveles.  
- Optimizar los recursos del juego para asegurar un rendimiento fluido.