

Level Design con



El objetivo de esta práctica es la construcción de un nivel en forma de mazmorra haciendo uso del videojuego [Quest Master](#) que puedes encontrar enlazado en la plataforma.

Siguiendo los principios y la metodología vista en clase, deberás desarrollar un nivel en dicho videojuego.

Agradecimientos a David García Oriol por su dedicación.

Requerimientos

En este apartado se definen los distintos requisitos que debe cumplir el nivel desarrollado y su documentación asociada.

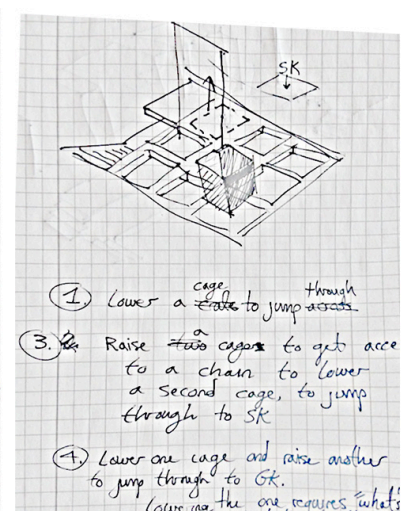
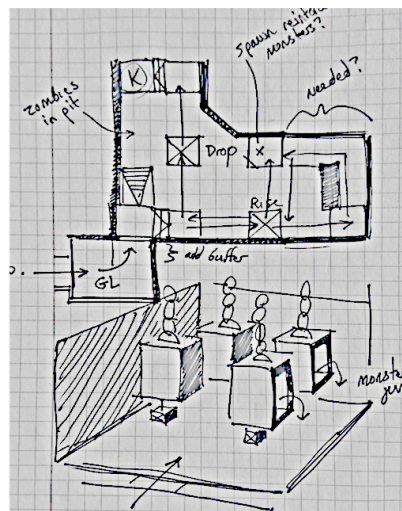
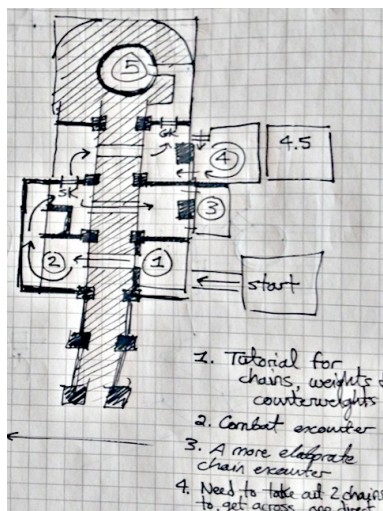
Empieza por elaborar una serie de bocetos de la documentación requerida (layout, beatsheet, pacing, etc) antes de ponerte a construir la mazmorra en sí. No profundices mucho de primeras, puesto que estos irán cambiando con cada iteración, pero es muy útil para saber lo que quieres y darle una estructura coherente.

Requerimientos de documentación

- **Pacing:** deberás indicar todos los eventos y ritmo de juego de tu mazmorra.
 - **Beat sheet:** describe los distintos beats de tu nivel. Como mínimo deberás indicar: localización, objetivo, objeto de juego, enemigos y

mecánicas. Si has añadido algún tipo de historia a tu mazmorra, deberás indicar los eventos narrativos también.

- **Flow:** construye un diagrama de flujo de lo que ocurre en el nivel y en qué orden. Deberás definir distintos elementos del diagrama de flujo y su leyenda. No debe ser un paso a paso literal, definirlo a grandes rasgos de forma similar al ejemplo del Halo.
- **Graph:** Muestra un gráfico de la intensidad de tu nivel. Puedes hacerlo dividiendo las posibles situaciones a las que se va a enfrentar tu jugador (exploración, combate y puzle).
- **Investigación** (Recomendable): si has realizado algún tipo de investigación acerca de cómo otros diseñadores han resuelto distintos problemas de diseño, la navegación de la mazmorra por ejemplo, descríbelo aquí.
- **Layout:** construye un layout de cómo se estructura tu mazmorra, no temas hacerlo a mano, en este layout indica: nombre de zonas, puzzles, enemigos y otros elementos importantes. También adjunta un mapa final de la mazmorra con su golden path y otros caminos alternativos.



- **Enemy palette:** esto lo puedes utilizar en conjunción con el layout de la mazmorra. Una recopilación de los distintos enemigos y su propósito.

# of Enemy Types	Function	Effect on Player
1	Tutorial, rest	At first, focus on a specific type in isolation. Afterwards, it's simple / comfortable, a rest.
2	"Regular"	2 enemy types work together in an interesting way, a relationship.
3	Complex	It's hard to deal with 3 relationships at once. And in video games too.
4	Brawl	To keep it readable, make two factions fight each other in a 2v2.
5+	Slaughter	Chaotic free for all. Exciting at first, but player inevitably focuses on a small subset.

- **Problemas y soluciones halladas:** indica que problemas de diseño te has encontrado en las distintas iteraciones de desarrollo y cómo los has solventado.

Requerimientos del nivel

- **Temática:** libre.
- **Scope:** nivel de 10 minutos de duración crítica (a tiro hecho). Concreta secciones, enemigos, objetos, etc.
- **Target:** jugador novel que acaba de empezar a jugar, es su primer nivel.
 - Como tal, el personaje debería empezar con la menor cantidad de stats posible, esto puede ayudar a la hora de otorgar recompensas a lo largo de la mazmorra.
- **Teaching:**
 - Mecánicas básicas del juego. Como si no hubiera hecho el tutorial.
 - Uso de objetos: mínimo 3 objetos. Más vale pocos objetos bien aprovechados que muchos superficiales.
 - Tácticas contra distintos enemigos.

-
- **Zonas:** Deberá haber distintas zonas dentro de la mazmorra fácilmente diferenciables.
 - **Coherencia:** diseño estructural y visual de la mazmorra coherente. No podemos estar ascendiendo hasta unas profundidades de lava. Un ascenso que lleva a la derecha no vamos a parecer por arriba.
 - **Uso de mapa:** no se otorgará al jugador el mapa desde el inicio de la mazmorra. El jugador debería poder recorrerla de forma orgánica o natural mediante el uso de patrones y guías visuales.
 - **Retos:**
 - **Puzzles:** deberás construir algunos puzzles basados en las mecánicas que nos proporciona el juego.
 - **Encuentros de combate:** los combates deben servir a un propósito, no debes usarlos como simple relleno. Un combate puede ser un puzzle en sí mismo, en cuanto a que el jugador debe desarrollar una estrategia para resolver el encuentro.
 - **Jefes:** mínimo un jefe final de la mazmorra que ponga a prueba lo aprendido por el jugador. Puedes introducir jefes intermedios si lo deseas.
 - *Opcional:* a la hora de introducir al jefe, créalo y personalízalo tu mismo, incorpora mecánicas propias de ese jefe. No utilices jefes pregenerados.

Entrega

Documentación a entregar:

- ☐ Pacing:
 - ☐ Beat sheet.
 - ☐ Flow.
 - ☐ Graph.
- ☐ Investigación.
- ☐ Layout.
- ☐ Enemy palette.
- ☐ Problemas y soluciones halladas.

Archivos:

- ☐ Nivel de Quest Master.

Entrega en un archivo comprimido.

Indicadme el nombre de la mazmorra que aparece en Quest Master en el documento.

I.E.S. Punta del Verde

2025/2026



Unión Europea
Fondo Social Europeo
"El FSE invierte en tu futuro"

