*Plot de la historia básico*

Eres un antiguo inspector de policía retirado tras un problema con tus compañeros. Un empresario importante con trapos sucios con la mafia te invita a una fiesta con otras personas que tu desconoces. Allí intenta convencerte de que lo protejas durante la velada ya que los demás invitados sufren chantajes de su parte. Pero es demasiado tarde, los otros invitados al ver que su chantajista iba a volver a pedirles dinero deciden acabar con su vida organizando el crimen entre todos.

*Personajes*

Empresario malo: *Charles Zero*, hace chantaje a los demás personajes y busca tu ayuda para protegerse a sí mismo.

Mano derecha: *Sin nombre*, trabaja para el empresario y ya.

Invitados:

*Nathan Ring*: Un tipo fuerte con cara de pocos amigos que para defender a su hermano de las peleas callejeras en las que se metía acabo dejando en coma a un policía. Por ello sufre chantaje de *Zero*.

*Laria Deystar*: Una joven y enérgica estudiante de arte con un pasado de pobreza. Para lograr su sueño de estudiar en la prestigiosa Academia de Arte tuvo que pedir dinero a Zero y al devolverlo este le sumo unos intereses desorbitados a los que ella nunca podrá hacer frente.

*Ibuki Takemi*: Una profesora de literatura de universidad de origen japonés y mirada apagada. Durante una temporada de su vida vivió con miedo a perder su trabajo debido a los rumores de su romance con uno de sus alumnos, hasta que un día pago para silenciarlos todos.

*Ezra Williams*: Un joven y famoso escritor de novela negra de mente retorcida. Él es quién organiza todo el crimen y pacta con los demás el plan. Es la pareja de *Takemi*.

*Guion para nosotros para ver que tenemos que ir haciendo*

Estás fuera en la terraza del yate y viene la mano derecha del anfitrión a decirte que entres, que la presentación va a comenzar.

[Aparece un cuadro de texto de la mano derecha y después el jugador puede moverse para entrar en la sala]

Entras y al ver que no está el anfitrión todavía te pones a hablar con los demás invitados.

[Tienes libertad para moverte por la sala y hablar con los otros personajes que con cuadros de texto te contaran un poco sobre ellos mismos. Más tarde deberás recordar cómo son]

Aparece el anfitrión, antes de presentarse a todos se acerca a ti, necesita hablar contigo de algo importante. Pero antes de que pueda decir nada se apagan las luces de toda la sala.

[Al aparecer el anfitrión salen unos cuadros de texto y después un fundido en negro]

Se oyen voces de los demás invitados quejándose. Antes de que puedas hacer nada alguien te empuja y te quedas inmóvil en el suelo. Alguien grita y se oye un disparo. Unos segundos después se ilumina la sala de nuevo.

[Con un fondo negro aparecen los diálogos de los personajes con cuadros de texto]

El anfitrión yace muerto en medio de la sala. Los invitados parecen desorientados y nerviosos. La mano derecha ha desaparecido.

[Aparece el Sprite del anfitrión muerto]

Tres de los invitados se van de la sala y tu aprovechas para examinar el cadáver. En él encuentras un objeto que pertenece a uno de los invitados.

[Al acercarte al cadáver guardas el objeto en el inventario]

Recoges objeto1

Hablas con el invitado que ha quedado en la sala y te dice que la mano derecha es el asesino y se ha escondido en su camarote. Te lleva allí pero necesitáis una llave para abrirlo.

[Al hablar con el invitado salen los cuadros de texto. Después os teletransportáis a fuera de la sala, junto a la puerta del camarote. Si interactúas con la puerta te dirá que te falta una llave]

Decides explorar el resto del barco y hablar con los otros invitados. Las escaleras están bloqueadas por unas cajas y no puedes bajar. Por otro lado, en el pasillo te encuentras al personaje al que pertenece el objeto anterior y una habitación donde se encuentra encerrado otro. Hablas con el del pasillo y tras un minijuego te da la llave de la habitación ya que conoce al personaje que está dentro.

[Ahora ya tienes libertad de movilidad. Al encontrarte al personaje del pasillo le entregas el objeto1 y juegas un minijuego para que te de la llave de la habitación, ya que te dice que conoce al otro personaje y sabe que le ha afectado mucho lo que ha ocurrido]

Entregas objeto1

Recoges llave1

Pasas a la habitación gracias a la llave y está el otro personaje triste sentado en la cama. Hablas con él y te da información tras hacer un minijuego.

[Usas la llave en la puerta. Al hablar con el personaje te das cuenta de su nerviosismo. Te dice que sabe que en el sótano está la llave maestra y que por eso ha bajado el otro personaje]

Usas llave1

Decides bajar al sótano, pero para quitar las cajas necesitas ayuda. Hablas con el personaje que se quedo en la salita y tras un minijuego y un dialogo accede a ayudarte. Ya puedes bajar a esa zona.

[Al acercarte a las cajas sale un cuadro de texto de que necesitas a alguien fuerte que te ayude. Al hablar con el otro personaje haces un minijuego como los anteriores]

Bajas al sótano y te encuentras con el personaje, hablas con él y te da la llave si completas su minijuego.

[Minijuego y dialogo del personaje]

Recoges llave2

Como ya tienes la llave del camarote te diriges ahí, pero al llegar un personaje te la pide para abrir él. Te empujan para atrás y no logras ver el interior del camarote, pero escuchas un disparo. Entras ahora junto a otros tres personajes y ves a la mano derecha muerto de un disparo, “suicidio”. Recoges la pistola como arma.

[avanzas por el mapa hasta la puerta del camarote. Allí usas la llave y se la das al otro personaje. Entonces te empujan, la pantalla se vuelve negra y luego al entrar en el camarote hay un Sprite de la mano derecha muerto]

Usas llave2

Recoges objeto2

Para resolver el crimen todos os dirigís a la sala principal. Allí con las pistas y diálogos de los personajes te das cuenta de que no ha sido uno, sino todo quienes han matado a los dos hombres.

[Aquí sinceramente no sé qué mecánica poner, algo así como de elecciones y que vías acertando yo que se (?)]

Al final pues admiten el crimen…