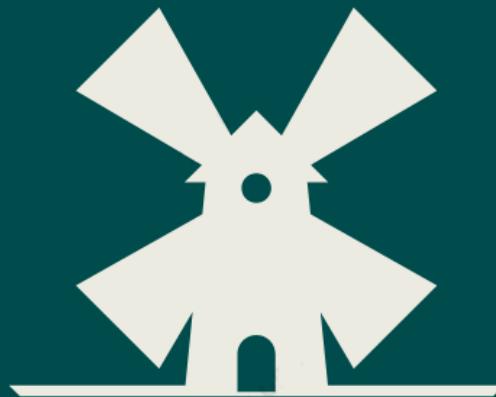


~HISTORIAS MINADAS~



historias minadas

ESTD 1943

★ ★ ★



kulenga
STUDIOS

MIEMBROS:

- Sheila Julvez López
- Cristina Mora Velasco
- Jose Moreno Barbero

ÍNDICE

- Descripción
 - Concepto
 - Género
 - Público Objetivo
 - Objetivos educativos
 - Escenario pedagógico
- Mecánicas
- Dinámica
- Estética
- Narrativa
 - Historia
 - Mundo del videojuego
- Niveles
 - Almería
 - Granada
 - Málaga
 - Jaén
 - Córdoba
 - Sevilla
 - Cádiz
 - Huelva
- Interfaz
 - HUD
 - Cámara
 - Controles
 - Audio y música
 - Sistema de ayuda
- Referencias

DESCRIPCIÓN

CONCEPTO

Historias minadas es un videojuego de aventuras educativas que te sumerge en un viaje a través de las diversas regiones de Andalucía para descubrir, preservar y celebrar las culturas y tradiciones de esta. Los jugadores asumen diversos papeles para verse inmersos en cada uno de nuestros minijuegos, donde cada uno corresponderá con una comunidad autónoma de Andalucía. A medida que vayas superando estos minijuegos y aprendiendo sobre la cultura andaluza, se irán ganando pines, que posteriormente aportarán información sobre la zona aprendida (lugares que ver, rutas, restaurantes...)

¿PORQUE ELEGIMOS REPRESENTAR ANDALUCÍA POR MEDIO DE TRADICIONES?

Nuestro enfoque en el juego se centra en el turismo, específicamente durante fechas emblemáticas que celebran tradiciones únicas. Mientras que la arquitectura, la cultura y los monumentos permanecen inalterables a lo largo del año, las tradiciones ofrecen una forma única y fugaz de conocer una comunidad. Estas festividades, que a menudo se extienden sólo por unas semanas, envuelven el lugar de manera singular. Explorar nuestro juego durante estos momentos permite a los jugadores sumergirse en la riqueza de las costumbres locales, creando una experiencia turística que a menudo no suele ser vista. Así, buscamos enriquecer la exploración turística.

GÉNERO

Se encasilla en los siguientes géneros característicos:

- **Narrativo:** Se narran las distintas tradiciones y la época en la que toman lugar.
- **Educativo:** Se enseñan culturas, tradiciones y costumbres de Andalucía.
- **Turístico:** Se fomenta a que el jugador visite y explore estas provincias.

PÚBLICO OBJETIVO

- **Edad:** 13-30
- **Perfil de jugador:** El perfil de nuestro jugador encaja desde jóvenes hasta adultos que estén interesados por la historia y el turismo de España además de las tradiciones de esta, específicamente de Andalucía.

Como público objetivo, contamos con dos ámbitos:

- Profesores y estudiantes de sociología, ciencias políticas, derecho, turismo, periodismo, ciencias de la información, en general, todo lo relacionado con el ámbito social
- Turistas o cualquier persona de fuera de Andalucía. El videojuego serviría como campaña publicitaria para dar a conocer la cultura andaluza.

A su vez, al ser un juego con mecánicas fáciles de seguir, estaría enfocado en los **jugadores casuales**. Este tipo de jugadores que no tienen tanto bagaje en el mundo del videojuego, pueden encontrar en este una muy buena experiencia que además de entretenér, será educativa y abrirá el interés del jugador sobre las provincias andaluzas.

OBJETIVOS EDUCATIVOS

Como objetivos educativos nos encontramos con la intención de mostrar y enseñar culturas y tradiciones al jugador, de manera que aprenda historia y preservación de la cultura. Además de fomentar el turismo en España, concretamente de Andalucía y aumentar las visitas a estos lugares.

Las diferentes tradiciones se mostrarán en minijuegos. Cada uno tendrá una introducción que servirá de contexto (época, lugar, explicación del minijuego y en qué consiste la tradición). Posteriormente el jugador desempeñará funciones relacionadas con la tradición específica de este nivel.

Mediante el uso de minijuegos pretendemos que el jugador se desenvuelva más en la historia, sea una experiencia más inmersiva y le haga aprender, al verse parte de él. Cuando termine el minijuego de una provincia se le recompensará con un pin que posteriormente servirá para mostrar más información sobre esta zona.

El juego busca impulsar el turismo cultural al destacar festividades y tradiciones emblemáticas de Andalucía. Al ofrecer información detallada sobre cada provincia y recompensar a los jugadores con pins que desbloquean datos adicionales, se estimula un interés genuino en explorar físicamente estos lugares, contribuyendo así a la promoción del patrimonio andaluz.

La implementación de mecánicas de juego, estética pixel art y narrativas específicas en cada minijuego contribuye a crear una experiencia inmersiva. Los jugadores se ven involucrados activamente en las tradiciones, lo que favorece una retención más efectiva de la información cultural presentada.

El juego aborda la conservación de tradiciones culturales en riesgo de desaparición, como la trilla en Granada o la almadraba en Cádiz. Este enfoque educativo contribuye a la preservación de la memoria colectiva y a la valoración de prácticas históricas que han definido la identidad andaluza.

El juego promueve la interconexión de contenidos al enlazar tradiciones con lugares específicos de Andalucía. Este enfoque geográfico facilita la comprensión contextual, permitiendo a los jugadores relacionar las festividades con su ubicación geográfica y, por ende, profundizar en su conocimiento cultural.

La gamificación se utiliza como estrategia para incentivar el aprendizaje. Los pinos y recompensas ofrecen una motivación adicional para que los jugadores participen activamente en los minijuegos y se sumerjan en la historia andaluza, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una experiencia entretenida y gratificante.

Enfoque Pedagógico en Granada:

Historias Minadas presenta un enfoque pedagógico detallado al explorar la rica historia de Granada. El juego introduce minijuegos específicos que abarcan tradiciones agrícolas arraigadas en la provincia. Por ejemplo, mediante un minijuego detallado, los jugadores participan en la trilla, una práctica agrícola histórica. Este proceso no solo ilustra las técnicas agrícolas tradicionales, sino que también proporciona una perspectiva única sobre la importancia de la agricultura en la identidad cultural granadina.

Pesca Tradicional en Cádiz:

Cádiz se convierte en un escenario dinámico en "Historias Minadas", destacando la importancia de la almadraba, una técnica de pesca tradicional. Dentro del juego, los jugadores participan activamente en la pesca del atún mediante un minijuego específico. Este enfoque no solo permite una inmersión práctica en la actividad pesquera, sino que también desbloquea información detallada sobre la historia de los mercados pesqueros locales y festividades vinculadas. Así, el juego actúa como una herramienta para fomentar el conocimiento de las tradiciones pesqueras en Cádiz.

Diversidad Cultural en Córdoba:

Córdoba se presenta como un crisol cultural en "Historias Minadas", atrayendo a un público diverso al abordar varias tradiciones culturales. El juego abarca eventos emblemáticos como la Feria de Córdoba y la Mezquita-Catedral, ofreciendo a los jugadores una experiencia completa. Por ejemplo, mediante minijuegos detallados, los jugadores exploran la Feria de Córdoba, participando en actividades que van desde la danza hasta la degustación de platos tradicionales. Este enfoque multifacético garantiza que el juego sea inclusivo y atractivo para diversos públicos en Córdoba.

ESCENARIO PEDAGÓGICO

Enfocaremos nuestro videojuego en el turismo, guías turísticas, tours, etc por la Comunidad autónoma de Andalucía. Como hemos nombrado antes para la fomentación de este turismo en esta zona de España.

Indudablemente no tienes que estar en uno de estos escenarios para jugar a nuestro videojuego. Cualquier persona y desde cualquier lugar podrá jugarlo sin problema.

El diseño del juego tiene en cuenta a un público objetivo diverso, desde estudiantes hasta adultos interesados en la historia, turismo y cultura. Además, al enfocarse en jugadores casuales, "Historias Minadas" se convierte en una herramienta educativa accesible para aquellos con niveles variados de experiencia en videojuegos.

MECÁNICAS

JUGADOR

Las mecánicas específicas de cada minijuego aparecen explicadas posteriormente en el desarrollo de niveles. Cada uno contará con sus propias mecánicas.

ESCENARIO

Cada juego tendrá su propio escenario, que será típico del lugar y de la época que se representa en cada minijuego. Lo desarrollamos posteriormente.

DINÁMICAS

El juego no va a contar con una gran dificultad, como hemos comentado anteriormente podrán jugarlo jugadores casuales poco experimentados.

El progreso en el juego será mostrado mediante la obtención de pines, uno por cada nivel pasado por el jugador. Habrá un pin por cada provincia. Estas insignias podrán ser consultadas en un menú y serán los íconos de cada comunidad, que servirán para que, una vez conseguidas, muestren más información sobre puntos de interés de la provincia en específico.

También, en algunos niveles habrá una muestra de progreso mediante una barra que se irá llenando.

ESTÉTICA

Estilo gráfico

Usaremos un estilo 2D pixel art a partir de imágenes reales, para ser lo más correctos con la realidad posible- Estas imágenes serán pasadas a estilo pixel art a mano o por una i.a, para tener una estética homogénea y común en todo el videojuego.

NARRATIVA

HISTORIA

Cada minijuego contará con su propia historia. Todas tienen en común que son tradiciones antiguas, la procedencia geográfica (Andalucía), aunque cada una específica de su provincia y las diferencias que hay con respecto a como era antes.

Las historias están explicadas en el siguiente punto.

MUNDO DEL VIDEOJUEGO

El videojuego se va a desarrollar al completo en el marco geográfico de Andalucía..

Dentro de este, estarán ubicados en cada una de sus provincias:

- Almería
- Granada
- Málaga
- Jaén
- Córdoba
- Sevilla
- Cádiz
- Huelva

Almería- Fiesta moros y cristianos



La tradición de Moros y Cristianos es un evento festivo y cultural almeriense. Esta tradición conmemora eventos históricos relacionados con la Reconquista, el período en que los reinos cristianos de la península ibérica lucharon contra los reinos musulmanes para recuperar el control de la tierra.

Suelen incluir lo siguiente: **desfiles y batallas teatralizadas y recreación de batallas**. Uno de los aspectos más destacados de estas festividades es la representación teatral de batallas históricas entre los moros y los cristianos además de **desfiles de caballos, mercados medievales**. Los participantes utilizan armas y escenifican enfrentamientos en un ambiente festivo y amigable. Esta tradición data en España desde finales del siglo XVI.

Por lo tanto, el minijuego se situará en Almería, en la festividad de moros y cristianos. donde al principio se contempla el desfile. Este contará con la parte marroquí y cristiana, para después formar parte de la escenificada batalla, con una arma falsa. Esta será como las que se usan en esta tradición y tendrá que simular disparos a los cristianos y a los moros.

Con este nivel pretendemos que el jugador aprenda sobre la historia de la reconquista, y enseñar las bondades de Almería,una provincia no tan conocida.

Musica: [canción moros y cristianos](#)

Fecha: 13 de junio

Granada-La Parva



Situado en la zona de la Alpujarra granadina es una tradición "culinaria", que trata sobre cómo en estos pueblos pequeños obtenían la harina del trigo.

La tradición consistía en formar la paja en haces y atarla con centeno. Estas se llevaban a la era (una plaza circular que tienen todos los pueblos) donde se esparcía por el suelo. A continuación, traían una mula la cual llevaba un trillo. Esta se pasaba en círculos trillando la paja y una vez hecho esto se amontonaba toda la paja en el centro, barriendo, y el grano quedaba debajo. Si no había máquina de ablandar, se cogía el trigo con las horcas y se tiraba hacia arriba. El viento se llevaba la paja y el grano caía al suelo.

Todo el proceso duraba desde por la mañana y dependiendo de la cantidad de haces de paja podría durar todo el día, muchas veces la era se encontraba alejada del pueblo y la gente acampaba ahí.

El minijuego comenzará con un texto explicativo de la época (situado en los 60 pero es una tradición mucho más antigua), ubicación, explicación, objetivo y cómo conseguirlo.

Controlaremos a Natividad, una mujer la cual tiene que ayudar en el trabajo de la parva. Deberá montar la mula y moverse en círculos para trillar la paja, se mostrará una barra de progreso que indica cuánto le queda a la paja para estar lista. Luego cogerá los montones de paja y los lanzará hacia arriba, lo que hará que el grano caiga al suelo. También, al controlar a Natividad podremos hablar con los habitantes del pueblo que explicarán más detalles sobre la parva.

El objetivo pedagógico en este nivel consiste en la conservación de cultura en la historia, dado que ya solo está como fiesta (no en su forma tradicional) y enseñar la belleza de la alpujarra para aumentar su turismo. Una zona muy poco visitada y poblada.

Musica: [**Canción de trilla**](#)

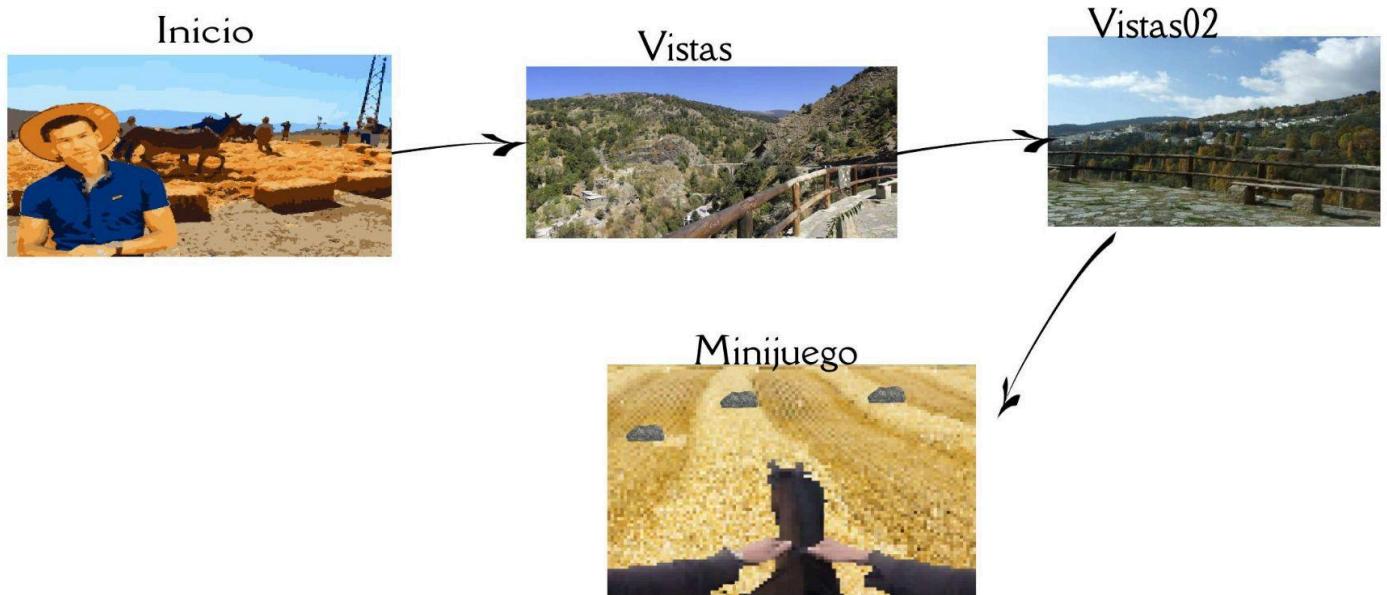
Fecha: julio

Esquema Minijuego:



El minijuego consistirá en montar a caballo mientras esquivamos las piedras ocultas que hay en la paja. Para ello, tendremos que movernos lateralmente A y D mientras vamos avanzando. Contará con una duración de en torno a un minuto.

Esquema paso de escenas:



Málaga- Las Moragas



Una moraga es una fiesta tradicional nocturna realizada generalmente en la playa, típica de la costa de la provincia de Málaga.

La fiesta ha ido evolucionando a lo largo de la historia. Anteriormente, en el siglo XIX, se realizaba así: Primero todo el mundo iba a la playa, allí se lanzaban redes de pesca a poca profundidad. Tras la recogida de las redes, la gente disfrutaba, comiéndose el pescado capturado en la misma playa. Además la velada estaba acompañada de música de guitarra y otros entretenimientos.

Como podemos observar en este cuadro del pintor Horacio Lengo Martínez, pintor de la escuela malagueña de pintura.

Fecha: aunque se pueden realizar durante todo el año es conocida la Moraga de la Noche de San Juan.

Musica: [a la sombra de los pinos](#) (sin letra)

Lugar: playas malagueñas

Actualmente, las moragas se siguen celebrando, pero ya sin el pretexto de la pesca, sino como simple jornada lúdica, donde se asan al fuego sardinas u otra clase de pescado, como jureles.

Este tipo de plato se denomina espeto. El espeto es un plato típico de Málaga y la Costa de Granada, y consiste en espetar, es decir, ensartar pescado, tradicionalmente sardinas, en finas y largas cañas, para asar con leña en la arena de la playa

Además de conservar este tipo de tradiciones, estas sirven para juntar al pueblo, socializar y pasar buenos momentos que siempre hacen que los pueblos malagueños revivan su espíritu.

El minijuego se desarrollará de esta manera:

- Primero caminaras hacia la playa, te acercaras hasta su orilla
- Tras ello tendrás una red que lanzar
- Mientras la red está dentro del agua tendrás que estar atento de si algún pez podría haber sido capturado

- Si detectas algún pez, deberás sacar la red rápido
- Por último, deberás hacer un espeto y asarlo en las hogueras de fuego, para posteriormente degustarlo.

Jaén - Varear olivos



En la región de Jaén, en Andalucía, España, el "vareo de olivos" es una práctica vital durante la temporada de cosecha de aceitunas que se remonta al siglo III antes de Cristo. En esta tradición, los agricultores utilizan varas especialmente diseñadas para agitar con cuidado las ramas de los olivos, lo que permite que las aceitunas maduras caigan al suelo o a redes dispuestas bajo los árboles para su recolección. Jaén es conocida como la capital mundial del aceite de oliva, y esta laboriosa técnica es esencial en la producción de su renombrado aceite de oliva extra virgen, siendo una parte integral de la economía y la cultura de la región.

fecha: otoño- principio de verano.

Musica: [Joaquin Sabina](#)

El minijuego consta de tres partes.

- La primera parte tendrá un olivo y una barra con una franja amarilla que indicará cuando tienes que golpear el árbol. Habrá un indicador que muestre el valor en cada momento. Si el valor al pinchar coincide con la franja amarilla el árbol se agitará.
- La segunda parte del minijuego trata sobre coger las aceitunas ocultas en el suelo. Esto se hace porque muchas de las aceitunas aunque se ponga lona, caen fuera.
- En la tercera, tendremos que ir poniendo capas de hojas (papel que se pone para separar parte de la pasta de aceitunas tras triturar) y de pasta de aceitunas. Luego apretar la prensa que hará que salga el jugo de la aceituna.

Objetivo del minijuego: Hemos seleccionado esta tradición debido a la renombrada calidad del aceite de Jaén. Nuestra intención es instruir a los jugadores en las tres fases esenciales del proceso de obtención del aceite

de oliva. Esta experiencia puede resultar sumamente atractiva, no solo para quienes residen en España, sino también para aquellos curiosos interesados en aprender los secretos de la producción del aceite de oliva, tanto dentro como fuera del país.

Córdoba - Patios cordobeses



La costumbre de los patios de Córdoba, es una tradición centenaria. Consiste en decorar y mantener los patios interiores de las casas en la ciudad de Córdoba. Esto alcanza su punto culminante durante el Festival de los Patios Cordobeses, que se celebra en mayo, cuando los dueños de las viviendas abren sus patios al público y compiten por el título del patio más hermoso. La decoración de los patios incluye plantas, flores, fuentes, azulejos y elementos decorativos, creando espacios frescos y acogedores que reflejan la rica herencia cultural y la hospitalidad de la comunidad cordobesa.

Concepto General:

Es un juego de exploración que sumerge a los jugadores en la experiencia única del concurso de patios de Córdoba. Los participantes inician su viaje dentro de uno de los patios que participa en el concurso, donde la guía Isabel introduce el desafío: encontrar las 10 monedas ocultas en lugares icónicos de la ciudad.

Mecánicas del Juego:

- Interfaz: El juego utiliza una interfaz de point-and-click para la navegación y la interacción.
- Monedas y Pistas: Los jugadores reciben una moneda inicial del concurso de patios. Las restantes nueve monedas están ocultas en diferentes escenarios. Para descubrirlas, los jugadores deben hablar con otros participantes, mover objetos,...
- Escenarios Representados:

- Patios de Córdoba
- Mezquita-Catedral
- Judería
- Jardines del Alcázar
- Medina Azahara
- Palacio de Viana
- Bar de Tapas

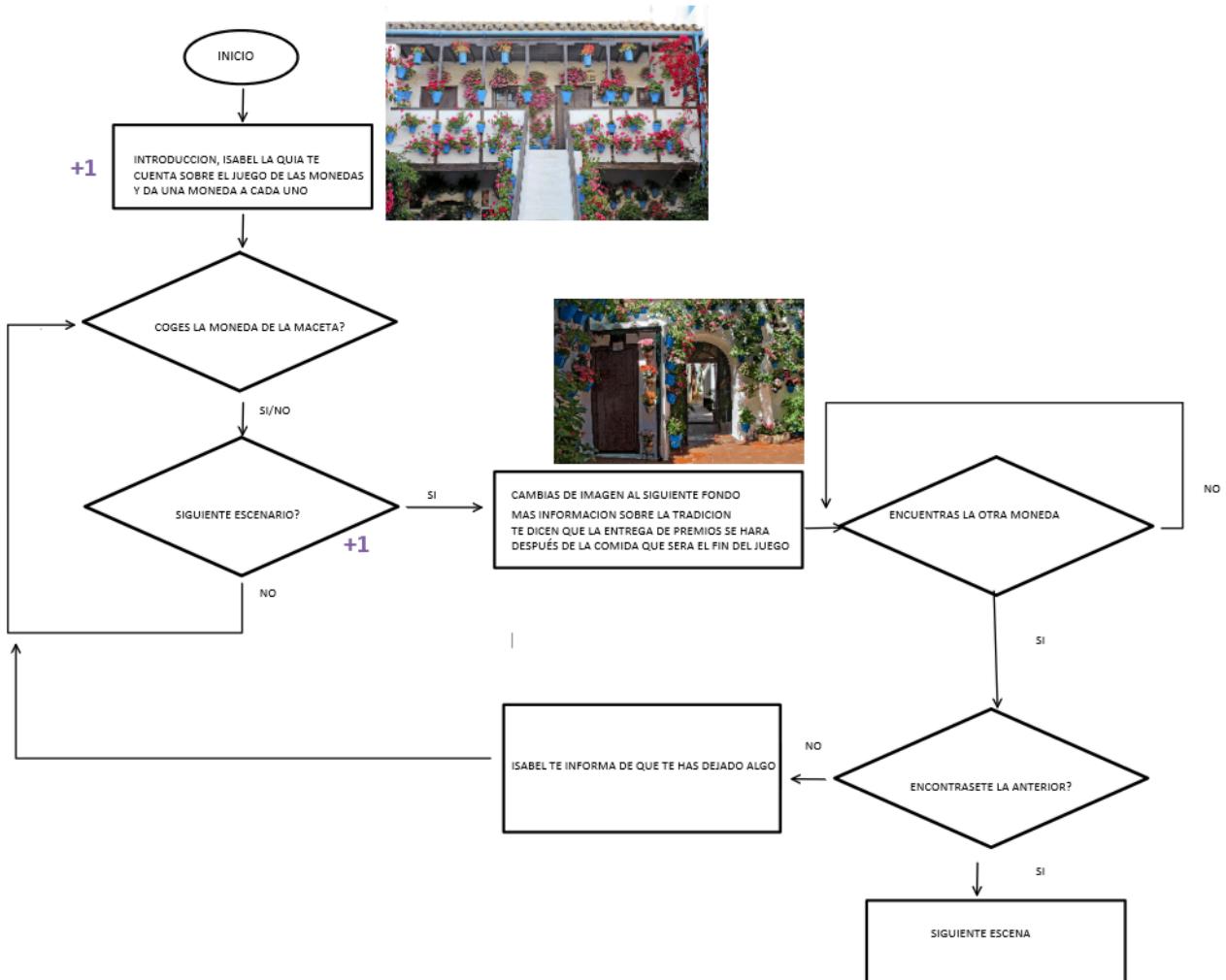
Objetivo del Juego:

El objetivo principal es que los jugadores exploren y descubran los lugares más emblemáticos de Córdoba mientras participan en el concurso de patios. Deben recolectar todas las monedas antes de que finalice el concurso, proporcionando una experiencia auténtica de la ciudad y su cultura.

Resultado Esperado:

El juego busca brindar a los jugadores una conexión más profunda con la ciudad de Córdoba, promoviendo el turismo cultural.

En la siguiente imagen se muestra el diagrama de estados del primer escenario representado, Los Patios de Cordoba:



Musica: [Reflejo de luna](#)

Fecha: Del 2 al 12 de mayo

Sevilla- Semana Santa



El propósito de este nivel es crear una experiencia inmersiva, donde el enfoque no esté en un minijuego, sino en cautivar al jugador a través de la belleza de las procesiones y la rica tradición de la Semana Santa sevillana.

En esta ocasión, la procesión destaca a María Santísima de la Caridad de la Piedad, bajo la responsabilidad de la Hermandad del Baratillo y su Capilla de la Piedad. Una hermandad con una historia que se remonta a 1693. La procesión cuenta con dos majestuosos pasos y la participación de 1800 nazarenos. La música que acompaña esta procesión proviene de la Banda de Cornetas Cristo de la Resurrección, situada junto a la cruz de guía, la Banda de Nuestra Señora del Sol, que sigue al primer paso, y la Asociación Filarmónica de Nuestra Señora del Carmen de Salteras, que acompaña el palio. La procesión comienza a las 6 de la tarde y culmina a la 1 de la madrugada.

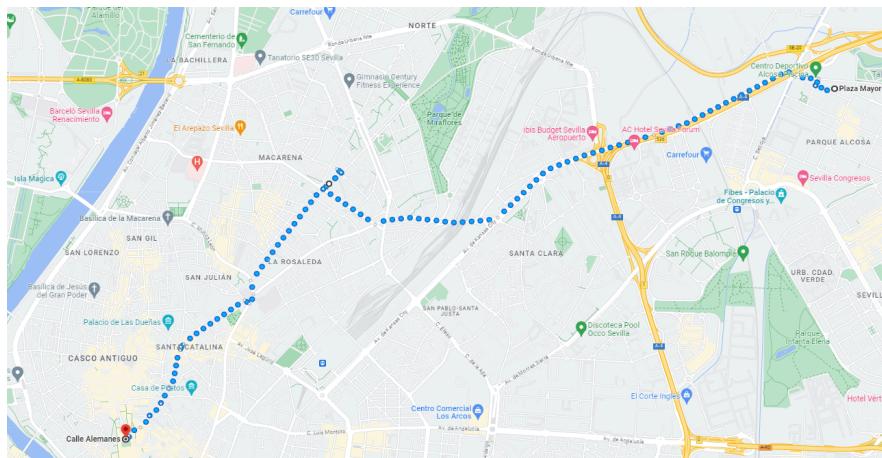
En resumen, este nivel transportará al jugador a un día en Sevilla durante la Semana Santa. Comenzará con un recorrido por la ciudad, pasando por la Plaza Mayor, donde se escucharán las melodías típicas del flamenco, como sevillanas y bulerías. A medida que la noche caiga, el jugador se encontrará con la impresionante procesión, que estará acompañada por su música característica.

El jugador aprenderá sobre el flamenco, al verlo ilustrado en el juego y sobre los pasos de semana santa sevillanos con lo que pretendemos fomentar la visita a estos.

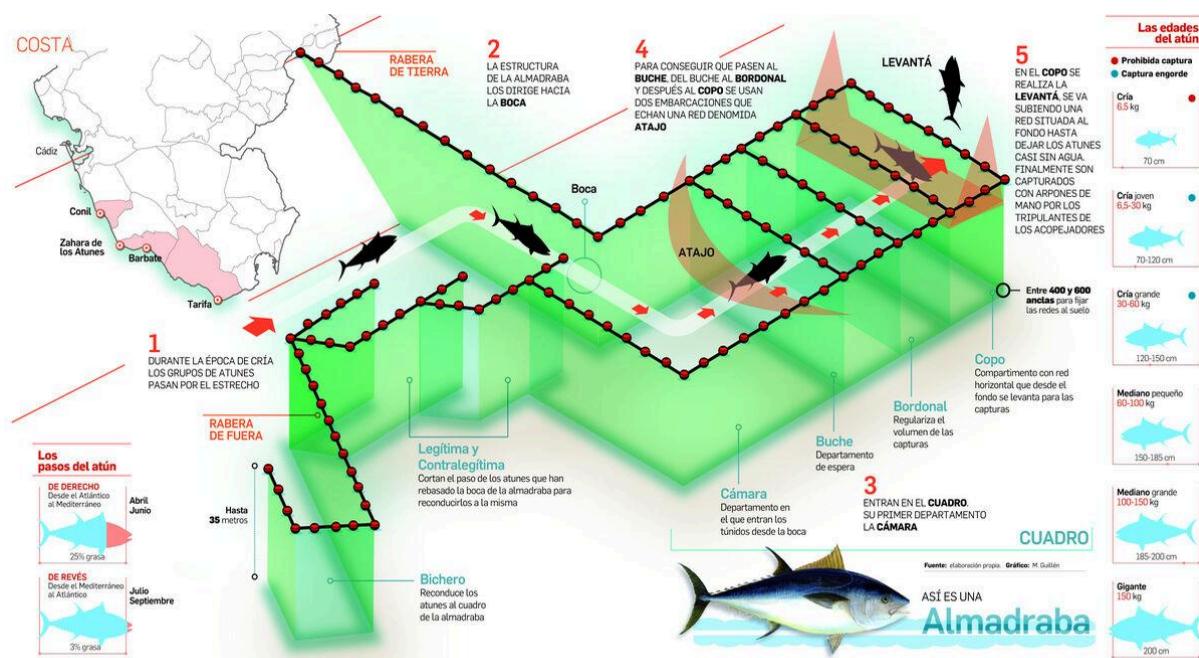
Musica: [Cornetas de cristo](#)

Fecha: domingo, 14 de abril-20 abril

Ruta:



Cádiz - Almadraba



La Almadraba de atún rojo es una técnica de pesca artesanal que destaca por su autenticidad, y sobre todo, por su antigüedad, ya que se lleva realizando desde hace 3.000 años en las costas gaditanas

La temporada de almadraba comienza en el mes de mayo y finaliza en el mes de julio. Esta es la época en la que el atún rojo baja para desovar desde las aguas más frías del Atlántico hasta las aguas más cálidas del Mediterráneo pasando por el Estrecho de Gibraltar

Este método, que se utiliza desde tiempos prerromanos, consiste en colocar una estructura dibujada por barcos, boyas, redes y anclas, y cientos de metros de cableado, dispuestos estratégicamente en las aguas del Estrecho de Gibraltar, para comenzar la captura del atún rojo. Una vez que los expertos seleccionan los

atunes adultos que han caído en las redes y liberan el resto de peces vivos al mar, así como los atunes que no superan el peso exigido, se produce la "levantá", que consiste en subir las redes con los atunes a la superficie. Posteriormente, se realiza la técnica del "ronqueo"; despiece del atún con un cuchillo de manera manual y artesana.

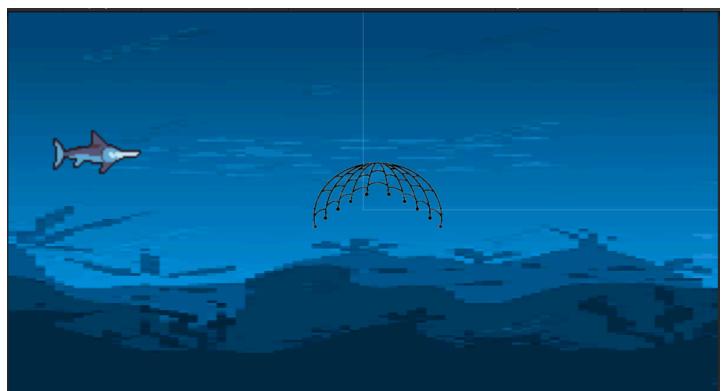
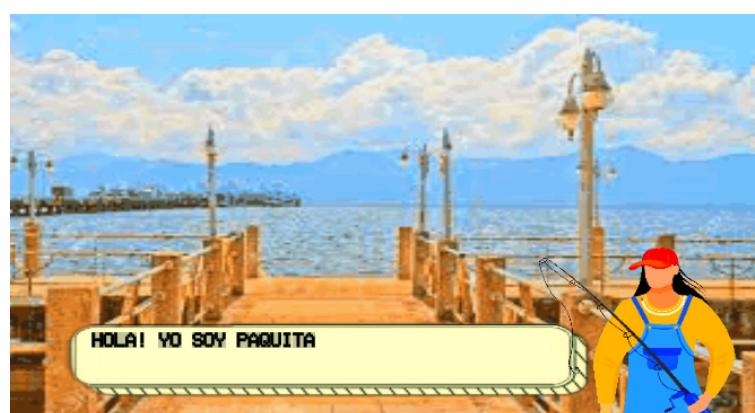
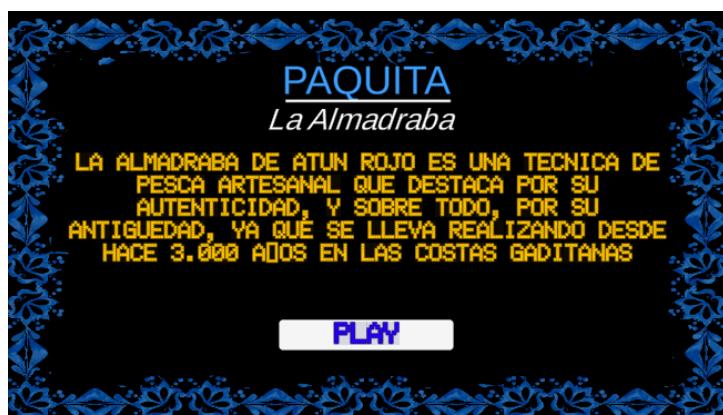
El videojuego consistirá en varias fases:

- Primero tendrás que guiar el atún desde la boca hasta el copo. Como vemos en la imagen estas partes son el comienzo y el final del recorrido del atún rojo para capturarlo
 - Para ello tendremos el control de un atún y le guiaremos a través del laberinto de redes, esquivando las redes

Lugar: costas gaditanas

Fechas: entre mayo y julio

Musica: [canto en gaditano de Juan Carlos Aragón](#) El propósito de este videojuego es mostrar una de las técnicas mejor conservadas desde tiempos prerromanos y mostrar el proceso de esta. Para darla a conocer a la población y aumentar su interés.



Estas son algunas secuencias de imágenes que irán apareciendo en ese orden:

1. La introducción del minijuego y su historia
2. Explicación en el puerto
3. Diálogo, ya en el barco.
4. El minijuego, controlas ya a tu atún y tienes que evitar las redes

Huelva- Rocío



Cuenta la leyenda que en el siglo XV, un cazador sevillano se encontraba en la Villa de Almonte, en un sitio llamado La Rocina. Había salido a cazar y en un determinado lugar notó que sus perros ladraban pero no se atrevían a adentrarse entre la maleza. Allí encontró la imagen de la Virgen en un árbol, a día de hoy La Virgen del Rocío.

La romería del Rocío es una fiesta que une al carácter religioso el folclórico, el ambiental y el lúdico, uno de los momentos más esperados para los 'romeros', que deciden emprender la peregrinación hasta la aldea de El Rocío, en Almonte (Huelva). Cientos de personas realizan el camino y participan en esta tradicional romería a pie, a caballo, o en carretas para luego celebrar la festividad este fin de semana.

Pero el momento más esperado ocurrirá en la madrugada del Lunes de Pentecostés (noche del sábado) cuando, tras la aparición de la Hermandad matriz de Almonte, los cientos de almonteños saltan la reja que les separa de la Virgen y la portan en procesión por la aldea.

Fecha: mayo o junio, al tiempo de Pentecostés.

Música: [trocito de mar](#)

El videojuego consistirá en intentar llegar a saltar la reja y tocar a la virgen. Mientras lo intentas varios obstáculos se pondrán en tu camino: personas adultas,

ancianos, caballos, niños, flores y velas... Tendrás que irlos esquivando para que no te hagan daño y para poder llegar a la virgen.

El propósito de este videojuego es dar a conocer al jugador sobre esta famosa tradición. Y que sean conscientes de la frustración y el sacrificio de la gente por llegar a ver y tocar a la virgen.

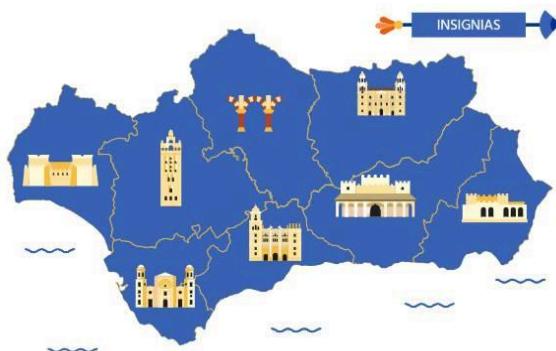
Aunque estén todas las provincias de andalucía detalladas, implementaremos:

- córdoba
- cádiz
- Granada

INTERFAZ

HUD:

- Menú inicial: al comenzar el juego contaremos con un mapa, similar a este:



En el cual encontraremos iconos que nos proporcionarán de manera visual dos aspectos:

- La existencia de un minijuego, lo que conlleva una tradición.
- El lugar de procedencia de esta tradición. Las dividiremos en espacios

CÁMARA:

La cámara será en primera persona, con el fin de que la sensación sea más inmersiva.

CONTROLES:

- **Click:** para seleccionar niveles, configuraciones y acceder a cualquier entorno del videojuego utilizaremos el click izquierdo y te podrás mover por el mapá por las distintas flechas que habrá indicando el camino.
- **Tecla ESC:** para poder cerrar y abandonar el juego.
- **Tecla H:** para abrir el menú de ayuda

AUDIO Y MÚSICA:

La música ambiental del juego serán canciones típicas de cada tradición o zona, ya puestas en cada comunidad.

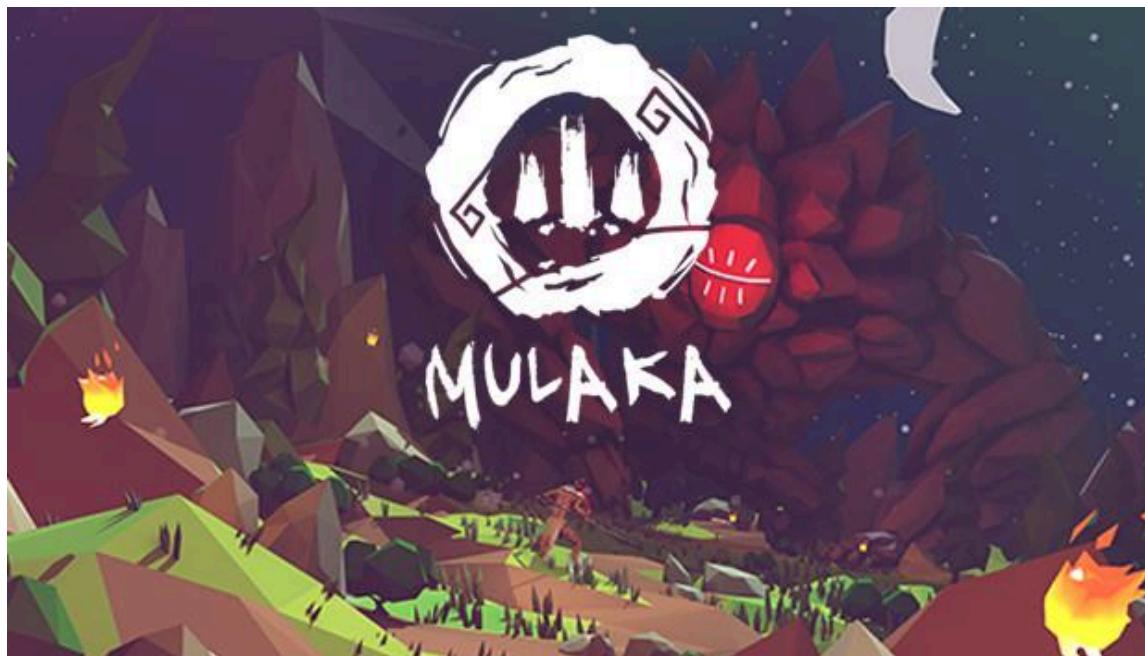
SISTEMA DE AYUDA:

Se podrá contar con una ventana emergente al pulsar la h, esto hará que aparezca un mensaje que explique qué tiene que hacer el jugador a continuación.

REFERENCIAS



"Never Alone" (Kisima Ingitchuna): Este juego está basado en la cultura de los nativos de Alaska y te sumerge en las leyendas y tradiciones del pueblo Iñupiaq. Acompañado por un zorro ártico, el jugador resuelve rompecabezas y aprende sobre la historia y la cultura de este grupo indígena.



"Mulaka": Inspirado en las tradiciones y mitología de la tribu Tarahumara en México, "Mulaka" te permite explorar un mundo lleno de criaturas mitológicas y paisajes basados en la Sierra Tarahumara. El juego ofrece una visión única de esta cultura indígena.



Canal sur es un canal de televisión en abierto autonómico español, el canal principal de la Agencia Pública Empresarial de la Radio y Televisión de Andalucía (RTVA), la radiotelevisión autonómica de Andalucía. Este nos ha ayudado en la búsqueda de tradiciones andaluzas por la cantidad de contenido que realiza sobre esas en su programa.

REDES SOCIALES

<https://github.com/CristinaMora/HistoriasMinadas.git>

Correo:kulengastudios@gmail.com

Twitter:[@Kulenga_Studios](https://twitter.com/Kulenga_Studios)

TikTok:[@kulengastudios](https://www.tiktok.com/@kulengastudios)

