



VIDEOJUEGOS I

Guiar al jugador

└ ¿SE DISEÑA PARA TONTOS? ─

this needs to end



the yellow paint is so unnecessary obviously a ladder is climbable obviously a crate is breakable why did they do this

[Traducir post](#)





TESTIMONIOS



No importa el género del juego, si hay un ataque desbloqueado, el jugador SIEMPRE intenta atacar a los NPCs. Bloquear el botón de ataque daba demasiados problemas, así que hice que los NPCs se quejasen al ser golpeados. Los jugadores se sentían culpables y dejaban de hacerlo.

En un juego de plataformas 2D, había agujeros en mitad del mapa que eran evidentemente imposible de saltar. Los jugadores lo intentaban, una y otra vez, nunca lo conseguían y acababan abandonando el juego porque se aburrían.



TESTIMONIOS



En un juego de mundo abierto, con libre albedrío, los jugadores tenían la posibilidad de matar a los NPCs, pero luego se quejaban de que el juego tenía menos contenido, ¿realmente qué esperaban?

Los jugadores no cogían un objeto súper necesario del juego ni aunque estuviera en un pedestal, tuve que añadirle partículas y hacerlo flotar para que llamara su atención.

En un juego donde el protagonista era una calavera que habla y tienes que transportarla, los jugadores la abandonaban y se iban a recorrer el nivel sin ella. Hubo que poner unos límites de movimiento alrededor.



TESTIMONIOS



En un juego de sigilo donde estás encerrado en una habitación vacía con un conducto de aire acondicionado abierto, los jugadores se frustraban porque no sabían salir de ella. Hubo que iluminar el conducto para que se dieran cuenta de por dónde continuar.

En nuestro juego teníamos habilitado un botón para rodar y había un área lleno de vasijas. Los jugadores intentaban destruirlas y tuvimos que acabar implementándolo para no decepcionarles.

En un juego de puzzles, el jugador podía empujar cajas sin restricciones, siempre usábamos la misma textura de tierra para la superficie, en un área la combinamos con cemento simplemente porque nos encaja visualmente. Los jugadores no sacaban la caja de la textura arenosa y no podían completar el puzzle.



CONCLUSIÓN



https://www.tiktok.com/@tired_actor/video/6912855387788102918



LANDMARKERS



ATRACCIONES / RIDES / ATTRACTIONS

- A1) ATLANTA** Lo más nuevo en aventuras. **Tiempo aventura: 40 minutos.**
Adventure Park
 Diversa aventura. Zip lines, Tibetan bridges, climbing frames... / El más nou en aventura. Trolleys, ponts, tibetans, rocòclimbs...
- A2) PUERTO DE ALEXANDRÍA / PORT OF ALEXANDRIA / PORT OF ALEXANDRIA** Travesía hacia Iberia a bordo de naves egipcias / You choose to travel to Iberia on board two Egyptian boats / Una travesía a bord de dues naves egípcies (Peky i Hemo). El seu destí: l'Iberia.

- A3) PIRAMIDE DEL TERROR / PYRAMID OF TERROR / PIRAMIDE DEL TERROR** Mofas y monstruos acaban matándote de risa / Mummies and monsters that will make you cry of laughter / Mòmies i monstres acaban matant-te de riure.
MITIKARTS
 Más emoción en drágo / Additional price to see this ride / Esta atracció es de pagament.
- A4) LA BATALLA DE LA PIRÁMIDE / THE BATTLE OF THE PYRAMID / LA BATALLA DE LA PIRÀMIDE** El primer Paintball en espacio cerrado / The first Indoor paintball / El primer Paintball en un espai tancat.
 Es de pagament en dràgo / Additional price to see this ride / Esta atracció es de pagament.

- A5) MITIKARTS** Circuito de karting para grandes y pequeños pilotos / Karting circuit for young and old / Circuit de karting per a grans i petits pilots.
 Es de pagament en dràgo / Additional price to see this ride / Esta atracció es de pagament.
- A6) INFINITO** Mirador giratorio que sube hasta 100 metros de altura / A revolving view that rises up to 100 meters high / Mirador giratori que puja fins a 100 metres d'altura.

- A7) FIRA EGIPCIA: JUMPING / EGYPTIAN FAIR: JUMPING / FIRA EGÍPCIA: JUMPING** Pasa prueba tu habilidad con divertidos juegos / Exclamation putting your skills to the test with fun games / Divertides animacions en pista a prova l'habilitat dels visitants.

EGIPTO / EGYPT / EGIPTE

- A8) CASCADAS DEL NILO / FALLS OF THE NILE / CASCADES DEL NILO** Montaña rusa de agua en sarcófagos de faraón / Roller-coaster of water inside sarcophagus of a Pharaoh / Lísica per una muntanya russa d'aigua dins el sarcòfag d'un faraó.
- A9) AKUATI / AKUATI / AKUATI** Una divertida réplica de las Cataratas del Nilo / A fun replica of the Falls of the Nile / Una divertida réplica de les Cascades del Nil per als més menuts.

PATROCINADORES / SPONSORS / PATROCINADORS

- A10) TEMPLO DE KINOTOS / KINOTOS / TEMPLE DE KINOTOS** Un espectacular simulador / A great simulator / Un espectacular simulador.
- A11) LA FUERZA DE TRITÓN / TRITON'S FURY / LA FUERZA DE TRITÓ** Espectacular salto de agua / Cool down on a spectacular water slide / Balsa per espectacular salt d'aigua envoltat.
- A12) LOS CAROS / THE CAROUSELS / ELS CARUSILLES** voladores / Swing through the Cypriot sky / Cadres voladores on tocam el cel.
- A13) ALHAMBRA** Réplica del Alhambra Colours / Replica of the Alhambra Colours / Rèplica del Alhambra Colours.
- A14) ARCADES** Recorre la zona de atracciones por/jin / Children can get along the attractive scenery / Atracció en els carrers jugant mirant atractives pantalles.
- A15) SPANOP** Balancera a 90 km/h, a más de 35 m de altura / Balancing at 90 km/h and it's more than 35 m high / Balançador a 90 km/h i a més de 35 m d'altura.

- A16) EL LABERINTO DEL MINOTAURO / THE LABYRINTH OF THE MINOTAUR / EL LABERINT DEL MINOTAURE** Supera las diferentes pruebas y vence con tu pelote al terrible Minotauro / Get through the different trials and challenge the scary Minotaur at this interactive dark ride / Supera les diferents proves i venç contra el terrible Minotaure.

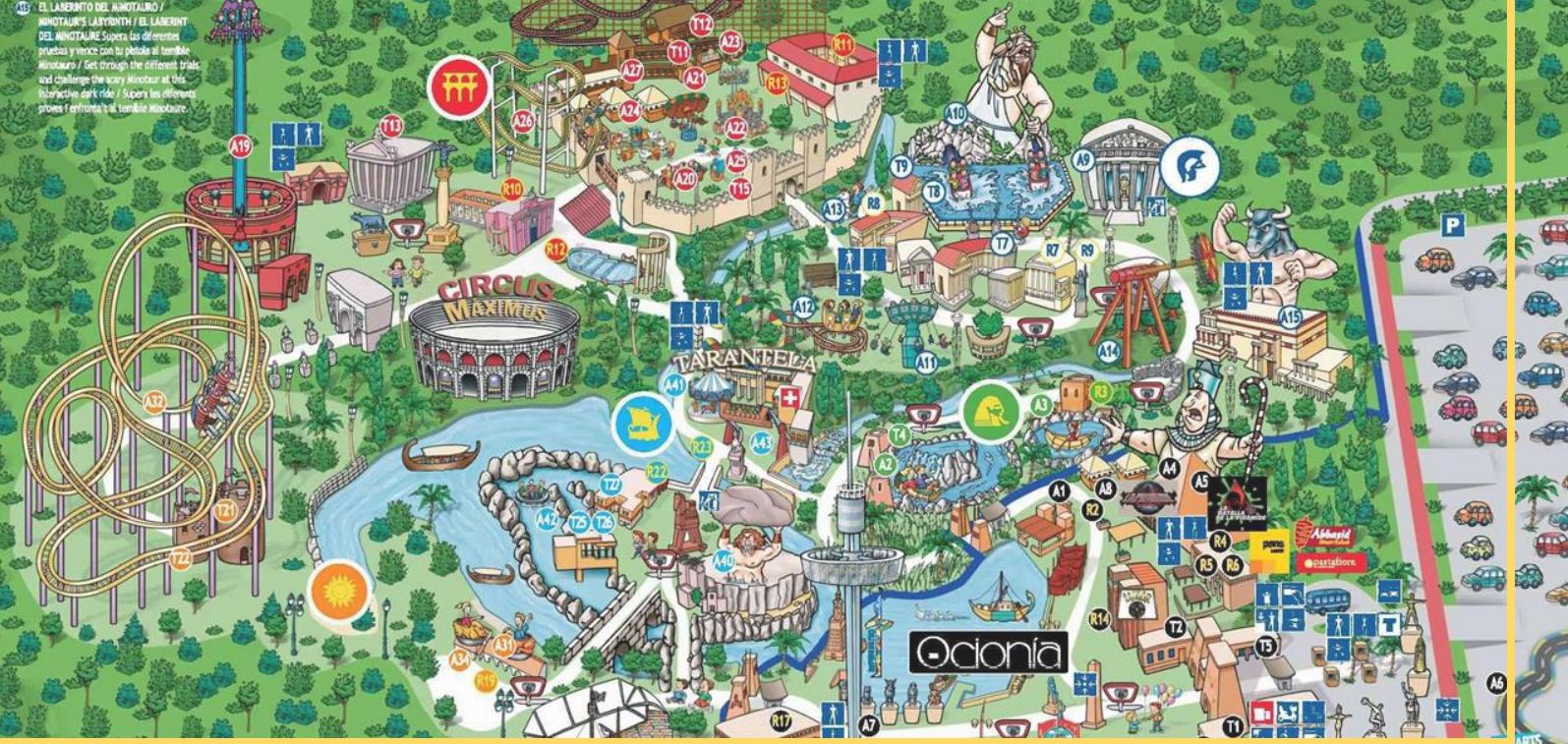
- A17) MAGNUS COLOSSUS** The mental war of modern mind expectacular / The most spectacular wooden roller coaster / La més espectacular ruina de fusta més espectacular.
- A18) ESCUPELLO DEL FENIX / THE FLIGHT OF THE PHOENIX / EL VOL DEL FENIX** Espectacular caída libre desde 54 m / A thrilling 10 second free fall down a 54m column / Impressionant caiguda lliure de 54 m.
- A19) GIGANT** Una girofórmula side by side y gira / A gondola that goes up and around / Una girofórmula side by side y gira.
- A20) TORRELLIBRE** Una emocionante aventura / Thrill for kids / Cadres voladores i torrellibre.
- A21) TEXTÁDOLLS** Interactiva aventura que genera un mapa del mundo / Interactive along the attractive scenery / Atracció en els carrers jugant mirant atractives pantalles.
- A22) AVIOESTRELLA** Réplica lliure dels avions de guerra / Free / Aeronautical replica of the flight of the Phantom replicas a més de 100 m d'altura.

- A23) INFERNO** 7000 cruces cap de l'hack arbo, hac a l'infèrno, cruces arbo girar y vestirse igual que una pelota voladora a 60 km/h / En el inferno.
- A24) ESTACIONES / STATIONS / ESTACIONES** Aulas de choque / Bumper cars / Aulas de soc.
- A25) TODONIA** Un viaje a más de 100 km/h, gira a 360° y una caída libre en tan sólo 35 segundos / An experience of over 100 km/h with 360° turns, a 10 second free-fall, and made over in only 35 seconds / Simulador de un viatge a més de 100 km/h, gira a 360°, una caiguda lliure de 31 m d'altura i moltíssims més, en tan sols 35 segons.
- A26) JARATO** Unos minutos de Arretes / Junior replica of Arretes / La ventú infàntil dels Arretes.

- A27) LA COLEBA DE ANILAS** Elevate hasta el cielo mientras te giras y te inclinas hasta 130° / Fly high to the sky, rock it up to 130° / Elevat cap al cel mentre et balanceges, gira fins a 130°.

IBERIA / IBERIA / IBERIA

ESTACIONES / STATIONS / ESTACIONES
 Aulas de choque / Bumper cars / Aulas de soc.
 Aulas de choque / Bumper cars / Aulas de soc.



COMUNITAT VALENCIANA



┣ LANDMARKERS ┣

Captan la atención

Ayudan a orientarse

Crean una identidad

Indican objetivos o misiones

Hacen el escenario más atractivo



┣ LANDMARKERS ┣

No tener miedo en enseñarlos al jugador

No sobrecargar el mapa

Mantened el contexto



AFFORDANCE





┣ AFFORDANCE ┣

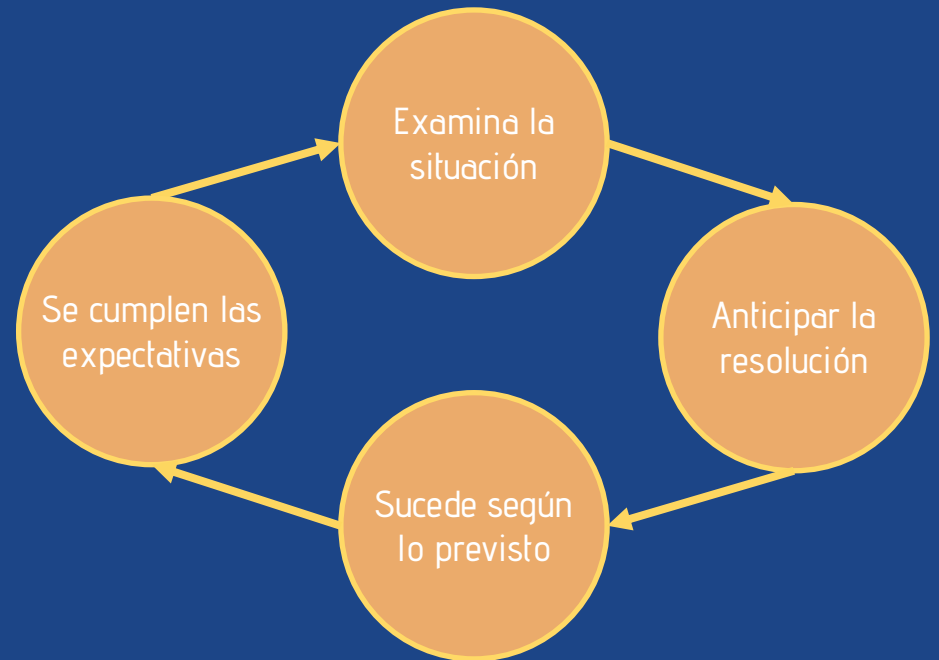
Niveles interesantes e intuitivos

Crear elementos del juego con una función ligada a una interacción

Sensación de control



✚ AFFORDANCE ✚



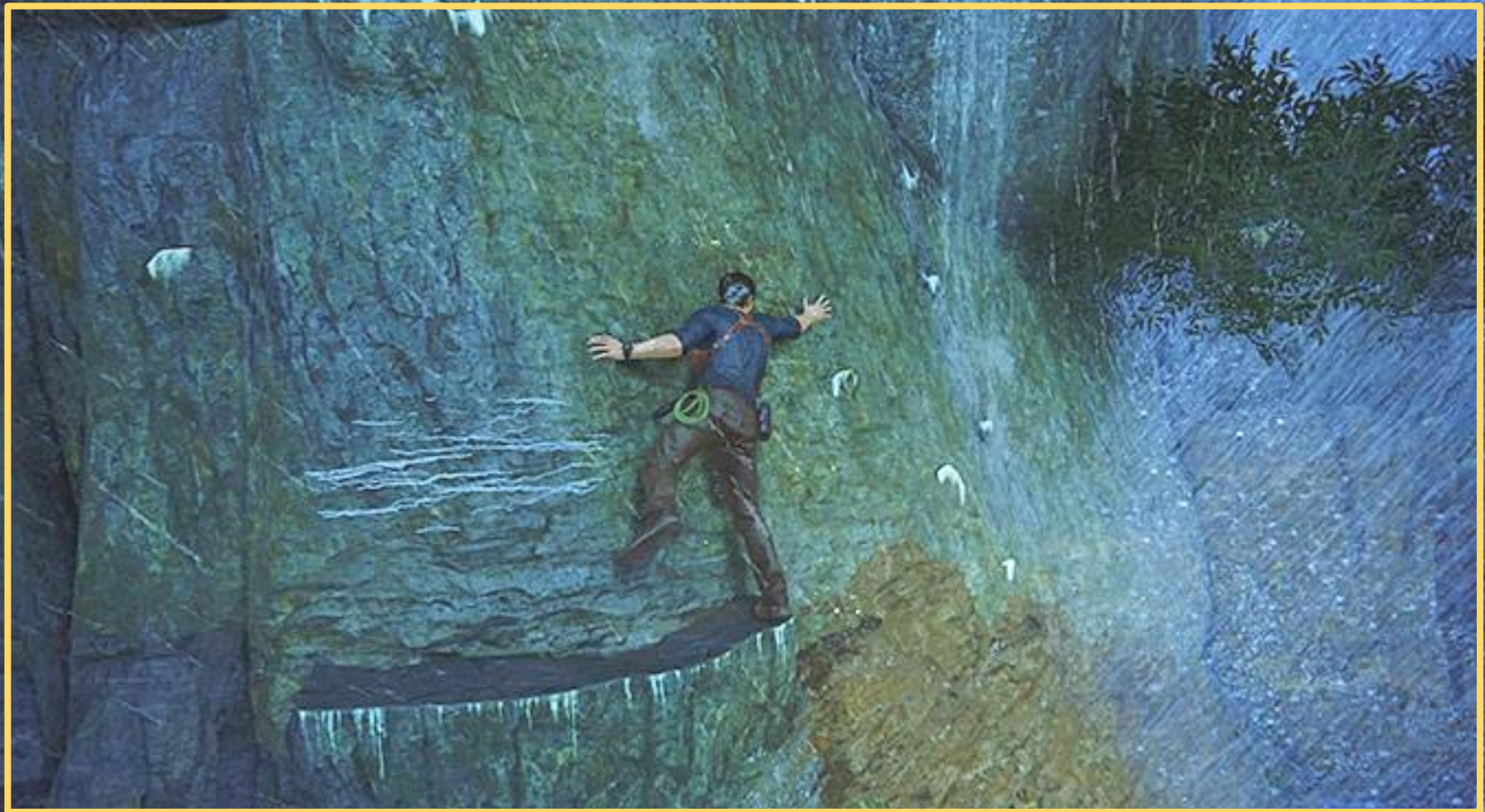


✦ AFFORDANCE ✦

Experiencia realista

Consejo diegético

Minimizar los tutoriales







OTROS





LIGHTING



Guían al jugador a zonas interesantes de explorar

Llama la atención sobre zonas importantes.

MULTIPLE PATHS



5/14

VERTICAL
LINES

Bloodborne



REMARCAR DIÁLOGOS

The Old Man's Diary

If I did find someone who knew the missing ingredient, I would happily reward them with my **warm doublet**.