



TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

Mente Rota - Manual de Usuario

10 A

Angel Adalberto Arias García
Luis Sebastián González Cordero
Carlos Yahir Pérez Rivera
Cesar Guadalupe Escalante Carvajal
Manuel Castro Olivo

Santa Catarina
saber hacer para competir

Tabla de Contenido

- ¿Qué es Mente Rota?
- Historia de “Mente Rota”
- Controles del Juego
- Objetivo del Juego
- Personaje Principal
- Explicación de los Niveles (Síntomas y Enfrentamiento)
- Niveles Principales
- Enemigos y Aliados
- Propósito del Juego
- Sonido y Música
- Consejos para Jugar
- Logros Opcionales
- Preguntas Frecuentes
- Créditos
- Frase Final

¿Qué es Mente Rota?

Mente Rota es un videojuego de aventura psicológica en el que exploras los recuerdos y emociones del protagonista, Yencell. A través de distintos niveles llenos de retos y puzles, deberás descubrir su pasado y ayudarlo a sanar su mente.

Historia de “Mente Rota”

En un mundo interior donde los pensamientos son lugares y las emociones toman forma, Yencell, un joven marcado por traumas del pasado, despierta en un espacio llamado El Vacío. Sin recuerdos claros de quién es ni por qué está ahí, solo tiene una habilidad: su luz interior, una chispa que representa su esperanza, resiliencia y deseo de sanar.

A lo largo de su viaje, Yencell recorre niveles que simbolizan las heridas emocionales más comunes que enfrentan los jóvenes en contextos hostiles: miedo, culpa, vergüenza, ira, olvido... Cada espacio es una metáfora viva de su mente fragmentada.

Pero este no es un viaje de violencia, sino de comprensión. Yencell no lucha contra monstruos, sino contra partes de sí mismo, aprendiendo a reconocer, aceptar y transformar su dolor. Su objetivo no es “ganar”, sino sanar y reconstruirse para evitar que su mente se rompa por completo.



Controles del Juego

- Moverse: Flechas o teclas A / D / W / S
- Interactuar: Barra espaciadora o tecla E
- Iluminar con luz interior: Clic izquierdo o tecla F
- Pausa / Menú: Tecla ESC

Objetivo del Juego

Explorar el subconsciente de Yencell superando niveles que representan emociones como miedo, culpa o vergüenza. Resuelve puzles, enfrenta tus emociones y descubre la verdad sobre ti mismo.

Personaje Principal

- Nombre: Yencell
- Habilidad especial: Luz interior (ilumina zonas oscuras, activa objetos y purifica emociones negativas)
- Objetivo: Recuperar sus recuerdos enfrentando sus emociones



Explicación de los Niveles (Síntomas y Enfrentamiento)

1. El Vacío (Centro del subconsciente)

- **Síntoma:** Desorientación, pérdida de identidad.
- **Mensaje:** El primer paso hacia la sanación es aceptar que estás roto y permitirte buscar respuestas.
- **Función:** Es el punto de partida y de regreso. Representa la conciencia pura y el potencial de cambio.

2. Habitación del Miedo

- **Síntoma:** Ansiedad, traumas no resueltos.
- **Cómo afrontarlo:** Usar tu luz interior (valentía, conocimiento) para enfrentar lo desconocido y descubrir que muchas amenazas eran sombras sin forma.
- **Mensaje:** El miedo no desaparece, pero puede ser comprendido e iluminado.

3. Jardín del Recuerdo

- **Síntoma:** Olvido emocional, represión de vivencias importantes.
- **Cómo afrontarlo:** Reconstruir memorias como puzles. Aprender del pasado sin quedar atrapado en él.
- **Mensaje:** Recordar es parte de sanar. Cada pedazo de memoria tiene un propósito.

4. Abismo de la Culpa

- **Síntoma:** Autocastigo, baja autoestima.
- **Cómo afrontarlo:** Aprender a moverse con el peso de los errores sin dejarse caer. No se trata de ignorar la culpa, sino de caminar con ella hasta entenderla.
- **Mensaje:** La culpa no se elimina, se transforma en responsabilidad.

5. Ciudad de la Ira

- **Síntoma:** Impulsividad, deseo de venganza, frustración reprimida.
- **Cómo afrontarlo:** Resolver situaciones sin ceder a la violencia, ignorando la “Voz de la Ira”.
- **Mensaje:** La verdadera fuerza está en la calma. Dominarse a uno mismo es más difícil que dominar a otros.

6. Jaula de la Vergüenza

- **Síntoma:** Aislamiento, miedo al juicio, identidad dañada.
- **Cómo afrontarlo:** Evitar ser observado, pero también encontrar interruptores de verdad y autoaceptación.
- **Mensaje:** Nadie escapa de la vergüenza, pero enfrentarse a ella permite liberarse.



7. Espejo del Yo (Nivel Final)

- **Síntoma:** Desconexión con uno mismo, negación.
- **Cómo afrontarlo:** Ver tu reflejo completo, incluso tus partes oscuras. Tomar una decisión: negar o aceptar por completo.
- **Mensaje:** La sanación final ocurre cuando te miras con honestidad y decides avanzar con lo que eres, no con lo que perdiste.

Enemigos y Aliados

- ☐ - Sombra del Miedo: Evita la luz, se desvanece si iluminas con fuerza.
- ☐ - Fragmento del Recuerdo: Guía al jugador si lo sigues.
- ☐ - Voz de la Ira: Trata de hacerte actuar con violencia, pero puedes ignorarla.
- ☐ - Luz Perdida: Puede curarte si la encuentras oculta en el nivel.



Propósito del Juego

“Mente Rota” es más que un videojuego. Es una herramienta de reflexión emocional diseñada para ayudar a los jóvenes a identificar sus propias emociones, traumas y heridas, enseñando que cada sentimiento tiene una raíz y que ningún dolor es eterno si se enfrenta con luz, con guía y con compasión.

En contextos donde la salud mental suele ser ignorada o estigmatizada, este juego ofrece un espacio simbólico y seguro para explorar lo difícil sin romperse, aprendiendo que:

- No estás solo.
- Tu luz interior siempre está ahí, aunque no la veas.
- Entender tus emociones no te hace débil, te hace libre.
- No todos los enemigos son externos, y no todo dentro de ti es malo.

Sonido y Música

Cada nivel tiene su propia atmósfera sonora:

- ❖ Miedo: susurros
- ❖ Ira: distorsión
- ❖ Culpa: eco pesado

Todo en estilo retro 8-bits para una inmersión nostálgica.

Consejos para Jugar

- Observa bien tu entorno: los puzles están conectados con la emoción del nivel.
- Usa tu luz sabiamente, no solo ilumina, también revela verdades.
- No todos los enemigos son hostiles, algunos pueden ayudarte.

Logros Opcionales

- ☐ - Termina un nivel sin usar la luz.
- ☐ - Encuentra todos los recuerdos ocultos.
- ☐ - Derrota tu reflejo sin perder energía.
- ☐ - Completa todo el juego sin morir.

Preguntas Frecuentes

¿Puedo guardar mi progreso?

- ❖ El progreso se guarda al completar un nivel.

¿Qué pasa si muero o fallo un puzle?

- ❖ Reapareces en el último punto seguro. No hay vidas limitadas.

Créditos

- ★ Angel Adalberto Arias García
- ★ Luis Sebastián González Cordero
- ★ Carlos Yahir Pérez Rivera
- ★ Cesar Guadalupe Escalante Carvajal
- ★ Manuel Castro Olivo

Frase Final

“Mente Rota” no es un juego donde se gana al derrotar, sino al aceptar. Porque en la vida real, sanar es el acto más valiente que existe.

“A veces, para sanar, hay que perderse en uno mismo.”