



IDIOS

GAME DESIGN DOCUMENT

Salvador Banderas Rovira

Historial de cambios

Concepto	Responsable	Fecha
Primer borrador	Salvador Banderas	2022-12-31
Versión inicial	Salvador Banderas	2023-01-08
Rediseño visual	Salvador Banderas	2023-01-15

Índice

Información general.....	2
Argumento.....	3
La lengua Eoi.....	6
Mecánicas.....	7
Estilo visual y ambientación.....	8
Audiencia.....	9
Competencia.....	10
Presupuesto.....	11
Referencias.....	12

Información general

Idios (2023) es un juego de puzles para varias plataformas en el que el Personaje debe aprender un idioma desconocido para recuperar sus recuerdos. Es un juego en el que las apariencias engañan y que esconde una temática profunda detrás de sus escenarios coloridos y alegres.

Idios y logos

El nombre de la obra hace referencia al término del griego antiguo ἴδιος ("idios"), que significa "propio" o "único" y que, más allá de servir como raíz para el concepto de "idioma" tal y como lo conocemos en la actualidad, busca incidir en el concepto de introspección sobre el que, como se verá más adelante, se construye el argumento.

Además, aunque no aparezca de manera expresa durante el resto del documento, existe otro concepto, el de "logos", que forma parte del microuniverso que se pretende iniciar con el desarrollo de esta propuesta. En este caso, se hace referencia al término λόγος, que significa "pensamiento", y que aquí se utiliza como representación de la mente humana y su capacidad para, ante todo, proteger al organismo, elevándolo en cierta manera hasta el estatus de deidad, aunque ajena al concepto tradicional de dios.


Género


Idios se enmarca dentro del macrogénero de los **puzles**, ya que su mecánica principal consiste en el uso de la lógica, la observación y la compleción de patrones. No obstante, es difícil identificar el subgénero al que pertenece, principalmente porque no existe un gran número de propuestas similares y, por lo tanto, es posible que pertenezca a un nicho sin categorizar.


Tomando como referencia la lista de géneros proporcionada por Scott Rogers en *Level Up! The Guide to Great Video Game Design* (2014), el único género que se aproxima es, salvando las distancias, el de puzles de palabras, aunque es un género que se destina mayoritariamente a juegos tradicionales de carácter *casual*, caracterizados por no disponer de narrativa y por ofrecer partidas cortas y autoconclusivas.








Argumento


Cuando abre los ojos, el  Personaje se encuentra en un lugar desconocido y no recuerda nada de su vida antes de aquel momento.

Al verlo despierto, una  Niña de unos tres años empieza a gritar en un idioma que no había escuchado nunca y un grupo de personas se aproximan a él y empiezan a hablarle en esa misma lengua.

Sin herramientas para averiguar dónde está exactamente, cómo ha llegado hasta allí o, al menos, quién es, el  Personaje debe aprender el idioma nativo para poder comunicarse con los habitantes de la aldea en la que ha despertado, ya que aunque no consiga averiguar nada es posible que deba pasar una temporada junto a ellos.

Las primeras palabras que aprende son los equivalentes a "yo" y "tú" gracias a una  Mujer que no parece compartir el recelo de sus vecinos hacia el recién llegado. También descubre que sus anfitriones llaman Eoi a la lengua que hablan y que parece ser la piedra angular de su cultura.

Mediante diferentes escenarios, el  Personaje aprende cada vez más del Eoi: hablando con los nativos, encontrando pistas, haciendo asunciones o aventurando hipótesis, etc. A través de su proceso de aprendizaje, el  Personaje empieza a conocer las costumbres de los habitantes y fortalece su relación con ellos, especialmente con la  Mujer y la  Niña.

Sin embargo, el  Personaje encuentra en su camino dos elementos adicionales que alteran su relación con los habitantes de la aldea. Por un


lado, descubre en antiguas ruinas unas palabras ancestrales, desconocidas incluso por los habitantes de la aldea, cuyo aprendizaje hace que se distancie del día a día de la aldea (conversaciones, eventos, etc.). Por otro lado, encuentra unas marcas rojas, visibles únicamente por él, que le exigen sacrificar una letra del alfabeto que haya aprendido previamente para obtener una información vaga, posiblemente relacionada con su pasado, pero que hacen que la relación con los nativos sea cada vez más hostil.


A partir de este punto, el argumento se divide en varios caminos y desemboca en diferentes finales en función de las elecciones del jugador.

CAMINO DE LA SABIDURÍA - FINAL "IN TOO DEEP"

Requisitos:

- Aprender todas las palabras normales
- Aprender todas las palabras ancestrales
- No sacrificar ninguna letra


El estudio de la lengua y la obstinación por descubrir nuevas palabras hacen que el  Personaje se pierda algunos de los eventos esenciales para afianzar su relación con los habitantes de la aldea.




El  Personaje, cuya obsesión llega hasta el punto de crear nuevas palabras, acaba por aislarse y cortar cualquier lazo con otros seres humanos, olvidando incluso el motivo por el que empezó a aprender el Eoi.

CAMINO DEL AMOR - FINAL "IGNORANCE IS BLISS"

Requisitos:

- Aprender todas las palabras normales
- No aprender todas las palabras ancestrales
- No sacrificar ninguna letra que impida la participación en eventos sociales


Con un gran conocimiento del idioma, el  Personaje establece cada vez una mayor relación con los habitantes y participa en un mayor número de actividades y eventos que le sirven para afianzar su posición en la aldea.


El  Personaje entabla una relación sentimental con la  Mujer y adopta a la  Niña, iniciando una nueva vida y olvidando el motivo por el que empezó a aprender el Eoi

CAMINO DE LA FUERZA - FINAL "ALMOST THERE"

Requisitos:

- Aprender todas las palabras normales
- No aprender todas las palabras ancestrales
- Sacrificar alguna letra que impida la participación en eventos sociales
- Cometer una acción de carácter destructivo


El  Personaje comete una acción de carácter destructivo, derivada de la hostilidad mostrada por los habitantes, que hace que lo encierren en la cárcel de la aldea, inexistente hasta ese momento.



El  Personaje empieza a observar fenómenos raros a su alrededor, como situaciones incomprensibles o incoherencias, pero no puede hacer nada desde su celda.





CAMINO DE LA VERDAD - FINAL "AT A LOSS FOR WORDS"

Requisitos:


- Aprender todas las palabras normales
- No aprender todas las palabras ancestrales
- Sacrificar todas las letras

Después de renunciar a cualquier relación con los habitantes de la aldea, el  Personaje debe sacrificar una última letra, la equivalente a "yo". En cuanto lo hace, todo a su alrededor se desmorona y ve el recuerdo completo de las frases que rememoraba con cada sacrificio.


En el recuerdo, se ve a sí mismo en una clínica junto a su mujer, idéntica a la  Mujer de la aldea. El doctor comenta que el  Personaje probablemente no vuelva a hablar y que con toda seguridad tampoco sea capaz de comprender lo que le dicen. Debido a un accidente, ha sufrido daños en las áreas de Wernicke y Broca del cerebro y sufre una afasia global.

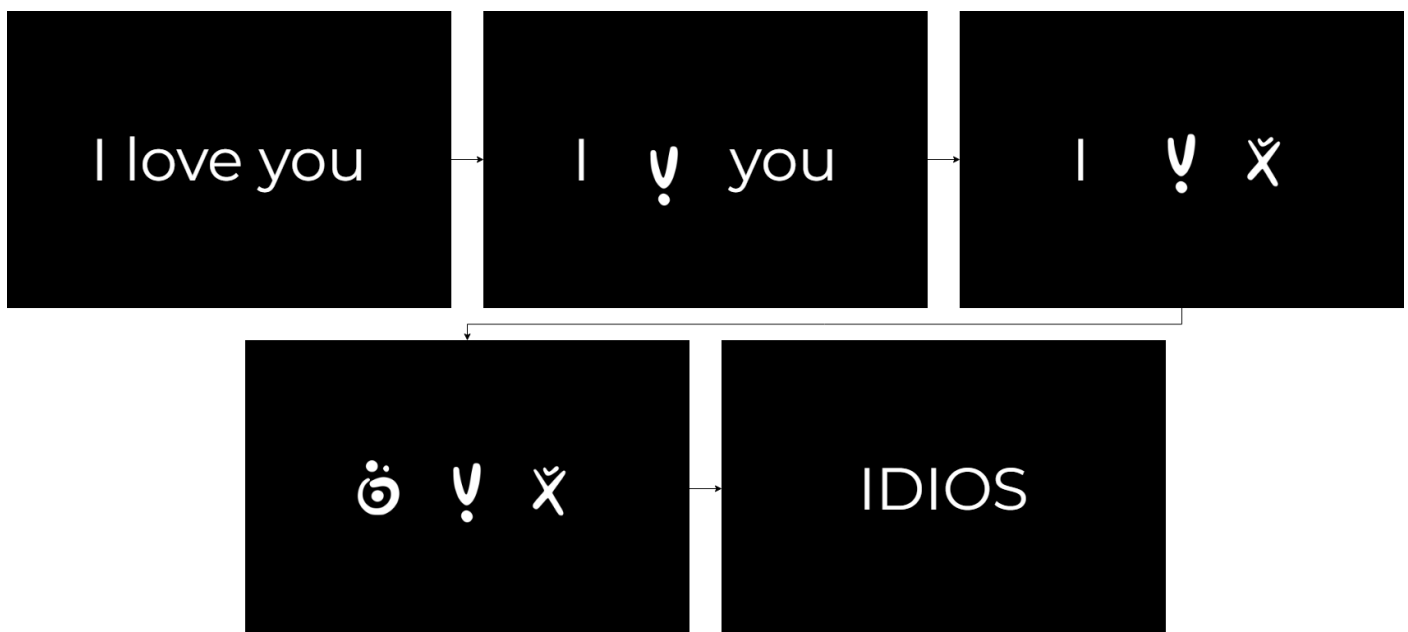
En el siguiente recuerdo, está en una casa, su casa, con la  Mujer y su hija de tres años, también idéntica a la  Niña de la aldea. La  Niña pregunta a su madre por qué su papá no le hace caso y, llorando, dirige constantemente al  Personaje las frases "te quiero, papá" y "¿por qué no me contestas, papi?". Mientras la escena se difumina, la frase "te quiero" se repite constantemente y poco a poco es sustituida por los carácter "I", "DI" y "OS" de la lengua Eoi.

Explicación


El  Personaje sufre un accidente en la vida real que le produce una afasia global. Su cerebro, a modo de mecanismo de defensa, recrea todo un universo ficticio alrededor de una lengua construida para satisfacer sus necesidades expresivo-comunicativas.

Ahondar en el aprendizaje de dicho idioma le lleva a caer cada vez más en la negación (final "IN TOO DEEP") y dejarse llevar por la aparente perfección del universo ficticio lo aísla y lo protege de la verdad (final "IGNORANCE IS BLISS"), pero sacrificar lo aprendido desestabiliza la ficción (final "ALMOST THERE") y supone aceptar la realidad, por dura que sea (final "AT A LOSS FOR WORDS").


























El final canónico ("AT A LOSS FOR WORDS") aporta un significado adicional al título de la propuesta, entendible sólo dentro del mundo ludoficcional del juego, e intenta reflejar que el origen del mecanismo de defensa, y por lo tanto el motivo de la creación del universo ficticio, es el miedo irracional del  Personaje a no poder corresponder el "te quiero" ("IDIOS") de su hija.




La lengua Eoi

El Eoi es una *conlang* (i. e., lengua construida), creada por el cerebro del  Personaje como mecanismo de defensa ante la carencia expresivo-comunicativa provocada por la afasia global que sufre debido al accidente.

El Eoi consta de 25 caracteres, cada uno con su correspondiente fonema asociado, que pueden funcionar como palabras independientes o como sílabas de otras. Tiene un número limitado de palabras (aprox. 500), las suficientes para el desarrollo del universo ficticio dentro del mundo ludoficcional del juego, aunque posiblemente sea necesario equilibrar esta cantidad en fases posteriores de cara a aterrizar expectativas demasiado ambiciosas o a modular la dificultad.

				
I	OS	LOG	DI	AS
				
TA	LIE	TRU	NO	RIT
				
U	SE	FA	IDU	EOI
				
WA	KE	LUD	XO	UB
				
E	MA	DA	PA	O

La sintaxis del Eoi es simple debido principalmente a la dificultad que supone la creación de una lengua similar a los lenguajes naturales y a la complejidad que supondría de cara al jugador incluir reglas gramaticales más elaboradas, pero también porque a nivel argumental el cerebro del  Personaje no requiere de una configuración

No usa determinantes o adverbios y dispone de muy pocos adjetivos. Las interrogaciones y las exclamaciones no se expresan y deben ser asumidas por el contexto.

La estructura básica de una oración es la siguiente:

(MODIFICADOR) + SUJETO + ACCIÓN + (OBJETO)

Los modificadores son caracteres del alfabeto que modifican el contexto de las oraciones si se incluyen al principio en función de las siguientes dimensiones:

- **Número:** "RIT" y "U" denotan el singular y el plural, respectivamente.
- **Género:** "AS" y "TA" denotan el masculino y el femenino, respectivamente.
- **Tiempo:** "LIE", "TRU" y "NO" denotan el pasado, el presente y el futuro, respectivamente.

Además, varios de los caracteres del alfabeto representan un aspecto importante de la psique del PERSONAJE y se utilizan con frecuencia en la formación de otras palabras. Por ejemplo, "I" ("yo"), "OS" ("tú"), "DI" ("amor") o "LOG" ("saber") se utilizan para formar los conceptos alrededor de los cuales gira el juego: "IDIOS" y "LOGOS".

Mecánicas

La mecánica principal de Idios consiste en el aprendizaje del Eoi, la *conlang* creada dentro del mundo ficticio como mecanismo de defensa y de gestión emocional de las circunstancias existentes en el mundo real. Sin embargo, esta mecánica puede dividirse en varias submecánicas.

La primera submecánica consiste en el **aprendizaje de las letras del alfabeto y los fonemas** correspondientes:

- El jugador puede obtener nuevas letras en elementos visuales
- El jugador puede asociar los fonemas en base a la "pronunciación" (escrita) en los diálogos con otros personajes

La segunda submecánica consiste en el **aprendizaje de palabras y su significado**:

- El jugador puede aprender palabras por explicación de otros personajes o por identificación automática: por ejemplo, si en un cartel con una cama aparece una palabra y al entrar al edificio el jugador encuentra una posada, se asignará automáticamente el significado "posada" a la palabra del cartel
- El jugador puede seleccionar palabras de un diálogo o de un elemento visual y asignarlas a cualquier elemento en pantalla

La tercera submecánica consiste en el **aprendizaje de las palabras ancestrales**. La única manera de hacerlo es acceder a áreas determinadas (templos, ruinas...) bloqueadas por condiciones específicas. Normalmente, acceder a estas áreas supone perder oportunidades de carácter social y, por lo tanto, hace que la relación del jugador con los habitantes de la aldea tienda hacia la indiferencia.

Finalmente, la última submecánica consiste en el **sacrificio de letras**. Para hacerlo, el jugador debe encontrar unas marcas rojas repartidas por el área de juego y aceptar el sacrificio. Al sacrificar una letra, la relación del jugador con los habitantes se decanta hacia la hostilidad.

Otra de las mecánicas es, precisamente, la existencia de un indicador interno que mide la **relación del jugador con los habitantes de la aldea** en base a tres estados (indiferencia, confianza y hostilidad) y que puede condicionar las opciones de conversación disponibles y, por lo tanto, el acceso a determinadas palabras.

En base a estas mecánicas, los controles se reducen a los siguientes:

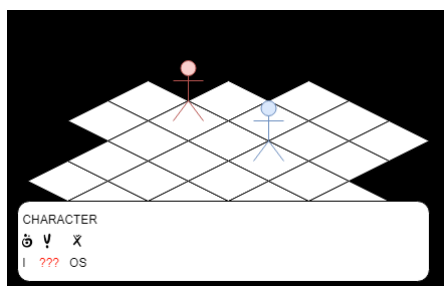
- Botones de dirección: permiten mover al personaje
- Botón de acción: permiten interactuar con otros personajes o con objetos
- Botón de menú: permite acceder a la pantalla del menú, donde, además de las opciones de sistema, el jugador puede consultar las letras y palabras aprendidas y sacrificadas, así como el mapa de zona

Estilo visual y ambientación

El juego apuesta por un estilo 2D simple, basado en *tiles*, en perspectiva isométrica y con pantallas pequeñas, a modo de islas aisladas flotando sobre un fondo aséptico.

Las pantallas, así como la conexión entre ellas, no puede visualizarse en su totalidad desde el inicio. El jugador debe explorar cada una de ellas para que el mundo se vaya construyendo, de manera similar a lo que ocurre en Bastion (2011).






El diseño de los personajes y los escenarios, así como el del fondo, es colorido, pero puede oscurecer en función de las decisiones significativas tomadas por el jugador.



En lo referente a la ambientación, el área de juego se limita a la **aldea** y a sus alrededores, con zonas que no son accesibles hasta cumplir determinadas condiciones relacionadas con el aprendizaje de palabras o la participación en actividades del mundo. Algunas de las zonas contempladas son:

- Un **bosque** que rodea todo el área y que evita que el personaje salga del área de juego, ya que todos sus caminos llevan de vuelta a la aldea o a cualquiera de las otras zonas jugables.
- **Ruinas** de supuestas civilizaciones antiguas en las que el jugador puede encontrar palabras ancestrales.
- **Zonas no accesibles por el resto de habitantes** del universo ficticio en las que el jugador puede encontrar las marcas rojas.

En lo referente a los personajes, los habitantes de la aldea se definirán en fases posteriores ya que no suponen ninguna alteración del argumento, más allá de aportar subtramas cuya compleción contribuya a afianzar la relación del personaje con ellos. Por lo tanto, los personajes se reducen a:

- El  **Personaje** es un hombre de mediana edad que se despierta en la aldea sin recordar nada de lo vivido hasta entonces. En función de las decisiones tomadas por el jugador, el universo interior del personaje puede cambiar en base a los finales definidos anteriormente.
- La  **Mujer** tiene una edad similar a la del  **Personaje** y es la única persona de la aldea que no desconfía inicialmente de él. En función de las decisiones tomadas por el jugador, puede iniciar una relación sentimental con él. Es la representación de su mujer en el mundo real.
- La  **Niña** tiene aproximadamente tres años y siempre está cerca del  **Personaje**. En función de las decisiones, puede ser adoptada por él. Es la representación de su hija en el mundo real.

Audiencia

A la hora de definir la audiencia objetivo de la propuesta, es importante tener en cuenta que el género dentro del que se enmarca el juego pertenece a un **nicho** muy concreto y, tal y como se verá al hablar de los posibles competidores, la oferta de juegos similares es muy escasa. En ese sentido, es muy posible que esa falta de obras similares se deba precisamente a que este género tiene un público muy específico y no tiene mayor repercusión entre el público mayoritario. Tomando como ejemplo el título *Heaven's Vault* (2019), disponible en Steam, Nintendo Switch y PlayStation 4, es posible ver que la repercusión de títulos similares no es especialmente alta: en Steam las ventas se sitúan entre las 20.000 y las 50.000.

Además, en un título de estas características es difícil ubicar al público objetivo. Tanto la temática como la dificultad podrían representar un inconveniente para un público más *casual* y el género y la falta del factor competitivo probablemente lo serían para un público más *hardcore*. Tampoco sería un juego orientado al jugador habitual de puzles, ya que éste busca normalmente partidas rápidas, aunque no necesariamente fáciles, y no dispone del tiempo para experiencias más largas.

En base a poder detectar la audiencia adecuada, quizás sería necesario identificar lo que Pears (2017) llama "pilares del juego":

- **Mecánicas únicas:** aprendizaje de una *conlang*, influencia en la narrativa en función del uso de lo aprendido, etc.
- **Metauniversos:** presencia de un universo ficticio creado dentro del mundo ludoficcional de la propuesta.
- **Gestión emocional:** temáticas que indiquen en la gestión emocional de aspectos sensibles de la vida real.

Una vez definidos esos pilares, ya es posible pensar en títulos con características similares, como *Rime* (2017) o *That Dragon, Cancer* (2016) que permitan identificar a una audiencia parecida a la que se busca.

En ese sentido, si bien los temas tratados en la recta final del juego podrían apuntar a que el juego se ubicara en PEGI 12, la experiencia de *Rime* muestra que el juego podría ubicarse perfectamente dentro de **PEGI 7** (a no ser que se opte por recurrir a algún acto violento como disparador del final "ALMOST THERE").

Finalmente, en lo relativo a la **plataforma**, los juegos mencionados han funcionado relativamente bien en las plataformas en las que están disponibles: PC, Switch y PS4 en el caso de *Rime* y PC y dispositivos móviles en el caso de *That Dragon, Cancer*. No obstante, debido a las limitaciones de la propuesta actual, el juego se lanzará únicamente en PC y, en base a la demanda, se extenderá a otras plataformas con presencia de títulos independientes (PlayStation, Xbox, Switch, móviles, etc).

Competencia

Dado que Idios es una propuesta difícil de catalogar y pertenece a un subgénero con muy poca presencia en el mercado, es difícil establecer qué otras obras pueden incluirse en el marco comparativo. Utilizar como criterio de búsqueda la mecánica principal del juego, es decir, el aprendizaje de una *conlang*, devuelve un número muy limitado de resultados, entre los cuáles sólo algunos, como Heaven's Vault (2019) o 7 Days to End With You (2022), ofrecen experiencias similares.

No obstante, reducir la posible competencia únicamente a la mecánica diferenciadora sería imprudente, ya que hay otros aspectos del juego, como la narrativa o los temas tratados, comentados anteriormente al hablar de la audiencia, que amplían el alcance de la propuesta y permiten incluir a un mayor número de posibles competidores.

Por ese motivo, ese ha llevado a cabo un análisis utilizando una tabla de análisis de la competencia en función tanto de los elementos comunes (género, disponibilidad en plataformas, etc.) como de los pilares definidos en el apartado relativo a la audiencia.

La tabla siguiente muestra los resultados del análisis.

Juego	Idios (2023)	Heaven's Vault (2019)	7 Days to End With You (2022)	Lost in Translation (2019)	Suveh Nux (2007)	Sethian (2016)
Género principal	Puzzle	Aventura	Novela gráfica	Puzzle	Puzzle	Puzzle
Mecánica principal	Aprendizaje de lengua construida	Aprendizaje de lengua construida	Aprendizaje de lengua construida	Aprendizaje de lengua construida	Aprendizaje de lengua construida	Aprendizaje de lengua construida
Plataformas	PC	PC, Switch, PS4	PC, Switch, Android	PC	PC	PC
Decisiones significativas	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
Metauniversos	Sí	No	No	No	No	No
Gestión emocional	Sí	No	No	No	No	No

Sin embargo, la tabla incluye únicamente aquellas obras que más se asemejan a la propuesta en función de su mecánica principal, pero sería necesario incluir también otras en las que la presencia de una *conlang* forme parte de una mecánica determinante e incluso aquellas en las que, pese a no compartir similitudes a nivel de jugabilidad, una parte importante del peso recaiga en las emociones que despierta en el jugador, especialmente si sirven como mecanismo de gestión emocional de un tema sensible, como Rime (2017).

Otras obras a tener en cuenta:

- Glittermitten Grove (2016)
- Sheng Tian (2020)
- Slouching Towards Bedlam (2003)
- The Expression Amrilato (2019)
- The Gostak (2001)
- The Witness (2016)
- Treasure of the Rudras (1996)

Presupuesto

Idios se ha planteado como una propuesta sencilla (al menos en comparación con los lanzamientos actuales) para mantener el presupuesto dentro de lo asumible por un estudio independiente, pero es inviable que una sola persona asuma todo el proyecto y se necesita un equipo heterogéneo que cubra cada uno de los aspectos a desarrollar.

A continuación se muestran los diferentes roles a cubrir. Aunque el presupuesto contempla únicamente la contratación de una persona para cada uno de ellos, será necesario revisarlo durante el desarrollo y valorar la contratación de figuras más especializadas para evitar sobrecargar al equipo:

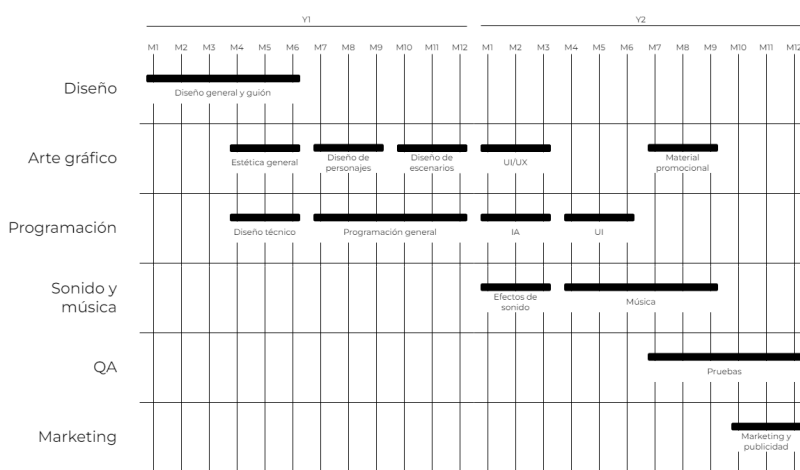
- **Diseñador:** diseño del juego y guion
- **Artista visual 2D:** diseño visual, personajes, fondos e imágenes
- **Programador 2D:** diseño técnico, físicas, interfaces, *scripting* e inteligencia artificial
- **Ingeniero de sonido:** efectos de sonido (valorar posible subcontratación)
- **Compositor:** música (valorar posible subcontratación)

Además, dentro del presupuesto se contemplan las siguientes necesidades adicionales:

- Debido a la sensibilidad de los temas tratados, se necesitará la consultoría de expertos en **neurolingüística** y **psicología** (especializada en el acompañamiento a las enfermedades crónicas o terminales), así como una probable **revisión de sensibilidad**.
- Adquisición de **licencias** para el equipo (como, por ejemplo, Unity Pro o JetBrains Rider)
- **Costes indirectos** relacionados con el desarrollo (ubicación física, dietas, actividades de confraternización, etc.), variables en función de la viabilidad del trabajo remoto
- **Costes asociados al lanzamiento** (pago inicial de Steam y cuotas de otras plataformas, marketing y publicidad, etc.)

Dado que inicialmente el juego sólo se lanzará en PC y en inglés (debido a la complejidad de la localización a otros idiomas por la presencia de una *conlang*), no será necesario adquirir kits de desarrollo o incurrir en gastos de localización.

A la izquierda se incluye una propuesta de planificación para un desarrollo de dos años,



Referencias

Bibliografía

- 1869132. (2021, enero 13). *Video games that use linguistics or languages?*. [Mensaje en foro]. Recuperado de https://www.reddit.com/r/linguistics/comments/kwqq8y/video_games_that_use_linguistics_or_languages/
- Aranda, D., et al. (2016). *Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Editorial UOC.
- Gonzalez, L. (2016, julio 26). *How to Write a Game Design Document*. [Entrada de blog]. Game developer. Recuperado de <https://www.gamedeveloper.com/business/how-to-write-a-game-design-document>
- Pears, M. (2017, octubre 12). *Design Pillars – The Core of Your Game*. [Entrada de blog]. Game Developer. Recuperado de <https://www.gamedeveloper.com/design/design-pillars-the-core-of-your-game>
- Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. (2ª ed.). Wiley.
- The Conlanger's Library. (s.f.). *Gaming*. Recuperado de <http://library.conlang.org/gaming/>
- Zucconi, A. (2022, marzo 23). *World Building Through Fictional Languages*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://www.alanzucconi.com/2022/03/23/fictional-languages/>

Ludografía

- *7 Days to End With You*. [PC]. (2022). Lizardry.
- *Bastion*. [PC]. (2011). Supergiant Games.
- Blow, J. *The Witness*. [PC]. (2016). Thekla, Inc.
- *Etymologist*. [PC]. (2018). Teo Samartzija. <https://flatassembler.github.io/etymologist.html>
- Fisher, D. *Suveh Nux*. [PC]. (2007). <https://ifdb.org/viewgame?id=xkai23ry99qdxce3>
- Foster, S. & Ravipinto, D. *Slouching Towards Bedlam*. (2003). <https://ifdb.org/viewgame?id=032krqe6bjn5au78>
- *Glittermitten Grove*. [PC]. (2019). Mostly Tigerproof.
- *Heaven's Vault*. [PC]. (2019). Inkle Studios.
- *Lost in Translation*. [PC]. (2019). Sheepolution. <https://sheepolution.itch.io/lost-in-translation>
- Muckenhaupt, C. *The Gostak*. [PC]. (2001). <https://ifdb.org/viewgame?id=w5s3sv43s3p98v45>
- *Rime*. [PC]. (2017). Tequila Works.
- *Sethian*. [PC]. (2016). Duang! Games, LLC.
- *Sheng Tian*. [PC]. (2020). East Bay Immersive Games, LLC.
- *That Dragon, Cancer*. [PC]. (2016). Numinous Games.
- *The Expression Amrilato*. [PC]. (2019). SukeraSparo.
- *Treasure of the Rudras*. [SNES]. (1996). Squaresoft.



Créditos

Fuentes

“Alien Hieroglyph”, de Vectorpixelstar en Dafont

“Conthrax”, de Typodermic Fonts en Dafont.

“Lemon/Milk”, de Marsnev en Dafont

Imágenes

“Fondo de textura sucia grunge amarillo y negro abstracto”, de starline en Freepik

“Hombre”, de Freepik

“Mujer”, de Freepik

“Niña”, de Freepik



Salvador Banderas Rovira

15 de enero de 2023