

# *CATNAPPED*



07-11-2018

Por Oscar Sastre, Lalia Porto, Alba Mercadé, Eric Esteban y Borja Urquidi

Grupo 101 - Subgrupo 4

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO
<b>Título del juego</b>
Catnapped
<b>Target</b>
Jóvenes de 12 a 17 años; género mixto. Son o han sido consumidores de películas de animación (Disney, Dreamworks...)
<b>Concepto (màx. 3 línies)</b>
Sir Piter es un gato persa que es expulsado de casa por Rasputin II, el chihuahua de la familia, que estaba celoso y urdió un plan para deshacerse de él. Sir Piter es recogido por una familia algo mal de la cabeza e intentará escapar para volver a su hogar.
<b>Referencias visuales (moodboard)</b>
 <p>Three movie posters are displayed side-by-side. From left to right: 'The Secret Life of Pets' showing various dogs in a city; 'Bolt' showing a white dog in a red background; and 'Un Chihuahua en Beverly Hills' showing several dogs in a red shield shape.</p>
<p>Por un lado hemos escogido como referencias visuales <i>Bolt</i> y <i>Un Chihuahua en Beverly Hills</i> dado que son películas en las que los protagonistas se encuentran en una aventura por volver a casa en la que no querían participar. En ambos casos los protagonistas sufren un cambio en su personalidad, y pasan de ser snobs y quisquillosos a confiar en aquellos con buenas intenciones.</p> <p>Por otro lado, <i>Mascotas</i> se acerca más directamente a nuestra intención con este juego, dado que trata la llegada de un nuevo miembro a la familia, la aparición de los celos, y el cómo el protagonista no siempre es el que no ha roto un plato en su vida.</p>

**NARRATIVA DE ALTO NIVEL****Backstory**

El gato Sir Piter es comprado por Suzanne, una empresaria exitosa que necesita compañía en su vida privada. Tres años después, Rasputin es adoptado antes de que fuera sacrificado por la quiebra de una perrera de la ciudad, convirtiéndose en el nuevo compañero de apartamento de Sir Piter. El felino no acepta ni le cae bien el chihuahua, puesto lo considera un animal “sucio” por haber estado en la calle y una amenaza a su monopolio de atención.

Van pasando los meses, y lo que empieza como una tolerancia a la presencia del otro, se convierte en una amistad profunda. Rasputin y Sir Piter se convierten en mejores amigos, aprendiendo el uno del otro. Pero la edad del canino ya era muy avanzada, y al segundo año de su convivencia, este muere de vejez.

La muerte de Rasputin pesa en la dueña, pero sobretodo en Sir Piter, el cual lentamente cae en la depresión. Suzanne al ver los cambios en el gato, decide comprar a Rasputin II, un segundo perro también chihuahua en un intento de llenar el vacío y darle un nuevo compañero a su felino.

Tanto el perro como el gato se llevan fatal; Rasputin II tiene problemas de confianza al considerarse un mero reemplazo, y Sir Piter le achaca que no es digno de llevar el nombre de su mejor amigo. A eso se le suma que la dueña parece estar mucho más pendiente de Sir Piter, quien acapara toda la atención de manera activa.

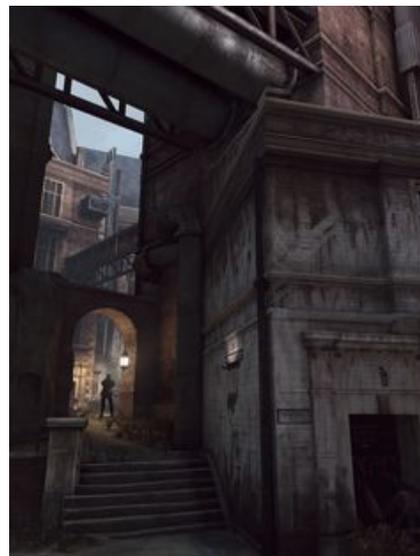
Durante una tarde en la que la dueña se va de viaje a una conferencia, en un arranque de ira Rasputin II atrae a Sir Piter hasta el alféizar de una ventana con un puntero láser, y lo empuja al vacío, echándolo de casa. Sir Piter se desmaya debido al shock de la caída, aunque un toldo ameniza su caída.

### Setting

Época contemporánea, ubicada en una metrópoli llamada Radámpolis. Se plasma la zona alta de la ciudad (empresarial, de alto estándar y con dinero) versus los barrios más bajos de la misma (barrios marginales, pobreza y abuso social) bajo el uso de aparentes estereotipos con tal de que el target pueda identificarlo fácilmente al inicio.



La zona dónde vive Sir Piter podría llegar a recordar a versiones de Nueva York o Barcelona en sus respectivas versiones más cartoon. Zootopia, al margen de la población animal humanoide, es un buen ejemplo de metrópoli buscada.



En cuanto a los barrios bajos, recordarían en aspecto a aquellos que podemos encontrar en Dishonored, por ejemplo. No son chabolas, ya que siguen siendo parte de la gran ciudad, pero se nota un aire de dejadez y pocos recursos en la zona.

**Story****Acto 1*****Día 2 - In media res.***

Sir Piter se despierta en la calle tras la caída, y desorientado empieza a caminar sin rumbo. Cuando se despeja y logra centrarse en dónde está, se da cuenta que se ha alejado de su hogar. Intenta volver a casa, guiándose de aquello que con mucho esfuerzo llega a recordar sobre lo que veía desde la ventana del apartamento. Tras unos minutos de caminata, se va dando cuenta que algo no va del todo bien con su orientación; cada vez sus esperanzas de llegar a casa son más bajas, y de golpe es hiperconsciente de que está en medio de la calle, con todos los humanos mirándolo extrañados.

Un murmullo de golpe empieza a surgir entre la multitud, y una furgoneta parece que va directa hasta su posición. Sir Piter no entiende nada, hasta que ve bajarse a dos hombres con unos objetos extraños entre las manos. Cuando este ve que van directos hacia él, no le da mucha importancia al principio, hasta que intentan atraparlo y de un torpe salto, les esquivo y empieza a correr.

Se inicia una persecución entre callejones, en que los humanos intentan atrapar a Sir Piter sin éxito. Después de un buen rato, Sir Piter consigue perderlos de vista, pero se encuentra en una zona que no se parece en nada a lo que veía desde su cómodo piso. En estos momentos, ha llegado hasta la zona marginal de la ciudad, y al no saber dónde se encuentra, el agobio de la persecución sumado al cansancio de su pobre constitución, hace que se encuentre tan exhausto que no puede moverse más. Demasiada adrenalina para su estilo de vida de lujos.

De golpe, otra figura humana aparece, pero esta vez es más pequeña y aparentemente inofensiva. Sinceramente, Sir Piter está demasiado exhausto y sacudido mentalmente como para ponerse a analizar. Justo cuando la humana pequeña lo está recogiendo del suelo, este se desmaya de nuevo.

[...]

Sir Piter se despierta en un lugar extraño: está todo muy sucio, y es desagradable. No entiende cómo ha podido llegar ahí, tampoco recuerda nada más que estar escapando de control de animales. Como acosándolo, las imágenes no dejan de venirle a la cabeza, había sido una situación que sobrepasaba sus límites.

Tras unos minutos para reponerse, se dispone a descubrir dónde está, pero una voz le detiene y le empieza a hablar. No sabe de dónde procede, la sala está un poco oscura y sólo puede intuir vagamente la procedencia de esta. Al menos, hasta que de entre la oscuridad aparecen unos ojos felinos que le están mirando fijamente.

Sir Piter se asusta al ver que el felino, saliendo de entre las sombras, no tiene pelo alguno y el aspecto grita enfermedad dentro de su reducido conocimiento de gatos. Manteniendo las distancias ante la sospecha, temeroso pregunta el nombre del otro gato con un retintín autoritario. Se trata de Rox, un gato Sphynx; no tiene enfermedades, y al principio, se ofende por la reacción del gato snob; Sir Piter se fija en que Rox, *está además bastante sucio y la repulsión aparece*. No obstante, sabe que está en un terreno que no es el suyo, así que con miedo, inquiere sobre su localización.

Rox, burlona, le responde sobre su nueva 'estadía' en los barrios marginales, sospechando que se trata de un gato malcriado de las zonas más 'pijas'. Tras descubrir donde están, Sir Piter, entra en shock, empezando a recordar que le ha llevado a esa situación. Entre ello, recuerda todo lo pasado en su casa, y se lo empieza a explicar a Rox en un ataque de furia.

### ***Día 1 - Flashback***

Sir Piter relata lo que desde su punto de vista, Rasputin II estaría pensando para hacer lo que hizo, por envidia, resentimiento... Recuerda todas las cosas que le hizo antes de caer del piso, y le da sentido a todas esas acciones hacia él.

[...]

En este capítulo se controla a Rasputín II, y se cuenta cómo este lleva a cabo su malvado plan para echar a Sir Piter del piso.

Rasputin II sabe que para conseguir su objetivo debe pensar bien cómo hacerlo, y prueba varias formas para intentar echar a su compañero felino, pero no son efectivas.

Tras algunos intentos, encuentra en la mesilla de la sala de estar, el puntero láser con el que Suzanne muchas veces juega y hace desesperar a Sir Piter, y es cuando ve claramente lo que debe hacer, guiarlo hasta la ventana, para tan solo empujarlo un poco y que de esta forma caiga y ya no vuelva a verle nunca más.

### **Acto 2**

#### ***Día 3***

Tras desahogarse contándole su historia a Rox, Sir Piter le pide a este que le explique y muestre dónde se encuentran. Rox le habla sobre la familia que habita en esa casa, los cuales son un poco especiales, destacando a Margaret, un niña un poco insoportable desde el punto de vista de Rox, y eso asusta un poco a Sir Piter, que no está acostumbrado a tratar con humanos de esas edades, y al cual no le hace nada de gracia desde un principio, porque sabe que ese pequeño humano que se lo llevó cuando escapó de los dos humanos de control de animales fuera ella, probablemente.

Sir Piter le pide a Rox que le muestre un poco la casa, para ver en qué tipo de entorno deberá permanecer, y si puede encontrar alguna vía de escape, no dejarla escapar.

Durante la expedición por la casa, se van apreciando muchos de los defectos de la familia. Todo está sucio, desordenado, no hay lugares en los que poder relajarse, y lo peor de todo, no hay buena comida en ningún lugar visible, y Sir Piter está hambriento, ya es hora de su tercer desayuno del día (Suzanne siempre le dejaba sus comidas preparadas, para cuando esta estuviera en el trabajo o se fuera de casa un rato, no le faltara de nada).

Sir Piter le pide comida a Rox, y le exige que le lleve a la cocina, para buscar si en esa casa tenían algo de calidad para comer. Este le intenta avisar de que no es el mejor momento, pero no le hace caso y con una insistencia irritante consigue que Rox acceda a guiarle, desesperada por no escucharlo más.

Cuando llegan a la cocina, ven que Margaret está ahí comiendo unas galletas, y antes de que puedan reaccionar, esta les ve y va directa a por ellos, en especial hacia Sir Piter, su nuevo gatito. Aquí empieza la real tortura para Sir Piter, un gato muy delicado, y que únicamente quiere que le toquen si el mismo lo desea. Pero ahora no está en su piso, con su dueña, sino con una niña de 12 años, con no mucho cuidado hacia los animales. Sir Piter de repente se siente en medio de una agonía, en la vida le habían hecho caricias tan “efusivas”, como si le fueran a arrancar la piel. Tampoco le habían lanzado por los aires, y mucho menos, hacerle cazar ratones, cómo es en este caso, y precisamente no escaseaban esa casa esa clase de animales repugnantes a ojos de Sir Piter.

Tras ese traumático momento, Sir Piter se va aterrorizado hacia la habitación en la que se despertó. Ahí se encuentra de nuevo con Rox, la cual le avisó de que no era buena idea, pero Sir Piter, por la ansiedad, y siguiendo sin hacer caso a los consejos de Rox, decide intentar escapar de la casa, sin ayuda de nadie. Cómo anteriormente, Rox intentaba aturle sin éxito, pero tampoco era nadie importante para ella como para preocuparse en exceso.

Sir Piter sale de la habitación, y con cautela pero un poco apresurado se mueve por la casa, buscando una ventana que le permita escapar de ahí. Tras un rato moviéndose sin hacer ruido para que lo vean, vé que hay una ventana abierta de par en par, y que no hay nadie cerca que le pueda impedir su libertad, y sin pensarlo va directo a saltar hacia el exterior. Pero justo cuando está saliendo, se encuentra de frente a Margaret que estaba jugando fuera, y cae directamente sobre ella, la cual le agarra y al ver que intentaba escapar, le lleva a una habitación y le encierra ahí dentro. De nuevo, la poca capacidad de razonar, su cabezonería y su estado de forma pésimo, le habían pasado una mala jugada de nuevo.

**Día 4**

Tras pasar toda la noche encerrado en la habitación, solo, sin comida, y sin nadie que le diera cariño, aparece una voz más amigable dentro de ese infierno. Rox ha ido a ver en que estado se encontraba. Esta lleva mucho tiempo en esa casa, y ya se conoce toda a la perfección, y aunque no pueda acceder a la habitación directamente, puede comunicarse con él desde el conducto de ventilación.

Aunque Rox está enfadada porque Sir Piter no le ha hecho caso ni una sola vez desde que ha llegado a la casa, está dispuesta a ayudarlo una última vez, y siempre que este le haga caso de una vez por todas. Y de esa forma aunque Sir Piter no esté muy de acuerdo en aceptar órdenes, lo acepta y hace caso de los consejos y avisos de Rox para intentar escapar de la habitación.

Tras realizar varias tareas para poder abrir la puerta y salir, Sir Piter va a la habitación de al lado, dónde se encuentra Rox, y ahí tienen una larga conversación, en la que Sir Piter conoce mejor a Rox, y eso les une un poco más.

Rox le cuenta a Sir Piter, que lleva tiempo queriendo escapar de forma permanente de esa casa, y vivir la vida por su cuenta, pero que todavía no había encontrado la motivación suficiente para hacerlo. Pero ahora que Sir Piter había aparecido, había visto en él que hay algo mejor fuera de ese hogar, y ella también quería probar. Nunca había tenido otro tipo de vida que no fuera la callejera, o con familias de este estilo, jamás pudo ni imaginar lo que sería vivir con los lujos de los que Sir Piter disponía.

Una vez se ponen de acuerdo, Rox se dispone a pensar un plan para escapar, sin la ayuda de Sir Piter obviamente, quién no iba a mover un dedo para pensar en lo que en un principio era algo esencial para él.

Con los conocimientos de la casa de Rox, al fin consiguen salir de la casa, y aunque Margaret se da cuenta, ya es tarde para poder ir tras de ellos.(...)

**Día 5**

Tras conseguir lo que parecía imposible, Sir Piter y Rox, están en la calle. Todavía no se lo creen, y van con mucha cautela. A Rox se la ve más relajada, porque ya tiene experiencia en la calle, pero Sir Piter le tiene pánico por todo lo que tuvo que pasar.

Sir Piter no se encuentra muy dispuesto a avanzar, por miedo, hambre y vagancia, cosa que le caracteriza. Y Rox ya un poco malhumorada por la mala actitud de Sir Piter, le dice todo lo que piensa, y deja en shock a Sir Piter, que sin rechistar sigue caminando sin quejarse más por el momento.

Ahora que Rox había conseguido un poco de tranquilidad, y que Sir Piter se moviera un poco, ya podía empezar a guiarlo por la ciudad, intentando evitar los peligros de las calles. Pero no sería por mucho tiempo, ya que para evitar al control de animales, y que los humanos les vean, tienen que pasar por calles un poco hostiles, en las que hay tanto gatos, como perros callejeros, que si vieran a Sir Piter por ahí merodeando, no dudarían en aprovecharse de él, e incluso hacerle daño.

Pero lo peor era inevitable, y en una de las callejuelas, les asaltaron un grupo de gatos que tenían mucho interés de saber de donde salía Sir Piter, y porque olía especialmente bien. Empezaron a molestarles diciéndoles que ese no era lugar para gatos ricos como él. Tras ese percance, en que Rox intentando defender a Sir Piter, resulta herida, consiguen escapar gracias a una sorprendente genialidad de Sir Piter, que consigue ahuyentara los gatos callejeros, pero esto atrae por mala fortuna a unos controladores de animales, que con el ruido se acercaron a ver qué pasaba, y atrapan a Sir Piter, que era el único que quedaba visible en el callejón.

### ***Día 6***

Rox al ver que se lo llevaban, y después de que le ayudara a que esos gatos no le hicieran más daño, decide ir en su búsqueda, para compensar ese buen gesto hacia ella (aunque no sabía, que Sir Piter en realidad solo intentaba salvarse a si mismo).

Como Rox ya había estado en una perrera con anterioridad, sabía perfectamente que hacer para ayudar a escapar a Sir Piter, así que se fue directa hacia allí. Con una habilidad increíble para el sigilo, consigue liberarlo. (...)

Tras escapar, Sir Piter está un poco sorprendido de que Rox fuera en su búsqueda, y se da cuenta de que no todos son egoístas como él, y que el problema todo este tiempo quizás había sido él, con su actitud egoísta, y esto le hace cambiar un poco su visión de todos los acontecimientos sucedidos hasta el momento.

## **Acto 3**

### ***Día 7 — 1ª Parte.***

Tras todo lo sucedido, consiguen llegar al piso donde vive Sir Piter, y al entrar ven que Rasputin II está viviendo como un rey, y eso enfada mucho a Sir Piter que le pide explicaciones y se dispone a enfrentarlo. Rasputin II un poco sorprendido por la llegada de Sir Piter, y al ver que va acompañado de alguien aparentemente más duro que ellos dos, intenta evitar cualquier tipo de confrontación, y se dispone a explicar el por qué hizo lo que hizo.

### ***Día 0 — Flashback***

Se cuenta cómo Sir Piter acapara la atención de Suzanne siempre que Rasputin II intentaba que le dieran cariño y le mimaran. Se ve cómo Sir Piter siempre que veía que Rasputin II iba hacia su dueña, aunque no tuviera nada que hacer, por fastidiar, iba y se sentaba en el regazo de ella, o se restregaba para llamar su atención y lo acariciara, etc.

A veces este comportamiento rozaba la obsesión, una obsesión porque Rasputin II no fuera aceptado en esa familia. Y no tan sólo era privado de cariño, sino que Sir Piter incluso, provocaba que Suzanne se tuviera que enfadar con Rasputin II, al pensar que cometía fechorías, como romper objetos de la casa, entre otros...Todas ellas provocadas por el mismo Sir Piter.

**Día 7 (Segunda Parte)**

Tras acabar de explicarlo, Rox cambia su actitud hostil, hacia una más bien de pena hacia Rasputin II, y de recelo hacia Sir Piter. Ella ya había vivido de primera mano lo insufrible que puede llegar a ser Sir Piter, y eso le ayuda a entender un poco mejor al chihuahua.

Gracias a que Rox le ayudó tanto, y que le rescató de la perrera, se siente un poco más receptivo, y entiende a Rasputin II un poco más, aunque sigue enfadado, ya que por su culpa tuvo que salir de su zona de confort. Aunque esto le ayudó a entender un poco más lo que es vivir fuera de un entorno de lujo, y a apreciar todo lo que había tenido hasta ese momento, aunque tuviera que compartirlo con alguien que no era de su agrado.

Finalmente, Sir Piter y Rasputin II se ponen de acuerdo en darse una tregua y en que los dos deben gozar de la buena vida que Suzanne les proporcionaba.

Suzanne está muy feliz de volver a tener en casa a sus dos animales, y ver que se llevan mejor. No entiende qué pasó, pero está más aliviada de eso. habían sido unos días duros, ya que para ella, sus animales son como sus bebés, y quiere lo mejor para ellos.

Aunque Suzanne no puede hacerse cargo de Rox, conoce a una vecina que lleva años en busca de un gato de la raza de esta. Rox es adoptada por esta dulce vecina, que la trata como nunca antes nadie lo había hecho, y esto le hace muy feliz. Rox nunca antes había sentido semejante amor por parte de un humano, y lo valora mucho.

Tras todo lo sucedido, todos acaban felices, Sir Piter y Rasputin II aunque sigan teniendo algunas discusiones para ver quién es el más querido por Suzanne, se apoyan en los momentos importantes. Además, Sir Piter está tranquilo de saber que desde su ventana puede ver cómo Rox, después de todo es querida como se merece, y que incluso de vez en cuando, pueden verse para charlar, ahora que Sir Piter ya no le tiene tanto miedo a salir a la calle.

## Aspecto visual del juego



La estética del juego sería cartoon, siguiendo el estilo de series de animación como *Over the Garden Wall*. De esta forma el juego nos permitirá delimitar mejor la vista del jugador a un plano y evitará posibles descuadres o divagaciones a la hora de resolver posibles puzzles o encontrar elementos interesantes.

Escogemos este estilo dado que es algo habitual en el género de aventura gráfica, y porque nos permite adaptar mejor a nuestros personajes, a quienes queremos dar un estilo entrañable a la vez que cómico, cosa que el arte 2D nos permite hacer mejor, haciendo posibles exageraciones de las expresiones que puedan tener, para amplificar los sentimientos que se quiera transmitir al jugador.

## PERSONAJES DEL JUEGO

### Sir Piter



<b>Nombre y apellidos</b>	Sir Piter
<b>Género</b>	Masculino
<b>Edad</b>	5 años y 2 meses (37 años humanos)
<b>Ciudad de residencia</b>	Radámpolis
<b>Familia Animal</b>	Felino, gato.
<b>Accent</b>	Británico, con mucha floritura en el lenguaje.
<b>Raza</b>	Persa blanco
<b>Función</b>	PC - Protagonista
<b>Descripción física</b>	
<p>El felino pertenece a la familia de los gatos persas, con un tamaño grande entre los susodichos al llegar casi a los 70cm de longitud. Complexión fofa; tiene sobrepeso por las abundantes comidas y escasa actividad física. Por ende, no está versado a realizar esfuerzos, ni tampoco los aguantaría sin empezar a jadear al poco tiempo, cansándose con rapidez. Su agilidad también está comprometida.</p>	

Sus orbes son cerúleas, rodeadas de un marcado contorno marrón oscuro que define dichos ojos con mayor intensidad. Tiene un pelaje largo y bien cuidado, blanco, el cual constantemente va dejando su rastro al caerse en abundancia. Alrededor de su cuello suele tener un collar de diamantes Swarovsky, pero ante su última subida de peso, a pesar de que los dueños se lo colocan siempre que pueden, Sir Piter siempre se lo quita para poder respirar. Está perfumado con una esencia de rosas, con tal de nunca 'oler a gato'.

### Descripción psicológica y sociológica

Sir Piter es un gato que, debido a las circunstancias de la muerte de Rasputin y la crianza recibida por parte de sus dueños, ha resultado en una personalidad malcriada, vanidosa, narcisista y bastante egocéntrica. Si bien no es malvado, carece de la empatía necesaria para entender los sentimientos de los demás; tendiendo al victimismo, es difícil que exprese algo que no entre en su categoría de 'idóneo', la cual viene dada por su crianza de alta clase. No tiene muchas luces; no es tonto, pero definitivamente tampoco se le podría catalogar de inteligente. Demasiado contaminado por su sentimiento de superioridad, peca de confiado al punto de resultar hasta ingenuo, cayendo entonces fácilmente en maquinaciones o engaños de otros.

Aprende con lentitud aquello que sale de su zona de confort; un gato de rutinas, la idea de que algo salga de su 'normalidad' o pronóstico lo rechaza fervientemente (actitud conservadora). Cobarde, incluso, lo llamarían algunos ante la perspectiva de afrontar o aceptar cambios. Es escéptico a la hora de enfrentar razas distintas de gato o perro que no conoce, al mismo tiempo que emitir prejuicios con rapidez, al punto de rozar el racismo.

Dado que siempre ha estado rodeado de una familia y entorno de alta clase, incluso en la tienda donde fue comprado, no tiene más noción del mundo que algo 'limpio, bonito y cómodo'. Su único contacto fuera de esto, el difunto Rasputin, por un breve tiempo logró expandir las miras de Sir Piter. Sin embargo tras su muerte, se encerró de nuevo en su caparazón, volviendo a su personalidad vanidosa, inclusive perezosa.

### Backstory personal

Sir Piter nació en un criador especializado de gatos persas con pedigree en Radámpolis; nunca tuvo contacto con otra cosa que no fueran otras crías de su misma especie y raza. Fue comprado a los dos meses de edad, por una empresaria adinerada. Así, su vida en el criador dio paso a una nueva en la parte alta de la metrópoli.

Por dos años, vivió rodeado de todo tipo de lujos y mimos; los mejores vestidos, los mejores tratamientos para su pelaje o salud, e incluso las mejores comidas que podía recibir. La empresaria no tenía hijos ni pareja, así que trataba al gato como su propio bebé, agasajando al felino de todas las maneras posibles.

Cuando fue a cumplir su tercer año, un nuevo integrante se unió a la familia; Rasputin, un chihuahua sacado de la perrera, ya bastante mayor de edad. Sintiendo su monopolio de los mimos de casa ser amenazada, no acepta en primera instancia al perro. Sin embargo dada la cándida y sabia personalidad de Rasputin, además de su paciencia, logra ganarse un lugar en el corazón del gato.

Con el tiempo, la aceptación da paso a una profunda amistad; Rasputin enseña a Sir Piter que su pasado no lo hace menos que él, mientras que Sir Piter empieza a integrarlo activamente en el tipo de vida acomodada con tal de que el viejo chihuahua pase sus últimos años con comodidad y agradable.

Dos años después, Rasputin muere; el felino, ante la pérdida de su único amigo, cae en un espiral descendente de retorno a las malas costumbres. Gana muchísimo más peso, su pereza excede ya los límites saludables, e incluso se vuelve mucho más demandante con su dueña, la cual tampoco cae en la depresión del animal, y lo anima a seguir comportándose así. Dos meses después, un nuevo chihuahua llega a la casa: esta vez, comprado, y portando el nombre de Rasputin II.

Repudiando la idea de que el perro porte el nombre de su mejor amigo, considerándolo un sacrilegio a su memoria, el felino no acepta la presencia de Rasputin II en rotundo. Acapara todo lo que puede cualquier atención, desplazando así al perro; *hará todo lo posible, con tal de lograr que el perro desaparezca o se vaya.*

## Rasputin II



<b>Nombre y apellidos</b>	Rasputin II
<b>Género</b>	Masculino
<b>Edad</b>	10 meses (12 años humanos)
<b>Ciudad de nacimiento</b>	Radámpolis
<b>Familia Animal</b>	Canino, perro.
<b>Accento</b>	Neutro.
<b>Raza</b>	Chihuahua
<b>Función</b>	PC - Antagonista
<b>Descripción física</b>	
<p>Perro de raza Chihuahua, bastante joven y bien cuidado. Endeble físicamente, aunque cargado de energía y ágil. Su pelaje canela es corto en la mayoría del cuerpo, exceptuando cola y cabeza, las cuales se ha dejado crecer lo suficiente para simular una 'melena'; al tacto, es extremadamente suave. Irises marrones oscuro, con una mirada suave y ansiosa. Uñas bien cuidadas y extremadamente pulcra la apariencia general.</p>	

Suele llevar algún tipo de vestido/jersey sofisticado para perros, ya que es bastante sensible al frío. En su cuello, un collar carmesí con una placa hecha con un cristal rubí con su nombre y contacto en caso de perderse.

#### Descripción psicológica y sociológica

Rasputin II, en esencia, es un perro tímido y con severos problemas de inseguridad frente a lo que los demás piensan de sí mismo. Su autoestima es baja; mermada tanto por el sentimiento de decepción al ser el único de su camada que no fue comprado en el criadero, y luego por el trato recibido tanto por Sir Piter, como las confusiones de Suzanne. Realmente se cree que es un reemplazo. Tiene un resentimiento hacia el anterior chihuahua y su situación que al mismo tiempo lo llena de culpa por eso mismo.

Sin embargo, es extremadamente astuto e inteligente que, debido a la falta de cariño que recibe en casa, termina por usarlo en pos a los celos y la desesperación contra de Sir Piter. Detesta la soledad, y el sentimiento de aislamiento; pero es demasiado temeroso como para enfrentarse directamente a Sir Piter. En el fondo, no es un mal perro, pero el estrés y la desesperación puede sacar lo peor de sí mismo. En el fondo su deseo es sentirse comprendido, y que le acepten como un miembro más.

#### Backstory personal

Rasputin II nació en un criadero de chihuahuas, y posteriormente entregado a una tienda de animales al exceder la edad que podían mantenerlo como una 'posible venta' en el criadero. Inicialmente, su nombre es Tobi. Al cuarto mes, Suzanne compra al pequeño perro, llevándose a su apartamento con Sir Piter y cambiándole el nombre a Rasputin II.

Con la ilusión de ser aceptado y tener un nuevo hogar, estas se ven aplastadas cuando conoce al nuevo compañero: Sir Piter, un gato persa que desde el primer momento, lo rechaza como miembro de la familia. Humillaciones e incluso aislamiento al constantemente acaparar la atención de su dueña, progresivamente Rasputin II va quedando aún más alejado de su confort. Con ese mismo paso del tiempo, el perro se da cuenta de algo: la dueña, si bien lo trata bien, no para de atenderlo como *un sustituto* del anterior perro que había en la casa. La misma ropa, los mismos platos, incluso a veces confundiéndose y diciéndole cosas que sucedieron con el anterior canino.

El gato, por otro lado, *constantemente evita su presencia de manera activa*. Vocal con su desagrado, él le deja clara su posición como un parche, sustituto de una figura insustituible y que él no es merecedor de ocupar el lugar que ha quedado con su marcha. Estos tratos desarrollan en Rasputin II genuino odio hacia el felino: ¡el solo quería una familia, no había hecho nada para merecer esos tratos tan desagradables! Sin embargo, le da un tiempo de margen, esperanzado de que lo acepte.

En vez de mejorar, los meses pasan y el rechazo empeora, así como los malos tratos hacia él psicológicamente. La paciencia de Rasputin II se acaba: si el gato quería

guerra, *guerra tendría*. Trazando un plan en medio de su desesperación por recibir un trato que mereciera, Rasputin II busca deshacerse del gato; le daría de probar su misma medicina, solo que mucho mejor urdida y realizada. *Él sería la mascota de casa.*

**Rasputin**



<b>Nombre y apellido</b>	Rasputin
<b>Género</b>	Masculino.
<b>Edad</b>	15 años (86 años humanos)
<b>Ciudad de nacimiento</b>	Barrios marginales de Radámpolis.
<b>Familia Animal</b>	Canino, perro.
<b>Accento</b>	Barriobajero.
<b>Raza</b>	Chihuahua.
<b>Función</b>	NPC, secundario.
<b>Otros datos</b>	Está muerto al empezar la aventura gráfica; murió hace 2 meses.
<b>Descripción física</b>	
Perro de raza Chihuahua, viejo pero saludable. Su pelaje era corto y liso. El color negro lo cubría casi totalmente, a excepción de las patas, el pecho y el hocico, que	

eran marrones y blancos por los extremos. Adicionalmente, sus orejas eran ligeramente mayores que la media.

Llevaba un collar de cuero blanco con pequeñas gemas de cuarzo en él. Colgando de éste había una placa con su nombre y contacto.

#### Descripción psicológica y sociológica

Rasputin tenía la autoestima bastante baja. No sentía que tenga control sobre su vida por culpa de estar tanto tiempo en una perrera sin ser adoptado. Ver diariamente a gente adoptar otros perros mientras lo miraban con pena le ha pasado factura en cuanto a su ego. Creía que no valía la pena y que iba a ser sacrificado sin llegar a tener un sitio al que llamar hogar. Gracias a esto aprendió cómo defenderse sin la ayuda de nadie. Era muy astuto.

Por otro lado, vivir con muchos perros que se encontraban en su misma situación lo convirtió en un perro bondadoso y respetuoso. Entendía que todo el mundo es diferente y tiene sus propios problemas así intentaba ser amable con los demás. Además, estar forzado a lidiar con cachorros le otorgó una paciencia inmensa.

Después de ser adoptado por Suzanne consiguió aceptarse a sí mismo por quien era y su autoestima subió. Se sentía querido.

#### Backstory personal

Rasputin nació en una camada de perros callejeros y su primer año lo pasó en la calle junto con su familia. Pasado éste, hubo una gran campaña para recoger todos los perros de las calles y dejarlas limpias. Rasputin, junto con su familia, intentó huir de los trabajadores de control de animales, pero fué en vano. En menos de una semana, la mayoría de los perros de la zona, ellos incluidos, fueron capturados y llevados a una perrera.

Al llegar allí, Rasputin descubrió que no había salida. No había sol, ni viento, no había sitios por los que correr y jugar, no había libertad. Se sentía atrapado. Fue separado de sus padres pero su camada y él fueron alocados en la misma celda. Poco a poco, diferentes personas vinieron a la perrera y adoptaron a sus hermanos y hermanas. Se quedó solo.

Pasaron los años y la gente que visitaba la perrera ya no lo miraba con alegría y esperanza al pensar en su posible nueva mascota. Lo miraban con pena. Se sentía miserable y abandonado.

Los perros de las celdas adyacentes iban cambiando. Él sentía camaradería con ellos por estar en la misma situación. Intentaba en cuanto podía hacer sus estadas en la perrera más amenas. No quería que nadie se sintiese tan solo como él se sentía.

Por desgracia, los perros que se hacían mayores y no eran adoptados desaparecían de sus celdas para ser... *sacrificados*. Rasputin no era estúpido, sabía muy bien lo que eso significaba. Al verse mayor empezó a tener miedo sobre si ése sería su final. A veces se preguntaba si ése había sido el final de sus padres. Nunca lo supo.

Al cabo de un tiempo, llegó un día en el que en la perrera había mucho más movimiento que el habitual. Rasputin se preguntaba por qué, pero no terminaba de entenderlo. Entre la conmoción, una mujer se le acercó y lo eligió para adoptarlo. A él. Al que todos habían dejado atrás. Lo eligió y lo llevó a su casa. Le dió un nombre y un collar, un lugar al que llamar hogar. Estaba extático.

La mujer al parecer se llamaba Suzanne y además de él, tenía otra mascota: Sir Piter. Al principio no se llevaban muy bien, pero gracias a la increíble paciencia y bondad de Rasputin terminaron por hacerse amigos.

Rox



<b>Nombre y apellidos</b>	Rox
<b>Género</b>	Femenino
<b>Edad</b>	7 años (45 años humanos)
<b>Ciudad de nacimiento</b>	Barrios bajos de Radámpolis
<b>Familia animal</b>	Felino, gato.
<b>Accento</b>	Barriobajero, de la calle.
<b>Raza</b>	Sphynx
<b>Función</b>	NPC - Secundario
<b>Otros datos</b>	No está enferma; solo tiene pulgas y alguna garrapata.
<b>Descripción física</b>	
<p>Se trata de una felina, una gata de raza Sphynx. Bastante escuálida y con múltiples cicatrices en el cuerpo, fruto de sus disputas con otros animales callejeros. Es ágil y veloz, se mueve rápidamente. Acostumbra a estar recubierta de polvo y manchada de negro, a pesar de que su piel ya tiene tonalidades oscuras de base. Irises de un tono verde lima, intensos. Su mirada intimidada y siempre está al acecho, es como una pequeña pantera. Bigotes encrespados.</p>	

Se puede ver de cerca, alguna que otra garrapata en su cuerpo que no puede ser arrancada por la felina; asimismo, la piel está algo maltratada también por rascarse constantemente a causa de las pulgas.

#### Descripción psicológica y sociológica

Rox es una gata brava y valiente, con un buen fondo moral, siendo empática, humilde y sencilla. Se contenta con cubrir sus necesidades básicas si así puede mantener su estilo de vida salvaje y libre. Es brusca, pero con buena intención siempre; podría llegar a compararse a un cactus en cuanto a su particular personalidad. Tiende a estar a la defensiva, ya que al ser callejera siempre ha tenido que estar alerta a posibles peligros o ataques de otros callejeros. Si algo le parece mal no duda en meter las narices donde no le llaman; asimismo, no se callará la opinión al respecto. Es justiciera y aventurera.

En el fondo, es cándida; sus acciones pueden resultar toscas y algo malinterpretables, pero siempre obrará por lo mejor para los demás. Esto no implica que descuide su propia integridad; no olvidar que es, en esencia, una superviviente y su instinto de autoconservación está presente. Pero no es egoísta a la hora de ofrecer una pata a alguien necesitado de ayuda, si esto no traerá consecuencias con las que crea que no puede lidiar.

Representa el anarquismo callejero y no duda en compartir su comida con otros que lo necesiten; es muy generosa a pesar de no tener muchos recursos. Encarna la sabiduría de la calle; si bien nunca ha dependido de nadie, regresa a la familia que la tiene 'acogida' al no tener juicio alguno en ellos.

#### Backstory personal

Rox es una gata de la calle que es alimentada por la familia con la que acaba Sir Peter cuando es expulsado de su primera casa. A pesar de tener una casa donde asentarse, Rox es un gato callejero y donde se siente libre es en la calle, apareciendo en casa cuando le apetece, pudiendo estar fuera durante semanas o durante unos pocos días.

Fuera de la familia humana, la gata tiene su propia familia felina; ha tenido ya un par de camadas que son adultas, y actualmente cuida de su tercera de cinco gatitos. Es una gata liberal, conocida por todos los del barrio y muchos le deben favores a ella.

En su casa tiene un trabajo fijo, acabar con los ratones que infestan el domicilio familiar; sin embargo, las ratas son un enemigo a temer, empezando a necesitar la ayuda de otros conocidos a la hora de enfrentarlas.

## Margaret



<b>Nombre y apellido</b>	Margaret Strauss
<b>Género</b>	Femenino
<b>Edad</b>	12
<b>Ciudad de nacimiento</b>	Radámpolis
<b>Familia animal</b>	Humana
<b>Accento</b>	Barriobajero.
<b>Raza</b>	Caucásica.
<b>Función</b>	NPC, secundaria.
<b>Descripción física</b>	
<p>Niña con apariencia hortera y pueblerina, vistiendo ropaje gastado, descolorido y deshilachado. Su aspecto transmite un carácter despreocupado y simpático. Mide aproximadamente 1.3 metros de altura y tiene el cabello castaño oscuro, llevando dos coletas altas a los lados. Tiene la tez bastante morena para ser caucásica, probablemente por algún ancestro gitano en el pasado. Tiene la constitución más bien tirando a atlética, debido a un carácter muy inquieto. Irises color almendra, con una mirada traviesa y divertida.</p>	

### Descripción psicológica y sociológica

Margaret es una chica de carácter hiperactivo y claramente orientada a la acción. Ha pasado mucha parte de su vida jugando en la calle y no es nada estudiosa. Esto es debido al contexto social en el que vive y a el escaso nivel cultural de la familia, que le han dejado libre desde bien pequeña.

Le gusta jugar con animales callejeros y les trae las sobras de su familia y agua. Debido a su impulsividad, sumado al ámbito barriobajero y marginal por el que se mueve, es una chica salvaje y muy brusca. No presenta ningún interés por la escuela o por la cultura, puesto que en su ámbito familiar, una familia pobre en un barrio marginal, no hay espacio para la cultura, por ello lo único que busca es divertirse y disfrutar del momento, No puede pasarse dos minutos quieta, necesita estar haciendo algo en todo momento. Es puramente visceral, actúa primero sin pensar y luego recoge las consecuencias de los actos, sean positivos o negativos. Pero ante todo, su fondo es bueno, es cálida, noble e intensa, y siempre actúa con la mejor intención posible, sin pretender hacer daño a nadie. Por esto, siempre está dispuesta a echar una mano a una criatura en apuros.

### Backstory personal

Margaret es la hermana mediana de una familia obrera y pobre de los barrios bajos. Su familia tiene un nivel cultural muy bajo y podrían calificarse de garrulos. Debido al poco orden de su hogar, ha sido una niña que ha aprendido a cuidar de ella misma, resultando a la vez ser bastante salvaje, puesto que nadie le ha enseñado modales o le ha educado con una mínima severidad. La familia tiene tres hermanos, siendo ella la mediana de la familia. Ella tiene una particular estima por los animales, con los que ha jugado en la calle desde que era pequeña, y se dedica a alimentar a los que viven cerca de su casa.

Cuando tenía 9 años, Margaret se encontró por primera vez con Rox. Rox estaba coja de una pata, y se la llevó a casa, cuidandola en su recuperación. Fue entonces cuando Rox se encariñó con la familia, especialmente con la niña. Desde entonces Rox se encarga de cazar los ratones de la casa y va pasando frecuentemente a visitarlos.

Suzanne



<b>Nombre y apellido</b>	Suzanne Cohen
<b>Género</b>	Femenino
<b>Edad</b>	42 años
<b>Ciudad de nacimiento</b>	Radámpolis
<b>Familia Animal</b>	Humana
<b>Accento</b>	Americano.
<b>Raza</b>	Afroamericana.
<b>Función</b>	NPC, secundario.
<b>Otros datos</b>	CEO de multinacional importante de Radámpolis.
<b>Descripción física</b>	
Mujer afroamericana, de complexión delgada pero atlética, bastante alta (1'77m). Tez ligeramente morena, cabello extremadamente rizado e indomable con un estilo algo afro, de tono marrón oscuro. Normalmente con gafas de pasta negra y una sonrisa perpetua en la cara.	

No posee visibles imperfecciones, tapando con la base de su maquillaje y múltiples tratamientos anti-aging las arrugas de su edad; sin embargo, en sus rodillas se notan aún las cicatrices de sus juegos de la infancia.

Viste de etiqueta, con traje. Jamás la verás con falda; y es extraño que no porte su americana encima incluso en pleno verano. Las lentillas solo las usa en ocasiones especiales, asimismo los tacones a no ser que sean cómodos, no existen en su atuendo.

### Descripción psicológica y sociológica

Suzanne es una mujer de actitudes diplomáticas y bastante sofisticada en lidiar con su entorno; incluso si ahora mismo está en un auge de su vida, no olvida las raíces humildes de las que proviene. Esto la convierte en una persona modesta con sus habilidades, de liderazgo carismático y bondadosa (al punto que se puede considerar un corazón sangrante).

Segura de sí misma, decidida y con iniciativa; las personas a su alrededor la ven como no solo líder, sino una guía. De ahí que sea una eminencia en su campo de la abogacía. No obstante, es pragmática: no le da excesivas vueltas a los asuntos, e incluso muchas veces deja que las cosas sigan el curso que están destinadas a tener. Solo interviene de ser necesario, cosa que puede dar la sensación de que a pesar de su candidez, a la hora de acercarse a ella hay un muro de por medio. Incluso sus mascotas, cercanas a ellas, poco la ven y no tienen una proximidad similar a otros dueños.

Adicta al trabajo, en su completo significado. No tiene vida privada; ni pareja, ni hijos, e incluso se ha desentendido por completo de su familia. Su trabajo es su vida, y por eso las mascotas son su manera de ‘fingir’ que sí tiene esa vida privada inexistente. De ahí, lo mucho que puede llegar a malcriar a pesar de la periódica ausencia.

Pertenece a la clase alta gracias a sus esfuerzos, pero sus raíces están en el seno de los barrios marginales; de ahí que no quiera regresar a los mismos, y que su compañía sea en realidad su vida entera, el fruto del esfuerzo y sus ganas de triunfar en la vida.

### Backstory personal

Suzanne nació en el seno de una familia pobre y marginal, con todos los números a tener un futuro negro o al menos, poco importante. *Sin embargo, no hizo caso de lo que la gente decía ni tampoco se conformó.* Desde bien pequeña, ella sabía que quería estudiar y forjarse un buen futuro; las notas tal vez no eran las mejores. Al principio, por su propio ambiente familiar que ponía piedras en el camino de la muchacha. En el Bachillerato, empezó a trabajar de camarera a la par que estudiaba, y así fue saltando a diferentes trabajos durante su período de carrera con tal de alejarse del ambiente familiar.

Una vez obtenido su título, aspiró a alto: con los contactos de su universidad, así como las recomendaciones de profesores e incluso algún apoyo de compañeros de trabajo, logró encontrar unas prácticas en un bufete de abogados de renombre. Consiguiendo un puesto fijo en la misma, pasó los primeros años de su vida formando su carrera profesional y ascendiendo dentro como la luchadora que era.

Finalmente, cuando consideró que ya tenía la experiencia necesaria y los recursos para llevarse a cabo, forjó lo que ahora es Heiming Consultors; una multinacional que actualmente tiene su sede en Radámpolis, y líder en el sector de consultoría por recursos internacionales. Es reconocida como una eminencia en ese sector, y constantemente ocupada por el trabajo al punto de no encontrarse mucho tiempo en casa ni poder tener una vida privada muy sostenible.

Por eso mismo, terminó por comprar a Sir Piter; los gatos eran suficientemente independientes para vivir sin constante atención, pero al mismo tiempo le daría la compañía que necesitaba para no estar sola en su apartamento o cuando lo llevara a la oficina. Tres años después, una compañera de trabajo le suplicó en un movimiento animalista, que ayudase a dar en adopción a los perros de una perrera que iba a cerrar: *“si no me ayudas, ¡los sacrificarán!”*. Por bondad, ayudó en ello, asimismo que meditaba por primera vez la idea de darle un compañero a Sir Piter; incluso si era un gato, debía estar solitario en el apartamento la mayor parte del día. Un compañero sería ideal, y siempre le habían gustado los perros por lo efusivos que podían ser; pero no podía ser un perro grande.

Así, se acercó para ver cuales eran los últimos perros en adopción; uno de ellos, un chihuahua que no era capaz de encontrar familia por la edad que tenía. Siendo el corazón sangrante que era, terminó por decidirse por él, nombrandolo Rasputin como pequeña broma al ver lo escuálido que era pero lo inteligente que se mostraba.

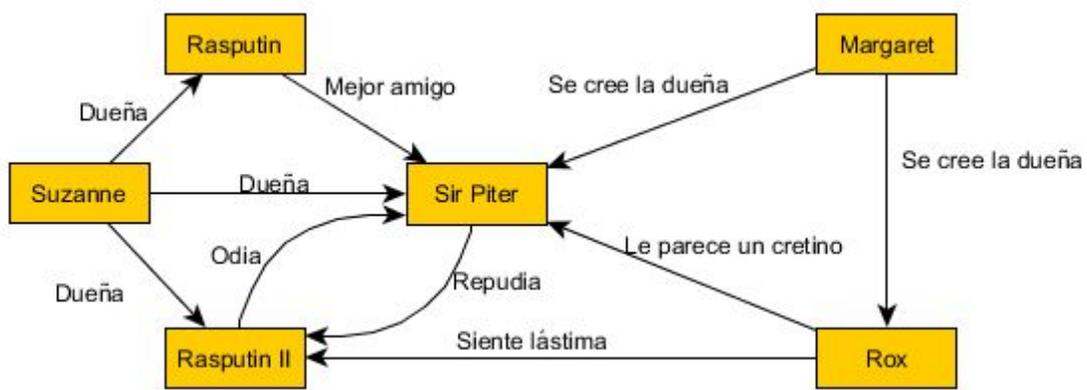
Al principio, parecía que las típicas rencillas de perro/gato sucedían; Suzanne lo esperaba al introducir un perro viejo, pero viendo que Sir Piter aún era joven, podrían adaptarse. Finalmente fue correcto, logrando que prácticamente fueran inseparables. Al menos, hasta que la muerte de Rasputin por vejez los sacudió; incluso en dos años, Suzanne había llegado a cogerle mucho cariño al perro. Qué decir de Sir Piter, a quien veía sufrir la pérdida aún más.

Notando que el gato cambiaba su comportamiento, y realmente extrañaba la presencia del chihuahua, poco tardó la mujer en dirigirse a una de las tiendas de mejor reputación. Si Sir Piter estaba tan falto de compañía, y realmente necesitaba tener un compañero por casa, ella haría lo que pudiera para tenerlo cómodo. Compró una cría de chihuahua, algo mayor ya al no poder descuidar su trabajo, con tal de que esta pudiera adaptarse también bien al gato. Conociéndose, y sabiendo que confundiría los nombres más de una vez al ser de la misma raza, lo llamó Rasputin II en honor al caído.

Sin embargo, parecía que el pequeño animal era más tímido y miedoso. Costaba que se acercase a ella, siendo siempre Sir Piter el que venía, y aunque no había peleas por su parte, el gato parecía que lo evitaba. Asumiendo que sería nuevamente el período de adaptación, la mujer se centró en el trabajo igual que hizo la anterior vez. Era cuestión de tiempo que se llevaran bien.

Ahora, tenía que volver a viajar por negocios, dejando a sus dos animales en casa cuidados por su señora de la limpieza.

### ESQUEMA DE RELACIÓ ENTRE PERSONATGES



<b>ESPACIOS DEL JUEGO</b>
---------------------------

<b>ESCENARIOS</b>
-------------------

Nombre del escenario
Dormitorio Suzanne
Código escenario
E1_1
Descripción
<p>Dormitorio limpio y amplio.</p> <p>La puerta de la habitación que conecta con el salón se encuentra al extremo derecho de la pantalla, cercana a la cámara. La madera es de roble, y el pomo es dorado y alargado, con una ligera curva hacia arriba.</p> <p>A su lado hay una cómoda que llega hasta la pared del fondo, del mismo tono que la puerta. Ésta tiene tres cajones, con los mangos ovalados horizontalmente y de color oro. Encima de la cómoda hay un joyero blanco con forma de árbol y una foto de Suzanne, Rasputin y Sir Piter. Del joyero cuelgan un par de pendientes largos de plata, un collar con una gema turquesa y tres anillos finos dorados.</p> <p>Al otro extremo de la habitación hay una ventana cerrada. La ventana se abre desde el centro hacia fuera, con dos puertas. La ventana está hecha de madera de cedro y cristal. La madera atraviesa la ventana por el centro horizontalmente, lo que hace que ésta tenga cuatro cristales. Hay una cortina muy fina y blanca de seda en ambos lados de la ventana, recogidos con un filo grueso dorado.</p> <p>Debajo la ventana hay un pequeño escritorio de roble con cuatro patas y un solo cajón en la izquierda. En la parte derecha del escritorio, colocada dentro suyo, se puede ver <b>una silla de ruedas</b> con un respaldo relativamente pequeño. La silla parece de piel y es de color negro con el pie plateado. Encima del escritorio, en la esquina izquierda hay un pequeño culantrillo y justo a su lado un bote negro de plástico con un par de bolígrafos dentro. Encima del escritorio, hay un <b>pequeño puntero láser plateado</b>.</p> <p>A la derecha del escritorio, llegando hasta la pared del fondo, hay un armario de dos puertas marrón claro empotrado.</p> <p>Dejando un espacio para que la puerta del armario pueda abrirse, encontramos una mesita de noche con dos cajones, de la misma colección que la cómoda. Encima de ésta hay una lamparita de noche, con el cuerpo muy redondo y blanco, adornada por cenefas doradas y marrones. La pantalla de la luz es de tela blanca, lisa. A su derecha hay un despertador rectangular digital, de color gris, además de una</p>

pequeña estatua de madera formada por tres esferas de distintos tamaños, una encima de la otra. La esfera más grande se encuentra en el medio y la más pequeña arriba del todo. Además, la estructura parece estar ligeramente inclinada sobre el lado derecho.

Siguiendo hacia la derecha encontramos la cama de Suzanne. Se trata de una cama individual ligeramente ancha con un nórdico de rayas rojas y blancas. Reposando sobre el cojín principal hay dos cojines cuadrados con dibujos geométricos. Estos cojines son de color rojo, blanco y dorado. El cabecero de la cama es de roble y tiene forma rectangular, dando en conjunto un aspecto solemne pero elegante a la cama.

La habitación tiene un ambiente cálido y confortable.

#### Conecta con

##### 1. *Salón de Suzanne (E1 2)*

#### Imagen ilustrativa



Nombre del escenario
Salón de Suzanne
Código escenario
E1_2
Descripción
<p>Habitación pulcra y sofisticada. Paredes de un tono crema, con la puerta del <i>Dormitorio de Suzanne</i> (E1_1) en el fondo del escenario a la izquierda. La madera es de roble, y el <b>pomo es dorado</b> desgastado y alargado, con una ligera curva hacia arriba. En la esquina a su lado, apoyado, se encuentra un <b>taburete de madera</b> de caoba. Encima del mismo, un colgador con varios abrigos y chaquetas.</p> <p>En la pared izquierda, en perspectiva, se encuentra la puerta de entrada (misma descripción que la puerta del Dormitorio). Esta puerta está cerrada, y más desgastada que la otra, con un felpudo para los pies que simula terciopelo negro.</p> <p>En la pared del fondo del escenario, encontramos algunas fotografías y el diploma de graduada de universidad. Un sofá de polipiel blanco, con varios cojines forrados de terciopelo marrón canela. A los pies del mismo, se encuentra una cama pequeña de perro color borgoña, y a su lado otra de gato un poco más grande, marrón. Al lado derecho del sofá, en la esquina de la habitación, encontramos una lámpara de pie con dos pequeños soportes en la base de su palo central para colgar cosas. En el más cercano al sofá, empero, <b>una correa de perro blanca</b> cuelga.</p> <p>En frente del sofá, en otra capa de imagen, tenemos la <b>mesa de centro</b> de cristal mayoritariamente cubierta por un hule de tela roja, con un jarrón de porcelana con detalles rojos en su centro; las patas tienen la misma madera de roble que las puertas, con una capa de tinte negro. Debajo del cristal, tiene otro nivel para apoyar o dejar utensilios, con alguna vela sin estrenar. Una enorme alfombra marrón castaño debajo de la misma, ocupando casi todo el centro del salón. A su derecha, pegada a la pared, una estantería con libros y enciclopedias justo por debajo del alféizar de un ventanal. En este, hay una mantita apoyada, así como un jarrón con jazmines siempre frescos. El <b>ventanal</b>, <i>grande en comparación a una ventana normal, permite la entrada de</i> mucha luz al ocupar un tercio de la pared derecha; cortinas de seda beige a veces cubriendo los extremos de la misma. Se encuentra abierta por la mitad, de manera horizontal hacia el exterior. Los marcos son de madera caoba.</p> <p>Se pueden escuchar en todo momento, el sonido de los automóviles y las voces de la gente como un murmullo constante. Ocasionalmente, además, puede escucharse también sonidos ambientales del gorjeo de palomas o un ocasional piar de estornino.</p>

**Conecta con**

1. **Dormitorio de Suzanne (E1\_1)** con requerimiento de completar puzzle nº02 “Puerta del dormitorio”.
2. **Calle Lustrosa (E2\_1)** con requerimiento de historia (para acceder a él, se debe haber completado el Acto 2).
3. **Habitación | Casa de Margaret (E3\_1)**: han de darse dos requerimientos para acceder a esta ubicación.
  - *Requerimiento de historia*: no haber completado el flashback de Sir Piter a Rox previamente.
  - Completar el puzzle nº07, “Engaño a Sir Piter”.

**Imagen ilustrativa****Nombre del escenario**

Calle Lustrosa

**Código escenario**

E2\_1

**Descripción**

Es un escenario paradisíaco y de alto standing, constituido por una calle ancha repleta de apartamentos pomposos y edificios de mediana altura. Representa una calle principal del barrio pijo de la ciudad.

Los edificios tienen de dos a cuatro pisos de altura, y son muy suntuosos, con una arquitectura de estilo victoriano. Están formados principalmente por ladrillos de una

tonalidad marrón claro, y por balcones pequeños construidos en piedra blanca. Asimismo, las ventanas y la puerta principal contienen bordes decorativos, también de piedra blanca. La calle de debajo de los edificios consta de una carretera de un único carril y dos aceras relativamente anchas, permitiendo así que fluya cómodamente el paso de los peatones.

El escenario es de scroll lateral y consta de cuatro sprites tileables que se van repitiendo hasta llegar al final de la calle. A la izquierda del todo del escenario tenemos el edificio de Suzanne, que se diferencia de los demás por tener un toldo amarillo a la altura del primer piso, siendo este un edificio único respecto a los demás, ya que no forma parte de los sprites tileados en bucle.

#### Conecta con

1. *Callejón (E2\_2)*
2. *Salón de Suzanne (E1\_2)* con requerimiento de historia (para acceder a él, se debe haber completado el Acto 2).

#### Imagen ilustrativa



Nombre del escenario
Trastero   Casa de Margaret
Código escenario
E3_1
Descripción
<p>Habitación no muy grande, desordenada y oscura. Las paredes son de ladrillo, desgastado por el poco cuidado de la habitación, y con rascadas provocadas por el roce con los muebles. En la parte inferior se aprecia cómo de una ventana (la única en la habitación) con la cortina echada, entra la luz del Sol e ilumina la habitación de una forma tenue. Hay una lámpara colgante tipo campana en el techo de color verde pizarra, con la bombilla rota.</p> <p>En la parte superior del escenario, hay una puerta de madera marrón oscuro, con un pomo tipo esfera un poco oxidado, por la que debe salir el protagonista.</p> <p>A la derecha, en la parte de arriba de la pared, se puede ver la puertecita plateada del conducto de ventilación, desde dónde sale la voz de Rox, la cuál ayuda a Sir Piter para escapar de la habitación, dándole pistas de que debe hacer cuando no sabe cómo continuar. Apoyado en ella hay una escalera de madera plegada, la punta de la cuál queda al lado de la puertecita del conducto de ventilación. Al lado de la escalera, hay también un baúl de madera, y encima de este un cuadro con tanta suciedad que no se puede apreciar la imagen. También se pueden observar una considerable acumulación de objetos, muebles y varios objetos apilados junto a la pared. Se pueden distinguir juguetes, ropa, figuras, todo ello en mal estado, y por ese motivo se guarda en esa habitación.</p> <p>De igual forma en el extremo izquierdo de la habitación, se aprecian varios objetos, y algún mueble (sillas colocadas una encima de la otra, una mesita...) cubiertos por una manta y otros muebles, juguetes y varios elementos.</p> <p>Entre esta acumulación de varios objetos y muebles, se forma un pasillo en el centro de la habitación, que permite moverse por esta desde la puerta hasta la ventana del final.</p>
Conecta con
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Cocina americana (E3_2):</b> Con el requerimiento de completar el puzzle E3_1.</li> <li>2. <b>Salón de Suzanne (E1_2):</b> Con el requisito de historia cuando hablamos por primera vez con el NPC Rox. Entramos en un flashback que nos lleva a recordar y empezar desde esta ubicación atrás en el tiempo. Solo se accede una vez.</li> </ol>

**Imagen ilustrativa****Nombre del escenario**

Cocina | Casa de Margaret

**Código escenario**

E3\_2

**Descripción**

La cocina es un espacio que se aprecia muy usado, el lugar principal de la casa donde sus ocupantes pasan la mayor parte del tiempo, a falta de un salón de estar. Da la impresión de que la familia no lo está pasando lo mejor posible económicamente según se ve por el estado de los muebles y utensilios.

En la habitación se puede encontrar, a primera vista, la mesa dónde vemos tres sillas de madera, con los asientos de mimbre. Una de ellas está un poco astillada con lo que parecen marcas de uñas de gato, al igual que el mimbre de esa misma silla, el cual se puede ver claramente empezando a deshacerse. En la mesa se ven los restos de la última comida de la familia, recogidos a toda prisa y sin muchas ganas.

Justo tras la mesa están las encimeras, donde se ven utensilios de cocina colgando de la pared, esperando ser utilizados, junto a algunos trapos que se intuyen de colores vivos, pero que se han desgastado por culpa del uso y el tiempo, resultando en trozos de tela andrajosos y descoloridos. También se encuentran aquí los cacharros sucios pertenecientes a la última comida de la familia, en concreto una sartén y una olla, con restos de estofado aún dentro. Encima del fregadero, de metal algo oxidado, hay un pequeño armario sin puertas, que deja ver varios botecitos de especias y demás aderezos para comidas.

Bajo las encimeras se encuentran los almacenes de la cocina, todos ellos sin puerta, aunque con bisagras, dejando entrever que estas se han roto en algún momento. En su lugar se ven una suerte de cortinas improvisadas para mantener los productos guardados, y darle a la habitación el aspecto de estar un poco más ordenada.

A la derecha del todo de la habitación se ve una puerta, siempre entreabierta, que conduce al pasillo, y justo a su izquierda una ventana que da al patio de luces. Ese es el objetivo de Sir Piter.

En cuanto al ambiente sonoro, es una habitación bastante tranquila cuando no hay nadie en ella, a excepción del puntual sonido de algún roedor que corretea por el interior de los muros de la casa. También se puede distinguir el goteo de algunas cañerías aflojadas que hay bajo el fregadero, que probablemente haya creado un pequeño charco a estas alturas.

#### Conecta con

1. **Habitación | Casa de Margaret (E3\_1)**
2. **Callejón (E2\_2)**, con requerimiento de completar el puzzle de Escape de Casa.

#### Imagen ilustrativa



Nombre del escenario
Callejón
Código escenario
E2_2
Descripción
<p>Callejón sin salida, húmedo y pequeño.</p> <p>Las paredes de los edificios se ven poco cuidadas. Por el color de éstas, se pueden distinguir edificios muy estrechos y altos. Se aprecia una puerta de madera al final del todo y, justo antes de llegar a ella, una especie de almacén con una <b>puerta metálica</b> que sube y baja.</p> <p>Las paredes tienen garabatos en ellas de distintos colores, indicando que la calle no es excesivamente popular entre los equipos de limpieza de la ciudad, probablemente dado a su desuso. También están marcadas por rasguños y golpes. Algunas de las paredes tienen rincones sin pintura por culpa del maltrato que reciben. Además, hay algunas marcas mojadas por la parte inferior de éstas debido a los animales callejeros del barrio.</p> <p>Los edificios tienen ventanas y balcones muy estrechos pero frecuentes y tienden a tener plantas en ellos. Las plantas no son muy coloridas y suelen no tener flores.</p> <p>El suelo se ve mojado y poco cuidado. El ambiente se nota frío y solitario.</p> <p>La primera vez que Sir Piter visita el callejón, se puede ver cómo están empezando a construir un pequeño andamio, y hay algunos materiales de obra dispersos por el callejón.</p> <p>Cuando Sir Piter regresa aquí con Rox, podemos encontrar las obras un poco más avanzadas, para indicar el paso de uno o dos días. Se ve el <b>andamio</b> ya comenzado en la parte izquierda del callejón, con dos pisos ya construidos, aunque parece que no están usando los mejores materiales posibles, ya que una de las patas está coja. En el piso superior del andamio hay un saco con escombros, probablemente indicando que ya han empezado las obras, y a su lado una <b>pelota</b> que se les ha colado a unos chiquillos que, al ser jóvenes, no consiguieron alcanzarla para recuperarla. A la base de la construcción se ve un <b>alargo</b> extendido y enredado en la pata coja del andamio.</p>

En estos momentos la puerta metálica está ligeramente levantada, cerca de un palmo. A su derecha se encuentra, además, un **cuadro de basura** abierto, con la tapa reposando en la pared haciendo equilibrio. Tras dicha tapa, oculto a primera vista, está el control manual de la puerta. Iluminando el callejón, además de la poca luz natural que se filtra por la parte superior de los edificios, hay una **bombilla** desnuda que cuelga de una barra metálica en lo alto de la puerta metálica, que en estos momentos está encendida.

Finalmente, se puede ver una pila de cajas en la esquina del callejón, algunas de ellas con una etiqueta indicando que contienen material frágil, probablemente tratándose de materiales y equipamiento para la obra.

Se puede escuchar el murmullo del viento pasando por la calle estrecha. Por otra parte, se escuchan gotas de agua caer al suelo, provenientes de una de las plantas.

Al avanzar la historia dentro del callejón, eventualmente se escuchará el sonido de varios gatos maullando en susurros.

Después del encuentro se escuchará a control de animales acercarse por el sonido del motor de su furgoneta, seguido de pasos fuertes acercándose.

#### Conecta con

1. **Habitación | Casa de Margaret (E3\_1)**, por historia.
2. **Celdas | Perrera (E4\_1)**, con requerimiento de completar el puzzle 05.

#### Imagen ilustrativa



Nombre del escenario
Celdas   Perra
Código escenario
E4_1
Descripción
<p>El ambiente de la sala de las celdas es húmedo y frío, con manchas en las paredes debido a las humedades y un olor sutil a perro mojado, que resulta un tanto desagradable.</p> <p>La perra consta de un pasillo con rejas a ambos lados, donde se encuentran las jaulas donde están los animales. Este pasillo está bloqueado por una puerta cerrada con llave. Detrás de esta puerta está la sala E4_1, el pasillo de la perra, que es la básicamente la recepción de la perra. Al fondo de la perra hay un cuadro de luces. La sala de las celdas está compuesta de un pasillo de unos 15 metros de profundidad. Este pasillo mide dos metros y medio de ancho, y tiene las celdas con rejas en los laterales de este. Las rejas son metálicas y finas, estableciendo cuadrados entre ellas y de color verde oliva intenso.</p> <p>Hay un pequeño muro de ladrillos desgastados levantado a cada lado de el pasillo, desde el cual se levantan las rejas. Los ladrillos están erosionados por el tiempo y se ha formado musgo en ellos por la humedad de la zona. Las perras tienen 3 metros de ancho y 3 de profundidad, y habitan de 5 a 7 perros o gatos por compartimento. El suelo está recubierto de racholas de arcilla color rojizo, a menudo quebradas, con un notable desgaste, y con manchas oscuras debido a la humedad.</p> <p>En el techo, de unos dos metros y medio de altura, encontramos tres fluorescentes distribuidos a lo largo del pasillo. En los laterales del pasillo, dentro de las jaulas, encontramos tuberías que dejan caer de tanto en tanto alguna que otra gota. Dentro de los compartimientos de la perra, encontramos los respectivos bebederos y comederos de cada animal, con los respectivos nombres de los animales. En el suelo encontramos unas mantas acolchadas que sirven como cama. Las paredes, que están estucadas, oscilan entre color blanco y amarillento, debido a la humedad, y hay zonas donde la pintura ha saltado, mostrando los ladrillos que ocultaban la pintura. A la entrada de la puerta encontramos <b>una escoba</b> apoyada a una celda.</p> <p>La ambientación sonora consta de un tenue sonido de respiración de los animales, un goteo puntual de alguna tubería, mezclado con eventuales maullidos de gatos, ladridos y gruñidos de perros, así como arañazos a superficies rocosas y metálicas.</p>

Conecta con

1. *Pasillo | Perrera* (E4 2)

Imagen ilustrativa

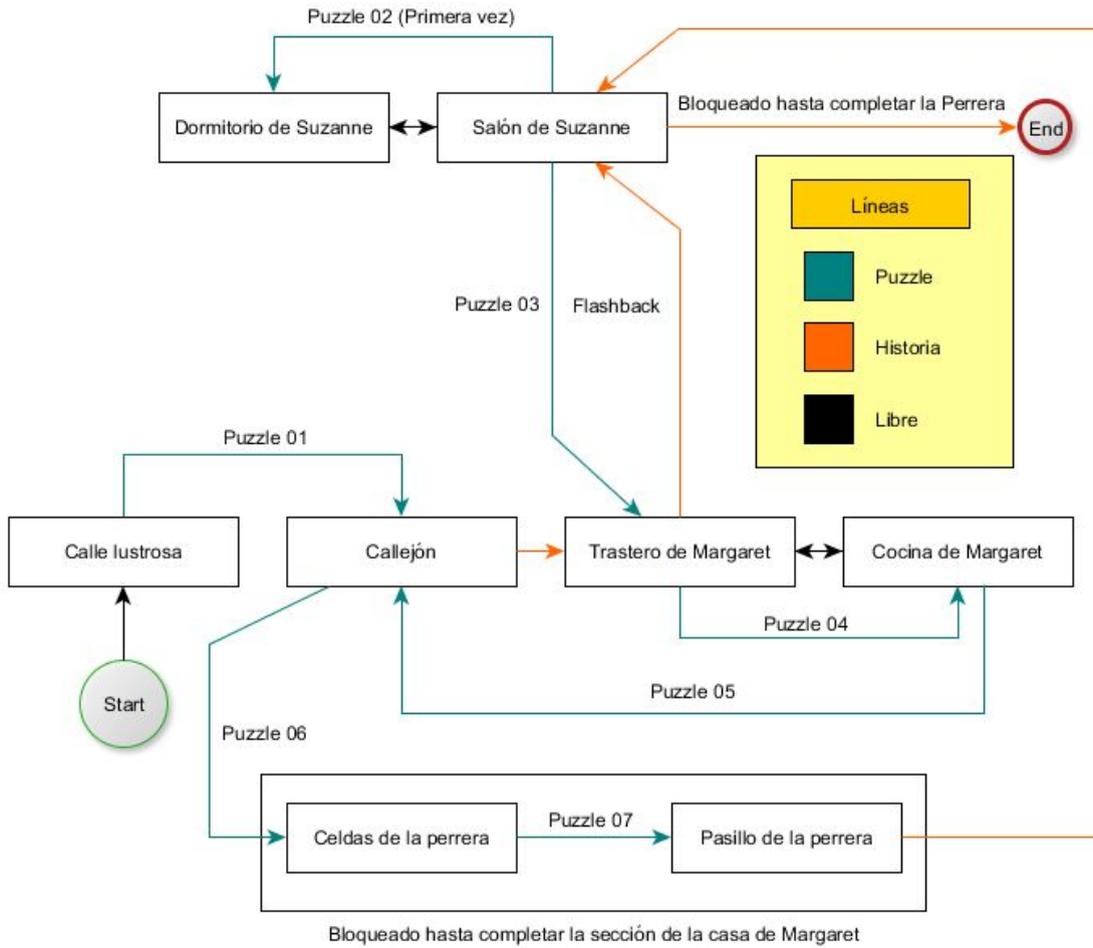


Nombre del escenario
Pasillo   Perrera
Código escenario
E4_2
Descripción
<p>El pasillo de la perrera comunica la calle con el interior de la perrera, y a su misma vez sirve de secretaría, teniendo esta sala los registros sobre los animales que tienen dentro. Para ello, la sala tiene una longitud de 5 metros de ancho y 4 de ámbito. Desde la puerta de entrada, situándose en la esquina de el fondo a la derecha, hay una escritorio en forma de ele, de tonalidad gris claro, que contiene un <b>ordenador de sobremesa</b> debajo de la escritorio, con su pantalla, teclado y ratón, una planta de plástico y un <b>vaso de agua de plástico lleno</b>. Además, esta oficina tiene integrada unos cajones, que entre otras cosas, contienen documentación relativa a los animales que viven en la perrera. Al lado de la oficina tienen <b>cajas de cartón pequeñas</b> cerradas, donde guardan la comida de los animales. Además, como toda oficina, también tiene <b>una silla de escritorio</b>. Además, hay un sofá de dos asientos, situado a dos metros de la puerta de entrada y colocado en la izquierda de la habitación. Este sofá es de tonalidad verde helecho, debido al uso y desgaste, notándose la tela del sofá deshilachada y el color desgastado. Las paredes de la habitación son de color blanco ligeramente amarillento, con estucado. Estas tienen un zócalo de color gris oscuro, y el suelo está recubierto de racholas del mismo color, y están en bastante buen estado.</p> <p>La sala está iluminada por un largo fluorescente situado en medio de la sala. La puerta que da acceso a la calle es metálica y maciza, de un color gris metalizado, haciéndose pesada de mover. La puerta que da acceso a las celdas es menos pesada, y se requiere de una llave para ser abierta. Al lado de la puerta que da a la calle hay <b>una ventana corredera pequeña</b>, y que se usa para la ventilación de la oficina.</p> <p>Sobre la ambientación sonora, principalmente predominan el ruido ambiental de la calle, que al no estar situada en una calle muy transitada, suena un coche de tanto en tanto, sin hacer mucho murmullo. Además de esto se añade el sonido del ventilador de un ordenador bastante viejo, siendo este agudo y estridente, mezclado con algún que otro ladrido tenue de algún perro de la sala anexa.</p>
Conecta con
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Celdas   Perrera (E4_1)</b></li> <li>2. <b>Salón de Suzanne (E1_2)</b></li> </ol>

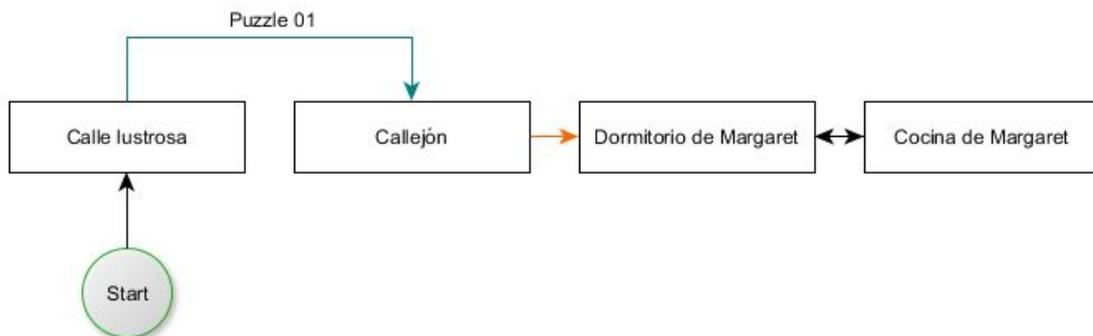
Imagen ilustrativa

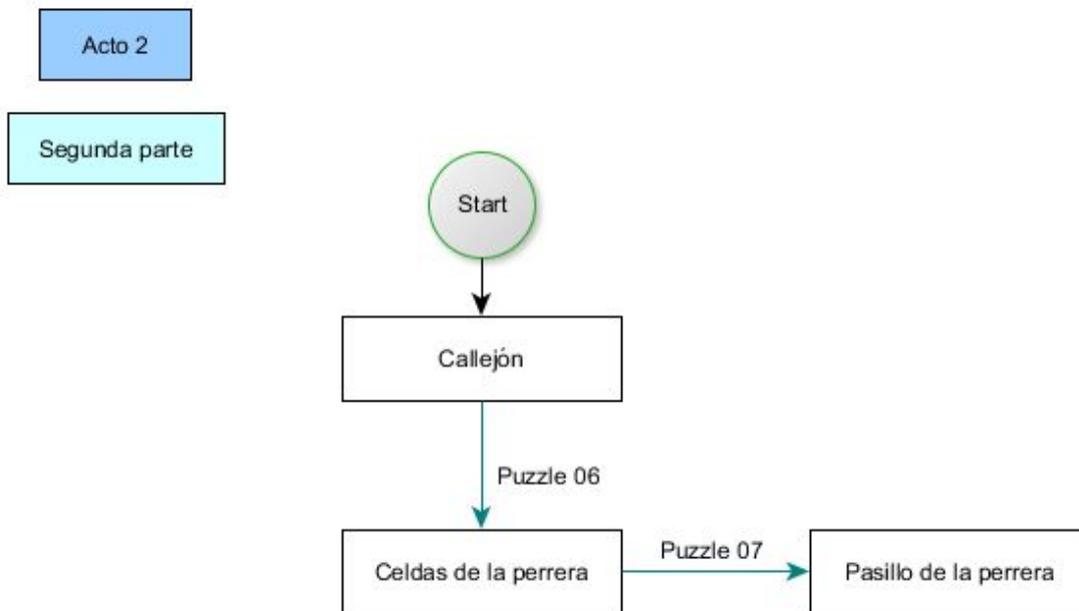
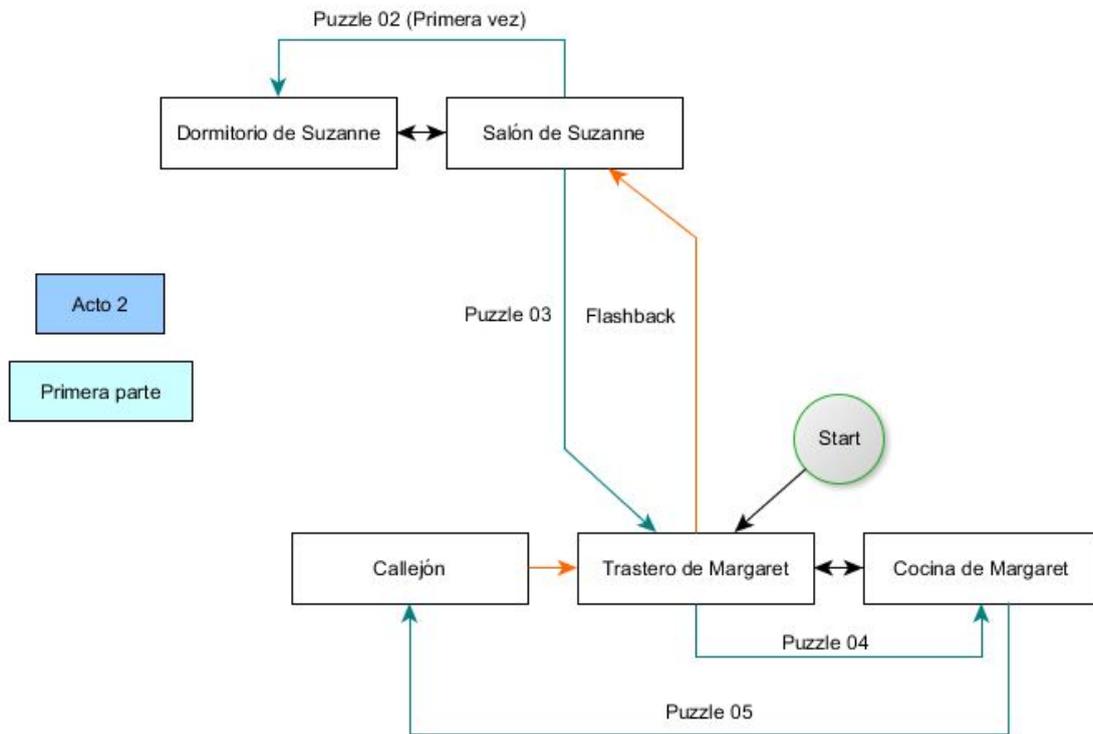


MAPA DE ESPACIOS

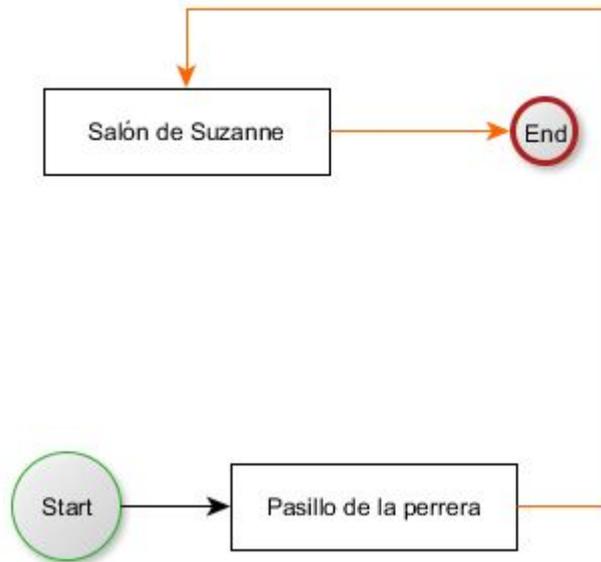


Acto 1





Acto 3



## FICHAS DE PUZZLES

<b>Número</b>	01
<b>Nombre del puzzle</b>	Huída de Control de animales
<b>Tipo de puzzle</b>	<b>Uso no común de un objeto</b>
<b>Ubicación en la estructura</b>	<b>Acto 1</b>
<b>Escenario donde tiene lugar</b>	Calle lustrosa
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Sir Piter se encuentra confuso fuera de su hogar. Ve como alguien se le acerca e intenta atraparlo así que intenta huir. Por desgracia, Sir Piter no suele hacer ejercicio, así que no puede simplemente correr.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzzle</b>	
<p>Primero Sir Piter intentará correr, pero al ver que se cansa rápidamente mencionará: <i>"...No puedo correr tanto. ¡Necesito esconderme!"</i>. Aquí empezará la cuenta atrás para cuando control de animales lo atrape.</p> <p>Cerca de él hay una mujer con una <b>maleta grande (O_01)</b>. Si el jugador las selecciona, Sir Piter se esconderá detrás de ellas y el hombre que lo persigue pasará de largo. Al ver esto, Sir Piter saldrá, pero al cabo de poco el hombre volverá a estar detrás de él.</p> <p>Cerca de las maletas hay un repartidor con un <b>paquete (O_02)</b> para uno de los vecinos del barrio. Clicar en el paquete hará que Sir Piter se esconda y el hombre de control de animales continúe sin verlo otra vez. Esta vez, Sir Piter no saldrá de su escondite hasta que el jugador haga click en éste o en el siguiente escondite.</p> <p>Esto se repetirá con los siguientes objetos: una <b>mochila (O_03)</b> de un estudiante universitario, un <b>cochecito de bebé (O_04)</b> de una pareja y una <b>carro de la compra (O_05)</b> de una anciana en ése orden.</p> <p>La gracia del puzzle es moverse de escondite al siguiente cuando el hombre no esté cerca.</p> <p>Si pasa el tiempo sin que el jugador encuentre el siguiente escondite, Sir Piter dará pistas sobre para qué se utiliza el objeto en cuestión, o mencionara que es un objeto considerablemente grande.</p>	

El jugador puede fallar el puzzle moviendo a Sir Piter cuando el hombre de control de animales esté muy cerca o si se acaba la cuenta atrás. En éste caso, el hombre lo encontrará y lo atrapará. Si Sir Piter es atrapado el nivel se resetea y vuelve a empezar desde el momento en que Sir Piter dice que tiene que esconderse.

<b>Número</b>	02
<b>Nombre del puzzle</b>	Puerta dormitorio Suzanne
<b>Tipo de puzzle</b>	Puzzle de <b>preparando el camino</b> (6 pasos a realizar), con <b>uso no común de un objeto</b> .
<b>Ubicación en la estructura</b>	<b>Acto 2 - Primera parte</b> , en el flashback donde Sir Piter cuenta a Rox cómo ha sido expulsado de casa.
<b>Escenario donde tiene lugar</b>	Salón de Suzanne & Habitación de Suzanne
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Rasputin II tiene que encontrar la manera de echar a Sir Piter de casa; ha visto que la ventana está abierta, pero no tiene una excusa que pueda llevar a convencer al gato para acercarse a ella.</p> <p><i>“Tal vez si le engañara sin que sepa que he sido yo, donde pueda hacerlo desde lejos...”</i> piensa Rasputin II, dándole una pista al jugador del tipo de objeto que tendrá que buscar.</p> <p>El objeto necesario (puntero láser) para poder engañar a Sir Piter, se encuentra en la Habitación de Suzanne, pero la puerta está cerrada. Rasputin II tiene que abrirla, con tal de poder registrar esa nueva ubicación y hallar el puntero láser.</p> <p>Si el jugador en 5 intentos fallidos no halla la puerta o el primer objeto correcto, daremos una nueva pista indicando como sugerencia la localización en la que buscar. <i>“Puede que en la habitación haya algo...”</i>.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzzle</b>	
<p>Primero, el jugador deberá hallar el objeto <b>Taburete (O_06)</b>. Por sí solo, el Chihuahua no llega al pomo de la puerta. Otros objetos de la escena reaccionan si los seleccionas para no facilitar tanto la obvia selección, puesto al clicar encima se quedarán ‘seleccionados’. Sin embargo, una vez se clique en la puerta no habrá resultado satisfactorio.</p> <p>Con el taburete tampoco llega saltando, está demasiado alto.</p> <p>Una vez colocado el taburete, el jugador podrá seleccionar otro objeto. De hallar la <b>Correa de Rasputin II (O_07)</b>, colgada en la lámpara de pie, el objeto quedará ‘equipado’ en Rasputin II (<i>visualmente en su boca</i>).</p>	

Con taburete ya puesto, el jugador deberá clicar sobre él para subirse. Una vez subido, clicar en el **pomo de la puerta** (O\_08) y así, Rasputín II abrirá finalmente la puerta haciendo uso de la correa para estirar de ella. *La correa quedará en pomo colgada.*

En el interior de la habitación, Rasputin II tendrá que saltar a la **silla del escritorio** (O\_09); si intenta coger el puntero sin ese paso, se repetirá el que no puede llegar a él por estar demasiado alto. Una vez en la silla, Rasputin II podrá equipar el **puntero láser** (O\_10) (*sostenido en su boca*) al seleccionarlo encima del escritorio. Volver al Salón de Suzzane para completar el puzzle.

<b>Número</b>	03
<b>Nombre del puzzle</b>	Engaño a Sir Piter
<b>Tipo de puzzle</b>	<b>Uso no común de un objeto</b> (Mesita de café) y <b>Uso común de un objeto</b> (puntero láser)
<b>Ubicación en la estructura</b>	<b>Acto 2 - Primera parte</b> , en el flashback donde Sir Piter cuenta a Rox cómo ha sido expulsado de casa. Tras puzzle nº02.
<b>Escenario donde tiene lugar</b>	Salón de Suzanne
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Rasputin II, valiéndose de la ayuda del puntero láser, ha de conseguir atraer a Sir Peter a la ventana, para conseguir caiga en su trampa y deshacerse de él.</p> <p>Rasputin II sabe que Sir Peter es muy pícaro, y que jamás bajaría la guardia en su presencia. Rasputin II piensa <i>"No servirá de nada que use el láser si me ve controlarlo a mi. He de esconderme en algún lado para que no sepa que soy yo"</i>.</p> <p>Una vez Sir Peter haya sido atraído a la ventana, Rasputin II verá su oportunidad para actuar. <i>"Está distraído, esta es mi oportunidad. ¡Voy a deshacerme de él de una vez por todas!"</i></p>	
<b>Solución paso a paso del puzzle</b>	
<p>Para empezar, la primera parte del puzzle consiste en encontrar un sitio para esconderse, siendo <b>la mesa</b> (O_11) el objeto donde poder ocultarse.</p> <p>Una vez escondidos debajo de <b>la mesa</b> (O_11), habremos de interactuar con <b>el puntero láser</b> (O_10) y con <b>la ventana</b> (O_12), de manera que se proyectará el láser en la ventana, y Sir Peter, movido por la curiosidad, se acercará hasta situarse en el alféizar de esta.</p>	

Una vez Sir Peter esté en posición, Rasputin II tiene que subir al alféizar de la ventana y interactuar con **Sir Peter** (O\_13). empujándolo y haciéndole caer por la ventana. Para conseguir esto, como el perro es más pequeño que **Sir Peter** (O\_13) y no llega al alféizar de un salto, tendrá que usar **el taburete** (O\_06) para subirse a la mesa y desde ahí llegar al alféizar, o directamente usar **el taburete** (O\_06) para llegar al alféizar, y desde ahí precipitar a **Sir Peter** (O\_13) por la ventana.

<b>Número</b>	04
<b>Nombre del puzzle</b>	Huir trastero casa Margaret
<b>Tipo de puzzle</b>	<b>Preparando el camino</b> (entre 2 y 4 pasos).
<b>Ubicación en la estructura</b>	<b>Acto 2 - Primera parte</b> , Sir Piter es encerrado en la habitación tras ser descubierto huyendo por Margaret.
<b>Escenario donde tiene lugar</b>	Trastero Casa Margaret
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Sir Piter es encerrado en una habitación de la casa usada como trastero, y la puerta está cerrada, de forma que debe encontrar la forma de salir de ahí. Rox ha conseguido acceder al conducto de ventilación y comunicarse con Sir Piter para ayudarle a salir.</p> <p>Cómo la puerta ha sido cerrada con llave y al ser un animal es complicado abrirla por su propia mano, por lo tanto deberán buscar la forma que la misma Margaret desbloquee la puerta para poder abrirla.</p> <p>Por lo tanto, se tendrá que incitar a esta a que entre a la habitación y que la puerta se abra.</p> <p>Como Rox está desde el conducto de ventilación, si Sir Piter prueba varias acciones sin éxito, esta le irá dando posibles opciones que podrían servir para que Margaret entre en la habitación.</p> <p>Por ejemplo, Rox va recordando a Sir Piter: <i>“En esta habitación siempre suelen guardar cosas de valor... Por eso se puede cerrar con llave...”</i></p> <p>Eso ya da la idea a Sir Piter que deberá buscar objetos de valor por la habitación, y hacer algo con ellas para que eso llame la atención de Margaret (tirarlas desde una altura elevada para que se rompa y haga ruido, golpearlas..).</p> <p>Si durante un par de minutos no se encuentra nada o bien se realizan acciones sobre 3 objetos que no hacen efecto, Rox irá dando más pistas:</p>	

Rox: *“Ese objeto (jarrón por ejemplo), parece valioso y puede hacer ruido...”*

### Solución paso a paso del puzzle

Lo primero será moverse por la habitación, para ver con qué objetos se puede interactuar y con cuáles no.

Si el jugador se acerca a la puerta y clica, hará que Sir Piter rasque en la puerta, lo que hará que se escuche a Margaret diciendo: *“Has sido un gatito muy malo, te vas a quedar ahí dentro un buen rato”*. Como en este caso, si se intenta interactuar con algunos objetos que no sirven para el propósito, o bien no habrá ningún tipo de acción, o bien Sir Piter no será capaz de mover esos objetos, como pueden ser los muebles, u objetos pesados.

Hay tres objetos frágiles accesibles desde el suelo de la habitación, los cuáles Sir Piter puede tirar al suelo sin tener que ir a posiciones más elevadas. Estos objetos son, un **jarrón** (O\_14), una **figura de mármol** (O\_15) y una **caja de bombillas** (O\_16). Los objetos serán indicados por Rox por el orden que han sido nombrados si pasan dos minutos sin haber descubierto estos objetos o si se ha clicado en 3 objetos que no hacen efecto. Al tirar y romper alguno de esos objetos, se conseguirá que Margaret entre en la habitación para ver qué ha pasado, pero al ser objetos de poca importancia, ella no se quedará mucho rato en la habitación, y volverá a irse y cerrar la puerta, de modo que Sir Piter no podrá escapar. Esto nos muestra el hecho que tirar objetos hace que Margaret abra la puerta, por lo tanto se deberán buscar objetos de mayor valor para que esta se preocupe más por estos, y se quede más rato en la habitación con la puerta abierta para escapar.

Lo que debería hacer Sir Piter es interactuar con la **escalera** (O\_17) apoyada en la pared, para empujarla hacia la derecha, para que así, toque una **caja de madera** (O\_18) que hay en la parte e arriba de el montón de objetos, y caiga al suelo, para así Sir Piter pueda subirse encima e ir accediendo poco a poco hasta encima de **armario** (O\_19) entreabierto, y finalmente abrirlo y que caiga todo el contenido de su interior. Si no se descubre esta opción, una vez se tiren los tres objetos de menor valor, Rox le informará a Sir Piter que si consigue hacer caer esa **escalera** (O\_17), eso hará caer la **caja** (O\_18), y con ella poder escalar hacia la parte superior del **armario** (O\_19).

Cuando se consigue eso, lo único que se deberá hacer clicar en la **puerta del armario** (O\_19), para abrirla y dejar caer todos los objetos, lo que provocará que Margaret entre y vea todo el desastre, y se ponga a recogerlo todo para que sus papás no la castiguen. Ese momento de distracción, será la oportunidad para salir de la habitación, hora que la puerta está abierta y Margaret no verá si Sir Piter sale de ahí, porque está distraída recogiendo y no ve ni piensa en si Sir Piter se puede escapar o no.

<b>Número</b>	05
<b>Nombre del puzzle</b>	Salir de casa de Margaret
<b>Tipo de puzzle</b>	<b>Puzzle de secuencia</b>
<b>Ubicación en la estructura</b>	<b>Acto 2 - Primera parte</b> , Sir Piter ha escapado del trastero y ahora debe encontrar la forma de despedirse de la casa para siempre.
<b>Escenario donde tiene lugar</b>	Cocina Casa Margaret
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Tras el primer intento de escape de Sir Piter, todas las ventanas y salidas de la casa han sido cerradas, menos una, la ventana de la cocina, que es el último lugar en el que se encontraba Margaret. Tras darle esquinazo a Margaret en la habitación, Sir Piter debe conseguir llegar hasta la ventana para conseguir su libertad, de una vez por todas.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzzle</b>	
<p>Nada más entrar en la habitación, Sir Piter verá la ventana abierta y exclamará “¡Oh, ahí está, mi billete a la libertad! Debo conseguir subir hasta esa ventana... Hora de demostrar mi gracilidad gatuna.”</p> <p>Su primer objetivo será llegar a subir a la encimera, con tal de ganar un poco de altura. Así pues, deberá subir usando la <b>silla de Margaret (O_20)</b>, que está situada lo suficientemente cerca como para llegar de un saltito desde allí.</p> <p>Una vez arriba, Margaret empezará a entrar y salir de la habitación a intervalos regulares de tiempo. Si ve a Sir Piter, lo bajará de la encimera, reiniciando el puzzle. Para evitarla, nuestro protagonista deberá esconderse bajo la <b>olla (O_22)</b> que hay por limpiar, evitando así que la muchacha lo vea.</p> <p>Usando esa misma olla, Sir Piter deberá intercalar entre moverse hacia la ventana y esconderse en el cacharro para, sin ser visto por Margaret, llegar hasta la <b>ventana (O_21)</b> y, finalmente, conseguir escapar de la casa.</p> <p>Una vez Sir Piter haya salido, antes de cerrar la escena veremos cómo Rox sube a la encimera de un salto y sale por la ventana tras el gato.</p>	

<b>Número</b>	06
<b>Nombre del puzzle</b>	Gatos callejeros
<b>Tipo de puzzle</b>	<b>Puzzle de secuencia</b>
<b>Ubicación en la estructura</b>	<b>Acto 2 - Segunda parte</b> , ya libre, Sir Piter vuelve a tener un encontronazo con Control de Animales y se esconde en un callejón.
<b>Escenario donde tiene lugar</b>	Callejón
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Sir Piter ha conseguido escapar de casa de Margaret mediante la ayuda de Rox, quién se le ha unido temporalmente, por curiosidad. Juntos se acercan al lugar donde vive Sir Piter cuando, de repente, atisban una camioneta de Control de Animales, y se esconden rápidamente en el primer callejón que encuentran, que resulta ser el mismo donde la joven muchacha encontró a Sir Piter por primera vez. Para su disgusto, la situación no mejora cuando encuentran cuatro gatos callejeros que parecen considerar el callejón parte de su territorio, y amenazan con atacar a la pareja.</p> <p>El puzzle se basará en, luchando contra el tiempo, darles esquinazo a los gatos y conseguir noquearlos para poder esconderse en el callejón de forma segura. Para ello Sir Piter deberá usar de la forma más ingeniosa posible unos cuantos obstáculos que se encuentran en el callejón para dejar fuera de combate a los distintos felinos que le intentarán atacar.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzzle</b>	
<p>Al empezar el puzzle, Rox dirá: “¡Ojo, tendremos que estar al tanto y darles caña en el momento justo!”, indicando que este puzzle será uno de reflejos. Seguidamente, dará una pista sobre el primer gato que va a atacar: “Tiene pinta que el del cubo de basura es el más bruto, atento a cuando se te tire encima, enchúfale ahí.”.</p> <p>Sir Piter tendrá que ver cuando la animación del gato señalado cambie y, a la que parezca que va a saltar, interactuar con el <b>cubo de basura (O_23)</b>, lanzándose sobre él y, con el golpe, causando que la tapa caiga sobre el gato, lo atonte un poco, y lo deje encerrado en el cubo. Además, esto revelará un interruptor que se encontraba oculto tras la tapa, que servirá más adelante para cerrar la puerta del almacén.</p>	

Acto seguido, el gato que se encuentra en el andamio se preparará para atacar. Con tal de evitar esto, Sir Piter deberá usar el **alargo** (O\_24) que hay tirado por el suelo para acabar de romper la pata del andamio que está algo suelta, y de esta forma provocar que ocurran dos cosas. Por un lado el saco de escombros que hay en la parte superior del andamio se derrumbará encima del gato que se encuentra a sus pies y, por otro, la **pelota** (O\_25) que se había colado en la esquina del andamio caerá cerca de nuestros protagonistas, siendo Rox quien la para, diciendo: “Seguro que nos va bien para algo.”.

En este punto, si Sir Piter intenta golpear con la pelota cualquier cosa, Rox le dirá, en caso de que sea cualquier cosa que no se trate de la **bombilla** (O\_26) que ilumina el callejón, lo siguiente: “Calma, tenemos sólo un tiro, hay que encontrar una forma de hacer que los dos se piren.”. Así pues, cuando Sir Piter golpee la bombilla con la pelota, esta estallará, cubriendo el suelo de cerca de los dos gatos restantes con esquirlas de vidrio y obligándolos a meterse bajo la persiana metálica. En este momento Rox se subirá al cubo de basura y golpeará el botón, haciendo que la persiana baje y acabando el puzzle.

<b>Número</b>	07.1
<b>Nombre del puzzle</b>	Escapar de la perrera- Entrar en la celda y aturdir al oficinista
<b>Tipo de puzzle</b>	<b>Puzzle de personas</b>
<b>Ubicación en la estructura</b>	<b>Acto 2 Segunda Parte</b> , Sir Piter está encerrado en la perrera y Rox decide ayudarlo.
<b>Escenario donde tiene lugar</b>	Perrera   Pasillo
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Sir Piter ha sido capturado por Control de animales y se encuentra en una de las celdas de la perrera. Quiere escapar pero la puerta está abierta mediante una cerradura eléctrica, activando un botón desde el exterior de la celda. En este puzzle controlaremos a Rox, qué tendrá que infiltrarse en la perrera con éxito y sacar a su amigo de allí. El puzzle empieza con Rox a las 9 de la noche, que consigue infiltrarse en la sala E4_2 Pasillo   Perrera por la ventana abierta por arriba, saltando desde el cubo de basura situado fuera de la perrera, al lado de la puerta principal. Rox se encontrará con un oficinista absorto en su puesto de trabajo, con la mirada fija en el ordenador.</p> <p>En este puzzle, nos valdremos del agudo instinto animal de Rox para ayudarnos a conseguir nuestros objetivos. Al principio, Rox pensará <i>“Maldito humano, he de conseguir deshacerme de él o acabaré como mi colega”</i>, indicando como pista que no podemos ni ser vistos por el humano y que de alguna forma hemos de knockear-le.</p>	

“Además la puerta del trullo está cerrada, haber como me las apaño pa’ sacarlo de ahí” Además, encima de la mesa del oficinista encontramos un vaso de agua lleno, una cáscara de plátano y un monitor de pc, un teclado y un ratón.

**Solución paso a paso del puzzle**

Para empezar, Rox tiene que acercarse a la mesa del oficinista, y coger el **vaso de agua** (O\_27). A continuación, tendrá que usar el vaso de agua contra la **torre del ordenador** (O\_28), situada debajo del oficinista, generando un cortocircuito, que reducirá abruptamente la visibilidad de la perrera. El oficinista saldrá con prisa hacia las celdas de la perrera, y las abrirá con fuerza, dejando la puerta abierta, y se dirigirá al contador de la luz, situado al fondo del pasillo de las celdas.

Rox tendrá que seguir al oficinista, que en cuanto levante los plomos, se girará i le verá. Entonces, aprovechando viene corriendo a por él, Rox colocará un **plátano** (O\_29) delante suyo para que el oficinista se resbale y quede aturdido. De no ser así, el puzzle se reiniciará desde el punto inicial.

<b>Número</b>	07.2
<b>Nombre del puzzle</b>	Escapar de la perrera- Rescatando a Sir Peter y fuga de la perrera
<b>Tipo de puzzle</b>	<b>Uso no común de un objeto</b> (escoba)
<b>Ubicación en la estructura</b>	Acto 2 Segunda Parte
<b>Escenario donde tiene lugar</b>	Perrera   Celdas
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>En este punto del puzzle hemos conseguido entrar en la perrera y noquear al molesto oficinista. Nuestro objetivo es conseguir sacar a Sir Peter de la celda, que se abre mediante un botón situado al lado de la celda, para posteriormente escapar de la perrera. En al principio de la sala de la celda, hay una escoba apoyada en el pasillo.</p> <p>Una vez se haya noqueado al oficinista, Rox pensara <i>“Menudo guantazo se ha pegado el pardillo. Ahora haber como me lo monto para llegar a ese botón.”</i></p> <p>Una vez Sir Peter haya sido liberado, Rox le comentará <i>“Vayamos hacia la recepción. Hemos de saltar por la ventana. Reza, porque con lo gordo que estás, no se si cabes por la ventana”</i>.</p>	

**Solución paso a paso del puzzle**

La solución del puzzle consiste en usar la **escoba(O\_30)** situada al principio del pasillo para accionar el botón de apertura de puerta. En el momento que Rox esté apretando el botón, le dirá a Sir Peter *“¡Abre la puerta!”*.

A continuación, Rox y Sir Peter se dirigen a la habitación **E4\_2 Pasillo | Perrera**, donde tendrán que mover **la silla de oficina(O\_31)** hacia la **ventana (O\_32)**, para subirse en ella. Entonces, Rox subirá a la ventana, y desde ahí tenderá una pata a Sir Peter para que pueda subir a la ventana y escapar con él del recinto.

## RECURSOS Y OBJETOS DE PUZZLES

<b>Número del objeto</b>	O_01
<b>Nombre del objeto</b>	Maleta
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	01
<b>Descripción del objeto</b>	Maleta violeta considerablemente grande de tela. Tiene 4 ruedas y su asa del carrito es plateada con el extremo negro. Tiene dos asas de mano de la misma tela que el resto de la maleta pero con el borde blanco.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_02
<b>Nombre del objeto</b>	Paquete
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	01
<b>Descripción del objeto</b>	Caja de cartón con el logo de la empresa que lo ha enviado.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_03
<b>Nombre del objeto</b>	Mochila
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	01
<b>Descripción del objeto</b>	Mochila negra con varios bolsillos. Parece muy resistente y se aguanta de pie por sí sola por el peso.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_04
<b>Nombre del objeto</b>	Cochecito de bebé
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	01
<b>Descripción del objeto</b>	Cochecito de bebé lila con capucha. Tiene un compartimento en la parte inferior entre las 4 ruedas. Además, lleva un pequeño bolso del mismo color colgando del mango. Las partes de plástico del cochecito son de color negro y las barras que lo sostienen son blancas.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_05
<b>Nombre del objeto</b>	Carro de la compra
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	01
<b>Descripción del objeto</b>	Carro de la compra rojo con un motivo de esferas más oscuras en la parte superior, por donde se cierra. El mango y las 4 ruedas son de color negro.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_06
<b>Nombre del objeto</b>	Taburete
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	02
<b>Descripción del objeto</b>	Taburete de madera de caoba, circular y de múltiples puntos de apoyo. Usado normalmente para no ensuciar sillas al encaramarse para cambiar alguna bombilla, o acceder a zonas fuera de rango.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_07
<b>Nombre del objeto</b>	Correa de Rasputin II
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	02
<b>Descripción del objeto</b>	Correa blanca
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_08
<b>Nombre del objeto</b>	Pomo de la puerta
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	02
<b>Descripción del objeto</b>	Pomo de puerta, dorado y alargado, con una ligera curva hacia arriba.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_09
<b>Nombre del objeto</b>	Silla del escritorio de Suzzane
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	02
<b>Descripción del objeto</b>	Silla de escritorio con un pie y ruedas. Es de piel y de color negro. El pie y los reposabrazos son plateados.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_10
<b>Nombre del objeto</b>	Puntero láser
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	02 & 03
<b>Descripción del objeto</b>	Puntero láser negro con forma de bolígrafo. El láser es de color rojo.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_11
<b>Nombre del objeto</b>	Mesita de café
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	03
<b>Descripción del objeto</b>	Mesita de café, impoluta. No parece usarse en exceso.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_12
<b>Nombre del objeto</b>	Ventana del salón
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	03
<b>Descripción del objeto</b>	Ventanal del salón de Suzanne, con cortinas de seda y un pequeño alféizar en la parte exterior, dónde a Sir Piter le gusta mucho relajarse.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_13
<b>Nombre del objeto</b>	Sir Piter
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	03
<b>Descripción del objeto</b>	Sir Piter, protagonista del juego.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_14
<b>Nombre del objeto</b>	Jarrón
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	04
<b>Descripción del objeto</b>	Jarrón de vidrio botella transparente con forma ovalada. Su fragilidad se intuye por el material y por la delgadez del cristal.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_15
<b>Nombre del objeto</b>	Figura de mármol
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	04
<b>Descripción del objeto</b>	Figura de mármol de una niña con su muñeca, con colores algo desgastados. És un objeto fácil de romper.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_16
<b>Nombre del objeto</b>	Caja con bombillas
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	04
<b>Descripción del objeto</b>	Caja de cartón abierta con bombillas guardadas en su interior.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_17
<b>Nombre del objeto</b>	Escalera de madera
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	04
<b>Descripción del objeto</b>	Escalera plegable de madera, con topes de goma para facilitar el agarre de esta.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_18
<b>Nombre del objeto</b>	Caja de madera
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	04
<b>Descripción del objeto</b>	Caja de madera no muy pesada.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_19
<b>Nombre del objeto</b>	Armario viejo del trastero
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	04
<b>Descripción del objeto</b>	Un armario bastante viejo, se nota que las puertas están cerradas a presión y con cuidado. Parece que la más mínima fuerza lo haría abrirse y desparramar todo su contenido por la habitación.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_20
<b>Nombre del objeto</b>	Silla de Margaret
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	05
<b>Descripción del objeto</b>	Silla de madera desgastada y carcomida tanto por el tiempo, como por alguna puntual termita. Tiene múltiples manchas tanto de pintura, como de otros productos no identificados.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_21
<b>Nombre del objeto</b>	Ventana de la cocina
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	05
<b>Descripción del objeto</b>	Ventana desvencijada y algo carcomida, normalmente entreabierta por estar algo rota.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_22
<b>Nombre del objeto</b>	Olla sucia
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	05
<b>Descripción del objeto</b>	Olla de acero vieja y desgastada, con manchas de quemaduras/carbonizada por los laterales donde el fuego ha quemado la roña. Está sucia; ahora ¿es suciedad de ese día? No se puede distinguir muy bien.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_23
<b>Nombre del objeto</b>	Cubo de basura
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	06
<b>Descripción del objeto</b>	Cubo de basura negro, algo mancillado y desgastado.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_24
<b>Nombre del objeto</b>	Alargo
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	06
<b>Descripción del objeto</b>	Alargo eléctrico usado por los obreros para conectar su maquinaria. Alguien lo ha dejado bastante mal enrollado.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_25
<b>Nombre del objeto</b>	Pelota extraviada
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	06
<b>Descripción del objeto</b>	Pelota perdida por dos niños que no consiguieron escalar el andamio. Es bastante robusta.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_26
<b>Nombre del objeto</b>	Bombilla desnuda
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	06
<b>Descripción del objeto</b>	Bombilla colgante sin ningún tipo de recubrimiento. A veces falla y pega algún chispazo.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_27
<b>Nombre del objeto</b>	Vaso de plástico de agua
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	07.1
<b>Descripción del objeto</b>	Vaso de plástico color blanco relleno de agua. Es de usar y tirar.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_28
<b>Nombre del objeto</b>	Ordenador de sobremesa
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	07.1
<b>Descripción del objeto</b>	Ordenador de sobremesa antiguo, fabricado en 2007 con sistema operativo Windows XP. Tiene una carcasa gris y un ventilador que emite un sonido ahogado y agudo.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_29
<b>Nombre del objeto</b>	Cáscara de plátano
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	07.1
<b>Descripción del objeto</b>	Cáscara de plátano recién pelada.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_30
<b>Nombre del objeto</b>	Escoba de cepillos largos
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	07.2
<b>Descripción del objeto</b>	Escoba con los cepillos largos, como de limpieza de exterior
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_31
<b>Nombre del objeto</b>	Silla de escritorio de la perrera
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	07.2
<b>Descripción del objeto</b>	Silla de escritorio y de oficina, de coste barato y no demasiado ergonómica.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	O_32
<b>Nombre del objeto</b>	Ventana corredera de la perrera
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	07.2
<b>Descripción del objeto</b>	Ventana corredera que da a la calle. Se encuentra en el pasillo de la perrera y sus hojas están bastante flojas, lo que hace que sea fácil abrirla.
<b>Imagen ilustrativa</b>	