

LA RIOJA
CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES
CONTRATO DE OBRA: EXP. N° 194350201

PROYECTO GAMIFICACIÓN DEL PATRIMONIO



POMAWARI

INFORME FINAL
FEBRERO 2021

AUTOR: PROF. RAÚL NAHUEL MORALES

INDICE

EXTRACTO.....	2
I. INTRODUCCIÓN	3
a. Objetivo general.....	3
b. Objetivos parciales.....	3
c. Plan de tareas.....	4
II. DESARROLLO	4
a. Relevamiento, lectura e interpretación de información histórica y cultural.....	4
b. Encuentros virtuales con referentes y expertos.....	5
c. Definición de la Meta de Diseño.....	7
d. Elaboración del Game Design Document.....	8
a. Game design	8
i. World Setting.....	8
ii. Jugabilidad.....	9
b. Arte	10
i. Tratamiento audiovisual.....	10
ii. Arte visual.....	11
iii. Arte sonoro y musical.....	15
c. Programación	16
i. Requisitos del sistema.....	16
e. Desarrollo de software.....	16
f. Testeos, correcciones y optimización.....	17
g. Potencial educativo del proyecto.....	18
h. Publicación y difusión.....	19
III. CONCLUSIONES.....	20
IV. BIBLIOGRAFÍA.....	22
V. ANEXO 1: GUIONAJE	24
a. Guión Literario	
b. Guión: Diálogos, Mensajes de ayuda y coleccionables	
c. Ficha técnica de Personajes	
VI. ANEXO 2: JUGABILIDAD	24
a. Gameplay Nivel 1	
b. Diseño de Puzzles	
c. Diseño de Nivel	
d. Mockups de pantallas de diálogo	
a. Eventos ingame	
a. Diseño de Animaciones	
b. Mockup general	

EXTRACTO

Debido al desconocimiento y total desapego que demuestra la juventud riojana por la cultura madre de su pueblo, y potenciado por el actual contexto de emergencia sanitaria a raíz del Covid-19, que ha obligado a los museos y postas turísticas cerrar sus acciones itinerantes, es que se toma la decisión de optar por un medio de atracción cultural adecuado a una visión tecnocrática de las necesidades de la sociedad riojana más joven, con el fin de atraer su atención a los hechos culturales locales y fomentar el reencuentro a una identidad patrimonial.

Así nace este proyecto videojugabilístico que, además de posibilitar el acercamiento a la riqueza cultural originaria, material e inmaterial, aporta un puntapié para acciones museológicas, arqueológicas y educativas que perdurarán en el tiempo e irán posibilitando el rescate del valor patrimonial y forjando una auténtica identidad cultural de la provincia de La Rioja. Inclusive busca beneficiar directa e indirectamente a diferentes áreas de producción cultural a quienes se hizo parte del desarrollo de este proyecto y cuyo aporte marca un antes y un después en tanto a descubrimiento de las posibles y diversas formas de integrar las artes tradicionales y artesanales con las modernas y digitales.

Desde el principio de su planeamiento, la finalidad del proyecto fue la de recuperar aquellos vestigios de nuestra cultura originaria y retratarla lo más fiel posible, sin alterar o deformar su esencia, trasladando su mundo a la dimensión multimedia del videojuego, respetando valores, creencias, costumbres, tradiciones y lengua.

El origen de toda esta propuesta de gamificación del patrimonio hace eje en el metaverso ficcional “Pomawari: Járuma” construido como un videojuego de aventura en dos dimensiones, para un solo jugador (offline), desarrollado (su versión demo 1.0) en Unity para el Sistema Operativo de Android, es decir, para poder ser jugado en dispositivos móviles y táctiles, gratuitamente a través de:

Playstore:<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Ludodidactas.PomawariProject>

APK:<https://drive.google.com/drive/folders/1Ky610Yi2K3aXHeoTRUoCQB4C8BvBz80J>

El contenido cultural estará disperso en diversas formas, disponible como recompensas para que el jugador pueda conocer, aprender, empatizar y difundir.

El responsable de este proyecto junto con el equipo de Ludodidactas, estuvimos a cargo de todas las tareas incluidas en la propuesta de desarrollo. No obstante, el resultado final solo se pudo lograr gracias a la participación activa de colaboradores culturales, científicos, técnicos y artísticos que se involucraron de manera desinteresada para apoyar con su trabajo mancomunado la causa patrimonial.

INTRODUCCIÓN

En este Informe Final del proyecto “Gamificación del patrimonio” a través del desarrollo del videojuego “Pomawari: Járuma”, se desarrolla el trabajo realizado y el proceso de evolución hasta su lanzamiento popular y digital en Playstore, dando así la finalización del período de contrato.

a. Objetivo General

Desarrollar un videojuego prologal que forme parte de una saga destinada a la revalorización del patrimonio cultural riojano, que integre en un metaverso atractivo para los jóvenes de las generaciones emergentes la riqueza de las culturas originarias locales.

b. Objetivos parciales

La propuesta videojugabilística no pretende quedar solo en el hecho informático, sino que busca ser un ejemplo impulsor de nuevos y mejores proyectos de desarrollo multimedia que se enfoquen en aprovechar nuestra riqueza cultural y patrimonial como fuente de inspiración y contenido, para dar vida a los productos culturales, educativos y turísticos que actualmente no ocupan sitio en la vida cotidiana de los riojanos. Y de esta manera seguirnos acercando al valor del descubrimiento de nuestra verdadera identidad.

Así mismo, aspira ser un recurso digital didáctico que encuentre su espacio en el ejido escolar y ayude a los agentes educativos a transmitir la profundidad de la cultura autóctona local, abriendo la posibilidad a la promoción de experiencias de investigación y estudio que permitan a los estudiantes despertar un interés real y acceder a un aprendizaje significativo, que a su vez conduzca a la revalorización y compromiso activo por parte de los mismos hacia la preservación y difusión de su historia natal.

Finalmente, espera ser el puntapié necesario para que todas aquellas instituciones públicas o privadas encargadas de la preservación y difusión del patrimonio cultural de la provincia de La Rioja, puedan optar por llevar adelante políticas colaborativas, populares y sustentables, desde una mirada más actualizada, integradora, que ayude a abrir puertas a oportunidades de concreción de ideas y propuestas en relación a los agentes citados en los objetivos anteriores.

c. Plan de Tareas

- 1) Relevamiento, lectura e interpretación de información histórica y cultural
- 2) Encuentros virtuales con referentes y expertos
- 3) Definición de la Meta de Diseño
- 4) Elaboración del GDD (documento matriz de diseño y desarrollo)
- 5) Desarrollo de software
- 6) Testeos, correcciones y optimización
- 7) potencial educativo del proyecto
- 8) Publicación y difusión

II. DESARROLLO

El videojuego “Pomawari: Járuma” (demo ver. 1.0) para S.O Android, se ha desarrollado satisfactoriamente siguiendo todas las instancias del plan de tareas. Por consiguiente, los encabezados de dicho plan han sido modificados, en este documento, con fines de practicidad de la lectura, haciendo hincapié en mostrar el avance del producto y sus resultados, sin ahondar en detalles técnicos (como sí se ha especificado anteriormente en el Informe Parcial)

Durante las numerosas reuniones realizadas con miembros de la Subsecretaría de Patrimonio Cultural y con los expertos colaboradores, el proyecto fue adaptándose a las necesidades y requerimientos de la Secretaría de Culturas de la provincia de La Rioja.

Además de las reuniones formales, se mantuvo un contacto diario y fluido con el equipo de especialistas de la Subsecretaría de Patrimonio Cultural, con colaboradores culturales de la provincia de Tucumán y Córdoba, y debido a la situación de APO por Covid-19 junto al equipo de Ludodidactas se mantuvieron sesiones diarias de teletrabajo bajo un cronograma preestablecido.

Con el correr de los encuentros se terminaron de definir el metaverso ficcional, la estética de escenarios, objetos y personajes, el contenido cultural y educativo, las funcionalidades del software, entre otros aspectos del videojuego. A continuación, se detalla un repaso por las acciones llevadas a cabo por el equipo de trabajo de Ludodidactas a cargo de la responsabilidad del aquí escribiente Nahuel Morales, para la ejecución del proyecto.

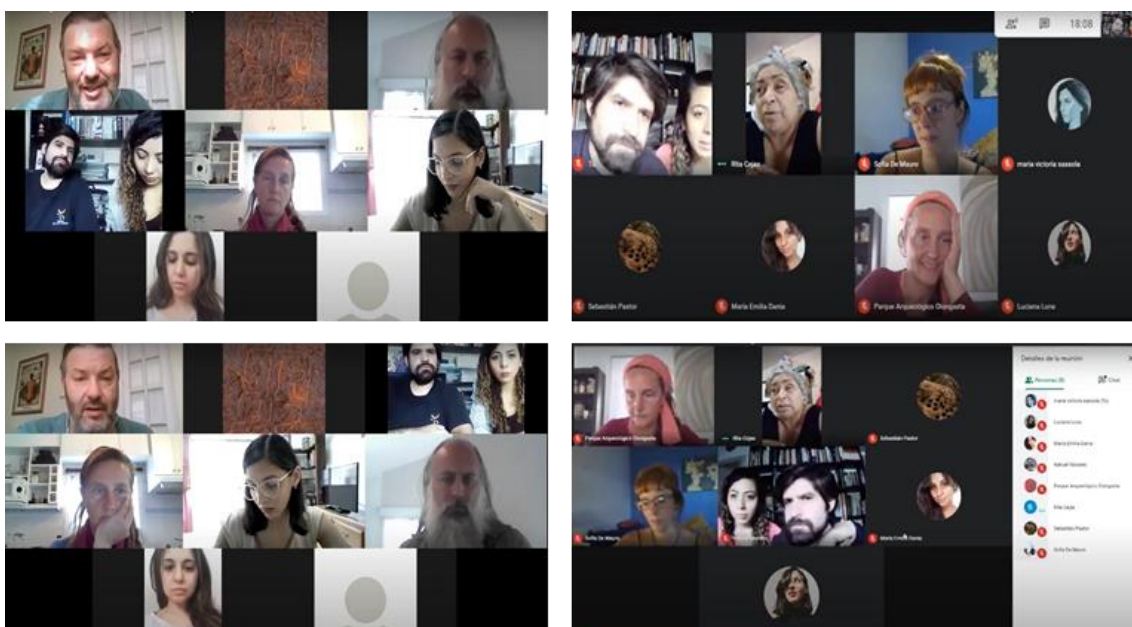
a. Relevamiento, lectura e interpretación de información histórica y cultural

Al inicio del proyecto, con la ayuda de Paula Rearte y Ayelén Carrizo, miembros de la Subsecretaría de Patrimonio Cultural, se compilaron, leyeron y analizaron una diversidad de fuentes históricas y literarias de autores locales, con el fin de delimitar el origen del metaverso ficcional del videojuego.

En esta instancia se pautaron reuniones con profesionales expertos, más precisamente antropólogos e historiadores, enlazados mediante voluntad de Secretaría de Cultura de La Provincia de La Rioja, y cuyo trabajo de campo evidenciado en sus investigaciones y testimonios ayudaron a contrastar la documentación analizada previamente por el equipo con los descubrimientos actualizados, y así dotar a este trabajo de todo el bagaje científico que se necesitaba para poder detallar fielmente el mundo retratado.

Pero aun al proyecto le faltaba algo, y fue allí cuando, por medio de uno de nuestros colaboradores foráneos (Mag. Gabriela Giordanendo), conocimos el trabajo de una mujer muy especial (Rita del Valle Cejas), que inclusive con su propia voz y cuerpo le dio al metaverso ficcional del juego su lengua, su origen y la esencia de espiritualidad que estaba necesitando para construir lo más parecido a un alma en la forma de bits.

Este periodo de reuniones mediante videoconferencia y teletrabajo, resultó completamente productivo, ya que se discutieron ideas, proposiciones sobre la cultura de La Aguada, la lengua kakana, la región de anjullón, el pueblo de Chañarcito, los seres mitológicos, los relatos cosmogónicos, el rol de la naturaleza, el rol de la mujer, la preocupante aridización y por consiguiente la obligada reorganización poblacional, etc. hasta tomar decisiones cruciales que resultaron, por ejemplo, en la denominación del personaje principal y por consiguiente del juego.



Si bien en un principio, el equipo tuvo en mente que el juego se llamase “Pumawari: El ocaso” en referencia a una idea preestablecida y descontextualizada, previa a la investigación documental, donde la protagonista tenía un origen Aymará, se llegó a la fortuita conclusión, de que su nombre en realidad por coherencia científica y cultural debería ser de origen Kakán por lo

que pasaría a ser Pomawari (mujer puma) y que el epíteto del juego contendría consigo una expresión también en lengua kakana utilizada por las mujeres para referirse a la libertad: Járuma.

El trabajo exhaustivo que se logró en esta etapa y que se detalla en profundidad en el Informe Parcial, concluyó en la creación de un metaverso coherente, conforme a toda la información recaudada hasta el momento, como así la proposición de una línea argumental lógica para dar comienzo al diseño del GDD.

c. Definición de la Meta de Diseño

Previo al diseño del GDD, libro matriz del desarrollo del videojuego. Se estableció su meta de diseño a partir de los siguientes elementos constitutivos definitorios, que permitieron dar pie a la elaboración de los bocetos preliminares o mockups, y a la definición de los Requisitos técnicos del Sistema gamificado.

Título: Pomawari Járuma

Premisa: Pomawari, una joven aguada de 15 años, sensible y muy perceptiva, habitante de la nación sherkain, del pueblo de Chañaygasta situado en los montes de Anjullón, deberá cumplir con una ardua tarea para restaurar el equilibrio de la naturaleza, salvar a su pueblo de la sequía y liberarlo de la mortal presencia de Naksakat Lukarúm.

Argumento: “Pomawari: Járuma” cuenta la historia de una joven liwa que pondrá a prueba su destino entre las sombras del mal que aqueja a su pueblo. Con fuerza y astucia, a pesar de sus profundos miedos intentará sanar heridas y evitar el colapso de su cultura natal. Luego de entrar al mundo de los Oraos, con la ayuda del mágico Kenti, atravesará obstáculos y peligros de todo tipo para abrirse paso hacia la casa de los dioses, y hacia el encuentro con Rañiñaiki, la deidad que puede traer la lluvia a su pueblo. En el camino además se topará con reliquias de su pueblo, encuentros con espíritus sagrados, criaturas burlescas e incluso con la presencia del mismísimo Yastay, siempre bajo el acecho de Lukarúm.

Género: Edugame de aventura narrativa 2D

Dinámicas Núcleo: Tap and drag, aventura gráfica, puzzle.

Modo de juego: Juego de un solo jugador, sin conexión a internet.

Público: ATP

Plataforma: El juego será desarrollado principalmente para celulares de gama media, Smartphones y Tablets con sistema operativo Android.

Engine: Unity Engine versión 2020.1.12f1

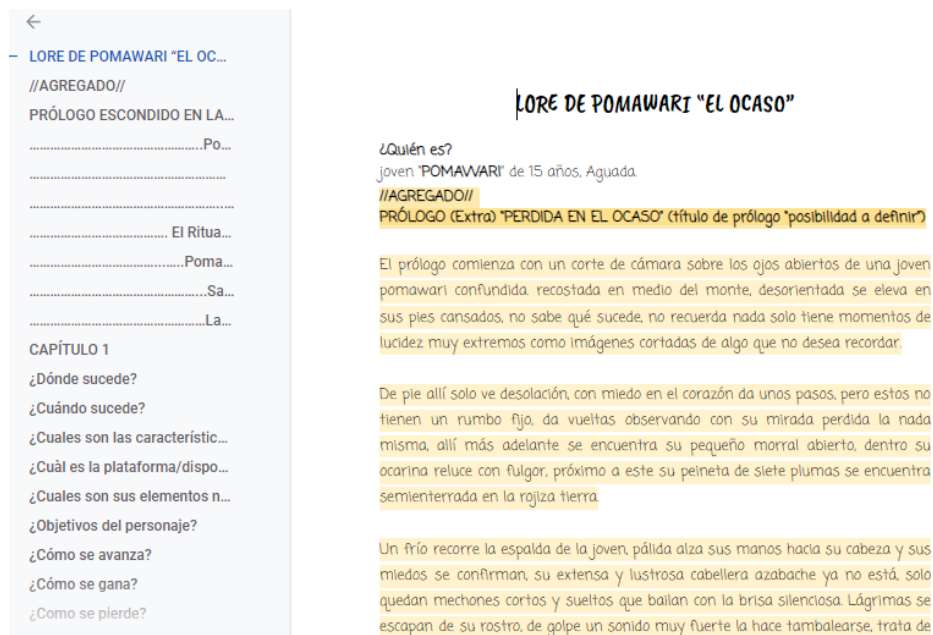
d. Elaboración del GDD (documento matriz de diseño y desarrollo)

a. Game design

i. World Setting

En esta parte de la etapa se creó la biblia folclórica del juego cuyo contenido trató todas las dimensiones necesarias para la construcción del metaverso ficcional.






Se abordó primeramente la construcción de un LORE coherente, en el cuál se detallaba la organización social y política de la aldea de Chañaygasta, su ubicación en tiempo y espacio, su relación con la naturaleza circundante, sus creencias y cosmogonía, como así sus costumbres y tradiciones que dan pie a sus particularidades. Esto a su vez dio pie a la construcción del trasfondo del personaje principal Pomawari, como sus preocupaciones, deseos, anhelos, preferencias y actividades cotidianas, su familia, su pasado, presente y futuro.









Con la protagonista en su lugar, se siguió por darle al mundo otros personajes, principalmente el antagonista de Pomawari y demás personajes en base a una estructura narrativa del camino del héroe, o en este caso de la heroína.

Con el mundo y los personajes se necesitaba una problemática que los uniera, por lo que se decidió que el puntapié de toda la motivación del jugador y de la protagonista fuera la necesidad por salvar a su pueblo de la prolongada y mortal sequía.

Así fue como esto dio paso al proceso de guionaje, donde se construyeron tanto guiones literarios como técnicos, con la trama argumental desarrollada, siempre desde la perspectiva de la historia como una aventura narrativa que se integraría al gameplay mediante la congregación del resto de los elementos del producto.

DIALOGO 1 - inicio de nivel, antes de la primera reliquia		Expresiones
Cadena de textos		
01		
KENTII Pomawari, de la nación Shetkain, de las tierras de Anuklalon, ¿cierto?		
POMAWARI ¿cómo sabes quién soy?		K: haxpaxax P: haxpax
KENTII Yo soy Kentii, guardián del cielo de agua. Los duendes me han contado que has estado divagando por el monte.		
02		
POMAWARI ¿Este es el Cielo del agua?		
KENTII Exactamente, estás en Anuklalon, y sin permiso de los Craco.		K: neutral P: haxpax
POMAWARI Fue la ocarina, ella me trajo.		
03		
KENTII Entonces debe haber una razón muy importante.		K: neutral
04		
POMAWARI Sólo quiero regresar a mi aldea		
pero no sé cómo, con mi cabello cortado así no puedo llamar al viento guía.		P: concen2
05		
KENTII ¿Y por qué te cortaste el cabello?		
POMAWARI ¡yo no fui! ¡Fue Lukarum!		K: haxpaxax P: concen1

KENTII Tu aldea está cerca, yo puedo acompañarte. Sígueme con cuidado, porque los Craco suelen ser un poco traviesos cuando se trata de la presencia de extranjeros.		K: haxpax P: haxpax
POMAWARI Está bien, te seguiré.		

DIALOGO 2 - entre Lukarum y el sorro		Expresiones
Cadena de textos		
01		
KENTII Esa Haxkakal Lukarum es un verdadero dolor de cabeza.		
POMAWARI Sabe que soy una mentirosa y una cobarde. Gracias a mi mentira vino la sequía, y la sequía se llevó a muchos familiares, incluyendo a mi abuela Haxax. No debería ser una Liya, no soy digna de mi linaje.		K: haxpaxax P: concen2
02		
KENTII No pronuncies palabras que no quieras que se hagan realidad. Aquí las palabras las dices y algo sucede, algo se crea. Deberías cantar para recuperar tu valentía, porque nos esperan muchos más peligros camino a Haxpaxax.		
POMAWARI Lo único que me interesa es poder traer el agua a la aldea, quisiera que todo vuelva a ser como antes.		K: neutral P: concen2
03		
KENTII Pero eso es imposible, nadie puede volver el tiempo atrás, eso sería un error. Querer volver significa borrar ¿Quieres borrar todo lo que has vivido con tu abuelita? ¿desaprender lo aprendido, desconocer lo conocido? No seas ingenua, Pomawari. Si haces eso, borrarás a tu abuelita de la existencia, eliminarás sus memorias, su sabiduría, que ahora sólo pervive		K: haxpaxax P: haxpaxax

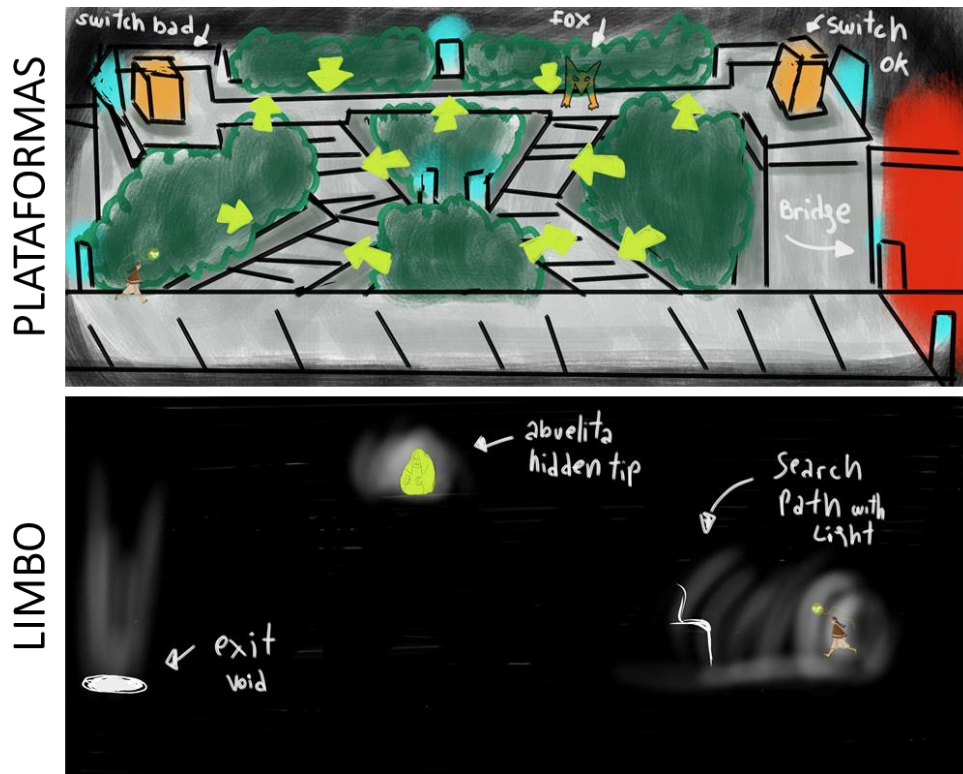
ii. Jugabilidad

Con el mundo, el trasfondo y la trama ya definidos se dio paso a la descripción de los elementos de juego, los controles del jugador, las mecánicas tanto de Pomawari como del resto de personajes y del entorno.

Se describieron también el tipo de animaciones que contendría el juego, decidiendo que llevaría cutscenes dialogadas para explicar las motivaciones de los personajes, el objetivo principal del juego y revelar detalles del LORE, como así las cinemáticas producidas fuera del motor gráfico de Unity.

Así mismo se definió la tutorización que obtendría el jugador (público objetivo) mediante mensajes de ayuda orgánicos, y se llevó a cabo el diseño de nivel a partir de la distribución por bloques de acción de los escenarios, junto con la ubicación específica de puntos interactuables, eventos y disparadores, y los objetos coleccionables (como parte del sistema de recompensas).



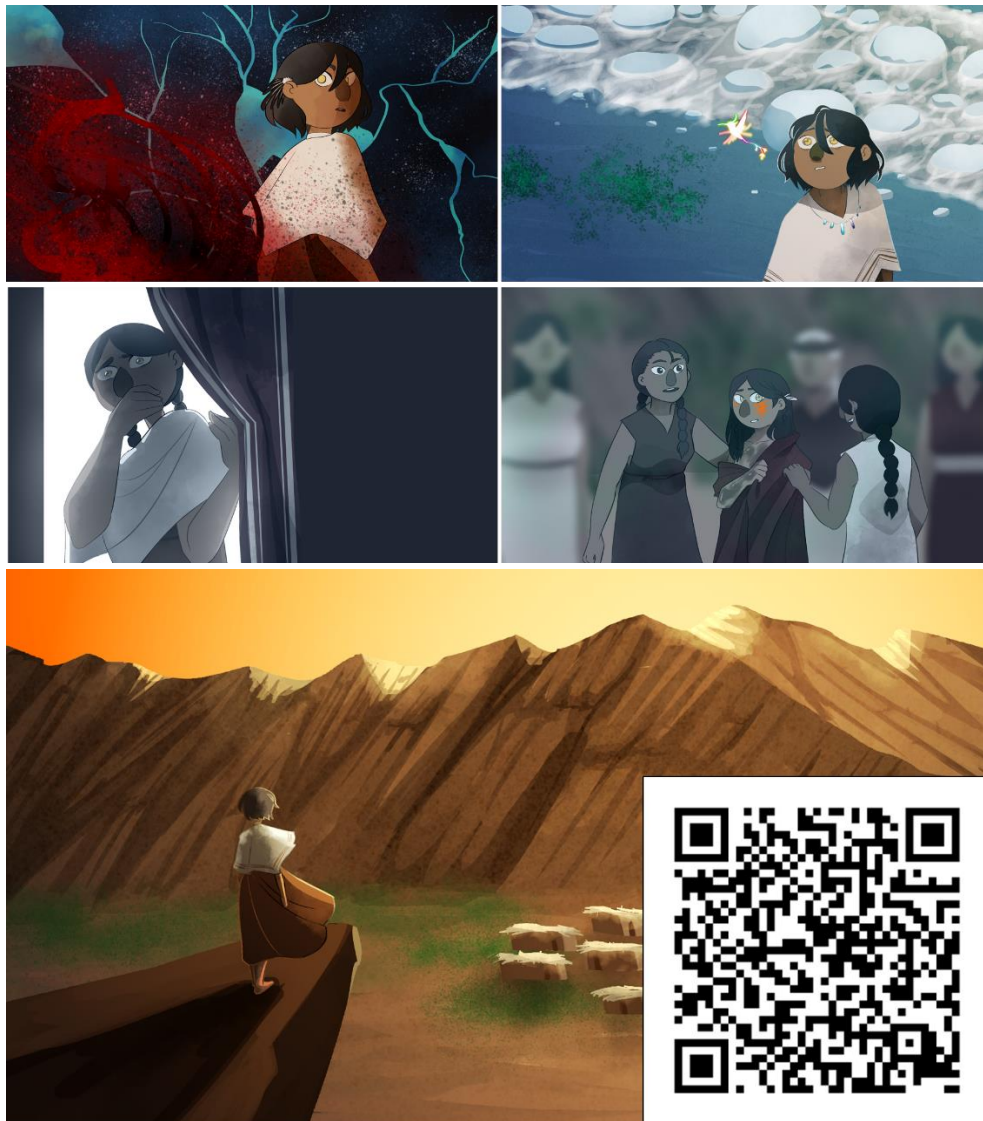


b. Arte

i. tratamiento audiovisual

El equipo de arte tuvo que tomar varias decisiones con respecto al tratamiento estético audiovisual, en relación a las plataformas y al público objetivo, decidiendo que las cinemáticas cumplirían un rol crucial de transición de momentos, de ritmo, y serían un estilo motion comic, cuyo elemento narrativo serían imágenes ilustradas, animadas por montaje simple, con escenas mayormente estáticas, y guiadas por un narrador en off.





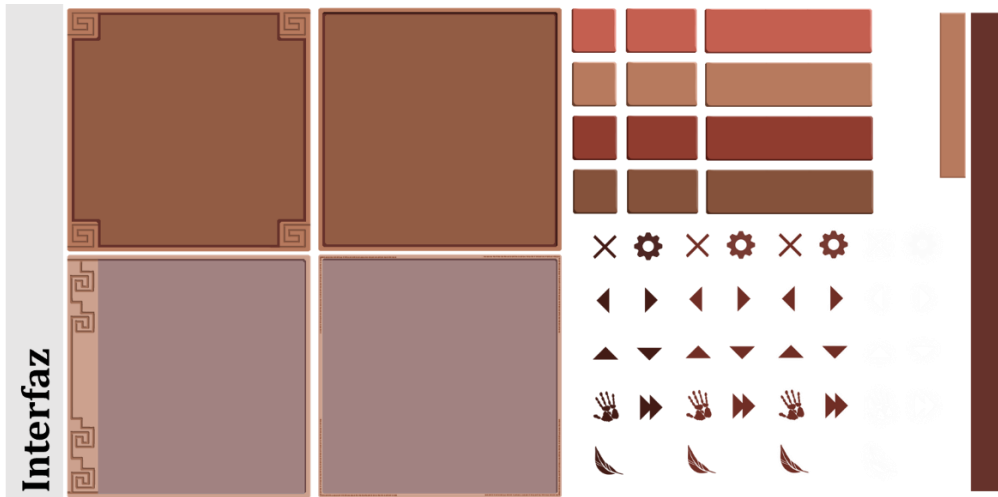
A través del siguiente link se podrá acceder a una carpeta en G-Drive con todas las cinemáticas generadas para el Demo Ver. 1.0.

<https://drive.google.com/drive/folders/1SCFKdBILcSAglyGuGuO3utnvYQ9UMW/FN?usp=sharing>

ii. Arte visual

Visualmente se definió la estética conceptual de la interfaz del usuario, de todos los personajes, como así también de los escenarios del juego, sus elementos constitutivos y de los objetos coleccionables.

Se elaboró los storyboards y finalmente el arte definitivo para las cinemáticas, se produjeron los props y assets del juego, y las animaciones de todos los movimientos de los personajes y del entorno.



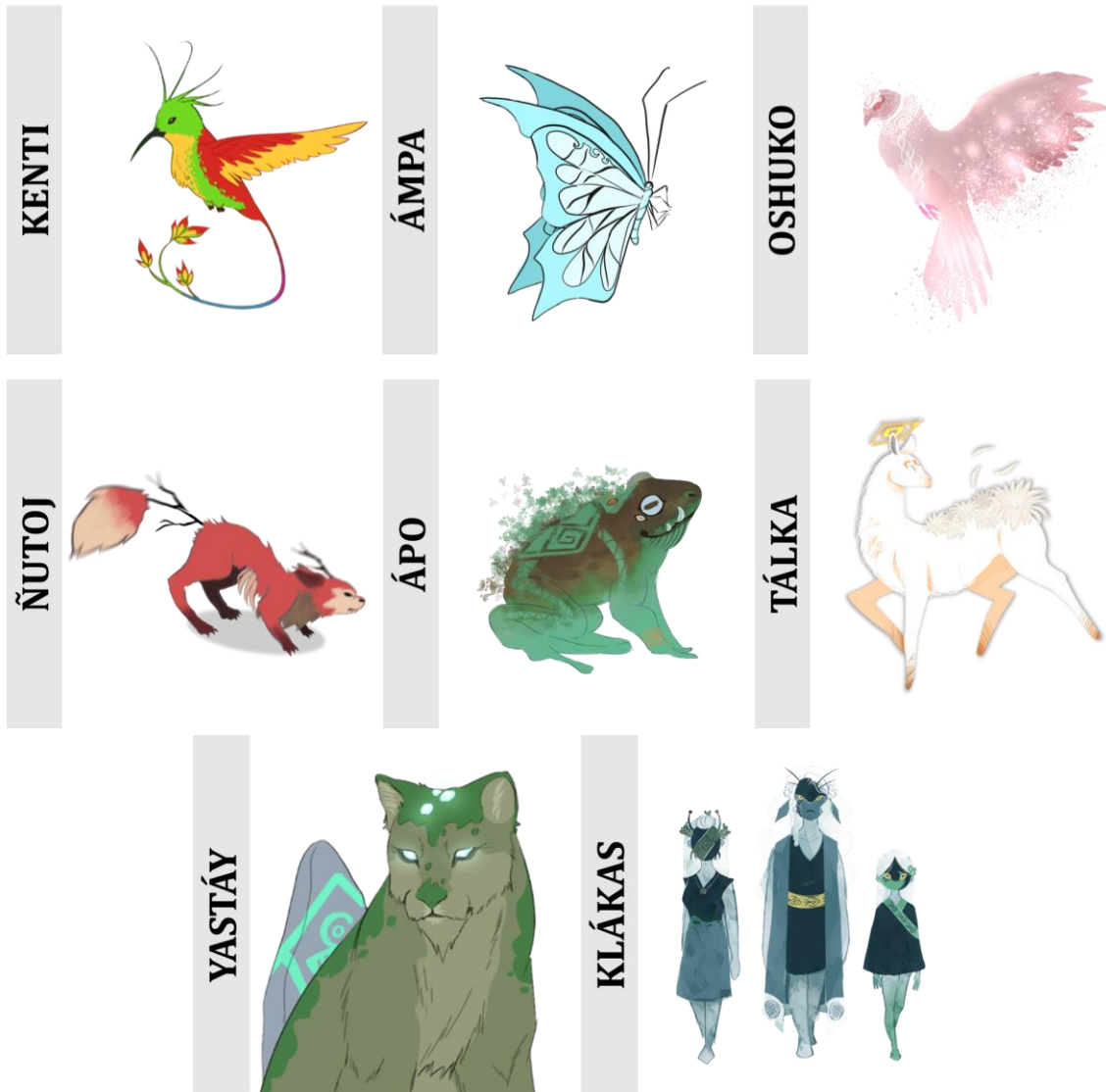
Personajes

POMAWARI



WAIRA





Todos los elementos visuales del Demo Ver 1.0 podrán ser consultados a través del siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1S-kmkcwkpkohtKof_xX6-9GvNSRcMpZB?usp=sharing

Escenarios



ANNI KOO



Cielo del Agua

ANNI NÉROI



Cielo de los abuelos

(Los que hablan y cuentan las historias del tiempo de antes)

Reliquias coleccionables

RELIQUIAS




















iii. Arte sonoro y musical

Por otro lado, el equipo de diseño sonoro y musical se encargó de producir todos los efectos de sonido en general, la ambientación musical in-game y la banda sonora cinematográfica.

Todo esto pudo lograrse luego de que el arte visual y conceptual estuviera definido, como así también los requisitos del diseño de pantallas y niveles. Durante las sesiones de producción surgieron ideas que potenciaron el resultado final, y de las grabaciones en estudio de las voces y los efectos de sonido se obtuvo una excelente calidad de material que finalmente pudo encajar a la perfección con el resto de la idea de tratamiento.

Soundtrack Pomawari Járuma

 1. Pomawari - Prólogo.wav Archivo de sonido 65,1 MB	 2. Pomawari - La ruptura de la naturaleza.wav Archivo de sonido	 3. Pomawari - Absorción.wav Archivo de sonido 29,7 MB
 4. Pomawari - Lukarum Theme.wav Archivo de sonido 29,7 MB	 5. Pomawari - Yastay.wav Archivo de sonido 21,6 MB	 6. Pomawari Járuma.wav Archivo de sonido 32,1 MB
 7. Pomawari - Liri Wari.mp3 Sonido en formato MP3 4,43 MB	 8. Pomawari - Anni Néroi1.mp3 Sonido en formato MP3 1,71 MB	 9. Pomawari - Anni Néroi2.mp3 Sonido en formato MP3 2,70 MB
 10. Pomawari - Arpeggio.mp3 Sonido en formato MP3 4,45 MB	 11. Pomawari - Salamanca.mp3 Sonido en formato MP3 2,50 MB	 12. Pomawari - Annu Anni.mp3 Sonido en formato MP3 3,35 MB
 13. Pomawari - Sinalpi.mp3 Sonido en formato MP3 3,35 MB	 14. Pomawari - Nútój.mp3 Sonido en formato MP3 1,66 MB	 15. Pomawari - Etiej.mp3 Sonido en formato MP3 1,14 MB
 16. Pomawari - Klakas.mp3 Sonido en formato MP3 4,26 MB	 17. Pomawari - Chañaygasta.mp3 Sonido en formato MP3 4,24 MB	

Desde el siguiente link se podrá acceder al soundtrack completo del juego.
https://drive.google.com/drive/folders/1BJNuHcEmtE_I17mwahmTNq5VuccSk_dr?usp=sharing

Grabación de Voces y efectos de sonido



c. Programación

i. Requisitos del sistema

El equipo de programación y desarrollo de software elaboró un documento técnico con las especificaciones del proceso y desarrollo de lo que requeriría el sistema gamificado a través del motor gráfico de Unity, en respuesta a todas las necesidades explicitadas por las otras áreas de producción.

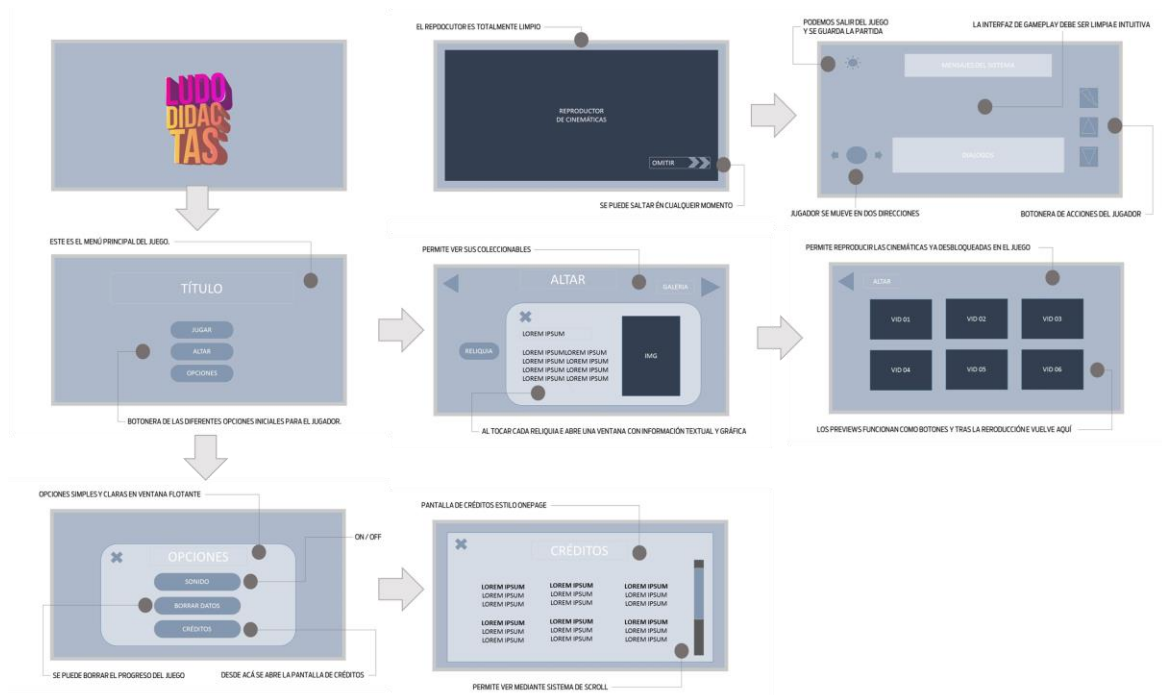
Entre otras especificaciones se determinó el flujo interactivo del jugador, la correlación de pantallas de juego, el sistema de guardado de partida, la forma de trabajo de carga de elementos al proyecto mediante Github, el uso de plugins específicos para animación y efectos visuales, la estrategia de optimización de recursos del sistema, y las concordancias con los requerimientos de la plataforma distribidora Playstore, para hacer del producto final Demo ver. 1.0, tras su publicación, un producto libre y gratuito.

e. Desarrollo de software

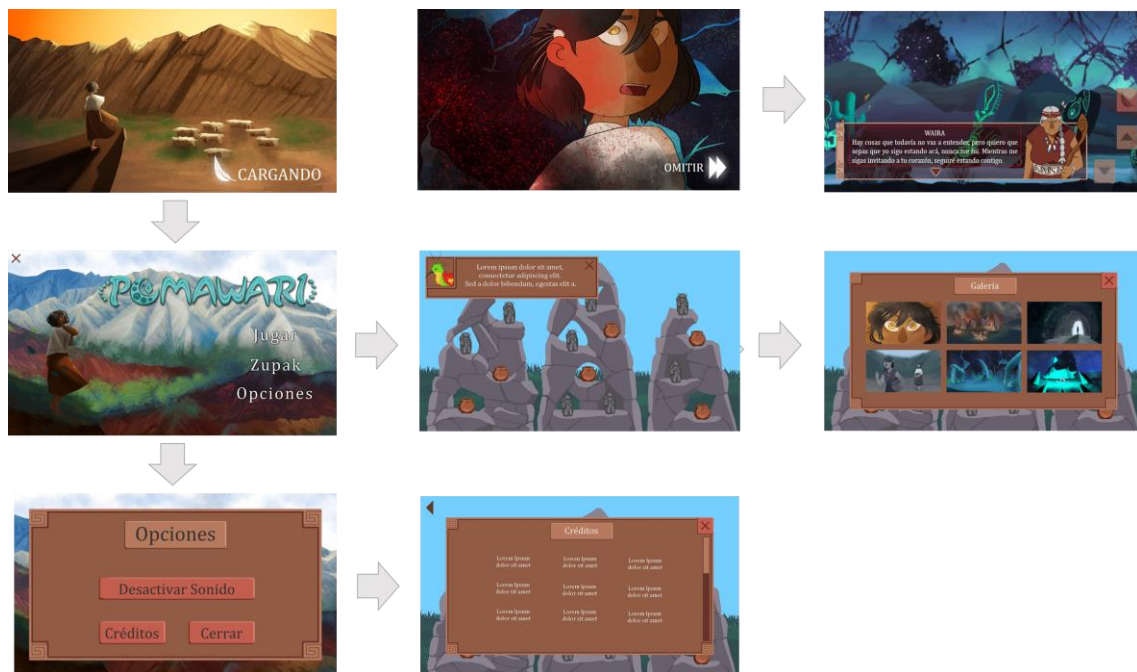
Con todos los elementos visuales, textuales y sonoros cargados al proyecto de Github junto con su documentación y mapas de previsualización, se inició la creación de escenarios, la disposición de los eventos, los personajes, los cortes, las pantallas de carga, las cutscenes, las cinemáticas, y se fue generando semanalmente mediante la metodología de Scrum, un proceso iterativo y una mejora constante del sistema.

Durante este proceso, todas las partes participaron activamente, resolviendo conflictos y todo tipo de problemas artísticos o de diseño.

Mockup preliminar



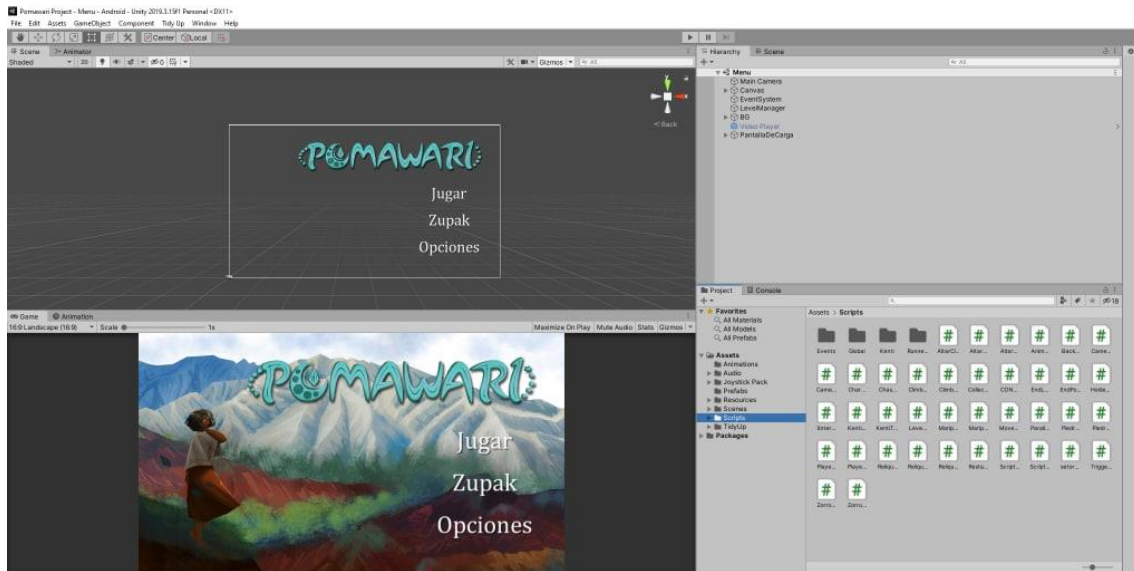
Mockup definitivo



f. Testeos, correcciones y optimización.

A medida que se iba obteniendo una versión de prueba, se estableció un grupo cerrado de testers que daban devoluciones constantes, hallaban errores e incongruencias, que luego se devolvían a la mesa de trabajo en la forma de

listas de chequeo, cada parte resolvía según su competencia y nuevamente se cargaban en el proyecto de desarrollo. Este proceso muy técnico y extremadamente pesado se repitió hasta el final del proyecto, hasta lograr un producto jugable en su versión 1.0, optimizada para correr en los diferentes dispositivos Android de gama media y adaptada a los requerimientos legales de la plataforma de Playstore.



```

0 referencias
public void reiniciarNivel()
{
    SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex);
}

2 referencias
public void cargarSigNivelDelay()
{
    PanelFade.SetActive(true);
    Invoke("cargarSigNivel", 1f);
}

1 referencia
public void RestartLevel()
{
    PanelFade.SetActive(true);
    Invoke("reiniciarNivel", 1f);
}

```

g. Potencial educativo del proyecto

Durante la fase de producción y desarrollo del software se llevaron a cabo pruebas con un público diverso, un público familiar, enfocados principalmente en las necesidades de los jugadores más jóvenes, en edad escolar.



h. Publicación y difusión

Durante la primera semana del mes de febrero se realizó la compilación final de la versión demo 1.0 del videojuego y se alojó en los servidores de Playstore, en el cual esperará aproximadamente unos diez días para su publicación, por revisión protocolar de los sistemas de Google. Así mismo, se celebrará la presentación y exhibición popular del videojuego a cargo de la Secretaria de Culturas a través de la Subsecretaría de Patrimonio cultural. En este evento, planificado para fines de febrero, se podrá disfrutar del videojuego “Pomawari: Járuma” (demo ver. 1.0), que a su vez será difundido por diversos medios y acciones. En este mismo marco, se iniciarán acuerdos para continuar el proyecto y sus otras instancias, y su código quedará disponible para ser aprovechado por las entidades culturales que lo requieran y poder seguir promoviendo el desarrollo patrimonial de todas y todos los riojanos.



Link de Playstore:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Ludodidactas.PomawariProject>

III. CONCLUSION

Desde lo cultural, el desarrollo de este producto videojugabilístico marca un antes y después en el espectro artístico y tecnológico de La Rioja, debido a que es oficialmente el primer videojuego riojano realizado por un equipo de profesionales nativos, con apoyo de una entidad cultural gubernamental y a la vez, el primer videojuego cuyo metaverso está inspirado y basado en la cultura autóctona local cuya riqueza aún está virgen para su promoción.

No hay antecedentes de una integración artística y tecnológica de este tipo, lo que significa a su vez que también se espera que su aceptación sea gradual y presente al principio en algunos sectores más conservadores cierta dificultad para su introducción, debido al poco entendimiento de lo que significa el desarrollo un producto videojugabilístico y el impacto que su presencia puede causar.

Desde lo laboral y productivo ha ayudado a mostrar que La Rioja tiene potencial y talento para el desarrollo de un polo productivo enfocado en productos videojugabilísticos que puedan ser materia de exportación, sin embargo también ha demostrado que este es recién el comienzo, el puntapié para el desarrollo fructífero y sostenible de espacios de aprendizaje, espacios de profesionalización de mano de obra calificada, tanto así como la necesidad de oportunidades de financiación de proyectos y de apoyo de políticas que promocionen leyes a favor del trabajo de desarrollo de software gamificado.

Desde lo educativo, consideramos que esta nueva rama abre puertas para que los Ministerios de Cultura, Deportes y Educación puedan probar nuevas e

innovadoras maneras de introducir aprendizajes y conocimiento tanto a los ámbitos educativos formales como informales e incluso hacia lo sociocultural.

Los videojuegos realizados en La Rioja y por riojanos, pueden ser no solamente recursos atractivos, sino que también proponer nuevas y mejores maneras de acercarnos a nuestras raíces, a nuestro patrimonio cultural.

Tanto para el equipo como para el aquí escribiente responsable del proyecto, este proceso ha sido increíblemente superador, ha traído muchas alegrías, ha develado muchos caminos y amistades y ha presentado muchos desafíos y aprendizajes. Nunca esperamos vivir durante el desarrollo de este proyecto videojugabilístico, tantas emociones, encontrarnos con tanta humanidad, y revivir nuestra pasión por la cultura de nuestra provincia y reivindicar nuestro compromiso por la preservación y difusión de su patrimonio material e inmaterial que nos da en definitiva la identidad que hoy poseemos con dicha.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Agüero Vera, J. Z. Divinidades Diaguitas. Ed. Canguro, La Rioja. 1993
- Bixio Beatriz. Tiri Kakán: recuerda nuestra lengua ancestral. 1era ed. Córdoba. Ecoval Editorial, 2020.
- Hidalgo Vasquez, Ximena Paula. Tesis doctoral: Videojuegos, un arte para la historia del arte. Ed. De la Universidad de Granada. 2011
- Robledo, Víctor Hugo. La Rioja Indígena: origen, conquista y persistencia. Ed. Nexo, La Rioja Capital, 2007.

Estudios preliminares, artículos científicos y tesis doctorales otorgadas por profesionales que colaboraron en este proyecto:

- Arquitectura y materialidad de la interacción social en la comunidad aldeana del Chañarcito, Los Molinos, La Rioja -Pablo Cahiza, María Lourdes Iniesta Di Cesare, Gabriela Sabatini y María José Ots.
- Callegari y Splenger - Una propuesta para la gestión de los recursos arqueológicos de Villa Castelli.
- Callegari_a_me_gonaldi_g._Spengler_y_e. - construcción del paisaje en el Valle de Antinaco, departamento de Famatina, Provincia de La Rioja.
- El consumo faunístico en sociedades aldeanas del primer milenio d.C. en el piedemonte oriental de la Sierra de Velasco (departamento de Castro Barros, La Rioja).- Enrique R. Garate.
- Investigaciones arqueológicas de larga duración en el norte de la Sierra del Velasco, La Rioja (siglos III al XVI d.C)
- Libro de resúmenes XX Congreso Nacional de Arqueología argentina: 50 años de arqueologías; compilado por Andrés Laguens; Mirta Bonnin; Bernarda Marconetto; editado por Thiago Costa da Silva ...[et al]. 1 ra ed. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de filosofía y humanidades, 2019.
- Los paisajes sociales del piedemonte nororiental de la Sierra de Velasco, La Rioja (siglos III – IX d.C.) Pablo Cahiza*, Gabriela Sabatini** y M. Lourdes Iniesta*. arqueología 24(3) dossier septiembre-diciembre: 15-33 (2018).
- Paisajes aldeanos de la cuenca del río Anillaco, Castro Barros, La Rioja (ca.300-800 d.c.). resultados preliminares. Gabriela Inés Sabatini* y pedro miguel salminci (†).
- Prácticas de manufactura alfarera de las comunidades aldeanas de inicios del primer milenio (siglos III - VI d. C.) en el Noroeste argentino. Estudios de pastas cerámicas de Uchuquita (Anillaco, La Rioja) - Sebastián Andrés Carosio, Gabriela Sabatini, y Pablo Andrés Cahiza.

- Tesis doctoral de Gabriela Sabatini - los paisajes aldeanos de la Sierra de Velasco (300-1000 d.c). Investigaciones arqueológicas de la cuenca de Anillaco, La Rioja.
- Un acercamiento especial a los paisajes comunitarios formativos de Los Molinos, Castro Barros, La Rioja - Pablo Cahiza, Relaciones de la sociedad argentina de antropología xl (1), enero-junio 2015: 101-122.



Nahuel Raúl Morales
DNI 33967165
Experto Responsable

GUIÓN LITERARIO
NIVEL 1

CINEMÁTICA 1.1

ESCENA 1. EXT. CAMPO. DÍA

El prólogo comienza con un corte de cámara sobre los ojos abiertos de una joven pomawari confundida. recostada en medio del monte, desorientada se eleva en sus pies cansados, no sabe qué sucede, no recuerda nada solo tiene momentos de lucidez muy extremos como imágenes cortadas de algo que no desea recordar.

De pie allí solo ve desolación, con miedo en el corazón da unos pasos, pero estos no tienen un rumbo fijo, da vueltas observando con su mirada perdida la nada misma, allí más adelante se encuentra su pequeño morral abierto, dentro su ocarina reluce con fulgor, próximo a este su peineta de siete plumas se encuentra semienterrada en la rojiza tierra.

Un frío recorre la espalda de la joven, pálida alza sus manos hacia su cabeza y sus miedos se confirman, su extensa y lustrosa cabellera azabache ya no está, solo quedan mechones cortos y sueltos que bailan con la brisa silenciosa. Lágrimas se escapan de su rostro, de golpe un sonido muy fuerte la hace tambalearse, trata de recobrar el sentido, toma sus pertenencias y comienza a caminar hacia ninguna dirección.

Parecen días, pero son horas lo que le lleva su caminata, todo se dificulta cargando una pena inmensa solo puede seguir hacia adelante, el sol quema su cuerpo sin piedad, pero ella no decae solo sigue avanzando, ya no sabe qué hacer, para donde ir ni en qué momento perdió el rumbo, solo sabe que no puede rendirse.

Pasado un tiempo, de tanto esfuerzo físico y cansancio mental cae rendida de rodillas en plena tierra, soltando su bolso, con sus manos toma su rostro y comienza a sollozar con intensidad, la soledad la invade, como una sombra fría que la abraza y la aprieta haciendo doler no solo su cuerpo sino su alma.

Ahora comienza a recordar, cada imagen suelta se entrelaza con la otra, como una cadena, presa de su realidad, ve la muerte, espantada huye de su mirada, humillada siente que solo falló, no sólo a sí misma sino a su familia y su pueblo.

Como último acto de dolorosa despedida ya que no tiene forma de regresar, decide, cerrando sus ojos color miel, tomar en sus manos aquel instrumento que tantas alegrías le causó a ella y a otros y deja fluir posando sus labios un melodioso sonido que la embulle, la envuelve y eleva su espíritu hacia los cielos.

Sin darse cuenta las notas mágicamente cobran forma, suspendidas en el aire son llevadas acompañadas por el viento, un torbellino de polvo de un color particular se arremolina alrededor de la joven y sin pedir perdón ni permiso se teletransporta a un mágico paraje alejado de toda realidad mundana.

Aquí la cámara vuelve a hacer zoom en el rostro de la joven mientras ella termina de tocar esa canción abre los ojos.

OFF:

(COMIENZO DEL JUEGO)

CINEMÁTICA 1.2

ESCENA 1. EXT. CAMPO. DÍA

La vemos caer por el barranco, rodar hasta la base rocosa de un humilde nacimiento cristalino de agua. Allí, de espalda al río, entumecida por los golpes, mira hacia la punta del risco desde donde se lanzó, y ve a Lukarum desvanecerse tras un rugido furioso.

Adolorida y exhausta, cierra los ojos, dejándose vencer por un profundo desmayo, que la conduce a un flashbacks de su pasado inmediato (flashback 1.2)

CINEMÁTICA 1.3

Vemos a Pomawari en diferentes situaciones de su historia:

1: ritual del paso a ser mujer

1.1 Su abuela (natats) Waira, le mira las manos a Pomawari, para leer allí el camino que Etiej le ha tejido para ella y confirmar su futuro linaje (ítash).

-En nuestras manos traemos el oficio de crear la vida. En nuestras manos está todo escrito, lo que va a hacer cada uno, a dónde va a ir. En tus manos está el mapa para saber qué traes, qué debes mejorar y quién eres realmente. Tú, mi niña Pomawari, pronto te convertirás en Liwa y tu vida cambiará rotundamente.

1.2 Vemos que está desnuda toda pintada de barro su cuerpo y otras mujeres la están adornando sus cabellos y haciéndole pinturas en su rostro.

1.3 Luego la vemos entrar a la cueva. y Lukarum irrumpe en la pantalla.

2: su abuela yéndose al monte

2.1 Vemos a Waira arrodillada sobre la tierra, con sus manos posadas también sobre ella, bien abiertas:

-Rañiñaiki, señora de todas las lluvias, danos una segunda oportunidad. Si bendices a mi hija Pomawari, ella traerá el equilibrio nuevamente.

2.2 Vemos a Waira caminando apaciblemente hacia el profundo monte, con las manos abiertas en actitud de entregar su vida por la de sus hijas.

3: Encuentro con Talka

3.1 Vemos a Pomawari conversar con Talka, y esta le hace gestos afables. Nos queda bien en claro que Talka es una deidad y que es muy amable y además muy tierna.

4: encuentro con el gran búho blanco

4.1 Pomawari se encuentra al gran búho blanco posado sobre un tronco gigante, cortado en su base (por accidentes naturales) y este le grita:

-Tú no pasarás!

4.2 Ella se prepara a enfrentarlo, acompañada de Kenti y de Apo.

5: la oscuridad de las cuevas

5.1 Vemos a Pomawari adentrada en la oscuridad de la cueva, iluminada por Oshuko, descubriendo la hostilidad de alacranes, arañas y lagartijas.

6: encuentro con la viuda negra

6.1 Vemos a la gigante araña salir de su cueva hacia la superficie mientras vemos también a una pequeña pomawari que la recibe para enfrentarla.

7: encuentro con las klakas, en Taiej

7.1 Vemos a las Klakas, las hijas de Rañiñaiki, en un ritual mágico y desconocido, debajo del alero de Taiej. Toda la gran roca se vuelve parte del ritual.

8: enfrentamiento con Lukarum

8.2 En la altura del Famatina, Lukarum y Pomawari se enfrentan cara a cara en una especie de escenario ritual, al parecer es un lugar especial para el mal.

9: Pomawari se reencuentra con su abuelita (pero en el Void)

9.1 Pomawari y su abuelita se encuentran y se dan un abrazo acongojador.

10: viaje hacia el consejo de los dioses.

10.1 Vemos a Pomawari volar sobre el lomo de un dragón de agua sagrado. De fondo vemos a lo lejos el gran palacio de los dioses, allí sobre las montañas y las nubes, en lo más alto del cerro Famatina. A ella se la ve segura, decidida, fortalecida, cambiada.

10.2 Cuando la imagen se centra un momento en ella, la oímos y vemos gritar:

-Jaruma!

11: Pomawari recibe la bendición de los dioses

11.1 Vemos a Pomawari tocar su ocarina y transformarse en una especie de semidiosa.

12: Pomawari vuelve a su aldea.

12.1 Vemos a Pomawari parada sobre una roca, mirando al horizonte donde a lo lejos se encuentra su aldea.

-----mientras avanzamos en cada escena anterior se muestran créditos en alguna parte de la pantalla donde el espectador pueda dirigir la mirada pero sin afectar el clímax.

- Una historia basada en el sentir del pueblo kakán
- Auspiciada por CFI y Dirección de Patrimonio de la Secretaría de Culturas de la Rioja
- guión y dirección tècnica...
- Productor general...
- Game design...
- Equipo de Programación...
- Equipo de arte visual...
- Composición musical y sonora por...

- creado por Ludodidactas
- POMAWARI, JÁRUMA!

..... El Ritual de mujer

Cuando cumple quince años, Pomawari debe pasar por un ritual obligatorio, un Tucunaso, para confirmar su paso de niña a mujer, explorando una cueva desconocida, llena de peligros mortales.

El consejo de ancianas de la aldea, bajo el liderazgo de una cacica que es su MADRE, le hacen una prueba más difícil que al resto. La dificultad está en que ella no debe mostrar temor al entrar en la cueva, porque sino todos los males que en ella habiten le harán daño. Su abuela (natats) Waira, le mira las manos a Pomawari, para leer allí el camino que Etiej le ha tejido para ella y confirmar su futuro linaje (ítash).

-En nuestras manos traemos el oficio de crear la vida. En nuestras manos está todo escrito, lo que va a hacer cada uno, a dónde va a ir. En tus manos está el mapa para saber qué traes, qué debes mejorar y quién eres realmente. Tú, mi niña Pomawari, pronto te convertirás en Liwa y tu vida cambiará rotundamente. Los dioses lo saben, yo lo sé. Debes estar preparada, debes ser una valiente guerrera, guarda en tu alma todo lo que veas, lo que oigas, lo que sientas. Sabrás que puedes confiar en las piedras, en los árboles, en los animales, en los espíritus del valle. Ellos te darán las señales, serán tu guía y tus maestros. Haz tus rezos, tus ofrendas, mas nunca dejes de creer en tí, en tu corazón. tonk,tonk.

Pumawari realiza la prueba, pero ella no logra resistir y expone su temor, lo que causa que sea picada por alacranes. Ella sale de allí en mal estado, siendo asistida por las liwas de la aldea y siendo este evento una desgracia para su madre la cacique. Sin embargo, Pomawari sobrevive, pero siendo consciente de su vergüenza, y sabiendo que inevitablemente deberá repetir la prueba.

Finalmente su madre intercede y decide favorecer a su hija en la prueba. Ella sabe que Pomawari es temerosa, y que puede que no logre sobrevivir una vez más. Esta trampa le genera culpa y un dolor terrible, sabiendo que los dioses estarán enterados y de que su accionar egoísta traerá males a su aldea. Pero no quiere ver a su hija derrotada.

Pomawari entra en la cueva una vez más pero esta vez todos los insectos están muertos. No hay mal que la asuste. Su abuela, Waira, la anciana más sabia del pueblo, ñáhintak, la que más tiempo ha vivido, la que tiene el conocimiento del pasado de la aldea por generaciones, y ahora cuida a los niños y lidera las asambleas. Ella se ha dado cuenta de la trampa, y sabe que los dioses también, porque ponen sus ojos en la cueva. y decide solita salir al monte un instante para hablar con Etiéj: el gran espíritu, para pedirle que bendiga a sus hijas. que las ayude a encontrar su camino y devolver el favor que tomaron sin su permiso. Para Waira, la mentira y el engaño que sus hijas han hecho ha sido para arrebatarse favores de la aldea y de los dioses, de una manera irrespetuosa y vergonzosa. Pero ella sabe que sus motivos, a pesar de ser egoístas, no han sido corruptos, y confía en que si se le da una nueva oportunidad a Pomawari, ella demostrará ser una verdadera Liri Wari que traerá mucha paz.. El ruego se hace Cantado.

FLASHBACK 1.1

ESCENA 1. EXT/INT. CAMPO. DÍA

Durante quizás el último de los llamados al agua, cansada la gente de la aldea, sin agua, sin comida y sin fuerzas, La cacique decide dar a Pomawari un rol ya que es ahora una mujer. Entonces Pomawari comienza a cantar junto a sus familiares.

Pero pronto sucede la calamidad. Llega un viento furioso trayendo piedra en seco y finalmente truenos y rayos.

Los dioses enojados y furiosos, detectan el engaño y envían su violencia.

Los rayos comienzan a caer y a prender fuego las chozas y uno cae sobre el altar de la misma diosas de la lluvia, las Klakas. Los aldeanos corren a apagar el fuego con la última reserva de agua que les queda, mientras que Pomawari se queda atónita observando todo.

De pronto una pantalla de arena oscura remolineante la encierra. Ella queda sola, aislada del resto, como en un limbo asfixiante. Allí se le aparece Nasakat Lukarum. La bestia repite: Naksakat, Naksakat! mientras comienza a acercarse a Pomawari.

Temerosa, ella decide huir, así que corre y corre en medio de la tormenta de arena que parece habérsela tragado solo a ella. Cuando por fin está por salir, Nasakat Lukarum con sus dientes filosos alcanza a cortarle una buena parte de su cabello.

FLASHBACK 1.2

ESCENA 1. EXT/INT. CAMPO. DÍA

.....La ruptura del orden natural y las consecuencias del mal.

Llega la sequía a la aldea. Esta dura mucho tiempo (meses) trae consecuencias muy negativas (se secan los ríos, los cultivos no crecen, la comida deben racionarla.) la escasez causa una preocupación latente por parte del pueblo. Los rituales frecuentes no tienen resultado.

La (Diosa) de la lluvia no responde. A su vez animalitos como el oshuko y el apo no acompañan la ceremonias del llamado. los animales migran o tienen comportamientos extraños. también animales como el puma comienzan a actuar de formas extrañas y atacan a la aldea. (demostrando una ruptura del equilibrio natural).

CUTSCENE 1.1

Kenti conversa con Pomawari, sin moverse de lugar, encuadrados en plano cerrado. Vemos su diálogo mostrado en pantalla. Podemos skippear líneas del diálogo.

KENTI

¿Chúna amánu rusi? (cómo te llamas)

POMAWARI

jaima ini Pomawari (yo soy Pomawari)

KENTI

¿Ahahao fas ini? (de dónde eres?)

POMAWARI

Merilao Sherkain, Achino Anjullón

KENTI

¿Ahahao gam ekest? (¿Cuál es tu territorio?)

POMAWARI

Ahao Chañaygasta

KENTI

¿Chelukam keleme? (sabes quien soy?)

POMAWARI

Ollam keleme (no te conozco)

KENTI

Jaima ini Kenti. Orao Anny koo. (soy Kenti, guardián del cielo de agua.)

Pomawari hace un gesto de sorpresa.

POMAWARI

¿Estoy en el Cielo del agua?

KENTI

¿Qué haces aquí sin permiso?

POMAWARI

Fue la ocarina, ella me trajo.

Pomawari hace gestos de tristeza y larga un leve llanto.

KENTI

¿Por qué lloras?

Pomawari se seca las lágrimas.

POMAWARI

No estoy llorando, es que estoy cansada.

KENTI

¿Y por qué no descansas un poco?

POMAWARI

Debo regresar a mi aldea pero no sé cómo, mi cabello fue cortado y no sé cómo llamar al señor del viento.

Kenti revolotea a su alrededor de Pomawari observando que su cabello está muy cortado.

KENTI

Una desgracia la tuya, haberte cortado el cabello.

POMAWARI

Pero yo no fui. fue... fue algo malo, algo que no tendría que haber pasado...

Pomawari hace gestos de esconder una culpa que no quiere revelar. Kenti hace gestos de cuestionamiento.

KENTI

umm?

Pomawari entra en un estado de cólera.

POMAWARI

fue mi culpa... yo les mentí y ahora Nakasat Lukarum se los va a devorar a todos!

kenti revolotea sus alas y esparce unas esporas de pa sobre Pomawari que la tranquilizan.

KENTI

tranquila. Dime ¿qué mentira has hecho?

POMAWARI

No lo sé. No quiero recordarlo, no ahora. Solo quiero volver a mi aldea a ver a mi madre.

Kenti revolotea y parece que estuviera intentando interceptar alguna señal que Pomawari no puede percibir.

KENTI

Tu aldea está cerca de acá, yo puedo acompañarte. No puedes estar aquí, porque no serás bienvenida sin el permiso de todos los guardianes.

Pomawari se queda con la cabeza gacha, pensando que hay algo más que la está inquietando. Kenti ve que la joven, en su mano tiene un sello de luna muy particular: el sello del agua.

KENTI:

¡Tienes la marca de Rañiñaiki!

Kenti empieza a volar de manera frenética por todo el alrededor de Pomawari.

POMAWARI

¿Esta? la tengo de nacimiento. Mi abuela me decía que mi marca traería paz a mi comunidad. Pero estaba tan equivocada. Lo único que he traído es la muerte de las plantas, de los animales, de las personas. Ni vida, ni agua.

KENTI

Quizá no todavía pero esta marca es muy importante. ¿sabes lo que significa? significa que puedes hablar en persona con la mismísima Rañiñaiki, la señora de la lluvia!

POMAWARI

¿Cómo es eso?

KENTI

¡Que con esta marca tan única, puedes pedirle a Rañiñaiki que devuelva el agua a tu pueblo!

Pomawari salta de felicidad pero luego se sosiega.

POMAWARI

Pero si le he pedido y pedido decenas de veces a la madre y nunca me ha escuchado antes, ¿por qué lo haría ahora?

KENTI

Tú no puedes pedirle a la señora de la lluvia que llueva porque has mentido. La única oportunidad que tienes de captar su atención es hablando con ella en persona, y con este sello lo podrás hacer.

POMAWARI

Pero cómo hago, no conozco la manera.

Kenti revolotea señalándole el vasto espacio en el que Pomawari se encuentra y que hasta ahora no había prestado atención. El encuadre de la pantalla se mueve un poco hacia arriba, mostrándonos la altura y a Ella que observa con apena su cabecita su entorno magnifico, con

estructuras rúnicas y megalitos, con energías y fuegos flotantes, y colores del arcoiris mezclados como en una especie de perfecto óleo.

KENTI

Este lugar es uno de los siete cielos. Uno es del que provienes, este es otro, y hay más. Pero hay uno que es la casa de todos los dioses. Allí vive también Raiñaiki con sus hijas las Klakas. Allí tienen consejo, y desde allí bajan a bendecir los demás cielos. A veces se quedan un tiempo más a conversar y contemplar sus obras.

Pomawari recuerda la visión que tuvo mientras tocaba la ocarina.

POMAWARI

¡Yo la he visto! la he visto!

KENTI

¿A quien? ¿a Rañaiki?

POMAWARI

He tenido una visión, la he visto junto a sus hijas en el alero del Gran rostro Taiej.

KENTI

No conozco ese lugar, ¿queda lejos de aquí?

POMAWARI

Si, algo lejos, pero lo conozco porque estuve allí cuando era muy niña. En andas me llevaba mi padre, mientras mi madre guiaba a la familia.. Fue cuando vinimos a mi aldea. Fue hace mucho tiempo atrás, pero todavía lo recuerdo en mi mente.

KENTI

¿Ella está ahí ahora?

POMAWARI

Si, ella está ahí. Debe haberse quedado a conversar o a contemplar sus obras como dijiste tú.

KENTI

¡Entonces vamos, yo te acompaño!

POMAWARI

¿Pero tú no debes quedarte a cuidar la entrada a este cielo?

KENTI

No, mi niña, somos miles de nosotros. No habrá problemas. además necesitarás de mi ayuda para sortear ciertos obstáculos en el camino. Yo soy de mucha utilidad ya verás.

vemos la imagen hacer un zoom out agrandando el cuadro y dejando a Pomawari en su encuadre normal.

CUTSCENE 1.2

Nos encontramos dando los primeros pasos en esta nueva dimensión del Cielo del agua. HACEMOS a Pomawari caminar a paso tranquilo en dirección hacia la derecha de la pantalla, en línea recta sobre la superficie terrenal. Con kenti a su lado flotando y liberando partículas mágicas. Solo podemos avanzar hacia la derecha, mientras

al son de nuestros pasos, el entorno va también evolucionando. Van apareciendo animalitos autóctonos que se acercan con curiosidad al borde del camino.

Vamos cruzando paisaje rupestre y estructuras megalíticas puestas adrede por algún poder supremo. mientras tanto oímos los sonidos de la naturaleza y una música que acompaña la cadencia de los pasos y nos ayuda a sumergirnos en la contemplación de la belleza del cuadro en movimiento.

Avanzando, llegamos hasta un punto abierto, con estructuras ceremoniales, donde Pomawari y Kenti se detienen frente a una Mariposa que flota en movimiento muy lentos, delante de un altar misterioso y un portal que por el momento está abierto.

CUTSCENE 1.3

Pomawari se detiene en medio de la pantalla y Kenti la rodea con dos vueltas de su brillantes partículas, luego se queda en un punto fijo y le habla a Pomawari. Mientras tanto de fondo la mariposa sigue su patrón de movimiento como si nada pasara.

POMAWARI

No puedo alcanzarlo es muy veloz, ¡me fastidia!

KENTI

Te dije que te sería útil, ahora es cuando. Usa mis habilidades para atrapar al espíritu cuando esté sobre el altar. Pero se moderada, que me suelo cansar rápido.

El botón de habilidades de Kenti se ilumina y nos invita a utilizarlo.

CUTSCENE 1.4

Kenti guía a Pomawari a usar el portal para pasar a la dimensión de los humanos. Ella se detiene al costado y observa el agua.

POMAWARI

¿Un oasis?

KENTI

Este es el cielo del agua, recuerda, pero no te la puedes llevar, solo pertenece aquí por una razón particular: Ser portal entre dos dimensiones.

El agua comienza a vibrar y salpicar sola.

KENTI

Anny Takin te invita a pasar. Entra al agua.

El jugador aquí solo puede caminar hacia atrás o hacia adelante, hacia el agua. Si camina hacia atrás, Kenti te detendrá, diciendo:

KENTI

No, Pomawari, por ahí no es, deja de holgazanear./
Por favor vuelve / Es por aquí, te estás volviendo.

Cuando vayamos hacia a delante y entremos al agua El collar de Pomawari comenzará a brillar y el botón de acción correspondiente comenzará a titilar.

Al mantenerlo apretado, Pomawari iniciará una secuencia breve de movimiento donde sacará su ocarina la pondrá en su boca y luego comenzará a tocar una o dos notas agudas. Si el jugador mantiene lo suficientemente apretado el botón, la ocarina brillará y un resplandor del agua saldrá cegando toda la pantalla hasta dejarla en blanco total.

Al retrotraerse la luz blanca, hacia el mismo lugar de donde salió ya estaremos en el siguiente plano y Pomawari realizará los mismos movimientos de forma inversa, guardando su ocarina, y el agua dejará de tener ese efecto animado.

CUTSCENE 1.5

Se interrumpe la secuencia de paso de dimensión. La tierra tiembla y desconcierta a Pomawari quien se cae sentada de espaldas y a Kenti que se posa detrás de ella escondiéndose.

De la enorme fosa, una oscuridad comienza a coparlo todo, y de ella aparece NAKSAKAT LUKARUM, cuya imponente figura y oscuridad, y largos dientes pretenden causar terror.

Pomawari, asustada, intenta correr, pero este ser la atrapa con sus largos brazos que le aparecen de la sombra de su cuerpo estirado. y buscan llevarla a su enorme boca.

En este momento el juego le permite al jugador hacer TAP de pantalla lo más rápido posible para que ella con movimientos de querer soltarse impida al bicho devorarla y de esta manera sobrevivir a esta secuencia y ver cómo una luz blanca ciega la pantalla, y como recompensa obtener un flashback de cinemática.

CUTSCENE 1.6

Pomawari y Kenti conversan sobre su nuevo objetivo, resolviendo la manera de atrapar al zorro, que se mueve entre arbustos.

POMAWARI:

-Kenti, debemos recuperar esa reliquia a su lugar si
queremos continuar.

KENTI:

-Es un zorro astuto, sí, pero nada que no pueda manejar. Ya sabes utilizar mi habilidad así que será cuestión de tener tino con este.

CUTSCENE 1.7

Cuando la reliquia es devuelta a su lugar, vemos al espíritu de la reliquia salir de ella, dialogar con Pomawari y convertirse luego en una mariposa, para finalmente desaparecer. El puente vuelve a estar habilitado.

ESPÍRITU

El tiempo es una medida que solo los sabios saben cómo aprovechar. No podemos ocupar más tiempo del que nos dan, es por eso que tenemos que usarlo de la mejor manera. El tiempo en su justa medida puede ayudarnos a revelar la verdad más oculta.

CUTSCENE 1.8

El viento rojo se hace presente y el jugador puede avanzar solo hacia delante, mientras Pomawari intenta impedir que el viento y la tierra le entre en los ojos, mientras avanza lentamente y haciendo frente a una fuerza de empuje que la empuja hacia atrás. En ese momento, a medida que avanza se activa EL DIÁLOGO esporádico y letárgico que Mantiene con KENTI. Y el fondo por su parte se va volviendo cada vez más imponente, inmersivo y solitario.

KENTI:

No me imaginaba que Naksakat Lukárum te deseara tanto.

POMAWARI

Sabe que soy una mentirosa y una cobarde.

KENTI

¿Pero qué mentira hiciste? fue algo tan grave?

POMAWARI

Gracias a mi mentira vino la sequía, y la sequía se llevó a muchos familiares, incluyendo a mi abuela Waira. No debería ser una Liri Wari, no soy digna de mi linaje.

KENTI

No pronuncies palabras que no quieras que se hagan realidad.

Aquí las palabras las dices y algo sucede, algo se crea. Deberías cantar para recuperar tu valentía, porque nos esperan todavía muchos más peligros, camino a las Klakas.

POMAWARI

Lo único que me interesa es poder traer el agua a la aldea,
quisiera que todo vuelva a ser como antes.

KENTI

Pero eso es imposible, nadie puede volver el tiempo atrás, eso sería un error. Querer volver significa borrar ¿Quieres borrar todo lo que has vivido con tu abuelita? desaprender lo aprendido, desconocer lo conocido? No seas ingenua., Pomawari. Si haces eso, borrarás a tu abuelita de la existencia, eliminarás sus memorias, su sabiduría, que ahora sólo pervive en ti.

El jugador logra mover a Pomawari a un espacio ceremonial abandonado, donde el camino parece continuar detrás por un pasaje entre las piedras de un enorme alero de roca gigante cuya punta se alza sobre el espacio ceremonial. Pomawari y Kenti se detienen en el centro de la escena.

POMAWARI
y este lugar?

KENTI

Es una zupak muy particular, no la había visto antes por acá.

POMAWARI
Al parecer está abandonada.

Interrumpe la aparición de un gran Puma negro, que con un salto se posa sobre la punta del alero, dejando caer su cola en dirección cenital hacia donde están Pomawari y Kenti mirándolo desde abajo.

PUMA SAGRADO
¿Quién habla?

POMAWARI

Soy Pomawari, gran Puma, voy camino en búsqueda de la gran señora Rañiñaki para pedirle que traiga el agua a mi pueblo.

El Puma hace un gesto de carcajada.

PUMA SAGRADO
¿y como deseas pasar sin permiso, niña atrevida?

De repente hace brillar sus ojos y se encienden en los cuatro pilares cortados luces flotantes, que juntas hacen que el camino de piedra se bloquee y se talle sobre el portal una figura felínica, propia del arte rupestre aguada.

POMAWARI

¡Por favor es importante!

PUMA SAGRADO

Yo conozco a los animales de este y todos los mundos, y ellos me han contado todo. Ellos me respetan, yo los guio, y los protejo de humanos irrespetuosos como tu. Aquí no existen las mentiras, y tú eres una blasfemia, y no deberías estar aquí.

PUMAWARI

para que veas que no tengo malas intenciones, me gustaría hacerte un pagamento con este humilde pedazo de pan que traigo en mi chilpa. Es lo último que me queda.

PUMA SAGRADO

No voy a dejarte pasar. Eso puede funcionar en tu cielo, pero aquí, las puertas se abren de otra manera. Tienes que demostrarme tus verdaderas intenciones. Si logras controlar las "llamas del suspenso", el camino se abrirá para ti.

CUTSCENE 1.9

las cuatro llamas de los pilares se apagan, con ello el glifo en la piedra también desaparece y el pasaje se abre.

El Puma hace un rugido ensordecedor y los fuegos de sus ojos se calman.

luego le habla a Pomawari

PUMA SAGRADO

Solo las almas verdaderamente arrepentidas logran la empatía de las llamas del suspenso, eso quiere decir que quizás dices la verdad o solo has tenido suerte. De todas formas el camino ahora es tuyo para transitarlo.

POMAWARI

Gracias por dejarme pasar.

PUMA SAGRADO

Espero que haya más que solo arrepentimiento en tu alma. Estaré vigilándote. Si dañas este mundo, me desquitaré con el tuyo.

POMAWARI

Prometo que no haré daño a nadie. ¿Sabes cómo llegar al Gran Rostro Taiej?

PUMA SAGRADO

Sigue el camino de Talka, y lo descubrirás. Sinalpi

POMAWARI

Sinalpi

El Puma luego de hablar se convierte en piedra. El jugador puede moverse libremente por el paso de piedra, pero al llegar al otro lado, Kenti introduce un nuevo diálogo.

KENTI

Ahora sí creo que eres alguien especial.

PUMA SAGRADO

¿por qué lo dices?

KENTI

no tienes idea, ¿verdad?

POMAWARI

¿Que hice algo malo?

KENTI

¡Acabas de conseguir un permiso del mismísimo Yastay!

POMAWARI

¿Cómo?

CUTSCENE 10

A último momento, Lukarum se adelanta y está a punto de atrapar a Pomawari, entonces se le pide al jugador que presiona repetidas veces el Tap para acelerar con las últimas fuerzas, y quedar fuera de peligro.

Así que con las últimas energías, Pomawari llega a un despeñadero, un cauce hacia el vacío que decide tomar para escapar del peligro.

ANIMACIÓN 1.1

Sentada sobre una roca, con la Ocarina en sus labios, Pomawari abre los ojos y toma conciencia del plano en el que se encuentra. y se asusta al ver que a su alrededor hay un montón de duendes que la acechan. Se queda tesa pegada a la roca.

Un duende especial aparece de la nada, se transforma en un colibrí y espanta a los demás.

ANIMACIÓN 1.2

De vuelta de la cinemática, la luz blanca que se invierte y vemos a Kenti con su fulgor mágico interponerse entre Pomawari y Lukarum y con un estallido de energía, provocar que la criatura quede casi quieta, y en ese momento, Pomawari corre al portal, ejecuta sus movimiento y pasan rápidamente hacia la dimensión del cielo del agua. luego de la transición, Vemos a Pomawari con una rodilla sobre el suelo, agarrándose un poco la cabeza. Kenti con sus volteretas inventiva a Pomawari a ponerse de pie.

ANIMACIÓN 1.3

La cámara se mueve hasta la posición de un zorro montés que aparece de un arbusto, se mueve hacia un altar y roba una reliquia que se posaba en ella. Esto ocasiona que la salida por un puente se bloquee mágicamente. la cámara se mueve hasta allí para mostrarnoslo. De vuelta la cámara al zorro,este se dirige de nuevo hacia un arbusto y antes de entrar mira a cámara y hace un gesto burlón, mientras lleva la reliquia en su boca. luego se mete y desaparece entre los arbustos. la cámara se reposiciona sobre Pomawari y kenti quienes hacen gestos como de desconocimiento.

ANIMACIÓN 1.4

La tierra tiembla, la pantalla se sacude. Vemos a Pomawari y Kenti en plano cerrado, luego la cámara se mueve hacia una posición al extremo izquierdo, donde podemos ver que el suelo se agrieta y se parte y desde esta grieta surge la oscuridad de Lukárum.

Incorporado con cuerpo completo sobre la tierra, dirige unas palabras hacia Pomawari

LUKARUM

Naksakat, Naksakat!

La entidad maligna de dientes filosos y de colosal tamaño se yergue sobre sí y con un bufido tremebundo comienza a moverse en dirección a Pomawari. Esta también comienza a correr huyendo de Lukarum.

EXTRA

(Espacio de transición en la muerte)

ANIMACIÓN 1.1

Luego de una transición de luz a oscuridad, Pomawari se repone de su muerte, se pone de pie lentamente. Su cuerpo emana luz.

CUTSCENE 1.1

Luego de que el jugador haya perdido más de tres veces por el mismo obstáculo mortal, en este espacio aparecerá en una plataforma superior, elevada, a la cual se puede acceder escalando, La abuela WAIRA.Lo notamos porque la cámara nos lo muestra.

Primera vez

Pomawari se acerca lentamente hacia Waira, mientras aquella está sentada de espalda, como tejiendo.

POMAWARI
¿Abuelita?

Waira se gira, se pone de pie y queda frente a frente con Pomawari, quien se le acerca y le da un abrazo emocionante. Nos quedamos un instante en suspenso.

Luego Pomawari deja de abrazarla.

POMAWARI
Abuelita, ¿qué haces aquí?

WAIRA
Aquí estoy para ayudarte, miya. Para darte consejos cuando sientas que pierdes el rumbo.

POMAWARI
¿Por qué te fuiste de la aldea? ¿por qué me dejaste?

WAIRA
Hay cosas que todavía no vas a entender, pero quiero que sepas que yo sigo estando acá, nunca me fui. Mientras me sigas invitando a tu corazón, seguiré estando contigo.

POMAWARI
Te extraño tanto, abuelita.

WAIRA
No estés triste, miya. Sé que no te he dado todos los consejos ni dicho todas las palabras que necesitabas oír, ni todos los abrazos y besos que necesitabas sentir de mi parte, pero ya pronto nos volveremos a reunir, y todo será diferente.

POMAWARI
No me quiero ir, abuelita, quiero quedarme acá contigo.

WAIRA
miya, este lugar no es para ti, debes seguir, debes avanzar. Pero solo cuando te sientas un poco frustrada por la dificultad del camino, aquí me tendrás para darte un poco de ayuda.

POMAWARI
Nunca debí mentirte abuelita, no soy digna de tu linaje, nunca seré una Liwa como tu.

WAIRA
No te culpes más, miya. Temer es natural, es importante tener miedo si queremos sobrevivir. No es algo malo. El miedo nos enseña que ahí adelante hay algo que nos desafía para volvernos mejores. Yo todavía tengo fe de que este camino te convertirá en una verdadera Liri Wari, y ya nunca más te detendrá el miedo.

POMAWARI

Pero el camino es cada vez más complicado, hay muchos peligros que me acechan esperando verme caer.

WAIRA

Tu tienes un designio, te lo dio la luna al nacer. No importa lo difícil que se ponga todo, recuerda que los seres de la naturaleza siempre estarán allí para ayudarte.

a. Muerte por caídas o trampas.

Waira deja de tejer cuando Pomawari la toca.

WAIRA

Ten cuidado con las trampas y las bromas que a veces te pone la naturaleza. No siempre está de buen humor. Los cardones, las espinas coloradas, las rocas filosas, pueden parecer que solo están ahí por casualidad, pero es porque ese es su designio, impedirte el paso.

Cuando brinques de una roca a otra o sobre una fosa, es mejor hacerlo desde el borde para que puedas llegar justo al otro lado.

POMAWARI

Sinalpi, abuelita

WAIRA

Sinalpi, hija

la imagen de Waira se esfuma.

b. muerte por ataque del zorro

Waira deja de tejer cuando Pomawari la toca.

WAIRA

Los animales han estado actuando raro últimamente. Su comportamiento agresivo y hostil no es algo normal. Yastay debe estar enojado con nosotros.

POMAWARI

Pero yo no les he hecho nada malo a ellos.

WAIRA

Ninguna de las dos sabemos qué es lo que hemos hecho para que sean tan agresivos con nosotros, quizás les hemos estado quitando sus alimentos o habitando sus tierras más tiempo del debido. Pero más allá de eso, ten cuidado con los animales rápidos porque pueden sorprenderte con sus movimientos. Trata de apoyarte en las habilidades de tu amigo Kenti.

POMAWARI

Sinalpi, abuelita

WAIRA

Sinalpi, hija

la imagen de Waira se esfuma.

c. muerte por lukarum

Waira deja de tejer cuando Pomawari la toca.

WAIRA

Cuando vino la sequía al pueblo, surgió Naksakat. El rostro destructivo y vengativo de Lukarum. Desde ese momento ha querido llevarse uno a uno a los de nuestra familia. Ella te perseguirá sin descanso, porque sabe que tú eres especial. Tu alma tiene un valor incalculable.

POMAWARI

Cada vez que la veo, me recuerda todo lo malo que ha pasado. No puedo moverme cuando ella aparece.

WAIRA

Ella sólo podrá dañarte si tú la dejas. Lucha, Pomawari, lucha contra su poder. No dejes de luchar. Solo así la mantendrás lejos de tí.

POMAWARI

Sinalpi, abuelita

WAIRA

Sinalpi, hija

la imagen de Waira se esfuma.

d.muerte por runner

Waira deja de tejer cuando Pomawari la toca.

WAIRA

Recuerdo aquellos buenos tiempos de abundancia que no supimos valorar. Nos aprovechamos de nuestra madre Télkara, y tomamos de sus hijos mucho más de lo que necesitábamos. Nos acostumbramos al mismo suelo, nuestra huella se hizo muy profunda, tan profunda que nos hizo daño a todos.

Lukárum jamás había venido a buscarnos con tanta desesperacion, con tanto deseo y énfasis. Su enojo ha creado a Naksakat, y este rostro violento no parará hasta devolver todo a su equilibrio. El equilibrio que hemos quebrado con nuestras propias manos.

POMAWARI

Debo llegar hasta el gran rostro Taiej, allí he visto a Raññaiki y a sus hijas danzando en un enorme oasis, llenando de vida su alrededor. Si llego a ellas puedo traer eso a la aldea y así Naksakat Lukarum se irá.

WAIRA

Siempre fuiste ágil y veloz en los juegos y en tiempos de caza. Seguramente te librarás de Naksakat lukarum si mantienes tu ritmo y eres perseverante. Presta atención a los peligros del camino, a sus engaños, a sus bromas y toma las decisiones que tengas que tomar, pero sigue adelante.

POMAWARI

Sinalpi, abuelita

WAIRA

Sinalpi, hija

la imagen de Waira se esfuma.

e.muerte por puzle jefe

Waira deja de tejer cuando Pomawari la toca.

WAIRA

Los acertijos son un lenguaje aparte, que los Oraos y los señores de estos mundos utilizan para proteger el camino y las reliquias del mundo antiguo.

El tiempo es algo tan valioso que siempre está presente en los acertijos como el eje de sus soluciones. Aprende a manejar tu tiempo, a calcular tus movimientos, y usa los recursos sabiamente. solo así llegarás a un resultado favorable para ti.

Si lo que buscas es claro, entonces las puertas se te abrirán.

Ten en cuenta de que a veces los acertijos requieren de una secuencia de acciones que debes hacer de manera sincronizada en un tiempo muy reducido. Si logras apagar todos los fuegos del suspenso a la vez, seguro podrás continuar.

POMAWARI

Sinalpi, abuelita













WAIRA



Sinalpi, hija




la imagen de Waira se esfuma.


ANIMACIÓN 1.2














Posada sobre el pequeño haz de luz que sale del suelo, Pomawari comienza a ser absorbida por este haz hasta que por medio de una transición pasa de la oscuridad hacia la luz.


DIALOGO 1 - inicio de nivel, antes de la primera reliquia			
Cadena de textos		Expresiones	
01			
	KENTI Pomawari, de la nación Sherkain, de las tierras de Anjullón ¿cierto?		
	POMAWARI ¿cómo sabes quién soy?		K: Surprise P: Smile
	KENTI Yo soy Kenti, guardián del cielo de agua. Los duendes me han contado que has estado divagando por el monte.		
02			
	POMAWARI ¿Este es el Cielo del agua?		
	KENTI Exactamente, estás en Anny Koo, y sin permiso de los Oraos.		K: neutral P: smile
	POMAWARI Fue la ocarina, ella me trajo.		
03			
	KENTI Entonces debe haber una razón muy importante.		K: neutral
04			
	POMAWARI Sólo quiero regresar a mi aldea		P: concern2
	...		
	pero no sé cómo, con mi cabello cortado así no puedo llamar al viento guía.		
05			
	KENTI ¿Y por qué te cortaste el cabello?		
	POMAWARI ¡yo no fui! ¡Fue Lukarum!		K: surprise P: concern1
06			
	KENTI ¿Entonces no fue tu culpa?		K: neutral
07			
	POMAWARI ¡Sí fue mi culpa... yo mentí y ahora Nakasat Lukarum se los va a devorar a todos!		p: concern1
08			
	KENTI ¿Una mentira, dices? ¿Tan grave es?		
	POMAWARI No lo sé. No quiero recordarlo, no ahora. Solo quiero volver a mi aldea a ver a mi madre.		K: surprise P: concern2
09			







	KENTI Tu aldea está cerca, yo puedo acompañarte. Sígueme con cuidado, porque los Oraos suelen ser un poco traviosos cuando se trata de la presencia de extranjeros.		K: smile P: smile
	POMAWARI Está bien, te seguiré.		






DIALOGO 2 - entre lukarúm y el zorro			
Cadena de textos		Expresiones	
01			
	KENTI Esa Naksakat Lukarúm es un verdadero dolor de cabeza.		
	POMAWARI Sabe que soy una mentirosa y una cobarde. Gracias a mi mentira vino la sequía, y la sequía se llevó a muchos familiares, incluyendo a mi abuela Wayra. No debería ser una Liwa, no soy digna de mi linaje.		K: concern P: concern2
02			
	KENTI No pronuncies palabras que no quieras que se hagan realidad. Aquí las palabras las dices y algo sucede, algo se crea. Deberías cantar para recuperar tu valentía, porque nos esperan muchos más peligros camino a Raññaiki.		
	POMAWARI Lo único que me interesa es poder traer el agua a la aldea, quisiera que todo vuelva a ser como antes.		K: neutral P: concern2
03			
	KENTI Pero eso es imposible, nadie puede volver el tiempo atrás, eso sería un error. Querer volver significa borrar ¿Quieres borrar todo lo que has vivido con tu abuelita? ¿desaprender lo aprendido, desconocer lo conocido? No seas ingenua, Pomawari. Si haces eso, borrarás a tu abuelita de la existencia, eliminarás sus memorias, su sabiduría, que ahora sólo pervive en ti.		K: surprise P: surprise
	POMAWARI ...		

DIALOGO 3 - entre el zorro y el puma			
Cadena de textos		Expresiones	
01			
	KENTI: ¡llevas la marca de Raññaiki!		
	POMAWARI la tengo de nacimiento. Mi abuela me decía que mi marca traería paz a mi comunidad. Pero estaba tan equivocada. Lo único que he traído es la muerte de las plantas, de los animales, de las personas. Ya no paren nuestras mujeres y se ha ido el agua.		K: surprise P: neutral

02			
	KENTI ¡Esta marca en tu mano significa que puedes hablar en persona con la mismísima Rañiñaiki, la señora de la lluvia! ¿no lo sabias?		
	POMAWARI ¿Cómo es eso?		K: surprise P: surprise
	KENTI ¡Que, con esta marca tan única, puedes pedirle a Rañiñaiki que devuelva el agua a tu aldea!		
03			
	POMAWARI Pero si le he pedido decenas de veces a la madre y nunca me ha escuchado antes, ¿por qué lo haría ahora?		
	KENTI Porque tú no eres una mentirosa, y la única oportunidad que tienes de captar su atención es hablando con ella en persona, y con esta marca podrás.		K: neutral P: concern2
	POMAWARI Pero cómo hago, no conozco la manera.		
04			
	KENTI Este lugar es uno de los siete cielos. Uno es del que provienes, este es otro, y hay más. Pero hay uno que es la casa de todos los dioses. Allí en las altas kakas vive también Rañiñaiki. Allí tiene consejo, y desde allí baja a bendecir los demás cielos.		
	POMAWARI ¿Y cómo puedo llegar hasta allí?		K: smile P: surprise
	KENTI No hace falta. A veces cuando baja se queda un tiempo más a conversar o contemplar sus obras. Entonces podemos interceptarla...		
05			
	KENTI Aunque no tengo idea dónde está ahora. Salvo que hayas tenido alguna visión milagrosa, no creo que sea un buen plan.		K: concern
06			
	POMAWARI ¡Yo he tenido una visión, la he visto junto a sus hijas en el alero del Gran rostro de Taiej!		
	KENTI ¡Yo conozco ese lugar, ahí vive un querido amigo plumoso!		K: smile P: Surprise
	POMAWARI ¡Járuma!		

DIALOGO 4 - Al resolver el puzzle, antes de abrirse la puerta.		
Cadena de textos		Expresiones
01		
	PUMA SAGRADO Solo las almas verdaderamente arrepentidas logran la empatía de las llamas del suspenso, eso quiere decir que quizás tu alma es auténtica o solo has tenido suerte. De todas formas, el camino ahora es tuyo para transitarlo.	pu: neutral Po: smile
	POMAWARI Gracias por dejarme pasar.	
02		
	PUMA SAGRADO Espero que haya más que solo arrepentimiento en tu alma. Estaré vigilándote. Si dañas este mundo, me desquitaré con el tuyo.	pu: angry Po: surprise
	POMAWARI Prometo que no haré daño a nadie. ¿Sabes cómo llegar al Gran Rostro de Taiej?	
03		
	PUMA SAGRADO Sigue el camino de Talka y lo descubrirás ¡Sinalpi!	pu: menacing Po: smile
	POMAWARI Sinalpi	

DIALOGO 5 - con Wayra en el escenario de la muerte (vacío)		
Cadena de textos		Expresiones
01		
	POMAWARI Abuelita, ¿qué haces aquí?	
	WAIRA Aquí estoy para ayudarte, miya. Para darte consejos cuando sientas que pierdes el rumbo.	W: smile P: surprise
02		
	POMAWARI ¿Por qué te fuiste de la aldea? ¿por qué me dejaste?	
	WAIRA Hay cosas que todavía no vas a entender, pero quiero que sepas que yo sigo estando acá, nunca me fui. Mientras me sigas invitando a tu corazón, seguiré estando contigo.	w: concern P: cry
03		
	POMAWARI Te extraño tanto, abuelita.	
	WAIRA No estés triste, miya. Sé que no te he dado todos los consejos ni dicho todas las palabras que necesitabas oír, ni todos los abrazos y besos que	w: smile P: concern2

	necesitabas sentir de mi parte, pero ya pronto nos volveremos a reunir, y todo será diferente.			
04				
	POMAWARI No me quiero ir, abuelita, quiero quedarme acá contigo.		w: neutral P: cry	
	WAIRA mija, este lugar no es para ti, debes seguir, debes avanzar. Pero solo cuando te sientas un poco frustrada por la dificultad del camino, aquí me tendrás para darte un poco de ayuda.			
	POMAWARI Nunca debí mentirte abuelita, no soy digna de tu linaje, nunca seré una Liwa como tú.			
	WAIRA No te culpes más, mija. Temer es natural, es importante tener miedo si queremos sobrevivir. No es algo malo. El miedo nos enseña que ahí adelante hay algo que nos desafía para volvernos mejores. Yo todavía tengo fe de que este camino te convertirá en una verdadera Liri Wari, y ya nunca más te detendrá el miedo.			
05				
	POMAWARI Pero el camino es cada vez más complicado, hay muchos peligros que me acechan esperando verme caer.			w: smile P: concern
	WAIRA Tú tienes un designio, te lo dio la luna al nacer. No importa lo difícil que se ponga todo, recuerda que los seres de la naturaleza siempre estarán allí para ayudarte.			
06				
	POMAWARI Sinalpi, abuelita		w: smile P: concern2	
	WAIRA Sinalpi, mija			

MENSAJES DE AYUDA	
Kenti	PUZZLE MARIPOSA
Sólo si usas mi habilidad podrás conseguir que suelte la reliquia.	Al inicio de la escena
Kenti	PUZZLE ZORRO
Es un zorro astuto, solo mi habilidad constante le impedirá robar la reliquia.	Al inicio de la escena
Kenti	PUZZLE PUMA
Usa mi habilidad para lograr encender todas las llamas del suspenso sin que ninguna se apague.	Al inicio de la escena
Kenti	RELIQUIAS
Pomawari, has encontrado una reliquia de pueblo de la aguada, cada vez que encuentres una reliquia esta irá a la Zupak (altar de reliquias) en el menú principal del juego. Ahí podrás aprender mucho más de ellas.	Primera vez que encuentras una reliquia.

Kenti	MUERTE
Pomawari, recuerda que nuestra alma no muere, atraviesa un camino de aprendizaje en el que nos transformamos en algo mejor. Cuando recibas un daño real vendrás aquí, y deberás encontrar la salida de vuelta.	Primera vez que Pomawari se muere.

RELIQUIAS (en forma literal o como estatuillas)	INFORMACIÓN CONTENIDA (que el jugador hallará en el menú de Zupak: altar de reliquias)
Rañoñaiki	Rañoñaiki es la madre de todas las lluvias y tiene un lugar preponderante en Achiño Lukarum, el consejo de los dioses. Ella decide por sus hijas, las Klakas. Su actitud normalmente es favorable hacia quienes la ofrendan, pero caastiga las mentiras y los abusos.
Klakas	Son las hijas de Rañoñaiki. Señoras de las Lluvias que además tienen cada una su carácter. Hay mansas, hay bravas e incluso inestables. Aparecen cuando se las invoca mediante rezos y ofrendas. Son entidades sagradas para la cultura kakana y tienen su lugar en el consejo de los dioses donde responden a su madre.
Télkara	Es la madre de la tierra y de los elementos, la deidad que cuida las cosechas, la que hace florecer las plantas y dar vida a los seres de la naturaleza. Tiene su lugar en el consejo de los dioses y, cuando baja, a veces se presenta en la forma de una dulce llama para guiar a los viajeros o puede tomar formas más hostiles si siente amenazado el orden de la naturaleza.
Oraos	Son duendes que viven en los montes. Les gusta mucho hacer travesuras y meter en aprietos a los viajeros. Suelen ser enamoradizos y muy seductores. Viven en los siete cielos y su hábitat común son los árboles más viejos. Aunque su carácter es jovial, suelen enojarse mucho cuando alguien pasa las fronteras de los cielos sin pedir permiso.
Naksakat Lukarúm	Es la versión violenta y destructora de Achiño Lukarum. Es quien recoge las almas enfermas, las almas que van a morir, las almas que han penado o aquellas que no tienen lugar allí donde se sostienen las almas para retornar en otras existencias. Su misión es llevarlas a la altísima cárcel donde solo existe la soledad. También tiene su lugar en el gran consejo y suele bajar mucho durante las sequías prolongadas y se obsesiona más que nada con aquellas almas vivas cuya corrupción traen la muerte de otros.
Guardianes Apo, Kenti y Oshuko	Seres sagrados, llamadores de lluvias cuyas habilidades sirven de ayuda a las poblaciones e impiden las sequías. Kenti es un ligero e inteligente colibrí, Apo es un sapo muy duro y fuerte, y Oshuko una perdiz graciosa y fiel. Ambos con sus cantos y bailes seducen a las lluvias y hacen posible que los pueblos tengan las esperanzas de la prosperidad.
Plumas de Kúтуру	Pomawari lleva en su cabello un adorno de siete plumas de Kúтуру, y que heredó por haberse convertido en liwa tras suceder exitosamente en su tacunaso. Se cree que una pluma de kúтуру puede sanar a las personas y aquel que ha recibido el honor de poseerlas está bendecido con el don de poder percibir lo espiritual.
Annu Anni	Dragona de agua y tierra, cuya misión desde los albores de la creación ha sido la de ayudar a Télkara a recomponer la tierra. A diferencia de su hermana Anni Tilina, Annu Anni es la más amable, tranquila y trabajadora, e incluso hasta se pone al

	servicio de Pomawari para ayudarlo a volar hasta Achiño Lukarum.
Yastai	Deidad protectora de los animales del cerro. A veces se presenta como un puma o jaguar que destaca por su apariencia y por su gran tamaño. Se aparece cuando menos se lo espera y ataca a quienes presentan intenciones maliciosas contra las manadas o la naturaleza que protege. Suele tener un ingenio particular por lo cual le gusta mucho burlarse de viajeros poniéndoles caminos sinuosos y laberintos que los llevan a perderse.
Zupak	Altar de piedras blancas y venas de cobre erigido para rendir culto Y dejar ofrendas a las deidades más importantes de la cultura de la aguada. También se erigen zupak más pequeñas en cualquier lugar donde se quiera llevar adelante un rito de veneración o donde se desee pedir hablar con los seres de la naturaleza.
Colgante de Murikaas	Es un colgante especial que contiene siete runas u oráculos, cuyo poder consiste en abrir las puertas de los cielos (anny takin)
Turenda	Tiara ceremonial que recibe toda Liwa luego de su tacunaso, y representa el deber de cuidar de la vida.
Esencia de Etiej	Es el gran espíritu, la fuerza universal de la creación, es el tejido universal de energía vital. Todos los seres vivos llevan la esencia de Etiej en su alma y espíritu. Todo acto que un hombre desee hacer e involucre a la naturaleza, debe primero pedirle permiso a Etiej, es por ello que a lo largo del territorio donde la lengua kakana y la cultura de la aguada se han asentado, hay altares especiales en su honor.

PERSONAJES

Personaje principal

Nombre	Aspecto/origen	Funcion	Mecánicas
Pomawari	Joven - amable fuerte - decidida - reflexiva.	Protagonista	camina/corre salta/agacha trepas/desliza activa/transpo rta

Nivel 1

Aliados

Nombre	Aspecto/origen	Funcion	Mecánicas
Kenti	Colibrí - pequeño - veloz -escurridizo - llamativo. Aparece por primera vez en el PLANO ESPIRITUAL y acompaña al jugador en ambos planos durante todo el primer nivel.	Ayudante - Ralentiza el tiempo de acción de otros personajes con el batir de sus alas	.Selección y acción

Enemigos

Nombre	Aspecto/origen	Función	Mecánicas
Nakasat Lukarum (la muert destruktiva)	Figura aterradora - oscura - Zoomorfa Aparece en el PLANO TERRENAL desde el primer instante de juego y persigue al jugador por todo el nivel.	Antagonista principal - Persigue al jugador y tras alcanzarlo y dañarlo mortalmente	Chace-n-run
Zorro montés (duende)	Aparece en el PLANO	criatura hostil	usa el entorno para

	ESPIRITUAL.		escondese y emboscar al jugador para dañarlo mortalmente
Puma Sagrado (Yastai)	Aparece en el PLANO ESPIRITUAL	jefe de nivel	Con la flama de sus ojos revive la energía que mantiene activo el candado de la salida.

Extras

Personaje	Aspecto/origen	Función	Mecánicas
Abuela Waira	Aparece en el LIMBO.	Emisaria del bien - Ofrece pistas de juego al jugador que la encuentra	Monólogo

----PRÓLOGO----

CINEMÁTICA DE INTRODUCCIÓN

GAMEPLAY

-----Inicio de
bloque de Reconocimiento y aprendizaje

-Plano espiritual: Cielo del agua

---ANIMACIÓN 1.1

Pomawari abre los ojos y toma conciencia del plano en el que se encuentra. y se asusta al ver que a su alrededor hay un montón de duendes que la acechan.

Otro duende aparece de la nada, se transforma en un colibrí y espanta a los demás.

-CUTSCENE 1.1

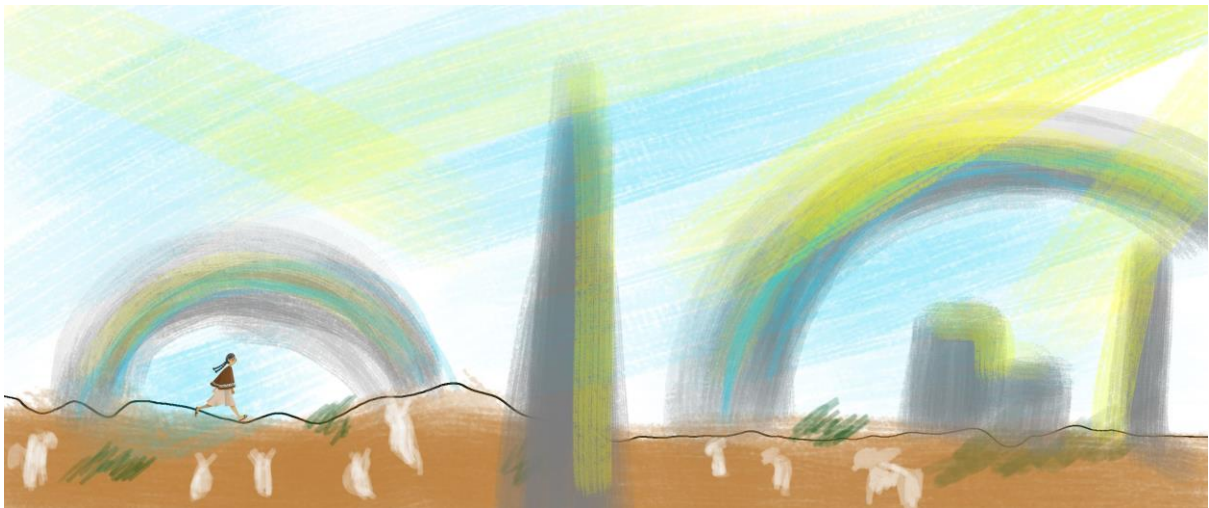
(Diálogo)

El colibrí se presenta como Kenti y mantiene una conversación con Pomawari donde ambos se presentan y se presenta al jugador la motivación del personaje y el objetivo principal del juego.

-CUTSCENE 1.2

(Movimiento limitado)

con Kenti a su lado, Pomawari se mueve en línea recta, desde izquierda a derecha. sólo pudiendo usar los movimientos laterales para caminar hacia un lado o al otro. Parte desde un espacio abierto, y va cruzando estructuras megalíticas y ceremoniales, siempre acompañados por todo tipo de animales que se hacen presente de apoco hasta colmar los alrededores del camino.



Finalmente el camino se termina al llegar a una especie de lobby

cerrado, donde se topan con una Mariposa que les presenta un acertijo, un altar mágico y un portal cerrado.



-PLAY 1.1

(puzzle)

Pomawari toca a la mariposa y esta comienza a revolotear por todo el espacio velozmente, sin que se la pueda alcanzar, posándose solo por un segundo sobre el altar, para luego repetir todo su vuelo.

--CUTSCENE 1.3

(diálogo/tutorial)

Kenti le enseña a Pumawari su habilidad de detener el tiempo.

--PLAY 1.2

(puzzle)

Pomawari puede moverse libremente para tomar la mariposa del altar.

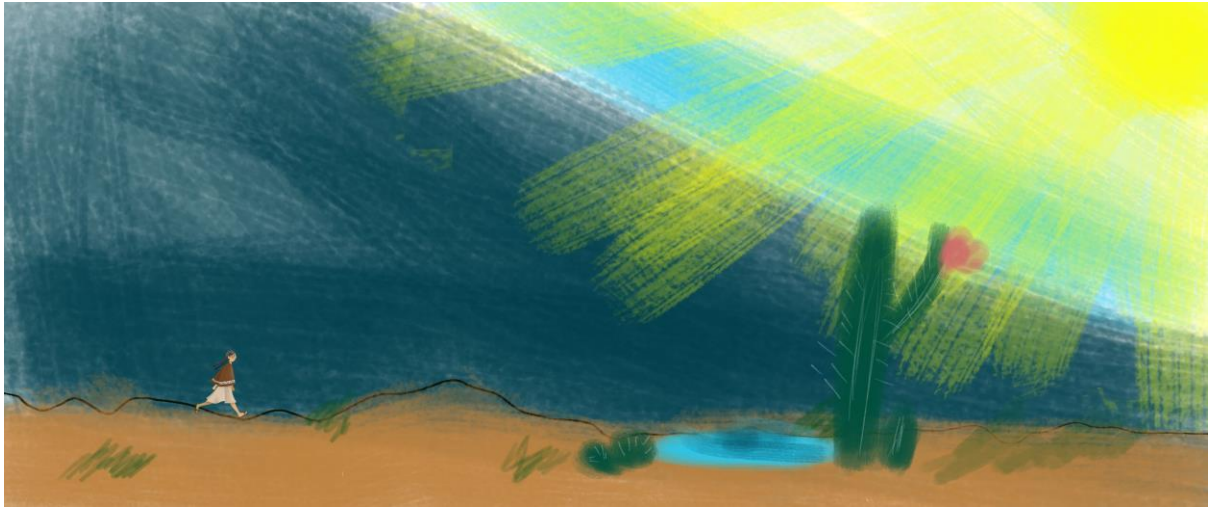
--ANIMACIÓN 1.2

La mariposa se transforma en reliquia y su espíritu conversa con Pomawari regalando un consejo. El portal se abre.

--PLAY 1.3

(desplazamiento)

Pomawari puede moverse libremente para seguir hacia el portal y avanzar de pantalla. Al final de esta nueva pantalla contemplativa, Pomawari encuentra un pequeño charco de agua, una apacheta a su lado, señal de ser un portal dimensional.



--CUTSCENE 1.4

(Diálogo/tutorial)

Kenti guía a Pomawari a usar el portal. Pasan a la dimensión de los humanos.

-----Inicio de bloque de Acción

-Plano terrenal: Cielo de los humanos.

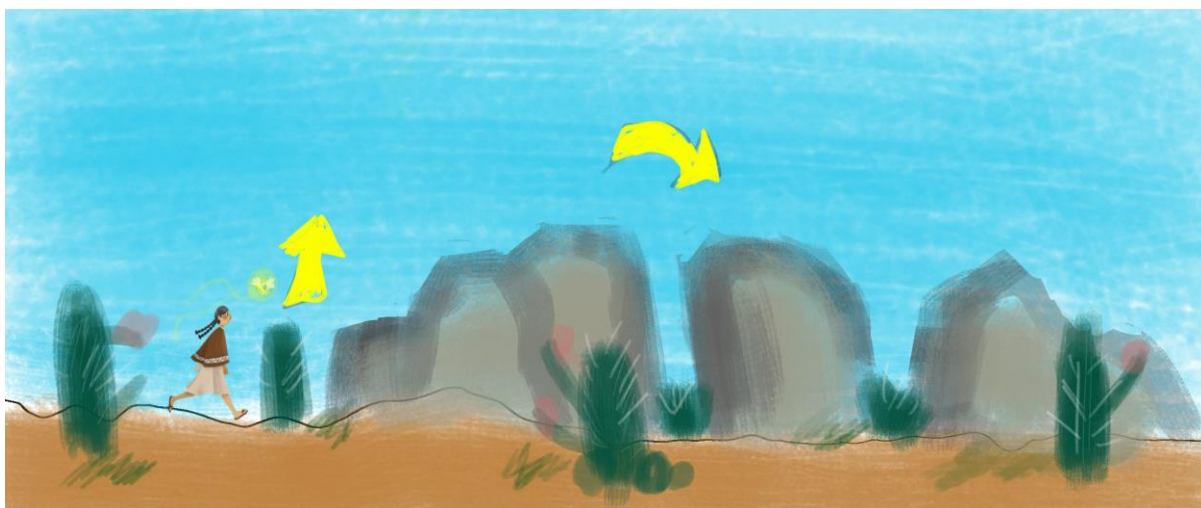
--PLAY 1.4

(desplazamiento)

Pomawari se puede mover libremente por senderos de cardones y jarillas, esquivando obstáculos naturales. aplicando movimientos de agacharse, trepar y saltar.

Pomawari puede recibir daño letal por el entorno.





Pasa de pantalla y se encuentra con el final del camino. Una grieta enorme que no puede atravesar con sus posibilidades físicas. Pero en este mismo lugar hay un portal.



-----Inicio de bloque de Peligro

--CUTSCENE 1.5

Cuando Pomawari activa el portal para pasar a la otra dimensión, aparece NAKASAT LUKARUM y comienza a absorber con su oscuridad corpórea y monstruosa. El jugador deberá apretar repetidas veces el tap para impedir que Pomawari sea devorada. Luego de unos segundos en este momento, sobreviene una cinemática.



--CINEMÁTICA 1.1
(flashback 1)

En este momento vemos a través de ella su memoria: sobre el último ritual y su huida (consecuencias del mal)

--ANIMACIÓN 1.3

KENTI intercede deteniendo el tiempo, salvando a Pomawari y activando el portal por ella.

-Plano espiritual: cielo del agua

-----Inicio de bloque de Puzzle

--ANIMACIÓN 1.4

Pomawari está un poco débil, pero se repone con ayuda de Kenti.

--PLAY 1.5

(desplazamiento)

Pomawari avanza hacia el interior de una imponente torre, donde antes había una enorme fosa inaccesible. Accede a una nueva pantalla con un espacio amplio donde la sorprende un nuevo puzzle.

--ANIMACIÓN 1.5

Un zorro montés aparece de los arbustos y roba una reliquia de un altar. Luego vuelve a esconderse en los arbustos. En la salida de la escena, un puente se bloquea impidiendo el paso.

--CUTSCENE 1.6

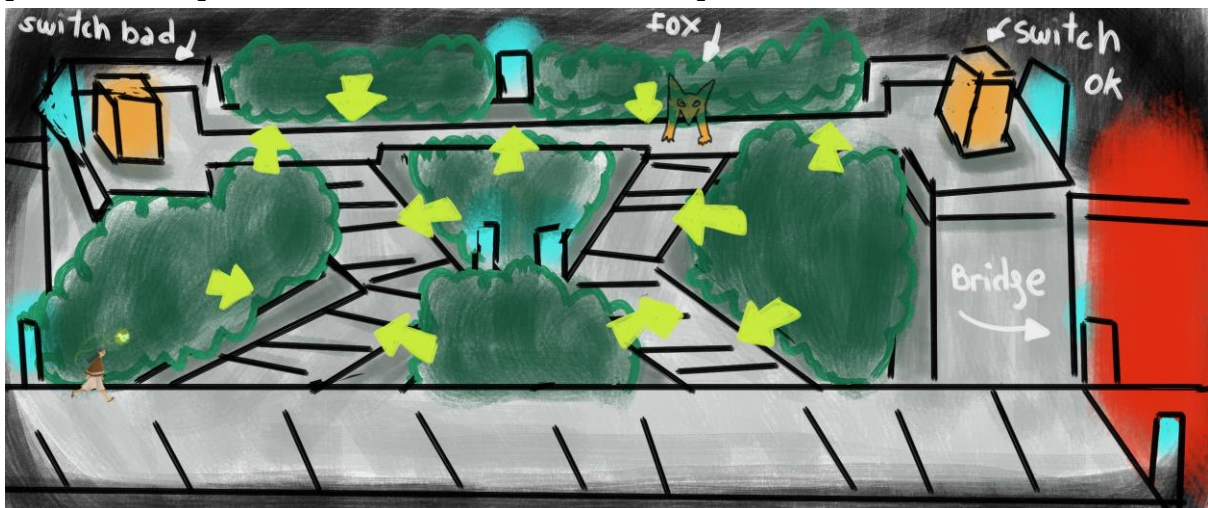
Pomawari y Kenti conversan sobre su nuevo objetivo, resolviendo la manera de atrapar al zorro, que se mueve entre arbustos.

--PLAY 1.6

(puzzle)

Pomawari puede moverse por todo el espacio libremente, pudiendo acceder a los dos pisos encima de ella, por medio de escalones de piedra. En el primer piso hay sólo arbustos por todo el camino, y en el segundo piso en ambos extremos están dos altares vacíos, y en medio más arbustos.

Para recuperar la reliquia Pomawari deberá pillar al zorro, valiéndose de la habilidad de Kenti, y devolverla a su lugar para dar apertura a la salida de la pantalla.



--CUTSCENE 1.7

(diálogo)

Cuando la reliquia es devuelta, vemos al espíritu de la reliquia salir de ella, dialogar con Pomawari y convertirse luego en una mariposa, para finalmente desaparecer. El puente vuelve a estar habilitado.

--PLAY 1.7

Camino al Puente, Pomawari se encontrará al zorro nuevamente, pero esta vez con una actitud agresiva, capaz de dañar mortalmente de un mordisco a Pomawari. Kenti volverá a tener utilidad nuevamente para poder sortear indemne.

/Escena paralela/

/POSIBILIDAD DE MUERTE/



Luego de salir de la sección, el jugador se encuentra con un breve espacio de tranquilidad en el exterior. ambientado por un fuerte viento zonda que afecta en la movilidad de Pomawari. la ralentiza.

-----Inicio de bloque de Storytelling

--CUTSCENE 1.8

(diálogo/desplazamiento)

Pomawari tiene un diálogo con Kenti sobre sus miedos y mentiras, mientras avanzan sobre un paisaje que impone el peso contemplativo al jugador,



Llegan a un espacio ceremonial abandonado, donde el camino se cierra y solo muestra en el alero de una enorme roca un pasaje entre las piedras.

Aparece el Yastai, disfrazado de un imponente Puma Negro, e interrumpe el dialogo. El viento rojo se detiene, y el puma se

posa en la cima de la roca y le habla a Pomawari, impidiéndole el paso a no ser que ella demuestre poder resolver el puzzle.

-----Inicio de bloque de Puzzle

--PLAY 1.8

(Puzzle Maestro)

Pomawari puede moverse libremente e interactuar con los cuatro pilares cortados que tienen las llamas encendidas. Usando la ayuda de Kenti, puede ralentizar el tiempo y lograr desactivar todas las llamas antes de que el Puma las vuelva a encender.

//POSIBILIDAD DE MUERTE//

--CUTSCENE 1.9

(diálogo/desplazamiento)

De esta manera, Pomawari logra apagar el glifo felínico reflejado en la piedra, y abrir el camino.

El gran puma dialoga con Pomawari y luego se convierte en piedra y los deja avanzar.



-----Inicio de bloque de Runner

--ANIMACIÓN 1.6

Ya en la nueva sección, en un entorno silencioso de pronto las entrañas de la tierra tiemblan, Pomawari espantada gira sobre sí para descubrir que desde las sombras dos ojos finos y voraces la observan con ira.

NAKSAKAT LUKÁRUM aparece. Aquella entidad maligna de dientes filosos y de colosal tamaño se yergue sobre sí y con un bufido tremebundo se abalanza sobre la niña.

Esta comienza a recorrer despavorida, huyendo de este tenebroso ente.

--PLAY 1.9

(Runner)

Pomawari debe moverse por el extenso escenario lleno de obstáculos naturales, sin tropezarse o detenerse un instante, con el fin de no ser alcanzada por NAKSAKAT Lukarum. PERO TAMBIÉN DEBE CUIDARSE DE NO CAER POR LAS FOSAS O SOBRE LAS ESPINAS DE LOS CARDONES.



Por ratos, Lukarum aumenta enormemente su velocidad y para impedir que atrape a Pomawari, Kenti debe usar su habilidad en el momento justo para causar un freno del tiempo que detiene por un segundo la furia del ente.

--ANIMACIÓN 1.7

Con las últimas fuerzas que le quedan, Pomawari llega a un despeñadero, un cauce hacia el vacío que decide tomar para escapar del peligro.

--CINEMÁTICA 1.2

(Insight)

Cae en la tierra y solo logra atinar a contemplar lo que dejó atrás. Allí el espíritu enfurecido ruge molesto y poco a poco se retira dándole a la joven una segunda oportunidad.

Agotada y exhausta cae rendida en un profundo desmayo, entre recuerdos y momentos le llegan como luces flashbacks de su pasado inmediato.

--CINEMÁTICA 1.3

(Flashback "Ruptura del orden natural")

---PANTALLA DE CARGA.

--CINEMÁTICA ESPECIAL
(TRAILER/FLASHFORWARD)

---FIN DE NIVEL---

PUZZLES

GAMEPLAY NIVEL 1

Este Nivel presenta dos tipos de **puzzles** situacionales:

Número 1:

Sección mediante una Cutscene que nos muestra un Puente o salida de esa zona del mapa, nos encontramos la primer {RELIQUIA} que es robada por un ZORRO que se esconde en los arbustos. Cuando este toma el valioso objeto deja al puente inaccesible para nuestro paso.

//Esto nos indica que debemos robarle la reliquia al zorro, volverla a su lugar, para recuperar nuestra salida.//

El jugador puede moverse por todo el entorno, mientras el zorro aparece y desaparece entre los arbustos, engañando al jugador.

//Para poder quitarle la reliquia al zorro, el jugador deberá utilizar la habilidad de KENTI para detener el tiempo en el momento justo en el que el animal se muestra con la reliquia en la boca.//

Una vez que el jugador logra robar la reliquia, el Zorro desaparecerá pero regresará para interrumpirla más adelante en la escena.

Número 2:

Puzle Maestro:

En esta sección se podrá interactuar con los objetos. Pomawari se encuentra en el centro de una plataforma circular que en sus extremos tienen pequeñas estructuras de piedra que funcionan como activadores y fuentes de energía. Estas están encendidas y su poder proyecta de manera indirecta la figura en la piedra //estas son la clave para resolver el acertijo//.

Debe usar sus mecánicas, las del entorno y las de Kenti, para resolver el puzzle visual que propone una figura felinica pintada sobre la roca elaborada por los ancestros de la cultura aguada. Esta figura representa una especie de candado, como si fuera un grabado mágico que Pomawari debe quitar para destrabar el camino.

Cuando el jugador apaga un activador, luego de unos segundos, el Puma lo vuelve a encender a través de la energía que emana de sus ojos. Entonces el jugador debe aprovechar las habilidades de Kenti, para ralentizar el tiempo, en el momento adecuado, y así lograr desactivar todos los fuegos antes de que el puma pueda volver a encenderlos.

//La resolución del puzzle podría contemplar un tiempo de 15-20 segundos, en el que el jugador deberá aprender a administrar su tiempo, usando a Kenti, y así resolver el problema.//

PRÓLOGO: Level Design

Estados del protagonista

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Prólogo Cabeza	Fondo del espacio luego de la huida de su pueblo, desolación un espacio extraño	Desorientación, una calma que aterra, que congela.
Prólogo Cuerpo	el entorno no es amable, vistazos de imágenes mentales de lo que desea olvidar(dibujos,viñetas tristes)	La preocupación estalla y se solidifica, se enriedad, asfixia
Prólogo Cola	El mismo escenario no tan hostil, a través de un hecho mágico puro traspasa hacia el plano mágico	Rendida, resignada, una última melodía desde lo más puro, desde la fragilidad de un niño que extraña con todo su corazón

NIVEL 1

Plano Espiritual: Cielo del agua

Animación 1. 1: Duendes despiertan a Pomawari, aparece Kenti y la salva.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Acecho de los duendes	Escenario de colores fríos donde hay personajes místicos, oraos, aquí se encuentra con Kenti	Espacio de calma, hostil pero en un nivel más austero, se busca investigar esta zona.

Cutscene 1. 1: Kenti (guardián del cielo) el colibrí charla con Pomawari

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual: agua	Fondo donde vemos un espacio de descanso, todo lo árido ahora es más frío, agua, plantas, piedras.	Sonoridad etérea y onírica. espacio de tranquilidad y quietud.

Play 1. 1: Pomawari intenta atrapar la mariposa.Primer puzzle

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual: agua	escenario contiguo al anterior ya solo quedan pequeños resquicios de esta pobre estructura, algún que otro pilar y más megalitos, aquí se ve el primer espíritu, mariposa blanca. Reliquia.	Sonoridad etérea y onírica.

Cutscene 1. 2: Kenti le explica como resolver el puzzle (ralentiza el tiempo)

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual: agua	Fondo se mantiene igual que en la escena anterior nada más que aquí se hace zoom en el megalito y la reliquia con el espíritu, luego de resolver el puzzle este ente atrapado se desvanece en partículas de luz y sale del mapa	Sonoridad etérea y onírica.
Ralentizar el tiempo	mecánica	FX break down

Play 1. 2: Pomawari atrapar la mariposa.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual: agua	escenario contiguo al anterior ya solo quedan pequeños resquicios de esta pobre estructura, algún que otro pilar y más megalitos, aquí se ve el primer espíritu, mariposa blanca. Reliquia.	Sonoridad etérea y onírica.

Animación 1. 2: Se resuelve el acertijo, aparece un portal.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual: agua	Fondo aquí luego de la resolución del puzzle aparece un portal, el espacio se vuelve calmo y fluctúa con la energía del momento	Sonoridad etérea y onírica.

	mágico. Brisa movimiento de las plantas etc.	
Portal	Aparición y presencia	Aura/ murmullos/ armonía

Plano Terrenal: El cielo de los humanos.

Play 1. 3: Pomawari se desplaza y esquivo obstáculos naturales.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano Terrenal:	Fondo mas del plano humano, tierra rojiza, poca vegetación, aquí la joven avanza, visualmente todo es más simple, misma naturalidad del entorno pero sin magia.	Sonoridad árido y familiar, aventura
Portal	Aparición y presencia/ aquí luego llega hasta una zona de no retorno, donde hay otro portal pero solo se nota por su brillo particular o algo que destaque entre este ambiente natural.	Aura/ murmullos/ armonía

Cutscene 1.3: Aparece Nakasat Lukarum

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Nakasat Lukarum Theme	Fondo el espacio se vuelve tosco(pesado lúgubre) aparece la diosa de la muerte, captura a la joven.	Sonoridad terrorífica, angustiante.
Absorción	Evento (visualmente sujetos a la escena y lo que provoca)	Fx distorsion, oscuridad, susurros en kakán, percusión

Cinémática 1.3: Flashback 1 "Consecuencias del mal"

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Pesadilla	Fondo(imagen del primer flashback de pomawari) Vistazo de la llegada de la sequía a la aldea, cara de preocupación, miedo, etc.	Sonoridad angustiante, vértigo.

Animación 1.3: Kenti salva a Pomawari

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Ralentizar el tiempo	mecánica el colibrí acciona salvando a la niña, activa el portal antes mencionado	FX break down
Pesadilla (ralentizado)	Fondo la joven cae en una oscuridad momentánea para luego recuperarse y aparecer en el escenario místico anterior siguiendo la misma estética	Sonoridad angustiante, vértigo.
Portal	Activación y presencia	Aura/ murmullos/ armonía

Plano Espiritual: Cielo del Agua

Animación 1.4: Pomawari estando débil se recupera con la ayuda de Kenti.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual (variación 1)	Fondo aquí podemos ver si se desea una variación de detalles a elección de los artistas. colores formas de plantas etc. la joven se recupera del encuentro con la diosa.	Sonoridad etérea y onírica (menor volumen sonoro)
Portal	Activación y presencia - el portal queda desactivado, no puede regresar por donde vino	Aura/ murmullos/ armonía

Cutscenes 1. 4: Pomawari ya recuperada y continúa hasta el nuevo Puzzle. Se presenta el primer acertijo.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual: agua	Fondo avanzamos hacia un camino sendero de colores más vibrantes, se sigue escuchando el sonido del agua.	Sonoridad etérea y onírica.
Puzzle templo	Intro/ Presentación del acertijo , escenario no tan natural pero aun así mantenido, un templo derruido, donde la naturaleza lo engulle todo. Aquí aparece el zorro, halo de misterio	Sonoridad misteriosa.
Resolver acertijo	Finaliza el reto, luego el paso que estaba bloqueado se abre y permite un vistazo hacia otra zona. se avanza.	Sonoridad reconfortante.

Play 1. 4: Pomawari ya recuperada y continúa hasta el nuevo Puzzle.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual	Fondo, se mantiene la estética de lo anterior de las estructuras y la naturaleza del espacio místico	Sonoridad etérea y onírica

Animación 1.5: Inicio del puzzle del Zorro

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual	Fondo se mantiene el escenario antes mencionado	Sonoridad etérea y onírica.
Puzzle templo version 2	Intro/ Presentación del acertijo. agregar detalles a eleccion.	Sonoridad misteriosa.

Cutscene 1.5: Pomawari y Kenti planean cómo atrapar al zorro.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual	En el fondo se mantiene el escenario antes mencionado, podemos ver	Sonoridad etérea y onírica.

	como se puntualizan zonas de utilidad, arbustos, los switch para colocar la reliquia en su lugar etc.	
--	---	--

Play 1.6: Pomawari intenta atrapar el zorro.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual	En el fondo se mantiene el escenario antes mencionado	Sonoridad etérea y onírica.
Ralentizar el tiempo	mecánica	FX break down

Cutscene 1.7 (diálogo): El espíritu de la reliquia habla con Pomawari. Se convierte en mariposa, habilitando el puente.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual	Aquí vemos una variación posterior en el camino encontramos un puente natural que nos llevará hacia el siguiente cuadro de juego.	Sonoridad etérea y onírica.
Resolver acertijo	Finaliza reto	Sonoridad reconfortante

Play 1.7: Pomawari se encuentra con el zorro (ahora hostil, con posibilidad de herir mortalmente). Kenti ayuda nuevamente

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Plano espiritual (variación rítmica)	luego de cruzar el puente tendremos un sendero subdividido, donde el zorro buscará atacarnos, mucha vegetación y colores, aparte de la aparición del personaje y alguno que otro orao(ojitos, miradas entre los arbustos), solo visual no funcional	Sonoridad dinámica y contrarreloj.
Ralentizar el tiempo	mecánica	FX break down

Cutscene 1.8 (diálogo/desplazamiento): Escena contemplativa. Pomawari habla con Kenti acerca de sus miedos y mentiras. Se cierra el camino. Aparece Yastai (disfrazado de puma). Se detiene el viento rojo. Yastai impide el paso hasta que Pomawari demuestre su poder.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Introspección	El fondo se encuentra calmo y sereno momento de reflexión el ambiente se mantiene imperturbable.	Sonoridad reflexiva
Rafaga de viento	Fondo se moviliza de golpe, arboles, plantas, etc	Efecto sonoro
Apertura a templo (Puzzle Maestro) Yastai	Se presenta el último puzzle, mapa abierto, donde vemos una colina elevada en forma de roca, por encima se yergue yastay, veremos un círculo de piedras las cuales desprenden un fulgor particular, detalles colores a elección de artistas.	Sonoridad desafiante.

Play 1.8: Pomawari intenta resolver el reto impuesto por el Yastai

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Puzzle Maestro	el fondo va alterando en base a detalles como si cobrara vida(parallax movimientos siguiendo al personaje-detalle de iluminación, colores,etc) yastay también se automodifica en detalles color de los ojos, de su pelaje, etc. Se busca resolver el acertijo visual tallado en la entrada por debajo del boss, simbología llamativa brillante.	Madurez, desafío, intenta forjar una imagen de mensajera espiritual
Ralentizar el tiempo	mecánica	FX break down

Cutscene 1.9: Pomawari apaga el glifo felínico. El puma habla con Pomawari, se convierte en piedra y los deja avanzar

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Puma en piedra	el fondo se vuelve más calmo, de tonos ya no tan vivos, se resuelve el puzzle, el boss se convierte en piedra sólida y se da pie a una nueva parte del juego.	Melancolía, aunque denotando despedida cálida.

Animación 1.6: Entorno silencioso, de pronto tiembla la tierra. Pomawari gira, aparecen ojos llenos de ira (Nazakat Lukarum). Se abalanza sobre ella y Pomawari huye.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Nakasat Lukarum Theme	Aquí la escena se planta y comienza un avance rápido y veloz de movimiento continuo, aparece la diosa de la muerte todo comienza a temblar se oscurece y la joven pomawari huye.	Sonoridad aterradora, angustiante.

Play 1.9: Runner. Pomawari escapa de las manos del Nakasat Lukarum esquivando obstáculos y evitando caer en fosas y/o espinas de cardones.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Nakasat Lukarum Runner	encontramos que debemos superar obstáculos, piedras, saltos, pozos, detalles a elección por parte de los artistas.	Sonoridad aterradora, frenética, amenazante, monstruosa.
Ralentizar el tiempo	mecánica	FX break down

Animación 1.7: Pomawari llega con sus últimas fuerzas a un despeñadero, tirándose de él para escapar del peligro.

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Nakasat Lukarum Runner (Finaliza)	Se mantiene el fondo anterior cambia en detalle el gran salto y el final del cruce con la diosa de la muerte.	momento decisivo y resignación (principal atención a las propiedades sonoras)

Cinématica 1. 2: Cae en la tierra, atinando sólo a ver lo que dejó atrás. La bestia, ruge molesta y se retira. Pomawari se desmaya exhausta, llegando en luces flashbacks de su pasado inmediato (recuerdos y momentos).

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Apertura de Flashback	Entrada a otra escena o evento (Comienzo del flashback la joven se desmaya y entra en un estado de retrospectiva imágenes de nuevo	Un destello de descomunal carga emocional, todo al mismo tiempo que genera un choque, desmayando a Pomawari

	concatenadas que recuerdan un recuerdo).	
--	--	--

Cinemática 1.3: Flashback

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Consecuencias del mal	Fondo(imagen del primer flashback de pomawari) Vistazo de la llegada de la sequía a la aldea, cara de preocupación, miedo, etc.	Sonoridad que refleja frustración, debilidad y pena. Se intenta ahogar a la protagonista en el peso de sus recuerdos

Pantalla de carga

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Ocarina of Time the Lobby	Fondo (De espera y transición)	Cantos con reverberación denotando espacialidad e ilusión del porvenir

Cutscene de The Void

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
The Void	-	Sensación de calma, calidez y pureza de una espacialidad en paz

EPÍLOGO

Cinemática especial: (INSIGHT +TRAILER/FLASHFORWARD)

NOMBRE	ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Trailer	Variado	Narrativo, épico y emocional

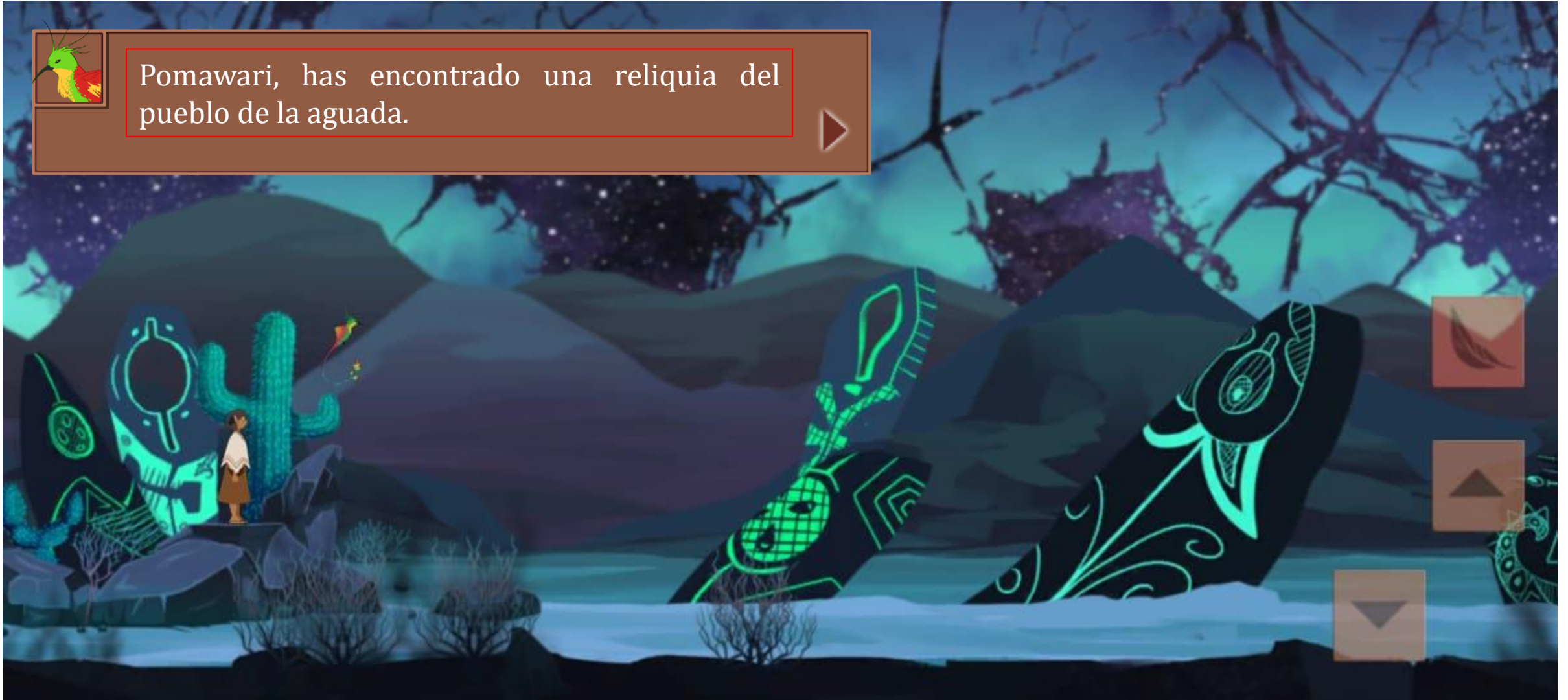


WAIRA

Hay cosas que todavía no vas a entender, pero quiero que sepas que yo sigo estando acá, nunca me fui. Mientras me sigas invitando a tu corazón, seguiré estando contigo.

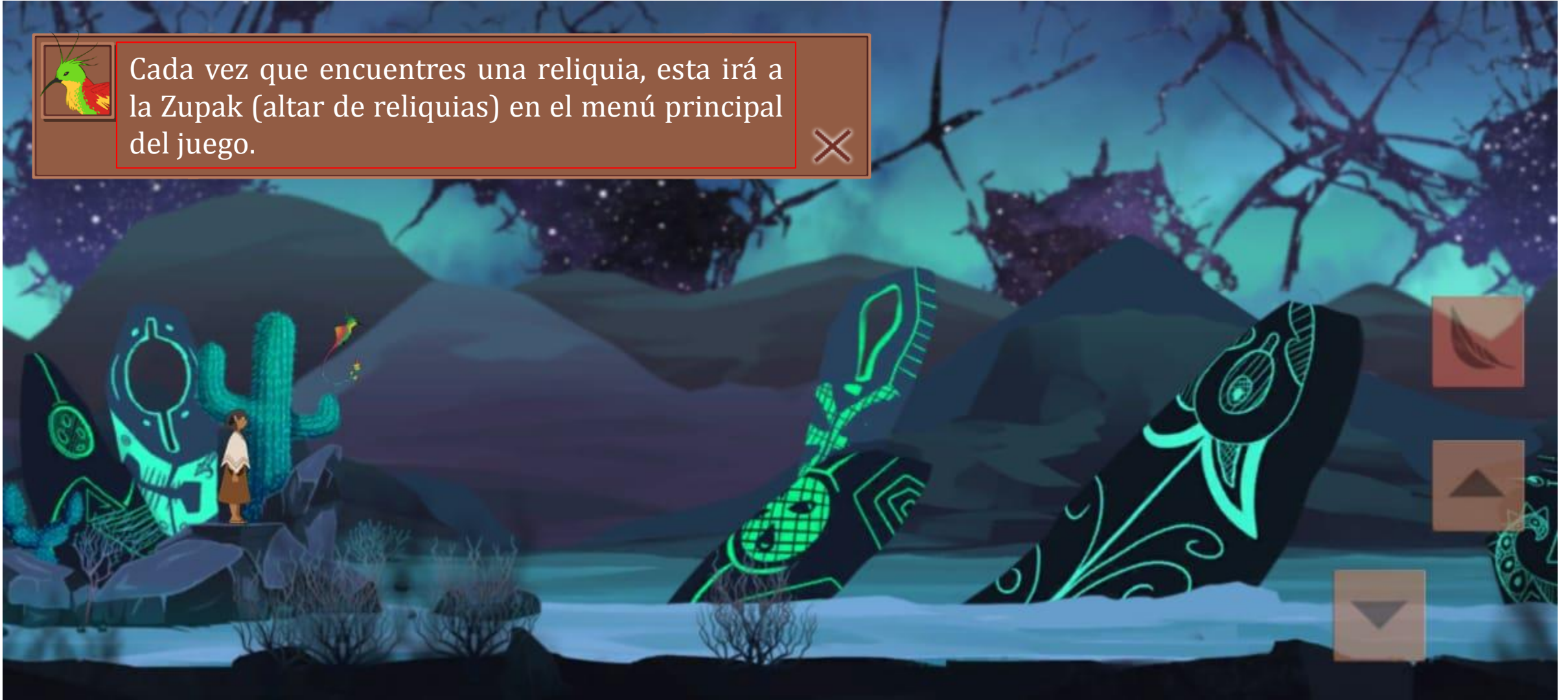


Pomawari, has encontrado una reliquia del pueblo de la aguada.





Cada vez que encuentres una reliquia, esta irá a la Zupak (altar de reliquias) en el menú principal del juego.



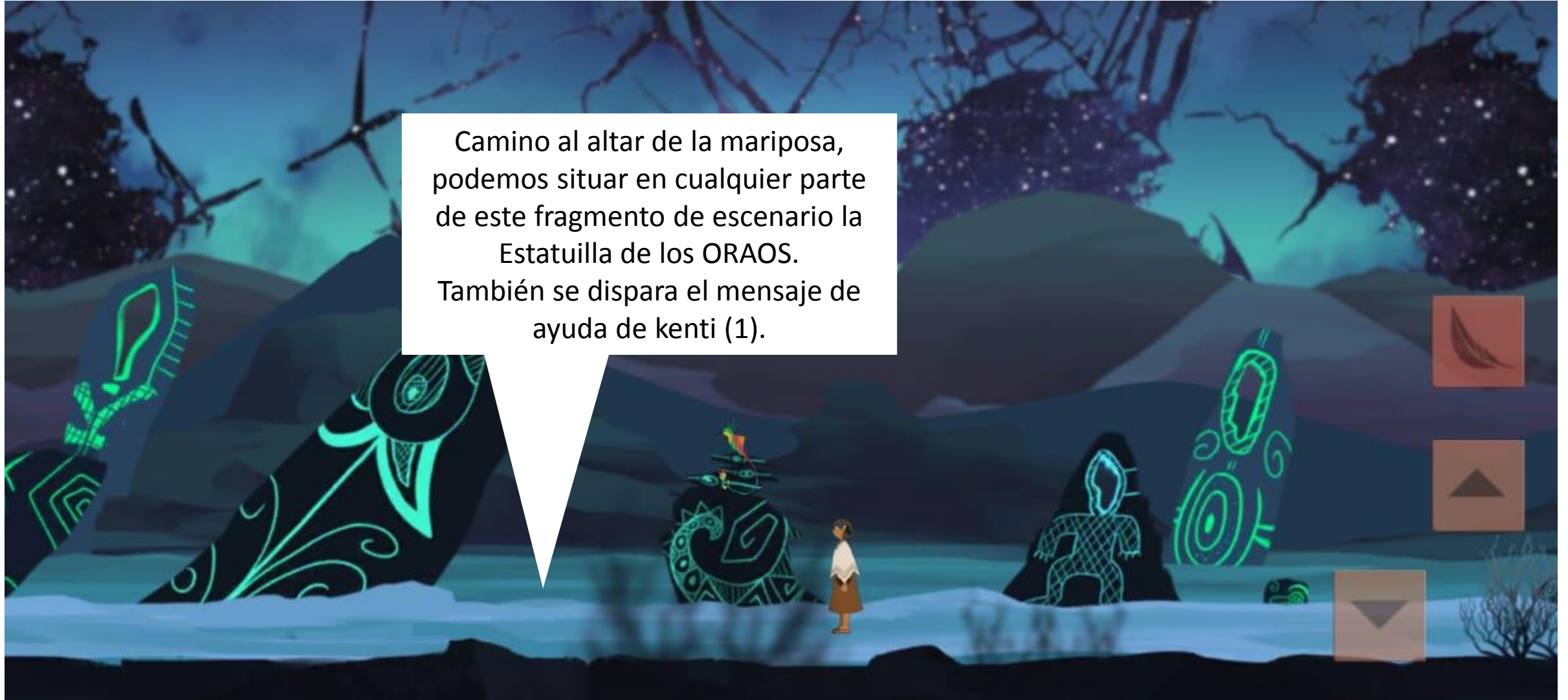
INICIO DEL NIVEL

Aquí lo primero que el jugador experimenta es el dialogo entre Pomawari y Kenti (dialogo 1), sin poder mover a Pomawari.



INICIO DEL NIVEL

Camino al altar de la mariposa, podemos situar en cualquier parte de este fragmento de escenario la Estatuilla de los ORAOS. También se dispara el mensaje de ayuda de kenti (1).

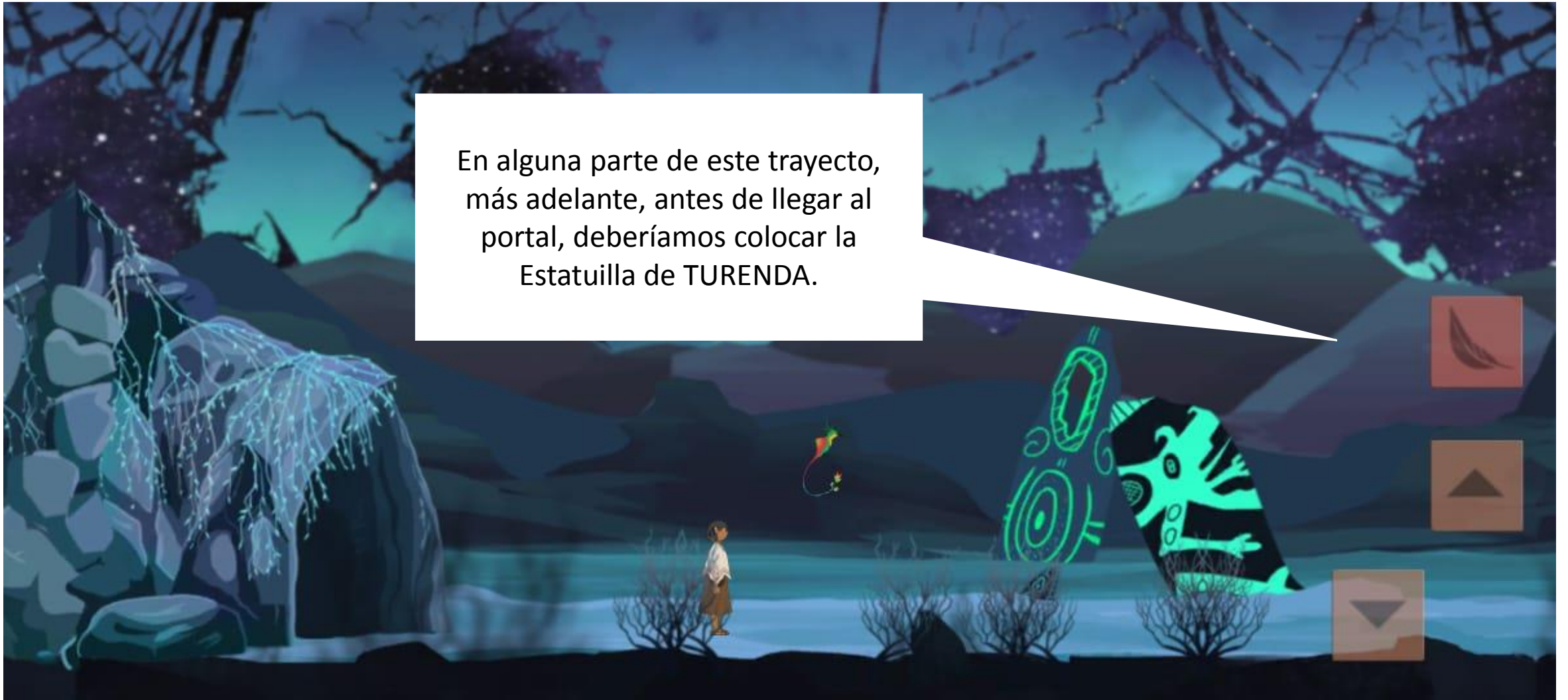


INICIO DEL NIVEL

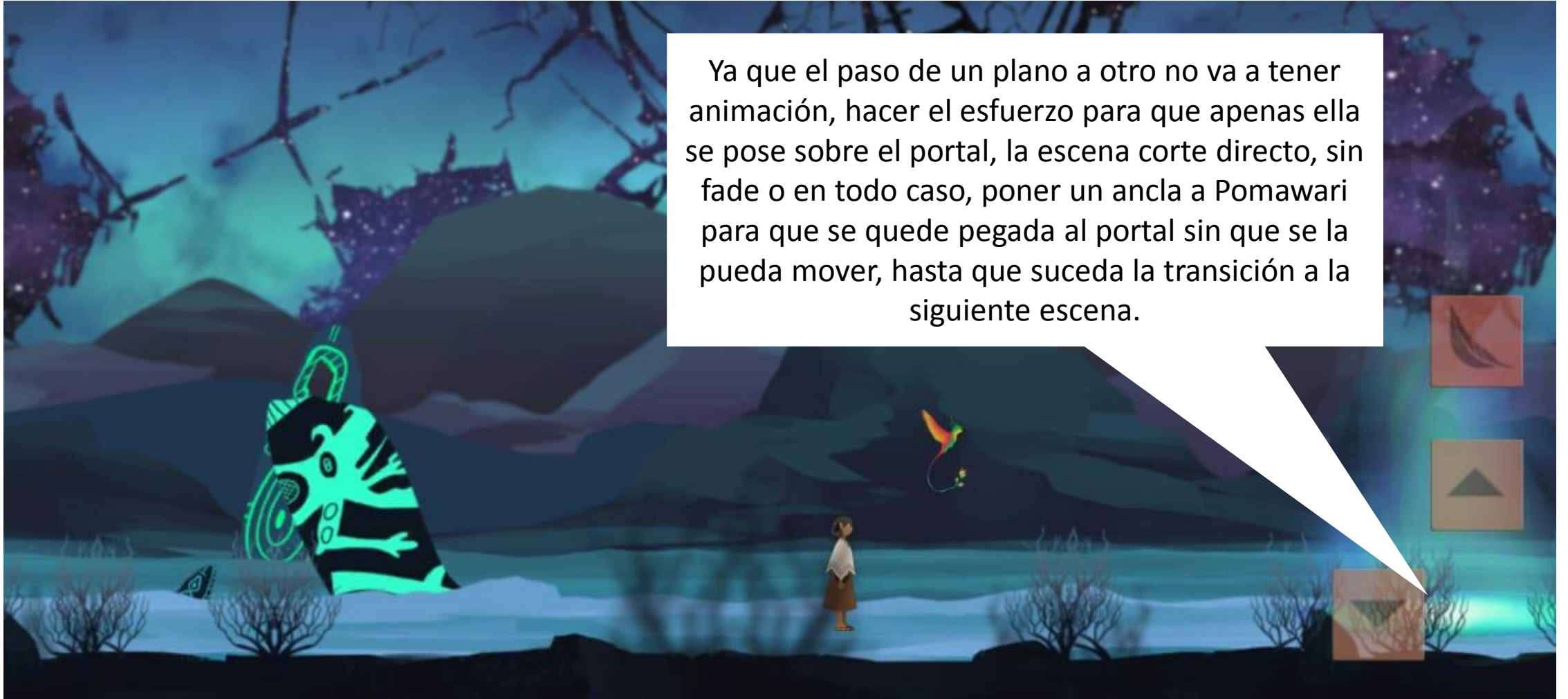
Apenas Pomawari entra en esta zona, se dispara el mensaje de ayuda de kenti (2)




En alguna parte de este trayecto,
más adelante, antes de llegar al
portal, deberíamos colocar la
Estatuilla de TURENDA.



Ya que el paso de un plano a otro no va a tener animación, hacer el esfuerzo para que apenas ella se pose sobre el portal, la escena corte directo, sin fade o en todo caso, poner un ancla a Pomawari para que se quede pegada al portal sin que se la pueda mover, hasta que suceda la transición a la siguiente escena.






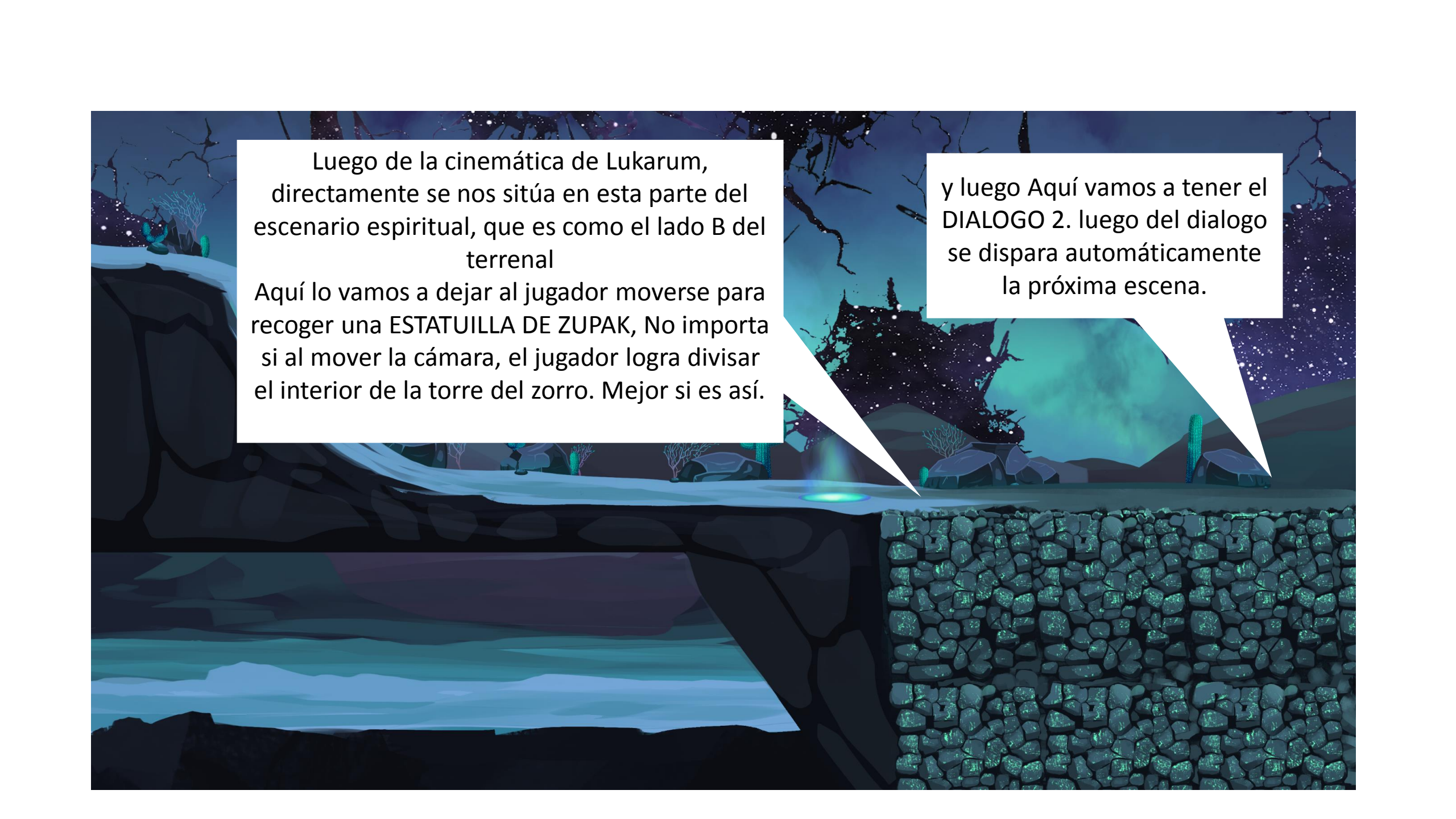
Luego de tomar el portal, en este nuevo recorrido, ponemos la estatuilla PLUMAS DE KUTURU, por alguna parte por aquí.

Acá vamos a poner la estatuilla de
ETIEJ



A 2D game level scene featuring a dark brown cliff edge on the left. A glowing blue portal is located on the cliff's edge. The background shows a desert landscape with reddish-brown mountains and a clear blue sky. A white speech bubble is positioned on the right side of the image, containing text in Spanish. The scene is rendered in a stylized, low-poly art style.

Debemos lograr que el corte se realice directo cuando ella se posa en el portal y no como ahora que ella pasa de largo y da una sensación de bug.




Luego de la cinemática de Lukarum,
directamente se nos sitúa en esta parte del
escenario espiritual, que es como el lado B del
terrenal

Aquí lo vamos a dejar al jugador moverse para
recoger una ESTATUILLA DE ZUPAK, No importa
si al mover la cámara, el jugador logra divisar
el interior de la torre del zorro. Mejor si es así.

y luego Aquí vamos a tener el
DIALOGO 2. luego del dialogo
se dispara automáticamente
la próxima escena.

Apenas pasa esta zona, el jugador
recibe el mensaje de ayuda de kenti
(3).






En el recorrido previo a esta escena, debe darse el DIALOGO 3, y además colocar también El COLGANTE DE SIETE MURIKAAS.


Una vez que el jugador resuelve el Puzzle, antes de que el puma se convierta en Roca se debe disparar el DIALOGO 4.

Apenas Pomawari pase por esta zona, debe dispararse el mensaje de ayuda de kenti (4)



En todo este recorrido, vamos a colocar la mayoría de las reliquias que quedan. Yo las voy a colocar según mi intuición, pero son libres de moverlas cómo se les plazca mientras logre funcionar

Aquí podemos tener la primera,
La ESTATUILLA DE RAÑIÑAIKI



Por esta parte podemos poner la
ESTATUILLA DE KLAKAS



ESTATUILLA DE TÉLKARA

ESTATUILLA DE TALKA



Flotando puede ir la
ESTATUILLA DE ANNU ANNI





ESTATUILLA DE YASTAI EL PUMA

ESTATUILLA DE LUKARUM



ESTATUILLA DE KENTI-APO-
OSHUKO (es una sola)

Aquí sucede el DIALOGO 5

Al cruzar por esta zona
se dispara mensaje de
ayuda de kenti (5)

Portal

Treper



PERSONAJES

POMAWARI	ANIMATICS
Celeste: WIP Amarillo: Base lista Verde: Listo/ En drive Suprimido	wait 1 Kenti gira a su alrededor
	wait 2 se pone a jugar con la ocarina
	Caminar Camina tranquila, pero con gesto de desconfianza.
	Ir a gatas
	Agachar
	Salto 1 - cómodo
	Salto 2 - incomodo
	Trepar roca imaginar que el tamaño de las rocas que ella trepa no sobrepasan su cintura por lo que esa trepada es algo como poner ambas manos para hacer fuerza y subir el torso hasta tocar con las rodillas en la base y de ahí levantarse. resuelto en tres o cuatro movimientos como: pone brazos, estirada con las rodillas en la base, ya en cluquillas en la base y luego parada.
	Trepar arbol es como trepar por una escalera vertical, no como escalando.
	Trepar escalera

	idem arriba
Exportado - Archivo dañado	Correr
	Saltar corriendo (horizontal)
	Trepar corriendo
	Slide corriendo
	Diálogo - atenta
	Diálogo - sorpresa
	Diálogo - susto
	Diálogo - tristeza
	Diálogo - alegría
	Diálogo - cuestionamiento/confusión
	Portal in animación de cuando activa el portal. está más detallado en el guión literario la primera vez que lo usa.
	Portal out idem arriba
	Muerte in detallado en el guion literario
	Muerte out idem arriba
	Tocar a otro (persona/objeto) Tan simple como estirar la mano para posarla en algo que está a su misma altura (aunque no siempre haya algo a su misma altura)
	Llevar reliquia (+ IDLE)

	<p>en el juego se encuentra con dos reliquias, y aunque estas cambian de forma, la animacion será la misma. tener en cuenta de que una reliquia es una estatuilla mediana y otra es una vasija.(se puede pensar ambos objetos del mismo tamaño)</p>
	<p>Colocar reliquia siempre coloca las reliquias en altares un tanto más altos que ella, por lo que hay un pequeño estiramiento y puntas de pie para llegar ahí.</p>
	<p>Recibir daño letal no importa si le pega el zorro, o se cae en una fosa de espinas, siempre la accion será igual. un gesto delicado, como una muerte parecida a la que hizo yona para Chanan en Isqun.</p>
	<p>Festejo Se supone que cuando resolvemos un puzzle, cualquiera sea, ella hará un pequeño festejo, quizas como un festejo en equipo con su acompañante, en este caso Kenti.</p>

KENTI	ANIMATICS /Spritesheet
	Idle 1
	Idle 2
	Volar lento
	Volar rápido
	voltereta 1
	voltereta 2
	titilar
	ralentizar el tiempo
	Diálogo sorpresa

	Diálogo atento
	Diálogo tristeza
	Diálogo confusión
	Diálogo alegría
	Diálogo confrontación a lukarum 1
	Diálogo confrontación a lukarum 2

ZORRO MONTÉS	ANIMATICS
	idle
	atacar
	caminar
	correr
	robar reliquia
	escondese con la reliquia
	mostrar la reliquia
	acechar

WAIRA	ANIMATICS /Spritesheet
	Aparición después de la muerte
	Tejer de Espaldas
	Giro hacia el frente
	Tejiendo de frente
	Escucharte

	Despedida
--	-----------

MARIPOSA	ANIMATICS
	Idle
	volar lento
	volar rápido
	desaparecer - desvanecer

NAKSAKAT LUKARUM	ANIMATICS /Spritesheet
	idle
	avanzar lento
	avanzar rápido
	Atrapar - Agarrar
	Bufido
	aparición de la fosa
	Agarre especial de la diosa de la muerte (atrae a pomawari)

PUMA SAGRADO	ANIMATICS
	Idle

	Pose recostado
	Pose de ataque
	Pose petrificado (piedra)
	Pose victoriosa
	Aparición en escena
	Diálogo atento
	Diálogo risueño
	Diálogo Burla
	Diálogo enojado
	Pose Derrota

ORAOS	ANIMATICS
	Pose acecho 1
	Pose acecho 2
	Pose acecho 3
	Susto
	Entrada
	Salida

OBJETOS

RELIQUIA 1	ANIMATICS
	Brillo 1

	Brillo 2
	Transformación

RELIQUIA 2	ANIMATICS
	Brillo 1
	Brillo 2
	Transformación

ALTAR 1	ANIMATICS
	Altar activado
	Altar desactivado

ALTAR 2	ANIMATICS
	Altar activado
	Altar desactivado

PILAR	ANIMATICS
	Activado
	Desactivado

FUEGO DEL SUSPENSO	ANIMATICS
	Encendido

	Cambio de color entre encendidos
	Apagado

ARBUSTO	ANIMATICS
	Movimiento Brisa
	Movimiento Zorro - Salida - Entrada
	Movimiento Zorro - Engaño

GLIFO DE LUZ	ANIMATICS
	Brillo Constante
	Cambio de color
	Apagado

PASAJE DE PIEDRA CON ENREDADERAS	ANIMATICS
	Abierto
	Cerrado
	Cerrado - Enredaderas Animadas

PUERTA DE PIEDRA DEL GLIFO	ANIMATICS
----------------------------	-----------

	Cerrado
	Abierto

ANNY TAKIN	ANIMATICS
	Vibrar - Brillar - Llamando
	Activación - Pasar
	Desactivación - Estático

BLOQUEO DE PUENTE	ANIMATICS
	Bloqueo Mágico Activado
	Bloqueo Mágico Desactivado

FONDOS CLAVE

DESCANSO DE POMAWARI	ANIMATICS
	Plano 1 - Movimiento del fondo - Nubes - Árboles.
	Plano 2- Movimiento del Suelo - pasto - Animalitos
	Plano 3 - ?

PASEO DE MEGALITOS	ANIMATICS
-----------------------	-----------

	Brillo de las Estructuras
	Aparición de Animalitos

CLARO DE LA MARIPOSA	ANIMATICS
	Plantas - Flores - Miradas Ocultas
	Brisa suave - hojitas
	?

GRAN FOSA DE LUKARUM	ANIMATICS
	Montañas - Aves Volando
	Sacudida de Cámara (Temblor)
	Aparición de la Oscuridad (Marco)

TORRE DE ZORROS	ANIMATICS
	Estructura Derruida - Consumida por la naturaleza
	Plataformas - Arbustos - Zorro - Altares
	?

VALLE ROJO	ANIMATICS
	Montañas - Cielo - Nubes

	Personajes (Pomawari - kenti) - Viento

ZUPAK DEL PUMA SAGRADO	ANIMATICS
	Cañón - Árboles
	Roca Alero - Puma - Plataformas
	?

VALLE DE LUKARUM	ANIMATICS
	Montañas - Cerros
	Camino - arbustos -cactus- piedras- trampas - pozos
	?

SUSPENSIÓN DE LA VIDA	ANIMATICS
	Oscuridad
	Camino - plataformas -personaje (Pomawari ilumina el camino) - Waira (esperándola) - Pasaje de regreso
	?

MAIN TITLE	ANIMATICS
------------	-----------

	Plano 1 - Fondo (que muestre vida y actividad)
	Plano 2 - idle Pomawari, Kenti, Oshuko y Apo. (y otras anim genéricas)
	?

RELIQUIAS EN COLECCIÓN	ANIMATICS
	Wiggle
	Brillo
	?

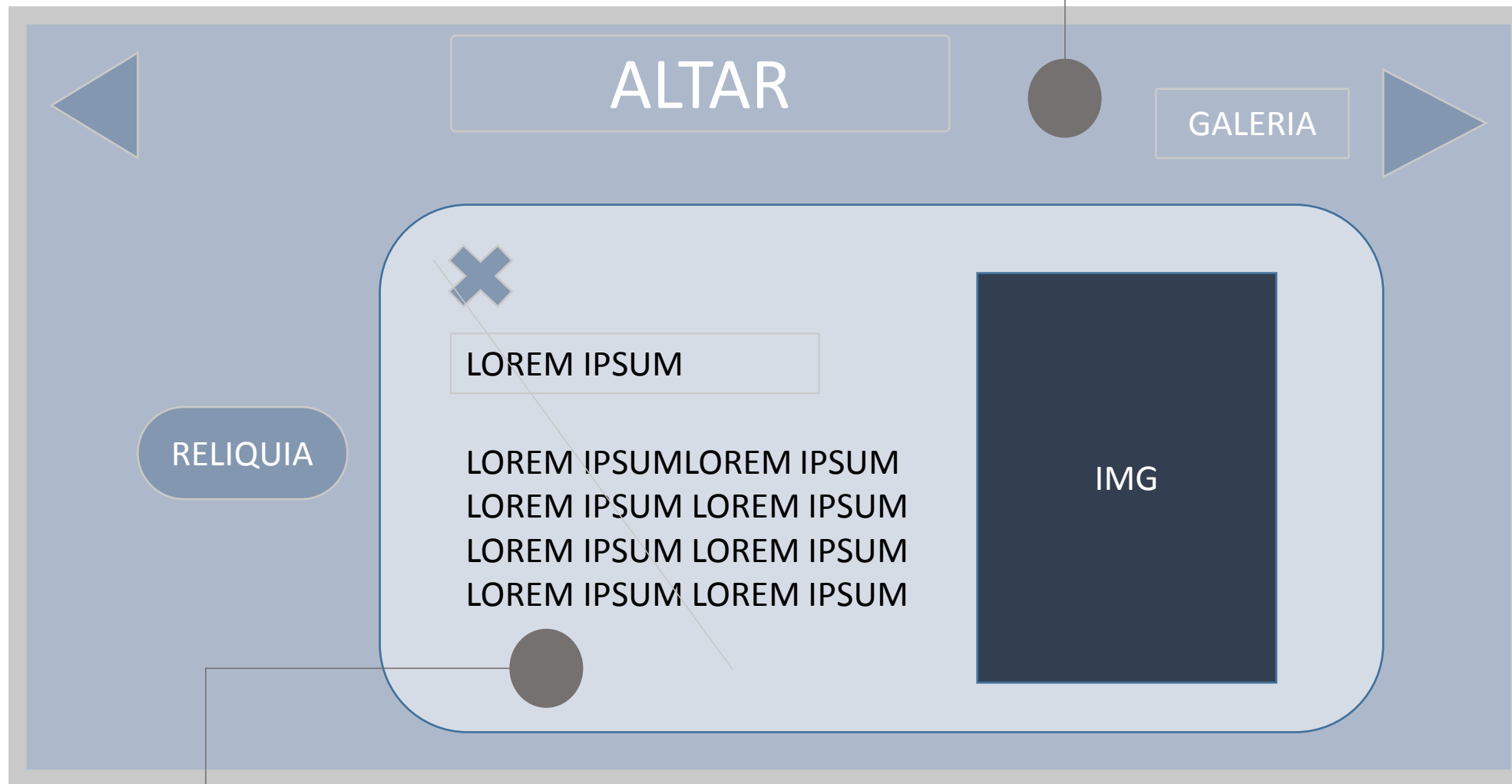
LUDO
DIDAC
TAS

ESTE ES EL MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO.



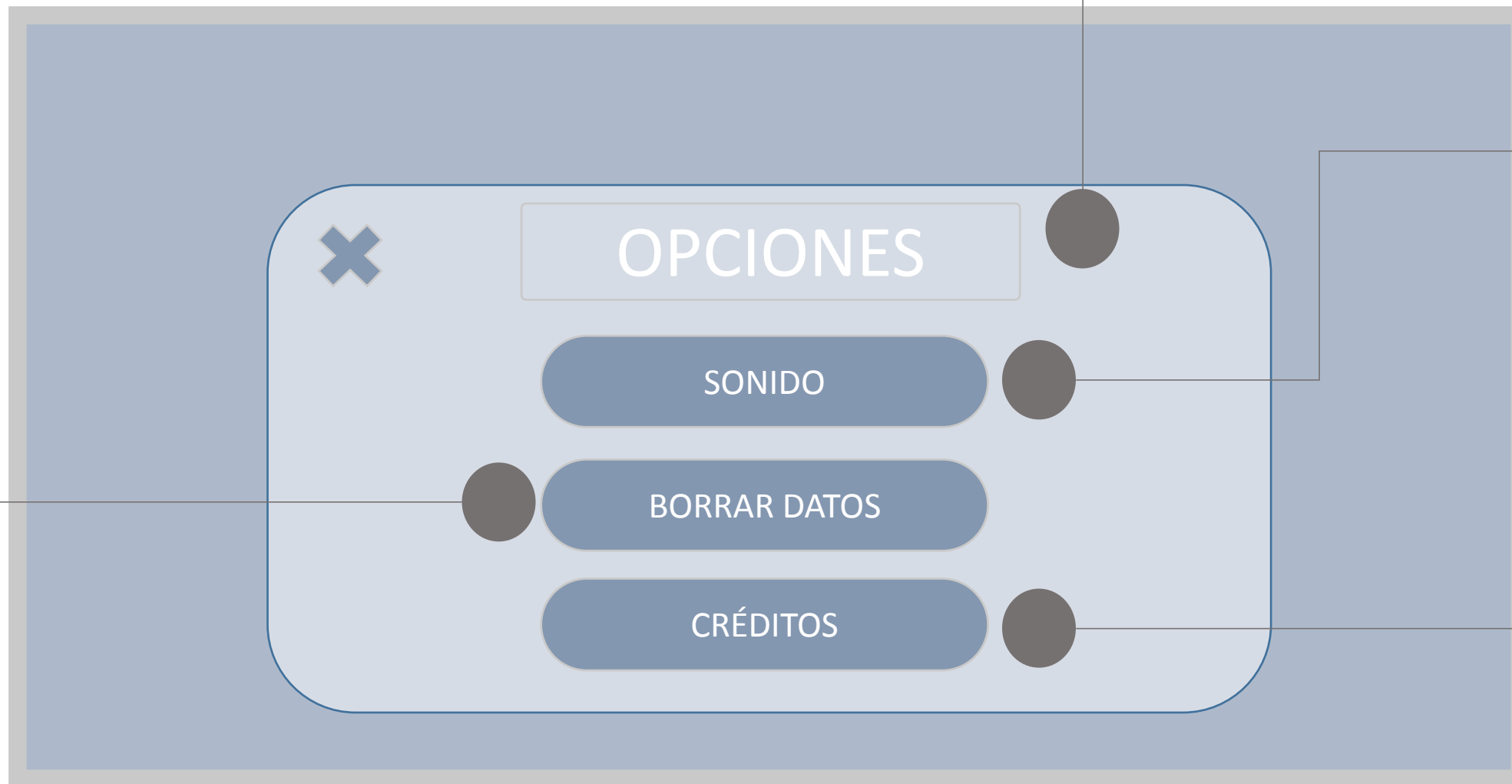
BOTONERA DE LAS DIFERENTES OPCIONES INICIALES PARA EL JUGADOR.

PERMITE VER SUS COLECCIONABLES



AL TOCAR CADA RELIQUIA E ABRE UNA VENTANA CON INFORMACIÓN TEXTUAL Y GRÁFICA

OPCIONES SIMPLES Y CLARAS EN VENTANA FLOTANTE

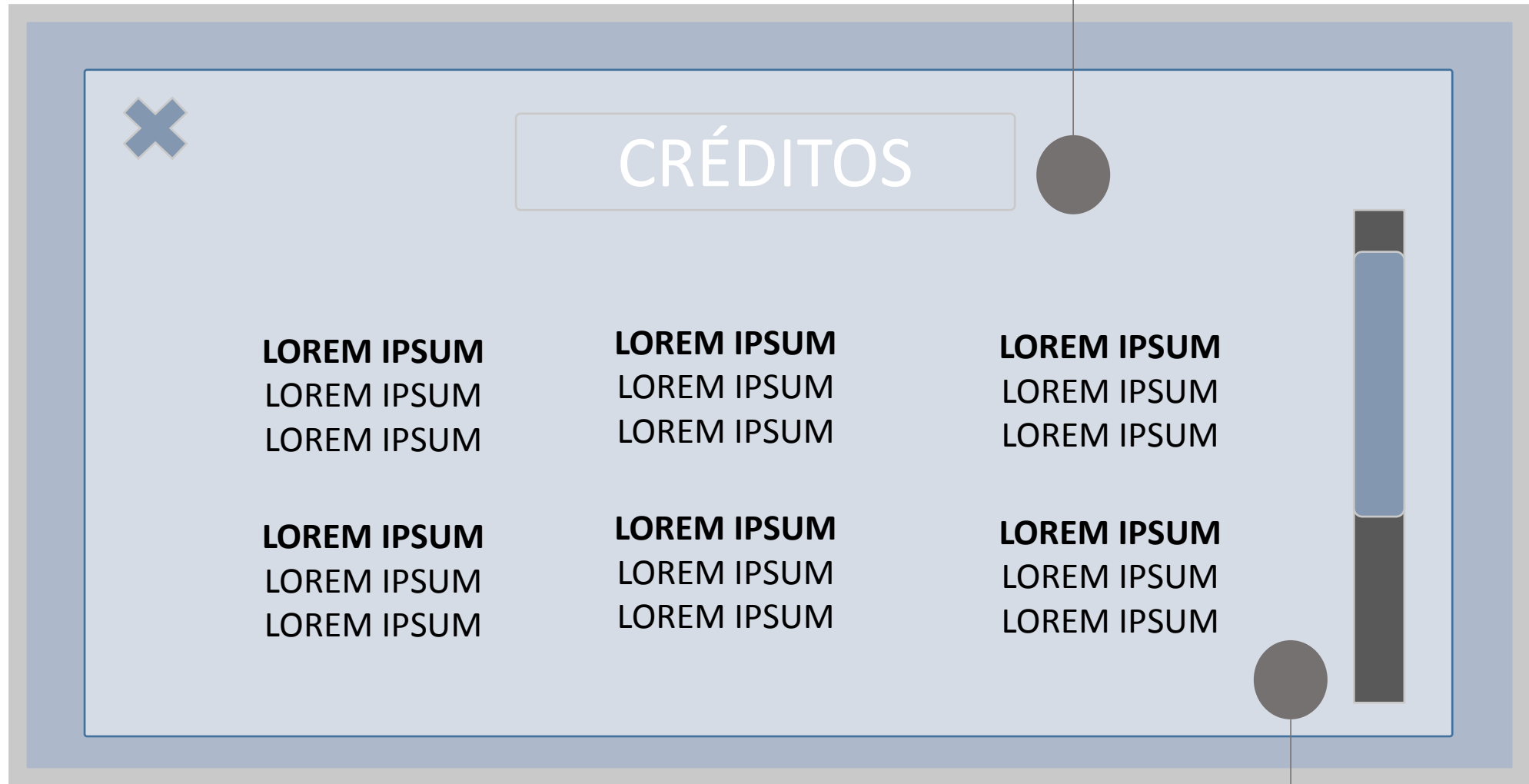


ON / OFF

SE PUEDE BORRAR EL PROGRESO DEL JUEGO

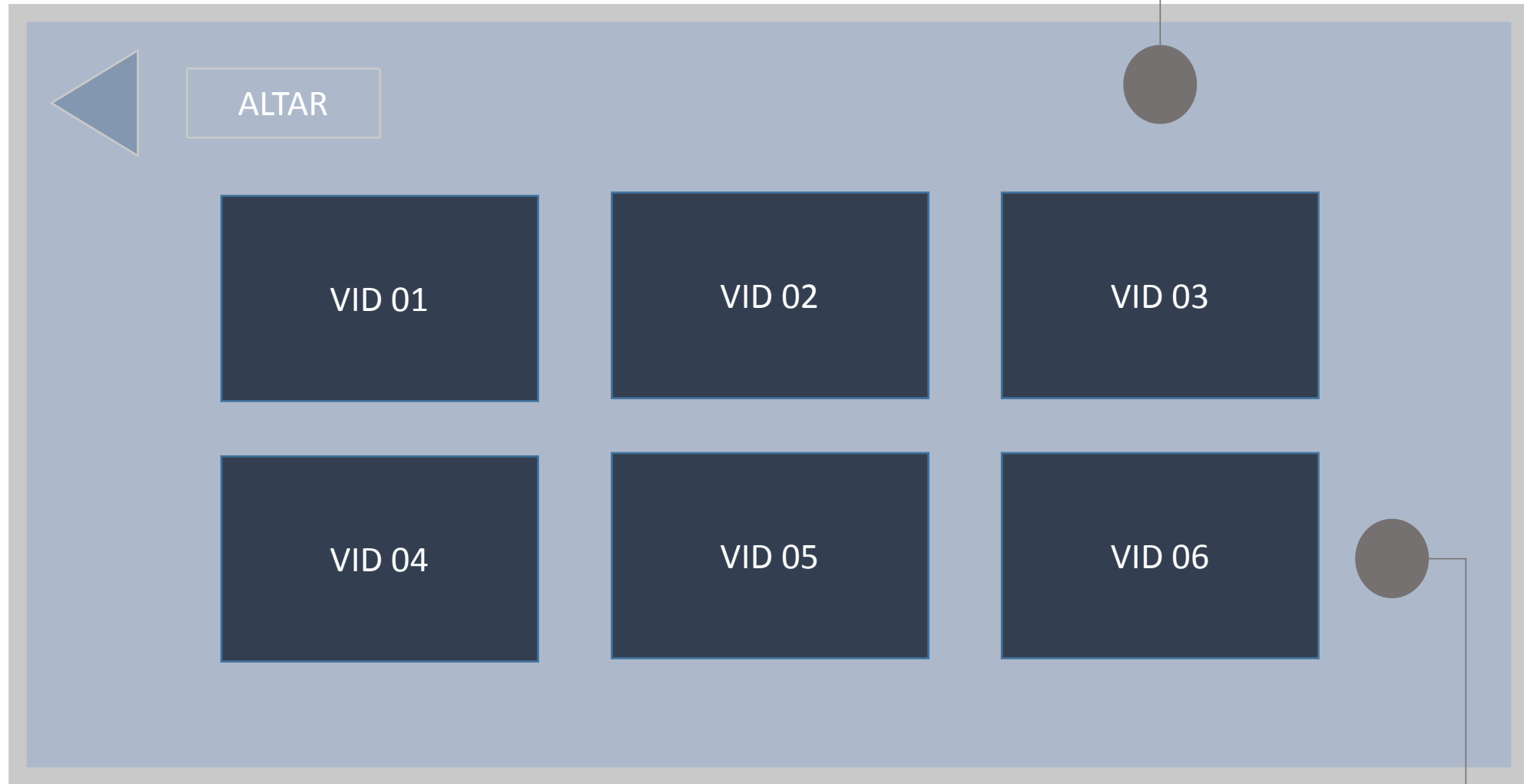
DESDE ACÁ SE ABRE LA PANTALLA DE CRÉDITOS

PANTALLA DE CRÉDITOS ESTILO ONEPAGE



PERMITE VER MEDIANTE SISTEMA DE SCROLL

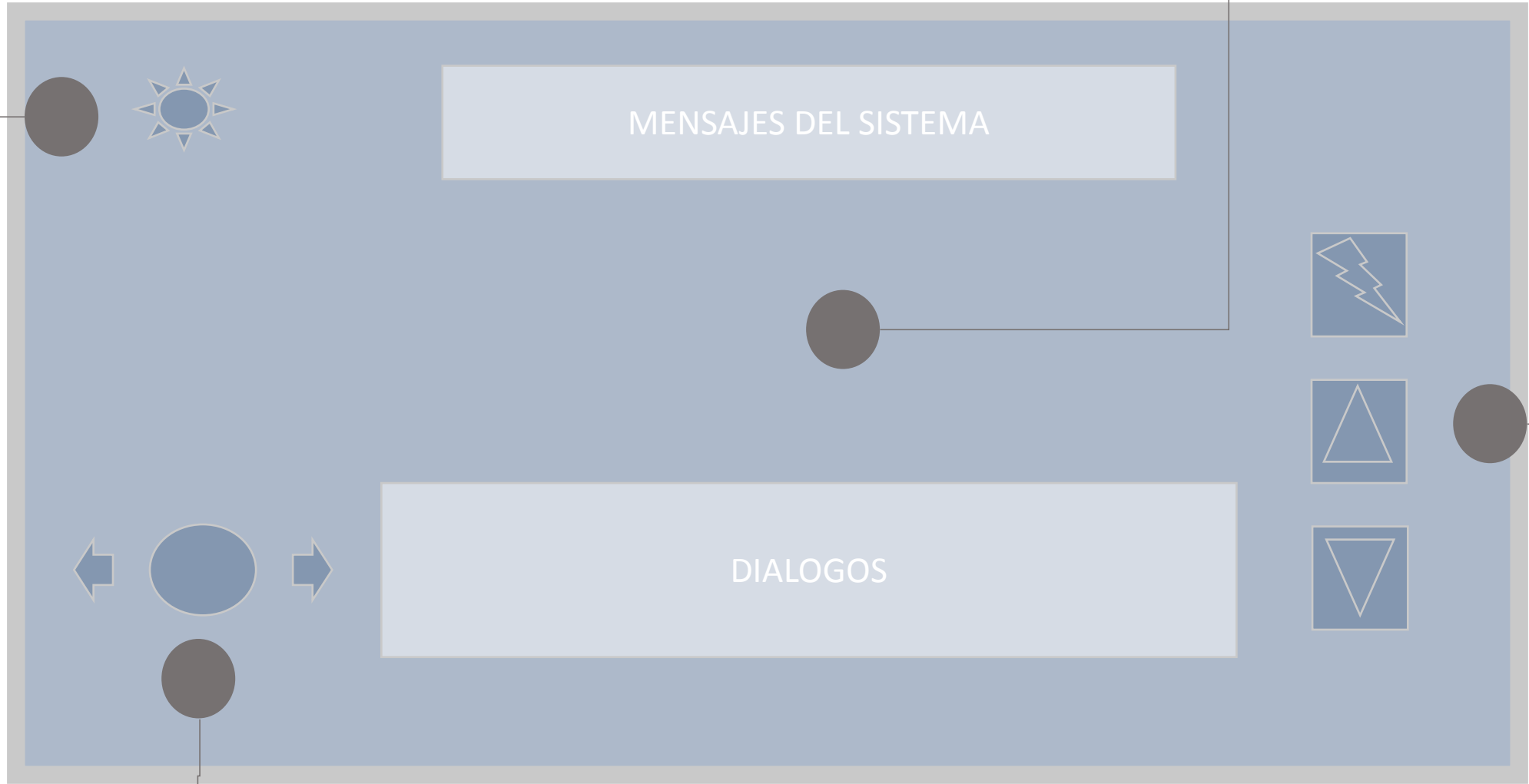
PERMITE REPRODUCIR LAS CINEMÁTICAS YA DESBLOQUEADAS EN EL JUEGO



LOS PREVIEWS FUNCIONAN COMO BOTONES Y TRAS LA RERODUCCIÓN E VUELVE AQUÍ

PODEMOS SALIR DEL JUEGO
Y SE GUARDA LA PARTIDA

LA INTERFAZ DE GAMEPLAY DEBE SER LIMPIA E INTUITIVA



JUGADOR SE MUEVE EN DOS DIRECCIONES

BOTONERA DE ACCIONES DEL JUGADOR

EL REPRODUCUTOR ES TOTALMENTE LIMPIO



REPRODUCUTOR
DE CINEMÁTICAS

OMITIR 

SE PUEDE SALTAR EN CUALQUIER MOMENTO