

Bienvenido a Escapesta, una empresa diseñadora de scape rooms online. Para poder jugar este scape room necesitarás los siguientes requisitos:

- Git instalados en tu pc
- Cuenta registrada en GitHub
- VsCode

Título: La Mansión de los Secretos

Introducción:

Eres un investigador privado contratado para resolver el misterio de la desaparición de un famoso arqueólogo, el Dr. Alfonso Rivera, quien fue visto por última vez en su mansión hace dos semanas. Al llegar a la mansión, la puerta se cierra repentinamente detrás de ti, y te das cuenta de que has quedado atrapado. Para encontrar al Dr. Rivera y escapar, deberás resolver una serie de puzzles y tomar decisiones críticas.

Nivel 1: El Vestíbulo

CLONAR REPO

Descripción:

Estás en el vestíbulo de la mansión. Hay dos puertas: una que lleva al estudio y otra que lleva a la biblioteca.

Opciones:

PISTA 0.1 DEJAR PISTA .TXT EN RAMA MAIN QUE INDIQUE QUE VAYA AL ESTUDIO

Ir al estudio. (Lleva a Nivel 2A)

Ir a la biblioteca. (Lleva a Nivel 2B)

Nivel 2A: El Estudio

Descripción:

El estudio está lleno de artefactos antiguos y un escritorio con papeles desordenados.

DEJAR UNA IMAGEN DE UNA LLAVE EN UN ESCRITORIO EN LA RAMA ESTUDIO

Opciones:

Examinar los artefactos. (Pista para un puzzle posterior)

Investigar el escritorio. (Encuentra una llave)

Nivel 3A: El Secreto del Estudio

Después de investigar el escritorio...

Descripción:

Encuentras una llave antigua entre los papeles desordenados del escritorio, junto con un diario que pertenecía al Dr. Rivera. El diario menciona una habitación secreta donde el Dr. Rivera guardaba su descubrimiento máspreciado.

Opciones:

PARA ENTRAR EN LA SAL SECRETA DEBERÁ HACER UN MERGE A LA RAMA ESTUDIO DE LA RAMA SECRETA. CON EL MERGE HECHO, PODRÁ VER UNA IMAGEN DE UNA PUERTA Y TIENE QUE HACER COMMIT.

Usar la llave en una puerta cerrada del estudio. (Descubre la habitación secreta)

Leer más el diario para encontrar pistas. (Encuentra una referencia a un cuadro en el salón que esconde un mecanismo secreto)

Nivel 4A: La Habitación Secreta

Después de usar la llave...

Descripción:

La habitación secreta contiene una colección de artefactos antiguos y un pedestal en el centro con un artefacto faltante. Hay notas del Dr. Rivera que indican que el artefacto es clave para desvelar el misterio de la mansión.

Opciones:

Colocar el artefacto encontrado en el laboratorio en el pedestal. (Activa un mecanismo que abre una nueva área)

Buscar en la habitación algún mecanismo o salida oculta. (Encuentra un pasaje secreto que conduce al sótano)

Nivel 5: El Laboratorio Principal

Descripción:

El laboratorio principal está lleno de experimentos en proceso, artefactos antiguos y el diario de investigación del Dr. Rivera. En el centro del laboratorio, hay una máquina extraña que parece inactiva.

Opciones:

Examinar la máquina e intentar activarla con las pistas encontradas. (Resuelve el misterio de la desaparición del Dr. Rivera)

Buscar más en el diario del Dr. Rivera para entender sus investigaciones. (Descubre la verdadera naturaleza del proyecto del Dr. Rivera y cómo activar la máquina)

Nivel 6: Activación de la Máquina

Después de investigar la máquina...

Descripción:

La máquina en el centro del laboratorio principal parece ser un dispositivo de portal, diseñado para transportar objetos o personas a través del espacio, tal vez incluso a través del tiempo. Sin embargo, está claro que falta un componente esencial para su funcionamiento.

Opciones:

Buscar en el laboratorio el componente faltante. (Encuentra el componente en un compartimento secreto)

Intentar reparar la máquina con los artefactos encontrados en la mansión. (Necesitas un conocimiento específico de los artefactos para proceder)

Nivel 7: El Componente Faltante

Después de encontrar el componente...

Descripción:

Con el componente en mano, regresas a la máquina. Al instalarlo, la máquina zumba a la vida, iluminando el laboratorio con luces parpadeantes. Un portal se abre frente a ti, revelando un lugar desconocido al otro lado.

Opciones:

Atravesar el portal. (Te lleva a una antigua civilización donde el Dr. Rivera está atrapado)

Estudiar el portal desde esta dimensión. (Descubre cómo usar el portal para traer al Dr. Rivera de vuelta sin cruzarlo)

Nivel 8: Rescate del Dr. Rivera

Si decides atravesar el portal...

Descripción:

Te encuentras en una antigua ciudad perdida, aparentemente en el tiempo del Dr. Rivera. Después de explorar, encuentras al Dr. Rivera, quien ha estado atrapado aquí, buscando una manera de regresar.

Opciones:

Ayudar al Dr. Rivera a regresar a través del portal con el conocimiento adquirido. (Ambos regresan a la mansión, cerrando el portal tras de sí)

Decidir quedarse un tiempo para explorar la antigua civilización. (Descubre secretos antiguos, pero el regreso se complica)

Nivel 9: Cierre del Portal

Si decides estudiar el portal...

Descripción:

Descubres que el portal puede ser manipulado para traer al Dr. Rivera de vuelta sin necesidad de cruzarlo tú mismo. Ajustas la máquina con precisión, y después de unos momentos tensos, el Dr. Rivera aparece a través del portal, agotado pero a salvo.

Opciones:

Cerrar el portal permanentemente. (Evita futuros incidentes, pero pierdes la oportunidad de explorar otras dimensiones)

Dejar el portal activo bajo condiciones seguras. (Permite futuras exploraciones, pero conlleva riesgos)

Conclusión:

La historia concluye con el rescate del Dr. Rivera y la decisión sobre el futuro del portal. Dependiendo de las elecciones del jugador, se pueden desbloquear diferentes finales, desde cerrar el portal y asegurar la mansión, hasta abrir un nuevo capítulo de exploración interdimensional.

Este desarrollo adicional no solo agrega capas de complejidad y desafío a la historia sino que también introduce elementos de ciencia ficción y aventura, ofreciendo múltiples finales basados en las decisiones críticas del jugador. La historia ahora está llena de misterio, exploración, y la promesa de más aventuras, dependiendo de las elecciones del jugador.