**Puzzles**

**Naza** ***Estos puzzles son bases, deberán ser adaptados a lo que queremos lograr en el proyecto.***

Circuito laberinto: Me refiero a los puzzles que en este juego (Watch Dogs) se presentan como situaciones de hackear dispositivos o redes.

Son nodos que tienen distintas formas, donde tenemos que rotarlas para lograr direccionar, en este caso la energía, para llegar al objetivo, que sería un nodo final.

Ejemplo:<https://youtu.be/xtA9TFF6WJI?si=rGeIAvKF8qzGV-yI>

Objetos con dirección: Un escenario donde tenemos 2 objetos idénticos o similares, donde el estado inicial de estos es uno donde no están señalando en las mismas direcciones. El objetivo es lograr que estas 2 figuras apunten en la misma dirección, el problema es que tenemos 2 botones:

Botón 1 rota el objeto 1 en 90° horizontalmente y rota 180° el objeto 2

Botón 2 rota el objeto 1 en 180° horizontalmente y rota 90° el objeto 2

La típica del reloj: Consiste en el típico puzzle del reloj donde hay un reloj que marca una hora, la cual tenemos que cambiar por una específica para resolver el puzzle. La hora específica que necesitamos la sabremos ‘encontrando un documento, marcas en la pared, algún npc nos la dice’ y debemos cambiarla en el reloj.

Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=_5uUVwcAWYI&pp=ygUjcmVzaWRlbnQgZXZpbCA0IGFzaGxleSBjbG9jayBwdXp6bGU%3D>

Buscador : Este puzzle trata de algo que nos bloquea el paso, necesitamos un objeto clave. Es simplemente buscar el objeto en el entorno, tendremos pistas como papeles, diálogos, o mucho más simple como buscar en todos lados hasta encontrar el objeto.

Símbolo impostor: El puzzle consiste en una interfaz que nos muestra unos símbolos que podemos ver previamente en la partida, estos están desordenados, y tenemos que tocar los símbolos en un orden de izquierda a derecha según los hemos visto previamente (en la misma pantalla del puzzle o antes de llegar a esa pantalla). Lo ideal es que la interfaz nos muestre los símbolos desordenados aleatoriamente por cada partida que jugamos, pero no es completamente necesario.

La puerta infiel: Este puzzle consiste en un puzzle principal, que tiene sub puzzles a resolver, pueden ser los mencionados anteriormente. El objetivo es abrir una puerta que requiere 3 objetos claves, estos se conseguirán resolviendo los sub puzzles.

Ejemplo: Necesitamos abrir una puerta que requiere 3 emblemas, que conseguiremos resolviendo otros puzzles.

Garrido: Se trata de presionar un botón (o más botones) que está colocado en el piso, precisamos de un objeto pesado para poder presionarlo. Este objeto debe tener una física realista, es pesado sólo puede ser trasladado si es empujado, no se puede agarrar ni llevar en el inventario.

Garrido 2: Consiste en

Sonne: Consiste en

**Escribime arriba, no me molesta**

**Lander**:

Creo que hay que dividir las descripciones en: la jugabilidad del puzzle y por otro lado la excusa que da contexto a la existencia e implementación de este.

**Jugabilidad y contexto**:

**Puzzle 1**:

La resolución está en palabras clave en la sintaxis de:

* Un texto (una nota)
* Palabras o frases sueltas (en el entorno, por ejemplo, carteles, escritos con sangre)

**Puzzle 2:**

La resolución está en la interpretación de una imagen :

* Una imagen en interfaz (una foto, )
* objetos del entorno (decoracion, fondo del escenario)