

Corneja y Picabueyes, detectives en ciernes

GDD

Información General

Género

Investigación, Social Sim, Puzzles, Comedia.

Audiencia Objetivo (PEGI).

El juego está orientado a un público joven adulto y adolescente, a pesar de que puede ser disfrutado también por personas más jóvenes. La estética cartoon del juego permite que haya violencia sin que el PEGI se vea elevado. En cuanto al lenguaje, será algo soez en algunas ocasiones, pero no incluirá insultos sexuales, ya que eso elevaría el PEGI.



Duración del juego

8 Horas.

Modos de juego

Un jugador.

Plataformas

PC, PS4, PS5, XBOX (One, S, X) y Switch.

Resumen de la trama

Story-line

El detective Corneja y su ayudante Picabueyes deben investigar un asesinato en la Hacienda de la familia Tocado. Mediante la Torre del Reloj de la Hacienda, los detectives podrán viajar en el tiempo. Pero estos viajes provocarán nuevos asesinatos en la familia.

Sinopsis

En una mañana tormentosa, el andrajoso detective Corneja y su bobalicón ayudante Picabueyes llegan a la Hacienda de la familia Tocado. La familia los ha contratado para investigar la muerte de Simus, el dueño de la fortuna familiar. Mientras investigan la Hacienda y a sus habitantes, los detectives descubren que la Torre del Reloj permite viajar 25 y 50 años hacia el pasado. Lo que en un principio iba a ser una herramienta para ayudarles a investigar a la familia, pronto desencadena nuevos asesinatos en el seno de la familia.

Viajes en el tiempo

La Torre del Reloj que hay en la Hacienda permite viajar a la Hacienda de tres periodos temporales distintos: 1950, 1975 y 2000.

La maquinaria de la Torre se nutre de la energía de los rayos. Hay una gran tormenta, por lo que constantemente caen rayos en el pararrayos de la Torre, lo que facilita el viaje en estas tres épocas.

Con un mecanismo de la Torre, puede seleccionarse el periodo al que se quiere viajar.

Los Detectives

Detective Corneja

Fisiología

| | |
|-------------------|---|
| Nombre | Corneja. |
| Sexo | Hombre. |
| Edad | 31 años. |
| Altura | 1,70 metros. |
| Peso | Delgado. |
| Apariencia | Orejas grandes, ojos saltones, cejas gruesas, poco pelo, barba de tres días, nariz cuadrada, delgada y larga. |
| Vestimenta | <ul style="list-style-type: none">• Gabardina: Vieja y andrajosa. Está sucia, agujereada y huele mal.• Camisa: Sin planchar y con algunas manchas de café y tomate.• Corbata: Aspecto mohoso. La lleva suelta, poco ajustada, mal colocada.• Pantalones: Tejanos grises, gastados.• Calzado: Lleva unas zapatillas viejas, negras y blancas. Las partes blancas están marrones. La suela está algo despegada. |

Sociología

| | |
|----------------------------|--|
| Profesión | Detective. |
| Clase social | Clase Baja. |
| Educación | Enseñanza obligatoria. |
| Vida familiar | Soltero. Lleva 10 años sin tener pareja estable. |
| Religión | Agnóstico. |
| Nacionalidad | Vive en la Ciudad. |
| Comunidad | Debido a su carácter extrovertido, suele causar una primera impresión positiva. Pero quienes lo conocen, lo perciben como a alguien molesto y problemático. |
| Afiliación política | No tiene ni idea de política, nunca ha votado. Odia las políticas sociales que no le favorecen. |
| Pasatiempos | Ver reposiciones de series de detectives. |
| Relaciones | <ul style="list-style-type: none">• Picabueyes: Es su mejor amigo, pero siente cierta envidia de él. Suele tratarlo como a un tonto y lo mangonea. |

Psicología

| | |
|----------------------------------|---|
| Estándares Morales | No tiene un gran sentido de la justicia, su trabajo de detective le gusta porque le hace sentir inteligente e importante. |
| Ambición | Ser un detective de fama mundial (aunque finge serlo). |
| Extrovertido o Introverso | Extrovertido, tiene facilidad para relacionarse con todo el mundo. Sin embargo, se deja llevar por las apariencias. |
| Temperamento | Actitud chulesca y de superioridad, que a menudo se le desmonta por culpa de sus metidas de pata. |
| Complejos | <ul style="list-style-type: none">• Sabe que es un desastre, pero nunca lo reconoce porque cree que puede esconderlo.• No soporta que Picabueyes sea el centro de atención.• Es muy envidioso, odia que haya gente mejor que él.• Suele mentir para quedar bien. |

| | |
|--------------------------|---|
| Actitud Vitalicia | Las apariencias lo son todo. |
| Defectos | <ul style="list-style-type: none"> ● Mentiroso. ● Envidioso. ● Sinvergüenza. ● Mujeriego. |
| Cualidades | <ul style="list-style-type: none"> ● Inventivo. ● Sabe desenvolverse socialmente. ● Siempre que cae se levanta. |
| Inteligencia | Es astuto, tiene mucha práctica mintiendo. Sin embargo, su lógica deja que desear. |
| Frustraciones | <ul style="list-style-type: none"> ● Ser percibido como un detective desastroso. ● No resolver el caso. ● Su bajo nivel económico. |

Referencias



Nombre

Las Cornejas son pájaros de la familia de los cuervos. Son animales astutos, con capacidad para recordar caras humanas. Son cualidades que recuerdan a un detective, y Corneja suena menos oscuro que Cuervo.

Aspecto físico

El personaje principal es el detective Corneja, que está inspirado en el protagonista de la serie *Colombo* (1968-2003), un detective que resuelve los crímenes mediante el engaño y manipulación de los culpables. Se tomará especial referencia del aspecto desaliñado de Colombo.

Picabueyes

Fisiología

| | |
|---------------|--------------|
| Nombre | Picabueyes. |
| Sexo | Hombre. |
| Edad | 30 años. |
| Altura | 1,20 metros. |

| | |
|-------------------|--|
| Peso | Corpulento. |
| Apariencia | Cabeza cuadrada, nariz gruesa, gafas de culo de botella que le tapan los ojos. |
| Vestimenta | <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero: De tipo bombín. • Traje: Barato pero bien cuidado. Tiene algunos remiendos disimulados. Recién planchado. • Pantalones: A juego con el traje. • Zapatos: Náuticos marrones. |

Sociología

| | |
|----------------------------|---|
| Profesión | Detective. |
| Clase social | Clase Baja. |
| Educación | Enseñanza obligatoria y Bachiller. |
| Vida familiar | Prometido con su novia de toda la vida. |
| Religión | Creyente. |
| Nacionalidad | Vive en la Ciudad. |
| Comunidad | Es visto como una persona confiable y honesta. A menudo es percibido como el superior a Corneja. |
| Afiliación política | Está a favor de las políticas sociales, pero evita hablar de política. |
| Pasatiempos | Leer novelas de detectives. |
| Relaciones | <ul style="list-style-type: none"> • Corneja: Es su mejor amigo y su jefe. No le suelen gustar sus artimañas pero valora mucho su amistad y siempre termina ayudando. Tiene admiración hacia él. |

Psicología

| | |
|----------------------------------|--|
| Estándares Morales | Honesto, diligente, trabajador y justo. Le gusta su trabajo de detective porque así siente que ayuda a la gente. |
| Ambición | Ser considerado junto a Corneja como grandes detectives y ayudar a toda la gente posible. |
| Extrovertido o Introverso | Extrovertido. Su simpatía le hace caer bien a la gente con facilidad. |

| | |
|--------------------------|--|
| Temperamento | Tiene bastante paciencia y trata de evitar la confrontación. |
| Complejos | <ul style="list-style-type: none"> • Teme no estar a la altura. • A veces se siente un poco tonto. |
| Actitud Vitalicia | Mi deber es ayudar a los demás. |
| Defectos | <ul style="list-style-type: none"> • Torpe. • Simplón. • Bobalicón. • Ingenuo. |
| Cualidades | <ul style="list-style-type: none"> • Bondadoso. • Justo. • Caritativo. • Amable. |
| Inteligencia | Es tonto. |
| Frustraciones | <ul style="list-style-type: none"> • No resolver el caso. • Empeorar la situación. |

Nombre

El Picabueyes es un pájaro que se alimenta de los parásitos de grandes mamíferos. Refuerza la relación simbiótica que tiene con Corneja, y a su vez es también un nombre de pájaro.

Familia Tocado

La familia Tocado son los habitantes de la Hacienda, y los personajes a los que Corneja y Picabueyes deberán investigar. Está familia de clase alta es extravagante y desequilibrada. Inspirados en las familias de *Puñales por la espalda* (2019) y *Arrested Development* (2004-2015). El nombre de la familia es un sinónimo de loco.

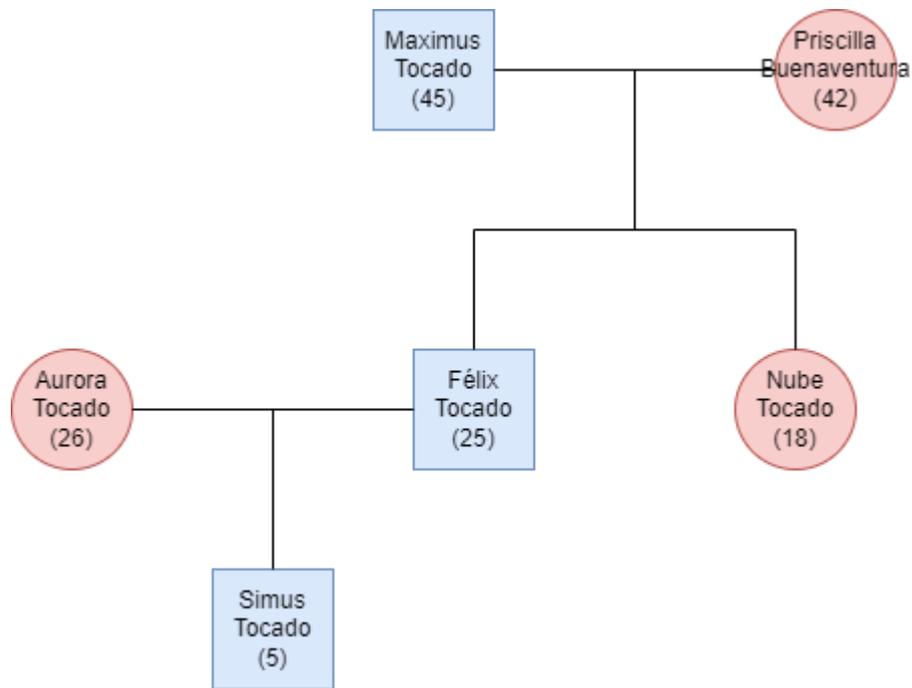


Los personajes secundarios son caricaturescos, histriónicos y exagerados en su manera de ser, igual que los distintos personajes de la saga de juegos *Ace Attorney: Phoenix Wright (2006)* y *Danganronpa (2010)*.

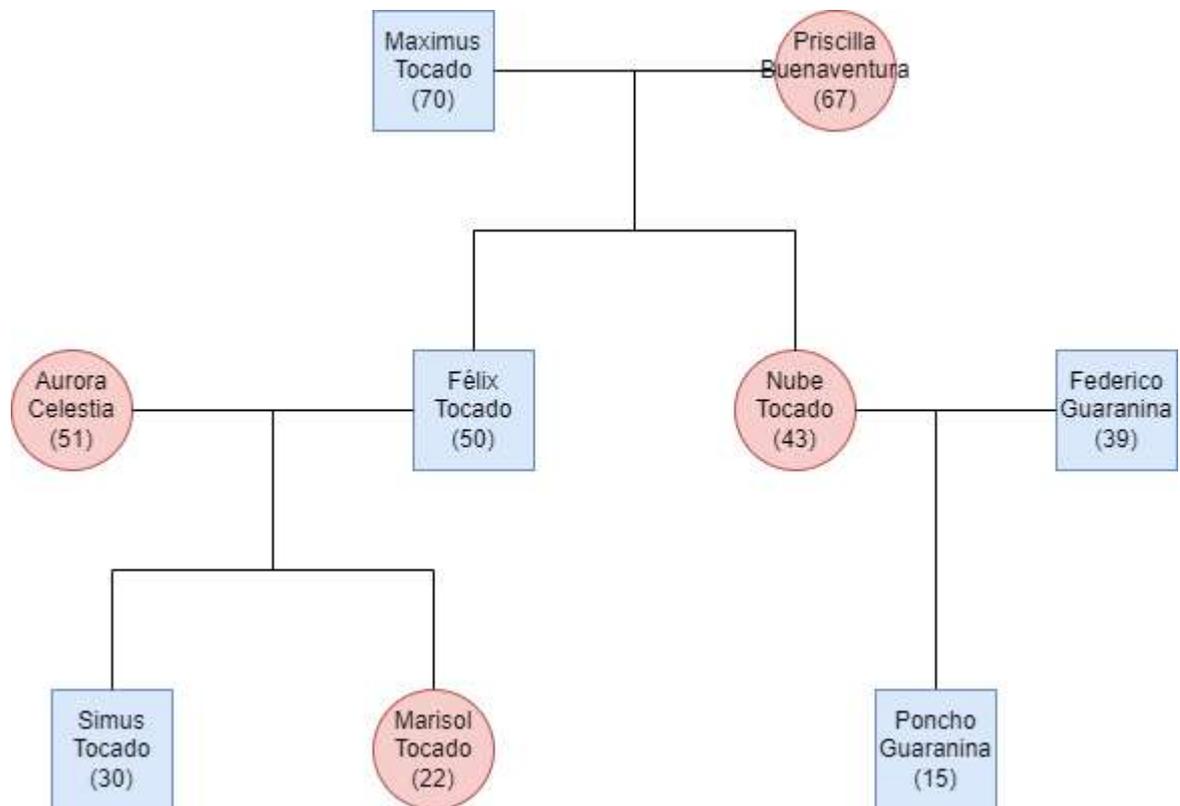


Árbol Genealógico

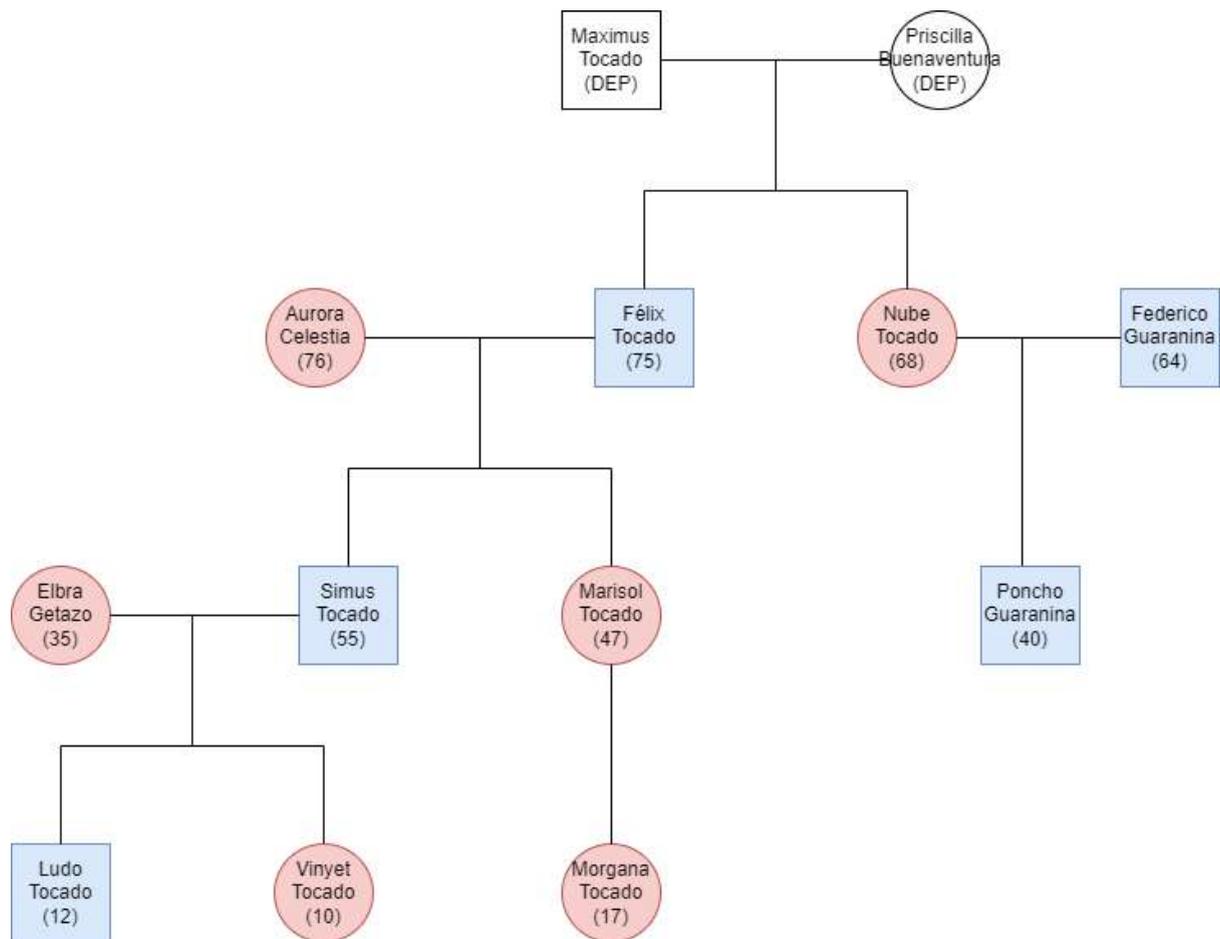
1950



1975



2000



Los miembros de la familia

- **Maximus Tocado:** Patriarca de la familia. Es avaricioso, ambicioso, antepone los negocios a otros aspectos de la vida. Es algo huraño, conservador, gruñón y quejica. Ha colmado a su familia de lujos. Tiene debilidad por su nieto Simus.
- **Priscilla Buenaventura:** Mujer de Maximus. Una mujer cándida, dulce y amable. Se preocupa en exceso por todos los miembros de la familia. Ama a Maximus con locura.
- **Félix Tocado:** Padre de Simus. Perfeccionista y ambicioso, pero con un temperamento muy volátil. Es muy educado y formal. Suele frustrarse con facilidad.
- **Aurora Celestia:** Actitud de diva, mujer elegante y acostumbrada a una vida de lujos. Inteligente y manipuladora.
- **Nube Tocado:** Hija de Maximus. Feliciosa, artística y creativa, siempre parece tener la cabeza en otro mundo.
- **Federico Guarantina:** Marido de Nube. Muy nervioso, agitado. Completamente adicto a la cafeína. Siempre está temblando y moviéndose de aquí para allá.

- **Simus Tocado:** Hijo de Félix. Maximus lo hizo el heredero de la familia al morir. Es introvertido, depresivo. Le da vueltas a todos, constantemente está pensando y hablando en voz baja. Es bastante paranoico y antisocial.
- **Elbra Getazo:** Mujer de Simus. Extrovertida, enérgica y sociable. Espirituosa, obsesionada con el horóscopo y las energías. Todos piensan que se casó con Simus por dinero. Trata de integrarse en la familia, con escaso éxito.
- **Marisol Tocado:** Hermana de Simus. Durante toda su vida soñó con la fama y el éxito, pero su carrera de cantante nunca llegó a nada. Culpa a los demás de sus propios defectos.
- **Poncho Guaranina:** Primo de Simus. Es un auténtico holgazán, se pasa el día vagueando. No ha dado un palo al agua en su vida. Se pasa el día en pijama.
- **Ludo Tocado:** Hijo de Simus. Un auténtico vándalo, siempre está haciendo gamberradas para llamar la atención, pero a los miembros de la familia no parece importarles.
- **Vinyet Tocado:** Hija de Simus. Rata de biblioteca, muy tímida, obsesionada con los juegos de ordenador y la cultura japonesa.
- **Morgana Tocado:** Hija de Marisol. Adolescente rebelde, gótica y arisca. Tiene una relación muy mala con su madre, incluso la llama por el nombre propio.

Cronología de los Tocado

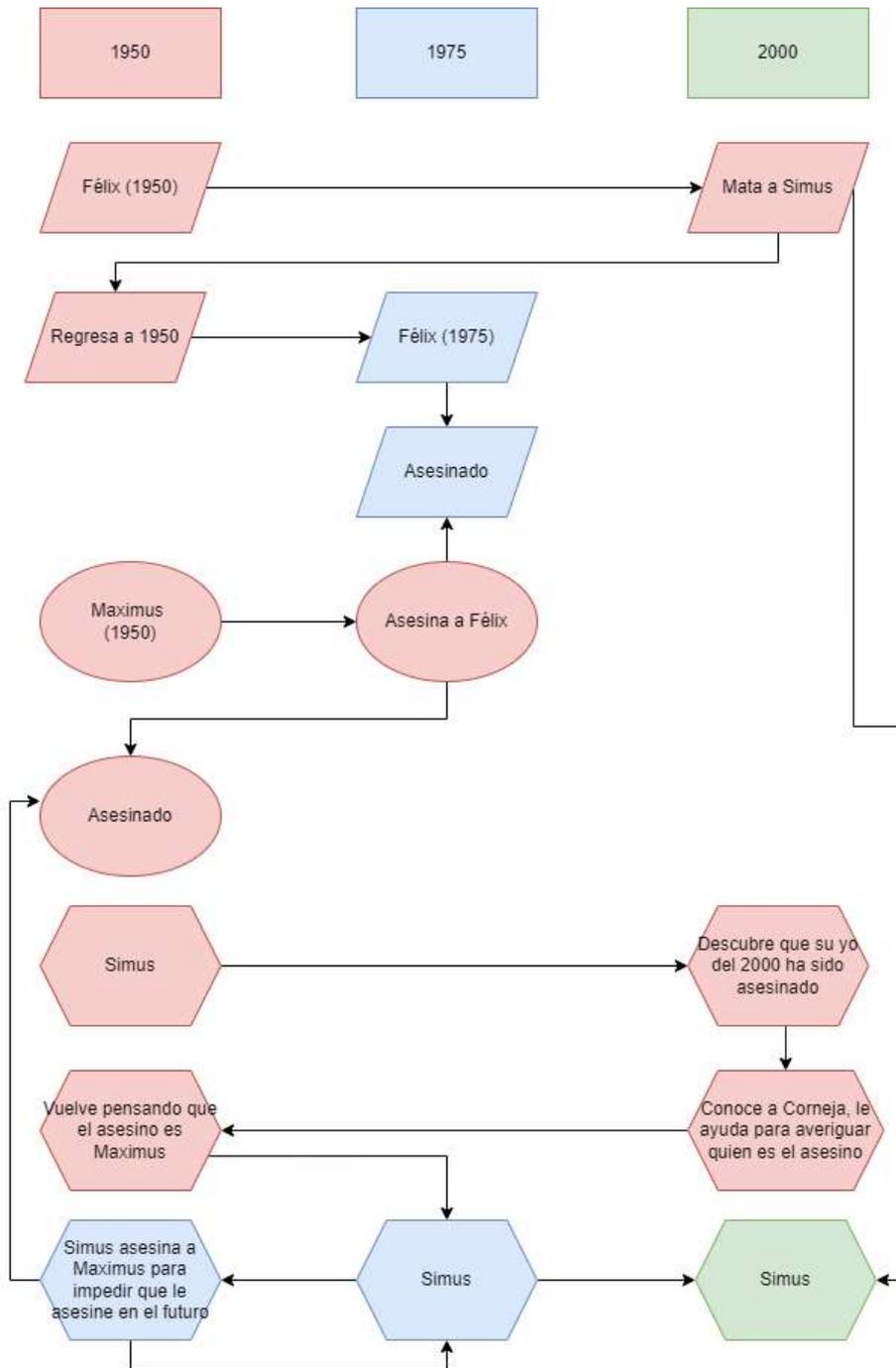
Cronología de la familia Tocado, desde el nacimiento de Maximus hasta la llegada de los detectives. Los puntos marcados en color representan los periodos temporales a los que los detectives pueden viajar. Cabe destacar que esta es la línea temporal original, que será modificada por las acciones de los detectives.

- 1905: Nace Maximus Tocado.
- 1908: Nace Priscilla Buenaventura.
- 1920: Maximus compra la Hacienda Tocado.
- 1923: Maximus y Priscilla se casan.
- 1924: Nace Aurora Celestia.
- 1925: Finalizan la construcción de la Hacienda Tocado.
- 1925: Nace Félix Tocado.
- 1932: Nace Nube Tocado.
- 1936: Nace Federico Guaranina.
- 1945: Félix y Aurora se casan.
- 1945: Nace Simus Tocado.
- **1950:** Simus desaparece durante unos días, lo que provoca una fuerte discusión entre Maximus y Félix.
- 1953: Nace Marisol Tocado.
- 1959: Nube y Federico se casan.

- 1960: Nace Poncho Guaranina.
- 1965: Nace Elbra Getazo.
- 1975: Maximus escribe su testamento. Deja como principal heredero a Simus, lo que enfurece a Félix.
- 1977: Maximus muere por causas naturales.
- 1982: Priscilla muere por causas naturales.
- 1983: Nace Morgana Tocado.
- 1986: Simus y Elbra se casan.
- 1988: Nace Ludo Tocado.
- 1990: Nace Vinyet Tocado.
- 2000: Simus es asesinado.
- 2000: Corneja y Picabueyes llegan a la Hacienda Tocado.

La historia empieza con el asesinato de Simus. Este asesinato, es cometido por su padre Félix, que viaja 50 años al futuro para asesinarlo. Las acciones de Corneja y Picabueyes cambian el pasado, lo que, indirectamente, provoca una cadena de asesinatos.

- Félix (1975) asesinó a Simus en el año 2000.
- Maximus (1950) asesinó a Félix en el año 1975.
- Simus (1975) asesinó a Maximus en el año 1950.



Cinemática de Introducción

EXT. CARRETERA

Un autobús avanza por una carretera que cruza un gran campo. Llega hasta una parada de autobús, solitaria. Hay una única casa cerca de la parada. Del autobús se bajan CORNEJA (31) y PICABUEYES (29). Al bajar del autobús, Corneja pisa un charco.

EXT. VERJA DE LA HACIENDA

Empieza a llover con fuerza. Corneja y Picabueyes empiezan a correr hacia la puerta de la valla. Allí vislumbra la hacienda. Ambos levantan la mirada, recorriendo el edificio. Un rayo cae sobre la Torre del Reloj. Corneja se percata de que una figura se acerca a ellos desde el otro lado de la verja. Es AURORA (76), que llega con un paraguas.

AURORA

¿Son ustedes los Detectives?

CORNEJA

(Se ajusta la corbata) El Detective Corneja, para servirla señorita. Y este es mi ayudante.

PICABUEYES

El Picabueyes.

La verja se abre sola. Corneja hace ademán de meterse debajo del paraguas de Aurora, pero esta se le da la espalda y empieza a andar hacia la mansión. Corneja lanza una mirada rápida de confusión a Picabueyes. Ambos siguen a Aurora hasta la imponente entrada de la mansión.

INT. HACIENDA TOCADO

Corneja y Picabueyes entran a la casa detrás de Aurora, completamente empapados. Picabueyes cierra la puerta tras de sí, y se limpia ruidosamente los zapatos en el felpudo. Aurora lo mira con desaprobación, y Corneja le propina una colleja.

AURORA

Aguarden un momento, reuniré a la familia.

Aurora se marcha por una puerta. Picabueyes observa asombrado el recibidor de la mansión, amplio y lujoso, ornamentado con motivos barrocos.

CORNEJA

Picabueyes, que parece que acabas de salir del pueblo. No mires tanto, cutrón.

PICABUEYES

Lo siento Corneja, pero... ¡Guau! Nunca había estado en una peazo choza así.

CORNEJA

¡Como que choza! Picabueyes, como te escuchan, vaya colleja tienes. Esta gente es elegante y refinada. Esto no es una "peazo choza", es una *peazo kelly*.

Aurora asoma desde la puerta, recorre la habitación con la mirada hasta ver a los detectives. Carraspea para llamar su atención. Ambos la miran.

AURORA

Detectives, ya pueden pasar.

Los detectives entran a la sala de estar, una amplia habitación donde la familia se reúne alrededor de la chimenea. Repartidos por la sala, están todos los miembros de la familia. Todos están realizando alguna acción que los mantiene ocupados. Picabueyes cierra la puerta con un portazo tras de sí. Los miembros de la familia detienen, visiblemente molestos, sus actividades. Todas las miradas se centran en los detectives. Corneja se ajusta nerviosamente la corbata y se pasa una mano por la cabeza, tratando de peinarse el flequillo, pero quedando aún más despeinado.

CORNEJA

Detective Corneja, para servirles.

Argumento

El argumento de *Corneja y Picabueyes: Detectives en ciernes* está dividido en capítulos. Cada capítulo tiene por título la hora que comprende. Entre paréntesis, se indica los periodos temporales donde se desarrolla la acción.

12:00 - (2000)

- Conversación con toda la familia Tocado, sobre el crimen a rasgos generales.
- Investigar la escena del crimen. Simus fue apuñalado por la espalda.
- A partir de este punto, Corneja puede moverse libremente por la Hacienda.
- Interrogar a todos los miembros de la familia individualmente mientras exploramos la casa.

- Los detectives descubren que todos los miembros de la familia tienen algún tipo de coartada.

13:00 - (2000)

- Corneja encuentra la puerta para acceder a la Torre del Reloj, que está cerrada.
- Corneja siente mucha intriga.
- Debemos hacer favores a los miembros de la familia para conseguir la llave.
- Corneja se da cuenta de que se ha visto envuelto en una cadena de tareas que no termina.
- Corneja se cansa, y usa unos petardos de Ludo para reventar el candado.
- Corneja investiga la Torre.
- Un rayo cae en el pararrayos de la Torre, lo que provoca que los detectives viajen al 1950.

14:00 - (1950)

- Puzzle para escapar de la torre, que está cerrada por ser el año 1950.
- Corneja investiga la casa, se da cuenta de que ha cambiado.
- Corneja y Picabueyes fingen ser fontaneros. Casualmente, la familia esperaba a unos fontaneros.
- Los detectives deben realizar varias chapuzas en la casa para no levantar sospechas.
- Durante las reparaciones, los detectives conocen en mayor profundidad a los Tocado.
- Simus ha desaparecido, Félix y Maximus discuten.
- Corneja consigue robar la llave para abrir la Torre del Reloj.
- Los detectives vuelven a la Torre, pero sin que se den cuenta, Simus de 1950 se cuelga en la Torre.

15:00 - (2000 / 1950):

- Los detectives regresan al 2000. Corneja empieza a preguntar sobre la relación entre Félix y Maximus.
- Corneja descubre a un niño en la casa.
- Simus niño está en la escena del crimen. Asustado por ver el cuerpo, se ha subido a una estantería.
- Corneja recuerda que esa estantería estaba siendo construida en 1950.
- Regresa a 1950, donde Félix está construyendo la estantería.
- Mediante a un puzzle, Corneja distrae a Félix, cambia los planos para que la estantería sea más endeble y poder tumbarla en el año 2000.
- Al regresar al año 2000, Félix les trae una escalera.
- Corneja tumba la estantería igualmente.

- Los detectives vuelven a la Torre. Picabueyes toquetea el mecanismo, lo que provoca que los detectives viajen con Simus a 1975.
- Simus se escapa.

16:00 - (1975)

- Los detectives llegan a 1975, confundidos por el nuevo cambio en la casa.
- Los detectives fingen ser dramaturgos que venían a representar Hamlet usando marionetas. Casualmente, la familia esperaba a unos dramaturgos que venían a representar Hamlet usando marionetas.
- Puzzle: Conseguir un escenario, marionetas y una copia de Hamlet para representar la obra.
- Los detectives se enteran de que Maximus está haciendo su testamento.
- Simus será su heredero principal, lo que provoca que Félix se enfurezca con Maximus.
- Los detectives tratan de encontrar a Simus pequeño.
- Mientras representan la obra para el Simus de 1975, el Simus de 1950 sale de su escondite.
- Simus de 1950 comprende entonces que el hombre que murió en el 2000 era él.
- Los detectives se excusan diciendo que van a hacer un receso, y se marchan a 1950.
- Corneja y Picabueyes se despiden del Simus de 1950, y regresan al 2000.

17:00 - (2000 / 1950)

- Corneja investiga sobre la herencia de 1975 en el año 2000.
- Corneja descubre que Maximus murió en 1950 (se ha cambiado el pasado).
- Los detectives regresan a 1950. Maximus sigue vivo.
- Viajando entre ambos tiempos, los detectives descubren que Maximus murió envenenado por una botella de vino.
- Corneja ha de colarse en la bodega secreta de Maximus para destruir la botella de vino, y evitar que Maximus beba de ella. Para acceder, ha de introducir una contraseña numérica en un candado.
- Corneja consigue destruir la botella. Pero sin saberlo, se ha equivocado de botella.
- Los detectives regresan al presente. Maximus se da cuenta de que algo pasa con la Torre del Reloj.
- En el 2000, los detectives descubren qué Maximus murió en 1950, y Félix en 1975.

18:00 - (2000 / 1975)

- En el 2000, los detectives están confusos, deciden preguntar a los miembros de la familia sobre la muerte de Félix.
- Félix murió cuando la lámpara de araña de su despacho le cayó encima a las 18:55.
- Los detectives viajan a 1975 para tratar de impedir la muerte de Félix.
- Al llegar a 1975, los detectives intentan acceder al piso superior de la casa, pero Nube les impide el paso. Los acusa de ser unos farsantes, y los amenaza con llamar a la policía.
- Marisol les obliga a
- Les ofrece ser sus esclavos por el resto del día a cambio de no denunciarlos.
- Corneja se da cuenta de que la leche está a punto de caducar, lo que le da a pensar que tal vez puedan darle en leche en mal estado para que se sienta indispuesta y poder librarse de ella.
- Corneja esconde en el desván de la casa el brick de leche.
- Corneja viaja al año 2000, recupera el brick, que se ha convertido en una masa gelatinosa.
- Corneja calienta en el microondas la masa, y se le sirve a Marisol.
- Marisol sale disparada al baño.
- Corneja y Picabueyes corren hacia el despacho de Félix, minutos antes del momento fatídico.
- Corneja y Picabueyes hacen que Félix se aparte de la lámpara, que cae a su lado.
- Una sombra huye de la habitación.
- Corneja y Picabueyes le persiguen, hasta la torre del reloj, donde son transportados junto a la sombra.

19:00 - (1950 / 1975 / 2000)

- Corneja y Picabueyes llegan hasta el año 1950 junto a la sombra.
- La sombra resulta ser Maximus.
- Los detectives exigen explicaciones. Maximus les cuenta que él ya conocía el secreto de la Torre del Reloj, incluso había estado usando los viajes en el tiempo para enriquecerse. Pero en el año 1925, Félix nació. Maximus decidió clausurar la Torre, ya que creía que era peligrosa, y temía que al alterar el tiempo, pudiese dañar a su familia.
- Maximus deduce que puesto que la contraseña de la bodega secreta y el secreto de la Torre figuraban en su testamento, solo su heredero tras su muerte podría conocerla, por lo que dedujo que Félix era el culpable, y que había usado los viajes en el tiempo para matarlo.
- Los detectives le cuentan que Félix no fue su heredero, si no que fue Simus.

- Maximus no cree que Simus fuese su asesino.
- Maximus les propone tender una trampa al asesino.
- Los detectives han de preparar una trampa en la bodega. Para ello, han de conseguir pegamento, plumas y un cubo.
 - Pegamento (Año 2000): Morgana lo cambiara por las hierbas "aromáticas" de Elbra. Para ello, los detectives deberán dejar que Elbra les haga la carta astral.
 - Plumas (Año 1950): En el despacho de Maximus, coger el abrecartas. Rasgar una de las almohadas del cuarto de Aurora.
 - Cubo (1975): Federico está usando uno para fregar los desperdicios de Marisol. Debemos cambiar el café que toma por café descafeinado, para que se duerma.
- Una vez conseguido todo, los detectives preparan la trampa. Esta funciona, dejando al intruso pringado.

20:00 - (1950 / 1975 / 2000)

- El intruso resulta ser el Simus de 1975.
- Los detectives le interrogan.
- Simus les dice que de niño descubrió el secreto de los viajes gracias a ellos, donde descubrió que iba a ser asesinado.
- Simus investigó a la familia durante 25 años, tratando de descubrir quién lo iba a matar. Finalmente, dedujo que el asesino era su abuelo porque siempre le decía que "lo iba a matar a besos".
- Maximus le dice que es imbécil.
- Simus entonces deduce que su asesino sólo puede ser Félix, ya que Simus le había hablado sobre los viajes en el tiempo.
- Los cuatro viajan a 1975 para confrontar a Félix.
- Félix se atrinchera en su despacho, armado con una ballesta.
- Los detectives deben fabricar una armadura para irrumpir en la habitación.
 - Casco: Debemos viajar al año 1950 para conseguir un manga viejo de Poncho. En el 2000, Vinyet nos lo cambiará por un casco del Super Power Defender rosa (parodia Power Rangers).
 - Coquilla: Federico en el 2000 tiene una coquilla, pero Corneja se niega a ponérsela sin lavarla antes. Corneja usa la lavadora en 1975.
- Estando bien pertrechado, Corneja se enfrenta a Félix. Durante el forcejeo, la ballesta se dispara, pero el casco hace rebotar la flecha, que impacta en Maximus, hiriendolo. Simus corre a ayudar a su abuelo.
- Corneja y Picabueyes persiguen a Félix, que huye a la Torre.
- Acorralado en la Torre, Félix dispara para intimidar a los detectives. La bala rebota de nuevo, golpeando una pieza de la máquina. En este momento, Félix confiesa haber sido el asesino original de Simus. La

envidia de no ser escogido como heredero por Maximus le hizo viajar en el tiempo para matar a su hijo.

- Un rayo cae, lo que transporta a los detectives y a Félix.

21:00 - (1925 / 2000)

- Los detectives miran alrededor confundidos. La Torre es nueva: No habían estado en esta época antes.
- Félix huye por la puerta.
- Al salir, se encuentra con el Maximus de 1925.
- Maximus, pensando que es un ladrón, reduce a Félix.
- Los detectives se presentan como tal, y dicen a Maximus que van a detener a Félix por asesinato.
- Maximus entonces reconoce en Félix a su hijo.
- Maximus abraza a Félix.
- Félix rompe a llorar. Le cuenta que está arrepentido de lo que ha hecho, y que se dejó llevar por los celos y la envidia. Ahora aceptara el castigo que se le imponga por su crimen.
- Maximus no quiere que los detectives detengan a su hijo.
- Les propone una solución: Destruir la máquina del tiempo en 1925 para que Félix no pueda cometer el asesinato de Simus.
- Corneja está algo molesto porque ya ha detenido a Félix, pero por insistencia de Picabueyes, deciden seguir con el plan.
- Los detectives y Félix vuelven a su respectivo tiempo.
- Al volver al presente, los detectives regresan a la Hacienda.
- Llegan a la sala de estar, donde toda la familia está reunida, Simus incluido.
- Los detectives anuncian victoriosos que han conseguido impedir el crimen de Simus.
- Toda la familia se pone en alerta, acusandolos de ser ladrones que se han colado en la casa fingiendo ser detectives. Como el crimen no se ha cometido, nadie sabe de que estan hablando.
- La familia llama a la policia.
- Corneja propina una colleja a Picabueyes por obligarle a impedir el crimen.

Referencias

Exploración



La exploración de la ciudad es similar a la del videojuego *Chulip* (2002). Los pueblerinos tienen sus rutinas diarias, que el jugador puede modificar con sus acciones.

Estilo visual de los personajes



Los personajes tienen un aspecto similar a los Muppets humanoides.

Viajes en el Tiempo



La línea temporal funciona como en *Tokyo Revengers* (2017-Actualidad). El futuro puede sobrescribirse. Las acciones en el pasado modifican el presente. Hay que cambiar el pasado para "arreglar el presente".

Relación entre los detectives



La dinámica de personajes entre el detective Corneja y su ayudante Picabueyes es la misma que tienen Borja y Joseba (derecha e izquierda, respectivamente) en *Qué vida más triste* (2008-2010). Borja es un embaucador, mentiroso, aprovechado y egoísta. Joseba tiene buen corazón y aunque suele reñir a Borja por sus trucos al final siempre termina ayudándolo. Los dos son tontísimos.

También tienen cierta reminiscencia de *Mortadelo y Filemón*. Tendrán relación de jefe/subordinado y ambos serán bastante metepatas.

La Hacienda Tocado

