

# DISEÑO DE JUEGOS Y ARQUITECTURA

DISEÑO DE JUEGO

LA FORMA EN QUE UN DISEÑADOR ABORDA LA CONSTRUCCIÓN DE NIVELES PUEDE VARIAR SEGÚN LAS HERRAMIENTAS QUE ESTÉ UTILIZANDO PARA REALIZAR EL JUEGO, LAS CAPACIDADES DE LA PLATAFORMA (PC, MÓVIL, CONSOLA.), EL GÉNERO DEL JUEGO QUE SE ESTÁ CREANDO Y SUS MECÁNICAS. POR EJEMPLO, UN SHOOTER EN PRIMERA PERSONA TIENE DIFERENTES NECESIDADES QUE UN JUEGO DE PLATAFORMAS O PUZZLE.

## ★ ARQUITECTURA EN EL LEVEL DESIGN ★

Los elementos estructurales estándar de arquitectura son de gran utilidad para los diseñadores de juegos y para los artistas ambientales que buscan tener componentes arquitectónicos creíbles en sus niveles de juego.

Los edificios centrados en la experiencia utilizan el espacio para crear experiencias o evocar alguna idea más amplia que la propia arquitectura.

Contar con elementos estructurales adecuados en un nivel **suma a la credibilidad del espacio de juego**. Si una columna no parece que soportaría razonablemente un edificio en la vida real, el jugador puede notar una inconsistencia similar si esta misma columna se utiliza en el arte ambiental, rompiendo el compromiso del jugador.

Por ejemplo, la entrada de la estructura al final de Halo 4, se presentan **elementos inspirados en la arquitectura gótica, como altos arcos apuntados y una dependencia de elementos lineales verticales para evocar una experiencia épica**.

## ★ ELEMENTOS ESTRUCTURALES ★

### COLUMNAS



### ARCOS



### CÚPULAS

