

# Lluvia de ideas

- Videojuego
- Completamente realista
- Traducción del lenguaje
- Juego diurno
- Misión tomar fotos
- Recoger notas
- Mecánica dibujos
- Buscamos un juego de Max 1 hora (extender)
- Dos finales
- Bad ending (protá termina muerto a manos de la tribu y se convierte en un cuervo)
- Good ending (escapa del lugar malherido)
- Easter egg ()

## Ideas puzles:

- Cuervo atrapado, era el cuervo de la chaman
- Curarte las heridas
- Crear antorchas
- Abrir puertas, tipo con madera sobre puesta sin hacer ruido
- Empieza con un ritual en un bosque donde una persona sobre la mesa con varias personas a su alrededor, donde con canticos extraños extraen sangre y partes de su cuerpo, fallece la persona y despierta en los ojos de un cuervo, se volvió un cuervo, luego un nuevo explorador investiga una especie,
- Primer hombre va y busca un animal extinto, lo matan su alma queda dentro del cuerpo de un cuervo y lo acompaña en la aventura al segundo hombre
- Tribu adora los cuervos, ropa con plumas, cascos de cuervo (peste negra)

# Referencias



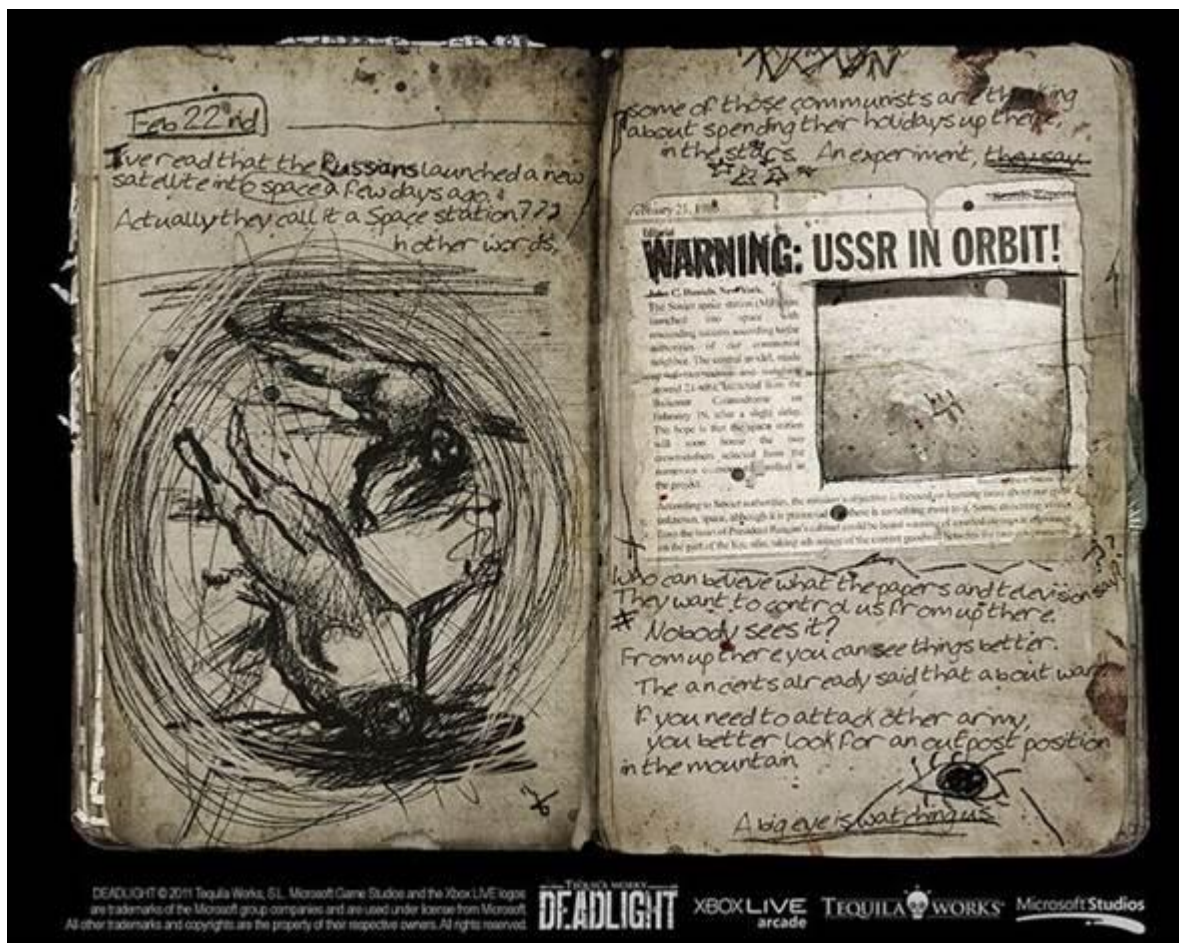
logo



Ropa ambientación



ritualtes



Cuaderno

Sección	Qué contiene
Elevator pitch	Una frase que resuma tu juego (“Un investigador atrapado en una tribu que fusiona almas con cuervos”).
Core fantasy	Miedo, frustración, suspenso, emoción, satisfacción
Mecánicas principales	Explorar, observar, registrar, decidir, esconderse, interactuar, escapar.
Estructura de juego	Inicio, desarrollo, clímax, final bueno/malo. (Diagrama de flujo de decisiones).
Sistemas	Cómo funcionan los inventarios, puzzles, decisiones, UI, cámara, guardado, etc.
Personajes	Biografía, motivaciones, relación con el jugador, voz, posturas, referencias visuales.

<b>Narrativa</b>	Arcos de historia, tono, temas (miedo, pérdida, dualidad), lore de la tribu.
<b>Arte y ambientación</b>	Paleta de color, iluminación, moodboards, diseño de escenarios.
<b>Audio</b>	Música instrumental ed piano y violín, atmósferas, efectos sonoros clave (susurros, respiraciones, cuervos, hojas, ramitas,).
<b>Interfaz (UI/UX)</b>	Cómo interactúa el jugador (botones, HUD, menú, decisiones).
<b>Flujo de usuario</b>	Pantallas → Gameplay → Transiciones → Finales.
<b>Escalabilidad</b>	Qué cosas puedes recortar si se complica (optimización).

# Guion completo

## INTRODUCCIÓN

Carlos despierta con el cuerpo entumecido y la mente revuelta, como si hubiese dormido siglos. El aire huele a tierra mojada y a hojas podridas. El mundo es un susurro constante: el río golpeando rocas invisibles, insectos que parecen reírse, ramas que crujen sin motivo. Durante unos segundos no recuerda cómo llegó ahí. Solo sabe que algo lo arrancó de su vida normal y lo arrojó a esta selva que respira y observa.

Mientras intenta incorporarse, siente un extraño palpitar en la sien, como un tambor lejano. Una voz femenina, suave pero quebrada, parece pronunciar su nombre desde muy dentro de la selva. Entonces la visión se le nubla: un cuervo negro, quieto sobre una rama, lo mira directamente... y desaparece en un parpadeo. Carlos respira profundo. El juego acaba de empezar, aunque él todavía no entiende que la selva lo eligió mucho antes de que despertara.

## ESCENA 1 – EL RÍO Y LA ALDEA

Carlos se medió despierta por unos ruidos extraños entre los árboles, como murmulos en un idioma desconocido. Abre los ojos apenas unos segundos, ve sombras moviéndose a contraluz... y vuelve a cerrarlos, intentando convencerse de que está soñando.

Cuando al fin se levanta, está en la orilla de un río ancho y lento. A su lado hay una barca vieja, amarrada con cuerdas desgastadas. La selva frondosa lo rodea como una muralla viva. Aquí el jugador aprende controles, cámara y movimiento mientras explora la orilla: huellas en el barro, ramas rotas, un collar hecho con plumas negras colgando de un tronco.

Carlos se sube a la barca. Empieza a remar.

A medida que avanza, la selva se vuelve más oscura. Los sonidos se distorsionan. Crujidos, respiraciones, pasos que no son suyos. Cuervos empiezan a aparecer sobre las orillas, primero uno, luego varios, luego decenas. Entre la vegetación surgen rostros de indígenas que desaparecen al parpadear, como si fueran recuerdos que no deberían estar ahí. La música crece lenta, tribal, inquietante.

Cuando llega a la otra orilla, desembarca. Todo queda en silencio. Camina por un sendero casi borrado por el tiempo hasta encontrar un pequeño campamento: una carpa solitaria, una fogata apagada, restos de comida. Carlos toma fotografías para “documentar” la zona, pero en varias imágenes se observan figuras que él no vio: animales con ojos blancos, siluetas humanas de espaldas, un niño parado detrás de él.

Recolecta plantas alucinógenas mientras la pantalla genera un filtro distorsionado que hace que el bosque respire, palpite y cambie de colores.

De pronto aparece un niño indígena, silencioso, con pintura roja en el rostro. Lo mira fijo y luego se interna entre los árboles. Carlos lo sigue. El niño lo guía por senderos imposibles hasta llegar a la aldea indígena. Todos lo observan, murmurando entre sí. Un susurro colectivo, casi como un rezo.

Finalmente lo llevan ante la chamán, vestida de manera sencilla pero con ojos que parecen ver dentro del jugador. Lo recibe como si lo estuviera esperando desde hace años. Esa noche, lo invitan a una cabaña para dormir. Durante el sueño, un cuervo aparece encima de su pecho y le susurra algo que no entiende. Despierta sudando frío.

## ESCENA 2 – EL SEGUNDO DÍA: RUTINAS QUE NO SON NORMALES

El amanecer trae un falso alivio. Carlos sale de la cabaña y saluda a los miembros de la tribu. Empieza a tomar fotos de su vida cotidiana: mujeres moliendo semillas, niños jugando, ancianos tallando madera. Pero en las fotos siempre aparece un detalle perturbador que no existe afuera: un cuervo posado sobre un hombro, un rostro distorsionado, una sombra que no coincide con ninguna persona.

Un grupo de indígenas le ofrece hongos para “abrir la visión”. Carlos los prueba.

La selva se retuerce. Los árboles se alargan como brazos, los cuervos vuelan en círculos formando símbolos, y los indígenas se mueven como si flotaran. El jugador atraviesa una secuencia alucinatoria donde deben evitar sombras que lo observan y resolver pequeñas interacciones ambientales distorsionadas.

Al final de la visión, Carlos ve una imagen: él mismo, de espaldas, parado en la aldea... pero alrededor no hay humanos, solo cuervos inmóviles. Cuando la visión termina, está solo frente a la chamán, que le dice una única frase:

“Lo que buscas ya sabe tu nombre.”

### ESCENA 3 – EL BOSQUE PROHIBIDO

Más tarde, Carlos nota que la aldea está inquieta: los indígenas conversan a escondidas, mirándolo de reojo. El niño que lo guio el primer día aparece de nuevo, pero ahora su pintura tribal es completamente negra. Le hace una señal para que lo siga hacia lo más profundo de la selva.

El jugador atraviesa zonas densas, donde la luz no existe. La selva está llena de totems hechos con huesos y plumas de cuervo. Algunos tiemblan cuando Carlos pasa. Otros giran la cabeza.

En el corazón del bosque encuentran una entrada de piedra casi devorada por raíces. El niño se detiene y señala el interior oscuro. Luego desaparece entre los árboles sin dejar huellas.

Carlos entra. El eco de pasos que no son suyos resuena detrás. Dentro hay pinturas rupestres que representan a un hombre idéntico a él, rodeado de cuervos, siendo consumido por la selva.

Justo antes de que pueda reaccionar, una sombra enorme baja desde el techo, con alas negras que raspan la piedra. La pantalla se apaga. Sólo se escucha respiración. Luego un graznido.

La tercera escena culmina cuando Carlos despierta en la misma orilla del río donde comenzó... pero la barca está destrozada y, sobre el barro, hay huellas de cuervo formando un círculo perfecto alrededor de él.

---

Puedo seguir con más escenas, agregar diálogos, construir mecánicas o diseñar el arco completo del juego si quieres expandir esta historia hacia algo más cinematográfico o más de supervivencia.

## FINAL 1 – “LA FUGA” (BUENO... A MEDIAS)

Carlos toma el sendero de la izquierda, más estrecho pero más iluminado por la luna. Corre con todas sus fuerzas mientras las sombras casi le rozan la espalda. La selva se abre de golpe y aparece el río.

La barca está destruida, pero un tronco enorme flota cerca. Carlos se lanza al agua y se agarra, jadeando. Las sombras llegan a la orilla, pero no pueden cruzar. Gritan en un idioma que se mezcla con graznidos.

El tronco avanza lentamente con la corriente. Carlos respira, tembloroso. Sus brazos sangran, su visión se oscurece. En la superficie del río ve reflejada su cara... pero detrás de él, en el reflejo, se forma por un instante la silueta de un cuervo gigantesco, con ojos humanos.

Parpadea. Desaparece.

Carlos se salva. Apenas.

Pero el jugador entiende que algo regresó con él.

La pantalla finaliza con un susurro suave, casi imperceptible:

“Nos volveremos a ver.”

## FINAL 2 – “EL QUEBRANTAHUESOS” (MALO)

Carlos toma el camino de la derecha, un sendero cubierto de raíces que parecen querer atraparlo. Corre, pero tropieza con una raíz gruesa y cae de bruces. La selva se cierra de inmediato. Los indígenas con ojos negros emergen como sombras sólidas. La chamán aparece entre ellos.

Ella se acerca despacio.

“No escapabas de nosotros. Escapabas de ti.”

Carlos intenta levantarse, pero manos frías, decenas de ellas, lo sujetan. Los cuervos bajan de las ramas en un torbellino negro, cubriéndolo. Uno se posa en su pecho. Otro en su rostro.

La chamán coloca una mano sobre su frente.

La pantalla se funde a negro, pero se escuchan huesos crujiendo, alas vibrando y un último grito ahogado.

Silencio absoluto.

Después, el sonido de un cuervo solitario.

La escena final muestra la misma orilla donde todo comenzó. Carlos está de pie, mirando hacia el bosque. Su rostro no es suyo. Sus ojos son negros. Y detrás de él, el círculo perfecto de huellas de cuervo se dibuja de nuevo.

# Creación

1. Crear la ambiente jungla/selva
2. Creamos personaje principal y mecánicas (fotos, notas, y mirar dibujos)
3. Hacemos los enemigos (animaciones)
4. Animaciones finales
5. Sonidos y ambientación
6. Graficos y detalles
7. Últimos detalles
8. Marketing (menú, nombre, logo)
9. Subir el proyecta a la venta.

## 1.Ambiente

Assets e imágenes de referencia

Temperate Vegetation: Ground Foliage