



## LABORATORIO 9

Vídeo Juegos, Programación, Diseño  
*Niveles y Diseño de Niveles*

### 1. Pre-Laboratorio

- Investigar los siguientes conceptos:
  1. Ludificación o Gamification.
  2. Mecanicas y Dinamicas de juego.
- De algún juego que conozca analice.
  1. ¿Como se progresa en este juego?
  2. ¿Existen niveles en este juego? ¿Como se realiza la transicion entre uno y otro?
  3. ¿El progreso del juego es de forma lineal o ciertas decisiones puede modificar el mundo del juego?

### 2. Introducción

Un nivel, mapa, área, mundo, zona o fase en un vídeo juego es el espacio total disponible al jugador mientras este mismo completa algún objetivo concreto de el juego [1, p. 107].

En juegos con una progresión lineal los niveles son áreas que forman parte de un mundo mas grande, los juegos suelen conectar niveles con cada nivel representando una zona o localidad en un mundo de mayor tamaño, esto suele suceder por dos razones, primero diseño del juego y segundo por razones de *performance* [2, p. 104].

Cada nivel usualmente tiene asociado algún objetivo diseñado para el mismo, este objetivo puede ser tan sencillo como moverse de un punto a otro, es usual que cuando el objetivo sea completado el jugador sea trasladado a otro nivel o el siguiente nivel en caso de un juego con progresión lineal, es usual también que si el jugador falla completando el objetivo este deba volver a completar el nivel o retornar a algún punto en el mismo [1, p. 111].

### 3. Actividad

Por hacer.

### Referencias

- [1] GATES, B. *Game Design (2nd Edition)*. Thomson Course Technology, 2004.
- [2] MORGAN MCGUIRE, O. C. J. *Creating Games*. A K Peters, 2008.