

# Mapusky

---

## TRV: Tecnología de videojuegos

### Documento de diseño



*Jorge González Rodrigo (Jefe de equipo)*

*Guillermo Almagro Alonso*

*Ana M<sup>a</sup> de la Fuente Aguilar*

*Álvaro Sáez contreras*

*Francisco Sánchez Jabonero*

*Pedro Barquín Ayuso*

## 1. Idea inicial.

El proyecto del videojuego Mapuski no surgió a la primera, si no que se pasó por diversas etapas previas de diseño antes de elegir como se desarrollaría finalmente.

Todos teníamos claro que hoy en día es muy importante que los juegos sean simples, atractivos visualmente y que impliquen la superación de diferentes niveles que hagan que el jugador se enganche. Por tanto, surgió la elección de la realización de un videojuego de plataformas, inspirados también en el conocido Mario Bros. Inicialmente, se pensó en diseñar niveles tipo puzzle, imitando el estilo del juego para PSP Exit, en los que hubiese que conseguir elementos para resolver el enigma y pasar a la siguiente pantalla. Seguidamente, se optó por plantear que fuese un simple videojuego de saltar obstáculos consiguiendo recompensas pero que cada nivel solo pudiese ser superado siguiendo un único camino. Tras todo este recorrido, llegamos a la idea final: las recompensas a conseguir serían frutas y estarían situadas de tal forma en el mapa que se podrían conseguir todas seguidas en el menor tiempo posible siguiendo un solo camino, aunque el incumplimiento de lo anterior no implica no poder superar el nivel, si no que serán necesarios más movimientos por el mapa para conseguirlo.

## 2. Desarrollo del personaje.

En las primeras etapas del diseño la idea era que el protagonista fuera un pingüino, ya que todos estábamos bastante concienciados con la idea del daño que estamos causando a estos animales del ártico con el cambio climático. Posteriormente, y tras la dificultad encontrada en el diseño gráfico del personaje, se encontró en internet un paquete con varias figuras de un marciano pasando este a sustituir al protagonista inicialmente pensado. Finalmente, tras la decisión de la inclusión de frutas para conseguir en los niveles debíamos volver a la idea de un personaje animal. Gracias a la ayuda de una diseñadora amiga nació Mapuski, un pequeño mapache que acababa de convertirse en el héroe de nuestro videojuego. Al haber el ser humano talado sus bosques debía buscarse el alimento fuera de su hábitat destruido.

## 3. Estilo visual

Para este apartado se tendrá en cuenta que se busca que el juego sea del agrado de la mayoría de la gente por lo que se ha optado por usar un estilo de gráficos “friendly” con los que el usuario no tenga la impresión de estar jugando a un juego demasiado infantil pero que a la vez sea adecuado para todas las edades.

#### 4. Música.

Teniendo en cuenta la temática y la forma que se le va a dar a dicho videojuego se va a optar por música del estilo 8bits para recordar los viejos tiempos a los jugadores de mas edad pero además de ello se va a intentar usar músicas animadas y graciosas las cuales van mas acorde con lo que seria la estética que pensamos implementar en el videojuego.