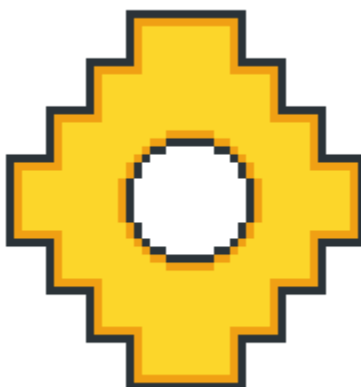




DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO

“Lo que el tiempo no borra”

CREADO POR EL EQUIPO X-FORCE

Patrick Gabriel Chauca Ramos

Terry Brayan Chauca Rolando

Carlos Eduardo Loaiza Martinez

Eduardo Ñaupá Yapura

Zoran Joshua Verastegui Alvarado

Plataforma 2D · Web · 1 jugador · 20–30 min

1. Información general

Campo	Definición
Nombre actual	Chakana
Temática	Lo que el tiempo no borra
Género	Plataforma 2D con exploración y resolución de obstáculos/puzles
Formato visual	2D Pixel Art
Perspectiva	Lateral de plataforma, registrada en la definición inicial como tercera persona
Plataforma	Web
Modo	Un jugador
Duración estimada	20–30 minutos
Contexto de producción	Game Jam
Tiempo de desarrollo	10 días
Tamaño de sprites de personaje	Aproximadamente 32×32 px
Motor y entorno	Godot + VS Code
Lenguaje	GScript
Arte	Aseprite / Pixel Art

2. Concepto

El concepto principal de Chakana propone una divertida y emotiva experiencia de plataformas ambientada en la ciudad de Cusco. La historia trata sobre dos adolescentes, uno de la época actual y otro de la era incaica, que sufren un inesperado intercambio corporal. La aventura invita al jugador a recorrer un mismo espacio geográfico en dos épocas totalmente distintas, utilizando los ancestrales Intihuatana para saltar entre el pasado y el presente. De este modo, se superan obstáculos y puzles que solo existen en una de las dos líneas temporales. La idea central demuestra cómo el tiempo transforma las estructuras y los escenarios, pero deja intacta la esencia y las costumbres de nuestra cultura.

3. GÉNERO Y PÚBLICO OBJETIVO

En cuanto a su género, el juego combina la plataforma en dos dimensiones con elementos de exploración, puzles ambientales y pequeños toques de sigilo. Está pensado para disfrutarse en modo de un solo jugador, con una duración estimada de partida de entre 20 y 30 minutos. Su público objetivo abarca a jugadores que disfruten de historias cortas, mecánicas de viaje en el tiempo y aventuras con una fuerte identidad cultural, dentro de un formato ágil y directo.

4. HISTORIA Y MUNDO DEL JUEGO

En la sinopsis de la historia, todo comienza durante la fiesta del Inti Raymi en Cusco, cuando Carlos, un chico moderno, y Sinchi, un joven del tiempo incaico, piden al mismo tiempo el deseo de estar en otro

lugar. Un misterioso fenómeno solar hace que intercambien cuerpos y queden atrapados en la época del otro. Para regresar a casa, ambos deberán adaptarse a su nuevo entorno y colaborar a través del tiempo para juntar las dos piezas perdidas de la Chakana.

Respecto al mundo del juego, la aventura transcurre en escenarios inspirados en locaciones reales de Cusco y sus alrededores andinos, como la Plaza de Armas y los sistemas de andenes. Los elementos culturales, como la vestimenta, la chicha y la arquitectura incaica, no son un simple fondo decorativo, sino que están integrados a la jugabilidad y a la progresión del escenario. Aunque las construcciones cambian entre el pasado y el presente, el mapa mantiene una continuidad que permite reconocer el lugar en ambas eras.

5. Narración

La historia se va contando con un par de escenas cortas (al inicio y al final), diálogos sencillos en pantalla, la propia exploración y los cambios visuales entre épocas.

6. Mundo y contexto

Aspecto	Definición
Lugar	Cusco y su entorno andino.
Tiempo	Presente y pasado del mismo territorio.
Naturaleza del mundo	Inspirado en lugares reales de Cusco, con una mecánica temporal y elementos sobrenaturales propios del juego.
Elementos culturales	Inti Raymi, andenes, comunidad, Chakana, Intihuatana, vestimenta y elementos visuales asociados a la vida de Cusco.
Continuidad cultural	El espacio puede transformarse entre épocas, mientras ciertas costumbres y expresiones culturales permanecen.
Tratamiento	La representación debe evitar convertir la cultura en un simple decorado; se integrará a la progresión del jugador.

7. PERSONAJES Y ENEMIGOS

Entre los personajes jugables está Carlos, el joven del presente, un chico reservado y pegado a la tecnología que al aparecer en el pasado debe aprender a desenvolverse usando su teléfono celular para distraer a los guardias. Por su parte, Sinchi es el joven del pasado, un chico extrovertido y acostumbrado a la vida comunitaria que al llegar al presente utiliza su gran agilidad para realizar un doble salto permanente.

En el apartado de enemigos se encuentran los guardias y borrachitos del presente, quienes patrullan ciertas zonas y pueden ser distraídos con la pantalla del celular o con chicha. En la era antigua se encuentra el guardia español, un patrullero que detecta al jugador y provoca la derrota al capturarlo,

detalle histórico que el equipo se encuentra revisando para asegurar su coherencia narrativa dentro del prototipo final.

8. Jugabilidad

8.1 Acciones principales

- Caminar y desplazarse lateralmente.
- Saltar.
- Utilizar el doble salto del personaje del pasado.
- Interactuar con Intihuatana y objetos del escenario.
- Cambiar de época exclusivamente en los Intihuatana.
- Mover cajas en el presente y rocas en el pasado para resolver obstáculos.
- Evitar guardias.
- Usar el teléfono del personaje del presente para distraer guardias.
- Recoger el fragmento de Chakana al final de cada nivel.

El bucle principal de juego consiste en explorar el mapa, encontrar un camino bloqueado, localizar un Intihuatana para viajar en el tiempo, aprovechar los cambios del escenario en la otra era, esquivar a los enemigos y avanzar hasta conseguir el fragmento de la Chakana. Los Intihuatana funcionan como puntos de control y de cambio temporal, transformando el entorno de forma instantánea sin mover al personaje de su lugar.

9. Sistema de cambio temporal

Los Intihuatana son los puntos para guardar partida y cambiar de época. El jugador interactúa con ellos y cambia el tiempo al instante sin moverse de sitio: el escenario se transforma a su otra versión. No hay necesidad de reiniciar el nivel ni retroceder.

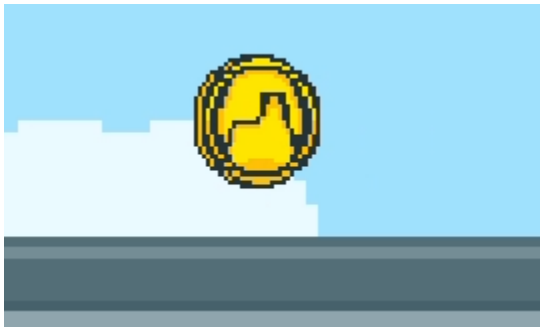
El cambio te mueve por completo con cuerpo a la otra época. Hay una pequeña transición visual y el entorno cambia de golpe en el fondo y en los objetos. Los edificios, casas o árboles cambian según la era, manteniendo siempre el Intihuatana en el mismo sitio.



Para que se note rápido la diferencia, la interfaz y las fuentes usan colores específicos: tonos cálidos y andinos (dorados, terracotas y ocre) para el pasado, y tonos fríos (azules, cianes y grises) para el presente urbano.

10. Muerte y checkpoints

Si un guardia te atrapa, pierdes. Al morir, reapareces en el último Intihuatana que hayas activado.



11. Coleccionables

Hay un fragmento de Chakana por nivel. Lo consigues al llegar al final para pasar al siguiente nivel, y con el segundo logras que ambos chicos vuelvan a su tiempo.



12. Puzles y obstáculos

12.1 Puzles de cambio temporal

Superar los retos aprovechando cómo cambia el escenario entre épocas. Una plataforma puede estar en el pasado pero no en el presente, o al revés. Hay que pensar bien cuándo te conviene viajar en el tiempo para abrirte paso.

12.2 Puzles de objetos

Los objetos para empujar dependen del tiempo: cajas en el presente y rocas en el pasado. Te sirven para trepar alturas, bloquear enemigos o despejar caminos.



12.3 Puzles de habilidad

El diseño aprovecha lo que sabe hacer cada chico. El doble salto del personaje del pasado sirve para llegar a lugares altos, mientras que el teléfono del chico del presente distrae a los guardias para pasar sin que te vean.

13. Diseño de niveles

13.1 Estructura general

Tendremos 2 niveles principales. Cada uno incluye la versión del pasado y del presente al mismo tiempo, cambiando solo desde los Intihuatana. La progresión es recta y directa para llegar a tiempo en los 10 días de la Game Jam.

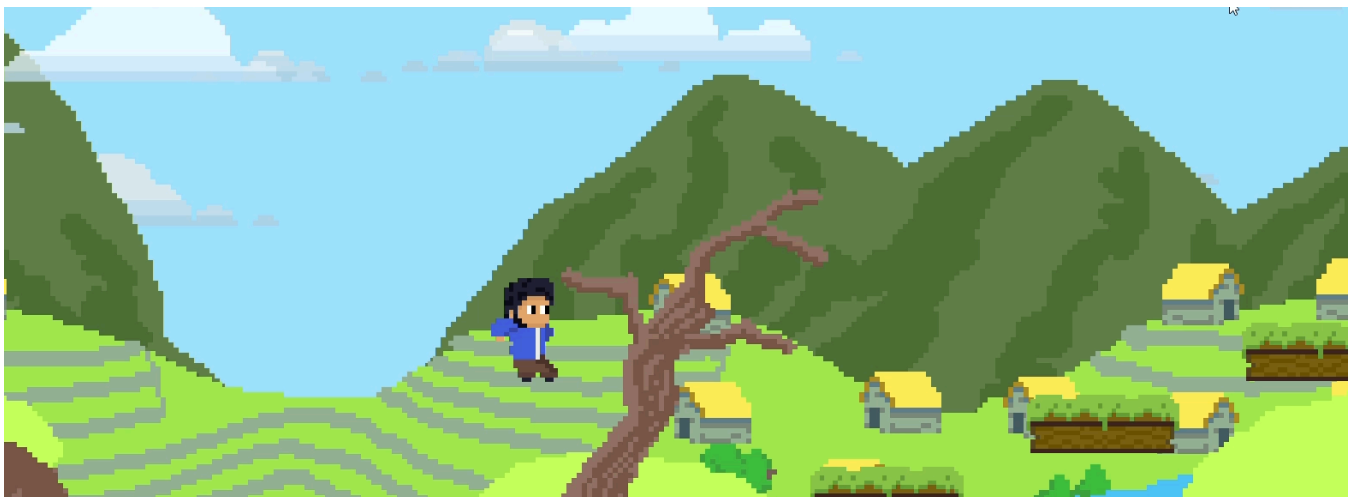
13.2 Nivel 1 — Cusco / Plaza de Armas

Elemento	Definición
Ubicación	Cusco actual, tomando la Plaza de Armas y la ciudad como referencia espacial; también se dispone de su versión pasada.
Objetivo	Atravesar el recorrido, aprovechar los cambios de época y obtener el primer fragmento de Chakana.
Aprendizaje del jugador	Comprender los controles, el cambio temporal, los Intihuatana y la relación entre una misma ubicación en dos épocas.
Mecánica principal	Cambio de época mediante Intihuatana.
Obstáculos	Elementos de escenario que aparecen/desaparecen según época, cajas en el presente y rocas en el pasado.
Enemigos	Guardias/borrachitos del presente en sectores determinados; guardia del pasado en sectores determinados.
Habilidades	Doble salto del personaje del pasado y distracción con teléfono del personaje del presente.
Coleccionable	Fragmento de Chakana.
Cierre	Obtención del fragmento y paso al nivel 2.



13.3 Nivel 2 — Andenes y comunidad

Elemento	Definición
Ubicación	Entorno de andenes y comunidad, representado en sus versiones de pasado y presente.
Objetivo	Superar un recorrido más exigente y obtener el segundo fragmento de Chakana.
Aprendizaje del jugador	Combinar el cambio temporal con las habilidades de ambos personajes y leer las diferencias del mismo espacio entre épocas.
Mecánica principal	Cambio de época en Intihuatana y uso combinado de obstáculos temporales.
Obstáculos	Plataformas, desniveles, estructuras disponibles en una época y ausentes en la otra, cajas/rocas y guardias en sectores definidos.
Enemigos	Guardias/borrachitos del presente y guardia del pasado, en zonas específicas.
Coleccionable	Segundo fragmento de Chakana.
Cierre	Obtención del fragmento y retorno de los protagonistas a sus respectivas épocas. [Insertar aquí los mapas o diagramas de nivel con la distribución de plataformas, Intihuatana, enemigos y coleccionables para el Nivel 1 y Nivel 2]



13.4 Progresión de dificultad

La cosa se va complicando del nivel 1 al 2. El primero sirve para entender los controles y el cambio de época; el segundo te exige reaccionar más rápido y combinar mejor las habilidades.

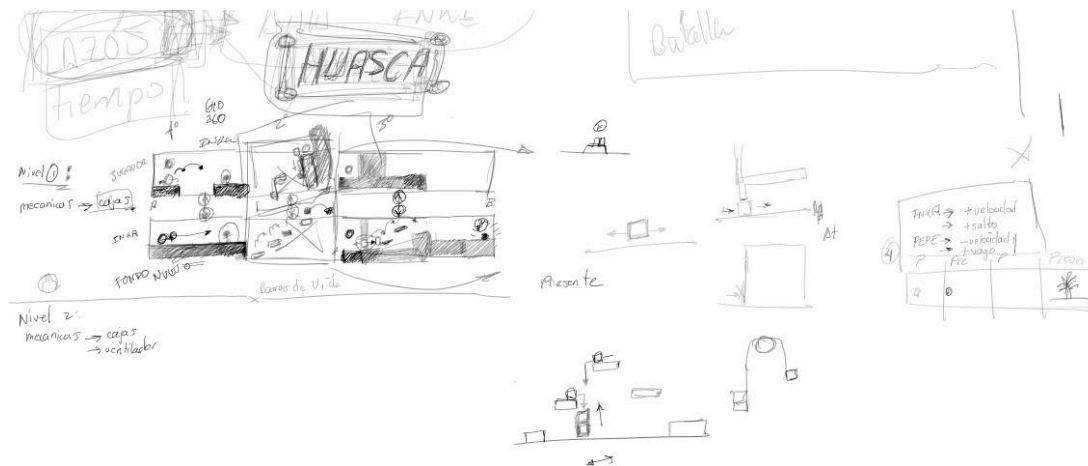
14. ARTE Y DISEÑO

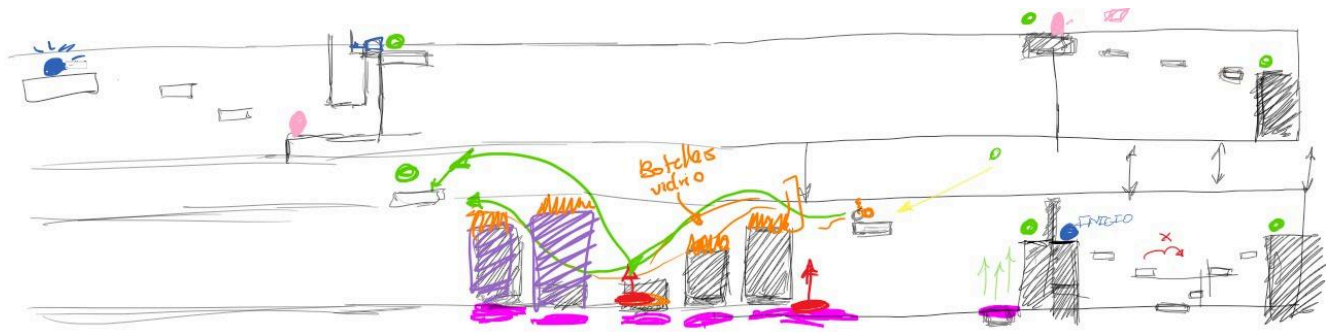
El estilo artístico se basa en un pixel art retro en dos dimensiones con sprites de personajes de aproximadamente 32 por 32 píxeles. Este estilo gráfico permite mantener una estética vistosa y nostálgica, garantizando al mismo tiempo una producción ágil para el equipo.

La dirección de arte utiliza paletas de colores bien definidas para diferenciar las eras al instante. El pasado se viste con tonalidades cálidas y andinas en tonos dorados, terracotas y ocre, mientras que el presente emplea tonalidades frías compuestas por azules, cielos y grises urbanos. Este contraste facilita que el jugador entienda en qué tiempo se encuentra sin perder de vista los elementos permanentes del mapa.

14.1 Diseños conceptuales

Arte conceptual del desarrollo general del juego.





15. SONIDO Y MÚSICA

El aspecto sonoro está a cargo de Patrick y cuenta con temas musicales dinámicos que cambian suavemente entre el pasado y el presente para acompañar el ritmo del juego. En lugar de voces grabadas, la historia se narra mediante pequeños cuadros de texto con diálogos sencillos. Además, se incluyen efectos de sonido especiales para resaltar el momento exacto del viaje temporal y las acciones principales de los personajes.

16. INTERFAZ DE USUARIO (UI)

La interfaz de usuario busca ser limpia y minimalista para dejar todo el protagonismo a la pantalla de juego. La UI cambia sus tonos de color según la época en la que estés, mostrando en pantalla el indicador del tiempo actual, el estado de los fragmentos de la Chakana reunidos, el menú de pausa durante la partida y las opciones al ganar o perder.

17. Referencias

Referencia	Uso previsto
Mario Bros.	Referencia de plataforma 2D, lectura sencilla de obstáculos y proporción de personajes pequeños.