

Documentación El Club del Crimen

Explicación

Esta adaptación del clásico juego de mesa contiene la esencia del juego con un toque de aventura y dificultad. Se ha producido un asesinato en la casa y el deber de los jugadores es encontrar al autor del crimen.

Para acceder a las distintas salas del juego os encontraréis a unos guardias custodiándola, vuestra labor será derrotarlos para poder acceder a la sala. Cada sala tendrá un objeto identificativo, de esta forma al acceder a la cocina se podrá recoger la carta “Cocina”.

Del mismo modo, os iréis encontrando con diversos objetos a lo largo de la partida, algunos de ellos (se sabrá al inspeccionarlos) son los candidatos al arma de crimen con la que se realizó el asesinato.

Como no, a lo largo de la historia también os encontraréis con los personajes acusados por asesinato. Además, os iréis topando con personajes amistosos, que os podrán proporcionar pistas.

El juego concluye (o no) una vez se hayan dejado al personaje culpable con la herramienta y la carta del espacio en el lugar oportuno. Una vez se haga la acusación, si esta es acertada, el jugador que la haya realizado ganará el juego. Si no, todo volverá a su sitio y se volverá a realizar una acusación hasta que sea la acertada.

Con respecto al modo multijugador, es posible que dos jugadores jueguen por turnos en una competición. El turno de cada jugador terminará cuando se realice una acusación. Si la acusación realizada es cierta ese jugador habrá ganado, no obstante, también se le dará una oportunidad al segundo jugador de jugar su turno. Si la acusación no es correcta se reiniciará el mapa y se dará paso al turno del siguiente jugador. También es posible que los jugadores colaboren para encontrar al asesino y el arma y lugar del crimen con más facilidad.

Mapa del juego

Planta 0

Esta planta consta de los dos espacios iniciales de introducción, así como los espacios asociados a los pasadizos del subsuelo que conectan diversas salas de la planta 2

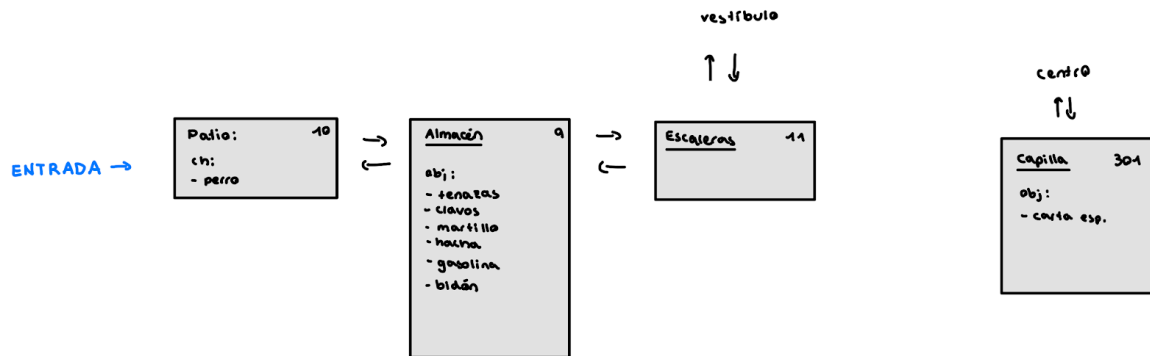
Esta planta consta de tres espacios iniciales:

Patio (10): tiene un character non-friendly: el perro, con 3 de vida

Almacén (9): aquí podrás encontrar una serie de objetos tanto aumentadores de vida (gasolina y Bidón), como armas para ayudarte a luchar con mayor daño sobre los enemigos (Tenazas, Clavos, Martillo y Hacha).

Escaleras (11): Conectan hacia arriba con el Vestíbulo (101)

Capilla (301): se encuentra debajo del Centro, y consta de un objeto: Carta Capilla



Planta 1

Corridor1 (111): Está la Señorita Amapola (friendly, 10 de vida) y Guard1 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard1 aparece Key1, que abre el Salón (102).

Corridor2 (112): Está el Loro (friendly, 3 de vida) con el que poder chatear para obtener pistas y Guard11 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard11 aparece Key11, que abre el Estudio (108).

Corridor3 (113): Está el Coronel Rubio (friendly, 10 de vida) y Guard2 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard2 aparece Key2, que abre el Comedor (103).

Corridor4 (114): Espacio vacío. (No hay ni objetos ni characters).

Corridor5 (115): Espacio vacío. (No hay ni objetos ni characters).

Corridor6 (116): Espacio vacío. (No hay ni objetos ni characters).

Corridor7 (117): Está el Profesor Mora (friendly, 10 de vida) y Guard7 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard7 aparece Key7, que abre la Sala de Billar (107).

Corridor8 (118): Está Guard8 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard8 aparece Key8, que abre el link hacia el Comedor (103).

Corridor9 (119): Está Guard9 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard9 aparece Key9, que abre el link hacia la Sala de Billar (107).

Corridor10 (120): Está Guard4 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard4 aparece Key3, que abre el Comedor (103).

Corridor11 (121): Espacio vacío. (No hay ni objetos ni characters).

Corridor12 (122): Espacio vacío. (No hay ni objetos ni characters).

Corridor13 (123): Espacio vacío. (No hay ni objetos ni characters).

Corridor14 (124): Están Dra. Orquidea (friendly, 10 de vida) y Guard6 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard6 aparece Key6, que abre el Invernadero (106).

Corridor15 (125): Están Sra. Celeste (friendly, 10 de vida) y Guard4 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard4 aparece Key4, que abre la Sala de Baile (105).

Corridor16 (126): Están Padre Prado (friendly, 10 de vida) y Guard5 (non-friendly, 3 de vida). Al matar a Guard5 aparece Key5, que abre la Sala de Baile (105).

Vestíbulo (101): Espacio vacío (sin objetos ni characters).

Salón (102): Contiene la carta Salón. Se encuentra Anciana, un character friendly con 3 de vida con el que poder chatear para obtener pistas.

Comedor (103): Contiene el Puñal, posible arma del crimen, y la carta Comedor.

Cocina (104): Contiene la Tuerca al Plano, posible arma del crimen, y la carta Cocina. Se encuentra el Mayordomo, un character friendly con 3 de vida con el que poder chatear para obtener pistas.

Sala de Baile (105): Contiene el Candelabro, posible arma del crimen, y la carta Sala de Baile.

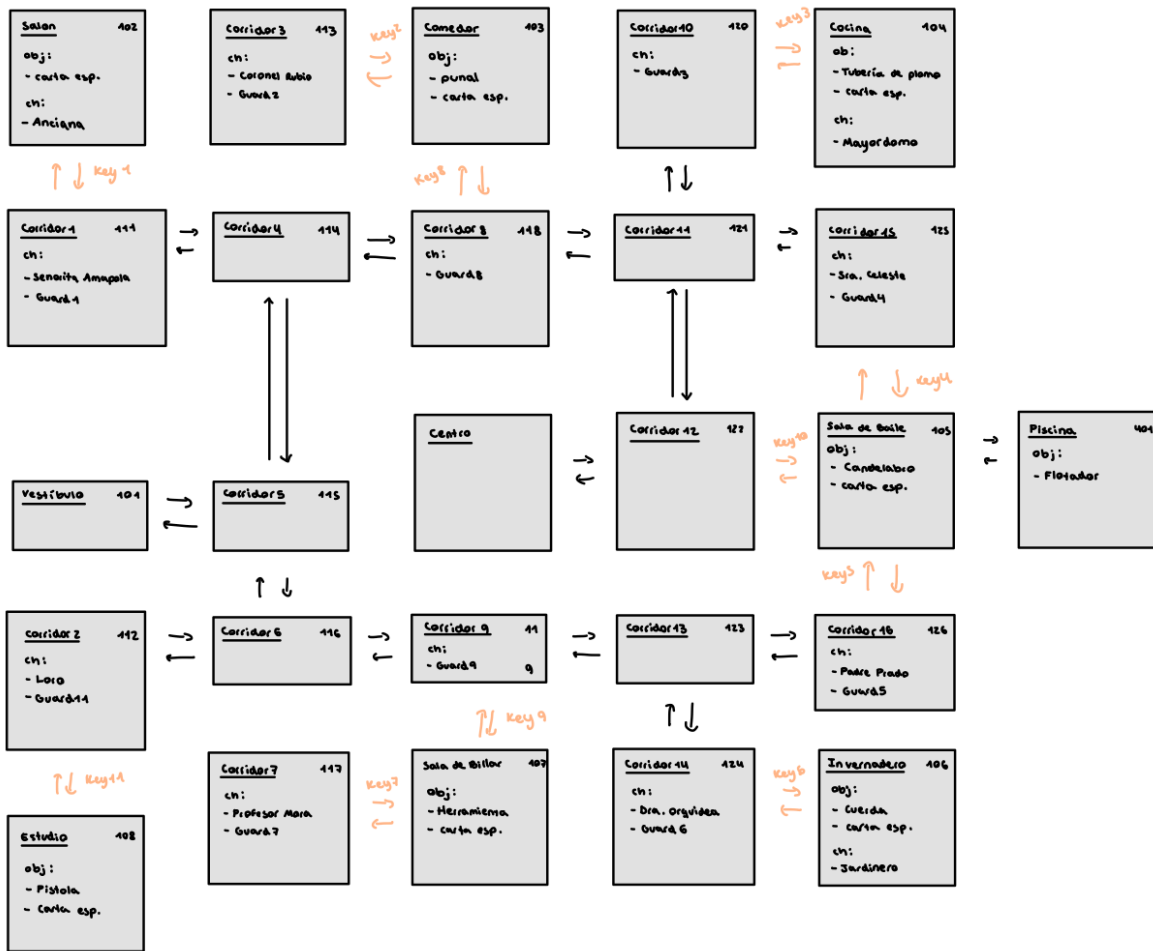
Invernadero (106): Contiene la Cuerda, posible arma del crimen, y la carta Invernadero. Se encuentra el Jardinero, un character friendly con 3 de vida con el que poder chatear para obtener pistas.

Sala de billar (107): Contiene la Herramienta, posible arma del crimen, y la carta Sala de Billar.

Estudio (108): Contiene la Pistola, posible arma del crimen, y la carta Estudio.

Piscina (401): Contiene el Flotador, un objeto no movable.

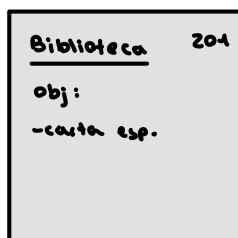
Centro (109): Conecta hacia arriba con la Biblioteca (201) y hacia abajo con la Capilla (301).



0

Planta 2

Capilla (301): Conecta hacia abajo con el Centro (109)



↓↑
salón

Cómo pasarse el juego

Fase inicial y recogida de objetos

- move east: nos desplazamos al almacén
- inspect Gasolina: observamos que la gasolina no se puede coger sola
- take Bidon, take Gasolina: recogemos el bidón (necesario para coger la gasolina) y la gasolina
- take Hacha, take Tenazas, take Clavos, take Martillo: recogemos herramientas útiles para derrotar a los enemigos
- drop gasolina, drop Bidon: liberamos espacio en el inventario

Primer combate

- move east, move up, move east, move north, move east: nos movemos hacia el Corridor 8
- use hacha, attack Guard8: eliminamos al guardia que bloquea el paso con el hacha
- take Key8, open Corridor8-Comedor with Key8: cogemos la llave y abrimos el paso al comedor.
- drop Key8, drop Hacha: nos deshacemos de los objetos ya utilizados.

Primer sospechoso

- move north, move west, chat Coronel Rubio, recruit Coronel Rubio: chateamos con el Coronel Rubio que resultaba estar hambriento en el momento del asesinato, y lo reclutamos.

Segundo combate y obtención de nuestro

- use martillo, attack Guard2, take Key2, open Corridor3-Comedor with Key2: nuevo combate, conseguimos otra llave y abrimos el Comedor.
- drop Key2, drop martillo: objetos ya usados.
- move east, take Carta Comedor: conseguimos la carta del Comedor.

Más combates y nuevas zonas

- move south, move east, move east: avanzamos hacia el Corridor15.
- use Tenazas over Coronel Rubio: usamos las tenazas sobre el Coronel Rubio para fortalecerlo en el ataque
- attack Guard4, take Key4, open Corridor15-Baile with Key4: nueva zona desbloqueada.
- drop Key4, drop Tenazas: nos deshacemos de las herramientas utilizadas.
- move south, move south, move west, move south: nos dirigimos al invernadero.
- Use Clavos, attack Guard6, take Key6, open Corridor14-Invernadero with Key6: desbloqueamos nueva zona.
- drop Key6: nos deshacemos de la llave usada.

Conseguimos la cuerda

- move east, chat Jardinero, take Cuerda: el jardinero nos da una pista y cogemos la cuerda.
- move west, move north, move east: nos dirigimos al siguiente combate.

- attack Guard5, take Key5, open Corridor16-Baile with Key5: zona final desbloqueada.
- drop Key5: ya fue usada.

Fase final

- move north, move west, move west, move down, move up: nos movemos al Centro
- abandon Coronel Rubio: dejamos a nuestro sospechoso en el centro
- drop Cuerda, drop Carta Comedor: dejamos la posible arma de crimen y el posible lugar.
- guess: hacemos nuestra apuesta, y acertamos, por lo que el juego finaliza con una gran victoria.

cooperate

cooperate with Det2

chat

recruit Perro

move east

take gasolina

inspect gasolina

take bidon

take gasolina

take martillo

take clavos

use gasolina

drop gasolina

drop bidon

move east

move up

move east

move north

move east

move east

move east
chat Sra. Celeste
recruit Sra. Celeste
use Clavos
use Martillo over Sra. Celeste
attack
attack Guard4
take Key4
move down
open Corridor15-Baile
open Corridor15-Baile with Key4
move south
take Carta Sala de Baile
take Candelabro
move west
move west
move down
move up
abandon
abandon Sra. Celeste
drop
drop Carta Sala de Baile
drop Candelabro
guess