
LITTLE FLAMES

Informe

Afiche Informativo



Índice



03

Introducción



04

Objetivo comunicacional



05

Objetivo comunicacional



06

Pyra, la bruja y las velas



07

Estilo gráfico



08

Información gráfica



09

Conclusión



Introducción

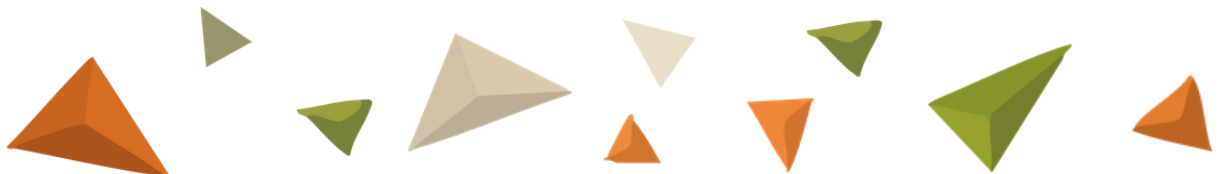


El presente documento tiene como objetivo explicar las decisiones tomadas durante el diseño del afiche promocional del videojuego Little Flames, un proyecto de aventura narrativa con elementos de suspenso y sigilo. Para su desarrollo se consideró la información presentada en el guion del videojuego, además de la identidad visual del proyecto y de Playra Studios, buscando representar en una sola ilustración la esencia de la historia, su ambiente y el conflicto principal.



Objetivo comunicacional

A diferencia de representar una escena específica del videojuego, el afiche busca comunicar el conflicto principal que da origen a toda la historia. La composición centra la atención en Pyra y en su creadora, mostrando la relación entre ambos personajes y el momento que da inicio a la aventura. De esta forma, la ilustración busca despertar la curiosidad del espectador sin revelar acontecimientos importantes de la trama, manteniendo el misterio propio del género.



Objetivo comunicacional

La composición fue pensada para guiar la mirada de arriba hacia abajo. En la parte superior se encuentra la Bruja Principiante y, bajo ella, Pyra cayendo sin vida. Esta distribución permite relacionar inmediatamente a ambos personajes y representar el origen del conflicto que impulsa toda la historia del videojuego.



Pyra

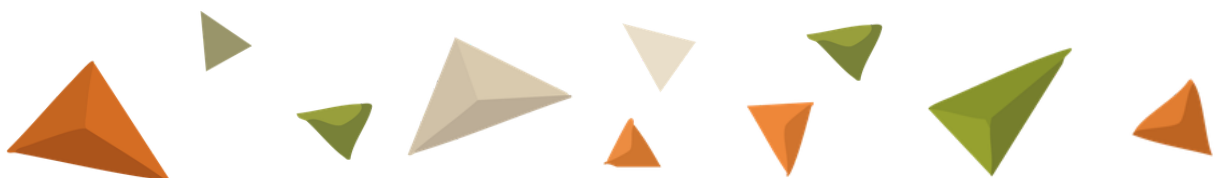
Pyra fue representado sin la llama que normalmente lleva en su pecho, mostrando su estado inicial como un experimento fallido. Su posición durante la caída tiene un significado especial, ya que representa tanto el comienzo de la historia, cuando es arrojado al vertedero, como el final del viaje del personaje. De esta forma, la ilustración conecta visualmente el inicio y el desenlace del videojuego.

La Bruja

Aunque la Bruja Principiante aparece pocas veces durante la historia, cumple un papel fundamental, ya que es quien crea a Pyra y da origen a todo el conflicto del videojuego. Por esta razón ocupa un lugar importante dentro del afiche, reflejando que sus decisiones son las que ponen en marcha toda la aventura del protagonista. Esta idea también se basa en el papel que cumple dentro del guion.

Las Velas

Las velas fueron incorporadas como un elemento que acompaña constantemente a Pyra y refuerza uno de los conceptos más importantes del videojuego: el fuego. La llama está presente en el protagonista, en el logotipo y en gran parte de la historia, por lo que rodear al personaje con velas ayuda a reforzar esa idea desde la primera impresión. Además, la oscuridad que rodea a la bruja busca transmitir una sensación de aislamiento y encierro, reflejando el lugar donde desarrolla sus experimentos.

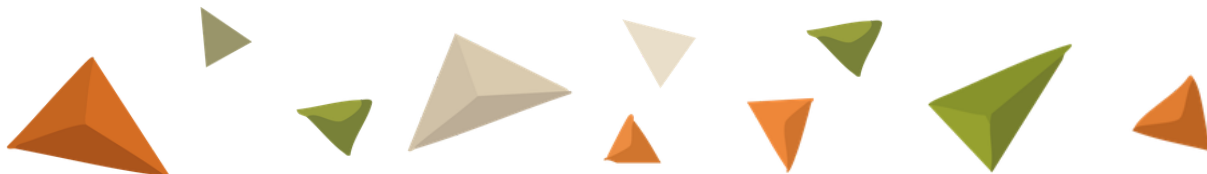
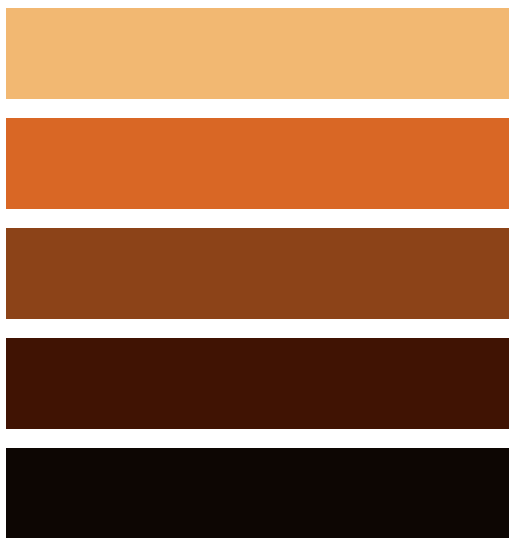


Estilo gráfico

Para la ilustración se utilizó un estilo de pintura digital con pinceladas visibles y una textura suave. La intención fue transmitir mejor las emociones de la escena y darle un aspecto más artístico. Aunque el videojuego utiliza un estilo low poly, para el afiche se optó por una ilustración más expresiva, ya que permitía comunicar de mejor manera la historia y el ambiente del proyecto.

Color

La paleta de colores se basa principalmente en tonos cálidos. La iluminación generada por las velas y el fuego envuelve toda la escena, creando un ambiente que dirige la atención hacia Pyra y refuerza la importancia que tiene la llama dentro de la historia. Los tonos más oscuros del fondo ayudan a generar una atmósfera de suspenso sin quitar protagonismo a los personajes.



Información gráfica

Finalmente, el afiche incorpora elementos propios de una pieza promocional, como el logotipo del videojuego, la identidad de Playra Studios, una de las plataformas de lanzamiento del proyecto (PC), la clasificación para mayores de 16 años, el género "Aventura Narrativa" y un código QR que dirige a información adicional del videojuego. Estos elementos permiten entregar información importante al público sin restar protagonismo a la ilustración principal.



Visualizar afiche en
alta resolución



Conclusión



En conjunto, todas las decisiones tomadas durante el diseño del afiche buscan representar la identidad de Little Flames y transmitir el conflicto que da inicio a la historia. Más que mostrar una escena exacta del videojuego, la ilustración busca resumir visualmente su ambiente, sus personajes y el papel que cumple el fuego dentro de la narrativa, invitando al espectador a conocer el proyecto.

