



KAULANA

The Gods of Ukulele

Desarrollador:
Christian Odine Saavedra

Ficha:
2977321

Versión:
Alpha

INTRODUCCIÓN DEL PROYECTO

Género:

Plataformas 2D – Acción – Aventura

Resumen:

Kaulana es un videojuego 2D donde el jugador recorre una isla al borde de la destrucción, enfrentando enemigos, trampas y un guardián final mientras descubre fragmentos de su mundo.

Objetivo del juego:

Explorar, sobrevivir y superar los desafíos hasta derrotar al jefe final.

Plataforma:

PC – Windows

Motor:

Godot 4



CONCEPTO VISUAL GENERAL

Estilo visual:

Pixel Art 2D

Enfoque artístico:

Un mundo oscuro y misterioso, con escenarios simples pero expresivos, enfocados en la jugabilidad y la lectura clara del entorno.



CONCEPT ART – PERSONAJE PRINCIPAL

Personaje principal:

El diseño del jugador busca ser simple y reconocible, permitiendo animaciones claras y una fácil lectura durante el juego.



DISEÑO FINAL – PERSONAJE PRINCIPAL

Sprites finales del jugador

Incluye animaciones de movimiento, salto, ataque, daño y muerte.



ENEMIGOS

Enemigos básicos

Los enemigos están diseñados para introducir distintos patrones de ataque y aumentar la dificultad progresivamente.



JEFE / MINI BOSS

Jefe del nivel

El jefe final representa el cierre del recorrido actual del juego y combina mecánicas aprendidas durante el nivel.



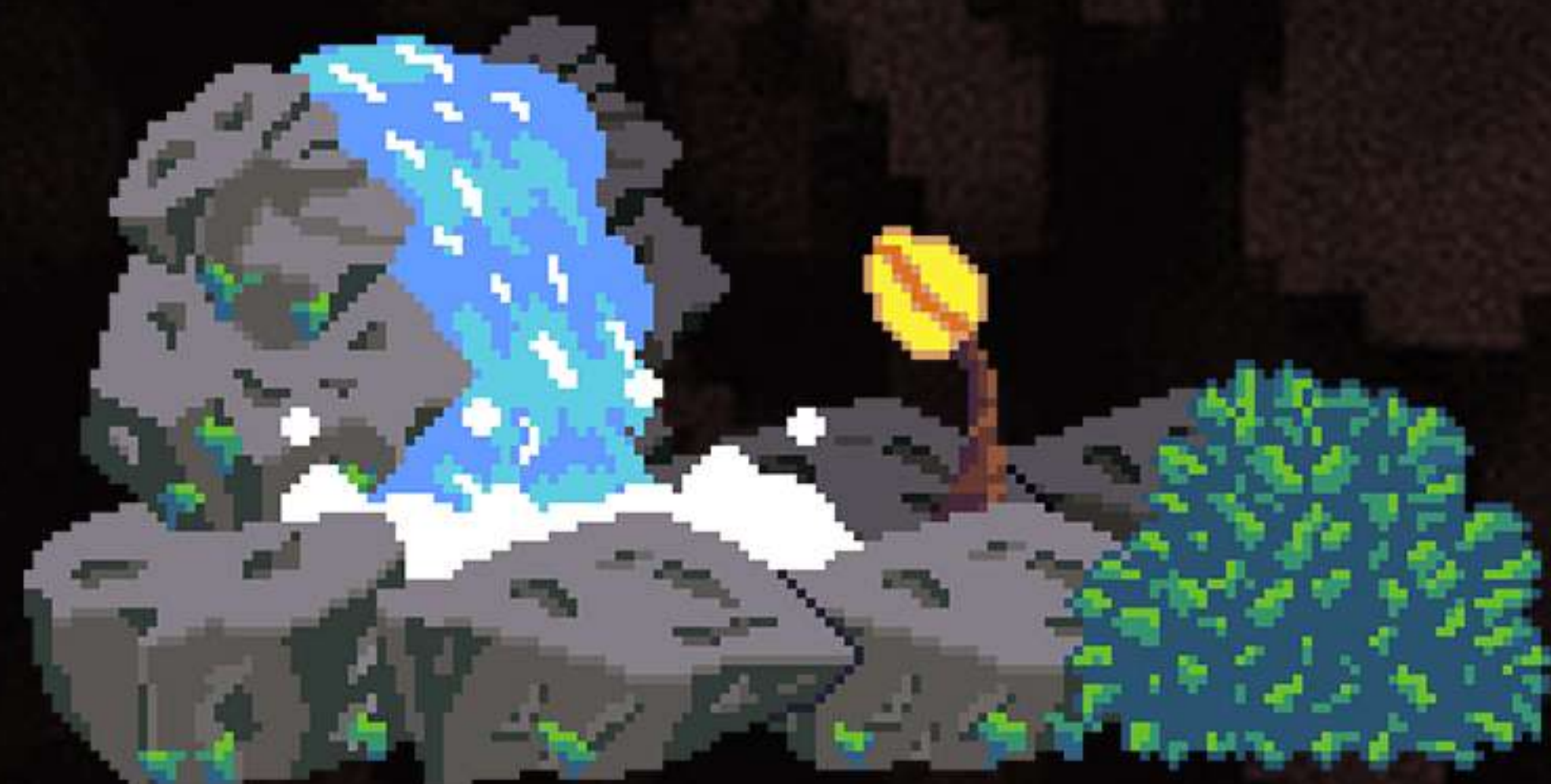
PROPS Y ELEMENTOS INTERACTIVOS

Objetos interactivos

Elementos que apoyan la jugabilidad y el progreso del jugador.



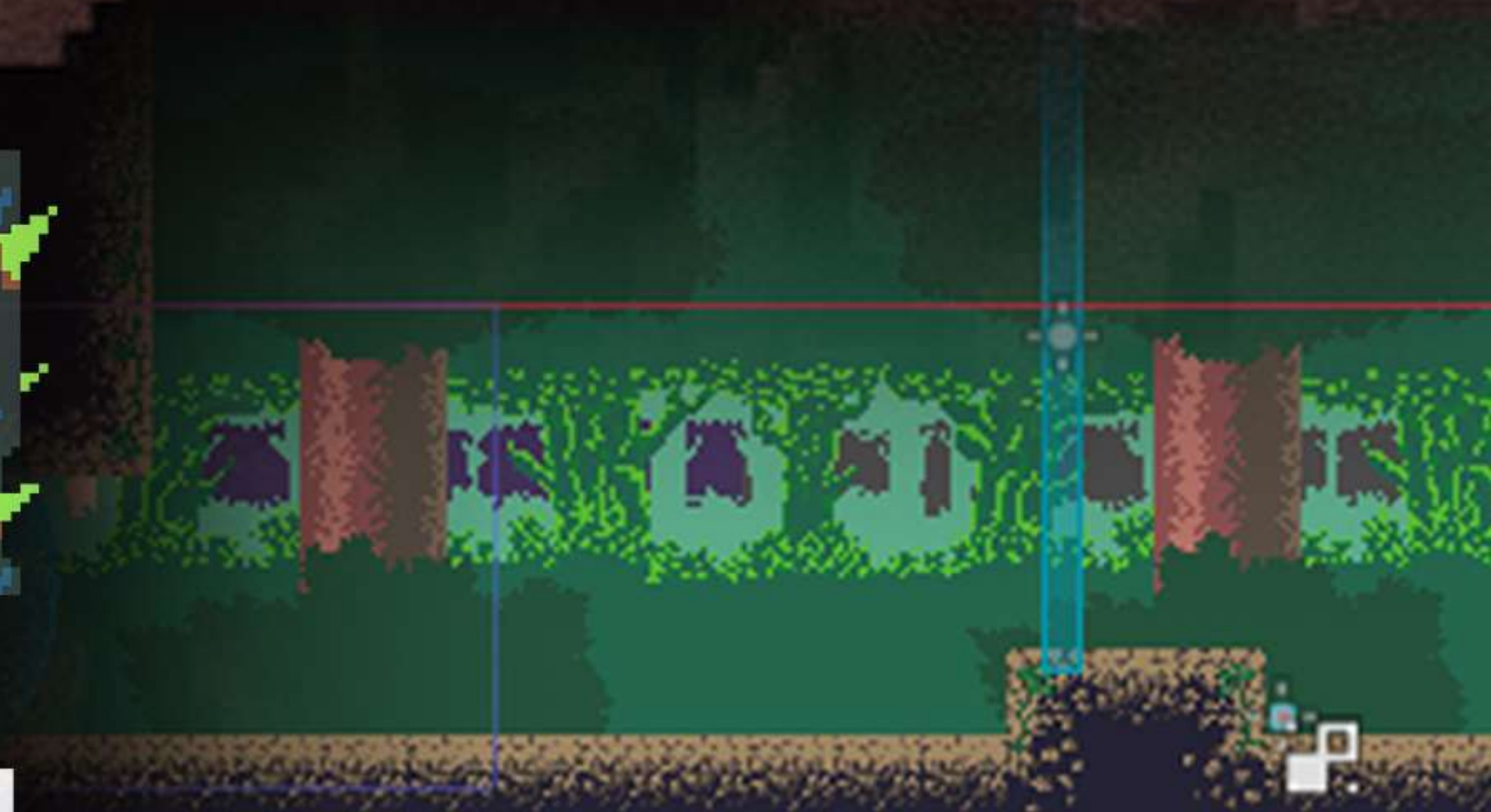
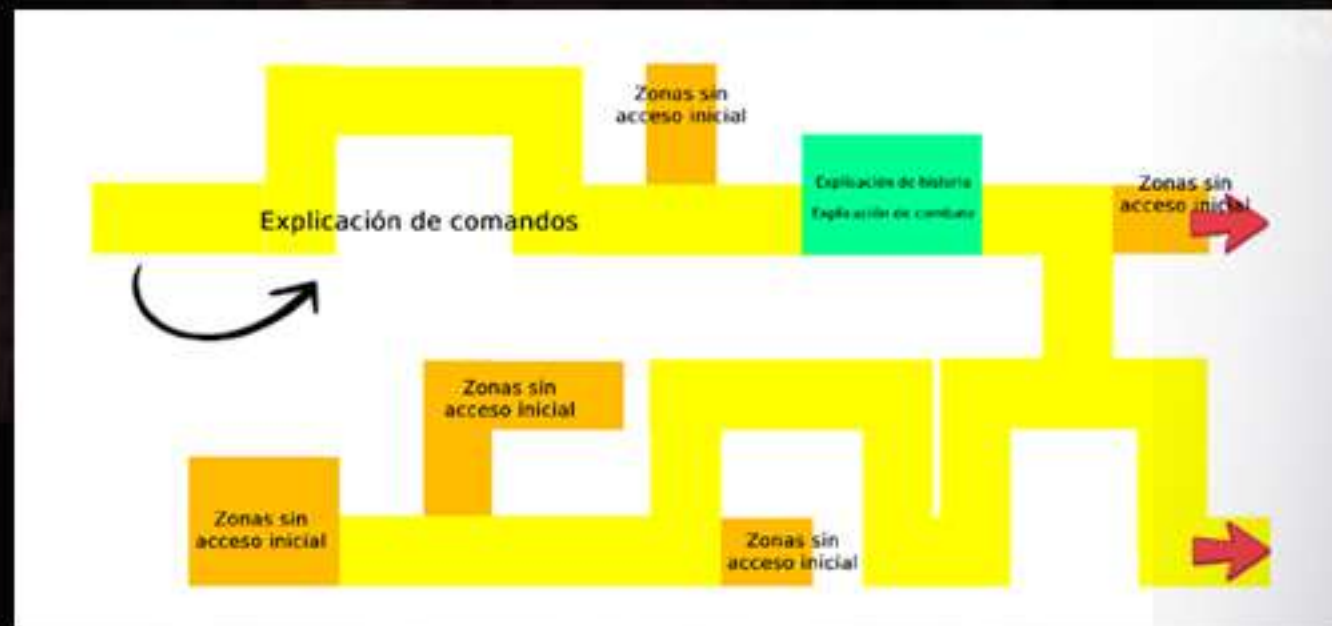
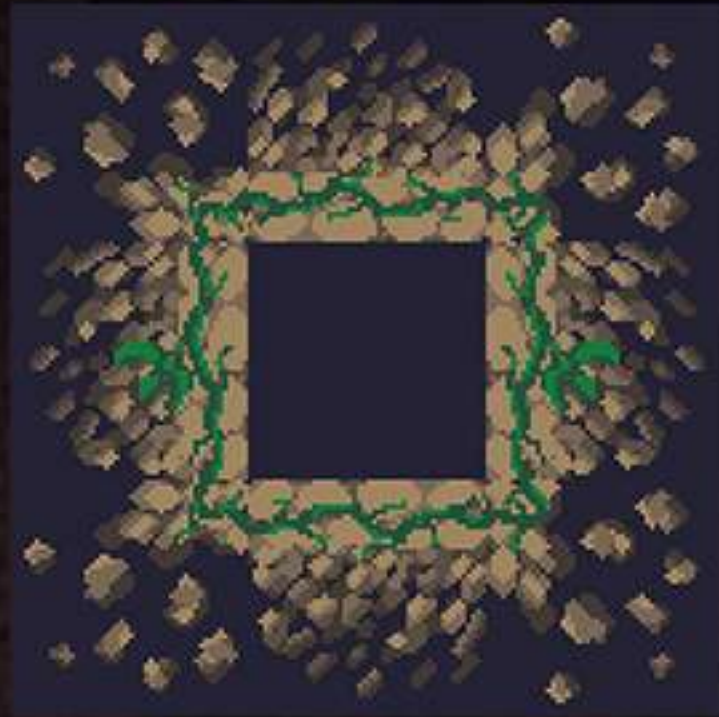
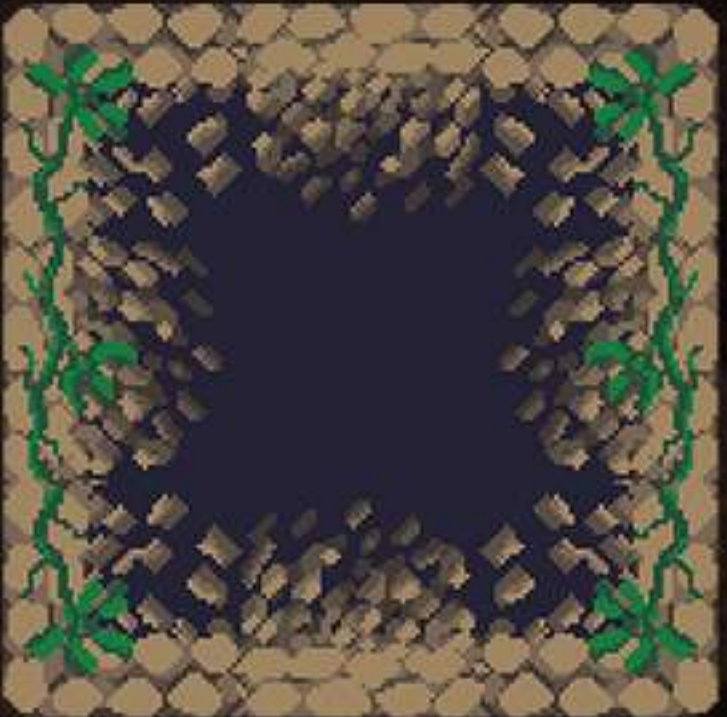
Guardar Partida



ESCENARIOS Y NIVELES

Escenarios

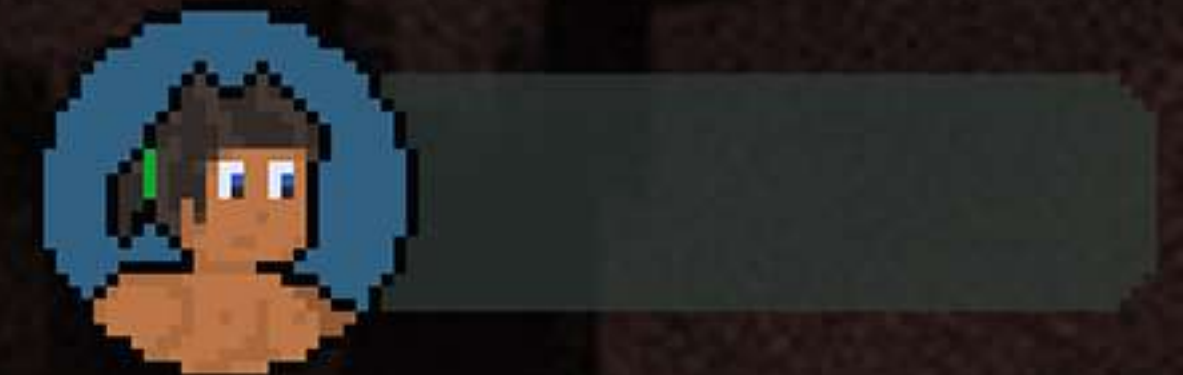
Los niveles están contruidos con tilemaps en pixel art, priorizando la claridad del recorrido y el control del jugador.



INTERFAZ DE USUARIO

Interfaz de usuario

La UI es minimalista y funcional, mostrando solo la información necesaria durante el juego.





PALETA DE COLORES Y ESTILO

Paleta de colores

Colores oscuros y contrastes suaves para transmitir un ambiente de peligro y misterio.

Aunque hay gran variedad de colores cálidos que reflejan costumbres de Hawái

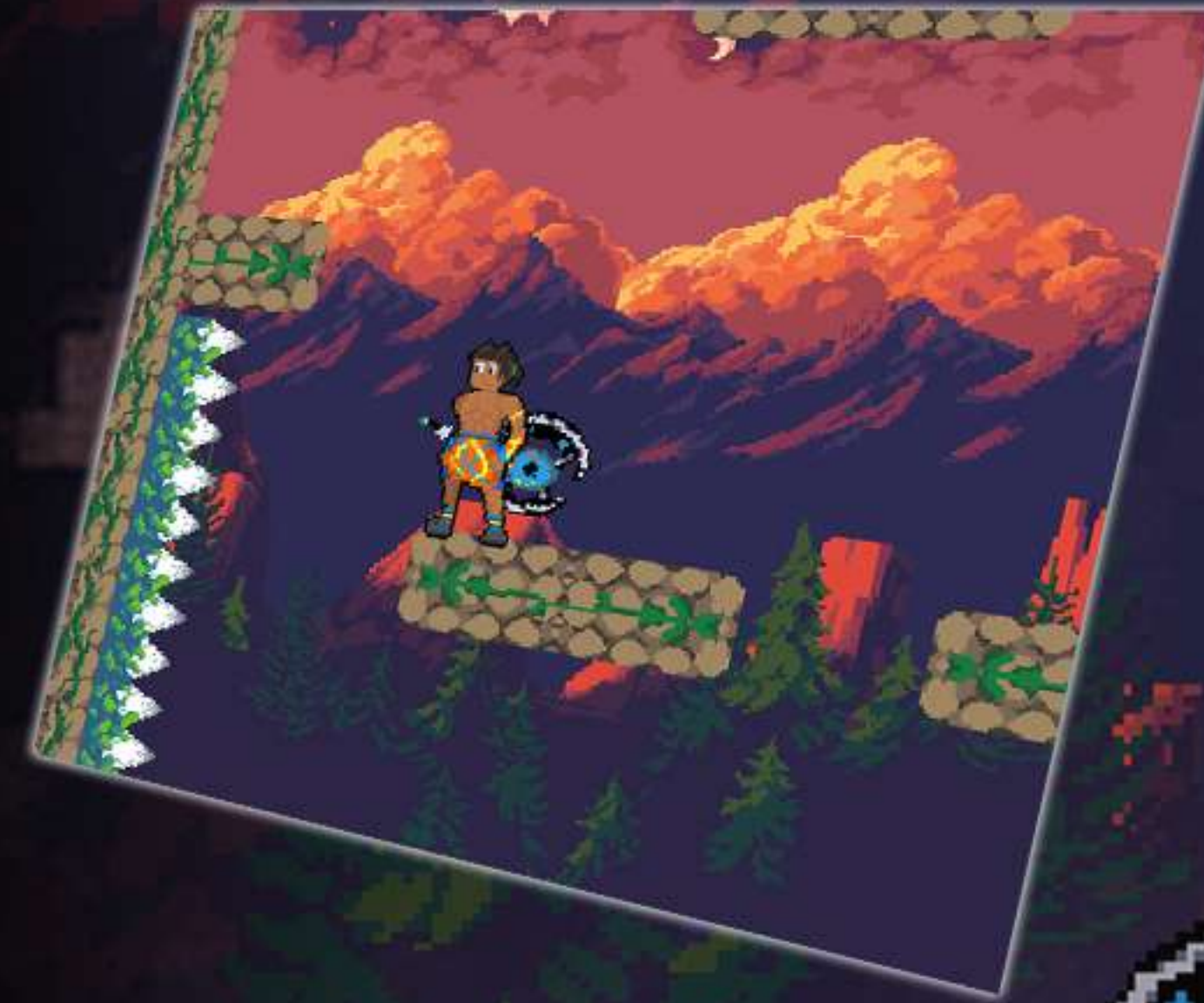


	#bc7647		#3e6c79		#db0c20		#99e550		#fbf236
	#322b28		#ffd641		#d95763		#8f563b		#dc6325
	#423934		#fa6a0a		#696a6a		#639bff		#847e87
	#d1d3e5		#285cc4		#323c39		#5fcde4		#595652
	#e3e6ff		#4a5462		#306082		#2a5370		#323c39
	#249fde		#14a02e		#2d7c5c		#6abe30		#663931

AUDIO Y ATMÓSFERA

Diseño sonoro

El juego cuenta con música y efectos sonoros que refuerzan la atmósfera y la retroalimentación al jugador.



GAMEPLAY EN ACCIÓN

Gameplay

Recorrido continuo desde el inicio hasta el jefe final sin interrupciones críticas.



MOODBOARD / REFERENCIAS

Referencias visuales

Inspiraciones tomadas de videojuegos clásicos de plataformas 2D y pixel art.



CRÉDITOS

Autor:

Christian Odine Saavedra Mina

Roles:

Programación

Diseño de juego

Arte 2D

Diseño de niveles

Pruebas

Herramientas:

Godot 4

Aseprite / editor gráfico

Freebeat (audio)

PC Windows 10