



NOTAS DE ANÁLISIS DE DISEÑO

# Duskfade

Weird Beluga Studio · Partida completa en Nintendo Switch 2

---

**Alejandro Baena Mejías**

Level Designer

[alejandrobauenaportfolio.com](http://alejandrobauenaportfolio.com)

# Por qué este documento

Me llamo Alejandro Baena y soy Level Designer en [Lingokids](#). Mientras me pasaba Duskfade fui cogiendo notas de todo lo que me llamaba la atención como diseñador, tanto lo que me ha encantado como las cosas que yo habría planteado de otra forma, y aquí las he ordenado.

He jugado en la dificultad más difícil, coleccionando todo lo posible e intentando ver todo lo posible sin prisas, y apuntando las muertes de cada zona y cada Boss. **Todo lo que hay aquí es mi experiencia como jugador y mi opinión como diseñador, siempre desde el respeto.**

## FICHA DE PARTIDA

|                                         |                               |                                |                           |
|-----------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|---------------------------|
| <b>46</b><br>Muertes en toda la partida | <b>29</b><br>Zonas recorridas | <b>10</b><br>Bosses derrotados | <b>Máx.</b><br>Dificultad |
|-----------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|---------------------------|

Lo he jugado en la Nintendo Switch 2, y las capturas son de [este vídeo](#), básicamente porque no tengo capturadora de la Nintendo.

---

## CONTENIDO

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| 01 · Lo que funciona                                 | 03 |
| 02 · Curva de dificultad                             | 06 |
| 03 · Orientación: camino principal o camino opcional | 07 |
| 04 · Feedback de recompensa                          | 08 |
| 05 · Combate y equilibrio                            | 09 |
| 06 · Legibilidad del plataformeo                     | 10 |
| 07 · Para terminar                                   | 11 |

# 01 LO QUE FUNCIONA

## Diseño de niveles y exploración



Muy buenos los niveles de solo plataformeo, como el de Monte Lumbre justo después de hablar con Cloud y Cuco. Me ha encantado la zona de escalada al comienzo de la zona entre Monte Lumbre y Villa Meridiano, donde tienes que rodear y escalar las 2 casas, muy divertido. **Descanso del Relojero me está encantando en cuanto a diseño de niveles: todos los saltos se sienten bien, las distancias, los caminos extras, etc.** Y en el Catalizador Temporal III el plataformeo se va notando un poco más difícil y lo disfruto más.

Me parece increíble lo orgánicamente integrado que está el salir de las zonas secretas. En el nivel extra donde tienes que usar la habilidad de volverte invisible para llegar, no solo me encanta la posibilidad de que haya estas zonas extra con un poco más de dificultad, sino que **el detalle de volver por un sitio un poco oculto pero que te lleva directamente a la salida y encima pasando por un bonus de monedas me parece muy bueno.**

Muy buen detalle en Puerto Farol lo de poner tres plataformas con una sola gema encima, que al ir han activado una con +100 de gemas que no se veía. **Te hace querer explorar todo al máximo siempre.** Lo mismo con los caminos secundarios del desierto, como el que te lleva a una vidriera rota: son sencillos, cortos y muy divertidos.



Zona secreta con salida integrada



Puerto Farol: las tres plataformas

# Combate y bosses

El hecho de tener dos armas se diferencia mucho de otros juegos del género de una forma muy inteligente y bien conseguida.

Muy bueno el Boss Padre Gaoth, usa las mismas mecánicas que usamos en todo el juego pero de una forma diferente. **Recompensando el timing para castigar, solo dejándote atacar bajo ciertas circunstancias, cambio de mapa durante el combate, etc.** Me ha gustado mucho.

Me gusta mucho que la dificultad de los Bosses escale con el número de vidas que tienes. **El Boss Soledad ha sido mi favorito:** me ha matado más veces porque era más difícil ver qué camino te daba una curación, pero tampoco era tan superior la dificultad con respecto a los demás. La combinación del Desierto del Último Recuerdo, donde hay plataformeo y combates difíciles, también me ha gustado mucho.

Y los impact frames de darle a las cadenas se sienten increíble.



Las dos armas



Boss Padre Gaoth



Boss Soledad



Impact frames en las cadenas

# Mundo, sistemas y detalles

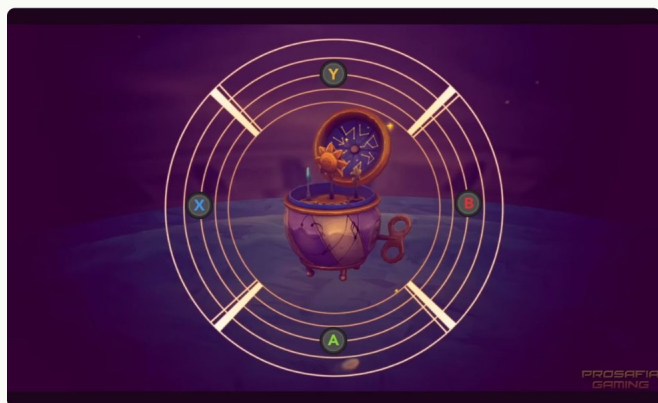
Muy buen detalle que ayuda mucho a la inmersión que se vea siempre la cadena atada a los diferentes reinos para darle continuidad a la historia, y por supuesto que cuando se rompen ya no salen. Detallazo también que las deidades se llamen Los Doce por las 12 agujas.

En la zona entre las Cavernas de Mineral Estelar y Monte Lumbre, me encanta cuando han presentado a Arpeggio y ha sido la típica introducción de animación pequeña y luego que se quede quieta, de los juegos de PS2 antiguos como los Spyro.

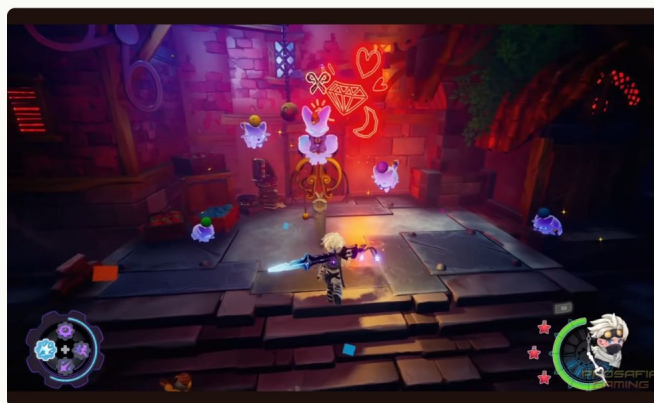
Lo de las cajas de música me parece un gran aporte: **un minijuego sencillo con una recompensa notable**, o por lo menos para algunos usuarios. Un momento de calma que te permite disfrutar de todo un poco más. Muy chulo también que las monedas tengan un propósito aunque sea solo estético y que te den cartas. Así no es conseguir las 48 monedas para llegar al 100% por la cara, sino conseguir las 48 cartas.

También me parece buen diseño que para rellenar la barra haya simplemente que atacar.

El diseño de Tailord es muy muy bueno, la música de los Caminos Reales es muy muy buena, y **las skins están super chulas, son super diferentes y aportan mucha frescura al gameplay**. La primera, ultra épica, y obviamente entendí la referencia al máximo. En la Arboleda Abrasada, muy buen detalle el del meme de estoy bien.



Las cajas de música



Tailord

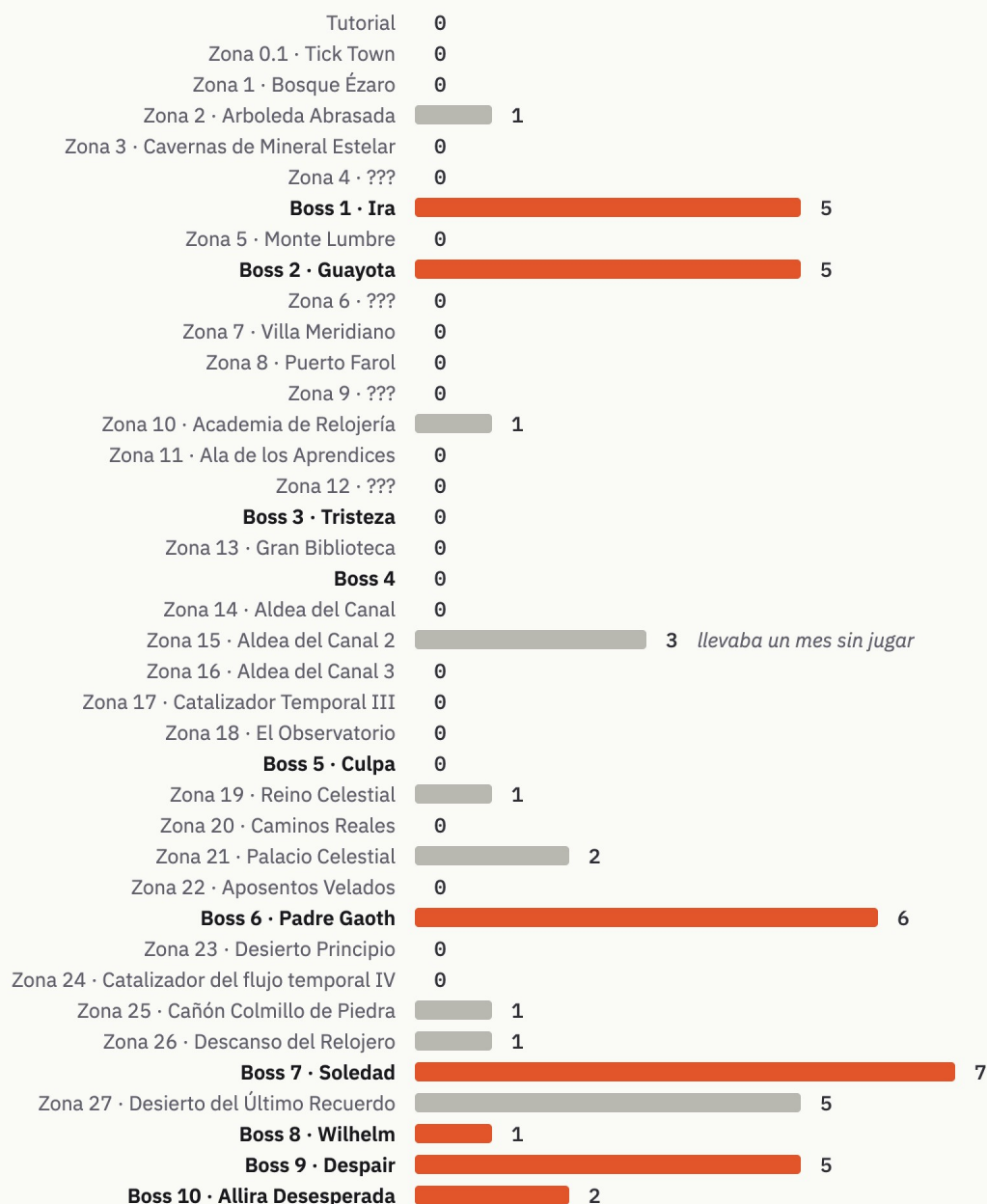
# 02 LOS DATOS DE MI PARTIDA

## Curva de dificultad

Durante toda la partida he ido apuntando las muertes de cada zona y de cada boss.

### Dos tercios de mis muertes fueron contra bosses

■ Boss · 31 muertes   ■ Zona · 15 muertes



Casi todas las zonas las he pasado sin morir, y la dificultad real ha estado en los bosses, sobre todo en Padre Gaoth y Soledad. **Me hace pensar que las zonas podrían apretar un poco más en la dificultad alta, y que bosses como Despair o Wilhelm se quedan por debajo del resto.**

# 03 Orientación: camino principal o camino opcional

Es lo que más se ha repetido en mis notas. Muchas veces no sabía si estaba yendo por el camino principal o por uno secundario, y en un juego que premia tanto explorar, saber cuál es cuál es lo que te deja decidir qué hacer primero.

En el Ala de los Aprendices tengo dos caminos aparentemente muy largos por delante, y no sé a cuál debo ir para hacer antes el opcional. Normalmente eso se suele notar, pero aquí ambos parecen correctos. Hablo de la zona donde hay un teletransporte: si sigues hacia delante parece que hay mucho, y si en la sala de antes subes por una caja hay un camino muy largo también. **Lo más desconcertante para mí es que haya un punto de guardado automático en el que me inclino a pensar que es opcional.** Yo lo habría puesto justo en la zona de antes y así no hay líos. Al final, el que yo pensaba que era opcional en efecto lo era y solo había un cofre en una sala.



Ala de los Aprendices



Puerta Segunda Zona Presentación

En la zona entre el Ala de los Aprendices y la Gran Biblioteca me pasó lo contrario: quería ir por un sitio extra y resultó que era la zona principal, aunque era el camino más escondido de los 3 que me daban. En la zona secreta de la Aldea del Canal 3, más que una zona secreta parecía un segundo camino principal, y en Caminos Reales entré en una zona que parecía extra y no estoy seguro de si era el camino principal. No sé si esto es bueno o malo, pero creo que es una apreciación importante.

En las Cavernas de Mineral Estelar, cuando he tenido 2 caminos, Cuco me ha dicho que no cree que por ahí sea el camino. **Funciona, pero me pregunto si habría otra forma de indicarlo con el propio nivel, sin que tenga que decirlo un personaje.**

En Tick Town pasa algo parecido: cuando te muestran cosas nuevas a veces es difícil saber a dónde ir. Me mostraron el camino a la segunda zona importante y no sabía por dónde era, y encontrar a Arpeggio también me costó mucho. Por último, al final del nivel de la Biblioteca, donde un mecanismo abre una puerta, era difícil saber que si te desviabas por el camino secundario estabas volviendo por donde habías venido, y justo antes de llegar a Wilhelm es difícil saber de primeras que tienes que volar.

**PROPUESTA** Poner el punto de guardado en la zona de antes de la bifurcación, y un minimapa, aunque sea solo en Tick Town.

## 04 ÁREA DE MEJORA Feedback de recompensa

Hay momentos que para el jugador son muy importantes y que creo que podrían celebrarse más. Lo bueno es que el propio juego ya tiene la solución.

Tras matar el primer Boss, he echado mucho en falta un feedback visual y sonoro de "has ganado". Ira se ha desintegrado, pero me he quedado unos segundos debatiendo si había ganado o no. Con el Boss 2 me ha pasado lo mismo: lo matas y sale la cinemática directamente, y yo le habría dado un toque épico. **Los impact frames de darle a las cadenas se sienten increíble, e igual algo así al terminar con un boss sería suficiente.** Esto realmente se aplica a todos los bosses del juego, e incluso a los mobs normales un poco.



La solución ya está en el juego: los impact frames de las cadenas

En combate en general también echo en falta algo más de impacto. No tanto, porque sí que hay vibración y FX, pero habrían venido muy bien unas partículas.

Al coger el Gancho no ha habido un efecto sonoro especial, ha cambiado a la música de la zona. **No solo al dártelo, sino que los 2 o 3 primeros usos podrían haber disparado una música especial y diferente** para dar énfasis a lo épico de que te hayan dado una nueva habilidad del arma.

Al comprar el objeto de las skins tampoco hay feedback visual, y no sé dónde se cambian ni cuándo podré hacerlo. Luego he visto que es justo antes de la Arboleda Abrasada y que sí o sí tienes que pasar por ahí, pero no entiendo bien qué aporta comprar ese objeto si ya pago por las skins. Un precio inicial de 1000 monedas por un objeto que está en otra área del juego creo que se puede aprovechar mejor.

Por último, un detalle de texto: dice "It was closed" aunque no me hayan tocado en la pelea. Podría cambiarse la frase para ese caso.

**PROPUESTA** Unos impact frames como los de las cadenas al terminar con un boss, y una música especial en los primeros usos del Gancho.

# 05

ÁREA DE MEJORA

## Combate y equilibrio

El movimiento es de lo más he disfrutado, y creo que el combate tiene margen para estar a su altura.



Si te dedicas a esquivar y atacar de vez en cuando, el combate se hace muy sencillo, sobre todo con las hordas de mobs, no tanto con los bosses. Además, me está dando la sensación de que el Ataque Fuerte hace que el Ataque Normal no tenga sentido, es demasiado fuerte. Tampoco me deja castigar justo después de una voltereta, y los enemigos no tienen como un refuerzo visual importante de que les estás haciendo daño, y a veces se hace difícil de seguir.

Como no hay niveles de personaje, pelear contra enemigos pierde algo de sentido, porque consigo más monedas moviéndome por el mapa y cogiendo coleccionables que peleando.

### 0 muertes

Boss 3, Tristeza

### 1 muerte

Boss 8, Wilhelm

En cuanto a la dificultad, el Boss 3, Tristeza, me ha parecido muy muy fácil, lo he matado a la primera. Con Wilhelm igual: muy guapo el plataformeo del combate, pero el combate en sí ha sido muy fácil. Yo tocaría un poco algo para que fuesen más difíciles, sobre todo jugando en la dificultad más alta.

Y cuando tienes fijado un enemigo en un combate con muchos enemigos, la cámara marea un poco.

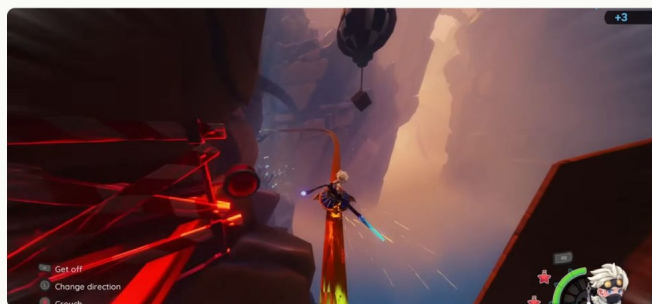
**PROPUESTA** Simplemente quitando las curas o reduciéndolas según la dificultad lo haría más equilibrado, sin necesidad de hacer que sean esponjas o que quiten mucho más vida.

## 06 ÁREA DE MEJORA Legibilidad del plataformeo

La sombra al saltar no siempre se ve bien y hay veces que falla. Además, no está siempre, solo cuando estás en el aire. Por qué no ponerle una sombra siempre? **Es de las cosas que más he notado durante toda la partida, porque en un plataformas 3D es la referencia principal para calcular dónde vas a caer.**



La sombra en pleno salto



El sistema del raíl

El sistema del raíl está chulo, pero se me ha hecho complicado. En el Catalizador del flujo temporal IV es donde más lo he notado: el timing y el cambio de carril muchas veces no responden como esperas, por ejemplo, quieres cambiar de carril y salta. **Bloquear cualquier otro movimiento cuando pulsas el joystick creo que lo solucionaría.**

Con las campanas, a mitad de la Gran Biblioteca ya las había olvidado por completo, prácticamente no las he usado desde el primer nivel. En Descanso del Relojero, muchas veces en vez de usar la campana me he guiado por los polvitos que sueltan las plataformas invisibles aunque no se vean. No sé si es intencionado, pero había momentos en los que no sabía a qué campana darle para ver según qué plataformas e iba por intuición, y creo que a un jugador más joven o con menos experiencia le costaría seguir el nivel.

En la misma línea, me parece muy buen diseño que el pájaro silbe, pero me pregunto qué pasa si alguien juega sin sonido.

Y en la zona entre Puerto Farol y la Academia de Relojería, el cambio a "2D" me ha gustado mucho. Yo le habría desactivado el movimiento en el eje Z, aunque sea solo en el sitio donde el agua te puede empujar. Habría sido un detalle muy chulo.

Como último dato, destacar que **el plataformeo y el movimiento me ha encantado y es lo que más me ha gustado del título sin duda.**

**PROPUESTA** Ponerle una sombra siempre, no solo en el aire, y en el raíl, bloquear cualquier otro movimiento cuando pulsas el joystick.

# Duskfade me ha recordado a esos juegos de mi infancia.

Soy del 2000 y casi que nací con la PS2 en la mano: los Ratchet and Clank, los Sly Cooper, por supuesto los Kingdom Hearts, etc. Siempre he pensado que estos juegos tenían una mística diferente que ya no se ve, y encima me ha hecho mucha ilusión que lo haya hecho un estudio español.

Para terminar, me gustaría aclarar que todos los comentarios y anotaciones que he dado durante todo el documento van desde el respeto más profundo y la admiración.

Simplemente quiero aprender lo máximo posible, tener experiencia e incluso me encantaría escuchar una respuesta de por qué ciertas cosas que he puntualizado son como son y no pueden ser como he dicho yo.

## MIS NOTAS ORIGINALES

Os dejo aquí, por si alguien ha llegado al final del documento, mis notas reales y sin filtro, tomadas desde el móvil: [Notas Duskfade](#)

---

## ANEXO · BUG ENCONTRADO

- 01** Me ha pasado dos veces que me he metido dentro de las paredes en las que rebotas, y he tenido que reiniciar las dos veces.