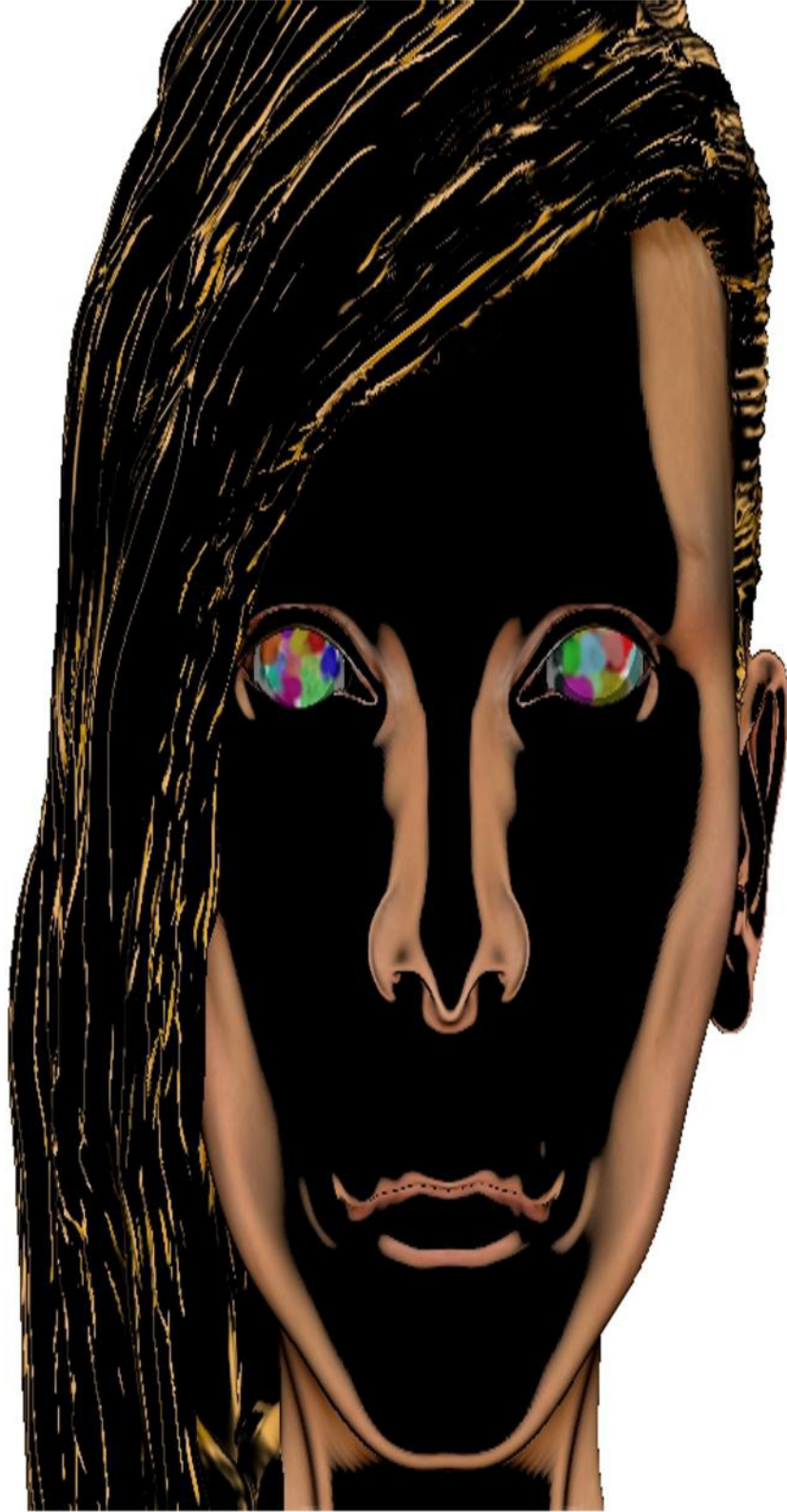




**UN CUENTO DE HADAS**

**DOCUMENTO**

**DE HISTORIA Y AMBIENTACION**



Hola, amigo/a guionista!

Bienvenido al documento inicial de Ambientacion e Historia.

En estas páginas encontrarás la idea de historia que inspira el juego a partir de las mecánicas. Te recomiendo que leas el documento de mecánicas, ya que vamos a intentar mezclar ambas partes.

**NOTA:** No se incluye en esta muestra el desarrollo de las ideas iniciales en personajes, enemigos o trama.

## INDICE

1. Sinopsis
2. Narrativa y Estilo
3. Conociendo la Idea- El Trauma
4. Características del Trauma
5. El trauma de Sara
6. Idea del Mundo
7. ¿Por qué este mundo?



# SINOPSIS

**AÑO 2138**

Un Cuento de Hadas cuenta la historia de Sara, una brillante artista dedicada al Spriter que acaba de ganar un Oscar como mejor diseño artístico .

A través de una entrevista de televisión, Sará irá recordando los momentos por los que fue pasando mientras contesta a la entrevista.

**Sara es adicta al Bash**, una de las drogas legales reconocidas por el Gobierno Central. El Bash es una droga que altera los sentidos de manera diferente en cada persona, *y solo funciona optimamente cuanto más quieto esté el consumidor.*

En el caso de Sara, es capaz de desblodarse y, de alguna manera, **predecir los movimientos del entorno y sus trayectorias.**

Esa cualidad es perfecta para ser Spriter, lo cual le permite colarse de manera más eficiente en cualquier lugar.

El **Spriter** es una derivación del actual Grafiti, el cual consiste en pintar con un dispositivo, pirateando cualquier superficie digital para dibujar, crear animaciones o interactuar sobre la imagen.

Poco a poco, Sara empieza a destacar como Spriter a la vez que consume más Bash. La mezcla de la ambición y la adicción la irá llevando a conocer a algunos de los sectores más peligrosos y clandestinos de la sociedad y a la par, a destacar entre otras esferas más altas...

# NARRATIVA Y ESTILO

## CARACTERISTICAS BASICAS

### TIPO DE HISTORIA

Thriller Futurista

### HISTORIA LINEAL

Si bien el jugador podrá tomar decisiones respecto al consumo del Bash que alteren ciertos diálogos o respuestas , esto no influirá en el desarrollo de las acciones.

### USO DE CINEMATICAS

Se usará cinemáticas como apoyo la historia solo en las escenas de la entrevista de televisión

Sus recuerdos deben vivirse durante el gameplay.

## REFERENCIAS Y EJEMPLOS



### THE LAST OF US

Quizás el ejemplo más claro, con la variación de más elemento de decisiones durante el gameplay.



### SAGA SOULS

La historia del trauma será contada a través de los escenarios y del mismo gameplay.



# TRAMA PRINCIPAL LA MECANICA DEL TRAUMA

## CONOCIENDO LA IDEA

GABOR MATE  
Psiquiatra Canadiense

"Yo defino la adicción como **cualquier comportamiento que brinde un alivio o placer temporal**, pero que a largo plazo causa daño y tiene consecuencias negativas y no puedes abandonar a pesar de esas consecuencias negativas.

Dicho esto, podemos ver que es un mito que las drogas sean adictivas

La mayoría de la gente que prueba la mayoría de las drogas, nunca se vuelven adictas. Igual que la comida, la ropa, el sexo, el trabajo no es adictivo "per se", pero para algunas personas sí lo son. Entonces... ¿por qué para algunas personas si y otras no?

Los adictos pierden todo: su salud, sus trabajos, sus dientes, su familia y amigos...  
Y la pregunta es, ¿por qué?

**Si quieres entender la adicción, no puedes fijarte en que está mal con la adicción, tienes que fijarte en que tiene de bueno.**



En otras palabras, ¿qué obtiene la persona de su adicción?

Lo que obtienen los adictos *es alivio del dolor*, una sensación de paz, de control, calma, todo ello muy temporal. Entonces, ¿por qué sus vidas carecen de estas cualidades? ¿qué les paso? ¿Por qué el dolor?

Si quieren una respuesta, no pueden buscar en la genética. Tienen que fijarse en sus vidas. Y en el caso de mis pacientes, está muy claro porque sufren. **Porque han sido abusados a través de toda sus vidas.** Todos los pacientes con los que he trabajado fueron abusados, ya sea sexualmente, o abandonados, física o emocionalmente.

Cuando careces de amor y conexiones en tu vida, cuando eres muy, muy joven, los circuitos que generan dopamina y serotonina (las hormonas que provocan la sensación de felicidad) no se desarrollan adecuadamente y entonces tu cerebro se vuelve muy susceptible a estas sustancias.

La adicción se trata de llenar ese vacío desde el exterior.



# EL TRAUMA COMO PROTAGONISTA

## CARACTERISTICAS DEL TRAUMA

### EL TRAUMA ES INSCONCIENTE

Un fuerte abuso en la infancia es olvidado en muchos casos debido a la imposibilidad de poder gestionarlo.

### EL DOLOR EMOCIONAL

ES EL SINTOMA DEL TRAUMA  
La gente traumada no sabe o no necesita motivos para que haya sufrimiento.

SE TIENDE A EVITAR EL DOLOR A TRAVÉS DE ESCAPES EXTERNOS quedando aun el trauma latente.

## REFERENCIAS



En el mundo de los videojuegos, nos encontramos **Silent Hill 2**. El descubrimiento que *los enemigos son las imagenes creadas por el propio inconsciente del personaje principal* plantea la cuestión del trauma.



Ambas películas tratan el tema de la adicción desde las perspectivas de las sensaciones que siente el adicto tanto placenteras como destructivas.



# EL TRAUMA DE SARA

## ¿QUE PASO?

EJEMPLO: Sara fue abusada por su padre en una tienda de ropa.

## ¿COMO LO VAMOS A CONTAR EN EL JUEGO?

### EN LA MECANICA DE FLASHES

El trauma es algo desconocido para Sara, así que para el jugador debe serlo también.

Sara no recuerda lo sucedido, pero el consumo de Bash le devuelve flashes a la acción normal en forma de **ELEMENTOS DISTORSIONADOS RELACIONADOS CON EL ENTORNO DONDE SUCEDIÓ.**

#### **Dos posibles ejemplos**

- Maniqués deformados, o con amputaciones en la zona genital.
- Espejos con imágenes rotas.

**La cantidad e intensidad de las imágenes dependerán de la cantidad de veces que el jugador usa la mecánica Toon-Time**

### EN LOS NIVELES Y ESCENARIOS

Algunos elementos del escenario potenciarán la tasa de aparición de flashes durante la partida. Por ejemplo, si hay espejos o un armario con ropa.

### EN LA NARRATIVA LINEAL DE UN VIDEOJUEGO

Vamos a poder aprovechar la linealidad de los videojuegos para contar una historia estilo de vida que se siente igualmente lineal y vacía.

La historia del juego no quiere hablar de una triunfadora, sino de una vida atormentada aunque haya triunfado exteriormente a través de sus decisiones

**Daremos al jugador la sensación de tomar decisiones al consumir más o menos Bash durante el juego**

o en algunas situaciones que no sean de acción, pero solo habrá un final y no habrá posibilidad de tomar decisiones reales, como irá descubriendo Sara.

# EL MUNDO

## O HUYENDO DE LA DISONANCIA LUDONARRATIVA

**Año 2064** - El 6 Septiembre se presenta la primera tecnología que facilita conexión neuronal y orgánica con tecnología humana.

**Año 2072** - La tecnología se democratiza, y se implementan máquinas con partes orgánicas. Cada persona en el planeta tiene su mascota robótica.

**Año 2077**- Se reconoce el fundimiento de ambos polos. La Humanidad se prepara para una inminente catástrofe.

**Año 2079** - La Gran Catástrofe Climática. Mueren más de 2000 millones de personas y zonas totalmente inevitables.

**Año 2080**- Se crea el Gobierno Humano Unificado.

**Año 2094**: El acceso a la BioTecnología estratifica la nueva sociedad mundial.

**Año 2103** - El mercado negro de Biotecnología se intensifica con los avances en ingeniería genética.

**Año 2107** - El Gobierno de Esfera aprueba la distribución de Bash como droga legal. Es recibida con gran éxito.

**Año 2126**- Nace Sara, la protagonista de "Un cuento de Hadas"





# LOS TRES MUNDOS DE SARA

NO SE PUEDE HUIR DE LA DISONANCIA LUDONARRATIVA, ¿VERDAD?

El mundo del año 2138



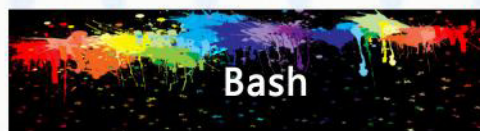
Buscamos contar la historia de un trauma de la infancia que deriva a la incapacidad de ser feliz en un juego de acción. Es por ello que los enemigos no pueden ser humanos ni entrar en dilemas morales si el gameplay consiste en matar personas.

Es por ello que los guardias y enemigos sean **robots o cyborgs**.



Muchos **psicólogos sociales remarcan que después de Guerras o Castatrofes** la psique social queda traumada y practicamente existente solo para la sobrevivencia.

El contexto de una humanidad en reconstrucción después de una gran catastrophe nos da un marco para desarrollar una historia en un entorno de crisis, ideal para el desarrollo del trauma.



El Bash es completamente legal y accesible para los mayores de edad en esta sociedad. **Sería como el alcohol en nuestra época.**

La droga es validad para mitigar el sufrimiento y revueltas provocadas porr la Gran Catastrofe.

Queremos centrar la historia en la adicción y no tanto en lo clandestino o prohibido del consumo.