

# La limitación del movimiento del jugador y cómo integrarlo.

## Preámbulo

Cuando se habla de “limitación del movimiento del jugador”, se refiere a la implementación de barreras que impidan al jugador acceder a determinadas zonas del mapeado en momentos concretos. Existen varios motivos para implementar este sistema por encima de un sistema de mundo abierto:

El principal es que resulta mucho más sencillo guiar la experiencia del jugador a lo largo de la historia, lo que da más peso a la narrativa y permite diseñar los niveles con mayor detalle y de manera más efectiva, esto afecta al diseño de enemigos, recompensas y todos los elementos relacionados con el entorno.

También disminuye las exigencias técnicas del juego, al tener que cargar menos elementos de forma constante, resulta más sencillo programar e implementar los diferentes escenarios, pues van por separado.

Finalmente, al no ser barreras permanentes, mejora la experiencia del jugador con el entorno, que puede ver su progreso e impacto en el mundo, aumentando su inmersión.

## Implementación

La forma más común de implementar este tipo de limitaciones es mediante el uso de accidentes geográficos, estos imposibilitarán el acceso al jugador de diversas maneras como pueden ser: una montaña que no se puede escalar, un lago que no se puede cruzar o una fisura que no se puede saltar, entre otros.

Para poder solventar estos impedimentos, el jugador requerirá de dos elementos, un dispositivo específico (como pudiera ser una montura) y una criatura que pueda hacer uso de dicho dispositivo. De esta manera el jugador, según avance en la historia, recibirá una herramienta que, si dispone de una criatura que pueda hacer uso de ella, le permitirá sortear elementos del terreno que antes no podía.

## Objetivos

Haciendo uso de este sistema se logra:

1. Definir la ruta que seguirá el jugador, haciendo que sus opciones sean finitas, de forma que el diseño del juego podrá estar adaptado a la situación concreta en la que se encuentra el jugador.
2. Desarrollar una narrativa sólida. Al tener claro cuáles han sido las posibilidades del jugador en cada momento, no existe la posibilidad de que este obtenga la historia en desorden.
3. Incrementar las razones para capturar criaturas diversas y las decisiones del jugador a la hora de formar un equipo. El jugador tendrá que considerar no sólo qué criaturas son mejores en combate, sino qué criaturas necesita fuera de pelea.
4. Mejorar la inmersión generando interacción entre el jugador, el entorno y las criaturas.

