**Introducción de aj6666**

La palabra “appalled” en inglés significa “horrorizado”, pero en este caso, APPALLED es un anagrama de “*AxemJinx's Profoundly Pragmatic Advice for Lovely LEvel Design”* lo cual en español significas *“Consejos Profundamente Pragmáticos para un Diseño de NIvel Adorable de AxemJinx”* (CPPDNIAA).

APPALLED es una guía de diseño de nivel escrita por AxemJinx, conocido por ser el creador de “Rise to the Challenge” (RttC) y por ser uno de los mayores colaboradores en SMWCP2. Esta guía contiene 30 consejos que te pueden ser útiles a la hora de abrir el Lunar Magic (nota: los números están desordenados porque AxemJinx hizo una reorganización); sin embargo, quiero señalar que solamente es una guía, no es la verdad absoluta, y no debe ser tomada al pie de la letra (incluso el mismo autor lo menciona), este tutorial debe ser tomado como un consejo, no como una instrucción. Debo decir que yo no estoy completamente de acuerdo con todo lo que dice la guía, no malinterpretes esto, no quiero decir que la guía sea mala (de hecho es muy buena), simplemente te invito a usar tu propio juicio mientras lees esto.

Esto simplemente es una traducción al español de [la guía original](http://www.smwcentral.net/?p=viewthread&t=51377), nada ha sido modificado, aunque agregue algunas notas a pie de página ya que el tutorial hace referencias externas que pueden ser difíciles de entender para los que no hablan inglés. A partir del siguiente párrafo estarás leyendo a AxemJinx, no a aj6666.

**Introducción original de AxemJinx**

Tal vez viste my otro tema que hice aquí. Eso solamente era una verborrea teórica.[[1]](#footnote-1) Con eso, van por lo menos dos veces que cometo este error, y no pienso volverlo a hacer.

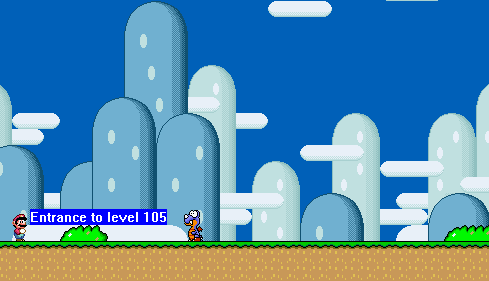
Lo que quiero hacer aquí es traer algunos consejos organizados de forma clara que en verdad ayuden a hacer buenos niveles. Sin objetivos filosóficos y pretensiosos, sin palabrerías sobredetalladas; solamente algunas cosas que tomé mientras diseñaba niveles no solo de Super Mario World, sino también de juegos clásicos de PC como *Lode Runner: The Legend Returns* y *Jetpack*. Si tienes alguna sugerencia o consejo, siente libre de postear o de mandarme un PM. Sé que la última vez no respondí mucho, pero realmente quiero hacer algo esta vez.

Bueno entonces, empecemos.

**Estructura del nivel (micro)**

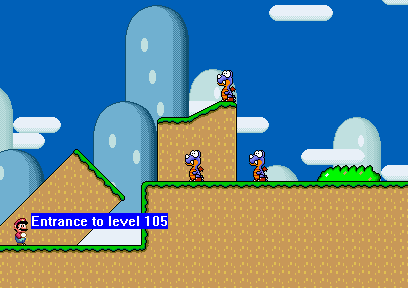
**23. Los buenos obstáculos anticipan la salida fácil.**

Mira este obstáculo



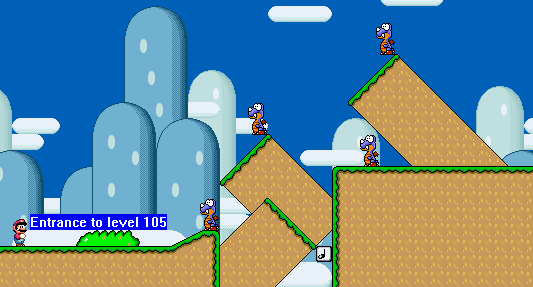
Es demasiado plano, todos sabemos lo que el jugador va a hacer aquí, saltar por encima del Rex y seguir por la derecha.

¿Por qué no lo modificamos para que las cosas no sean tan simples?



Ahora que el primer Rex está en una plataforma más alta, saltar sobre él es un poco más difícil y no es la mejor manera de avanzar. Date cuenta que Mario puede saltar directamente en la plataforma encima de él para ganar altura. Además, Mario no puede seguir caminando hacia la derecha despreocupadamente después de matar al primer Rex, ya que hay otros dos justo detrás de éste, ¡y a diferentes alturas! El camino alto puede ser el más seguro, pero Mario tiene que pasar por todas las plataformas para llegar allá. Mario también puede esperar a que el Rex más alto caiga o simplemente apresurarse desde abajo con saltos precisos. Este es un obstáculo mucho más complejo que la versión anterior, y ni siquiera hicimos muchos cambios. Sabíamos que el jugador solamente iba a saltar al Rex y seguir por la derecha, así que solamente elevamos el suelo y agregamos un par de plataformas y de Rexes. Eso fue todo.

Veamos este otro ejemplo.



Aquí, hemos puesto un hoyo detrás del primer Rex, por lo cual, Mario no puede saltar por encima de éste imprudentemente. En lugar de eso, los jugadores intentarán saltar sobre el primer Rex, pero eso podría meterlos en el camino del segundo si no tienen cuidado. Los jugadores pueden pasar por debajo de los dos Rexes usando la plataforma inclinada, pero es posible que no logren llegar a la plataforma más alta antes de que el segundo y el tercer Rex caigan. Esta versión del obstáculo es la mejor de todas, porque no siempre es claro cuál es la mejor aproximación. Es como cuando el Sabio les explica a los jugadores los caminos que pueden tomar en *leyendas del templo escondido[[2]](#footnote-2),* hay múltiples caminos, pero cada uno tiene sus propios peligros y desafíos. Este es un ejemplo de la no-linealidad de momento a momento que mencionaré posteriormente, lo cual hace que los jugadores piensen sobre que deben hacer. ¿Realmente hicimos mucho? Colocamos algunas plataformas inclinadas sobre hoyos y pusimos Rexes en lugares donde no es patéticamente fácil lidiar con ellos, eso fue todo lo que hicimos. ¡Y solo usamos un tipo de enemigo! Las posibilidades son infinitas.

La primera versión del obstáculo es pobre porque es claro cuál es la estrategia dominante, los jugadores requerirían de poco o ningún esfuerzo para descubrir cual es la salida fácil. Generalmente, esto es algo que se debe evitar.

Está lección también debería mostrarte lo importante que es jugar el juego en el cual haces los niveles. Si no tienes una experiencia de primera mano ¿Cómo esperas anticipar lo que harán los jugadores? Ver videos de otros jugando el juego también puede ser un buen entrenamiento, sobre todo si emplean un estilo de juego diferente al tuyo.

**26. Introduce las nuevas mecánicas en situaciones no amenazantes.**

¿Qué dirías si tu maestro o maestra de repente te hace un examen sobre algo que se supone deberías ver al mes siguiente? Eso sería muy injusto, ¿o no? Ya que no tenías forma de prepararte.

Bueno, cuando los jugadores mueren por no saber cómo funciona una de tus mecánicas, es más o menos el mismo sentimiento. Es por eso que deberías introducir las cosas nuevas en un ambiente relativamente seguro para que los jugadores puedan aprenderlas antes de tener que aplicarlas.

Echa un vistazo a [estas tuercas en los niveles de barco de *Super Mario Bros. 3*](http://www.youtube.com/watch?v=gItAv1zNCqo&feature=related#t=0m51s). La primera que encuentras, en el mundo 3, está colocada encima de un suelo solido, así que no hay penalidad por caer la primera vez que saltas en una. Es más, ni siquiera es necesario usarlas para progresar, los jugadores pueden simplemente usar la ruta baja.

[En el mundo 4, hay otro set de tuercas que puedes usar para evitar los cañones de llamas.](http://www.youtube.com/watch?v=mzrhU-Z3efw&feature=related#t=0m47s) Esto es más práctica para los jugadores. El entorno es un poco más peligroso, ya que puedes caer en las llamas, pero el set de tuercas aún no es necesario para pasar.

De hecho, no es necesario usarlas hasta que llega el [barco del mundo 6](http://www.youtube.com/watch?v=WQudgXMhjGM&feature=related#t=0m25s), y en ese punto, la mayoría de los jugadores ya deberían haber visto las tuercas y saben lo que hacen.

Piensa cuidadosamente cuando introduces nuevas cosas, puedes hacer la diferencia entre un juego fluido y uno frustrante.

**19. El tipo de no-linealidad más efectivo se da de momento a momento.**

[Mira estos 10 segundos de juego](http://www.youtube.com/watch?v=nWshS75uScI#t=2m0s)

[Ahora estos 10 segundos](http://www.youtube.com/watch?v=u60iVfZxr5o#t=3m26s)

[Y ahora estos 10 segundos](http://www.youtube.com/watch?v=ARjEokbZ9nM#t=3m21s)

[Y por último, estos 10 segundos](http://www.youtube.com/watch?v=dtueuHoeqnU#t=12m40s)

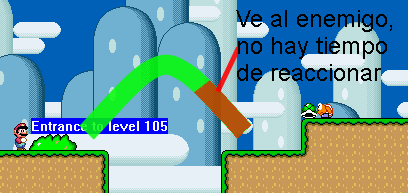
¿Te das cuenta de algo? Cada uno de los cuatro jugadores usó un método ligeramente diferente para cruzar el precipicio, pero los cuatro métodos funcionaros. No hubo llamadas frustrantes al servicio a clientes por un obstáculo inconsistente.

Si quieres que tus niveles sean “no-lineales”, este es el tipo de situaciones que deberías crear. Cuando los jugadores tienen varias opciones de cómo lidiar con un obstáculo, hace que el juego sea más atractivos, porque los jugadores tienen que pensar para sí mismos. Estas opciones tienen significado porque afectan lo que hacen los jugadores.

Algunos te dirán que la no-linealidad involucra ramificar el nivel en dos caminos. Personalmente, no estoy de acuerdo. Creo que todo lo que eso hace es crear dos secciones lineales separadas, y elegir entre esos dos caminos tiende a ser arbitrario y superficial.

Si lo que digo no tiene sentido, básicamente estoy diciendo que deberías concentrarte en obstáculos individuales en lugar de tener varios caminos. No estoy en contra de los caminos múltiples, solamente pienso que la gente tiende a hacerlos más importantes de lo que son realmente. Todo eso es solamente mi opinión, por cierto, siéntete libre de ignorarlo.

**15. Evita los encuentros con enemigos de fin-de-salto (EEF)**

****

Si colocas un enemigo raído –como este pateador aquí– de forma que aparezca justo antes de que Mario aterrice, los jugadores no pueden hacer mucho para evitarlo hasta el último segundo y a veces las cosas se juntan de forma que el enemigo es casi imposible de esquivar. Esos EEF por lo general son situaciones a evitar cuando construyes tus niveles.

Ahora, disminuir el tiempo que los jugadores tienen para reaccionar (por lo general) es una forma de hacer los niveles más difíciles…pero definitivamente algo así es ir demasiado lejos. Si vas a usar EEFs asegúrate de que los jugadores tengan tiempo de reaccionar. La única forma en la que vas a darte cuenta de eso (a menos que seas muy perceptivo(a) para ese tipo de cosas, y créeme, poca gente tiene esa habilidad) es haciendo que otros prueben tu nivel. Tu propia opinión está distorsionada porque ya sabes donde están todos los enemigos. Incluso si crees que sabes, consigue a otros para que lo prueben de todas formas. Otros jugadores van por el nivel de diferentes maneras, y los enemigos pueden aparecer en la pantalla en momentos ligeramente diferentes. Esas ligeras diferencias son importantes, determinan si la manera en la que colocaste los enemigos es justa o no.

**14. Usa amortiguadores para lidiar con la limitación de sprites.**

Lunar Magic no es un motor de juegos. Es un editor que funciona hasta donde llega el motor que usa SMW. Lo que esto quiere decir, como probablemente ya lo hayas descubierto, es que hay limitaciones en lo que puedes hacer. Una de esas limitaciones es que no puedes tener muchos sprites en la pantalla sin que el juego se ralentice.

Esto puede ser un problema cuando quieres hacer niveles llenos de acción en donde Mario debe esquivar a varios enemigos a la vez. Es especialmente un problema cuando debes usar el número máximo de sprites en una sola pantalla llena de acción. ¿Qué pondrás en la siguiente pantalla cuando agregar más sprites causara que el juego se ralentice? Aquí es cuando los amortiguadores se vuelven prácticos.

Un amortiguador, en este contexto, es básicamente cualquier cosa que separa un gran conjunto de sprites de otro con suficiente espacio para que no tengas que preocuparte por que se ralentice el juego. Lógicamente, tiene todo lo que no es un sprite (a menos que tengas espacio para uno o dos sin ralentizar el juego). Los amortiguadores por lo general son un buen lugar para los aumentadores de poder, puntos de medio camino, saltos difíciles, rampas, escenarios que capturen la vista, etc. Esencialmente, haz cualquier cosa que pueda ocupar/distraer a los jugadores mientras avanzan al siguiente obstáculo. De otra forma, solamente tendrás ese espacio vacío entre tus obstáculos lo cual crea más mal-tiempo para los jugadores, hace que el nivel parezca más largo de lo que es, y por lo general se siente más aburrido de lo que sería si hubieran usado un amortiguador.

Incluso si tienes espacio para algunos sprites, hay situaciones en las que dos obstáculos adyacentes solamente agregan más sprites. Los amortiguadores son útiles en la variedad de las situaciones, así que no te olvides de ellos.

**24. No acórales los aumentadores de poder (o los puntos de medio camino) con enemigos y situaciones peligrosas.**

Los aumentadores de poder están ahí para ayudarte a alcanzar el objetivo. En sí mismos no son objetivos. Ahora, si tienes un aumentador de poder raro que hace a los jugadores bastante poderosos, no hay nada malo con hacer que sea más duro obtenerlos. Sin embargo, a los jugadores no les gusta ir por un hongo, flor o capa si hay una gran oportunidad de que sean golpeados de todas formas. Digo, piensa que los aumentadores de poder te permiten recibir golpes son morir, así que si eres golpeado(a) mientras intentar tomar un aumentador de poder, ¿no le quita el propósito?

Es por eso que deberías colocar los aumentadores de poder *mientras construyes el nivel*, no después (y lo mismo va para los puntos de medio camino). Si quieres colocar un aumentador de poder en un lugar en donde ya hay enemigos, vas a tener que mover un montón de cosas o te arriesgas a colocar el aumentador de poder en un lugar que es innecesariamente peligroso.

De la misma forma, los puntos de medio camino están ahí para salvar tu progreso. Si haces que sea difícil obtenerlos, realmente estás desafiando el propósito, sin mencionar que estás forzando a los jugadores que repitan una sección que ya pasaron, lo cual no es bueno.

**25. No dependas de enemigos que hacen esperar al jugador y nada más.**

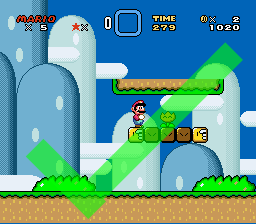
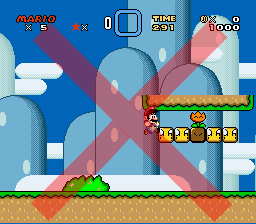
El ejemplo perfecto probablemente sean esos círculos de boos que ves en las casas de fantasmas. Lo único que pueden hacer los jugadores en esos círculos de boos es esperar hasta que llegue la abertura para poder continuar. Por lo general es necesario combinarlos con algo como boos regulares o bloques de aumentadores de poder, para que los jugadores hagan algo más que sentarse por algunos segundos.

Lo que estoy tratando de decir es que cuando los jugadores solo se quedan a esperar, no están pensando mucho, así que apenas están jugando el juego hasta que llega la abertura y pueden continuar. En el peor de los casos, no es mucho más entretenido que una pantalla de cargando.

Otra cosa de la que me he dado cuenta (y yo también he sido culpable de eso) es que a algunos diseñadores les gusta bloquear las puertas y los tubos con un Chuck. Esto es menos creativo de lo que crees, ya que los jugadores saben exactamente que hacer pero solo es cuestión de esperar que el Chuck se mueva del camino una vez que es golpeado. También se pierde ese sentimiento de transición que las puertas y los tubos deben tener.

**10. Deja suficiente espacio entre lo aumentadores de poder y los techos.**

Este es fácil y corto.

El Mario grande mide dos tilas. Por lo cual, cuando los jugadores se suben a un bloque de aumentador de poder, deberían tener por lo mendo dos tilas de espacio. De otra forma tendrían que saltar agachados lo que los distrae del resto del nivel.

**16. Asegúrate de que las monedas de guía realmente encajen con los movimientos de Mario.**

A veces, juego niveles y veo monedas de guía como estas:

Cuando tu guías no se alinean, dan la impresión de eres un(a) diseñador(a) flojo(a) que ni siquiera entiende como se mueve el jugador y como es que los jugadores tienden a jugar el juego. Por ejemplo, cuando los jugadores deben pasar por un hoyo usando un bloque de nota, tienden a dejar presionado el botón de saltar para rebotar más alto, así hay menos oportunidades de que fallen y caigan en el hoyo. Así que si vas a usar una guía de monedas para ese salto, debería seguir el rebote alto.

Ahora, si por cualquier razón quieres que los jugadores tomen el rebote bajo –tal vez haya una moneda Yoshi que puedan tomar, por ejemplo– quizás una guía de monedas baja sería apropiada. Lo que debes tener en mente es como los jugadores tienden a hacer sus saltos. Tus guías deberían ser intuitivas para la mayoría de los jugadores. Esta es otra área en donde tener a otros para que prueben tus niveles puede ser conveniente.

**Estructura del nivel (macro)**

**27. Empieza con una idea de base, luego agrega capas de complejidad.**

[Mira el primer nivel en este video.](http://www.youtube.com/watch?v=dtueuHoeqnU) ¿Te das cuenta como el nivel se vuelve más y más complejo mientras avanza, pero sigue manteniendo la misma idea básica de spinies cayendo de los arboles mientras las para-bombas flotan hacia abajo? Por ejemplo, al principio solo hay algunos árboles que bloquean tu vista, pero mientras vas más a fondo en el bosque, la concentración de los árboles aumenta y se vuelve más difícil ver lo que haces. También hay espacios menos seguros en la segunda mitad por los residuos que las llamas saltantes dejan atrás, y también porque los hoyos son más largos y más frecuentes. Incluso en la primera mitad, hay lakitus que también lanzan spinies junto a los que caen de los arboles. En cambio, al principio hay menos enemigos, y los jugadores tienen un cuarto para respirar que necesitan para acostumbrarse al tipo de obstáculos que tiene el nivel más tarde.

Está es una forma muy buena de diseñar niveles, empieza con una idea simple de base, y agrega cosas a ésta mientras avanza el nivel. Introduce a los jugadores al concepto para que sepan que esperar, y puedan superar tus desafíos.

**28. Usa transiciones para contar una historia.**

Esta vez tengo tres videos para ti. No necesitas verlos hasta el final, solo quiero que veas las diferentes áreas de cada uno.

[Uno](http://www.youtube.com/watch?v=rGUN1PaIvfs)

[Dos](http://www.youtube.com/watch?v=kXLJHlRjNeM)

[Tres](http://www.youtube.com/watch?v=Gecxw936C2Y)

En el primer nivel, el bosque se está quemando desde el suelo, por lo cual, la segunda área tiene una paleta roja y la tercera se ve abandonada y decaída. En el segundo nivel los jugadores viajan al cielo, así que la segunda sección está congelada y la tercera toma lugar en las nubes, completada por enemigos con paracaídas. En el tercer nivel, los jugadores escapan de un barco hundido a la superficie del agua, así que, mientras la primera sección toma lugar en el barco, el resto de ellas son segmentos bajo el agua que eventualmente van hacia arriba.

Tener transiciones ambientales como estas es una simple pero efectiva manera de hacer tus niveles más memorables. No restrinjas en progreso de los niveles al mapa; muestra a dónde van los jugadores mientras juegan por los niveles.

También puedes unir niveles adyacentes de la misma manera. ¿Vas de un nivel de llanura pastosa a un nivel de cueva con agua? ¿Porqué no tener la salida del primero en la misma cueva?, por ejemplo. Las transiciones ayudan a que tu hack parezca continuo en lugar de ser una simple colección de niveles, así que no te olvides de ellas.

Habiendo dicho aquello, no estoy en contra de los hacks que pretenden ser una colección de niveles, si eso el lo que quieres hacer, adelante.

**20. Tu nivel no necesita ser 100% no lineal o no lineal del todo.**

Al final, lo que importa es la experiencia que provee el nivel. Si esa experiencia resulta ser muy lineal, no hay nada malo con eso, mientras la calidad de la experiencia sea alta.

Hay básicamente un intercambio entre el control del jugador y el control del diseñador. Cuando el diseñador tiene el control, el/ella puede hacer experiencias muy especificas para el jugador, pero el jugador no puede desviarse de esa experiencia. Cuando el jugador tiene el control, el/ella puede elegir qué tipo te experiencia tendrá, pero eso hace que para el diseñador sea más difícil equilibrar el juego.

Sé que esto probablemente suene demasiado teórico y no muy útil, y tal vez tengas razón. Solo traigo esto porque no quiero que los nuevos diseñadores codicien a ciegas algún sentido vago de “no-linealidad”, pensando que es la única forma de hacer niveles.

Así que, esencialmente, mi mensaje aquí es que no deberías sobre-preocuparte si tus niveles son lineales o no lineales. Concéntrate en el tipo de experiencia que quieres hacer, y hazlo.

**22. Do dejes que tus niveles arrastren al jugador por demasiado tiempo.**

[Mira este video](http://www.youtube.com/watch?v=7UncSz_EzDE)

Ese era uno de los primeros niveles que cree en Lunar Magic. No me mires así, todos empezamos en algún lado. Con todos es lo mismo, mira cómo va este nivel. Toma el concepto de rebotar sobre un torpedo Ted y lo arrastra por el suelo. Cada pequeña variación de esa idea que podrías imaginar está ahí, y tienes que pasar por cada una para completar el nivel.

No hagas esto.

No necesitas explorar cada una de las variaciones de una idea para hacer un buen nivel, una pequeña muestra es suficiente, y los jugadores probablemente te agradecerán por restringirte. A veces te sorprenderás de lo poco que debes hacer (comparado a todas las ideas que tienes) para hacer un nivel que se sienta completo. Si tu nivel es lo suficientemente largo y todavía tienes más ideas, ¿Por qué no tener otra versión del concepto en una parte diferente del juego?, por ejemplo.

También, toma en cuenta que tus propios niveles se sentirán mucho más cortos porque tú sabes cómo pasarlos. Quédate seguro(a) de que a los jugadores que verán el nivel por primera vez les tomará mucho más tiempo.

**30. Evita el cuidado de objetos.**

Super Mario World te permite tomar y cargar objetos que tenías que usar en donde estaban en juegos anteriores, como los interruptores P y los trampolines. Esto te ayuda a crear puzles y esconder algunos secretos basados en la idea de traer los objetos en el lugar correcto, todo esto es muy fácil de abusar. Por un lados, cargar un objetos por todo el nivel distrae al jugador del nivel en cuestión, ya que tendrán que tener cuidado constantemente de no perderlo. Cargar objetos también disminuye la habilidad del jugador de escalar plantas o redes y de hacer saltos giratorios, por lo cual, transportarlos por largas distancias puede sentirse como una disminución de poder innecesaria. A veces, los jugadores no están seguros de donde deben usar el objeto y pasarán mucho tiempo caminando sin rumbo, lo cual puede ser frustrante.

Esencialmente, los objetos están ahí para darle a tu hack un poco de “sabor”, no deberían ser el enfoque principal amenos que puedas encontrar formas inteligentes de usarlos. Cuando los usas, asegúrate de probarlos para estar seguro(a) de que no ejerzan aburrimiento y frustración para los jugadores.

**9. No pongas la salida secreta justo detrás de la salida normal.**

Esto aplica sobre todo para los niveles largos. Si pones la salida secreta detrás de la salida normal, o incluso cerca del final del nivel, estás pidiéndoles a los jugadores que repitan en nivel entero una segunda vez aunque ya lo hayan pasado. ¿Por qué harías eso? Imagina tener que volver a escribir un ensayo de 20 páginas aunque te hayas sacado un 10[[3]](#footnote-3) ¿Cuál es el sentido en eso?

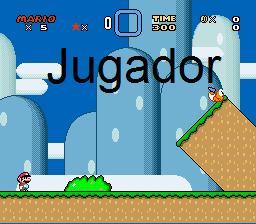
Ahora, si los jugadores toman *un camino diferente* por el nivel para llegar al final y tomar la salida secreta, eso es otra historia. De hecho, recomiendo tener caminos diferentes para los secretos en general, y preferiría que la entrada a ese camino estuviese al principio o en el medio del nivel. El punto es que los jugadores deberían hacer algo *diferente* para llegar a la salida secreta. Si solo van por todo el nivel una segunda vez y pasan por debajo de la salida normal, están haciendo lo mismo básicamente.

**Audiencia, jugadores y curvas de interés.**

**1. Mira las cosas desde el punto de vista del jugador**

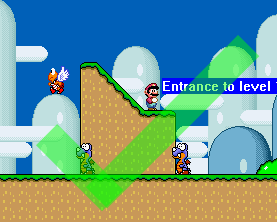
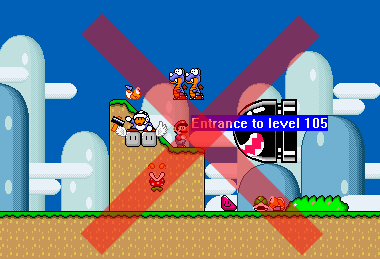
Cuando creas un nivel en Lunar Magic, puedes verlo todo simplemente deslizando la pantalla. En cambio, los jugadores solo ven una pequeña fracción del nivel al mismo tiempo.





Mientras vas construyendo tu nivel, pruébalo, y mejóralo, terminaras conociéndolo como la palma de tu mano. Los jugadores, sin embargo, van a ver tu nivel por primera vez. Puede que sepas como lidiar con cada obstáculo en tu nivel sin tener problemas, pero los jugadores no, y necesitan tiempo para reaccionar a los obstáculos y acostumbrarse a los niveles en general.

Así que, cuando los jugadores ven tu nivel por primera vez, ¿Qué deberían ver?



Claro que el ejemplo de la izquierda es una exageración, pero aún así, es fácil olvidar que lo que parece ser obvio para ti puede ser un gran problema para los jugadores. El ejemplo en la izquierda hace que el nivel se vea vivo sin exponer al jugador en un peligro inmediato. Recuerda siempre darle al jugador una cantidad razonable de espacios para respirar.

**4. Conoce a tu audiencia**

También cubrí este punto en mi guía anterior, pero no puedo enfatizar lo suficiente que tan importante es tener en mente quien va a jugar tu juego y que es lo que quiere.

Digamos que estás haciendo un hack “corriente” que a la mayor parte de la comunidad de SMW Central le va a gustar. Corrígeme si me equivoco, pero la mayoría de nosotros aquí ha completado el juego original por lo menos una vez, así que si quieres que tu hack de buena impresión, debe ir más allá de lo que fue el juego original. Algunos diseñadores logran hacer esto tomando lo que tenía el original y usándolo en nuevas maneras; otros crean elementos completamente nuevos (música, gráficos etc.). Ambas formas son buenas.

Claro que, no forzosamente debes diseñar para la audiencia común. Tal vez quieras hacer un juego para la gente que desayuna “hacks kaizo”[[4]](#footnote-4). En ese caso, tal vez la mayoría de tus niveles deberían requerir niveles de precisión muy altos para los jugadores y tener una dificultad cruel.

O tal vez estás diseñando para la gente que quiere volver en el tiempo como si estuvieran jugado el juego original otra vez, algo así como una secuela. En ese caso, probablemente debas quedarte con el estilo de los gráficos original o quedarte con los auténticos. Pero no debería frenarte, digamos, para hacer nuevos enemigos que conserven el estilo del juego original.

Tal vez no tengas una audiencia especifica en mente, y estás haciendo un hack de Mario para aprender acerca del diseño del juego (ciertamente uno de mis motivos para hacer *Rise to the Challenge*) o alcanzar algún otro objetivo. Eso también está bien. En ese caso, piensa constantemente en lo que quieres lograr y cuando lo logres pregúntate ¿Estoy haciendo las cosas bien?

Imagino que todo esto puede sonar como instrucciones para bobos, pero si recuerdas constantemente a tu audiencia, tu hack será más consistente y enfocado.

**6. La variedad hace pensar a los jugadores.**

Aunque los controles de los juegos de Mario en 2d tienden a ser simples, Mario puede hacer algunos movimientos además del clásico “correr y saltar” por el cual es conocido, estos incluyen pero no se limitan a: escalar, deslizarse, tomar y arrojar objetos, saltar sobre los enemigos, hacer saltos giratorios, agacharse, nadar, lanzar bolas de fuego y girar capas, volar, desplazarse por el aire, inflarse a sí mismo, mover la cámara, patear caparazones, montar a Yoshi, y correr en las paredes. Eso es un gran set de movimientos, incluso si está condensado en pocos botones, y probablemente haya más cosas que Mario puede hacer con todos estos bloques adicionales. La variedad es algo que deberías usar en tus niveles.

Por ejemplo, si tu nivel solo requiere que Mario corra hacía la derecha y salte sobre enemigos que no requieren mucha habilidad para esquivar, está la posibilidad de que sea un poco aburrido. Puedes usar una de las acciones de arriba que ayuden a “agregarle un poco de salsa”. Si los jugadores tienen que hacer varias cosas en un nivel, entonces tienen que pensar más acerca de cómo jugar, lo que hace al juego más atractivo.

Ahora, eso no significa que debas tomar cada una de las acciones de arriba y ponerla en cada uno de los niveles. Si tienes demasiada variedad en cada uno de tun niveles, y tienes todo en todos los niveles, entonces no hay mucha diferencia entre los niveles, lo cual es malo. En lugar de eso, hablando de manera general, cada uno de tus niveles debería tomar una de estas acciones y concentrarse en ésta un poco más que los demás. Esto ayudara a que cada nivel se distinga de los demás.

Este consejo no solamente aplica para las acciones de Mario, aplica para todo en tu juego: tipos de enemigos, el camino de Mario en el nivel, los entornos, las mecánicas especiales, y más.

**7. Encuentra un punto medio entra aburrido y agotador.**

Si tu juego o nivel no tiene variedad (o demasiadas repeticiones), se sentirá como lo mismo una y otra vez, y los jugadores de aburrirán. Si tiene demasiada variedad (o demasiadas cosas al mismo tiempo), habrá que recordar o aprender muchas cosas y los jugadores se agotarán y se frustrarán.

Digamos que alguien está jugando Super Mario World por primera vez. Si el primer nivel incluye una plataforma larga y derecha con un solo koopa cada dos pantallas el jugador avanzará, saltará, avanzará, saltará, avanzará, y saltará hacia la derecha. Aburrido, ¿no? Por otro lado, si el nivel invierte tus controles a cada dos segundo sin advertir mientras corres sobre un tapete que se mueve encima de la lava Y debes lidiar con media docena de enemigos de castillo que nunca has visto antes[[5]](#footnote-5)… ¿Ves a donde quiero llegar con esto?

Obviamente estos ejemplos son exagerados, pero al mismo tiempo, si tu juego no se encuentra en ese punto medio o se queda cerca de éste, podrá sufrir las consecuencias.

Ahora, eso no significa que no puedas desviarte de ese punto medio. Los jugadores deben aprender nuevas mecánicas para poder avanzar en el juego, y una cierta cantidad de repeticiones puede ayudar a los jugadores a aprender esas mecánicas. El truco es introducir nuevos elementos a un ritmo apropiados. Preséntales pocas a la vez, y asegúrate de que el jugador las entiende antes de pasar al siguiente set de elementos.

**21. Que no te atrape la categorización**

Durante tu estancia en SMW Central, posiblemente hayas cruzado algunas personas que tienen la curiosa costumbre de asignar sabores de helados a sus propias categorías de hacks. No les hagas caso. De hecho, probablemente sería mejor si de plano ignoraras sus clasificaciones por completo. ¿Por qué? Si te quedas atrapado(a) en el sabor de helado que representa a tu hack, te impedirá hacer el mejor hack que puedes hacer. Quedarte con un sabor de helado solo porque no te gustan los demás solo te motivará para ignorar cosas que pueden ayudarte a mejorar tus niveles. Solo es otra forma de percepción selectiva, una lista de reglas y limitaciones auto-impuestas que no tienen nada que ver con hacer el mejor hack posible.

De hecho, si te importa demasiado qué tipo de sabor de helado estás haciendo, probablemente solo seas un “scrub”.

¿Qué es un “scrub”?, me preguntas.

[Lee este artículo, y léelo bien.](http://www.sirlin.net/ptw-book/intermediates-guide.html) Los mismos conceptos aplican aquí.[[6]](#footnote-6)

**Entorno y aspecto visual**

**5. ¿No tienes ideas para decoraciones o para el entorno? ¡Hora de investigar!**

Si tienes problemas para pensar en qué tipo de decoraciones debes agregar para el suelo, no subestimes lo lejos que te puede llevar un poco de búsqueda acerca del entorno. Nadie espera que tengas un conocimiento enciclopédico acerca de cada entorno/biosfera/clima/país/parte de mundo/etc. Así que no tengas miedo de investigar.

Por ejemplo, digamos que quieres hacer un nivel de minas bajo la tierra. ¿Qué clase de cosas puede uno encontrar en una mina? Para aquellos que han jugado *Donkey Kong Country*, la respuesta es obvia: vías de carro de minas. Pero la cosa es que puedes llevarlo mucho más lejos que eso; los entornos pueden ir en muchas direcciones diferentes.

Hagamos una busqueda en [Google de “minas bajo tierra” [underground mines]](https://www.google.com/search?hl=en&q=underground%20mines&gs_sm=e&gs_upl=652l2987l0l3244l17l10l0l2l2l0l261l1493l3.4.3l11l0&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.,cf.osb&biw=1280&bih=649&um=1&ie=UTF-8&sa=N&tab=iw). Después de los links de Wikipedia, el primer resultado es [esta página](http://library.thinkquest.org/05aug/00461/under.htm).[[7]](#footnote-7) Una simple mirada puede darnos muchas ideas. ¿Nuestro nivel de mina bajo tierra estará lleno de piedras preciosas? ¿Habrá estalagmitas/estalactitas? ¿Habrá un equipaje de construcción cerca de signos de advertencia negros y amarillos? ¿Mario podrá obtener un taladro como aumentador de poder? ¿Los goombas usarán cascos? ¿Usaremos un sprite de foco para simular la necesidad de una linterna para explorar los rincones más obscuros de las cuevas? Tal vez podemos dibujar palas recargadas contra las paredes. Tal vez podemos incluir jaulas para pájaros (busca porque los canarios son importantes en las minas si no entiendes esto último).[[8]](#footnote-8)

Mira todos los ángulos de ataque que tenemos aquí. Podemos buscar imágenes de referencia de rubís y esmeraldas, o de palas y picas. Podemos investigar qué tipo de maquinaria pesada es usada para cavar más a fondo en la mina. Podríamos encontrar los diferentes tipos de cuevas que hay y qué clase de colores tienen. Podemos hacer que nuestro nivel se vea genial y autentico, todo porque hicimos una búsqueda en una página web cuyo propósito aparente es enseñar minería a estudiantes de primaria.

No subestimes el poder de la búsqueda. Puedes estar seguro(a) que los desarrolladores de la franquicia AAA hacen una cantidad enferma de búsqueda lo que hace que sus juegos sean auténticos hasta el último detalle. No debes ser así de perfecto, pero si recuerdas que la búsqueda te puede ayudar, tus niveles probablemente terminen siendo mucho mejores de lo que serían de otra forma.

**13. Los entornos son más variados de lo que puedes imaginar.**

Mira los [Niveles de *Super Mario Sunshine*](http://www.mariowiki.com/Super_Mario_Sunshine#Locations). ¿Te das cuenta de algo? Aunque todos son parte de un ambiente “tropical”, todos interpretan el entorno a su manera y tienen su propio sabor, desde un puerto con maniobras de construcción y montañas inclinadas hasta una villa entre los árboles y un hotel en una playa durante la puesta de sol. La palabra “tropical” puede tener muchos significados y (al menos para mí) uno de los placeres de jugar *Super Mario Sunshine* era anticipar y descubrir todas las vueltas que los diseñadores de niveles le dieron al entorno.

Si puedes lograr esta variedad de entornos en un nivel-a-nivel o incluso en una base de mundo-a-mundo, será más divertido jugar tu hack. ¿Qué clase de entornos de bosque se te ocurren? ¿Qué clase de entornos puedes encontrar en un volcán, en el cielo, en cualquier parte? Piensa, investiga y busca inspiración, te ayudará.

**29. Mantén un estilo visual consistente.**

[Mira este nivel](http://www.youtube.com/watch?v=qP41ePBlfa8). Una gran parte de la dificultad viene de no saber qué es que. Las estatuas de Bowser normalmente son solidas, pero aquí no lo son; los picos por lo general son de un solo color, pero aquí, vienen en una variedad de colores; no es muy claro qué tilas pueden ser pasadas por debajo y cuales son completamente solidas. El nivel en sí no es malo, pero la confusión visual lo manda para abajo.

Los colores no solo sirven para hacer que las cosas se vean bien en tu nivel, también son para ayudar a los jugadores a identificar y diferenciar las cosas. Si el piso y el fondo tienen paletas parecidas, como en [este nivel](http://www.youtube.com/watch?v=2To5-CPFuvM), puede ser difícil diferenciar no solamente entre lo que es sólido y lo que no, sino también entre lo que es peligroso y lo que no, lo cual puede ser demasiado frustrante para los jugadores que quieren ser desafiados por los obstáculos y no por los engaños visuales.

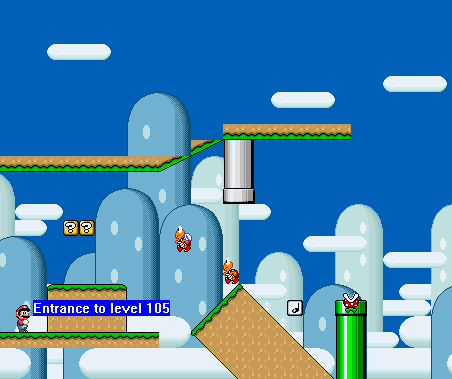
Ciertamente puedo entender el deseo de decorar tus niveles y hacer que se vean bien, pero no lo sobrehagas, los aspectos visuales pueden distraer al jugador del juego. A veces el minimalismo es una buena idea.

**Manejo del proyecto y flujo de trabajo.**

**2. Comienza simple, agrega los detalles más tarde.**

Mientras haces tu nivel, es inevitable que veas cosas que quieras cambiar, o quieras tener retroalimentación de jugadores que te convenzan para hacer cambios. Es por eso que debes empezar solamente con una estructura básica y simple de tu nivel. Si quieres modificar una sección del nivel y tienes todas esas decoraciones y detalles en el camino, vas a terminar moviendo un montón de cosas. Por otro lado, si solamente tienes las plataformas, paredes, y techos esenciales que definen el nivel, entonces es fácil hacer cambios y te ahorrará un mucho tiempo.

De hecho, muchos de los diseñadores respetados en esta comunidad empiezan solamente con bloques de cemento. ¿Por qué? Son fáciles de cambiar. Una vez que sientes que tu nivel está bien, puedes cambiar los bloques de cemento por las tilas apropiadas y tu nivel será bueno y se verá bien. Ahora, personalmente me gusta usar algunas tilas además de los bloques de cemento, sobre todo por si el nivel que estoy haciendo usa rampas, y obviamente los bloques de cemento no son un sustituto para el agua o cosas así. En cualquier cado, el punto es que te ahorres mucha frustración empezando con un diseño de base.



Algo que realmente debes evitar hacer es llenar las tilas de tierra demasiado pronto. Si terminas cambiando las cosas de lugar, también tendrás que cambiar las tilas de tierra de tamaño.

**3. No uses los diálogos de “add objects” o “add sprites”**

Sé que esto puede parecer una auto-promoción barata ya que yo mismo he estado trabajando en estas plantillas (mira mi firma al momento de escribir esto), pero escucha lo que tengo que decir.

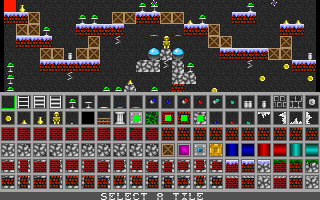
Super Mario World solo puede mostrar un set de gráficos a la vez; no hay un set de tilas global. Sin embargo, los diálogos de “add \_\_\_” muestran todo sin importar que set de gráficos eliges o si tiene gráficos incorrectos.

Si vas a buscar en esos diálogos cada vez que necesitas algo nuevo, te va a costar mucho tiempo. Hazte un favor a ti mismo y pon todo lo que necesitas en frente de ti desde el principio. Personalmente, pienso que cuando todo lo que puedo usar es visible al mismo tiempo, es más fácil que se me ocurran ideas y experimentos. Sumergirme en los diálogos cada cinco segundos arruina mi flujo de creatividad.

Como mencioné, estoy tratando de tomar todo en un set de tilas dado y condensarlo en algunas pantallas en Lunar Magic. De esa forma, puedo tener dos ventanas de Lunar Magic abiertas: una para mis plantillas, y otra para mi nivel. Entonces puedo copiar y pegar todo lo que necesito y evitar los diálogos.

Obviamente, no necesitas forzosamente usar mis plantillas, haz tus propias plantillas si quieres. El punto es que si necesitas agregar algo, debería estar en frente de ti para que puedas concentrarte en construir el nivel.

Después de todo, cuando preparas un plato, ¿no es más fácil tener todo preparado de antemano? No vas a empezar a cortar las zanahorias cuando debes ponerle atención a la estufa, ¿o sí? Piénsalo.



En *Jetpack*, presionas la tecla enter y todas las tilas que puedes usar aparecen en la misma ventana. ¡Eso es más práctico que los diálogos de “add \_\_\_\_”!

**8. El diseño de juegos es un maratón, no una envestida.**

Esto probablemente no sea necesario decirlo, pero si planeas hacer un hack a escala completa o incluso uno que solamente tenga un nivel, vas a tener que pasar varias horas. Casi nadie ha hecho un buen hack de SMW sin pasar un buen rato planeando las cosas, construyendo niveles, probando, mejorando, etc.

Eso dicho, toma tu tiempo. Si te la pasas el día entero pensando en un solo nivel, es fácil que pierdas el hilo y te sientas atorrado(a). Divide el trabajo en sesiones más cortas y más frecuentes para que puedas recargarte entre una y otra haciendo otras cosas (no relacionadas con SMW). Concéntrate en tareas pequeñas. Tal vez quieras trabajar en la paleta para las tilas del suelo, o pensar en algunas decoraciones graficas, o introducir una nueva mecánica que se te ocurrió, o codificar un bloque que necesitas. No importa que sea, si tienes estos pequeños bloques de trabajo (en lugar de esa “cosa” gigante que tienes que hacer), creo que será más fácil para ti psicológicamente, y al final esas pequeñas cosas sumarán un buen hack.

**12. Memoriza las distancias máximas de salto.**

Un salto normal es de 4 tilas, y un salto corriendo es de 5 tilas. Un salto a toda velocidad va de 5.5 a 6 tilas. Un salto corriendo es de aproximadamente 9 tilas horizontalmente para una plataforma de la misma altura, y más o menos si la plataforma es más alta o más baja respectivamente. Olvidé la distancia horizontal del salto a toda velocidad, pero obviamente es mayor a 9.

¿Por qué son importantes estos números? Para empezar no tendrás que abrir el ROM para probar si un salto es posible, solo mira la distancia medida en el número de tilas, y lo sabrás. Además, la distancia de los saltos está relacionada con la dificultad, así que puede ser un factor que haga tu nivel más difícil. Los saltos largos también pueden servir para pasar de una sección de un nivel a otra, cosa que explicaré en otra ocasión.

**Prueba y crítica**

**11. Prueba tus niveles en todas las formas de Mario.**

Mario pequeño mide una tila, mientras que Mario grande mide dos tilas, así que tienes que tener cuidado cuando haces pasajes estrechos o saltos precisos. Lo que puede ser un juego justo con Mario pequeño puede ser más difícil si tienes un hongo. Debes evitar esas situaciones de “discriminación hacia Mario grande” porque arruinan el propósito de tener aumentadores de poder en primer lugar.

También si los enemigos que usas son débiles ante el fuego, deberías probar el nivel con una flor para ver si no hay grandes cambios de dificultad. Si los hay, tal vez deberías usar más enemigos a prueba de fuego para equilibrar las cosas, depende de que tan difícil quieras que sea el nivel.

Las capas les dan mucho poder a los jugadores y también les permite volar a lugares altos, así que además de probar la dificultad del nivel, también deberías checar si los secretos que escondes o los puzles que haces no son anulados por las capas. Tal vez quieras acortar algunas plataformas para que los jugadores no puedan tomar el impulso que necesitan para volar, por ejemplo, o colgar barreras del techo para que los jugadores no puedan volar por mucho tiempo.

**17. Entiende el intercambio de la prueba.**

Cuando otros prueban tus niveles, hay un intercambio entre preguntarle a los probadores preguntas específicas y obtener retroalimentación “pura” y sin prejuicios. Hacer preguntas puede dirigir la atención de los probadores a cosas especificas sobre las que estás preocupado(a), pero entonces los probadores pueden no comentar en nada más. Sin preguntas, los probadores pueden hablarte de cosas que no viste, pero pueden con concentrarse en algo que sí viste.

Una cosa que a algunos diseñadores les gusta hacer es hacer que los jugadores pasen el primer nivel, y luego hacer las preguntas. De esta forma, puedes tener una mezcla de cosas de las que no te habías dado cuenta y de las cosas especificas que te preocupaban. Sin embargo, los jugadores pueden no recordar cada detalle de su juego, sobre todo porque las cosas de momento a momento se olvidan rápidamente con el obstáculo siguiente.

Lo que definitivamente no quieres hacer es hacer demasiadas preguntas. Eso distrae a los probadores del nivel, y la retroalimentación que tendrán será muy “artificial”.

Si tienes suerte, los probadores jugaran el nivel varias veces y te darán respuestas completas a tus preguntas, pero no todos los probadores accederán a hacer una prueba que tome tanto tiempo. Encima de eso, mientras más juegue tu nivel el probador, más será como tú, el/la diseñador(a), memorizando el aspecto del nivel. La retroalimentación que obtienes de alguien que conoce el diseño del nivel será diferente de la de alguien que lo está jugando por primera vez.

La prueba no es un remedio perfecto, así que piensa cuidadosamente que es lo que esperas de la fase de prueba.

**18. Pon atención y critica lo que hacen otros diseñadores.**

La comunidad de hacking de SMW es mucho más grande de lo que solía ser, y hay muchos diseñadores creando sus proyectos junto con el tuyo. Puedes aprender mucho viendo lo que los otros diseñadores están haciendo bien y lo que están haciendo mal. ¿Por qué es divertido jugar el nivel de alguien? ¿Puedes incorporar lo que esa persona hiso en tus propios niveles? Alternativamente ¿Por qué el nivel de alguien no es divertido? ¿Estás cometiendo los mismos errores? Otros proyectos también son un gran lugar para encontrar inspiración, aunque toma en cuenta que NO estoy diciéndote que plagies y hagas una copia barata de lo que otros están haciendo.

Una cosa que deberías hacer por lo menos con cierta regularidad es criticar el trabajo de otros. Explicando por qué piensas que el trabajo de otros es bueno o malo, estás agregando puntos a tu propia comprensión de cómo hacer buenos niveles. Es lo mismo que criticar el arte. Una de las razones por la que S.N.N. (uno de los actuales administradores del sitio, para los que son nuevos aquí) es un buen diseñador es más que nada porque se forzó a sí mismo para dar criticas bien pensadas para varios concursos de diseño de nivel. Dos de las razones por las que sé tanto sobre el diseño de nivel es porque (a) he jugado literalmente miles de juegos y (b) he diseñado docenas de niveles para algunos de ellos. Realmente, solo es algo que viene con la práctica y la experiencia.

¿Qué es eso? ¿No eres bueno(a) para criticar? Ay, lo siento por ti. ¿Crees que yo nací con súper mega ultra poderes de retroalimentación? Mira, incluso si eres malo(a) es eso, inténtalo. Tienes que ser capaz de aceptar que empezaras dando pésima retroalimentación al principio antes de que mejores. Es igual que cuando dibujas, es igual que cuando compones música, es igual que cuando aprendes un idioma, es igual que la mayoría de las cosas. Intenta criticar de una buena vez, y sigue haciéndolo, aquí no hay atajos. No subestimes la importancia de dar retroalimentación. Es algo que necesitaras como diseñador(a) de niveles. Después de todo, si no puedes decir porque el nivel de otra persona es malo, ¿Cómo sabrás si los tuyos son malos?

También, se respetuoso(a) cuando das retroalimentación. La gente (generalmente) pone un esfuerzo en su trabajo, así que si eres agresivo(a) y acusatorio(a) y escribes mensajes de una línea como “ezto es una mrda”, no estás ayudando realmente.

1. AxemJinx intento hacer una guía de diseño de nivel en Mayo de 2011, pero la abandono. Esta guía incompleta sigue existiendo en el foro du tutoriales de SMW Central. [↑](#footnote-ref-1)
2. *Leyendas del templo escondido* era un programa de competencia para niños que involucraba pruebas físicas y de conocimiento, más información [aquí](http://es.wikipedia.org/wiki/Legends_of_the_Hidden_Temple). [↑](#footnote-ref-2)
3. Un 10 es la calificación más alta en México. El tutorial original decía “aunque te hayas sacado una A”. [↑](#footnote-ref-3)
4. Un hack “kaizo” es un hack con un nivel de dificultad injusto y extremadamente alto. [↑](#footnote-ref-4)
5. Esto es una descripción de “Sinister Dungeon”, el castillo del tercer mundo en *A Super Mario World Central Production*. [↑](#footnote-ref-5)
6. El articulo describe a un “scrub” como una persona que, cuando juega un video-juego lo hace imponiéndose sus propias reglas y limitaciones, impidiéndose de esa forma hacer cualquier acción que él o ella considere fácil. El artículo usa como ejemplo a una persona que, en el juego *Street Fighter* se negaría a arrojar al oponente. [↑](#footnote-ref-6)
7. Los resultados de las búsquedas de Google dependen de varios factores como el lugar en el que estás, el buscador que usas, entre otros. [↑](#footnote-ref-7)
8. Los canarios eran usados en las minas de carbón para detectar gases. Si había una fuga de gas el canario moría antes que los mineros y dejaba de cantar, de esa forma, los mineros sabían que estaban en peligro y podían escapar. [↑](#footnote-ref-8)