

*spectrome*



# Historia

Incrementa tu experiencia al reunir todos los espectros de luz

# Historia

*Spectrome* es un viaje para resolver el misterio oculto detrás de los espectros de luz, que guardan el conocimiento del mundo que rodea a *Kül*: una pequeña molécula que emprende la ruta por ese mundo para reunirlos todos.

Durante su búsqueda, *Kül* conocerá sus propiedades moleculares que le impiden avanzar su camino. Por lo que deberá resolver los obstáculos de su mundo, antes de conseguir los seis espectros y descubrir la verdad que guardan dentro.

*Spectrome* presenta una sensacional aventura de videojuego con plataforma indie, jugabilidad en primera persona y gráficos en 2D inspirados en acuarela.

# Trama-Narrativa

*Kül* inicia en la casa del espectro verde entre los caminos del espectro magenta y el espectro azul.

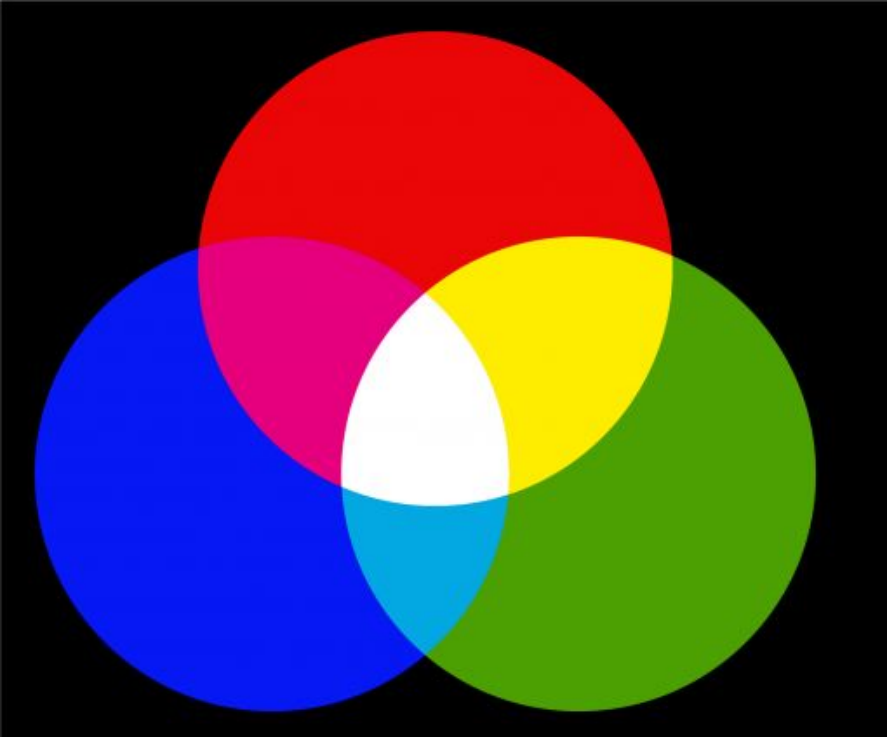
*Kül* decidirá qué camino tomar primero ...




# Trama-Narrativa


*Kül* deberá atravesar por los templos de cada uno de los mundos de color y así reunir todos los espectros de luz y sombra

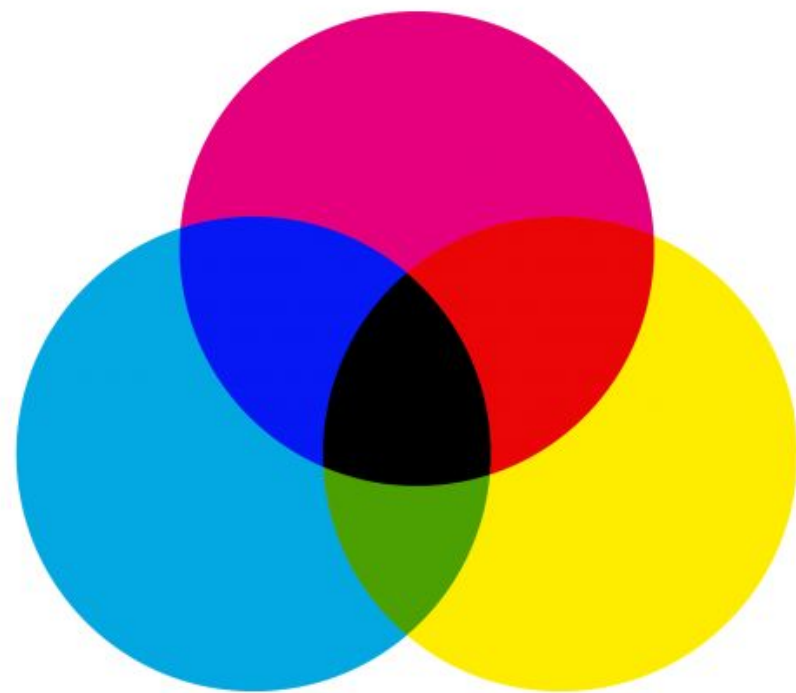
(rojo/verde/azul/cian/magenta/amarillo).




En algunos casos, *Kül* tendrá que combinar más de dos espectros para resolver el misterio que guardan dentro. De modo que en el interior de cada templo existe un increíble laboratorio que le permite experimentar con los espectros de luz adquiridos.




R   
G   
B 

+   
Blanco



C   
M   
Y 

+   
K

# Personajes

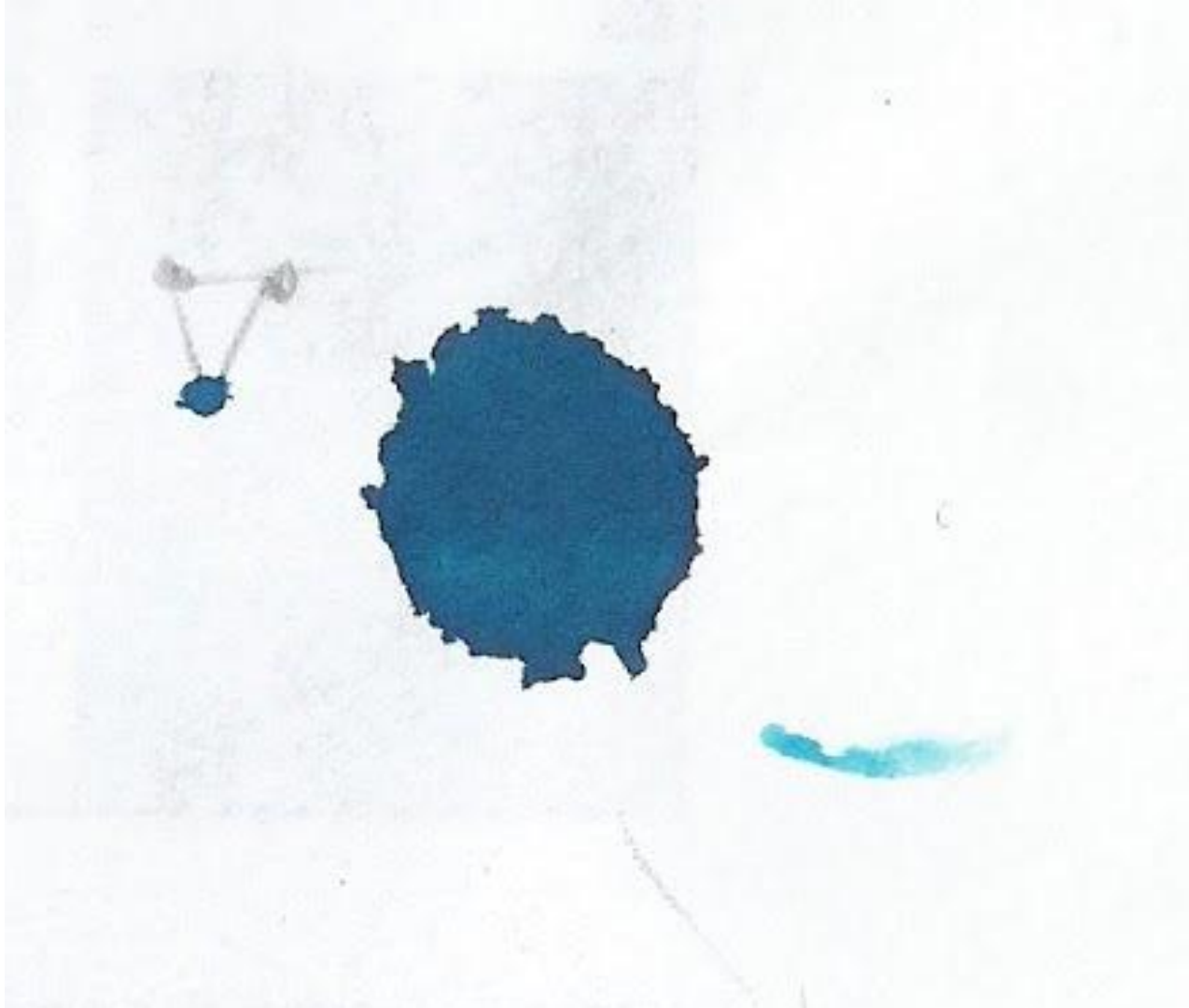
Kül (molécula), Bipo (partículas)

# Protagonista: Kül

*Kül* es una molécula con consistencia viscosa y casi líquida. Sus **habilidades** son:

- Moverse
- Brincar
- Nadar
- Evaporarse
- Congelarse

Las **herramientas** que le ayudan a avanzar más rápido por el escenario son los espectros. Pues le permiten resistir más en cada mundo para evitar evaporarse o congelarse.





# Secundario: Bipo

*Bipo* son el conjunto de partículas que acompañan a *Kül*. Fungen como su consciencia durante el juego.

Cuando siente que algo extraño va a suceder, *Bipo* comienza a brillar.

Por lo que brillar es su **propiedad** principal con la que **interactúa** con el protagonista, pues:

- Da información,
- aconseja que caminos o rutas tomar y
- recuerda sucesos pasados.



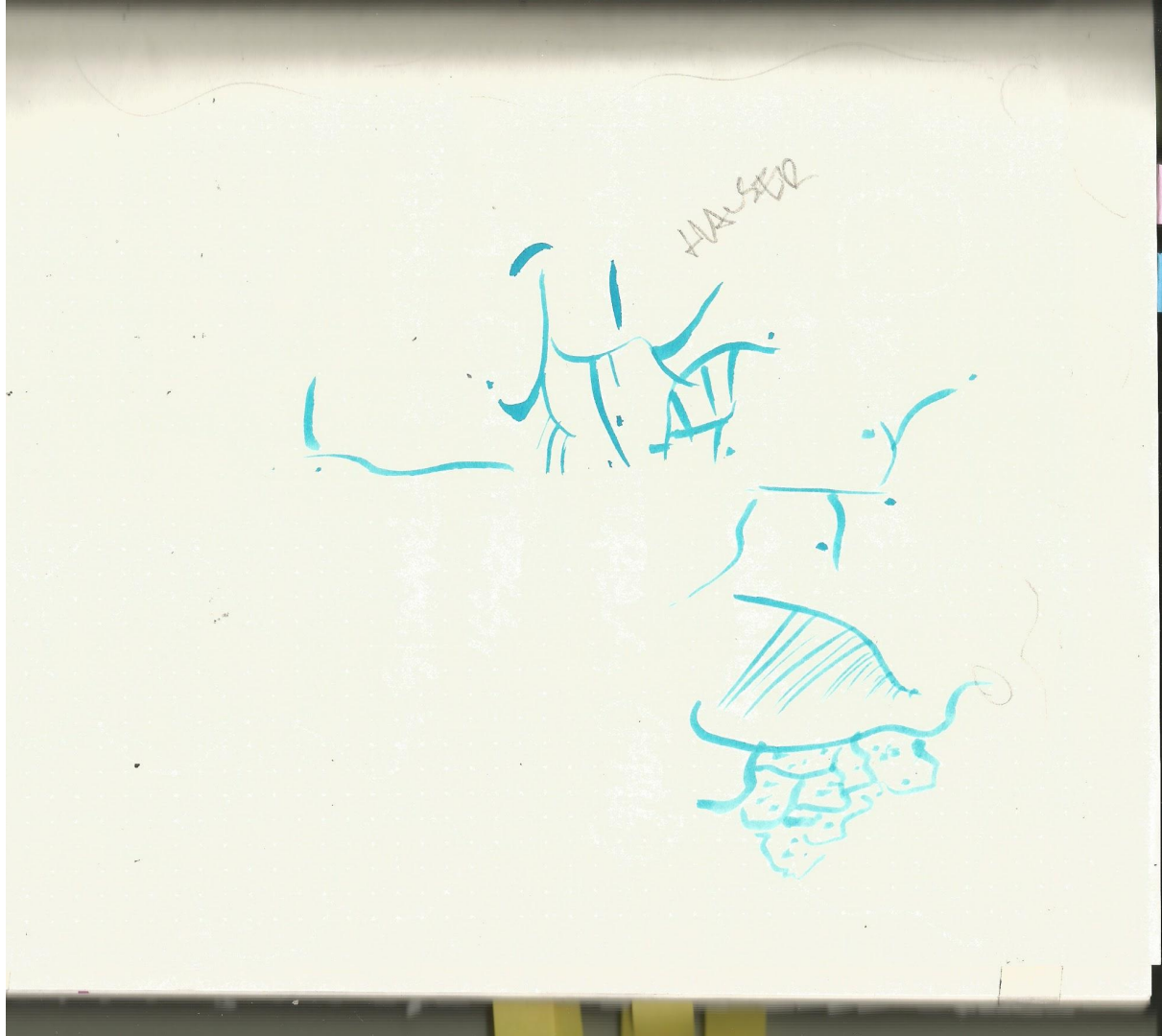
# Escenarios

# Escenarios

El escenario interactúa con el personaje dificultando su velocidad de avance al reaccionar con las propiedades de Kül.

Por lo que, si Kül cae sobre la lava, se evapora y, después, se hace lluvia. Si Kül toca la nieve de la montaña, se congela y, entonces, hay que esperar a que amanezca o suba la temperatura para que éste se derrita y pueda moverse nuevamente.

El personaje no muere, solo retrasa su tiempo en el nivel de avance haciéndolo más difícil pero no frustrante.



# Mapa de los espectros

- Tu partícula te lo obsequia el espectro **Verde**. (Aquí inicia el juego).
- Alto en la Montaña se consigue el **Amarillo**. (Aquí te pasan un consejo para obtener el espectro **Cian**).
- Debajo del Mar se encuentra el **Azul**. (Al ir en bote vez las estrellas).
- Cerca del Volcán está el espectro **Magenta**. (Al ir en globo vez las estrellas).
- En el centro del mapa te dirán que combines el espectro magenta con el amarillo para obtener el **Rojo**.



# Conceptual art

bocetos, water graphic line

