



CREACIÓN DE NIVELES Y MUNDOS



Creación de niveles y mundos

Introducción

La creación de niveles y mundos es una parte esencial del desarrollo de un videojuego. **Los niveles y mundos son los escenarios donde los jugadores interactúan con el juego y experimentan su historia y mecánicas de juego.** La creación de niveles y mundos es un proceso que implica tanto habilidades creativas como técnicas, y es crucial para el éxito de cualquier juego. En esta lectura, exploraremos las etapas y técnicas de la creación de niveles y mundos en la programación de videojuegos.

Explicación

Etapa de Concepto

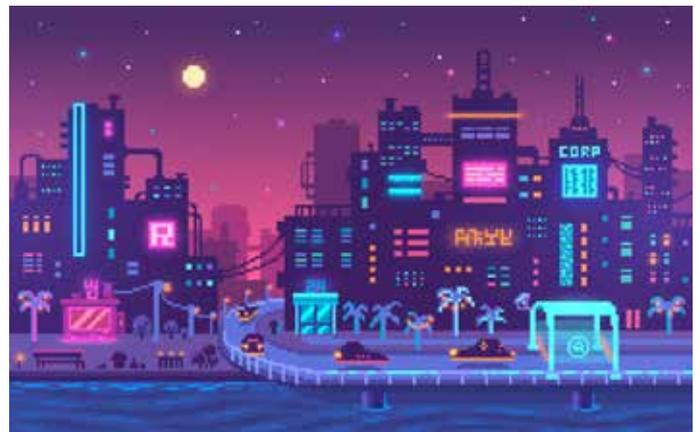
La etapa de concepto es el punto de partida para la creación de niveles y mundos. En esta etapa, el equipo de desarrollo debe **definir los objetivos del nivel, el tono y la atmósfera** que quieren transmitir, y **cómo encaja el nivel en la narrativa del juego.** También es importante determinar qué **mecánicas de juego** se utilizarán en el nivel y **cómo se integrarán en el diseño.**



Etapa de Diseño

Una vez que se ha establecido el concepto, el equipo de desarrollo puede comenzar a diseñar el nivel. En esta etapa, el diseñador de niveles debe crear un **plano del nivel**, diseñar la **arquitectura del mundo** y planificar **cómo**

se van a implementar las mecánicas de juego. Según Bauer (2023), es importante tener en cuenta la **fluidez** y la **jugabilidad** del nivel, y **asegurarse de que los jugadores tengan una sensación de progreso a lo largo del mismo.**



Etapa de Producción

La etapa de producción es donde los diseñadores de niveles crean los modelos y activos que se utilizarán en el nivel. **Los programadores implementan los sistemas de juego y de física, mientras que los artistas crean los gráficos y la música.** En esta etapa, el equipo de desarrollo también puede comenzar a crear los diálogos y la historia que se integrarán en el nivel.



Etapa de Pruebas

Una vez que el nivel ha sido creado, es importante **probarlo exhaustivamente**. En la etapa de pruebas, los diseñadores de niveles y los probadores de juegos prueban el nivel **en busca de problemas de equilibrio, errores y problemas de fluidez**. También es importante asegurarse de que el nivel sea accesible para una amplia variedad de jugadores.



Etapa de Distribución

Una vez que el nivel ha sido probado y pulido, está listo para ser incluido en el juego completo. En la etapa de distribución, el equipo de desarrollo debe **integrar** el nivel en el juego y **asegurarse de que funcione sin problemas**. También es importante **promocionar** el nivel y asegurarse de que los jugadores **sepan que está disponible**.



Cierre

La creación de niveles y mundos es una parte esencial del desarrollo de un videojuego. Desde la etapa de concepto hasta la etapa de distribución, el proceso de creación de niveles y mundos implica tanto habilidades creativas como técnicas. Es importante tener en cuenta la fluidez y la jugabilidad del nivel, así como su integración en la narrativa del juego. **La creación de niveles y mundos es un proceso continuo, es importante seguir perfeccionándolo a medida que el juego evoluciona.**





Referencias bibliográficas

- Bauer, B. (2023). *A Practical Guide to Level Design: From Theory to Practice, Diplomacy and Production*. EE.UU.: CRC Press.