**Esquema de la estética visual**

**Idea base del juego**

**¿El videojuego posee una historia?:** Emily, una niña pequeña, fallecida hace décadas queda aferrada a la casa abandonada en la que paso su corta vida.

Un día, su paz se verá perturbada al encontrarse con un visitante inesperado, Emily hará todo lo posible para castigarlo, esto se verá reflejado en el gameplay mediante diversas manifestaciones tales como posesiones demoniacas.

A medida que el jugador vaya completando los diferentes enigmas y puzzles con los que se encontrará, el enigmático pasado de Emily irá viendo la luz

**Descripción del concepto killer:** Completa el puzzle sin que Emily te capture

**Temática:** El protagonista se encuentra en una casa abandonada, este debe resolver diferentes enigmas para lograr escapar y que Emily no acabe con el

**Género:** Supervivencia y terror

**Público objetivo:** Jugadores casuales a partir de dieciséis años.

**Título:** Emily,s Nightmare

**Estilo artístico del juego**

**¿Posee personaje?:** El personaje principal es el fantasma Emily, el cual acechará al jugador manifestándose de distintos modos

**Tipo de vista:** Cámara en primera persona

**Plataforma:** Pc

**Portabilidad:** El juego va a ser lanzado únicamente para pc

**Paletas de colores: (COMPLETAR)**

**Referencias visuales:**

