



*Combate magico con IA y campana inspirado en la mitologia
mesoamericana*

Elige tu nahual. Domina los elementos. Conquista la arena.

GODOT 4.6

• CAMPANA + VS IA

• ANDROID • iOS • PC

► JUGAR DEMO EN NAVEGADOR

INGENIA PLAY LAB 2025

IDEA GENERAL

Nahual: Duelo Arcano es un juego de **combate en arena 2D** con modos vs IA, campaña y multijugador online. Inspirado en la mitología mesoamericana, cada jugador elige entre 6 nahuales — arquetipos místicos prehispánicos — y domina hechizos elementales, combos, defensa, esquiva y gestión de maná para derrotar a su oponente. Incluye un modo campaña completo con 5 jefes, intros cinemáticas y progresión.



GÉNERO Y PLATAFORMA

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- ◆ **Género:** Arena Combat / Fighting Game 2D
- ◆ **Motor:** Godot 4.6 (GL Compatibility)
- ◆ **Resolución:** 1280 × 720
- ◆ **Lenguaje:** GDScript
- ◆ **Renderer:** Canvas 2D (draw API)

PLATAFORMAS

- ◆ **Desarrollo:** PC (Windows / Linux)
- ◆ **Lanzamiento:** Android (Google Play)
- ◆ **Lanzamiento:** iOS (App Store)
- ◆ **Adicional:** PC + Web (HTML5)
- ◆ **Controles:** Touch / Teclado / Gamepad
- ◆ **Modos:** vs IA · Campaña (5 jefes) · Online PvP

JUEGOS DE REFERENCIA

MAGICKA

Combate con combinación de elementos mágicos

BATTLERITE

Arena combat top-down con habilidades

BRAWLHALLA

Fighting game accesible y competitivo

WIZARD OF LEGEND

Combate rápido con magos y hechizos

PROPUESTA DE VALOR

"Brawlhalla meets mitología mexicana — en tu celular"



MENU PRINCIPAL — LOGO, MODOS DE JUEGO Y SELECCION DE DIFICULTAD

COMPARATE ARCANO

PÚBLICO OBJETIVO

PRIMARIO

Gamers móviles competitivos

Edad: 13-30 años. Jugadores de Android/iOS que buscan fighting games rápidos y competitivos. Fans de Brawlhalla, Brawl Stars, Arena of Valor.

SECUNDARIO

Comunidad gamer mexicana

76M+ gamers en México que se identificarán con la temática mesoamericana. Orgullosamente mexicano en un mercado dominado por estéticas asiáticas y occidentales.

TERCIARIO

Audiencia global de fighting games

La mitología mesoamericana genera curiosidad internacional. Mercado de mobile fighting games en crecimiento constante.

MERCADO

76M+

GAMERS EN MÉXICO

11%

LATAM DEL MERCADO GLOBAL

\$2.3B

USD MERCADO MX 2023

El mercado móvil representa el 50% del gaming global. No existe un fighting game móvil con identidad mesoamericana. Nahual llena ese espacio con orgullo jalisciense.

ARTE Y ESTÉTICA

Estilo visual **100% procedural — generado por codigo**. Todo el arte es dibujado en tiempo real con la draw API de Godot: personajes, retratos, proyectiles, particulas y arena. La version final contara con sprites profesionales manteniendo la identidad prehispanica.



COMBATE EN ARENA CON HUD Y PROYECTILES



ACCION DE COMBATE ENTRE NAUALES

► VER EN ACCION

IMPLEMENTADO (PROCEDURAL)

- ◆ Arena con 30 particulas ambientales flotantes
- ◆ Arena tinting dinamico por habilidad (fuego/hielo)
- ◆ Retratos de personajes dibujados en codigo (811 lineas)
- ◆ Proyectiles con trails de 14 puntos y chispas orbitantes

VISION FINAL (ARTE PROFESIONAL)

- ◆ Sprites profesionales con animaciones frame-by-frame
- ◆ Disenos basados en arquetipos mesoamericanos
- ◆ Efectos magicos por personaje (auras, espiritus)
- ◆ Multiples arenas tematicas (templos, selva, volcan)

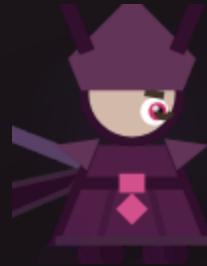
LOS 6 NAHUALES



MAGO

Hechicero estelar clasico. Sombrero puntiagudo, baston con estrella, chispas orbitando.

"Las estrellas dictan tu derrota..."



HECHICERO

Maestro de artes oscuras. Capucha con cuernos, baston de cristal, niebla a los pies.

"La oscuridad consume todo..."



CHAMAN

Guardian de espiritus ancestrales. Penacho de plumas, huipil, pintura tribal.

"Los ancestros me protegen..."



NAHUAL

Guerrero jaguar. Capucha de jaguar, macuahuitl de obsidiana, espíritu felino.

"El rugido del jaguar sera lo ultimo que escuches..."



BRUJO

Invocador de almas. Mascara de cráneo, baston de hueso, almas flotantes.

"Tus huesos seran mi nuevo baston..."



SACERDOTE SOL

Portador del fuego sagrado. Corona solar con 12 rayos, baston dorado con disco solar.

"El sol purifica a los indignos..."

ESTADO ACTUAL



PROTOTIPO FUNCIONAL — COMBATE CON EFECTOS VISUALES Y HUD COMPLETO

► JUGAR DEMO EN NAVEGADOR

EQUIPO Y PLAN DE DESARROLLO

PRESENTACIÓN

José de Jesús de la Vega García

Ing. en Sistemas Computacionales · Desarrollador Full-Stack · Game Developer

Ingeniero en Sistemas Computacionales (TecNM) con **+4 años de experiencia** en desarrollo full-stack y liderazgo de proyectos TI. Trayectoria en **GRUPO SIMEC** (Jefe de Sistemas TI), **We Care Products** (Jefe TI / Programador) y la **Secretaría de la Defensa Nacional - SEDENA** (Jefe de Desarrollo). Dominio de React, Node.js, Python, bases de datos, infraestructura cloud y desarrollo de APIs.

Aplicado al juego: Toda la experiencia en arquitectura de software, APIs en tiempo real, y optimización de sistemas se traduce directamente en la implementación del netcode multijugador, backend de matchmaking, y la arquitectura cliente-servidor necesaria para el juego online.

Un prototipo de **7,100+ líneas de código** desarrollado por una sola persona — programación, game design, IA, audio procedural, arte procedural, sistema de combos, modo campana y settings completos — demostrando capacidad técnica para llevar el proyecto al siguiente nivel.

ROADMAP

FASE 0 · PRE-INCUBACION — 6 SEMANAS

MULTIJUGADOR + ARTE

Implementar netcode para duelos online 1v1. Integrar sprites profesionales para los 6 personajes. Diseñar controles táctiles. Primera build de Android jugable.

FASE 1 · INCUBACION — 12 SEMANAS

BETA CERRADA



El primer juego de combate online móvil con identidad
mesoamericana.
Hecho en Jalisco para el mundo.

► JUGAR DEMO EN NAVEGADOR

Email:
programador@outlook.es

Web:
jesusdelavega.com

GitHub:
github.com/jesusdelavega

LinkedIn:
[ingjesusdelavega](https://www.linkedin.com/in/ingjesusdelavega)

Zapopan, Jalisco · Tel: 55 6071 5550

GRACIAS POR SU ATENCIÓN