

**LUNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Kipuna: la sombra de Supay

Carlos Ignacio Asadobay Vintimilla

Diseño de Medios Interactivos

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Diseño de Medios Interactivos

Quito, 17 de mayo de 2024

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACION
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Kipuna la sombra de Supay

Carlos Ignacio Asadobay Vintimilla

Nombre del profesor, Título académico

Mark Bueno M.I.S

Quito, 17 de mayo de 2024

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

De igual manera, doy mi consentimiento a la USFQ para llevar a cabo la digitalización y difusión de este trabajo en el repositorio en línea, siguiendo lo establecido en el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Carlos Ignacio Asadobay Vintimilla

Código: 00204566

Cédula de identidad: 1726464413

Lugar y fecha: Quito, 17 de mayo de 2024

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

"KIPUNA: La sombra de Supay" es un juego de acción y aventura en tercera persona que transporta a los jugadores a un mundo mágico precolombino inspirado en la mitología andina. Siguiendo la historia de Rapuko, un joven en una etapa decisiva de su vida a un paso de la adultez, los jugadores se embarcan en una búsqueda para descubrir los secretos detrás de las invasiones a sus territorios.

En esta travesía épica, Rapuko enfrenta peligros físicos, dilemas personales mientras desentraña la verdadera naturaleza del mal que acecha a su pueblo y corrompe a seres con los que se convive. El juego ofrece una experiencia envolvente con exploración, combate estratégico y emocionante, interacción con personajes y desarrollo de la historia. Con un estilo gráfico estilizado y una rica ambientación inspirada en la mitología andina, "KIPUNA: La sombra de Supay" invita a los jugadores a sumergirse en una historia llena de misterio, magia y exploración.

Palabras clave: Unity, Stylized Graphics, Soulslike, RPG, acción y aventura.

ABSTRACT

KIPUNA, The Shadow of Supay" takes players on an exciting and mysterious journey in a pre-Columbian magical world inspired by Andean mythology. As Rapuko, a young man filled with doubts and anxieties, players embark on a quest to unravel the secrets behind the invasions of their territories by southern communities. Facing physical dangers, moral dilemmas, and emotional challenges, Rapuko must uncover the true nature of the evil lurking over his people.

The game offers an immersive experience with elements of exploration, character interaction, strategic combat, item collection, and story development. With a stylized graphical style and a rich setting inspired by Andean mythology. As Rapuko delves into his investigation, he embarks on a journey of self-discovery and bravery, confronting not only external enemies but also his own fears and insecurities.

Key Words: Unity, Stylized Graphics, Soulslike, RPG, action and adventure.

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	5
ABSTRACT	6
ÍNDICE DE FIGURAS	8
INTRODUCCION.....	9
DESCRIPCION DEL PROYECTO	10
DESARROLLO DEL TEMA.....	11
Antecedentes:.....	11
Historia de los Juegos Soulslike:	12
Proyecto:.....	13
Herramientas.....	13
Gameplay.....	13
Reglas Básicas	13
Metas	15
Narrativa y Linealidad	16
Acciones Permitidas y Restringidas	17
Mecánicas	17
Sistema de Combate	18
Estilo Grafico:.....	28
Música y Audio:	28
Target Demográfico.....	29
Distribución	29
Detalles Técnicos.....	30
Herramienta de Desarrollo.....	30
Lenguaje de Programación	30
Plugins	30
Música	30
Audios.....	31
Graficas.....	31
Modelos 3D	31
Conclusiones:.....	31
Recomendaciones	32
Referencias Bibliográficas:.....	33
Anexos.....	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	21
Figura 2.....	21
Figura 3.....	22
Figura 4.....	23
Figura 5.....	23
Figura 6.....	24
Figura 7.....	25
Figura 8.....	26
Figura 9.....	26
Figura 10.....	27
Figura 11.....	27
Figura 12.....	34
Figura 13.....	35
Figura 14.....	35
Figura 15.....	36
Figura 16.....	36
Figura 17.....	37
Figura 18.....	37
Figura 19.....	38
Figura 20.....	38
Figura 21.....	39
Figura 22.....	39
Figura 23.....	39
Figura 24.....	40
Figura 25.....	40
Figura 26.....	41
Figura 27.....	41
Figura 28.....	42

INTRODUCCION

En el panorama actual de los videojuegos, los títulos soulslike han emergido como una categoría significativa que redefine el concepto de desafío y recompensa en el mundo de los juegos de acción y aventura. Inspirados por la infame serie "Dark Souls", estos juegos se caracterizan por su dificultad desafiante, un combate táctico y una narrativa envolvente que recompensa la exploración y la perseverancia del jugador.

KIPUNA: La Sombra de Supay es más que un simple juego; es una inmersión en un universo mágico precolombino, donde la mitología andina cobra vida a través de la perspectiva de tercera persona. En este juego, nos sumergimos en la piel de Rapuko, un joven en busca de respuestas en medio de la incertidumbre y la adversidad.

Al igual que en los juegos de acción y aventura, "KIPUNA" nos lleva a través de una odisea emocionante, donde cada paso de Rapuko es una batalla contra las fuerzas del mal que amenazan su tierra natal. La narrativa no solo nos presenta desafíos físicos, sino también dilemas morales y emocionales, lo que refleja la complejidad del viaje de autodescubrimiento de nuestro protagonista.

La experiencia de juego ofrece una combinación única de exploración, interacción con personajes y combate estratégico, todo ello dentro de un entorno ricamente detallado que rinde homenaje a la rica mitología andina. Desde enfrentarse a enemigos legendarios hasta resolver los misterios que rodean las invasiones en su territorio, Rapuko muestra una valentía y determinación que resuenan con el jugador.

El estilo artístico del juego, inspirado en el arte estilizado 3D o (stylized graphics), no solo proporciona una estética visualmente atractiva, sino que también permite una experiencia de juego fluida y accesible para jugadores de todas las edades. Esta decisión busca atraer a un público más amplio, invitando a todos a sumergirse en esta épica aventura.

DESCRIPCION DEL PROYECTO

Nombre: Kipuna, La sombra de Supay

El nombre "KIPUNA" se inspira en los kipus, una antigua forma de comunicación de las culturas andinas. Estos kipus, a menudo asociados con mensajes entregados a los dioses por mensajeros como los cóndores, han sido interpretados de diversas maneras a lo largo del tiempo. Inicialmente se creía que eran simples registros contables en el comercio, pero investigaciones más recientes han revelado que constituyen un sistema de escritura tridimensional único. La elección de este nombre busca reflejar la idea de redescubrir la identidad a través de los mensajes que nos transmiten las leyendas andinas. De esta manera, "KIPUNA" no solo representa un viaje en busca de respuestas, sino también un proceso de reconexión con la cultura y la historia de la región andina.

El lema "La Sombra de Supay" se refiere a una personificación del mal y la violencia que corrompe tanto a otros pueblos como a seres mitológicos que existen en este universo. La palabra "Supay" se traduce al español como demonio o, según el contexto, como un espíritu ambivalente y malvado (Santos Dea / Edwin Navarrete, 2006). En las leyendas tradicionales incas, el diablo es denominado Supay. Según Quispe y Agnoli, "el Inca Garcilaso escribió que Supay era el nombre del diablo en quechua" (Quispe y Agnoli, 2014, p.49). Por lo tanto, se optó por este nombre como el más apropiado para la representación del mal dentro de este universo.

Resumen General:

"KIPUNA: La sombra de Supay" ofrece una experiencia de juego desafiante y envolvente, especialmente diseñada para jugadores de acción y aventura en tercera persona, con influencia de los juegos tipo Soulslike. Con una jugabilidad estratégica y un diseño de niveles que fomenta la exploración y la interacción con personajes, buscamos asegurar que tanto los jugadores novatos como los experimentados puedan sumergirse fácilmente en la historia de RAPUKO. A pesar de la dificultad del gameplay, hemos incorporado desafíos estratégicos en el combate y la recolección de objetos para mantener la experiencia fresca y satisfactoria para los jugadores.

Hemos optado por un estilo gráfico estilizado que captura la esencia de la fantasía y la mitología andina. Nuestro motor gráfico de Unity permite crear escenarios vibrantes y detallados que transportan a los jugadores a un mundo mágico precolombino lleno de misterio y peligro. Este estilo visual distintivo servirá como un atractivo destacado para nuestra campaña de marketing, ayudando a destacar "KIPUNA: La sombra de Supay" en el competitivo mercado de los videojuegos de PC.

En cuanto a la programación, nos hemos centrado en crear sistemas de combate estratégicos y emocionantes, así como en la implementación de un sistema de inventario y desarrollo de la historia que enriquezca la experiencia del jugador. En términos de producción, hemos establecido una metodología eficiente que nos permite avanzar de manera secuencial en la creación de arte y diseño de niveles. El enfoque se basa en la búsqueda de referencias, la elaboración de arte conceptual y la creación de sprites en stylized art, garantizando una producción fluida y organizada.

En cuanto al marketing, hemos identificado el arte y el tema de la mitología andina como nuestros puntos fuertes. Nuestra estrategia se centra en la creación de una campaña promocional visualmente atractiva en redes sociales, respaldada por material de alta calidad y la generación de interés a través de la prensa especializada. Además, ofrecemos la oportunidad de participar en betas exclusivas para involucrar a la comunidad y generar un boca a boca positivo sobre nuestro juego.

DESARROLLO DEL TEMA

Antecedentes:

Los juegos de acción y aventura han existido desde los primeros días de la industria del videojuego, ofreciendo experiencias emocionantes que combinan exploración, combate y resolución de acertijos. Desde clásicos como "The Legend of Zelda" hasta "Tomb Raider" y "Uncharted", este género ha evolucionado constantemente, adaptándose a las demandas y expectativas cambiantes de los jugadores. Sin embargo, fue con el surgimiento de los juegos soulslike que el género experimentó una transformación significativa, acercándose más a los juegos de rol de acción.

Un juego de rol de acción "combina los elementos típicos del rol con combates en tiempo real (Hack & Slash), permitiendo al personaje obtener y equipar armas, armaduras e ítems con el objetivo de combatir de la manera más satisfactoria posible" (Martínez & Romero, 2016, p. 9). Estos juegos introdujeron nuevos elementos de jugabilidad y desafíos que capturaron la atención de una amplia audiencia.

Historia de los Juegos Soulslike:

El término "soulslike" se originó a partir del juego "Demon's Souls", desarrollado por FromSoftware y lanzado en 2009 exclusivamente para PlayStation 3. Este juego introdujo una mecánica de juego única y desafiante que se centraba en la dificultad, la exploración meticulosa y un mundo oscuro y atmosférico. "Demon's Souls" sentó las bases para una nueva forma de jugar, que posteriormente sería explorada y refinada en títulos como "Dark Souls", "Bloodborne" y "Sekiro: Shadows Die Twice". Estos juegos, conocidos por su dificultad implacable, narrativa ambiental y diseño de niveles intrincado, han ganado una gran cantidad de seguidores y han influido en el diseño de juegos de acción y aventura en toda la industria.

El proceso de desarrollo de un juego soulslike es complejo y requiere un enfoque meticuloso para capturar la esencia del género. En primer lugar, se debe definir claramente los elementos fundamentales del juego, como la dificultad, la atmósfera y la jugabilidad. La creación de un mundo coherente y convincente es crucial, ya que los juegos soulslike suelen destacarse por su diseño de niveles interconectados y su atención al detalle en la ambientación. Además, el combate desempeña un papel central en estos juegos, exigiendo un sistema de combate táctico que desafíe constantemente al jugador. Por último, la narrativa juega un papel importante en la creación de una experiencia inmersiva, con historias que se despliegan a través de pistas ambientales y encuentros con personajes memorables.

Los juegos soulslike han tenido un impacto significativo en la industria del videojuego, inspirando a desarrolladores de todo el mundo a explorar nuevas formas de contar historias y desafiar a los jugadores. Su enfoque en la dificultad, la exploración y la narrativa ha influido en una amplia gama de géneros, desde juegos de rol hasta juegos de acción y aventura. Además, la comunidad de jugadores de los juegos soulslike ha demostrado ser increíblemente apasionada y comprometida, participando en discusiones

sobre estrategias, teorías de la historia y análisis de juego. Esto ha llevado a una proliferación de contenido generado por usuarios, que incluye guías, videos y discusiones en línea, que han contribuido a la longevidad y el impacto cultural de estos juegos.

Proyecto:

Herramientas

Este proyecto fue realizado con la herramienta de Unity en la versión 2021.3.29f1 utilizando el lenguaje C#. Gran parte de los assets fueron adquiridos de la Unity Assets Store y otros fueron modelados en Blender. El Skybox del mundo fueron hechos en Clip Studio Paint y Photoshop. Iconos letreros y guía de controles se desarrollaron en Illustrator.

Gameplay

Los niveles de "KIPUNA: La sombra de Supay" están elaborados para reflejar la majestuosidad y la diversidad del mundo andino. Desde exuberantes bosques hasta escarpadas montañas y misteriosas ruinas, cada entorno te sumerge en una experiencia que busca un ambiente estilizado 3D.

El diseño de los personajes refleja la diversidad y la riqueza cultural de la mitología andina. Desde dioses y criaturas místicas hasta aldeanos y chamanes, cada personaje está diseñado para reflejar su papel en la historia y para dar vida al mundo vibrante de "KIPUNA: La sombra de Supay".

La música y los efectos de sonido también desempeñan un papel importante en la inmersión del jugador en el mundo del juego. Con una banda sonora épica y evocadora que refleja la grandeza y la emotividad de la historia, cada momento del juego está acompañado por una atmósfera sonora que te transporta aún más al universo del juego.

Reglas Básicas

Las reglas básicas de "KIPUNA: La sombra de Supay" se inspiran en el estilo de juego conocido como "Soulslike", caracterizado por su alta dificultad, combate estratégico y exploración meticulosa. Aquí hay algunas reglas básicas que serían similares a los juegos del género Soulslike:

Combate Desafiante: El combate es desafiante y requiere habilidad y precisión por parte del jugador. Cada encuentro con un enemigo puede ser mortal si no se aborda con cautela y estrategia.

- Sistema de Muerte y Resurrección: Al morir, el jugador pierde todo el progreso desde su última bonificación de guardado y vuelve al último punto donde guardo su partida. Se puede guardar en las hogueras predeterminadas en determinadas del juego.
- Aprendizaje Iterativo: El juego fomenta el aprendizaje iterativo, donde el jugador debe aprender de sus errores y adaptar su estrategia para superar los desafíos presentados por el juego.
- Exploración y Descubrimiento: La exploración es fundamental para progresar en el juego. Los jugadores deben investigar cada rincón del mundo del juego para encontrar nuevos caminos, objetos ocultos y secretos que los ayudarán en su viaje. Según Gómez y Maureira, la importancia de la exploración y el descubrimiento en los videojuegos es principalmente por su capacidad para invocar la curiosidad de los jugadores, aumentar la inmersión en la experiencia de juego, ofrecer variedad y sorpresa en la jugabilidad, y proporcionar recompensas satisfactorias que mantienen el interés y la motivación del jugador a lo largo del juego. (Gómez, Maureira, 2019)
- Bonificaciones de Guardado: Los puntos de control, llamados bonificaciones de guardado, actúan como puntos de recuperación donde los jugadores pueden guardar su progreso y recargar su salud. Sin embargo, activar una bonificación de guardado también restablece a los enemigos en el área.
- Progresión Lineal: El juego ofrece una estructura lineal que permite a los jugadores elegir su propio camino a través del mundo del juego. A medida que avanzan, desbloquean nuevas áreas y rutas que pueden explorar en el orden que elijan.
- Enemigos y jefes Desafiantes: Los enemigos normales y los jefes son poderosos y requieren diferentes estrategias para ser derrotados. Los jugadores deben estudiar los patrones de ataque y encontrar puntos débiles para tener éxito en el combate.

Estas reglas básicas ayudarán a establecer la atmósfera desafiante y gratificante característica de los juegos soulslike, brindando a los jugadores una experiencia emocionante y llena de tensión en "KIPUNA: La sombra de Supay".

Metas

- **Condiciones de Victoria:**
 - Derrota de jefes y Enemigos: La principal condición de victoria es derrotar a los jefes y enemigos cruciales que bloquean el progreso en el juego. Cada victoria sobre estos enemigos clave permite al jugador avanzar en la historia y acceder a nuevas áreas del mundo del juego.
 - Exploración Completa: Algunas condiciones de victoria pueden estar vinculadas a la exploración completa del mundo del juego, incluyendo la búsqueda de objetos ocultos, atajos y áreas secretas. Los jugadores que sean capaces de descubrir todos los secretos del juego pueden desbloquear recompensas especiales.

- **Condiciones de Derrota:**
 - Muerte del Personaje: La muerte del personaje del jugador es la principal condición de derrota en "KIPUNA: La sombra de Supay". Si el jugador muere, pierde inmediatamente desde su última bonificación de guardado y debe regresar al punto de control más cercano.
 - Agotamiento de Recursos: Los recursos limitados, como la salud y los consumibles, pueden ser una condición de derrota si el jugador no administra correctamente su uso. Si el jugador se queda sin recursos durante una batalla o una sección difícil del juego, es probable que sucumba ante los enemigos y sea derrotado.
 - Fallo en Superar Desafíos Esenciales: Si el jugador no es capaz de superar los desafíos esenciales del juego, como derrotar a jefes y enemigos, puede quedar atrapado en una situación de estancamiento y perder la capacidad de progresar en la historia.

Narrativa y Linealidad

En "KIPUNA: La sombra de Supay", la narrativa sigue una estructura lineal cuidadosamente diseñada. Cada evento y diálogo está meticulosamente elaborado para sumergir al jugador en una experiencia narrativa coherente y emocionante. Desde el inicio del juego hasta su clímax y conclusión, los jugadores son guiados a través de un viaje definido por el guion del juego. Aunque no hay ramificaciones significativas en la trama que permitan al jugador alterar el curso de los eventos principales, esta estructura asegura una experiencia de juego fluida, donde los jugadores permanecen comprometidos con la trama principal sin desviarse de la secuencia establecida.

Historia del juego:

La historia se desarrolla en un mundo mágico precolombino, en la era de la integración de la historia Andina Ecuatoriana, seguimos la historia de RAPUKO, un joven cazador y aprendiz de Shaman, cuya motivación principal es entender los motivos detrás de las invasiones de las comunidades del sur y apariciones de seres violentos que el solo conocía en leyendas muy antiguas. RAPUKO se encuentra en una encrucijada, tratando de descubrir la verdad detrás de estos misteriosos eventos que amenazan la armonía de su pueblo y su forma de vida. A medida que se adentra en la investigación, descubre que hay fuerzas oscuras en juego, influyendo a las comunidades del sur y a seres mitológicos corruptos y obligados a actuar para sus propios fines malévolos.

La narrativa se desarrolla mientras RAPUKO se embarca en una travesía para desentrañar los entresijos de esta intriga, enfrentándose a peligros y desafíos a lo largo del camino. Durante su búsqueda, enfrenta a enemigos físicos, sino también a dilemas morales y emocionales que ponen a prueba su carácter y determinación. A medida que profundiza en la investigación, RAPUKO descubre la verdadera naturaleza del mal que se esconde detrás de los acontecimientos, y se da cuenta de que solo él tiene el poder de detenerlo y proteger a su pueblo.

Este viaje de autodescubrimiento y valentía no solo implica enfrentarse a enemigos externos, sino también a sus propios miedos e inseguridades. A medida que RAPUKO se enfrenta a estos desafíos, crece como persona y líder, encontrando finalmente su verdadero propósito y convirtiéndose en el defensor de su comunidad contra las fuerzas del mal.

Acciones Permitidas y Restringidas

Acciones Permitidas:

- Leer Diálogos: Los jugadores tienen la capacidad de sumergirse en la rica narrativa del juego a través de diálogos entre personajes.
- Moverse Libremente: Aunque la historia sigue una línea narrativa predefinida, los jugadores pueden explorar los entornos dentro de los límites establecidos en cada nivel. Esta libertad limitada permite a los jugadores descubrir secretos ocultos y elementos adicionales que enriquecen la experiencia de juego.
- Combatir Contra Enemigos: El combate es una parte integral de la jugabilidad de "KIPUNA". Los jugadores enfrentarán una variedad de enemigos y desafíos que deben superar para avanzar en la historia.
- Superar Obstáculos y Encontrar Secretos: Además de combatir, los jugadores encontrarán obstáculos que deben superar, así como secretos ocultos en los niveles que recompensan la exploración.
- Leer Textos Opcionales: Ocasionalmente, los jugadores encontrarán textos opcionales de reflexión de naturaleza religiosa que agregan profundidad al mundo del juego y proporcionan una visión adicional sobre los temas presentados.

Acciones Restringidas:

- Para balancear el juego algunas de las acciones del jugador están limitadas a actividades relacionadas con el combate, correr y esquivar, el movimiento dentro del mundo del juego y la gestión del equipo de personajes. No se permiten acciones fuera de estos parámetros para mantener la coherencia narrativa y la experiencia de juego.

Mecánicas

Moverse:

Los jugadores podrán controlar a Rapuko, el personaje principal, utilizando los controles de movimiento adecuados para cada plataforma. Rapuko podrá moverse libremente por los niveles del juego, explorando los entornos precolombinos inspirados en la mitología

andina. El movimiento estará limitado por obstáculos como plataformas, paredes y desniveles, los cuales requerirán el uso de otras mecánicas para superarlos.

- Saltar: Rapuko podrá saltar pulsando el botón correspondiente. El salto le permitirá superar obstáculos y alcanzar plataformas más altas.
- Esquivar con Dash: Rapuko podrá realizar un rápido desplazamiento lateral o hacia adelante, conocido como "dash", para esquivar ataques enemigos y evitar obstáculos. Al pulsar el botón de esquivar, Rapuko se moverá rápidamente en la dirección deseada, proporcionando un breve período de invulnerabilidad.
- Interactuar: Los jugadores podrán interactuar con otros personajes no jugadores (NPC) y con el entorno que los rodea utilizando el botón de interacción.
- Interactuar con NPC: Al acercarse a un NPC, Rapuko podrá interactuar con él, desencadenando diálogos específicos que contribuyen al desarrollo de la historia. Algunos NPCs pueden ofrecer misiones secundarias o vender objetos útiles.
- Con el Entorno: Rapuko podrá interactuar con objetos y elementos del entorno, como "pintura rupestre" u otros objetos especiales que revelen secretos, proporcionen pistas o desbloqueen contenido adicional.
- Atacar: Rapuko podrá atacar a los enemigos utilizando el botón de ataque débil y un botón de ataque fuerte. Esto le permitirá defenderse contra criaturas hostiles, enemigos y jefes, que encuentre en su viaje y superar obstáculos que se interpongan en su camino.
- Pausar el Juego: Al pulsar el botón de pausa, Rapuko podrá acceder a un menú que le permitirá continuar su aventura, revisar su equipo, ajustar la configuración del juego o salir del juego. Esta función le brinda al jugador la flexibilidad de administrar su experiencia de juego según sus necesidades.

Sistema de Combate

El sistema de combate en "KIPUNA: La sombra de Supay" se caracteriza por su enfoque estratégico, desafiante y táctico, inspirado en la serie de juegos Dark Souls. Los jugadores deben demostrar habilidad, paciencia y astucia para sobrevivir a los encuentros con los enemigos y jefes desafiantes que encontrarán a lo largo de su viaje. A continuación, se detallan las características principales del sistema de combate:

Interfaz básica de combate

- Barra de Vida y Estamina: En la parte superior izquierda de la pantalla se muestra una barra de vida de color rojo y de estamina de color verde. La barra de vida representa la salud actual de Rapuko, mientras que la barra de estamina indica su capacidad para realizar acciones, representando la energía como atacar, esquivar y correr. La barra de estamina se puede regenerar automáticamente. La barra de estamina si llega a terminarse bloquea las acciones del jugador como atacar, esquivar y correr. Buscando que el jugador sea capaz de administrar eficientemente su energía.
- Ítems Consumibles: En la parte inferior izquierda, se encuentran los iconos de los objetos de “Jampi”. Estos frascos mágicos permiten a Rapuko recuperar salud durante el juego. Los jugadores pueden usar estos objetos estratégicamente durante los combates para mantenerse en la lucha.
- Arma Equipada: En la esquina inferior derecha de la pantalla se muestra el arma actualmente equipada por Rapuko. El icono del arma proporciona información visual sobre el tipo de arma y su estado actual. El arma se desequipa cuando la lanzamos. Y vuelve a parecer cuando la recogemos.

Esquivar

- Esquivas Estratégicas: Los jugadores pueden esquivar ataques enemigos con un “dash” a distintas direcciones. El tiempo y la dirección de la esquivas son fundamentales para evitar daños y mantener su energía para no quedar expuestos a ataques de enemigos.

Ataques y Combos

- Ataques Estratégicos: Rapuko puede ejecutar una variedad de ataques con armas o sin ellas cuerpo a cuerpo y a distancia, cada uno con su velocidad, alcance y daño característicos. Los jugadores deben elegir sabiamente sus ataques según la situación y el tipo de enemigo que enfrentan.
- Ataque Débil: El jugador puede encadenar ataques con un daño potencialmente menor, pero ahorra mayor cantidad de energía. Se pueden ejecutar varios ataques

con un gasto pequeño de energía.

- **Ataque Fuerte:** El jugador puede encadenar ataques con un daño potencialmente mayor, pero usa mayor cantidad de energía. Se pueden ejecutar varios ataques con un gasto considerable de energía.

Apuntar y disparar

- **Apuntar y disparar:** El personaje puede apuntar su arma para propósito de la demo solo podrá lanzar su lanza manteniendo presionado el botón correspondiente. Así como posteriormente podrá arrojarla a determinada dirección determinada por un punto de “crossfire” en la interfaz de usuario.
- **Recuperar Arma:** Por motivos prácticos el personaje podrá recuperar su arma usando el mismo botón de apuntado las veces sin importar si el jugador sea capaz de localizar visualmente el arma. La lanza se atraerá de manera automática a la mano del personaje.

Administración de Energía

- **Estamina (energía) Limitada:** Acciones específicas consumirá estamina, estos son ataques, esquivas y correr. Los jugadores deben administrar sabiamente su estamina para evitar agotarse en momentos críticos.

Elementos:

- **Enemigos Desafiantes y jefes**
 - **Enemigos:** Los enemigos son de la raza de los hombres piedra, los enemigos de "KIPUNA: La sombra de Supay" presentan una variedad de desafíos únicos que requieren diferentes enfoques y estrategias de combate.
 - **Jefes:** Los jefes son encuentros memorables que ponen a prueba todas las habilidades y conocimientos adquiridos por el jugador hasta ese momento. Cada jefe tiene patrones de ataque únicos y fases cambiantes que desafían la habilidad y la determinación del jugador.
- **Ítems**
 - **Frascos de salud:** Existen 5 ítems distribuidos en el mapa los cuales pueden ser recogidos o no. Estos ítems podrán dar al jugados la capacidad de sumar una mayor cantidad de frascos con los que podrán restaurar la salud

representado por la barra roja superior izquierda.

- **Hogueras:** los jugadores podrán descansar en las hogueras estableciendo puntos de control y guardado para en caso de morir o fallar en la misión puedan continuar desde el último punto de control alcanzado.

Influencias para el desarrollo del videojuego:

Recopilación de leyendas de Alfonzo Toaquiza



Figura 1: Condor mirando el horizonte (Alfonzo Taquiza, 2002)

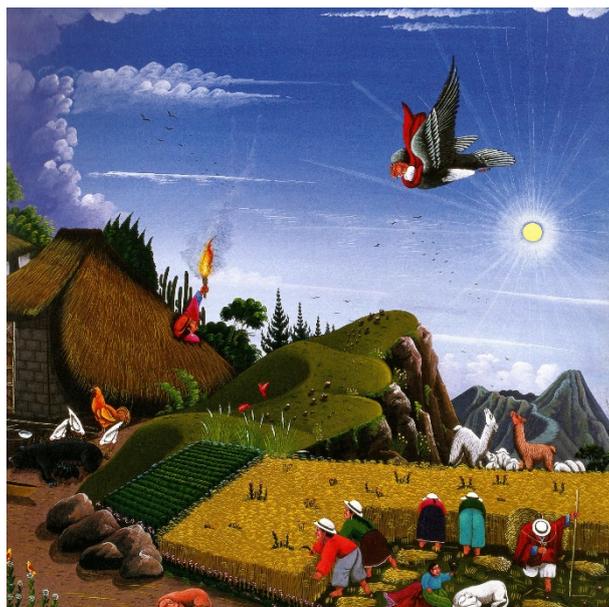


Figura 2: Condor volando (Alfonzo Taquiza, 2002)

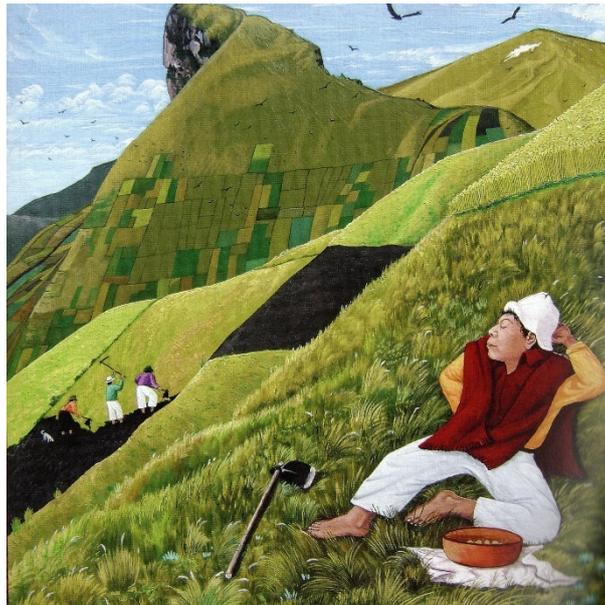


Figura 3: Hombre durmiendo en el páramo (Alfonzo Taquiza, 2002)

El trabajo recopilatorio de Alfonzo Toaquiza, centrado en cuentos y leyendas de los Andes, es de suma importancia para el desarrollo de un videojuego inspirado en la rica tradición cultural del Ecuador. Sus relatos ofrecen una ventana fascinante hacia la mitología andina, capturando la esencia de las creencias, la cosmovisión y las experiencias de las comunidades indígenas. Estas narrativas no solo son fuentes valiosas de entretenimiento, sino también tesoros culturales que proporcionan una base sólida para la construcción de mundos virtuales auténticos. Al incorporar elementos de estos cuentos y leyendas en el diseño del videojuego, se logra no solo la creación de una experiencia única y envolvente para los jugadores, sino también la preservación y difusión de la rica herencia cultural de los Andes ecuatorianos. El trabajo de Toaquiza se convierte así en una inspiración poderosa para aquellos que buscan fusionar el arte del videojuego con la riqueza cultural de la región, ofreciendo una oportunidad única para explorar y apreciar las maravillas de los mitos andinos en un formato interactivo y moderno.

Dark Souls



Figura 4: Promotional Art Dark Souls II (Abandoned, 2014)

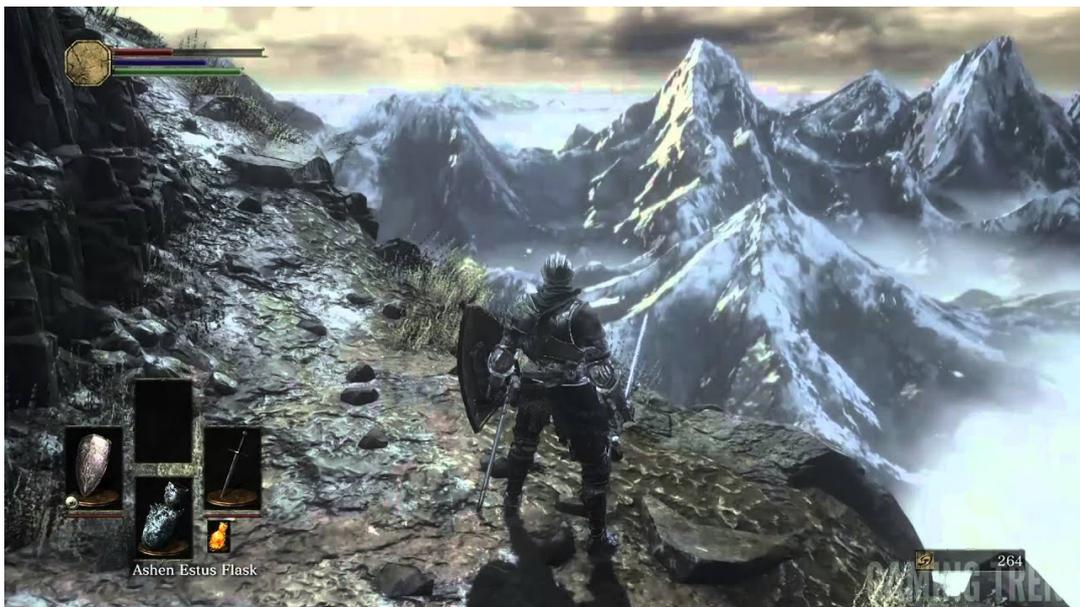


Figura 5: Dark Souls Gameplay Demo (Ron Burke, 2016)

Dark Souls, un pilar en el mundo de los videojuegos ha dejado una huella indeleble en la industria gracias a su excepcional combinación de ambientación fantástica, jugabilidad de rol de acción y desafiante nivel de dificultad. Desde su lanzamiento, este juego ha ejercido una influencia monumental en el diseño y desarrollo de otros títulos, estableciendo un estándar para los juegos de alta dificultad y una narrativa envolvente. Su ambientación épica, enraizada en un mundo oscuro y misterioso lleno de ruinas

antiguas, monstruos imponentes y personajes enigmáticos, ha cautivado a millones de jugadores en todo el mundo.

La atmósfera opresiva y desoladora de Dark Souls crea una experiencia inmersiva que desafía constantemente al jugador a explorar sus límites y superar obstáculos aparentemente insuperables. La sensación de logro al derrotar a un jefe formidable o descubrir un nuevo rincón del mundo es incomparable, y esta sensación de progresión y descubrimiento ha inspirado a desarrolladores de videojuegos de todo el mundo.

Además de su desafiante jugabilidad, Dark Souls ha influido en la narrativa y la estética de numerosos juegos, impulsando la popularidad de los mundos oscuros y atmosféricos llenos de secretos por descubrir. Su enfoque en la exploración meticulosa, el combate estratégico y la narración ambiental ha sentado las bases para una nueva generación de experiencias de juego que buscan ofrecer profundidad y complejidad a los jugadores ávidos de desafíos. En resumen, Dark Souls no solo ha dejado una marca indeleble en la industria de los videojuegos, sino que también ha inspirado y moldeado el desarrollo de numerosos títulos que buscan capturar la misma magia épica y desafiante que lo define.

Alice Madens Returns



Figura 6: Alice en el país de las maravillas (Auxeline, 2019)



Figura 7: Alice Madness Returns Gameplay (Techgag, 2011)

Alice: Madness Returns, desarrollado por American McGee's, es una joya única en el mundo de los videojuegos que ha dejado una marca notable al reinterpretar el clásico cuento de "Alicia en el País de las Maravillas". La influencia de este juego en el desarrollo de Kipuna se destaca en la capacidad de reinterpretar y adaptar historias, especialmente en lo que respecta a su habilidad para reinventar una narrativa tan querida y establecida como la de Lewis Carroll. La oscura y retorcida visión de American McGee transforma el mundo de Alicia en un lugar surrealista y perturbador, donde los elementos familiares se entrelazan con una estética gótica y macabra.

Kena: Bridge of Spirits



Figura 8: Kena Bridge of Spirits Video Game (Oreskis,2021)

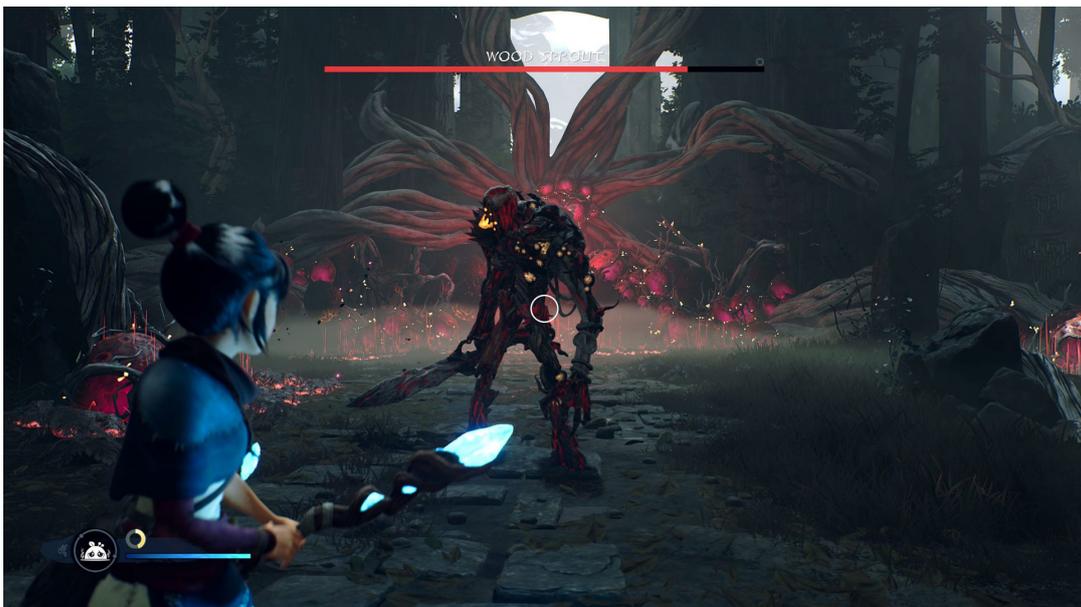


Figura 9: Kena combatiendo con un espíritu maligno (Tony Polanco, 2021)

Kena: Bridge of Spirits destaca notablemente en el mundo de los videojuegos, influenciando el desarrollo de futuros títulos gracias a su estética estilizada y su ambientación naturalmente cautivadora. La belleza de este juego radica en su capacidad para transportar a los jugadores a un mundo exuberante y detallado, donde cada rincón está impregnado de una asombrosa atención al detalle. La estética distintiva de Kena, que combina elementos de fantasía con una paleta de colores vibrantes y una animación fluida, ha establecido un nuevo estándar para la dirección artística en los videojuegos.

El juego presenta un mundo rico y envolvente inspirado en entornos naturales, desde frondosos bosques hasta majestuosas montañas y ruinas ancestrales. Cada ubicación está meticulosamente diseñada para ofrecer una experiencia visualmente impresionante y una sensación de inmersión total para los jugadores.

God of war



Figura 10: Kratos God of War Video Game (Durkeema, 2023)



Figura 11: Kratos combatiendo con enemigos (Samit Sarkar, 2018)

God of War emerge como una influencia crucial en el desarrollo de videojuegos, especialmente por su profunda exploración de los elementos narrativos basados en

tragedias y mitos griegos, así como los nórdicos. La interacción entre mortales y dioses es un pilar fundamental de su narrativa, reflejando así la dinámica presente en las mitologías griega, nórdica y andina. En ambas culturas, los dioses son representados como figuras cercanas a la humanidad, con características humanizadas y una conexión directa con el mundo terrenal. Aunque en la mitología griega los dioses pueden ser vistos como caprichosos y distantes, en contraste, en la cultura andina, se les percibe como espíritus más cercanos y benevolentes, aunque igualmente poderosos. Esta similitud y diferencia cultural proporciona una plataforma intrigante para el desarrollo de futuros juegos, permitiendo una exploración más profunda de la relación entre mortales y divinidades.

Estilo Grafico:

El estilo gráfico elegido para representar el proyecto es el de gráficos estilizados, debido a sus características distintivas y sus ventajas prácticas. Los gráficos estilizados se destacan por su capacidad para crear representaciones con formas más suaves y alejadas del realismo, pero con detalles que los hacen más amigables y reconocibles. Este estilo permite transmitir situaciones y momentos de manera más efectiva, logrando una mayor acogida por parte del público. Es crucial para el desarrollo del proyecto, ya que facilita una mejor aceptación y conexión con los usuarios. La creación de formas más complejas y reconocibles mejora significativamente la comunicación y la dinámica del proyecto.

Música y Audio:

La integración de música desempeña un papel fundamental, generando una experiencia inmersiva singular y complementando la ambientación del juego. Para la demo se realizó composición musical propia, con el objetivo de sumergir al jugador en la atmósfera específica de cada locación y situación del juego. La elección de música medieval no solo enriquece la ambientación, sino que también añade una capa narrativa, transportando a los jugadores a un mundo de fantasía donde la música es tan para una experiencia completa. Además, para los efectos sonoros del protagonista y enemigos, se optó por una solución creativa y accesible. Se utilizaron samples gratuitos disponibles en línea, asegurando una calidad sonora de calidad sin incurrir en costos adicionales. Esta elección refleja un enfoque pragmático para el desarrollo del juego, aprovechando los recursos disponibles en la red para complementar la ambientación y retroalimentación.

Target Demográfico

El público objetivo de "KIPUNA: La Sombra de Supay" abarca a aquellos que sienten una atracción hacia los juegos de acción y aventura, especialmente aquellos con una perspectiva en tercera persona. Se dirige a jugadores con edades comprendidas entre los 16 y los 38 años, que buscan experiencias envolventes y emocionantes en el mundo de los videojuegos. Este juego apunta a atraer a aquellos que tienen interés en la mitología andina y la cultura precolombina, así como a aquellos que disfrutan de la música inspirada en esta rica tradición.

La música original del juego, influenciada por la música andina, añade un elemento único y distintivo que atraerá tanto a jugadores interesados en explorar nuevas experiencias musicales como a aquellos que aprecian la conexión entre la música y la ambientación del juego. Además, la amplia gama de edades dentro del público objetivo refleja la accesibilidad y la diversidad de temas y mecánicas del juego, que pueden resonar tanto con jugadores más jóvenes que buscan nuevas aventuras como con aquellos más experimentados que valoran la innovación de la alta dificultad.

Distribución

"KIPUNA: La Sombra de Supay" se distribuirá inicialmente en la plataforma principal de PC, a través de tiendas digitales como Steam y también en plataformas de juegos independientes como GOG (Good Old Games) e Itch.io. Esta elección se basa en la amplia disponibilidad de la plataforma y su alcance global, que permitirá llegar a una audiencia diversa en todo el mundo. Además, se considerará la posibilidad de expandir la distribución del juego a otras plataformas, como consolas de videojuegos y dispositivos móviles, en función de la demanda y la recepción inicial del juego en PC. Así como se planea buscar publicar el juego en plataformas que tienen beneficios atractivos para el desarrollador como pueden ser Epic Games.

La estrategia de marketing se centrará promocionar el juego a través de campañas en redes sociales, publicidad en otras plataformas de juegos y la plataforma Steam, GOG, Itch.io y posteriormente en Epic Games. Se destinarán recursos para promocionar el juego de manera efectiva, aprovechando las características únicas del juego, como su ambientación inspirada en la mitología andina y su banda sonora original. La inversión inicial en publicidad se considera crucial para generar interés y atención hacia el juego

desde el principio, con el objetivo de construir una base de seguidores sólida y establecer una marca reconocible en el mercado de los videojuegos.

Detalles Técnicos

Herramienta de Desarrollo

- Motor Grafico: Unity 2021.3.29f1

Lenguaje de Programación

- C# es el lenguaje de programación del proyecto siendo el programa nativo de desarrollo de Unity,

Plugins

- Herramienta de Cinema Machine se uso para crear la cámara en tercera persona, así como la mecánica de apuntar y disparar.
-
- Herramienta de Probuilder de Unity, para desarrollar parte de los niveles como el suelo y el interior de la cueva.
- La herramienta de TextmeshPro de Unity la cual permite crear textos vectorizados que no se distorsionan sin importar cuanto le cambies la escala.
- Terrain tools, es otra herramienta de Unity que permitió generar con mejor calidad cada uno de los escenarios y niveles ayudando un mejor manejo del terreno y ambientes.
- Post Processing de Unity, es una herramienta que permite mejorar la calidad grafica final poniendo efectos como desenfoco de movimiento, Bloom, sombras u oclusión ambiental.

Música

- La música cuenta con una banda sonora original, la cual está inspirada en ritmos andinos de la provincia de Chimborazo. Cuenta con 2 canciones los cuales se clasifican como el tema principal y el tema de combate. La mayor parte del Gameplay escuchamos el tema principal y cuando entramos a pelear con los enemigos podemos escuchar el tema de combate. Para la composición se recurrió a la compositora Andrea Velastegui, la cual

produjo las composiciones usando sonidos MIDI y grabando su propia voz.

Audios

- Los audios fueron obtenidos de bibliotecas de audio gratuitas como: soniiss.com o depositphotos.com. Todos los audios son sin derechos de autor y gran parte tiene una calidad decente de sonido.

Graficas

- El UI del juego fue construido desde 0 en Clip Studio Paint, Photoshop y Adobe Illustrator así como la guía de controles. Estas imágenes se convirtieron en sprites 2D. Siendo utilizado principalmente para la interfaz del jugador menús de pausa y pantallas de “Haz muerto” o “Gracias por jugar el juego”.
- Para el diseño de la portada y la imagen principal promocional del juego se realizó un arte conceptual del juego en horizontal del cual se recortó para el banner.

Modelos 3D

- Algunos assets 3D como vegetación, rocas y animales se esculpieron y modelaron en la herramienta de Blender. Así como el personaje principal RAPUKU y los enemigos y jefes.

Conclusiones:

"KIPUNA: La Sombra de Supay" representa más que un simple juego de acción y aventura. Es una oda a la rica tradición cultural de la mitología andina, un homenaje a las historias y leyendas que han perdurado a lo largo de los siglos. A través de su narrativa y su envolvente ambientación, el juego transporta a los jugadores a un mundo mágico precolombino, donde la magia, el misterio y la acción se entrelazan en una experiencia inolvidable.

En este viaje épico, los jugadores asumen el papel de Rapuko, un joven con un paso a la adultez cuya búsqueda de identidad lo lleva a enfrentarse a peligros físicos, morales y emocionales. Desde la exploración de exuberantes paisajes hasta el combate estratégico

contra enemigos temibles, cada aspecto del juego está diseñado para sumergir a los jugadores en una historia llena de giros y revelaciones.

La música original, inspirada en la rica tradición musical andina, añade una capa adicional de inmersión, transportando a los jugadores a un mundo sonoro lleno de ritmos ancestrales y melodías evocadoras. Esta combinación única de elementos visuales, narrativos y musicales crea una experiencia de juego que va más allá del entretenimiento, ofreciendo una oportunidad para explorar y apreciar una cultura rica y vibrante.

En última instancia, "KIPUNA: La Sombra de Supay" es un testimonio del poder de los videojuegos para trascender fronteras y conectar a las personas a través de historias compartidas. Al fusionar la innovación con la tradición, el juego no solo ofrece horas de entretenimiento, sino que también invita a los jugadores a reflexionar sobre temas universales como la identidad, el destino y el valor de la comunidad. Es un recordatorio de que, en el vasto paisaje del mundo de los videojuegos, algunas de las experiencias más profundas y significativas pueden encontrarse en las intersecciones entre la fantasía y la realidad, entre la tradición y la innovación, y entre el pasado y el presente.

Recomendaciones

- Establecer nuevas conexiones para explorar a fondo todos los aspectos relevantes para el desarrollo de este proyecto en una segunda etapa que llegue a cumplir los objetivos y expectativas propuestas, investigando desde la mitología andina hasta la historia de los videojuegos inspirados en culturas precolombinas. Estableciendo un archivo que permita expandir el mundo enriquecer la experiencia.
- Generación de un equipo con el cual se comparta en un punto de vista similar para mejorar la distribución de trabajo, así como la calidad del producto final en cada uno de sus apartados. Estableciendo un equipo de trabajo más grande el cual permita el desarrollo más óptimo y eficiente del proyecto. Buscando una mejora en cuanto a calidad.
- Buscar retroalimentación del público planteado, un punto importante tomando en cuenta el mercado de nicho al cual va dirigido el proyecto. Esperando

retroalimentación asertiva que permita corregir errores y hacer cambios que permitan un mejor desenvolvimiento del producto final en el mercado, medida en los niveles de satisfacción de los consumidores.

- Encontrar expertos con experiencia en la promoción de videojuegos de este estilo. Así como mecanismos de promoción con el objetivo de mejorar el alcance del proyecto al consumidor. Estableciendo un camino sólido de distribución y promoción de este producto en el mercado de los videojuegos.

Referencias Bibliográficas:

- Abandoned. (2014). Promotional Art Dark Souls II. Recuperado de <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=528418>
- Auxeline. (2019). Alice en el país de las maravillas. Recuperado de <https://wallpapercave.com/w/wp2319111>
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Durkeema. (2023). Kratos God of War Video Game (Concept Art). Recuperado de <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=697031>
- Gómez-Maureira, M. A., & Kniestedt, I. (2019). Exploring video games that invoke curiosity. *Entertainment Computing*, 32, 100320.
- Martinez-Romero, G. (2016). Desarrollo de un prototipo de videojuego basado en rol de accion.
- Oreskis. (2021). Kena Bridge of Spirits Video Game. Recuperado de <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=1176664>
- Quispe-Agnoli, R. (2014). El silencio de Guamán Poma de Ayala ante Supay: de duende, espíritu y fantasma a diablo. *Letras (Lima)*, 85(121), 47-62.
- Rodríguez Díaz, V. (2019). La evolución de FromSoftware y su influencia en los videojuegos y en el género RPG (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).
- Ron Burke. (2016). Dark Souls Gameplay Demo. Recuperado de <https://gamingtrend.com/feature/dark-souls-iii-gameplay-demo-xbox-spring-showcase/>

- Samit Sarkar. (2018). Godo of War (Kratos combatiendo con enemigos). Recuperado de <https://www.polygon.com/2018/4/19/17255784/god-of-war-gameplay-video-immersive-hud-mode>.
- Techgage. (2011). Madness Returns Gameplay. Recuperado de <https://i.ytimg.com/vi/b-wLMgKCycM/maxresdefault.jpg>
- Toaquiza, A. 2002. El cóndor Enamorado (Ilustracion). Seeds for Communities, Ecuador.
- Toaquiza, A. 2002. El tío lobo y el conejo (Ilustracion). Seeds for Communities, Ecuador.
- Tony Polanco. (2021). Kena combatiendo con un espíritu maligno. Recuperado de <https://uk.pcmag.com/pc-games/134247/kena-bridge-of-spirits-for-pc>
- UNICEF. (2006). Diccionario Kichwa - Castellano (Primera ed.). Quito, Ecuador: DINEIB.
- Viracochaa, C. D., Proañoa, V. F., & Morenoa, P. R. (2019). Diseño e implementación de un Serious Games con técnicas de inteligencia artificial para el diseño de un curso interactivo 3D de introducción a Unity. Lat. Am. J. Sci. Educ, 6, 12041.

Anexos

Figura 12: Icono

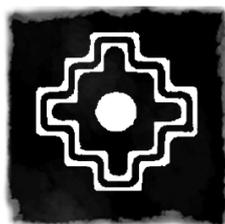


Figura 13: Mapa del nivel / Zonas del juego

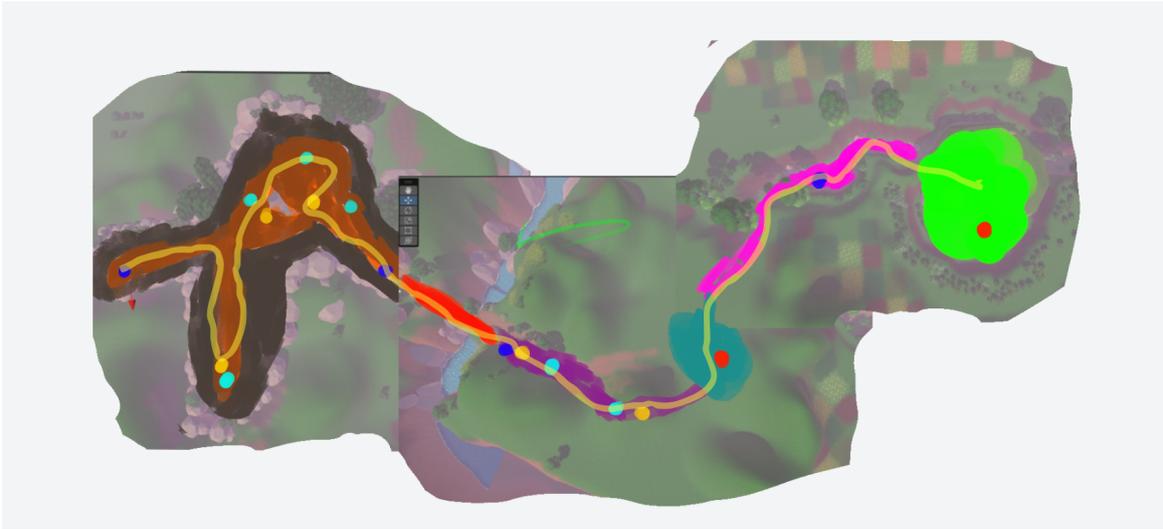


Figura 14: Elementos de UI y Guías de controles

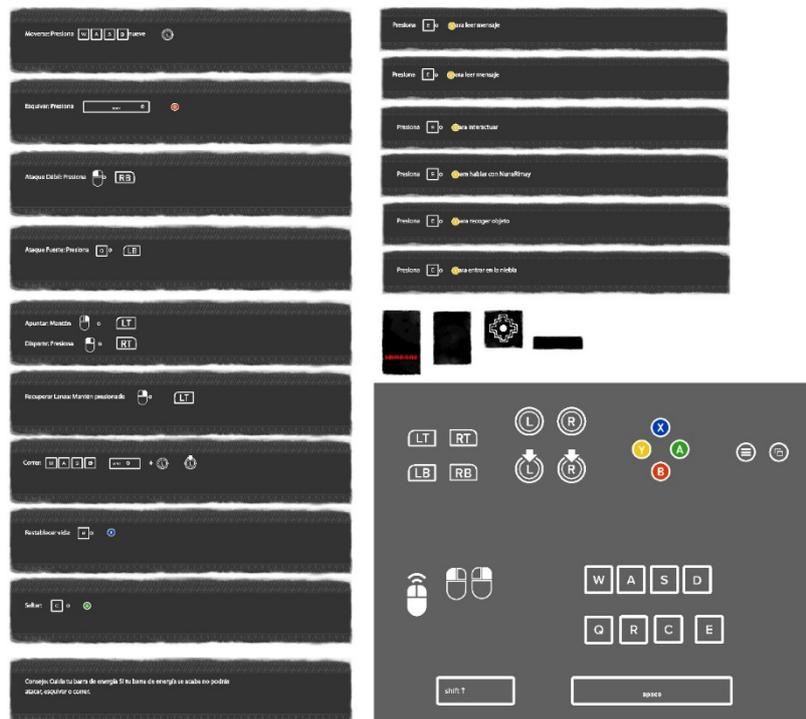


Figura 15: Rapuku Boceto / Personaje Boceto



Figura 16: Rapuku / Cabeza / Modelo 3D



Figura 17: Rapuku / Cabeza Making Off / Modelo 3D



Figura 18: Rapuku / Ropa / Modelo 3D



Figura 19: Rapuku / Cabeza, Cuerpo y Ropa / Modelo 3D



Figura 20: Arma / Lanza / Modelo 3D



Figura 21: Enemigo / Modelo 3D



Figura 22: Penco / Modelo 3D



Figura 23: Tronco / Modelo 3D

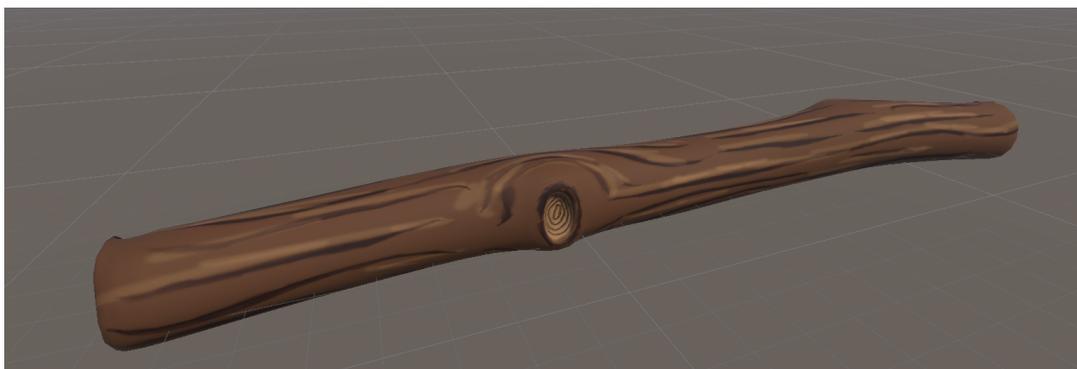


Figura 24: Árbol Gigante / Modelo 3D



Figura 25: Venado / Modelo 3D



Figura 26: Interfaz

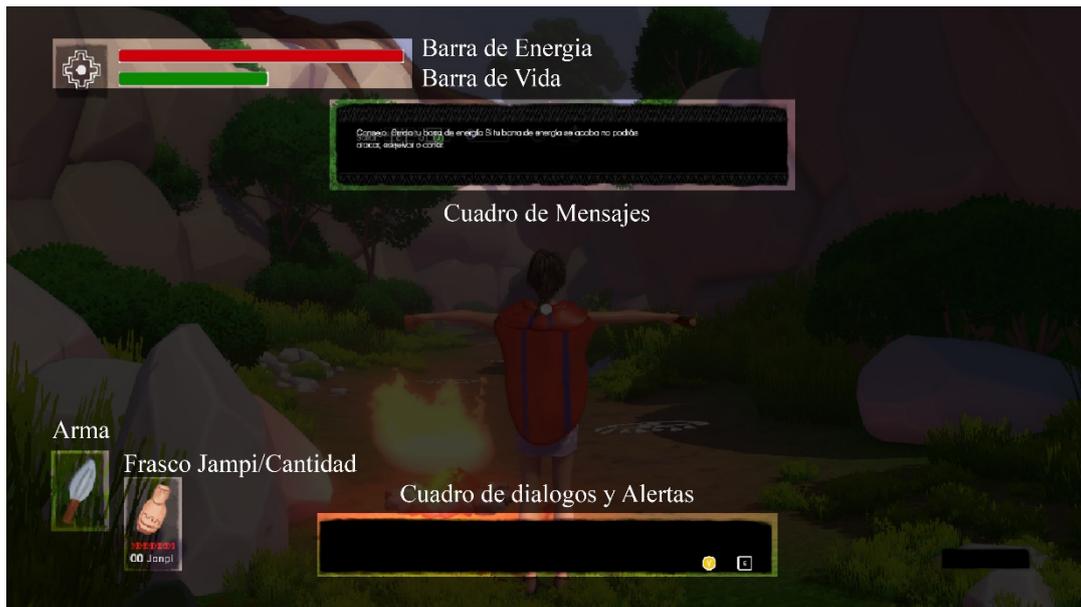


Figura 27: Portada Menú



Figura 28: Imagen Promocional

