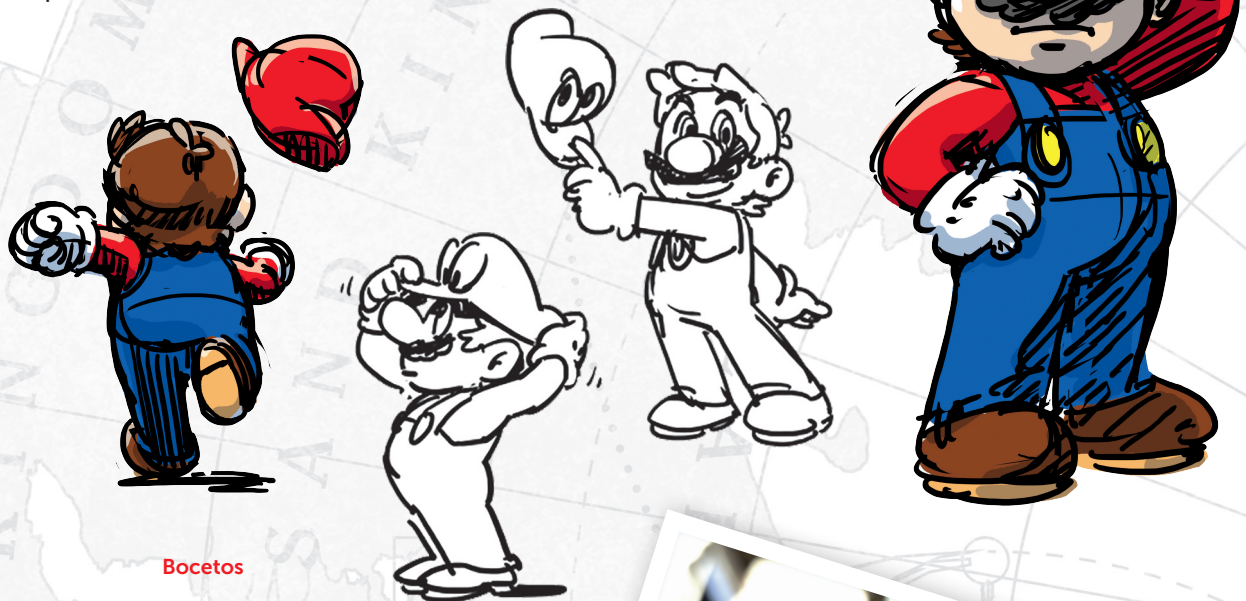




Mario

Este héroe ha salvado el Reino Champiñón en innumerables ocasiones. Esta vez, viaja con su nuevo compañero, Cappy, para salvar a la princesa Peach, que ha sido secuestrada.



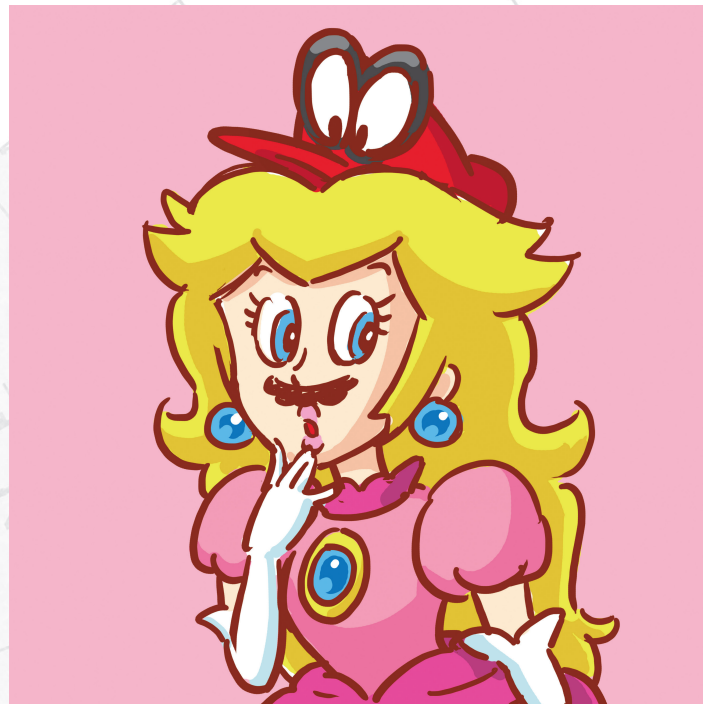
Bocetos





Captura

La técnica especial de Cappy. Permite a Mario introducirse en un enemigo u objeto, controlándolo a voluntad. Los objetivos capturados muestran los ojos, la gorra y el bigote de Mario.



Muestra de captura



Ejemplos

NOTAS DE LOS CREADORES

Mario nunca falta a la cita cuando llega la siguiente generación de juegos de plataformas, y siempre ofrece una nueva forma de jugar. Esta entrega no es distinta en ese aspecto, de modo que tuvimos que crear nuevas mecánicas para cumplir con la tradición. Por eso ideamos el sistema de captura, una forma de acción que va más allá de la idea de los habituales poderes de Mario. «Divertirse jugando» es el pilar central de cualquier juego

de acción, y esa ha sido la motivación que hay detrás de la plétora de interesantes habilidades que hemos pensado esta vez.

Darle a Mario la capacidad no solo de derrotar enemigos, sino también de usar sus habilidades, ofrece un sistema con muchas posibilidades que explorar.

Director: Kenta Motokura

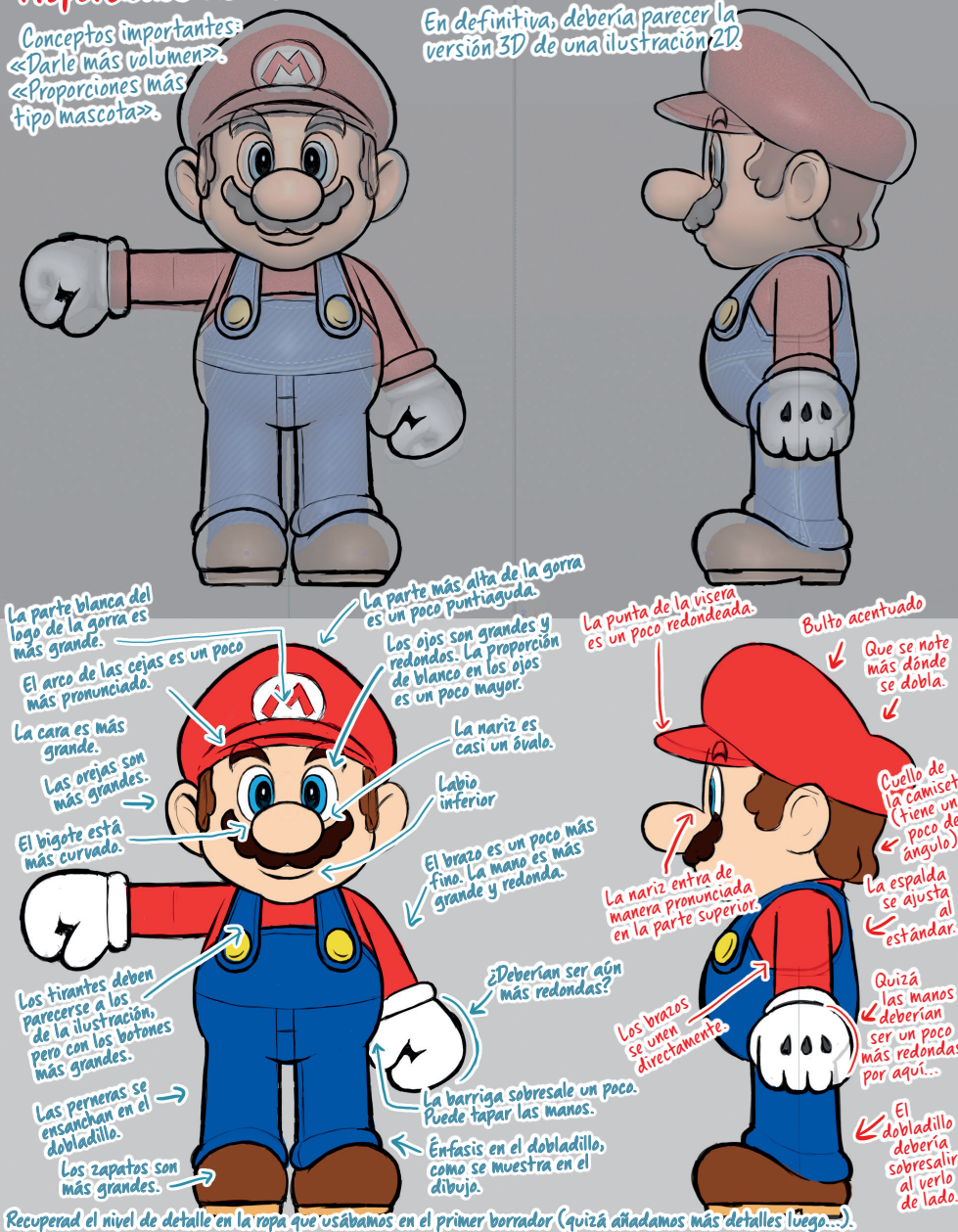
Modelo básico de Mario

Un vistazo al estilo de Mario, revisado para este juego. Su peinado es más realista que nunca.

Proporciones de Mario

Conceptos importantes:
«Darle más volumen»
«Proporciones más tipo mascota»

En definitiva, debería parecer la versión 3D de una ilustración 2D.

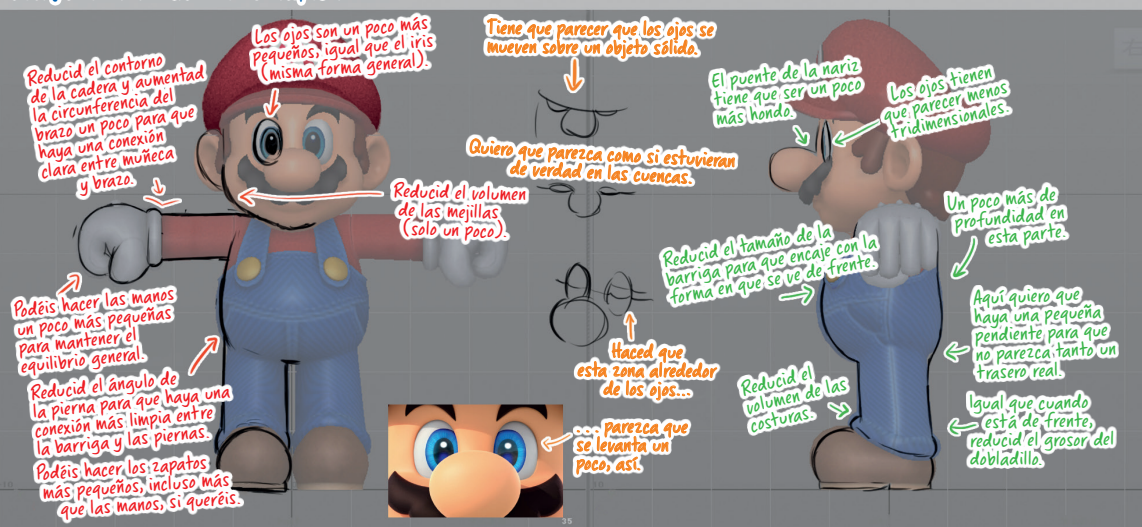


Muestra de las proporciones



Muestra de las características del pelo

La silueta general parece limpia, para no dar la impresión de que son diversas partes móviles. Rebajad el tono infantil en su aspecto.



Muestra de las proporciones

Modelo básico de la ropa de Mario

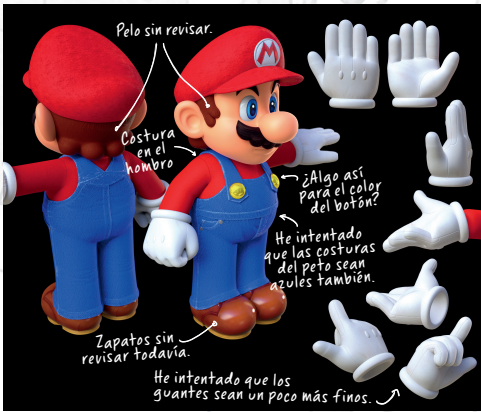
Se barajaron varias ideas, como hacer que el peto de Mario fuera de otro material y no de tela vaquera.



Modelado prototipo



Muestra de las características de la ropa



Muestra de las características de la ropa y los guantes

NOTAS DE LOS CREADORES

Al pensar en el diseño de Mario para este juego, decidimos desde el principio que queríamos dar un aspecto más realista a los materiales, mucho más que en otras ocasiones. Para recibir a los jugadores con la ya mencionada sensación de sorpresa, hicimos visibles algunos pelos sueltos del bigote y el pelo de Mario. También diseñamos la tela vaquera de su ropa de forma que pareciera más detallada.

El planteamiento y los dibujos del juego se fueron influenciando entre sí, de modo que nos impresionó mucho el impacto de este nuevo Mario que estaba cobrando vida ante nuestros ojos. Pese a haber realizado cambios tan significativos, a la hora de hacer los últimos retoques nos aseguramos de mantener los aspectos visuales que el público de todo el mundo asocia con el personaje.

Director artístico: Rikuto Yoshida

Hemos creado nuestro Mario con las texturas más detalladas que existen, algo muy apropiado para el último Mario en 3D. ¿De qué deberían estar hechos sus guantes? ¿Existe una tela vaquera de este color? ¿Cómo quedan los zapatos al estar juntos? ¿Qué hay de la textura del pelo? Hubo que pensar en muchas cosas inesperadas a la hora de actualizar el diseño. A la vez que nos asegurábamos de no desviarnos de la imagen ya existente de Mario, hicimos que su cara fuera un poco más «estilizada» con respecto a los anteriores juegos, para que hubiera coherencia visual cuando el personaje está en movimiento. Quizá no te des cuenta a primera vista, pero pusimos mucha atención en sus ojos. Están hechos para que parezcan ojos reales, con una sensación muy clara de profundidad. Sus expresiones también son mucho más vívidas, más llamativas que nunca.

Jefe de diseño de personajes: Shō Murata