

Proyecto de Programación - Iteración 4

PROFESSOR TRITON

AND THE CRYPTIC HOTEL

Versión 4.1 (I4) - 6 de Mayo, 2018

Inés Martín Mateos
Javier Mateos Najari
Arturo Morcillo Penares
David Palomo Marcos

Agradecimientos a
la saga de juegos “Professor Layton”,
en los que está basado este juego.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Concepto del Juego
 - 1.1. Concepto general
 - 1.2. Interfaz e interacción con el juego
2. Historia
3. Espacios y pisos
 - 3.1. Mapa del juego
4. Objetos disponibles
5. Cómo jugar
 - 5.1. Mecánica de juego
 - 5.2. Comandos disponibles
6. Referencias a otros juegos
7. “Walkthrough” (Tutorial para llegar al final del juego)

1. Concepto del juego

1.1 Concepto general

Se trata de una aventura conversacional en que el jugador habrá de investigar un caso. El personaje es un profesor que hará las veces de detective privado. El juego se desarrolla en un hotel británico donde ha ocurrido un crimen, y la investigación concluirá con una deducción final.

1.2 Interfaz e interacción con el juego

El juego es soportado por una terminal de línea de comandos de Linux. La interfaz trata de reflejar continuamente el estado actual del juego, de manera que el usuario introducirá comandos que alterarán este estado.

Existen varias áreas en esta interfaz:

El área principal es el panel izquierdo, en que se representan espacios que corresponden a las diversas habitaciones del hotel por las que se moverá el jugador. Se muestran descripciones ASCII que facilitan la comprensión de los mismos. Debajo de este área se encuentra la lista de comandos disponibles y un pequeño panel que mostrará la respuesta del juego ante la introducción de un comando.

En el panel derecho hay una mochila con los objetos que porta el jugador, un área dedicada a las notas y deducciones del personaje, otra dedicada a las descripciones obtenidas al examinar objetos y espacios, y una última donde aparecerán pistas para orientar al jugador.

2. Historia

2.1 Planteamiento inicial

El personaje principal, el Profesor Triton, es un detective privado que habrá de investigar un caso extraoficial, ya que le debe un favor a su amigo, el inspector Grosky, de Scotland Yard:

El crecimiento exponencial de los ingresos declarados por la fundación del hotel Satoshi no ha pasado inadvertido entre los expertos. Grosky te ha pedido que investigues el hotel en busca de pruebas para aclarar el caso, sin levantar las sospechas de los propietarios.

2.2 Desarrollo de la historia y deducciones

Durante su estancia en el hotel, Triton va descubriendo cosas:

En la cafetería del hotel sólo parecen servir BotiColas, un refresco de la marca Boti Inc. Triton observa que hay un par de señores vestidos con traje, aunque no le da importancia. Al conocer al dueño del hotel, le invita a jugar con él en su campo de mini-cricket oculto. Su palo de cricket está pegajoso, como si tuviera pegamento.

Mientras duerme, al Profesor se le ocurre obtener las llaves de la limpieza para poder investigar las habitaciones. Además, al subir al cuarto de la limpieza, encuentra botellas de BotiCola vacías y etiquetas tiradas por el suelo, y también un cubo con pegamento.

Por la noche, se le ocurre una curiosa relación entre nombres: Boti Inc., la empresa de la BotiCola, tiene las mismas letras que BitCoin, aunque desordenadas. ¿Será coincidencia?

Con la llave de la limpieza, el Profesor accede a una suite y encuentra una nota escrita en español en la papelera: “Hay que barrer hacia dentro”. Al volver a su habitación, se fija en que las botellas del minibar tienen la etiqueta mal pegada, con residuos de pegamento.

De vuelta en la habitación de la limpieza, el Profesor observa que el armario está abierto y lo examina, encontrando tras él una habitación llena de ordenadores. Quizá sean para automatizar algún proceso, pero parecen demasiados e innecesarios... Le da vueltas a este nuevo descubrimiento mientras duerme.

2.2 Conclusión de la historia

Unos gritos despiertan al Profesor. La ventana de la habitación da a la calle trasera, donde dos señores discuten. Uno es Comstock, y el otro debe ser el huésped de la suite, ya que tiene acento español. El diálogo que mantienen ayuda al Profesor a resolver el caso:

Comstock minaba Bitcoin en los ordenadores ocultos y pasaba el dinero mediante códigos impresos en las etiquetas modificadas de las botellas de Boticola.

3. Espacios y pisos

El hotel consta de cinco plantas, y hay un ascensor que permite acceder a todas ellas.

En la planta baja se encuentran la recepción del hotel y la cafetería.

En la primera planta hay un pasillo que lleva a cuatro habitaciones, dos a cada lado.

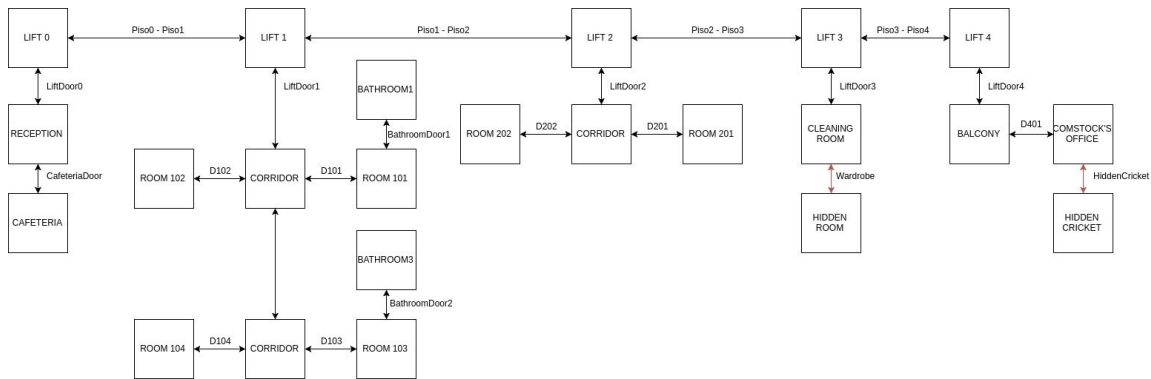
Las habitaciones constan de un espacio dedicado al baño.

En la segunda planta se encuentran las mejores habitaciones: hay dos suites de lujo.

En la tercera planta está el cuarto de la limpieza (y también, un espacio oculto: una sala llena de ordenadores)

En la cuarta planta está la azotea, y hay una puerta que lleva al despacho del director del hotel, Zackary James Comstock. En su despacho hay oculto un campo de mini-cricket.

3.1 Mapa del juego



Debido a la reducida visibilidad del mapa, se incluye una versión PDF adjunta en la carpeta enviada.

4. Objetos disponibles

- Objetos fijos:

Minibar (x2), uno en la habitación 101 (la del Profesor) y otro en la suite.
Papelería (x3), en las habitaciones 101 (la del Profesor), 103 y 202.
Cama (x3), en las habitaciones 101 (la del Profesor), 103 y 202.
Váter en la habitación 101 (la del Profesor).
Libreta de notas de Hershel L., en la habitación 103.
Foto de un señor y un niño, en la habitación 103.
Carrito de la limpieza en el pasillo del primer piso.

- Objetos portables:

Palo de cricket en el despacho de Comstock.
Mapa del hotel en Recepción.
Cuaderno de notas del Profesor.

- Objetos movibles/movidos:

Ventana en la habitación 101 (la del Profesor).
Armario en la habitación de la limpieza.

- Objetos portables pero ocultos:

Llave en el pasillo del primer piso.
Mechero en la habitación 103.
Nota en la habitación 202.

5. Cómo jugar

5.1 Mecánica de juego

El objetivo del juego es deducir el caso a partir de pistas encontradas en el hotel, y por tanto la mecánica debe ser la de examinar el mayor número de objetos y habitaciones posible, moviendo al Profesor por el hotel para poder ir avanzando en el caso y obtener las diversas deducciones, que se irán mostrando en el panel derecho.

Se van mostrando en la parte inferior derecha una serie de pistas que ayudan al jugador a orientarse y saber qué podría hacer a continuación. La frecuencia de estas está definida para aparecer cada 5 comandos introducidos por el usuario, aunque este valor es fácilmente reemplazable.

5.2 Comandos disponibles

“EXIT” o “E”:	Salir del juego
“GET” o “G” <object>:	Coger un objeto
“DROP” o “D” <object>:	Soltar un objeto
“MOVE” o “M” <direction>:	Moverse en una dirección
“CHECK” o “C” <object>/<space>:	Examinar un objeto o el espacio actual
“TURNON” o “TO” <object>:	Encender un objeto
“TURNOFF” o “TF”<object>:	Apagar un objeto
“OPEN” o “O” <link> with <object>:	Abrir un enlace con un objeto
“SAVE” o “S”:	Guardar la partida
“LOAD” o “L”:	Cargar una partida guardada
“SHOWMAP” o “SM”:	Mostrar el mapa del hotel

Tras la ejecución de un comando, se mostrará un mensaje en el área de feedback (inferior izquierda) para aclarar si se ha ejecutado con éxito, o el motivo por el que ha fallado.

Los siguientes comandos no deberían ser utilizados por el jugador, pero no se han eliminado en esta nueva versión por decisión de los desarrolladores:

“FOLLOWING” o “F”:	Avanzar al espacio siguiente
“PREVIOUS” o “P”:	Retroceder a la casilla anterior
“LEFT” o “L”:	Ir a la izquierda
“RIGHT” o “R”:	Ir a la derecha
“ROLL” o “X”:	Lanzar el dado

Resultan útiles para moverse con rapidez por el mapa y testear ciertos aspectos del juego.

6. Walkthrough

Para completar el juego, deberán ejecutarse al menos los siguientes comandos, activando los “sensores” implementados en el módulo de reglas del juego:

Para completar el juego de la manera más directa lo primero será irse a la cafetería y revisar el espacio (move south y check space): Tras ello tenemos vía para ver al director del hotel.

Iremos al ascensor (move north x2) y luego a la cuarta planta para ver al director del hotel (move up x4, move south, move east). Una vez ahí revisamos el espacio para hablar con él (check space) y se abrirá la puerta a su minicricket donde debes coger el palo y revisarlo (move south, get CricketStick, check CricketStick):

Una vez realizado lo anterior tendrás más pistas y podrás irte a tu habitación para dormir (move north, move west, move north, move down x3, move south, move east y check bed).

Tras ello podemos coger la llave de limpieza y echarle un ojo a ese cuarto. Has deducido que deberías coger la llave de limpieza mientras dormías, por lo que vas a salir del pasillo, chequear el carrito de limpieza y cogerla (move west, check CleaningCart (que permite ver la llave), get key) y luego irás al piso 3 (move north, move up x2, move south, check space) y luego de nuevo a dormir (move north, move down x2, move south, move east, check bed).

En este día debes revisar una suite y beberte una boticola. Por tanto irás a la suite y abrirás el enlace (move west, move north, move up, move south, open d202 with key, move west), una vez ahí examinas la papelera (check rubbishbin) y podrás chequear la nota (check note), luego puedes volver a tu habitación (move east, move north, move down, move south, move east) y beberte una boticola (check minibar). Luego te irás a dormir (check bed).

Ahora te das cuenta de que lo mismo las obviado algo en la habitacion de la limpieza, por lo que toca volver ahí (move west, move north, move up x2, move south). Ahí cuando revises el armario se abrirá una sala secreta (check wardrobe) que tendrás que chequear (move east, check space). Luego volverás a dormir (move west, move north, move down x2, move south, move east, check bed). Ya casi está todo.

Ahora has oído un ruido por la ventana, por lo que al chequear (check window) oirás al director del hotel discutir con un hombre y ya tendrás todas las pistas necesarias para completar el misterio.

La lista de comandos como tal sería:

move south
check space
move north
move north
move up
move up
move up
move up
move south
move east
check space
move south
get CricketStick
check CricketStick
move north
move west
move north
move down
move down
move down
move south
move east
check bed
move west
check CleaningCart
get key
move north
move up
move up
move south
check space
move north
move down
move down
move south
move east
check bed
move west
move north
move up
move south
open d202 with key
move west

check rubbishbin
check note
move east
move north
move down
move south
move east
check minibar
check bed
move west
move north
move up
move up
move south
check wardrobe
move east
check space
move west
move north
move down
move down
move south
move east
check bed
check window