**EJERCICIOS LEVEL DESIGN**

1. **Diseña el nivel de un juego de plataformas 2D que ocupe el tamaño de una pantalla. Sin enemigos.**
2. **Diseña el nivel de un juego de plataformas 2D con scroll lateral, con enemigos, ítems y checkpoints.**
3. **¿Puedes diseñar un nivel si no existe un personaje en él? Inténtalo ;)**

**Juego 2D**

***Tombi! (PS1)***

1. **Elige un juego 3D y otro juego 2D y analiza los primeros niveles:**

* **¿Cómo introduce las mecánicas dentro del nivel? ¿Cuenta con tutorial?**
* **¿El tutorial es explícito o el propio diseño de nivel es el tutorial?**
* **¿Qué métodos usa el diseñador de niveles para guiar al jugador en la dirección indicada? (¿Iluminación, miguitas de pan, sonidos...?)**
* **¿Hay zonas secretas? ¿Cómo las presenta?**
* ***Conforme se avanza en los niveles, ¿cómo va ajustando la curva de dificultad? (¿Los enemigos son más difíciles, hay más trampas, los puzles se complican...?)***
* ***¿El diseñador de niveles usa cebos para atraer la atención en puntos señalados? ¿Cómo y para qué?***
* ***¿Hacen un buen uso del tempo o ritmo del juego? ¿En qué zonas y por qué?***
* ***Si es un juego que te gusta mucho o has jugado muchas veces, ¿qué elementos en su diseño son los que te han atrapado tanto como para querer rejugarlo?***

**Juegos 3D**

***Medievil (PS1)***

1. **Elige un juego 3D y otro juego 2D y analiza los primeros niveles:**

* **¿Cómo introduce las mecánicas dentro del nivel? ¿Cuenta con tutorial?**

Imagen que contiene interior, tabla, foto, televisión

Descripción generada automáticamente

La primera visión que tenemos en cuanto podemos comenzar a mover a nuestro personaje es la que se muestra en la imagen de arriba, que corresponde con el primer nivel de tutorial del juego. Con esta simple visión por un lado se nos muestra la UI del player arriba (barra de vitalidad y oro), 2 libros con los que se puede interactuar (sirven a modo de tutorial) y finalmente nuestro primer arma (espada), la cual está remarcada con un halo que gira entorno a ella para llamar la atención del jugador. Cabe destacara que después de unos segundos tanto la vida como el oro desaparecerán de la UI (Esto será importante más adelante).

Después de observaciones tras haber jugado a esta primera zona el juego te muestra sus mecánicas implícitamente mediante el diseño de niveles, como explicaré en los siguientes puntos:

* Al comenzar la espada es el objeto que mas resalta llamando así la atención del jugador para conseguir su primer arma.
* Este nivel tutorial obliga al jugador a desviarse por un camino alternativo para conseguir una runa necesaria para desbloquear la puerta de la salida del nivel.
* Al desviarse y obtener la runa justo delante nuestra veremos un pequeño riachuelo que resulta llamativo al contrastar con los colores oscuros del fondo. Si decidimos avanzar nos caeremos a poca profundidad, siendo saltar la única forma de salir de el. Esto se usa para enseñar al jugador la mecánica del salto.
* Una vez salgamos del riachuelo avanzando veremos que al fondo había una bolsa con oro. Esto inconscientemente nos fomenta que la exploración tendrá su recompensa a lo largo del juego. Además cabe destacar que durante la animación al conseguir oro las monedas se desplazarán una a una hacia la zona de la UI donde se indica el oro, mejorando así la comprensión de la UI por parte del usuario.
* Finalmente llegaremos a un camino sin salida con lo cual volveremos al camino principal donde se encontraba la salida. Una vez allí encontraremos por un lado un nuevo arma a la derecha (dagas) y una botella de vida.
* Por un lado cada vez que se obtiene un nuevo arma, esta es seleccionada automáticamente para que el jugador comience a experimentar con ella.
* Por otra parte al conseguir la botella de vida reaparecerá la barra de vida en la UI, junto con el Sprite de la botella conseguida. Cabe destacar que la barra de vida tan sólo aparecerá en la interfaz cuando recuperemos vida o la perdamos, clarificando su funcionalidad de una forma simple.
* Finalmente si nos acercamos a la mano que tiene el mismo color de la runa que obtuvimos previamente la runa se encajará en la misma desbloqueando la puerta de salida del nivel con su efecto sonoro y visual correspondiente. Esto clarifica el mecanismo de cerradura/llave el cual se usará a lo largo de todo el juego.

Del mismo modo que el juego explica implícitamente sus mecánicas, también existen numerosos manuales a lo largo del juego los cuales explican explícitamente dichas mecánicas, indicando más precisamente que botones hay que pulsar para realizar ciertas acciones, acceder al inventario, etc…

Creo que en este primer nivel se describen 3 pilares fundamentales que se repetirán a lo largo del juego **explorar, leer y experimentar**.

* **¿El tutorial es explícito o el propio diseño de nivel es el tutorial?**

Como expliqué en el punto previo se usan ambos métodos, por un lado está implícito en el diseño de niveles y por otra parte se complementa con información explícita mediante manuales.

A continuación describiré otro ejemplo de como se implementa el tutorial en el 2º nivel del juego:

* En primer lugar presenta una cinemática inicial en la cual se te muestra el camino del nivel desde el comienzo hasta el final.
* A continuación, en un libro al inicio del nivel se te indica que ciertos objetos como la porra te permitirán romper algunos obstáculos.
* Justo al principio del camino a la subida de la colina existe una zona opcional donde se consigue la porra. Dicha zona cuenta con 2 enemigos (para reforzar la idea de riesgo-recompensa), un cofre con la porra y justo al lado un libro que indica acciones extra que puedes realizar con la porra (usarla de antorcha). Esta zona es un pequeño foso del cual la única forma de salir de el es utilizar la porra para romper un par de rocas. Creo que esta zona es un buen uso del diseño de niveles, ya que sin indicarte que debes hacer el juego te fuerza a usar la porra para comprender su utilidad.
* El camino al final del nivel consiste en subir una colina por la que caen rocas constantemente. En caso de haber explorado (lo que nos fomenta el juego constantemente) habremos conseguido la porra, la cual nos permitirá aplastar algunas rocas y por lo tanto la subida será más sencilla. Si por el contrario no lo hicimos, la subida pondrá más a prueba tu habilidad.
* Finalmente, al llegar a la zona de salida podrá escucharse el sonido de la salida junto con su estímulo visual asociado (las luces verdes). Dicho sonido se acentúa conforme nos acercamos a la salida funcionando como reclamo para el jugador.
* Como añadido la porra es la única forma de desbloquear la zona oculta del nivel y conseguir el cáliz (Otra forma de fomentar la exploración del mismo).
* **¿Qué métodos usa el diseñador de niveles para guiar al jugador en la dirección indicada? (¿Iluminación, miguitas de pan, sonidos...?)**

Como expliqué previamente la exploración será vital para avanzar en cada nivel, así como la lectura de manuales, ya que permitirán comprender como resolver ciertos puzles obligatorios para finalizar el nivel.

Del mismo modo la iluminación, los sonidos y el contraste de colores de los elementos interactuables con el resto del entorno son usados para guiar al jugador. Cada asset coleccionable o importante destaca con el fondo visualmente y tiene efectos sonoros asociados al obtenerlos o interactuar con ellos (Game feeling). Algunos ejemplos serían:

* Las armas producen sonidos metálicos al obtenerlas y suelen estar rodeadas de un objeto giratorio a su alrededor.
* El oro genera un sonido de monedas al encontrarse y como explique previamente realiza su enlace visual directamente con la UI. Además tan solo el obtener oro hará aparecer/desaparecer su Sprite de la UI.
* La vida tiene un sonido agradable asociado tanto a las ampollas de vida, como a las botellas o a las fuentes de vida. Además como expliqué previamente solo el recuperar o perder vida hará visible la barra de vida de la UI.
* Los objetos clave o llave tienen también efectos de sonoro específicos
* Las zonas de salida del mapa cuentan con un sonido similar al de la vida que aumenta gradualmente al acercarse.

Además de estos métodos existen cinemáticas en momentos concretos que indican zonas a las que dirigirse para seguir avanzando en el nivel u objetos interactuables o coleccionables clave para poder finalizar el mismo.

* **¿Hay zonas secretas? ¿Cómo las presenta?**

Si existen múltiples zonas secretas presentadas de diferentes formas:

* Existen **paredes ocultas** rompibles que destacan con el entorno al presentar colores más claros, en otras ocasiones la zonas secretas pueden ser **puzles** y también pueden tratarse de zonas de difícil acceso que requieren superar **desafíos de plataformas** o incluso **desafíos de combate** más exigentes.
* Desde los primeros niveles se enseña que cada **recompensa** conlleva un **riesgo**, el cual se ve reflejado en un desafío, ya sea sección de plataformas exigente, sección con muchos enemigos o duros o un puzzle más exigente.
* La mecánica de **recolección del cáliz**. Dicha mecánica reúne los conceptos de **riesgo-recompensa** y **exploración** juntos ya que fomenta que el jugador explore el mapa completo de cada nivel para encontrar suficientes enemigos para recolectar el cáliz, al mismo tiempo asume el riesgo de enfrentarse a más enemigos y en ocasiones el localizar el propio cáliz exige realizar puzles más complejos y explorar todo el nivel. Finalmente asumir todo estos riesgos llevan a la recompensa de obtener el cáliz el cual permitirá desbloquear nuevas armas, haciendo más sencilla la exploración en futuros niveles.
* ***Conforme se avanza en los niveles, ¿cómo va ajustando la curva de dificultad? (¿Los enemigos son más difíciles, hay más trampas, los puzles se complican...?)***

La **curva de dificultad es progresiva** conforme avanza el juego y se ve reflejada tanto en la **dificultad de los puzles**, las **secciones de plataformas**, la dificultad de los **enemigos**, la existencia de **más trampas** o elementos que pueden realizar **instakill** a nuestro personaje, etc… Creo que esta sensación es palpable rápidamente por el jugador sirviendo como un elemento más para fomentar la exploración, obtención de mejores armas, oro, etc…

* ***¿El diseñador de niveles usa cebos para atraer la atención en puntos señalados? ¿Cómo y para qué?***

Si, como expliqué previamente, algunos ejemplos pueden ser:

* Destacando elementos interactuables respecto al entorno, mediante el uso de colores más claros o que contrasten con el mismo, por ejemplo muros secretos o las puertas de runas.
* Mediante el uso de cinemáticas que muestran zonas u objetos claves a los que necesitaremos acceder o utilizar para poder avanzar en el nivel.
* El uso de la iluminación en ciertas zonas u objetos para destacar que son indispensables para completar el nivel.
* Mediante el uso de efectos de sonidos asociados a elementos concretos, por ejemplo el uso del mismo sonido de descubrimiento al conseguir objetos clave necesarios para avanzar en el nivel o el sonido de final de nivel que se hace progresivo al acercarse.
* ***¿Hacen un buen uso del tempo o ritmo del juego? ¿En qué zonas y por qué?***

Creo que de forma general el ritmo del juego se mantiene bastante bien. Si bien es cierto que a lo largo de todo el juego existen elementos de puzle, combate y exploración, creo que cada nivel inclina la balanza un poco más hacia uno de estos puntos, haciendo de esta forma que no llegue a ser frustrante ni aburrido. Por ejemplo existen zonas como los jardines del Asilo donde el nivel completo es un puzle en si mismo, después hay zonas como la ciénaga de los muertos donde existe un mayor desafío de plataformas, etc…

***Si es un juego que te gusta mucho o has jugado muchas veces, ¿qué elementos en su diseño son los que te han atrapado tanto como para querer rejugarlo?***

Creo que por un lado claramente serían los elementos que fomenta el juego como son la exploración y la sensación de riesgo-recompensa, las cuales me motivan a completarlo al 100% y a encontrar todos sus secretos. Por otra parte, también me resulta super atrayente la estética y diseño de arte del juego tipo Halloween y Tim Burton. Creo que la música se adapta perfectamente al mismo proporcionando la inmersión perfecta en lo que intenta transmitir. Igualmente creo que la diversidad tanto en la estética de los niveles como en nuevas mecánicas presentadas en cada nivel hacen que no se vuelva aburrido y monótono. Finalmente, también remarcaría su lore, que si bien no es muy complejo, creo que funciona muy bien dentro del mundo que presenta.

En resumen creo que todos los elementos que presenta el juego son muy coherentes entre sí y es lo que hace que sea funcione, sea divertido y apetezca rejugarlo.