




Grup: 104

Jordi Bertran Grifols

Samuel Alcaraz Rodriguez

Manel Lozano Carrillo

Roman Alcolea Gonzalez-Corroto

DESCRIPCIÓ GENERAL DEL JOC	
Títol del joc	
	WUT - (ràbia en alemany)
Target	
	Adults, fans de les aventures gràfiques fosques i violentes.
Concepte (màx. 3 línies)	
	El joc tracta de la investigació del crim de la germana del protagonista, que desencadena en una trama per destapar les violacions, la corrupció i el secretisme d'una organització que actua sota les ales de les altes esferes de la societat.
Referències visuals	
	Els jocs, pel·lícules, series, còmics,... que podem emprar com a referències principals. Cal afegir imatges i explicar en quin sentit són referències pel nostre joc.
	Wolfenstein :
	

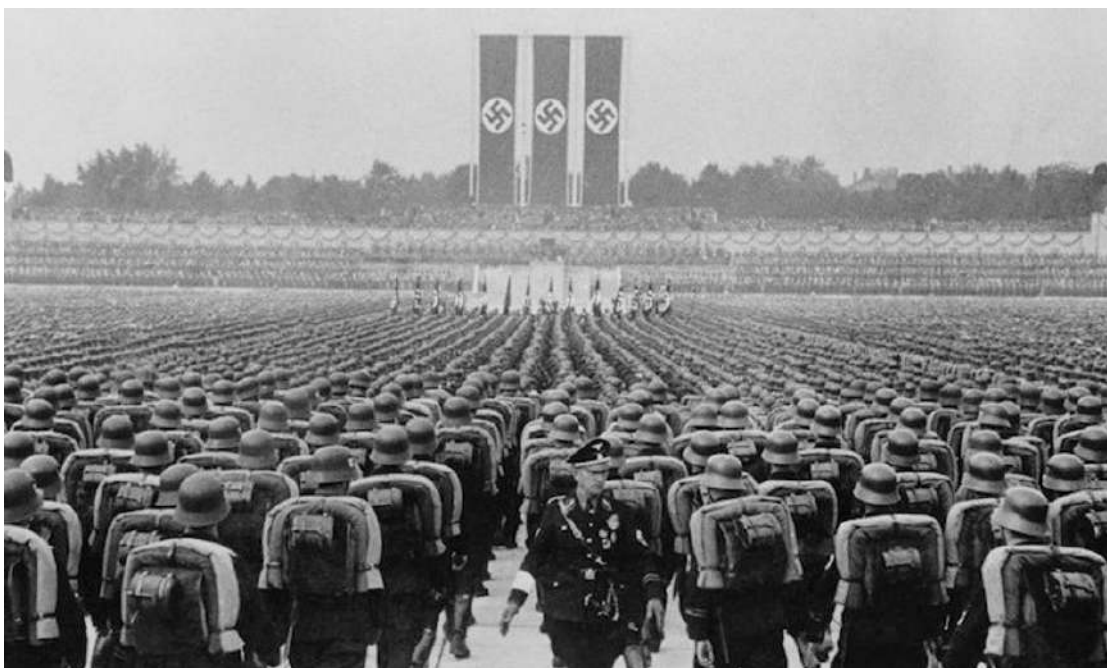
Els carrers conviuen amb l'hegemonia nazi i la tecnologia moderna en un món semi estancat en els anys 50, pel nostre joc seria similar en el sentit que la societat europea està dirigida pels nazis i els comunistes. Sobretot la idea de l'imperialisme i la simbologia política present en tots els àmbits.



Els oficials i els militars són el poder en una societat profundament repressora i dictatorial, que no té escrúpols.



L'Alemanya nazi:



La **URSS**, representa també aquest tipus de societat militaritzada i forçosament disciplinada.



El joc té com a finalitat eliminar diversos objectius. L'aproximació de les missions serà similar a la del joc **Hitman**, oferint diferents possibilitats al jugador per completar la meta.



Berlin 1967

Berlin el 1967, foto d'arxiu real.



NARRATIVA D'ALT NIVELL**Backstory**

Explica com s'ha arribat fins a la situació actual.

El protagonista és un jove alemany que viu a Berlin, els seus pares van morir l'any 1945, durant la 2a Guerra Mundial, i ell va acabar a un orfenat de la part Oest de la ciutat (del bàndol nazi). En Karl, i la seva germana petita Hannah, després de fer la majoria d'edat legal per a treballar, s'instal·len a un dels barris obrers, on ell aprèn l'ofici de mecànic i ella estudia música. Els anys passen i en Karl obre un petit taller on treballa amb el seu soci. La Hannah ha acabat els estudis i toca el piano, fa classes de música a l'escola del barri. Tenen una certa estabilitat econòmica i emocional, tot i el seu rebuig per la política i la societat actual on viuen, i malgrat el trauma de la infància al perdre els seus pares.

En Karl treballa moltes hores per portar endavant el negoci i passa poques hores a casa, la Hannah és una noia jove i agradable, molt apreciada al barri i que s'entén molt bé amb els infants, és molt estimada per tothom. Tant és així que la sorpresa és gegant quan un dia la troben morta a la riba del riu Spree. En Karl agafa un atac de ràbia i es torna boig quan se'n assabenta, ja que la seva germana era la vida més preuada i l'única familiar que li quedava.

El cas se suma a una sèrie de desaparicions i morts que succeeixen a la ciutat, però que fa l'efecte que s'intenten amagar i fer passar desapercebuts tant per la premsa i pels mitjans com per les autoritats, i que no tenen explicació lògica ni pels afectats, ni per la població.

Ens trobem a l'any 1967 i en Karl, desolat i furiós, decideix començar a investigar per ell mateix veient la ineficàcia i el desinterés de la policia.

Setting

Explica el context espai-temporal en el que es desenvolupa el joc. Utilitza referents visuals.

Acabada la guerra (1940-1948) i després del Tractat de Reichenberg “Trennung der Königreiche”, Europa ha quedat dividida entre l’Oest, amb el bàndol de l’eix nacional-socialista i l’Est, amb el bàndol comunista. Berlin és el punt neuràlgic on culmina aquesta decisió, ja que és on es lliurà l’última batalla. La ciutat està partida per la meitat, amb un gran mur que separa cada facció.



La resta d'Europa també està delimitada per fronteres que defineixen el territori controlat per les forces militars i polítiques rivals.



El joc es desenvolupa a l'any 1967, la ciutat de Berlín és una potència industrial però un clar nucli de tensió política i social arran de la divisió, el mur i la proximitat de dos bàndols contraris. Tot i així la ciutat conviu en relativa tranquil·litat i pau, igual que la resta d'Europa ja que el pacte de no atacar segueix vigent.



Story

Desenvolupa la història principal del videojoc. Una bona forma de fer-ho és mitjançant divisions (per exemple, inici/nus/desenllaç; Acte I/II/III,...)

Inici

En Karl comença a investigar pel barri, fent preguntes, apuntant detalls, i buscant proves per poder trobar alguna explicació a l'assassinat de la seva germana. Al final, fent ús de la seva força en una persona visiblement nerviosa al ser questionada, troba un testimoni que va veure la seva germana per últim cop pujant a un cotxe. Fent ús dels seus contactes i de la seva feina, en Karl aconsegueix una matrícula i així també una adreça per a trobar el possible assassí. És allà on topa amb Ralph Friedberg, un farmacèutic, que acaba confessant la seva participació en el crim. Just després de matar-lo, apareix la Martha, que li explica que també estava buscant en Ralph per un altre cas d'una noia desapareguda, i és allà on coneix per primera vegada el grup "Valkyries".

- Assassinat de la Hannah
 - Investigació inicial
 - Descobriments d'una pista
- Matar l'assassí i venjar la Hannah
 - Trobada amb la Martha

Nus

Després de conèixer la Martha, en Karl comença a fer missions i tasques per al grup "Valkyries" que primer consisteixen en reunir informació i investigar possibles objectius. Per a fer-ho es posen a buscar víctimes i familiars de víctimes de casos similars per a procedir a interrogar-los i extreure'ls el màxim d'informació. Seguidament, els objectius passen a tenir noms i cognoms i han de buscar maneres per a poder accedir a ells. La manera com s'infiltra en Karl i el mètode d'execució té diverses possibilitats, en funció de la missió i altres variables. Sovint, el grup aprofita la incursió per extreure alguna cosa de profit, o per causar una distracció per evitar sospites.

- "Valkyries" (grup de resistència i lluita contra el règim i les violacions)
 - Unió al grup
 - Reunir informació
- Estació de Tren
 - Sabotejar el tren
 - Eliminar Wilhelm Strub, periodista.
- Fàbrica de cotxes
 - Provocar una vaga
 - Eliminar Hugo Ullmann, cap de la fàbrica.

- Mansió
 - Robar un pedra preciosa/objecte de valor
 - Eliminar Sabina Kracht, advocada.
- Gala de Premis
 - Establir contacte amb Schwarzer Vogel
 - Enverinar Bernhard Krauss, actor de cine.

Desenllaç

Durant les missions en Karl i la Martha van estrenyent la relació, que esdevé una barreja de compromís per la justícia i amor. Quan acaben amb els objectius que tenen a l'abast a Berlin, s'adonen que l'organització a qui fan front no forma part només del bàndol nazi, sinó que s'estén fins a l'altra banda del mur...

- Reichstag
 - Interrogar Alexander Dörflinger

Aspecte visual del joc

Aquí hem d'explicar l'estètica visual del joc i justificar-ho en relació a la nostra història/Setting. Cal incloure referències visuals i fer-ne un comentari.

L'estil visual del joc serà realista amb un lleugera aplicació de la tècnica de cel shading, per donar un estil propi i diferenciat de la resta de jocs del gènere que solen ser 2D o d'estil cartoon. Tindrà una ambientació fosca i l'ús principal de colors càlids, amb la tonalitat vermella ben marcada amb saturació, per tal d'accentuar la presència del nazisme. Les llums s'empraran per a il·luminar zones concretes de l'escenari, personatges o objectes d'importància, rellevant tot allò secundari a un segon pla més fosc. En primer lloc, la foscor pot ser fàcilment vinculable a l'hipotètic moment històric que es planteja; un món on la tirania ha guanyat i domina gran part d'Europa amb crueltat. L'ús de poques llums ajudarà a la immersió en el setting. A més, d'aquesta manera aconseguim guiar al jugador i ressaltem les coses que li poden ser útils per a l'experiència de joc.

Referències:

Blues and Bullets



Syberia 3



Gabriel Knight: Sins of Fathers



Cinemàtiques estil Max Payne





PERSONATGES DEL JOC

KARL



Nom i cognoms	Karl Brandt Stein
Gènere	Masculí
Edat	29 anys - 12 de juny de 1938
Ciutat de naixement	Strausberg
Ciutat on resideix	Berlin
Accent	Brandenburgish
Feina	Mecànic de cotxes i motocicletes
Funció (Descriure si és PC/NPC, protagonista/secundari, antagonista...)	PC protagonista
Altres dades (podeu afegir tants camps com necessiteu) Gustos i aficions i habilitats:	<p>Seguidor dels equips de futbol locals. La cervesa forma part de la seva dieta diària. Li agrada la música i el cinema.</p> <p>Sap de mecànica, màquines i vehicles.</p> <p>Domina el combat cos a cos i les armes de foc, i els explosius. Físicament àgil i fort.</p>

Descripció física
<p>Home blanc caucàsic de faccions marcades, barbata prominent, llavis prims i nas esvelt. Sol anar afeitat o amb barba de tres dies.</p> <p>Ulls blaus.</p> <p>Cabells clars.</p> <p>1.90cm d'alçada.</p> <p>Complexió atlètica.</p> <p>Cicatrises marcades pel cos de baralles durant l'adolescència i joventut.</p> <p>Vesteix amb roba de feina, bruta i resistent. Sovint amb les mans i la cara engreixades d'oli de motor.</p> <p>Fora del taller porta texans, jaqueta d'aviador de pell i botes altes.</p>
Descripció psicològica
<p>Sociable i xerraire, sap interactuar amb la gent, cau bé i és amable. És educat i sap tractar amb tot tipus de persones.</p> <p>Emocionalment impulsiu, inquiet i despreocupat.</p> <p>A vegades egoista, poc cooperatiu i difícil, rebel.</p>
Backstory personal
<p>Nacut a Strausberg abans de la guerra.</p> <p>Els seus pares moren el 1945, quan ell té 7 anys, i la seva germana 5. Als 16 anys (1954) fa al servei militar obligatori, on aprèn a lluitar i manejar armes. Quan torna comença a treballar d'aprenent en un taller mecànic, és allà on coneix l'Stefan, el seu soci, amb qui uns anys després obre el seu propi taller.</p> <p>Està molt unit amb la seva germana, ja que són els únics supervivents de la seva família. De petit ja mostra interès per els vehicles i s'hi passa moltes hores observant-los, estudiant-los i somiant-hi.</p>

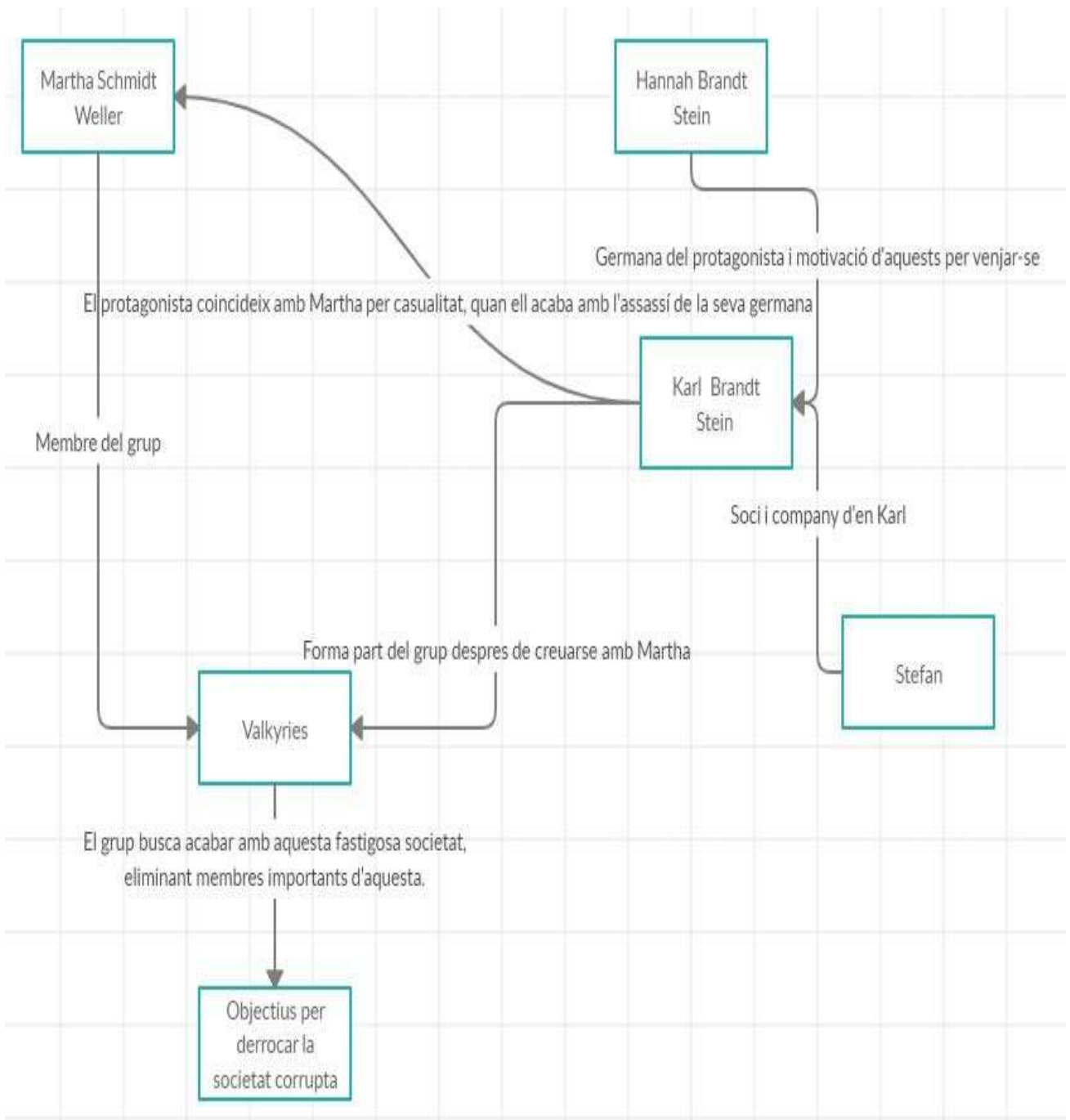
MARTHA



Nom i cognoms	Martha Schmidt Weller
Gènere	Femení
Edat	24 anys - 6 de novembre 1943
Ciutat de naixement	Berlin
Ciutat on resideix	Berlin
Accent	Berlinerisch
Feina	Espia, treballa de cambrera.
Funció (Descriure si és PC/NPC, protagonista/secundari, antagonista...)	PC secundari.
Altres dades (podeu afegir tants camps com necessiteu) Gustos i aficions i habilitats:	<p>Domina cinc idiomes amb fluïdesa, alemany, francès, anglès, italià i rus.</p> <p>Li agrada cantar i ballar.</p> <p>Observadora, mestra en camuflatge i disfressa, intel·ligent i àgil mentalment, sap obrir panys tancats.</p> <p>Entrenament militar, sigilosa.</p>

Descripció física
<p>Dona blanca, caucàsica, amb faccions arrodonides, nas petit i llavis molsuts, sol anar amb els cabells recollits o amb trenes.</p> <p>Ulls blaus.</p> <p>Cabells rossos.</p> <p>1,74 cm d'alçada.</p> <p>Complexió atlètica.</p> <p>Sol vestir amb camises, jaquetes i pantalons, no sol portar vestits. Però pot canviar de portar uniforme de soldat, a roba de cambrera o de treballar o vestit de mudar ràpidament sense destacar.</p>
Descripció psicològica
<p>Oberta i amb lideratge és activa i alegre.</p> <p>Emocionalment relaxada, calmada, segura i optimista.</p> <p>És generosa i col·laboradora, empàtica per al benestar dels altres.</p>
Backstory personal
<p>Nascuda a Berlin durant la guerra, el seu pare mor, i ella i la seva mare viatgen per Europa buscant una nova llar. És així com aprèn idiomes i juntament amb la seva mare mestra, rep una escolarització peculiar i personal, però que la forma per la seva futura professió: espía. De petita ja aprèn a moure's sense ser vista ni destacar, a entrar a llocs i fer-se passar per persones, adoptant identitats, ho fa primer com a passatemps, a cada lloc nou que visita i resideix, però després es converteix en una afició i finalment en una necessitat, en un repte; es posa a prova cada cop i ho aconsegueix. A Anglaterra, coneix a una supervivent de les atrocitats que es cometien a les fosques a Berlin, i decideix anar-hi per buscar respostes i també per investigar la mort del seu pare. Un cop a Alemanya s'allista a les joventuts Nazis i fa el servei militar per entrar dins el sistema i assegurar-se de no ser una víctima, i entra en contacte amb el grup "Valkyries".</p>

ESQUEMA DE RELACIÓ ENTRE PERSONATGES





Grup: 104
Jordi Bertran Grifols
Samuel Alcaraz Rodriguez
Manel Lozano Carrillo
Roman Alcolea Gonzalez-Corroto

ESP AIS DEL JOC**ESCENARIS****Die Villa**

La mansió o villa, es troba a les afores de la ciutat. És una finca immensa que pertanyia a una família jueva, i ha sigut destí de vacances, festes, celebracions i esdeveniments oficials de les SS desde 1940.

El nivell es desenvolupa de nit, en el si d'una festa de l'alta societat de Berlín. A l'exterior hi ha els jardins, la nit es calmada i lleugerament freda, se sent el vent suau. Dins a la festa, l'ambient és càlid i hi ha música en directe, veus i converses omplen les sales, juntament amb el so de les copes, els brindis i les rialles. En algunes sales, la tranquil·litat esmorteix el so de la celebració deixant pas al crepitat d'una llar de foc encesa.

En funció del personatge que agafem, les opcions per a completar la missió seran diferents, "Karl" amb un estil més directe i brusc, "Martha" amb un estil més discret i sigilós.

Referències**Wannsee Villa, Berlín**

1916



Actualitat



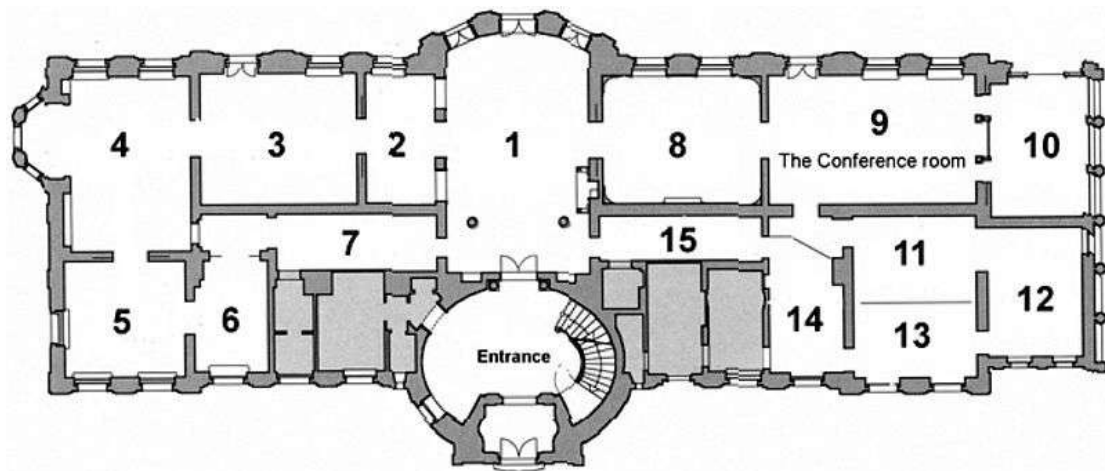
Exterior



Interior




Plànol





Altres referències:


Mansió a Munich





Nom de l'escenari
Entrada principal
Codi escenari
villa001
Descripció
<p>L'entrada és ampla, té una rotonda circular on els cotxes deixen els assistents. Hi ha estàtues i vores enjardinades, el terra és de pedra i sorra. A l'entrada s'hi pot veure personal de seguretat i del servei de la casa, oferint ajuda als convidats.</p> <p>Se sent el so de lluny de la festa, però l'ambient és tranquil, arbres i fulles movent-se pel vent i algun ocell nocturn.</p>
Connecta amb
És el primer espai, però connecta amb el jardí i la porta lateral .
Imatge il·lustrativa



Nom de l'escenari
Porta Lateral
Codi escenari
villa002
Descripció
Al llarg de l'ala oest de la mansió hi ha un passeig amb un parell de camions de mercaderies, caixes i personal del servei de la casa, hi ha una porta oberta sota una llum dèbil, d'on en surten veus i crits.
Connecta amb
Connecta amb la cuina , per entrar-hi el jugador s'ha de fer passar per personal (Martha). Si es tira enrere es torna a l' entrada principal .
Imatge il·lustrativa
 

Nom de l'escenari
Jardí
Codi escenari
villa003
Descripció
El Jardí és a l'ala est de la mansió i consta d'un passeig amb bancs i vores enjardinades, arbres i il·luminació; és la zona més tranquil·la de tota la casa, i on se sent menys soroll, només el vent, algun udol llunyà i les passes sobre les lloses.
Connecta amb
El jardí connecta amb el terrat , si en Karl troba on aferrar-se per escalar-hi. De tornada va cap a l' entrada principal .
Imatge il·lustrativa


Nom de l'escenari
Terrat
Codi escenari
villa004
Descripció
El terrat és un petit espai obert, habilitat per a prendre el sol de dia i jeure o per a prendre la fresca de nit. Ofereix vistes al jardí. Desde el terrat ja se senten més les veus i la música de dins, però encara també el so de l'exterior.
Connecta amb
Connecta amb el passadís central de la segona planta.
Imatge il·lustrativa



Nom de l'escenari
Passadís
Codi escenari
villa005
Descripció
<p>El passadís és un punt neuràlgic que uneix moltes parts de la casa, arribant pràcticament d'una punta a l'altra. Els candelabres il·luminen desde el sostre, i dues làmpades a cada porta assenyalen el camí. El terra de fusta antic, però ferm, crepita lleugerament a cada passa, entre estora i estora. Des d'aquí el so de fora s'ha esvaït i mentre que no se sent la festa en tot el seu esplendor, la música ja es reconeix.</p>
Connecta amb
Connecta amb els lavabos , amb l'habitació , el despatx (que no es pot obrir i hi ha un vigilant) i el balcó .
Imatge il·lustrativa



Nom de l'escenari
Lavabos
Codi escenari
villa006
Descripció
Els lavabos són a la segona planta, i són els més amplis de tota la mansió i els únics habilitats durant la celebració per així evitar problemes i confusions. Fets majoritàriament de marbre blanc, les passes i les veus ressonen molt.
Connecta amb
Connecta únicament amb el passadís .
Imatge il·lustrativa
 A wide, ornate bathroom with a large vanity, marble floor, and arched ceiling. The room features a large, dark wood vanity with a white marble countertop and a sink. The floor is made of light-colored marble tiles. The ceiling is high and arched, with a decorative chandelier. There are several mirrors and wall sconces throughout the room. A white robe is hanging on a rack in the background.


Nom de l'escenari
Habitació
Codi escenari
villa007
Descripció
L'habitació és una cambra aïllada, per a que els assistents es puguin relaxar una estona, disposa d'una llar de foc encesa, un parell de butaques, un llit i altres curiositats i distraccions. Des d'aquesta sala, no se sent pràcticament res, el so de la festa queda esmorteït sota les llibreries i les flames. La llum del foc fa ombres llargues i movedisses que s'escampen per tot arreu.
Connecta amb
Aquesta sala connecta amb el despatx si es descobreix com activar el passadís secret. De tornada va cap al passadís .
Imatge il·lustrativa



Nom de l'escenari
Hall
Codi escenari
villa008
Descripció
<p>El Hall és on es concentra l'activitat de la festa, en una cantonada hi ha un quartet de corda amb un pianista amanint la nit. Aquí és on les cares conegudes es van trobant mentre es mouen d'un cantó a l'altre. El rebombori és constant de veus, crits i rialles, amb la música de fons. El personal de servei va amunt i avall recollint copes i oferint-ne de noves, portant petits aperitius en safates. Els grups de persones formen petits cercles. La il·luminació i la decoració de la sala és imponent. Plena de símbols i banderes nazis.</p>
Connecta amb
<p>El hall connecta amb el bar/biblioteca, amb el menjador i amb el passadís, i també amb l'entrada principal com a sortida. És el hub del nivell.</p>
Imatge il·lustrativa



Nom de l'escenari
"Beerbiblioteca"
Codi escenari
villa009
Descripció
Bar i biblioteca, una zona càlida per seure i relaxar-se. Les veus aquí es calmen i tot i que la gent parla prou fort, les converses estan separades i es difuminen. La música se sent de fons i es substitueix pels glops, el so dels gots de vidre sobre la fusta i les ampolles del bàrman. Té un billar i diverses taules, la barra i llibreria a les parets.
Connecta amb
Connecta únicament amb el Hall .
Imatge il·lustrativa
 A photograph of a luxurious lounge area. In the foreground, a pool table with red felt is visible. To the left, there are several leather sofas and armchairs arranged around a coffee table. The room features a high ceiling with exposed wooden beams and multiple ornate chandeliers. Large windows with heavy curtains are in the background, and a bar area is visible on the right side of the room.

Nom de l'escenari
Menjador
Codi escenari
villa010
Descripció
El menjador és on hi ha el catering muntat, els assistents poden anar passant i agafant peces de menjar al seu gust, hi ha de tot, i el personal de servei s'encarrega que no falti res. Les converses giren en torn al menjar i l'ambient és un pèl més tranquil i silencios que al hall, ja que entre mos i mos és més complicat parlar. Per una banda se sent la música, però per l'altre el moviment frenètic que ve de la cuina.
Connecta amb
Connecta amb la cuina , amb la sala de control i amb el hall .
Imatge il·lustrativa


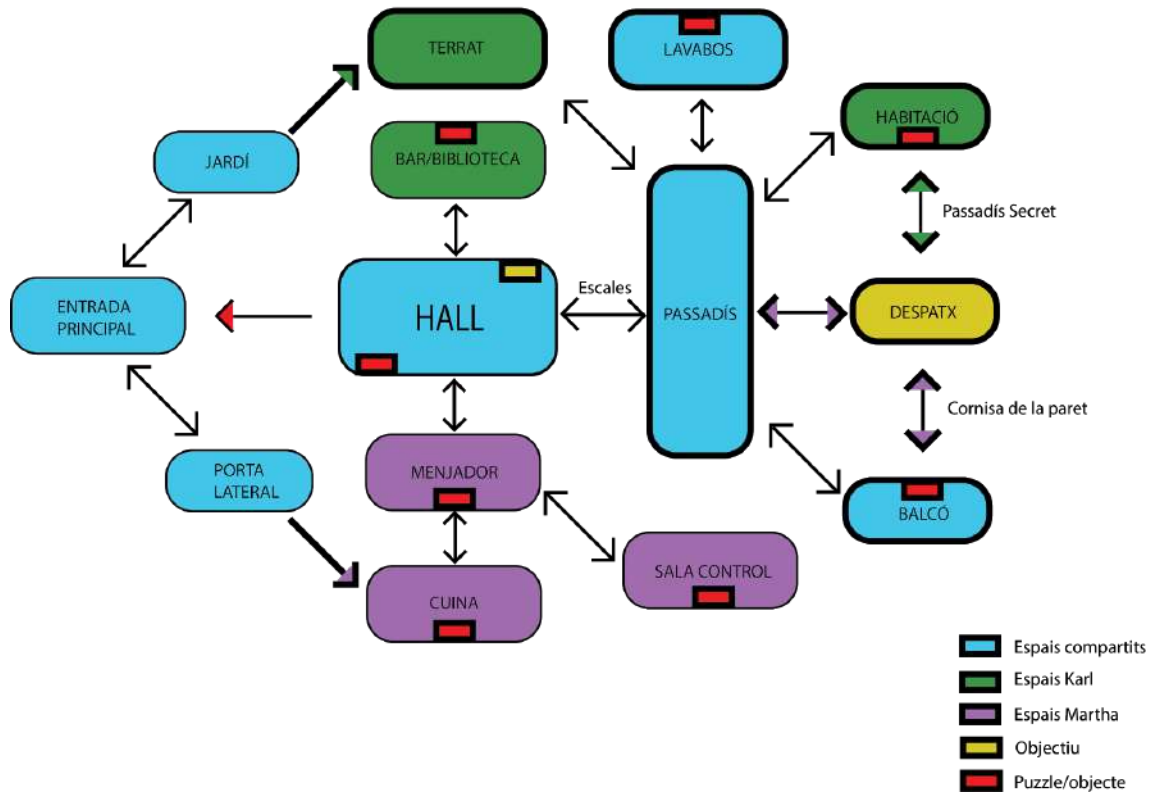
Nom de l'escenari
Cuina
Codi escenari
villa011
Descripció
La cuina està plena de gom a gom de personal que no para quiet amb les seves activitats. Cadascú està fent una cosa i els crits i les demandes són constants, moure's entremig de tant de caos es fa difícil. Les flames, les olles bullint i el repicar dels estris de cuina és l'únic que se sent per sota de les ordres dels uns als altres.
Connecta amb
Connecta amb el menjador i s'hi arriba des de la porta lateral .
Imatge il·lustrativa


Nom de l'escenari
Sala de control
Codi escenari
villa012
Descripció
Lloc on es duen a terme reunions secretes i es planifiquen estratègies militars. Només poden entrar-hi alts càrrecs, sempre està vigilada per un guàrdia. La sala està mig il·luminada, amb un munt de plànols, mapes i centraletes telefòniques. El soroll exterior queda amortit per les grans i fredes parets. Dins regna el silenci, que es trenca de tant en tant amb el soroll dels aparells electrònics.
Connecta amb
Connecta únicament amb el menjador .
Imatge il·lustrativa


Nom de l'escenari
Balcó
Codi escenari
villa013
Descripció
Espai obert per a prendre l'aire i mantenir converses més íntimes. Ofereix vistes directes al bosc de la cara nord. Desde el balcó se senten les veus i la música de dins, alhora que el vent i els sorolls de l'exterior.
Connecta amb
Connecta amb el passadís i amb el despatx a través de la cornisa de la paret.
Imatge il·lustrativa


Nom de l'escenari
Despatx
Codi escenari
villa014
Descripció
Lloc personal de reunió, on els més alts càrrecs nazis mantenen converses privades. Està ben il·luminat i és espaiós, amb molts prestatges de llibres, una llar de foc i un gramòfon de la millor qualitat amb un munt de vinils. El soroll exterior és gairebé esmorteït. Està sempre tancat amb clau.
Connecta amb
Connecta amb l'habitació , a través del passadís secret, amb el balcó per la cornisa o amb el passadís per la porta.
Imatge il·lustrativa


DIAGRAMA





Grup: 104
Jordi Bertran Grifols
Samuel Alcaraz Rodriguez
Manel Lozano Carrillo
Roman Alcolea Gonzalez-Corroto

NOTA: El jugador comença amb uns certs items en funció del personatge que esculli, que li donaran pistes i l'ajudaran a resoldre certs puzzles en un moment indicat.

En aquest nivell en **Karl portarà un flascó per a posar-hi alguna beguda** (relacionat amb (PuzzleKarl_002 i el PuzzleKarl_004) i uns **guants de cuir** (PuzzleKarl_004), la Martha portarà un **rossinyol - un joc per forçar panys** - (PuzzleMartha_003), i un **encenedor** (PuzzleMartha_002 i PuzzleMartha_006).

Considerem també que el jugador pot fer tres accions: agafar, inspeccionar i interactuar; i des de l'inventari pot combinar objectes. L'ordre dels objectius de la missió són, primer aconseguir els documents, i posteriorment eliminar a la Sabina Kracht.

FITXES DE PUZZLES_KARL

Número	PuzzleKarl_001
Nom del puzzle	Karl_Enfiladissa
Categoria (per exemple, inici, nus i desenllaç,..)	Inici
Escenari on té lloc	Jardí
Problema del puzzle	
En Karl ha de trobar la manera de pujar al terrat des de el jardí sense ser vist . Al terrat hi ha persones de la festa conversant i bevent; els ha de distreure per poder pujar per la cornisa .	
Solució pas a pas del puzzle	
<ul style="list-style-type: none"> ● En Karl ha de trobar l'enfiladissa concreta per la que pot pujar. ● Un cop l'agafa i comença a escalar, ha de pujar amb compte cap a un costat del terrat sense que el vegin. ● Un cop està ben situat, podrà interaccionar amb el test d'una planta, el qual caurà avall a terra i farà molt de soroll. ● Tots els que estan al terrat, aniran cap al costat on s'ha produït el soroll per veure que ha passat. ● En aquest moment, en Karl haurà de moure's ràpidament cap al costat on no hi ha ningú, pujar la cornisa i anar per la porta cap al passadís. 	

Número	PuzzleKarl_002
Nom del puzzle	Karl_Esmoquin
Categoria	Inici
Escenari on té lloc	Lavabos
Problema del puzzle	
<p>En Karl ha de trobar la manera de poder moure's per la festa lliurement per poder investigar, ja que ell no va vestit correctament per l'ocasió; quan intenti baixar per les escales cap al Hall, li apareixerà al jugador un diàleg intern del personatge avisant al jugador que no hauria de baixar, ja que tothom notarà que s'ha infiltrat. Si no fa cas de l'avís i baixa, la gent de la sala donarà l'alerta als guàrdies i haurà de tornar a començar la partida. El mateix succeeix si intenta anar a l'habitació o al balcó.</p> <p>Per poder passar desapercbut, haurà d'aconseguir un esmoquin. L'única opció possible serà anar als lavabos i esperar a que algú entri, deixar-lo inconscient i robar-li la vestimenta.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ul style="list-style-type: none"> ● En Karl ha d'agafar del lavabo un objecte contundent per poder deixar inconscient a qui entri; un cendrer en aquest cas concret. ● Seguidament s'ha d'amagar en un dels lavabos; tots estaran lliures. ● Al cap d'un temps (20-30s; suficient per a buscar l'objecte concret, però no massa per fer que el jugador s'espavili), entrarà algú al lavabo. *Abans d'entrar, se li indicarà al jugador mitjançant algun tipus de diàleg, una animació de la porta d'entrada o un soroll concret, que una persona té la intenció d'entrar. ● Quan la persona entri, en Karl haurà d'esperar que qui ha entrat es renti les mans i estigui d'esquena; si no s'espera i el veuen, l'NPC sortirà corrents cridant i avisarà als guàrdies. ● Si l'ataca amb èxit quan es renta les mans, en Karl haurà d'agafar el cos i deixar-lo dins d'un lavabo, sinó al sortir entrarà algú i veurà el cos inconscient. 	


Número	PuzzleKarl_003
Nom del puzzle	Karl_DrinkBattle
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	Habitació + Bar/Biblioteca
Problema del puzzle	
<p>En Karl ha de trobar la manera de poder entrar al despatx, que romandrà tancat en tot moment. Des del balcó no s'hi pot accedir (<u>això ha canviat respecte el document anterior</u>), per tant l'única opció és des de l'habitació. A l'habitació hi haurà una llar de foc amb un espai obert (ranura) a la part superior, on s'hi ha d'introduir un objecte concret. A més hi haurà un quadre que donarà una pista sobre el puzzle.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ul style="list-style-type: none"> ● En Karl ha d'utilitzar el comandament d' "inspeccionar" sobre la llar de foc, i se li donarà una pista del passadís secret que amaga. ● En Karl ha d'utilitzar el comandament d' "inspeccionar" sobre el quadre, i se li donarà una pista de que l'objecte clau és una petaca. <p>*Com que en aquest nivell el jugador comença amb una petaca, volem que relacioni ràpidament que la solució del puzzle té relació amb la beguda. La seva petaca però, no coincideix amb l'obertura de la llar de foc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● En Karl haurà d'anar al bar biblioteca on hi haurà un NPC en concret que estarà notablement begut i, mostrant-li la seva petaca, començar un diàleg amb ell. ● Un cop finalitzat el diàleg, començarà un minijoc, que consisteix en rondes de beure whisky: el jugador ha d'aixecar el got al moment precís (indicat per una barra que es va movent) diverses vegades, i no fallar més d'un cop i encertar-ho cinc vegades seguides. Al completar-lo, l'NPC et donarà la Petaca Daurada, que el jugador ha d'emprar a la ranura de la llar de foc. 	


Número	PuzzleKarl_004
Nom del puzzle	Karl_Piano
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	Hall
Problema del puzzle	
<p>El jugador ha de trobar una arma que pugui fer servir per a matar el seu objectiu de manera silenciosa. El jugador ha d'aconseguir distreure el pianista per tal d'arrencar una corda del piano.</p> <p>*El jugador pot inspeccionar en qualsevol moment els guants de cuir que porta a l'inventari, i se li donarà una pista que pot posar-se'ls pot protegir-se les mans en cas de necessitat.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ul style="list-style-type: none"> ● En Karl ha d'utilitzar el comandament d' "inspeccionar" sobre el piano, i sortirà un diàleg intern on en Karl suggerirà que podria fer servir una de les cordes per acabar amb el seu objectiu. ● En Karl s'adonarà que el pianista no es mou del seu lloc en cap moment, però el veu visiblement suat i assedegat. Li pot oferir una copa de cava però ell negarà amb el cap dient que no ho pot acceptar i que vol "alguna cosa més forta". ● En Karl haurà d'anar al bar i preguntar al bàrman quina és la seva beguda més potent, demanar-li una copa, i servir-la dins la seva petaca, per després oferir-la discretament al pianista. Ho ha de fer un parell de vegades per a que el pianista hagi d'anar al lavabo. ● Ràpidament el jugador s'ha d'acostar al piano, equipar-se els guants i arrencar una corda de piano. ● Des de l'inventari el jugador ha d'utilitzar el comandament "combinar" per unir els guants amb la corda i crear una arma per a estrangular. 	

Número	PuzzleKarl_005
Nom del puzzle	Karl_Distracció
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	Hall
Problema del puzzle	
El jugador ha d'assassinar a la Sabina Kracht en una zona tranquil·la on no hi hagi ningú. Per tal de fer-ho el jugador ha de fer sortir el seu objectiu del Hall.	
Solució pas a pas del puzzle	
<ul style="list-style-type: none"> • En Karl ha d'afegir-se a la conversa que tingui la Sabina en aquell moment. • En Karl ha de parlar de temes que siguin poc interessants per l'objectiu; en funció de les opcions que el jugador escull, la Sabina li donarà un tipus de feedback (sonor o visual) de que aquell tema li sembla interessant o tot el contrari, que s'avorreix. D'aquesta manera en Karl ha de conduir la conversa cap a temes que li semblin avorrits i fer que la Sabina marxi. • En Karl ha de seguir la Sabina per a veure on va. 	

Número	PuzzleKarl_006
Nom del puzzle	Karl_Assassinat
Categoria	Desenllaç
Escenari on té lloc	Balcó
Problema del puzzle	
El jugador ha d'assassinar el seu objectiu.	
Solució pas a pas del puzzle	
<ul style="list-style-type: none"> • En Karl ha d'equipar-se amb l'arma adequada; si prèviament no ha combinat els objectes <Guants de Cuir> i <Corda de Piano> no podrà procedir. <p>*Si el jugador intenta matar l'objectiu només amb la corda de piano, sortirà un diàleg intern informant-nos que es farà sang i es delatarà al sortir de la festa.</p>	


RECURSOS I OBJECTES DE PUZZLES_KARL

Número de l'objecte	ObjK_001
Nom de l'objecte	ObjK_Enfiladissa
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_001
Descripció de l'objecte	Una heura. Té un color verd intens i cobreix gran part de la paret, és prou densa i resistent com per aguantar el pes d'una persona.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjK_002
Nom de l'objecte	ObjK_Test
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_001
Descripció de l'objecte	Test de pedra, desgastat, amb una petita heura plantada dins.
Imatge il·lustrativa	


Número de l'objecte	ObjK_003
Nom de l'objecte	ObjK_Cendrer
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_002
Descripció de l'objecte	Cendrer de vidre, pesant i ornamentat.
Imatge il·lustrativa	


Número de l'objecte	ObjK_004
Nom de l'objecte	ObjK_LlarDeFoc
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_003
Descripció de l'objecte	Llar de foc luxosa, feta de fusta amb detalls tallats, Té una obertura per a insertar una petaca daurada.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjK_005
Nom de l'objecte	PK_QuadreAntic
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_003
Descripció de l'objecte	(És una referència, la copa, representa una petaca daurada). Quadre a l'oli sobre tela, il·lustra una petaca daurada i un havà sobre un barril de fusta. (També podria haver-hi individus al quadre de fons.)
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjK_006
Nom de l'objecte	ObjK_PetacaKarl
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_003
Descripció de l'objecte	Petaca de color platejat, feta de metall.
Imatge il·lustrativa	


Número de l'objecte	ObjK_007
Nom de l'objecte	ObjK_PetacaDaurada
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_003
Descripció de l'objecte	Flascó daurat per a licor, de luxe i de gran qualitat, fet amb or de 14 quirats. Capacitat per a 200ml.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjK_008
Nom de l'objecte	ObjK_DocumentsSecrets
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_003
Descripció de l'objecte	Carpetes amb contingut confidencial, contenen informació sobre identitats.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjK_009
Nom de l'objecte	ObjK_CopaDeCava
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_003
Descripció de l'objecte	Delicades, elegants i molt festives, aquestes copes són ideals per a situacions especials. Amb metall revestit en or i les tiges farcides amb cristalls.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjK_010
Nom de l'objecte	ObjK_CordaDePiano
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_003
Descripció de l'objecte	Corda de piano fabricada amb acer d'alt carboni temperat.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjK_011
Nom de l'objecte	ObjK_GuantsDeCuir
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_004
Descripció de l'objecte	Guants d'aviador, fets de cuir marró.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjK_012
Nom de l'objecte	ObjK_PianoWire+Gloves
Número de puzle al que pertany	PuzzleKarl_006
Descripció de l'objecte	Una corda de piano lligada a uns guants de cuir, fet per a estrangular.
Imatge il·lustrativa	

FITXES DE PUZZLES_MARTHA

Número	PuzzleMartha_001
Nom del puzzle	Martha_Infiltració
Categoria (per exemple, inici, nus i desenllaç,..)	Inici
Escenari on té lloc	Porta Lateral
Problema del puzzle	
La Martha ha de trobar la manera d'entrar a la mansió.	
Solució pas a pas del puzzle	
<p>La Martha pot parlar amb el guardia que vigila l'entrada de la cuina (en Karl pot parlar-hi però no en traurà res perquè no li fa cas i l'amenaça de cridar a més guàrdies i fer-lo fora si no marxa immediatament).</p> <p>Per respondre l'última pregunta, la Martha haurà d'inspeccionar la finestra que hi ha abans de la porta on hi ha el vigilant, on sentirà l'encarregat i organitzador de la festa enfadat cridant a un cambrer (i aquest com respon: - ho sento Mathias, no tornarà a passar... -). Si no ho fa no podrà respondre vàlidament l'última pregunta i es reiniciarà la partida.</p> <p>Al parlar amb el guardia, aquest li farà fins a tres preguntes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hola bonica, què hi fas aquí? <ul style="list-style-type: none"> ○ Només passava per aquí... <ul style="list-style-type: none"> ■ Doncs ja pots tornar per on has vingut nena... ○ M'he perdut. <ul style="list-style-type: none"> ■ Vols que truqui els teus pares? (rialla) ○ Sóc cambrera he vingut a ajudar a la festa. ● Ah sí? Ara? <ul style="list-style-type: none"> ○ Sí per què no? <ul style="list-style-type: none"> ■ Perquè ningú m'ha dit res... ○ No demà... <ul style="list-style-type: none"> ■ Mira nena, val més que marxis perquè no estic per bromes... ○ Sí m'han trucat ara que necessiten ajuda. ● Qui t'ha trucat? <ul style="list-style-type: none"> ○ ... (si no s'ha inspeccionat la finestra abans és l'única resposta possible) <ul style="list-style-type: none"> ■ A veure noia, no em facis perdre el temps... ○ En Mathias, i val més que em deixis passar si no vols que et despedeixi perquè està molt enfadat... 	

Número	PuzzleMartha_002
Nom del puzzle	Martha_Incendi
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	Lavabos
Problema del puzzle	
La Martha ha de trobar la manera d' entrar al despatx , però un guàrdia vigila la porta.	
Solució pas a pas del puzzle	
<ul style="list-style-type: none"> • Per despistar el guardia, la Martha ha de provocar un petit incendi al lavabo i així fer-lo sortir de la seva posició. • Per fer l'incendi ha de calar foc a les cortines amb el seu encenedor. • Un cop creat l'incendi ha d'avisar el guàrdia de la situació, per fer-lo sortir de la seva posició. 	


Número	PuzzleMartha_003
Nom del puzzle	Martha_Pany
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	Passadís
Problema del puzzle	
La Martha ha d'obrir la porta del despatx, que està tancada amb clau.	
Solució pas a pas del puzzle	
<ul style="list-style-type: none"> • Per obrir la porta la Martha s'ha d'equipar el rossinyol i completar un petit minijoc on s'ha d'encertar 3 vegades un punt concret d'un un cursor que es va movent a una velocitat irregular canviant per una barra. • Hi ha un temps límit abans el guardia no torni del lavabo. Si t'inxampen la partida es reinicia just al punt abans de calar foc i crear la distracció. 	

Número	PuzzleMartha_004
Nom del puzle	Martha_Cigarreta
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	Sala de Control, Menjador
Problema del puzle	
La Martha ha de trobar una arma per matar Sabina Kracht.	
Solució pas a pas del puzle	
<p>Un cop aconseguit l'objectiu del despatx, la Martha té un diàleg interior que suggereix accedir a la sala de control per trobar una arma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per aconseguir accés a la sala de control, que té un interfon, la Martha ha de parlar amb l'operari de l'interior. Aquest respondrà anomenant el nom del Cuiner, i llavors li recordarà que ella no té accés. • Llavors ella parla amb el Cuiner sobre la sala de control, i ell li demana que hi vagi a preguntar, de part seva, si necessiten res. Quan la Martha hi va, des de l'interfon li fan una comanda. És llavors quan ha de combinar certs objectes per presentar el plats que ha preparat el cuiner, i aprofitar el moment per afegir-hi un "extra de picant". • Quan els hi porta la comanda i torna al menjador, seguidament es mostra una seqüència on es veu l'operari sortint corrents de la sala i apretant una combinació de botons per tancar la porta, abans no arrenca a córrer renegant. Per obrir la porta s'haurà de memoritzar el codi. En cas de fallar el codi, s'haurà de reiniciar la partida en el punt de la comanda, que serà diferent, així com el codi de seguretat. • Un cop dins, la Martha explora tots els racons de la sala fins a trobar el verí en una farmaciola amb diverses drogues, calmants i medicines. • Se li suggereix que el verí que ha trobat és ideal per administrar per inhalació. • La Martha pot combinar des de l'inventari una cigarreta del paquet que pot trobar al menjador, amb el verí de la sala de control per fer una cigarreta de ricina. 	

Número	PuzzleMartha_005
Nom del puzle	Martha_Distracció
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	Lavabos
Problema del puzle	
La Martha ha de trobar la manera de fer sortir l'advocada Sabina Kracht del focus d'atenció de la festa .	
Solució pas a pas del puzle	
<p>Per a fer sortir la Sabina del seu cercle d'amistats i del Hall, la Martha ha de passejar-se per la sala oferint copes de xampany als assistents:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Si para atenció a les converses que manté la Sabina amb la resta de gent, podrà apreciar que fa menció a una certa cançó que escoltava amb el seu difunt marit en repetides ocasions. ● És llavors quan ella ha de parlar amb el pianista per convençer-lo perquè toqui la cançó en qüestió. ● El pianista s'ofereix a tocar la cançó si ella toca amb ell un duet. ● S'iniciarà un minijoc on s'haurà de tocar les tecles correctes en el moment correcte (a l'estil <i>guitar hero</i>). ● Quan acaba el duet, el pianista comença a tocar la cançó, i tant bon punt la Sabina la sent, se'n va de la sala visiblement afectada. ● La Martha ha de seguir-la. 	


Número	PuzzleMartha_006
Nom del puzzle	Martha_Assassinat
Categoria	Desenllaç
Escenari on té lloc	Balcó
Problema del puzzle	
La Martha ha d'assassinar el seu objectiu.	
Solució pas a pas del puzzle	
Al sortir al balcó la Martha pot veure la Sabina d'esquena, sola en un posat trist. <ul style="list-style-type: none">● La Martha s'ha d'equipar la cigarreta de ricin.● Llavors s'hi ha d'introduir i oferir-li la cigarreta.● Quan l'accepta, la Martha li ha d'encendre amb el seu encenedor.	


RECURSOS I OBJECTES DE PUZZLES_MARTHA


Número de l'objecte	ObjM_001
Nom de l'objecte	ObjM_Encenedor
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_002
Descripció de l'objecte	Un encenedor de metall desgastat. De roda i metxa. Funciona amb querosè o algun combustible inflamable.
Imatge il·lustrativa	


Número de l'objecte	ObjM_002
Nom de l'objecte	ObjM_Cortines
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_002
Descripció de l'objecte	Cortines blanques llargues de seda.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjM_003
Nom de l'objecte	ObjM_Rossinyol
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_003
Descripció de l'objecte	Un joc per a forçar panys, petit i fàcil de passar desapercebut.
Imatge il·lustrativa	


Número de l'objecte	ObjM_004
Nom de l'objecte	ObjM_DocumentsSecrets
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_003
Descripció de l'objecte	Carpetes amb contingut confidencial, contenen informació sobre identitats.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjM_005
Nom de l'objecte	ObjM_SalsaPicant
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_004
Descripció de l'objecte	Gustosa salsa picant de bitxo, capaç de fer-te treure foc per la boca.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjM_006
Nom de l'objecte	ObjM_TeclatPortaSeguretat
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_004
Descripció de l'objecte	Teclat amb codi de seguretat per poder obrir i tancar una porta, perfecte per a sales de amb accés restringit.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjM_007
Nom de l'objecte	ObjM_Verí
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_004
Descripció de l'objecte	Verí que pot actuar per inhalació, molt eficaç, potent i difícil de rastrejar.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjM_008
Nom de l'objecte	ObjM_PaquetDeTabac
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_004
Descripció de l'objecte	Paquet de tabac de la marca Belmont, el paquet conté 20 cigarretes amb doble filtre y té un sabor molt suau.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjM_009
Nom de l'objecte	ObjM_CopaDeCava
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_005
Descripció de l'objecte	Delicades, elegants i molt festives, aquestes copes són ideals per a situacions especials. Amb metall revestit en or i les tiges farcides amb cristalls.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	ObjM_0010
Nom de l'objecte	ObjM_CigarretaDeRicina
Número de puzle al que pertany	PuzzleMartha_006
Descripció de l'objecte	Cigarreta amb ricina barrejada amb tabac.
Imatge il·lustrativa	