**LO QUE ESTA EN TRELLO**

TRAMA: Un día, una familia que habitaba en la zona urbana decidió ir a vivir al campo, donde montaron su propia granja, pues ese era su sueño. Todo parecía ir bien, hasta que el terreno se volvió altamente tóxico. ¿La razón? La granja se situaba junto a un río que recogía los desechos químicos de múltiples fábricas. El ganado bebía de este rio, lo que eventualmente causo que los animales enfermaran. La piel de los mismos adquirió olor pútrido y apariencia de descomposición, y se volvieron más temperamentales. Un día, mientras la madre de la familia los alimentaba, fue atacada y asesinada por ellos.

Pronto, entre todas las sustancias químicas y putrefactas que se acumularon en la granja, se creó un virus que se esparció rápidamente por el sector rural; este virus se apoderaba de las criaturas vivas y las convertía en abominaciones sedientas de sangre (las plantas simplemente morían). El virus se esparció rápidamente por todo el sector rural, afectando así cada vez más personas. El padre empezó a trabajar en una máscara especial que le permitiese respirar a sus hijos de forma segura, pero sus hijos murieron antes de que pudiera terminarla. Una vez terminada la máscara, el sobreviviente de la granja intentará huir a la ciudad en busca de ayuda, afrontándose a los peligros que hay en el trayecto.

***Narración de hechos con jugabilidad. Game Designer: Axel. (Forgues en discord).***

El juego comienza con el protagonista situado en el sótano de la casa 1, terminando su mascara para poder respirar el aire de afuera y no infectarse, el habla solo, lo cual es signo de que paso mucho tiempo desde que esta solo. Además tardo en aprender a hacer su mascara, ya que él no era especialista en esa área, por ende le costó mucho trabajo y estudio (esto se vera de manera indirecta con algunos libros y artefactos radom que podrán hacer los artistas para poner en el juego, a modo visual, dentro del sótano).

* “No puedo creerlo, la he terminado…” - Y se la coloca.

Al salir del sótano el jugador podrá también inspeccionar un poco las habitaciones, hasta salir eventualmente por la entrada principal de la casa.

* “Ahora debo ir al campo de Flores, estoy seguro haber dejado ahí las llaves de ese maldito vehículo” – Dice.

El protagonista sale de la casa y mira en ***automático*** a la izquierda y a la derecha para después decir:

* “No puede ser… ¿Me he olvidado donde esta? – De manera espontanea.

Entonces el jugador en esta parte del juego podrá investiga el mapa, viendo los diferentes lugares hasta encontrar el campo de flores (hay que aclarar que no se permitirá ingresar a ninguna lugar peligroso), ahí vería que las flores están todas muertas y se sorprendería.

* Eran las favoritas de ella… -Se lamenta mientras se arrodilla.

Se levanta lentamente y luego el jugador puede inspeccionar el lugar, al buscar las llaves y no encontrarlas, dice:

* Aquel día recuerdo que estuve con los cerdos también…

Este comentario ayuda al jugador a dirigirse allí. Al llegar.

* Si me acerco me van a matarme… debería ir a buscar el arma del sótano para matarlos primero…

Entonces el jugador va hacia el sótano, va a buscar el arma en un cajón, al lado de donde inicia el juego. Ahora si, al dirigirse hacia los cerdos, el jugador se posiciona y puede dispararles sin que lo lastimen, una vez que mata a todos, entra y busca la llave. Al no estar ahí, el protagonista dice.

* No puedo recordar bien ese ultimo día que respire aire puro… tendré que examinar todo el campo y matarlos a todos…

Esto da pie al jugador a partir de ahora a entrar a donde quiera a matar a los animales en el orden que guste, cada lugar tendrá un comentario particular independiente de los demás lugares.

(Quiero resaltar que antes, cuando vas a buscar a los cerdos, solo podes matarlos a ellos).

Al terminar de matar todos los animales (la idea es que después de los cerdos los demás si te puedan lastimar, y te puedan matar), vuelve a hablar el protagonista.

* Solo me queda ver el despacho, no se por qué… pero por alguna razón no quiero ir allí.

Entonces al llegar, el jugador ve que es un lugar muy estrecho, y al entrar aparece detrás de la puerta (en una breve cinemática) la mujer abalanzándose sobre el protagonista, el jugador debe forcejear unos segundos y alejarse de ella porque no la quiere matar, él dice que no puede matarla cada vez que el jugador intenta dispararle o pegarle un palazo.

A partir de acá, ella te va a estar persiguiendo hasta que descubras que hay que hacer en el juego.  
La idea es que el protagonista dice después de escapar de ella (esporádicamente) “Me gustaría ir donde todo comenzó” hasta que el jugador se de cuenta que el mensaje no es desde el punto de vista del protagonista, parece que haría referencia a cuando el virus todavía no había aparecido.

Sino que es del punto de vista de programación es que el juego te indica que debes ir al comienzo (rompiendo sutilmente con al cuarta pared) , donde te colocas la mascara por primera vez. Allí, al entrar al sótano el protagonista vería una cinemática de un cajón que el antes no vio (de hecho, la idea es que no este programado ese cajón, pero si la mesa en donde esta el cajón eventualmente) y diría:

* ¿Eso siempre estuvo ahí? – Desconcertado.

Entonces ahí encontrarías la llave del auto y con la dificultad de que la mujer te persigue deberías ir corriendo a la camioneta para finalizar el juego.

Notas: FALTAN MUCHISIMOS DETALLES, POR EJEMPLO, LOS MENSAJES QUE VA A HABER EN CADA LUGAR, DETALLES DE DONDE SE ENCUENTRAN BALAS, CUANTAS BALAS HAY, DONDE SE ENCUENTRA UN PALO, POR SI GASTAS TODAS LAS BALAS Y NO TE QUEDA OTRA QUE “”CAGARLOS A PALO””. LOS DETALLES SE IRAN PONIENDO EVENTUALMENTE, MI IDEA INICIAL ERA DARLE UN CUERPO A LA HISTORIA CON LA JUGABILIDAD.

ETC.

ADJUNTO EL MAPA.

