

# Estructura de Juego y Diseño de Niveles

Marzo 2017

# Aspectos Básicos de un Juego: Las 3 C's (1/3)

- ▶ 1) Personaje (Character)
  - ▶ Nombre
  - ▶ Apariencia
  - ▶ Aptitudes y habilidades que hacen único al personaje
  - ▶ Estados que el juego puede reflejar con el personaje
  - ▶ Otros personajes (diferencias)

# Aspectos Básicos de un Juego: Las 3 C's (2/3)

## ► 2) Cámara

- ¿Cómo se controla la cámara?
- Enfocada al jugador
- Cámaras estáticas:
  - Fija en una posición y sin movimientos, el trabajo se enfoca en el escenario
- Cámara Scroll o de seguimiento:
  - Definida por dos márgenes, utilizando controles es posible moverse entre los márgenes, el segundo margen es el límite, la cámara sigue al jugador
- Cámara Paralela Forzada:
  - La cámara se mueve y el mundo se mueve con ella, el juego mueve la cámara
- Cámara en Primera Persona
  - Normalmente vinculada con juegos de disparos en primera persona, fáciles para crear ambientación, mejor inmersión, fácil de apuntar a objetivos, sin embargo, hace difícil calcular movimientos y al no ver al avatar complica la pertenencia al juego
- Cámara de Tercera Persona
  - El jugador es representado con un avatar, y enemigos y peligros tienen inclusión alrededor de la posición actual (se mira la espalda o perfil del personaje)



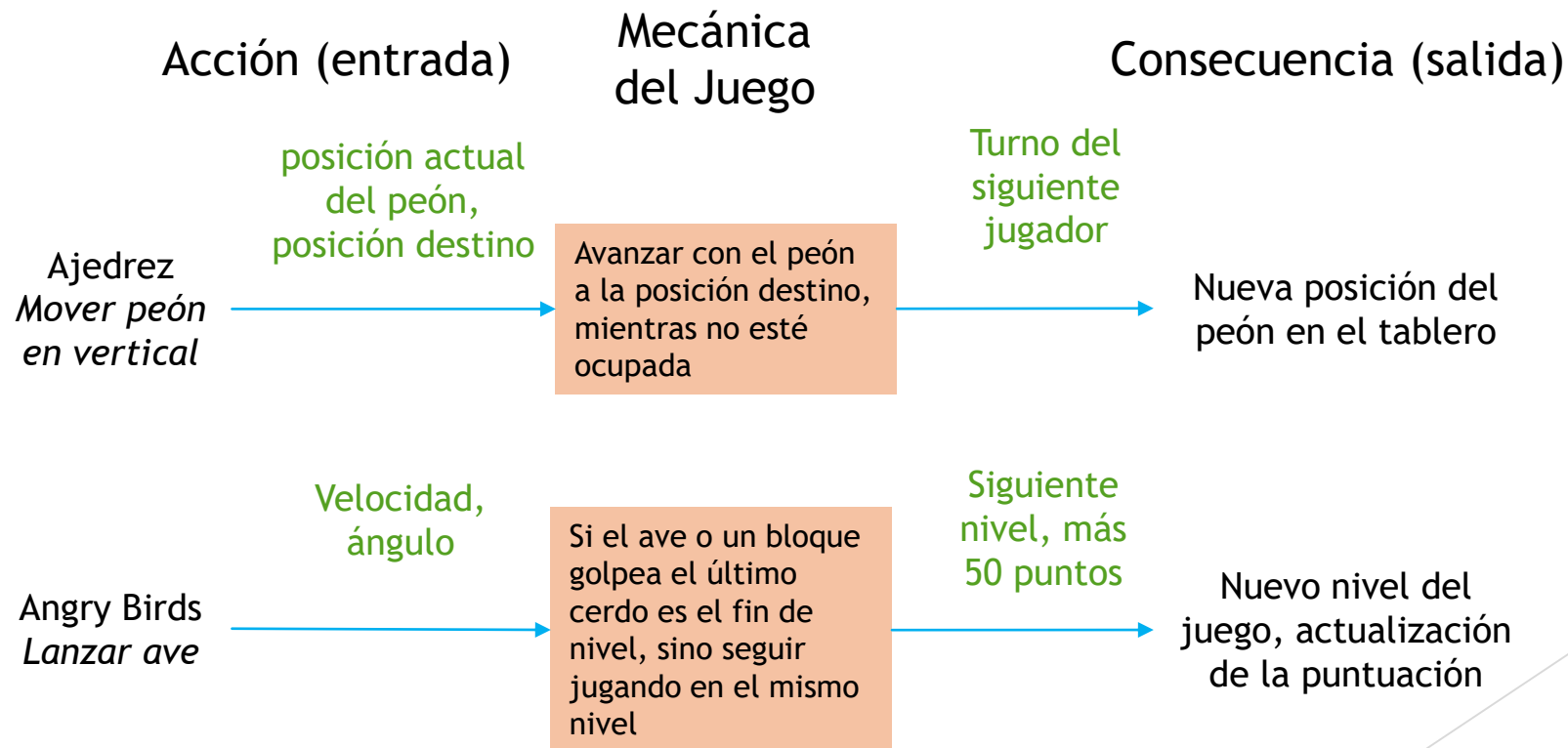
# Aspectos Básicos de un Juego: Las 3 C's (3/3)

## ► 3) Control

- Consideración del uso de controles o entradas de un juego
- Tomar en cuenta la lejanía de botones con los dedos del jugador
- Diseño del balance entre las entradas y mecánicas del juego
- Ergonómico, cómodo e intuitivo son aspectos claves

# Mecánica del Juego (1/2)

- Es una regla del juego con una entrada y una salida que produce uno o más cambios en el sistema



# Mecánica del Juego (2/2)

- ▶ Se relaciona controles y cámara
- ▶ Otros ejemplos:
  - ▶ Ataques
  - ▶ Combos
  - ▶ Defensa
  - ▶ Evasión

# Curva de Aprendizaje

- ▶ Frecuencia con la que el juego presenta nuevas mecánicas de juego y cómo el jugador se familiariza con ellas
- ▶ El aprendizaje puede ser mediante:
  - ▶ Tutoriales
  - ▶ Retos orientados a la mecánica
  - ▶ Crecimiento como jugador

# Retos

- ▶ Conjunto de elementos y reglas que definen situaciones donde el jugador debe resolverlas con el uso de mecánicas del juego
  - ▶ Enemigos
  - ▶ Trampas
  - ▶ Obstáculos
  - ▶ Plataformas
- ▶ Es requerido castigar al jugador

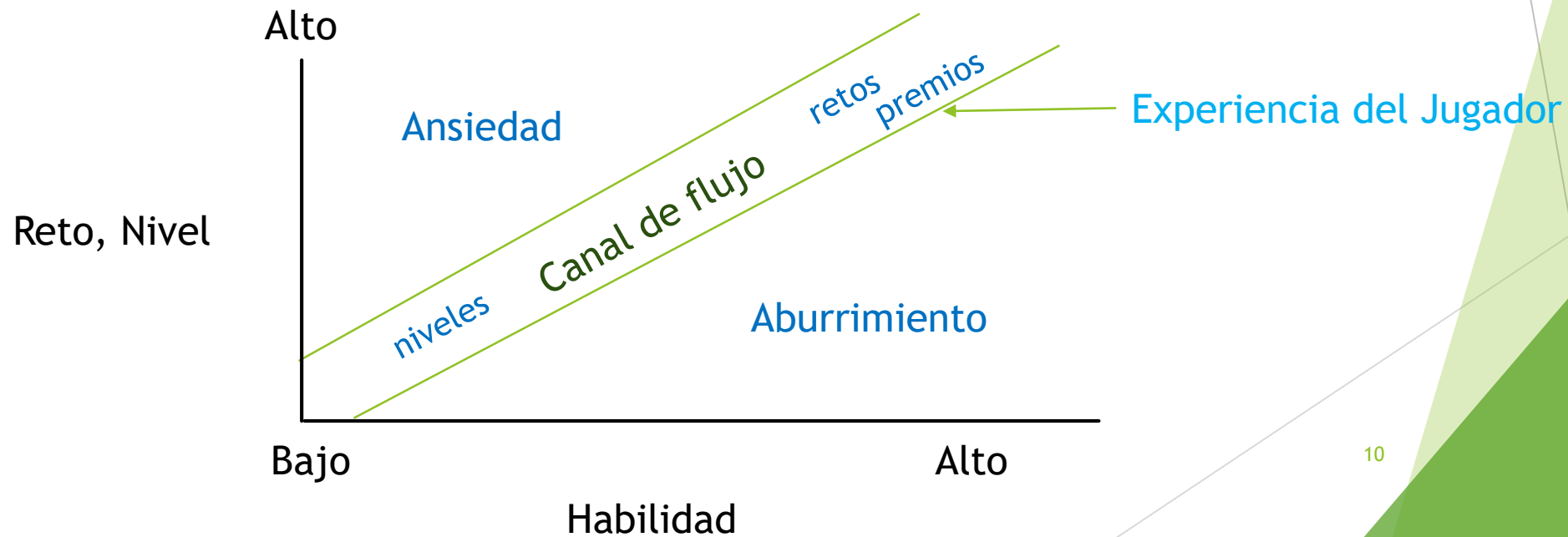


# Recompensas

- ▶ Reacción del juego para premiar al jugador cuando consigue resolver un reto
- ▶ Por ejemplo:
  - ▶ Monedas
  - ▶ Puntos de vida
  - ▶ Aumento de *score*
  - ▶ *Power-ups* (potenciadores)
  - ▶ *Contenido desbloqueado*

# Progresión

- ▶ Balance a lo largo de una línea de tiempo entre el nivel y las habilidades requeridas del jugador para conseguir superar el nivel en mención
- ▶ El Canal de flujo (Flow Channel) es el estado mental que hace permanecer a los jugadores centrados en una actividad
- ▶ Cuando se pierde el flujo, el jugador se cambia a otra actividad
- ▶ Como diseñadores de juegos se busca mantener a los jugadores en el canal de flujo durante el mayor tiempo posible



# Diseño de Niveles

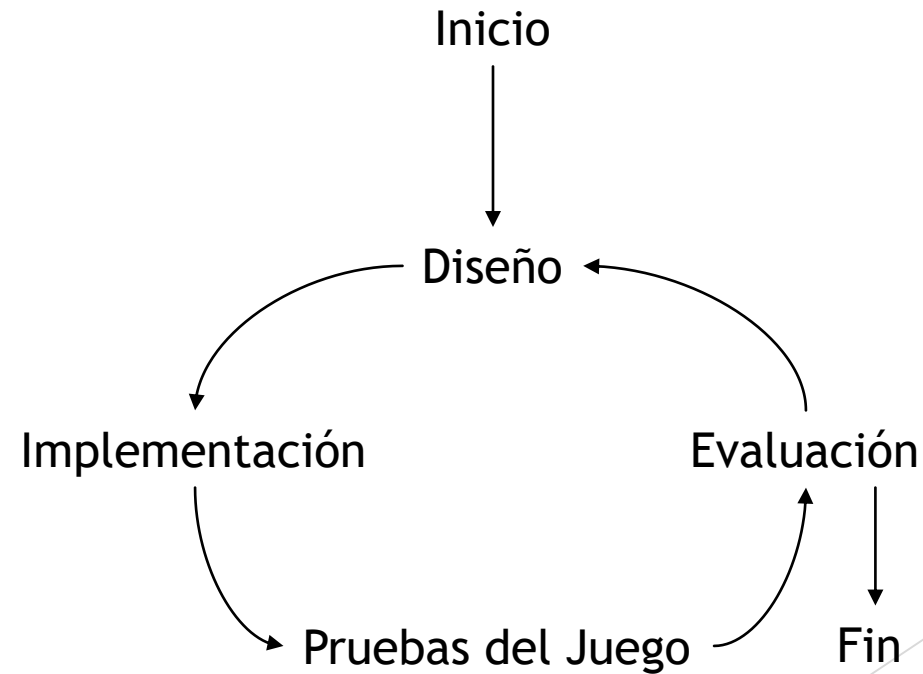
- ▶ Diseño por tramos
  - ▶ Introducir mecánica del juego
  - ▶ Inclusión de retos, objetivos, metas
  - ▶ Pensado en tramos o episodios delimitados y acotados

# Ambientes comunes

1. Espacio exterior
2. Bosque, jungla, selva
3. Otros planetas o estaciones espaciales
4. Industria
5. Fuego, hielo
6. Subterráneos
7. Piratas
8. Zonas urbanas
9. Cementerios

# Creación de un Nivel

- ▶ Se combinan tramos con las mecánicas del juego
- ▶ La combinación de tramos forma la estructura completa de un nivel
- ▶ En diseño de videojuegos se itera cada tramo del nivel hasta generar el flujo del juego deseado



*Iterativo*

# Actividad en Clase

- ▶ Basados en el guion diseñado previamente, definir los niveles
- ▶ En una tabla describir la mecánica del juego (combos, movimientos especiales) - Entradas y Salidas
- ▶ Para al menos dos niveles del guion, definir las secuencias requeridas para el flujo de dicho nivel, dividirlos por tramos.
- ▶ Por tramo de cada nivel, definir ambientación, objetivos y mecánicas de juego disponibles
- ▶ **Entrega en clase**