

Raíces del Alba

GAME DOCUMENT DESIGN

INTEGRANTES:

VALENTINA ROCIO ANAHI BEJARANO CACERES

SELENE MARISOL ABAN

FATIMA MARIA DEL CARMEN CATAcata ALEMAN

MATEO OTONIEL FARFAN BOXLER

DANIELA GUADALUPE CARI



PREFACIO:

A la hora de armar este proyecto tenía muchas ideas en mente, siempre me han gustado las historias oscuras que incomodan y que te dejan esa sensación de vacío y sentí que esta era la oportunidad de mostrar esta esencia. Usando personajes y conceptos de otras historias, creamos esta pequeña historia tratando de concientizar sobre el ciclo de abuso, donde lamentablemente las víctimas del abuso terminan convirtiéndose en victimarios (y como a veces pueden terminar rompiendo el ciclo y comenzando una nueva etapa) combinando conceptos de otros juegos y multimedia de naturaleza bizarra.



Portada conceptual del juego

INDICE:

PORTADA	5
Nombre del juego	5
Frase de impacto	5
Equipo	5
Logo y simbología	5
CONCEPTO DEL JUEGO	5
Introducción	5
Audiencia objetiva	5
Género	5
Inspiración	5
Resumen del flujo del juego	7
Apariencia y sensación	7
JUGABILIDAD	7
Objetivos	7
Progresión del juego	7
Estructura de misiones	7
MECÁNICAS	7
Reglas	7
Modelo del universo del juego	8
Física	8
Movimiento de personajes	8
Objetos	9
Acciones	9
Pantallas del juego	9
Opciones de juego	10
Repetición/Guardado	10
Easter Eggs	10
HISTORIA Y NARRATIVA	10
Historia de fondo	10
Elementos de la trama	10
Ideas para escenas cinemáticas	11
PERSONAJES	12
Historia de fondo	12
Personalidad	12
Apariencia	12
Habilidades	12
Relevancia para la historia	12
Relación con otros personajes	12

NIVELES	14
Sinopsis	14
Objetivos	14
Detalles de lo que sucede en el nivel	14
SISTEMA VISUAL	16
HUD (Head-Up Display)	16
Menús	16
Modelo de cámara	17
Sistema de control	17
Audio, música y efectos de sonido	17
Arte del juego	18
Sistema de ayuda	18

PORTADA

Nombre del Juego: Raíces del Alba

Frase de Impacto: “El silencio perpetua el dolor: la valentía rompe el ciclo: ¿Eres lo suficientemente valiente?”

Equipo: La liga de los esquizo

Logo y simbología: El logo de la empresa (ficticia) tiene como protagonista al villano de la historia (al ser nuestro primer proyecto decidimos que sería un buen comienzo) y alrededor hay 5 animalitos, cada uno representando a un integrante del grupo: una vaca (Bejarano), un pato (Aban), un gallo (Catacata), un oso (Boxler) y un erizo (Cari)



Logo conceptual de la empresa

CONCEPTO DEL JUEGO:

Introducción: Raíces del Alba es un juego de tipo novela visual para computadora que combina conceptos de point and click. La historia se centra en Sebastián, el hermano mayor de una familia disfuncional que trata de desmantelar los secretos más oscuros de esta, mientras trata de diferenciar entre la realidad y sus alucinaciones

Audiencia Objetiva: El juego es para mayores de edad, dado a que hay escenas bastante fuertes para audiencias más jóvenes (violencia, abuso sexual, suicidio)

Género: Visual Novel y Point and Click

Inspiración: Al momento de crear este juego tome conceptos de mis propias historias y personajes, ya que tenía algunos personajes descartados de otras historias, pero esta esencia toma inspiración de otros juegos, películas y libros



Fran Bow (2015)

Una de las mayores inspiraciones fue Fran Bow, tiene una naturaleza tan grotesca y bizarra que me inspiraron a esa esencia tan surrealista.



Saya no uta (2003)

Saya no uta es una novela visual que siempre me ha gustado, muchas de las escenas de las alucinaciones están fuertemente inspirados en esta.



Mother! (2017)

Mother! Es una película de horror psicológico que tiene un vibra muy pesada, maneja muchas simbologías pesadas, la figura de la madre y la relación con el padre está muy inspirada en esta película

Pearl es parte de una trilogía (pero es la única película en esta que vale la pena) que cuenta el descenso a la locura de una campesina que sueña con ser famosa, la naturaleza violenta y la escena final de esta película tienen un fuerte peso conceptual dentro del juego.



Pearl (2022)

Resumen del flujo del juego: El juego tiene escenas de tipo novela visual, donde el personaje tiene conversaciones con los demás integrantes de la familia donde tendrá opciones que cambiarán el curso de la historia, además de escenas donde tendrá

que recoger pistas y elementos que lo ayudaran a llegar al final junto con varias escenas cinemáticas que acompañaran las alucinaciones

Apariencia y sensación: El juego estará desarrollado en un estilo 2D tipo cartoon semi realista y con una esencia oscura y melancólica

PITCH GAME:

En caso de tener la probabilidad de vender este juego a una empresa preparamos un speech:

Buenos días, equipo de _____. Estamos emocionados de presentarles "Raíces del Alba," un juego que combina la intensidad emocional de una novela visual con la profundidad de una aventura psicológica. En este juego, los jugadores se sumergen en la vida de un joven atrapado en el ciclo de abuso de su familia, enfrentando sus peores pesadillas y decisiones cruciales que determinarán el destino de sus seres queridos.

"Raíces del Alba" destaca por su estilo visual único y su narrativa envolvente, donde cada elección afecta el desenlace de la historia. A través de gráficos 2D y momentos de exploración surrealistas, los jugadores experimentarán la lucha interna del protagonista y los oscuros secretos que acechan en su hogar.

Creemos que "Raíces del Alba" tiene el potencial de resonar profundamente con los jugadores que buscan experiencias narrativas significativas y emocionantes. Con su apoyo, podemos llevar esta historia poderosa y conmovedora a un público más amplio, ofreciendo una experiencia de juego que no solo entretiene, sino que también invita a la reflexión.

DESCRIPCIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO

Como mencionamos antes, por las escenas que se muestran y algunas de las descripciones que se llegan a mostrar adentro del juego, este está dirigido a mayores de 18 años:

Intereses:

- Aficionados a las novelas visuales y juegos de aventuras psicológicas.
- Interesados en narrativas profundas y emocionalmente cargadas.
- Jugadores que disfrutan de elementos de terror, arte bizarro y temáticas oscuras.
- Aquellos que aprecian el surrealismo y el arte conceptual.

Demografía:

- Jugadores que prefieren experiencias de juego individuales y centradas en la narrativa.
- Personas que disfrutan de juegos indie y tienen un interés por temas más maduros y complejos.
- Lectores de novelas gráficas, mangas y consumidores de anime con temáticas maduras.

JUGABILIDAD:

Objetivos: El objetivo principal del juego es encontrar las pistas necesarias para confirmar (o desmentir) si el padre de la familia abusa al hermano menor de Sebastián

Progresión del juego: El jugador primero se empieza a relacionar con el resto de la familia teniendo charlas cortas para mostrar que tan relacionados están entre si mostrando en la mayoría de las conversaciones pequeños guiños que nos ayudaran a buscar las pistas que necesitamos y de hacer pequeñas elecciones que determinaran el final en el que terminara. Mientras vamos encontrando pistas los días van pasando y se nos recuerda que la mama está cerca de dar a luz desesperando al protagonista a descubrir la verdad. El juego comienza a elevar la velocidad cuando la bebe ya se encuentra en la casa y nuestro protagonista debe de balancear, cuidar a su hermanita con semanas de nacida, a su hermanito y a terminar de encontrar las pocas pistas que le faltan para desenmascarar a su papa. Luego de hablar con su madre después de años y que esta le haya develado la verdad detrás de haberse casado con su padre se ven tres finales diferentes según las acciones que se realizaron dentro del juego.

1. “Corta el ciclo” final bueno: Si la mayoría de las pistas fueron encontradas y el jugador logro deshacerse de la mayoría de las alucinaciones además de haber tenido cuidado con el padre a lo largo del juego, se mostrará el final bueno donde el protagonista logra escapar junto con sus hermanos, y a pesar de que su madre los ve decide dejar que se escapen dejando a imaginación del jugador lo que pasara con ella.
2. “Continua el ciclo” final malo: Si solo algunas pistas fueron encontradas y no se combatieron las alucinaciones de manera correcta, además de haber decidido confrontar y tener encontronazos violentos con el padre se mostrará el final malo, donde el protagonista continuo el ciclo de violencia, volándole la cabeza a su madre, además de torturar a su padre. El final de los hermanitos es desconocido dado a que en la escena final se muestra una muy clara alucinación donde todos están sentados a la mesa cenando cerdo (siendo el cerdo la forma de representar al padre en todo el juego)
3. “Silencio” final neutro: Si muy pocas pistas fueron encontradas, no se combatieron las alucinaciones de manera correcta y se ignoró la presencia del padre se mostrará el final neutral donde el hermano mayor comienza a tener el mismo coping mechanism que su madre, donde decide guardar silencio sobre todas las acciones del padre. Dado que su hermanita no es protegida por el protagonista se nos enseña que ella (sin importar que solo tiene unas pocas semanas) es abusada por su padre.

Estructura de misiones: Las misiones están estructuradas por semanas, siendo aproximadamente 10 semanas que siendo que en cada semana hay diferentes misiones donde debe de buscar pistas, cuidar a sus hermanos y completar su cuaderno de pistas

MECÁNICAS:

Reglas: El juego tiene varias reglas dentro para poder avanzar dentro de este

Reglas Explícitas

1. Interacción con el Entorno: El jugador puede hacer click en objetos y personajes para interactuar con ellos. Los objetos interactuables se resaltarán ligeramente cuando el cursor pase sobre ellos.
2. Diálogos y Decisiones: Las conversaciones ofrecen múltiples opciones de respuesta que afectan el desarrollo de la historia. Las decisiones tomadas en los diálogos pueden cambiar la percepción de los personajes y el curso de la narrativa.

3. **Inventario:** El jugador tiene un inventario limitado donde puede almacenar objetos importantes para resolver puzzles o avanzar en la historia. Los objetos del inventario pueden combinarse o usarse en puntos específicos del entorno.
4. **Progresión de la Historia:** El juego progresa a través de capítulos con cada uno desbloqueado al completar ciertos objetivos o puzzles. La historia se desarrolla a través de escenas narrativas, diálogos y descubrimientos en el entorno.

Reglas Implícitas

1. **Atención al Detalle:** El jugador debe observar cuidadosamente el entorno y los objetos, ya que las pistas para avanzar pueden estar sutilmente integradas.
2. **Interacción Repetida:** Interactuar varias veces con el mismo objeto o personaje puede revelar nueva información o avanzar en la narrativa.
3. **Cambio en el Entorno:** La percepción del protagonista puede distorsionar el entorno. El jugador debe estar atento a estos cambios para entender mejor la historia y los puzzles.
4. **Diálogos con Consecuencias:** Las decisiones de diálogo no solo afectan la narrativa inmediata, sino también la relación con otros personajes y el desarrollo a largo plazo.
5. **Exploración Completa:** Explorar completamente cada área antes de avanzar puede proporcionar una comprensión más profunda de la trama y revelar objetos clave.
6. **Uso de Flashbacks:** Los flashbacks y visiones son cruciales para entender el contexto y la historia del protagonista. El jugador debe prestar atención a estos momentos para resolver puzzles y tomar decisiones informadas.

Modelo del universo del juego: La mayor parte del juego se desarrolla en una casa grande y desarreglada, con múltiples habitaciones y áreas que representan diferentes aspectos del pasado y la psique del protagonista.

1. **La Casa:** Incluye habitaciones como la sala de estar, cocina, dormitorios, sótano, y ático, cada una con su propio ambiente y secretos.
2. **El Jardín:** Un espacio exterior que parece tranquilo, pero oculta misterios y conexiones con los recuerdos del protagonista.

El Mundo Interior: Zonas surrealistas que representan los pensamientos y traumas internos del protagonista, accesibles a través de sueños o visiones.

Física:

- **Simulación Simple:** Física básica para interacción con objetos (colisiones simples, gravedad mínima).
- **Interacción Intuitiva:** Objetos interactuables se mueven de manera realista dentro del entorno, pero sin requerir complejas simulaciones físicas.

Movimiento de Personajes

1. **Protagonista:**

- Movimiento Point and Click: El jugador hace clic en el objeto que quiere recoger o mover de lugar
 - Animaciones Suaves: Animaciones fluidas para caminar, correr y acciones específicas (abrir puertas, recoger objetos).
 - Velocidad Variable: Cambio de velocidad en momentos de tensión (más rápido al huir, más lento al explorar).
2. Personajes Secundarios:
- Apariciones y Desapariciones: Aparecen y desaparecen en momentos clave, sin necesidad de movimientos continuos.
 - Animaciones Específicas: Movimientos mínimos, centrados en la interacción (por ejemplo, la madre observando con su ojo).

Objetos

Interacción con Objetos:

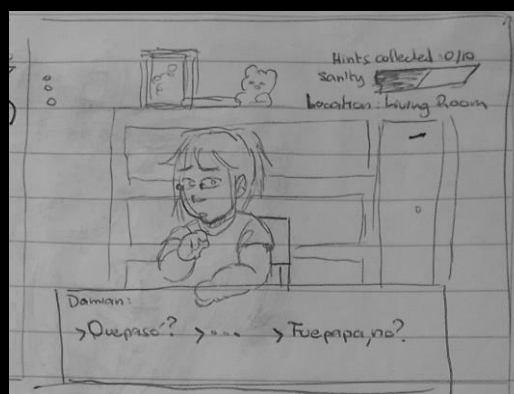
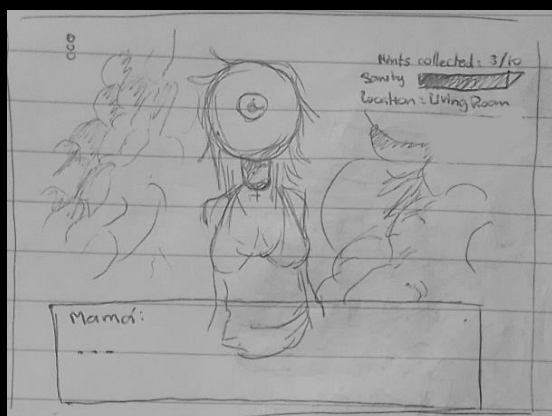
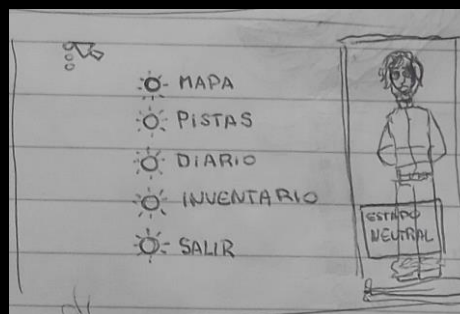
- Objetos Clave: Resaltados al pasar el cursor sobre ellos, indicando que son interactivables.
- Acciones Contextuales: Al hacer clic, se muestran acciones disponibles (inspeccionar, recoger, combinar).

Acciones:

1. Interacciones Point and Click
 - Inspeccionar: Descripción o información sobre el objeto.
 - Recoger: Añadir objetos al inventario.
 - Usar/Combinar: Utilizar objetos del inventario en el entorno o combinarlos entre sí.
2. Puzzles:
 - Manipulación de Objetos: Mover, girar o combinar objetos para resolver acertijos.
 - Secuencias de Acciones: Completar una serie de acciones en orden para desbloquear áreas o avanzar en la historia.

Pantallas del Juego

1. Pantalla de Inicio:
 - Opciones: Nuevo Juego, Continuar, Opciones, Salir.
 - Estética: Fondo con elementos surrealistas de la casa, música inquietante.
2. Pantalla de Opciones:
 - Ajustes: Volumen (música y efectos), Brillo, Controles, Idioma, Resolución.
3. Pantalla de Juego:
 - HUD Minimalista: Inventario, iconos de interacción, menú de pausa.
4. Pantalla de Pausa:
 - Opciones: Reanudar, Guardar, Cargar, Opciones, Salir al Menú Principal.
5. Pantalla de Inventario:
 - Acceso Rápido: Inspeccionar, usar, combinar objetos



Opciones de Juego

- Ayudas Visuales: Activar/desactivar resaltado de objetos interactivables.
- Idioma: Selección de idioma para textos y diálogos.

Repetición/Guardado

- Guardado Manual: El jugador puede guardar el juego en cualquier momento desde el menú de pausa.
- Guardado Automático: Puntos de guardados automáticos al completar eventos importantes o resolver puzzles.
- Cargar Partida: Acceso a las partidas guardadas desde el menú principal o la pantalla de pausa.

Easter Eggs:

- Referencias Ocultas: Objetos o textos que hacen referencia a otras obras de horror o elementos del dreamcore.
- Eventos Secretos: Interacciones específicas con ciertos objetos (por ejemplo, inspeccionar un espejo varias veces) desencadenan eventos ocultos.
- Finales Alternativos: Decisiones clave en el juego pueden desbloquear finales secretos que revelan más sobre la historia y los personajes.
- Mensajes Ocultos: Inspeccionar ciertos objetos en un orden específico revela mensajes ocultos o pistas adicionales.

HISTORIA Y NARRATIVA:

Historia de Fondo El juego sigue a un joven protagonista que vive en una familia disfuncional. Su padre es abusivo, su madre guarda silencio sobre los abusos, y el protagonista empieza a descubrir que el abuso se ha extendido a su hermanito pequeño. La situación se complica con la llegada de una nueva hermana recién nacida. El protagonista debe navegar por esta realidad alterada, buscar pistas y tomar decisiones que determinarán el destino de su familia y su propio futuro.

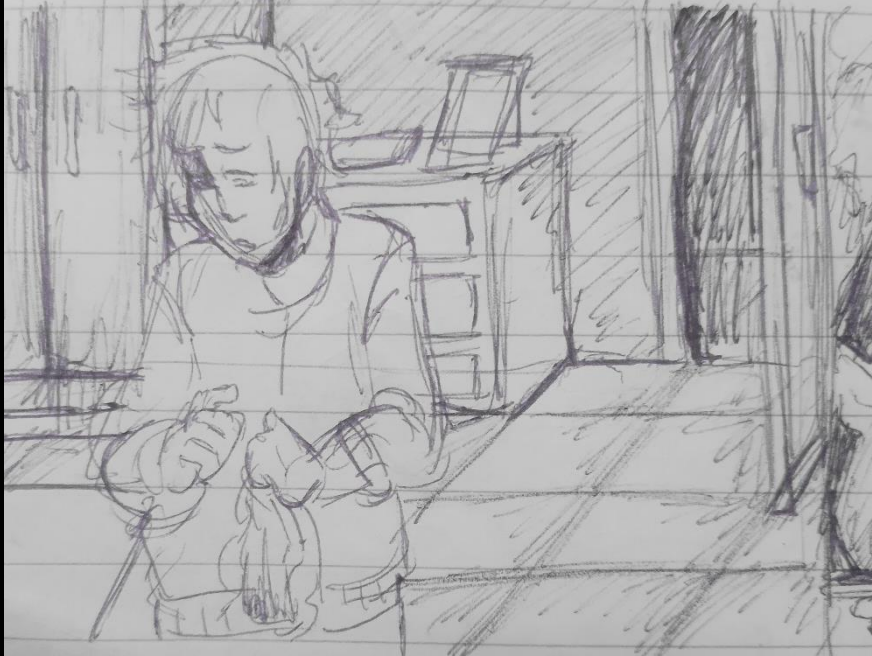
Elementos de la Trama

1. **Introducción a la Familia:** El juego comienza con el protagonista interactuando con cada miembro de la familia, estableciendo relaciones y dinámicas familiares. Conversaciones iniciales que parecen triviales, pero contienen pistas sutiles sobre los secretos familiares.
2. **Investigación y Pistas:** El jugador encuentra y recolecta pistas dispersas por la casa. Estas pistas incluyen cartas, diarios, fotografías y objetos simbólicos. Cada pista revela fragmentos de la verdad sobre el pasado y presente de la familia.
3. **Evolución de la Realidad Alterada:** A medida que el protagonista descubre más pistas, la realidad se vuelve más distorsionada. Las alucinaciones se vuelven más frecuentes e intensas. El entorno cambia para reflejar el estado emocional del protagonista, mostrando elementos surrealistas y criaturas oníricas.
4. **Lucha Interna y Externa:** El protagonista debe enfrentar alucinaciones y decidir cómo interactuar con su padre abusivo, equilibrando la protección de sus hermanos y la búsqueda de la verdad. La tensión aumenta con el nacimiento de la hermana, haciendo que el protagonista se sienta más desesperado por resolver la situación.
5. **Revelación y Decisión Final:** La madre finalmente revela la verdad sobre su matrimonio y el abuso, desencadenando una serie de decisiones críticas para el protagonista. Las decisiones del jugador a lo largo del juego culminan en uno de los tres finales posibles, reflejando el impacto de sus acciones y elecciones.

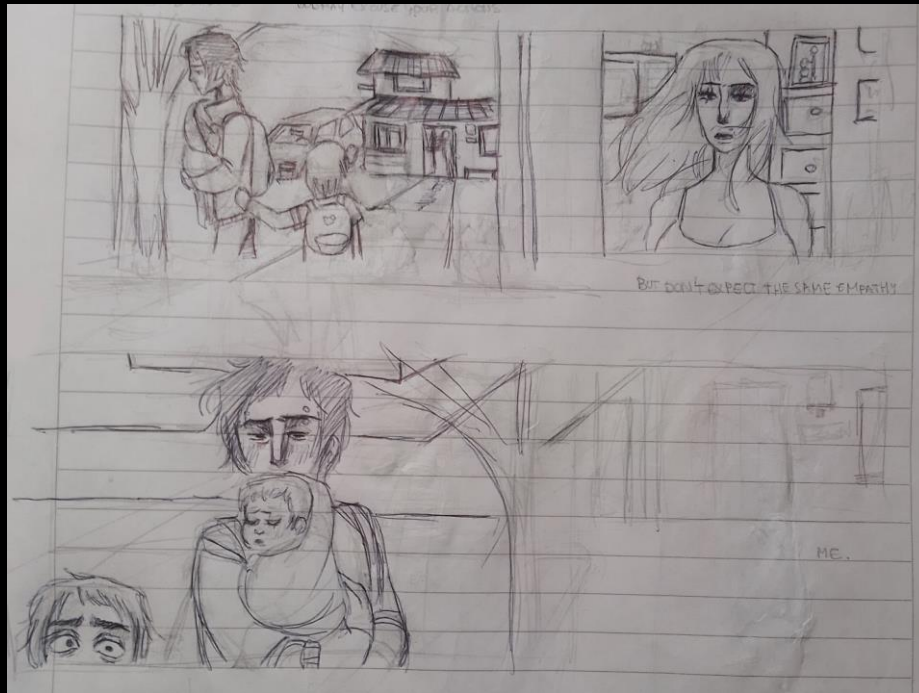
Ideas para Escenas Cinemáticas

1. **Escena Inicial:** Con la voz en off del protagonista vemos una secuencia de varias fotos familiares, desde la boda de sus padres, una foto de pequeño con su madre, el nacimiento de su hermano y finalmente la portada del juego con el título. Primeros planos de interacciones familiares cotidianas, con sutiles indicios de tensión y abuso.
2. **Descubrimiento de la Primera Pista:** El protagonista encuentra un diario oculto en una habitación. Al abrirlo, la pantalla se distorsiona, y se muestra un flashback del pasado. Efectos visuales y sonoros enfatizan la importancia de la revelación.
3. **Primera Alucinación:** Mientras el protagonista explora la habitación de su hermanito, las sombras se alargan y las paredes parecen moverse. Aparece un cerdo enorme parado en dos patas representando a su padre. Transiciones rápidas entre la realidad y la alucinación, creando una sensación de confusión y terror.

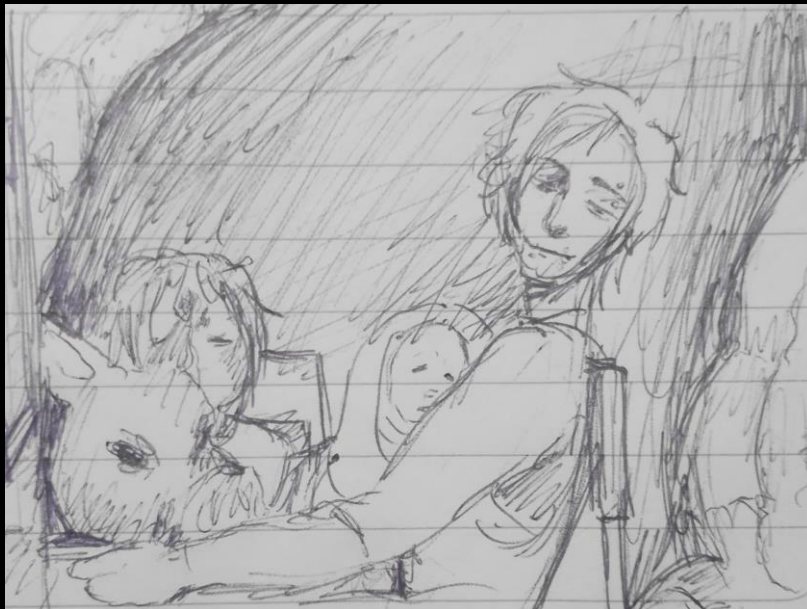
4. Ropa interior manchada: En una de las búsquedas del protagonista se mete en la habitación de su hermanito y encuentra la ropa interior de su hermano ensangrentada al lado de un pequeño oso de peluche, mientras empieza a llorar de la desesperación, el cuarto se deforma y los peluches del niño toman formas malignas y oscuras, el cuarto se deforma y el protagonista comienza a oír el llanto desgarrador de su hermanito.



5. Nacimiento de la Hermana: La madre entra en trabajo de parto. La escena se desarrolla con una atmósfera de urgencia y miedo, mientras el protagonista espera afuera de la habitación. Se escucha el llanto del bebé y la tensión en la familia aumenta, reflejando el nuevo desafío.
6. Confrontación con el Padre: Escena climática donde el protagonista enfrenta a su padre. Las luces parpadean y las sombras se mueven, creando un ambiente de tensión extrema. Dependiendo de las decisiones anteriores, la escena se desarrolla de diferentes maneras, mostrando la lucha física o verbal.
7. Revelación de la Madre: La madre finalmente habla con el protagonista en la cocina. La luz se enfoca en su ojo, simbolizando su vigilancia y sufrimiento. Flashbacks y visiones se entrelazan con la conversación, revelando la verdad detrás del abuso.
8. Finales:
 - Corta el ciclo: El protagonista y sus hermanos escapan por la puerta trasera mientras la cámara se aleja, mostrando a la madre observando desde la puerta



- Continúa el ciclo: Una escena macabra en la que el protagonista se sienta a cenar con la familia, con el padre representado como un cerdo en el plato.



- Silencio: La casa queda en silencio, con el protagonista tomando el lugar de su madre, mirando hacia el vacío mientras su hermana llora en otra habitación.

PERSONAJES:

1. Protagonista

- Historia de Fondo: Creció en una familia disfuncional, sufriendo abusos físicos y emocionales por parte de su padre. Desarrolló una resiliencia y deseo de proteger a sus hermanos menores.
- Personalidad: Protector, decidido, pero también afectado por el trauma. Alterna entre la desesperación y la determinación. Suele tener tendencias violentas, pero trata de encapsularse para no explotar.
- Apariencia: Adolescente de 16-19 años, con cabello oscuro, tez morena y ojeras marcadas. Viste ropa holgada de color azul que refleja



- **Habilidades:** Buen observador, capaz de resolver puzzles y conectar pistas. Fuerte instinto de protección.
- **Relevancia para la Historia:** Es el personaje principal, a través del cual se desarrolla la narrativa. Sus decisiones y acciones determinan el desenlace del juego.

Relación con Otros Personajes:

- Madre: Conflictuada; desea su protección, pero también la culpa por su silencio. Cuando era pequeño su relación era muy cercana, pero se comenzó a agrietar desde que comenzaron los abusos
- Padre: Antagonista; su relación es de miedo y odio.
- Hermanito: Protector y cuidador, tratando de evitar que sufra el mismo destino.
- Hermanita: Protector, siente la presión de protegerla de los mismos abusos.



2. Madre (La Observadora)

- **Historia de Fondo:** Casada joven con el padre por razones que se develaran luego en la historia, ha sido una víctima silenciosa del abuso. Ve todo, pero permanece en silencio, tratando de protegerse a sí misma
- **Personalidad:** Resignada, vigilante, y cargada de culpa. Desea el bienestar de sus hijos, pero su miedo la paraliza.
- **Apariencia:** Mujer de mediana edad con cabello rubio gastado, tez morena clara, complexión delgada y de estatura media. Viste ropa sencilla y generalmente de colores apagados. Aun así, en la mayor parte de la historia se la representa con un ojo en lugar de cabeza, representando su rol de observar y no hacer nada
- **Habilidades:** Conocimiento profundo de la historia familiar y secretos ocultos. Puede proporcionar pistas cruciales.
- **Relevancia para la Historia:** Su revelación final sobre el matrimonio y el abuso es clave para el clímax del juego. Sus acciones y revelaciones influyen directamente los posibles finales.

Relación con Otros Personajes:

- Protagonista: Relación de tensión y culpa. Desea protegerlo, pero se siente impotente.
- Padre: Relación de temor y resentimiento.
- Hermanito: Desea protegerlo, pero teme por su bienestar.
- Hermanita: Siente una conexión profunda con ella y siente el deseo de protegerla

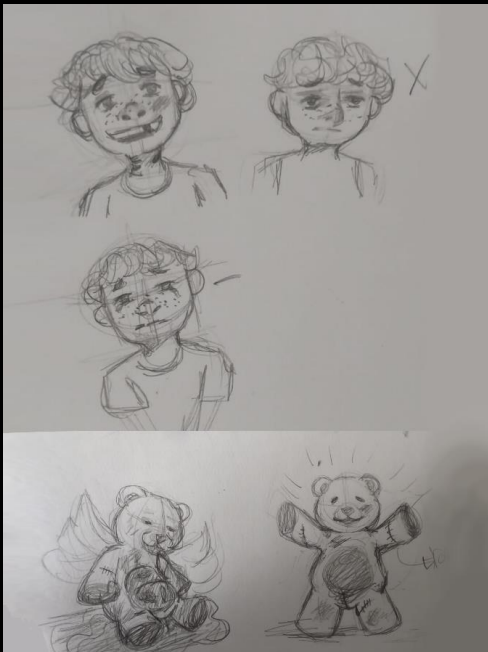


3. Padre (El Abusador)

- Historia de Fondo: A diferencia de personajes de esta índole donde se lo justifica con sus backstories, en este caso el Padre es un personaje malvado por naturaleza, perverso y de pensamientos enfermos.
- Personalidad: Dominante, violento y manipulador. Utiliza el miedo para controlar a su familia.
- Apariencia: Hombre de mediana edad con apariencia imponente, con ojos enormes y caídos, que a pesar de lo que se pensaría se ve como un hombre atractivo y encantador cuando no está dentro de las alucinaciones del protagonista. En las alucinaciones, aparece como un cerdo grotesco.
- Habilidades: Capacidad de manipulación y control. Su presencia es intimidante y afecta el entorno del juego.
- Relevancia para la Historia: Antagonista principal cuya revelación y confrontación es crucial para el desarrollo y desenlace del juego.

Relación con Otros Personajes:

- Protagonista: Relación de abuso y miedo.
- Madre: Control y abuso. Usa el miedo para mantenerla en silencio.
- Hermanito: Víctima potencial de abuso.
- Hermanita: El abuso que ejerce en ella a pesar de tener pocas semanas de vida demuestra que tan lejos fue capaz de llegar su perversión



4. Hermanito (La Víctima)

- Historia de Fondo: Niño pequeño que ha comenzado a experimentar el abuso del padre. Busca refugio en su hermano mayor.
- Personalidad: Inocente, temeroso, pero con destellos de valentía. Confía plenamente en su hermano mayor.
- Apariencia: Niño de 6-8 años, con rasgos delicados y ojos grandes que reflejan su inocencia. Viste ropa infantil ropa de color verde que de a poco
- Habilidades: Ninguna específica, pero su presencia y seguridad son una motivación clave para el protagonista.
- Relevancia para la Historia: Representa la inocencia que el protagonista quiere proteger. Su bienestar influye en las decisiones del jugador.

Relación con Otros Personajes:

- Protagonista: Relación de dependencia y confianza total.
- Madre: Relación indiferente
- Padre: Víctima de abuso, relación de miedo.

- Hermanita: No llegan a relacionarse dentro del juego

5. Hermanita (La Reciente Llegada)

- Historia de Fondo: Nacida en medio de la crisis familiar, su presencia intensifica la desesperación del protagonista por proteger a su familia.
- Personalidad: Bebé recién nacida, completamente indefensa.
- Apariencia: Recién nacida, envuelta en mantas. Representa la pureza y la vulnerabilidad máxima. Tiene la tez clara y el cabello color castaño claro, su paleta de colores es casi igual a la de su padre.
- Habilidades: Ninguna específica.
- Relevancia para la Historia: Su nacimiento es un punto de inflexión que acelera la urgencia del protagonista por resolver la situación.

Relación con Otros Personajes:

- Protagonista: Relación de protección extrema. Su seguridad es una prioridad.
- Madre: Preocupación maternal, su nacimiento aumenta su ansiedad.
- Padre: Representa una nueva víctima potencial, incrementando la tensión en la narrativa.

NIVELES:

Semana 1: El Comienzo

Sinopsis: El jugador comienza a explorar la casa y nota las primeras señales de tensión familiar. Se introducen las primeras pistas y pequeños desafíos que deben ser resueltos.

Material Introductorio Requerido y Cómo se Proporciona: Notas y cartas dispersas en la casa. Conversaciones iniciales con los personajes.

Objetivos: Recoger y leer las primeras pistas. Establecer relaciones con los miembros de la familia.

Detalles de lo que Sucede en el Nivel:

- Mapa: Toda la planta baja de la casa.
- Ruta Crítica: Encontrar una carta en la cocina, hablar con el hermanito en su habitación, y obtener la llave del sótano.
- Encuentros Importantes e Incidentes:
 - El hermanito menciona un comportamiento extraño del padre.
 - Se escucha una discusión entre los padres desde otra habitación.

Semana 2: Las Primeras Alucinaciones

Sinopsis: El protagonista comienza a tener alucinaciones mientras busca más pistas, haciendo que la realidad se mezcle con sus miedos.

Material Introductorio Requerido y Cómo se Proporciona: Nuevas notas y objetos que desencadenan alucinaciones. Diálogos con la madre y el hermanito.

Objetivos: Descifrar las alucinaciones y encontrar pistas reales. Mantener la calma para seguir avanzando.

Detalles de lo que Sucede en el Nivel:

- Mapa: Incluye el sótano y el jardín.
- Ruta Crítica: Explorar el sótano para encontrar un viejo álbum de fotos y hablar con la madre en el jardín.
- Encuentros Importantes e Incidentes:
 - Primera alucinación en el sótano (sombra del padre).
 - Madre revela fragmentos de su pasado con el padre.

Semana 3: Revelaciones Oscuras

Sinopsis: El protagonista descubre más sobre el abuso y el pasado de su familia, enfrentando alucinaciones más intensas.

Material Introductorio Requerido y Cómo se Proporciona: Diarios y cartas ocultas. Diálogos y confrontaciones con la madre y el hermanito.

Objetivos: Conectar las pistas encontradas. Manejar las alucinaciones para seguir adelante.

Detalles de lo que Sucede en el Nivel:

- Mapa: Se incluye el ático.
- Ruta Crítica: Subir al ático para encontrar un baúl con recuerdos y hablar con el hermanito sobre sus miedos.
- Encuentros Importantes e Incidentes:
 - Alucinación dentro de la habitación, las paredes se vuelven de carne y el protagonista recuerda una de las situaciones de abuso en su niñez.
 - Hermanito da a entender sobre un dolor físico preocupante.

Semana 4: La Decisión

Sinopsis: El protagonista debe tomar decisiones críticas que afectarán el desenlace de la historia. Las alucinaciones se vuelven más persistentes.

Material Introductorio Requerido y Cómo se Proporciona: Nuevas pistas y objetos interactivos. Conversaciones más profundas con la madre.

Objetivos: Tomar decisiones clave sobre cómo enfrentar al padre. Proteger a los hermanos.

Detalles de lo que Sucede en el Nivel:

- Mapa: Toda la casa, incluyendo exteriores.
- Ruta Crítica: Resolver un puzzle en el jardín y confrontar a la madre en la sala de estar.
- Encuentros Importantes e Incidentes:
 - Decisión sobre cómo lidiar con el padre.
 - Madre revela un secreto importante sobre el matrimonio.

Semana 5-10: Clímax y Desenlace

Sinopsis: Las últimas semanas abarcan la preparación para el clímax de la historia, con el nacimiento de la hermanita y el enfrentamiento final con el padre.

Material Introductorio Requerido y Cómo se Proporciona: Últimas piezas del rompecabezas y revelaciones finales. Conversaciones determinantes con los personajes.

Objetivos: Completar la recolección de pistas. Tomar la decisión final que determinará el desenlace.

Detalles de lo que Sucede en el Nivel:

- Mapa: Toda la casa y sus alrededores.
- Ruta Crítica: Completar las interacciones necesarias con cada miembro de la familia y tomar la decisión final.
- Encuentros Importantes e Incidentes:
 - Nacimiento de la hermanita.
 - Confrontación final con el padre.
 - Revelaciones finales de la madre que determinan uno de los tres posibles finales.

SISTEMA VISUAL:

HUD (Head-Up Display):

- Elementos Principales:
 - Barra de Diálogo: Situada en la parte inferior de la pantalla, muestra los diálogos de los personajes. Incluye el nombre del personaje que está hablando.
 - Inventario: Un ícono en la esquina superior derecha que se expande al hacer clic, mostrando los objetos recolectados.
 - Indicadores de Estado: Indicadores sutiles que muestran el estado emocional del protagonista, como un ícono de corazón latiendo rápido para ansiedad o calma para tranquilidad.
 - Botón de Menú: En la esquina superior izquierda, accede al menú principal para opciones, guardado y carga.

Menús:

- Menú Principal:
 - Nueva Partida
 - Cargar Partida
 - Opciones: Ajustes de audio, video, controles y accesibilidad.
 - Salir
- Menú de Pausa:
 - Reanudar
 - Guardar Partida
 - Cargar Partida
 - Opciones: Ajustes de audio, video, controles y accesibilidad.

- Salir al Menú Principal

Modelo de Cámara:

- Novela Visual: Cámara fija en escenas de diálogo, enfocando a los personajes según la conversación.
- Point and Click: Vista en primera persona. El jugador puede mover la cámara para explorar el entorno y hacer clic en objetos interactivos.

Sistema de Control:

- Controles Básicos:
 - Ratón:
 - Clic Izquierdo: Seleccionar opciones de diálogo, interactuar con objetos.
 - Clic Derecho: Abrir inventario, cancelar selección.
 - Teclado:
 - Esc: Abrir menú de pausa.
 - F5: Guardar partida rápida.
 - F9: Cargar partida rápida.
- Interacción:
 - Diálogos: Seleccionar opciones de diálogo con el ratón.
 - Exploración: Mover el cursor para explorar el entorno, hacer clic en objetos y zonas de interés.

Audio, Música y Efectos de Sonido:

- Audio:
 - Diálogos: Voz en off para los personajes principales (opcional)
 - Música de Fondo: Temas musicales melancólicos y atmosféricos que cambian según la tensión de la escena. (soundtrack inspirado en ddlc, mad father y yume nikki) aca le dejo una lista de reproducción que arme de referencia:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLOHsuMRJUAWPbDR-BoETZuTUwvt_zEtfV
 - Efectos de Sonido: Sonidos ambientales de la casa (puertas que crujen, pasos, susurros), efectos sonoros para alucinaciones (sonidos distorsionados, risas, llantos, tarareo de la madre)

Arte del Juego:

- Estilo Visual:

- **Novela Visual:** Arte 2D detallado y estilizado, similar a un cartoon oscuro. Colores apagados y paletas de colores fríos para reflejar la atmósfera opresiva.
- **Point and Click:** Arte 2D para los entornos con texturas detalladas. Los objetos interactivos tienen un brillo sutil o un efecto de resaltado.
- **Personajes:**
 - **Diseño:** Personajes con expresiones detalladas que cambian según el diálogo y la situación emocional.
 - **Surrealismo:** Elementos surrealistas como la madre con un ojo por cabeza, criaturas distorsionadas en alucinaciones
- **Concept Art:**



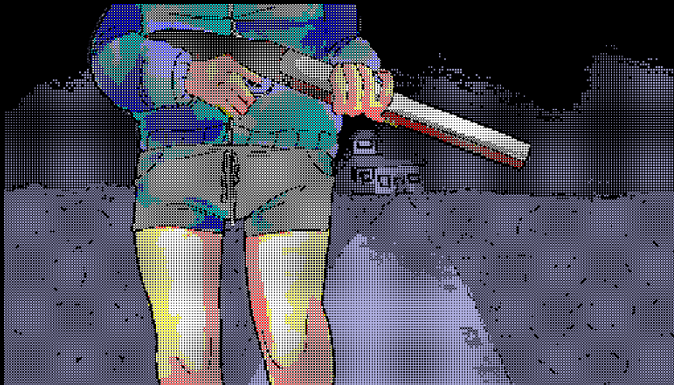
Concept art de las escenas iniciales



Fondos potenciales (en alucinaciones)



Character sheet de Sebastian



Final malo (escena conceptual)



Escena conceptual



Final bueno (escena conceptual)



Diseños alternativos de los personajes



Primeras ideas de portadas



Primeras ideas de portadas



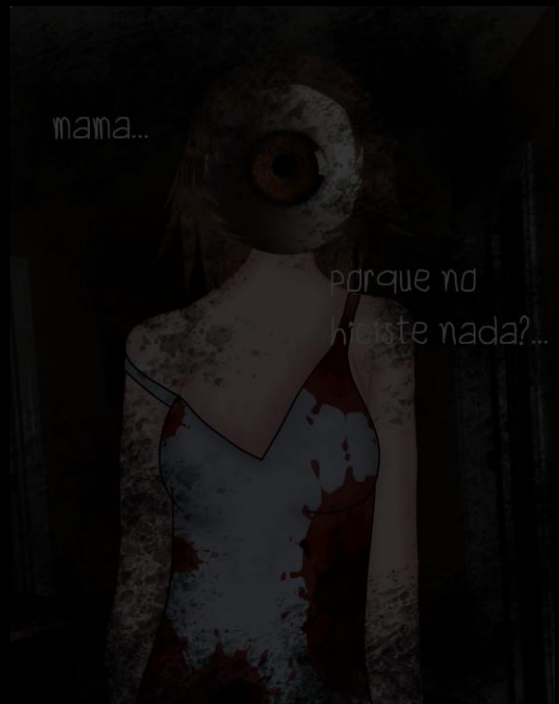
Primeras ideas de portadas



Primeras ideas de portadas



Fondo potencial del juego



Escena potencial (alucinaciones)

Sistema de Ayuda:

- Tutorial Inicial: Introducción en el nivel de entrenamiento con mensajes emergentes explicando los controles y mecánicas básicas.
- Guía In-Game: Accesible desde el menú de pausa, proporcionando información sobre controles, objetivos actuales y pistas sobre cómo proceder.
- Consejos Contextuales: Consejos que aparecen automáticamente si el jugador está atascado en una sección por demasiado tiempo.
- Manual Digital: Un manual accesible desde el menú principal con información detallada sobre el juego, incluidos los controles, la mecánica de juego y consejos.

DESCRIPCIÓN DE TECNOLOGÍAS A USAR

Motor de Juego:

- Construct: Para desarrollar el juego y proporcionar gráficos 2D de alta calidad con compatibilidad multiplataforma.

Lenguajes de Programación:

- Javascript: Para scripting y lógica del juego dentro de Construct.

Herramientas de Arte:

- IbisPaint X: Para la creación de ilustraciones y animaciones 2D, incluidos personajes, fondos y objetos.
- Papel y Lápiz: Para bocetos iniciales y storyboards.

Herramientas de Audio:

- FL Studio o GarageBand: Para la creación y edición de música y efectos de sonido.
- Audacity: Para la edición de audio y mezcla final.

Sistemas de Control de Versiones:

- GitHub o GitLab: Para el control de versiones y colaboración en el desarrollo del proyecto.

Plataformas de Distribución:

- Steam
- Itch.io