

# PORTADA Y LOGO



# ESCENARIOS

Los escenarios representan el estado emocional del protagonista a través de su hogar.

Cada ambiente —habitación, cocina, sala, pasillo, ático y jardín— evoluciona visualmente conforme avanza la historia: *del gris y el desorden inicial hacia una atmósfera cálida y llena de vida.*

La paleta cromática progresa de tonos fríos y apagados a colores cálidos y esperanzadores, reflejando el proceso de duelo, sanación y redescubrimiento interior.





# EXPRESSION SHEET



El protagonista es un joven adulto, que al inicio del juego se presenta con ropa simple, una mirada vacía y ojeras, reflejando su estado de apatía y aislamiento emocional tras una pérdida profunda.

Inicialmente, el mundo carece de color.

A medida que el jugador explora y encuentra objetos significativos (recuerdos) , un fragmento del mundo recupera el color.

Con este progreso, la expresión del protagonista cambia sutilmente: sus ojos se vuelven más vivos y su postura más erguida , simbolizando el proceso de sanación, duelo y el redescubrimiento de su voluntad de vivir



# ACTION SHEET

---

El protagonista debe utilizar acciones simples como **correr** y **saltar** para explorar las distintas zonas de su hogar, las cuales representan etapas de su duelo.



Estas acciones de movimiento e interacción no buscan vencer enemigos, sino facilitar la exploración y la progresión visual, permitiendo que el mundo recupere el color y la sanación del protagonista.





# PROP: OBJETOS

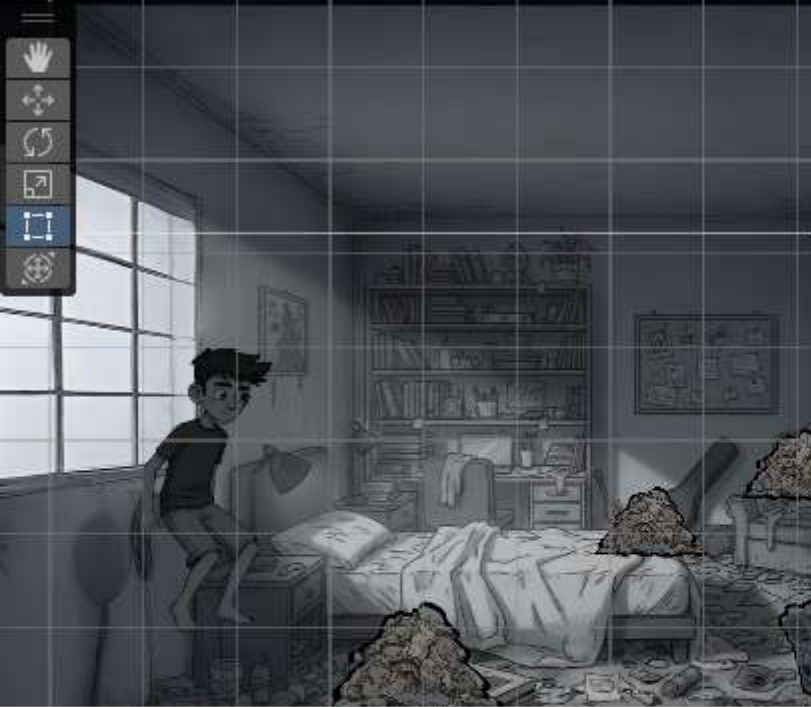


Cada objeto clave puede ser examinado o recolectado y es esencial para activar fragmentos de memoria.

Pueden utilizarse también para resolver pequeños desafíos que serán necesarios para pasar al siguiente nivel.

La acción clave del juego es la **interacción con objetos**.





Animation

Preview 78

0:00 0:10 0:20 0:30 0:40 0:50 1:00 1:10 1:20 1:30

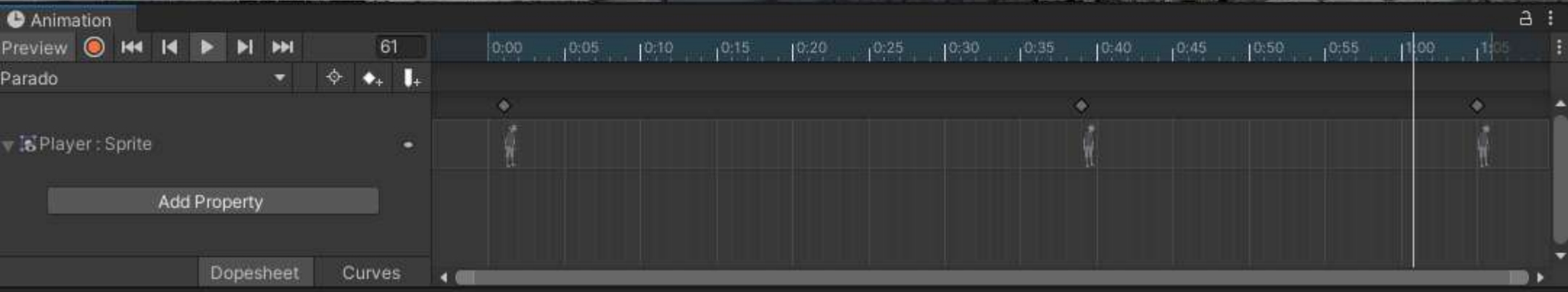
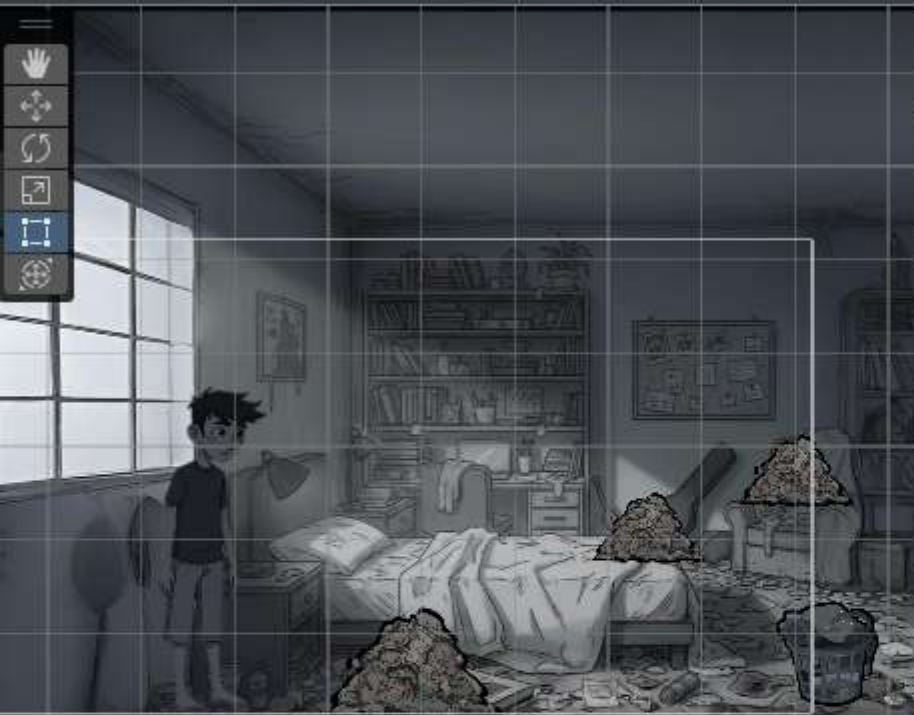
Saltar

▼ Player : Sprite

Add Property

Dopesheet Curves

The bottom section of the interface shows a timeline and animation tracks. The timeline at the top has markers from 0:00 to 1:30. Below it are several tracks for animation. The first track shows keyframes for the character's position, indicated by diamond markers. The second track shows the character's sprite, with small icons representing the character's pose at different points in time. The third track is empty. The fourth track is also empty.





# Scene Animator

Center Global

2D

2D

Game

Game

Display 1

Free Aspect

Scale 1x

Play Focused



Animation

Preview

Correr

Player : Sprite

Add Property

Dopesheet

Curves

Timeline: 0:00, 0:05, 0:10, 0:15, 0:20, 0:25, 0:30, 0:35

Timeline: 0:00, 0:05, 0:10, 0:15, 0:20, 0:25, 0:30, 0:35