

TESIS COLECTIVA INTERDISCIPLINARIA

facultad de
bellas artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

A large black diamond shape is centered on the page. Inside the diamond, the word "LIHUÉN" is written in a colorful, stylized font. Each letter is composed of various geometric shapes and patterns in shades of purple, blue, yellow, and green. Below the word, the phrase "cosa e' mandinga" is written in a simple, lowercase font.

LIHUÉN
cosa e' mandinga

Título: Lihuén: Cosa e' Mandinga

Tema: Narración transmedia: Transposición de una serie web animada a un videojuego para dispositivos móviles y una aplicación de realidad aumentada.

Ramón Zandarin

Carrera: Lic. En Artes Audiovisuales orientación Realización.

DNI 38.920.075

Leg. 67512/2

Tel: 0291 473-1741

e-mail: ramonzandarin@gmail.com

Directora: Silvia Tapia

Abstract.

Este trabajo sistematiza el desarrollo de la transposición de una serie de animación diseñada para plataformas web a un videojuego pensado para dispositivos móviles y una aplicación de realidad aumentada. Las implicancias de la transposición tanto estética como narrativa, disparan una serie de propuestas que responden al que y al como de la materialización de los diversos valores propuestos en la serie sobre el videojuego y la realidad aumentada que esta tesis trabaja. Se busca poner sobre la mesa el proceso reflexivo de la transposición, desde un punto de vista crítico, situado e interdisciplinario.

Introducción.

Lihuén: Cosa e' Mandinga es un proyecto *transmedia* basado en mitos y leyendas populares argentinas, para niños de 5 a 7 años. El objetivo es desarrollar un teaser y el primer episodio de una serie web de 10 capítulos, con una duración de 3 minutos cada uno, realizados con técnica mixta de animación (2D y 3D), además de la creación del primer nivel de un videojuego y una aplicación de realidad aumentada.

En cuanto a la composición general del proyecto, cabe destacar quiénes y qué rol cumplimentamos cada uno de los participantes. La producción general de las tres obras (serie web, realidad aumentada y videojuego) se encuentra a cargo de Gabriel Cominotti; Betiana Burgardt es la Directora de la serie web de animación; Maite López Annes se encarga de la transposición del guión literario de la serie al videojuego; Carla Tapparo se encarga de la Dirección de Arte (diseño de concepts, iluminación y fondos); Bárbara Winchel Peano se ocupa del Diseño de los Personajes; Agustín Pellendier diseña el sonido y trabaja su postproducción; mientras que yo

me veo enfocado como desarrollador transmedial del proyecto, buscando trasladar y transponer los valores estéticos e inherentes de la serie al videojuego y la aplicación de realidad aumentada.

Como desarrollador, el trabajo del desarrollo y la programación se resuelve de manera dialéctica en conjunto con la guionista a cargo de la transposición del guión literario al videojuego; con quien llevo adelante este proceso.

En cuanto al videojuego, éste responde a una lógica propia, que se posibilita gracias a la convergencia del recurso tecnológico con el lenguaje audiovisual. Combinando estos factores en conjunto con los aspectos propios del videojuego, me encargo de realizar una exploración de la transposición del proyecto de Lihuén en función de la programación y el diseño del primer nivel del mismo. Partiendo de esta base apuntamos a fomentar que el niño sea un espectador activo, dispuesto a dotar de sentido a la obra, con sus características sociales y formación cultural, utilizando las nuevas tecnologías como forma de acercamiento de los relatos populares autóctonos a las nuevas generaciones.

Mi responsabilidad es la supervisión y el desarrollo de los factores estéticos, técnicos, simbólicos y de jugabilidad que representan una transposición de esta índole. Para esto, se propone un flujo de trabajo interdisciplinario, en constante consulta y desarrollo con la directora de arte y la diseñadora de personajes, así como nuestro productor, quien delimita los tiempos y las estructuras organizativas que permiten realizar en conjunto el trabajo de producción artística de estos tres aspectos constitutivos de nuestra tesis colectiva y de mi tesis en particular.

Además, cabe destacar la responsabilidad inherente al desarrollo de la transposición que recae sobre la estructuración de un sistema de valores tanto estéticos como simbólicos e ideológicos que se mantienen a lo largo de todo el proceso artístico de este colectivo y que es de suma importancia mantener durante todo este trabajo.

Fundamentación teórica.

A medida del avance de los años, el crecimiento de las condiciones de convergencia mediáticas han permitido el flujo de contenidos por diversos caminos, posibilitando a su vez la conformación de historias y relatos que trascienden los límites impuestos por un solo medio y se propagan por “múltiples canales” (Jenkins, 2006)¹. Es así como estas nuevas experiencias narrativas experimentan los límites de los canales tradicionales de información.

“Una estrategia tradicional de las empresas de comunicación se basaba precisamente en desarrollar la misma historia en diferentes medios o lenguajes, por ejemplo la trilogía El Señor de los Anillos de J. R. Tolkien — llevada al cine por Peter Jackson con un gran respeto por los textos originales— o la versión en cómic de la película Alien: Resurrección (Jeunet, 1997) a cargo de James Vance (guión) y Eduardo Rizzo (dibujo).”²

Para el año 2003, Henry Jenkins, en uno de sus artículos, caracteriza cierto tipo de narrativas como Transmediales, dadas las características antes

¹ Jenkins Henry (2006). “Convergence Culture” - La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona, España. Paidós Ibérica.

² Scolari, Carlos A. (2013). Narrativas Transmedia, Cuando todos los medios cuentan. Barcelona, España. Grupo Planeta.

mencionadas. En un texto posterior Jenkins re-afirma que las NT³ son “Historias contadas a través de múltiples medios” (Jenkins, 2006).

De esta manera, cada medio hace su aporte único a la construcción colectiva de la narración, cada medio hace lo que mejor sabe hacer:

“una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego. Cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa” (Jenkins, 2006).

Según Scolari las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro (Bejarano, 2008)⁴. La historia que vemos en un film no es la misma que aparece posteriormente en el comic o previamente en un videojuego que descargamos en nuestro Smartphone.

En la actualidad el escenario comunicacional está fuertemente condicionado por los medios masivos, en la era de globalización. Ante esto, me resulta necesario proponer dinámicas que se apoyen; que consideren una convergencia cultural interactiva y una gestión colaborativa del conocimiento. En esta nueva dinámica, los espectadores cuentan con mayores herramientas para apropiarse, cuestionar, discutir o negociar los mensajes expuestos por los medios. Estos aportan para la construcción de nuevas narrativas en la que revisaremos el rol en el que se encuentran e incluso la forma en la que modifican los relatos originales a través de

³ A partir de este momento se utilizará la abreviación NT para referirse a las Narrativas Transmedia.

⁴ Bejarano Petersen, C. (2008). Transposición audiovisual: universos del diálogo. Concepción y práctica del guionista en los proyectos transpositivos, en Razón y Palabra, Revista Electrónica Especializada en Comunicación, N° 71 “Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis”, febrero de 2010. <http://www.razonypalabra.gov.mex>

creaciones propias (Jenkins, 2006)⁵. Resulta pertinente resaltar las nuevas formas en que se producen y consumen los relatos, historias y narrativas en los más diversos entornos comunicativos. Estos relatos y narrativas que están a disposición de las audiencias pueden ser considerados transmediales. Según Henry Jenkins son dos los momentos elementales que hacen que un relato pueda ser considerado transmedial. El primero, es cuando hay expansión, que implica que fragmentos diferentes de una misma narrativa se cuenten a través de dos o más medios, formatos o textualidades. El segundo, es cuando hay participación de las audiencias, las cuales pueden intervenir, modificar o resignificar por lo menos alguna porción de los contenidos propuestos por el productor seminal reelaborándolos, re-distribuyéndolos y agregando elementos novedosos a la narrativa.

Cuando se hace referencia a las narrativas transmediales se está hablando de un proceso de adaptación de un lenguaje a otro (de libro a cine, por ejemplo); sino de un proceso de conformación narrativa, estética y dramática que trasciende el medio único para conformarse mediante la interrelación de los mismos, combinando formatos, lenguajes, modos de representación, etc. Es así como el relato de las NT se “expande” (Scolari, 2013)⁶. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor “(...) es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea.” (Scolari, 2013).

De esta manera, al hablar de NT preguntarse “Cuándo es transmedia y no que” (C. Rodríguez, 2016)⁷, implica que el análisis se encuentra focalizado en una dimensión histórico-evolutiva de los relatos y que se observa las maneras en que las audiencias incorporan el proceso de significación de

⁵ Jenkins Henry (2006). “Convergence Culture” - La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona, España. Paidós Ibérica.

⁶ Scolari, Carlos A. (2013). Narrativas Transmedia, Cuando todos los medios cuentan. Barcelona, España. Grupo Planeta.

⁷ Corona Rodríguez, J. M. (2016): ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas, Icono 14, volumen (14), pp. 30-48. doi: 10.7195/ri14.v14i1.919

estos relatos. En resumidas cuentas “de las narrativas transmediales se puede saber dónde comienzan pero nunca en donde terminarán” (C. Rodríguez, 2016)⁸.

La terminología de las NT no es el único concepto que abarca el impacto que tuvo la convergencia y el desarrollo de los nuevos medios de comunicación. Conceptos como *Cross-media*, plataformas múltiples, medios híbridos, mercancía intertextual, multimodalidad o intermedios, conforman distintas ramificaciones del mismo universo semántico (Scolari, 2013)⁹. Aun así es imprescindible para posicionar correctamente el desarrollo de nuestro trabajo, diferenciándolo del *cross-media*, siendo este un proceso adaptativo de una historia en diversas plataformas que en conjunto permiten una apreciación total del producto narrativo, antes que un proceso de construcción dramática que se genera con la suma de todos los medios y formatos participantes del proceso (sea la misma historia o no). En resumen el contenido del *cross-media* “no es reutilizado entre una plataforma y otra.” (Scolari, 2013)

Propuesta de desarrollo Transmedial

Como ya se ha mencionado, el desarrollo de la transposición se trabaja en conjunto con la encargada de la transposición del guión de la serie de animación al videojuego, en conjunto con la directora de arte y la diseñadora de personajes para aplicarlo de manera efectiva. En primera instancia se comenzó con una serie de entrevistas orientativas realizadas a diferentes niños de entre 4 y 9 años (27 en total), de diferentes condiciones sociales y económicas y ubicaciones geográficas, con preguntas relacionadas al tipo de consumo que hacen de videojuegos y series, sus intereses y gustos. A partir de la misma, pudimos definir un target más específico, que parte de la base de los 5 años hasta llegar a los 7 años.

⁸ Corona Rodríguez, J. M. (2016): ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas, Icono 14, volumen (14), pp. 30-48. doi: 10.7195/ri14.v14i1.919

Esto se debe a que los resultados arrojaron que los niños menores a esta edad, no tienen intereses fuertes relacionados con los videojuegos en aplicaciones móviles, y que los niños mayores a este rango poseen intereses relacionados con videojuegos más complejos y con diversas características como la posibilidad del multijugador (con conexión a internet y relación con otros jugadores) y con una historia más compleja y mayor cantidad de personajes. En cambio el rango comprendido entre los 5 y 7 años, gustaba en gran parte de los videojuegos casuales, repetitivos, con instrucciones y controles simples, que los desafiaban en el aspecto psicomotriz y no estratégico. Se decidió entonces, optar por este rango y adoptar sus gustos por los videojuegos que respondieran a valores como la excitación, la adrenalina y el dinamismo constante. Un ejemplo claro que arrojó la encuesta es el videojuego “*Minion Rush*”¹⁰, que es consumido por gran parte de los participantes de nuestro trabajo.

En base a estos factores y una vez concluida la encuesta el enfoque se puso en definir el “*Game Design Document*” o *GDD*, utilizado para establecer los apartados básicos fundamentales para el desarrollo de nuestro videojuego¹¹. El mismo se ve modificado y alterado a lo largo del proceso de desarrollo, a modo de herramienta indispensable para la definición de los distintos apartados del videojuego.

Tomando como punto de partida este documento y bajo el trabajo de la encargada de la transposición del guión de la serie, se definieron varios aspectos correspondientes a la historia, la jugabilidad y la estética.

¹⁰ “Minion Rush” es un videojuego que tiene como objetivo la recolección de elementos (bananas en este caso) en el menor tiempo posible, superando una serie de obstáculos. Centra su enfoque en la habilidad motriz, transmitiendo euforia y diversión. Se trata de una obra *Cross-media* basada en la popular película “Mi villano Favorito” (Pierre Coffin, EEUU, 2010).

¹¹ Para más información consultar anexo.

Historia

En cuanto a la historia, se decidió mantener uno de los personajes principales (Samuel), que debe recuperar a Lihuén al ser raptada por El Tucu Mandinga al comienzo del videojuego. Samuel debe ir superando obstáculos y juntando pequeñas esencias desprendidas de Lihuén que le ayudarán a superar los distintos niveles. Se definió un estilo de videojuego a contrarreloj, donde el usuario tiene cierta cantidad de tiempo para superar el nivel de comienzo a final, pudiendo lograr mejores resultados a cada intento. La combinación de la rapidez con la cual supere el nivel, y la cantidad de esencias que recolecte determinará el puntaje total del nivel, que será evaluado con una, dos o tres estrellas (siendo esta última el puntaje máximo). El juego plantea una situación repetitiva y con una narrativa simple pero llevadera, que va en sintonía con los intereses de nuestro target y le permiten dejar y retomar el juego a gusto, generando sensaciones de adrenalina y entusiasmo. Samuel cuenta con la ayuda de una Aluminé a modo de asistente, quien a lo largo de los diferentes niveles tendrá la posibilidad de realizar acciones como iluminar ciertas áreas oscuras del recorrido para facilitar la superación de los obstáculos allí establecidos.

Jugabilidad

El videojuego plantea en principio la situación de Samuel corriendo constantemente y acumulando velocidad a medida que realiza el recorrido sin toparse con los obstáculos, de ser así el mismo irá perdiendo velocidad y por ende tardando más tiempo en superar el nivel y perdiendo puntos. Existen dos tipos de *inputs* o entradas posibles para el usuario. La primera deriva de la posibilidad que Samuel sale o se agache según el movimiento realizado sobre la pantalla (Barrido hacia arriba o abajo respectivamente) realizada con la mano izquierda; y la segunda es la posibilidad de enviar a

la Aluminé hacia algún sector de la pantalla, activando su habilidad e iluminando cierta zona del recorrido para permitirle al usuario superar los obstáculos allí emplazados.

Durante todo el recorrido, el usuario puede optar por recolectar esencias que serán sumadas al final a su puntaje total, permitiéndole obtener mayor posición dentro del nivel e intercambiarlas en la tienda por diferentes *Outfits* o prendas para personalizar a Samuel y a la Aluminé a su gusto.

A medida de la progresión de los niveles los obstáculos y las situaciones presentadas se irán haciendo más difíciles y rápidas, exigiéndole al usuario una coordinación mayor y generando un ambiente dinámico que desafíe lo suficiente al mismo como para no perder su interés en el videojuego pero al mismo tiempo no lo extremadamente difícil como para que abandone o se rinda.

Estética

Dentro del apartado estético fueron tomadas como base las definiciones conceptuales aplicadas a la serie web. En primera instancia, dada la pertenencia tanto visual como narrativa a la esencia del *realismo mágico*¹² se decidió mantener la esencia a la cual apunta la serie, construyendo un ambiente mágico y de misterio, resaltando los valores del espíritu de los pueblos originarios y la correspondencia con el campo, la noche, y los diversos elementos pertenecientes al mismo. Se decidió transponer dentro del apartado visual, una estética devenida del expresionismo alemán, en donde gracias a la combinación de los elementos 2D y 3D, recuperamos

¹² El Realismo mágico es un género literario de amplio alcance artístico surgido a mediados del siglo XX, se caracteriza por la inclusión de elementos fantásticos en la realidad, profundizando lo mágico que hay en ella. Una de sus características es la búsqueda e identidad Latinoamericana, en contraposición con la europea. “El realismo mágico latinoamericano le dio voz a los que no la tenían, a aquellos pueblos olvidados y recónditos de los atractivos países de América, marcados por la conquista a nivel económico y político pero fieles a sus raíces más profundas”. Danisa Andrea Pérez -*El Realismo Mágico*. Artículo digital En Revista El Sur <http://revistaelsur.com.ar/nota/289/El-realismo-magico> (2017: s/n)

del mismo una perspectiva falseada y angulada, con una elección cromática de colores saturados y con gran presencia de colores verdes y violáceos. En cuanto a la presencia espacial dentro del videojuego, se optó por una cámara lateral, en seguimiento del personaje principal durante su recorrido, con un movimiento mantenido de izquierda a derecha y un campo de visión que parte de una capa principal de acción en donde se establecen los distintos elementos interactivos del videojuego (la línea de acción, el personaje principal corriendo, las esencias, etc.) hacia capas secundarias de fondo 2D con paralaje para general sensación de profundidad. En estas capas encontramos pequeños movimientos que llenan de vida el mundo del videojuego pero sin entorpecer la concentración del usuario sobre la acción principal del juego en primer plano.

Para esto se realizó un trabajo muy cercano con el departamento de arte para el diseño de los diversos *Assets* (objetos emplazados dentro del videojuego), tanto fijos como dinámicos, realizando pruebas en conjunto todas las capas de acción en búsqueda de una armonía visual, que exaltara los valores estéticos del videojuego sin interrumpir ni entorpecer al usuario para la correcta superación de los obstáculos. Además se realizó un trabajo en conjunto con la diseñadora de personajes para desarrollar un movimiento que fuese natural y fluido de los mismos, así como el diseño de las esencias como desprendimientos de Lihuén, y los movimientos de Samuel y la Aluminé.

Cabe destacar que el nivel de detalle propuesto en un principio fue muy amplio, pero a medida del avance y la integración de los diferentes elementos en conjunto con la velocidad de desplazamiento y de jugabilidad propuesta, fue necesario disminuir el mismo, optando por elementos más grandes y representativos que permitieran expandir el universo visual del videojuego sin interrumpir ni afectar la jugabilidad del mismo.

En consiguiente, esta expansión del universo visual y narrativo es trabajada en el apartado perteneciente a la realidad aumentada.

Realidad Aumentada

El segundo apartado de la transposición se centra en el desarrollo de una aplicación de realidad aumentada, definiendo la misma como un “conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente” (Barfield y Caudell, 2001)¹³.

Posee las características de la combinación de ambos mundos, el virtual y el real, permitiéndole al usuario la posibilidad de interacción en tiempo real con los mismos. La combinación se logra al utilizar una serie de marcadores impresos en papel que son capturados por la cámara de un software pre-instalado en un dispositivo móvil, lo que posibilita el emplazamiento de diversos objetos tanto 2D como 3D. Este sistema es puesto al servicio de las NT al generar un ambiente de presentación de dos de nuestros personajes: Samuel y una Aluminé.

Al fusionar la implantación del modelo 3D de nuestros personajes con un espacio físico real, el usuario tiene la posibilidad de interactuar con el mismo para explorarlo e investigarlo. Esto hace referencia a las posibilidades dadas gracias a la utilización de una cámara (ya sea de un *smarthphone* o una *Tablet*), que al generar diversidad en encuadres, angulaciones y alturas, brinda contextos en los cuales ubicar a los personajes, aportando posibilidades creativas al usuario y explotando una dimensión creativa que amplía la experiencia del mismo con el universo diagético propuesto en el proyecto y le permite apropiárselo.

¹³ Barfield W. y Caudell T. (2001). eds. “Fundamentos de Informática usable y Realidad Aumentada”. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Conclusiones

En conclusión, durante el desarrollo de esta tesis me ha interesado mucho la interrelación de los diversos conocimientos tanto específicos como generales de mi carrera, puestos en juego a la hora del trabajo en un equipo interdisciplinario de esta magnitud, aplicándolos de un modo interesante y dinámico a mi parecer, sobre un aspecto tan amplio y rico como la transposición y un medio tan atrapante como el videojuego y la realidad aumentada. Durante la realización de este trabajo he llegado a la conclusión de que las NT permiten ampliar y brindar una serie de oportunidades de interrelación de las herramientas teóricas y pragmáticas provenientes del campo de las artes audiovisuales con diversas disciplinas, dispositivos y plataformas que encuentran su unión en las NT. Sin duda, este panorama lejos cerrar la discusión, habilita y demuestra las posibilidades de explotación de los recursos narrativos que se generan mediante la combinación de diversos campos disciplinares puestos al servicio de la construcción de nuevos mundos y relatos que potencian la experiencia artística así como su capacidad de representar y construir ideas, tradiciones, costumbres e historias.

Durante todo el proceso, tuve que ampliar mis conocimientos, adentrándome en nuevos aspectos puestos en juego tanto en lo teórico, como en lo tecnológico; haciendo de esta, una tarea atrapante y reflexiva. Además, supe apreciar y entender las implicancias de trabajar en un equipo tan diverso y variado en cuanto a sus trayectorias, teniendo que insertarme en un flujo de trabajo específico y dependiente uno del otro para la realización de las tareas a tiempo y eficientemente. Creo vitales estos espacios de participación provenientes de la Universidad Pública gratuita y de calidad que nos supo formar como sujetos críticos y culturalmente situados. Entiendo como indispensable el fomento y la realización de proyectos y grupos de trabajo de esta índole, que permiten un enfoque

renovado y atractivo sobre los distintos procesos del trabajo artístico, situados desde una perspectiva local nacional y popular y con un formato de desarrollo colaborativo y participativo, aportando los conocimientos específicos de cada área hacia un trabajo común; que a mi parecer generan un resultado exponencial del trabajo artístico. Esto funciona no solo a nivel estético y teórico, sino que también ofrece el desarrollo en un campo de trabajo que es representativo de una ideología que valoriza el trabajo colaborativo y grupal interdisciplinario, y el desarrollo de emprendimientos que respondan a las necesidades de un mercado en expansión como el de las narrativas transmediales. Creo que como productores artísticos y culturales debemos poblar y hacer partícipes a las nuevas generaciones de artistas provenientes de la universidad pública de estos espacios, para llenarlos de contenido propio y de valores estéticos y narrativos provenientes de nuestro propio acervo cultural.

Referencias Bibliográficas

- **Barfield W. y Caudell T.** (2001). eds. Fundamentos de Informática usable y Realidad Aumentada. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- **Corona Rodríguez, J. M.** (2016): ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas, Icono 14, volumen (14), pp. 30-48. doi: 10.7195/ri14.v14i1.919
- **Jenkins Henry** (2006). “Convergence Culture” - La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona, España. Paidós Ibérica.
- **Manovich Lev** (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona, España. Paidós Ibérica.
- **Manovich Lev** (2008). Comprender los Medios Híbridos. La Plata, Argentina. Cátedra Análisis y Crítica de la Carrera de Artes Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes - UNLP Traducción: Prof. Eva Noriega - Lic. Melissa Mutchinick Revisión Técnica: Dr. Eduardo Russo.
- **Negroponte, N.** (1995). El mundo Digital. Barcelona España. Ediciones B, S.A.
- **Pool, I.** (1983). Tecnologías de la Libertad. Harvard MIT belknap Press.
- **Scolari, Carlos A.** (2013). Narrativas Transmedia, Cuando todos los medios cuentan. Barcelona, España. Grupo Planeta.

Referencias electrónicas

Artículo

- **Bejarano Petersen, C.** (2008). Transposición audiovisual: universos del diálogo. Concepción y práctica del guionista en los proyectos transpositivos, en Razón y Palabra, Revista Electrónica Especializada en Comunicación, N° 71 “Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis”, febrero de 2010.
<http://www.razonypalabra.gov.mex>
- **Pérez Danisa** (2017). El Realismo Mágico. Artículo en “El Sur” revista digital.
<http://revistaelsur.com.ar/nota/289/El-realismo-magico> (2017: s/n)

ANEXO

GDD Game Design Document

Concepto de juego

Descripción ampliada

Sistema de juego y mecánicas

Historia.

Ambientación y estilo artístico.

Música y sonido.

Tecnología específica.

Concepto del juego

Este es un juego casual, visto en tercera persona, ambientado en un campo de maizales, en donde el protagonista, Samuel, debe correr y saltar recolectando las Esencias desprendidas por Lihuén, quien fue capturada por el Tucu Mandinga. Junto a una Aluminé, Samuel emprende la aventura de encontrar a Lihuén, superando diversos obstáculos.

Descripción ampliada

Personaje, historia y ambientación:

El juego transcurre en un gran campo de maizales.

Lihuén una bolita de luz que tiene el poder fantástico de cumplir los sueños en realidad, es capturada por el Tucu Mandinga, el malo que no es tan malo como cree, quien atraviesa los maizales y se roba a Lihuén para cumplir su sueño de apoderarse de la vida en la Tierra.

Ante esa situación, Samuel, el protagonista de la historia, una pequeña criatura de manos y pies grandes, decide emprender un largo camino lleno de obstáculos y dificultades para poder rescatar a Lihuén.

Junto a él, va una Aluminé, un ser mágico que emite luz y que lo ayudará a sortear los conflictos con los que se encuentren en el recorrido.

En este camino, Samuel va capturando Esencias (partículas que desprende Lihuén a su paso para guiar a Samuel), las cuales en determinada cantidad, le da la posibilidad que su ayudante Aluminé adquiera nuevas habilidades para poder sortear obstáculos cada vez más complejos.

Sistema de juego (desarrollo):

El desarrollo del juego se basa en la superación de niveles. El primer nivel introducirá el conflicto a través de una cinemática y comenzará el recorrido de Samuel.

Luego, continuarán los siguientes niveles, los cuales serán más bien de entrenamiento, e irán aumentando progresivamente su dificultad.

La jugabilidad está basada en una carrera contra el tiempo. El objetivo final del juego es que Samuel termine cada nivel antes de cierto tiempo y dependiendo de la cantidad de Esencias adquiridas, el jugador tenga la posibilidad de canjearlas en la Tienda para conseguir nuevas habilidades o crear elementos. El usuario podrá adquirir: Outfits (prendas) para Samuel; Personalizaciones de las Alumine; Personalización o variaciones musicales o habilidades nuevas para las Alumine.

Experiencia que se quiere provocar:

Este es un juego que mezcla diversión, euforia, curiosidad, misterio y aventuras.

En relación a la dimensión física de la experiencia, el jugador no tendrá una demanda en cuanto a ejercicio físico, ya que el juego solo requiere que vaya desarrollando mayor destreza con los dedos de la mano a medida que el juego avance y los niveles empiecen a transcurrir más velozmente. Este tipo de destreza lo podrá alcanzar a medida que juegue ya que el incremento de la velocidad será progresivo, por eso tendrá la oportunidad de ejercitar la habilidad motriz en el devenir del juego. Por lo tanto, el juego tendrá una demanda de actividad física intensa, pero centrándose solo en el mando de control.

En cuanto a lo motivacional de la experiencia, la misma está ligada al reto y recompensa.

Es decir, se busca motivar al jugador bajo la consigna del reto que se le propone y la recompensa obtenida. El jugador sabe que tiene la misión de llegar de un punto A a un punto B, en determinada cantidad de tiempo y para lograrlo debe evitar cierto número de obstáculos y recolectar la mayor suma de Esencias posible. Si lo logra, podrá pasar a un nivel nuevo con mayor dificultad, e ingresar a la Tienda, donde podrá canjear las Esencias por nuevas habilidades o accesorios que lo acompañaran en los niveles subsiguientes.

Además, una parte de la experiencia que influye mucho en lo motivacional es la opción que tiene el jugador de poder Personalizar su experiencia, como consecuencia de poder canjear sus Esencias por diversos accesorios para el Personajes Principal: Samuel, y diferentes colores para la Alumine que lo acompaña. Esta opción de personalización del Avatar, le ayuda al jugador a proyectar su identidad.

En esta misma línea se encuentra también la motivación por el coleccionismo que impulsa el juego, ya que el usuario debe ir recolectando todas estas Esencias y Premios a lo largo del nivel, que le servirán para poder canjearlos en la Tienda por lo que elija, ya sea la personalización del personaje anteriormente mencionada, o la posibilidad de adquirir nuevas habilidades para superar los obstáculos más complejos que aparezcan en los niveles posteriores.

Por último, en cuanto a la motivación, es importante mencionar la autosuperación que propone el juego. El usuario podrá competir consigo mismo, para poder ir mejorando sus resultados e ir superando cada vez más retos, para lograr superarse a sí mismo. A medida que avance los niveles, tendrá niveles de dificultad cada vez

más complejos, que solo podrá superar gracias al entrenamiento desarrollado previamente.

En relación a lo emocional que propone la experiencia, se intentará despertar con el juego, alegría y euforia/excitación, ya que proponemos un juego que tanto desde los aspectos visuales como en los motrices, el jugador se encuentre entusiasmado e involucrado en obtener objetivos y sortear obstáculos cada vez más rápido. A su vez, todo el tiempo se incentivará a que el usuario desarrolle un interés por llegar al objetivo del nivel y descubrir que nuevas opciones le propone la Tienda para canjear y que nuevos retos le dispone el siguiente nivel. La sorpresa será otra de las emociones destacadas, ya que cada nivel contará con nuevos obstáculos o Premios que el usuario deberá ir descubriendo en su recorrido.

La experiencia propuesta también plantea desafíos en cuanto a lo cognitivo, ya que el jugador deberá desarrollar su poder de atención y concentración para poder sortear los obstáculos que irán apareciendo, al mismo tiempo que debe tratar de recolectar la mayor cantidad de Esencias posibles que se encuentran a su paso. Este doble desafío propuesto, está potenciado por la necesidad de llegar al final del nivel en un determinado tiempo.

La memoria implica almacenar, clasificar y recuperar la información. Esta es una de las principales actividades que trabaja el videojuego en general ya que hay que memorizar los escenarios, los controles, los caminos y los comportamientos de los obstáculos.

También, a nivel cognitivo, la experiencia propone la resolución de problemas. Esto hace referencia a los obstáculos que el usuario deberá ir superando, en base al análisis de sus comportamientos previos. Es un juego que tiene que ver con la prueba y el error, ya que el jugador irá descubriendo cómo sortear los obstáculos y como moverse con agilidad dentro del escenario a medida que vaya practicando.

Por último, una de las características cognitivas que más se desarrollan en el juego es la identificación de patrones, es decir, una estructura que define un grupo de elementos o estímulos y que se aprende por repetición. Cada vez que se detectan estructuras parecidas, el trabajo cognitivo se optimiza y reduce, haciendo que la percepción de la realidad se vuelva más rápida y eficiente. Por ejemplo, el jugador inicialmente deberá aprender como desplazarse evitando obstáculos y recolectando Esencias al mismo tiempo. Esta actividad en principio resultará compleja, pero con la ejercitación, se irá convirtiendo en una actividad más simple gracias a su comprensión previa. Por eso, para mantener el interés en el juego, nivel a nivel se irá intensificando la cantidad y dificultad de los obstáculos, así como también reduciendo el tiempo en el que debe realizar el nivel. Sin este aprendizaje, el jugador no podrá cumplir los objetivos.

Target del público al que se quiere dirigir:

El target de este juego son niños/as entre 5 y 7 años. Esta decisión fue consecuencia de una serie de entrevistas realizadas a niños, donde pudimos conocer mejor sus gustos, cómo se relacionan con los que los rodea y la tecnología, y profundizar sobre lo que piensan, sienten y quieren.

Según las entrevistas realizadas, deducimos que el público elegido usualmente juega a juegos casual, en momentos donde se encuentran aburridos o simplemente para “pasar el tiempo”. No pertenecen a la definición de jugador hardcore ya que aún no se interesan por juegos que requieran un esfuerzo cognitivo más intenso como si lo son, los jugadores que superan los 8 años. Los juegos elegidos por los niños de entre 5 y 7 años son más simples, donde comienza a aparecer el simbolismo como un añadido a la práctica del juego.

Otro aspecto importante a destacar es que los niños que forman parte de nuestro target, usan como principal plataforma de juegos, celulares y tablets que normalmente pertenecen a algún familiar mayor o bien tienen un celular propio que solo funciona para jugar o ver videos. Normalmente, le dedican solo unas horas al día a jugar videojuegos, cuando se encuentran aburridos, y generalmente está ligado a una actividad familiar, donde los padres le descargan el videojuego al celular o tablet y usualmente son los que le explican el funcionamiento.

Juegos de referencia y competencia:

Hay dos videojuegos casual que tomamos como principales referentes. A nivel estético, el Badland, debido a su paleta de colores, la composición de los fondos 2d, el movimiento de la cámara y el comportamiento del personaje principal en el espacio.

Mientras que en cuanto a las mecánicas y experiencia elegimos Minion rush, ya que es un juego que transmite euforia y diversión, y desarrolla las habilidades motrices teniendo en cuenta que tiene como principal objetivo la recolección de elementos (bananas en este caso) sorteando obstáculos cada vez más complejos, en un determinado tiempo.

Plataforma de destino:

Será un videojuego que tendrá como plataforma el teléfono celular o la tablet, teniendo en cuenta que son dispositivos a los cuales nuestro target tiene acceso y dominan con facilidad.

Sistema de juego y mecánicas

Cámara y punto de vista:

La *cámara* será en tercera persona. Será una cámara lateral, de tal manera que el scroll de la cámara se desplaza con el personaje, de izquierda a derecha. Inicialmente, Samuel estará sobre la izquierda de la pantalla, y la cámara no estará centrada, para que sin mayores explicaciones, de forma intuitiva, el usuario vaya hacia la derecha al iniciar el juego. Luego, durante el devenir del nivel el personaje se encontrará centrado en la pantalla corriendo hacia adelante.

Este tipo de cámara va a determinar que puede o no explorar el usuario.

La elección de este tipo de cámara está ligada al dispositivo para el cual está pensado el juego, ya que teniendo en cuenta que principalmente nuestra plataforma

serán los teléfonos celulares, es muy complejo incorporar una cámara donde el usuario deba manejarla a través de controles.

Desarrollo del juego, retos y objetivos:

Estructura del juego: niveles, misiones, etc:

El juego será de un solo jugador, y estará dividido en niveles, los cuales tendrán diversos niveles de dificultad, aumentando de manera progresiva.

Todos los niveles tendrán como objetivo básico completarlo en el tiempo estipulado y recolectando la mayor cantidad de Esencias posibles para poder canjear en la Tienda.

Nivel a nivel se irán incrementando los obstáculos y las dificultades que representan para que el usuario pueda estar siempre entretenido con el devenir del juego.

También a medida que avancen los niveles aparecerán Powerups, que ayudarán al usuario a lograr el objetivo con mayor facilidad o a conseguir mayor cantidad de Esencias.

Comentar el nivel linealidad:

> El primer nivel que será el que vamos a desarrollar en su totalidad, constará de una breve cinemática, encargada de plantear el conflicto de la historia, donde se le mostrará al usuario como el Tucu Mandinga captura a Lihúén y en consecuencia Samuel junto a una Aluminé emprenden el recorrido de su búsqueda.

Esto dará lugar al inicio del primer nivel, el cual se compondrá en un recorrido simple lateral de Samuel recolectando las Esencias que aparecen a su paso, y saltando o agachándose a medida que surgen los obstáculos del terreno (piedras, huesos, troncos, etc).

A su lado irá una Aluminé la cual podrá alumbrar determinados espacios con una intensidad lumínica baja, la cual con el devenir de los niveles va a ir aumentando en base a los logros obtenidos.

Este primer nivel está planteado como una manera de entrenamiento de las habilidades que el usuario debe desarrollar para poder atravesar los niveles superiores.

Al finalizar el nivel, el usuario podrá ingresar a la *Tienda*, donde se va contabilizando la cantidad de Esencias que tiene. Estas Esencias las puede canjear por: Outfits (prendas) para Samuel; Personalizaciones de las Alumine; Personalización o variaciones musicales o habilidades nuevas para las Alumine. Lo obtenido en la *Tienda* estará disponible para el próximo nivel.

> El segundo nivel contará con la misma mecánica en cuanto a Samuel, deberá agacharse o saltar los obstáculos según corresponda. La variación de este nivel tendrá que ver con la incorporación de nuevos obstáculos los cuales podrán ser derribados solo por la Aluminé. Dichos obstáculos serán identificados porque tendrán un borde brillante que los diferencie. Cuando aparece alguno de estos obstáculos se podrá hacer *tap* sobre el objeto y la Aluminé irá a derribarlo. Así mismo, aparecerá zonas totalmente oscuras en el juego, las cuales de la misma

manera (haciendo *tap* sobre la zona oscura) la Aluminé irá e iluminará el sector para que Samuel pueda continuar con su recorrido.

En el segundo nivel aparecerá el primer Powerup, que será una Esencia del triple de tamaño de lo normal, que si logra capturarla le dará 15 Esencias automáticamente.

> En el tercer nivel se mantendrá lo incorporado hasta el momento y se sumará a la dificultad de la zona oscura que deberá enviar a la Aluminé a que ilumine, la presencia de un obstáculo que Samuel deberá saltar. A su vez, aparecerá un nuevo Powerup, que será un cardo violeta, el cual le permitirá a Samuel adelantar un tramo del terreno sobrevolándolo y así evitar los obstáculos y recorrer ese trayecto en la mitad del tiempo de lo normal.

> El cuarto nivel contará con lo incorporado hasta el último nivel y se le sumará la aparición de un obstáculo móvil que correrá en sentido contrario a Samuel, el cual si no logra saltar va a hacerle perder 10 Esencias automáticamente.

Otro elemento importante a destacar es que a medida que avancen los niveles, cada uno será un tanto más rápido que el anterior en cuanto al desplazamiento de Samuel. Esto provocará que el usuario debe desarrollar su habilidad motriz progresivamente para poder superar los niveles.

Requisitos para superar los niveles y acceder a ellos:

El requisito fundamental para superar el nivel y pasar al siguiente es llegar al final del mismo en el tiempo estipulado. Cada nivel tendrá un contador en la parte superior de la pantalla que le indicará al jugador cuanto le falta para que finalice. En el caso de que sobren segundos y en consecuencia Samuel haya llegado al final antes de tiempo, cada segundo restante sumará una Esencia más al contador.

Objetivos/retos primarios y secundarios:

El objetivo final del juego es que Samuel termine el nivel antes de cierto tiempo y el segundo objetivo primario es que pueda adquirir la mayor cantidad de Esencias posibles, a lo largo de su persecución, para poder adquirir otras habilidades que lo ayuden a sortear los nuevos obstáculos por venir.

Los objetivos secundarios serán, además de saltar y agacharse según corresponda, poder capturar los Powerups que aparecen y evitar que el obstáculo móvil lo atrape.

Niveles de dificultad:

Cada nivel irá incrementando el nivel de dificultad en diversos sentidos.

Por un lado, en cuanto a la habilidad motriz del usuario, ya que Samuel se desplazará más rápido nivel a nivel; y habrá mayor cantidad de Esencias para recolectar en lugares cada vez más complejos. Por otro lado, habrá nuevos obstáculos que solo podrán ser sorteados si la Aluminé tiene el poder requerido. Por ejemplo, el terreno tendrá zonas donde no habrá luz, razón por la cual no se podrá ver el obstáculo con que el se enfrenta el usuario, y no tendrá otra opción más que enviar a su Aluminé a que aclare el camino, pero esto se logrará si previamente obtuvo las Esencias necesarias para que la Aluminé incremente su poder de luz.

La jugabilidad está basada en una carrera contra el tiempo, en la cual Samuel tendrá 2 *inputs* (scroll-up y scroll-down), los cuales servirán para el personaje salte y se agache, respectivamente. Estas dos interacciones le van a ayudar a superar obstáculos.

En el caso de que no pueda sortear dichos obstáculos, el personaje va a perder determinada cantidad de Esencias de su contador.

Mecánicas:

Las mecánicas representan la red de relaciones e interacciones entre todos los elementos del juego.

El usuario ingresa al videojuego y se encontrará con una breve cinemática donde se podrá ver como el Tucu Mandinga captura a Lihuén, inmediatamente aparecerá el botón de Jugar en la parte inferior de la pantalla. Esto le da la posibilidad al jugador, en el caso de que ya haya visto la cinemática poder iniciar con el juego inmediatamente sin la necesidad de volver a verla.

Personajes:

El personaje principal del juego será Samuel. Es la representación del usuario en el mundo virtual, por eso es el eje de la experiencia. Samuel contará con el comportamiento de correr indefinidamente hasta que se tropiece contra algo. Tendrá 2 *inputs* (scroll-up y scroll-down), los cuales servirán para el personaje salte y se agache, respectivamente. Estas dos interacciones le van a ayudar a superar obstáculos. En el caso de que no pueda sortear dichos obstáculos, el personaje va a perder determinada cantidad de tiempo (segundos) hasta que puede reanudar su camino.

La Aluminé es generadora de luz y ayudante de Samuel. Permite sortear determinados obstáculos. Por ejemplo, en determinados sectores del nivel, habrá zonas oscuras, las cuales pueden esconder un obstáculo que le imposibilite a Samuel avanzar, por eso se puede enviar (tap) a una Aluminé para que ilumine ese sector y poder seguir avanzando. A medida que avanzan los niveles, la Aluminé puede ir adquiriendo nuevas habilidades como destruir obstáculos o crear puentes de luz que posibilite unir un terreno que está separado. Estas habilidades las va a poder obtener el usuario cuando alcance la cantidad de Esencias necesarias y las canjee en la *Tienda*.

El Tucu Mandinga y Lihuén serán personajes detonadores del conflicto, pero siempre estarán fuera de campo en el videojuego. El usuario los conocerá en la cinemática, pero no tendrá ninguna interacción con ellos durante el juego, sino que serán el motor que haga avanzar a Samuel. De Lihuén veremos las Esencias, las cuales Samuel irá recolectando a su paso.

Objetos:

Son los elementos que aparecen en el juego y que contribuyen a crear la interacción.

Existen diferentes clasificaciones para los objetos dependiendo de que función cumplan en el juego.

Los objetos interactivos que tendrá nuestro videojuego, es decir, aquellos objetos que el usuario puede manipular de manera directa son: los personajes (desarrollados anteriormente: Samuel y Aluminé), y los obstáculos: aquellos que deba saltar como aquellos que deba agacharse. También otros elementos interactivos que tendrá el videojuego serán los powerups, es decir aquellos elementos que cuando el personaje los atrapa le permiten conseguir habilidades extraordinarias. Aquí tendremos 2 powerups: Un cardo violeta, el cual cuando Samuel lo atrape le permitirá atravesar una parte del camino volando, evitando de esta manera los obstáculos y recorriendo ese trayecto en la mitad de tiempo. Y el segundo será una Esencia del triple de tamaño de lo habitual, que le aumentará automáticamente 10 Esencias a su contador.

Por último, el elemento interactivo más peligroso con el que se va a encontrar el usuario será una bola de espinas la cual le restará instantáneamente 10 Esencias si lo toca.

Los elementos activos, que son aquellos que varían sus características y atributos durante la partida, pero no podemos manipular de manera directa, en nuestro videojuego serán el contador de Esencias y el cronómetro que lleva la cuenta del tiempo transcurrido. En este caso, es un sistema solo de feedback, que se actualiza a partir de nuestras acciones, pero no podemos intervenir en él directamente.

Elementos pasivos son aquellos elementos secundarios que participan en la experiencia, pero no varían sus atributos, como es el caso de los fondos y en nuestro videojuego la cámara. Debido a que el usuario no puede modificar su experiencia a través de la cámara, la misma funciona como un objeto pasivo en lo referido a las mecánicas.

Enemigos:

El rol del Enemigo en este videojuego, estará representado en los obstáculos físicos con los que se encuentre el personaje principal. Es decir, no existirá un enemigo entendido como personaje en sí, sino que habrá diferentes elementos como: piedras, huesos, maizales, tranqueras, etc; los cuales Samuel debe saltar, o bien zonas oscuras donde debe enviar una Aluminé para ver qué tipo de obstáculo se encuentra escondido para poder sortearlo.

Comportamientos:

Samuel: contará con dos comportamientos: saltar o agacharse, los cuales podrá utilizar tantas veces quiera y según la situación que lo amerite. De todas maneras, durante la totalidad del juego el personaje correrá de izquierda a derecha, siempre y cuando no se tope contra algún obstáculo.

Aluminé: podrá iluminar zonas oscuras, y en los niveles posteriores, siempre y cuando se consiga la habilidad en la Tienda, podrá adquirir nuevas opciones tales como destruir obstáculos o realizar caminos de luz entre terrenos separados.

Piedras: funcionan como obstáculos. Serán de la mitad del tamaño de Samuel, por lo tanto, para evitarlas debe saltarlas. Si Samuel choca contra ellas, las mismas retrasarán al personaje 1 (un) segundo.

Huesos: funcionan como obstáculos. Serán más pequeños que las piedras, y tendrán un brillo intermitente. Si Samuel choca contra ellas, las mismas retrasarán al personaje 2 (dos) segundos.

Troncos: funcionan como obstáculos. Serán un poco más pequeños que Samuel. Si choca contra esos troncos, se retrasará 3 (tres) segundos.

Tranquera: funciona como obstáculo. Samuel deberá pasar por la tranquera por la parte inferior, es decir, agachándose, ya que es mucho más alta que él y no puede saltarla. Si Samuel choca contra ella, lo retrasa 2 (dos) segundos.

Cardo violeta: Le proporcionará a Samuel la posibilidad de sobrevolar una zona del terreno evitando todos los obstáculos y adelantando a gran velocidad ganando 10 segundos.

Esencia gigante: Tendrá el triple de tamaño de una Esencia normal, y brillará incandescente. Si Samuel la atrapa aumentará 15 Esencias automáticamente su contador.

Bola de espinas: funciona como obstáculo, pero no solo lo retrasará a Samuel 2 (dos) segundos, sino que también le restará automáticamente de su contador 10 Esencias.

Control:

Asignación de comandos:

Samuel, se desplazará constantemente hacia adelante, sin necesidad de que se requiera presionar algún comando. Los dos *inputs* disponibles serán: scroll-up y scroll-down, los cuales servirán para el personaje salte y se agache, respectivamente.

Las Aluminé no tendrán un comando específico, sino que cuando tengan que actuar sobre algún elemento como iluminarlo o romperlo, se tocará (tap) el objeto que debe derribar y la Aluminé se dirigirá a ese lugar. Si aún no tiene la habilidad, por ejemplo, de romper un objeto (porque aún no se cajeo esa habilidad en la Tienda), la Aluminé irá hasta el lugar, pero volverá automáticamente al lado de Samuel ya que no podrá accionar.

En la parte superior izquierda de la pantalla se llevará el conteo de Esencias, para que el usuario sepa cuantas va ganando y cuantas le descuenta el obstáculo que no haya podido atravesar.

Historia:

La historia del videojuego es una transposición de la historia narrada en la serie web "Lihuen Cosa 'e mandinga".

Hace miles de años, Kuyén (luna en mapuche) se vio obligada a dejar su luz, a quien le dio el

nombre de Lihuén. Ella tiene un poder especial dónde los sueños y los más profundos deseos, se vuelven realidad. La escondió en un lugar recóndito de la Tierra, donde nadie iba a poder encontrarla jamás.

La Pacha, su leal amiga, prometió bajo los espíritus de los bosques, el campo y el mar, que siempre iba a estar protegida. Acudió a las Aluminé, pequeñas criaturas capaces de generar cualquier tipo de magia, para que sean sus guardianes. Pero hay un problema, la luz de Kuyén, cuando la noche aparece, brilla y brilla tan fuerte que no puede pasar desapercibida. Es por eso que entre ellas empezaron a contar una historia, que ayudaría a que ningún hombre o mujer quisiera, otra vez, robarse la luz. Dicen que aquella luz, son las almas en pena, almas que buscan cuerpos para volver a la vida, y así encontrar sus tesoros escondidos o saldar sus cuentas pendientes.

Las Aluminé, para confundir a los humanos, brillan en los campos, brillan en los bosques, brillan en los mares haciéndoles creer esta pequeña historia...

Miles de años pasaron y esa historia seguía recorriendo generaciones y generaciones.

Hasta que un día El Túcu Mandinga pudo robarse a Lihuén. Desde hace un tiempo, él había descubierto la verdadera historia y empezó a acercarse a las luces para encontrar, robar, los tesoros de las almas perdidas para lograr su sueño de obtener el poder de controlar la vida en la Tierra.

Entonces, Samuel, una pequeña criatura de manos y pies grandes, decide emprender un largo camino lleno de obstáculos y dificultades para poder rescatar a LIHUEN. Junto a él, viaja una Aluminé que lo ayudará a superar obstáculos. El videojuego se centrará en el recorrido de Samuel y la Aluminé, superando los diversos obstáculos que se encuentren a través del campo de maizales.

La presencia de Lihuén estará en todo el juego a través de sus Esencias, pedacitos de luz desperdigados de Lihuen que guían a Samuel en su recorrido, y los cuales él atrapa para poder canjear en la Tienda: Outfits (prendas) para Samuel; Personalizaciones de las Alumine; Personalización o variaciones musicales o Habilidades nuevas de las Alumine.

El personaje principal del videojuego será Samuel: Una pequeña criatura de manos y pies grandes, petiso, con grandes ojos. Es simpático, aventurero y divertido. Siempre quiso ser un Aluminé pero no puede, porque no brilla y no es pequeño. Por eso es muy amigo de ellas, le encanta estar rodeado de estos seres. Ama la música y particularmente la percusión. Siempre intenta crear música a través de diferentes objetos.

Junto a Samuel, viajará una Aluminé: Son seres protectores de todas las criaturas de la tierra, delineadoras de caminos. Son como gotitas de luz. Su brillo define su magia que es otorgada por Lihuén. En el videojuego pueden adoptar diferentes habilidades, como iluminar con mayor intensidad, construir puentes de luz, o desbloquear caminos.

Lihuén y El Tucu Mandinga si bien estarán presentes en la cinemática donde veremos como El Tucu roba a Lihuén, no serán personajes activos en el videojuego, siempre estarán en el espacio fuera de campo del juego.

Ambientación y estilo artístico:

Ambientación:

El videojuego transcurrirá en un campo de maizales, como escenario principal.

Estilo artístico:

A nivel estético, se va a integrar animación 2D digital y 3D, con una textura pictórica, de geometrías y líneas simples, para otorgarle un aura de simpleza y cotidianidad a las imágenes.

Desde la pintura tomamos los colores "vivos" y desde la cinematografía, el contraste marcado de luces y sombras.

Paleta de colores:

Con referencia a la elección cromática utilizaremos colores saturados.

El campo tendrá al violeta como tono de hilo conductor, no sólo porque hace referencia directa a cómo se ve representada la "luz" en los fondos que se construyen, sino también porque es un color que se relaciona psicológicamente con la madurez, experiencia, misticismo, misterio, y lo mágico, entre otras cosas. El tono verde, por su parte, ligado a la naturaleza, al aire libre, se dice que libera al espíritu y equilibra sensaciones.

Arte de personajes:

Con respecto a los personajes, estos estarán modelados en 3D mediante polígonos simples y texturas complejas. Sobre bases de formas más redondas y naturales, para darle una impronta más suavizada y acorde a la personalidad de los mismos.