KualeLand v1.0

Nombre Profesor: Arturo Guerra Castro

Nombre Integrantes: Carlos Soto Alfaro

Isaac Galleguillos

Nicolas Pulgar

Sección: 001V

Versión: 1.0

Contenido

[I: Aspectos Generales 3](#_heading=h.l06ege5h35lf)

[CONCEPTO 3](#_heading=h.pd5exn3wspgn)

[VISIÓN GENERAL DEL JUEGO 4](#_heading=h.c1uu5dly1yan)

[Objetivos 4](#_heading=h.v505s4h631ol)

[MECÁNICA DEL JUEGO 4](#_heading=h.6yfxzdl5pry8)

[ESTADOS DEL JUEGO 5](#_heading=h.tmilh36d7mrt)

[PROGRESO DEL JUEGO 5](#_heading=h.hpgufabuztjs)

[II: Diseño del juego 5](#_heading=h.8a2fws31drew)

[Interfaces de usuario 5](#_heading=h.j45zuv4rcd8n)

[GUIÓN 6](#_heading=h.k847n2cewm0)

[Misiones 7](#_heading=h.s30p0eo9jjcr)

[Logros 7](#_heading=h.ytmkrngghcko)

[Niveles 7](#_heading=h.saiiebfhkxtd)

[Personajes 8](#_heading=h.l54yavfsf4dj)

[Kaito (Océania o Mar, perdido en un mar de emociones) 8](#_heading=h.eo52luj9p7i4)

[ENEMIGOS 8](#_heading=h.viqf89qy7537)

[Flame 8](#_heading=h.z00kh3eykxc9)

[King Cold 8](#_heading=h.6ma2i99rxyel)

[Zonas 9](#_heading=h.tpw0o36bm0ep)

[III: Objetos y arte del juego 9](#_heading=h.wwflonbzwnqp)

[Armas 9](#_heading=h.qhqwmzfba30l)

[Objetos consumibles. 9](#_heading=h.cpdw4ufprjsv)

[Música y sonidos 9](#_heading=h.jed0b141s0ay)

[Imágenes de concepto 10](#_heading=h.vtgapv2ouaol)

[Personajes 10](#_heading=h.gbamfuakt924)

[Enemigos 10](#_heading=h.5gz0zuiygota)

[Escenario: 10](#_heading=h.v7lcjnugrk4s)

[Atlas de texturas utilizadas 11](#_heading=h.6pip1ducf1o6)

[DETALLES DE PRODUCCIÓN 12](#_heading=h.8ypqg8rv68ov)

# I: Aspectos Generales

## CONCEPTO

* **Título:** KualeLand, nombre que por separado indican “tierras” (land, proveniente del inglés) y “confluencia entre ríos” (Kuala, proveniente del malayo), esta combinación de palabras nos lleva a un significado como “tierra donde fluyen los ríos”, pero entendiendo el contexto del juego y sus objetivos, el nombre se interpretaría de la siguiente forma “tierra donde fluyen pensamientos”.
* **Estudio:** Estudio Kuala, conformado por dos desarrolladores C#.
* **Hardware mínimo requerido:** Intel Pentium, 4gb de RAM, 128gb de almacenamiento, disco duro HDD.
* **Plataforma:** Compatibilidad con PC, web y Android.
* **Versión:** 1.0
* **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:** KualeLand te llevara a un mundo donde podrás recorrer los distintos escenarios y podrás interactuar con los personajes NPC´s [[1]](#footnote-0)que encontrarás en las diferentes zonas. Te pondrás en el papel de un ninja que se encuentra perdido emocional y físicamente. Tu objetivo será derrotar enemigos y conversar e interactuar con los NPC´s que se encuentran dentro del mundo y así recibir diálogos motivacionales e inspiradores. El juego intenta interpretar las dificultades de la salud mental que hoy en día se vive, entendiendo que los jóvenes suelen sentirse perdidos en su etapa de adolescencia.
* **Categoría:** El juego está orientado a ser un juego de mundo abierto de tipo RPG[[2]](#footnote-1) y 2D[[3]](#footnote-2), con un diseño PixelArt[[4]](#footnote-3).
* **Tecnología:** Para el desarrollo del videojuego se ocuparán equipos con procesadores Intel I5 y Ryzen 5 con mínimo 16gb de RAM, y un equipo deberá contar con una tarjeta gráfica dedicada para el posprocesamiento de las animaciones y jugabilidad de tipo prueba. El lenguaje ocupado para el desarrollo es C#, un lenguaje popular para el desarrollo de juegos, como motor grafico se ocupará Unity, el cual contiene su propia arquitectura y base de datos local.
* **Público:** Dirigido a jugadores casuales y personas que se sientan abrumadas por sus pensamientos.

## VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

Generar una experiencia de videojuego diseñada para ofrecer un refugio emocional a los jugadores, especialmente aquellos que no estén pasando por buenos momentos o que se sientan abrumados. A través de misiones simples y mensajes inspiradores, el juego busca generar un entorno seguro, tranquilo y motivador donde los jugadores puedan sentirse apoyados, reconociendo sus esfuerzos.

## Objetivos

* **Motivar:** Mediante misiones simples, el juego busca fomentar el sentido de logro y esperanza, ayudando a los jugadores a sentirse motivados, empoderados y más seguros en su día a día.
* **Entorno emocionalmente seguro:** El diseño del juego debe crear un ambiente tranquilo y reconfortante mediante una paleta de colores que generan una emoción de alegría y seguridad, y un sistema de misiones sencillas para no generar presión en el jugador.
* **Promover la reflexión positiva:** A través de mensajes motivacionales e inspiradores, el juego busca crear una mentalidad positiva y alentadora a los jugadores, ayudándolos a conectar con su bienestar emocional.
* **Experiencia de juego:** Misiones fáciles de completar y seguir, que permita disfrutar el juego de una manera fluida y sin estrés de por medio.

## MECÁNICA DEL JUEGO

Esta sección esencialmente describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo. Describir las acciones del jugador, de preferencia en secuencia a cómo será en el juego.

* **Cámara:** La cámara utilizada para el juego es 2D.
* **Periféricos:** Se necesitará un mouse y un teclado para jugar.
* **Movimiento:** Los movimientos serán representados con los controles W, A, S, D donde W es arriba, A mover a la izquierda, S mover hacia abajo y D mover a la derecha.
* **Ataque:** El ataque será representado por el click izquierdo del mouse.
* **Equipar, Usar y Remover:** Las interacciones de equipar, usar y remover serán representadas con el click izquierdo dentro del inventario.
* **Panel de Vida y Maná:** Se podrá visualizar la vida y el maná del personaje en tiempo real.
* **Panel de experiencia:** Se podrá visualizar el progreso de experiencia que se tiene y cuanto falta para subir de nivel.
* **Panel de estadísticas:** Se abrirá un panel especial para mostrar las estadísticas del personaje, y cuantos puntos tiene para distribuir como él lo desee.
* **Panel de inventario:** Se abrirá un panel especial para mostrar los objetos almacenados durante el juego, este panel permitirá equipar, usar y remover el objeto.
* **Panel de misiones:** Se abrirá un panel especial para mostrar las misiones aceptadas por el personaje.
* **Panel de armas:** Se podrá visualizar el arma equipada y si su ataque es físico o mágico.

## ESTADOS DEL JUEGO

Estado Always Display: Se identifica por permanecer siempre activo sin pantallas de carga ni de transiciones.

Tener en cuenta que el juego debe ser intuitivo y de acceso rápido, es decir, el juego comienza de inmediato sin pantallas de inicio de sesión ni de pausa, recordar que el juego debe ser lo más simple para el usuario.

## PROGRESO DEL JUEGO

Flujo de eventos y nivel.

# II: Diseño del juego

## Interfaces de usuario

Las interfaces dan la pauta a la interactividad que tiene el jugador con el juego, en esta sección se debe describir la apariencia del juego, es decir, colores y temática. Es importante dejar una impresión visual en el jugador y obviamente debe estar relacionada con el concepto del juego.

* **Heads up Display (H.U.D):** [[5]](#footnote-4)Imagen personaje, vida personaje, maná personaje, experiencia de personaje y oro obtenido.
  + **Descripción de la Pantalla:** Permite visualizar información del jugador y lo que se obtiene durante el transcurso de juego.
  + **Estados del Juego:** Se mantiene activo en todo momento, permitiendo tener en todo momento la información al jugador de su personaje.
* **Inventario:** Panel con slots de almacenamiento para el jugador.
  + **Descripción de la pantalla:** permite visualizar los ítems obtenidos por el jugador.
  + **Estados del juego:** Se accede una vez presionado el icono de inventario, la disponibilidad del icono es total, en todo momento podrá ser accesible.
* **Estadísticas:** Panel con diferentes apartados de estadísticas del jugador.
  + **Descripción de la pantalla:** Permite visualizar la información de estadísticas del jugador.
  + **Estados del juego:** Se accede una vez presionado el icono de estadísticas, la disponibilidad del icono es total, en todo momento podrá ser accesible.
* **Quests[[6]](#footnote-5):** Panel con las misiones aceptadas.
  + **Descripción de la pantalla:** Permite visualizar la información de las misiones aceptadas.
  + **Estados del juego:** Se accede una vez presionado el icono de Quests, la disponibilidad del icono es total, en todo momento podrá ser accesible.

## GUIÓN

* Zona parque: Roberto “Hoo! Querido viajero, estaba esperando tu llegada.” “Hay algo dentro de ti que debe ser enfrentado y superado” “Lamento decir estas cosas tan extrañas hoho…” “Debes creer en ti, confiar en tus habilidades y podrás llegar muy lejos…MUY LEJOS! ” “Si necesitas más consejos, puedes volver a escuchar a este anciano”
* Zona pueblo: Juan “Hola amigo, que gusto verte por aquí” “Si quieres continuar con tu aventura, debes saber que la fuerza viene de tu corazón” “Nada ni nadie te detendrá, porque eres una maravillosa persona” “Tu destreza y sabiduría siempre te ayudaran” “Puedes volver cuando quieras, aquí estaré para escucharte”
* Zona rocas: Viajero “Hola aventurero, tengo unos desafíos que te permitirán poner a prueba tus habilidades físicas, atrévete!.”
* Zona bosque:

## Misiones

Las misiones del videojuego deben ser simples y fáciles de completar, estas misiones consistirán en derrotar cierta cantidad de veces los dos enemigos que se encuentran en el mundo del videojuego.

* **Descripción misión 1 (principiante):** Elimina 10 enemigos para recibir cierta cantidad de oro y pociones de vida y maná.
* **Descripción misión 2 (avanzado):** Elimina 20 enemigos para recibir cierta cantidad de oro y pociones de vida y maná.
* **Descripción misión 3:** Elimina 50 enemigos para recibir cierta cantidad de oro y pociones de vida y maná.

## Logros

El personaje podrá subir de nivel en base a la experiencia que obtenga durante el juego y podrá completar misiones para lograr subir sus estadísticas y comprar armas o ítems.

## Niveles

* **Título del Nivel:** El principio del fin.
* **Encuentro:** El primer y único nivel del juego. El jugador comienza en este punto del mapa donde podrá recibir mensajes de los NPC´s que se encuentran en dicha zona. Al ser un juego de mundo abierto podrá moverse libremente por todas las zonas que hay en el juego, en cada zona habrá NPC´s para recibir mensajes y en algunas zonas habrá enemigos, recordar que existen dos enemigos que se repetirán en algunas zonas.
* **Objetivos:** Interactuar con los NPC´s y recibir mensajes inspiradores y motivadores, que permita hacer reaccionar al usuario en ciertas emociones. Derrotar enemigos para generar la sensación de empoderamiento y superación.
* **Enemigos**

1. King Cold.
2. Flame.

* **Personajes no jugables:** Durante el desarrollo del videojuego se irán incorporando los personajes no jugables (NPC´s)
* **Música y Efectos de Sonido:** En proceso.

## Personajes

Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes.

### Kaito (Océania o Mar, perdido en un mar de emociones)

* **Descripción:** Describir detalladamente el físico del personaje, si es humano o extraterrestre, su vestimenta, etc. Fotografía o dibujo conceptual del personaje.
* **Concepto:** Describir la conducta y comportamiento, al igual que los motivos del personaje. Mencionar también si es el enemigo principal o el protagonista. El concepto también puede relatarse como una historia del personaje, detallando las relaciones con otros personajes del juego.
* **Encuentro:**
* **Armas:**
* **Ítems:**
* **Habilidades:**

## ENEMIGOS

### Flame

* **Descripción:** Una pequeña bolita de fuego que circula por los alrededores de los escenarios.
* **Encuentro:** El enemigo aparecerá en la zona del Bosque.
* **Imagen:**
* **Habilidades:** Quemadura.
* **Armas:** No aplica.
* **Ítems:** No aplica.

### King Cold

* **Descripción:** Una pequeña bolita de agua que circula por los alrededores de los escenarios.
* **Encuentro:** El enemigo aparecerá en la zona del Bosque.
* **Imagen:**
* **Habilidades:** Embestida.
* **Armas:** No aplica.
* **Ítems:** No aplica.

## Zonas

* Zona parque: Zona de comienzo, con arboles a su alrededor y casas de los aldeanos, podrán encontrar barriles y tendederos de ropa que ocupan los aldeanos, en una esquina de la zona podrás encontrar a alguien muy longevo, un anciano con bastón y barba.
* Zona pueblo: Zona arenosa y con cierta ambientación verde donde juegan niños, hay un pequeño lago y personajes que podrán hablar con el personaje principal, se encontrarán casas y una pequeña tienda de armas junto un pequeño bosque.
* Zona bosque: Zona ambientada con árboles, flores, una torre de vigilancia, una tienda de campaña, una carreta y arboles cortados a su alrededor, en los extremos superiores de la zona se encuentra unos pilares con forma de monstruos y enemigos.
* Zona rocosa: Zona de rocas, con un camino hacia una forja antigua rodeada de arboles y arcos de bienvenida estilo oriental, en los extremos superiores encontraran un gran lago y a un viajare que pondrá a prueba tus habilidades otorgándote misiones.

# III: Objetos y arte del juego

## Armas

* Arma mágica: Lanza hechizos a los enemigos

## Objetos consumibles.

* Poción vida: Recupera cierta cantidad de vida al ser utilizada.
* Poción maná: Recupera cierta cantidad de maná al ser utilizada.
* Monedas: Permite comprar armas o pociones en la tienda.

## Música y sonidos

La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de empezar con una ‘M’ seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con ‘S’.

## Imágenes de concepto

### Personajes

* **Green Ninja (Principal)**



* **Nombre NPC-1**
* **Nombre NPC-2**
* **Nombre NPC-3**
* **Nombre NPC-4**
* **Nombre NPC-5**
* **Nombre NPC-6**

### Enemigos

* **King Cold (enemigo)**



* **Flame (enemigo)**



## Escenarios:

Código QR

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Un dibujo de un perro

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Imagen que contiene televisión, cuarto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

### Atlas de texturas utilizadas

Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Imagen que contiene alimentos, ventana

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## DETALLES DE PRODUCCIÓN

* Fecha de Inicio: 05 de abril, 2025.
* Fecha de Terminación: 21 de junio, 2025.
* Presupuesto: Sin costos de producción, se trabajarán con Sprites gratuitos.

1. NPC´S: Non-Playable Character, que significa “personaje no jugable”, aquel personaje de un videojuego que no es controlado por el jugador. [↑](#footnote-ref-0)
2. RPG: Role Playing Game, que significa “juego de rol”, aquel videojuego donde el jugador puede mejorar, derrotar enemigos y posee ataques especiales. El personaje existe en un mundo ficticio. [↑](#footnote-ref-1)
3. 2D: Dos dimensiones, tienen dos índices de medición; altura (eje X) y longitud (eje Y). [↑](#footnote-ref-2)
4. PixelArt: Técnica artística digital que se basa en la creación de imágenes a partir de pixeles. [↑](#footnote-ref-3)
5. H.U.D: Interfaz de usuario que muestra información al jugador en un videojuego. [↑](#footnote-ref-4)
6. Quest: Misiones del videojuego. [↑](#footnote-ref-5)