**DISEÑO DE NIVELES:**

**Primer nivel:**

* Es el primer nivel que se le presenta al jugador al empezar el juego.
* Al ser el primer nivel se le deben enseñar todas las funcionalidades básicas:
  + Moverte.
  + Saltar.
  + Coger las llaves.
  + Abrir la puerta.
* Se mueve a la derecha con la tecla D, a la izquierda la tecla A y saltar con la tecla W.
* Para coger una llave basta con tocarla.
* Como es un juego multijugador para dos jugadores, las puertas del nivel serán dobles, y deberán llegar ambos jugadores a la puerta para que ésta se abra.
* Las instrucciones pueden estar escritas en el fondo en vez de ser cuadros de diálogo.
* Debería ser un nivel sencillo para que el jugador se familiarice con los controles y con la forma de jugar.

**Segundo nivel:**

* Añadimos la mecánica de **apilarse**. Los jugadores podrán subirse encima del otro para llegar a algún lugar alto.
* El nivel deberá ser más difícil que el otro.
* La llave estará en un lugar alto. El jugador llegará simplemente subiéndose al otro jugador, o subiendo a una plataforma gracias a tu compañero.
* En este nivel debe quedar claro el espíritu cooperativo del juego.

**Tercer nivel:**

* Añadimos la mecánica de **empujar cajas** (u otras cosas mejor ambientadas).
* Estas cajas tendrán pintado un número 1 o 2, dependiendo de cuantos jugadores tengan que empujar las cajas para moverlas.
* Este nivel tiene que necesitar de la mecánica de apilarse. Puede haber dos cajas, una encima de otra, y es necesario que los jugadores las empujen estando apilados.
* O puede que haya que mover las cajas hasta un lugar del nivel para subirse en ellas y, apilados, llegar hasta la llave.
* Las cajas se mueven tanto a la izquierda como a la derecha.

**Cuarto nivel:**

* Añadimos la mecánica de **pulsar botones**.
* Son necesarios para abrir barreras o trampillas, o para mover plataformas.
* Para pulsar un botón basta con subirse encima de dicho botón.
* Necesitamos incorporar las mecánicas anteriores:
  + Los jugadores pueden usar las cajas para pulsar los botones (por lo que los botones deben estar lo suficientemente separados como para que una caja solo pulse uno y no los dos).
  + Pueden necesitar apilarse para que uno de ellos llegue a una plataforma elevada que sea la que tiene el botón.
* Cuando dejas de pulsar el botón, lo que sea que se activó vuelve a su estado original.
* La plataforma o barrera que se activa al pulsar el botón debe de ser del mismo color que el botón, para que el jugador sepa con facilidad qué es lo que activa ese botón.

**Quinto nivel:**

* Añadimos **plataformas** que se muevan hacia arriba/abajo/lados al subirse los jugadores.
* Serían de otro color/estética para que los jugadores las puedan identificar con facilidad.
* No hace falta que tengan un número dibujado. Al ser reconocibles, si necesita dos jugadores será fácil darse cuenta: si se sube solo un jugador y no se mueve, entonces es una plataforma para dos.
* Si la plataforma es de un solo jugador, si se suben 2 la plataforma no se mueve (como si hubiera cero). Las plataformas requieren el número exacto de jugadores, ni más ni menos.
* Las plataformas pueden quedarse paradas donde terminaron o pueden volver a su posición original.
* Para incluir las mecánicas anteriores:
  + Tener que llegar a la plataforma apilándose.
  + Necesitar pulsar un botón para abrir una puerta/barrera para que la plataforma pueda seguir su trayectoria.
  + Subir una caja a una plataforma equivale a un jugador.
* Empujar la caja al botón para poder pasar.

**Sexto nivel:**

* Añadimos la mecánica de **bloques a atravesar**.
* En el nivel habrá zonas coloreadas de un cierto color (o patrón) que solo podrán ser atravesadas por uno de los jugadores.
* Para el otro jugador eso será un muro.
* También podemos añadir la mecánica de que haya cajas que sólo pueden ser empujadas por uno de los dos jugadores.
* En estas zonas se pueden pasar las cajas genéricas y las cajas de ese jugador, pero no las cajas del otro jugador. Para ahorrarnos problemas.

**Séptimo nivel:**

* Añadimos la mecánica de **palancas**.
* Son parecidas a los botones, pero a diferencia de éstos, una vez activadas se quedan así, no vuelven a su estado original a menos que el jugador así lo quiera y las desactive.
* Igual que los botones, pueden abrir puertas o barreras o poner en movimiento plataformas u otros ítems.
* En un mismo nivel puede haber más de una palanca que active lo mismo, y los jugadores deben saber cuándo activar y desactivarlas. Para saber que dos palancas activan el mismo objeto las pintaremos del mismo color.
* Anteriores mecánicas:
  + Una plataforma se mueve horizontalmente, y hay una barra que sube y baja en su trayectoria, y si te toca te tira de la plataforma. Una de las dos está controlada por una palanca, por lo que su movimiento será constante, y otra estará controlada por un botón, por lo que el jugador que no esté sobre la plataforma tendrá que cuadrar bien el tiempo para que su compañero sea capaz de llegar al final.
  + Apilarse para llegar a la palanca.
  + Una palanca que elimina una barrera que deja caer cajas, que son necesarias para pasarse el nivel.
* Igual que con los botones, la palanca será del mismo color que la plataforma que mueve.

**Octavo nivel:**

* Añadimos la mecánica de **cambio de tamaño**.
* Un jugador crece de tamaño a cambio de que otro decrezca.
  + Uno pasa a ser dos bloques de alto.
  + El otro pasa a ser medio bloque.
* En el nivel habrá un botón con un + que hará grande al jugador que lo pulse. El otro jugador, el que no lo ha pulsado, se hará pequeño sin poder evitarlo.
* Del mismo modo, habrá un botón con un – que hará pequeño al jugador que lo pulse, y grande al que no lo pulse.
* Si el jugador que acaba de pulsar el botón vuelve a pulsarlo no ocurre nada. Si pulsa el botón contrario (o el otro jugador pulsa el mismo), volverán a su tamaño original.
* Jugar con los tamaños.
* Para las plataformas y las cajas cada jugador sigue contando como uno (el jugador grande **no** cuenta como dos).
* Ambos pueden pulsar botones y palancas, aun siendo pequeños.

**Noveno nivel:**

* Añadimos la mecánica de la **llave enganchada**.
* Consiste en colgar una llave del techo o de una plataforma (o de la pared, supongo) y que un jugador tenga que pulsar un botón para que esta llave se suelte y caiga.
* La llave debe ser cogida al vuelo. No puede tocar el suelo.
* Podemos hacer que haya que coger la llave a medio salto.
* Si la llave toca el suelo, desaparece y el jugador debe reiniciar el nivel.

**Décimo nivel:**

* Añadimos la mecánica de **cambio de gravedad**.
* Cambiamos la gravedad tanto horizontal como verticalmente.

**Undécimo nivel:**

* Añadimos la mecánica de campo de minas.

**Duodécimo nivel:**

* Añadimos la mecánica de temporizador.