**Plantilla de experiencia de jugador**

* Nombre del juego: Emily's Night.
* Estéticas Deseadas: Terror, Supervivencia y Puzles.
* Clasificación del Jugador: Casual y Horror.
* ¿Cómo se espera lograr esas estéticas?: Con una atmósfera opresiva, sonidos inquietantes, iluminación tenue y diseño de niveles desconcertantes.
* ¿Las estéticas consideradas se relacionan con las mecánicas?:

Sí, las mecánicas como agarrar objetos importantes para avanzar, guardar la energía para correr y agacharse contribuyen a la sensación de terror y supervivencia.

* Mecánica 1: El jugador puede agarrar objetos como una linterna, para iluminar y encontrar pistas. Esta mecánica está relacionada directamente con la resolución de puzles y la exploración de laberintos, elementos fundamentales de la experiencia de juego.
* Mecánica 2: El jugador puede correr, pero esto gasta energía y debe esperar antes de poder volver a correr, aumentando la tensión durante la huida. Esta mecánica refuerza la sensación de peligro constante y la necesidad de estrategia para sobrevivir en un entorno hostil.
* Mecánica 3: El jugador puede agacharse para esconderse de las manifestaciones demoniacas de Emily. Esta mecánica fomenta el sigilo, encajando perfectamente en la estética de terror y supervivencia.
* Referencias de juegos que poseen las estéticas deseadas: "Silent Hill", "Amnesia: The Dark Descent" y "Outlast 2"