

 Manual General



QUEST MASTER

MANUAL DE JUEGO

Tabla de contenido

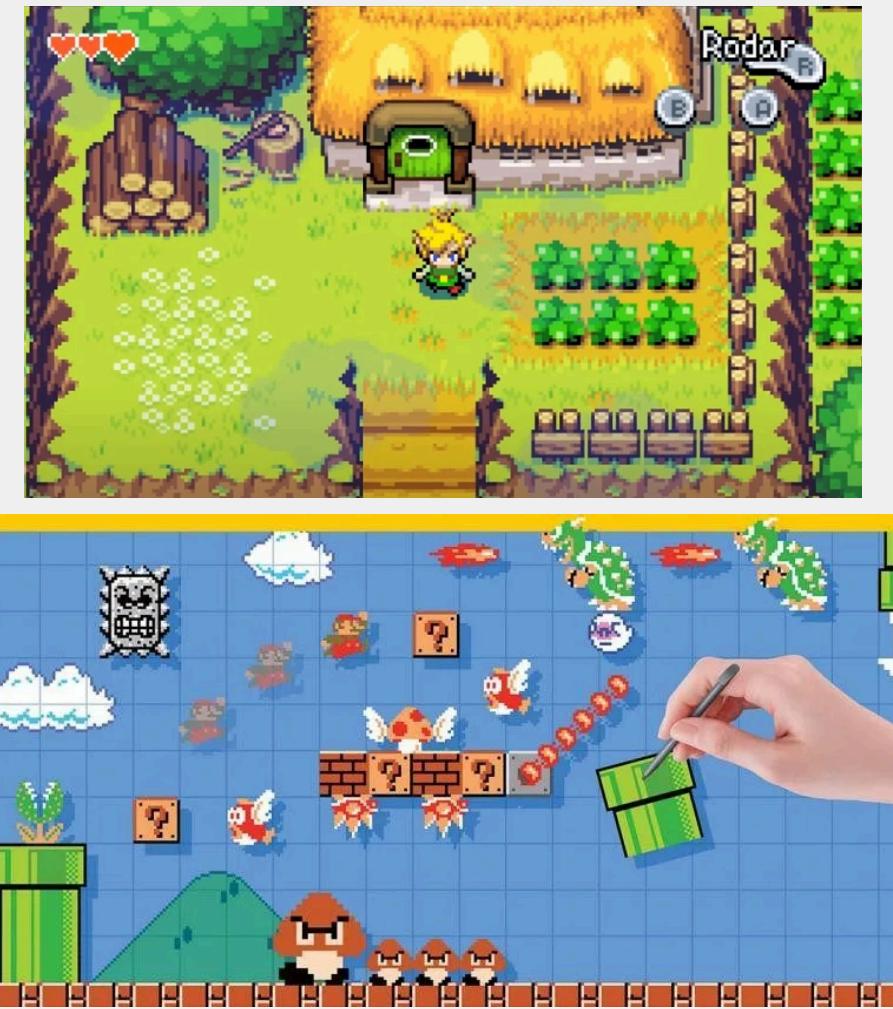
-
- | | | |
|--|--|--|
|  General. |  Libro de partes. |  Ejemplo visual + análisis. |
|  Mecánicas básicas. |  Terrain. |  Diseñando una Dungeon. |
|  Opciones. |  Decoration. |  Abrir editor. |
|  Primeros pasos. |  Items. |  Planificar temática. |
|  Inicio. |  Hazards. |  Seleccionar mecánicas. |
-

Castle Town.	Interactable.	Navegación y arquitectura.
Interfaz y mecánicas del editor.	Gizmos.	Enfoque de construcción.
Barra de herramientas.	Menú contextual.	Apartado visual.
Parts, Eraser, Eyedropper, etc.	Variantes.	Playtesting y revisiones.
Dungeon Information.	Propiedades.	Feedback y postproducción.
Lienzo.	Condiciones generales.	F.A.Q.
Salas.	Formas.	
Plantas.	Secuencias.	
Iluminación.	Condiciones y mecanismos.	
Elevaciones.	Condiciones comunes.	
Nivel del agua.	Condiciones de forma.	
Congelación.	Guía de puertas lógicas.	
	Condiciones de color.	
Estados alterados.		
Anillos.		

Manual General

Quest Master es un videojuego y a su vez una herramienta de creación y edición de mazmorras y niveles, con un estilo muy similar al que podemos encontrar en juegos de acción y aventuras con toques de metroidvania, como por ejemplo la saga de The Legend of Zelda.

El concepto del juego está basado en Super Mario Maker de Nintendo Wii U, y su secuela en Nintendo Switch. El estilo artístico está principalmente basado en el juego de Game Boy Advance: The Legend of Zelda - The Minish Cap. Este apartado y el sonoro destacan por su gran calidad y cuidado al detalle.



Este juego cuenta con muchas herramientas creativas que permiten la edición completa, con millones de opciones, de niveles personalizados por el jugador. A su vez, está la posibilidad de compartir tus creaciones con el resto de jugadores del mundo para obtener una experiencia al estilo del propio Super Mario Maker.

El editor es sencillo de utilizar y cuenta con la suficiente cantidad de opciones para la creación de niveles muy ricos en detalles, tanto simples como complejos y con mucha personalización. En esta guía, repasaremos lo más básico, algunas cosas avanzadas y de utilidad, y algunos tips y detalles extra.

🎮 Mecánicas básicas

La asociación de los controles depende del dispositivo y si se está jugando con teclado o con mando. El soporte es completo para ambas entradas, así como también es totalmente compatible con Steam Deck.



Rodar + Atacar.



Usar objetos pasivos.



Usar objetos activos.





Interactuar con objetos (hablar, levantar, lanzar, empujar, tirar...).	A screenshot from a game showing a character in a room with several small green objects on the floor. The character is positioned near some of these objects.	Intercambiar objeto activo.	A screenshot from a game showing a character in a room with several small green objects on the floor. The character is positioned near some of these objects.
--	---	-----------------------------	---

⚙️ Opciones

Cuando pasemos el juego, accederemos a un menú de pausa. Si miramos en la parte superior, a la derecha, tenemos las opciones.



De aquí nos interesa la pantalla de "Settings". El resto son para reanudar partida (arriba a la izquierda), volver a la pantalla de título (abajo izquierda) y salir del juego directamente (abajo derecho).



- **General.**
Configuración de aspectos del juego generales. Aquí hay cosas de interés como el intervalo de autoguardado, visualizar las guías de salas y objetos en el editor, velocidad de texto, idioma del juego, y otras opciones de accesibilidad.
- **Controls.**
Todo lo relacionado a la asignación de botones de mando y teclas de teclado de los controles del juego. Se recomienda trastear tras jugar un rato para acomodar lo que se necesite.
- **Video.**
Opciones del apartado visual del juego y renderizado del mismo. Pantalla completa, V-Sync, límite de FPS y resolución.

- **Audio.**

Aquí se encuentran las opciones del apartado sonoro. Varios indicadores de volumen por separado y configuraciones sobre algunos sonidos y música.

En general recomiendo echarle un vistazo al inicio a todos los apartados y ajustarlo a medida que vayas echando horas para dejarlo todo de acuerdo con tus preferencias. Algunas cosas son importantes para agilizar la creación de dungeons, sobre todo en el apartado de los controles, los atajos y demás serán muy útiles. merece la pena revisarlo.

🐥 Primeros pasos

🐥 Inicio

Nada más dar comienzo el juego, nos encontraremos en una habitación en la que deberemos pulsar un botón y saltará nuestro personaje de la cama. Podemos acercarnos a otro personaje y hablarle para cambiarnos por él si así lo preferimos.

Tras esto simplemente debemos salir de la casa y estaremos en Castle Town.



🏰 Castle Town

El hub principal del juego y contenedor de los puntos de interés del mismo y sus conjuntos de mecánicas.



1. Tu casa.

Aquí empiezas y de aquí sales a Castle Town.

No es un lugar especialmente útil para nada, aunque si quieres jugar multijugador, debes ir aquí para conectar otro mando.



2. Workshop.

Desde aquí operamos todo lo importante respecto a la creación y publicación de Dungeons.

Fuera está el tablón de anuncios, para jugar mazmorras creadas por otros jugadores.

Dentro se encuentra la mesa de trabajo, donde comienza la magia. Será el lugar más recurrente del juego.



3. Gem And I.

Aquí reside Gemini, a quien le podremos llevar anillos sin identificar para que los identifique.

Se trata de una de las localizaciones más importantes del juego, pues los anillos son objetos pasivos que dan gran accesibilidad al juego y permiten afrontar los retos de diferentes formas.



4. Lucky 's Locks.

Un lugar peculiar, al que se recurre de vez en cuando para sacar algunos anillos y mascotas.

El dueño nos dará una llave de la suerte y podremos abrir un cofre. Si sale premio, bien, si no, deberemos esperar para intentarlo de nuevo 45 minutos de juego.



5. Boo 'n' Moo.

Esta chica aparecerá de forma aleatoria cada cierto tiempo, y nos propone un pequeño minijuego. Si lo ganamos, nos llevamos el premio.

Normalmente anillos y alguna mascota. Cada 45 minutos de juego tiene una posibilidad de aparecer.



6. Gabi's Pet Care.

El cuidador de mascotas. Si conseguimos alguna con los minijuegos previamente mencionados, podremos seleccionarla aquí para que nos acompañe durante nuestras aventuras.

Son totalmente pasivas, es decir, cumplen función estética.

Cuando conseguimos una mascota, ésta será solo un huevo, así que deberemos esperar a que eclosione primero para llevarla.



7. Master Vu's Dojo.

Si bien no es un lugar de gran importancia, deberemos venir aquí primero antes de poder iniciar la creación de Dungeons. Esto es obligatorio.

El maestro Vu nos enseña a usar una espada de forma básica, y tras ésto, nos hace entrega de una.



Terminado su entrenamiento,

podemos hacer un par de entrenamientos más avanzados para conseguir algún obsequio extra.

No hay nada más que hacer aquí de momento.



Interfaz y mecánicas del editor

Lo primero que deberemos hacer para acceder al editor es conseguir la espada en el Dojo del Maestro Vu.

Una vez hecho esto, hemos de dirigirnos a la Workshop, donde estará el banco de trabajo, desde el cual podremos comenzar a crear nuestra propia Dungeon.

También dentro del edificio habrá un señor mayor, el "Quest Master". A él podemos consultarle algunas dudas respecto a la creación de Dungeons.



Una vez interactuemos con la mesa de trabajo, se nos abrirá un menú similar al de la imagen de arriba, pero lo más probable es que sin ningún elemento en la lista central.

Para comenzar a editar una nueva mazmorra, solo debemos pulsar en el botón de la esquina superior izquierda con el icono de “+”.

El segundo ícono de este menú nos muestra las Dungeons que hemos creado, mientras que el tercero aquellas que hayamos descargado de otros jugadores en caso de haberlo hecho.

Ahora sí, vayamos a la creación de Dungeons.

💼 Barra de herramientas

Nuestro elemento principal en pantalla una vez iniciemos el editor de Dungeons, así como el propio lienzo, del cual hablaremos más adelante.



Por orden de izquierda a derecha, cada uno de sus componentes:

- **Parts.**
Nuestra herramienta principal. Hablaremos de ella en su propio apartado, y compondrá el grueso de esta guía. De momento debemos saber que aquí es donde se encuentran todas las piezas de construcción del editor de Dungeons.
- **Eraser.**
Un borrador para eliminar las cosas que hayamos colocado en el lienzo. El click derecho hace la misma función.
- **Eyedropper.**
Con esta herramienta podemos copiar una pieza en concreto que esté colocada en el lienzo, sea la que sea y tenerla lista para colocarla de nuevo en nuestro cursor y acceso rápido. Una herramienta muy útil para evitar andar abriendo el libro de partes más veces de la cuenta en busca de piezas concretas que ya hemos colocado.



- **Paint Bucket.**

Nos permite llenar un área completa de un solo tipo de parte. Ahorra tiempo al llenar el suelo de salas grandes, por ejemplo. Si se usa el selector, llenará toda la zona seleccionada. Si no, lo hará de forma progresiva ampliando la zona donde se use.



- **Notepad.**

Herramienta para uso del creador. Permite escribir notas y dejarlas encima del lienzo en la zona que queramos. Es útil para destacar pasos que necesitas recordar en la creación de segmentos, planificar puzzles, etc.



- **Blueprints.**

Con esta herramienta podremos copiar segmentos de nuestra dungeon y guardarlos, de forma que podamos usarlos más adelante directamente. También podremos publicarlos para su uso por parte de otros jugadores.





Para guardar un segmento, debemos seleccionar el área deseada con la herramienta de selección, y mantener el click pulsado hasta abrir su menú contextual

-  Selection.
Lo usaremos para seleccionar áreas completas de nuestro lienzo e interactuar con todas las partes colocadas en su interior a la vez, o moverlas en conjunto.
-  Copy.
Con esta herramienta marcada, cuando queramos mover una parte colocada en el lienzo de la Dungeon, en lugar de desplazarla, haremos una copia instantánea que conservará todas las configuraciones de la misma, la cual podremos colocar donde queramos. En combinación con el selector, permite copiar conjuntos enteros de partes.
-  Undo / Redo.
Herramientas de retroceso de pasos. Permite deshacer un cambio, o rehacerlo. Los pasos se miden por cada interacción completa con el lienzo, es decir: si colocamos una parte, eso sería un cambio único; si colocamos un suelo entero manteniendo el click, eso sería otro cambio único.



- **Theme.**

Un selector de temática para la Dungeon. Determina la apariencia de casi todas las piezas que colocaremos en la dungeon, como una paleta. También cambia la música. Hasta ahora hay 6 tipos de Dungeon.

- Dewdrop Roots. Bosque.
- Sandswept Ruins. Desierto.
- Gustwind Palace. Viento.
- Deepcoral Cave. Agua.
- Moonlight Brambles. Terror / Otoño (variación de Dewdrop Roots).
- Emberstone Quarry. Cuevas / Magma.
- Coldfang Grotto. Nieve / Hielo.



- **Save.**

Guarda el progreso de creación de la Dungeon. El archivo resultante está localizado en la carpeta "Created Dungeons" de la raíz del juego.



- **Information.**

Configuración de la dungeon de forma general. Aquí determinamos el nombre, descripción, y otras configuraciones. Detallaremos este apartado más adelante brevemente.



- **Exit Dungeon.**

Botón para salir del editor.



- **Play / Playtest.**

Con este botón (o pulsando "Enter" directamente) podremos pasar del modo edición al modo prueba instantáneamente desde donde esté colocado nuestro jugador. Probablemente una de las cosas más recurrentes que realizaremos constantemente para probar

mecánicas, salas, enfrentamientos, puzzles, etc. Que vayamos generando durante el proceso de creación.

Si volvemos a pulsar “Enter” durante el modo prueba, volvemos al modo edición. Todos los cambios que ocurran durante la sesión de prueba, serán revertidos al finalizar, dejando la Dungeon en el estado inicial previo a entrar a dicho modo.

Dungeon Information

En esta pantalla podremos configurar los parámetros generales de nuestra Dungeon, como el nombre visible al público de la misma, su descripción, y sus etiquetas.



En la esquina superior derecha, tenemos el “thumbnail” de nuestra mazmorra. Ésta es modificada cada vez que pulsamos en el botón de Guardar en función a lo que la cámara del jugador tiene visible del lienzo.

Etiquetas

Conjunto de normas o avisos de la configuración de la Dungeon. Hay de tres tipos.

- **Number of players.**

Para determinar el número de jugadores para los que está pensada la Dungeon. Si seleccionamos más de uno, deberemos completar la Dungeon una vez por cada conjunto de posibles jugadores; es decir: si habilitamos la etiqueta “Two-Player”, deberemos completar la mazmorra dos veces: una solos, y otra con dos jugadores.

En caso de no disponer de dos jugadores, el juego nos permite jugar con un modo “marioneta”, en el que podemos cambiar de un jugador a otro, organizar al segundo jugador para que siga una serie de instrucciones, etc. De esta forma se pueden jugar y probar Dungeons multijugador sin necesidad de otras personas, aunque la experiencia no sea la misma.

Realmente esto no limita el número de jugadores que pueden jugar una mazmorra en multijugador, pero si las etiquetas no lo indican, puede que un jugador acompañado sea incapaz de completar una mazmorra que no estaba pensada para varios jugadores, y viceversa.

- **Features.**

Reglas generales de la Dungeon. Puedes seleccionar tantas como quieras, o ninguna.

- **Swordless.**

Deshabilita la espada al inicio de la Dungeon. Si le damos una espada al jugador durante la misma, podrá usarla sin problemas.

- **Mapless.**

Inhabilita el mapa durante la Dungeon en su totalidad. De forma habitual, cuando inicias una partida, tienes un mapa vacío que se va rellenando según avanzas en las salas.

Si el jugador recoge el objeto del mapa durante la mazmorra, se revela en su totalidad, marcando como transparentes las salas que aún no has visitado. Con esta opción, ese estado

inicial del mapa no existe, y solo podrás revisarlo si consigues dicho objeto en la mazmorra.

- **Ringless.**

Con esta opción deshabilitamos los anillos que el jugador traiga de fuera en la Dungeon. El jugador solo podrá usar aquellos anillos que coloquemos manualmente en la misma, y sólo dispondrá de ellos de forma temporal, durante la duración de ésta.

- **One-Hit.**

El jugador dispondrá solamente de un golpe antes de morir. Interesante método para Dungeons más “hardcore”, aunque difícil de ajustar la dificultad de una alrededor de dicha opción.

- **Friendly Fire.**

Habilita el daño entre jugadores al jugar en multijugador.

- **Permadeath.**

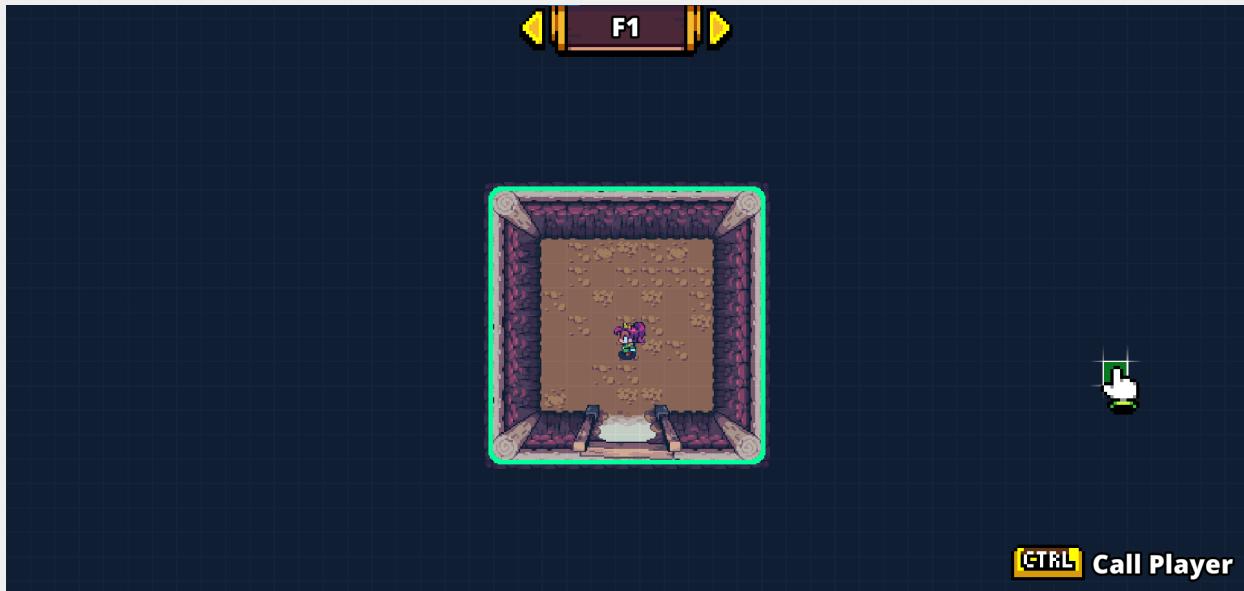
Previene que en partidas multijugador, un jugador derrotado pueda revivir automáticamente.

- **Tags.**

Identificadores de la Dungeon. Permiten a los jugadores hacerse una idea de qué tipo de mazmorra van a enfrentar. Puedes seleccionar hasta tres a la vez.

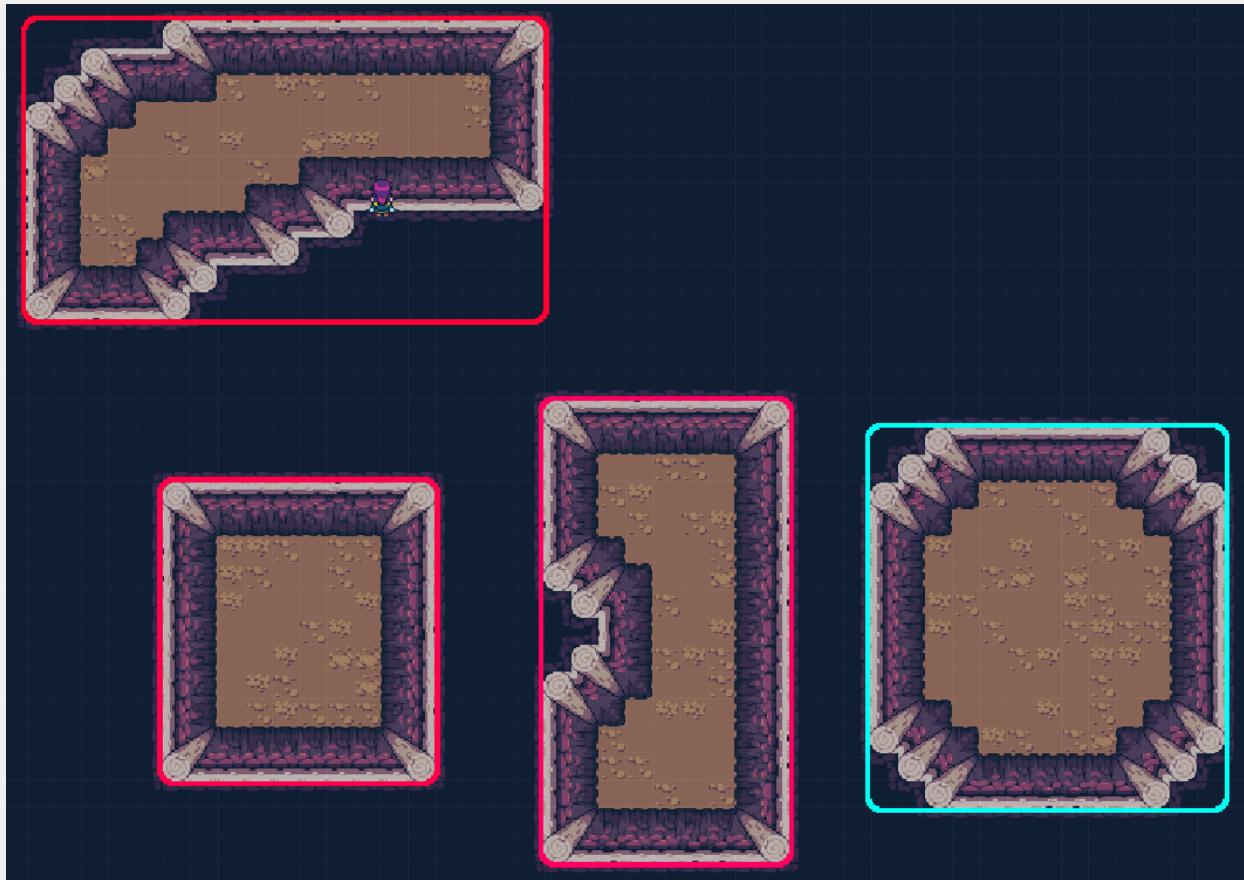
Lienzo

Nuestro marco de trabajo. Aquí colocaremos todas las partes y dibujaremos la estructura de nuestra Dungeon.



Cuando tenemos una parte seleccionada, con click izquierdo las vamos colocando en el lienzo. Si se trata de "tiles", es decir, objetos de creación de terreno, suelo, etc. Se hace de forma gradual y automática según arrastramos el ratón manteniendo el click izquierdo, exactamente como dibujar en el lienzo.

Los objetos específicos, enemigos, gizmos y otros actores se colocan de uno en uno. Éstos últimos, aquellos con un comportamiento específico, como por ejemplo los enemigos, consumen más recursos que el resto, por lo que no conviene abusar de ellos (digamos, +500 actores en una sala no es buena idea).



Con click derecho borramos lo que hayamos colocado, y con click central y arrastrando, desplazamos la cámara por la Dungeon. Con la rueda del ratón hacemos zoom.

También podemos desplazar la cámara con las teclas “W, A, S y D”, y hacerlo más rápidamente manteniendo “Shift”.

⬇️ Salas

Las salas son las partes en que se separa nuestra Dungeon a nivel de “pantallas”. Es importante comprender este concepto y su funcionamiento pues será esencial cuando comencemos a crear y estructurar nuestras Dungeons.



Solo una sala permanece cargada al mismo tiempo; es decir, los recursos, enemigos, y todos los objetos que hay en la sala en que nos encontramos, estarán activos, mientras que aquellos de otras salas, quedarán suspendidos en el tiempo hasta que entremos a las mismas.

Cuando cambiamos de una sala a otra, ocurre una transición de cámara, cargando el contenido de la siguiente, y descargando el de la anterior.



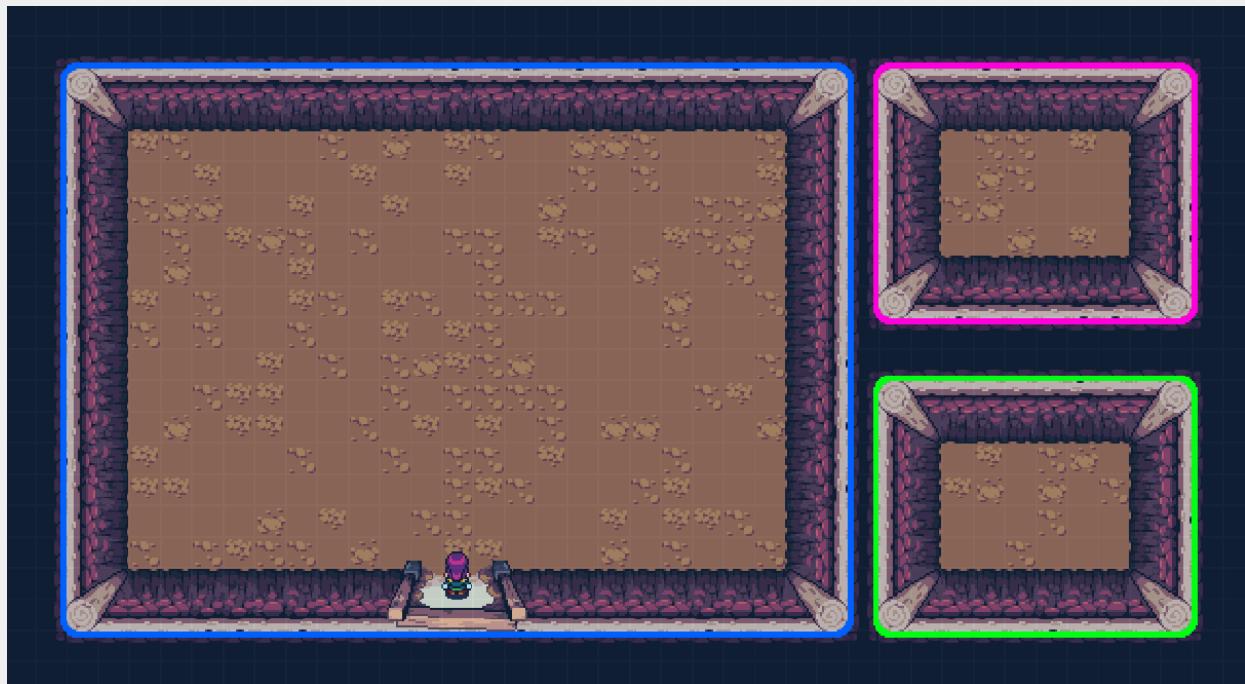
Cada sala tiene sus propias reglas y condiciones específicas, y no se comunican de una sala a otra. Hay muchas formas de condicionar el comportamiento de los objetos, lo permite hacer muchísimas cosas en una Dungeon, pues la mayoría de limitaciones son por cada sala.

Para conectar dos salas completamente diferentes entre sí, usamos puertas. También se pueden usar puertas para abrir caminos entre paredes dentro de una misma sala.

No existe un límite de salas ni de tamaño general de la Dungeon.

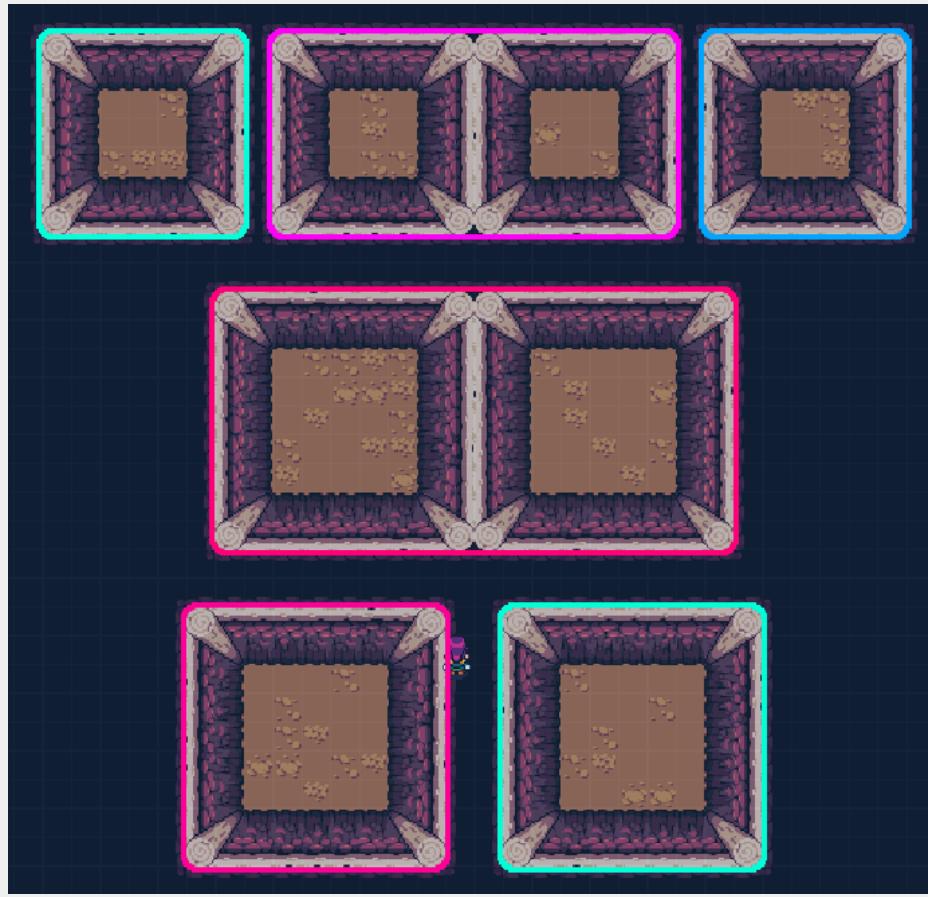
🚧 Delimitaciones de las salas

Una sala se delimita por el volumen que ocupa la suma de sus componentes, traducido principalmente al suelo de la misma, pues todas las partes que coloques en una Dungeon requiere un tipo de suelo existente debajo.

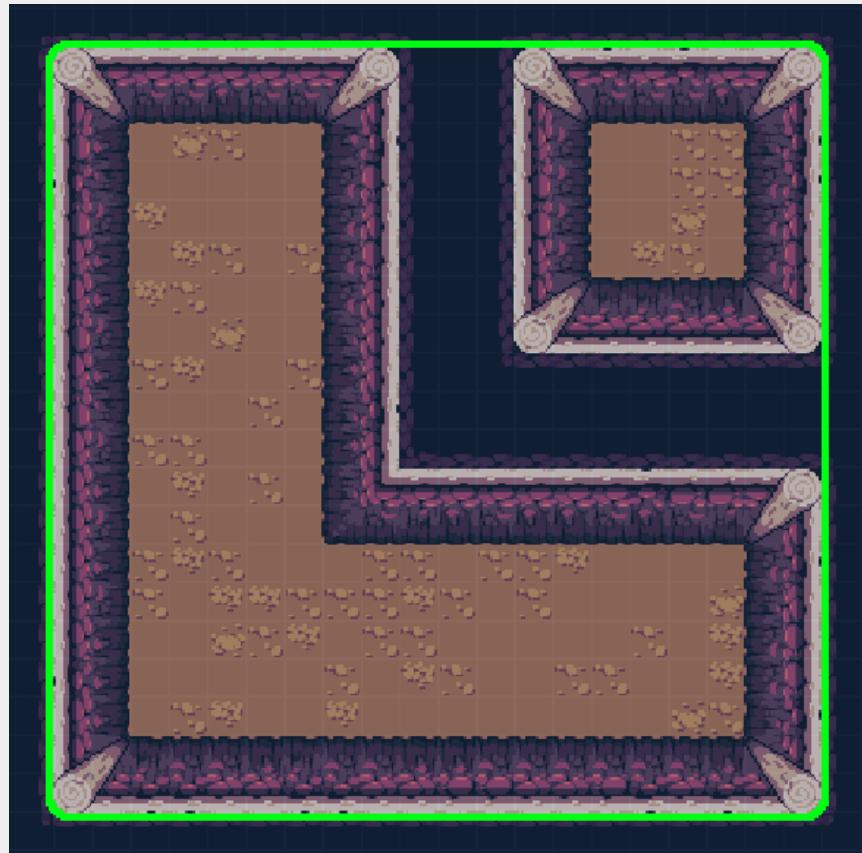
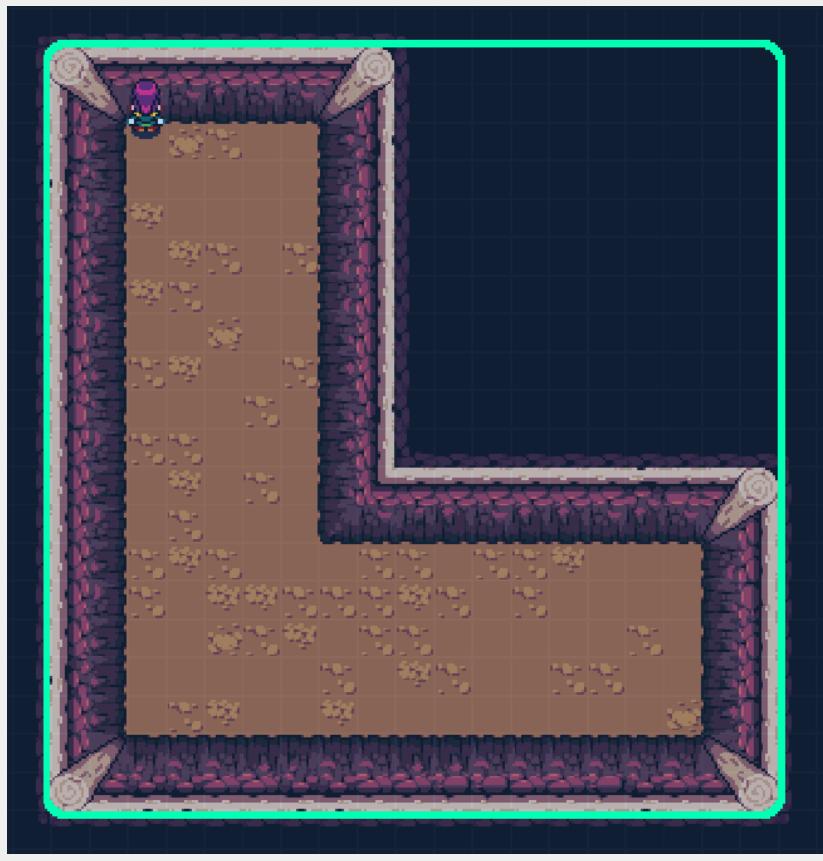


La forma más sencilla de ver la delimitación de una sala es con la opción de los bordes de sala activada (Room Outlines). Ésto agregará un recuadro de color aleatorio alrededor de lo que el juego considera que es una sala completa.

Es muy importante tener esto claro pues como hemos mencionado, las salas se comportan de manera individual, y mezclarlas sin querer haría que el juego considere que lo que esperamos que sean dos salas, solo sean una.



La delimitación de las salas siempre será cuadrada. No pueden existir salas con formas que no sean completamente cuadradas. Esto no quiere decir que, nuestra sala no pueda tener un terreno caminable de diversas formas, pero los delimitadores, siempre serán cuadrados, por lo tanto, nuestras salas siempre ocuparán un espacio cuadrado.

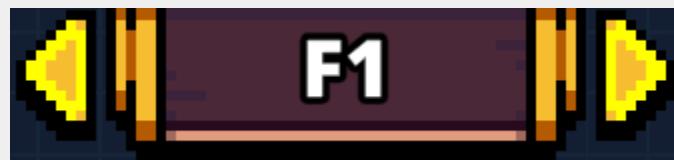


Es importante tener esto en cuenta para evitar enlaces indeseados entre salas. En el ejemplo de la imagen, de la derecha, las dos habitaciones son consideradas como una única sala por el juego.

Plantas

Las plantas a su vez, son conjuntos de salas anidadas en un mismo lienzo. Se podría decir que al cambiar de planta, cambias de “lienzo”, aunque no es realmente así del todo, pues las plantas inferiores y superiores están conectadas en cierta manera.

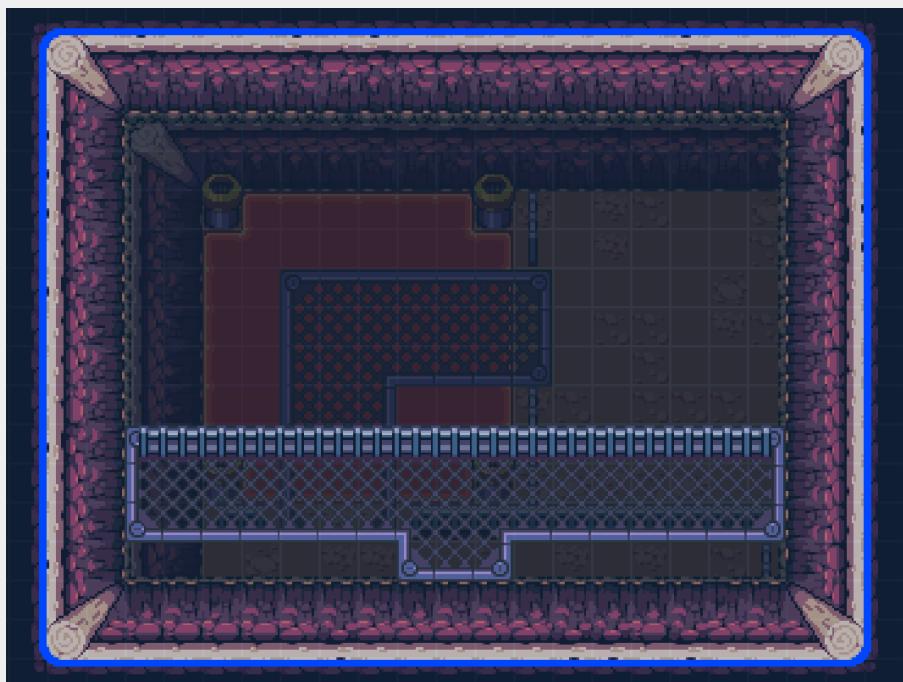
Para cambiar de planta, podemos usar las flechas ubicadas en la parte superior del lienzo. También con las teclas “F”, para bajar, y “R”, para subir.



Estas plantas se conectan entre sí mediante diferentes tipos de escaleras, agujeros, etc. Y permiten la navegabilidad de una a otra.

Cada planta conecta con la inferior y superior con sus coordenadas exactas, por lo que la posición en la que estés editando en la planta “F2”, por ejemplo, conectará con la misma posición en “F1” y “F3”. Es necesario tenerlo en cuenta a la hora de planificar la estructura de la Dungeon, pues no queremos que se nos dificulte subir o bajar una planta cuando lo veamos necesario por estar el espacio ocupado por una sala con la cual no queremos hacer la conexión.

Desde una planta superior, podremos ver las plantas inferiores a través de agujeros y vacíos. Solo podemos ver acumuladas hasta una planta debajo nuestra.

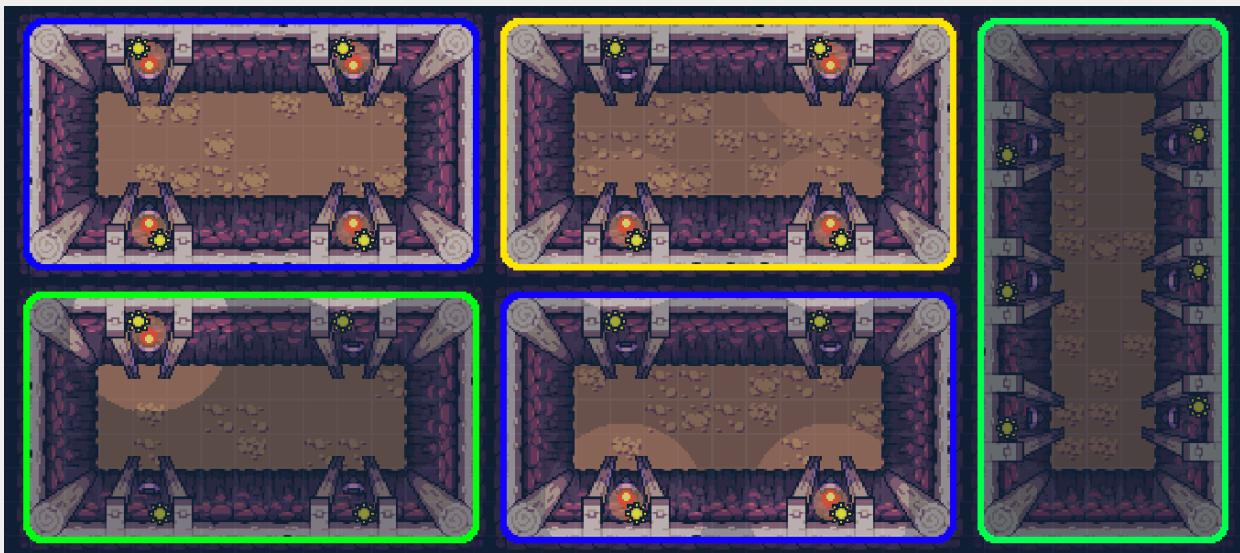


Aun así, solo se renderizan elementos de terreno y cosas sencillas. Como puedes ver, las cajas y el jarrón no aparecen visiblemente desde la planta de arriba.

Iluminación

Podemos asignar una iluminación a la sala, de manera que todo se vea más oscuro o claro.

La forma de hacerlo es bastante sencilla: simplemente al agregar una parte como la antorcha de suelo o de pared, la sala tendrá una iluminación definida por el número de antorchas encendidas respecto al número total de antorchas en la sala.



En otras palabras, si hay cuatro antorchas en toda la sala, y solo tres de ellas están encendidas, la iluminación de la habitación será de tres cuartas partes ($\frac{3}{4}$) de la iluminación normal. Si todas están apagadas, la sala estará completamente oscura.

Se puede configurar que una antorcha en concreto no contabilice para la iluminación global de la sala en sus propiedades. De esta manera, solo iluminará su radio de acción, y la sala seguiría estando oscura de así necesitarlo.

Elevaciones

En una misma sala pueden existir dos elevaciones diferentes, esto es: dos alturas en las que colocar nuestras partes de la Dungeon.



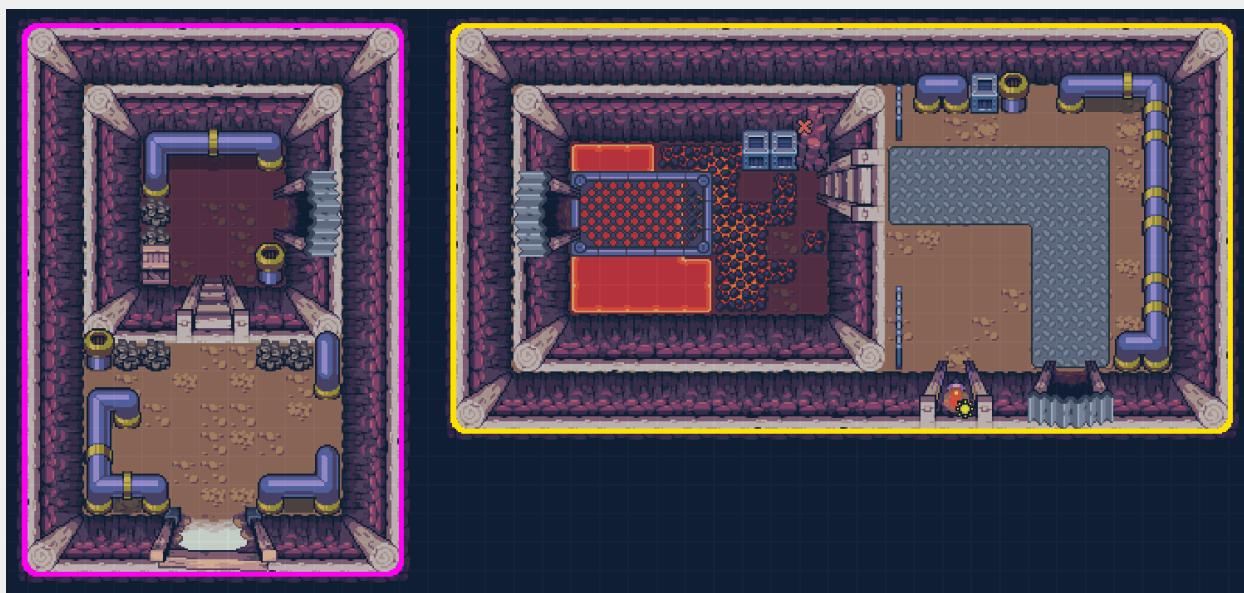
Podemos movernos entre elevaciones gracias a la parte de las escaleras, la cual colocamos en las paredes que separan una elevación de otra. También podemos descender a elevaciones inferiores saltando directamente el borde de la pared si no hay obstáculos que lo prevengan.

Solo se pueden acumular estas dos elevaciones en una misma sala. Los objetos se adaptarán a la elevación en que hayan sido colocados tomando como referencia el suelo. Por lo general, es fácil distinguirlas pues el suelo de las elevaciones inferiores es más oscuro.

Para iniciar una elevación inferior, solo debemos seleccionar el suelo de elevación inferior "Lowered Floor" del libro de partes y colocarlo.

Hay que tener en cuenta que ocupará bastante espacio para solo un hueco de este suelo, pues tiene que construir dentro de la sala las paredes correspondientes a la elevación inferior. Normalmente para colocar un espacio en una elevación inferior, se requiere un espacio de 5 x 5 espacios libres.

Las puertas y otras conexiones entre salas que coloquemos en una elevación inferior, solo pueden estar conectadas a otras elevaciones inferiores, incluso cuando es una escalera para cambiar de planta.



Nivel del agua

Existe un tipo de interruptor que permite elevar el nivel del agua, inundando por completo la elevación inferior en toda la planta, no solo en la sala en que te encuentras.



Todas las salas de la planta en la que estemos se verán afectadas, pero no lo harán las de otras plantas diferentes a la actual. Es importante que recordemos este comportamiento para tenerlo en cuenta, pues se genera un cambio drástico en cómo se resuelve la Dungeon a la hora de inundar o no la planta.



Como hemos dicho, solo inunda la elevación inferior de la misma planta, no la superior.

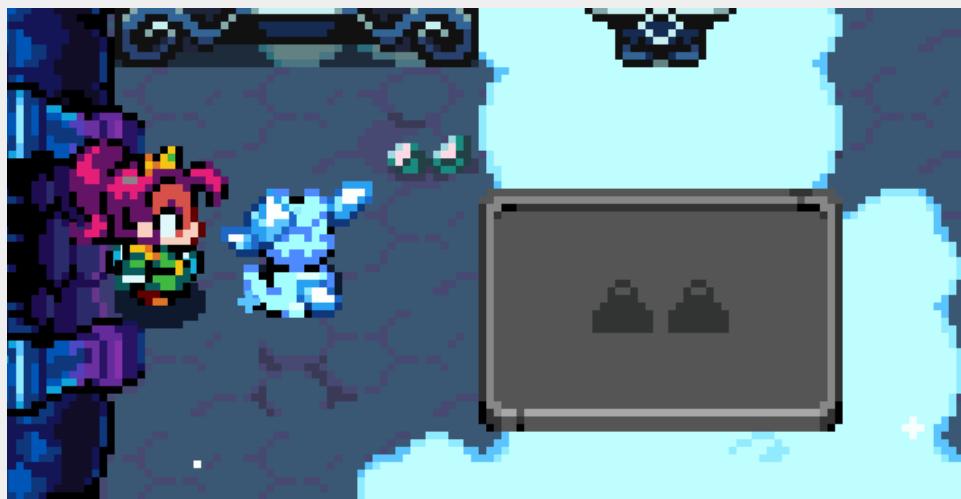
Cuando una sala está inundada, podremos nadar por el agua si disponemos de unas aletas, e incluso bucear para pasar por puertas sumergidas o recoger otros objetos, pasar por debajo de los puentes, etc.

Congelación.

En el juego, hay varios objetos que pueden ser congelados. Éstos no podrán ser utilizados hasta ser descongelados por algún medio.



Cuando un objeto que normalmente no tendría peso, es congelado, adquiere la propiedad del peso; esto significa que es capaz de accionar botones de peso. Los enemigos también pueden ser congelados y desplazados mientras permanecen inmóviles.



Cuando un enemigo está congelado, no recibe daño de la espada, pero pueden ser atacados con el martillo, lo cual los descongelará, al igual que el fuego.





Estados alterados



Estados alterados

En Quest Master existen varias formas de causar estados alterados en jugadores y enemigos con las herramientas y objetos varios de que disponemos. A su vez, existen enemigos capaces de infringirlos.

Estos estados afectan tanto a jugadores como enemigos, aunque en ocasiones de forma diferente.



Maldición

Impide utilizar la espada durante un breve periodo de tiempo.



Miedo

Los enemigos afectados huyen de los jugadores atemorizados durante un breve periodo de tiempo.



Quemadura

Te hace correr sin pausa por un breve periodo de tiempo.



Quemadura

Inflige daño adicional a los enemigos.





Ralentí / Frío

Ralentiza tus acciones temporalmente.

El fuego y la luz del sol te devuelven a la normalidad.

Si te vuelves a enfriar en este estado, te congelas por completo por un periodo de tiempo.



Congelación

Los enemigos quedan inmovilizados completamente por un periodo de tiempo prolongado.

El fuego los descongela.

Durante este estado, no pueden recibir daño de la espada, aunque los ataques contundentes y de fuego son mortales.



Aturdimiento

No puedes moverte ni atacar por un breve periodo de tiempo.



Aturdimiento

El enemigo no puede moverse ni atacar por un breve periodo de tiempo.





Anillos

Anillos

Se trata de una suerte de elementos equipables pasivos, que ofrecen variadas opciones de accesibilidad para los jugadores. Se pueden visualizar y equipar desde el menú de pausa.



Los jugadores pueden equiparse anillos antes de entrar en una Dungeon, aunque también pueden cambiarlos una vez dentro a placer. Como máximo se puede tener equipado un anillo desde el principio, y dos si consigues la mejora de la caja de anillos.

Puedes colocar en tu Dungeon todos los anillos que hayas conseguido para que cualquier jugador pueda usarlos durante la misma en caso de no tenerlo. Esto es muy útil en combinación con la opción "Ringless" de las mazmorras para generar experiencias más personalizadas.

Los anillos disponibles para colocar estarán dispuestos en el Libro de Partes.

Obtención

Para obtener anillos nuevos, deberás participar en los minijuegos de Castle Town. De momento tenemos el minijuego de Lucky's, y el de Boo & Moo.



Lucky's Locks

Sencillo minijuego en que nos otorgarán una llave y probaremos suerte abriendo cofres en la trastienda.

Lucky nos dará una llave por cada 45 minutos que hayamos pasado jugando o creando alguna mazmorra, por lo que siempre que te tomes un descanso, conviene echarle un vistazo.

También se pueden ganar huevos de mascotas en este minijuego.



Boo & Moo

Minijuego simple en el que Boo nos esconderá un premio en unos vasos y los moverá.

Si le sigues la pista al correcto y lo levantas, te llevas el premio, que puede ser un anillo, o también huevos de mascota.

Boo & Moo puede aparecer cada 45 minutos de juego, así que lo mismo, hay que echarle un ojo de vez en cuando al descansar de hacer una Dungeon.

A veces, durante eventos, es sustituida aleatoriamente por otro visitante que, proponiendo el mismo tipo de minijuego, te ofrece una serie de premios limitados.

Una vez obtenidos los anillos, no se pueden usar tal cual. Deberás llevarlos a Gemini, dueño del Gem and I, para que los identifique. Hecho esto, se queda guardado y utilizable.



Cuando reúnes un total de diez anillos, puedes conseguir del propio Gemini la caja grande de anillos, que te permite llevar hasta dos anillos al mismo tiempo.

Lista de anillos

	Symbol Ring	No tiene ningún efecto.
	Steady Ring	Previene el knockback al recibir daño.
	Fairy Ring	Permite llevar dos hadas al mismo tiempo.
	Charge Ring	Reduce a la mitad el tiempo de carga del ataque giratorio.
	Hero Ring	Duplica el daño recibido. Prohíbe que aparezcan corazones.
	Vampire's Ring	Restaura vida al derrotar enemigos.
	Lucky Ring	Aumenta la suerte en los minijuegos de suerte y en otros aspectos ocultos del juego.
	Critical Ring	Todos tus golpes fallan, pero hay una probabilidad de derrotar al enemigo de un solo golpe.

	Ghost Ring	Duplica el tiempo de invulnerabilidad tras ser golpeado.
	Cursed Ring	Hace que todo el daño recibido solo te reste $\frac{1}{8}$ de corazón.
	Heart Ring	Duplica los corazones que aparecen.
	Safe Ring	Duplica la defensa, disminuye el ataque a la mitad.
	Health Ring	Regenera el corazón actual lentamente.
	Risky Ring	Duplica el ataque, disminuye la defensa a la mitad.
	Fire Ring	Previene el estado quemado.
	Mud Ring	Reduce el daño por caer en fango.

	Lava Ring	Reduce el daño por caer en lava o venenos.
	Water Ring	Reduce el daño por caer al agua.
	Blast Ring	Te protege del daño de tus propias explosiones.
	feathered Ring	reduce el daño al caer al vacío.
	Spin Ring	Permite atacar dos veces con un ataque giratorio cargado.
	Shaman Ring	Previene el estado de maldición.
	Ice Ring	Previene el estado de enfriamiento.
	Grip Ring	Previene el deslizamiento al caminar sobre hielo.



Libro de partes



Libro de partes

Nuestra paleta principal de elementos para colocar en el lienzo de la Dungeon. Está completamente separada por categorías. Con más de 250 partes diferentes, y combinables de infinitas formas, las posibilidades son prácticamente ilimitadas.

No existe ningún límite de partes a colocar en la Dungeon, así que en esencia podemos hacerlas tan grandes como imaginación pura y dura tengamos.

El rendimiento tampoco decae prácticamente nada independientemente de cuántas salas llenas de partes haya en la dungeon, pues el juego esencialmente solo carga una sala a la vez, y como hemos dicho anteriormente, para que el rendimiento de una sala decaiga, habría que abusar de forma excesivamente masiva de actores como enemigos, por ejemplo.

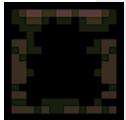
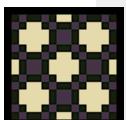
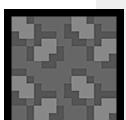
Terrain

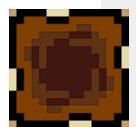
Se trata de las partes que modelan la forma de las salas, conexiones entre éstas, puertas, algunas decoraciones de terreno...

Ground

Son aquellas que podemos colocar dibujando sin soltar el ratón en el suelo de diferentes formas. Por lo general no tienen ningún comportamiento lógico ni menú contextual. Son cien por cien estáticas y no suponen nada para el rendimiento del juego.

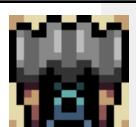
	Floor	Terreno sólido en el que puedes caminar.		
	Lowered Floor	Terreno sólido que genera suelo en una elevación inferior y en el que es seguro caminar.	Puedes caer en él desde una elevación superior de la misma sala.	

	Fissured Floor	Terreno frágil que se romperá al quedarte sobre él o con explosiones.	Si hay una planta inferior debajo y tiene terreno caminable, caerás en ella sin recibir daño.	
	Hole	Te puedes caer en él y recibirás daño.	Si hay una planta inferior debajo y tiene terreno caminable, caerás en ella sin recibir daño.	
	Water	Superficie que causa daño si caes en ella, y puedes navegar con aletas.	La mayoría de objetos se hunden en ella. Algunos, en cambio, forman caminos sobre la misma.	
	Lava	Superficie que causa daño si caes en ella.	La mayoría de objetos se hunden en ella. Algunos, en cambio, forman caminos sobre la misma.	
	Decorative Floor	Decoración de terreno. Puedes caminar sobre ella.		
	Grating	Se puede colocar sobre el terreno normal y terrenos peligrosos. Puedes caminar sobre ella.	Las plataformas móviles pasan por debajo de ellas.	
	Floor Overlay	Decoración de terreno tipo alfombra. Puedes caminar sobre ella.		
	Solid Decoration	Decoración sólida.	La forma que tendrá depende de dónde lo coloques.	

	Fence	Valla sólida. No puedes saltar sobre ella.	Permite lanzar objetos por encima de ella. Los objetos voladores también pueden pasar.	
	Mud	Te hundes en él, recibiendo daño.	Puedes correr por encima de él con las botas de Hermes.	
	Ice	Superficie resbaladiza.		

Navigation

Partes encargadas de la navegación de la dungeon. Puertas y escaleras principalmente para cambiar de sala o planta.

	Entrance	La entrada de la Dungeon. Desde aquí comienzan la partida los jugadores.	Solo puede haber una.	
	Open Door	Una puerta abierta. Conecta salas entre sí.	Al colocarla, creará una salida donde le sea posible en línea recta.	Puede hacerse invisible.
	Closed Door	Puerta cerrada. Se debe abrir mediante mecanismos.	Puedes ponerle condiciones para determinar si se abre o se cierra al cumplirlas.	Admite condiciones. Puede hacerse invisible.
	Locked Door	Puerta bloqueada con un agujero para introducir una llave.	Requiere usar una llave para abrirla. Tras ello, queda abierta permanentemente.	Puede activar condiciones al abrirla. Puede hacerse invisible.

	Waterfall Door	Una puerta oculta tras una cascada. Se puede dilucidar su sombra.		Puede hacerse invisible.
	Big Door	Puerta de gran tamaño con un agujero de llave grande.	Requiere una llave grande para abrirla.	Puede activar condiciones al abrirlo. Puede hacerse invisible.
	Cracked Wall	Muro destruible capaz de convertirse en un pasadizo. Funciona como una puerta.	Se debe destruir mediante explosiones para poder atravesarlo.	Puede activar condiciones al abrirlo. Puede hacerse invisible.
	Upward Stairwell	Te lleva a la planta superior.		Puede hacerse invisible
	Downward Stairwell	Te lleva a la planta inferior.		Puede hacerse invisible
	Upward Ladder	Te lleva a la planta superior. Se puede colocar en medio de una sala.		
	Downward Ladder	Te lleva a la planta inferior. Se puede colocar en medio de una sala.		

Walls

Partes que sirven para colocarlas en las paredes.

	Staircase	Escalera que sirve para cambiar de elevación. Se coloca en paredes entre elevaciones.	Puedes estirarla si arrastras el ratón mientras la colocas.	
	Slide	Rampa que no te permite subir a menos que tengas las Botas de Hermes, pero sí bajar por ella.	Puedes estirarla si arrastras el ratón mientras la colocas.	
	Falls	Decoraciones en forma de cascadas de diferentes tipos. Se deben colocar en una pared.	Puedes estirarlas si arrastras el ratón mientras las colocas.	

Decoration

Aquí encontraremos unas cuantas opciones para agregar decoración a nuestra Dungeon.

Ground

Principalmente follaje, que colocas en el suelo o agua.

	Tall Decoration	Decoración de suelo que se coloca encima de superficies caminables.	Puedes arrastrar el ratón para colocarlas como cualquier terreno.	
---	-----------------	---	---	--

	Reed	Decoración acuática. Solo puede colocarse en agua.	Puedes arrastrar el ratón para colocarlas como cualquier terreno.	
	Flowers	Decoración de suelo tipo flor. Es indestructible.		
	Rug	Decoración tipo alfombra.	Puedes hacerla más grande arrastrando el ratón al colocarla.	

Walls

Decoraciones para las paredes de la mazmorra.

	Window	Decoración con forma de ventana.		
	Wall Fountain	Decoración con forma de pequeño flujo de agua saliente de una pared.		
	Simple Wall Decoration	Decoración sencilla de pared. Ocupa uno de ancho.		

	Decorative Shield	Decoración de pared con forma de escudo.		
---	-------------------	--	--	--

Items

Todo aquello que compone la jugabilidad de la mazmorra en cuanto a mecánicas disponibles para el jugador. Aquí empezaremos a ver algunas cosas respecto a condiciones, resolución de puzzles, mecánicas de los objetos... Tenemos llaves, herramientas, objetos pasivos, monedas, entre otros.

Container

Partes que sirven principalmente para mantener otras partes, principalmente objetos y herramientas.

	Chest	Se pueden colocar objetos dentro. El jugador los obtendrá tras abrirlo.	Puedes poner casi cualquier cosa dentro, incluso enemigos. También puedes cambiar su orientación.	Puede activar condiciones al abrirse. Admite condiciones. Puede hacerse invisible.
	Shared Chest	Los objetos colocados en este cofre se reparten a todos los jugadores en la Dungeon.		Puede activar condiciones al abrirse. Admite condiciones. Puede hacerse invisible.
	Big Chest	Un cofre normal pero más grande.		Puede activar condiciones al abrirse. Admite condiciones. Puede hacerse invisible.
	Pedestal	Puedes poner cualquier objeto en él para que el jugador los recoja.		Puede activar condiciones al abrirse. Admite condiciones.

	Coin Pedestal	Recoger objetos de él cuesta dinero.	Puedes elegir la cantidad de dinero que cobra.	Puede activar condiciones al abrirse. Admite condiciones.
	Sword Pedestal	Un pedestal en el que sólo puedes introducir la espada o una rama de árbol.	Si tu Dungeon es "Swordless" puedes darle una espada al jugador en ella colocando uno de estos con una dentro.	Puede activar condiciones al abrirse. Admite condiciones.
	Shape Socket	Pedestales en los que encajan las gemas de las formas correspondientes. Debes acercarte a ellos para insertarlas mientras las mantienes sobre la cabeza.	Las gemas pueden ser colocadas y retiradas.	Puede activar condiciones al colocar la gema en ellos.

Tools

Herramientas activas del juego. El núcleo de las opciones de jugabilidad y mecánicas para el jugador junto con los objetos pasivos más adelante. Se emplean con el botón designado a objetos activos.

	Fire Rod	Permite al jugador lanzar proyectiles de fuego.	Los proyectiles de fuego encienden antorchas apagadas y activan otros mecanismos a distancia.	Admite condiciones.
---	----------	---	---	---------------------

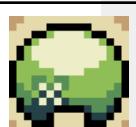
	Tornado Rod	Se utiliza para generar tornados que te elevan por los aires, a ti y a tus enemigos.		Admite condiciones.
	Color Rod	Varita capaz de cambiar la polaridad de los interruptores de color a distancia.		Admite condiciones.
	Spectral Rod	Lanza proyectiles espirituales que revelan objetos invisibles.	Los proyectiles espirituales infligen el estado de terror en los enemigos impactados.	Admite condiciones.
	Ice Rod	Con esta varita se pueden crear bloques de hielo sólidos que podremos empujar.		Admite condiciones.
	Bombs	Objeto arrojadizo que causa una explosión tras un tiempo desde su uso.	Las bombas de todo tipo pueden activar interruptores de peso.	Admite condiciones.
	Remote Bombs	Una bomba que puede ser explotada en cualquier momento de forma remota.	Pulsa de nuevo el botón del objeto para detonarla.	Admite condiciones.
	Boomerang	Herramienta lanzable que retorna tras recorrer cierta distancia.	Permite aturdir enemigos y agarrar algunos objetos a distancia.	Admite condiciones.
	Flame Boomerang	Un boomerang que siempre está incendiado.	Los boomerangs de todo tipo acaban con los murciélagos de un único golpe.	Admite condiciones.

	Spectral Boomerang	Boomerang con capacidades espirituales.	Revela objetos invisibles y asusta a los enemigos que impacta.	Admite condiciones.
	Ice Boomerang	Boomerang impregnado del poder del hielo.	Congela enemigos, superficies de agua, entre otros.	Admite condiciones.
	Hammer	Arma versátil que permite atacar a corta distancia, aturdir y aplastar los tocones de madera.	Los spikadillos pueden ser volteados si golpeas el suelo cerca de ellos, dejándolos vulnerables.	Admite condiciones.
	Grappleshot	Gancho lanzable que permite al jugador engancharse a ciertos objetos.	También puedes atraer algunos objetos con él.	Admite condiciones.

Passive

Se emplean automáticamente o con los botones para objetos de actuación pasiva. Generalmente enfocados a la movilidad en diferentes medios, activación de mecanismos, defensa, etc.

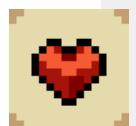
	Lantern	Sirve para ampliar el área de luz del jugador en zonas oscuras y encender antorchas apagadas.		Admite condiciones.
	Spectral Lantern	Igual que la linterna normal, pero también permite ver todo tipo de cosas invisibles al acercarte a ellas.		Admite condiciones.
	Freezeflame Lantern			

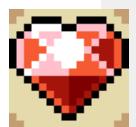
	Feather	Permite al jugador efectuar un salto.	Si ruedas y saltas, podrás saltar más lejos.	Admite condiciones.
	Shovel	Utilizado para cavar agujeros en el suelo.		Admite condiciones.
	Plank Shield	Escudo básico que te protege de proyectiles y ataques enemigos.	Se rompe al sufrir una explosión o quemarse con fuego.	Admite condiciones.
	Metal Shield	Escudo resistente ante cualquier cosa.		Admite condiciones.
	Mirror Shield	Escudo capaz de reflejar proyectiles enemigos.	Es útil para contraatacar y para activar mecanismos aprovechando el rebote.	Admite condiciones.
	Hermes Boots	Permiten al jugador correr en línea recta, a cambio de tener menos control de dirección.	Si golpeas un pilar mientras corres, dejará caer un objeto que tenga sobre él.	Admite condiciones.
	Sailcloth	Objeto principal para la maniobrabilidad aérea. Permite planear por un periodo de tiempo.	Se puede combinar con objetos que te permiten saltar para usarlo en cualquier momento.	Admite condiciones.
	Sword	Espada. La usas para atacar. Si no se especifica lo contrario, siempre comienzas con ella.		Admite condiciones.

	Tree Branch	Sustituye a la espada, y es capaz de hacer el doble de daño que ésta, pero se rompe al golpear cualquier cosa.		Admite condiciones.
	Pouch	Objeto pasivo que te permite llevar dos objetos activos a la vez y alternar entre ellos directamente.		Admite condiciones.
	Flippers	Aletas para nadar en el agua. Si pulsas el botón del objeto pasivo, te permite bucear también.	Se pueden elaborar mil situaciones y puzzles acuáticos gracias a ellas.	Admite condiciones.
	Silver Gauntlet	Guanteletes que permiten levantar y empujar objetos pesados.	También permiten tirar de palancas de las de tirar que tienen mayor tamaño.	Admite condiciones.
	Golden Gauntlet	Mejora de los guanteletes de plata. Permiten levantar y empujar objetos muy pesados.	También permiten tirar de palancas de las de tirar que tienen gran tamaño.	Admite condiciones.

Health

Conjunto de objetos dedicados a la restauración o ampliación de salud del jugador. Muy importantes para balancear la dificultad de una Dungeon en que abunda el combate.

	Heart	Recuperan un corazón completo al recogerlos.		Admite condiciones.
	Fairy	Se mantienen junto al jugador y lo reviven si es derrotado.	Si ya tienes una y agarras otra, ésta solo te curará y se irá.	Admite condiciones.

	Heart Fragment	Te recupera toda la salud al recogerlo.	Si reúnes 4 aumentarás tu salud máxima durante la Dungeon.	Admite condiciones.
	Heart Crystal	Te cura completamente y aumenta tu salud máxima durante la Dungeon.	Si juegas con reglas "One-Hit", esto lo sobrepasará y te dejará tener más salud.	Admite condiciones.

Collectable

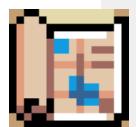
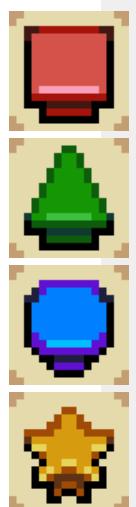
Coleccionables que pueden ser recogidos por el jugador. Entre ellos se encuentra la gema que dictamina el final de la Dungeon.

	Sword Coin	Coleccionable común que puede esconderse en cualquier sitio. En la Dungeon aparece un contador de cuántas hay.	Se puede usar para comprar objetos en pedestales que pidan monedas.	Admite condiciones.
	Shield Coin	Similares a los anteriores, pero estas actúan solo en la sala en la que están, activando un mecanismo al recogerlas todas.		Admite condiciones.
	Exit Gem	El objetivo final del jugador. Si recoges esta gema, finalizas la Dungeon.	Suele ponerse tras un Jefe o un puzzle complejo al final de la Dungeon. Solo puedes poner una.	Admite condiciones.

Navigation

Objetos clave para avanzar durante la Dungeon, permitiendo abrir puertas, activar algunos mecanismos u orientarte por la misma.

	Key	Permite abrir puertas y bloques con agujeros para llaves.	Al recogerla, te sigue durante toda la Dungeon hasta que la uses. Puedes llevar varias.	Admite condiciones.
---	-----	---	---	---------------------

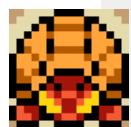
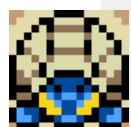
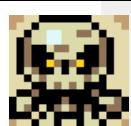
	Big Key	Se usa para abrir puertas grandes. Debe ser llevada a mano.	Este objeto pesa, y hace daño al lanzarlo contra enemigos.	Admite condiciones.
	Map	Te completa el mapa de la Dungeon marcando por dónde has pasado y dónde no.	Útil si quieres que el jugador estime los caminos de antemano y la longitud de la Dungeon.	Admite condiciones.
	Compass	Marca la localización de cofres y otros objetos en el mapa.	Si entras en una sala con algo por resolver que otorgue algún premio oculto, hará un sonido.	Admite condiciones.
	Shape Gems	Se introducen en los huecos de sus correspondientes formas para la activación de mecanismos. Deben llevarse a mano.	Estas gemas pesan y hacen daño a los enemigos al lanzarlas contra ellos.	Admite condiciones.

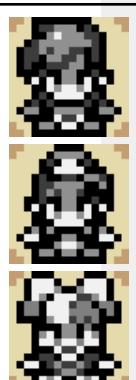
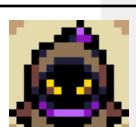
Hazards

Conjunto general de obstáculos del juego. Todo aquello que compone el núcleo de adversidad y dificultad de las Dungeons. Tenemos desde enemigos, jefes, trampas... Hay que usarlos con cabeza.

Enemies

El principal y más típico obstáculo en el camino de los jugadores. Tienen diferentes inteligencias artificiales y patrones de conducta. Abarcan diferentes terrenos y tienen distintas estadísticas.

	Slumberwing	Enemigo volador que se desplaza por el aire diagonalmente.	Fácil de derrotar, aunque en altas cantidades pueden atosigar bastante.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Red Shellshot	Enemigo lento que dispara proyectiles.	Puedes asignarle distintos tipos de proyectiles.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Blue Shellshot	Resiste más que su contraparte roja. Dispara en las cuatro direcciones.		Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Slink	Serpiente que se lanzará hacia ti cuando entres en línea con su campo de visión.	Pueden venir desde muy lejos si te cruzas en frente suya, aunque no resisten mucho.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Slither	Es más rápido que el Slink y más duradero. También más dañino.	Junto con los Slink, pueden empujarte si van hacia ti, además de hacerte daño.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Clutch Claw	Se desplaza en cruz.	Puedes colocarle objetos y otros enemigos encima. Además es resistente.	Puede activar condiciones al ser derrotado.
	Twitch-Bone	Enemigo resistente que intenta esquivar los ataques directos del jugador saltando.	Pueden ser empujados con facilidad al vacío.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.

	Squirm	Estos enemigos se desplazan erráticamente por la sala, rebotando en las paredes.	Son algo resistentes pero fáciles de golpear en espacios estrechos debido a su tamaño.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Goozling	Clásico "slime" que atacará al jugador dando saltos hacia él.	Es bastante predecible. Si le das golpes saldrás reboteado ligeramente.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Goozer	Versión grande y fuerte del Goozling. Hace más daño y aguanta mucho más.	Puede tener enemigos y objetos dentro, e incluso tragarse otros si los aplasta saltando.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Spikadillo	Enemigo complejo y resistente. Es invulnerable a la mayoría de ataques.	Debes hacer que choque y aprovechar el aturdimiento para lanzarlo al agua, lava o vacío.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Shadow Clones	Sombras de los personajes protagonistas del juego. Se mueven similar a como lo haría el jugador, y son capaces de usar todo tipo de objetos.	Pueden emplear cualquier objeto que les agregues, y pueden usar muchos objetos diferentes a la vez. Por lo general es un enemigo duro y relativamente resistente.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Zorb	Pequeño fantasma que se teletransporta y lanza proyectiles.	Por separado no suponen una amenaza, pero te pueden acorralar. Puedes colocarlos en diferentes alturas.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.

	Mimic	Enemigo que imita una mina. Si te acercas saldrá corriendo erráticamente. Si chocas con él, explota.	Es invencible a los ataques normales, así que mejor oléjate de él si se despierta.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Freezlide	Sigue al jugador lentamente. Si lo golpeas, se desliza a toda velocidad.	-	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Fire variants	Estos enemigos quemarán al jugador al entrar en contacto con él.		Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Golden variants	Versiones mucho más dañinas y resistentes que sus contrapartes habituales.	Algunos de estos enemigos son extremadamente duros. Ten cuidado de abusar de ellos en cantidad cuando los emplees.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones (excepto el Clutch Claw).

				
	Spectral Variants	Versiones espirituales capaz de infringir maldiciones al jugador.		Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones
	Ice Variants	Versiones imbuidas con el poder del hielo.		Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones

Bosses

Jefes básicos que agrega el juego. Son más fuertes que la mayoría de enemigos. Excepto el Golmec Roto.

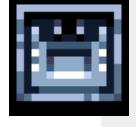
	Lyrm	<p>Similar al Squirm, pero gigante. Se desplaza erráticamente y solo puede ser atacado en la cola.</p> <p>Aguanta varios golpes, y tras cada uno, se enfurece por un tiempo, siendo invulnerable.</p> <p>Cuando está a punto de ser derrotado, siempre estará enfurecido, pero esta vez será posible golpearle.</p>	<p>Su daño no es enorme pero puede acorralar y asestar varios golpes fácilmente.</p> <p>Rebota bruscamente en todo tipo de paredes y obstáculos.</p>	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Enraged Lyrm	Versión siempre enfurecida del Lyrm.		Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Golmec	<p>Enemigo gigante de roca que puede hacer gran daño aplastando al jugador y todo lo que tenga debajo.</p> <p>Se desplaza siempre en dirección al jugador.</p> <p>Solo puede ser dañado en la gema de la espalda.</p> <p>Tras golpearlo, se enfurece por un tiempo, dando varios saltos más rápidamente.</p>	<p>Podemos agregarle algún objeto o enemigo, de manera que cuando salte enfurecido, los hará caer del techo en grupos.</p> <p>Golmec es capaz de romper objetos que normalmente podrías destruir con explosiones.</p> <p>También aplica el peso máximo a todo tipo de interruptores de peso.</p>	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.

	Enraged Golmec	Versión siempre enfurecida y siempre golpeable del Golmec.		Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.
	Broken Golmec	No hace nada. Puede usarse como decoración		
	Lunarc	Enemigo invencible capaz de derrotarte con un solo golpe de su guadaña.	No es muy rápido, pero si te alcanza, se acabó. Destruye toda suerte de objetos destruibles a guadañazos.	Admite condiciones.
	Zorbius	Versión mejorada de los Zorb capaz de hacer variedad de ataques consistentes en lanzar múltiples proyectiles. Se teletransporta por la sala después de cada ataque. Si le haces suficiente daño, comenzará a cargar ataques circulares de muchos proyectiles.	Es muy resistente, y también puedes agregarle cualquier tipo de proyectil para que lo use contra los jugadores.	Puede activar condiciones al ser derrotado. Admite condiciones.

Traps

Trampas y objetos que dañan al jugador. Pueden ser activados por mecanismos y colocados estratégicamente para dificultar la resolución de puzzles, aunque también se pueden utilizar como herramientas para resolver los mismos, ya que algunas pueden activar interruptores.

	Floor Spikes	Trampa básica de suelo. Si caminas sobre ella, recibes daño.		Admite condiciones.
---	--------------	---	--	---------------------

	Arrow Trap	Trampa que lanza flechas y otros proyectiles a intervalos fijos configurables.	Puedes hacer que lance todo tipo de proyectiles.	Admite condiciones.
	Wooden Trapdoor	Deja caer al jugador cuando se coloca encima de ella.	Si requiere una condición para abrirse, se mantendrá cerrada aun si el jugador la pisa.	Admite condiciones.
	Metal Trapdoor	Requiere cierto peso para dejar caer lo que tenga encima.	Previene que camines sobre ellas con objetos pesados sobre tu cabeza.	Admite condiciones.
	Rolling Spike Trap	Trampa de espinas que rueda de un lado a otro.	Es muy dañina. Puede activar interruptores de peso.	Admite condiciones.
	Lit Bomb	Bomba encendida y a punto de explotar.	Puedes configurar el tiempo hasta la explosión.	Admite condiciones.
	Mine	Una mina. Si te acercas, hace un pitido. Si la tocas, explota.		Puede activar condiciones al explotar. Admite condiciones.

Blade traps

Obstáculos de tipo cuchillas deslizantes. Tienen distintos comportamientos dependiendo de cuál uses. Pueden activar algunos interruptores.

	Reactive Blade Trap	Cuchilla giratoria que se lanza a por el jugador que entre en perpendicular con su horizontal o vertical.		Admite condiciones.
---	---------------------	---	--	---------------------

	Directional Blade Trap	Esta cuchilla irá de un lado a otro por la ruta que tenga establecida.		Admite condiciones.
	Sticky Blade Trap	Siempre se desplazará pegada a la pared más próxima.		Admite condiciones.

Bars

Obstáculos del estilo de barras de fuego o metal giratorias.

	Fire Bars	Barra de fuego giratoria que quemará al jugador si entra en contacto con ella.	Puedes configurar la cantidad de barras que salen del centro entre una y cuatro, su velocidad y la dirección de rotación. Son capaces de encender antorchas.	Admite condiciones.
	Spectral Fire Bars	Como las normales, pero con la capacidad de mostrar caminos invisibles.	Infringen maldiciones al dañar al jugador.	Admite condiciones.

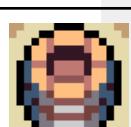
				
	Metal Bars	Barras sólidas que no te permiten atravesarlas. Tampoco hacen daño, pero sí empujan cosas.	Debes tener cuidado al colocarlas, pues pueden atrapar al jugador en paredes debido a las colisiones.	Admite condiciones.

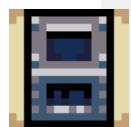
Interactable

Aquellos objetos con los que el jugador puede interactuar, ya sea para agarrarlos, tirar de ellos o empujarlos; así como botones que interactúan con condiciones y diferentes elementos de la Dungeon.

Breakable

La mayoría de estos objetos puedes agarrarlos, moverlos o destruirlos. También son contenedores para la mayoría de objetos, incluso entre ellos mismos.

	Pot	<p>Puedes levantarlos y lanzarlos. También empujados.</p> <p>Pueden contener variedad de objetos y enemigos dentro.</p> <p>Se rompen con la espada.</p>	<p>Pesan, por lo que pueden activar interruptores de peso.</p> <p>Si tienen algo dentro, se muestran con un tapón.</p> <p>Puedes configurar el color.</p>	Puede activar condiciones al romperse. Admite condiciones.
	Skull	Se pueden levantar y lanzar. Se rompen con la espada.	Pueden contener objetos y enemigos dentro. Les brillan los ojos de tener algo en su interior. Puedes girarlas.	Puede activar condiciones al romperse.
	Bush	Se pueden levantar y lanzar. Se cortan con la espada.	Pueden contener objetos y enemigos dentro.	Puede activar condiciones al romperse.
	Rock	Se pueden levantar y lanzar.	Pueden contener objetos y enemigos dentro. Puedes ampliar su tamaño arrastrando antes de colocarlas.	Puede activar condiciones al romperse.
	Barrel	Se pueden destruir rodando hacia ellos o con explosivos.	Pueden contener objetos y enemigos dentro.	Puede activar condiciones al romperse.

	Wooden Crate	Se pueden destruir rodando hacia ellas o con explosivos. Se pueden empujar.	Pueden contener objetos y enemigos dentro.	Puede activar condiciones al romperse.
	Metal Crate	Se pueden destruir con explosivos. Se pueden empujar.	Pueden contener objetos y enemigos dentro.	Puede activar condiciones al romperse.
	Cracked Block	Se pueden destruir con explosivos.	Pueden contener objetos y enemigos dentro. En el agua pueden hacer de puente.	Puede activar condiciones al romperse.
	Cracked Floor	Se destruye con explosivos, liberando un agujero.	Útil para hacer bajadas en caída de una planta a otra, o suelos frágiles a los explosivos.	
	Diggable Hole	Se cavan con la pala.	Puede tener objetos y enemigos dentro.	Puede activar condiciones al cavarse.
	Bottomless Hole	Se cavan con la pala y permiten bajar a la planta inferior al caer por ellos una vez cavados.	Útil para hacer bajadas en caída de una planta a otra.	Puede activar condiciones al cavarse.

Pushable

Estos bloques sirven para ser empujados, así como activar algunas condiciones. Los dos tienen peso, y se pueden usar como decoración.

	Block	Puedes desplazar este bloque.	Se puede configurar el número de desplazamientos y fijar la dirección. Puedes mantener el click para aumentar su	Puede activar condiciones al moverse.
---	-------	-------------------------------	---	---------------------------------------

			tamaño Si cae al agua, puede formar puentes.	
	Pillar	Objeto decorativo que se puede empujar si se permite.	Puedes activar si es o no empujable. Si cae al vacío, se pierde.	
	Ice Block	Se puede empujar y se desplazará hasta tocar una pared.	Se puede configurar el número de desplazamientos y fijar la dirección. Es derretible, admite objetos dentro y congela el agua al deslizarse sobre ella. Puedes mantener el click para aumentar su tamaño	Puede activar condiciones al moverse.
	Tombstone	Puede empujarse y también contener un mensaje escrito.	Se puede configurar el número de desplazamientos y fijar la dirección. Puede contener un objeto dentro que aparecerá al ser desplazada.	Puede activar condiciones al moverse.

Light Sources

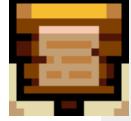
Componentes de iluminación de la Dungeon. También útiles para activar mecanismos y resolver diferentes puzzles.

	Brazier	Ilumina la sala. La iluminación global de la sala funcionará en función a cuántas haya apagadas y encendidas respecto al total de ellas.	Se puede configurar para no afectar a la iluminación global de la sala. Se pueden encender con un candil.	Afectan a la condición "todas las antorchas encendidas" Puede activar condiciones tras encenderlo. Admite condiciones.
---	---------	--	---	--

	Spectral Brazier	Ilumina la sala, cuenta para la iluminación global, y permite ver objetos invisibles cerca de ellas.	Se pueden encender con un candil espectral.	Afectan a la condición "todas las antorchas encendidas" Puede activar condiciones tras encenderlo. Admite condiciones.
	Freezeflame Brazier	Ilumina la sala y cuenta para la iluminación global.	Se pueden encender con un candil de fuego helado.	Afectan a la condición "todas las antorchas encendidas" Puede activar condiciones tras encenderlo. Admite condiciones.
	Wall Torch	Aportan para la iluminación global de la sala.	Se pueden encender con un candil.	Puede activar condiciones tras encenderlo. Admite condiciones.
	Sunlight	Superficie de luz colocable que derrite objetos congelados.	Se puede mantener el click para aumentar su tamaño.	Admite condiciones.

Message

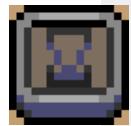
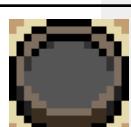
Herramienta que permite introducir texto en nuestras Dungeons para que el jugador lo lea. Interesante de cara a dar algunas pistas o contar una historia.

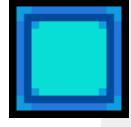
	Text Sign	Puedes escribir en él y el jugador puede leerlos durante la Dungeon.	Útil para dejar pistas o contar historias.	Puede activar condiciones tras leerlo. Admite condiciones.
	Wall Sign	Como los carte pero se coloca en paredes.	Útil para dejar pistas o contar historias.	Puede activar condiciones tras leerlo. Admite condiciones.

	Tattle Totem	Aparece un diálogo tras golpearlo.	Te sigue con la mirada si te acercas.	Puede activar condiciones tras leerlo. Admite condiciones.
---	--------------	------------------------------------	---------------------------------------	--

Switches

El conglomerado de botones de todo tipo cuyo uso principal está en la activación de mecanismos para resolver puzzles. Todos ellos tienen un fuerte peso en la utilización de condiciones y activación de secuencias en la Dungeon.

	Reset Switch	Resetea el estado de los puzzles de la sala actual al inicial.	No afecta a las llaves o recolectables que el jugador haya reunido, excepto las monedas de escudo.	Admite condiciones.
	Pressure Plate	Se activa con peso, tanto del jugador como de otros objetos pesados. Necesita peso para mantenerse activo.	Puedes hacerla más grande y que requiera más peso, que se suele traducir en más objetos encima.	Puede activar condiciones al pulsarlo. Admite condiciones. Puede hacerse invisible.
	Latching Pressure Plate	Requiere peso para activarse. Se mantiene activo aunque le retires el peso.	Puedes hacerla más grande y que requiera más peso, que se suele traducir en más objetos encima.	Puede activar condiciones al pulsarlo. Admite condiciones. Puede hacerse invisible.
	Lever	Se puede activar y desactivar manualmente o atacándola.		Puede activar condiciones al encenderla. Admite condiciones.
	Crystal Switch	Se activa al golpearlo.		Puede activar condiciones al golpearlo. Admite condiciones.

	Linked Switch	Se activa al golpearlo, pero requiere que todos los del mismo tipo sean atacados a la vez para mantenerse activos.	Si no golpeas todos a la vez, no podrán activar ninguna condición.	Puede activar condiciones al golpearlos. Admite condiciones.
	Color Switch	Al golpearlo cambias en toda la mazmorra el comportamiento de objetos de color. Por ejemplo, los bloques rojos se levantarán si está en rojo el interruptor, y bajarán los azules.	Hay varias partes que tienen variaciones de color y reaccionan a este interruptor.	Permuta el comportamiento de los objetos rojos y azules. Admite condiciones.
	Pull Lever	Puedes tirar de ella para activar mecanismos. Se irá recogiendo con el tiempo.	La condición que haya activado se mantendrá activa hasta que se termine de recoger. Puedes configurar la velocidad de recogida.	Puede activar condiciones al tirar de ella. Admite condiciones.
	Floor Switch	Requiere que pulses todos los que hay en la sala sin pasar dos veces por uno ya activo para activarse completamente.	Si fallas el puzzle, deberás agregar un switch de reset en caso de querer que el jugador lo quiera o deba reintentar.	Puede activar la condición de los "Floor Switches" en objetos que admiten condiciones. Puede hacerse invisible.
	Propeller	Se activa cuando aplicas viento sobre él, ya sea de tornados o turbinas.	El tiempo que se mantiene activo depende de la fuente de viento. También se puede colocar elevado.	Puede activar condiciones al hacerlo girar. Admite condiciones.
	Water Level Switch	Modifica el nivel del agua cuando es golpeado.		Puede activar condiciones al golpearlo. Activa la condición "cuando se eleva el nivel del agua" de otras partes. Admite condiciones.

Gizmos

Objetos de todo tipo de uso general, desde bloques con diferentes funciones reactivos a condiciones, plataformas que se desplazan, señales, vagonetas, bloques musicales...

Blockades

Bloques encargados de obstaculizar el paso al jugador. Normalmente requieren de requisitos y condiciones para accionarse, abriendo el paso o activando a su vez otros mecanismos.

	Locked Block	Bloque retráctil que requiere una llave para abrirse y desbloquearse.		Puede activar condiciones al abrirlo.
	Big Block	Bloque retráctil que requiere una llave grande para abrirse y desbloquearse.		Puede activar condiciones al abrirlo.
	Red Block	Bloque rojo que se retrae cuando la condición de color de la Dungeon es "azul".	Puedes cambiar su estado con interruptores de color y la varita de color.	Admiten condición de color.
	Blue Block	Bloque azul que se retrae cuando la condición de color de la Dungeon es "rojo".	Puedes cambiar su estado con interruptores de color y la varita de color.	Admiten condición de color.
	Retractable Block	Parte retráctil que cambia su estado dependiendo de si se cumple su condición o no.		Admite condiciones.
	Grapple Log	Barricada retráctil en forma de tronco a la cual te puedes enganchar.		Admite condiciones.

	Post	Tocón de madera que hace de barricada. Puedes hundirlo con un martillo.		Puede activar condiciones al aplastarlo. Admite condiciones.
---	------	--	--	---

Moving platforms

Plataformas móviles en las que el jugador puede subirse. Se usan para distintos tipos de terreno, aunque las básicas son todoterreno.

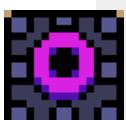
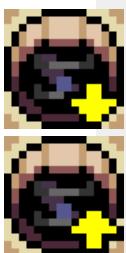
	Moving Platform	Plataforma móvil capaz de cruzar por cualquier superficie no sólida.	Puede pasar por debajo del "Grating". puedes cambiar su dirección, velocidad y comportamiento.	Acepta condiciones.
	Ice Platform	Plataforma móvil cuya superficie resbala. Funciona igual que la plataforma móvil normal en el resto de aspectos.		Acepta condiciones.
	Lava Platform	Plataforma móvil capaz de navegar por la lava. Se hunde si estás encima de ella mucho rato.	Puede pasar por debajo del "Grating". puedes cambiar su dirección, velocidad y comportamiento. Si cargas un objeto sobre ella, se hundirá más rápido	Acepta condiciones.
	Water Lily	Plataforma móvil capaz de navegar por el agua. Se hunde si estás encima de ella mucho rato.	Puede pasar por debajo del "Grating". puedes cambiar su dirección, velocidad y comportamiento. Si cargas un objeto sobre ella, se hundirá más rápido	Acepta condiciones.

Miscellaneous

Partes para distintos propósitos, principalmente relacionadas con el desplazamiento del jugador o su obstaculización, así como de otros

objetos: comprende cosas como por ejemplo teletransportadores, cintas transportadoras, generadores de enemigos, turbinas de viento, etc.

	Teleport	<p>Teletransportadores que se conectan entre sí de dos en dos.</p> <p>Hay tres colores, aunque puedes poner tantos como quieras.</p>	<p>Los teletransportadores siempre vienen en parejas que determinan sus destinos.</p> <p>Mantente al tanto de cuáles están conectados entre sí.</p>	Admiten condiciones.
	Disabled Teleport	Estos teletransportadores no permiten entrar en ellos para teletransportarte.	Puedes hacer teletransportes de una sola dirección si colocas una pareja de color y le dejas este estado desactivado a uno de los dos extremos.	Admiten condiciones.
	Conveyor Belt	Sirven para transportar objetos o al jugador.	Puedes cambiar la dirección y velocidad.	Admiten condiciones. Puede hacerse invisible.
	Color Conveyor Belt	Son reactivas a los interruptores de color, cambiando su dirección dependiendo del mismo.	Puedes cambiar la dirección y velocidad.	Admiten condición de color. Puede hacerse invisible.
	Checkpoint	Permite continuar la Dungeon desde este punto cuando te derrotan.	Vuelves a exactamente el punto en que lo tomas, con todo en el estado en el que estaba en ese momento, incluyendo puzzles, objetos, etc.	

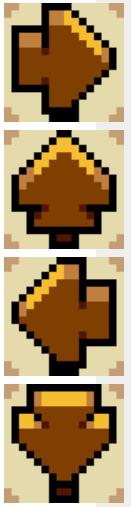
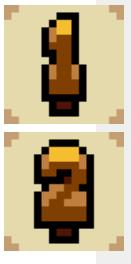
	Spawner	Genera objetos y enemigos de forma ilimitada, aunque solo una unidad hasta que desaparezca o sea derrotada.	Puedes configurar la frecuencia de generación.	Admiten condiciones. Puede hacerse invisible.
	Multispawner	Genera varios objetos de uno en uno sin ningún límite.	Puedes configurar la frecuencia de generación.	Admiten condiciones. Puede hacerse invisible.
	Respawner	Genera un único objeto o enemigo que regenerará sólo cuando desaparezca o sea derrotado. Si se activa por condición, solo generará otro si vuelve a activarse la condición.	La diferencia entre el Spawner y éste, es que el primero, si se mantiene activado por su condición, volverá a intentar generar al momento lo que tenga asignado. Éste en cambio, si se mantiene activada la condición, no volverá a generar nada hasta que la apagues y la vuelvas a activar.	Admiten condiciones. Puede hacerse invisible.
	Turbine	Turbina de viento. El viento empuja al jugador.	Una expulsa el viento, mientras que la otra lo atrae hacia sí misma. Puedes configurar la fuerza del viento.	Admiten condiciones.
	Color Turbine	Turbinas de viento reactivas al interruptor de color.	Cambian si expulsan o atraen el viento hacia ellas dependiendo del color activo en ese momento.	Admiten condición de color.

				
	Whirlwind	Pequeño tornado que atrapa al jugador y lo eleva por los aires.	Si es disparado por una trampa, atrapará al jugador y lo desplazará hasta chocar con algo sólido.	Admiten condiciones.
	Bridge	Estructura que se coloca entre dos elevaciones superiores separadas a modo de puente.	Puedes ampliarlas al arrastrar el ratón mientras la colocas. Solo se pueden colocar entre bordes de elevaciones superiores.	
	Water Pipe	Tubería de agua que empuja al jugador.		Admiten condiciones.
	Coffin	Permite revivir un jugador que ha sido derrotado al romperlo.	Está destinado a partidas multijugador, pero se pueden hacer mecanismos para permitir que un jugador en single player reviva automáticamente tras morir.	Puede activar condiciones al utilizarse.

Signs

Señales que pueden servir de guía o indicación para los jugadores.

	Icon Signs	Carteles variados con formas para dar pistas al jugador.		Puede hacerse invisible.
---	------------	--	--	--------------------------

				
	Arrow Signs	Carteles en forma de flechas variadas para dar indicaciones al jugador.		Puede hacerse invisible.
	Number Signs	Carteles con formas numéricas para dar pistas o secuencias al jugador.		Puede hacerse invisible.



Audio

Suerte de interruptores que reproducen notas musicales cuando son golpeados. Son altamente configurables, y también pueden activar mecanismos por su cuenta, o ser activados por condiciones.

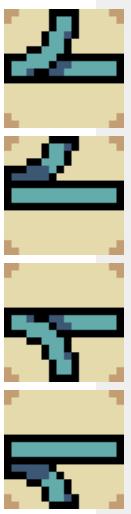
	Note Blocks	Surtido de bloques musicales que reproducen un sonido al ser golpeados.	Solo mantienen activa la condición durante un breve periodo de tiempo. Pueden ser golpeados por obstáculos.	Pueden activar condiciones al ser golpeadas. Admiten condiciones. Puede hacerse invisible.
	Note Switches	Surtido de interruptores musicales que reproducen un sonido al pasar por encima de ellos.	Al activar una condición, solo lo harán mientras estés tú u otro objeto encima de ellos.	Pueden activar condiciones al pasar sobre ellas. Admiten condiciones. Puede hacerse invisible.



Rails

Componentes para el desplazamiento del jugador sobre raíles y vagonetas. También hay trampolines, que pueden usarse con o sin vagonetas.

	Minecart	Una vagoneta. Puedes montarte en ella y navegar por raíles.	Se puede configurar su velocidad y dirección.	
	Track Closure	El minecart parará en seco al chocar con él.		
	Straight Rail	Rail recto. Puedes conectar varios entre sí.		
	Curved Rail	Rail curvo.	Puedes cambiar su dirección.	

	Level Junction	Unión de cuatro caminos de raíles.		
	Rail Switchers	Raíles curvos que permiten cambiar su estado para dejar pasar la vagoneta hacia un sitio u otro.		Admiten condiciones.
	Spring	Trampolín que propulsa al jugador hacia el aire.		Admiten condiciones.
	Bumper	Trampolín que empuja al jugador cuando se acerca a él.		

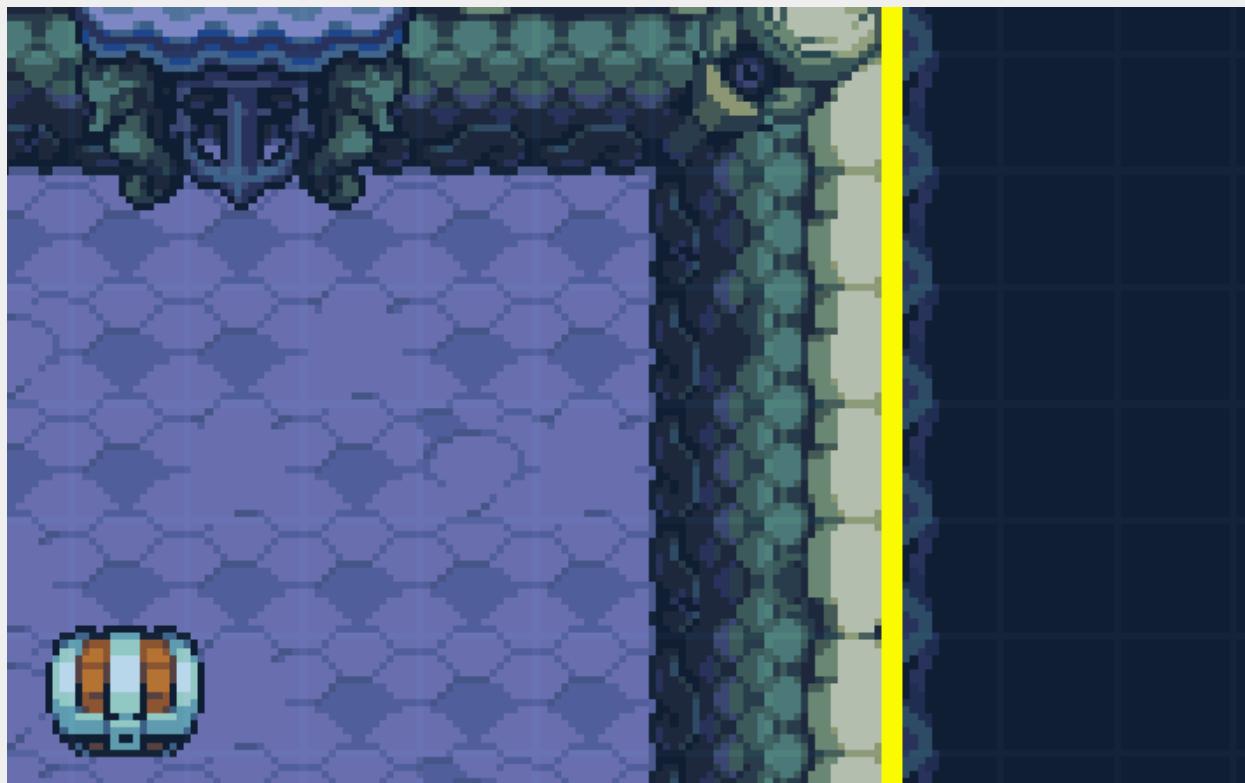


Menú contextual

Menú contextual

Se trata de un submenú que nos permite configurar las partes que coloquemos en el lienzo de la Dungeon a nuestro gusto. Para acceder a él, solo debemos mantener pulsado el click sobre una parte colocada en la Dungeon.

Cada parte tiene un conjunto de opciones que se pueden configurar. También se utiliza para manejar todo el tema de las condiciones, a lo que le dedicaremos su propio apartado.



Las configuraciones más típicas que se suelen ver en los objetos son variaciones del mismo (de tenerlas), propiedades (en caso de tener parámetros configurables), condiciones generales de la parte, formas (de poder activarlas), secuencias (de poder activarlas) y condiciones de formas (de admitirlas).

Al aplicar una configuración, condición, etc. En una parte, ésta se podrá visualizar como un ícono representativo ocupando las esquinas del objeto en el lienzo.



Variantes

Se trata de formas alternativas de la parte, o de partes diferentes que se basan en la inicial. Por lo general, la existencia y cantidad de estas variaciones vienen indicadas en el propio libro de partes, en forma de pequeños indicadores cuadrados color amarillo debajo del objeto en cuestión.



Podemos rotar entre ellas directamente usando click derecho en el libro de partes, sin tener que entrar al menú contextual y cambiarlas a mano.

Algunas variaciones son de comportamiento del objeto, mientras que otras cambian completamente el propio objeto. En el caso de las herramientas, por ejemplo, suelen ser variaciones relacionadas, por ejemplo, las bombas, cambian a bombas remotas.

Propiedades

Determina una serie de características propias de la parte que hemos colocado, como por ejemplo, si es o no invisible, la velocidad de movimiento de una cinta transportadora, si contiene algo en su interior o no...



En el caso del cofre de la imagen, podemos ver que el menú contextual nos da la posibilidad de cambiar su orientación, ponerle alas para hacerlo volador, o hacerlo invisible, entre otras. Su contenido también se puede cambiar, pero las opciones son tantas que para ello deberás arrastrar un objeto directamente al cofre desde el lienzo (lo mismo para todos los objetos contenedores).



En otro objeto, como por ejemplo la plataforma voladora, podemos modificar su dirección, velocidad y comportamiento. También hacerla invisible.





Condiciones generales de la parte

Son un conjunto de condiciones que harán a nuestra parte u objeto activar un determinado comportamiento al cumplirse. Por ejemplo, en el caso de una puerta, se abrirá o cerrará en función de estas condiciones.



Hay varias condiciones generales, como por ejemplo derrotar a todos los enemigos de una sala, encender todas las fuentes de luz, recoger todas las monedas espada...

Si la condición dispone de pequeños cuadrados amarillos, es porque se puede cumplir de varias maneras, por ejemplo, en el caso de la condición de enemigos, sería o al derrotarlos a todos, o solo a uno, o al no derrotar ninguno, etc.

Formas y condiciones de forma

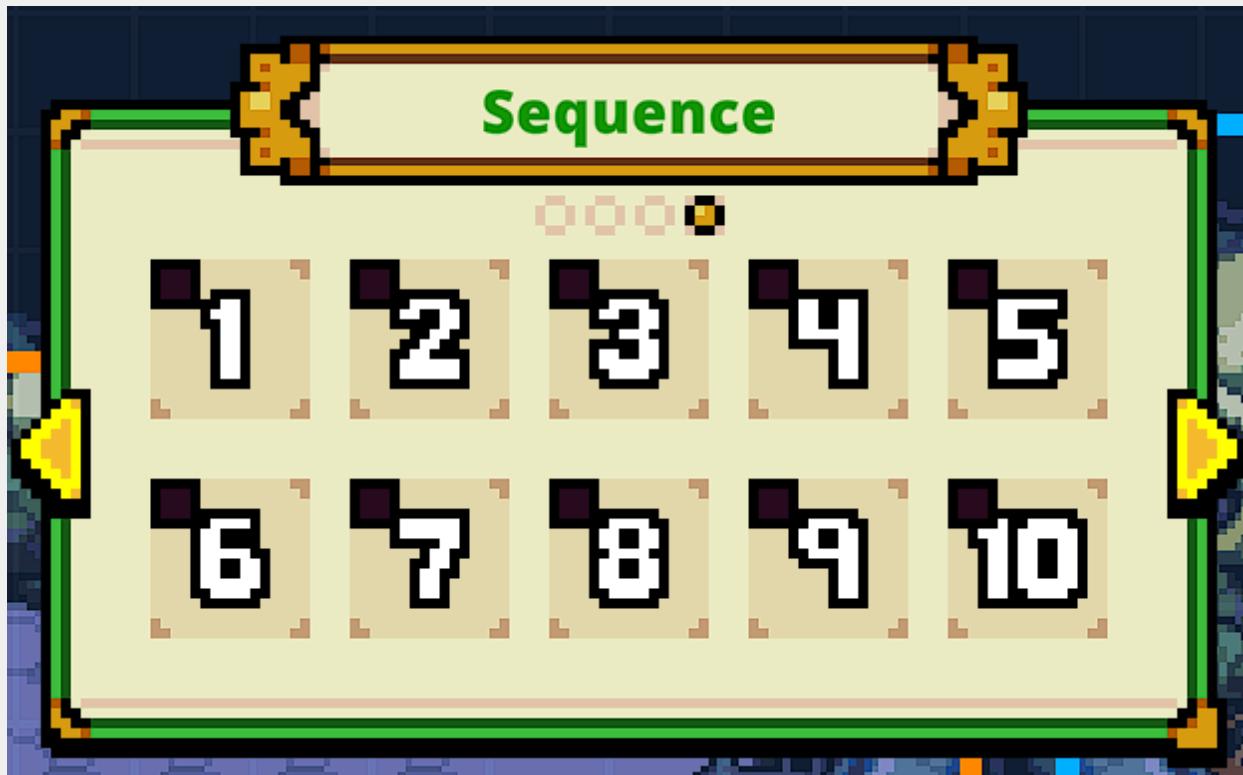
Se trata de otra forma de condicionar el comportamiento de nuestros objetos, de manera algo más programática. Una parte u objeto con una forma, por ejemplo, cuadrado, afectará a otro que tenga activado un receptor condicional de esa misma forma, cuadrado en este caso.



De esto y las condiciones en general hablaremos más detalladamente en el apartado de las Condiciones y Mecanismos.

Secuencias

Se trata de una forma más de condicionar la activación del comportamiento de un objeto, por ejemplo, abrir o cerrar una puerta, basándose en si hemos realizado una serie de acciones en un determinado orden.



Asignamos a cada objeto un número, hasta un máximo de 10. Si interactuamos con ellos en ese orden, se cumple la condición.



Condiciones y mecanismos

Condiciones y mecanismos

Todo aquello que compone la lógica en la interacción de las partes del juego. Interruptores, puertas, mecanismos, automatizaciones...



Y todo ello manejable desde un sencillo sistema de condiciones de entrada, y activadores de dichas condiciones.

Para comenzar a usar las condiciones, se requiere de un manejo previo del menú contextual de los objetos y sus opciones.

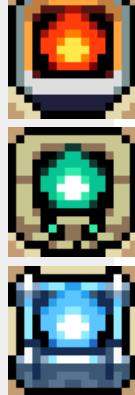
Por lo general, si una parte/objeto es una palanca o algo con lo que podemos interactuar, casi siempre va a tener la posibilidad de activar condiciones, ergo las páginas correspondientes en su menú contextual.

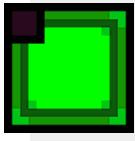
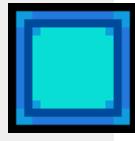
Si por otro lado, se trata de un objeto del estilo de una puerta, un bloque retráctil, cosas que aparecen o desaparecen... Podemos intuir que recibirán condiciones y tendrán el apartado correspondiente en su menú contextual.

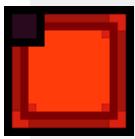
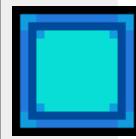
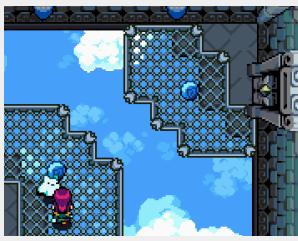
Se recomienda comprobar qué partes tienen qué opciones en su menú contextual por cuenta propia.

Condiciones comunes

Son aquellas que tienen una forma de activarse mediante el uso de algún objeto concreto o estado específico de éstos.

	Enemigos derrotados en la sala.	Requiere derrotar enemigos en la sala, ya sea todos, cualquiera, uno solo...		
	Todos los interruptores conectados activados.	Todos los interruptores "conectados" deben ser golpeados a la vez para activar esta condición.		
	Antorchas de suelo de la sala.	Requiere que todas las antorchas de suelo de la sala estén encendidas, apagadas, una sola, etc.		

	Nivel del agua de la planta.	Se activa o desactiva dependiendo del nivel del agua de la planta actual.		
	Secuencia numérica correcta.	Si una secuencia numérica en la sala es resuelta correctamente, activa esta condición.		
	Secuencia numérica incorrecta.	Si una secuencia numérica en la sala es resuelta incorrectamente, activa esta condición.		
	Interruptores de suelo pulsados correctamente.	Al pasar por todos los interruptores de sala sin repetir ninguno, activa esta condición.		

	Interruptores de suelo pulsados incorrectamente.	Al fallar en pasar por todos los interruptores sin repetir ninguno, se activa esta condición.		
	Todas las monedas de espada recogidas en la Dungeon.	Al recoger todas las monedas de espada de la mazmorra, se activa esta condición.		
	Todas las monedas de escudo recogidas en la sala.	Al recoger todas las monedas de escudo de la sala, se activa esta condición.		

Cuando la condición se cumple, se dispara un evento que hace reaccionar al componente con esa condición agregada.

Condiciones de forma

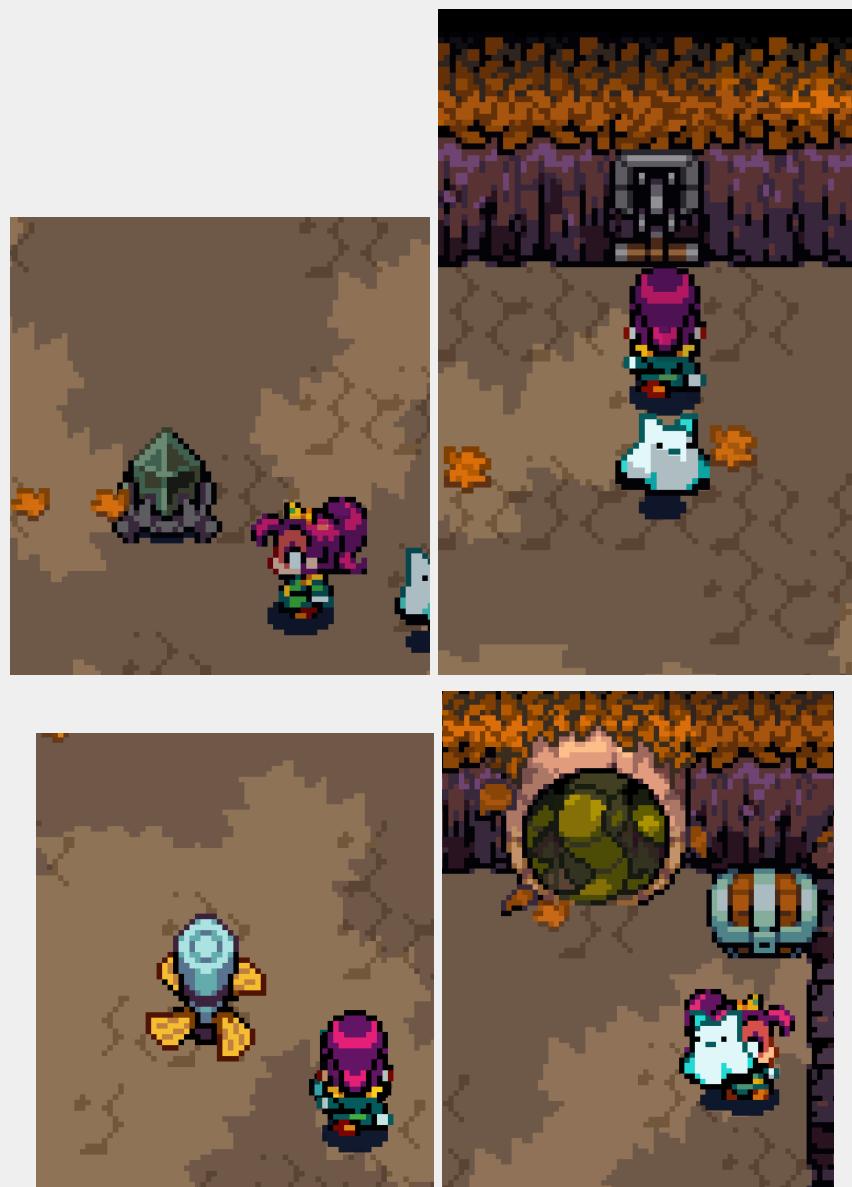
Son otro tipo de condiciones que no dependen de partes específicas y que se conectan libremente entre sí con un sistema “emisor” y “receptor”.



En esencia las formas completas son los emisores, y se encuentran en el apartado “formas” del menú contextual de la parte, y los huecos de esas formas, en el apartado de condiciones de formas, son los receptores.

Si interactuamos con un objeto que contiene una forma completa asignada, afectará a otros objetos que tengan el hueco de dicha forma asignada como condición. Así de sencillo.

Por ejemplo, si golpeamos un interruptor con la forma “cuadrado” asignado, abriremos o cerraremos una puerta con el hueco de “cuadrado” asignado.



Hay un total de 10 formas diferentes, y el ámbito de acción se encuentra limitado a la misma sala. Esto quiere decir que puedes reutilizar las formas tanto como quieras entre las diferentes salas.

Guía de puertas lógicas

Las condiciones pueden tener varias maneras de cumplirse. Por ejemplo, en el caso de los enemigos, puede determinarse que la condición se cumpla cuando derrotas a todos los enemigos, o simplemente al derrotar uno solo de ellos, a cualquiera o ninguno.

Para cambiar entre una lógica de comportamiento u otra, hay que hacer click derecho en el menú contextual en aquellas opciones que tengan puntos amarillos debajo, que es indicativo de que tiene alternativas.

Puertas lógicas del emisor de la condición.

	NORMAL	Si interactúas con el elemento, se activa.
	NOT / INVERTER	Si NO interactúas con el elemento, se mantiene activado.

Puertas lógicas del receptor de la condición.

	ALL	Cuando todas las formas correspondientes se hayan activado, ocurre algo.
	OR	Cuando cualquiera de las formas correspondientes se haya activado, ocurre algo.
	NOT	Cuando no hay formas correspondientes activadas, ocurre algo.
	XOR	Cuando SOLO UNA de las formas correspondientes está activada, ocurre algo.

Al combinar puertas lógicas entre sí, y a su vez varias formas y condiciones, consigues crear mecanismos complejos capaces de generar el equivalente a una secuencia de eventos, consiguiendo a su vez hacer funcionar estructuras grandes y complejas de forma automática o con interacciones del usuario.



Condiciones de color

Por último tenemos una variable globalizada en todas las mazmorras que es el color, como concepto condicional que afecta a aquellas partes con variantes de "color".

Existen dos estados de color: rojo y azul.

La condición de color afecta a toda la mazmorra de forma totalmente global. Puede ser revisada al observar un interruptor de color, y modificada al golpearlo. También hay un objeto capaz de permutar el color desde cualquier lugar al usarlo, la Vara de color.



Las partes con condición de color activan, desactivan o varían su funcionamiento dependiendo del color activo.





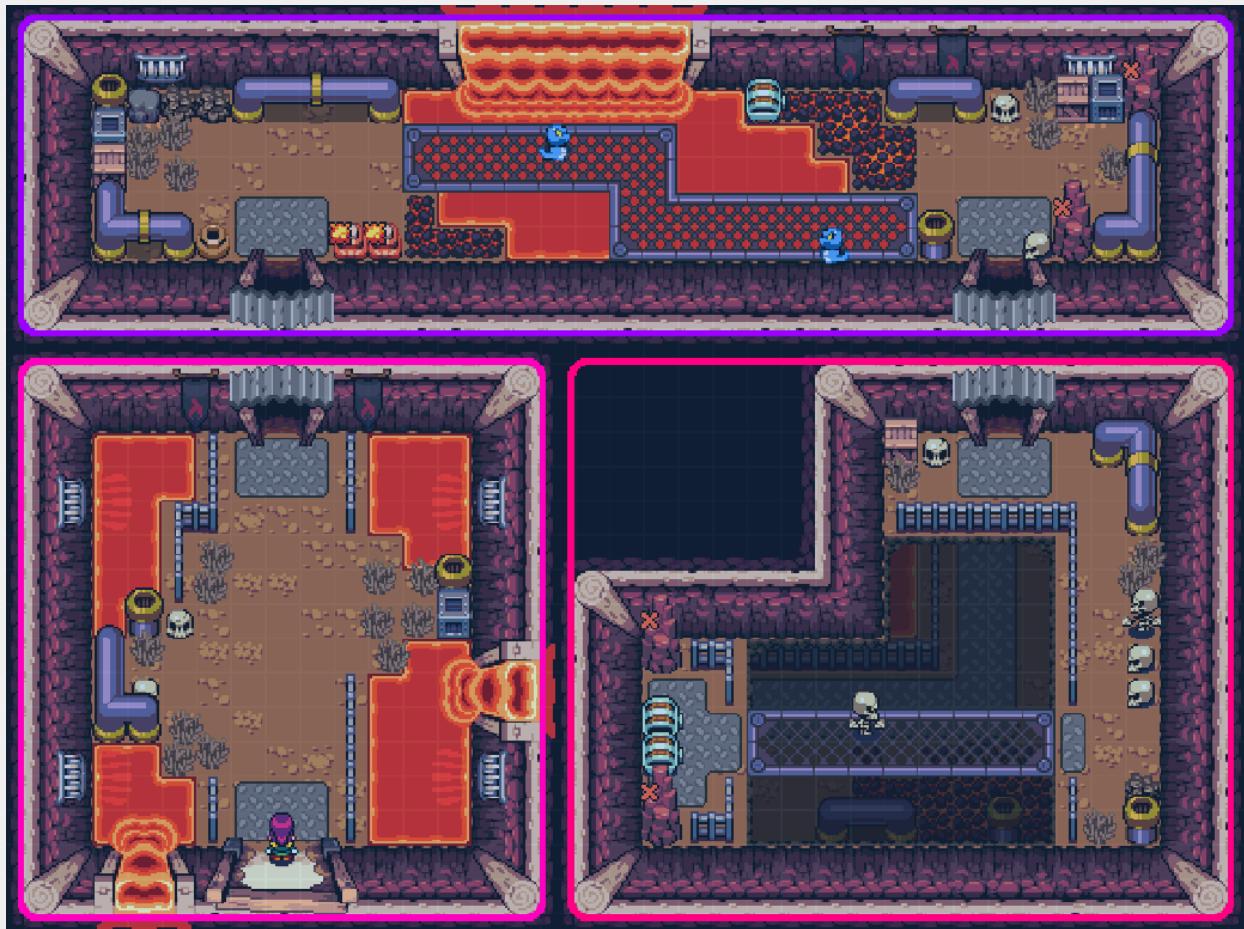
Ejemplo visual + análisis



Ejemplo visual.

Aquí presentamos una breve muestra visual de varias salas conectadas y decoradas, como primer contacto con lo que podremos hacer con el editor. En esta Dungeon usamos varios objetos del libro de partes.

Quedará también escrito un texto informativo sobre la intención del diseño de estas salas tras la imagen, en caso de que quieras echarle un vistazo. Puede ser útil aprender un poco sobre la intencionalidad tras la colocación de ciertos elementos, y mejoras sustanciales que se le pueden aplicar a un diseño a priori en condiciones.



Análisis

En la ilustración podemos observar tres salas.

Abajo a la izquierda, la inicial, donde encontramos la entrada de la Dungeon, un camino prácticamente recto con pocas desviaciones más allá de un par de calaveras y una caja que como decoración podrían llamar la atención del jugador (un punto como este sería interesante para poner corazones en las calaveras y darle al jugador un feedback que le sirva como mensaje a futuro).

También encontramos unos charcos de lava mayormente tapados para evitar que el jugador se caiga de buenas a primeras, y como indicativo de que igual no es buena idea bañarse en lava.

El camino se marca con partes metálicas, que indican que por la siguiente puerta se continúa en la Dungeon de forma visual. Es una buena idea usar esto para guiar caminos secundarios y principales de distinta manera, por ejemplo.

Por último, la puerta que conecta la primera sala con la segunda, la superior.

La sala superior es una alargada, con varios jarrones, un cúmulo de objetos que llama la atención del jugador pues una de las cajas es de madera, siendo diferente a la de hierro que vio antes, y que si le dio por interactuar, no podría hacer mucho con ella más que arrastrarla. Ésta en cambio, podrá romperla.

Luego un jarrón rojo, que llama la atención por encima del normal y que puede ser alerta de peligro. La mejor opción aquí sería por ejemplo hacer que los dos jarrones estuviesen separados, y uno de ellos recibiese un golpe externo, demostrando al jugador que son explosivos (los jarrones de por sí no son nada ni tienen nada dentro, más bien en este caso les hemos dotado de capacidad explosiva).

A la derecha un puente, con dos enemigos. Uno de ellos mirando hacia la dirección contraria al jugador, permitiendo así que no lo ataque de buenas a primeras, y dejando al jugador experimentar un poco con la proximidad.

El terreno es mínimamente peligroso, a diferencia de la primera sala, pero nada que simplemente siguiendo el camino no se solvente sin percances. Los enemigos solo podrían empujarte a izquierda o derecha por su posición, así que tampoco tendrán mucha ocasión de provocarte una caída.

Luego hay un cofre ubicado en un terreno diferente. Este terreno es decorativo, y para alentar al jugador a caminar sobre él, colocamos un

cofre, que siempre es un recurso útil para llamar la atención de los jugadores. Unas calaveras y cajas más donde podríamos esconder algunos corazones por si el jugador ha perdido vitalidad y listo, puerta a la tercera sala.

La tercera sala tiene forma de “L”, y contiene una zona de vacío que conecta a su vez con una planta inferior. Es menos peligrosa en cuanto a terreno que la anterior, aunque caerte supone la posibilidad de perder los cofres hallados al final, así como ir a una zona desconocida.

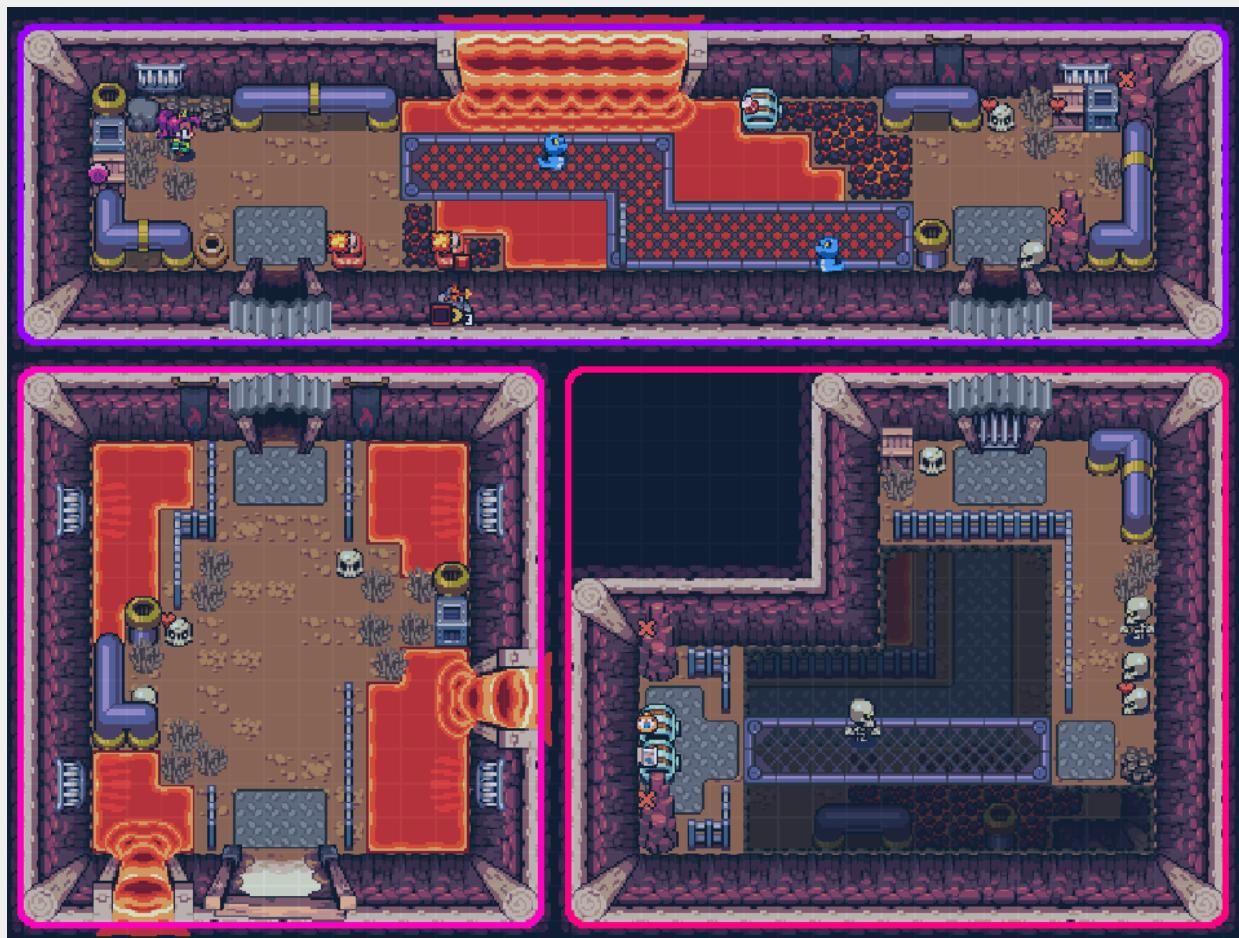
Aparece un enemigo nuevo, en dos iteraciones. La primera controlada, no hay vacío, no hay nada además de un camino recto y el enemigo en medio. La segunda ya sí, se hace sobre el puente: cuando el jugador sepa cómo se comporta el enemigo, aumentamos ligeramente el reto. Como este enemigo se mueve saltando cuando lo atacas, las posibilidades de que lo precipites al vacío incrementan al luchar sobre terreno inseguro.

Una forma más interesante de plantear al primer enemigo, es quizás agregando una agujero justo en la parte de abajo, donde están la tubería decorativa y la hierba. Así puedes comprobar mucho más fácilmente que ese enemigo al saltar puede precipitarse al vacío.

Hecho todo esto, hallaríamos los dos últimos cofres al final de la sala. Listo.

Por si tienes curiosidad de cómo quedarían las salas previamente mencionadas con los pequeños cambios realizados, este sería un posible resultado.

Correcciones



Puntualmente cerramos la última sala cuando la cruce para obligar al jugador a caer a la planta de abajo tras terminar de hacer lo que tenga que hacer en ella. En ésta se puede ver suelo metálico, que como hemos visto hasta ahora, estaba presente en cada puerta del camino principal, guiando al jugador. Ésto debería ser un buen soporte para generar la confianza de saltar a la planta inferior en el mismo.

El jarrón explosivo ha sido desplazado y será detonado por una trampa, que a su vez se desactivará en el momento en que el jarrón explote. Indicará al jugador la función del jarrón, y a su vez apagará la trampa para no agregar más peligrosidad a la sala.

Agregamos corazones por aquí, monedas por allá, brújula y mapa, y estamos listos.

En caso de que el jugador caiga o se deje caer antes de alcanzar el mapa y la brújula, no estará de más plantear de a futuro la posibilidad de

devolverlo arriba de alguna manera. Es importante que esto no ocurra con objetos clave o llaves necesarias para completar la mazmorra, pues podemos bloquear permanentemente al jugador. ¡Eso está en nosotros cuando diseñamos la Dungeon!



Diseñando una Dungeon

Diseñando una Dungeon

Paso a paso

En esta sección, se mostrarán los pasos más importantes a seguir de cara al diseño y elaboración de una Dungeon, así como algunos tips útiles.

Abrir el editor

Podemos tener mil ideas o ninguna en la cabeza, pero lo más importante, si queremos comenzar, es hacerlo. Abrir el editor y empezar a hacer algunas salas mientras decidimos la temática, objetos, tipos de puzzles, mecánicas, etc.

Esto es importante para visualizar inmediatamente todas las ideas que se nos puedan empezar a ocurrir, aun si no todas van a poder ser implementadas. Así también podemos comprobar rápidamente si son siquiera posibles.

Aun así no debemos emocionarnos y empezar a crear salas aleatoriamente sin tener en mente siquiera qué mecánicas vamos a usar. Quizás alguna vez funcione algo así, pero no es frecuente.

Planificar la temática

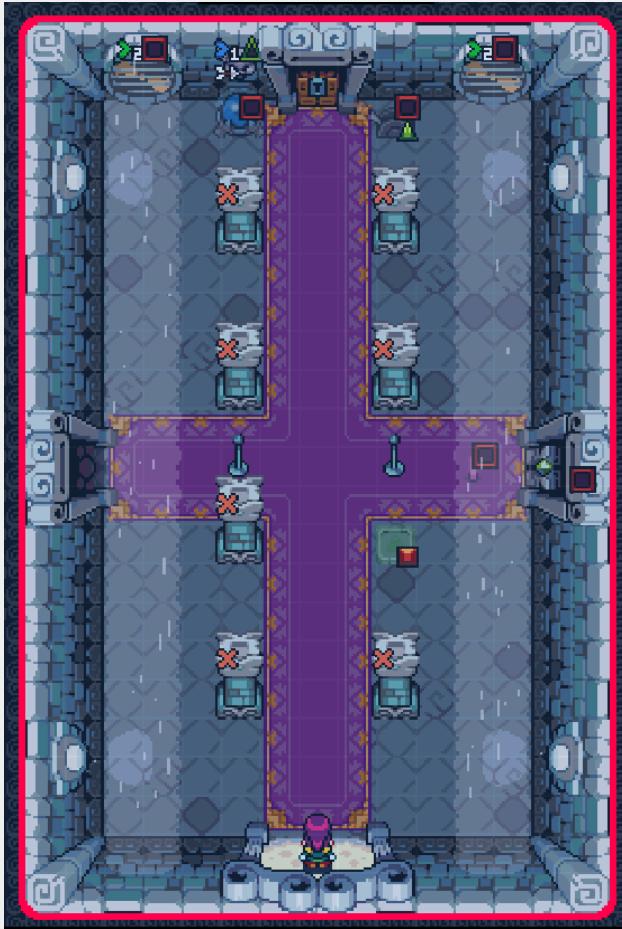
Dungeon de agua, lava, minas abandonadas, vagonetas, bosque, zonas elevadas, vacío... Es importante establecer algunas pautas de construcción iniciales para dirigir la temática de nuestra Dungeon y que todo lo que construyamos en ella tenga un mínimo de coherencia.

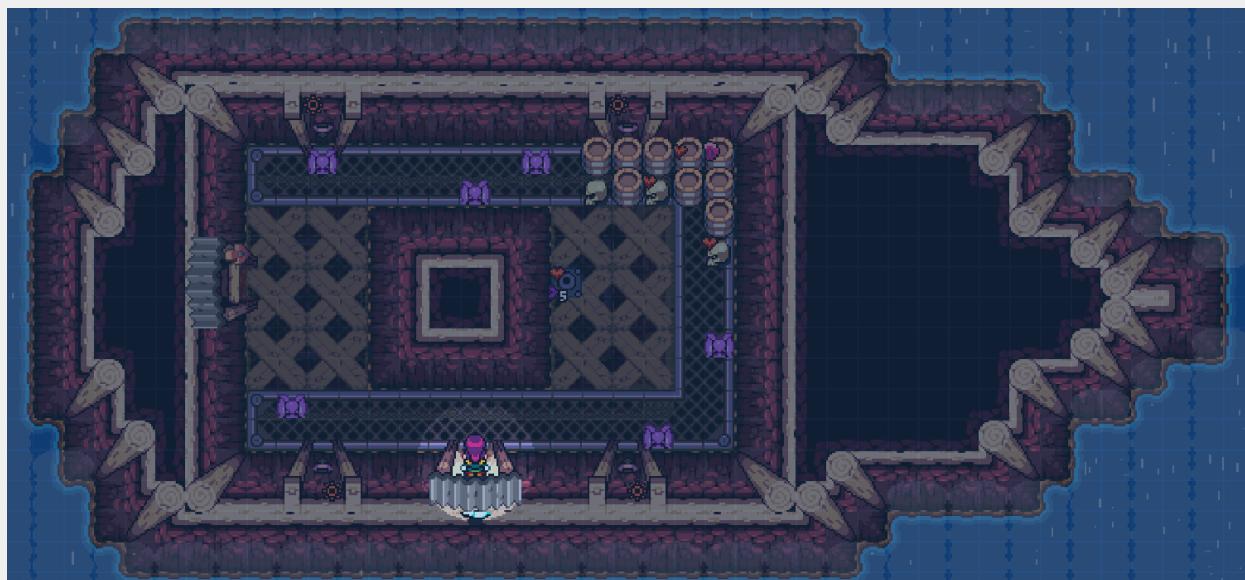


Esto no significa que no podamos hacer Dungeons alocadas, pero incluso para eso necesitamos tener en mente cómo queremos hacerlas y qué vamos a utilizar. Es la dungeon la que debe verse alocada, no nuestra mente a la hora de crearla.

Es importante también echarle imaginación. Debemos pensar en los tipos de salas que quieras introducir en la Dungeon, e intentar inventar cosas que quizás no sean las más vistas con la temática escogida pero puedan encajar.

Es interesante en este punto ir creando una suerte de “Lobby” o sala inicial de la mazmorra, para ir ramificando ideas desde ahí, aplicando una temática ya de inicio, un estilo de decoración, etc.





No hay que darle vueltas y vueltas a cada puzzle en este punto, pues vamos a ir variando de ideas a lo largo de la creación de la Dungeon múltiples veces con total seguridad.

Debemos planificar de antemano los objetos y mecánicas de nuestra Dungeon, la navegación general que queremos llevar a cabo en ésta y la arquitectura adecuada para ello.

Seleccionar las mecánicas principales (objetos y puzzles)

El tipo de puzzles y los objetos que vamos a usar, la forma de usarlos para navegar la Dungeon... Todo ello forma parte de las mecánicas que introduciremos en nuestra creación, y debemos ser claros y estructurar bien nuestras ideas en torno a estos.



Por ejemplo, podemos comenzar por elegir un objeto principal que queremos que se use en la Dungeon. A partir de aquí ya podemos ir visualizando algunos puzzles alrededor de él. Será el momento de comenzar a construir un inicio de mazmorra, e ir pensando en la navegación de la misma.

Debemos recordar que es importante tener escogidas las mecánicas y objetos previamente a construir los puzzles en sí o las conexiones entre las salas de la Dungeon, pues si generamos un mapa o algunas salas importantes sin tener en cuenta el objeto o mecánicas que vamos a explotar, nos veremos rehaciendo gran parte de nuestra Dungeon tarde o temprano por no poder encajar bien nuestras ideas según nos lleguen cuando vayamos decidiendo qué objetos usar.

No se descarta tener alguna idea a posteriori, pero lo mejor es siempre tener estructuradas las cosas antes de empezar a construir en serio.

Si tenemos un objeto en mente, podemos comenzar por construir algunas salas que no lo necesiten obligatoriamente al inicio, y vayan anticipando su uso dándole pistas visuales al jugador en forma de zonas que no puede alcanzar o puzzles aislados que no puede resolver y que le obstaculizan caminos apartados de la ruta inicial, pero que se note que forman parte de la navegación principal de la Dungeon.

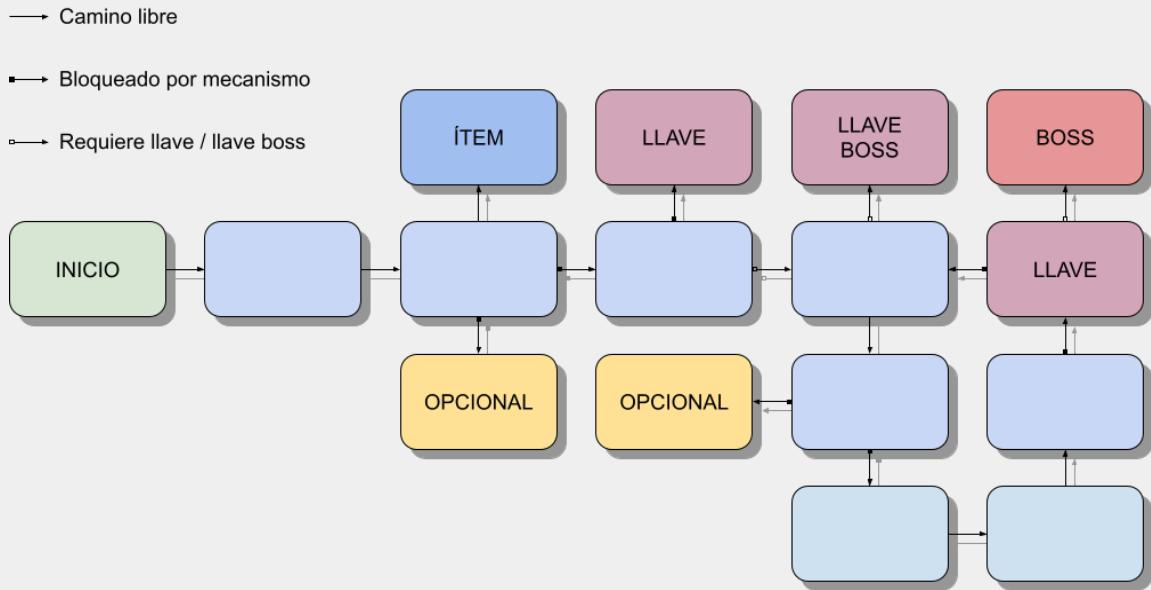


La anticipación funciona como una herramienta para generar interés y motivación en el jugador. Esto está relacionado con el principio de foreshadowing en diseño.

La frecuencia y prontitud con que aparezcan estas anticipaciones dependerá de tu diseño y cómo de alejado esté el objeto del inicio de la Dungeon. Normalmente suele ser buena idea uno de los siguientes esquemas:

- **El objeto se recibe en el primer tercio de la Dungeon.**

El jugador va viendo anticipaciones tras pasar las salas introductorias de la misma. En este tipo de diseño, el objeto introduce sus mecánicas poco a poco a modo de tutorial cuando lo obtienes, de manera que el jugador se adapte perfectamente a él. La mazmorra suele estar mayoritariamente cerrada hasta que adquieres dicha herramienta, y el camino hacia a ella debe estar bien marcado.



- **El objeto se recibe a mitad de la Dungeon.**

Comenzamos con las anticipaciones cuando queda poco para llegar a la sala. Normalmente en este tipo de diseño, conseguir el objeto supone un punto de inflexión, cambiando la forma de navegar la Dungeon y abriendo caminos totalmente nuevos y diferentes.

// INSERTAR GRÁFICO

También en este caso, suele ser común que poco antes del objeto, el jugador haya cruzado una sala “central” y amplia con caminos cerrados y puzzles que lo requieran, siendo además esta sala central un conector entre el inicio de la Dungeon y la segunda mitad, así como un punto de separación claro entre las dos mitades.

Además a veces, la sala central previamente mencionada puede plantearse como una gran sala a la que retornarás en varias ocasiones ahora que dispones del objeto, resolviéndola desde diferentes ubicaciones accesibles al navegar la segunda mitad de la Dungeon, hasta desbloquear el camino final hacia el jefe o algo similar.

- **El objeto se recibe en el tercer tercio de la Dungeon.**

No se debe anticipar demasiado el objeto, o el jugador se olvidará de la mayoría de zonas y puzzles en que podría darle uso. En lugar de eso, debemos aislar el uso del objeto a las zonas finales de la

misma, cambiando sustancialmente el ritmo y el estilo de los puzzles.

// INSERTAR GRÁFICO

Normalmente se suele enfocar mucho el uso constante del objeto concentrado al final cuando se escoge un diseño como este. También el propio objeto suele tener mucho peso en la derrota del jefe final de la Dungeon, siendo incluso un objeto pensado principalmente para este propósito.

Como detalle de importancia, destacar que en caso de usar este enfoque, el objeto de la mazmorra debe tener un funcionamiento sencillo de entender para con las mecánicas de los puzzles, a un nivel prácticamente intuitivo, debido al corto tiempo del que dispondrá el jugador para adaptarse a él.

- **En caso de dar más de un objeto.**

Debemos emplear igualmente alguna de las opciones anteriores, separando los objetos adecuadamente y escoger conforme a ello las salas en las que vamos a usarlos.

Por ejemplo, si usamos dos objetos, uno en la mitad de la Dungeon, y otro a partir del tercer tercio, iremos anticipando poco a poco el primer objeto, mientras que el segundo tendrá sus usos visibles a partir de que lo recojamos, o apenas una o dos salas antes de su posición.

Todo esto no son más que consejos generales que pueden obviarse en determinadas ocasiones si se tiene un planteamiento distinto a la hora de crear la Dungeon y sus mecánicas.

Por ejemplo, podemos darle un objeto al jugador nada más empezar para que lo vaya usando en los primeros puzzles que encuentre y se adapte a él. En este último caso, el objeto suele estar fuertemente ligado a la navegación de toda la mazmorra.

// INSERTAR GIF THROUGH THE FOREST HEIGHTS COGIENDO LA PLUMA AL INICIO DE LA MAZMORRA.

Otra forma de afrontar la distribución de objetos podría ser aislar zonas en la Dungeon en que se usen diferentes objetos en “pasillos de solo ida”, con retos al final de los mismos, y retorno a una zona central. Una especie

de “lobby” con “salas de retos”. Hay mil formas de afrontar este paso, y muchas combinaciones posibles entre ellas.

Por otro lado tenemos los puzzles en sí mismos. Escoger la dificultad, complejidad, si repetiremos fórmula, si cada sala tendrá sus propias mecánicas de puzzle, cuántas veces usaremos los objetos, si se mezclarán entre sí para resolver los puzzles...

Es importante tener todo esto en cuenta. Y recordemos que al final lo que buscamos es un buen ritmo para garantizar la diversión del jugador.

Las soluciones deben estar ahí, y el reto debe consistir en llegar a ellas, en buscar la manera con las herramientas dadas. Nunca debemos esperar que el jugador adivine qué pretendemos que haga o qué queremos que use.

Es cierto que según avanzamos en la Dungeon, la complejidad de los puzzles aumenta y se esperará que el jugador se estruje más el cerebro, pero nunca debemos dejar cosas demasiado complejas que hagan que el jugador pierda el interés por resultarle imposible adivinar qué estamos pensando. El jugador debe resolver la Dungeon, no ordenar nuestra cabeza y plasmarla en la suya.

Elegir método de navegación y arquitectura

Caminar por la Dungeon debe ser suficientemente cómodo como para que el jugador no se frustre por tener que seguir navegando en ella.

Normalmente no queremos que el jugador se pierda y comience a dar vueltas sin sentido, perdiendo el tiempo y potencialmente aburriéndose, así que tenemos que hacer un buen trabajo guiándole por el camino principal que tengamos establecido.

También es importante no hacerle confundir los caminos principales y secundarios, al menos en la mayoría de planteamientos. Debe tener claro por dónde podrá avanzar.

Tampoco es plan de llevarlo de la mano constantemente con flechas e indicaciones. Aquí es donde entra el ingenio y las buenas prácticas de cara a generar los caminos y el orden de las salas por las que va a pasar el jugador.

Existen múltiples formas de dejarle claro al jugador dónde está y hacia dónde tiene que ir. Códigos de colores, objetos específicos, enemigos,

tipos de suelo, trampas concretas... Todo esto, sobre todo si los caminos acaban entrelazándose, ayudará a orientar al jugador en todo momento.

Recordemos que como recurso opcional, siempre podrá tener el mapa para saber de dónde viene y a dónde podría ir potencialmente.

También es completamente válido en una Dungeon con una estructura de separación de zonas que no se entrelazan entre sí, simplemente dejar bien marcadas las entradas y salidas de dichas zonas.

Por último, si vamos a hacer que el jugador cruce varias veces por las mismas áreas, debemos intentar que no se sienta como la misma experiencia una y otra vez. Si has obtenido un objeto nuevo, úsallo para cuando tenga que volver por esa zona.

En la medida de lo posible, es interesante plantear rutas de retorno alternativas que eviten volver sobre tus pasos, y la creación de atajos entre zonas que hagan que el jugador no tenga que caminar de nuevo solas con puzzles resueltos que no tienen ya ningún sentido, o partes tediosas o peligrosas que ya ha completado anteriormente.

De cara a la arquitectura, hay varias formas de afrontarla, y esto estará ligado a la manera en que ocurrirá la navegación de la Dungeon por parte del jugador. Aquí distinguiremos dos tipos de estructuras a la hora de generar su arquitectura.

Estructuras Abiertas

- **Sala central y ramificaciones.**

Normalmente comenzamos con una entrada relativamente pasillera que busca dejar al jugador rápidamente en una sala grande, reconocible y recurrente centralizada de la Dungeon desde la cual vas a ir por diferentes caminos únicos para resolverlos, volviendo a la sala central de nuevo con el progreso adquirido. Tras varias iteraciones se abriría el camino hacia el final.

El orden en que resuelves las salas está en manos del jugador, y suelen estar pensadas para adaptarse en caso de recibir objetos en alguna de las ramas.

El ejemplo más literal y de libro sería el castillo de Ganondorf en The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Su primera mitad, que realmente compone en duración como tres cuartos de la Dungeon, es precisamente usar una sala principal como lobby de retorno e ir por

diferentes rutas pasilleras con distintos desafíos hasta alcanzar el objetivo individual de cada uno, que al juntarlos, abren la torre central: el camino a la batalla final.

- **Salas interconectadas.**

Son Dungeons generalmente abiertas que ofrecen al jugador múltiples bifurcaciones y varias conexiones entre salas. Suele comenzar con una suerte de pequeño pasillo principal con varias puertas, permitiéndonos escoger, y dependiendo de la elección, haciéndonos resolver la mazmorra en un orden u otro, pudiendo el jugador cambiar de camino a mitad de la misma.

Requieren estar muy bien guiadas y señalar correctamente la posición del jugador para evitar que se pierda, cosa que ocurre con frecuencia en este estilo de Dungeon.

Este estilo de mazmorra por sí misma no es tan frecuente.

- **Sala central recurrente interconectada.**

Possiblemente uno de los tipos más usados de mazmorras en cuanto a las abiertas, si no el que más. Combina los dos tipos anteriores, consistiendo en una estructura con una sala grande central en la mazmorra, desde la cual puedes ir a diversas zonas, teniendo habitualmente caminos cerrados.

Entonces se nos plantean diversos objetivos a completar en la misma, teniendo a nuestra disposición una libre elección de caminos inicial que podremos completar en cualquier orden, y que muchas veces conectarán entre sí y de vuelta a la sala central.

También es frecuente que la sala central vaya mutando según avanzamos en los objetivos de la Dungeon o sirva de centro de operaciones en forma de puzzle gigante que cambie la forma en que se navega por las salas.

Es más sencillo explicar este tipo con ejemplos que con palabras, y uno bastante interesante sería el Templo del Bosque en The Legend of Zelda: Ocarina of Time, o la mayoría de mazmorras en The Legend of Zelda: Breath of the Wild y The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom.

En The Legend of Zelda: Majora 's Mask se plantean estructuras

similares también, aunque son en su mayoría lineales, con alguna pequeña bifurcación de libre elección en el orden de resolución de algún puzzle, por ejemplo, en el Templo de Pico Nevado, donde puedes ir visitando las salas con cierta libertad y, una vez con el objeto de la mazmorra, puedes visitar el resto de las salas en el orden que quieras mayormente, abriendo conexiones entre las salas ya visitadas mientras tanto.

Estructuras Lineales

- **Dungeon lineal simple.**

Sin mucho que explicar, el camino de estas mazmorras suele ser lineal y la navegación bastante rectilínea, con pocas o ninguna bifurcación en busca de contenido secundario. Es común en Dungeons enfocadas al combate o al uso de un determinado objeto desde el inicio para resolver puzzles hasta el final.

Un ejemplo claro sería el Templo de las Sombras de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, o muchas de las mazmorras de The Legend of Zelda: A Link To The Past ubicadas en la segunda mitad del juego. Generalmente pasilleras y muy lineales, abriendo algún atajo puntual por si eres derrotado y con pocas rutas secundarias reales a excepción de alguna sala suelta.

También la estructura general de muchos de los niveles de The Legend of Zelda: Four Swords Adventure, por su naturaleza puramente lineal.

- **Dungeon lineal compleja o “abierta”.**

Estas mazmorras dan la sensación de ser de libre navegación desde casi el inicio, abriendo varios caminos alternativos y dejando a la vista muchas puertas, zonas inalcanzables... También estructurándolas con salas abiertas de forma recurrente.

La realidad es que para resolver estas mazmorras se debe seguir una serie de pasos únicos y obligatorios en un orden específico, que irán abriendo las salas por las que puedes ir en el momento en que debas hacerlo. Muchas veces nos dejan visitar salas antes de tiempo, pero sin posibilidad de completarlas del todo.

Suele ser recurrente el “backtracking” y la apertura de atajos y rutas de retorno.

El Templo del Agua de The Legend of Zelda: Ocarina of Time sería un ejemplo idóneo, y en general casi cualquier mazmorra que no tenga “alternativas” en el orden en que resuelves sus salas y puzzles.

- **Dungeon lineal con sala central reiterativa.**

Dungeons que, a la hora de resolverse, adoptan una estructura similar a las lineales complejas, pero que suelen presentar toda la carga del progreso en una única sala, a la cual retornarás en variadas ocasiones, cambiando su estructura o resolviendo puzzles en ella a medida que desbloqueas objetos, llaves o posiciones diferentes de entrada a la misma, durante la mazmorra.

No es excluyente con el tipo anterior, por ejemplo, el propio Templo del Agua de The Legend of Zelda: Ocarina of Time entraría en esta categoría. Las mazmorras de The Legend of Zelda: Majora's Mask, también.

Normalmente para todo lo dicho en este apartado, hacer esquemas de navegación, con direcciones, grafos, etc. Suele ser útil para estructurar la ubicación de las salas, como las navegará el jugador, qué mecánicas abrirán qué salas, la ubicación de las llaves y puertas cerradas, uso de objetos que abren otros caminos, etc.

Por último aclarar que una mazmorra no suele encajar siempre de forma exclusiva en uno de estos patrones de diseño y navegación. Es común mezclarlos, y acudir a ellos en diferentes partes de la Dungeon según nos convenga, o queramos dar unas sensaciones u otras, pretendamos variar el ritmo...

Recomiendo jugar varios juegos de la saga The Legend of Zelda, que suelen ser los que más hincapié hacen en este tipo de diseños y niveles para aprender más al respecto e identificar estos patrones en las diferentes mazmorras de sus entregas.

A su vez, los juegos del género “Metroidvania” también son una buena fuente de inspiración, presentando normalmente estructuras mucho más amplias (siendo normalmente segmentos de un mundo entero) pero respetando patrones de diseño muy similares.

Adoptar un enfoque de construcción

Una vez tienes en mente una estructura general para la Dungeon, mecánicas que quieras explotar, y puzzles o encuentros que quieras generar, llega la hora de ponerse a construir, y podemos tomar varios enfoques o formas de orientar el proceso de construcción propiamente dicho.

Esto es normalmente de los apartados con mayor subjetividad en cuanto a la elección del propio enfoque, pues cada persona o creador, tiene una forma específica de hacer las cosas e ir desarrollando sus ideas.

Principalmente podemos hablar de elegir entre la pura improvisación, o la planificación total de cada elemento de nuestra Dungeon. Cada creador puede elegir libremente cualquiera de los dos, pues al final solo implica un cambio real en la manera en que damos forma a nuestras ideas. Si decides improvisar, darás forma a tus ideas poco a poco en el editor, y si planificas, lo harás previamente para luego trasladarlas.

Determinado ésto, queda por determinar el enfoque desde el punto de vista de cómo abordaremos la construcción de las salas de la mazmorra.

- **Sala a sala.**

Con todo lo anterior preparado, este método consiste en ir generando las salas una a una siguiendo la estructura más o menos deseada, dedicando un tiempo propio a cada una de las habitaciones, sus puzzles, enemigos y el resto del contenido de la misma, y sin pasar a la siguiente hasta que la sala queda más o menos terminada, o por lo menos, completable.

Es útil de cara a centrar la atención en los detalles de cada sala, enfocándose en sus puzzles y mecanismos, y la resolución de la misma independientemente de las demás. También es un sistema más ordenado que propicia concentrarte en problemas pequeños para ir completando aquellos que son mayores más adelante.

También propicia que las salas tengan mayor personalidad y peso en la mazmorra, evitando las salas de paso y dándoles a cada habitación un toque memorable.

Como desventaja tendríamos que, al no ser la visión de construcción globalizada, podemos vernos más adelante rehaciendo algunas rutas o puzzles de algunas salas que pueden necesitar retoques a la

hora de conectarse con diferentes habitaciones.

Hay que tener cuidado también con la visión de túnel.

En lo personal, es el que más suelo utilizar.

- **Esqueleto y relleno posterior.**

Consiste en generar un mapa de navegación normalmente vacío, con las salas, tamaño de las mismas y conexiones entre éstas que quieras que tenga la Dungeon de antemano.

Tras ello, iría tocando llenar los puntos vacíos de la mazmorra, que en su mayoría serán los puzzles de las salas individualmente.

Este enfoque permite tener en cuenta mucho mejor y más pronto cómo quieres que el jugador navegue y atraviese las salas de la mazmorra, y al tener la estructura general de éstas ya plasmada, puede facilitar la previsualización de tus ideas en funcionamiento a nivel general.

Por otra parte, complica mantener el foco en una única sala debido a que todas las habitaciones están reclamando tu atención. También puede generar que las salas, individualmente tengan menos personalidad al tratar la construcción de la Dungeon como un todo. Suelen propiciar la generación de más “salas de paso”, en las que realmente solo caminamos o derrotamos enemigos pero tampoco nos paramos demasiado en ellas.

Ambos métodos también se pueden mezclar, o saltar de uno a otro dependiendo de la importancia o peso que tengan las salas individualmente o los conjuntos de ellas en cada segmento de la Dungeon. Como se ha dicho, esto es bastante subjetivo generalmente y depende mucho de cómo el creador se sienta más cómodo.

Planificar y adecuar un apartado visual

Es importante lograr que nuestras Dungeons entren por los ojos en cierta medida. Si bien un gameplay interesante, puzzles complejos y combates retantes mantienen la atención del jugador en la jugabilidad de la misma, el arte y lo visual mantendrán su inmersión cada vez que deje de enfocarse en los retos de la misma.

Además de que un buen apartado artístico y visual puede amenizar mucho la navegación y los momentos de pausa, y acompañar peleas épicas para hacerlas sentir aún más memorables. También la cosa trata de causar impresión en el jugador, y para ello hay que trabajar en lo que ve y cómo lo ve.

Y no solo lo artístico por lo visual. Con la forma de construir las salas y sus decoraciones, estructuras, elementos, colores, etc. Podemos provocar emociones en el jugador, como la angustia en zonas estrechas y oscuras, la sensación de engrandecimiento en salas condecoradas e impresionantes visualmente, o hacerle sentir en un mundo enorme cuando la sala es grande y con varios elementos repartidos.

Cabe destacar que el apartado visual es vital a la hora de guiar al jugador a través de la Dungeon, haciéndole tomar unas rutas u otras, y pudiendo jugar con su intención para que haga lo que nosotros queremos que haga.

Usar marcas, colores, señales... Todo es válido y depende del contexto y de ti aprender las técnicas de guía de jugador que mejor se adapten a tu manera de crear y tu forma de construir y decorar.

También es importante cuidar el arte general de cada sala respecto al de la mazmorra y su temática, de manera que no vas a poner vacíos de agujeros de cueva repentinos en una zona ubicada en una construcción sólida donde además se usan luces abundantes y estructuras sólidas, como tampoco tiene mucho sentido colocar una sala llena de agua justo al lado de otra llena de lava sin nada de por medio que lo justifique.

Si la mazmorra es un volcán, tampoco tiene mucho sentido que haya zonas con hierba y agua, o salas completamente iluminadas en las que no fluye la lava o magma si se supone que estamos en un interior completamente apartado de cualquier acceso al exterior.

Todo esto último hará que el jugador se adentre y sienta inmersión en los entornos que estamos creando, y no la pierda por carecer de credibilidad aquello que le planteamos a nivel visual. Es importante que haya cohesión artística.

Por último hay que tener cuidado con el ruido. En esencia es todo lo visual que molesta a la vista del jugador y lo puede distraer más de la cuenta, apartándose de aquellas cosas que realmente importa que enfoque su vista en ellas. Repetición de patrones constantemente, colocar pequeñas

decoraciones por todas partes... Todas estas generan ruido y hacen que el jugador pierda el foco y por ende, el interés.

Realizar playtesting y revisiones

Una de las cosas que más vamos a hacer a la hora de crear la mazmorra, y también un apartado muy importante cuando finalicemos la construcción de la misma.

Esencialmente es probar lo que construimos jugándolo nosotros mismos. Mecanismos, puzzles, salas completas, pequeñas estructuras, navegabilidad, comodidad, el reto de los combates... Todo pasa por un testeo posterior, tanto de forma individual en casos unitarios (puzzle por puzzle, e incluso pieza de puzzle por pieza de puzzle) como de manera globalizada (salas completas, secuencias, o partes enteras de la mazmorra, conjuntos de salas enteras...)

También es obligatorio que una vez probado todo de forma individual y ultimados los retoques finales, probemos nuestra Dungeon de inicio a fin, y comprobemos en su totalidad cómo se siente y qué tal funciona todo en conjunto.

Además también es de utilidad pedirle a otras personas que la prueben y compartan sus propias experiencias únicas, pues diferirán mucho de las nuestras probablemente, ya que ellos no conocen la resolución de la Dungeon ni sus puzzles y pueden darnos una visión más cercana al público objetivo real.

A medida que vayamos probando cosas probablemente iremos modificando las que menos nos convenzan o las que peor han salido en las fases de testeo completo de la mazmorra. Aquellas que no se sientan bien, injustas, puzzles tediosos, combates peor regulados... Todo es parte del proceso de pulido, y no hay que temerle incluso a re-enfocar puzzles y salas enteras de darse la situación.

También es probable que acabemos eliminando puzzles o salas enteras, y simplificando estructuras que al final aportan poco y pueden ser recortadas (aunque también puede que acabemos ampliando partes que se sientan insulsas o tengan poca personalidad).

Al final incluso aunque creamos que la Dungeon está perfecta y finalizada, lo más probable es que haya algo puntual que podamos mejorar.

Puntualizar finalmente, aunque no por ello menos importante, que es muy común encontrarte con errores garrafales que pueden bloquear el progreso del jugador en la Dungeon a lo largo de los testeos finales. Éstos son los más importantes y debemos controlarlos a toda costa. Se recomiendan múltiples testeos de mazmorra completos y de formas alternativas, probando cosas raras e intentando romper las cosas.

Recibir feedback y proceso postproducción

Ésto ya es una vez finalizado el proceso de creación y lanzado al mazmorra al público, ya sea un público controlado o uno de testeo. Recibiremos opiniones, gente que no podrá completarla, inconformidades con algún que otro puzzle, y también críticas generalizadas a la forma de hacer las cosas. Por otro lado también vendrán los halagos, las buenas palabras, los ánimos y consejos de mejora.

Merece la pena escucharlo todo, desde lo malo hasta lo bueno, ponderar un poco el peso que tiene cada argumento en función a la crítica general, y hacer modificaciones pertinentes, ya que cada mazmorra puedes editarla libremente una vez publicada, y tras hacer otro playtesting de subida, puedes dejar una versión mejorada al público final.

No es obligatorio hacerlo pero, de cara a mejorar como creador, es una parte importante, e incluso imprescindible diría, para aprender a corregir errores que claramente podemos pasar por alto tras todo lo dicho anteriormente, y así también podremos crecer como creadores y establecer mejor nuestro estilo y público objetivo de nuestras Dungeon.

// TODO:

IMÁGENES BONITAS DE LAS DISTINTAS COSAS AQUÍ PLANTEADAS.

REVISIÓN GENERAL DEL DOCUMENTO Y CAMBIOS / APORTACIONES DONDE SEA NECESARIO.

? F.A.Q. (Práctica de clase)

F.A.Q

? ¿Cómo se hace esto, se pone invisible lo otro, se pone oscura una sala, se cierran las nuevas tapas de botella sin querer asesinar a nadie?

! Excepto para lo último: revisa la guía. Casi todo lo que soléis preguntar literalmente está en la página principal de la guía, y con una lectura rápida por los apartados lo podéis localizar en cinco segundos. Si una vez con ello, seguís teniendo dudas, ahí os atiendo.

? ¿Qué son los anillos?

! Objetos pasivos, una suerte de opciones de accesibilidad camufladas para los jugadores. Se obtienen en los minijuegos de Castle Town. Sí, hay también un apartado entero dedicado a ellos ahora.

? ¿Dónde están los archivos de guardado del juego y las mazmorras que he construído?

! "/AppData/LocalLow/Apogee Entertainment/Quest Master/..."

Podéis acceder rápido poniendo en la barra de rutas del explorador de Windows "%appdata%", lo que te llevará a una subcarpeta de AppData, "Roaming", y ya desde ahí retrocedes y ves "LocalLow".

? ¿Para cuándo era la tarea?

! Preguntadle al profe. Y de paso, decidle que cambie la fecha, que el 8 de Enero de 2024 es ya un poco viejo.

? ¿Esta es la última versión del juego que vamos a tener?

! Sí, a excepción de bug-fixes. En caso de haber algo importante, subiré la versión de la Moodle.

? ¿Pero la dungeon tiene que durar solo diez minutos?

! No Fran. Puede durar lo que te dé la gana, pero que tenga sentido la duración por favor. No queremos pasillos donde hacer una sesión de cardio intensivo.

? ¿Se puede meter trolleyo de serpientes agresivas en la dungeon?

! ... Sí, David Ruiz, se puede meter trolleyo de serpiente en tu cara nada más empezar la dungeon. Como poder puedes. Ahora...