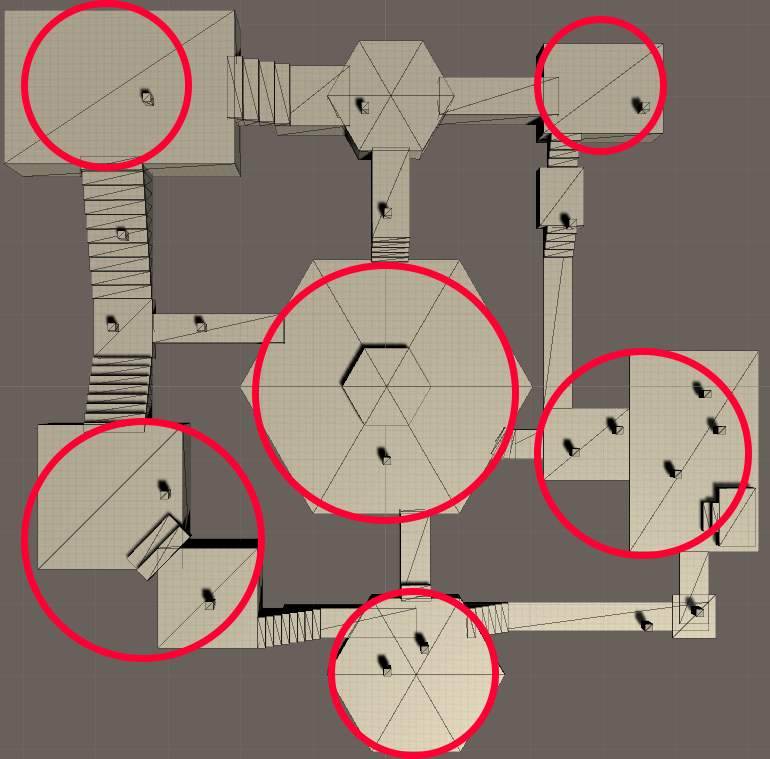
**LEVEL DESIGN**

El diseño de nivel de “Marshallow: Pilferage in YolkTown” es algo que se ha tenido claro desde prácticamente el primer momento, ya que se quería crear un escenario no demasiado grande para concentrar la acción de robo del ladrón y a la vez un lo suficientemente amplio como para dar sensación de libertad al jugador.

Se ha decidido diseñar un nivel en el que encontramos 6 zonas de interés distribuidas en forma de estrella con una de ellas en el centro (la plaza del pueblo) y las cinco restantes alrededor de esta. Al ser un nivel compacto, se genera una jugabilidad más frenética ya que no hay mucha distancia entre una zona y otra, intentando así no alargar demasiado las partidas.

Esta distribución se aprovecha de tal forma que el número de aldeanos por zona sea equitativo, es decir, que no se dé el caso de que haya un exceso de habitantes o falta de ellos en una zona. También se tendrá en cuenta la distribución a la hora de que el ladrón decida robar, ya que por norma general lo hará dentro de dichas zonas (esto se explicará más a fondo en la descripción detallada de los agentes).

A continuación, se muestra una imagen en vista cenital del blocking del escenario, resaltando en rojo las zonas comentadas anteriormente. Se puede observar cómo encontramos múltiples conexiones entre estas, generando así un gameplay fluido.



Cabe comentar que hemos interconectado todas las zonas desde varios puntos para así aumentar la dificultad a la hora de encontrar al ladrón, debido a que de darse el caso en el que sólo hay un pasillo de salida desde una de las zonas, el ladrón solo puede haber escapado por este y cabe la posibilidad de que se encuentre al jugador, haciendo muy fácil y aburrida la experiencia de juego.