

La travesía del Nareal



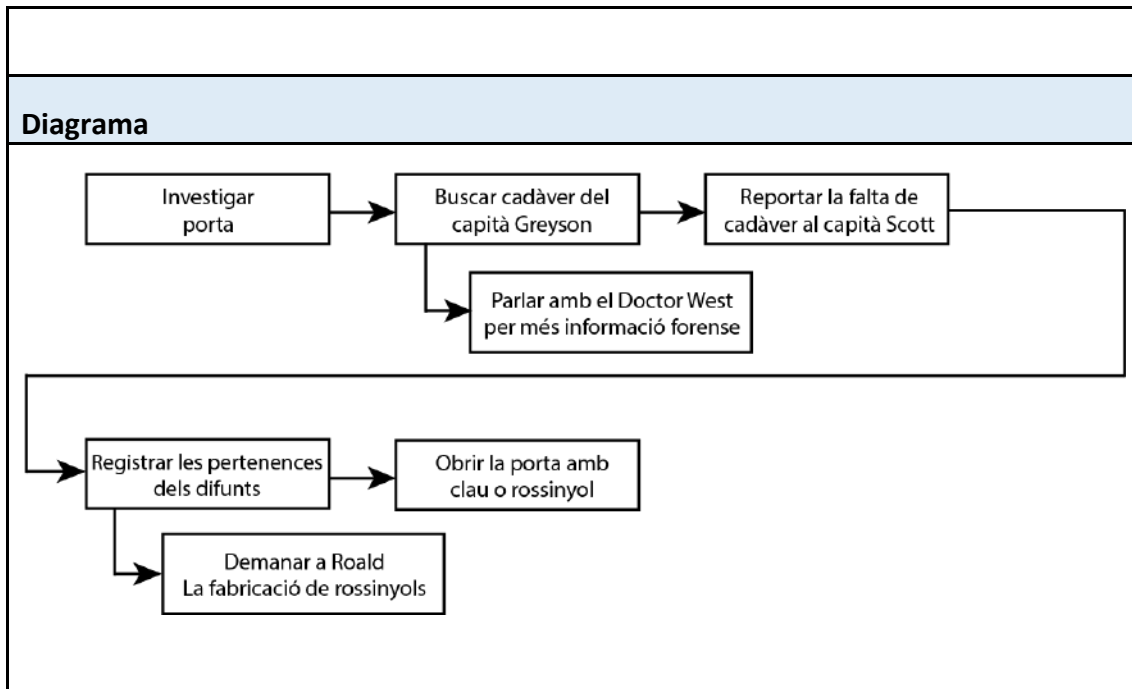
10/11/2020

Per: Sergi Segarra, Gerard Torras i Pablo Valero

Grup 102, Subgrup 4

FITXES DE PUZLES

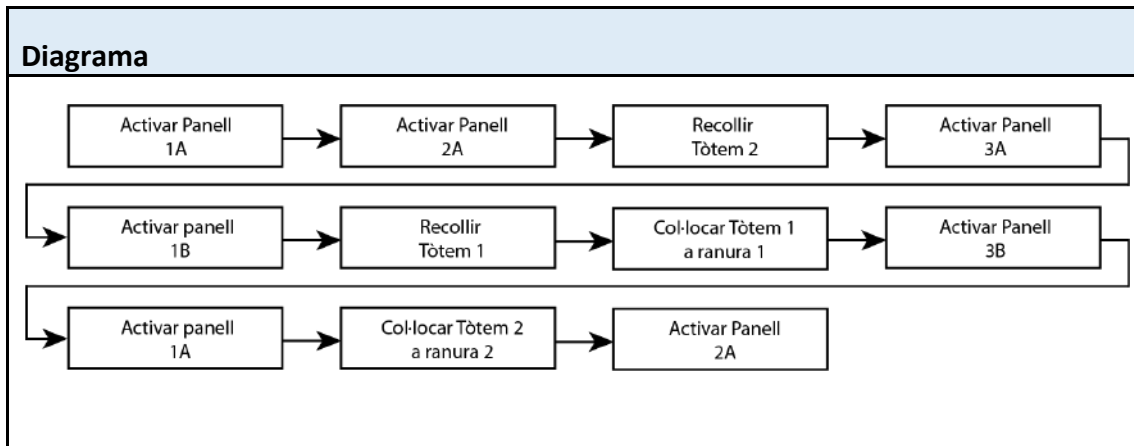
Número	P003
Nom del puzle	Porta centre de control de la base
Categoria	Inici
Escenari on té lloc	E005 - Campament base Miskatonic
Problema del puzle	
Per accedir a l'estació de ràdio i als registres de l'expedició prèvia, s'ha d'obrir la porta del centre de control de la base.	
Solució pas a pas del puzle	
<ol style="list-style-type: none">1. Investigar la porta.2. Buscar el cadàver del cap de l'expedició Miskatonic Connor Grayson.<ul style="list-style-type: none">- (Opcional) Parlar amb el Doctor Vincent West per a més informació forense.3. Comunicar la falta del cadàver de Connor Grayson al capità Robert Falcon Scott.4. Registrar les pertinences dels altres difunts tal com indica el capità Scott.<ul style="list-style-type: none">- (Opcional) Demanar a Roald Mckenzie que fabriqui rossinyols.5. Emprar la clau del cadàver o un rossinyol per obrir la porta.	



Número	P004
Nom del puzzle	Reparació de ràdio d'ona llarga
Categoria	Inici
Escenari on té lloc	E005 - Campament base Miskatonic
Problema del puzzle	
S'ha de reparar el transmissor de la ràdio d'ona llarga per poder establir comunicació en les expedicions de reconeixement continentals.	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Resolució puzzle P003 (Porta centre de control de la base). 2. Inspeccionar el transmissor. 3. Buscar una nova bobina de sintonia entre les caixes de subministres. <ul style="list-style-type: none"> - (Opcional) Preguntar a Roald Mckenzie per la ubicació dels subministres mecànics. 4. Agafar el component de les caixes de subministres mecànics de la coberta del Nareal (E004). 5. Canviar la bobina espatllada per la nova. 	
Diagrama	
<pre> graph LR A[Porta centre de control de la base] --> B[Inspeccionar el transmissor] B --> C[Trobar la bobina en caixes de subministres] C --> D[Preguntar a Roald l'ubicació dels subministres] D --> E[Agafar el component dels subministres] E --> F[Canviar la bobina per la nova] </pre> <p>The flowchart illustrates the step-by-step process of solving the puzzle. It begins with 'Porta centre de control de la base', leading to 'Inspeccionar el transmissor', then 'Trobar la bobina en caixes de subministres'. From there, it branches to 'Preguntar a Roald l'ubicació dels subministres', which then leads to 'Agafar el component dels subministres', and finally 'Canviar la bobina per la nova'.</p>	

Número	P006
Nom del puzzle	Misteri del atac
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	E006 - Campament Abandonat
Problema del puzzle	
<p>La tripulació ha de trobar les diferents proves per descobrir quin va ser el motiu de la mort dels membres del campament abandonat, investigant les diferents seccions de la zona i trobant proves.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cerca supervivents en la zona central del campament. 2. Investiga l'antena de comunicacions. 3. Cerca els components perduts en el dipòsit de subministres i recupera'ls: planxa de metall, barra de ferro i bobina de filament. <ul style="list-style-type: none"> - (Opcional) Si el jugador disposa de la bobina de filament de la base Miskatonic, pot ser utilitzada (E005). 4. Reparar l'antena de comunicacions de la ràdio. 5. Buscar la tenda del capità. 6. Trobar el diari del capità. <ul style="list-style-type: none"> - (Opcional) Analitzar el cadàver de l'oficial amb el Doctor West. 7. Parlar amb Roald en les llevaneus avariades. 8. Anar amb Roald a les llevaneus destruïdes als afores del campament. <ul style="list-style-type: none"> - (Opcional) Agafar la petaca del cadàver del conductor <p>Vegeu l'apartat d'annexos per a referències visuals.</p>	
Diagrama	
<pre> graph LR A[Cerca de supervivents] --> B[Investigar antena comunicacions] B --> C[Recuperació de components reparació] C --> D[Reparació d'antena de radio] D --> E[Cerca del capità] E --> F[Cerca el diari del capità] F --> G[Parlar amb Roald] G --> H[Investigar els llevaneus destruïts] C --> I["(Opcional) Fer ús de peces de zones anteriors"] F --> J["(Opcional) Inspeccionar cadàver amb el Doctor West"] H --> K["(Opcional) Recollir la petaca del pilot mort"] </pre>	

Número	P008
Nom del puzle	Cambres laberintiques de la torre
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	E008 - Torre de Babilònia
Problema del puzle	
<p>Al llarg del descens per la torre l'expedició es troba amb una cambra laberíntica on, per poder desbloquejar la porta i avançar, s'ha d'introduir 2 tòtems en unes ranures adjacents a la sortida.</p> <p>Mecàniques del Puzzle:</p> <p>La cambra disposa de 3 tipus d'activadors diferents, cada un d'aquests controlarà un tipus específic de murs. Quan el jugador activa un d'aquests, els murs que tingui assignat el controlador baixaran, ampliant noves rutes de navegació, mentre que la resta de murs que estiguessin baixats, pujaran bloquejant d'aquesta manera, antics camins pels quals s'hi podia transitar.</p> <p>La porta de sortida romandrà tancada fins que el jugador posicioni els 2 tòtems en les ranures de clau a cada costat d'aquesta.</p> <p>Vegeu l'apartat d'annexos per a referències visuals.</p>	
Solució pas a pas del puzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Interactua amb el panell 1A per baixar els murs vermells i accedir a la zona inferior. 2. Interactuar amb el panell 2A per baixar els murs verds i poder accedir al tòtem 2. 3. Interactuar amb el panel 3A i accedir a la zona superior. 4. Interactuar amb el panell 1B per baixar els murs vermells i poder accedir al tòtem 1. 5. Col·locar el tòtem 1 a la ranura de clau 1. 6. Interactuar amb el panell 3B per baixar els murs blaus i poder accedir al panell 1A. 7. Interactuar amb el panell 1A per baixar els murs vermells i poder accedir a la ranura clau 2. 8. Col·locar el tòtem 2 a la ranura clau 2. 9. Interactuar amb el panell 2A per baixar els murs verds i poder accedir a la sortida de la cambra. 	



Número	P009
Nom del puzle	Obertura de la porta
Categoria	Nus
Escenari on té lloc	E009 - Porta d'Atlantis
Problema del puzle	
<p>L'accés a la ciutat d'Atlantis està bloquejat pel jugador. Aquest ha de trobar el mecanisme per a poder obrir la porta i desbloquejar-lo per a poder entrar.</p>	
Solució pas a pas del puzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar l'entrada a la ciutat. 2. Analitzar els panells laterals de les escales. (1a part del puzle) 3. Inspeccionar els murs amb jeroglífics als laterals de les parets. (pistes per resoldre la 1a part del puzle) 4. Introduir el codi de signes en els panells laterals. 5. Analitzar panell porta principal. (2a part del puzle) 6. Inspeccionar mur ancestral (pistes per resoldre 2a part del puzle) 7. Introduir el codi de runes en el panell central. <p>(Opcional) Es pot analitzar les restes del cadàver del capità Grayson per inspeccionar les últimes notes, on es donen pistes de quins elements dels murs s'han de mirar.</p> <p>Vegeu l'apartat d'annexos per a referències visuals.</p>	
Diagrama	
<pre> graph LR A[Investigar entrada ciutat] --> B[Analitzar panells laterals entrada] B --> C[Cerca de pistes Murs jeroglífics extrems] C --> D[Introduir codi de signes en panells] D --> E[Analitzar panell porta principal] D --> F[Analitzar panell porta central] E --> G[Cerca de pistes Mur ancestral] F --> G G --> H[Introduir codi de runes en panell central] </pre>	

Número	PF01
Nom del puzle	Final 1,2 o 3
Categoria	Desenllaç
Escenari on té lloc	E001,E003,E006,E007, E009, E011
Problema del puzle	
<p>El jugador es troba lligat i captiu en mans dels homes peix, els quals estan a punt de sacrificar-lo. Hi ha un portal misteriós actiu. Disposant d'un curt temps per a actuar, el jugador ha de prendre una decisió clau que determinarà el desenllaç de la història.</p> <p>Final 1:</p> <p>El jugador roman captiu i prova d'escapar fútilment.</p> <p><i>Context de l'escena:</i> En Milo observa impotent com els membres de l'expedició són sacrificats un a un. Sense possibilitats d'escapar, el protagonista es prepara per acceptar el seu destí quan de sobte, una llum resplendent el cega portant-lo de nou a la realitat.</p> <p><i>Atrapat en una sala blanca i solitària del sanatori mental d'Arkham, en Milo crida desesperat i impotent advertint sobre el final inevitable que s'aproxima sobre el món, sabent en el fons que no hi haurà cap resposta i que ningú mai el creurà.</i></p> <p>Final 2:</p> <p>El jugador mentre roman captiu, observa una caixa de dinamita propera al cristall d'on ha emergit el portal de llum. Podent-se deslligar mitjançant la navalla o el bisturí obtingut prèviament, el jugador ha de fabricar un còctel molotov per provocar una reacció en cadena amb la caixa de dinamita.</p> <p><i>Context de l'escena:</i> En un últim intent desesperat, en Milo llença el còctel molotov sobre la caixa d'explosius propera al cristall d'invocació. L'explosió genera una reacció en cadena destruint la infraestructura principal de la ciutat causant el seu esfobdranent progressiu.</p> <p><i>D'aquesta manera i sacrificant l'expedició per un bé major, el ritual de sacrifici dels homes peix es interromput evitant així el ressorgiment d'un mal ancestral.</i></p>	

Final 3:

El jugador mentre roman captiu, al haver investigat les diferents fonts d'informació al llarg de l'història, disposa de l'opció de poder llençar-se en direcció cap el portal.

Context de l'escena: En Milo, analitzant la situació desesperada i motivat per el desig de provar les seves teories, basades amb els descobriments fets durant l'aventura, el diari del capità Grayson, els murals de la ciutat i les criatures misterioses, s'omple de valor i amb un placatge s'obre camí cap el portal. El destí de la resta de la tripulació i els seu propi ja no tenen importància i deixant-ho tot enrere s'endinsa a través del cercle de llum, cap al mar d'estrelles que els mortals anomenem cosmos.

Apareixent a l'origen del malson, la ciutat de Kadath, el protagonista descobreix que la suposada ciutat de l'Atlàntida no és més que una extensió dels dominis de Nyarlathotep dins de la Terra. La poderosa entitat li concedeix una audiència elevat en Milo a un nou pla superior en l'existència, deixant enrere la seva vida anterior i amb una nova frontera a explorar, l'univers.

Solució pas a pas del puzzle

1. Resolució puzzle per final 1:

- 1.1. (E011) El jugador ha de deixar passar el temps. Un cop passa el temps, es mostra la cinemàtica final.

2. Resolució puzzle per final 2:

- 2.1. A l'inici del joc, abans de sortir del Miskatonic, el jugador ha d'agafar una navalla que es troba a la seva cabina (E001).
- 2.2. Com a alternativa al primer pas, durant la sidequest del Doctor West, el jugador pot robar-li un bisturí al doctor. (E003)
- 2.3. Al final del campament abandonat (E006) abans de passar a l'entrada de la gruta (E007), el jugador pot explorar la zona on apareixerà una caixa de fusta mig congelada on anteriorment només hi havia una pila de neu.
 - 2.3.1. Si el jugador fa servir una làmpada d'oli sobre la caixa, la caixa es descongela amb la calor d'aquesta.
 - 2.3.2. Un cop oberta la caixa el jugador trobarà a dins una ampolla de whiskey.
- 2.4. Un cop el jugador és atrapat a la part final (E011), aquest té un temps per prendre decisions. (20 segons aproximadament). En aquest compte enrere ha de tallar les cordes que el tenen atrapat amb la navalla o el bisturí. Això trenca l'objecte emprat i dona al jugador un tros de corda.
- 2.5. Un cop lliure, el jugador ha de fusionar l'ampolla de whiskey amb la corda que acaba de tallar per crear un còctel molotov.

- 2.6. Finalment el jugador pot encendre el còctel amb una de les torxes dels cultistes i llençar-lo sobre una de les caixes de dinamita. El gameplay acaba i es mostra la cinemàtica del final 2.

3. Resolució puzzle per final 3:

Durant el transcurs del joc, el jugador haurà de trobar una sèrie de fonts d'informació en les següents localitzacions:

- 3.1. (E001) Aquí el jugador pot trobar uns documents d'un estudi fet pel mateix protagonista de la història que relacionen ruïnes antigues en diferents parts del món on apareixen figures de persones amb cossos d'animal aquàtic.
- 3.2. (E006) El jugador troba el diari del capità Grayson. En aquest diari es troba informació sobre els éssers estranys que van atacar al grup d'expedició del Miskatonic.
- 3.3. (E007) El jugador pot trobar els informes de les autòpsies dels éssers estranys trobats al campament abandonat.
- 3.4. (E009) El jugador ha d'inspeccionar tots els jeroglífics de la zona, un cop inspeccionats tots, el protagonista dirà una frase única indicant que aquest pas s'ha completat correctament.
- 3.5. (E011) Si quan el jugador està al punt abans del final del joc i ha obtingut les pistes anteriors, podrà interactuar amb el portal obert, això farà que es mostri el tercer final possible del joc.

Diagrama

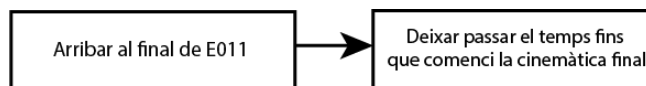
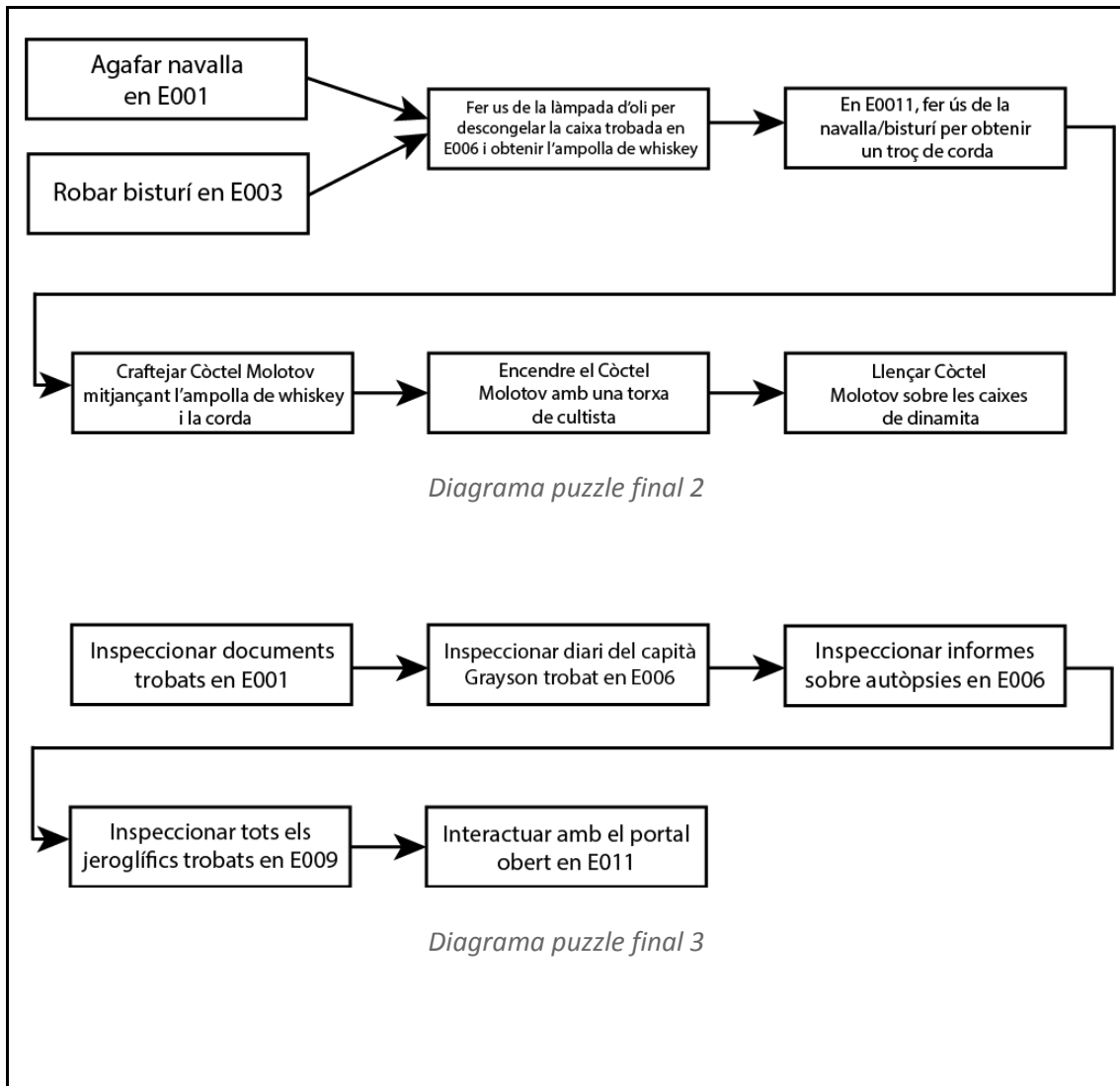


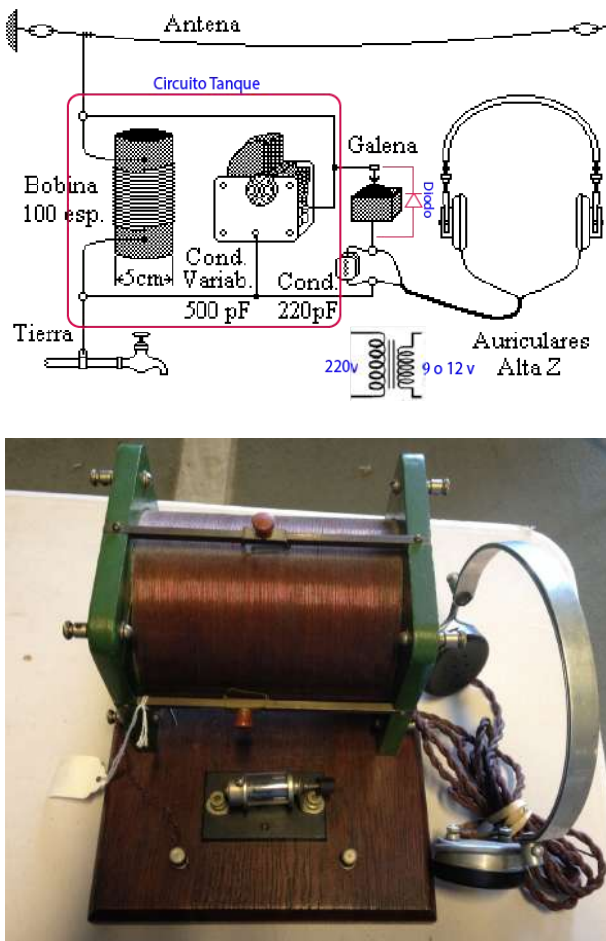
Diagrama puzzle final 1



RECURSOS I OBJECTES DE PUZLES


Número de l'objecte	OBJ3.01
Nom de l'objecte	Clau centre de control
Número de puzle al que pertany	P003
Descripció de l'objecte	Clau genèrica amb restes de sang trobada en un dels cadàvers de l'expedició Miskatonic. Serveix per obrir la porta exterior del centre de control de la base, tal com indica el clauer amb forma de tortuga, al qual està lligada. Aquest és l'emblema de la Miskatonic.
Imatge il·lustrativa	 <p>The image shows a collection of five keys of varying lengths and a key with a turtle-shaped handle. The keys are arranged in a row, with their lengths labeled in centimeters: 13,5 cm, 11,5 cm, 11 cm, 10 cm, and 10 cm. The key with the turtle-shaped handle is shown below the others. The turtle is a detailed metal sculpture with a textured shell and visible limbs. The key's handle is a large ring connected to the turtle's shell by a chain of five links.</p>

Número de l'objecte	OBJ3.02
Nom de l'objecte	Rossinyol
Número de puzle al que pertany	P003
Descripció de l'objecte	Eina casolana creada per Roald Mckenzie amb l'objectiu de forçar panys.
Imatge il·lustrativa	 <p>The top photograph shows a single L-shaped metal tool, likely made of steel, with a flat, rectangular head and a long, thin handle that curves at a right angle. It is placed on a light-colored surface next to a ruler and a scale labeled 'mosos d'esquadra' with red markings. The bottom photograph shows a collection of several similar tools of various sizes and shapes, some with straight handles and others with curved handles, arranged on a dark surface.</p>

<p>Número de l'objecte</p>	<p>OBJ4.01</p>
<p>Nom de l'objecte</p>	<p>Bobina</p>
<p>Número de puzle al que pertany</p>	<p>P004</p>
<p>Descripció de l'objecte</p>	<p>Bobina de sintonia feta de filament de coure. Referència: http://www.bienservida.eu/radiogalena.html</p>
<p>Imatge il·lustrativa</p>	


Número de l'objecte	OBJ6.1
Nom de l'objecte	Planxa de metall
Número de puzle al que pertany	P006
Descripció de l'objecte	Làmina de metall còncava que pot servir a manera de parabòlica improvisada.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	OBJ6.2
Nom de l'objecte	Barra de ferro
Número de puzzle al que pertany	P006
Descripció de l'objecte	Màstil de ferro que massa llarg per ser emprat com a arma contundent, però útil per a reparar danys estructurals.
Imatge il·lustrativa	 


Número de l'objecte	OBJ6.3
Nom de l'objecte	Bobina de filament
Número de puzzle al que pertany	P006
Descripció de l'objecte	Cable de coure emprat en les connexions elèctriques. Molt comú en els últims invents de l'home.
Imatge il·lustrativa	 A photograph of a coil of copper wire, showing the metallic sheen and the circular arrangement of the strands.

Número de l'objecte	OBJ8.1
Nom de l'objecte	Totem 1
Número de puzle al que pertany	P006
Descripció de l'objecte	Petit tòtem de pedra esculpit per tenir l'aparença d'un ésser primigeni o fins i tot d'una deïtat desconeguda.
Imatge il·lustrativa	


Número de l'objecte	OBJ8.2
Nom de l'objecte	Totem 2
Número de puzle al que pertany	P006
Descripció de l'objecte	Petit tòtem de pedra tallat en formes cúbiques semblants a l'arquitectura trobada dins la pròpia torre de Babilònia.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	OBJF.1
Nom de l'objecte	Navalla
Número de puzle al que pertany	PF01
Descripció de l'objecte	Navalla de mariner comú un mica desgastada pel freqüent ús.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	OBJF.2
Nom de l'objecte	Bisturí
Número de puzzle al que pertany	PF01
Descripció de l'objecte	Eina quirúrgica que s'empra per a tallar teixits en procediments mèdics. Forma part de les pertinences de la bossa d'estris del doctor West.
Imatge il·lustrativa	

<p>Número de l'objecte</p>	<p>OBJF.3</p>
<p>Nom de l'objecte</p>	<p>Làmpada d'oli</p>
<p>Número de puzzle al que pertany</p>	<p>PF01</p>
<p>Descripció de l'objecte</p>	<p>Font de llum comú i fiable en cas d'absència de fonts d'electricitat característiques de la civilització. Requereix combustible per a funcionar.</p>
<p>Imatge il·lustrativa</p>	 <p>The top photograph shows a green lantern with a lit flame next to its wooden carrying case. The bottom photograph shows a black lantern with a large lens and a lit flame, resting on a textured surface.</p>


Número de l'objecte	OBJF.4
Nom de l'objecte	Ampolla de whiskey
Número de puzle al que pertany	PF01
Descripció de l'objecte	<p>Petita ampolla de whiskey escocès trobada dins d'un contenidor abandonat als afores del campament.</p> <p>Tot i el seu malestar, encara conserva una lleugera quantitat d'alcohol en el seu interior.</p> <p><u>Nota:</u> A causa de l'evolució de la història del joc i l'aplicació final d'aquest objecte dins dels puzles, hem canviat el concepte de fer servir una petaca per l'ampolla de whiskey a fi de poder fer servir l'objecte còctel molotov necessari per al puzle per al final 2.</p>
Imatge il·lustrativa	

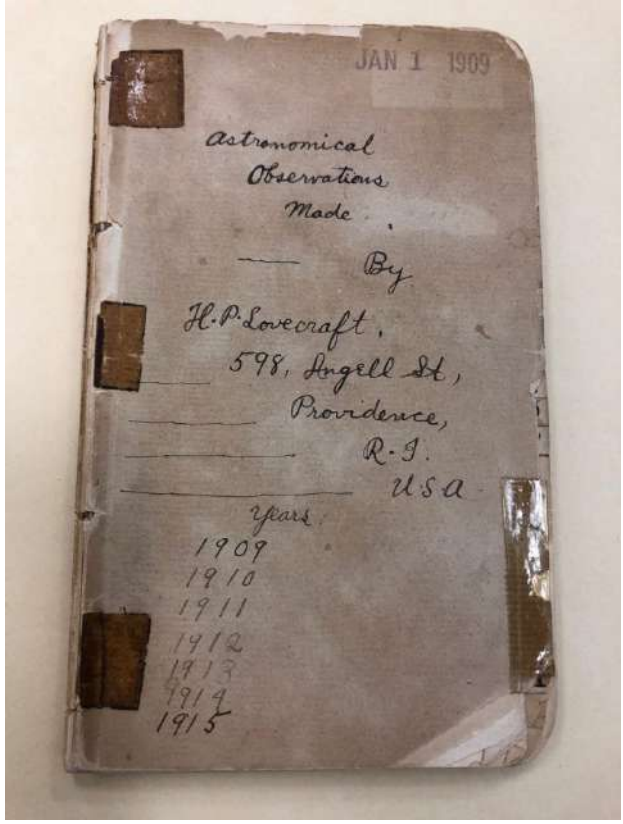
Número de l'objecte	OBJF.5
Nom de l'objecte	Tros de corda
Número de puzle al que pertany	PF01
Descripció de l'objecte	Tros de corda que permet plantar una tenda de companya, lligar paquets per a portar més càrrega i altres usos varis.
Imatge il·lustrativa	

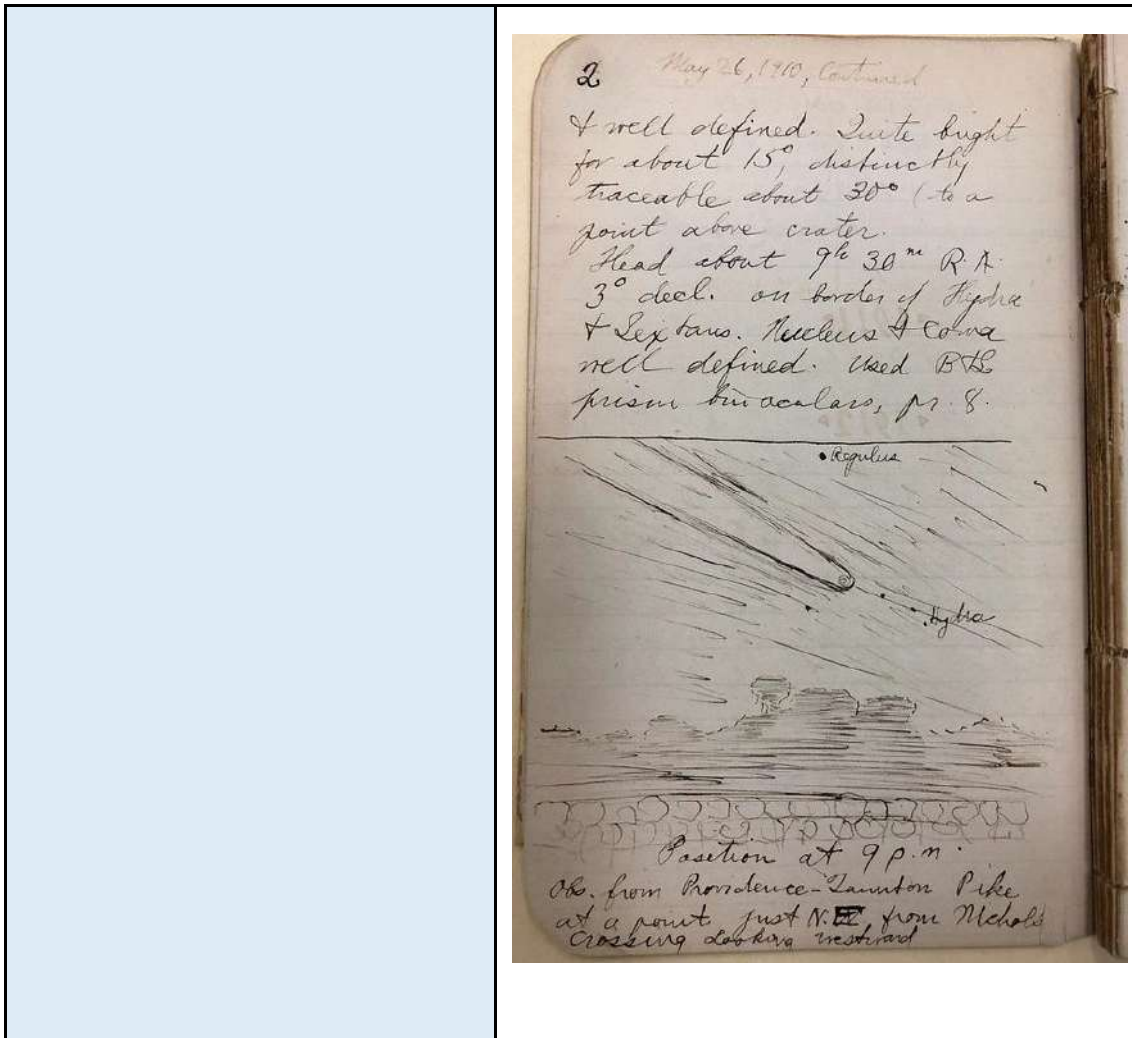
Número de l'objecte	OBJF.6
Nom de l'objecte	Cocktail Molotov
Número de puzzle al que pertany	PF01
Descripció de l'objecte	<p>Bomba incendiària casolana, creada a partir de combustible barrejat amb oli de motor dins d'un recipient de vidre i un tros de corda que actua com a metxa.</p> <p><u>Nota:</u> Anomenem aquest objecte amb aquest nom, atès que és popularment més conegut que antecessors amb un context temporal més versemblant, per exemple el còctel Domínguez o Josef.</p> <p>Títols com <i>The Sinking City</i> també empen aquest nom pel projectil tot i estar ambientat al 1920.</p> <p>Referència: https://historiasdelahistoria.com/2013/08/05/el-coctel-dominguez-el-origen-del-coctel-molotov https://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_Invierno https://frogwares.com/frogwares-games/</p>


Imatge il·lustrativa




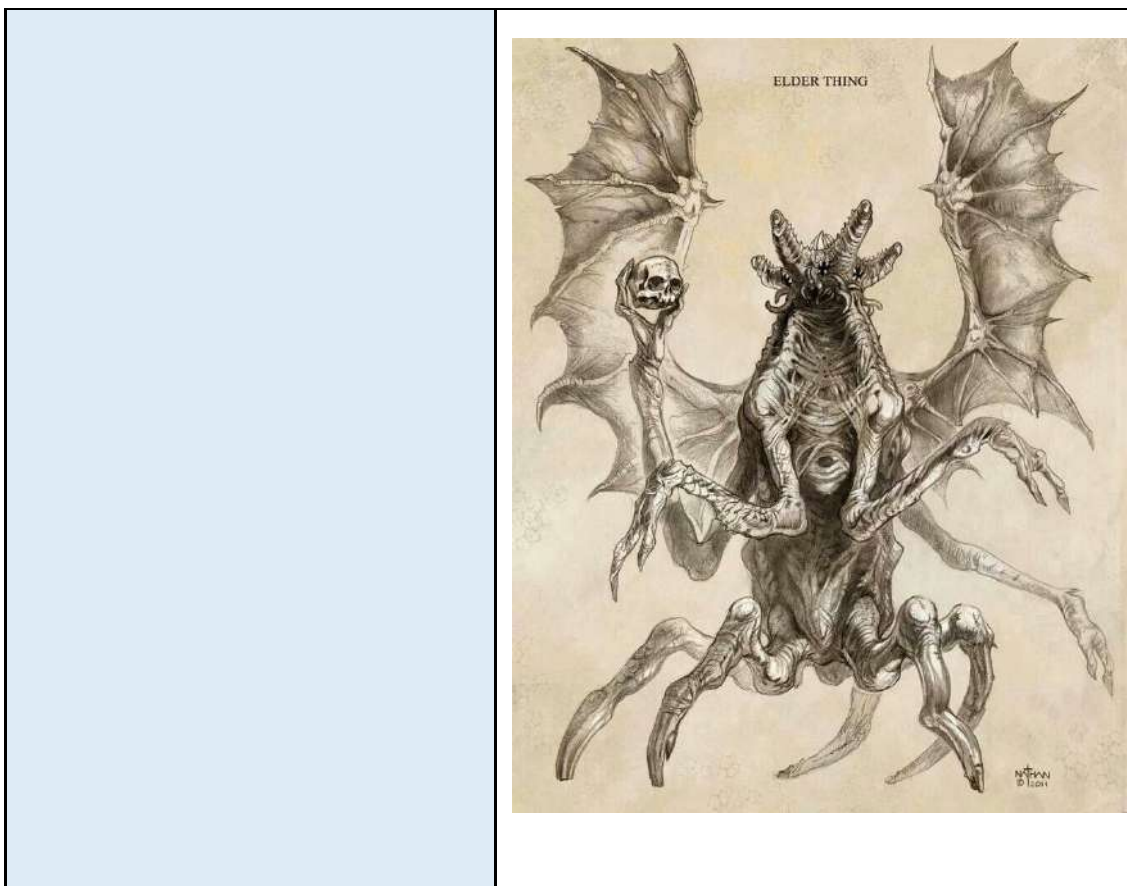
Número de l'objecte	OBJF.7
Nom de l'objecte	Torxa de cultista
Número de puzle al que pertany	PF01
Descripció de l'objecte	Torxa casolana creada a partir material rescatat que serveix per il·luminar l'interior de la gruta i mantenir l'escalfor corporal.
Imatge il·lustrativa	

<p>Número de l'objecte</p>	<p>OBJF.8</p>
<p>Nom de l'objecte</p>	<p>Informe de progrés l'expedició Miskatonic</p>
<p>Número de puzle al que pertany</p>	<p>PF01</p>
<p>Descripció de l'objecte</p>	<p>Document encara llegible, que narra l'estat en el qual es trobava l'expedició Miskatonic. L'última entrada està datada a dues setmanes de l'arribada del Nareal.</p>
<p>Imatge il·lustrativa</p>	



Número de l'objecte	OBJF.9
Nom de l'objecte	Diari del capità Grayson
Número de puzle al que pertany	PF01
Descripció de l'objecte	<p>Antic diari personal del Capità Grayson, cap de l'expedició Nereal, encarregada d'explorar el continent gelat de l'Antàrtida.</p> <p>La documentació, tot i estar malmesa per les condicions a les quals ha estat exposat, pot ser encara llegida, oferint els relats personals del capità en diferents punts de l'expedició.</p>
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	OBJF.10
Nom de l'objecte	Informes de les autòpsies
Número de puzzle al que pertany	PF01
Descripció de l'objecte	Anotacions en pàgines arrancades d'un quadern de bitàcola, sobre l'autòpsia realitzada a les estranyes criatures amb una inicial aparença vegetal. Estan escrites de manera frenètica, desordenada i amb símptomes d'una ment aterrida sense precedents, per part de la persona que va exercir de notari.
Imatge il·lustrativa	



Annexos:



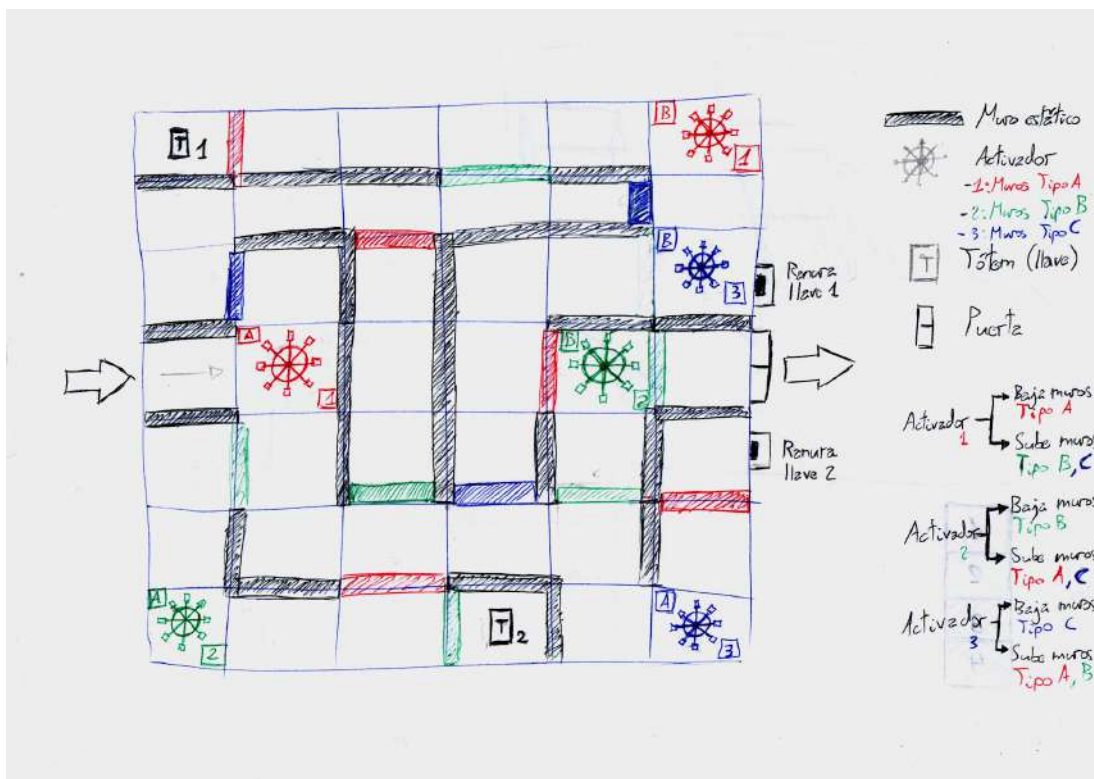
Referència sistema inventari Deus Ex Human Revolution



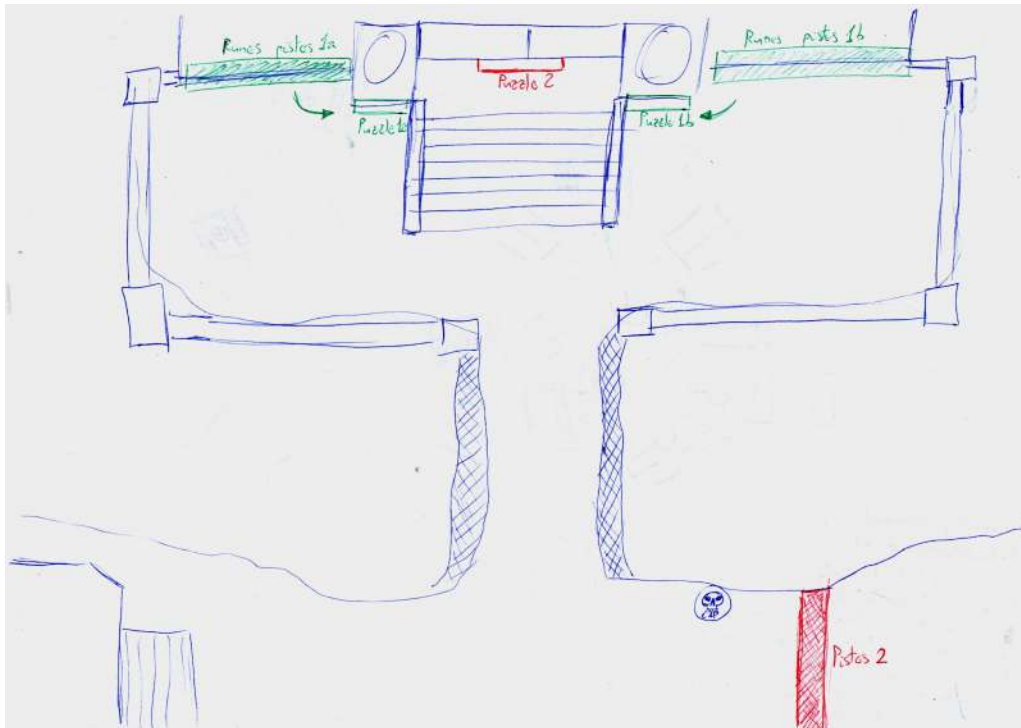
El símbol es pot adaptar com a pin/ insígnia de gremi de medicina i desbloquejar noves línies de diàleg per la sidequest del doctor West.



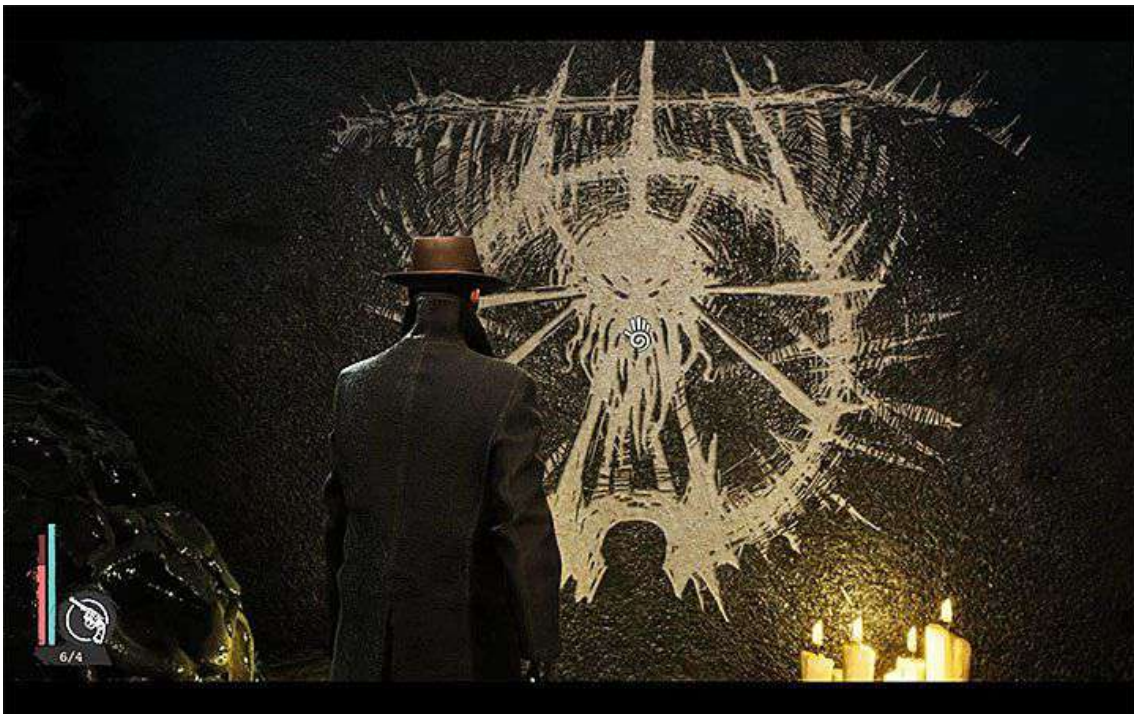
Imatge referència P006



Imatge referència P008



Imatge referència P009



Referència de símbol pintat a la paret, The Sinking City