

# PEC 1 - Análisis de diseño de niveles

Ghostrunner

UOC

## Índice

1. Introducción al videojuego
2. Análisis de niveles
  - 2.1. Primer parkour
  - 2.2. El dashing
  - 2.3. Primer combate
  - 2.4. Narrativa
  - 2.5. Cambio de escenario

## Introducción al videojuego



**Ghostrunner** es un juego de acción en primera persona (FPP) desarrollado por *One More Level* y *Slipgate Ironworks* centrado en el parkour y el combate, donde un golpe significa la muerte tanto para el jugador como para los enemigos (One-hit one-kill). Los pilares del juego son hacer que el jugador se sienta como un ninja, un tipo duro, y experimentar un mundo ciberpunk postapocalíptico.

Para el desarrollo de este documento de análisis se ha visualizado la ponencia de Marcin Kluzek sobre el *pipeline* de diseño de niveles<sup>1</sup> del videojuego en cuestión en el evento *Digital Dragons* de Polonia (altamente recomendada).



Una sensación general que se obtiene durante la primera experiencia con el videojuego es la del buen ritmo de partida que genera. No es de extrañar, puesto que, tal y como indica su lead level designer en la presentación anteriormente mencionada, uno de los puntos de partida para diseñar los niveles fue la de curva de tensión; los niveles constan de secciones de parkour (tensión media), secciones de combate (tensión alta) y secciones de vacío cibernético (tensión cero). La estructura típica del nivel incluye secciones de parkour entre secciones de combate para gestionar la participación del jugador.

Este videojuego es un ejemplo de una tendencia de diseño que se centra en exponer al jugador a distintos escenarios que debe de resolver con una mezcla de habilidad y astucia. Este patrón, muy utilizado por *roguelikes*, ha sido bautizado como “juego de secuencias” por críticos especializados como Victor Matute<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Digital Dragons. (2023, August 22). Marcin Kluzek - Ghostrunner Level Design Production Pipeline [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xrQpU5nZKoI>

<sup>2</sup> Pazos64. (2025, January 7). Los juegos MÁS LIBRES NO SON ABIERTOS [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=3r\\_NhO0IYxQ](https://www.youtube.com/watch?v=3r_NhO0IYxQ)

## Análisis de niveles

Para este documento se va a analizar el diseño del primer y segundo nivel del videojuego.



La experiencia de usuario comienza con una cinemática narrativa que pone al jugador en el contexto del personaje, siendo lanzado por quien va a ser su némesis. A continuación, se muestra el menú con los botones clásicos: Ghostrunner (jugar), DLCs, ajustes, créditos y opción de salir. En la opción de jugar podremos comenzar una nueva partida, seleccionar un nivel o continuar donde lo dejamos.

## Primer parkour



El primer contacto con el *gameplay* nos muestra una animación en la que el personaje asesina a un NPC con su katana y deja al jugador comenzar a manejar al Ghostrunner con los controles clásicos (ya estandarizados por la industria) de FPP. Por un lado, se nos muestra una interfaz in-game con la asignación de teclas para mover al personaje, y por otro, los subtítulos de la voz en *off* llamada 'Whisper', la cual dará las órdenes y servirá de guía al jugador. También se mantiene en pantalla un HUD con las habilidades del personaje y un mini-mapa.



El tutorial hace uso de texto in-game y partículas guía para mostrar en los primeros pasos al jugador cómo debe de comportarse con el entorno, invitándole a hacer un *walljump*. En el HUD se muestra por primera vez el objetivo del personaje, en este caso, después de que Whisper le haya explicado narrativamente cuál es su misión.



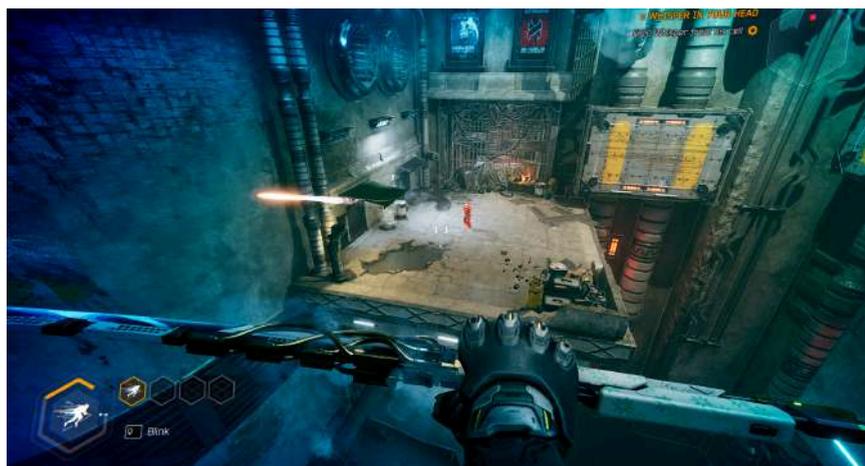
El videojuego hace constante uso del contraste de color y la iluminación como guía. En este caso, las paredes (pantallas) que permiten hacer *walljump*, las tuberías del suelo y las luces parpadeantes son de color amarillo para diferenciar cuál es el recorrido a seguir.

## El *dashing*



Para asegurar que el jugador aprende a utilizar correctamente la habilidad del *dash*, el videojuego utiliza por primera vez un gameplay object (un ventilador) para cerciorar que el jugador solamente avance cuando utilice correctamente la nueva habilidad que se le está enseñando.

Posteriormente, el nivel se compone de unas plataformas de gran altura que únicamente son alcanzables por medio del uso de la mecánica del *dashing* y ralentizar el tiempo. De esta manera, se enseña al jugador en cómo utilizar la mecánica en escenas de parkour gracias al uso de giros cerrados, dónde es necesario girar la cámara y apuntar la dirección de impulso para poder pasar el nivel cómodamente.



A continuación, se presenta al jugador el primer enemigo hostil, poniendo al jugador de cara a un proyectil de manera inesperada tras un tobogán, es decir, una rampa cerrada por la que el jugador adquiere velocidad por medio de agacharse. Esto aumenta ligeramente el ritmo de la experiencia y enseña un nuevo uso del *dash* al jugador: poder moverse horizontalmente mientras ralentiza el tiempo y en el aire.

## Primer combate



Para el primer asesinato, se resalta al enemigo en rojo junto con unas *guiding particles* para mostrar al jugador explícitamente como puede ejecutar una kill con el clic izquierdo del ratón. Esto se hace brevemente antes de introducir al jugador en la mecánica del *dashing*.



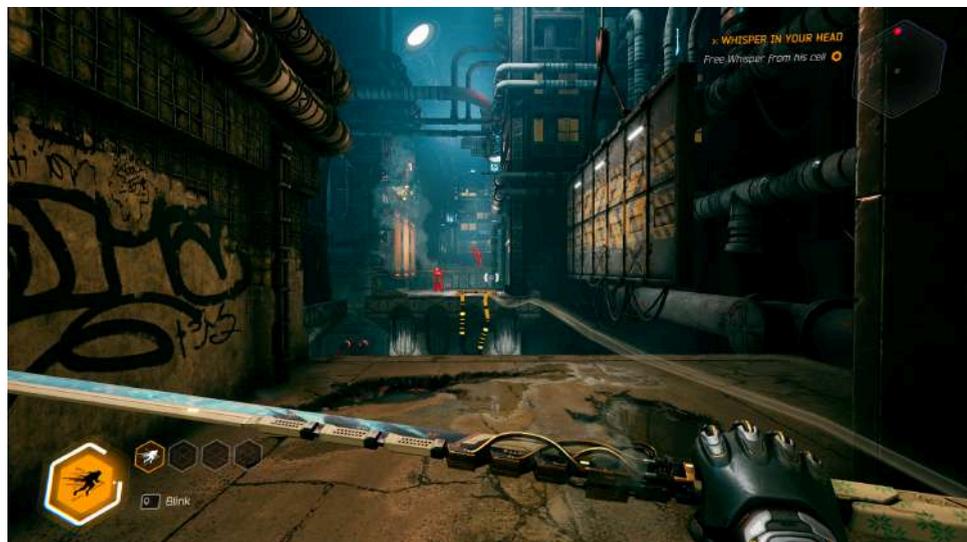
Después del parkour con *dashing* se presenta al jugador la primera arena de combate. Vale la pena mencionar que ya en este primer nivel se construye una escena que deja libertad estratégica al jugador para elegir el acercamiento al enemigo (un componente que se verá reiteradamente durante toda la partida), pudiendo utilizar o bien una rampa deslizante (izquierda) o una pared *wallwalk* (derecha) para escoger en qué orden atacar primero.

Además, los enemigos se distribuyen con relativa distancia a propósito para obligar al jugador a utilizar el dash si quiere esquivar los disparos y salir victorioso.

## Narrativa



El primer nivel al completo (el cual podríamos denominar tutorial) hace uso constante de la narrativa, es decir, el personaje se comunica con el *Ghostrunner* para reforzar el aprendizaje de las mecánicas, dándole consejos al jugador de cómo utilizar elementos como las rampas o sus herramientas de ataque.



Los diseñadores aprovechan una escena recta (de pasillo) para introducirle con el narrador la mecánica de *parry*, con la cual el jugador puede golpear y hacer rebotar las balas.

## Cambio de escenario



El videojuego hace uso de un patrón de diseño recurrente, los ascensores, para delimitar las escenas de juego (una técnica inventada por Valve en Portal).



En el siguiente nivel se introduce la mecánica del gancho con el mismo patrón que, como se han mostrado las anteriores, adapta este escenario para promover su uso. Esto se consigue obligando al jugador a utilizar los puntos de anclaje para llegar a las plataformas y aumentando la verticalidad del nivel. De hecho, en las propias líneas de diálogo se hace un juego de significado mencionando al personaje que se espera que no tenga miedo a las alturas.



Durante este segundo nivel se introducen nuevos *gameplay objects* para el parkour como, por ejemplo, los cables de alto voltaje y diversos componentes que neutralizan al jugador. Estos no requieren una explicación explícita, puesto que visualmente es fácilmente deducible su comportamiento y, en caso de que el jugador no lo perciba de ese modo, al impactar con ellos experimentará que debe volver a empezar desde el último punto de control.



Por último, para gestionar el ritmo de juego y tensión, se hace uso de un cambio de escenario en dónde el Ghostrunner entra en una especie de entorno virtual (el *Cybervoid*) donde se presenta al jugador un “plataformeo” mucho más desenfadado, momentos en los cuales se aprovecha para avanzar la trama narrativamente. Esto es así, puesto que, tal y como dice Marcin Kluzek en su presentación, “a los jugadores les es muy difícil prestar atención a los diálogos si están haciendo algo complejo”.

El cambio de estética y la presencia de animaciones y otros personajes hace que el jugador perciba este cambio de ritmo y entienda mejor la historia, dando así además una experiencia más equilibrada que permita al jugador recuperar fuerzas para saltar a otro escenario con más acción.