



MEDAC

Nombre y Apellidos: Rosario Serena, Valeria Dobado y Leo Fernández

Curso: 2º Animación

Asignatura: Proyectos de juegos y entornos interactivos

2023/2024

Profesor: Sergio Delgado

ÍNDICE

1- Historia de los videojuegos de plataformas.

1.1 ¿Qué es un videojuego de plataformas?

1.2 ¿Cuáles juegos han sido los más relevantes en el ámbito de los videojuegos de plataformas?

2- Descripción de la idea de juego.

2.1 Referentes artísticos.

2.2 Género y estilo visual y artístico

2.2.1 Iluminación

2.2.2 Paleta de color

2.3 Bocetos (Personajes, escenarios, objetos, iconos)

Práctica 1 - Creación de un juego de plataformas

1- Historia de los videojuegos de plataformas.

Este género surgió en 1980 en las máquinas arcade con *Space Panic* y *Donkey Kong*, pioneros en el género.

Lo que los hizo diferenciarse de otros juegos de la época fue el uso de la gravedad y el uso de saltos o escaleras para desplazarse entre plataformas flotantes. Constaban de una perspectiva cenital y ausencia de gravedad.

En 1982, con *Pitfall!* Para Atari 2600 se introdujo el scroll horizontal pero las consolas de la época no tenían capacidad para explotar este tipo de juegos, que acabaron pasando por la crisis del videojuego en 1982.

La gran explosión de las plataformas vino de la mano de *Super Mario Bros* en 1985, trayendo de vuelta las videoconsolas, que por la crisis del videojuego habían sido relegadas a un segundo plano para dejar lugar a los ordenadores personales. También introdujo en el género: la recolección de 100 ítems para conseguir vidas extra y la división en subniveles de los mundos.

En los 90 el género se estandarizó en las consolas de 16 bits y las consolas portátiles. En los 16 bits salieron grandes títulos como *Sonic the Hedgehog* para Mega Drive o *Super Mario World* para SNES.

Con la aparición de *Super Mario 64* se consiguió adaptar el género al 3D.

Las nuevas consolas de 32 bits, permitieron realizar grandes videojuegos de plataformas en 2D que revitalizaron el género, como *Rayman*.

En la década de los 2000 se han seguido continuando las fórmulas establecidas en la generación de los 32 y los 64 bits en cuanto a los juegos en 3D y en 2,5D. Sobresale *Sonic Adventure 2*.

Se experimentó con la jugabilidad llevando el género a otros formatos como el PC y por parte de Nintendo: la pantalla táctil de la Nintendo DS o el mando de la Wii.

1.1 ¿Qué es un videojuego de plataformas?

Los videojuegos de plataformas son un género de videojuegos que se caracterizan por tener que caminar, saltar, correr o escalar sobre una serie de plataformas o acantilados. El jugador también tendrá que enfrentarse a enemigos y recoger objetos para completar el juego.

En este tipo de videojuegos suelen usar vistas de desplazamiento horizontal hacia la izquierda o hacia la derecha.

1.2 ¿Cuáles juegos han sido los más relevantes en el ámbito de los videojuegos de plataformas?

- **Super Mario:** Es una serie de videojuegos creada por Nintendo, consiste en seguir las aventuras de Mario en mundos ficticios donde el personaje tiene que saltar, recolectar monedas, power ups y destruir enemigos para completar con éxito todos los niveles.



- **Crash Bandicoot:** Es una serie de videojuegos donde el personaje contiene el mismo nombre. Fue creada en 1996 por Naughty Dog, quien desarrolló los primeros cuatro títulos, bajo la distribución de Universal Interactive Studios. Consiste en el intento del personaje por rescatar a su novia Tawna atravesando un camino limitado mientras derrota a sus enemigos, evitando hoyos y rompiendo cajas las cuales contienen una distinta cantidad de fruta Wumpa. Se caracteriza por contener un sistema de perspectiva en tercera persona (algunos niveles muestran una vista lateral o hacia adelante)



- **Donkey Kong:** Es una serie de videojuegos que presenta las aventuras de un gorila llamado Donkey Kong, creado por Shigeru Miyamoto en 1981. Consiste en controlar al personaje sobre una serie de plataformas mientras evita obstáculos que le envía el gorila.



- **Rayman:** Es una franquicia de videojuegos de plataformas, creada por el diseñador de videojuegos Michel Ancel para Ubisoft. Desde el lanzamiento del juego original de Rayman en 1995, la serie ha producido un total de 45 juegos, convirtiéndose en uno de los más relevantes. Consiste en cómo el personaje debe liberar a los electores, recuperar el Gran Protón de su misterioso ladrón y reunirlo todo para recuperar la armonía de su mundo como guardián que es.



2- Descripción de la idea de juego.

Nuestro videojuego está ambientado en el espacio y protagonizado por dos amigos alienígenas del planeta Fezoth: Viziers y Xints. Estos viajan a la tierra y abducen con su platillo volante una vaca, la llevan a su planeta y le implantan un chip pero la pierden accidentalmente en su segundo viaje a la Tierra, antes de poder devolverla ya que se abre una puerta , cae al espacio y atraviesa un portal.

Gracias al chip podrán seguir su rastro, pero tendrán que viajar a distintos planetas, universos, galaxias e incluso alocadas realidades alternas hasta poder recuperarla lo antes posible, devolverla a su planeta y borrar la memoria del granjero para que los terrícolas no puedan confirmar su existencia.

2.1 Referentes artísticos.

- La serie *Invader Zim* como inspiración para los diseños de los aliens



- La serie *Rick y Morty* como inspiración para los escenarios.



2.2 Género y estilo visual y artístico

- Será un videojuego de plataformas 2D en pixel art.
- En algunas pantallas se podrá ver una versión más detallada de los personajes enemigos.
- Hace guiños a teorías conspiranoicas más o menos conocidas.
- Cuenta con apariciones de personajes famosos de la vida real involucrados en teorías de conspiración a modo de jefes que debes vencer en el juego, como Taylor Swift.

2.2.1 Iluminación

- Algunos escenarios están más iluminados que otros debido al cambio de lugar que van realizando los personajes (planeta/galaxia/realidad) por sus diferentes características y condiciones.

Ejemplo: cuando viajan a la Tierra a secuestrar a la vaca, es de noche y se refleja en la iluminación. Cuando viajan a la Vía Láctea también hay una iluminación oscura porque se encuentran flotando en el espacio.

2.2.2 Paleta de color

Personajes (paleta general):



Escenarios (paleta general)



Dependiendo de la iluminación pueden variar, pero estos colores serán siempre los predominantes.

2.3 Bocetos (Personajes, escenarios, objetos, iconos)

Personajes:

- **Vizers y Xints** (los protagonistas)



(protagonistas disfrazados)

- Cartón de **leche** malvado (enemigo vía láctea)



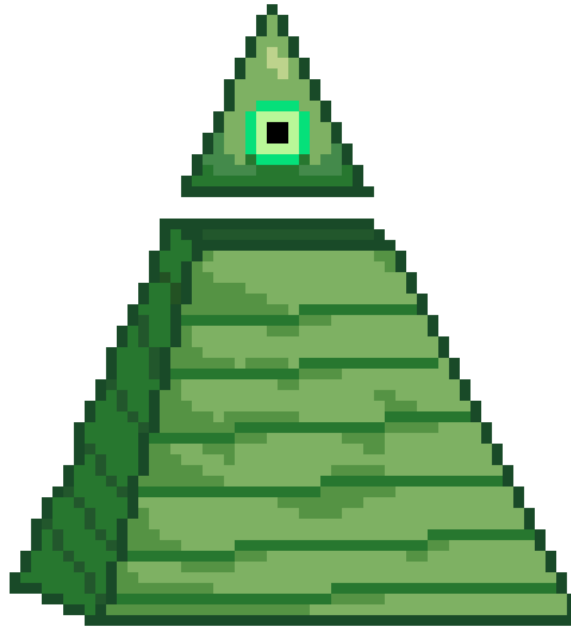
- **Taylor Swift** (Enemiga reptiliana)



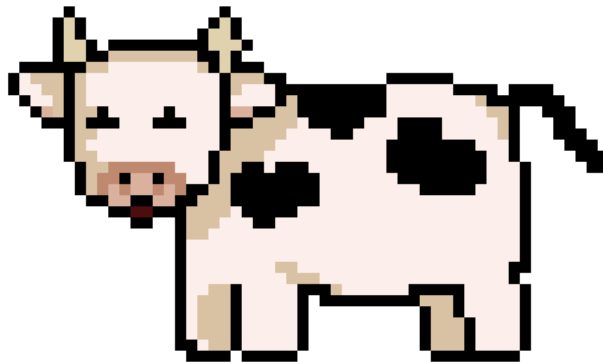
- **Clones protagonistas** (enemigos)



- **Lider nuevo orden mundial** (enemigo)

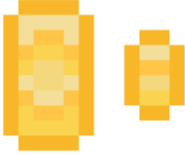


- **Vaca** (personaje secundario)

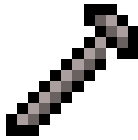


Objetos/iconos:

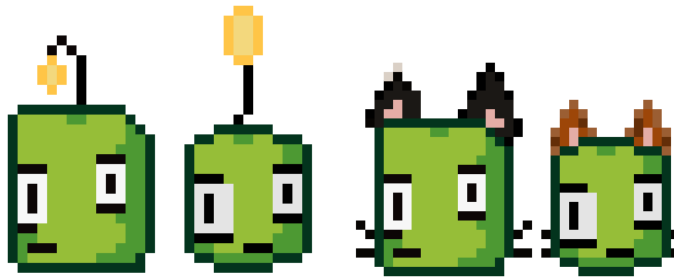
- Monedas:



- Tornillo (vidas):



- Iconos personajes:



3- Fuentes

https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Videojuego_de_plataformas

<https://www.esquire.com/es/tecnologia/g38292589/mejores-videojuegos-plataformas/>

<https://www.3djuegos.com/generos/juegos-accion-plataformas/mejores/>