

ELA

HISTORIA

Tiene cincuenta y tantos años, casi sesenta. Vive sola en una casa angosta, con patio de baldosas grises y plantas en latas recicladas. No es una heroína, ni una víctima... Es simplemente alguien que camina, trabaja, realiza mandados... Vive. La rutina es su refugio. Un universo diminuto, exacto, tejido con horarios, tazas de té y reuniones.

Cierto día, uno más entre otros, algo sucede. Su pie derecho tropieza en la vereda como si el cordón de la calle hubiera subido medio centímetro durante la noche. No se cae, pero se detiene y no por el golpe, sino por la extrañeza. Su cuerpo, que siempre supo avanzar sin preguntas, responde con una leve demora, como un eco que no termina de regresar.

Las jornadas siguientes transcurren entre excusas y silencios. Quizás sea cansancio. Quizás tensión. Quizás nada. Pero lo que sigue es una secuencia de pequeñas derrotas que nadie ve: la taza que se le resbala apenas al levantarla, la dificultad para escribir, el intento torpe de abotonarse la blusa mientras su mano derecha se desacuerda. Cada gesto cotidiano comienza a exigir una atención que antes sobraba. Y sin embargo, ella sigue. No dramatiza, no dice, no se rinde.

La ELA, o Esclerosis Lateral Amiotrófica, no apareció de golpe: llegó a su vida como una frase suspendida en el aire, como la forma clínica de una condena lenta. No hay pastilla, ni cura, ni promesa. Solo eso: el saber. Y el cuerpo, poco a poco, empieza a olvidarla, pero ella no se olvida de sí, de su rutina y quehaceres, a pesar del esfuerzo, a pesar del temblor, a pesar de los pequeños trayectos que ahora se vuelven una travesía, una mínima y cotidiana que, conforme avanza la enfermedad, se convierte en laberinto, en obstáculo, en mapa emocional.

GÉNERO

ELA será, preferentemente, un videojuego de esparcimiento, resolución de laberintos y puzzles en un mundo semi abierto, explorando y experimentando en un entorno no lineal.

PERSONAJES

Ella:

Es el único personaje jugable. Una mujer de una pasada mediana edad, soltera, cuyo universo es su rutina. Casa, trabajo, amistades. El orden o la armonía general es su obsesión, por lo cual el advenimiento de la enfermedad es un doble desafío: tanto físico como mental. El cambio es completo.

MECÁNICAS

El personaje comenzará el videojuego con una gran variedad de habilidades como caminar, correr, saltar, trepar, agacharse, esquivar, usar objetos o manipular entornos con precisión (puzzles, llaves, palancas), etc etc etc. A estos les llamaremos power-ups iniciales, ya que lo que seguirá será una progresión de pérdida de mecánicas.

Y es que a medida que el juego avanza se van perdiendo las mencionadas habilidades, primero de forma semipermanente para luego ser irreversible. **ELA** será un juego en el que el foco no estará en obtener o mejorar power-ups: se basará en un sistema de power-downs guiados o no guiados alertando que una función está comenzando a apagarse. Cada pérdida se convierte en una decisión emocional y mecánica, un "¿cómo me adapto a esta nueva limitación?". De alguna manera la rutina diaria será como un puzzle corporal creciente, existencial y mecánicamente inusual.

HUD / POWER-UPS / POWER-DOWNS

El jugador recibirá señales visuales: el HUD será representado en las conexiones neuronales como ramas de un árbol luminoso que se van apagando, zonas del cuerpo que ya no responden con precisión.

Cada vez que se pierde una función, la jugabilidad se adapta, apareciendo así nuevas capas de interfaz. A saber:

- Niveles con asistencia: se introducen personajes secundarios (familiares, cuidadores, inteligencia artificial o incluso representaciones oníricas) que ayudan en tareas físicas.

- Puzzles de comunicación no verbal: ante la falta del habla se usan miradas, selección de palabras con los ojos o música para comunicarte con otros.

ENEMIGOS

No habrá enemigos per se, tan solo las mismas pérdidas de habilidades, la utilización de las asistencias y los obstáculos aleatorios en los recorridos regulares que debe afrontar Ella. Un ejemplo podría ser verse al cruzar una calle que Ella suele atravesar para ir al trabajo. Necesita subir una escalera. Habiendo perdido cierta estabilidad en sus extremidades inferiores, y con el piso congelado al ser Invierno, por ejemplo, el movimiento es más dificultoso, cosa que se sentirá en el control con el que se juegue.

JEFES

No hay jefes de los capítulos.

CAPÍTULOS / NIVELES

ELA poseerá, en principio, 4 capítulos / niveles principales. A su vez, tendrá dos capítulos / niveles más enfocados en la jugabilidad y en la narrativa. Entonces:

- Hora
- Verano
- Otoño
- Invierno
- Primavera
- Oniro

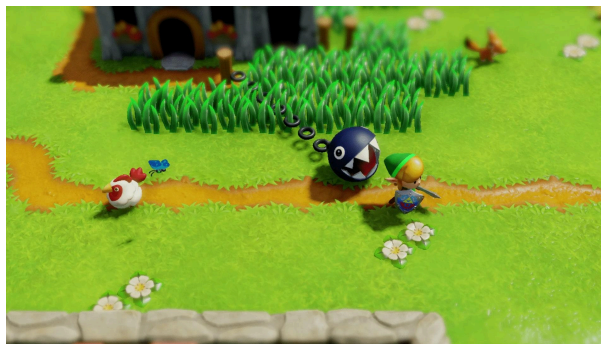
Los capítulos / niveles titulados Verano, Otoño, Invierno y primavera tendrán una cierta cantidad de puzzles a resolver. Hora y Oniro serán diferentes: Hora hará las veces de capítulo / nivel de reconocimiento de los controles o tutorial y Oniros será una fase larga, un final de la historia un mundo soñado, la vuelta a una realidad que no regresará en la realidad.

No habrá límite de tiempo para resolver los puzzles de los capítulos / niveles, por lo cual estos deben ser complicados a medida que se avance en el derrotero de la protagonista.

Los capítulos / niveles serán recorridos o escenarios repetidos de las rutinas que Ella siempre mantuvo y quiere mantener. Ejemplos tentativos: el trabajo, la compra en el mercado, el transporte público, el paseo por el parque, la reunión con las amigas, etc etc etc.

VISTA

Como en **UNTITLED GOOSE GAME**, o mejor aún, como en el remake de **THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING** para Nintendo Switch, la vista será 2.5D. Eso amplía la intimidad del personaje y, aunque reducido como se nombró más arriba, del mapa.



MAPEADO

El mapeado laberíntico tendrá diferentes soluciones a lo largo de la jugabilidad o avance de la enfermedad de la protagonista: la manera de llegar de un punto de salida A al punto de llegada B puede derivar de distintas elecciones obligadas del jugador.

Recordar que los niveles serán basados, en un gran porcentaje, en la rutina de la protagonista, la repetición del espacio: ir al trabajo, hacer mandados, ordenar su casa, etc etc etc. No

será un mundo abierto sino espacios repetidos que se hacen nuevos a raíz del avance de la enfermedad.

ARTE

El arte tiene que ser **estéticamente delicado**, minimalista con bases en low-poly o en acuarela digital. Las referencias pueden ser el ya mencionado **JOURNEY** o **GRIS**.

