

La idea central del juego es el contar el como el protagonista, un hombre con TID, vive una aventura a lo largo de un tren mientras vive una profunda introspección dentro de las demás personalidades y las convence de llegar al final de su aventura y permitirse quitarse la vida. El juego consiste en un conjunto de puzzles diferenciados con foco central en un tren. Cada vagón representará el trauma o evento que lleva al protagonista a desarrollar dicha personalidad.

Se manejará un soporte para control de Xbox a parte del teclado, únicamente para este control pero en caso de oportunidad de expandir esto, se hará.

El desplazamiento será bidimensional, es decir, únicamente se moverá en el eje X, Z, más no en el Y, por lo que no habrá movimientos como salto o derivados y los mapas no tendrán más de un piso (Este último detalle puede estar sujeto a cambios). Las teclas de movimiento serán **'W, A, S, D'** En caso de usar teclado, o **'Joystic 1'** si se tiene conectado un mando de Xbox.

Habrà un botón **'E'** Al usarse con teclado o **'A'** si se tiene conectado un mando de Xbox, este será el "Botón de acción", usado para iniciar conversaciones o activar switches en algunos puzzles. También servirá como el botón de selección de respuestas en diálogos y botón de selección en los menús de configuración y en el menú principal.

Los personajes secundarios tendrán formas imaginativas, pero siempre respetarán la esencia de la personalidad del original, teniendo ligeras variaciones pero que no sean tan diferenciadas, de forma que el espectador pueda identificarlos como "La misma persona" a pesar de verse distintos. (Ejemplo: La mamá del protagonista se describe como una mujer que viste comunmente vestidos y presume de un largo cabello negro; en el punto más alegre de la vida del protagonista, ella será representada cómo un ángel, pero cuando llega el momento en que ella enloquece y trata de matarlo, se verá como el fantasma de la película 'El aro').

El diseño de escenarios variará según la atmosfera, la situación según la época del recuerdo y más importante, el lugar donde se sitúa. Cabe resaltar que cada vagón será representado

por distintos colores, los cuales serán definidos según la paleta de colores de los escenarios dentro del vagón (Esto se explica más adelante).

La manera en que funcionará el diseño de escenarios será la siguiente: Se quiere dar a entender que el tren es una metáfora al recorrido de la personalidad inicial al tratar de llegar a la luz para tomar el cuerpo y cumplir su cometido, es por esto que para resaltar el hecho de que todo esto ocurre en la imaginación del protagonista, se optó por un camino inicial con forma de tren y el personaje a controlar pasará por diversas situaciones irreales que lo transporten a sitios aparte a los que sería imposible ir estando en tren. (Ejemplo: Estás en un vagón, pero a un lateral hay una puerta, es imposible pasar por ahí, pues sería una muerte instantánea; pero en lugar de morir, llegas a un escenario de una casa, dando a entender que simplemente has entrado en un recuerdo).

Estos escenarios secundarios definirán puntos clave de la historia, pues darán información explícita de donde ocurrieron las cosas, y se manejará una paleta de colores acorde a la situación y a las demás habitaciones del mismo vagón, es decir, que desde la planeación de cada sección de la historia, se definirá esta paleta de colores.

También el tema de los puzzles irá dividido por vagones, es decir, que no te encontrarás puzzles revueltos, sino varios de cada tipo según la sección de la historia.

Añadiendo al tema de los escenarios, dentro de estos, al resolver puzzles se encontrarán con orbes de 3 colores:

- Orbes azules: Color usado mayormente para expresar la tristeza, soledad, depresión, etc. Estos contarán el trauma que llevó al protagonista a desarrollar una nueva personalidad.
- Orbes blancos: Pureza; estos orbes representarán el surgimiento de esta nueva personalidad y un poco de la reacción de sus demás compañeros.
- Orbe morada: Un color muy asociado con el misterio, pues estos contarán parte del proceso de vida y primeros meses de esta nueva personalidad. Servirán para conocerle un poco más y comprender sus actos en futuros vagones.

En jugabilidad, a parte de los puzzles irá también una dinámica de juego de pares o memorama basado en los orbes anteriormente mencionados, los cuales irán aumentando de dificultad y número de cartas según vaya progresando en la historia. Las cartas

representarán partes importantes de la historia, pueden ser juguetes, personas, cosas físicas o lugares. Al voltear un par, la carta se destruirá con animación y posteriormente se soltará un diálogo. En caso de ser personas, el diálogo representará algo que le hayan dicho al protagonista en algún punto de su vida; en cambio, si es una cosa, la frase que suelte serán pensamientos o cosas que haya dicho el protagonista en relación a esto.

Para alargar el tema del misterio y la historia, las cartas al ser creadas pedirán un total de 8 frases distintas, al romper una carta, se seleccionará de manera aleatoria una de las 8, aumentando así la jugabilidad un poco.

Al final de cada etapa de vagón se tendrá que lidiar con la personalidad que se describió durante todo el recorrido; este también consistirá en un juego de pares, con la excepción de que tú tienes una baraja y el contrincante tiene otra, pues es un duelo de quién continuará el curso de la historia. Las cartas de la partida serán cartas que ya se han visto en las orbes y en lugar de destruirse al ser volteadas en par, estas se guardarán en tu inventario y el jefe será quien suelte la línea de diálogo.

También se incluye una dinámica en la que, al ser derrotado, en lugar de tener que repetir la pelea, ahora tomaremos control del vencedor en pelea, lo cual modifica las interacciones con personajes dentro de los escenarios que puedan soltar diálogos, así como con el resto de personalidades, (Esto también fomenta a que, si has perdido en el vagón 5, el jugador se regrese a los vagones anteriores a explorar las nuevas líneas de diálogo).

La forma en que funcionará la inteligencia de los jefes es sencilla:

Cada juego creará una cuadrícula dentro de un arreglo de la siguiente manera:

(0,0), (0,1), (0,2)
(1,0), (1,1), (1,2)
(2,0), (2,1), (2,2) La inteligencia lo primero que hará será lanzar dos posiciones aleatorias (ej 0,0 y 2,1), y en caso de resultar pares, se destruirán como en una partida común. En caso de no ser pares, se guardarán en un arreglo que funcionará como “memoria”, por lo que al hacer la siguiente tirada, únicamente lanzará una posición al azar y posteriormente buscará en su memoria si ya conoce la carta.

Aquí entra la cuestión de la dificultad:

Se definirá una probabilidad, la cual irá aumentando conforme se avance en la partida. Esta probabilidad será de apoyo al jugador, pues en caso de cumplirse, el sistema arrojará una segunda posición aleatoria, pero en caso de no cumplirse, el personaje abrirá la segunda

carta que se aloje en su memoria. (únicamente en caso de que exista una coincidencia dentro de la memoria, caso contrario simplemente se lanzará una segunda posición aleatoria). Así se simulará la misma forma en que una persona juega al memorama.

Con esto se completan los elementos para contar la historia: El diseño de escenarios, los puzzles, las orbes, la pelea con el jefe y los diálogos tras tomar su control.

Se presentarán un total de 10 personalidades, cada una tiene una personalidad, historia y vivencias distintas. Dentro de la mente del protagonista, estos protegen sus recuerdos para no hacerlo sufrir más de lo que ya lo ha hecho. De ahí el hecho que puedas ver sus recuerdos; pues al conocer todas las intenciones de la personalidad original, por primera vez se abrieron para tratar de vagamente convencerte de no actuar de forma estúpida... dándose cuenta en el proceso, que ellos en el fondo también desean lo mismo... y por ello te terminan dejando pasar al siguiente vagón.

Historia:

Nadie sabe cuando ocurrió, ni como, sólo saben el porqué. Desde que nació, **Andy** siempre fue una persona solitaria, no por convicción, sino porque siempre ha sido una persona completamente ignorada, desnutrida y desatendida, siempre opacado por Dean, su hermano mayor (8 años a fecha de nacimiento de Andy). Es por eso que la mente de Andy tuvo su primer fragmentación, **Dyna**, la primera en escuchar, atender y jugar con Andy. Al principio sus padres pensaban que Andy estaba jugándoles una broma para llamar su atención, pero con el tiempo asumieron que podía ser una especie de esquizofrenia como la que padecía su madre; en cambio, su padre, siendo un fanático religioso, pensó que este estaba siendo poseído, pero a pesar de esto eligió no decir nada, no tanto por su propio hijo quien sufriría por esto, sino por el bien general de la familia, pues vivían en Eden Valley, un pueblo extremista y religioso, por lo que enterarse que en su casa vivía un posible poseído representaría un gran problema.

Al entrar a la escuela, Andy se tuvo que enfrentar al mundo real por primera vez, aislandose y sintiendo un gran miedo de la demás gente, por lo que Dyna tuvo mayor participación en esta etapa de Andy, pero a su vez, odiando cada vez más la escuela, pues a Dyna la trataban como chico y eran bastante agresivos con ella. A su vez, en su casa, sus padres comenzaron a imponer la misma presión que llevaban poniendo sobre su hermano desde que también entró a la escuela. Su padre le propinaba golpizas cada que fallaba y su madre le decía las cosas más hirientes que lo afectaron profundamente. En el caso de Dyna no había tanto problema, pues era aplicada y era un gran soporte para Andy en este sentido, pero para su hermano había sido un sufrimiento, pues el nunca ha sido tan bueno para el estudio.

Poco a poco Dean descubrió que Dyna traía consigo una gran inocencia que la hacía rozar la estupidez y la volvía muy engañable, por lo que, a través de engaños y mentiras, comenzó a abusar de ella, ojo ahí, únicamente abusaba de Dyna, pues Dean fue la primer persona en aceptar la mente particionada de su hermano, por lo que el trato con Andy era completamente diferente. Así comenzó una rutina en la que Dean, con 14 años, abusaba frecuentemente de Dyna, generando una especie de relación enfermiza con ella (Que por su puesto a Dyna no le gustaba para nada, pues no olvidemos que sigue teniendo 6 años), que poco a poco la fué apagando y haciendo que se rezagara muchísimo y dejara más y más

tiempo a Andy con el control del cuerpo. Esto no le gustó para nada al hermano, el cual había comenzado a convivir con ambas personalidades gracias a Dyna, por lo que su trato hacia Andy se vuelve cada vez más agresiva y que se sumaba con los maltratos recibidos dentro de la escuela.

Es así que finalmente ninguno de los dos pudo soportar todo esto y dió origen a **Strudel**, tercera personalidad y el salvador de los dos anteriores. Strudel era más fuerte, agil, atlético y extrovertido que los otros dos, por lo que podía llevarse mejor con sus compañeros y aguantar las agresiones, pues ahora podía pelear junto al resto de personas, incluyendo su agresivo hermano.

Pero Strudel no terminaría durando mucho; Strudel se amistó muchísimo con Dyna y la consideraba su hermana menor y por esto le daba muchísimo coraje verla llorar dentro y fuera de la mente de Andy cada que su hermano abusaba de ella y terminó apartándose del medio cada que Dean aparecía, pues le tenía un odio que no se podía ocultar fácilmente.

Así hubo una breve organización entre las 3 personalidades durante un tiempo, pero con tantas fallas, eventualmente iba a explotar, y así fue. Una noche, mientras Dean tenía sexo con Dyna, ella tuvo un colapso e hizo que Strudel tomase el control para evitar que el cuerpo también colapsase, pero no se percató en que situación se encontraba, así que al sentir a Dean encima de el, reaccionó de forma muy agresiva y comenzó una gran lucha contra el. La pelea finalizó con Strudel cayendo encima de la pierna de Dean, rompiéndola y dejándolo sin movilidad, y en un estado de trance, Strudel tomó su almohada y se avalanzó sobre su hermano, una vez encima de el, se puso a llorar hasta quedarse dormido.

Los gritos de terror de su madre lo despertaron, pues evidentemente había matado a Dean. Strudel intentó explicarlo, pero ella simplemente no escuchó y salió correindo de la habitación. Después del funeral, su padre salió huyendo de la casa mencionando de nuevo que su hijo estaba cada vez más loco y le advirtió a la madre que algún día ella acabaría muerta también por culpa de Andy.

Ahora eran solo Andy y su madre, la cual dejó de tomar sus medicamentos para la esquizofrenia, teniendo ataques recurrentes, ataques en los que veía a su fallecido hijo, por

lo que los motivos para abandonar la medicación aumentaban. Cuando estaba conciente, estaba ebria o drogada y cuando veía a Andy le mencionaba el monstruo asesino que era y cuanto lo odiaba, eventualmente la cosa fue escalando de insultos a golpes y constantemente estaba maltratando a Andy sin motivo.

Es así que, Andy teniendo tanto miedo, siente como su mente se fragmenta de nuevo y da paso a **Tim**, el chico sensible. Tim era sumiso, alegre y genera síndrome de estocolmo con extrema facilidad, por lo que se convirtió en el hijo perfecto; ahora obedecía en todo a su madre, la atendía y cuando esta le propinaba golpizas, el no hacía nada, ni siquiera un “auch”, también tenía Trastorno de Deficit de Atención e Hiperactividad, lo cual lo llevaba a ser bastante desorganizado / olvidarse de sus obligaciones. Esto “””””Mejóro””””” la relación con su madre, pero igualmente al no seguir tomando sus pastillas ni dejar los vicios, terminó enloqueciendo, generando ataques de pánico muy intensos que le hacían recordar las palabras de su ex marido, haciendo crecer más y más el miedo a su propio hijo, al cual, cada que volteaba a ver, siempre presentaba una actitud distinta, perteneciente cualquiera de las 4 personalidades y la mayor parte del tiempo estaba jugando y hablando solo.

Todo explotó dentro de ella, y un día en que estaba completamente ebria, drogada y sufriendo un ataque, tomó un cuchillo y comenzó a perseguir a Andy por toda la casa, decidida a matarlo y librar a ambos del mismo sufrimiento, pues después de matarlo, se iba a suicidar, o por lo menos eso gritaba. Andy llegó a su habitación, y se arrojó en una esquina. Solo veía como la mujer que le dió la vida entraba a su cuarto para matarle... Y tropezó con un tréno de juguete que dejó Andy del día anterior mientras jugaba con Strudel, clavándose el cuchillo en el pecho y muriendo casi al instante, siendo Andy, lo último que vería.

Andy simplemente se levantó tras esto y fué a la cocina... Este ya no era Andy, era **Beatriz**, la nueva personalidad fruto de un choque mental tan grande al Andy perder a su madre. Beatriz hacía todo lo que le habían enseñado a Andy de tareas en el hogar, desde lavar, planchar, cocinar, barrer y trapear, hasta incluso obtener dinero. Pero Beatriz lo hacía mejor de lo que un niño de 9, casi 10 años podía hacerlo, como si fuera un adulto realmente. Beatriz se hizo cargo de Andy durante 3 semanas, incluso maquillándose con el maquillaje de su difunta madre para irse a prostituir para obtener algo de dinero. Solo lo hizo 6 veces,

pero fueron suficientes para que el pueblo entero le diera asco, pues incluso los padres se peleaban por rentar a la que parecía una niña.

Incluso se dió el lujo de celebrar entre los 5 el cumpleaños número 10 de Andy, por dentro se veía una linda escena de todos aplaudiendo, cantando, riendo y robándose pastel; pero por fuera era una tétrica imagen de un niño caminando por toda la mesa mientras cambiaba de personalidad. Pero una situación así no podía durar para siempre, eventualmente los vecinos se quejaron del hedor que salía de la casa de Andy y terminaron llamando a la policía. Ellos llegaron y vieron el cuerpo de la madre en un estado de descomposición avanzado. Comenzaron a hacerle preguntas al niño y se estaban molestando, pues pensaban que estaba jugándoles una broma cada que les decía que su nombre era Beatriz, finalmente el detective se desespera y le dice que se deje de bromas, que Beatriz es el nombre de su madre y que está muerta en el cuarto... Es así que Beatriz camina de forma casi inconciente hacia la habitación... y al ver el cuerpo de su madre, o lo que ella pensaba, su cuerpo tirado, sufrió un colapso que por poco le provoca un paro cardiorrespiratorio, pero esto fue interrumpido por Andy, quien volvió a tomar el control. Strudel se quedó consolando a Beatriz, pues resulta que el cerebro de Andy ignoró tanto el olor como la imagen de su madre muerta para permitir la existencia de la quinta personalidad y al verse por primera vez, su cerebro por poco y no la cuenta.

Andy le da su testimonio a la policía, explicándoles lo de su situación mental y lo que había pasado con su madre, y este es llevado al orfanato de la ciudad. Y así termina la primer parte de la historia, la segunda está en desarrollo pero tendrá a personajes como Grief, un chico homosexual de personalidad promiscua que es la única personalidad que odia con todas sus ganas a Andy y a los demás por todo lo que tuvo que vivir. Espera próximas actualizaciones :v