

- Título del Proyecto.

MakeMake

- Autores. Ordenados alfabéticamente por apellido.

- Jesús Pedro Calzado Naranjo
- Pamela Muñoz Fraile

- Descripción breve (menos de 250 palabras). En esta descripción se focalizará el tipo de videojuego que se desarrollará.

MakeMake es un juego de plataformas tridimensional en el que un personaje, manejado por el jugador mediante un mando de control con “stick” analógico, debe completar numerosos niveles.

El juego se compone de varios mundos y cada mundo de varios niveles. Cada nivel consta de varios puzles para conseguir el pase al siguiente nivel, logrado al alcanzar la única meta por nivel que existe. De este modo, el jugador irá desbloqueando todos los niveles que componen el juego.

Para completar cada nivel, el personaje principal puede interactuar con distintos elementos que aparecerán en pantalla y que le permitirán avanzar. Además, el jugador no está solo; existen diversos seres que intentarán ponerle difícil el avance.

El jugador puede, mediante el mando de juego, controlar al personaje y además, controlar la cámara de visión. Esto le será muy útil a la hora de descubrir secretos en cada nivel y calcular distancias de objetos. Así pues, el jugador puede rotar la cámara alrededor del nivel, hacer zoom, o incluso acceder a la vista subjetiva del personaje principal, en la cual no podrá mover al personaje, pero si analizar los elementos cercanos.

Además de todo esto, el personaje principal cuenta con habilidades como el salto y el arrastre de objetos de tamaño similar a él.

- Lista de descriptores. Lista breve de descriptores o palabras clave que resumen el tipo de desarrollo que se realizará.

- Aventuras
- Descubrimientos
- Historia
- Items
- Niveles
- Plataformas
- Puzle
- Rompecabezas
- Secretos

- Requisitos específicos que ha de cumplir el desarrollo.
Enumeración de requisitos funcionales y no funcionales a los que se compromete a alcanzar.

- Control de un personaje en el mundo 3D.
- Habilidad de salto.
- Habilidad de arrastre de objetos.
- Movimiento de enemigos con AI.
- Creación de diferentes mundos y niveles.
- Almacenamiento de avance de 3 jugadores independientes.
- Creación de una historia detrás del juego, argumento o justificación.
- Creación de diferentes objetos funcionales para completar niveles. Entre estos están, bloques que aparecen y desaparecen, bloques que se destruyen cuando pisas en ellos, bloques de piedra que pueden ser arrastrados, interruptores, palancas, puertas, y demás elementos que puedan ser útiles para el desarrollo de niveles.
- Pantallas de "splash", menú principal, créditos, y pausa con menú contextual.
- Intro de juego y de cada mundo. Estas pueden ser precalculadas en 3D o tipo "comic".

- Dinámica del juego. Descripción detallada de la dinámica del videojuego, objetivos, personajes principales y secundarios, elementos de interacción, etc.

Nori, habitante del pequeño planeta **MakeMake**, es el único ser de su especie que queda, como consecuencia de una invasión imprevista. Todos los Makelianos, excepto él, fueron capturados en naves *Bistecca-Grasso* a las órdenes del General **Obvious Salame**.

Las pretensiones de **Salame** son claras: vender a granel a todos los habitantes de **MakeMake** y usar sus tierras para producir el famoso combustible barato *Aspro*. A bordo de su nave *Cetriolo*, **Salame** tuvo la misión casi completa cuando detectó un punto de vida en el planeta. **Nori**.

Con este panorama, solo hay una posibilidad. Reunir las 6 piezas que completan **Lattuga**, un objeto milenario que neutraliza las naves modelo *Grasso* además de bloquear el acceso de habitantes externos al planeta, haciéndolo habitable únicamente por Makelianos.

Nori debe completar 6 mundos, al final de cada cual obtendrá una de las 6 piezas de **Lattuga**. Una vez completados los mundos, la invasión será neutralizada y todos los habitantes de **MakeMake** podrán ser rescatados de la nave prisión **Carcere Grissini** modelo *Bistecca-Barattolo*.

El personaje principal **Nori**, se encuentra ante varios mundos con una ambientación y elementos de interacción diferentes, compuestos de varios niveles. Al inicio de cada nivel,

arranca de un punto de partida y se le presenta claramente el lugar donde tiene que llegar para completarlo. Entre los elementos interactivos que componen los niveles se encuentran:

- Bloque intermitente: aparece y desaparece, pudiendo hacer uso de él cuándo es visible, para alcanzar puntos más altos.
 - Bloque destruible: bloque sensible al peso. cuando pisas en él se destruye para siempre.
 - Bloque de piedra. Puede ser desplazado de sitio y enviado a niveles inferiores para su uso posterior.
 - Interruptor. Al pulsarlo, activa bloques que no se veían en un principio.
 - Palanca. Activa bloques de movimiento. Esto hace que al subir en ellos **Nori** se pueda desplazar a lo largo del recorrido de estos mismos.
 - Jumper. Elemento que permite a **Nori** realizar un salto más elevado. Este elemento se puede desplazar.
 - Portal. Elemento de fin de nivel. Accediendo a él, **Nori** se desplaza al siguiente reto.
- Recursos artísticos. Se mostrarán esquemas, borradores, diseño de niveles, concept-art, etc. de los elementos visuales que se incorporarán al videojuego. Se valorará especialmente la inclusión de diseños para las pantallas de presentación, créditos, inicio del juego, etc.







