

OBJETIVOS PARA CREAR UN BUEN NIVEL

DISEÑO DE JUEGO

LOS NIVELES DEBEN CREARSE CON 3 OBJETIVOS EN MENTE: CON ESTOS OBJETIVOS, LOS DISEÑADORES PUEDEN DIRIGIR A LOS JUGADORES A TRAVÉS DEL JUEGO Y GENERAR EXPERIENCIAS ÚNICAS.

1: AJUSTE DEL COMPORTAMIENTO

La primera función a discutir es **cómo enseñar a los jugadores a jugar el juego**, poniendo obstáculos y retos para que al final de ese nivel tener una sensación de logro, la **repetición de estas situaciones refuerzan el gameplay**.

Esta etapa enseña al jugador a combinar sus habilidades, como correr y brincar



¿Por qué hago esto? ¿Cuál es mi motivación?



2: TRANSMISIÓN DEL SIGNIFICADO

En los juegos los **diálogos, el arte y los gráficos** interactúan con los elementos formales y estructurales del juego que son, las mecánicas y la construcción del espacio de juego.

Por lo tanto los juegos deben **presentar sus argumentos a través de la causa y la arquitectura de los niveles** debe de reforzar esa narrativa.

3: ARGUMENTO DEL ESPACIO

Los niveles **deben informar a los jugadores acerca de que es lo que viene**, por medio de los enemigos, la cantidad de munición o las estructuras a su alrededor.

Los **patrones de diseño en un nivel pueden informar al jugador cuando un jefe o un enemigo esta cerca** e incluso que tan importante es este enemigo o jefe.

Los patrones de diseño informan qué viene después.

