

Kaulana - The Gods of Ukulele

Nota:

Quiero ofrecer disculpas por la demora en la entrega de las evidencias. Inicialmente tenía planeado cancelar el programa, pero la instructora Consuelo me animó a continuar. Ahora estoy comprometido a ponerme al día. Todo lo relacionado con la parte artística es completamente nuevo para mí, por lo que, para evitar retrasarme, presentaré esta evidencia con dibujos a mano. En cuanto al diseño 3D, estoy organizando mi tiempo para tomar un curso que adquirí y así entender mejor este tema.

También quiero mencionar el alcance que creo que puedo lograr. El juego que quiero crear es del género metroidvania, lo que representa un reto muy ambicioso para un principiante. Sin embargo, tras estudiar juegos de este tipo y comprender lo que implican, he decidido aterrizar mi idea a desarrollar una zona de iniciación al jugador, una zona segura para el jugador y un primer nivel de juego.

Ahora sí la evidencia en la siguiente página.

Gracias por leer.

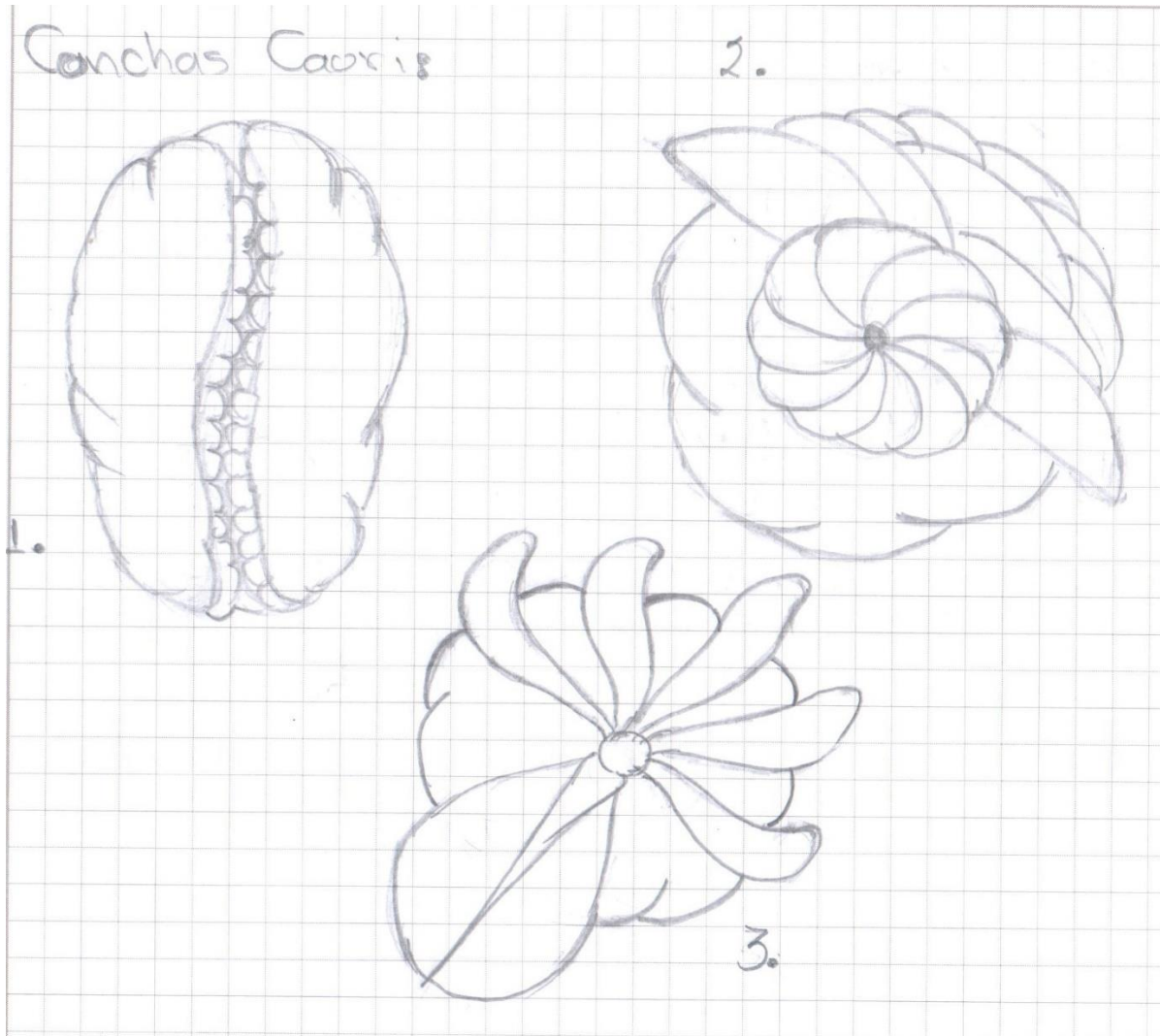
Punto 1: Props del juego

1. **Plumas Ula-Ala:** Estas plumas serán como una especie de moneda de juego cuyo fin serán un medio para adquirir habilidades dentro de un árbol de habilidades, es decir que estas plumas serán un medio para desbloquear habilidades de jugador, pero estas habilidades no impiden el progreso del jugador, el usuario podrá terminar el juego sin usar estas plumas. Decidí usar plumas debido a las creencias polinesias, las plumas de aves son muy valiosas en estas culturas, se llegaron a usar como intercambio de objetos
Para estas plumas tengo tres propuestas, aun no decido cual, pero mostrare los dibujos a continuación



2. **Conchas Cauri:** Las conchas Cauri será otra moneda de juego, pero esta será la típica moneda para comprar artículos en tiendas, esta se obtendrá durante todo el juego al eliminar enemigos o situadas en algún lugar del mapa. Las conchas en las culturas polinesias, al igual que las plumas, fueron usadas como dinero para realizar intercambios.

Para estas conchas tengo tres propuestas, no tengo decidido aun cual usar, pero mostrare los dibujos a continuación.



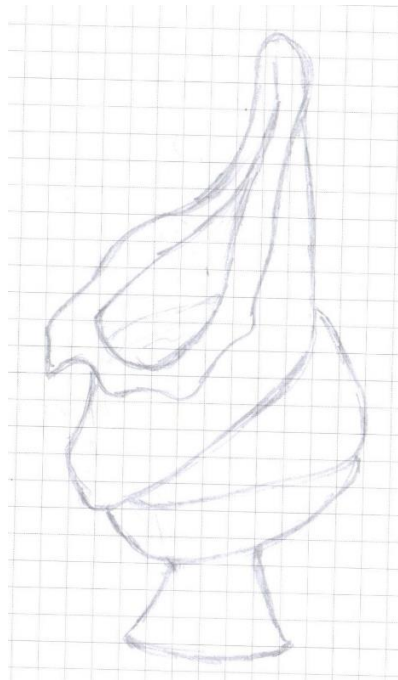
3. **Cáliz de mana:** Este cáliz es una bebida que permite incrementar el límite de puntos de magia, estos puntos son los que permitirán realizar movimientos especiales o ejecutar hechizos. El cáliz de mana se obtendrá en ciertos puntos del mapa.

Para este cáliz tengo una propuesta que seguramente será la que utilizare en producción.



4. **Cáliz de vida:** Este cáliz es una bebida que permite incrementar el límite de puntos de vida, estos puntos son los que permiten reconocer la vitalidad del personaje principal. El cáliz de vida se obtendrá en ciertos puntos del mapa y después de eliminar a cada jefe de zona.

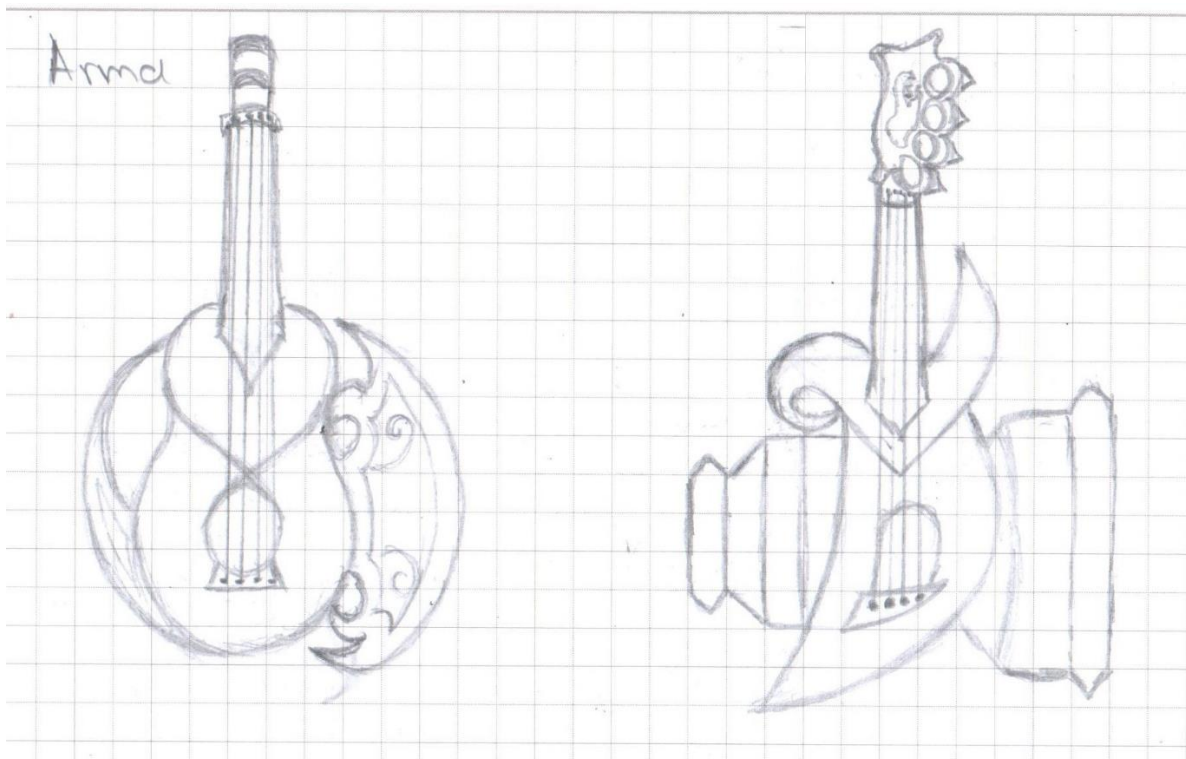
Para este cáliz tengo una propuesta que seguramente será la que utilizare en producción.



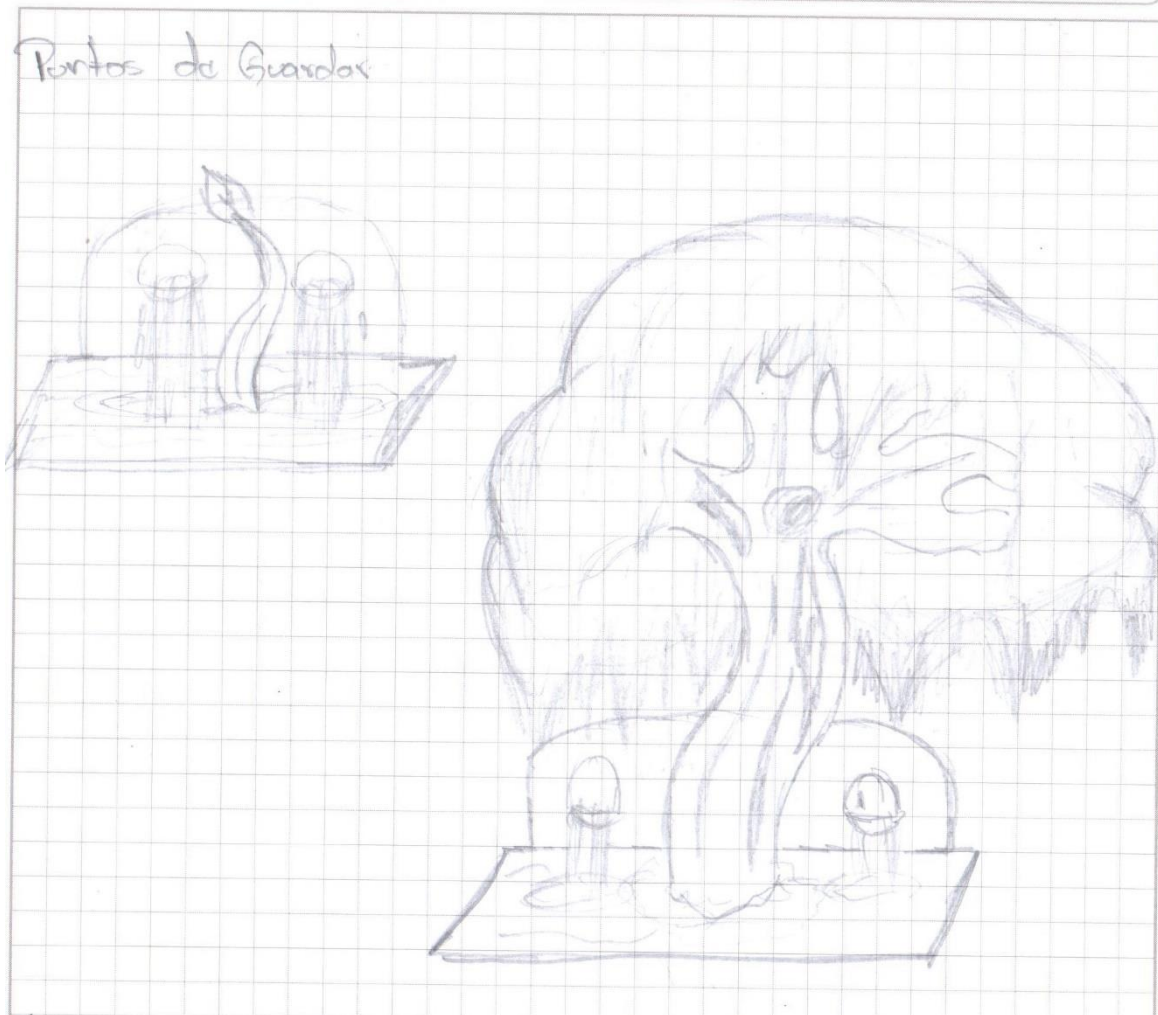
5. **Kaulana Axe y Kaulana Hammer:** Kaulana es el arma principal y única del juego, un ukulele que no se reemplaza a lo largo de la aventura. Inicialmente, consideré que el jugador pudiera adquirir nuevas armas, pero sin perder la esencia del ukulele. La idea es que, en lugar de cambiar de arma, se le puedan agregar skins que simulen mejoras. Estas skins combinarían el ukulele con elementos de otras armas, como hachas, martillos, espadas, o pinchos, manteniendo siempre el ukulele como base.

Por ahora, tengo dos propuestas concretas: una combinación de ukulele con un hacha y otra con un martillo.

La idea es que existan muchas más, pero debido a los tiempos de entrega, me toca avanzar con algo y luego iremos puliendo.

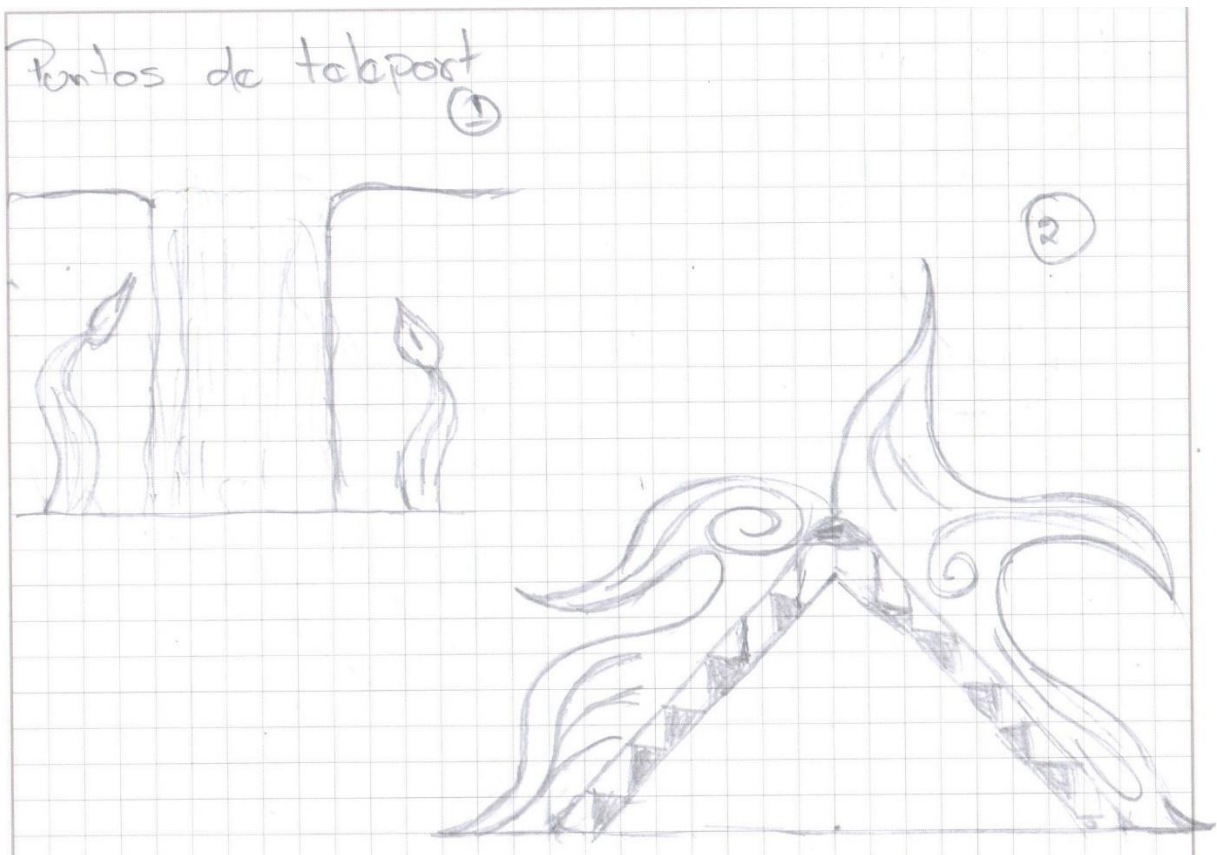


- 6. Puntos de guardado:** Los puntos de guardado son una clara referencia del juego Prince of Persia: The Lost Crown, la idea es que, si no se ha usado como mínimo una vez, el punto tendrá un aspecto y después de usarlo, tendrá un aspecto diferente y se mantendrá en ese aspecto. Los puntos de guardado tendrán una función especial que es regenerar la vitalidad del jugador
- A continuación, mostrare la propuesta que tengo para estos puntos.



7. Puntos de transporte: Los puntos de transporte, son puntos que permitirán al jugador moverse en el mapa. En este tipo de juegos, debido a sus grandes recorridos, sería muy tedioso que el jugador para poder explorar las partes del mapa que no pudo en un inicio, tuviera que devolverse todo el recorrido de manera manual, por eso, siempre es bueno contar con estos puntos que, si bien no son muchos en todo el juego, son realmente útiles a la hora de regresar a zonas que ya se han explorado.

Para estos puntos, tome como referencia los portales de Castlevania y las fuentes de agua de Blasphemous, aun no decido cual usar, pero a continuación mostraré las propuestas.



8. **Guante de accesorios:** Tengo pensado implementar una especie de guante que servirá como sócalo para poner los diferentes accesorios, esta idea la tome como referencia de Zelda TOK y Hollow Knight, consiste en unas piedras con diferentes formas que proporcionaran poderes extra para el combate o la exploración. A continuación, muestro el dibujo del guante y las piedras con su función.



Niveles del Juego

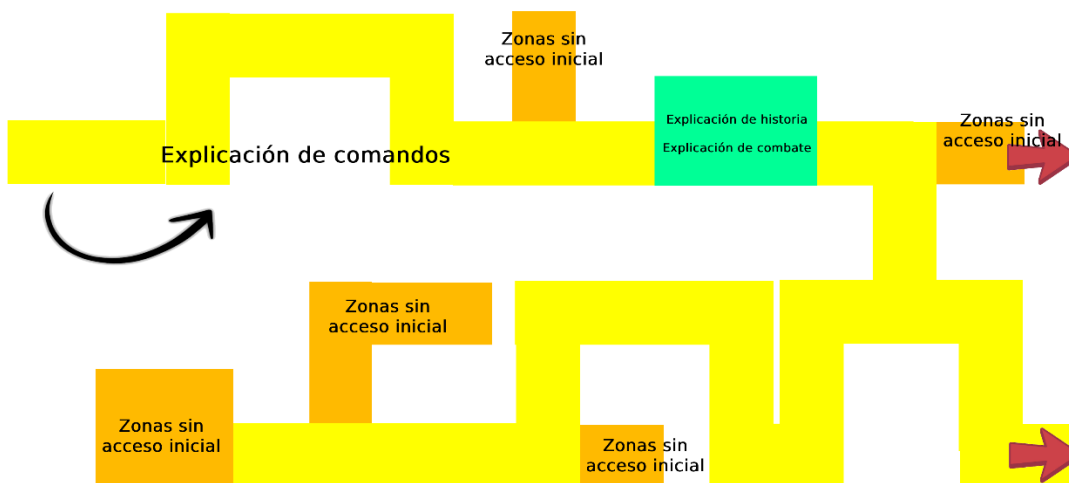
En un juego metroidvania, es algo difícil hablar sobre niveles porque no es un juego lineal, es decir, la secuencia de juego no es de un punto A, a un punto B, pero poder explicar esos niveles como zonas o áreas de todo el mapa.

En este tipo de juegos es importante marcar un inicio de juego, que es donde básicamente explicamos los controles del juego al usuario, las mecánicas, mostramos el centro de la historia y que papel juega el protagonista que es el usuario final. También es importante que en este tipo de juego encontremos una zona segura, es la zona donde el usuario sabe que encontrar muchas cosas y que es un punto donde no tiene que preocuparse por enemigos, también es importante darle a entender que es un punto que le servirá como punto de partida para todas las demás zonas. Por otra parte, encontramos también una zona que es donde se desprenden todos los caminos a las diferentes zonas del juego, colocando limitantes o requerimientos como una habilidad en específico para poder acceder a todos los posibles caminos. Por último, tenemos la primer zona o primer nivel, será del elemento tierra, por lo que será una zona con terrenos rocosos y bosque abundante, los enemigos tendrán relación con el elemento, es decir que los enemigos serán de tipo roca o planta.

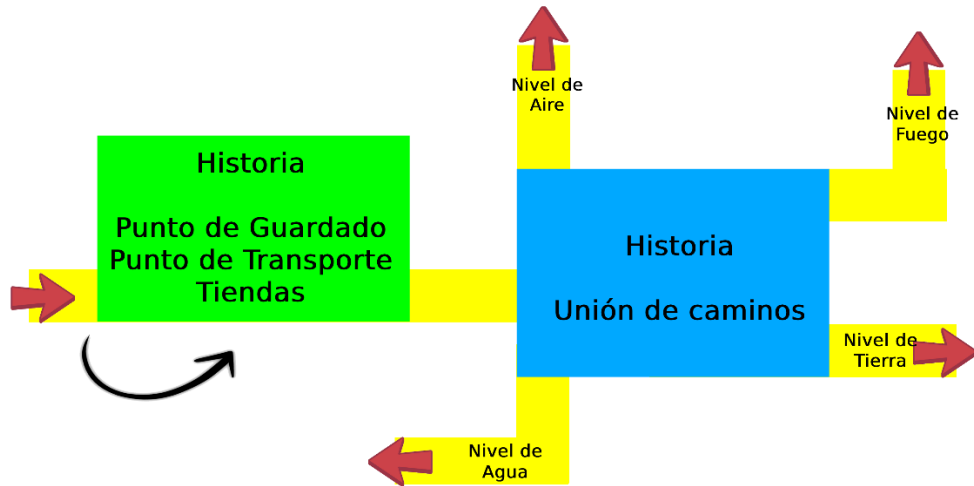
No se como puedo diseñar este tipo de escenarios, pero quiero escenarios como los que tiene el juego Ori and the will of the wisps, son realmente hermosos.

Por ahora solo tengo los mapas de como seria los recorridos aterrizándolo a la parte que creo poder lograr.

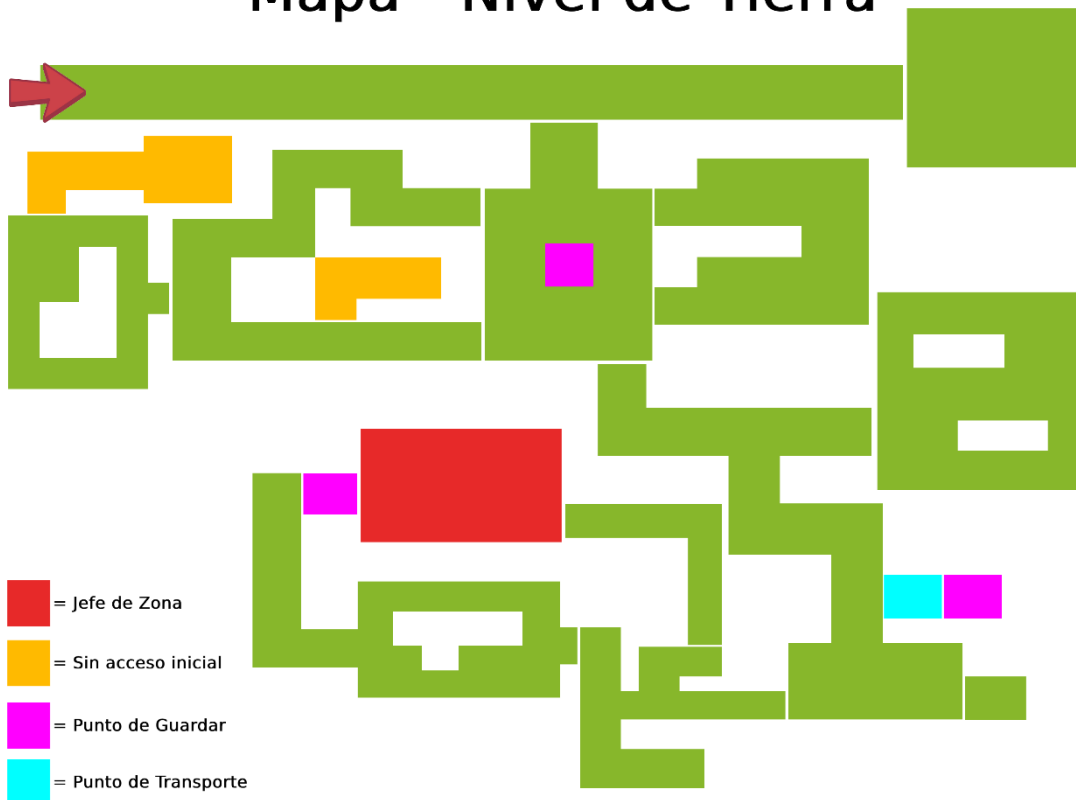
Mapa de Iniciación al Juego



Mapa de zona segura y unión de caminos



Mapa - Nivel de Tierra



Modelado por vértices, bordes y caras

Vértices (Vertices)

- **Definición:** Un vértice es un punto en el espacio 3D definido por sus coordenadas (x, y, z). Es el componente más básico de un modelo 3D.
- **Función:** Los vértices son los puntos de control que se utilizan para definir la forma y estructura del modelo. Se pueden mover, escalar y rotar para modificar la forma del modelo.
- **Uso:** En el modelado por vértices, el usuario manipula directamente los puntos en el espacio. Este tipo de modelado es útil para ajustes detallados y precisos, como la creación de detalles finos en un modelo.
- **Ejemplo:** Si estás creando un cubo, los 8 vértices del cubo son los puntos donde se encuentran las esquinas.

Bordes (Edges)

- **Definición:** Un borde es una línea que conecta dos vértices adyacentes. Los bordes definen las aristas de las formas en un modelo 3D.
- **Función:** Los bordes forman el esqueleto de la geometría del modelo. Al manipular bordes, se pueden ajustar las formas globales del modelo. Mover o escalar un borde puede cambiar la inclinación o la curvatura de las superficies conectadas.
- **Uso:** El modelado por bordes es ideal para ajustar el contorno de un modelo. Es útil en la creación de perfiles y en el refinamiento de formas más amplias sin necesidad de manipular cada vértice individualmente.
- **Ejemplo:** Si estás esculpiendo una cuchilla, puedes ajustar los bordes de la hoja para hacerla más afilada o más gruesa.

Caras (Faces)

- **Definición:** Una cara es una superficie plana que se forma cuando tres o más vértices se conectan mediante bordes. Las caras son los elementos que definen la superficie visible del modelo.
- **Función:** Las caras forman las superficies del objeto 3D. Manipular las caras permite alterar grandes secciones del modelo de una manera más global. Las caras también son fundamentales para definir la apariencia final del modelo, ya que pueden ser texturizadas y renderizadas.
- **Uso:** El modelado por caras es eficiente para trabajar con grandes áreas del modelo, como en la creación de paredes, techos, o cualquier superficie plana o curva. Es útil para darle forma general al modelo y es la base para la texturización y el renderizado.

- **Ejemplo:** Si estás modelando un edificio, podrías seleccionar una cara para extruirla y crear un balcón o una extensión de la estructura.

Conclusión

Creo que son necesarias todas las técnicas, debido a que necesitamos manipular todos estos aspectos a la hora de modelar y lograr grandes resultados, no se mucho de 3D pero lo que he leído es que es muy difícil seguir una técnica sin ayuda de las otras.