

# The Gas Station (La gasolinera)

Pedro Hernández Alcón

VJ1222 - Diseño Conceptual de Videojuegos



## Índice:

One page	3
Perfiles de jugador y público objetivo	4
Reglas del juego	5
Mecánicas del juego	6
Equilibrio del juego	12
Gameplay	13
Diseño de niveles	15
Música y sonidos	33
Gamificación	36
Monetización	37
Multijugador	38

## One page

**Plataformas:** PS5 / XBOX SERIES X / PC

**Edad objetivo:** +18 años

**Resumen del juego:** Un grupo de cinco amigos viajan en coche por la noche cuando empiezan a quedarse sin gasolina, por lo que deciden parar en la gasolinera más cercana, puesto que el combustible no les daba para más. Al parar y encontrar problemas al repostar y se adentran en una historia que les dejará marcados. Luchas intrépidas, búsqueda de utensilios para sobrevivir y persecuciones de infarto. ¿Conseguirán sobrevivir?

**Esquema del juego:** El jugador interpretará a un grupo de amigos que, siguiendo un camino lineal, podrá tomar diferentes decisiones que afectarán directamente en la historia. El juego se divide en 5 partes en las cuales se dividen por una lucha final con la opción de muerte o no de uno o varios personajes. Según la cantidad de personajes que lleguen vivos al término del juego se premiará al jugador con un final mejor o peor.

### USP:

- La experiencia de seguir una historia lineal entretenida
- La capacidad de tomar tus propias decisiones y que estas afecten en la historia, al igual que fallar o acertar en combates que afecten a muertes de personajes.
- La experiencia de sumergirse en una historia de miedo, suspense y acción.
- La capacidad de poder repetir el juego en varias ocasiones y tener caminos y finales diferentes.
- El arte del juego realista y lo más parecido al mundo real posible.

**Juegos similares:** Heavy Rain, Beyond Two Souls

## Perfiles de jugador y público objetivo

El juego está realizado para jugadores mayores a los 18 años que les guste la tensión y experimentar el miedo. Hecho para personas que buscan un juego que te mantiene siempre alerta a pesar de tener algunos momentos de aparente tranquilidad.

No tiene menciones políticas, religiosas, por lo que no afrenta y es jugable por los distintos colectivos humanos.

Los protagonistas son un grupo de jóvenes masculinos y femeninos con la misma capacidad física y mental. Así, se intenta representar variedad para que cualquier jugador pueda verse representado, por lo que no se esperan problemas de género.

El juego busca ser un distintivo para los jugadores *explorers* porque aun habiendo pocos sitios donde explorar, si lo haces cuando debes, puedes conseguir ventajas para futuros retos y decisiones y así morir o sobrevivir.

También para los *socializers* porque centrándonos en el modo de dos jugadores, al tener que interactuar en todo momento con otro jugador, constantemente hay una conversación o interacción con alguien. Además, continuamente el destino del juego depende de las decisiones tomadas por ambos. Si hablamos del modo solitario, el carisma de los personajes y villano hacen una atractiva interacción.

Los jugadores *archiver* son los perfiles más esperados, ya que juego tiene distintos finales y distintos logros dependiendo de las tomas de decisiones. Para poder completar el juego al 100%, se deben alcanzar todos los finales. También habrá que pasarse el videojuego tomando siempre los mismos tipos de decisiones o no fallar ninguna “quick time events” para conseguir logros ocultos.

Para terminar, los jugadores *killers* son los menos esperados porque hay menos incentivos para ellos. Aunque se ha buscado maneras con recompensas especiales para atraerlos, como el poder terminar el juego sin fallar interacciones o acabarlo lo más rápido posible.

## Reglas del juego

El juego está diseñado para uno o dos jugadores, en el que su objetivo principal es llegar al final de la historia, con el incentivo de mantener vivos al mayor número de personajes posibles. A lo largo de la historia el jugador se encuentra con varios obstáculos o conflictos donde lucha con el antagonista o el entorno y tiene que superar minijuegos y pruebas. Para ello, se deben tomar decisiones, que estarán limitadas. Asimismo, el espacio explorable también estará restringido, como la velocidad en la que los personajes andan por estos espacios. Al ser lineal, el juego solo permite estar en una zona con objetivos, una vez terminados se pasará a la siguiente zona y no se podrá volver a no ser que el juego lo permita en un futuro.

Al momento de la toma de decisiones se muestran dos opciones, estando cada una de ellas a un lado de la pantalla. Para seleccionar una opción se deberá indicar con el joystick el lado que se prefiera (Izquierda/derecha) y pulsar la tecla X/A o seleccionar la decisión con el ratón. Para superar las pruebas, minijuegos y combates se deberán pulsar, mantener o repetir pulsaciones de botones/teclas aleatorias indicadas en la pantalla, mayormente conocido como 'quick time events'. Estos botones aleatorios que se deben pulsar aparecerán en la pantalla en el momento preciso. Como también aparecerá en la parte inferior de la pantalla indicaciones como 'Pulse /X/Q para interactuar' o 'Pulse X/A/"ESPACIO" para saltar'.

Para completar de forma más rápida y sencilla el juego se recomienda evitar los conflictos y muertes, así como, explorar todos los escenarios posibles cuando se pueda.

Las reglas fundacionales serán en base a la agilidad mental del jugador para superar los combates y la paciencia para explorar con tranquilidad todos los lugares.

## Mecánicas del juego

Debido al sistema de autoguardado instantáneo, no se puede 'retroceder' si alguien se muere.

'The Gas Station' es un juego tipo 'escoge tu propia aventura', en el cual tendremos que tomar decisiones mientras completamos la historia del juego. En esos momentos habrá un primer plano de la cabeza del jugador que toma la decisión, las dos decisiones en la derecha e izquierda, y tiempo ilimitado para elegir.

Cuando se da la opción de tomar una decisión habrá dos para elegir. Antes de elegir se comunicará si esta es una decisión importante o no. Las decisiones importantes afectarán directamente a los personajes pudiendo hacer que estos mueran o sobrevivan. Las no importantes hacen que los personajes puedan tomar caminos diferentes pero sin afectar a sus vidas. Estas decisiones llevan a distintos finales, unos más caóticos y otros más pacíficos.

Además, hay escenarios donde se puede controlar y mover a los personajes para investigar el terreno y encontrar objetos escondidos que vendrán muy bien para luego no morir.

Sin embargo, durante la acción las mecánicas cambian a "quick time events", indicando qué botones debemos pulsar en cada momento. Lo importante es la rapidez y colocación de los dedos.

## ACCIONES DEL USUARIO

	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Movimiento	Movimientos de un personaje.	Se mueve con velocidad de 5km/h.	Se puede mover al personaje que se controla en el momento en el mapa para buscar objetos o huir.	Se controla con el joystick del mando o con WASD.	Estar en un momento de mapa abierto	Se puede andar un poco más rápido pulsando R2/RT/SWIFT.
Salto	Interacciones de salto.	Salta un objeto interactuando con él.	El personaje controlado interactúa con un objeto de salto.	Pulsar el botón X/A o la tecla ESPACIO.	Se debe estar cerca de un sitio para saltar o un 'quick time event'.	
Agacharse	Interacciones de agacharse.	Se agacha hasta la mitad de su altura.	El personaje controlado se agacha.	Pulsar el botón O/B o la tecla C.	Se debe estar cerca de un sitio para agacharse o un 'quick time event'.	
Coger	Interacciones con objetos del mapa.	Coge objetos que estén a menos de 1m.	El personaje controlado coge el objeto que se le pide.	Pulsar el botón □/X o la tecla Q.	Se debe estar cerca de un sitio para donde se deba coger algo.	
Golpear	Interacciones de pelea.	Atacar a enemigos.	El personaje controlado golpea.	Pulsar un botón/tecla aleatoria indicado en la pantalla.	Estar en fase de 'quick time event'.	
Esquivar	Interacciones de pelea.	Esquivar el ataque de un enemigo.	El personaje controlado esquiva un ataque.	Pulsar un botón/tecla aleatoria indicado en la pantalla.	Estar en fase de 'quick time event'.	
Inventario	Abrir/cerrar el inventario.	Abrir/cerrar el inventario para interactuar con él.	Menú de selección con los objetos disponibles.	Pulsar el botón Δ/Y o la tecla E.	Estar en un momento de mapa abierto.	Para seleccionar las cosas una vez dentro se usa el joystick para moverse y X/A para seleccionar o el ratón. Se muestra el inventario del personaje controlado.
Decisiones	Elección de 2 opciones que te da el juego.	Elegir entre 2 decisiones que te da el juego.	Afectan en lo que va a pasar en la historia.	Indicar con el joystick el lado que se prefiera (Izquierda/derecha) y pulsar la tecla X/A o seleccionar la decisión con el ratón.	Estar en un momento de decisión.	Hay decisiones importantes que pueden hacer que un personaje muera sin haber luchado contra el antagonista.

## MINIJUEGOS

### Minijuego surtidor

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Manguera de gasolina	Coger la manguera y conectarla al depósito del coche.	Se coge la manguera con la interacción de coger, y se deposita con la interacción de coger.	Cinemática y entrada en la gasolinera	Pulsar pocos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.		

### Minijuego hacha o motosierra

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Hacha	Se usa el hacha para cortar los troncos	Cortar troncos.	Cortar los troncos que les impide seguir	Pulsar unos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.	Tener el hacha.	La combinación de botones es más difícil y se pierde el hacha.
Motosierra	Se usa la motosierra para cortar los troncos	Cortar troncos.	Cortar los troncos que les impide seguir	Pulsar pocos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.	Tener la motosierra.	La combinación de botones es más sencilla y se gasta la gasolina de la motosierra.

### Minijuego candado

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Horquillas	Se usan dos horquillas para abrir el candado	Abrir candado.	Abrir el candado para entrar a la caseta.	Pulsar muchísimos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.		La combinación de botones es casi imposible.

Herramientas	Se usa algo de la caja de herramientas para romper el candado	Romper candado.	Romper el candado para entrar a la caseta.	Pulsar pocos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.	Tener la caja de herramientas.	La combinación de botones es más sencilla y se pierde la caja de herramientas.
Navaja	Se usa una navaja para abrir el candado	Abrir candado.	Abrir el candado para entrar a la caseta.	Pulsar unos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.	Tener la navaja.	La combinación de botones es de dificultad media y se pierde la navaja.

### Minijuego caja fuerte

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Caja fuerte	Se usa el número de la entrada para abrir el candado.	Abrir caja fuerte	Abre la caja fuerte para investigar el interior.	Rotar la rueda de la caja hasta cada número y luego rotar en dirección contraria hasta el siguiente número.	Encontrar el código.	.

### Minijuego recolectar madera

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Hacha	Se usa el hacha para cortar los troncos	Cortar troncos.	Cortar los troncos para hacer fuego.	Pulsar unos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.	Tener el hacha.	La combinación de botones es más difícil y se pierde el hacha.
Motosierra	Se usa la motosierra para cortar los troncos	Cortar troncos.	Cortar los troncos para hacer fuego.	Pulsar pocos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.	Tener la motosierra con gasolina.	La combinación de botones es más sencilla y se gasta la gasolina de la motosierra.

### Minijuego encender la hoguera

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Dos palos	Se usan dos palos para encender una hoguera.	Encender hoguera.	Encender una hoguera para hacer fuego y no tener frío.	Pulsar muchos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.		La combinación de botones es muy difícil.
Mechero	Se usa un mechero para encender una hoguera.	Encender hoguera.	Encender una hoguera para hacer fuego y no tener frío.	Pulsar pocos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.	Tener el mechero.	La combinación de botones es más sencilla.

### Minijuego nadar

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
	Nadar en dirección a la orilla o canoa (según lo decidido).	Nadar.	Llegar a la orilla o canoa (según lo decidido).	Pulsar dos botones/teclas indicados en la pantalla.		

### Minijuego remar

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Canoa	Remar estando en la canoa.	Remar.	Remar siguiendo el camino del pantano.	Pulsar dos botones/teclas indicados en la pantalla.		

## Minijuego escapar de las raíces

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Puños	Se usan los puños para escapar de las raíces.	Cortar raíces.	Escapar de las raíces para sobrevivir y llegar a la gasolinera.	Pulsar muchos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.		La combinación de botones es muy difícil.
Navaja	Se usa la navaja para cortar las raíces.	Cortar raíces.	Cortar las raíces para sobrevivir y llegar a la gasolinera.	Pulsar muchos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.	Tener la navaja.	La combinación de botones es de dificultad media.
Hacha	Se usa el hacha para cortar las raíces.	Cortar raíces.	Cortar las raíces para sobrevivir y llegar a la gasolinera.	Pulsar muchos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.	Tener el hacha	La combinación de botones es de dificultad media.

## Minijuego arrancar

Entidades	Descripción	Atributos	Desencadenantes	Triggers	Recursos	Notas
Coche	Arrancar el coche para escapar.	Arrancar.	Escapar en coche.	Pulsar pocos botones/teclas aleatorios indicados en la pantalla.		

## Equilibrio del juego

Es un juego intuitivo, en el que aparecen las distintas explicaciones de pistas, interacciones y minijuegos, para que una vez empezado realmente el juego sea sencillo y se sepa cómo jugar. Además, el nivel de dificultad es adaptable pudiendo elegir entre principiante (juega poco a videojuegos), aficionado (juega a videojuegos, pero de vez en cuando), profesional (juega a menudo a videojuegos), experto (juega mucho a videojuegos) y caos (muy muy complicado), que solo se podrá seleccionar una vez pasado el juego con el nivel experto.

Por otro lado, las interacciones de botones en los combates se adaptan al nivel de dificultad, con el tiempo para realizarlas, la cantidad de botones a presionar a la vez, etc., siendo estas progresivas a lo largo de la historia, cada vez más y más complicadas, al igual que el nivel de investigación en los diferentes momentos. Por lo que la dificultad de los minijuegos irán incrementando con el paso de los niveles del juego.

Igualmente, no es del todo justo porque las decisiones y muertes de los personajes no dependen solo de un jugador, como jugador 1 se puede hacer todo genial y sin fallos, pero no llegar al 'final bueno' por los fallos del jugador 2.

En el juego hay una mezcla de relaciones transitivas e intransitivas, pero predominarán las relaciones intransitivas.

Las relaciones intransitivas se pueden encontrar a lo largo de toda la historia, ya que para superar algunos minijuegos si se utiliza el objeto adecuado, se tiene una ventaja sobre todo para el futuro (por no perder ciertos objetos), o bien de tiempo. También todos los usuarios empiezan sin nada y a lo largo de la historia se van encontrando los mismos objetos teniendo las mismas posibilidades y formulando cada uno estrategias diferentes para continuar con la historia.

De lo contrario y respecto a las relaciones transitivas, solo observamos el coste del tiempo en el minijuego de recolectar troncos en la nieve, el coste de recursos al usarlos en los diferentes niveles y el coste de vida y personajes en las batallas.

## Gameplay

La mayoría de misiones del juego están diseñadas para retar a la habilidad mental del jugador.

El juego está dividido en 5 fases y es lineal, por lo que habrá que superar cada nivel para pasar al siguiente, llegando al reto final que es intentar sobrevivir con el mayor número de personajes. Para lograr el reto final se deberán lograr los retos intermedios, sobrevivir al final de cada fase con todos los personajes.

### Retos atómicos:

**1ª fase:** al estar encerrados en la gasolinera, se debe escapar de esta por los largos pasillos del sótano.

**2ª fase:** se debe salir inmune de la discusión entre los amigos (según la opción escogida) e intentar evitar la muerte de Jason por el ataque de la sombra.

**3ª fase:** se debe sobrevivir al paisaje helado recolectando leña en menos de 5/8 min. para evitar la muerte de Martha.

**4ª fase:** se debe sobrevivir en el pantano llegando a la canoa y salir remando o salir nadando y bordearlo andando (según la opción escogida), e intentar evitar la muerte de Eve por el ataque del antagonista. También por otra parte se debe intentar evitar la muerte de Daniel escapando de las raíces o bien escapar de un laberinto (según la opción escogida) para evitar la muerte de Daniel, Martha y Eve (si estos no murieron antes) .

**5ª fase:** ver la cinemática final. :)

**Retos intermedios:** sobrevivir al final de cada fase con todos los personajes.

**Reto final:** finalizar el juego con el mayor número de personajes vivos.



## Diseño de niveles

Protagonistas: Peter (conductor), Daniel, Jason, Martha y Eve.

Antagonista: Cajero de la gasolinera

### - 1ª fase:

#### Cinemática:

Un grupo de 5 amigos viajan en coche por la noche cuando empiezan a quedarse sin gasolina, por lo que deciden parar en la gasolinera más cercana, puesto que el combustible no les da para más. Al parar ven que no pueden repostar, por lo que Peter y Daniel deciden entrar para ver si podían abrir ellos mismos el surtidor.

#### Mapa abierto:

(Cooperativo: el jugador local/1 controla a Peter y el jugador conectado/2 a Daniel. Solitario: se controla a Peter y Daniel le sigue.)

El ambiente dentro de la gasolinera es muy siniestro, oscuro y con una luz parpadeante. Se puede andar por la gasolinera, pero sin poder interactuar con nada hasta hablar con el cajero para pedirle que abra el surtidor. Una vez hecho se debe ir al surtidor y jugar un minijuego abriendo el orificio del coche, coger la manguera y echar gasolina. Al ver que sigue sin echar deciden entrar todos juntos, ya que los dos primeros habían pasado mucho miedo.

El minijuego del surtidor es a modo tutorial enseñando los distintos modos de consecuciones de botones que tendrá el videojuego a lo largo de la historia.



(Los botones salen en pantalla uno a uno y habrá que irlos presionando o manteniendo mientras que sale el siguiente botón y habrá que hacer lo mismo sin soltar el anterior.)

Al entrar, el cajero ha desaparecido y la puerta del trastero se encuentra abierta con una luz en el interior de este. Sucedido esto se cierra la puerta principal. Aquí está la opción de buscar dos objetos, un extintor que pueden romper cristales y una palanca debajo del mostrador para forzar la puerta. Al hacer cualquiera de las dos cosas, caen de golpe puertas metálicas sellando el lugar. Por lo que la única opción es adentrarse en el trastero.

### Cinematúa:

Bajan unas escaleras y al final de ellas encuentran dos pasillos. Todos deciden ir juntos por un pasillo y llegan a la primera puerta, la abren y cuando solo Daniel y Jason pasan por el umbral, suena un ruido detrás de todos, se giran y de repente la puerta se cierra de golpe, separándolos y teniendo que ir por caminos distintos.

### Mapa abierto:

(Cooperativo online: el jugador local controla a Daniel y Jason, el jugador conectado a Peter, Martha y Eve. Pantalla dividida: se controla primero a Daniel y Jason y después a Peter, Martha y Eve, controlando cada uno a un personaje distinto de cada grupo. Solitario: se controla primero a Daniel y Jason y después a Peter, Martha y Eve.)

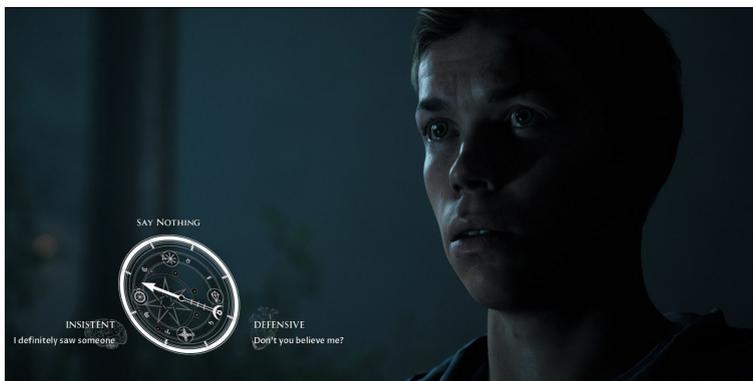
Habr  que recorrer el corto pasillo con sustos, explicando la mec nica de c mo se van a separar los grupos a lo largo del juego. Despu s de pasar miedo por la tensi n, poca luz y sonidos extra os y repentinos, los pasillos, que forman un c rculo, terminan encontr ndose y con unas nuevas escaleras al fondo que dan a un bosque oscuro y tenebroso.

En el bosque se proponen buscar de nuevo la gasolinera mientras no paraban de escuchar ruidos extra os. El grupo de 5 amigos, por los desacuerdos y tensiones, empiezan a discutir por todo (por parar en la gasolinera, por no haber repostado antes, por entrar en el trastero...). Todas estas discusiones hicieron que se separaran entre los que opinan una cosa y otra. Peter, Eve y Jason por un lado, y Daniel y Martha por otro.

(Online: el jugador local controla a Peter, Eve y Jason y el jugador conectado a Daniel y Martha. Pantalla dividida: se controla primero a Peter, Eve y Jason y despu s a Daniel y Martha, controlando cada uno a un personaje distinto de cada grupo. Solitario: se controla primero a Peter, Eve y Jason y despu s a Daniel y Martha.)

### Decisi n:

(Esta primera vez, en la lucha nadie morir  a pesar de los fallos que puedan tener los jugadores en la partida, ya que es a modo tutorial.)



(Un primer plano de la cabeza del jugador que toma la decisi n, las dos decisiones en la derecha e izquierda, y tiempo ilimitado para elegir. Antes de elegir se comunicar  si esta es una decisi n importante o no.)

### Peter, Eve y Jason:

Peter y Eve cabreados con Daniel por su manera de ver la situaci n deciden irse por un lado seguidos de Jason, mientras Martha se queda consolando a Daniel de su respectivo enfado. El tr o sigue su camino cuando Eve se queda paralizada, con la cara blanca sin

poder mover ni un dedo. Es entonces cuando se encuentra con el cajero de la gasolinera que le habla en su imaginación. Cuando “despierta” cree que todo ha pasado realmente, pero sus amigos preocupados dicen que no han visto nada y no la creen. Eve insiste en que lo ha visto y ha sucedido.

**Opción 1: Elegir enfadarse con Eve (como Jason).** Jason se enfada con ella porque piensa que se está quedando con ellos y los está intentando asustar. Es ahí cuando se separa un poco de los dos amigos y es atacado por el antagonista.

#### Lucha:

Controlando a Jason aparecerá una secuencia de botones a modo tutorial de como es la lucha en el videojuego.

**Opción 2: Elegir no enfadarse con Eve (como Jason).** Jason intenta empatizar un poco con ella y saber por qué ha dicho eso. Eve no sabe cómo expresarse ni explicar lo que ha visto. Es ahí cuando se separa un poco de los dos amigos y es atacada por el antagonista.

#### Lucha:

Controlando a Eve aparecerá una secuencia de botones a modo tutorial de como es la lucha en el videojuego.



(Los botones salen en pantalla uno a uno y habrá que irlos presionando o manteniendo mientras que sale el siguiente botón y habrá que hacer lo mismo sin soltar el anterior.)

#### Grupo de Daniel y Martha:

Una vez los dos solos y juntos empiezan a hablar de su pasado mientras andan por el bosque, y de como siempre se han gustado mutuamente, pero también tienen disputas del pasado por las que no están juntos. Entonces, cuando por fin deciden darse un beso, Daniel se queda petrificado porque ha escuchado y visto una extraña figura humana al fondo.

**Opción 1: Elegir enfadarse con Daniel (como Martha).** Martha se enfada con Daniel porque otra vez cuando están a punto de dar el paso este se echa atrás y le “hace la cobra”. Martha le grita y de repente es atacada por el antagonista.

#### Lucha:

Controlando a Martha aparecerá una secuencia de botones a modo tutorial de como es la lucha en el videojuego.

**Opción 2: Elegir lanzarse igualmente a besar a Daniel (como Martha).** A pesar de que Daniel se ha quedado paralizado, Martha le besará, pero a mitad de todo se escucha un sonido más fuerte, Daniel se da cuenta, para y es atacado por el antagonista.

### Lucha:

Controlando a Daniel aparecerá una secuencia de botones a modo tutorial de como es la lucha en el videojuego.

### **- 2ª fase:**

### Cinemática:

Una vez terminada la lucha, los grupos vuelven a encontrarse gracias al llanto desenfadado de los protagonistas que hacen que se les escuché a bastante distancia. Daniel llegó corriendo de la mano de Martha, escuchando a sus otros tres amigos llorar y gritar del pánico. Ahí fue cuando describieron todo lo sucedido y se dieron cuenta de que todo ocurrió de forma paralela y, de que, o estaban alucinando, o no solo había un único cajero. Una vez relatado todo, los amigos decidieron no volver a separarse.

### Mapa abierto:

(Multijugador: Jugador local/1 controla a Jason y jugador conectado/2 controla a Martha, y el resto les acompañan. Solitario: se controla a Jason y el resto le acompañan.)

Ahora los protagonistas encuentran un camino que creen llevarles a algún lugar. Al empezar a andar por él verán que este está bloqueado por un tronco grande de un árbol caído. Para ello los amigos deben buscar algo para quitarlo de en medio o esquivarlo.

Por el mapa estarán escondidas un hacha y una motosierra con poco combustible, que se usarán para cortar el árbol y poder pasar. Para ello es necesario encontrar al menos una de las dos herramientas. Con ambas se puede cortar el árbol, siendo más complicado hacerlo con el hacha, sin embargo, al hacerlo con esta se quedará guardada en el inventario la motosierra para poder utilizarla después (el objeto que se utilice se pierde). Los minijuegos serán acordes a la decisión tomada, si usar el hacha o la motosierra.

Al emplear el hacha el jugador (lo hace el jugador que se acerque al minijuego) debe manejar una consecución de botones cada vez que el personaje da un hachazo y corta el árbol. Al manejar la motosierra será más sencillo ya que solo se tiene que mantener presionado unos pocos botones a la vez.

Además, habrá escondida también una navaja que se podrá usar posteriormente.

### Cinemática:

Al terminar de cortar el árbol y hacer escándalo celebrándolo, los jóvenes escuchan sonidos saliendo de una pequeña caseta de madera al fondo y se ponen muy nerviosos. Jason, el a priori más valiente, se pone delante y empieza a hacer preguntas a lo que sea ese ruido y a lo cual nadie responde. Finalmente, tratan de tranquilizarse cuando escuchan sonidos de coches viniendo del lado del camino donde habían cortado el árbol, por lo que:

### Decisión importante:

**Opción 1: Elegir investigar la caseta (lo decide el jugador local/1).** Todos los amigos deciden ver lo que hay dentro de la caseta a ver si encuentran algo que les pueda ayudar.

**Opción 2: Elegir volver por el camino (lo decide el jugador local/1).** Todos los amigos deciden volver por dónde han venido para seguir el sonido de los coches e ignorar la caseta y los ruidos de su interior.

### Opción 1:

#### Mapa abierto:

(Multijugador: Jugador local/1 controla a Daniel y jugador conectado/2 controla a Eve, y el resto les acompañan. Solitario: se controla a Eve y el resto le acompañan.)

Otra vez volvemos a un mapa abierto donde al acercarse a la caseta se encuentra una puerta cerrada con un candado.

Para abrirlo habrá varias opciones, intentarlo con dos horquillas de pelo que tiene Eve, siendo esto muy complicado y casi necesario escoger otra opción; buscar por el mapa una caja de herramientas y usar algo de dentro con la que abrir o romper el candado (la manera más sencilla, ahorrando la navaja para después); o usar la navaja (si se ha cogido antes).

Una vez abierta la puerta entran uno detrás de otro con cuidado a ver qué era el sonido y si encuentran algo dentro del lugar. De repente los jóvenes se sobresaltan al escuchar un trueno y que empieza a llover. Las goteras de la intensa lluvia hacen que la caseta se inunde poco a poco y que tengan menos tiempo para buscar objetos.

Dentro hay una caja fuerte y el número para abrirla está dibujado en las maderas viejas al lado de la puerta de entrada, además de una escopeta con pocas balas y un bidón de gasolina para la motosierra o el coche.

### Lucha:

Una vez la caseta está muy inundada, los chicos salen de ella y se percatan de que no están en el mismo lugar. Al creer que están alucinando son atacados por una sombra oscura que asalta a Daniel, que luchará contra él (jugador local/1) con la navaja (si se ha cogido antes y no se ha usado), si no la posee utilizara sus puños y patadas, teniendo esto una mayor complejidad de botones. Si el jugador falla algún botón, el grupo perderá la navaja y si no la conservará.

A mitad del combate, Jason (jugador conectado/2) se pone por medio y lucha con la sombra. Si el jugador falla algún botón, Jason morirá, de lo contrario Jason se salvará.

### Muerte de Jason:

Tras morir, la sombra se escapa y los amigos tras llorar su pérdida se dan cuenta de que otra vez están en la puerta de la caseta, pero sin Jason.

### Salvación de Jason:

Al luchar durante un tiempo, Jason consigue que la sombra escape y por el cansancio Jason cae al suelo haciendo que sus amigos hagan un coro para socorrerlo, cuando se percatan de que otra vez están en la puerta de la caseta donde estaban antes.

### Opción 2:

#### Cinemática:

Volviendo al lugar de antes, todos siguen el sonido de los coches hasta que se escucha el estruendo de un trueno. Los jóvenes se sobresaltan y empieza a llover a la vez que dejan escuchar más coches, por lo que se asustan y deciden volver, pero esta vez se encuentran que el camino por el que habían ido con antelación ha cambiado completamente, ahora se hallan delante de un barranco sin encontrar lógica alguna.

#### Lucha:

De repente aparece el antagonista, empuja a Eve que casi cae por el barranco e intenta empujar a Peter (jugador local/1), esquivando o no el ataque (depende del acierto de botones) pero estando ambos a salvo en todo momento. Además, el cajero ataca a la vez a Marta y Daniel que luchará contra él (jugador conectado/2) con la navaja (si se ha cogido antes). Si el jugador falla algún botón, el grupo perderá la navaja y si no la conservará.

#### Muerte de Jason:

Finalmente, tras haber luchado con Daniel, el antagonista al marcharse empuja a Jason que cae por el barranco.

Los amigos tras llorar su pérdida se dan cuenta de que ya no existe ningún barranco y que otra vez están donde cortaron la rama del árbol caído, pero sin Jason y sin ninguna caseta al fondo.

### **- 3ª fase:**

#### Cinemática:

Una vez ubicados e intentando olvidar lo sucedido, los amigos deciden poner otra vez rumbo a buscar la gasolinera siguiendo el camino por donde escucharon los motores de los coches.

Tras un rato andando el camino se cerraba desembocando en un árbol gigante en el centro del camino. Una vez allí, los jóvenes optan por descansar un rato de la larga caminata tumbándose en el suelo y apoyándose en el árbol. Sin embargo, al tocar el árbol sonó de nuevo un trueno con la misma intensidad que anteriormente. Y cuando se quisieron dar cuenta estaba en el mismo paisaje pero nevado por completo.

Los chicos empiezan a pasar mucho frío y hambre, por la temperatura y el tiempo transcurrido sin llevarse nada a la boca. Entonces deciden ponerse manos a la obra con lo que tienen y hacer una hoguera, a pesar de que en cierta manera saben que están imaginándose esa situación.

### Mapa abierto:

(Multijugador: Jugador local/1 controla a Martha y jugador conectado/2 controla a Peter, y el resto les acompañan. Solitario: se controla a Martha y el resto le acompañan.)

Una vez ahí se deberá buscar un mechero suelto en el suelo y a base de minijuegos recolectar toda la madera posible, encender una hoguera y recolectar comida cogiéndola de árboles y arbustos o cazando.

Para completar todo eso deben hacerlo bajo un tiempo determinado (Multijugador: cinco minutos. Solitario: ocho minutos.), ya que los jóvenes están sufriendo mucho por las condiciones atmosféricas.

Para recolectar la madera será necesario tener el hacha o motosierra. Estas serán muy útiles para cortar los árboles. Al emplear el hacha, el jugador (lo hace el jugador que se acerque al minijuego) debe manejar una consecución de botones cada vez que el personaje da un hachazo y corta el árbol. Al manejar la motosierra será más sencillo porque solo se tiene que mantener presionado unos pocos botones a la vez. Además, hay poca madera por el suelo por si no se posee ninguna de las dos herramientas. Igualmente, se podrá hacer la hoguera con esta madera, pero dura mucho menos y conlleva consecuencias.

Para encender la hoguera se podrá hacer con el mechero o 'a la vieja usanza', con dos palos, siendo esto mucho más complicado. Al usar el mechero será más sencillo, ya que el jugador (lo hace el jugador que se acerque al minijuego) solo se tiene que mantener presionado unos pocos botones a la vez. Sin embargo, al probar con los palos se debe emplear una consecución de botones de distinta manera y ritmo. Hay que tener en cuenta que si se tiene poca madera, esta durará poco. Por lo que si se quiere llegar al final del cronómetro con la hoguera encendida se deberá encender en la recta final del tiempo.

Para recolectar la comida será totalmente necesario tener la navaja porque las hojas de arbustos y árboles están muy duras como para cortarlas con las manos. Al utilizar la navaja, el jugador (lo hace el jugador que se acerque al minijuego) debe manejar una consecución de botones cada vez que el personaje corte algo de comida.

Por último, para cazar es totalmente necesario tener la escopeta y así intentar cazar algunos pájaros que sobrevuelan la zona. Para abatirlos se debe sostener la escopeta en mano, apuntar, disparar y dar en el blanco a los pájaros.

### Situación:

Si una vez completado el tiempo la hoguera sigue encendida y tienen comida para los cinco, Martha se salvará, de lo contrario, si falla alguna de las cosas, Martha morirá por las malas condiciones y su debilidad física.

### Muerte de Martha:

Los chicos con mucho frío se dan cuenta de que a Martha, que lleva un rato sin hablar, ya no le late el corazón. Entonces empiezan a llorar por ella y por Jason (si este murió anteriormente), y a preguntarse el por qué de todo lo que está sucediendo. Cuando se dan cuenta de que otra vez están en el bosque con el árbol enorme sin nieve, pero sin Martha y ni rastro de la hoguera.

### Salvación de Martha:

El frío se apodera de ellos y ya con la barriga un poco llena, todos menos Martha se quedan dormidos. Tiempo después y tras un pequeño pestañeo, esta se da cuenta de que vuelven a estar en el bosque junto al árbol gigante sin nieve, con todos sus compañeros, pero ni rastro de la hoguera. Rápidamente, Marta los despierta a todos para avisarles de lo sucedido.

### **- 4ª fase**

#### Cinemática:

De repente y de la nada, el cajero de la gasolinera aparece al fondo del camino, andando lentamente hacia ellos mientras le dice al grupo que nunca deberían haber parado en esa gasolinera. El antagonista se para, levanta el brazo y al bajarlo cae el árbol gigante siguiendo la trayectoria del brazo, y haciendo que el grupo salga corriendo, se dispersen y se separen en dos grupos.

(Multijugador online: Juegan ambos a la vez. El jugador local controla al grupo de Eve y Peter, y el jugador conectado controla a Daniel, y si Martha y Jason siguen vivos le acompañan. Pantalla dividida: Juega primero el jugador 1 y a continuación el 2. El jugador 1 controla al grupo de Eve y Peter, y el jugador 2 controla a Daniel, y si Martha y Jason siguen vivos le acompañan. Solitario: se controla primero al grupo de Eve y Peter, y luego a Daniel, y si Martha y Jason siguen vivos le acompañan.)

#### Eve y Peter:

#### Cinemática:

Ya los grupos separados, Peter y Eve se encuentran solos huyendo de lo sucedido cuando tras un rato corriendo escuchan otro trueno. A lo que Eve se sorprende y tropieza con una rama cayendo por una ladera y terminando en un pantano donde el agua le llegaba por la cadera y el barro por la rodilla.

Estando ya abajo, Eve ve al fondo una canoa y en la orilla un árbol con cuerdas.

#### Decisión:

**Opción 1: Elegir ir nadando hasta la canoa.** Eve decide ir nadando hasta la canoa para escapar de la zona pantanosa.

**Opción 2: Elegir pedir ayuda a Peter con las cuerdas.** Eve prefiere ser socorrida por Peter y escapar de la zona pantanosa.

#### Opción 1:

### Mapa abierto:

(El jugador controla a Eve.)

Ahora como Eve, se debe nadar hasta la canoa (un minijuego que consistirá en una consecución de botones). Una vez en la canoa descubre que hay un remo dentro. Gracias al remo se podrá navegar e ir hasta la orilla para subir a Peter dentro de la canoa.

### Cinemática:

Una vez los dos dentro recuerdan que antes de llegar a la gasolinera pasaron por un puente, por lo que deducen que ese pantano puede llegar a la gasolinera. Así que Peter coge el remo y se pone a remar lo más rápido que puede.

### Minijuego:

Un minijuego que consiste en una secuencia de botones remando hasta encontrar la gasolinera no muy lejos de donde están.

### Lucha:

Al remar un poco, los amigos encuentran la gasolinera por fin y se disponen a dejar de navegar, acercarse a la orilla y salir de la canoa. Cuando Peter ya se ha bajado y Eve se dispone a hacerlo, vuelve aparecer el cajero delante de ellos repentinamente y atacará a la joven. Si el jugador falla algún botón, Eve morirá, de lo contrario Eve se salvará.

### Muerte de Eve:

Eve cae al agua por la pugna con el antagonista y muere. Peter no puede hacer nada, así que decide salir corriendo hacia la gasolinera.

### Salvación de Eve:

Eve consigue librarse del cajero, por lo que coge de la mano a Peter y lo hace correr hasta la gasolinera sin mirar atrás huyendo del antagonista.

### Opción 2:

#### Mapa abierto:

(El jugador controla a Eve.)

Tras la ayuda de Peter y el lanzamiento de la cuerda, Eve se tiene que apoyar en la cuerda para ayudarla a salir. Pero se ve que cuanto más avanza caminando más se hunde, así que tiene que tomar una decisión.

### Decisión importante:

**Opción 1: Elegir seguir caminando ayudándose con la cuerda.**

**Opción 2: Elegir ir nadando hasta la orilla aunque sea más difícil.**

### Opción 1:

### Muerte de Eve:

Al intentar seguir caminando poco a poco, Eve va hundiéndose más y más, lo que hace que en un punto ya sea imposible salir de ahí. Eve no llega a hundirse del todo, pero la llegada del cajero hace que Peter tenga que huir y no pueda ayudarla.

### Mapa abierto:

(El jugador controla a Peter.)

Peter recuerda que antes de llegar a la gasolinera pasaron por un puente, por lo que deduce que ese pantano puede llegar a la gasolinera. Entonces se debe seguir el pantano hacia adelante hasta en un momento encontrar la gasolinera y llegar hasta ella.

### Opción 2:

#### Mapa abierto:

(El jugador controla a Eve.)

Eve decide ir nadando hasta la orilla para evitar problemas y Peter cuando ya está lo suficientemente cerca la ayuda a salir. Una vez fuera recuerdan que antes de llegar a la gasolinera pasaron por un puente, por lo que deducen que ese pantano puede llegar a la gasolinera. Sin perder ningún segundo se pusieron camino a la gasolinera.

### Lucha:

Una vez encontrada la gasolinera, los amigos se alegran y empiezan a correr hacia ella, pero de nuevo el cajero se pone en el camino y ataca solo a Eve haciéndola pelear con él. Si el jugador falla algún botón, Eve morirá, de lo contrario Eve se salvará.

### Muerte de Eve:

Eve muere por la pugna con el antagonista y Peter no puede hacer nada, decide salir corriendo hacia la gasolinera.

### Salvación de Eve:

Eve consigue librarse del cajero, así que coge de la mano a Peter y lo hace correr hasta la gasolinera sin mirar atrás huyendo del antagonista.

### Daniel (Martha y Jason):

#### Cinemática:

Tras salir corriendo, en la oscuridad que se apoderaba del camino, observan un árbol repleto de luciérnagas. Daniel, (Martha y Jason) maravillados por la luminosidad que desprenden los pequeños insectos, se acercan cuando estos comienzan a volar, mostrándoles un camino a seguir.

### Decisión:

**Opción 1: Elegir seguir a las luciérnagas.** Daniel (y los demás) deciden seguir a las luciérnagas adentrándose en el bosque.

**Opción 2: Elegir ir por otro camino.** Daniel (y los demás) no se fían de las luciérnagas pensando que es una trampa y deciden ir por otro camino.

### Opción 1:

#### Mapa abierto:

(El jugador controla a Daniel.)

Al seguir a las luciérnagas por en medio del bosque, vuelve a sonar un trueno que aterra a los protagonistas, cuando ven que debajo de ellos empiezan a aparecer plantas y raíces de árboles que intentan atraparlos.

#### Lucha:

Daniel, debe intentar escapar de las plantas y raíces utilizando las herramientas anteriormente recogidas y que continúen en su poder, como el hacha o navaja, o bien golpeando con las manos.

Antes de todo se debe elegir la opción de qué objetos se quiere emplear para desprenderse de estas. La secuencia de botones será más complicada dependiendo del objeto usado. Si el jugador falla algún botón, Daniel morirá, de lo contrario Daniel se salvará.

#### Muerte de Daniel:

Finalmente, Daniel no consigue zafarse de las raíces y termina muriendo.

Marta o Jason (si alguno de los dos o los dos está con él) se salvarán y llegan corriendo a la gasolinera siguiendo el camino de las luciérnagas, donde se encontrarán con Peter (y Eve) para escapar en coche.

Si ninguno de los dos está vivo, Daniel morirá solo, rodeado de plantas sin poder llegar a la gasolinera.

#### Salvación de Daniel:

Tras escapar de las plantas, ayuda a sus otros amigos (si están con él) a escapar también. Finalmente, llegan corriendo a la gasolinera siguiendo el camino de las luciérnagas, dónde se encontrarán con Peter (y Eve) para escapar en coche.

### Opción 2:

### Mapa abierto:

(El jugador controla a Daniel.)

Daniel y sus compañeros (si siguen vivos) empiezan a andar en búsqueda de la gasolinera ignorando a las luciérnagas, cuando vuelve a sonar un trueno se encuentran con que están en el interior de lo que parece ser un laberinto.

Al adentrarse en él, ya que no hay otra manera de seguir andando, aprecian que los pasillos son muy anchos, pero que poco a poco se van estrechando. Por lo que tienen el tiempo contado para escapar de ahí.

Dentro del laberinto hay animales salvajes con los que deben enfrentarse. Si se falla algún botón en la lucha con ellos, los personajes serán heridos, ralentizándolos y haciendo más difícil escapar en el tiempo marcado.

### Muerte de Daniel (Martha y Jason):

Si no se consigue escapar del laberinto antes del tiempo estipulado, los amigos morirán aplastados por las paredes y ninguno logrará volver a la gasolinera.

### Salvación de Daniel (Martha y Jason):

#### Cinemática:

Una vez fuera del laberinto, los amigos divisan que la gasolinera está frente a ellos, así que empiezan a correr para allá cuando ven a Peter (y a Eve) llegar también.

#### Lucha:

A medio camino el cajero les vuelve aparecer delante enzarzándose en una nueva pelea con Daniel. Si el jugador falla algún botón, Daniel morirá, de lo contrario Daniel se salvará.

### Muerte de Daniel:

Los amigos se dan cuenta de lo sucedido, pero ya es demasiado tarde porque Daniel ha muerto a manos del cajero. Por lo que deciden huir, aunque sea sin él.

### Salvación de Daniel:

Daniel consigue salvarse y reunirse con sus amigos en la gasolinera, por lo que a toda velocidad huyen del lugar y del cajero.

### **- 5ª fase:**

#### Final 1:

Para llegar a este final es necesario que solo Peter haya sobrevivido.

#### Cinemática:

Finalmente, Peter muy nervioso es el único que llega a la gasolinera.

#### Mapa abierto:

Controlando a Peter perseguido por el cajero se debe llegar al coche para subirse y escapar.

#### Cinemática final:

Cuando Peter por fin consigue entrar en el coche, ve al cajero deformado por los golpes recibidos, en los asientos posteriores del coche, y este mata al joven protagonista.

Finalmente, se ve a aparecer a otro coche en dirección a la gasolinera yendo a repostar.

#### Final 2:

Para conseguir este final es necesario llegar con más de un jugador vivo y sin gasolina para echar al coche.

#### Cinemática:

Finalmente Peter y los amigos que le acompañen consiguen llegar a la gasolinera. Estos se dan cuenta de que siguen sin tener gasolina.

#### Mapa abierto:

Controlando Peter, Se debe llegar al coche, de manera opcional comprobar si pueden echar gasolina, montarse en el coche y escapar.

#### Cinemática final:

El coche sigue estando sin gasolina suficiente en el depósito, por lo que al cabo de 2 minutos se para. De repente parpadea la pantalla quedándose en negro y volviendo a encenderse apareciendo el cajero deforme por todos los golpes recibidos, vuelve a parpadear la pantalla y esta vez solo se ve al cajero sin ninguna deformidad y el coche desaparecido.

Finalmente, vuelve a parpadear y se ve a aparecer un coche en dirección a la gasolinera yendo a repostar.

#### Final 3:

Para conseguir este final es necesario llegar con más de un jugador vivo y con el bidón gasolina todavía en el inventario.

#### Cinemática:

Finalmente, Peter y sus amigos han conseguido llegar a la gasolinera con gasolina para el coche.

#### Mapa abierto:

Controlando a algún compañero vivo, seguido por los demás amigos todavía vivos y perseguido por el cajero se debe llegar al coche para llenar el tanque de gasolina, subirse y escapar. Mientras tanto Peter entretiene al cajero para conseguir tiempo para llenar el coche de gasolina.

#### Cinemática final:

Una vez arrancar el coche, gritan a Peter para que suba cuando ven que este cae al suelo víctima del cajero. Al no poder hacer nada, ponen rumbo a casa y los demás supervivientes consiguen escapar.

Finalmente, se ve a aparecer a otro coche en dirección a la gasolinera yendo a repostar.rio

#### Final 4:

Para conseguir este final es necesario llegar con todos los jugadores vivos.

#### Cinemática:

Se ve llegar a todos los amigos a la gasolinera y abrazarse, pero sin perder mucho tiempo porque el cajero está detrás.

#### Mapa abierto:

Controlando a Peter, si no poseen el bidón gasolina en el inventario, al llegar al coche se ve un bidón de gasolina en el suelo, de lo contrario ya lo tienen. Por lo que los amigos llenan el coche de gasolina rápidamente para conseguir escapar del cajero.

#### Cinemática final:

Se ve a Peter y a todos sus compañeros dentro del coche escapar a toda velocidad por la carretera y salvándose de lo vivido esa noche y del cajero.

Finalmente, se ve a aparecer a otro coche en dirección a la gasolinera yendo a repostar.

## **BEAT CHART**

### **FASE 1**

#### **Misión 'A echar gasolina'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Los cinco amigos llegan a una gasolinera a echar gasolina.

**PROGRESSION:** Entrar a la gasolinera a ver que sucede con el surtidor.

**EST. PLAY TIME:** 5 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), rojo oscuro(gasolinera), blanco(luces).

**MECHANICS:** Minijuego, buscar objetos, andar.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de la naturaleza, pájaros, gasolinera.

#### **Misión 'Salir de la gasolinera'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Los cinco amigos se quedan encerrados dentro del establecimiento.

**PROGRESSION:** Salir de la gasolinera por la escalera de atrás del sótano.

**EST. PLAY TIME:** 10 min.

**COLOR MAP:** Negro(oscuridad), gris(paredes), blanco(pocas luces).

**MECHANICS:** Buscar objetos, andar, escapar.

**MUSIC TRACK:** Ambiente en el pasillo (goteo).

#### **Misión 'Perdidos en el bosque'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Los cinco amigos se separan en dos grupos por una discusión.

**PROGRESSION:** Sobrevivir a la lucha con el cajero y encontrarse de nuevo.

**EST. PLAY TIME:** 5 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), marrón(árboles), verde(naturaleza).

**MECHANICS:** Seguir camino, lucha, andar.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de bosque, viento, pájaros.

## **FASE 2**

### **Misión 'Siguiendo el camino'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Los cinco amigos se encuentran y deciden seguir el camino de tierra porque no hay otro.

**PROGRESSION:** Consiguen cortar los troncos que les impide seguir y continúan por el camino.

**EST. PLAY TIME:** 5 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), marrón(árboles), verde(naturaleza).

**MECHANICS:** Minijuego, buscar objetos, andar.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de bosque, viento, pájaros, hacha o motosierra.

### **Misión 'Investigando la caseta'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Los cinco amigos deciden investigar una caseta que ven.

**PROGRESSION:** Decidir la muerte o no de Jason.

**EST. PLAY TIME:** 12 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), marrón(caseta), verde(naturaleza).

**MECHANICS:** Minijuegos, buscar objetos, lucha, andar.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de bosque, viento, pájaros, tormenta, candado, caja fuerte.

### **Misión 'Siguiendo a los coches'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Los cinco amigos deciden volver por el camino porque escuchan ruidos de coches.

**PROGRESSION:** Decidir la muerte o no de Jason.

**EST. PLAY TIME:** 8 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), marrón(árboles), verde(naturaleza).

**MECHANICS:** Seguir camino, lucha, andar.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de bosque, viento, coches, tormenta.

### **FASE 3**

#### **Misión 'Recolectando madera'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Los cinco amigos de repente se encuentran en la nieve con mucho frío.

**PROGRESSION:** Encender una hoguera antes de un tiempo estipulado para decidir la muerte o no de Martha.

**EST. PLAY TIME:** 5/8 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), marrón(troncos), verde(naturaleza), blanco(nieve), amarillo (fuego).

**MECHANICS:** Minijuegos, buscar objetos, andar.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de bosque, viento, pájaros, hacha o motosierra, fuego.

### **FASE 4**

#### **Misión 'El pantano'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Peter y Eve se encuentran en un pantano tras caer por una ladera.

**PROGRESSION:** Llegar a la gasolinera siguiendo el pantano y decidir la muerte o no de Eve.

**EST. PLAY TIME:** 10 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), verde(agua y naturaleza), marrón(canoa y árboles).

**MECHANICS:** Minijuegos, lucha, andar.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de bosque, viento, pájaros, agua, remos.

#### **Misión 'Las raíces'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Daniel (, Jason y Eve) deciden seguir el camino de las luciérnagas.

**PROGRESSION:** Decidir la muerte o no de Daniel y llegar a la gasolinera.

**EST. PLAY TIME:** 10 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), verde(raíces y naturaleza), marrón(árboles).

**MECHANICS:** lucha, andar.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de bosque, viento, pájaros, raíces, hacha o navaja.

### **Misión 'El laberinto'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Daniel (, Jason y Eve) deciden no seguir el camino de las luciérnagas.

**PROGRESSION:** Decidir las muertes o no de Daniel (Jason y Eve) escapando antes de un tiempo estipulado y llegar a la gasolinera.

**EST. PLAY TIME:** 10 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), verde(laberinto y naturaleza), marrón(arboles).

**MECHANICS:** Andar, escapar, lucha.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de bosque, viento, pájaros, animales salvajes.

## **FASE 5**

### **Misión 'El final'**

**TOD:** Noche.

**STORY:** Los jóvenes supervivientes llegan a la gasolinera.

**PROGRESSION:** Subir al coche y escapar de allí.

**EST. PLAY TIME:** 5 min.

**COLOR MAP:** Negro(noche), rojo oscuro(gasolinera), blanco(luces)..

**MECHANICS:** Minijuego, andar.

**MUSIC TRACK:** Sonidos de naturaleza, coche, coche sin gasolina.

## Música y sonidos

El videojuego no para de tener sonidos en todo momento. Al ser un juego de miedo y tensión se pretende eso también con los sonidos típicos de las películas como crujidos de rama, ruidos de bosque o silbidos de pájaro. También el uso del silencio se reitera para dar incertidumbre y saltos de susto.

La música elegida pretenderá generar terror, tensión y ansiedad, por lo que se optará por ritmos lentos para crear inquietud y con cambios bruscos en la melodía para asustar al jugador en ciertos puntos de la historia.

Tipo de sonido	Nombre	URL del sonido
Música	Banda sonora	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8KUAqLLniYQ">https://www.youtube.com/watch?v=8KUAqLLniYQ</a>
Música	Música 1	<a href="https://www.epidemicsound.com/track/ydEJrTL8K1/">https://www.epidemicsound.com/track/ydEJrTL8K1/</a>
Música	Música 2	<a href="https://www.epidemicsound.com/track/kPcTHHCYGS/">https://www.epidemicsound.com/track/kPcTHHCYGS/</a>
Ambiente	Sonido de la naturaleza	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=48BFwinwJyQ">https://www.youtube.com/watch?v=48BFwinwJyQ</a>
Ambiente	Sonidos de pájaro	<a href="https://youtu.be/v6HnT_kdU7c">https://youtu.be/v6HnT_kdU7c</a>
Acento	Sonido del coche	<a href="https://youtu.be/uiWx24fp3to">https://youtu.be/uiWx24fp3to</a>
Acento	Sonidos en la gasolinera	<a href="https://youtu.be/KldPwyFR1o4">https://youtu.be/KldPwyFR1o4</a>
Acento	Puerta de gasolinera	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=22Rfq3LPz48">https://www.youtube.com/watch?v=22Rfq3LPz48</a>
Acento	Cristal roto	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/choque-metal-vidrio-pe110801/240471/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/choque-metal-vidrio-pe110801/240471/</a> <a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/ventana-de-fragmentacion-grande-pe283604/249338/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/ventana-de-fragmentacion-grande-pe283604/249338/</a>
Acento	Cierre puerta metálica	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/metal-impact-horror-cm-m031802/251260/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/metal-impact-horror-cm-m031802/251260/</a>
Acento	Puerta de madera	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=soekYMvZgTM">https://www.youtube.com/watch?v=soekYMvZgTM</a>
Ambiente	Ambiente en el pasillo (goteo)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9uwvdQHHP1c">https://www.youtube.com/watch?v=9uwvdQHHP1c</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=idG3X0zZofA">https://www.youtube.com/watch?v=idG3X0zZofA</a>
Acento	Impacto de miedo en pasillo	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/golpe-de-puerta-impacto-hv-sdt2011402-puerta-golpe-impacto-hv-sdt2011402/242330/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/golpe-de-puerta-impacto-hv-sdt2011402-puerta-golpe-impacto-hv-sdt2011402/242330/</a>

Acento	Luz parpadeante	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y-8jinnyaey">https://www.youtube.com/watch?v=Y-8jinnyaey</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1IVLoeFD4rq">https://www.youtube.com/watch?v=1IVLoeFD4rq</a>
Ambiente	Sonidos de bosque	<a href="https://youtu.be/VsEin-RXQNc">https://youtu.be/VsEin-RXQNc</a>
Ambiente	Viento	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/viento-silbante-stead-pe033401/261689/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/viento-silbante-stead-pe033401/261689/</a>
Acento	Ruidos de arbustos	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/rotura-de-madera-04/451419/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/rotura-de-madera-04/451419/</a>
Acento	Crujidos de ramas	<a href="https://youtu.be/G5Gxey-Mwro">https://youtu.be/G5Gxey-Mwro</a>
Acento	Hacha cortando madera	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/pick-axe-impacts-metal-bb015401/253263/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/pick-axe-impacts-metal-bb015401/253263/</a>
Acento	Motosierra	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/motosierra-que-corta-en-distancia/410348/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/motosierra-que-corta-en-distancia/410348/</a>
Acento	Navaja	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/navaja-switchblade-01/431012/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/navaja-switchblade-01/431012/</a>
Acento	Rama cortada	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/tree-branch-break-spl-pe985001/260077/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/tree-branch-break-spl-pe985001/260077/</a>
Acento	Coches de fondo	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/carretera-de-trafico/692311/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/carretera-de-trafico/692311/</a>
Acento	Caja de herramientas	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/caja-de-herramientas-desbloqueo-latch-01/446188/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/caja-de-herramientas-desbloqueo-latch-01/446188/</a>
Acento	Romper candado	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=shAuXAeWJzw">https://www.youtube.com/watch?v=shAuXAeWJzw</a>
Acento	Forzar candado	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=i2NMEAM3mAg">https://www.youtube.com/watch?v=i2NMEAM3mAg</a>
Acento	Candado abierto	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/tapa-de-lapuerta-cofre-de-madera-cierre-de-candado-pehd047001/242100/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/tapa-de-lapuerta-cofre-de-madera-cierre-de-candado-pehd047001/242100/</a>
Acento	Caja fuerte	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/caja-fuerte-05/438166/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/caja-fuerte-05/438166/</a>
Acento	Recargar escopeta	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/pistola-escopeta-foley-22/425509/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/pistola-escopeta-foley-22/425509/</a>
Acento	Disparo escopeta	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/pistola-escopeta-foley-22/425509/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/pistola-escopeta-foley-22/425509/</a>
Acento	Ataque de navaja	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=l46i4ls_T8Q">https://www.youtube.com/watch?v=l46i4ls_T8Q</a>
Acento	Ataque de hacha	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/swing-de-hacha-whoosh-hf078008/235394/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/swing-de-hacha-whoosh-hf078008/235394/</a>

Acento	Trueno	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/trueno-fuerte-clap-l-pe570401/257728/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/trueno-fuerte-clap-l-pe570401/257728/</a>
Ambiente	Lluvia ligera	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/lluvia-lluvia-ligera-golpeando-hojas-b04-07331/719299/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/lluvia-lluvia-ligera-golpeando-hojas-b04-07331/719299/</a>
Acento	Pasos nieve	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/paso-a-paso-nieve-pe770701/244700/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/paso-a-paso-nieve-pe770701/244700/</a>
Acento	Mechero	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/mechero-zippo-01/431570/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/mechero-zippo-01/431570/</a>
Acento	Hoguera	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/fuego-fogata-01/419492/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/fuego-fogata-01/419492/</a>
Ambiente	Tic tac	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/tic-tac-del-reloj-te31040/239907/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/tic-tac-del-reloj-te31040/239907/</a>
Acento	Caída de árbol	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/caida-de-arbol-snap-med-cr-pe1057511/260094/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/caida-de-arbol-snap-med-cr-pe1057511/260094/</a>
Ambiente	Pantano	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/noche-de-pantano-12/431876/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/noche-de-pantano-12/431876/</a>
Acento	Caída al agua	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/salpicaduras-de-agua-42/450278/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/salpicaduras-de-agua-42/450278/</a>
Acento	Nadar	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/natacion-al-aire-libre-06/442725/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/natacion-al-aire-libre-06/442725/</a>
Acento	Remar	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/remo-en-bote-de-remos-02/438072/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/remo-en-bote-de-remos-02/438072/</a>
Ambiente	Luciérnagas	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=NXtg333YLA8">https://www.youtube.com/watch?v=NXtg333YLA8</a>
Acento	Rugidos de animales salvajes	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/animal-elefante-08/396775/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/animal-elefante-08/396775/</a> <a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/criatura-animal-17/396276/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/criatura-animal-17/396276/</a> <a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/grunido-animal-03/396809/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/grunido-animal-03/396809/</a> <a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/oso-grizzly-rugidos-mu-at030904/235868/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/oso-grizzly-rugidos-mu-at030904/235868/</a>
Acento	Lucha	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/lucha-esena-dos-hombres/419363/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/lucha-esena-dos-hombres/419363/</a>
Acento	Coche sin gasolina	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1sdvCN_OfJI">https://www.youtube.com/watch?v=1sdvCN_OfJI</a>
Acento	Parpadeos de la pantalla	<a href="https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/diseño-de-sonido-foto-negativo-4-b01-07451/753195/">https://www.videvo.net/es/efecto-de-sonido/diseño-de-sonido-foto-negativo-4-b01-07451/753195/</a>

## Gamificación

La gamificación en 'The Gas Station' busca agregar una dimensión adicional de juego para aumentar la motivación y la fidelidad de los jugadores, ya que esta gamificación mejora el videojuego si se ha tenido en cuenta desde el desarrollo inicial de ese producto. En principio, se cree que existe el riesgo de que el juego se vuelva repetitivo y que los jugadores no desarrollen un vínculo con el juego, lo que podría disminuir su motivación para seguir jugando y su compromiso con el juego.

Para lograr el objetivo de fidelizar al jugador, se van a realizar varias acciones con recompensas mediante logros o indicadores especiales. Si superas el juego por primera vez, aparecerá el mensaje de que se ha conseguido 1 de los 4 finales y se recompensará con un logro e indicadores especiales dentro del juego para las próximas partidas, para así que el jugador tenga la incitación de volver a jugar. Un ejemplo de esto son los "cazadores de trofeos", que son jugadores que se dedican a completar todos los logros disponibles en el juego. Lo hacen como un juego dentro del juego, ya que encuentran placer en alcanzar cada uno de estos logros. También se harán a los personajes lo más carismáticos posibles, para que los consumidores no se cansen de ellos y no sean muy lineales.

Por otra parte, para lograr el objetivo de motivar al jugador a seguir jugando sin que el juego sea repetitivo, se usa el atractivo principal del mismo, ser un juego escoge tu propia aventura y la incitación de saber cómo será el final. Los jugadores en cada partida podrá tomar distintos decisiones y así distintos caminos, y hacer que la historia cambie, como si fuera un juego nuevo para ellos. También, en cada momento está la tensión de no hacer morir un personaje, ya que no solo se muere si se falla en un combate, sino que también se dependen de los objetos recolectados a lo largo de la historia o en hacer rápido una tarea encomendada (recolectar madera en la nieve).

Esta implementación de la gamificación, que recompensa al jugador con satisfacción emocional y conexiones con el producto, es un ejemplo destacado de su diseño. En el proceso, promueve a largo plazo aspectos como la lealtad, la eficiencia y la confianza del usuario.

## Monetización

'The Gas Station' tendrá un coste de 39,99€ como la mayoría de juegos modo historia y 'escoge tu propia aventura'. Para jugar en modo multijugador online se deberá tener la suscripción necesaria para hacerlo si la plataforma usada lo requiere.

Antes de su fecha oficial de salida, está planificado que salga una DEMO gratuita para atraer a jugadores a probarlo. Una vez lanzada la DEMO se facilitará una página para crowdfunding y ayudar a la compañía con el proyecto y nuevos proyectos futuros, al igual que un paquete de fundador por 10€ más con objetos y cosas físicas del juego, para quien quiera comprarlo antes de su fecha de lanzamiento.

Dentro del juego se añadirán objetos y publicidad subliminal por parte de empresas que quieran pagar para mostrar sus productos en el juego. También, está planeado hacer merchandising del juego si este tiene una buena recepción por parte del público.

Hemos pensado en este videojuego porque últimamente están de moda y están estrenándose uno o dos juegos de este tipo al año con una gran recepción. Pero además se busca algo distinto, no siendo ese típico juego, buscando otras mecánicas y otros modos de decisiones.

Por último, también se deberá invertir dinero para publicitar el juego, buscando los mejores sitios donde hacerlo, cómo páginas de juegos o redes sociales frecuentadas por el público objetivo.

## **Multijugador**

'The Gas Station' es un juego en que se puede jugar en solitario, cooperativo online o pantalla dividida, sin embargo, una vez se empiece una partida en un modo, no se podrá jugar en otro modo diferente.

Para jugar en pantalla dividida solo será necesario conectar un 2º mando y el juego dará la opción de empezar una nueva partida con multijugador local. De la misma manera se pueden conectar 2 jugadores desde diferentes dispositivos, pero misma plataforma, en el menú principal, y ahí comenzar una nueva partida.

Si se juega online, un jugador controlará a unos personajes y el otro al resto, pero si juegan en pantalla dividida o en solitario, primero se controlará a unos y después a otros. Y así cada vez que el grupo se separe. Si es en pantalla dividida se alternarán los controles indicando quien es el que lo maneja con el color rojo para jugador 1 y azul para el jugador 2.