**Design Test – Documento de diseño**

**Introducción**

Se van a crear 3 niveles independientes como prueba de diseño para un juego de plataformas 3D en tercera persona para Unity.

La mecánica principal (Core-loop) del juego es correr y saltar. Partiendo de esta premisa, vamos a jugar con los elementos disponibles (plataformas, puentes, rampas...) para crear un itinerario en forma de ‘Laberinth’(un solo camino). El jugador aprenderá la mecánica de correr y saltar bastante rápido de forma automática sin necesidad de tutoriales. Comenzaremos con saltos menos exigentes para ir incrementando en dificultad, de esta manera el jugador irá ganando en habilidad mientras se acostumbra al comportamiento del personaje y es consciente de sus mecánicas (cuán lejos puede saltar, velocidad de desplazamiento...).

**Diseño**

Para empezar, vamos a ajustar los parámetros del personaje para ajustarse a las alturas propuestas en los módulos y la velocidad de movimiento. Haremos lo mismo con los parámetros de la cámara, que debe ajustarse al nivel propuesto. Una vez diseñado cada nivel y testeado, repetiremos el proceso de ajuste de estos parámetros para afinar la configuración deseada.

NIvel01: Sirve para presentar la mecánica principal del juego, vamos a obligar al jugador a avanzar y realizar un salto bastante intuitivo. En este primer nivel no se quiere abrumar al jugador, simplemente mostrar en qué consiste el juego mientras aprende y descubre los comportamientos del personaje. Las plataformas serán bastante amplias y apenas habrá riesgos de caídas mortales.

Nivel02: Comenzamos en una zona segura y amplia, que a medida que avanzamos se convierte en escalada a través de distintas plataformas. A lo largo de esta subida se intercalarán zonas de espacio angosto (poca movilidad) con zonas más amplias a modo de refugio. De esta forma, el jugador experimentará momentos de más tensión alternados con una sensación de estabilidad. Habrá plataformas más reducidas que en el nivel anterior y con riesgo de caída mortal.

Nivel03:

**Nuevas mecánicas**

Para dar mayor profundidad al juego y entretenimiento, se pueden agregar algunas de las siguientes mecánicas, que de paso nos servirán para reforzar nuestro Core-loop:

* Salto doble: Alcanzar nuevas áreas más alejadas. Abre un árbol de decisiones para el jugador. ¿Es suficiente un salto normal para alcanzar la siguiente plataforma?¿Con un salto doble no me pasaré?
* Plataformas móviles: Agregar dinámica a ciertas plataformas siempre aporta un elemento extra de incertidumbre.
* Trampas/Enemigos: Para mayor sensación de peligro y reforzar zonas angostas y de exploración.
* Coleccionables: Tanto en forma de puntuación (monedas, tesoros...) como en forma de power-ups (mayor velocidad, aumento de potencia salto).