# En Tu Cabeza

# Diseño y desarrollo de Videojuegos Narración, Guion y Storyboard

Iván Pérez Ciruelos Raquel Mijarra Benítez Juan Higuero López Pablo Burgaleta de la Peña Roberto Alegre Marcos Javier Durán Cerro

# ÍNDICE

Guion ---- página 3 - 20
Introducción ------ página 3 - 3
Capítulo 1 - "12.AM" ------ página 3 - 6
Capítulo 2 - "12:15. AM" ------ página 6 - 12
Capítulo 3 - "12.30. AM" ------ página 12 - 13
Capítulo 4 - "12:45. AM" ------ página 14 - 19
Final 1 - "CORDERITO" ------ página 6 - 6
Final 2 - "ARRESTADO" ------ página 8 - 8
Final 3 - "HOSPITAL" ------ página 17 - 18
Final 4 - "SUICIDIO" ------ página 18 - 18

• Final 5 - "HUIDA" ----- página 18 - 19

• *StoryBoard* ----- página 20 - 25

# **GUIÓN**

# INTRODUCCIÓN

# INT. COCHE - DIA

En tu cabeza comienza con una cinemática en la que se muestra a los dos personajes principales, Timy y Jack, dentro de un coche mientras se dirigen al banco. Al comienzo de esta entablan diálogo:

#### **JACK**

¿Estás preparado?, recuerda que lo hacemos por ti.

#### TIMY

#### (nervioso)

S-Sí..., es solo que...

#### **JACK**

¡Ni solo que ni hostias! Necesitamos ese dinero, sobre todo tú. ¿Quieres que te deje Isabela?

#### TIMY

...

#### JACK

Ve al banco

Se muestra una pantalla en negro durante 3 segundos que enlaza con el inicio del primer capítulo.

# FIN INTRODUCCION

# CAPÍTULO 1 - "12.AM"

Tras finalizar la INTRODUCCIÓN se inicia el capítulo 1 mostrando el texto "12 AM Fuera del banco" en letras blancas sobre un fondo negro durante cinco segundos.

# EXT. CALLE - DIA

Comenzarás con Timy conduciendo el coche por la carretera. La carretera tiene dos caminos uno de frente y otro a la derecha. Hay un gran edificio en el centro que es la sede del banco.

Objetivo del capítulo 1: el jugador deberá conducir el coche hasta el banco. En caso de que elija un camino equivocado, Jack recordará a Timy que está yendo por el mal camino, aparecerá en forma del siguiente mensaje: "Por ahí no, imbécil". Cuando llegues al banco, comenzará un diálogo entre los dos personajes.

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Apaga el coche Timy. Escúchame.

TIMY

¿Has oído eso?

**JACK** 

¿Oír el que?

TIMY

No sé, una voz que me ha dicho que apague el coche.

**JACK** 

Pero qué coño dices, el coche no se apaga, tiene que estar arrancado para salir cagando hostias.

TIMY

S-Sí, sí tienes razón…

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Vete ya Timy. Si entras al banco me acabarás disparando.

TIMY

Mira Jack hay una voz en mi cabeza que me está diciendo...

#### **JACK**

# (enfadado)

Pero que Jack ni que hostias, ¿Yo como me llamo?

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Se llama Jack y te va a meter en una trampa mortal. No va a salir bien.

#### **JACK**

# (enfadado)

¡¿Qué cómo nos llamamos joder?!

# TIMY

Cabra y oveja.

# ANDREA DEL FUTURO (off)

No, tú te llamas Timy y te vas a casa. Estás haciendo esto por Isabela verdad, te han echado del curro y no quieres que ella lo sepa y te deje. Además, Isabela está embarazada. Lo sé porque vengo del futuro. Me llamo Andrea y soy esa chica de ahí.

Aparece el personaje de Andrea en la calle y este se introduce en el interior del banco

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Vengo para evitar este atraco que acabará contigo dándome un tiro.

# TIMY

¿Qué Isabela está embarazada?

### **JACK**

¿Embarazada? Timy me cago en la puta, no te acojones ahora que estamos aquí. Vamos a entrar y todo va a salir bien. Ahora coge la máscara y vamos adentro.

# INT. COCHE - DIA

Ahora se le presentará la primera decisión del juego al jugador. Se mostrará el interior del coche y se podrá interactuar con dos objetos que se encuentran en él, la máscara situada en el asiento del copiloto

y el volante. Deberás decidir si seguir con el atraco seleccionando la máscara, o dejando a Jack solo seleccionando el volante y yéndote con el coche.

Al interactuar con el volante, se desbloquea el primer final del juego. (página 6)

# FINAL 1 - "CORDERITO":

Aparecerá una pantalla con el fondo negro y un mensaje en blanco que dice "9 meses después". A continuación, aparecerá una imagen de una foto en la que aparecen Timy, Isabela y su bebé. Por encima aparece un texto blanco que se irá desplazando verticalmente: "La decisión de Timy de abandonar a Jack dio lugar a que le contase la verdad a Isabela. Ella le aceptó sin problemas. Timy volvió a encontrar trabajo a los pocos meses. Ambos vivieron felices con su hijo Charlie, mientras que Jack fracasó en el robo y se encuentra en la cárcel. Sin el conocimiento de Timy, Isabela visitaba frecuentemente a Jack..."

Se muestra una pantalla en negro durante cinco segundos enlazando con el menú principal del juego

# FIN DEL FINAL 1 - "CORDERITO"

Al interactuar con la máscara, Timy procede a ponérsela e inicia el segundo capítulo.

Se muestra una pantalla en negro durante tres segundos que enlaza con el inicio del segundo capítulo.

# FIN DEL CAPITULO 1 - "12:00"

# <u>CAPÍTULO 2 - "12:15.AM"</u>

Se muestra una pantalla en negro y un texto "12.15.AM - Dentro del Banco" en letras blancas durante cinco segundos

# INT. CALLE - DIA

El capítulo comienza con una cinemática en la que se ve a Timy y Jack, con las máscaras puestas entrando al banco e iniciando el atraco.

# INT- BANCO - DIA

El banco consiste en una sala central y de una caja fuerte que está cerrada en este momento, pero con la que se podrá interactuar más adelante. Dentro del banco hay 11 personas.

#### **JACK**

¡Todo el mundo al suelo!

#### **JACK**

Tú, el guardia, al puto suelo.

# TIMY

# (nervioso)

M-Meta el dinero en la bolsa por favor.

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Bien Timy, ahora hazme caso y sigue al pie de la letra lo que te voy a decir. Primero salir de aquí para que no haya ninguna víctima. Ahora cabra pedirá bolsos, móviles y carteras.

#### **JACK**

¡Bolsos, móviles carteras, venga todos aquí joder!

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Y ahora le pediré que no apunte a la embarazada.

# **ANDREA**

¡No apuntes a la embarazada!

# JACK

¡Que te calles coño!

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Le voy a dar un manotazo al arma.

Se escucha un disparo.

#### **JACK**

# (enfadado)

¡No me toques la puta pistola me oyes!

# ANDREA DEL FUTURO (off)

¿Me vas a escuchar ahora?

Sí, sí.

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Bien, ahora corre y dile a esa señora que no apriete el botón o vendrá la policía.

Ahora, deberás decidir si crees a Andrea o no. Para esta decisión se tiene un tiempo para elegir entre avisar a la empleada o seguir sin hacerle caso. Se muestran en pantalla dos textos, "Avisar a la empleada" y "No creer a Andrea", en letras blancas con los que se podrá interactuar para tomar una decisión.

Si se elige no creer a Andrea o no eliges nada en el tiempo puesto, se llegará al final 2 - "ARRESTADO". (página 8)

# FINAL 2 - "ARRESTADO"

# INT. BANCO - DIA

En este final el jugador ha fallado en realizar una acción con tiempo o elige una decisión que desemboca en la llegada de la policía. En este final saldrá una cinemática en la que serán arrestados Timy y Jack.

### **JACK**

¡Me cago en la puta, la puta policía está aquí!

#### TIMY

Mierda...

# POLICÍA (off)

¡Arriba las manos, están ustedes detenidos!

A continuación, aparece un fundido a negro y una imagen de Timy y Jack en la cárcel.

Se muestra una pantalla en negro durante cinco segundos enlazando con el menú principal del juego.

# FIN DEL FINAL 2 - "ARRESTADO"

Si el jugador elige llamar la atención a la empleada, continuará con el robo del banco.

#### TIMY

¡Oye, tú, por favor las manos donde pueda verlas!

La empleada se retira del mostrador con las manos en alto. Timy le entrega una bolsa y le pide que la llene de dinero.

#### TIMY

Ponga el dinero en la bolsa.

La empleada llena la bolsa de dinero y se la entrega a Timy.

# TIMY

Muchas gracias, señorita. Cabra, aquí está el dinero.

Timy lanza la bolsa con dinero a Jack y este la recoge.

#### **JACK**

¡Pero...! que puta mierda de dinero es este!

#### TIMY

1800 euros...

## **JACK**

# (enfadado)

¿1800 euros? ¡Que cojones piensas hacer con esa mierda! ¿Crees que tu pequeño corderito va a vivir bien con eso?

# ANDREA DEL FUTURO (off)

No le hagas caso Timy, Isabella y tu pequeño les importan más que tu no estes en la cárcel, ahora coge ese dinero e idos de ahí.

En este punto el jugador elige si hacerle caso a Andrea e irse, o seguir con el atraco junto a Jack. Se muestran en pantalla los textos "Irse con el dinero" y "Seguir con el atraco", en letras blancas, con los que se podrá interactuar para tomar una decisión.

Si se elige hacerle caso a Andrea, se llegará al final 1 - "CORDERITO" (página 4).

Si se elige continuar con el atraco, el jugador pasará a controlar a Jack y amenaza a la empleada.

# TIMY

Vamos a continuar ....

#### **JACK**

Así me gusta, ahora tú, la empleada, abre la puta caja fuerte.

A continuación, aparecerán una serie de acertijos que se deberán resolver para poder abrir la caja fuerte y continuar con la historia. Aparecerán en pantalla, en letras blancas, las preguntas del acertijo y las cuatro opciones a elegir. Se deberá elegir la opción correcta interactuando con ella para poder pasar al siguiente acertijo. Si el jugador falla en cualquiera de las preguntas se vuelve a empezar desde la primera, teniendo un máximo de 3 intentos para poder completar el minijuego.

Los acertijos serán un total de 5 y son los siguientes:

- 1. ¿Como se llama un boomeran que no vuelve?
  - A. Quien no vuelve es mi papá B. Un Palo
  - C. Frisbee D. RanBoome

La respuesta correcta al acertijo uno es la opción B.

- 2. Blanco es, la gallina lo pone, en la sartén se fríe, y por la boca se come ¿Qué es?
  - A. Pollo Asado B. Nuggets con salsa deluxe
  - C. Huevo D. Caca de Paloma

La respuesta correcta al acertijo dos es la opción C

Cuando se aciertan dos preguntas aparecerá un diálogo. Una vez finalizado se seguirán con las preguntas.

#### **JACK**

Que mierda de preguntas son estas... Parece que las ha escrito un niñato de 3 años. ¿Se os acabaron las ideas?

- 3. Un padre y un hijo viajan en automóvil y tienen un accidente. El padre fallece y el niño es transportado rápidamente al hospital del mejor cirujano de la ciudad, una eminencia operando a vida o muerte. Cuando este cirujano ve al niño pone cara de sorpresa y exclama: No puedo operar a este muchacho, porque es mi hijo. ¿Cómo puedes explicar este hecho?
  - A. La Madre
- B. Su padre es gay
- C. Frankenstein
- D. Fingió su muerte para no pagar pensión

La respuesta correcta al acertijo tres es la opción A

- 4. ¿Qué es algo que mide 15 centimetros, te lo metes en la boca y vibra?
  - A. El Satisfyer
- B. Cepillo de dientes
- C. Un flash con petazeta D. Alguien tomando pepino nervioso

La respuesta correcta al acertijo cuatro es la opción B

- 5. Tres medias medias le sumas la media y media el número al que equivale con otra media es dos pares ¿Qué número es?
  - A. 3 B. 6
  - C. 12 D. 9

La respuesta correcta al acertijo cinco es la opción A

Si se falla el minijuego salta la alarma de seguridad y se llega al final 2 - "ARRESTADO" (página 8).

Si se consique completar el minijuego, se devuelve el control de Timy al jugador.

Andrea mira a la chica embarazada con mirada cómplice y le pide que finja que está rompiendo aguas

# **EMBARAZADA**

Agh, agh, agh...

# **ANDREA**

¡Es la embarazada, está rompiendo aguas. Déjala salir.!

# **JACK**

¡Aquí no sale ni dios!

# ANDREA DEL FUTURO (off)

No me hagas caso, está fingiendo y si sale va a llamar a la policía. Dime que me calle y sigue.

El jugador decide si dejar salir a la embarazada o no. Se muestra en pantalla los textos "Dejar salir a la embarazada" y "No dejar salir a la embarazada", en letras blancas, con los que se podrá interactuar para tomar una decisión.

Si se la deja salir, esta huirá y llamara a la policía, llegando al final 2 - "ARRESTADO" (página 8).

Si en cambio decides que no, se continuará con el atraco.

Se muestra una pantalla en negro durante tres segundos enlazando con el inicio del capítulo 3.

# FIN DEL CAPITULO 2 - "12:15

# CAPÍTULO 3. "12:30"

El capítulo comienza con una pantalla en negro con el texto "12.30 AM - Dentro de la caja fuerte" en letras blancas durante cinco segundos.

# INT- CAJA FUERTE - DIA

El jugador vuelve a controlar a Jack. El escenario esta vez es el interior de la caja fuerte, donde se encuentran unas taquillas y una mesa con dinero con el que se podrá interactuar. Deberás controlar a Jack y completar una serie de comandos de teclas que se generarán aleatoriamente y se muestran en pantalla, en letras blancas, para conseguir el dinero.

Durante esta fase el jugador podrá fallar 2 veces como máximo. Si se falla una tercera, se activará una alarma y se alertará a la policía llegando al final 2 - "ARRESTADO" (página 8).

Si se consigue completar el evento, se continuará con el atraco.

Mientras el jugador realiza este evento, de fondo se podrá escuchar un diálogo entre Andrea y Timy.

#### ANDREA (Off)

Ahora que lo pienso, vosotros sois los del coche de afuera. Sois unos chavales. No tenéis porqué hacer esto. Sobre todo, tú, tú eres una buena persona. Sabes que no quieres hacerlo.

#### TIMY (Off)

# (deprimido)

Me han echado del trabajo y no quiero que mi novia se entere. Que voy a ser padre. Que voy a tener un corderito. Toda mi vida he soñado con este momento. Ser un padre y vivir el resto de mi vida con mi novia, la persona que más amo en esta vida, y mi futuro hijo...

Timy se dirige a los rehenes.

# TIMY (Off)

(un poco más feliz y relajado)

¿Os cuento una historia? Tengo una novia maravillosa, y no quiero que se entere de que me han echado del trabajo, y me he acojonado. No quiero romper ese mundo perfecto que habíamos creado. Pensé que podíamos alejarnos de todos los problemas y vivir en nuestra propia isla, alejados de todo. Pero esa isla se hundió y me vine con mi amigo, mi hermano cabra. Porque él me quiere y quiere lo mejor para mí.

# INT. BANCO - DIA

Jack se quita la máscara y sale de la caja fuerte

#### **JACK**

Oveja, hermano...tengo algo que decirte.

Se muestra una pantalla en negro durante tres segundos enlazando con el inicio del capítulo 4 - "12:45".

# FIN DEL CAPITULO 3 "12:30"

# CAPÍTULO 4. "12:45"

El capítulo comienza con una pantalla en negro y un texto, en letras blancas, "12.45 AM - Dentro del banco" durante cinco segundos

# INT. BANCO - DIA

Después la pantalla vuelve al banco donde se encuentran los rehenes y Timy junto a Jack, este último sin máscara.

#### TIMY

#### (confundido)

¿Qué quieres decirme hermano, y por qué te has quitado la máscara?

# **JACK**

#### (deprimido)

No puedo seguir con esto, tío...

## TIMY

¿Qué estás diciendo, cabra?

# JACK

¿Sabes por qué Isabela no te había dicho nada del bebé?

#### TIMY

¿Por qué quería sorprenderme?

#### **JACK**

No tío, no… Oveja… no vas a tener un corderito, vas a tener un cabrito.

#### TIMY

(sorprendido y pálido)

...

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Ay dios...

#### ANDREA

Ay dios...

Se muestra una pantalla en negro durante dos segundos enlazando con el inicio del flashback.

# FLASHBACK: INT. CASA DE ISABELLA - NOCHE

A continuación, cambiamos de escenario a la habitación de la casa de Isabella, donde se encuentran Jack y ella. Ambos están en una cama juntos sin ropa tras haber mantenido relaciones sexuales.

#### **ISABELA**

Que hemos hecho…como le voy a contar esto a Timy. Encima sin protección…

### **JACK**

# (Preocupado y nervioso)

No tiene porque enterarse. Además, no va a pasar nada por una vez. La probabilidad de que te haya hecho un bombo es casi 0.

Isabela mira fijamente a Jack

# ISABELA

(enfadada)

Eres un gilipollas. Como puedes decir eso. He sido infiel a mi novio y tú has engañado a tu mejor amigo...

#### **JACK**

# (enfadado)

Lo dices como si yo fuera el único culpable, tú fuiste la que me empujo aquí.

#### ISABELA

# (muy enfadada)

Yo solo necesitaba un amigo para contarle mis penas porque Timy siempre está trabajando, pero tú solo querías tener sexo.

#### **JACK**

¡Suficiente! Mira, vamos a hacer un acuerdo ¿vale?, ni tú ni yo vamos a decir una puta mierda de esto y vamos a seguir como si nada de esto haya pasado, ¿vale?

#### **ISABELA**

S-Sí, tienes razón...

A continuación, se muestra una pantalla en negro con el texto "3 semanas después" en letras blancas durante tres segundos. Aparece un diálogo sin mostrar caras en una pantalla en negro con un ruido de teléfono llamando.

# ISABELA (off)

J-Jack, la hemos jodido...Estoy embarazada.

# JACK (off)

...

Se muestra una pantalla en negro durante dos segundos.

# FIN FLASHBACK.

# INT. BANCO - DIA

Después de este diálogo volvemos al presente en el banco donde se continúa con el diálogo entre Timy y Jack.

Timy tiene en la mano una pistola.

#### TIMY

# (sorprendido, sin habla)

Q-Que estas diciendo, Jack...

#### **JACK**

# (llorando)

L-lo siento bro, fue una noche con mucho alcohol, ella quería hablar con alguien y tú estabas trabajando…

Timy se quita su máscara de oveja y se queda en silencio.

## TIMY

...

#### **JACK**

Lo siento mucho joder, soy un hijo de puta con todas las letras. No era mi-

Timy apunta con la pistola a Jack.

### TIMY

# (muy enfadado)

¡Que lo sientes, dices! Has destruido mi puta isla. Todos los planes que tenía pensados. Todo esto ha sido una puta mentira, ¿verdad?. La razón por la que querías ayudarme era para sentirte mejor contigo mismo. No me queda nada. La mujer por la que daría mi puta vida me engañó con mi mejor amigo, mi puto hermano. Ya lo entiendo, cuando fuimos a pillar las máscaras tú me dijiste que no cogiera la de cabra que yo no podía llevar cuernos.

#### ANDREA

# (asustada)

P-por favor cálmate. No tenemos porque llegar a esto-

# TIMY

# (desesperado, sin fuerza en la voz)

Cállate de una puta vez, ¿vale?.

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Por favor Timy, cálmate y suelta el arma.

#### **JACK**

#### (deprimido)

Hazlo, acaba con esto...

Una vez finalizado este diálogo, se le plantea al jugador la elección de disparar o no a Jack. Se muestra en pantalla los textos "Disparar" y "Bajar el arma", en letras blancas, con los que se podrá interactuar para tomar una decisión.

Si se elige no dispararle se llegara al final 3 - "HOSPITAL". (página 16)

# FINAL 3 - "HOSPITAL"

# INT. HABITACIÓN HOSPITAL - DIA

En este final, se ha elegido no disparar a Jack. Tras esto, aparece una cinemática donde Jack reacciona e intenta quitarle la pistola. Este forcejeo acaba con la pistola disparando y la bala le da a Andrea. Tras esto, hay un fundido a negro con un texto en blanco "Al día siguiente" durante tres segundos. A continuación, aparece un nuevo escenario en el hospital donde están Timy y Andrea, ambos en camas, y un doctor. Timy está esposado a la cama. Mientras se puede escuchar de fondo el telediario.

#### PRESENTADORA DE TELEVISIÓN

El atraco de ayer acabó con dos heridos. Uno de los atracadores y otro una civil. El otro atracador fue detenido por la policía.

# ANDREA DEL FUTURO (off)

Esto es lo que quería evitar, conocerle a él, al amor de mi vida.

Se muestra una pantalla en negro durante cinco segundos enlazando con el menú principal del juego.

# FIN DEL FINAL 3 - "HOSPITAL"

Si se elige la opción de disparar a Jack, se escucha un disparo y Jack yace muerto en el suelo. Tras esto aparece una pantalla en negro con dos cuadros con texto. En uno aparece "Acabar con esto", y en el otro "Seguir adelante" en letras blancas con los que se podrá interactuar. En este momento el jugador deberá elegir qué opción se lleva a cabo.

Si se elige Acabar con esto, se llegará al final 4 "SUICIDIO". (página 16)

# FINAL 4 - "SUICIDIO"

En este final, aparece una pantalla en negro y se escucha a Timy hablando.

#### TIMY

### (triste)

Esto no tiene sentido, no tiene porque acabar así. No me queda nada.

Después de esto se escucha un disparo con gente gritando de fondo.

Se muestra una pantalla en negro durante cinco segundos enlazando con el menú principal del juego.

# FIN DEL FINAL 4 "SUICIDIO"

Si se elige el segundo texto, se llegara al final 5 - "HUIDA" (página 17)

# FINAL 5 - "HUIDA"

En este final, vemos una pantalla en negro y un texto en letras blancas "2 semanas después" durante cinco segundos.

# INT. HABITACIÓN MOTEL. NOCHE

Aparece una imagen de Timy en la habitación de un Motel con un maletín viendo las noticias.

# PRESENTADORA TELEDIARIO

El atraco realizado hace dos semanas acabó con una víctima mortal. Mientras, la guardia civil se encuentra en estos momentos buscando al fugitivo, alias Oveja.

Se muestra una pantalla en negro durante cinco segundos enlazando con el menú principal del juego.

# FIN DEL FINAL 5 - "HUIDA"

# FIN DEL CAPITULO 4 "12:45"

# **StoryBoard**

# Introducción y animaciones



12 AM FUERA DEL BANCO

#### EXT.CALLE-DIA

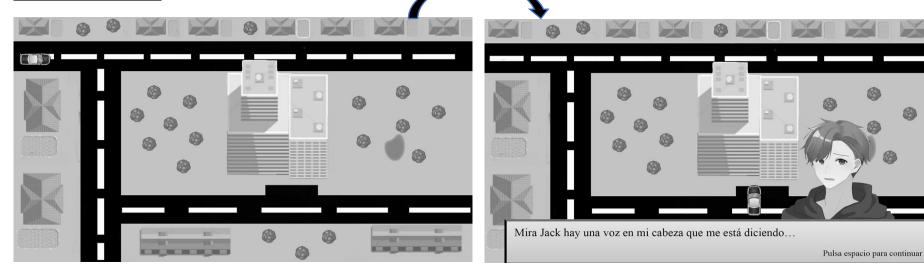
Diálogo que se mantiene entre los protagonistas Timy y Jack, dentro del coche de camino al banco. En este diálogo se muestra por qué se dirigen hacia el banco

#### TRANSICIÓN

Tras la finalización de la introducción de forma de diálogo animado, se muestra un tipo de imagen como la mostrada en esta viñeta que sirve como transición de la animación. Una vez finalice la imagen se comenzará el primer capítulo



# Capítulo 1 - "12 AM"



EXT.CALLE -DIA

En esta pantalla el jugador deberá dirigirse hacia el banco para continuar el nivel.

EXT.CALLE -DIA

Una vez el jugador llegue al banco comenzará un dialogo entre Timy y Jack y aparecerá por primera vez la voz de Andrea tratando de evitar el atraco.



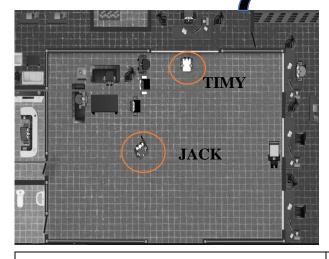


#### INT . COCHE -DIA

A través de esta imagen se presentará la primera decisión A lo largo de esta imagen se mostrará un texto explicando del juego al jugador. Si se elige la máscara se avanzará el final 1. hacia el nivel dos, mientras que si eliges el volante abandonaras el atraco y llegaras al final 1.

#### FINAL 1 - "CORDERITO"

# **Capítulo 2 – "12.15 AM"**







INT- BANCO - DIA

Una vez Timy y Jack entran al banco comienza el capítulo 2, a lo largo de este se llevarán a cabo distintas decisiones que darán lugar al avance del atraco o la finalización de este llegando al final 2.

INT- BANCO - DIA

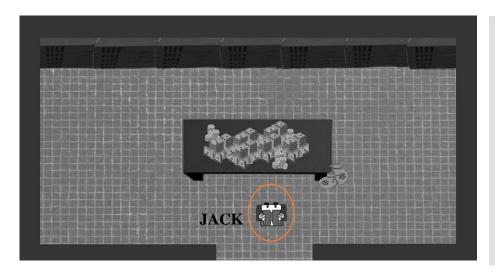
Durante el capítulo se tendrá que En este final el jugador ha fallado en realizar una acción rápidamente para continuar con el atraco, de no ser así se pasará al final 2.

FINAL 2 - "ARRESTADO"

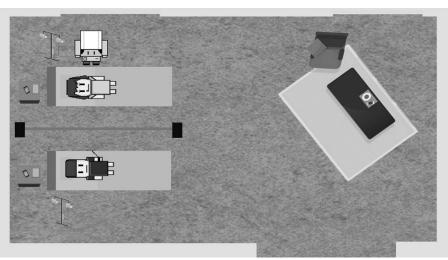
realizar una acción con tiempo o elige una decisión que desemboca en la llegada de la policía. En este final saldrá una cinemática en la que serán arrestados Timy y Jack.



# **Capítulo 3 – "12:30"**



# **Capítulo 4 – "12:45"**



INT- CAJA FUERTE - DIA

El jugador controla a Jack. El escenario esta vez es el interior de la caja fuerte, donde se encuentran unas taquillas y una mesa con dinero con el que se podrá interactuar. Deberás controlar a Jack y completar una serie de comandos para conseguir el dinero.

INT. HABITACIÓN HOSPITAL - DIA

En esta imagen se muestra el Final 3 - "Hospital". Aparece un nuevo escenario, el hospital donde están Timy y Andrea, ambos en camas, y un doctor. Timy está esposado a la cama. Mientras se puede escuchar de fondo el telediario.

# <u>Escenarios – Vista Cenital</u>

Vista cenital o perspectiva aérea desde arriba, en 3ª persona la cual permite ver al jugador todo lo que está ocurriendo alrededor de su personaje.

