

Análisis de Jugabilidad

El diseño aprovecha el concepto del "Tohu va-Bohu" mencionado por el Abuelo Sabio. Al ser para preescolares, la mecánica de sombras no solo es un reto visual, sino una herramienta de calma; transformamos el miedo a la oscuridad en un juego de reconocimiento de formas. La luz "Oro Divino" del Arca-Walker no es solo estética, es el guía funcional que separa el primer plano (objetos reales) del plano de interacción (pared de sombras), facilitando la lectura cognitiva sin saturar al niño.



Explicación de la Respuesta

La solución es un sistema de emparejamiento visual directo. El niño identificará que el cubo de cristal (Zuhayr) corresponde a la sombra cuadrada, el transbordador redondeado a la silueta aerodinámica y la pequeña planta a la sombra con hojas. En la imagen de solución, estas conexiones se manifiestan como hilos de luz dorada que viajan por el aire, reforzando la idea de que la luz del Abuelo Sabio pone orden en el caos de la oscuridad.

