

## Al Diablo con el café

---

Munín González, Daniel  
Cebreiro Morado, Eros  
Fernández De Luisa, Pablo  
López Fouz, Adrián

30 de marzo de 2014

# ÍNDICE

<b>1. DESARROLLO ARTÍSTICO</b>	<b>3</b>
1.1. Ambientación . . . . .	3
1.2. Historia . . . . .	3
1.3. Personajes . . . . .	4
1.3.1. Protagonista . . . . .	4
1.3.2. Miembros de la sociedad NSS . . . . .	4
1.4. Otras características de la ambientación . . . . .	8
1.4.1. Objetos . . . . .	8
1.4.2. Lugares . . . . .	9
1.4.3. Guión . . . . .	9
<b>2. Desarrollo Técnico - 2D</b>	<b>10</b>
2.1. Descripción . . . . .	10
2.1.1. Personajes . . . . .	10
2.1.2. Enemigos . . . . .	10
2.2. Escenas . . . . .	10
2.2.1. Descripción de las Escenas . . . . .	10
2.2.2. Transición entre Escenas . . . . .	12
2.2.3. Detalles de Implementación . . . . .	13
2.2.4. Manual de Usuario . . . . .	15

# 1. DESARROLLO ARTÍSTICO

## 1.1. Ambientación

Las noches coruñesas de 1930 albergaban todo tipo de oscuros secretos, algunos grupos organizados se reunían regularmente para confabular y trazar los más psicodélicos planes hacia sus descabellados propósitos, sin ser conscientes de los peligros que les rodeaban.

La superstición y la desconfianza reinaban aquellas noches, los cadáveres aparecían flotando en la costa y los asesinos rara vez eran descubiertos.

En la mayoría de los casos, estos asesinatos podían atribuirse con facilidad a ajustes de cuentas, luchas de poder o aspiraciones excesivamente altas pero los rumores y las habladurías locales no permitían descartar criaturas sobrenaturales tales como la santa compaña o el hombre lobo, que parecían siempre rondar las zonas más rurales de la comarca.

## 1.2. Historia

Una reunión clandestina congrega a un grupo de gente que gusta de la discreción de la noche en una mansión a las afueras de A Coruña.

Las cortinas se cierran y los murmullos comienzan pero pronto algo se escapa de lo previsto y surge el asesinato.

Normalmente, el procedimiento estándar para deshacerse de un cadáver sería suficiente, pero esta vez el muerto es demasiado importante como para hacerlo desaparecer sin más y todos los allí presentes son personas públicas, si se señalasen entre ellas como culpables caería alguna cabeza importante más. . . . la llamada a la policía era inevitable.

Al detective le esperan mentiras y coartadas hasta que pueda discernir la verdad sobre lo que ha ocurrido en la mansión, o hasta que se convierta en una nueva víctima. Mientras pasea por el lugar, el detective podrá encontrar las pruebas que tiren abajo las coartadas de cada uno de los sospechosos y equivocarse culpando a cualquiera de ellos. Pero la realidad es mucho más oscura, si sabe encontrar las pistas, el detective descubrirá que en aquella mansión se han invocado criaturas sobrenaturales incontrolables que, de encontrarlas, intentarán acabar con su vida.

### 1.3. Personajes

En esta sección hablaremos de los personajes y los dividiremos en protagonista y personajes pertenecientes a la sociedad secreta NSS.

#### 1.3.1. PROTAGONISTA

- **Detective Vincent Badass:** Se trata del protagonista del juego. Acude al lugar del crimen para investigar el asesinato. Es consciente de que cualquiera de sus decisiones podría acabar con la trayectoria del sospechoso al que señale aunque a él realmente le de igual. Al principio le parece un caso fácil y típico, pero la presión de sus superiores hacia la resolución del asesinato le obliga a no ignorar el caso y indagar en él lo más hondo posible, y cuanto más descubre más interés le despierta. Es un poco bruto en las investigaciones, pero suele obtener frutos. Se cree superior a los demás policías y poseedor de la verdad absoluta.

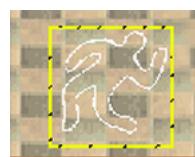


#### 1.3.2. MIEMBROS DE LA SOCIEDAD NSS

La Sociedad secreta NSS(Nécoras Seguidoras de Satán) es una sociedad fundada por Fanuel Mraga. Sus integrantes son todos personas de poder o influyentes de la época. Y fue fundada con el objetivo de descubrir la clave para obtener la vida eterna.

- **Fanuel Mraga:** Era un político importante en la zona y el dueño de la mansión donde suceden los hechos, su ansia de poder le llevó a empezar a buscar métodos con los que alcanzar la inmortalidad, para este fin crea y lidera la sociedad secreta conocida como NSS.

Es la víctima del asesinato que se produce en la mansión.



- **Chema Muíz-Rateos:** Empresario muy conocido e influyente en la política de la época. Sus contactos políticos lo han llevado a la cima de la sociedad Coruñesa. Le gusta tratar todo por medio de contactos y amigos, para obtener información de él deberás sacarsela a otros y acorralarlo.



- **Esperanza Aguilar:** Integrante de una gran familia de la época, en su busca de un entretenimiento en su relajada vida se une a la sociedad secreta, a los que proporciona poder y dinero. El resto de NSS la utiliza a su antojo para conseguir sus objetivos. No utiliza demasiado la cabeza, así que es sencillo hacerla dudar o decir datos útiles, pero es sencillo enfadarla y cual niña pequeña dejará de hablarte.



- **Bolio Mitín:** Principal banquero del lugar, en su ansia de obtener poder y dinero se une a NSS. El dinero lo es todo para él, no puede pensar en otra cosa, y no trata nunca de iguales a la gente pobre que a la rica, es necesario aparentar para ganarse su confianza.



- **Cervero Anchoa:** Gran científico de la época. Cree que organizaciones como NSS favorecen a la ciencia, pese a que otros de su gremio lo tachan de loco. Sus últimos experimentos indican que lo que hacen en NSS no sirve de nada, pero él no pierde la esperanza. A diferencia de los demás, busca el conocimiento por encima del poder, lo que le llevará a cualquier cosa para conseguir su objetivo. Es muy respetado dentro de NSS debido a su gran conocimiento del culto y sus ceremonias. Para él todos los demás humanos son inferiores, solo demostrando conocimientos o poniéndolo a prueba para demostrar los suyos lograrás sacarle información.



• **Charles:** Es el mayordomo de la casa, aunque ninguno de los miembros de NSS recordaban que la mansión tuviera uno. Todos lo señalan como culpable aprovechando su pobre coartada de estar de compras en el momento del crimen. Insiste en que él solo se unió a las extrañas actividades de su jefe por no hacer el café. Él muerto era el único que le respetaba dentro de la sociedad en la que ahora está fuera de lugar, por lo que puede ser una persona clave dentro de la investigación. Aparenta que no sabe nada y siempre que lo ves está muy asustado. Deberás calmarlo para poder obtener información.

**SPOILER** En el final bueno, se descubre que en realidad es el demonio que invocaron en el rito por lo que es el culpable del asesinato.



## 1.4. Otras características de la ambientación

### 1.4.1. OBJETOS

- **Bastón:** Objeto inseparable del protagonista, nos será muy útil durante la aventura.
- **Placa:** Símbolo del poder de Vincent, aunque realmente sus usos prácticos serán diferentes.
- **Mobiliario:** A lo largo de la aventura tendrás que interactuar con muchos objetos de la casa para conseguir tus objetivos.
- **Libros:** En el juego aparecerán varios libros, algunos con información relevante y otros no, uno de ellos contiene la clave para la resolución del puzzle previo a la fase final.
- **Barra de Metal:** Objeto clave para la resolución de una de las coartadas.
- **Linterna:** Objeto clave para la resolución de una de las coartadas.
- **Llaves:** A lo largo del juego aparecerán llaves que permitirán al jugador avanzar a zonas previamente bloqueadas.
- **Taza de Café:** Obsesión de Charles, te la da cuando hablas con él. (Sin utilidad práctica en el juego, se podría considerar un Easter Egg, aunque puedes incluso morir por su culpa)
- **Hojas:** Cada una de las piezas del puzzle que te desbloqueará la entrada a la fase final.
- **Saco de café:** Objeto clave para la resolución de la coartada de Charles.
- **Libro Satánico:** Objeto clave para la resolución de la coartada de Cervero.
- **Periódico:** Objeto clave para la resolución de la coartada de Chema.
- **Tarjeta de Crédito:** Objeto clave para la resolución de la coartada de Bolio.
- **Ropa de Hombre:** Objeto clave para la resolución de la coartada de Espeonza.
- **Objetos secretos:** Podrás conseguir un par de objetos que no servirán para nada en la aventura pero si como "misión secundaria".

#### 1.4.2. LUGARES

- **Sala de Reuniones:** Habitación con una gran mesa central rodeada de altísimas estanterías, donde estarán todos nuestros sospechosos e interactuarás con ellos para comprobar coartadas y/o demostrar culpabilidad.
- **Sótano - Sala 1:** Habitación oculta, solamente accesible una vez desmontas todas las coartadas, aquí es donde se lleva a cabo el puzzle que nos da acceso a la fase final.
- **Sótano - Sala 2:** Sala donde se lleva a cabo la batalla contra el jefe final.
- **Otras habitaciones:** En el resto de habitaciones de la casa se buscan las pistas para descubrir que ha ocurrido en esa mansión.

#### 1.4.3. GUIÓN

La acción del juego transcurre en distintas fases que se pasarán a explicar a continuación:

- **Fase de Introducción:** Inicio del juego. Compuesta por una serie de animaciones en las que se presenta al protagonista(Vincent) y a los sospechosos.
- **Fase de Investigación:** En esta parte del juego es donde eres libre para explorar todas las habitaciones en busca de pruebas para inculpar o buscar inconsistencias en las historias de los sospechosos.  
En esta fase puedes culpar al personaje que quieras hablando con tu compañero, dando lugar a distintos finales(En caso de fallar) o desbloqueando la fase del puzzle.
- **Fase del Puzzle:** Esta fase se desbloquea si completas satisfactoriamente la Fase de Investigación. En esta fase debes superar un pequeño puzzle para ganar acceso a la Fase Final.
- **Fase Final:** En esta fase se lleva a cabo la batalla contra el demonio invocado, para vencer debes activar los pilares en el orden correcto para mandar al demonio de vuelta al infierno. Cuantas más veces falles de pillar, más rápido irá el jefe.

## 2. DESARROLLO TÉCNICO - 2D

En este apartado se hablará más en detalle de los aspectos técnicos del juego 2D.

### 2.1. Descripción

Se trata de un juego de puzzles e investigación.

Compuesto por tres fases y la animación de introducción. En cada una de ellas debes interactuar con otros personajes y/o entorno para resolver los misterios que rodean el caso y terminar la aventura.

#### 2.1.1. PERSONAJES

Además de los personajes descritos en el desarrollo artístico aparece varios personajes nuevos, uno de ellos se trata de un policía, él es quien te pone al tanto del caso una vez llegas la mansión, los otros son tres policías que evitan que entres a ciertas habitaciones de la casa hasta que acaben los forenses de examinarla.

#### 2.1.2. ENEMIGOS

Enemigos como tal solo consideramos al Demonio de la última fase. Éste te perseguirá para evitar que completes el puzzle, volviéndose más a poderoso a medida que falles en tu intento por completar el puzzle.

## 2.2. Escenas

En esta sección explicaremos más en detalle cada una de las escenas así como como se transita entre ellas:

### 2.2.1. DESCRIPCIÓN DE LAS ESCENAS

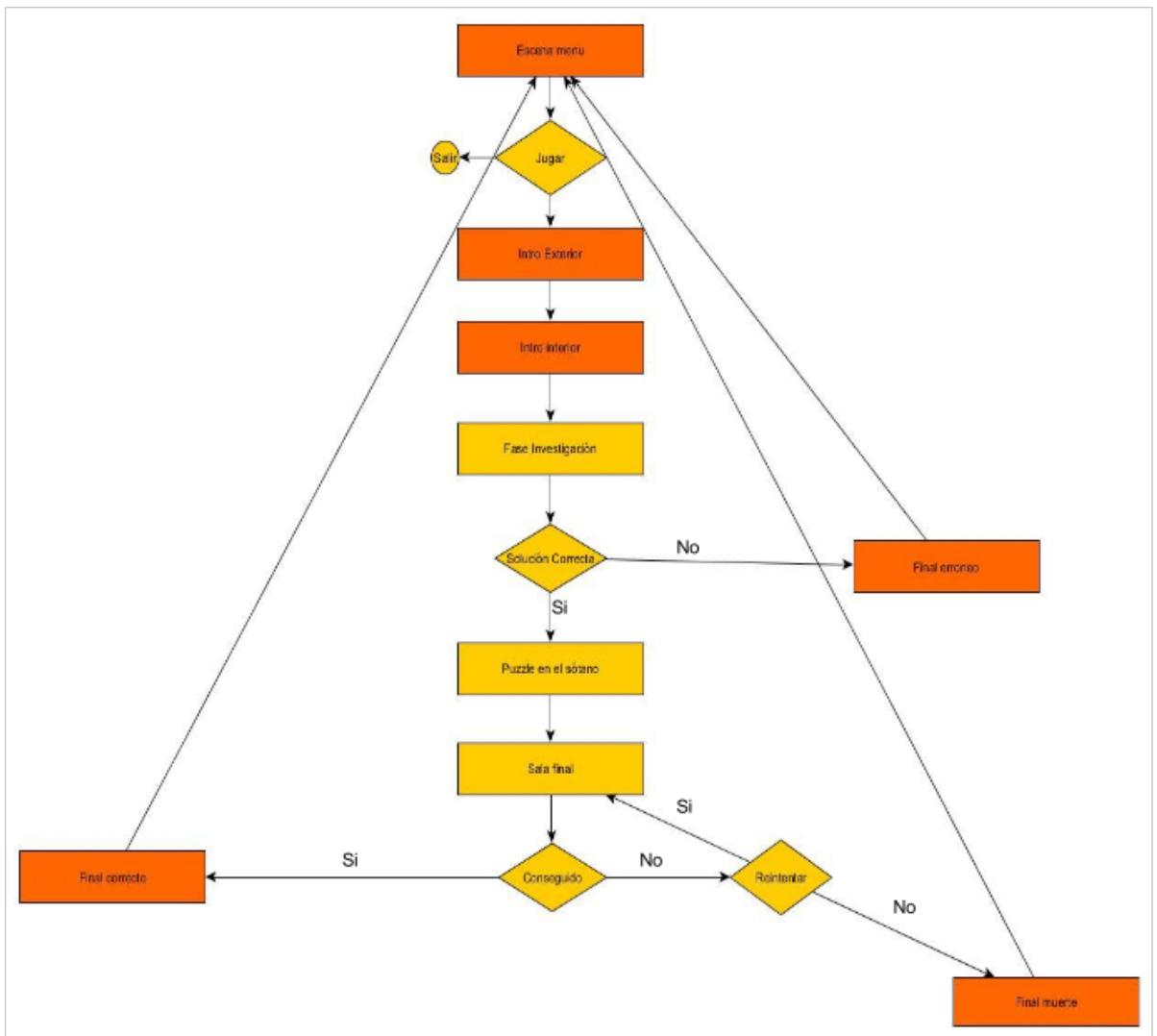
- **Menú:** Se trata de una escena con un menú muy sencillo desarrollado con pyglet, contiene dos botones, uno para comenzar el juego y otro para salir. Se encuentra en el fichero EscenaMenu.py
- **Animación exterior de la mansión:** Se trata de otra escena de pyglet, el protagonista se dirige a la mansión en una noche de lluvia mientras piensa sobre el caso. Se encuentra en el fichero EscenaAnimacion.py
- **Fase de Introducción:** Última de las escenas introductorias. Es otra escena en pyglet, en ella el protagonista se encuentra con un compañero que le pone al tanto del caso y le comenta lo que sabe de los sospechosos. Se encuentra en el fichero AnimacionSalon.py
- **Fase de Investigación:** Fase central y más extensa del juego. En ella el jugador se puede mover libremente por la casa e interactuar con objetos y personajes. En

ella debes desmontar la coartadas de los personajes y luego señalar al culpable. Se encuentra en el fichero FaseInvestigacion.py

- **Fase del Sótano - Puzzle:** Si descubres al auténtico asesino el protagonista despertará en una oscura habitación del sótano. Al llegar allí te encuentras una puerta cerrada bajo contraseña y una serie de pistas para descifrar esa contraseña. Se encuentra en el fichero CellarScene.py
- **Fase Final:** Cuando entras, te encuentras de cara con el enemigo final. Es un demonio encerrado en una sala con varios pilares. En cuanto te vea, hablará contigo y después se lanzará a por ti, es un enemigo lento y se puede esquivar fácilmente. Para vencerlo debes activar los pilares en el orden correcto, pero por cada vez que fallas en el orden, el enemigo se moverá más rápido.
- **Game Over - Sospechoso culpado es inocente:** Escena pyglet en la que se muestra como diferentes factores han llevado a nuestro protagonista al suicidio.
- **Game Over - El Demonio te alcanza:** Escena de Game Over si eres alcanzado por el demonio en la fase final y te rindes.
- **Game Over - Juego Completado:** Escena pyglet en la que el protagonista reflexiona sobre la resolución del caso (o no) ademas de los créditos y despedida del juego.

### 2.2.2. TRANSICIÓN ENTRE ESCENAS

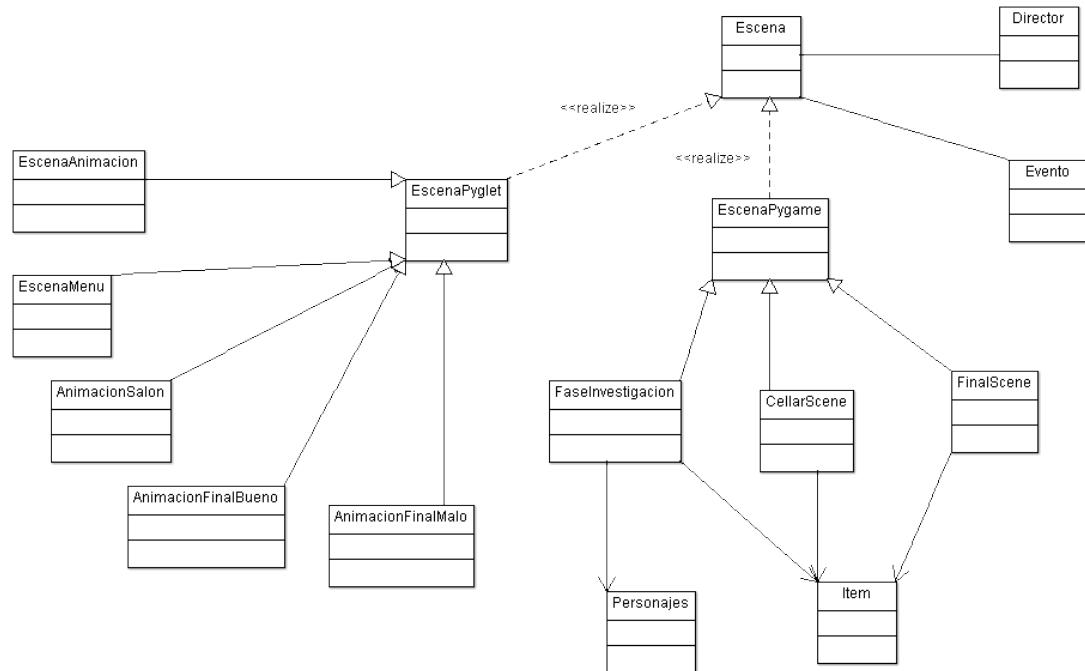
La Transición entre las escenas es bastante lineal. A excepción del Menú, al que serás redirigido cuando se termine la partida. Además, si pierdes en la batalla final, esta se redirige a si misma para darte una nueva oportunidad de acabar el juego. Las escenas siguen el siguiente esquema:



### 2.2.3. DETALLES DE IMPLEMENTACIÓN

Las escenas siguen todos el mismo patrón y no tienen ningún detalle de implementación destacable.

En el siguiente diagrama se puede observar la relación entre las distintas clases del juego (Escenas [Pyglet / Pygame] y su relación con las clases Personaje o Item).



Si es destacable el sistema que hemos utilizado para la interacción entre el protagonista y los distintos objetos y personajes.

Así, todo NPC/Item recibe un XML que contiene los diálogos e interacciones de este NPC/Item con el protagonista, cuando se interactúa con él o cuando se intenta usar un objeto en él. Para explicarlo usaremos un ejemplo para que quede más sencillo.

```

1 <phrase content="Jajaja, nunca me cansare de ese chiste!">
2   <result obj="Bicho Volador Come piedras" move="None" event ="None" state ="-1"></result>
3 </phrase>
  
```

Donde result indica el resultado de la interacción, si se obtiene algún objeto, si se lanza algún evento y a que estado cambia el objeto.

Otro ejemplo sería:

```
7 <dialog id="1" obj="None">
8   <phrase content="Si mezclo estos dos elementos% podria crear uno que...">
9     <response content="1 - Uno que evitara que te inculpasen?" next="1"></response>
10    <response content="2 - Uno que convirtiera el agua en cafe?" next="2"></response>
11    <response content="3 - Uno que devolviera la vida?" next="6"></response>
12    <response content="4 - Me gustaria hablarle sobre.." next="7"></response>
13  </phrase>
14
```

Se interpreta del siguiente modo. Si el NPC se encuentra en el estado 1 e interactúan con él sin utilizar ningún objeto, lanzará este diálogo. Cada una de las respuesta posibles del jugador, tienen un “next” que indica al npc cual es la siguiente frase del mismo diálogo que tiene que lanzar a continuación.

Utilizando este sistema conseguimos resolver todos los problemas relacionados con la interacción entre el protagonista y NPCs/Items.

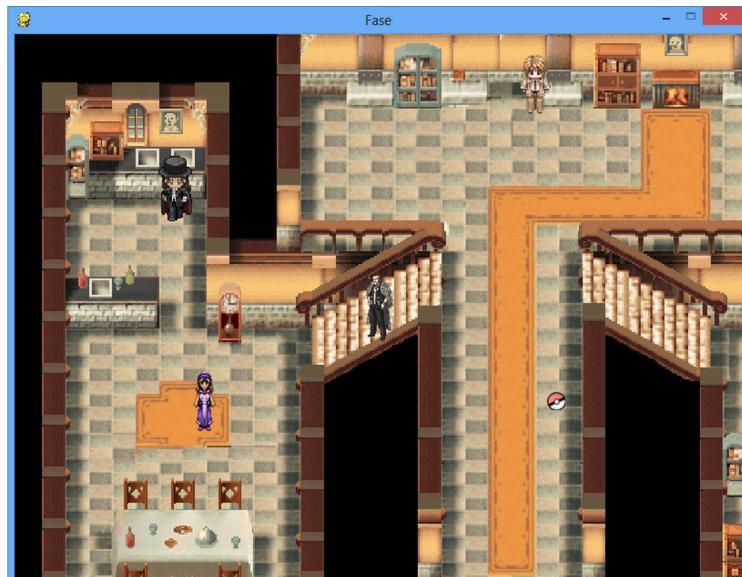
#### 2.2.4. MANUAL DE USUARIO

En esta sección explicaremos un poco el funcionamiento y controles del juego.

- **Menú Principal:** Se trata de una sencilla pantalla en la que elegimos si jugar o salir.

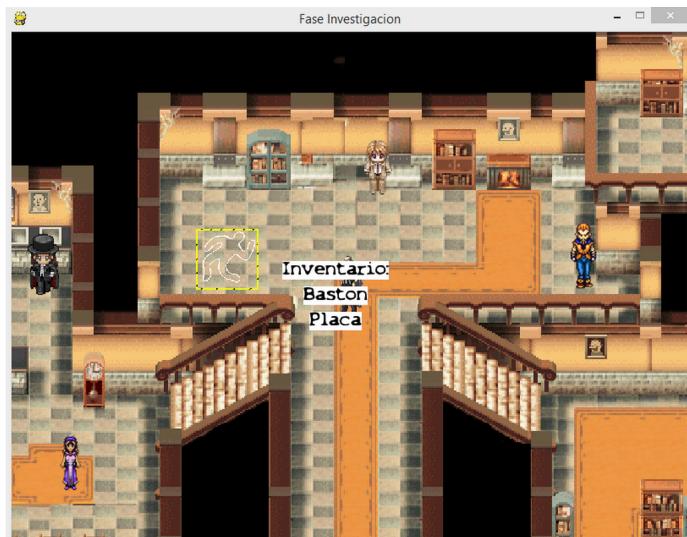


- **Fases Investigación, Sótano y Final:** En la fase de Investigación eres libre de explorar. Podrás alcanzar 7 finales diferentes, siendo uno de ellos el que te lleva a la siguiente fase. En tu investigación podrás descartar coartadas de los sospechosos de varias maneras diferentes.

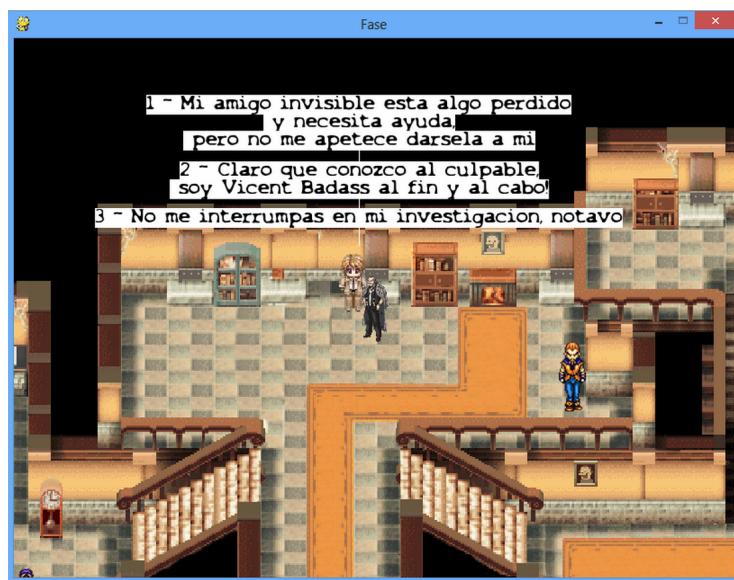


Para moverte debes usar los **cursores de dirección del teclado**.

Para interactuar con un NPC/Objeto debes acercarte lo suficientemente a él y pulsar la **barra espaciadora**.



Para abrir tu inventario usa la tecla **I**, para usar un objeto concreto simplemente presiona el **número 1-9** que ocupe en la lista. Para cerrar el inventario usa la letra **U**. A la hora de usar un item, si estás cerca de algún NPC/Objeto con el que puedas interactuar, usarás el item seleccionado sobre el NPC/Objeto que esté cerca.



Del mismo modo que con los items, para seleccionar la respuesta que quieras dar, utiliza los **números 1-9**. Además si los tiempos de espera entre diálogos se te hacen muy largos puedes utilizar la tecla **Q** para saltarte estos tiempos.

**Nota:** Hemos incluido una serie de combinaciones de teclado para pasar a la fase siguiente de modo que no tengas que recorrer toda la fase de investigación para llegar a la final (Ayuda para testing y evaluación). La combinación es pulsar t+r en la fase.

Si pulsas e + r en la fase de Investigación recibes todos los objetos clave.

Si pulsas h en la fase del puzzle recibes todas las hojas.

No obstante recomendamos encarecidamente disfrutar del juego completo y no usar trampas. :)