

**Este documento es similar al otro solo que recoge todas las ideas que he estado recopilando, algunas ya las ha descartado pero las que tengo aquí apuntadas por si acaso.**

Escenario:

El juego se desarrolla en 3 escenarios diferentes, cada escenario funcionara de una manera distante, tendrá elementos diferentes con los que interactuar.

El escenario en el que el jugador pase más tiempo será la sala del asesinato, la cual será una habitación de hotel. En esta sala el jugador buscará pistas con las que sacar las conclusiones y analizarlas en otro de los escenarios. La sala también tendrá puzzles que resolver para conseguir las pistas. La sala tendrá caja fuerte, compartimentos secretos y algunas cosas que igual no cuadran en una habitación de hotel normal pero que dan un buen toque para puzzles y que el jugador se divierta.

El segundo escenario sería la recepción del hotel a la cual se accede desde el ascensor en la puerta de la habitación. En este escenario es donde se encuentran los sospechosos. El jugador podrá escuchar los testimonios y encontrar incongruencias entre ellos, lo que llevará a otra pista.

El tercer y último escenario es la habitación del detective, la del jugador, donde se podrán analizar con algunas máquinas las pistas y hacer las conexiones para llegar a una conclusión.

Hotel:

El hotel será un hotel perdido en una montaña, en plan rústico. El juego se situaría en el tiempo actual por lo que habrá tecnología en el hotel. El hotel tendrá una estética rústica pero elegante. Es un hotel pequeño que durante las épocas menos exigentes del año se rige por solo sus dos dueños.

Historia:

La historia empieza con nuestro personaje que estaba por casualidad en el hotel y de repente ocurre un asesinato. Al ser él un detective le tocará investigar y analizar la situación. DESARROLLAR

Personajes:

- Personaje protagonista: El jugador un detective que se ve metido en un asesinato en el hotel. Andrew Morris
- Luther Urry: El botones del hotel que también se encarga de la limpieza del mismo. Uno de los dueños del hotel y conoce a la víctima desde hace tiempo.
- Vera philips: Esposa de Luther y dueña del hotel. Se encarga de la recepción y de preparar la comida en el hotel.
- Eddie Humber: La víctima de asesinato. LLeva años viniendo al hotel, tiene una gran habitación comprada para el. Es un empresario con algo de renombre. Parece ser un suicidio pero realmente ha sido asesinado. a muerto de un golpe en la cabeza, el arma del crimen es un reloj, que tiene un botón

en la parte de abajo y se abre la cabeza con una nota oculta que guarda el número de la caja fuerte.

#### Herramientas detective:

- Lupa: Con la lupa se inspeccionan las pistas que están a simple vista, por ejemplo unas huellas así el juego las detecta como pista y se añaden a las notas del jugador. También puede servir para ver cosas con más claridad.
- Luz ultravioleta: Una luz que saca a la luz pistas que no se ven a simple vista.
- Una herramienta(A concretar) para sacar huellas: Coger huellas en caso de que existan para luego analizarlas.

#### Maquinas

- Maquina para analizar huellas
- Analizar sangre
- DESARROLLAR

#### Puzles:

- Rebuscar en cajones
- Abrir caja fuerte
- Mover un objeto para abrir sala secreta
- Abrir cajones poniendo objetos en un lugar concreto

#### Mecánicas interrogatorio:

Los jugadores podrán hablar con los sospechosos y estos les darán su versión de los hechos y su coartada. Los jugadores podrán enseñarles pistas para intentar sacar más información o para desarmar su versión. también podría haber incongruencias entre los presentes y mostrarlo como pista.

#### PREGUNTAS IMPORTANTES

¿COMO?

¿QUIEN?

¿PORQUE?

#### Pistas:

- Golpe en la cabeza(Analizando el cuerpo **PENSAR MODO DE HACERLO EN VR**)
- Nota de "suicidio" encima de la mesa
- Cartas pidiendo tiempo para recaudar dinero
  - Se encuentran en la mesa en uno de los cajones bajo llave
  - La llave está dentro de la caja fuerte
  - Para abrir la caja fuerte tenemos que analizar la estatua reloj
  - Abrimos la estatua pulsando el botón de debajo
  - Al pulsar el botón abrimos la caja fuerte donde está la llave
- Huellas en el arma: De cuatro personas, el asesino, la víctima, otra persona que reside en el hotel y el botones.
- Informes chantaje

- Ocultos tras puzzle y pared secreta
  - Girar una botella en la pared abre una pared oculta
  - Al abrirse un puzle de símbolos
  - Los símbolos a usar están en la caja fuerte
- El asesino se escapó por la ventana del baño
  - Baño cerrado, necesita herramienta
  - En uno de los cajones se encuentran unos pesos
  - Si se equilibra la balanza que está en una esquina se abre un armario cerrado
  - Armas, se puede disparar la cerradura
  - Ganchos se pueden forzar la cerradura
- Habitación cama deshecha
  - Debajo de la cama ropa interior femenina