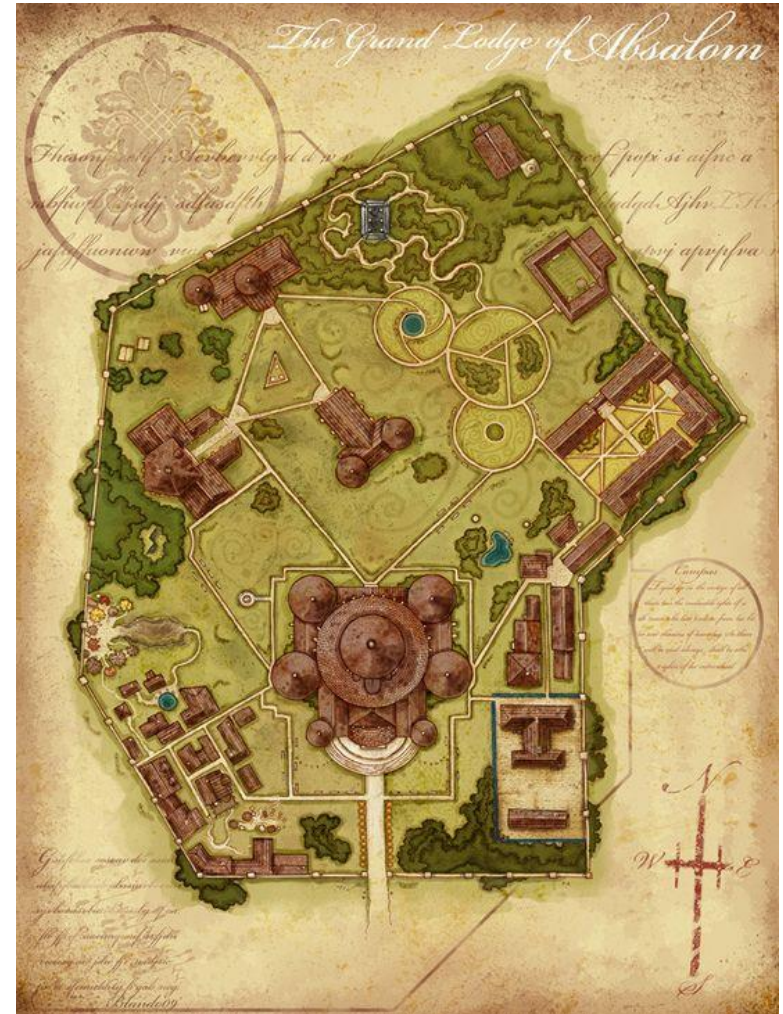


# Diseño de niveles.

Antes de diseñar cualquier videojuego, todo el equipo de desarrollo debe tener en cuenta que, independientemente del objetivo del videojuego, debe involucrarse y retener la atención del jugador tanto como sea posible.

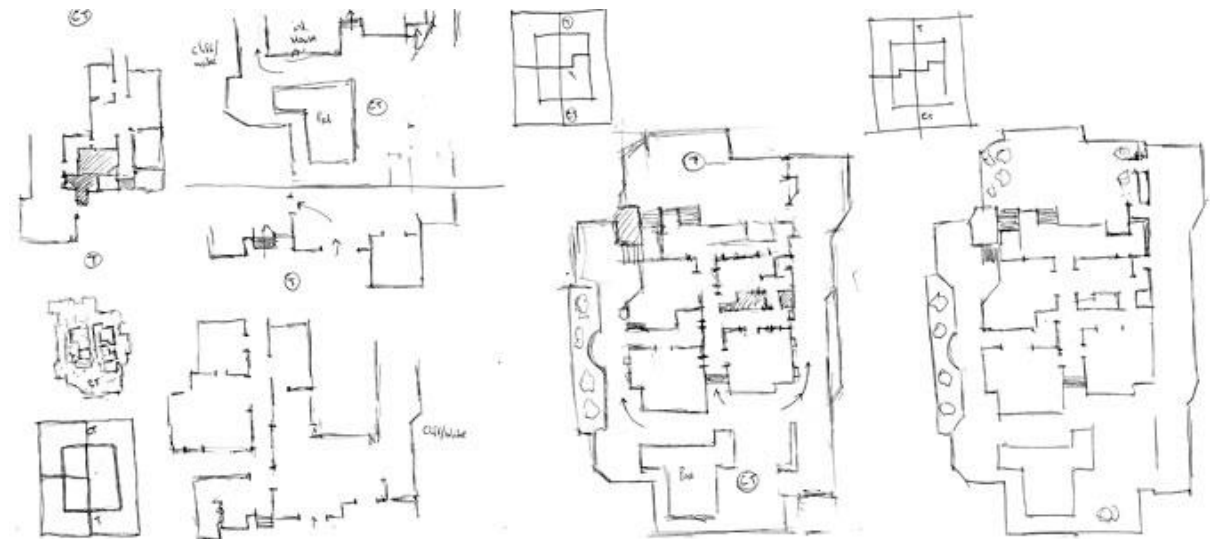
Algunos videojuegos son mejores que otros porque hacen que la gente crea en el mundo que los diseñadores de juegos han creado detrás.



# Diseño de niveles.

El diseño del nivel del juego es una parte del proceso de desarrollo del juego que implica:

- Creación de las etapas del juego.
- La mecánica del juego.
- Las misiones.
- Obstáculos.



Los diseñadores de niveles de juego producen:

- Las acciones en el juego.
- Los eventos.
- Los objetos y el entorno, más precisamente, lo que llamamos "nivel".

# Diseño de niveles.

El diseño de niveles de juego consiste en crear un mundo en el que los jugadores puedan escapar, un mundo que despierte la curiosidad y el deseo de explorarlo. Nadie quiere escapar a un mundo aburrido.

El diseño del juego se refiere a la mecánica y las reglas del juego, en una palabra: "jugabilidad". Alternativamente, el diseño de niveles trata sobre el entorno en el que se desarrolla el juego y los desafíos que ponen a prueba las capacidades del jugador para cumplir misiones.

# Diseño de niveles.

## **Etapas 1-**

Conocer las limitaciones.

Las limitaciones vendrán del director creativo o el director de arte. Estas limitaciones generales que puede encontrar un diseñador de niveles de juego pueden ser:

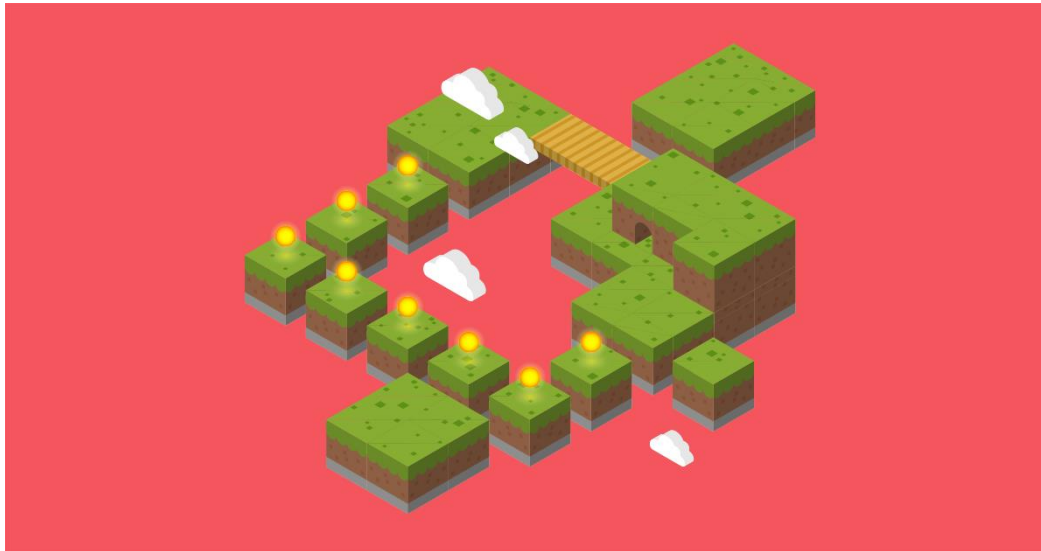
- Elegir la longitud correcta del nivel.
- Presentación de nueva tecnología.
- Audio y arte para diseñar el entorno de acuerdo con los efectos de iluminación en el juego.
- Plataforma sobre la que se desarrolla el juego.
- Público objetivo.

# Diseño de niveles.

## **Etapas 2 –**

Producir ideas y crear estructura

En esta fase, al equipo se le ocurren ideas y crea un hilo principal de la historia. Para facilitar su trabajo, algunos diseñadores de niveles dividen su trabajo en partes que son fáciles de administrar. Al principio, piensan en el nivel en diferentes "zonas" dentro del nivel y las diseñan por separado para un diseño más rápido.

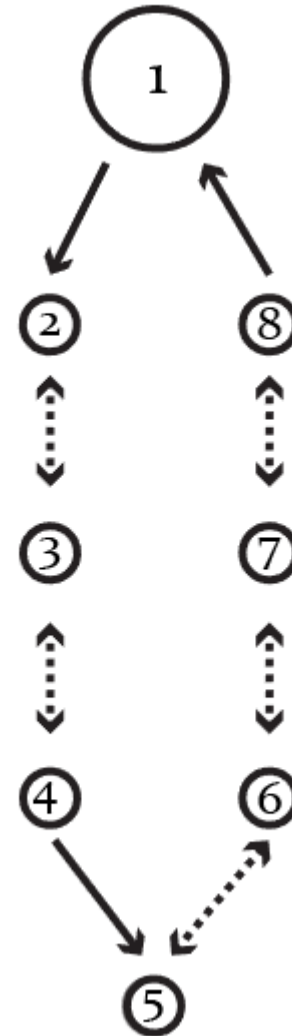


# Diseño de niveles.

## **Etapas 3 –**

### Diagramas.

Antes de invertir tiempo y dinero en el proyecto, conviene tener una visión general del nivel. Un diagrama de burbujas útil que ayuda a los diseñadores de niveles a visualizar el nivel completo y mostrarles cómo conectar las áreas. Es un mapa muy simple de todo el nivel: círculos que representan áreas en el nivel y flechas que indican el flujo y las conexiones entre áreas. Ayudan a visualizar dónde se relaciona cada área con las demás y la estructura adecuada para los objetivos del juego.



# Diseño de niveles.

## **Etapas 4 –**

Mapas en sucio.

Una vez que el diseñador de niveles sabe cómo conectar las áreas gracias al diagrama de burbujas, la siguiente fase del diseño del juego de niveles es crear un diseño aproximado para cada burbuja.

Los diseñadores de niveles crean en papel, otros en Illustrator, otros en el motor. En esta etapa, muchos detalles cambian, por lo que aún no se establecen distancias y alturas.

Además, los diseñadores de niveles ahora están planeando cómo conectar todas las áreas diseñadas previamente.

Se recomienda que la intensidad de los niveles aumente gradualmente, área por área y que los tipos de enemigos se combinen de manera efectiva.

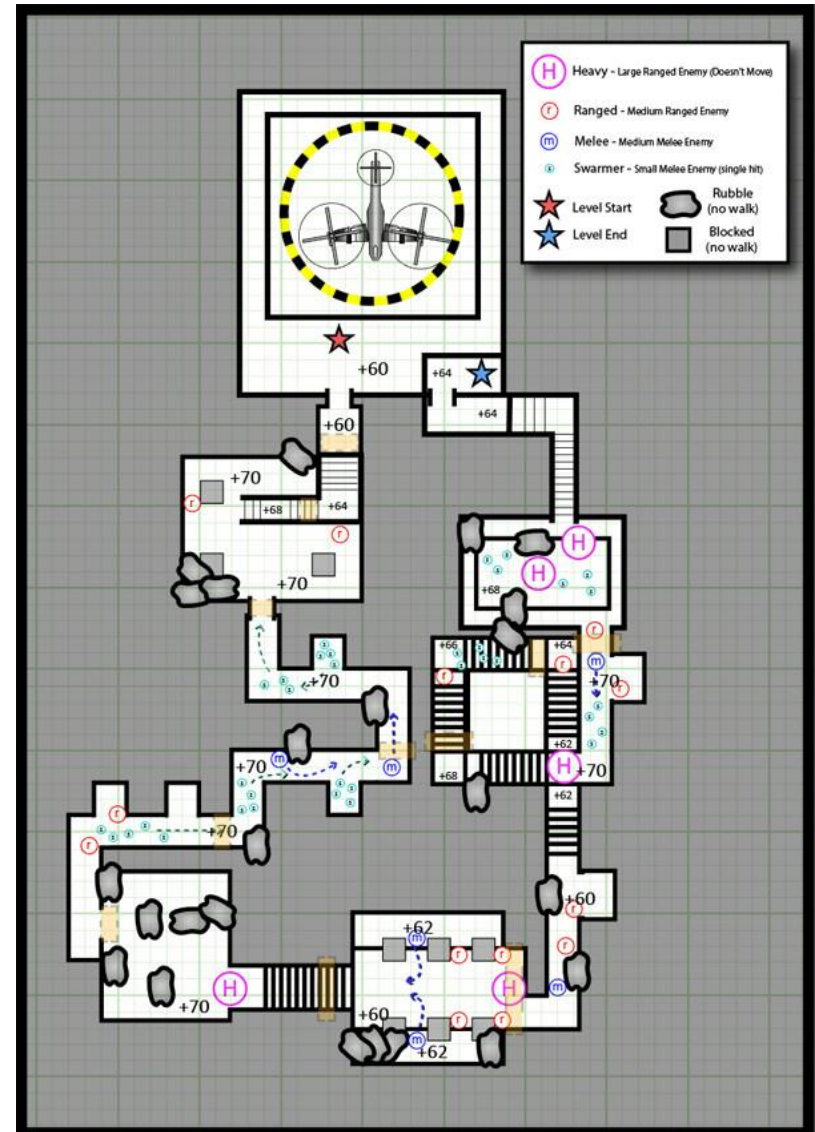
# Diseño de niveles.

## Etapa 5-

Terminando el diseño de niveles.

La conclusión del diseño de niveles consiste en conectar todas las áreas previamente creadas en un espacio físico.

En esta etapa, se establecen todos los detalles, incluidas las alturas y las distancias.

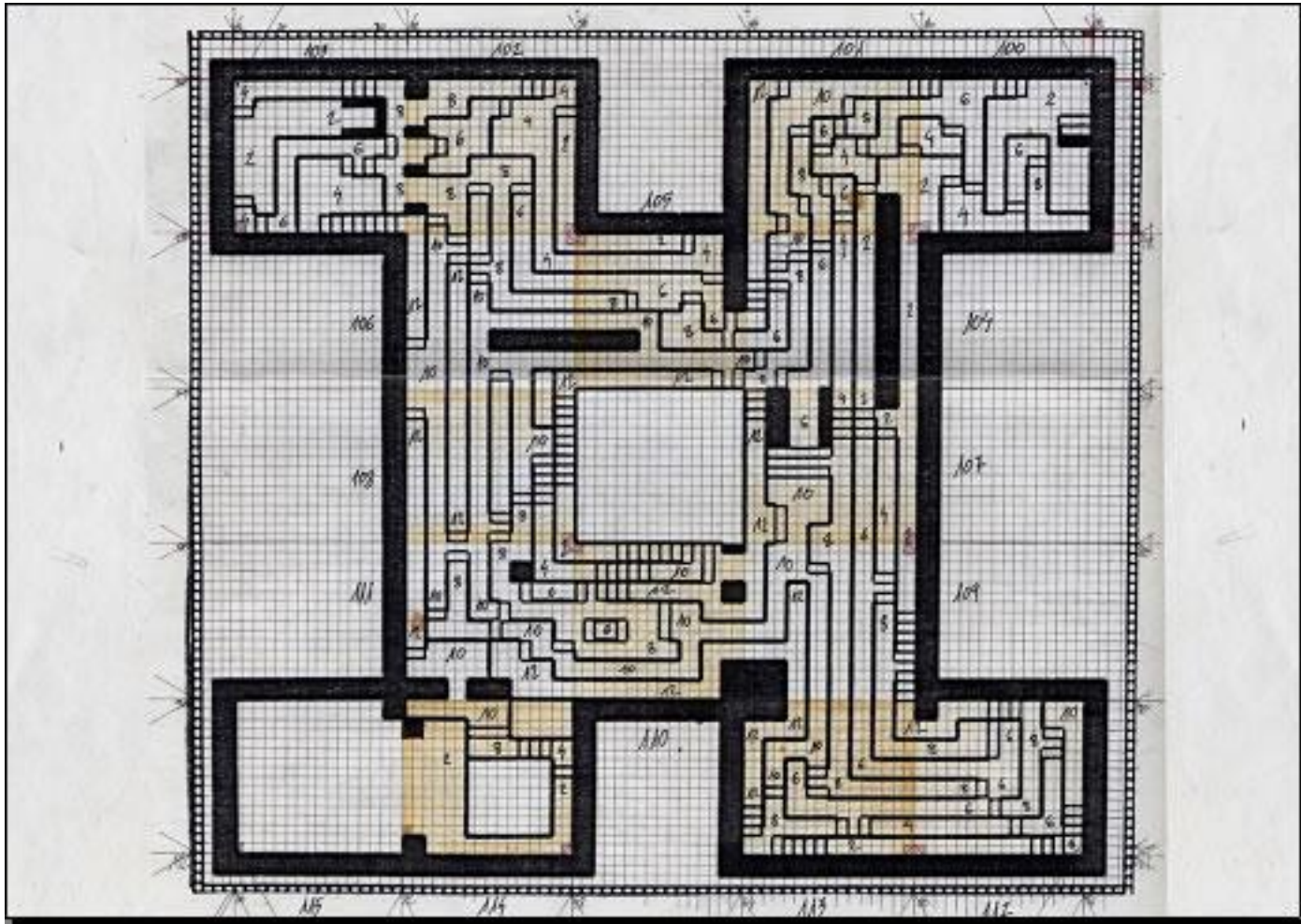




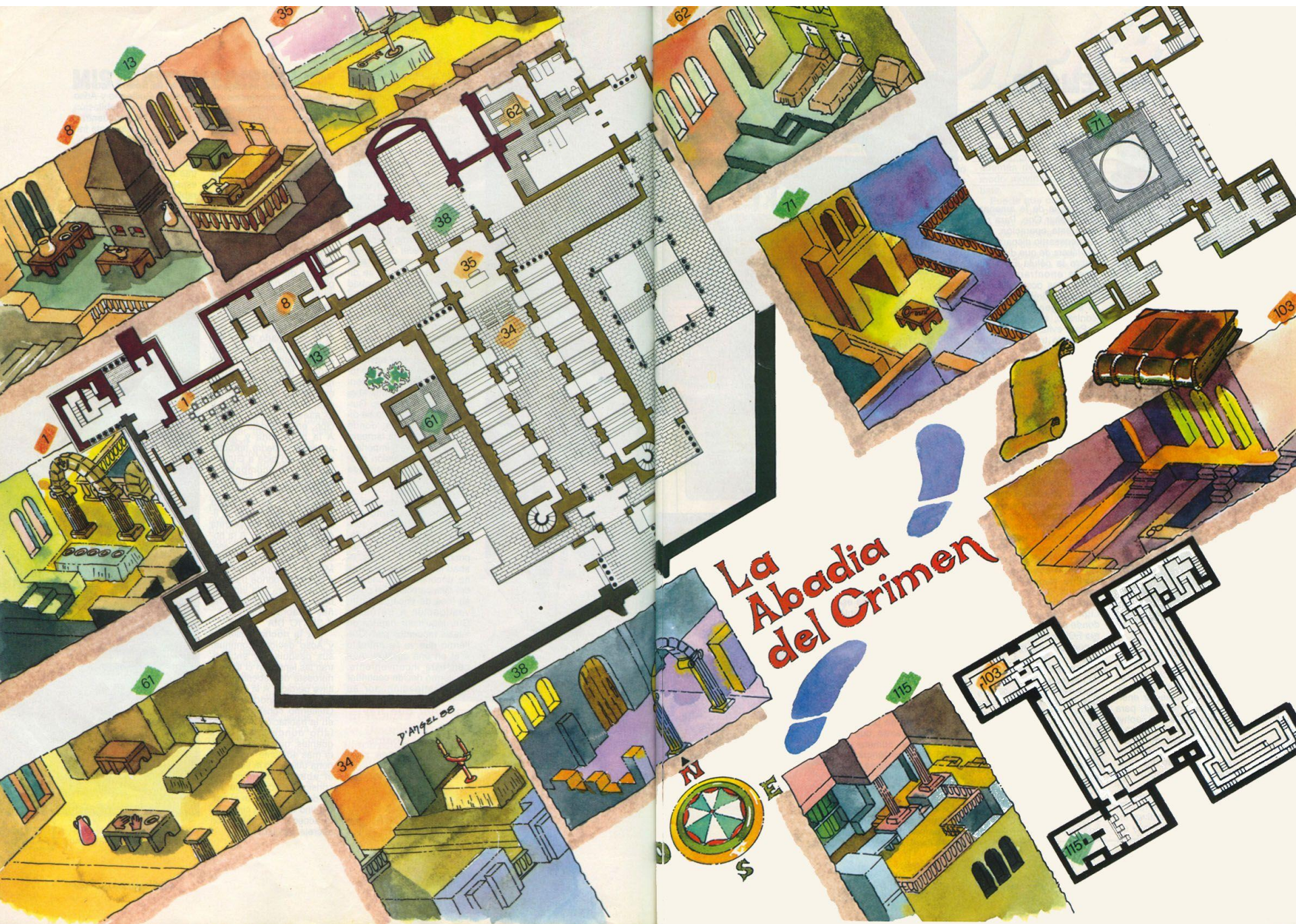
# Diseño de niveles.



# Diseño de niveles.







# La Abadía del Crimen