

Gran parte de esto sirve como contexto y muchas cosas tendrán que cambiarse en el futuro. El tema de mostrar personajes dependerá del tiempo ya que no es necesario, aunque se mencionan.

Setting

En este capítulo se detalla el lugar en el que acontecen los eventos del videojuego, la descripción de los diferentes escenarios y el marco temporal en el que se sitúa la aventura.

El juego se desarrolla el 22 de octubre de 2019 en un pequeño hotel oculto entre los bosques de Virginia Occidental. Virginia Occidental es uno de los cincuenta estados de Estados Unidos de América. Es una zona que brilla por sus bosques y verdes escenarios frondosos. En uno de estos bosques se encuentra el Pinewood Hotel, lejos de la sociedad sirve como retiro para sus visitantes.

Pinewood Hotel es un hotel situado en el bosque rodeado de árboles. El camino hacia el hotel es una pequeña carretera que zigzaguea entre los árboles hasta llegar a una estructura de madera, el hotel. El hotel es como salido de otra época y sirve como retiro para gente que busque la tranquilidad del bosque y su silencio. Es un hotel pequeño donde los muebles de madera son muy abundantes, con un toque elegante aunque no sea un hotel caro. La recepción toca música de los años 20 lo que crea una sensación de relajación para los huéspedes. El hotel no tiene muchas habitaciones, pero las que tiene están bien cuidados y los huéspedes suelen estar muy contentos con su apariencia. Algunos clientes tienen reservadas las habitación durante todo el año y acuden de vez en cuando para relajarse. El hotel dispone que algunos caminos señalizados para hacer rutas por el bosque y una pequeña piscina en la parte trasera donde se ve el bosque en su esplendor mientras te relajas.

El jugador tendrá la posibilidad de visitar dos localizaciones durante su partida. La primera de las localizaciones será la recepción del hotel. La recepción está decorada de forma atemporal pero no se siente fuera de lugar en ningún momento. Una música de los años 20 da la bienvenida a los huéspedes. En este escenario el jugador recogerá la tarjeta para acceder a la habitación de la víctima y encontrar las pistas para resolver el crimen.

La segunda localización que podrá visitar el jugador, es la habitación de la víctima. Esta habitación es diferente de las demás habitaciones ya que no es de acceso para los huéspedes, es una habitación reservado por un cliente que acude con regularidad. La habitación está remodelada al gusto de esa persona y dispone de algún que otro secretillo donde ocultar información. En esta habitación el jugador tendrá que recoger las pistas para resolver el asesinato.

NO SE SI SE LLEGARA A UTILIZAR COMO TAL O SOLO SE MENCIONAN CUANDO
TENGAS TODAS LAS PISTAS AL FINAL

Personajes

En este apartado se definen todos los personajes que aparecen en el juego. Algún dato de este apartado puede ser irrelevante a la hora de jugar pero ayuda en la creación del personaje. Se detalla hasta qué punto están los personajes involucrados en el asesinato.

- Protagonista:

El protagonista no dispone de un nombre y es el controlado por el jugador. Se trata de un detective de Charlestown que ha descubierto el hotel hace poco y decide viajar para poder distraerse durante unos días. Toda esta tranquilidad se ve truncada cuando un asesinato ocurre en el mismo hotel. Será el encargado de buscar las pistas y encontrar al verdadero culpable.

- Luther Urry:

Dueño del hotel junto a su mujer, también los únicos dos empleados, menos en verano donde llegan a contratar algún refuerzo. Luther se encarga de la recepción, servir el comedor y bar y varias labores de mantenimiento del hotel. Conoce bien a la víctima ya que lleva años viniendo al hotel. No está involucrado en el asesinato. Es un hombre relajado aunque no muy serio. Es alegre y cordial con los huéspedes lo que le da un toque de cercanía.

- Eddie Humber:

La víctima de asesinato. Tiene su propia habitación en el hotel desde hace años. Es un rico y conocido empresario, su empresa familiar lleva años en el negocio de los juegos de mesa, Humber Games. Dispone de mucho dinero. No solo se encarga a los juegos de mesa si no que, de una forma poco legal, actuar de prestamista. Tiene contactos en los bajos fondos. Actualmente tiene a varias personas bajo su yugo ya que le deben grandes sumas de dinero. Utiliza técnicas como la extorsión para conseguir su dinero de vuelta. Mucha gente sigue viéndolo como un empresario respetable. Muere el 22 de octubre a las 23:07 por un golpe en la cabeza con un objeto contundente.

- S1 Asesino-Extorsionado 1
- S2 Extorsionado 2
- S3 Persona random

Diálogos y Textos

Esta sección hace referencia a los textos usados en el juego. Se detallan todos los textos que aparecerán en el juego, tanto en pistas como ayudas.

TODO

Pistas

Las pistas son una sección esencial del juego. A continuación se detallan las pistas que el jugador puede encontrar y como llegar a ellas, detallando los puzzles a resolver durante la aventura.

Pistas:

- Golpe en la cabeza(Analizando el cuerpo **PENSAR MODO DE HACERLO EN VR**)
- 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
 - Debajo se encuentra el número
 - Abrimos la caja fuerte y cogemos las llave
- Informes chantaje
 - Ocultos tras puzzle y pared secreta
 - Girar una botella en la pared abre una pared oculta
 - Al abrirse un puzzle de símbolos
 - **¿DONDE SE ENCUENTRAN LOS SÍMBOLOS?**
 - Estos tienen nombres que funcionan como pistas
- Informes trabajadores
 - Bajo candado en un cajón en armario
 - Para romper el candado usar ácido
 - Receta para hacer el ácido están en un cajón, sin llave
 - Hacen falta 3 botellas y llenar una jarra para crear el ácido
 - Una botella se encuentra en otro cajón que se puede abrir sin llave
 - Otra botella en el armario bajo cosas del interior
 - **¿TERCERA BOTELLA?**
- Fajos de dinero
 - Dentro de caja fuerte
- Arma homicida
 - El reloj que se encuentra tirado en el suelo

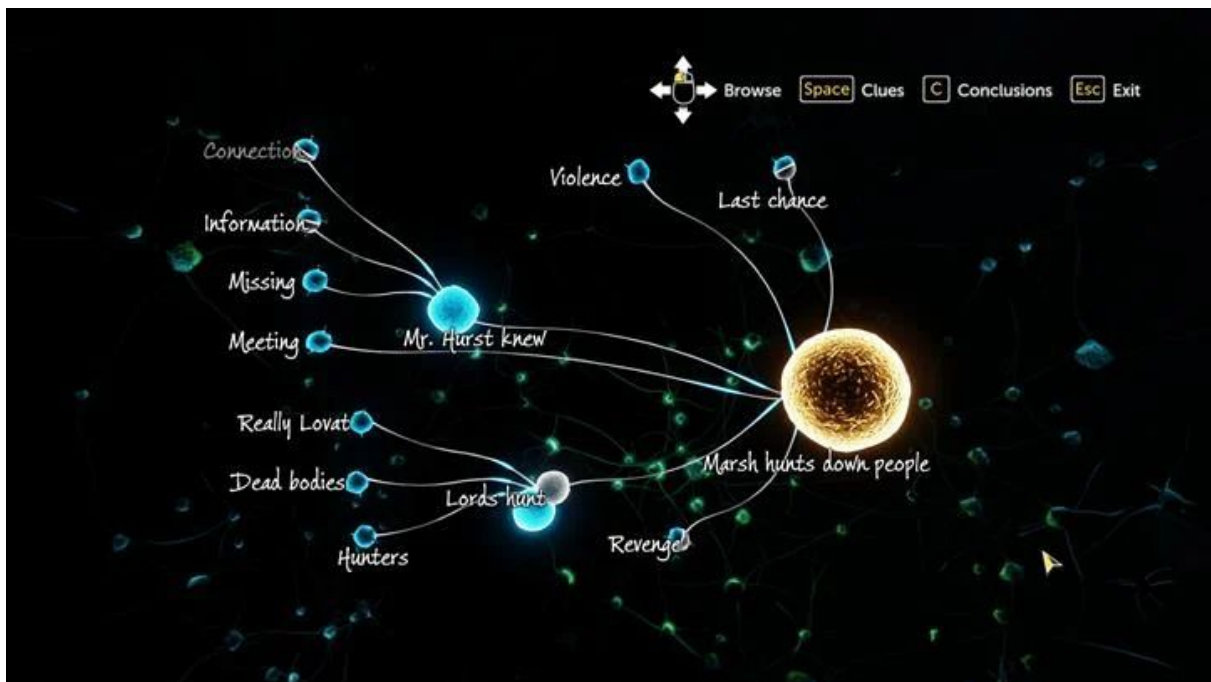
Algún puzzle más y pistas si se me ocurre algo

Resoluciones

Las resoluciones son las conclusiones a las que puede llegar un jugador uniendo varias pistas. En esta sección se explica cómo puede el jugador unir pistas, las uniones posibles y el resultado de cada unión.

El minijuego se basa en mirar las pista mostradas en forma de texto y elegir juntarlas para sacar unas conclusiones de esas pistas. No todo puede juntarse con todo se trata de un poco de prueba y error para encontrar uniones y luego cada unión puede tener una o varias opciones y se trata de encontrar la correcta. Una vez se cree que se ha terminado correctamente se puede elegir resolver para saber si has conseguido la solución correcta.

Esta foto es un ejemplo de algo similar, del juego Sherlock Holmes.



Controles

Actualmente se puede jugar de dos formas, en 3D o en VR. En 3D con WASD se puede mover al personaje, saltar con espacio y interactuar con la "E". En VR el movimiento es tanto moviendote tu como teletransportandote por el mapa, pensado para HTC VIVE aunque tambien tendria que funcionar con otros modelos. De momento la interacción de VR se ciñe a tocar con la mano los botones que existen en el juego.