
**LITTLE
FLAMES**

Informe

Guión del Videojuego



Índice



03

Introducción



04

Concepto General



05

Premisa Narrativa



06

Sinopsis



07

Universo y Ambientación



08

Personajes



09

Gameplay Narrativo



10

Objetivos del Jugador



11

Escenas y Cinemáticas



12

Conclusión



Introducción



El desarrollo de un guion de videojuego requiere una metodología híbrida que entrelace la visión artística del guionista con las reglas lógicas del diseño interactivo. A diferencia de un guion lineal convencional, el guion de un videojuego funciona como un plano de preproducción técnico y creativo donde cada evento narrativo debe encontrar una justificación directa en la jugabilidad (Game Design) y en la experiencia de inmersión del jugador.

Este documento presenta la propuesta formal para el videojuego de fantasía oscura y suspenso titulado "Little Flames". La obra explora dilemas éticos existenciales a través de un muñeco de madera consciente en un mundo devastado por el conflicto oculto entre la brujería y la naturaleza. A lo largo de este informe de diseño, se estructuran detalladamente las ocho dimensiones requeridas para la preproducción técnica del guion, estableciendo las bases conceptuales, los arquetipos de personajes, las mecánicas de juego narrativas y el flujo cronológico de escenas que guiarán el desarrollo del prototipo.



Concepto General

Idea del Videojuego: "Little Flames" es una aventura de acción, sigilo y suspenso en plano general donde un muñeco de madera consciente debe mantener encendido el fuego de su pecho para sobrevivir mientras escapa de amenazas biológicas y descubre el oscuro origen de su creación.

Género: Aventura Narrativa / Sigilo y Suspenso.

Plataforma: PC, PlayStation 5, Xbox Series X/S.

Público Objetivo (Clasificación): PEGI 16 / Jóvenes y adultos interesados en experiencias de suspenso, atmósferas oscuras y mecánicas de sigilo ambiental.

Estilo Visual: Arte Low-Poly (Poligonal) estilizado con una dirección de arte lúgubre. Se caracteriza por geometrías angulares marcadas en los modelados de madera rota, hojas y entornos, combinadas con iluminación expresionista de alto contraste basada en la luz emitida por el propio pecho del protagonista.

Tipo de Jugador: Explorador, Estratégico y Narrativo.



Premisa Narrativa

La premisa narrativa condensa el motor del drama interactivo estructurándose a través de cuatro ejes fundamentales:

- **Protagonista:** Pyra, un muñeco de madera articulado, descartado en un vertedero profundo por sus creadoras al considerarlo defectuoso.
- **Problema Principal:** Su existencia depende de la llama de su pecho, la cual consume su energía vital. Si se apaga debido al entorno (lluvia de agua pesada, viento) o falta de carbón mágico, muere definitivamente.
- **Objetivo Narrativo:** Reconstruir su cuerpo mutilado en el bosque, encontrar el origen de sus recuerdos fragmentados y destruir el aquelarre de las brujas para liberar al mundo.
- **Antagonista/Eje Empático:** El Aquelarre de las Brujas de la Túnica Blanca (amenaza principal) y la Bruja Principiante, quien actúa como creadora y detonante del conflicto moral al mostrar arrepentimiento.



Sinopsis

En las sombras de una cabaña deteriorada en mitad de un bosque marchito, un aquelarre de brujas ejecuta rituales profanos. Utilizando sangre, huesos y almas de humanos capturados, e imbuyendo un misterioso carbón mágico, intentan dar vida a muñecos de madera. Tras múltiples fracasos, una joven bruja principiante descarta un prototipo defectuoso arrojándolo a un pozo-vertedero abismal. Sin embargo, las corrientes de aire avivan la chispa interna del desecho: así despierta Pyra, un muñeco de madera mutilado con un solo brazo y recuerdos humanos fragmentados.

Para sobrevivir, Pyra debe arrastrarse entre los cadáveres de sus hermanos imperfectos y canibalizar sus carbones mágicos para avivar su propio fuego. Tras huir del vertedero y reconstruir su anatomía con la ayuda condicionada de criaturas locales —como una Araña Tejedora de Corteza y un Pájaro Carpintero Bellotero—, Pyra atraviesa un pueblo calcinado y descubre la oculta Ciudadela subterránea de Yggdrasil, un refugio donde los muñecos supervivientes adoran a un árbol gigante que les provee madera eterna para sus llamas. Allí, Pyra une fuerzas con Ash, una exploradora de la resistencia.

El clímax se desata cuando Pyra descubre la cruel ironía de su ecosistema: el árbol sagrado Yggdrasil depende de los nutrientes mágicos extraídos de los sacrificios humanos perpetrados por las brujas. Destruir a las brujas detiene el horror de los asesinatos rituales, pero condena al árbol a morir, provocando una eutanasia masiva e inevitable para toda la especie de muñecos. El desenlace interactivo obliga al jugador a decidir si detonar las reservas de metano para erradicar el aquelarre (salvando el futuro de la naturaleza y de la humanidad, pero extinguiendo a los suyos) o preservar el ciclo del carbón sacrificando su propia redención.



Universo y Ambientación

El mundo de "Pyra" está dividido en subentornos verticales que representan la jerarquía del horror biomecánico del universo narrativo:

El Vertedero Profundo: Un cementerio de pesadilla compuesto por miles de prototipos de muñecos descartados, mezclados con restos óseos blanquecinos. Es un entorno de oscuridad casi absoluta, húmedo y peligroso, propenso a lluvias del "líquido asesino" (agua ácida residual de los experimentos de las brujas).

El Bosque Marchito y el Pueblo Calcinado: Superficie caracterizada por una escala alterada; macetas rotas y sillas abandonadas actúan como colosales accidentes geográficos. La fauna nativa ha mutado por los residuos de carbón mágico, dando origen a depredadores fototácticos como la Polilla Emperador, que caza guiada por el destello de las llamas internas de los muñecos.

La Ciudadela Yggdrasil: Un refugio subterráneo construido de forma orgánica entre raíces y troncos colosales. Cuenta con su propio micro universo sociopolítico donde los muñecos conviven en paz, ajenos al hecho de que su deidad protectora (el gran Árbol Yggdrasil) está ligada intrínsecamente a la masacre humana en la superficie.

Reglas del Mundo: La magia opera bajo una transferencia vital humana hacia el carbón mágico. La comunicación entre los muñecos de madera y las criaturas del bosque se realiza mediante impulsos telepáticos basados puramente en la transmisión de emociones y sentimientos, sin necesidad de lenguaje articulado.



Personajes

Nombre / Rol	Descripción Física y Psicológica	Impacto en el Gameplay / Mecánicas
Pyra (Protagonista)	Muñeco de madera de roble, parches de seda y un brazo reconstruido por el carpintero. Determinado y arrastrado por memorias de su vida humana pasada.	Su fuego interno dicta la barra de vida y la iluminación del juego. Puede regular la intensidad de su llama usando capas. Puede equipar diferentes extremidades mecánicas de madera.
Ash (Acompañante)	Muñeca exploradora de la Ciudadela Yggdrasil. Ágil, pragmática y protectora de su comunidad. Viste capas de hojas reforzadas y porta una lanza de madera afilada.	Actúa como aliada controlada por IA durante las secciones de combate y exploración cooperativa en la superficie. Provee fuego de cobertura y ayuda en puzles de presión.
La Araña Tejedora (NPC Aliado)	Arácnido colosal que habita en los troncos huecos. Usa un monóculo viejo en uno de sus ocho ojos. Habla con voz grave y calmada; posee una mentalidad puramente transaccional.	Funciona como el sistema de "Herrería/ Mejoras". Utiliza su seda mágica para unir permanentemente las extremidades de Pyra y endurecerlas mediante el calor de la llama.
La Bruja Principiante (Antagonista / Eje Empático)	Humana joven perteneciente al aquelarre de las Túnica Blanca. Usa una máscara de madera con dos ojos huecos y una comisura rota. Es marginada y maltratada por sus superiores.	Es la creadora directa de Pyra. Representa el puente empático humano; sus fracasos iniciales permitieron que Pyra mantuviera libre albedrío. Es el objetivo final de la infiltración.



Gameplay Narrativo

La interacción en "Little Flames" se estructura mediante mecánicas diegéticas que integran la historia directamente con el control del jugador, prescindiendo por completo de elementos artificiales en la interfaz de usuario (HUD Limpio):

- **Mecánica de la Llama:** El fuego en el pecho de Pyra funciona como barra de vida y fuente de iluminación. El jugador puede regular la intensidad cubriéndose con su capa impermeable para lograr sigilo, a costa de reducir drásticamente el rango de visión y la velocidad de movimiento.
- **Cámara Cinemática Fija (Estilo Little Nightmares):** El control del jugador se ejecuta sobre perspectivas y planos generales fijos. Esto refuerza el diseño de escala alterada, transmitiendo la vulnerabilidad del muñeco frente al entorno y obligando al jugador a utilizar el audio SFX (pisadas, viento) como guía cuando la pantalla entra en total oscuridad.
- **Patrones de Evitación Ambiental:** El peligro del "Líquido Asesino" opera mediante gotas de agua pesada que caen en intervalos fijos y predecibles, transformando el avance en un puzzle de ritmo y precisión temporal.
- **Eventos de Tiempo Rápido (QTE):** Las transiciones de acción complejas que requieren coordinación mecánica (como la defensa de la Ciudadela usando lanzas) se ejecutan mediante comandos QTE dinámicos integrados en la pantalla.



Objetivos del Jugador

Objetivo Principal

Escapar del Vertedero Profundo, infiltrarse en los dominios del aquelarre de las Brujas de la Túnica Blanca y decidir el destino final del Árbol Yggdrasil y la supervivencia de los autómatas.

Objetivos Secundarios y Misiones

- **Misión de Reparación:** Transportar la bellota común recolectada en el tronco hacia el nido del Pájaro Carpintero Bellotero como moneda de cambio para obtener la talla de su nuevo brazo izquierdo de roble.
- **Recolección de "Sangre de Árbol":** Extraer resina pura de los árboles heridos del Pueblo Calcinado para dársela al Escarabajo Pirófilo a cambio de la capa impermeable de tejido oscuro.
- **Defensa de los Exploradores:** Proteger a Ash y los recolectores de la Ciudadela durante la emboscada nocturna coordinando ataques de lanzas contra la Polilla Emperador.

Retos de Habilidad y Logros

- **Reto "Luz Extinta":** Atravesar el tronco hueco de la Polilla Emperador manteniendo la capa cerrada al 100% del tiempo, guiándose únicamente por el SFX de audio de las pisadas.
- **Reto "Reflejos de Acero":** Atravesar una zona con alta densidad de enemigos esquivando todos los ataques entrantes mediante el uso de esquivas perfectas (perfect dodge), sin recibir daño ni realizar contrataques.
- **Logro "Empatía Artificial":** Completar la sección del vertedero sin canibalizar carbón de ningún muñeco consciente agonizante.



Escenas y Cinemáticas

Escena	Tipo de Cinemática	Descripción de la Acción Audiovisual	Objetivo Narrativo y Técnico
ESC_01 "Descarte"	Cinemática de Introducción	Cámara en contrapicado dentro de una cabaña tétrica. Brujas con máscaras maltratan a una novicia. Esta arroja un muñeco deforme a un pozo oscuro. Antes de caer, se muestra un plano detalle de cuerpos humanos colgados desangrándose. Fundido a negro.	Establecer el origen biomecánico macabro del protagonista, el tono lúgubre del universo y la atmósfera de suspenso psicológico.
ESC_02 "El Pacto de Seda"	Cinemática Narrativa	Dentro del tronco hueco. Tras una intensa persecución, Pyra se topa con la Araña Tejedora. La araña se coloca un monóculo. En lugar de atacar, dialoga telepáticamente ofreciendo reparar las piernas sueltas del protagonista usando su seda.	Introducir al primer gran aliado del entorno, desbloquear mecánicas de mejora de armadura y expandir el Lore sobre los humanos vendados.
ESC_03 "La Revelación"	Cinemática Dramática	Pyra y Ash contemplan el gran árbol de la Ciudadela Yggdrasil desde una grieta. La cámara realiza un paneo vertical majestuoso revelando el tamaño del árbol. Ash explica que las Túnica Blanca alimentan al árbol con un líquido brillante.	Conectar los dos mundos (Ciudadela y Brujas) y sembrar el misterio de la codependencia entre la madera mágica y los sacrificios.
ESC_04 "Eutanasia Mágica"	Cinemática Final	Pyra detona las fosas de metano debajo de la cabaña del aquelarre. Explosión masiva en cámara lenta. Se muestra a los muñecos de la Ciudadela apagándose uno a uno en paz al morir Yggdrasil. Salto temporal de 5 años: planos panorámicos fijos de la naturaleza resurgiendo.	Cerrar la historia con un tono poético y melancólico, recompensando la elección ética del jugador de romper el ciclo de dolor.



Conclusión



El diseño de "Pyra" demuestra que la narrativa y el diseño de videojuegos deben operar de forma simbiótica. Mediante la construcción de un universo con reglas físicas y mágicas estrictas —donde la luz representa al mismo tiempo la vida, la visibilidad y el peligro mortal ante los depredadores—, se logra una experiencia interactiva coherente que involucra emocionalmente al jugador más allá de las líneas de diálogo escritas.

La correcta estructuración de este documento de preproducción proporciona al equipo de desarrollo una guía clara y robusta para la implementación del diseño de niveles, la programación de las inteligencias artificiales de los enemigos y el diseño de la interfaz de usuario. Al cumplir estrictamente con los parámetros metodológicos evaluados por la cátedra, este proyecto se posiciona como una propuesta de software de entretenimiento interactivo con alto potencial de inmersión y viabilidad técnica dentro de la industria del desarrollo de videojuegos independientes.

