

Manual de usuario



Contenido

- Introducción
- Controles
- Menú
- Batallas



Introducción

En un mundo sumido en el humo y el concreto, donde el cielo ha perdido su azul y los árboles solo existen en libros olvidados, un joven llamado Kael sobrevive en Nubrapolis, una ciudad gobernada por Petromal, una poderosa corporación petrolera que controla la energía, el gobierno y los medios. La contaminación es tan normalizada que la mayoría ni siquiera la nota... hasta que Kael se pierde en las afueras y descubre una verdad que lo cambiará para siempre.

Green Horizon es un juego RPG desarrollado por JJKRG Studios que combina aventura, estrategia y conciencia ecológica en una experiencia inmersiva y educativa. Diseñado para concientizar sobre el cambio climático, este título pone al jugador en la piel de un joven habitante de un mundo al borde del colapso ecológico. La misión es clara: unir a comunidades, restaurar ecosistemas y luchar contra las industrias contaminantes que amenazan con destruir el planeta.

Controles

Controles básicos

Teclado

Movimiento

- Flechas del teclado o W, A, S, D → Mover al personaje en las cuatro direcciones (arriba, abajo, izquierda, derecha).

Acciones / Confirmar

- X, Esc, tecla derecha del ratón → Cancelar una acción, abrir el menú de juego o volver atrás en los diálogos.

Cancelar / Menú / Atrás

- Botón B → Cancelar una acción, retroceder en menús o diálogos, cerrar cuadros de texto.

Durante el combate

- Navegar por el menú con las flechas.
- Confirmar acciones con Z / Enter.
- Cancelar o volver con X / Esc.
- Seleccionar enemigos o aliados con las flechas, según el tipo de acción.

Mando

Movimiento

- Stick izquierdo o cruceta (D-Pad) → Mover al personaje en las cuatro direcciones.

Acciones / Confirmar

- Botón A → Confirmar opciones, interactuar con personajes u objetos, hablar, activar interruptores, abrir puertas, etc.

Cancelar / Menú / Atrás

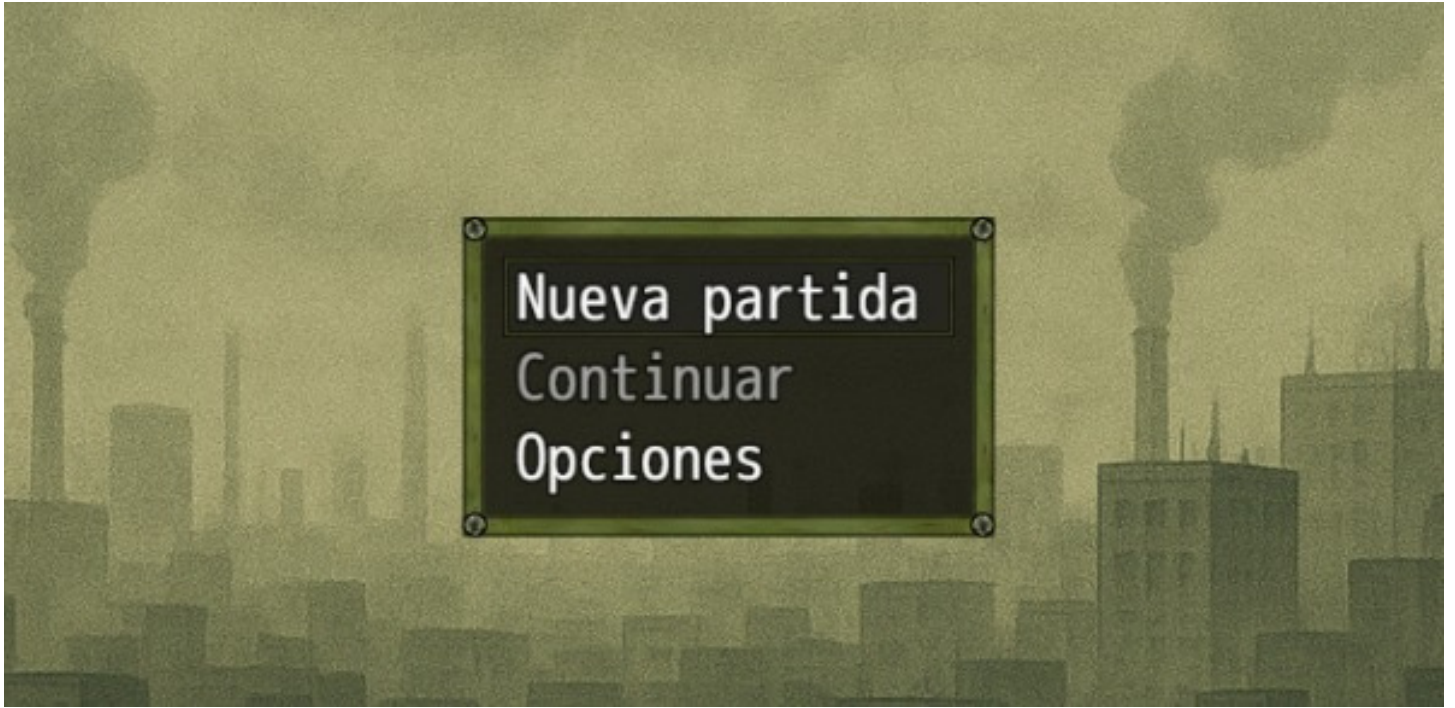
- Botón B → Cancelar una acción, retroceder en menús o diálogos, cerrar cuadros de texto.

Durante el combate

- Stick izquierdo / D-Pad → Navegar entre opciones de acción, enemigos o aliados.
 - Botón A → Confirmar ataques o habilidades.
 - Botón B → Cancelar o volver atrás.
 - Botón Y → Revisar información detallada del enemigo o habilidades (según configuración del juego).
-

Menú

▫ Pantalla de Título / Menú Inicial



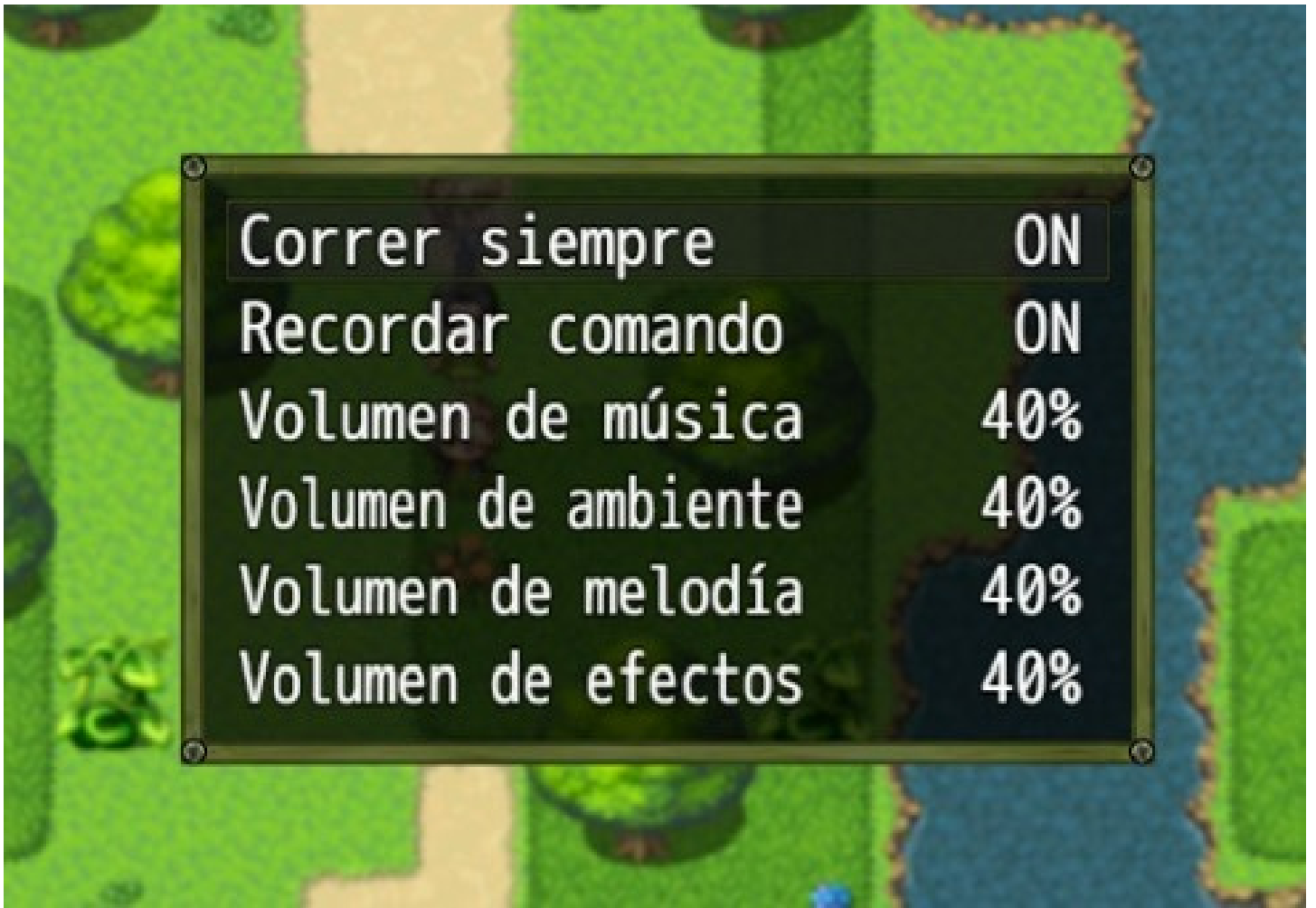
- **Nueva partida:** Comienza una nueva aventura desde el principio.
- **Continuar:** Carga una partida previamente guardada.
- **Opciones:** Abre el menú de configuración del juego.

▫ Menú principal del Juego



- **Menú:** Encabezado general.
- **Objeto (Items):** Permite ver y usar los objetos que el jugador ha recolectado, como pociones, antídotos, etc. La descripción inferior dice: "Inventario. El lugar donde puedes revisar y usar los objetos que posees."
- **Habilidades:** Muestra las habilidades o técnicas especiales que los personajes han aprendido y pueden usar fuera de combate (por ejemplo, curación de grupo, teletransporte a ciudades visitadas).
- **Equipo:** Permite cambiar el armamento (armas, armaduras, escudos) y accesorios de los personajes para mejorar sus estadísticas.
- **Estado:** Muestra las estadísticas detalladas de cada personaje (Puntos de Vida, Puntos de Magia, ataque, defensa, agilidad, suerte, etc.), su nivel, experiencia acumulada y cuánta falta para el siguiente nivel.
- **Formación:** Permite cambiar el orden de los personajes en el grupo, lo cual puede tener efectos estratégicos en batalla (por ejemplo, proteger a los personajes más débiles poniéndolos atrás).
- **Quest (Misiones):** Abre el diario de misiones

□ Opciones



- **Guardar:** Permite guardar el progreso del juego.
- **Dinero:** Muestra la cantidad de moneda que posee el jugador.
- **Tiempo de Juego:** Indica cuánto tiempo real se ha jugado la partida actual.
- **Lista de Personajes (Kael, Lyra, Rex):** Muestra los miembros actuales del equipo, su Nivel (Nv.), Puntos de Vida actuales/máximos (PV), y Puntos de Magia actuales/máximos (PM).}

▫ Menú de Magia.



- **Magia:** Encabezado del menú.
- **Retrato del Personaje (Kael):** Muestra el personaje que va a usar la magia.
- **Nv. (Nivel), Druida (Clase):** Nivel y clase del personaje.
- **PV, PM, PT:** Puntos de Vida, Puntos de Magia y Puntos Tácticos (o similar, una barra que se llena para habilidades especiales en batalla).
- **Lista de Hechizos (ej. Curar):** Muestra los hechizos que el personaje conoce. "Curar" está seleccionado.

□ Diario de Misiones (Quest Journal)



- **Quest Journal:** Título del diario.
- **Disponible:** Misiones que se han ofrecido al jugador pero aún no se han aceptado o completado.
- **Completado:** Misiones que el jugador ha finalizado con éxito.
- **Fallado:** Misiones que el jugador no logró completar o fracasó en sus objetivos.
- **Todas las misiones:** Un listado general de todas las misiones.

Menú de Inventario



- **Objeto:** Muestra objetos consumibles generales.
- **Arma:** Muestra las armas que los personajes pueden equipar.
- **Armadura:** Muestra las armaduras y otros elementos protectores.
- **Objeto clave:** Muestra objetos importantes para avanzar en la trama o misiones, que generalmente no se consumen.

* Menú de Guardar/Cargar Partida



- Pestañas Load / Save / Delete:

- **Load (Cargar):** Permite cargar una partida guardada de uno de los archivos.
- **Save (Guardar):** (Activa en la imagen) Permite guardar el progreso actual en uno de los archivos.
- **Delete (Borrar):** Permite eliminar un archivo de guardado existente.
- **Archivo 1 - Archivo 17:** Múltiples ranuras (slots) para guardar diferentes partidas o puntos de control. La mayoría dice "Empty" (Vacio).

□ Menú de Batalla



- **Atacar:** Ejecuta un ataque físico estándar contra un enemigo.
- **Magia:** Abre el listado de hechizos ofensivos o de apoyo que el personaje puede usar en batalla.
- **Defender:** El personaje adopta una postura defensiva, reduciendo el daño recibido hasta el próximo turno.
- **Objeto:** Permite usar objetos del inventario durante la batalla (pociones, etc.).
- **Estado del Grupo (Kael, Lyra, Rex):** Muestra los PV, PM y PT de los miembros del equipo.

□ Pantalla de Resultados de Batalla



- **Battle Results:** Título de la pantalla.
- **Retratos de Personajes (Kael, Lyra, Rex):** Muestra los personajes que participaron en la batalla.
- **Gained EXP (Experiencia Ganada):** Indica la cantidad de puntos de experiencia que cada personaje obtuvo.
- **Barra de EXP:** Una barra visual que muestra el progreso hacia el siguiente nivel.
- **Nv. (Nivel) y LEVEL UP!:** Muestra el nivel actual del personaje. Si se ganó suficiente experiencia, aparecerá "LEVEL UP!" indicando que el personaje ha subido de nivel.
- **+50:** Indica la cantidad numérica de experiencia ganada en esa batalla (en este caso, 50 EXP para cada uno).