

The Punisheds



Grup: 102

Subgrup: 203

Yaiza Castillo

Laura Villaécija

Anna Maria Diaz

Joan Fernandez

| DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO |
|---|
| Títol del joc |
| The Punisheds |
| Target |
| Adolescentes y jóvenes de 14 a 18 años. Gente LGBT+ joven. |
| Concepte (màx. 3 línies) |
| Point & click donde controlas a 3 personajes que tienen que cumplir cada uno con un objetivo individual, pero se ayudarán para conseguirlos. |
| Referències visuals |
| Las referencias que hemos escogido son de videojuegos y series ambientados en la adolescencia de los personajes, donde pasan acontecimientos que hacen cambiar sus vidas. |
|  |
| Élite |



La banda del patio.



El internado



Life is Strange



El club de los pijamas



Física o Química



Merlí

NARRATIVA D'ALT NIVELL

Backstory

Corría la última semana de mayo de 2019 en el Instituto Bardstown High School, Bardstown, Kentucky. El calor se hacía visible en las aulas debido a los recortes en educación. Este año las subvenciones al Instituto fueron escasas, por lo que el Director Paul Henderson tuvo que aceptar ciertos sobornos para poder mantener el barco a flote. Todos los alumnos estaban deseando que llegara el verano y así poder disfrutar de sus vacaciones. Sin embargo, aún tenían que enfrentarse a los exámenes y trabajos finales.

La clase A de décimo curso tenía el examen final de matemáticas ese mismo viernes por lo que los nervios y el estrés se palpaban en el ambiente. Katherine y sus compañeras de clase no llevaban nada bien la asignatura. Las amigas de Kat, así le gustaba que la llamaran, llevaban todo el semestre sin atender a clase y a Kat no se le daban demasiado bien los estudios. Este examen contaba un 40% de la asignatura y nadie quería suspenderlo, así que, ese mismo lunes, como Kat era la más débil e influenciable, deciden aprovecharse de ella y la convencen para que robe el examen.

Kat no sabía cómo hacerlo, ya que ella siempre había sido buena alumna, pero sus compañeras se lo explicaron. Debía ir al aula de matemáticas, abrir el armario con la llave correspondiente, que solía llevar el profesor o conserje, y buscar entre las carpetas el examen de su curso. En la hora del recreo, mientras sus compañeras se fueron al patio, Kat se dispuso a hacerlo, pero estaba tan nerviosa que se metió en el aula de matemáticas sin la llave. Henry justo pasaba por el pasillo, vio a Kat forcejeando la puerta del armario y avisó rápidamente al profesor más cercano. Como Kat tenía un buen expediente en el otro instituto y en el Bardstown High School no había causado ningún disturbio, decidieron que castigarla el jueves por la tarde en el aula de castigados sería sanción suficiente.

Al acabar la hora del recreo, las amigas de Kat se enfadaron con ella por no haber conseguido el examen. Kat, por miedo a perderlas y quedarse sola de nuevo, les promete que lo conseguirá antes del viernes.

En ese preciso momento, mientras volvían del patio, Victoria y su mejor amiga Rachel pasaron por delante de Kat y sus amigas, que le estaban regañando por no haber conseguido el examen. Al ver la situación y a Kat triste, Tori se molestó. Rachel notó el cambio de humor en Tori y le preguntó qué le pasaba, a lo que ella respondió que tenía que confesarle algo. Le explicó que lleva meses detrás de Kat pero que no sabía cómo acercarse a ella, ya que lo más probable era que le gustaran los chicos. Rachel, que es muy romántica, le aconsejó que empezara despacio y sin agobiarla, ya que la chica parecía muy inocente y que le pusiera una nota anónima en la taquilla. Al escucharla, Tori se rió, pensando que era una broma, pero la expresión

de Rachel permaneció seria, por lo que Tori decidió hacerle caso. Henry se estaba riendo de la situación de Kat después de ver que la había fastidiado al delatarla y, como es un chismoso, oyó la conversación de Tori y Rachel y se burló de forma despectiva de Victoria. Ella, que es una persona impulsiva, cogió a Henry por el cuello de la camisa y le amenazó. Henry gritó pidiendo ayuda y el profesor de matemáticas, que estaba cerca, castigó a Tori el jueves.

Ethan llevaba semanas sin rebelarse, lo cual tenía a los profesores bastante desconcertados. Lo que ellos no sabían es que estaba preparando una gran broma para esa misma semana y llevaba tiempo ganándose méritos para que el profesor de química le dejara ese mismo día, martes, el aula.

En un principio, el profesor le dijo que sí, pero esa mañana le explicó que al final el aula estaba ocupada y tendría que ser otra semana. Ethan, no conforme con esa decisión, decidió ir al aula de química, en la cual se encontraba Henry. Henry, al escucharlo, guarda rápidamente lo que estaba haciendo en un cajón y preguntó a Ethan por su llegada. Henry y él empezaron a discutir sobre a quién le tocaba el aula. Los ruidos y gritos hicieron que el profesor de la clase de al lado, física, llamara al profesor de química para que solucionara lo que estaba pasando en su aula. Este castigó a Ethan por colarse en el aula cuando no estaba autorizado a ello a quedarse en la sala de castigados el jueves.

Llegado el jueves por la tarde, aparecen los tres en el aula de castigados, cada uno con su respectivo motivo.

Setting

La historia se sitúa en la ciudad de Bardstown ubicada en el condado de Nelson en el estado de Kentucky, EEUU. Un pueblo bastante tranquilo con gente de todo tipo de clase social.



Exactamente en Bardstow High School, el instituto de la ciudad.



En cuanto al tiempo, el juego tiene lugar durante la tarde del último jueves de mayo del año 2019. En el instituto solo quedan algunos profesores y alumnos que tienen extraescolares o trabajos extra, a parte de los castigados.

Story

Capítulo I: Salgamos de aquí

Son las 16:05h del último jueves de mayo de 2019. Kat, Tori y Ethan se encuentran en la sala de castigados, un aula ubicada en la planta baja del edificio principal, cerca de secretaría y conserjería. Es un aula pequeña y sencilla, con unas 25 mesas llenas de rayajos y pintadas, un armario cerrado con llave para los profesores del curso y una pizarra repleta de ecuaciones simples correspondientes a la asignatura de álgebra de los alumnos del octavo curso. Jacob, el profesor de informática,

permanece sentado y somnoliento tras el escritorio, pues acaba de ser padre y no duerme bien por las noches.

Jacob pasa lista para comprobar que todos los alumnos castigados se encuentran en la clase añadiendo que tienen que permanecer ahí hasta las 19:00h. Tras eso les dice que se relajen y que hagan lo que les apetezca mientras no salgan fuera de clase. Ni él ni los alumnos quieren estar ahí. A continuación, saca de su bolso de cuero sintético un libro sobre informática titulado: "Administración avanzada sobre sistemas informáticos". Es un libro muy denso y a Jacob le faltan horas de sueño por lo que no tarda en quedarse completa y profundamente dormido, tanto que incluso se puede ver como le cae baba por la comisura del labio. Ethan da un golpe a la mesa y se queja cabreado.

-Pf, odio a Henry. Por su culpa tengo que estar aquí encerrado hasta las siete.

- ¿También estás aquí por él? - pregunta Kat intrigada.

- ¡Y yo! - exclama Tori sorprendida.

En ese momento, los tres alumnos se explican por qué están ahí, excepto Tori, que explica su versión pero no dando los detalles sobre la persona de quién hablaba.

A raíz del odio común hacia Henry, responsable de que todos estén ahí, y considerando que todos tienen objetivos pendientes, deciden escaparse de clase y ayudarse a llevarlos a cabo.

Para ello y viendo el cansancio del profesor, deciden esperar a que se duerma para cogerle la llave y salir del aula.

Ethan maquina un plan maestro para poder escapar y terminar los planes que tenía pensado hacer. Les cuenta a Kat y Tori que quiere robarle la llave a Jacob para salir. Ellas ponen las cartas sobre la mesa y le proponen a Ethan un acuerdo de beneficio mutuo: escaparán los tres y se ayudarán entre ellos para acabar lo que empezaron. Ethan se mueve silenciosamente hacia el profesor mientras Kat y Tori miran expectantes. Tiene un manojito de llaves enganchado en una de las clavijas del cinturón. En un primer intento de sacarlas Ethan se da un pellizco con el llavero y suelta un pequeño grito de dolor en el que Jacob realiza un ronquido profundo y ruidoso. Ethan le pide ayuda a Kat ya que tiene las manos más pequeñas y habilidosas. Consiguen las llaves y salen de la clase de los castigados.

Capítulo II: A por el examen de Mates

Al salir del aula, se esconden rápidamente en los baños más cercanos para planear el siguiente paso. Tanto Ethan como Kat quieren que su objetivo sea el primero en cumplirse para estar seguros por si el pacto se rompe en algún momento. Comienzan a discutir pero Tori les para los pies y les propone echarlo a suertes lanzando una moneda al aire. Ethan y Kat asienten con la mirada baja. Se tocan todos los bolsillos en busca de una moneda pero no encuentran ninguna. Tori les da

la idea de hackear la máquina de refrescos para conseguir unas monedas y ya de paso unas bebidas gratis. Están tan emocionados por la huida que no se lo piensan dos veces y se dirigen con paso firme hacia las máquinas situadas al final del pasillo. Kat y Tori comienzan a probar números y combinaciones intentando desbloquearla pero Ethan, sin más dilación, suelta una fuerte patada haciendo caer varias bebidas y unas cuantas monedas que se había tragado la máquina. Kat y Tori se ríen a carcajadas y vuelven corriendo hacia el baño.

Es la hora. Tori se dispone a lanzar la moneda. Los tres observan atentamente cómo gira lentamente en el aire antes de volver a la mano de Victoria y revelar el resultado: cruz. Kat sonrío aliviada, pues era la opción que ella había elegido. Seguidamente, les comenta el plan para conseguir el examen de matemáticas. Recuerdan que tienen el manojito de llaves de Jacob y que pueden abrir la clase. Sin embargo, Kat cae en la cuenta de que lo que necesitan es la llave que abre el armario de la clase, pues ya se le había olvidado la vez anterior. Se mueven hacia la sala de mantenimiento pero no pueden entrar, el conserje se encuentra allí escuchando la radio. Ethan tiene el plan perfecto: deben distraerlo para conseguir que salga de allí durante unos minutos. Tori coge un skate que ve por allí y empieza a patinar sobre el suelo recién fregado. Carl, el conserje, con fregona en mano sale furioso de la sala de mantenimiento persiguiendo a Tori. Es el momento idóneo, Kat entra en la sala y abre la taquilla donde se encuentran todas las llaves. Mira de un lado a otro nerviosa por si Carl vuelve. Algo llama su atención, quedándose embobada mirando a través de la ventana: es Henry. Se encuentra hablando con un hombre con unas pintas extrañas, no parece que sea alumno de este instituto. Es una situación muy sospechosa pero Kat no pierde más el tiempo y coge la llave. Ethan y ella se reúnen al girar la esquina con Tori que había perdido de vista a Carl. Vuelven a la clase de matemáticas, ya solo queda encontrar el examen correcto. Una vez lo tienen Tori habla con Kat intentando convencerla de que no lo haga pues las chicas a las que llama amigas no lo son tanto como ella piensa si la obligan a hacer eso. Kat la abraza y coge el examen igualmente.

Capítulo III: Somos químicos

Después de haber realizado el objetivo de Kat, Ethan está ansioso de poder continuar con el suyo. Quiere gastar una broma en el despacho del director, aunque no acaba de especificar qué quiere hacer exactamente. Los tres protagonistas se dirigen al aula de química, pues ahí están los ingredientes que Ethan necesita. De camino al aula, ven distintos carteles sobre el baile de fin de curso colgados por las paredes de los pasillos. Al verlos, Kat comenta emocionada las ganas que tiene de ir, ya que nunca ha ido a ninguno, pero luego se entristece al añadir que no tiene con quién asistir. Ethan responde que el baile es una chorrada para perdedores y que él no piensa ir. Tori replica que ella tampoco tiene intención, pero luego se queda pensativa.

Los castigados entran al aula de química haciendo uso de las llaves del profesor Jacob. Después de picar y asegurarse que no hay nadie dentro haciendo una actividad extraescolar, entran. Ethan decide apuntar el nombre de los químicos y

objetos que necesita en una hoja, para que las dos chicas puedan consultarla y ayudarle a reunirlos, pues hay muchos botes con productos en la sala. Para ello, revisa varios cajones, buscando un papel y un bolígrafo. Encuentra una libreta y una pluma en el cajón de una de las mesas, junto con una extraña bolsita transparente rellena de polvo blanco. Al verlo, el gamberro se queda ausente, pensando en cuando se encontró a Henry en la sala y vio cómo éste guardaba algo rápidamente. Las chicas preguntan a Ethan qué le pasa, pero él saca la libreta y la pluma y cierra el cajón, afirmando que no pasa nada. Al abrir la libreta, se encuentra varias páginas llenas de nombres, algunos tachados, y números al lado. Ethan busca una hoja vacía y escribe los diferentes químicos y cantidades necesarios y, mientras ellas buscan, Ethan monta la broma con algunos artefactos que había escondido en un cajón. Cuando están a punto de terminar, se da cuenta de que le falta algo de cable para completarlo. Tori decide ir a buscarlo al taller mientras ellos completan los últimos detalles, así que coge las llaves y sale del aula.

Rachel, la mejor amiga de Tori, acaba de terminar su entrenamiento como animadora, se ha cambiado y, no recordando que está castigada, decide llamar a Tori para ver dónde está. El teléfono de Victoria comienza a vibrar y a sonar sobre una de las mesas de la sala de castigados, lo cual provoca que Jacob despierte. Al hacerlo, ve que no hay nadie en clase, mira el teléfono, ve que es Rachel quien está llamando, lo coge y sale del aula a buscar a los alumnos fugados.

Capítulo IV: ¿Te gustaría ir al baile conmigo?

Al salir del aula de química en busca de los cables, Tori decide que aprovechará para dejar la nota en la taquilla de Kat primero, para ahorrarse así explicaciones. Saca del bolsillo de su pantalón un trozo de papel arrugado que había arrancado de la libreta que habían usado en clase de química sin que nadie la viera y la pluma. Apoya el trozo de papel en la pared y muerde un extremo de la pluma dudosa. Finalmente, escribe:

¿Te gustaría ir al baile conmigo?

Tori

A continuación, se dirige a la taquilla de Kat para dejarla.

Rachel, a su vez, al ver que Tori no le ha cogido el teléfono, decide ir a su taquilla para coger el libro de historia para llevárselo a casa y estudiar para el examen del día siguiente. Mientras rebusca entre sus cosas de la taquilla, siente como una mano se posa en su hombro. La chica se gira y se encuentra con el profesor Brant, que le recrimina que ha llamado a su amiga, la cual se había dejado el teléfono en la sala de castigados, donde debería estar, pero ni ella ni los otros dos alumnos se encuentran. En ese momento, Rachel ve a Tori en el fondo del pasillo, dirigiéndose hacia allí y cruzan miradas. Al verla hablando con el profesor, Tori da media vuelta y decide que irá antes al taller, donde entra usando las llaves, y coge un puñado de cables que los alumnos pueden usar en las clases prácticas.

Mientras tanto, Rachel, como ha visto a su amiga escabulléndose y es una chica con labia, convence al profesor de que no sabe dónde está Tori y de que le dé a ella el teléfono. El profesor se lo devuelve, pero le advierte que seguirá buscando a los castigados.

Después de conseguir los cables, Tori vuelve a las taquillas, donde encuentra a su amiga sola apoyada en ellas. Al verla, Rachel le enseña a distancia su móvil, orgullosa de haberlo recuperado. Tori muestra una amplia sonrisa mientras se acerca a Rachel.

Victoria pone a Rachel rápidamente al día sobre lo que ha pasado en la sala de castigados y qué están haciendo. Le dice que se dispone a dejar la nota en la taquilla de Kat, pero que no es anónima y que la quiere invitar al baile. Rachel, emocionada, acompaña a su amiga y la convence de que es lo correcto. Se dirigen a la taquilla de Kat, que Tori sabe perfectamente dónde está porque la ve cada mañana, y dejan que el papelito caiga hacia dentro a través de las rejillas.

Tori comenta a Rachel que debe volver con los demás, pues la están esperando, y Rachel recuerda que se ha dejado la falda del uniforme en el vestuario, por lo que las amigas se separan. Tori vuelve al aula de química sigilosamente, vigilando que Jacob no la encuentre.

Una vez allí, entrega los cables a Ethan, que rápidamente los incorpora al artefacto, creando así un mando para activar la broma a distancia. Tori se atreve por fin a preguntarle a Ethan qué trama, cuál es la broma, pero Ethan se niega a responder, quiere mantenerla en secreto. Solo les dice que deben ir al despacho del director, pues quiere colocarla ahí. Las chicas acceden, con algo de miedo por no saber a qué están colaborando, pero era el acuerdo al que habían llegado.

Capítulo V: En la boca del lobo

Los tres alumnos, reunidos de nuevo, se dirigen al despacho del director. Cuando llegan a la puerta, intentan abrirla, pero está cerrada y ninguna de las llaves de Jacob parece abrirla. Los protagonistas piensan durante unos instantes qué pueden hacer, pero no se les ocurre nada. Cuando están a punto de darse por vencidos, a Tori se le ilumina la mirada y dice que tiene una idea. Ethan y Kat le preguntan qué ha pensado, pero Tori les responde que ya lo verán. Con el teléfono que Rachel ha recuperado, Tori teclea un número de teléfono que cogen al otro lado de la línea y se aleja para hablar. Al colgar, Ethan le pregunta de manera insistente con quién hablaba, inseguro porque destapen su plan, pero Tori le ignora. Un par de minutos después, ven a Rachel acercarse a ellos a lo lejos e Ethan recrimina a Tori que haya avisado a “la pija”. Al llegar a ellos, Rachel mira a Tori con una mirada cómplice, observando que está Kat con ella, mientras se retira una de las horquillas del pelo, causando que cayera un mechón sobre su cara, y entregándosela a Tori, que fuerza la puerta con ella hábilmente. Tori empuja la puerta y ésta se abre. Rachel y ella se miran sonrientes y chocan las manos. Los cuatro se introducen en el despacho del director, totalmente impoluto y sin una mota de polvo. Ethan coloca el artefacto cuidadosamente detrás de unos libros de la estantería. Al hacerlo, se escucha la

puerta, que habían dejado abierta tras de sí, chirriar. Todos giran la cabeza hacia ella, en alerta, para ver a Henry sonriendo tras de ella antes de cerrarse. Tori se lanza hacia la puerta, intentando que Henry no la cierre, pero al llegar escucha cómo una llave gira en el paño. Tori golpea la puerta, gritando a Henry que les abra, pero sin respuesta.

Capítulo VI: El Club de los castigados

Los minutos pasan y los cuatro se han acomodado en el despacho pensando alguna solución, pero ninguno sabe cómo salir de ahí. Después de estar examinando la habitación, Ethan se levanta de la silla del director y se dirige a uno de los archivadores de la sala. Intenta desplazarlo, pero pesa demasiado, así que pide ayuda a las chicas. Con trabajo en equipo y algo de coordinación, consiguen moverlo y revelar un conducto de ventilación. Rachel se queja, diciendo que eso sólo funciona en las películas. Ethan no hace caso a las palabras de Rachel y pregunta a Kat si podría entrar, pues es la más pequeña de los presentes. Esta se niega, pero Ethan le recuerda que ellos no protestaron mientras cumplían su objetivo. Kat entonces accede, insegura, y Tori coloca una mano en su hombro, mirándola compasivamente. Ethan retira la tapa del conducto y antes de que entre Kat, Tori le recuerda que si se encuentra con algún problema dé media vuelta y que si llega a algún lugar seguro, golpee el conducto dos veces.

Kat enciende la linterna de su móvil y se introduce en el conducto. El metal suena con sus pasos y en varias ocasiones se encuentra con dos caminos posibles, por lo que tiene que tomar una decisión sobre cuál tomar, memorizándolo por si tiene que dar la vuelta. Al final, empieza a ver como algo de luz natural empieza a iluminar el conducto. Kat se apresura emocionada y se asoma, con ansias de ver dónde ha acabado. Se sorprende al ver que, casualmente, vuelve a estar en la sala de castigados, totalmente vacía. Una vez allí, golpea dos veces el conducto, sale de ahí aliviada y se expulsa el polvo de la ropa. Poco a poco van llegando los demás gracias a las indicaciones de Kat y una vez están todos, deciden disimular, esperar al profesor y hacer que nunca han salido de allí. Como Rachel no estaba castigada, se despide de ellos y se va.

Los tres castigados dejan el conjunto de llaves encima de la mesa y aguardan al profesor charlando y compartiendo números de teléfono. Al llegar este, les riñe por haberse ido, ellos le convencen de que siempre han estado ahí y que se lo debe haber imaginado a causa del cansancio. Jacob no está muy convencido, pero, como no descarta la posibilidad, se vuelve a sentar en su silla hasta que suena el timbre y anuncia que ya son las 19h y pueden irse.

Capítulo VII: El baile de fin de curso

Al día siguiente, Ethan espera a Tori y Kat en la puerta del instituto mientras ve llegar a los alumnos. El día anterior, al llegar a casa, les mandó un mensaje diciéndoles que

si querían venganza con Henry, se reunieran con él el viernes en la puerta de instituto, a lo que las dos accedieron. Al principio pensaba hacerlo solo, pero pensó que ellas también tenían derecho. Además, le habían caído bien. Una vez se encontraron los tres, Ethan sacó el mando a distancia de uno de sus bolsillos y pulsó el botón. Kat y Tori se cubrieron la cabeza asustadas, pues no sabían cuál sería el efecto del artefacto. Ethan se rió de ellas y les insistió en que no pasaba nada. Una vez ellas vieron que era verdad, siguieron a Ethan, que fue a buscar a Henry. Cuando le encontró, le agarró del brazo y le llevó por la fuerza al despacho del director. Allí, llamó a la puerta y la abrió. El director se alarmó cuando vio a Henry cogido por el brazo. Entran todos a la sala e Ethan pide al director que se calme, mientras hace que Henry se siente en una de las sillas. El señor Henderson, enfadado, pregunta a Ethan qué hace y él, tranquilo, le pide que se espere. Unos minutos de silencio incómodo más tarde, un par de policías irrumpen también en el despacho. Paul, confundido, pregunta qué hacen allí. Entonces, Ethan confiesa a la policía que Henry vende drogas. La policía pregunta al rubio si es eso verdad, a lo que Henry, haciéndole efecto el gas de la verdad y sin poder evitarlo, confiesa. Los agentes piden a Henry y a su padre que les acompañen a secretaria y Kat y Tori, sin acabar de creérselo, abrazan alegres a Ethan. Ethan les confesó que hacía tiempo que sospechaba que Henry vendía drogas, pero como sabía que era inmune y nadie le iba a creer, decidió tomarse la justicia por su mano pacientemente.

Una semana después Ethan está esperando en la puerta del instituto, decorada con luces y globos, en el mismo sitio que el viernes anterior. Vuelve a ir vestido de negro, como de costumbre, pero cambiando la camiseta negra por una camisa oscura. Poco después, llega Rachel, con su pelo lacio recogido en un elegante moño y un vestido largo cuya cola arrastra por el suelo. A su lado está Troy, el capitán del equipo de baloncesto de la ciudad. El chico pasa de largo, mirando de reojo a Ethan, con superioridad, pero se para sorprendido cuando ve que Rachel ha parado amablemente a saludarle. Rachel dice a Troy que se adelante, que luego le alcanza, y espera junto a Ethan charlando animadamente. Unos minutos más tarde, ven llegar a Kat y Tori sonrientes juntas. Tori ha hecho un esfuerzo por arreglarse y también ha cambiado sus camisetas anchas por una camisa algo ceñida. Kat va con un vestido largo de tubo con un escote en V de color rojo carmín que combinaban con unas sandalias de plataforma plateadas.

Una vez los cuatro amigos se reúnen, sonríen y entran orgullosos al baile.

FIN

Aspecto visual del juego

El aspecto visual del juego será muy parecido al juego Shantae: Half-Genie Hero: un arte 2D de colores muy vivos, donde se resaltan los personajes y los objetos interactivables con una línea negra fina.

Al ser un juego con bastante humor y de carácter adolescente su aspecto también lo representará, por eso se ha elegido el cartoon como estilo predominante.





PERSONAJES DEL JUEGO



| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre y apellido | Victoria "Tori" Levine |
| Género | Femenino |
| Edad | 17 |
| Ciudad donde reside | Bardstown, Kentucky |
| Motivación | Enamorar a Kat (Amor) |
| Curso | 11 |
| Función | Protagonista, personaje jugable |
| Significado del nombre | Su nombre significa victoria o conquista, ya que la motivación de Tori en esta historia es enamorarse, por lo tanto, conquistar, a Kat. |

Descripción física

Físicamente, Tori es una chica alta y delgada. Tiene el cabello de color castaño, largo y algo ondulado. Se lo suele tapar con gorras. La forma de su cara es bastante delgada y alargada. Tori presenta una mirada profunda de ojos verdes.

Su forma de vestir es algo particular, parecida al estilo que llevan los skaters. Si es invierno suele ir con sudaderas anchas, normalmente de chico o unisex y si hace calor con camisetas de manga corta lisas o con algún dibujo o detalle. Suele llevar tejanos ajustados con algún roto o chandal. Como zapatos siempre lleva sus vans bajas.

Descripción psicológica

Tori es una chica alegre y bromista a la par que pasota. A pesar de ser inteligente y tener facilidad para aprender, prefiere estudiar lo suficiente para aprobar y pasar el resto del tiempo con sus amigos en el skatepark que aspirar a una nota más alta, a la cual podría llegar.

Aún así, aunque tenga una apariencia amigable y extrovertida, no hay quien pueda parar a una Tori molesta. Se vuelve una chica impulsiva y ni siquiera ella puede controlar sus instintos, pudiendo hacer daño a seres queridos que no tienen la culpa de su enfado

Backstory personal

Tori es la menor de 4 hermanos y la única chica en casa. Su madre murió en el parto, por lo que fue criada únicamente por su padre y sus hermanos mayores, los cuales no fueron el mejor modelo a seguir. Siendo familia numerosa y con un único adulto llevando dinero a casa, Tori no vivió una infancia precisamente acomodada. Desde siempre usó juguetes y ropa heredada de sus hermanos, con los cuales se sentía cómoda y formaron su identidad.



| | |
|---|--|
| Nombre y apellido | Katherine "Kat" Fisher |
| Género | Femenino |
| Edad | 16 |
| Ciudad donde reside | Bardstown, Kentucky |
| Motivación | Aprobar el examen (Educación) |
| Curso | 10 |
| Función | Protagonista, personaje jugable. |
| Significado del nombre | Su nombre significa pureza y transparencia, ya que es una chica muy inocente y sin maldad. |
| Descripción física | |
| <p>Katherine es una chica delgada y no muy alta. Su cabello es castaño y liso. La forma de su cara es algo redondita con mofletes. Lleva unas gafas bastante grandes, ya que es miope, y pendientes. Su nariz, como su cara, es redondeada y tiene unos labios gruesos y rojos.</p> <p>Su forma de vestir resalta por los jerseys de manga larga y cuello alto de colores apagados. También suele llevar camisas con diseños sencillos pero arregladas. Los</p> | |

pantalones que suele usar son ajustados, pitillos, de tela tejana o similar. De calzado suele llevar zapatillas deportivas o similares formales.

Descripción psicológica

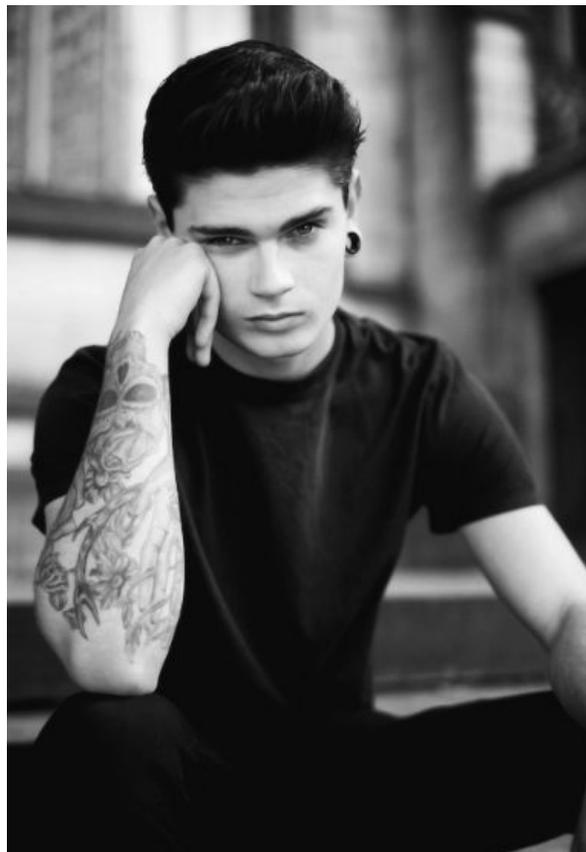
El motivo de acoso hacia Kat en su antiguo instituto se debía a que es una chica tímida e inocente, que intenta pasar desapercibida. No es una chica muy espabilada y le cuesta pillar las indirectas, por lo cual solían meterse con ella y reírse.

El hecho de sufrir bullying durante años hizo de Kat una adolescente insegura e influenciable. Por eso, haría prácticamente cualquier cosa por mantener a sus nuevas amigas a su favor, por miedo a perderlas, acabar en la misma situación anterior y que el esfuerzo de sus padres haya sido en vano.

Backstory personal

Katherine llegó nueva al instituto al inicio del décimo curso escolar, en septiembre. En el instituto anterior, sufrió bullying durante años ocultándolo de sus padres, pues no quería que se preocuparan por ella, ya que los veía muy ocupados trabajando para intentar llegar a fin de mes.

Aún así, al enterarse, sus padres intentaron buscar un trabajo en otro sitio con el fin de mudarse y permitir a su hija empezar de cero en un pueblo e instituto nuevo.



| | |
|---|----------------------------------|
| Nombre y apellidos | Ethan Smith |
| Género | Masculino |
| Edad | 17 |
| Ciudad donde reside | Bardstown, Kentucky |
| Motivación | Gastar una broma (Venganza) |
| Curso | 11 |
| Función | Protagonista, personaje jugable. |
| Significado del nombre | Duro, sólido, fuerte. |
| Descripción física | |
| <p>Ethan es un chico de estatura media que va al gimnasio para cuidar su cuerpo, por lo tanto, su constitución está trabajada pero sin ser exagerada. Su pelo es oscuro como el carbón, liso y peinado hacia arriba con un tupé. La forma de su cara es delgada pero con facciones marcadas. Tiene unos ojos oscuros que hacen de él un chico con una mirada intensa, a la cual cuesta llevarle la contraria.</p> | |

En la oreja izquierda lleva una dilatación y varios tatuajes por el cuerpo, el que más destaca es el de su brazo derecho, el cual tiene intención de aumentar.

Siempre viste de colores oscuros, camisetas negras y tejanos oscuros. No le gusta destacar por su ropa. De calzado lleva siempre zapatillas deportivas negras.

Descripción psicológica

Es un chico al cual no le interesan los estudios y solo se dedica a su cuerpo y al deporte porque piensa que es en lo único que puede superar a su hermano.

Ethan siente que es un incomprendido, ya que su familia solo lo compara con su hermano. Por eso mismo es muy independiente y no hace caso de nadie.

Es una persona que parece segura de sí misma pero, en realidad, es todo lo contrario, ya que solo le han creado inseguridades. Para gastar bromas pesadas, por el contrario, tiene mucha seguridad e inteligencia: es un chico muy avisado. Gracias a eso ha aprendido de mecánica, electricidad y química, conocimientos que utiliza para sus bromas.

Backstory personal

Ethan es el pequeño de dos hermanos en una familia bastante adinerada. Nunca le ha faltado de nada pero siempre le han comparado con su hermano mayor, a quien él llama Don Perfecto. Eso hace que Ethan, desde pequeño, se sienta presionado con los estudios, ya que su hermano sacaba matrículas en todo y siempre destacaba como alumno ejemplar.



| | |
|---|---|
| Nombre y apellido | Henry Henderson |
| Género | Masculino |
| Edad | 16 |
| Ciudad donde reside | Bardstown |
| Motivación | Fastidiar al prójimo. |
| Curso | 10 |
| Función | Antagonista, personaje no jugable. |
| Significado del nombre | Su nombre significa príncipe. |
| Otros datos | Es el hijo del director, por lo tanto, es inmune. |
| Descripción física | |
| <p>Henry es un chico de complexión delgada y altura media. Tiene el pelo corto, liso y rubio y lo lleva peinado hacia un lado. Tiene la mandíbula cuadrada y algo marcada, los labios finos y las orejas algo grandes en proporción a la largada de su cara.</p> <p>Sobre su manera de vestir, le gusta ir arreglado al colegio. Suele ir con una camisa por dentro de los pantalones y mocasines y odia que la gente vaya vestida de forma casual.</p> | |
| Descripción psicológica | |
| <p>A raíz de los cuidados que le dieron sus padres y su forma de educarlo, Henry es un adolescente consentido y repelente. Siempre ha tenido y ha hecho lo que ha</p> | |

querido, así que cree que puede seguir haciéndolo. Como su padre es el director del instituto, cree que tiene poder sobre el resto de la gente y es por eso que le gusta perjudicar al prójimo, porque le hace sentirse superior a ellos.

El padre tiene a Henry como si fuera un angelito, pero detrás de él hay algo muy oscuro que poca gente sabe.

Backstory personal

Henry es hijo único del director. Después de mucho tiempo tratando de concebir y de sufrir varias pérdidas, el director y su mujer consiguieron traer al mundo a Henry. Desde el momento en que nació y a causa de los problemas que tuvieron para tener un hijo, siempre han llevado a Henry en bandeja de plata. Dieron al pequeño todo lo que quiso y criaron a un hijo mimado y consentido cuya única motivación es perjudicar a los demás.



| | |
|--|---|
| Nombre y apellido | Rachel Simons |
| Género | Femenino |
| Edad | 17 |
| Ciudad donde reside | Bardstown, Kentucky |
| Motivación | Ser la reina del baile (Social) |
| Curso | 11 |
| Función | Personaje secundario, no jugable. |
| Significado del nombre | Su nombre significa belleza, sentimiento. |
| Otros datos | Muy amiga de Tori y enamoradiza |
| Descripción física | |
| <p>Rachel es la chica más guapa del instituto de Bardstown. Tiene un pelo lacio y rubio que no pasa desapercibido y tiene a todos los chicos enamorados. Suele llevar horquillas que le recogen algunos mechones de pelo para que no le caigan a la cara. Los labios gruesos y siempre pintados con un color rojo mate y dándole un toque de gloss hacen su esencia. Su complexión es delgada, pero con un cuerpo fitness, ya que va al gimnasio cada día.</p> | |

Le encanta la moda e ir siempre con la última colección. Para ella el diseño de ropa es lo más importante en la vida.

Descripción psicológica

Siempre ha querido destacar en todo, sobretodo con su físico. A veces es un poco repelente y no mira por los demás, aunque, si se trata de su mejor amiga Tori, lo da todo. Es muy romántica pero ella no busca un príncipe azul como en las películas.

Backstory personal

Proviene de una familia adinerada. Sus padres son diseñadores de moda reconocidos y transmitieron su pasión a Rachel.

Ella y Tori se conocen de toda la vida, pues las madres de ambas eran amigas. Al fallecer la madre de Tori, los padres de Rachel se volcaron en la familia Levine y se ofrecieron a ayudarles en todo lo posible. Aún así, el padre de Tori rechazó cualquier ayuda económica y quiso valerse por sí mismo.

A pesar de haber podido asistir a una escuela e instituto privados, Rachel decidió ir al Bardstown High School y no separarse de su amiga. La considera como la hermana que nunca tuvo.



| | |
|---|-----------------------------------|
| Nombre y apellido | Jacob Brant |
| Género | Masculino |
| Edad | 36 |
| Ciudad donde reside | Bardstown, Kentucky |
| Motivación | Ser un buen padre |
| Profesión | Profesor de informática |
| Función | Personaje secundario, no jugable. |
| Descripción física | |
| Es un hombre alto, de constitución delgada. Tiene el cabello moreno y lo lleva, tanto como la barba, descuidado a causa de la falta de tiempo y sueño. Suele vestir con una camisa de rayas, un pantalón vaquero y unos zapatos tipo wingtip. | |
| Descripción psicológica | |
| Es un hombre amable y comprensible, aunque un poco despistado. Intenta llevarse bien y ser amigo de sus alumnos, pero a esa edad muchos se aprovechan de su bondad. | |
| Backstory personal | |
| Jacob acaba de tener su primer hijo. Es un bebé muy quejica y no deja a sus padres dormir. Por eso, Jacob va muy cansado y anda distraído a la escuela y hace horas extra como vigilante de castigados para ganar más dinero para su bebé. | |



| | |
|---|-------------------------------------|
| Nombre y apellido | Amigas de Kat |
| Género | Femenino |
| Edad | 16 |
| Ciudad donde reside | Bardstown. |
| Motivación | Aprobar el examen de matemáticas |
| Curso | 10 |
| Función | Personajes secundarios, no jugable. |
| Descripción física | |
| Las amigas de Kat son el típico grupo que se creen “pijas” pero que realmente no lo son. Visten de forma elegante y parecen más mayores de lo que son, pero compran la ropa en las mismas tiendas que las otras chicas. Les encanta llevar accesorios, sobretodo bolsos, para así llevar sus utensilios de maquillaje. | |
| Descripción psicológica | |
| Son chicas extrovertidas pero que solo miran por ellas. Les encanta chafardear y cotillear a las otras personas. Quieren ser el grupo más popular del instituto y conseguir a los chicos más guapos. | |
| Backstory personal | |
| Desde bien pequeñas han ido juntas al colegio y se consideran las mejores amigas de verdad, aunque algunas veces se han fastidiado entre ellas para conseguir sus objetivos. La mayor parte de estas peleas han sido a causa de los chicos, cada una de ellas tiene que conseguir al mejor novio del mundo y hacer rabiar de envidia a las otras. | |



| | |
|---|---------------------------------------|
| Nombre y apellido | Carl Gómez |
| Género | Masculino |
| Edad | 45 |
| Ciudad donde reside | Bardstown, nació en Ciudad de México |
| Motivación | Formar una familia con una vida digna |
| Profesión | Conserje en el Bardstown High School |
| Función | Personaje secundario, no jugable. |
| Descripción física | |
| <p>Carl es un hombre de estatura media con algo de sobrepeso. Tiene el cabello oscuro y los ojos marrones, como su piel.</p> <p>Suele ir vestido informal, con camisetas anchas con algún dibujo y pantalones cómodos. Al ser conserje siempre lleva los bolsillos llenos de cosas.</p> | |
| Descripción psicológica | |
| <p>Es una persona muy graciosa, le encantan las bromas y siempre está haciendo reír a los demás.</p> <p>También se le destaca que es muy amable, le gusta tratar con alumnos y profesores y solucionar sus problemas. Aunque odia que los alumnos se la lian en su instituto.</p> <p>Cuando se pone a investigar sobre temas de astronomía no hay quien lo pare, se mete de lleno a ello. Le encanta saber más sobre el tema y enseñar a los demás lo que sabe.</p> | |

Backstory personal

De pequeño quería ser astronauta pero como su familia no tenía mucho dinero nunca pudo llegar a estudiar para ello. A consecuencia siempre que alguien habla de esto o sale alguna noticia es el primero en informarse, le encanta investigar sobre ello, lo que a veces causa que esté un poco en las nubes.

Como nunca pudo estudiar lo que quería y su padre era un manitas, le enseñó todo lo que sabía cosa que sirvió para conseguir este puesto de conserje.



| | |
|---|-----------------------------------|
| Nombre y apellido | Paul Henderson |
| Género | Masculino |
| Edad | 52 |
| Ciudad donde reside | Bardstown, Kentucky |
| Motivación | Nadar en dinero |
| Profesión | Director de Bardstown High School |
| Función | Personaje secundario, no jugable. |
| Descripción física | |
| <p>Paul es un hombre alto de constitución fuerte pero no ancha. Su cabello es grisáceo tirando ya a blanco. Su rostro tiene algunas arrugas marcadas en la frente, debido a que siempre parece que esté enfadado. De su cara destaca sobretodo sus ojos azul cielo.</p> <p>Viste de manera muy formal, siempre con un traje muy elegante y corbata.</p> | |

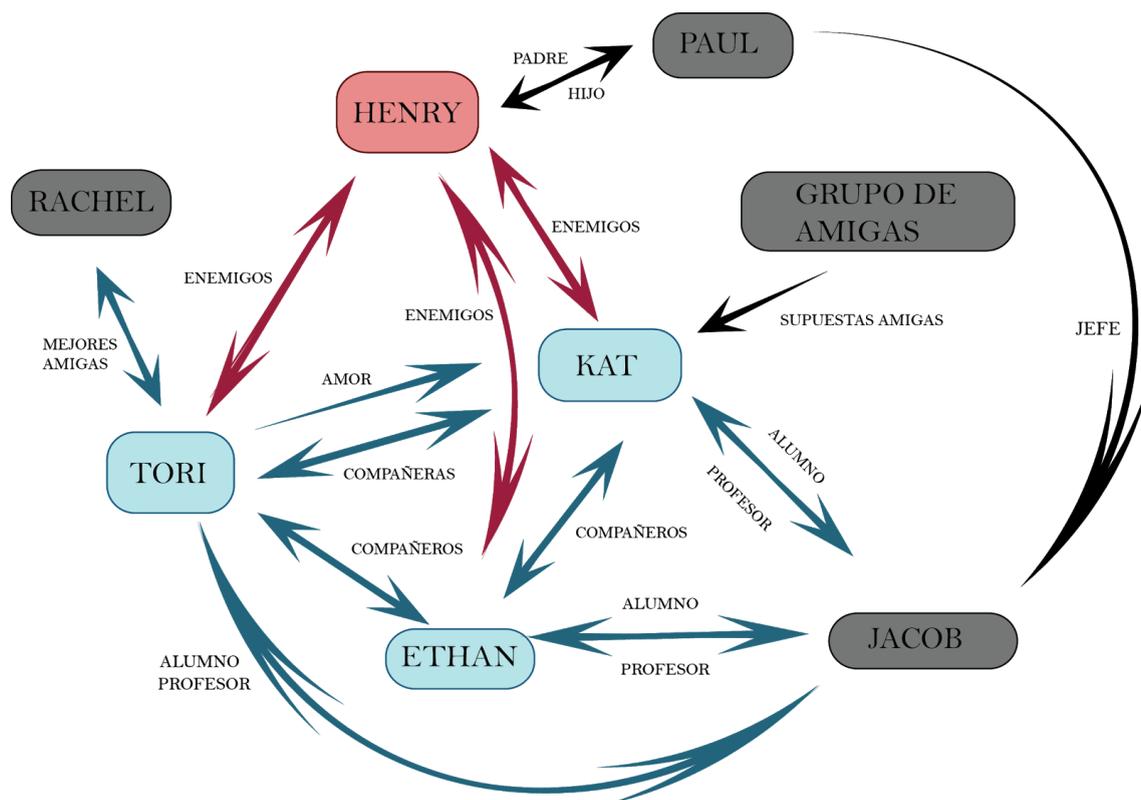
Descripción psicológica

Salvo con su familia, Paul es una persona egoísta que solo piensa en el dinero. Trabaja únicamente para ello, aunque se toma muy en serio su escuela. Eso y su hijo, al cual tiene muy protegido, son su orgullo.

Backstory personal

Se ha entregado desde siempre a su trabajo y eso ha hecho que con 52 años esté muy deteriorado físicamente. El estrés de llevar un instituto no es nada fácil y eso se nota en su cabello, su rostro y su cuerpo, el cual por no ser por el deporte que hacía de joven, ahora mismo no se podría ni mantener en pie.

ESQUEMA DE RELACIÓN ENTRE PERSONAJES



The Punisheds



Grup: 102 Subgrup: 203

Yaiza Castillo

Laura Villaécija

Anna Maria Diaz

Joan Fernandez

| |
|----------------------|
| ESPAS DEL JOC |
| ESCENARIS |

| Lista de los escenarios |
|--|
| Aula de castigados |
| Baños |
| Sala del conserje |
| Aula de matemáticas |
| Despacho del director |
| Laboratorio de química |
| Taller |
| Instituto Bardstown High School, Kentucky |
| Instituto de unos 500 alumnos aproximadamente de octavo a duodécimo curso (14 a 18 años) |
| No está en muy buen estado por los recortes en educación. |
| Pleno verano, hace mucho calor. El aire acondicionado no funciona bien. |

| Nombre del escenario |
|--|
| Aula de castigados |
| Código del escenario |
| A10 |
| Descripción |
| <p>El aula está ubicada en la planta baja de la escuela, justo al lado de secretaría.</p> <p>Es idéntica al resto de aulas de la escuela. Tiene un tamaño medio, con unas 25 mesas con sus sillas y la mesa del profesor delante.</p> <p>Las mesas son viejas y tienen muchas marcas de los alumnos que han pasado anteriormente por allí. Teniendo en cuenta que es el aula de castigados, donde muchos alumnos se aburren, estas mesas están especialmente ralladas comparadas con el resto de las mesas de la escuela.</p> <p>De igual forma, las sillas son simples estructuras de madera de baja calidad con patas metálicas. Son demasiado pequeñas para el cuerpo de los alumnos que allí se sientan.</p> <p>En el fondo del aula hay un par de armarios metálicos. Bastante antiguos y dañados. No se pueden cerrar bien.</p> <p>La pared frontal del aula tiene una enorme pizarra de tiza y una gran mesa del profesor que está completamente vacía (aparte de las ralladas y pintadas).</p> <p>Las paredes, originalmente blancas, empiezan a tener un tono ligeramente gris, especialmente en la parte de abajo. Está llena de posters que contienen: algunas fórmulas matemáticas, una tabla periódica y consejos sobre buenos hábitos alimenticios. También hay un calendario escolar del año 2010.</p> <p>Las ventanas, cerradas con llave, tiene unas cortinas metálicas, desde donde solo se ve la calle ya que el patio está al otro lado de la escuela.</p> |
| Conecta con |
| <ul style="list-style-type: none"> - Una puerta que lleva al pasillo (P3) - Las ventanas llevan a la calle. Están cerradas con llave. |
| Imatge il·lustrativa |



| Nombre del escenario |
|--|
| Baños |
| Código del escenario |
| A7 |
| Descripción |
| <p>Es un lavabo de chicas.</p> <p>Una pared está cubierta por un largo espejo con muchas encimeras delante. Cada encimera tiene un grifo de los que se pulsan y el agua sale durante unos breves segundos. Entre las picas hay un par de dispensadores de jabón, que no tiene jabón desde hace meses.</p> <p>Detrás del espejo hay en línea 6 baños privados con puerta, de los cuales: dos tienen el pestillo roto y por lo tanto no se puede cerrar bien la puerta; uno lleva 3 años fuera de servicio y otro lleva un par de días atascado.</p> <p>El suelo está bastante limpio. No tiene charcos.</p> <p>Comparado con el lavabo de chicos, este está brillante y reluciente.</p> |
| Conecta con |
| <ul style="list-style-type: none"> - Una puerta que lleva al pasillo (P3) |

Imatge il·lustrativa



| Nombre del escenario |
|---|
| Habitación del conserje |
| Código del escenario |
| A5 |
| Descripción |
| <p>És una habitación que sirve de trastero para la escuela. Aunque tiene el mismo tamaño que cualquier aula, está tan llena de materiales y objetos que aparenta tener mucho menos espacio.</p> <p>En el fondo hay apilados varias mesas (de esas hechas con un conglomerado de madera y patas metálicas) y sillas. La mayoría rotas o muy deterioradas.</p> <p>Hay también muchas cajas de cartón llenas de objetos. Algunas tiene escrito los objetos que contienen y los años. Hay desde 1980 hasta de 2015.</p> <p>Hay una mesa pequeña llena de trastos y aparatos electrónicos que no parecen funcionar. És la mesa del conserje</p> <p>Al lado de la mesa hay varios armarios medio abiertos. Dentro hay un montón de escobas, fregonas y botes con líquidos de limpieza.</p> <p>Hace una combinación de olor a rancio con lejía.</p> <p>En la ventana se ve la parte de detrás de la escuela, que da a un patio. Es una zona apartada de la vista donde el sol no acaba de dar.</p> |
| Conecta con |
| <ul style="list-style-type: none"> - Una puerta que lleva a la esquina con el pasillo P2 y P3. |
| Imatge il·lustrativa |



| Nombre del escenario |
|--|
| Aula de matemáticas |
| Código del escenario |
| A2 |
| Descripción |
| <p>Todas las aulas de la escuela son casi iguales. Muy parecida al aula de castigados solo que un poco menos destartalada.</p> <p>Está ubicada en la planta baja, cerca de la cafetería. Sus ventanas dan al patio principal, al lado oeste del instituto, pero siempre están cerradas con llave.</p> <p>Es de un tamaño normal con unos 25 pupitres con sus sillas. Los pupitres son viejos y tienen algunas marcas de uso y ralladas. Todas las sillas son antiguas y pequeñas. Patas metálicas y cuerpo de madera.</p> <p>En el fondo hay varios armarios y mesas con cajones. El armario está cerrado con llave y contiene todos los papeles del profesor de matemáticas, entre ellos, los futuros exámenes.</p> <p>En la pared delantera hay una enorme pizarra de tiza que ocupa casi toda la pared. Está llena de fórmulas matemáticas.</p> <p>La mesa del profesor es grande però no tiene ningún objeto.</p> <p>Las paredes son blancas con muchas manchas de pósteres que se han puesto y quitado a lo largo de los años. Hay varios pósteres colgados que contienen fórmulas matemáticas y consejos sobre civismo y buenas maneras.</p> |

| |
|--|
| Conecta con |
| <ul style="list-style-type: none"> - Pasillo P1 - Patio (a través de la ventana) |
| Imatge il·lustrativa |
|  |

| |
|--|
| Nombre del escenario |
| Pasillos |
| Código del escenario |
| P1 - P8 |
| Descripción |
| <p>La escuela está formada por un claustro interno. Este está rodeado por los pasillos que dan acceso a las aulas. Todos los pasillos son restos e iguales.</p> <p>Tienen una pared llena de ventanas que da al centro de la escuela, que es un claustro con un patio al aire libre.</p> <p>Las otras paredes tienen las puertas que dan a las aulas. El resto de la pared que no tiene puertas está llena de taquillas. Todas igual, de un color apagado y claramente gastadas por los años. Es frecuente encontrar-se taquillas en desuso porque no se pueden cerrar bien.</p> <p>El suelo està hecho de azulejos, con trozos de colores diferentes, consecuencia de años y años de reparaciones.</p> <p>Los fluorescentes iluminan bien todo el pasillo, pero les da un aspecto ligeramente tétrico. Como es de esperar en una escuela que hace años que necesita una remodelación a fondo.</p> |

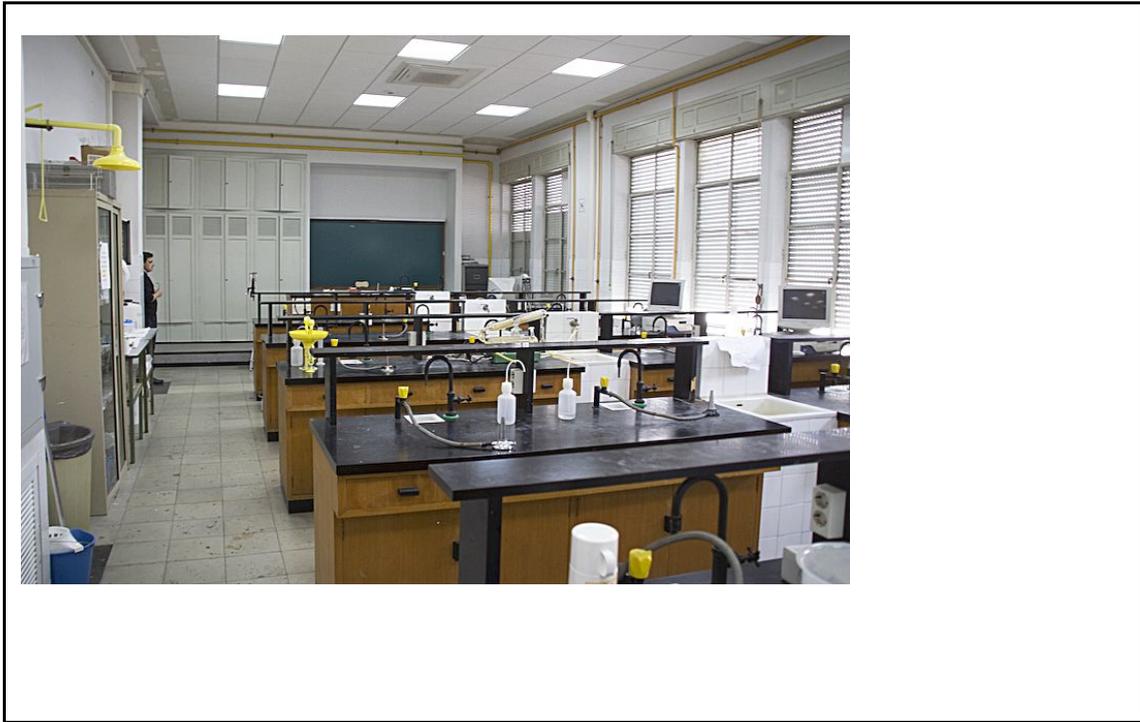
Conecta con

Cada pasillo conecta con diversas aulas y otros dos pasillos.

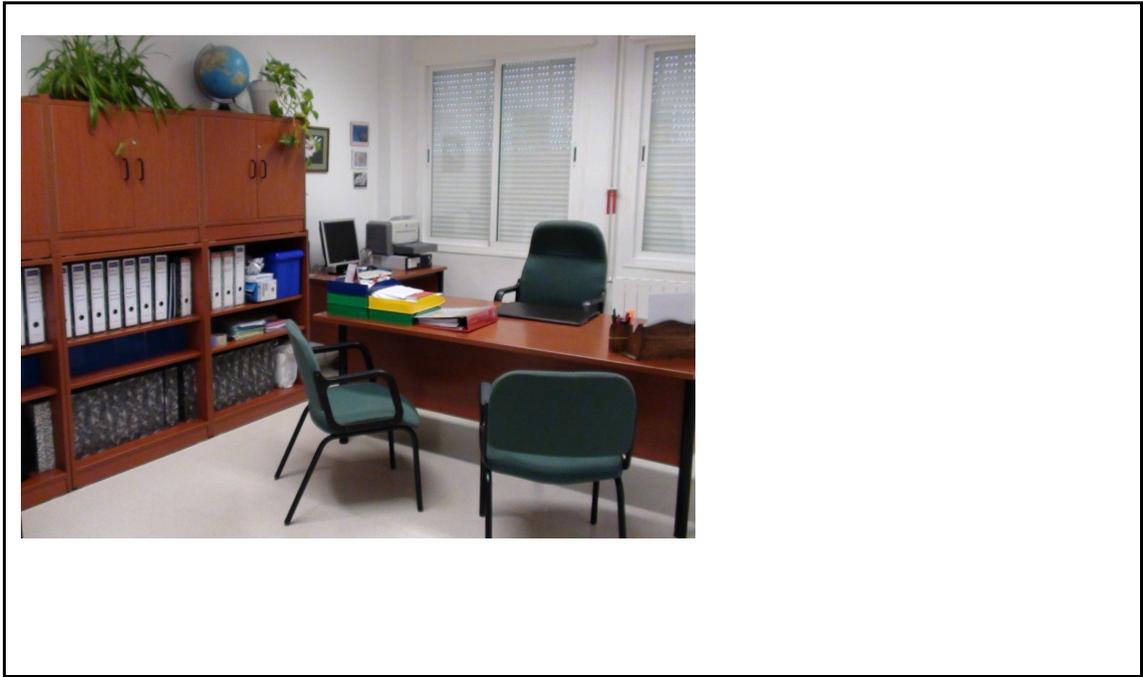
Imatge il·lustrativa



| Nombre del escenario |
|--|
| Laboratorio de química |
| Código del escenario |
| B1 |
| Descripción |
| <p>Es el típico laboratorio de química de una escuela.</p> <p>Los elementos principales son varias mesas centrales con picas, grifos y enchufes. También algunos potes con diferentes sustancias que algún alumno de había olvidado de volver a poner en sus sitio.</p> <p>Las mesas son lisas hechas de algún mineral estilo granito, y, a diferencia del resto e mesas de la escuela, esas estan relucientes y bastante limpias. No hay sillas, solo taburetes altos hechos totalmente de metal sin reposador para la espalda.</p> <p>Las paredes están llenas de armarios de madera. Estos, a diferencia de las mesas, sí que parecen más viejos y desgastados. Chirrían al abrirlos. El contenido de cada armario es una sorpresa. Los armarios más cercanos a la mesa del profesor están ordenados con todos los productos químicos debidamente etiquetados. Pero los armarios más alejados tienen muchos botes sin etiqueta, medio abiertos. Cada armario hace un olor diferente, generalmente no muy bueno. También hay varios cajones con mucho material y herramientas metálicas. La mayoría desordenadas.</p> <p>El suelo está limpio. Hay algunas zonas con manchas duraderas de algún alumno al que se le cayó el contenido.</p> |
| Conecta con |
| Pasillo P5 |
| Imatge il·lustrativa |



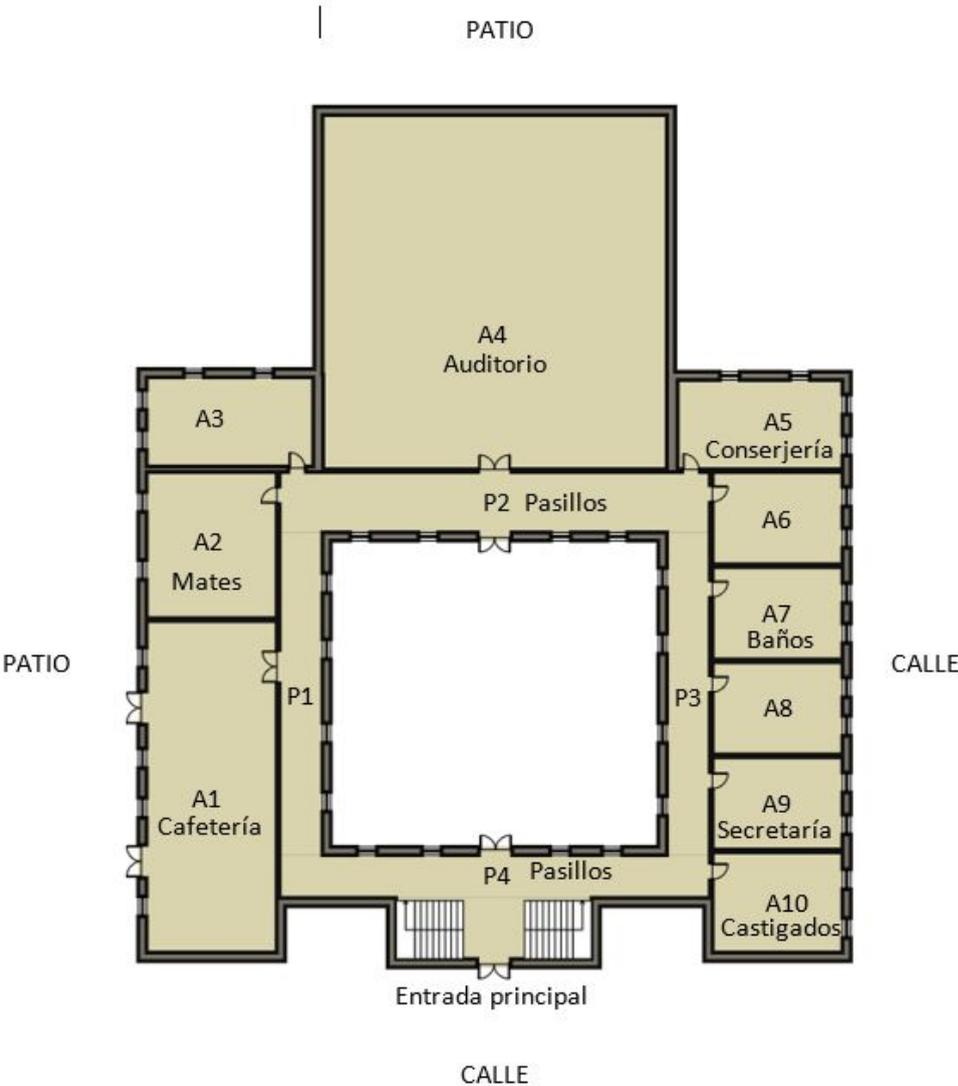
| |
|---|
| Nombre del escenario |
| Despacho del director |
| Código del escenario |
| B10 |
| Descripción |
| <p>La parte izquierda de la habitación contiene una enorme estantería llena de libros. La mayoría tienen pinta de antiguos y probablemente muy aburridos.</p> <p>En el centro hay la mesa del director. Amplia y con muchos papeles y libros desordenados por encima. Una cuarta parte de esa mesa está ocupada por un ordenador. No parece demasiado antiguo, quizás unos 5 años. Aún reluce un poco.</p> <p>La silla del director es, con diferencia, el elemento principal de la sala. A diferencia de toda la habitación que tiene cierto aspecto de destaralado, la silla es moderna,, de un azul suave y acolchada. Con total seguridad la silla más cómoda de toda la escuela.</p> <p>En la pared de detrás la mesa, hay un par de ventanas. Son iguales que en el resto de aulas. Dan directamente al exterior, donde se ven y se oyen de lejos los coches moviéndose.</p> <p>En la parte derecha hay varios archivadores. Contiene diferentes expedientes, aunque las fechas son antiguas, de 2009 para atrás, probablemente fuese el año en que empezaron a hacer todos los procedimientos en digital.</p> <p>El techo es plano y blanco. Tiene una lámpara simple pero suficientemente elegante.</p> |
| Conecta con |
| Pasillo P7 |
| Imatge il·lustrativa |



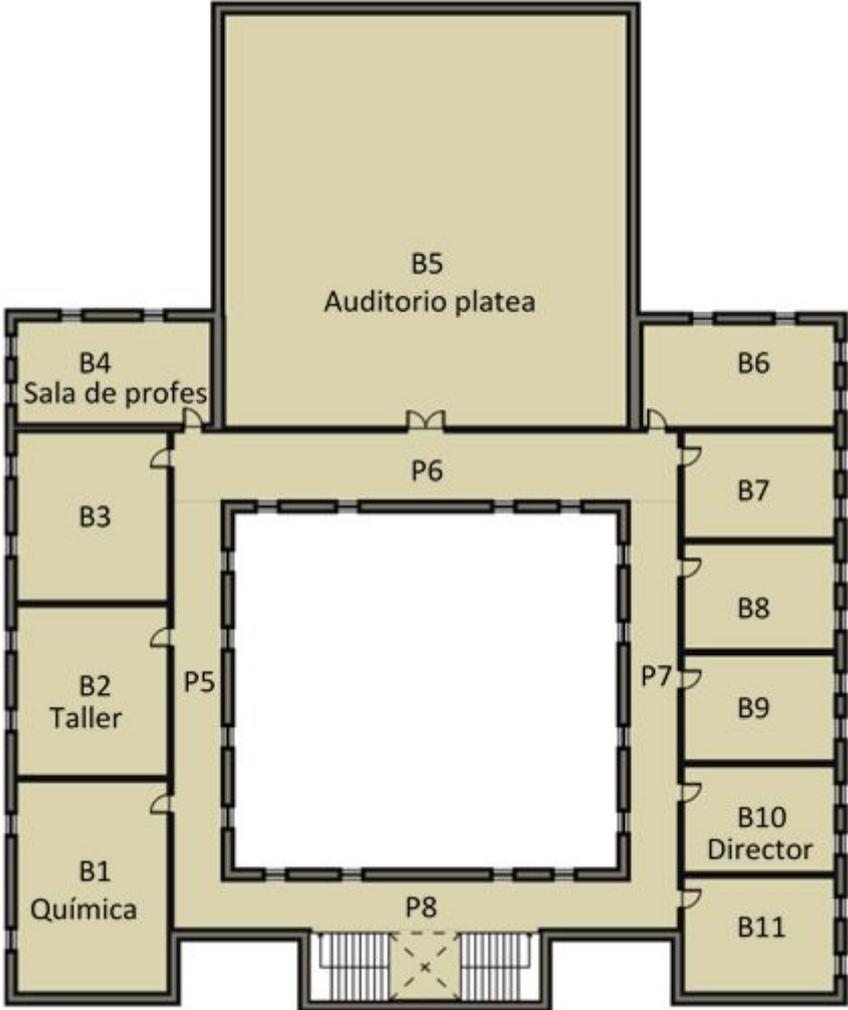
| Nombre del escenario |
|--|
| Taller |
| Código del escenario |
| B2 |
| Descripción |
| <p>El taller, parecido al laboratorio de química, está compuesto por varias mesas elevadas. Estas mesas son más grandes y mejores, que el resto de mesas del instituto. La madera es más lisa y pesan tanto que no se pueden mover. Cada mesa tiene unos 4 taburetes elevables.</p> <p>En las paredes hay plafones con diferentes herramientas y al fondo de la habitación hay varios armarios, siempre cerrados con llave, con las herramientas más peligrosas como taladros o grandes sierras.</p> <p>Todas las paredes son blancas, sin pósteres.</p> <p>En la pared frontal hay una pizarra de tizas y la mesa del profesor, que no contiene nada.</p> |
| Conecta con |
| Pasillo P5 |
| Imatge il·lustrativa |
|  |

MAPA DE ESPACIOS - Plano de la escuela

Primer piso:



Segundo piso:



The Punisheds



- Grup: 102 Subgrup: 203
- Yaiza Castillo
- Laura Villaécija
- Anna Maria Diaz
- Joan Fernandez

FITXES DE PUZLES

| | |
|--|----------------------------|
| Número | 01 |
| Nom del puzle | ¡Salgamos de aquí! |
| Categoria | Introducción, capítulo 1. |
| Tipus de puzle | Distracción, uso de ítems. |
| Escenari on té lloc | Aula de castigados (A10). |
| Problema del puzle | |
| Los protagonistas necesitan las llaves que tiene el profesor para salir del aula a realizar sus objetivos pendientes. | |
| Solució pas a pas del puzle | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Intentar abrir la puerta, pero está cerrada con llave. 2. Localizar las llaves en la cintura del profesor. 3. Intentar cogerlas, pero él las protege con la mano. 4. Abrir la mochila del profesor. 5. Coger un osito de peluche. 6. Dárselo para que lo abrace. 7. Coger las llaves. 8. Usar las llaves con la puerta. 9. Salir. | |

| | |
|---|--|
| Número | 02 |
| Nom del puzle | ¡A suertes! |
| Categoria | Nudo, capítulo 2. |
| Tipus de puzle | Orden de operaciones (prueba y error) |
| Escenari on té lloc | Pasillos de la primera planta (P4) y cafetería (A1). |
| Problema del puzle | |
| <p>Necesitan una moneda para lanzar a suerte qué problema será el que solucionen primero.</p> <p>Como nadie tiene una moneda, irán a la máquina expendedora de comida para hackearla y conseguir una moneda gratis.</p> | |
| Solució pas a pas del puzle | |
| <p>Tendrán cuatro opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar patada - Acariciar a la máquina y decirle lo bonita que es - Pulsar los números - Pulsar devolución <p>Los protagonistas saben que haciendo una combinación de estas acciones se puede romper la máquina, pero no recuerdan bien cuál es el orden. Solo saben que tienen que darle muchas patadas, por lo que deberán ir probando. Cada vez que hagan una acción bien, la máquina empezará a temblar más y más hasta que empiece a soltar monedas. Si se equivocan, la máquina volverá a su estado inicial y deberán empezar de nuevo.</p> <p>El orden correcto será:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pulsar números 2. Dar patada 3. Pulsar devolución 4. Acariciar a la máquina 5. Dar patada 6. Dar patada | |

| | |
|--|------------------------|
| Número | 03 |
| Nom del puzzle | ¡A por el aprobado! |
| Categoría | Nudo, capítulo 2 |
| Tipus de puzzle | Conjunto de puzzles |
| Escenari on té lloc | Conjunto de escenarios |
| Problema del puzzle | |
| Han decidido a suertes a qué reto se enfrentarán primero. Ha sido elegido el de Kat, así que tienen que robar el examen de matemáticas. | |
| Solució pas a pas del puzzle | |
| <ol style="list-style-type: none">1. Ir a la aula de matemáticas, la puerta está cerrada2. Robar al conserje: Capitán de un barco de aguas turbias3. Entrar en el aula de matemáticas: ¡Llaves y más llaves! | |

| | |
|---|---|
| Número | 04 |
| Nom del puzzle | Capitán de un barco de aguas turbias |
| Categoria | Nudo, capítulo 2 |
| Tipus de puzzle | Distracción, uso de ítems, combinación de objetos |
| Escenari on té lloc | Pasillos (P2 y P3) delante de conserjería (A5) |
| Problema del puzzle | |
| <p>Los protagonistas necesitan las llaves de la clase de matemáticas. El conserje tiene llaves maestras de la escuela.</p> <p>Hay que distraer al conserje, colarse en la conserjería y coger las llaves.</p> | |
| Solució pas a pas del puzzle | |
| <p>En el pasillo, justo delante de la puerta de conserjería, está el conserje sentado en una silla y medio dormido. El suelo está acabado de fregar. La fregona y el cubo vacío están a un lado del pasillo.</p> <p>Si los protagonistas intentan entrar, el conserje abre los ojos y los avisa. Se tienen que retirar.</p> <p>Para distraerlo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coger el cubo de la fregona. 2. Ir al lavabo y llenarlo de agua. 3. Ensuciar el agua del cubo (Hacer mínimo una de las siguientes opciones. Se pueden hacer las tres.) <ul style="list-style-type: none"> ● Llenarlo de heces de uno de los váteres que está atascado. ● Vaciar una papelera dentro del cubo. ● Llenarlo de bolas de papel higiénico. 4. Tirar el cubo al suelo recién fregado 5. Tori coje su patinete 6. Utilizar a la vez el patinete y la fregona a la vez <p>Sale una cinemática de Tori sobre el patinete yendo por el suelo recién fregado. Utilitza la fregona como si fuese una pala y ella estuviese en un barco. El conserje se despierta y sale corriendo detrás de ella mientras grita como un poseído. Según si los protagonistas han puesto más o menos suciedad dentro del cubo de la fregona, el caos será mayor o menor. No hay efecto en el gameplay, es meramente estético.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Los personajes que quedan entran en conserjería y cogen las llaves. | |

| | |
|---|---|
| Número | 05 |
| Nom del puzzle | ¡Llaves y más llaves! |
| Categoria | Nudo, capítulo 3. |
| Tipus de puzzle | Uso de ítems |
| Escenari on té lloc | Pasillo (P1) y aula de matemáticas (A2) |
| Problema del puzzle | |
| Entrar en el aula de matemáticas para que Kat pueda robar el examen y cumplir su objetivo. | |
| Solució pas a pas del puzzle | |
| <p>Los protagonistas tienen el manajo de llaves que le han cogido al profesor.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Probar hasta encontrar la llave <p>El jugador podrá elegir qué llave probar, pero independientemente de que llave cojan siempre será la última. Esto da oportunidad al juego para generar tensión y momentos de diálogo entre los protagonistas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Entrar en el aula e ir hasta el armario 3. Abrir el armario (en caso que no se tengan las llaves se tendrá que hacer primero el puzzle 03) 4. Coger el examen | |

| | |
|---|---------------------------------|
| Número | 06 |
| Nom del puzzle | La broma |
| Categoria | Nudo y desenlace, capítulos 3-6 |
| Tipus de puzzle | Conjunto de puzzles |
| Escenari on té lloc | Conjunto de escenarios |
| Problema del puzzle | |
| Antes de ser castigado, Ethan quería reservar el aula de química para preparar una gran broma, pero no pudo llevarla a cabo. Ahora, habiéndose escapado del aula de castigados y con la ayuda de Kat y Tori, podrá realizarla. | |
| Solució pas a pas del puzzle | |
| <ol style="list-style-type: none">1. Conseguir los productos: ¡A por los productos!2. Entrar al despacho del director: Una más3. Salir del despacho del director: Saliendo de la boca del lobo4. Conseguir que Henry confiese: El destrono | |

| | |
|---|------------------------|
| Número | 07 |
| Nom del puzzle | ¡A por los productos! |
| Categoria | Nudo, capítulo 3 |
| Tipus de puzzle | Combinación de objetos |
| Escenari on té lloc | Aula de química (B1). |
| Problema del puzzle | |
| Los protagonistas deben entrar en el aula de química para buscar todos los productos necesarios para la broma de Ethan. | |
| Solució pas a pas del puzzle | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Ir probando llaves del conjunto de llaves de Jacob hasta encontrar la de la clase de química. 2. Ethan pide una libreta y un lápiz. Revisar los diferentes cajones hasta encontrar una pluma y una hoja. 3. Ethan apunta todos los productos necesarios para la broma. Coger la libreta para saber qué buscar (los protagonistas pueden ir revisándola). <p>Los siguientes pasos no tienen orden definido (los realizan Kat o Tori):</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Ir al armario de la derecha de la entrada y coger el etanol de la estantería de abajo. 5. Mirar en el segundo cajón de la cajonera de debajo del ventanal y coger la caja de Temazepam. 6. Coger la botella de Escopolamina de la estantería de encima de Ethan. <ol style="list-style-type: none"> 6.1. Coger una silla. 6.2. Colocarla al lado de Ethan. 6.3. Subirse a ella. 6.4. Coger la botella. 7. Ir a la mesa del profesor y coger de encima de ella el pentotal sódico. 8. Coger el sodio amital de la tercera mesa contando desde la pizarra. 9. Dejar todos los productos en la mesa dónde está Ethan. | |

| | |
|--|--|
| Número | 08 |
| Nom del puzzle | ¡Cambiemos la nota! |
| Categoria | Nudo, capítulo 4. |
| Tipus de puzzle | Uso de ítems, combinación de ítems, navegación. |
| Escenari on té lloc | Clase de química (B1) y pasillo de las taquillas (P6). |
| Problema del puzzle | |
| Tori quiere cambiar el contenido de la nota que le quería poner en la taquilla a Kat. Para ello tiene que llegar a su taquilla y escribir la nueva nota. | |
| Solució pas a pas del puzzle | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Coger la pluma y un trozo de papel. 2. Coger el conjunto de llaves. 3. Salir del aula de química diciendo en la conversación que irá a buscar unos cables al taller. 4. Llegar al pasillo de las taquillas. 5. Combinar la pluma y la hoja y escribir, con el teclado, la invitación al baile. Esto se repite si el jugador no lo escribe bien. 6. Al acabar, Tori ve a Rachel a lo lejos hablando con el profesor Jacob. El jugador decide qué hacer: esconderse o ir al taller a buscar los cables. 7. Si se va a por los cables: <ol style="list-style-type: none"> 7.1. Llegar al taller. 7.2. Abrir la clase con las llaves. 7.3. Buscar entre las cajas los cables necesarios. 7.4. Volver a los pasillos (el profesor ya se habrá ido). 8. Si se esconde: <ol style="list-style-type: none"> 8.1. Encontrar un escondite detrás de las puertas para entrar al pasillo. 8.2. Esperar hasta que el profesor se vaya. 9. Ir a hablar con Rachel y explicarle lo de la nota. 10. Buscar la taquilla de Kat. Aquí Tori recuerda que Kat le dijo que su taquilla tenía unas pegatinas de flores que había dejado una antigua alumna y le gustaron. 11. Dejar la nota entre las rendijas de la taquilla. 12. Si el jugador antes ha decidido esconderse, aquí deberá hacer el punto 7. | |

| | |
|---|--|
| Número | 09 |
| Nom del puzzle | Una más |
| Categoria | Nudo, capítulo 5. |
| Tipus de puzzle | Combinación de objetos |
| Escenari on té lloc | Puerta del despacho del director (P7). |
| Problema del puzzle | |
| Los castigados llegan a la sala del director, donde Ethan tiene pensado colocar la broma, pero está cerrada. | |
| Solució pas a pas del puzzle | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar las llaves de Jacob, pero ninguna sirve. 2. Abrir el móvil de Tori. 3. Ir a contactos. 4. Buscar a Rachel en el buscador. 5. Llamar a Rachel. 6. Rachel se dirige hacia allí y le entrega a Tori una de sus horquillas del pelo. Usar la horquilla con la puerta. 7. Girar la horquilla poco a poco hasta llegar al punto en que haga click. La puerta se abre. | |

| | |
|--|---|
| Número | 10 |
| Nom del puzzle | Saliendo de la boca del lobo |
| Categoria | Nudo, capítulo 6. |
| Tipus de puzzle | Combinación de objetos con entorno, navegación. |
| Escenari on té lloc | Despacho del director (B10). |
| Problema del puzzle | |
| Los protagonistas están encerrados dentro del despacho del director por culpa de Henry. Tienen que salir de allí. | |
| Solució pas a pas del puzzle | |
| <p>Uno de los armarios que llega hasta el techo tiene unos papelitos detrás que se mueven. Eso indica que hay corrientes de aire.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mueven el armario, para lo que se necesita la fuerza de los tres. Al hacerlo, descubren una rejilla de ventilación en la parte superior, pero no llegan hasta allí. 2. Mueven la mesa hasta debajo de la rejilla. 3. Intentan abrir la rejilla, pero está atornillada a la pared. Necesitan algo con que sacar los tornillos. 4. Cogen una regla y sacan los tornillos. 5. La zona de ventilación es muy laberíntica. 6. Entre los archivos del despacho hay planos de toda la escuela, entre ellos del sistema de ventilación. Se tienen que memorizar los cruces a tomar para volver al aula de castigados. 7. Deben recordar los cruces correctamente. Si se pierden, tienen que volver a despacho y volver a empezar. | |

| | |
|--|---|
| Número | 11 |
| Nom del puzzle | El destrono |
| Categoria | Desenlace, capítulo 7. |
| Tipus de puzzle | Navegación, uso de ítems, conversación, |
| Escenari on té lloc | Pasillos del instituto y despacho del director (B10). |
| Problema del puzzle | |
| Al día siguiente, Ethan va a llevar a cabo su plan maestro y ponerle fin a la broma que tanto tiempo le ha llevado. | |
| Solució pas a pas del puzzle | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Activar la broma con el mando a distancia antes de llegar al despacho del director. 2. Llamar a la policía con el teléfono de Tori. Escoger que un alumno trafica drogas como motivo de la llamada o la policía decidirá no acudir. 3. Buscar a Henry en el instituto y llevarlo a la fuerza al despacho del director. 4. Con el gas de la verdad haciendo efecto, hacer que Henry confiese poco a poco delante de la policía. Si no se ha activado la broma antes, el gas de la verdad no funcionará, Henry no confesará y el jugador deberá volver a empezar. Si la policía no ha ido, Henry confesará pero su padre tatará la verdad, por lo que también se deberá volver a hacer. <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Preguntarle por el hombre sospechoso que hablaba con él en el patio. (Henry dirá su nombre, el cual estará en la lista de la libreta que se encontró en el aula de química) 4.2 Mostrar la lista de la libreta. 4.3 Preguntarle por lo que guardó en el aula de química. 4.4 Mostrar el sobre con polvo. | |

RECURSOS I OBJECTES DE PUZZLES

| | |
|---------------------------------------|---|
| Número de l'objecte | 01 |
| Nom de l'objecte | Conjunto de llaves |
| Número de puzle al que pertany | 01, 04, 05, 07, 09 |
| Descripció de l'objecte | Llaves de algunas aulas del colegio unidas en un mismo llavero. |
| Imatge il·lustrativa |  |

| | |
|---------------------------------------|--|
| Número de l'objecte | 02 |
| Nom de l'objecte | Oso de peluche |
| Número de puzle al que pertany | 01 |
| Descripció de l'objecte | Suave osito de peluche del hijo recién nacido del profesor Jacob que éste lleva en su mochila. Mide unos 15 centímetros. |

| | |
|------------------------------------|--|
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  |
|------------------------------------|--|

| | |
|--|--|
| <p>Número de l'objecte</p> | <p>03</p> |
| <p>Nom de l'objecte</p> | <p>Monedas</p> |
| <p>Número de puzle al que pertany</p> | <p>02</p> |
| <p>Descripció de l'objecte</p> | <p>Monedas americanas de la máquina expendedora de comida.</p> |
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  |

| | |
|--|--|
| <p>Número de l'objecte</p> | <p>04</p> |
| <p>Nom de l'objecte</p> | <p>Cubo de fregar</p> |
| <p>Número de puzle al que pertany</p> | <p>04</p> |
| <p>Descripció de l'objecte</p> | <p>Cubo que se necesita para distraer al conserje y ensuciar el suelo.</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  |
|------------------------------------|--|

| | |
|--|--|
| <p>Número de l'objecte</p> | <p>05</p> |
| <p>Nom de l'objecte</p> | <p>Váter lleno de heces</p> |
| <p>Número de puzle al que pertany</p> | <p>04</p> |
| <p>Descripció de l'objecte</p> | <p>Ensuciar el cubo lleno de agua.</p> |
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  |

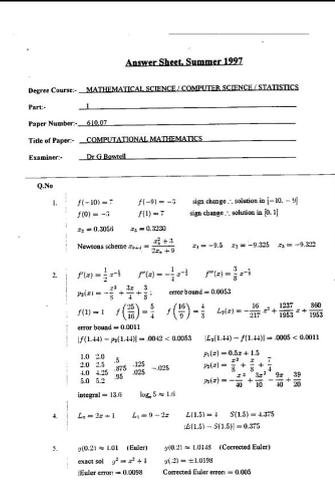
| | |
|--|---|
| <p>Número de l'objecte</p> | <p>06</p> |
| <p>Nom de l'objecte</p> | <p>Papelera</p> |
| <p>Número de puzle al que pertany</p> | <p>04</p> |
| <p>Descripció de l'objecte</p> | <p>Típica papelera de instituto llena de papeles y envoltorios de bocadillos.</p> |
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  |

| | |
|---------------------------------------|--|
| Número de l'objecte | 07 |
| Nom de l'objecte | Bolas de papel de váter mojado |
| Número de puzle al que pertany | 04 |
| Descripció de l'objecte | Bolas de papel de váter que sirven para el puzzle de distraer al conserje. |
| Imatge il·lustrativa |  |

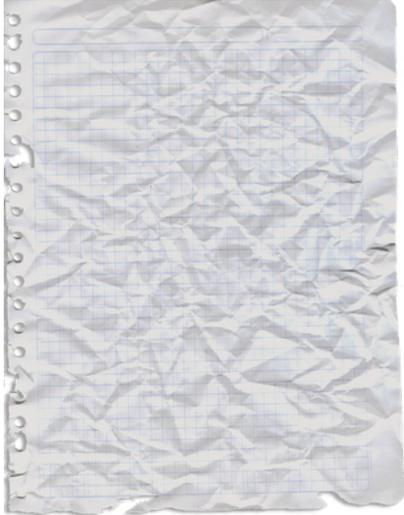
| | |
|---------------------------------------|--|
| Número de l'objecte | 08 |
| Nom de l'objecte | Patinete de Tori |
| Número de puzle al que pertany | 04 |
| Descripció de l'objecte | Patinete de colores que utiliza Tori para ir por todo el pasillo. |
| Imatge il·lustrativa |  |

| | |
|----------------------------|----|
| Número de l'objecte | 09 |
|----------------------------|----|

| | |
|---------------------------------|--|
| Nom de l'objecte | Fregona |
| Número de puzzle al que pertany | 04 |
| Descripció de l'objecte | Fregona sucia para limpiar el suelo del colegio. |
| Imatge il·lustrativa |  |

| | |
|---------------------------------|--|
| Número de l'objecte | 10 |
| Nom de l'objecte | Examen de matemáticas |
| Número de puzzle al que pertany | 05 |
| Descripció de l'objecte | Un examen de matemáticas resuelto guardado en el aula. |
| Imatge il·lustrativa |  |

| | |
|---------------------|------|
| Número de l'objecte | 11 |
| Nom de l'objecte | Hoja |

| | |
|---------------------------------------|---|
| Número de puzle al que pertany | 07, 08, 11 |
| Descripció de l'objecte | Una hoja arrugada encontrada en el aula de química para poder escribir los elementos de la broma. |
| Imatge il·lustrativa |  |

| | |
|---------------------------------------|--|
| Número de l'objecte | 12 |
| Nom de l'objecte | Pluma |
| Número de puzle al que pertany | 07, 08 |
| Descripció de l'objecte | Una bolígrafo pluma encontrado en uno de los cajones del aula de química para apuntar los productos. |
| Imatge il·lustrativa |  |

| | |
|---------------------------------------|--------|
| Número de l'objecte | 13 |
| Nom de l'objecte | Etanol |
| Número de puzle al que pertany | 07 |

| | |
|--------------------------------|---|
| Descripció de l'objecte | Producto químico que se necesita para hacer la broma del gas de la risa. |
| Imatge il·lustrativa |  |

| | |
|---------------------------------------|---|
| Número de l'objecte | 14 |
| Nom de l'objecte | Escopolamina |
| Número de puzle al que pertany | 07 |
| Descripció de l'objecte | Producto químico que se necesita para hacer la broma del gas de la risa. |
| Imatge il·lustrativa |  |

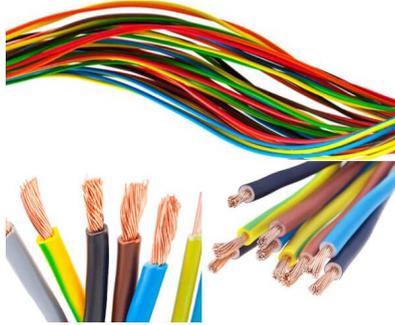
| | |
|---------------------------------------|--|
| Número de l'objecte | 15 |
| Nom de l'objecte | Temazepam |
| Número de puzle al que pertany | 07 |
| Descripció de l'objecte | Producto químico que se necesita para hacer la broma del gas de la risa. |

| | |
|------------------------------------|---|
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  <p>Temazepam 10 mg Tablets Oral Use New advice for drivers - see leaflet inside 28 Tablets</p> |
|------------------------------------|---|

| | |
|---|---|
| <p>Número de l'objecte</p> | <p>16</p> |
| <p>Nom de l'objecte</p> | <p>Pentotal sódico</p> |
| <p>Número de puzzle al que pertany</p> | <p>07</p> |
| <p>Descripció de l'objecte</p> | <p>Producto químico que se necesita para hacer la broma del gas de la risa.</p> |
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  <p>Tiopental Sódico 16</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Número de l'objecte</p> | <p>17</p> |
| <p>Nom de l'objecte</p> | <p>Sodio amital</p> |
| <p>Número de puzzle al que pertany</p> | <p>07</p> |
| <p>Descripció de l'objecte</p> | <p>Producto químico que se necesita para hacer la broma del gas de la risa.</p> |
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  <p>40 No. 232 "PENTON" "SODIUM AMYTAL" Sodium Amytal 4.5 Gm. 150 mg Eli Lilly & Co. Ltd. BARMINGHAM, ENGLAND</p> |

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| <p>Número de l'objecte</p> | <p>18</p> |
|-----------------------------------|-----------|

| | |
|---------------------------------------|--|
| Nom de l'objecte | Cables |
| Número de puzle al que pertany | 08 |
| Descripció de l'objecte | Cables de cobre para la broma de Ethan. |
| Imatge il·lustrativa |  |

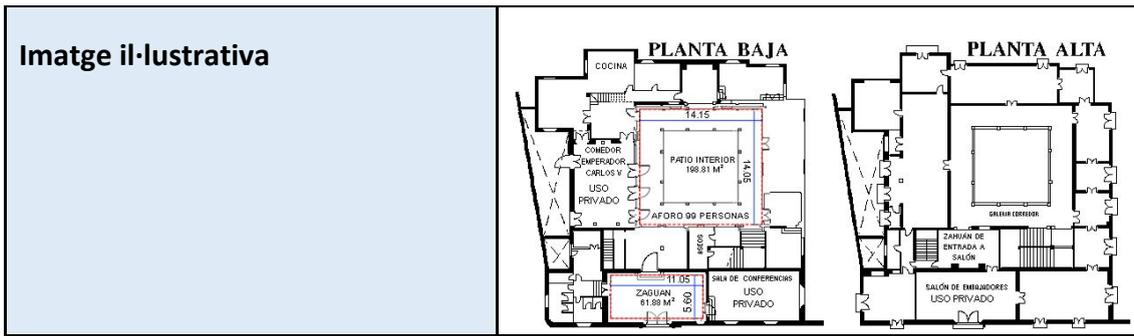
| | |
|---------------------------------------|--|
| Número de l'objecte | 19 |
| Nom de l'objecte | Horquillas |
| Número de puzle al que pertany | 09 |
| Descripció de l'objecte | Las horquillas que utiliza Rachel para recogerse el cabello. |
| Imatge il·lustrativa |  |

| | |
|---------------------------------------|--|
| Número de l'objecte | 20 |
| Nom de l'objecte | Móvil de Tori |
| Número de puzle al que pertany | 09 |
| Descripció de l'objecte | Iphone 6 con una funda muy particular. |

| | |
|------------------------------------|--|
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  |
|------------------------------------|--|

| | |
|--|--|
| <p>Número de l'objecte</p> | <p>21</p> |
| <p>Nom de l'objecte</p> | <p>Regla</p> |
| <p>Número de puzle al que pertany</p> | <p>10</p> |
| <p>Descripció de l'objecte</p> | <p>Instrumento para medir y dibujar recto. Tiene un lado muy fino que permite girar tornillos.</p> |
| <p>Imatge il·lustrativa</p> |  |

| | |
|--|--|
| <p>Número de l'objecte</p> | <p>22</p> |
| <p>Nom de l'objecte</p> | <p>Mapa</p> |
| <p>Número de puzle al que pertany</p> | <p>10</p> |
| <p>Descripció de l'objecte</p> | <p>Mapa de toda la escuela. Salen todos los conductos de ventilación</p> |



| | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Número de l'objecte | 23 |
| Nom de l'objecte | Bolsa de droga |
| Número de puzle al que pertany | 11 |
| Descripció de l'objecte | Sobre de droga que pertenece a Henry. |
| Imatge il·lustrativa | |