

Game Design Document

Versión 1.0.1

28/07/2025

Santiago Exequiel Fernández

ExSaNTIEr



ÍNDICE

1. Visión General del Juego	3
1.1. Descripción General	3
1.2. Características Principales	3
1.3. Audiencia Objetivo.....	3
1.4. Ejemplos de Juegos Similares.....	3
2. Gameplay y Mecánicas	4
2.1. Elementos Importantes.....	4
2.2. Interacciones	6
2.3. Loop del Juego	6
2.4. Objetivos	6
2.5. Mecánica Principal: Combate	7
2.6. Mecánicas Generales.....	7
2.7. Reglas	7
2.8. Personajes	8
2.9. Enemigos	10
3. Arte.....	11
4. Historia	12
5. Música	12
6. Controles.....	12

Si descargaste el PDF, puedes presionar sobre un título para redirigirte rápidamente hacia su ubicación. También puedes presionar “CTRL+Click” sobre algunos [hipervínculos](#) para redireccionarte a la página correspondiente en otra ventana.



1. Visión General del Juego

1.1. Descripción General

En este videojuego Top Down en 2D deberemos de ayudar a un amnésico muchacho a recuperar sus recuerdos y descubrir el propósito de su existencia en un mundo surrealista. Para ello nos adentraremos en cuatro zonas llenas de peligros y acertijos que tratarán de impedirnoslo. A su vez, nuestros principios serán evaluados en base a nuestras acciones, acercándonos o alejándonos de nuestro objetivo inicial. Solo tú decidirás su rumbo...

1.2. Características Principales

1.2.1. Mundo Semiabierto

Seremos capaces de visitar todas las áreas de una zona cuantas veces queramos, con la finalidad de darnos algo de libertad al explorar. Sin embargo, la dificultad de algunas con respecto a otras se hará notar, exhortándonos a adentrarnos a las que mejor se ajusten a nuestro nivel actual.

1.2.2. Combates RPG Dinámicos

Posee el sistema de ATB (Active Time Battle), es decir, los turnos se eliminan y podremos movernos libremente. Sin embargo, al realizar alguna acción como atacar o esquivar consumirá niveles de energía, los cuales se recuperan con el tiempo. Nuestros enemigos también se verán afectados por este sistema, por lo que nos obligará a idear estrategias para jugar con cabeza y derrotarlos.

1.2.3. Decisiones Importantes

Durante el juego, podremos decidir si realizar ciertas misiones o no. De acuerdo al nivel de misiones realizadas o incompletas hasta llegar al final del juego, podremos obtener un desenlace distinto. Aquellas son de carácter opcional, pero servirán para el desarrollo de otros personajes y al del nuestro protagonista.

1.3. Audiencia Objetivo

Está pensado para los fans de la comunidad del indie RPG, OFF. En cuanto a la audiencia general, perfila para jugadores mayores de 15 años que disfruten de la exploración, resolución de puzzles, combates RPG, narrativas profundas, y extensa rejugabilidad.

1.4. Ejemplos de Juegos Similares

El juego principal en el que se apoya el título es **OFF**, por lo que todo su universo se vuelve parte indispensable para el desarrollo de la historia y la ambientación. En cuanto a otros títulos, toma de inspiración la trilogía de **Castlevania** para Nintendo DS (en especial Order of Ecclesia) con respecto a los sistemas RPG y los símbolos. **Parasite Eve** para el sistema de combate ATB. Y **Silent Hill** para ciertas ambientaciones, formas de narrar la historia y la banda sonora, la cual busca complementar el tono surrealista y misterioso del juego.

2. Gameplay y Mecánicas

2.1. Elementos Importantes

MARIONETA



Es llamado así al protagonista que controlas como jugador. Por defecto, él es un simple adolescente carente de habilidades mágicas o de pericias en las artes del combate. Sólo se deja guiar bajo nuestra influencia, teniendo el control sobre sus pensamientos y decisiones a lo largo del juego.

CAJAS DE MEMORIA



Son la principal forma de guardar tus recuerdos y con ello, salvar la partida. Las rojas permiten viajar a La Nada (mapamundi), y las verdes sirven como teletransporte rápido entre áreas de la misma zona.

ESTADÍSTICAS Y PARÁMETROS



Los parámetros y estadísticas son los típicos valores de todo RPG que miden que tan fuertes estamos para el combate con respecto a los enemigos y obstáculos:

- **HP:** Puntos de Salud (si llegan a 0, es Game Over).
- **CP:** Puntos de Competencia (esenciales para invocar símbolos de ataque).
- **EP:** Puntos de Espíritu (esenciales para activar símbolos de apoyo).
- **EXP:** Puntos de experiencia necesarios para subir de nivel.
- **LVL:** Nivel actual alcanzado (cada nivel aumenta nuestras estadísticas)
- **ATK:** Valor que mide el daño causado por nuestros ataques físicos.
- **DEF:** Valor de nuestra resistencia frente ataques físicos.
- **STR:** Valor de nuestra fuerza base con respecto a nuestro nivel actual.
- **ESP:** Valor que mide el daño causado por nuestros ataques mágicos.
- **CON:** Valor de nuestra resistencia frente ataques mágicos.
- **LCK:** Valor que mide nuestra suerte de tasa de drops enemigos.
- **C:** Cantidad de Créditos (dinero del juego).




OBJETOS

Dígase objeto a todos aquellos ítems que pueden ser utilizados con algún fin. Algunos pueden restaurar puntos como el HP, CP o EP; otros pueden causar efectos en pantalla, también pueden ser clave para avanzar en la historia, o simplemente servir para crear otros objetos, como aquellos que podemos equiparle a nuestro protagonista para aumentar sus estadísticas de manera activa, o brindarle alguna habilidad pasiva con algún accesorio.



SÍMBOLOS

Son la manifestación abstracta de la energía que compone cada objeto, elemento o sentimiento existente. Estos pueden ser absorbidos y equipados por Promissio para luego ordenarle que los utilice. Los hay de tres tipos:

- 
Concretos: son aquellos capaz de transformar el cuerpo de Promissio para lanzar un ataque de forma instantánea, consumiendo CP por cada utilización (Ej.: invocar un espadazo o lanzar un proyectil eléctrico).
- 
Abstractos: son aquellos que sirven de apoyo y estímulo para nuestro jugador. Sus efectos son temporales, consumiendo EP periódicamente hasta ser apagados voluntariamente (Ej.: Invocar un familiar, subir momentáneamente una estadística o volverse invisible por un tiempo).
- 
Singulares: son todos aquellos capaz de proporcionar una habilidad única y permanente que nos permitirá ampliar nuestro repertorio de mecánicas. Algunas pueden consumir CP durante un combate (Ej.: Poder dashear, bloquear, realizar un parry, planear por las alturas o respirar bajo el agua).

ELEMENTOS Y ATRIBUTOS



Son los distintos tipos de daño que se pueden infligir. Algunos de ellos pueden resultar muy dañinos para ciertos enemigos, mientras que otros no tanto (o incluso ser inmunes). El juego cuenta con cinco tipos de elementos mágicos y cuatro atributos físicos, siendo ellos el atributo de **Corte** (armas de filo), **Impacto** (armas contundentes), **Sol** (armas de luz), **Luna** (armas de oscuridad), y los elementos **Metal** (tierra), **Plástico** (agua), **Humo** (aire), **Carne** (natura) y **Azúcar** (fuego).

ENTIDADES



Son los enemigos del juego. Los hay de diversos tamaños, formas, nivel de poder, roles e importancia. Algunos pueden ser simples obstáculos, otros pueden centrar su atención en atacar al protagonista a larga o corta distancia, y otros sirven de apoyo para sus enemigos aliados, curándolos, protegiéndolos de nuestros ataques, o aplicándoles subidas de estadísticas.

ELSENS



Es la raza de seres humanos que tiene el juego. Por lo general, son los clásicos NPCs que todo RPG debe de tener. La gran mayoría son planos y con diálogos genéricos, pero otros sí cuentan con personalidad, intereses, motivaciones, misiones y relevancia para y durante el desarrollo de la historia.

CUBOS FLOTANTES



Aparecen en la mayoría de puzzles de temática memo test o aritméticos. Deben de oprimirse en el orden correcto para (des)activar algún mecanismo o compuerta.



2.2. Interacciones

El jugador puede interactuar con el juego mediante diferentes formas:

- **Inventario:** Aquí podrá administrar (y/o usar) sus objetos, el equipamiento, los símbolos, entre otras características, como leer información y archivos encontrados durante el juego.
- **Personalización:** En el mismo menú del inventario, podrán acceder a las opciones del juego, donde habrá una pestaña para personalizar los colores de las interfaces a gusto, la resolución, los controles, el volumen del juego, el idioma, entre otros.
- **Exploración y Combate:** Los principales atractivos del título, además de la historia. El juego contiene cuatro zonas repletas de acertijos, secretos y enemigos a los que hacerle frente.
- **Puzles:** Durante el mismo, habrá bastantes. Algunos requerirán de objetos clave. Otros simplemente de nuestra capacidad cognitiva para resolverlos, como juegos de suerte, acertijos y adivinanzas, y hasta problemas matemáticos o memo tests.
- **NPCs:** Son personajes no-jugables con los que podremos interactuar para aceptar misiones secundarias a cambio de objetos interesantes y detalles de la historia.

2.3. Loop del Juego

Adentrarse en un nuevo nivel, resolver puzles, (opcional: realizar una misión), derrotar enemigos, conseguir dinero, ítems y habilidades, comprar equipo nuevo y mejorar habilidades, acceder a lugares donde se necesitaba una habilidad, se repite.

2.4. Objetivos

RECUPERAR SUS RECUERDOS

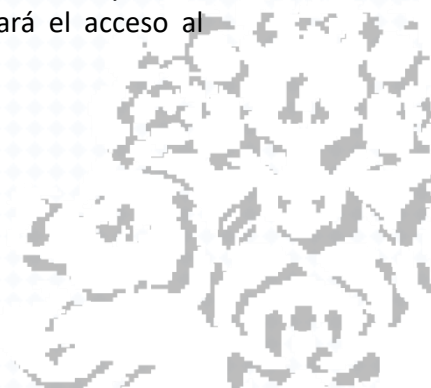
Este es el objetivo natural del título. El principal móvil que te motiva a seguir jugando. Mientras se avanza en el juego, iremos conociendo mejor a nuestro protagonista y a los demás personajes. De a poco se nos irán narrando una historia paralela, en la cual se nos explicarán muchas cosas con respecto al universo en el que despertamos, y de cómo podemos salvarlo de su corrupción.

VELAR POR SU DESTINO

Nuestro anterior objetivo era visto desde la perspectiva del protagonista. Ahora, como titiriteros (jugadores) de la historia, nuestro objetivo es guiar el camino de nuestra marioneta (protagonista). El mismo puede variar dependiendo las acciones que decidamos que tome. Podemos hacer que él salve el mundo o lo termine de llevar a la ruina y desesperación absoluta. Solo nuestra forma de jugar lo decidirá.

VELAR POR SU SALVACIÓN

A pesar de no ser un objetivo obligatorio, lo es si el jugador busca obtener la mejor experiencia y el final verdadero, pues explorar casi por completo las zonas, y salvar a todos los personajes mediante las misiones opcionales, brindará el acceso al verdadero último nivel, donde nos aguardará el jefe final del juego.



2.5. Mecánica Principal: Combate

El juego consta con un sistema de combate RPG dinámico en el que nuestro protagonista puede usar un amplio repertorio de símbolos mágicos mediante un acompañante espiritual que le ayudará a invocarlos para combatir las amenazas. Las mecánicas se cimientan dentro del sistema de combate **ATB (Active Time Battle)**. Es decir, en vez de desarrollarse por turnos, aquí podremos movernos por el escenario libremente en tiempo real y sin penalización alguna. Sin embargo, lo interesante ocurre a la hora de querer realizar alguna acción como atacar, esquivar o usar objetos. Para poder efectuar dichas acciones, cada una consumirán determinados puntos de energía. Los mismos se recuperarán con el tiempo, manteniéndonos vulnerables por unos instantes. Nuestros enemigos también se verán afectados por esta regla, por lo que la dificultad de cada enfrentamiento dependerá de qué tan hábil es el jugador para desarrollar estrategias que le permitan acabar con ellos, aprovechando al máximo sus recursos, las debilidades de cada enemigo y cuidando cada momento de vulnerabilidad propia y enemiga.

2.6. Mecánicas Generales

- **Símbolo Explosivo:** Destruye grandes escombros que obstruyen el camino.
- **Símbolo Brillante:** Permite ver en áreas de total oscuridad.
- **Símbolo Pescador:** Arroja un gancho que facilita trasladarse de un punto a otro.
- **Símbolo Reflexivo:** Permite viajar entre ciertos espejos y reflejos.
- **Símbolo Danzante:** Dará un salto amplio, capaz de sortear grandes obstáculos.
- **Mejora de Símbolos:** Los mismos pueden ser mejorados a través de un personaje a cambio de ciertos elementos dropeados por los enemigos.

2.7. Reglas

EXPLORACIÓN

El jugador **PUEDE** visitar zonas previamente exploradas, *farmear* a los enemigos para obtener mejores objetos, y avanzar en la historia, salteándose misiones secundarias y diálogos con algunos personajes. Ahora, **NO PUEDE** continuar avanzando normalmente por una zona en la que se requiera una habilidad u objeto clave determinado (Ej. Símbolo Brillante para iluminar zonas de total oscuridad, o Llave de las Oficinas para ingresar a las mismas), deshacer una decisión previamente tomada (como evitar la muerte de ciertos personajes a los que se podría haber salvado tomando otro rumbo), y evitar puzzles y acertijos obligatorios.

COMBATE

El jugador **PUEDE** atacar y realizar acciones en tiempo real, escapar de combates no obligatorios, cubrirse de los ataques, ganar el enfrentamiento si venció a todos los enemigos de la sala, o perder si sus puntos de salud disminuyen a 0. Lo que **NO PUEDE** hacer es ejecutar ataques o correr si no posee puntos de CP suficientes, invocar un Símbolo Concreto que aún se está recargando, y usar un Símbolo Abstracto sin puntos de EP.

2.8. Personajes

Junto con la historia, son el color que da la vida a los sucesos que ocurren durante nuestra travesía. El juego no presenta demasiados personajes, pero cada uno posee un rol importante para ciertos arcos y eventos. Los nueve más importantes son:



JUGADOR

El ente más importante y el motor del juego: **Nosotros**. La misión que tenemos es guiar a nuestra “marioneta” por el mejor camino, jugando como la voz de su conciencia que dicta lo que debe decir y hacer.

CIRO

Es el protagonista del título, y como tal, la marioneta que el juego nos asigna como “titiriteros”. Es un chico de diecisiete años, valiente y gentil. Viste una camiseta negra, una sudadera y pantalones blancos, zapatillas negras y una gorra azul al revés. Su rasgo más característico son sus brillantes ojos celestes. Despierta de su sueño profundo con amnesia y sufre de fuertes migrañas a lo largo del juego debido a su conexión anímica con el Niño Creador. Su objetivo principal es descubrir su propósito en el mundo y recordar su pasado, sin embargo, sus motivaciones pueden cambiar dependiendo del rumbo que se decida tomar.



PROMISSIO

Es un “Add-On”, es decir, una misteriosa entidad espiritual luminosa la cual acompañará y protegerá a Ciro. No posee intelecto ni sentimientos, pues es la manifestación abstracta de un motivo, recuerdo, promesa o deseo. Su forma física se manifiesta como la letra *Psi* del alfabeto griego y responde a las órdenes directas de Ciro. Su principal propósito es ayudarnos a defendernos, ordenándole atacar a los enemigos mediante los símbolos que vayamos obteniendo, y permitirnos avanzar en lugares particulares con símbolos de habilidad.



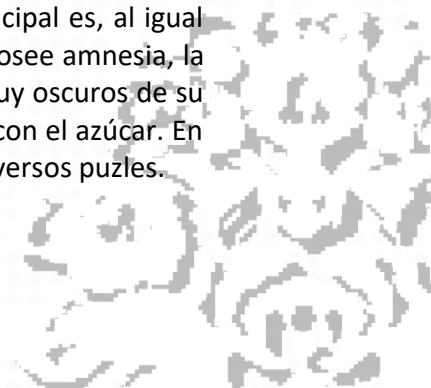
EL NIÑO

Es un pequeño de aproximadamente diez años que viste con un suéter a cuadrillé, pantalones grises y zapatillas rojas. Su rasgo más característico son sus ojos bermellón. A menudo lo veremos deambular y jugar en lugares peculiares, dejando un dibujo de un símbolo extraño con tizas y crayones en suelos y paredes. Su objetivo principal es hallar a su madre, viéndolo en varias ocasiones preguntar por ella a otros personajes. Protegerlo y ayudarlo a descubrir más cosas será un pilar muy importante en la historia, pues Ciro está sumamente relacionado con él.



SUCRE

Es una dulce, joven y simpática bailarina de ballet la cual viste una chaquetilla corta, medias y mangas a rayas, pantalones holgados con cuerdas atadas a la cintura, y zapatos de ballet. Su rasgo más característico es su forma de luchar danzando, combinando pasos de danza junto a sus armas, siendo dos riendas con bolas en sus extremos que cuelgan de sus dedos. Su objetivo principal es, al igual que el de Ciro, recordar partes de su pasado. A pesar de que no posee amnesia, la enfermedad que se desató en el mundo le hizo revivir destellos muy oscuros de su pasado, los cuales tienen que ver con la fuerte adicción que tenía con el azúcar. En algunas secciones será nuestra acompañante, ayudándonos con diversos puzles.



ZACHARIE

Es un misterioso y amigable muchacho el cual se hace llamar como *“El típico mercader de objetos necesario en cualquier videojuego”*. Tiene el pelo negro y algo alborotado, y viste una camiseta mangas cortas blanca con un corazón gris en su centro, pantalones y zapatillas negras, y múltiples tatuajes en sus brazos, cuello y torso. A veces carga con una gran mochila llena de objetos para vendernos. Su rasgo más característico es su típica máscara de sapo y su risa amigable. Como tal, su única relevancia práctica en el juego es vendernos objetos. Sin embargo, es uno de los pocos personajes que saben de nuestra existencia, y que todo es un videojuego, rompiendo la cuarta pared en más de una ocasión. Él es el dueño del parque de atracciones *Alegría* de la Zona 2, y algunas pistas sugieren que puede tener una relación amorosa o de mucha amistad con Sucre.



EL JUEZ

Es un inteligente gato blanco parlante, el Guardián de la Zona 0 y, tiempo atrás, el salvador del nuevo mundo durante los acontecimientos de HOME. Su rasgo más característico es su gran sonrisa y su lenguaje elevadamente intelectual. Lucha con habilidades mágicas que tienden a causar contusiones y daños al sistema nervioso, como también usar sus filosas garras. Es el mejor amigo de Zacharie, y al igual que él, sabe de nuestra existencia. En varias ocasiones se referirá a nosotros como jugadores directamente. Su objetivo es guiarnos por el buen camino, cuestionando nuestras decisiones y hacernos reflexionar sobre el rumbo que estemos tomando (de ahí su sobrenombre).



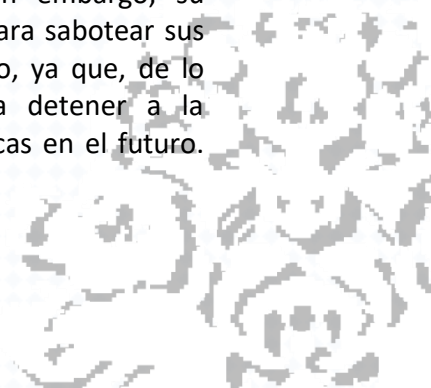
ZOULVEN

Es un peculiar sujeto al que llaman *“El Exorcista”*. Viste con una túnica ceremonial blanca, una estola gris con un símbolo de la cruz de tau blanca, y guantes grises. Su rasgo más característico es su máscara de cuervo que recuerda mucho a los doctores de la peste de la edad media. Para luchar utiliza oraciones y ritos sagrados, los cuales purgan las calamidades y entidades corruptas. Su misión es detener el flujo de la enfermedad en el mundo, buscando la raíz de los males en cada zona, y tratar de exorcizar a los personajes cuyas mentes ya hayan sido tomadas por la enfermedad (aunque esto pueda llevar a la muerte de algunos). También ayudará a Ciro a mejorar sus símbolos y responder dudas sobre éstos.



KLETUS

Es un enigmático hombre alto de mediana edad que habla en una jerga formal. Viste con una camisa blanca, un elegante saco negro con un reloj de bolsillo, guantes blancos, pantalones de vestir negros, unas botas finas y un monóculo en su ojo izquierdo. Su rasgo más característico es su gran sombrero de copa negro que oscurece la mitad de su rostro. Posee el dominio total sobre el tiempo, por lo que puede viajar entre él y predecir eventos. Inicialmente ayudará a Ciro a definir su rumbo, indicándole lugares a los que ir y explorar. También le dirá la ubicación de aquellos personajes a los que necesitemos encontrar. Sin embargo, su verdadero objetivo es aletargar el crecimiento de la metástasis para sabotear sus intentos de torcer la voluntad del jugador sobre el Buen Camino, ya que, de lo contrario, Ciro no alcanzaría a obtener todo su poder para detener a la enfermedad, y esto podría traer grandes consecuencias paradójicas en el futuro.



2.9. Enemigos

Son la principal amenaza directa que presenta el juego. Varios de ellos responden a un simbolismo, o simplemente son diseñados para ser acordes a la estética de cada nivel. No todos pueden verlos y presenciarlos, pues en este título, son creados por la Enfermedad para atormentar y hacer recaer únicamente a aquellos que aún guardan oscuros asuntos pendientes en sus corazones. Los hay de cuatro tipos:

ESPECTROS

Son la manifestación espiritual del tormento y de las voces interiores de la víctima, adoptando formas acuerdo a los traumas que rondan en sus mentes. La gran mayoría levitan y son resistentes a ataques de carácter físico, y débiles a los de carácter mágico o elemental. Atacan embistiendo a Ciro, o utilizando magia espectral para asistir a los demás enemigos en combate como soporte.



GHOULS

Seres provenientes de la oscuridad, la enfermedad y el pecado. Son, en resumidas palabras, los demonios del juego. Sus cuerpos suelen ser de animales ferales y deformes, o antropomórficos, rondando lo bizarro y caricaturesco. Suelen presentar mayor debilidad hacia ataques físicos que mágicos o elemental. El modo de ataque variará en cada uno, pero por lo general, son más tanque que soporte.



FISGONES

Son entidades espirituales nacidas de la enfermedad, y al igual que Promissio, comparten la misma naturaleza, sólo que ellos tienen un origen malvado o mal intencionado. Son los parásitos responsables de buscar alguna grieta emocional frágil de una persona por la cual inmiscuirse para atormentarla con su culpa o pecado más grande. Una vez que logran parasitar a alguien, comenzarán a perturbar el entorno de la persona en cuestión, llevándola a presenciar entidades y fenómenos paranormales, con el objetivo de hacerlos perecer ante la fuerte paranoia, y así alimentar a la Enfermedad que busca reunir fuerzas para nacer. Son únicamente débil hacia el atributo Sol, e inmunes hacia el atributo Luna.



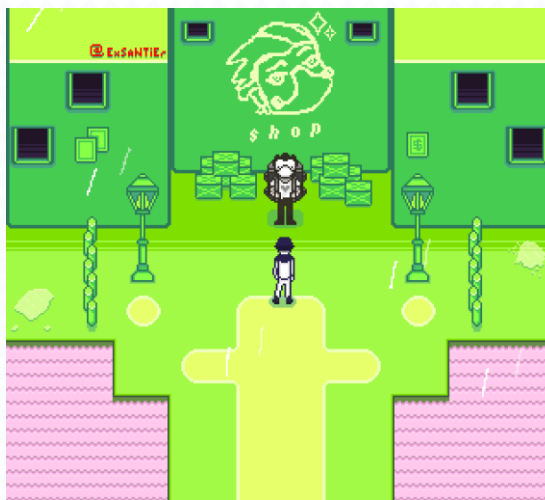
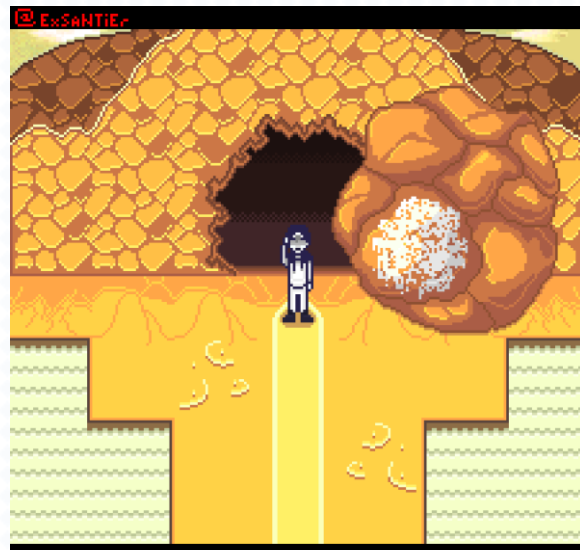
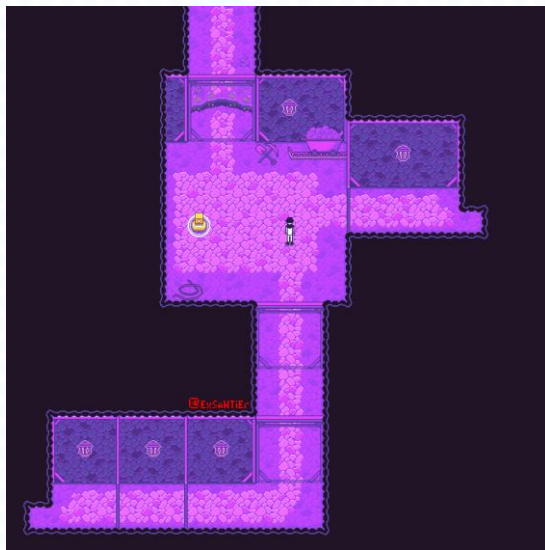
JEFES

Como tal, no son un tipo de enemigo, sino más bien un rango superior. Estos pueden ser tanto espectros, ghouls o fisgones de alto nivel, o incluso personajes que hemos conocido a lo largo de la historia. Ellos nos esperarán como desafío final de ciertos niveles, y la gran mayoría posee un peso argumental mayor que sólo ser un simple obstáculo. Por lo general, luego de derrotarlos, seremos recompensados con algún objeto o habilidad nueva que nos permitirá continuar.



3. Arte

El mismo presenta un estilo visual caricaturesco en pixel art, colmado de colores pasteles que buscan resaltar la exuberancia dentro de un mundo surrealista y completamente artificial. Esta impronta está fuertemente condicionada por el estilo característico de OFF y HOME, pero dándole más dinamismo, profundidad y modernidad visual. Otras inspiraciones tomadas para el estilo visual fueron Castlevania (para el diseño de ciertas interfaces y enemigos), y otros clásicos de RPG Maker para el estilo algo anime. A lo largo de este archivo se estuvo mostrando diverso arte oficial. A continuación, se adjuntarán algunos conceptos de niveles. Para ver más, revisar los [ADELANTOS](#).



4. Historia

En una realidad post-apocalíptica, azotada por la negligencia humana, el mundo pudo ser renovado gracias a la voluntad de un pequeño niño con los poderes del Sol, y su Madre (La Reina). Ellos desterraron el pecado de la humanidad al vacío y levantaron el Nuevo Mundo con la ayuda de cuatro actores a los que designaron como “Los Guardianes”, el motor viviente de cada zona creada. Tras varios sucesos, el pequeño creció como un chico feliz. El nuevo mundo fue bautizado como “Hogar” y todos vivieron plácidamente... hasta que un día, el muchacho creador recayó misteriosamente en una fuerte enfermedad que atentaba contra su vida, y con ello, la de todo Hogar, pues su enfermedad empezaría a proyectarse a través de su estado anímico, plagando el mundo con anomalías y criaturas corruptas. La Reina, al ver esto, tomó la decisión de mantenerlo en un estado de coma mediante un sello de contención sagrado, con el objetivo de retrasar el avance de la enfermedad en su interior. Antes de dormirse profundamente, el muchacho predijo cuál podría ser su destino. Con este pesar, imaginó y creó por última vez, dándole vida a un chico que llevaría su última chispa de energía solar, proyectando en él su mejor versión de sí mismo, y buscando convertirlo en el hermano mayor que siempre deseó tener para asegurarle a Hogar un posible heredero. Tras cerrar sus ojos y dormirse, nuestro protagonista los abre, despertando con amnesia en una cueva oscura ubicada en una desolada isla. Sin un rumbo fijo, y a la merced de nuestras manos guías, decide embarcarse en una singular aventura para recuperar sus recuerdos a través de diferentes zonas, donde con la ayuda de otros personajes, irá recordando fragmentos del pasado de Hogar, y con ello, su verdadero propósito en él. ¿Al final... su propósito es sólo vivir, o detener a la enfermedad?...

5. Música

Como el tono del juego es promover un aura onírica, surrealista y bizarra, cada pista intenta evocar una sensación de confusión, introspección y algo de nostalgia melancólica. El género del álbum puede ser catalogado como experimental, ambient, industrial y techno-synth. Toma como principales inspiraciones el trabajo de **Akira Yamaoka** (compositor de Silent Hill), obviamente de **Alias Conrad Coldwood** (el compositor de OFF), y **Felix The Judge** (el creador y compositor de HOME).

6. Controles

MOVERSE		INTERACTUAR / ACEPTAR		SÍM. CONCRETO A	
MOVER CÁMARA		CORRER / CANCELAR		SÍM. CONCRETO B	
MAPA		FIJAR OBJETIVO		SÍM. ABSTRACTO	
MENÚ		CAMBIAR OBJETIVO		GANCHO	
ATAJO OBJETOS		CUBRIRSE		ALTERNAR SETS	
ATAJO EQUIPO		ESQUIVAR			