

THE LAB



15/11/2018

Patricia Castilla, Ricard Perea, Sergi Pruna, Marc Triguero, Alex Vidal

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO**Título del juego**

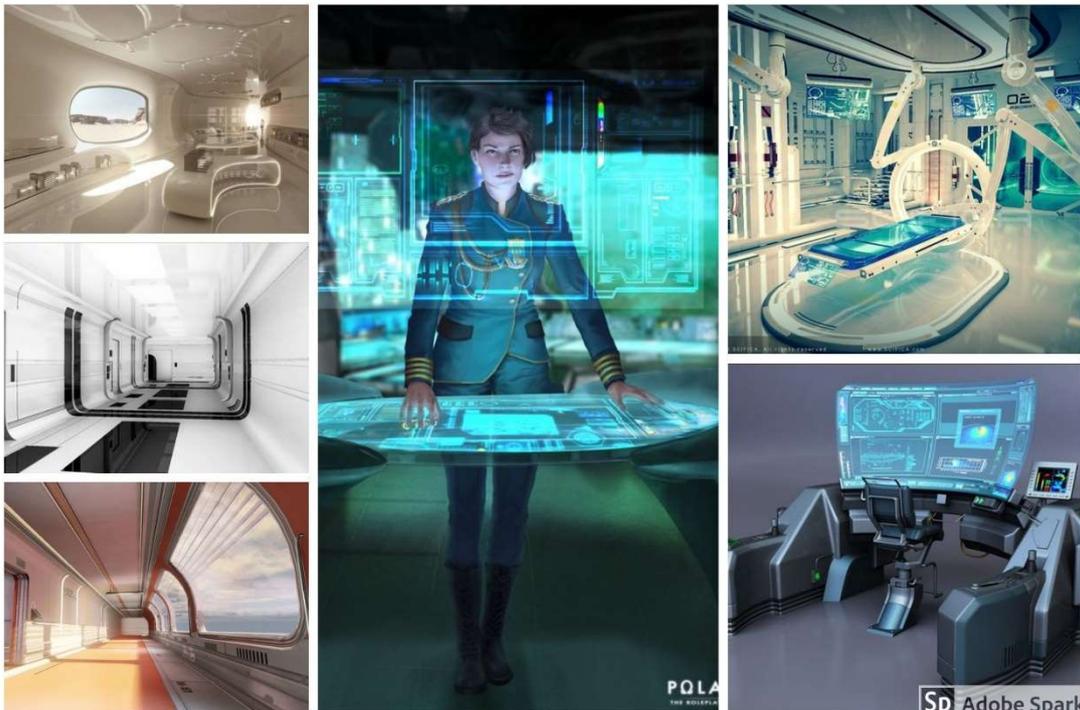
The Lab: Sujeto 5314

Target

Mujeres de 23 a 30 años apasionados por el misterio y el suspense. Jugadoras del género point and click y aventura gráfica.

Concepto (máx. 3 líneas)

Es una aventura gráfica ambientada en un laboratorio farmacéutico en el que el jugador deberá destapar el misterio alrededor de la extraña muerte de uno de los sujetos de investigación.

Referencias visuales (moodboard)

NARRATIVA DE ALTO NIVEL**Backstory**

Desde el 2050 el índice de criminalidad ha aumentado de manera desproporcionada y las cárceles sufren una sobrepoblación de presos. Como medida reguladora, Estados Unidos decide unificar su código penal instaurando así la pena de muerte en todos los estados.

Una de las farmacéuticas más importantes del país, la Thompson Medical Research, llega a un acuerdo con la prisión estatal de Nevada, en él se estipula que a cambio de una considerable suma de dinero los presos condenados a muerte sean enviados al laboratorio para su uso en la experimentación de cosméticos. Estos proyectos se mantienen ocultos a la sociedad debido a la gran controversia moral que podrían causar, cualquier filtración de los experimentos que suceden en el Thompson Medical Research mostraría al mundo una flagrante violación de los derechos humanos. Por tales motivos el complejo se mantiene alejado de la sociedad en medio del desierto en un complejo super tecnológico de alta seguridad.

Setting

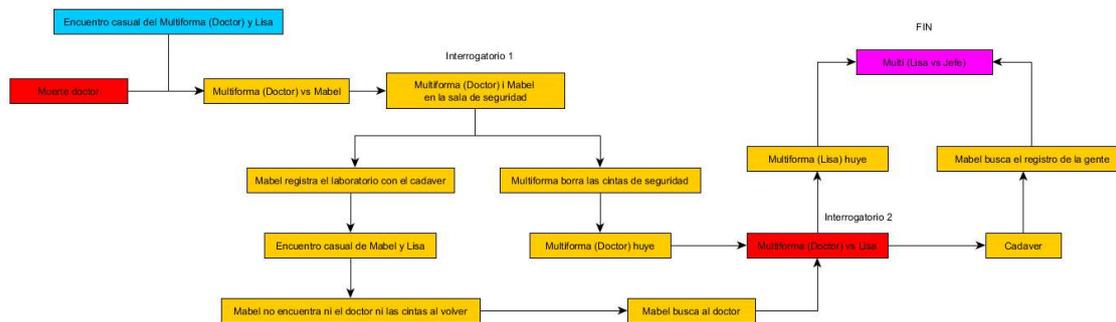
Es verano de 2068, la temperatura asciende a 45°C en un ambiente seco y árido. La historia se desarrolla en el *Thompson Medical Research Center* también conocido como *TMRC-56*, un complejo tecnológico de alta seguridad de laboratorios farmacéuticos que se dedican a investigar, desarrollar y experimentar nuevos productos de carácter cosmético revolucionarios. El centro está situado en algún lugar del desierto de Nevada. El complejo se sitúa en el epicentro de un recinto de miles de hectáreas valladas y vigiladas al milímetro. Alrededor del laboratorio no se distingue nada. En la lejanía solo hay kilómetros de arena que se funden en el horizonte.

El centro se divide en diversos módulos comunicados entre si con accesos restringidos. Entre ellos, se encuentra la sección de residencia al oeste que cuenta con comedor, zonas de descanso, gimnasio, dormitorio, y unos invernaderos donde se cultiva frutas y verduras. El módulo norte es el más grande y contiene la zona de investigación. Se compone de varios laboratorios donde se realizan experimentos con humanos. En la parte sur, el módulo consta de paredes reforzadas y controles de seguridad estrictos. Este espacio es el acceso directo al sótano donde una cámara de máxima seguridad retiene a los sujetos de los experimentos.

Finalmente la zona este del lugar se utilizada como fábrica y almacén de los productos desarrollados. Su acceso está prohibido a todos los trabajadores con la excepción del jefe de seguridad.

Dado a la normativa del centro y para evitar que nadie ni nada entre ni salga del complejo, solo se puede acceder y salir del complejo con autorización biométrica del jefe de seguridad.

Story



En el Laboratorio Thompson Medical Research Center 56 se está realizando un estudio pionero. Se trata de la experimentación con células madre modificadas genéticamente con el objetivo de conseguir una remodelación facial completa sin cirugía. El doctor Charles, gran entendido en la materia, lleva alrededor de un año realizando un seguimiento con muy buenos resultados al sujeto 5-314. El sujeto en cuestión parece responder de forma muy positiva al tratamiento y se esperan resultados muy positivos.

El 17 de agosto de 2068 el doctor Charles durante su rutinaria visita con el sujeto 5-314 estornuda en la cara de este con tan mala suerte que espata en el interior de su boca. Sin prestar la menor atención a lo que acaba de ocurrir, el doctor continúa con su trabajo. En ese momento el sujeto, Elias, empieza a experimentar una transformación peculiar. De repente, disminuye su masa muscular, su cara empieza a deformarse y todo su cuerpo cambia radicalmente. Charles se queda sin palabras, en tan solo unos segundos el sujeto 5-314 se ha convertido en una copia exacta de él mismo. Elias, convertido en doctor, ha quedado libre de las cadenas por la diferencia corporal y aprovecha la confusión para atacarle y desatar toda su rabia dejando el cuerpo irreconocible.

Elias aún no entiende que le ha pasado ni por qué, pero sabe que tiene que actuar de forma rápida, esa es su oportunidad para escapar y recuperar su vida. Antes de abandonar el laboratorio, decide intercambiar su ropa con la del doctor para pasar totalmente desapercibido, debe de ser inteligente y no llamar la atención. Elias sale del laboratorio con la intención de buscar intimidad y poder pensar con claridad, pero tiene la mala suerte de que tan solo al recorrer unos metros de pasillo se encuentra con Lisa, la pareja del doctor. Lisa detiene al doctor preguntándole a donde va con esa

cara de angustia y la ropa manchada de sangre. Elias intenta disimular lo mejor que puede intentando replicar el comportamiento que ha visto del doctor durante el último año y se intenta quitar de encima a Lisa lo más rápido posible.

Unos metros por delante se cruza con la guardia de seguridad, Mabel, que justo volvía de la sala de cafés hacia su garita. Mabel saluda al doctor y le pregunta cómo le va el día, como de costumbre. Elias empieza a ponerse nervioso y a sudar. En vista de que Mabel no parece alterada por los acontecimientos en el laboratorio, decide hacer el papel y hacerse pasar por el doctor hasta conseguir huir del lugar. Elias comenta a Mabel que ha sufrido un accidente con el sujeto de estudio y que no se siente demasiado bien al respecto. Mabel al ver al doctor tan afectado, saca su instinto maternal y lo acompaña a la sala de vigilancia para calmarlo. Una vez acomodados, Mabel ofrece su café al doctor e inicia el protocolo de accidentes 9 (*accidentes con resultado mortal para sujetos de experimentación no voluntarios*). Para empezar con el protocolo, Mabel primero debe entender que ha pasado y realiza una serie de preguntas al doctor. Elias hace su mejor esfuerzo para improvisar sin dar ninguna respuesta demasiado clara. Comenta, balbuceando como si aguantara sus lágrimas, que su paciente ha sufrido una reacción rarísima mientras realizaba experimentos rutinarios, su cuerpo había empezado a sufrir espasmos y a cambiar, sin saber cómo reaccionar ha perdido a su mejor paciente. Con voz temblorosa le pregunta a Mabel sobre que le va a ocurrir ahora. Mabel le explica que existe un proceso protocolario a seguir. La agente Moore decide que el doctor aún está en estado de shock por lo que seguiría con las preguntas rutinarias una vez se tranquilizase. Su mejor opción es dejarlo descansando en la oficina de seguridad mientras ella se dirige al laboratorio. Al comentárselo al doctor a este le parece una muy buena idea y Mabel se dirige hacia el laboratorio.

Elias se queda solo en la sala de seguridad. Sabe que debe abandonar ese lugar cuanto antes, pero decide inspeccionar la zona para buscar información que le guíe en su siguiente paso. Se da cuenta de que hay unas pantallas que transmiten imágenes de todos los laboratorios de la zona. Por fin le sonrío la suerte, tiene la fortuna de haberse quedado solo con la única prueba de su transformación. A toda velocidad accede con el usuario de Mabel (su tarjeta de acceso se haya encima de la mesa) al registro y consigue borrar todas las cintas grabadas por las cámaras de seguridad. Una vez eliminado el rastro que le incrimina Elias abandona la sala de seguridad.

Entre tanto, una vez en el laboratorio Mabel encuentra todo lleno de sangre y un cadáver masculino desnudo irreconocible. Empieza a entender porque el doctor está tan afectado. Busca todas las pistas posibles sin alterar mucho la escena, coge algunas muestras para enviar a analizar. Tras inspeccionar el laboratorio y no encontrar ninguna pista relevante, decide regresar al despacho con Charles. A los pocos metros se tropieza con Lisa, la mujer de Charles. Mabel tiene una relación más cercana con Lisa que con el doctor, por lo que decide informarla del suceso para que esté al tanto. Lisa responde que había visto al doctor hacía unos minutos pero que la conversación había sido muy escueta, Lisa le comenta que Charles estaba un poco raro, como si no pareciese el mismo. Mabel la consuela y se despide de forma amable.

Al llegar a la sala de seguridad se encuentra que el doctor ya no está donde lo había dejado. No comprende donde ha podido ir en ese estado. Así que supone que habrá ido al servicio. Mabel decide pasar al próximo paso del protocolo de accidentes, debe revisar las cámaras de seguridad de la zona afectada. Accede a su ordenador como de costumbre y se encuentra que las cintas grabadas por las cámaras han sido borradas con su nombre, el único que aparece registrado. Está un poco confusa y no logra entender qué está pasando. Su instinto le indica que el doctor no explica todo lo que sabe; el cuerpo extrañamente irreconocible, desnudo, la cantidad de sangre las cintas borradas, la desaparición repentina de este... ¿qué clase de prueba se dedicaba a hacer? seguro que algo oculta.

Mientras tanto, Lisa que se haya intranquila y preocupada por Charles decide buscarlo. Tras unos minutos de búsqueda, sorprende al doctor en la habitación de recambios de material y equipo buscando algo. Lisa le comenta que Mabel se lo ha contado todo y que está preocupada por él. Elias se da cuenta de que Mabel no es muy espabilada y de que Lisa es la pareja de Charles, esa que tantas veces había oído en las historias del doctor. Decide actuar como haría el y tranquilizarla para intentar quitársela de encima lo más rápido posible y le da un beso de despedida. Pocos segundos después Lisa para en seco y suelta un grito sordo. Se está besando con una copia de sí misma. Elias procede a silenciarla cuanto antes y rápidamente la deja inconsciente. Decide actuar de la misma manera que en la primera ocasión, dejando el cadáver irreconocible y cogiendo la ropa de la doctora para hacerse pasar por ella. Abandona esa habitación y busca un lugar tranquilo para acabar de construir su plan de huida de ese lugar. Ahora que empieza a entender su “poder”; cuando el ADN de alguien se mezcla con el suyo, se transforma en esa persona. Considera muy útil esa habilidad para poder escapar y salir del complejo sin problemas.

Mabel sigue buscando al doctor por todos los rincones, pero parece haberse esfumado, por ello decide ir a buscar a Lisa de nuevo para preguntarle sobre su marido y adquirir más datos. Encuentra a Elias con la forma de Lisa un poco alejada de su laboratorio. Mabel le pide hacerle unas preguntas sobre su marido para poder encontrarlo. Esta acepta. Se percibe a Lisa mucho más alterada que antes y actúa de forma distinta. Aunque Mabel tiene una relación cordial con ella, no le da mucha importancia y lo atribuye a los nervios por la desaparición de su marido después del accidente. Elias intenta ser lo más coherente posible imitando a Lisa, pero le resulta difícil ya que solo sabe de ella lo que el doctor le había contado. Responde a las preguntas de forma evasiva. Elias cree conveniente terminar esa conversación cuanto antes y deshacerse de Mabel ya que no se siente muy comfortable intentando imitar a Lisa.

De repente, Mabel recibe el reporte de otro accidente en su zona, sin estar muy satisfecha con la interrogación con Lisa, debe ocuparse del nuevo caso. Este caso es diferente, por la ubicación del cuerpo esta vez se trata de un homicidio, pero el cadáver es también irreconocible y tiene heridas similares al anterior, la fisonomía parece ser de una mujer. Decide investigar de quien se podría tratar, ya que hay pocas mujeres en el complejo no abundan, debería de ser tarea sencilla. Acude a el registro de empleados del módulo y revisa los nombres y posiciones de las trabajadoras. Hay

algo que no encaja; todas las empleadas están en sus puestos, excepto Lisa que estaba con ella cuando llegó el aviso. Mabel revisa las cintas de seguridad de los laboratorios, pero no hay movimientos raros ni sospechosos. Además, la habitación donde se han encontrado el cadáver, al ser un espacio de almacenamiento, no dispone de cámaras en el interior. Mabel se haya en un punto muerto y no le queda más remedio que informar a su superior.

Mientras la agente Moore investiga el segundo homicidio, Elias ha tenido tiempo de elaborar su plan de huida. Únicamente con la tarjeta del jefe de seguridad podía adquirir su pasaporte hacia la libertad y decide seducirlo para poder hacerse pasar por él y salir por la puerta sin levantar la más mínima sospecha. Elias sorprende al jefe de seguridad en su despacho y no le cuesta mucho conseguir que este sucumba a sus encantos haciéndole un striptease. El jefe de seguridad decide desnudarse y seguirle el juego a la doctora. Justo en el instante en que Elias se convierte en el jefe de seguridad al darle un apasionado beso, entra Mabel y encuentra a dos jefes que se separan mirándose confusos, desnudos y sorprendidos por su llegada. La escena no podría ser más extraña, hay dos jefes de seguridad exactamente iguales que cogen lo primero que ven para tapar sus cuerpos desnudos. El jefe de seguridad no da crédito a lo que ven sus ojos, no consigue entender nada. Elias ha sido pillado en medio de su última maniobra para poder escapar. Aun así, confía en que la situación confusa y su experiencia lidiando con la lentitud de Mabel sean suficientes para poder despistarla de nuevo y salir airoso de la situación. Mabel sorprendida por los acontecimientos comprende que de alguna manera hay un alguien que se transforma en los demás y los mata y que ese alguien es uno de esos dos jefes de seguridad. Tiene que identificar al impostor y neutralizarlo. Ambos hombres intentan defenderse diciendo que son el auténtico y acusando al otro. No es nada sencillo, ambos tienen la misma apariencia y usan argumentos válidos, pero Mabel debe conseguir encontrar al impostor y terminar con todo de una vez.

Aspecto visual del juego

La estética del juego a nivel de dirección de arte va enfocada hacia un estilo algo caricaturesco. Esta decisión está tomada en base al carácter desenfadado y pequeño toque de humor que tendrá de la pieza. Un claro ejemplo de este estilo son las aventuras de péndulo estudio como Runaway o Monsters Holliwood.



Por otro lado, la paleta de color será clara, con tendencia a los blancos y los azules ya que el juego se resuelve en un laboratorio futurista. La idea principal es que todos los escenarios mantengan una estética muy limpia, que se vea todo de última generación. Esto generará un gran contraste con las escenas de los crímenes.



PERSONATGES DEL JOC

Agente Mabel Moore



Nombre y apellidos	Mabel Moore Pines
Genero	Mujer
Edad	25
Ciudad de nacimiento	Buffalo, Nebraska
Ciudad de residencia	Thompson Medical Research Center 56 a.k.a. TMRC-56

Acento	Acento Americano. Habla rápido y alto.
Trabajo	Agente de seguridad N°78L90P de la empresa de seguridad NIS (<i>Nevada Independent Soldiers</i>). Se encarga de realizar las tareas de seguridad básicas del laboratorio, tales como control y registro de accesos, cámaras de seguridad, y trabajo de investigación protocolario.
Función	Mabel es la protagonista y único personaje jugable.
Otros datos	<ul style="list-style-type: none"> • Se muerde las uñas. • A menudo habla de sus hermanos en las conversaciones. • Usa palabras correctas en lugar de palabrotas. Por ejemplo: <i>jope</i> en lugar de <i>joder</i>.
Descripción física	
<p>Mabel es una mujer bastante alta, 176 cm. Pese a formar parte de una fuerza de seguridad, debido a su trabajo mayoritariamente de oficina, no está en forma. Su cara, afable, es redondeada y tiene unos mofletes rechonchos que marcan hoyuelos cuando sonríe. Tiene los ojos marrones, aunque su iris está moteado de verde. Su cabello es castaño y ligeramente ondulado.</p> <p>Aunque viste el uniforme con pulcritud tiene tendencia a desabrocharse el cinturón cuando se sienta y olvidarse de atarlo cuando se levanta. Viste de manga corta porque <i>“Ningún lugar es tan frío como Nebraska en febrero”</i>. Asimismo, lleva los calcetines desparejados para no sentirse tan formal con el uniforme.</p> <p>Siempre lleva unos pendientes plateados y un aro en la parte superior de su oreja izquierda. Dada su condición de alérgica a la penicilina lleva un colgante con una placa informativa. En su mano derecha tiene un anillo que le regaló su hermano mayor al cumplir dieciséis años. Para leer se pone unas gafas de pasta verdes.</p> <p>No tiene cicatrices ni tatuajes. Aunque tiene una marca de nacimiento en el hombro derecho y es bastante pecosa.</p>	

Descripción psicológica y sociológica

Mabel crece en una familia tradicional de Nebraska, como se ha comentado con anterioridad tiene hermanos mayores y pequeños. La diferencia de éxito académico respecto a sus hermanos mayores, así como su condición de mujer en una familia con dejes machistas le ha provocado un ligero complejo de inferioridad. Este le hace sentirse incómoda cuando tiene que hablar con superiores que sean mayores que ella.

Por otro lado, ocuparse de sus hermanos pequeños durante los momentos más duros de su pasado le ha dotado de una profunda empatía e instinto protector hacia el prójimo. Esta empatía le hace parecer inocente y por ende susceptible de ser engañada.

Mabel es una mujer profundamente optimista, aunque esto no se traduce en alegría. Ella cree que su familia tocó fondo junto a su hermano y que *“Con un poco de aprecio y confianza todos podemos ser mejores”*. Esta actitud frente a la vida la ha convertido en un ser afable y querido.

En un plano intelectual, es un personaje que va a otro ritmo. No es tonta, su inocencia la induce a error a veces y sigue una lógica, generalmente, lateral, pero su capacidad para encontrar pistas que escapan al resto y su diligencia e inteligencia emocional le llevaron a graduarse con una mención honorífica. Es solo que *“Puedo hacer las cosas bien o hacerlas rápido”*.

Backstory personal

Mabel nace el 17 de noviembre de 2043 en Buffalo, Nebraska. Es la cuarta de siete hermanos. Su familia, aunque vive de forma austera se permite algún capricho ocasional. Cuando Mabel tenía 7 años sus padres decidieron mudarse de la ciudad a un pequeño pueblo dado el alto ratio de crímenes cometidos cerca de su hogar.

La familia acogió ese cambio con ganas, todos menos Peter. Peter es el segundo hijo de la familia Moore. Cuando se mudaron ya tenía edad para conducir así que pasaba la mayor parte de su tiempo libre yendo y viniendo de la ciudad.

A los 5 años de mudarse, cuando Mabel tenía doce años, Peter tuvo un accidente de coche. Decidió conducir ebrio y sin querer cayó por un terraplén, dejando tullido a su amigo John que iba de copiloto. Incapaz de lidiar con la situación Peter entró en una espiral depresiva que le empujó al alcoholismo.

Mabel que nunca había sido demasiado espabilada acusó la situación familiar en la escuela provocando que dejase los estudios a los 16 años. La situación en casa era insoportable. Sus padres y hermanos mayores discutían sin parar con Peter que cada vez hacía estupideces mayores. Mientras ella cuidaba e intentaba proteger a sus hermanos pequeños.

El punto de inflexión en el *statu quo* de la familia llegó con el intento de suicidio de Peter. Mabel se lo encontró borracho en el tejado con intención de saltar y llamó al sheriff. El sheriff Douglas convenció a Peter de que quería conservar su vida y le cogió como ayudante extraoficial. Poco a poco le ayudó a rehacer su vida.

Mabel que hasta ese fatídico día no sabía que quería hacer con su vida decidió que quería ser como el sheriff Douglas. Cuando tenía todo dispuesto para unirse a la academia de policía su madre cayó enferma y se quedó para ayudar a los pequeños.

Dos años después, una vez su madre superó la enfermedad accedió de nuevo a las pruebas de la academia. Fracásó. No consiguió suficiente nota. Decidida a luchar por sus sueños se formó como agente de seguridad y se enroló a la empresa NIS.

Después de unos años de servicio accedió a la seguridad del complejo Thompson Medical Research Center 56. Espera que esta sea la oportunidad que le permita escalar un poco dentro de la empresa.

PERSONATGES DEL JOC

Sujeto 5-314



Nombre y apellidos	Elias M. Fisher
Genero	Hombre
Edad	53
Ciudad de nacimiento	Sacramento, California
Ciudad de residencia	Thompson Medical Research Center 56 a.k.a. TMRC-56
Acento	Americano
Trabajo	Recluso condenado a muerte.

Función	Antagonista
Otros datos	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene un tic en el ojo que se manifiesta cuando el personaje está muy nervioso. • Traga saliva de forma ruidosa cuando habla mucho.
Descripción física	
<p>Inicialmente Elias es un hombre de 53 años de 185 cm, fuerte, corpulento, calvo y con barba tostada. Tiene los rasgos muy marcados, ojos pequeños y orejas grandes.</p> <p>Es diestro y al ser un preso nunca lleva reloj ni anillos. Viste un mono naranja con el número de sujeto impreso en él.</p> <p>Conforme el juego avanza Elias adquiere la forma y tamaño de otros personajes:</p> <p>Charles: adquiere el aspecto físico del científico Charles y utiliza su ropa con ligeras variaciones. Lleva el reloj en la mano izquierda, mira por encima de las gafas a la hora de fijarse en algo.</p> <p>Lisa: adquiere el aspecto físico de la mujer del científico y utiliza su ropa con ligeras variaciones. Camina de forma masculina, lleva la camisa un botón más abierto.</p> <p>Jefe de seguridad: adquiere el aspecto físico del jefe de seguridad y se queda desnudo. Se cubre los genitales con una sábana.</p>	
Descripción psicológica y sociológica	
<p>Elias fue un joven brillante y socialmente aceptado. Su naturaleza tenaz siempre le hizo seguir hacia adelante y conseguir sus metas.</p> <p>El señor Fisher no conoció el fracaso en su juventud y eso le llevó a una mala gestión de este en su edad adulta. El paso de los años y la falta de ayuda por parte de la sociedad despertaron en Elias una cierta sociopatía.</p> <p>Estos rasgos, mezclados con el desquicio y la agresividad fruto del efecto de los estupefacientes, convirtieron un muchacho recto, vivaz, y tenaz en un adulto sin escrúpulos. Un ser capaz de cualquier cosa para su propia supervivencia y la de su familia.</p>	
Backstory personal	
<p>Elias estudió en un instituto de tecnología de california donde destacó por ser un brillante químico. Tras finalizar sus estudios en la universidad, se casó con su novia de</p>	

toda la vida, Sara. Al poco tiempo ella quedó embarazada de gemelos. Elias trabajaba en la universidad como investigador y, aunque no ganaba mucho, entre su sueldo y el de su esposa tenían suficiente para subsistir.

Al entrar en el tercer trimestre del embarazo, este pasó a ser considerado un embarazo de riesgo. Sara tuvo que dejar su trabajo para pasar los últimos meses en estricto reposo. Entre los gastos médicos, la hipoteca, y los niños que estaban por venir, el sueldo de investigador en la universidad no era suficiente. Elias empezó a pluriemplearse trabajando de reponedor en el supermercado del barrio para ganar un poco más.

El 12 de abril de 2045 llegó el día del nacimiento de los gemelos. No fue un parto sencillo, fueron muchas horas y Sara terminó muy cansada. Después de 12 horas en el paritorio nació Derek. Sara después de expulsarlo se quedó sin fuerzas y se desmayó. Al despertar supo que algo no había ido bien. Su segundo hijo no había sobrevivido al parto. Sara entró en una enorme depresión y se quedó ingresada unos meses en el hospital para garantizar la supervivencia de su pequeño.

Elias quedó destrozado por estos hechos y dejó de generar resultados en sus investigaciones. La universidad, con el tiempo, dejó de destinar fondos para estas. Debido a esto, el señor Fisher empezó a trabajar más horas en el supermercado.

Sara debido al efecto de los antidepresivos se pasaba el día mirando a la nada como un alma descompuesta buscando sus partes. De repente, Elias se había convertido en padre, amo de casa, enfermero de su mujer, y trabajador a tiempo completo. Sobrepassado por sus circunstancias, empezó a consumir estupefacientes para conseguir aguantar el ritmo que le exigía su vida.

Pronto, lo que había empezado siendo un consumo ocasional se convirtió en hábito, y finalmente adicción. Cada vez que consumía Elias se desquiciaba un poco más. No soportaba a su jefe, su mujer no reaccionaba y se consumía día a día, su bebé lloraba y lloraba, y él no podía hacer nada. Un día ya no pudo más. Cogió el coche y se echó a la carretera. Condujo sin saber qué hacer, desquiciado y colocado. Sin rumbo. Finalmente, tras horas de conducción, un cartel le dio la idea. Las Vegas sería su oportunidad para sacar adelante a la familia.

Las Vegas no resultaron ser tan buena idea como en ese momento creyó. Tras una noche de juego, alcohol, y drogas, Elias despertó en su coche lleno de sangre con la mente en blanco y rodeado de agentes estatales.

Fue acusado de realizar una matanza en un casino. Incapaz de recordar nada, su defensa fue nula. Fue condenado a muerte y encerrado en la prisión estatal de Nevada. Elias llevaba 17 años encerrado en el corredor de la muerte cuando un proceso de selección dentro de la prisión lo llevó a complejo secreto.

PERSONATGES DEL JOC

Doctor Charles Harris



Nombre y apellidos	Charles Harris
Genero	Hombre
Edad	34
Ciudad de nacimiento	Miami, Florida.
Ciudad de residencia	Thompson Medical Research Center 56 a.k.a. TMRC-56
Acento	Americano
Trabajo	Científico dedicado a la investigación y experimentación con células madre

	modificadas genéticamente para uso en cirugías plásticas de lujo.
Función	Personaje secundario, es el detonante del conflicto.
Otros datos	<ul style="list-style-type: none"> • Complejo de inferioridad. • Tiene Trastorno Obsesivo-Compulsivo (TOC).
Descripción física	
<p>Charles es un hombre de estatura media, 178 cm. Es bastante atractivo, aunque suele ir ligeramente despeinado y viste un poco anticuado.</p> <p>Es de fisonomía delgada por lo que tiene las facciones bastante finas y marcadas. Su pelo, lo lleva siempre a media melena, es de color castaño oscuro y sus ojos marrones con una pequeña tonalidad verde.</p> <p>Por causa de higiene en el ámbito laboral siempre va totalmente afeitado. Además, debe llevar gafas ya que tiene 2 dioptrías de miopía en cada ojo.</p> <p>Es zurdo. Debido a esto lleva el reloj de su abuelo en la mano derecha.</p>	
Descripción psicológica y sociológica	
<p>Charles es una persona tímida. Es amable y muy agradecido con las personas más próximas. Su afán de superación se alimenta del deseo de superar a su hermano mayor.</p> <p>Charles padece de TOC. Eso le causa ciertos nerviosismos que desatan en actos impulsivos y obsesión clínica.</p>	
Backstory personal	
<p>Charles nace en Miami, Florida, el 23 de mayo de 2034. Tiene una familia adinerada. Su padre es un reconocido cirujano plástico situado en el epicentro de Miami.</p> <p>Charles era muy mimado y atendido por sus padres. Su madre era quien cuidaba más de él debido a su condición psicológica (TOC).</p> <p>Tiene un hermano 6 años mayor, Arthur. Este desde pequeño trata mal a Charles por que se veía ignorado por sus padres a causa de la atención especial que necesitaba.</p>	

Por eso, cuando sus padres no estaban aprovechaba para tratarlo mal, insultarle e incluso pegarle. Por eso desde pequeño, Charles se sentía indefenso. Estos abusos recurrentes le crearon un gran complejo de inferioridad.

Charles desde que era pequeño ha sido bueno en los estudios. Sus padres, preocupados por los episodios de obsesión que sufría su hijo lo matricularon en una escuela especial. Una situación que no ayudó a la hora de hacer amigos.

Debido a esto Charles siempre fue un chico solitario. A causa de no tener apenas amigos se volvió un chico muy curioso. Le interesaba mucho la ciencia experimental y la cirugía.

Años después, Arthur finalizó la universidad y se puso a trabajar en la empresa de su padre. Arthur consiguió cierto renombre, más por nepotismo que por su talento.

Más tarde, Charles, con 26 años, accedió también a la empresa de su padre, aunque no era exactamente lo que le gustaba. Él necesitaba más.

Con los años ese complejo de inferioridad que tenía Charles hacia su hermano, se fue convirtiendo en afán de superación. Pasó el tiempo, Charles que debido a su trastorno no pudo ser cirujano, no consiguió ningún mérito que saciara sus ansias de superar a su hermano.

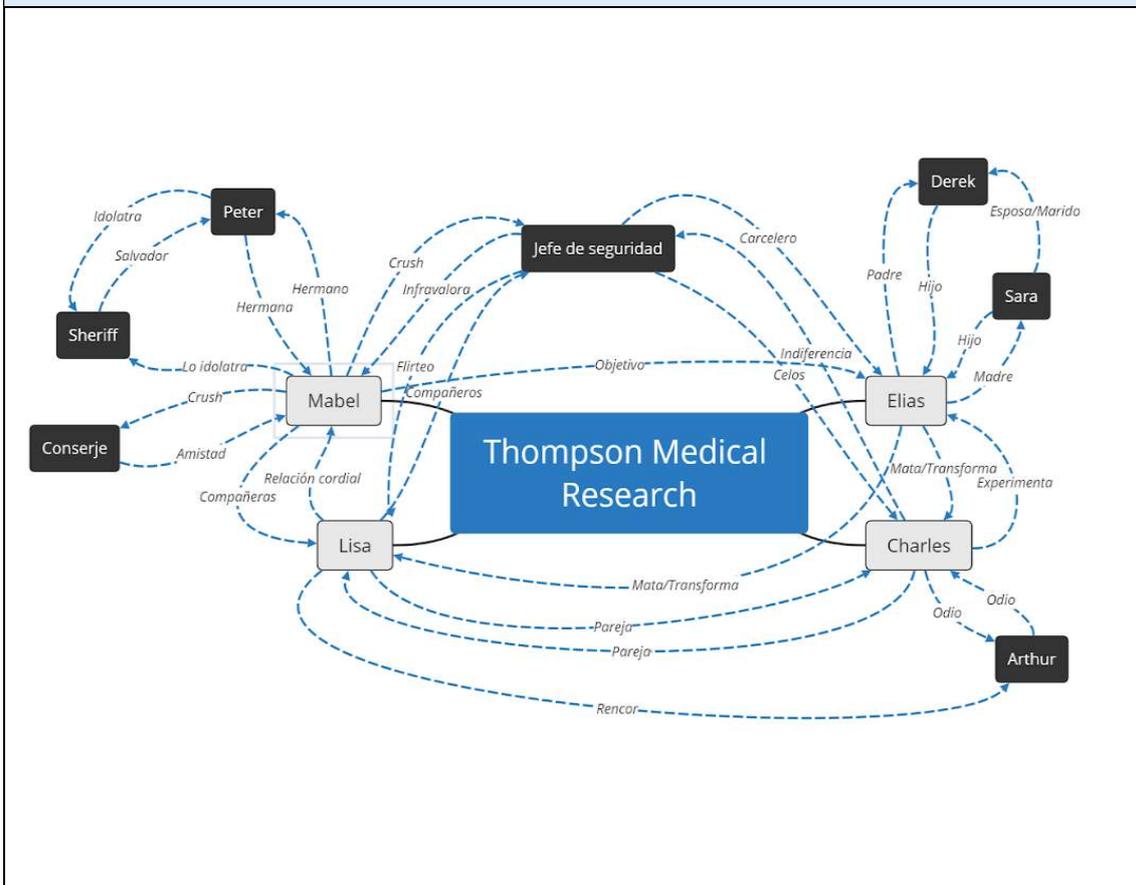
Pasados 8 años en la empresa, un cliente de su padre le habló de unos “cosméticos experimentales” que actuaban directamente modificando las células madre. Estaban buscando a un científico dispuesto a trabajar en algo que podría revolucionar el mundo de la estética.

Charles empujado por la obsesión de superar a su hermano, obsesión cada vez mayor, contactó con el cliente para ofrecerse como su nuevo científico. Afirmó que con las características que conocía de esos cosméticos y con ellos era capaz de usar las células madre para modificar los rasgos faciales sin necesidad de cirugía plástica. Este nuevo negocio le lleva al laboratorio Thompson Medical Research Center 56, situado en el desierto de Nevada, lugar donde experimentará con reclusos.

Charles allí conoce a Lisa, una mujer delgada y muy tímida, que trabajaba como ayudante en el departamento de control de calidad. Desde que la vio por primera vez, Charles se enamoró de ella. Con tiempo y tesón, Charles acabó conquistándola.

Durante dos años fracasa. Obtiene algún resultado destacable, pero ninguno que sea relevante para su investigación o aplicable en seres humanos. Durante estos dos años, la obsesión de Charles iba en aumento. Esto repercutió en su relación con Lisa y a la vez en su profesionalidad. Cada vez era más descuidado hasta llegar al punto de olvidarse de tomar su medicación.

ESQUEMA DE RELACIÓN ENTRE PERSONAJES



ESPACIOS DEL JUEGO

ZONA DE CAFÉ (E001)

Descripción

Es el nexo de unión de dos pasillos y forma una esquina circular. El espacio estilo futurista combina el blanco y el negro entre paredes y suelos, este no dispone de ventanas y está iluminado con luz artificial.

En la parte circular de la pared se encuentra una repisa a media altura. En la esquina de esta, hay un expendedor con distintos azúcares y otro con cucharillas de plástico para mezclar el café. Justo al terminar la repisa, en la misma esquina se haya una máquina de café de última generación que hace un ligero sonido a láser al moler y un sonido muy característico vibrante al exprimir el café sobre el vaso. La máquina es cilíndrica, de unos 2 metros de altura y funciona de forma táctil.

En el centro de la estancia, se encuentran varias mesas altas, redondas, con el pie metálico y el sobre de madera lacada en color negro y tres taburetes de plástico redondos a juego en cada mesa. En una de estas mesas hay restos de café y dos vasos de plástico.

En la zona inferior de la estancia el bedel está limpiando de forma que queda totalmente bloqueado el pasillo. El sonido del pasar de la fregona mojada, inunda la sala. A la derecha de la estancia está la conexión libre con el otro pasillo.

Conecta con

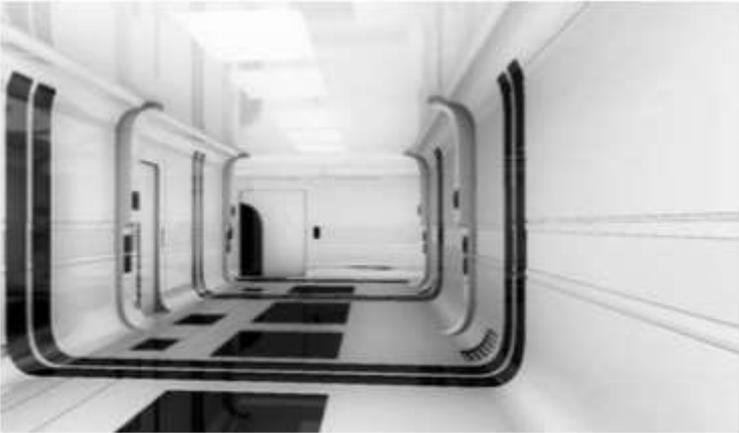
Pasillo esquinero: La primera vez que el jugador intenta acceder a este pasillo se topa con un NPC nervioso y con un cambio de escena el jugador pasa directamente de la **zona de café** a la **sala de seguridad**. En el resto de transiciones el jugador podrá moverse de un espacio al otro sin problema.

Pasillo salida: El bedel bloquea el camino. En el momento en que el jugador realice un interrogatorio a Lisa el bedel desaparecerá dejando el camino libre.

Imagen ilustrativa



Sala de vigilancia (E002)
Descripción
<p>La sala de vigilancia es una sala de unos 20 metros cuadrados. Comparado con el resto del complejo la sala es tirando a oscura, iluminada por una gran pantalla que ocupa gran parte de la pared, en la cual se vislumbran las imágenes de las cámaras de seguridad y dos lámparas ubicadas una sobre la mesa de Mabel y la otra sobre una especie de armarios bajos al otro lado de la sala. Cuatro fluorescentes permanecen apagados ya que la pantalla y las lámparas emiten la luz necesaria y a Mabel no le gusta la luz tan blanca que generan.</p> <p>En el espacio más cercano a la puerta se ubica un escritorio grande con tres cajones en un lateral, vestido por una gran pila de informes desordenados a banda y banda, una carpeta con informes en el centro abierta y medio bollo encima de estos. Entre tanto papeleo, se entrevé un auricular que murmulla una animada música. Detrás del escritorio se ubica una silla negra, cómoda y acolchada con indicios de la forma del trasero de alguien. En la pared tras el escritorio hay una gran estantería con objetos personales de Mabel y otros objetos. Frente a la mesa, se encuentran unos armarios a media altura con diversos objetos encima.</p> <p>Frente a la pantalla ubicada al fondo de la sala hay una mesa de control a modo de gran ordenador omnipresente que además guarda toda la información de cada una de las personas con acceso al ala norte. El ordenador funciona con las tarjetas chipadas de los empleados de seguridad, sin introducir esta tarjeta en la ranura, el ordenador permanece bloqueado y en la pantalla solo se muestran las imágenes a tiempo real de las cámaras.</p>
Conecta con
<p>Pasillo esquinero: para acceder por primera vez a esta zona se precisa hablar con el NPC que hay en la sala para haber resuelto el puzle de diálogo P001.</p>
Imagen ilustrativa


Pasillo Esquinero (E003)
Descripción
<p>El espacio estilo futurista combina el blanco y el negro entre paredes y suelos, este no dispone de ventanas y está iluminado con luz artificial. El pasillo hace esquina y dispone de dos puertas a distintas salas.</p> <p>La primera puerta es metálica y no muy grande, esta puerta siempre está entreabierta. Una placa informa que se trata de sala de vigilancia.</p> <p>La otra puerta es de cristal traslucido, lo que permite intuir formas y colores al otro lado de esta pero realmente no se ve a través de ella con claridad. Una placa al nivel de los ojos informa que se trata del laboratorio de experimentación.</p> <p>En el final del pasillo por la parte inferior, un cartel de precaución suelo mojado, no pisar, corta el paso. El cartel de color amarillo y letras negras se ve antiguo y muy utilizado.</p>
Conecta con
<p>Zona de café: la navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p> <p>Sala de seguridad: la navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p> <p>Laboratorio de Experimentación: La navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p> <p>Pasillo del fondo: la zona está cortada por un cartel de mojado. Para acceder por primera vez a esta zona el jugador deberá haber resuelto el puzle P003.</p>
Imagen ilustrativa


Laboratorio de Experimentación (E004)**Descripción**

Es un espacio futurista de base bastante ordenado, pero con evidencias de un incidente violento. El espacio está rodeado por mesas con informes muy detallados sobre los experimentos, una foto del doctor con su pareja, una nevera pequeña con la puerta de cristal y muestras en su interior, un ordenador y un archivador.

En el centro de la sala se encuentra una camilla reclinable con un cuerpo inerte, desnudo y enmanillado con la evidencia de golpes y la cara irreconocible por hinchazón, sangre y moretones.

En el suelo junto a la camilla hay salpicaduras de sangre, parece como si el sujeto hubiese escupido sangre por la boca. También se encuentra una camiseta rasgada como si el doctor le hubiese intentado salvar la vida de alguna forma. Al lado de la camilla hay una especie de estructura tirada en el suelo con una bandeja metálica y utensilios desperdigados por doquier.

Conecta con

Pasillo esquinero: para regresar al pasillo el jugador deberá resolver el puzle P004.

Imagen ilustrativa

Pasillo del fondo (E005)
Descripción
<p>El espacio estilo futurista combina el blanco y el negro entre paredes y suelos, este no dispone de ventanas y está iluminado con luz artificial. El pasillo dispone de dos puertas a distintas salas.</p> <p>La primera puerta es metálica y no muy grande, esta puerta siempre está cerrada, aunque se abre de un empujón. Una placa informa que se trata del servicio.</p> <p>La otra puerta es de cristal traslucido lo que permite intuir formas y colores al otro lado de esta, pero realmente no se ve a través de ella con claridad. Una placa al nivel de los ojos informa que se trata del laboratorio de investigación.</p>
Conecta con
<p>Pasillo esquinero: la navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p> <p>Servicios: la navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p> <p>Laboratorio de Investigación: La navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p>
Imagen ilustrativa


Servicios (E006)
Descripción
<p>El servicio es común para todos los trabajadores independientemente del sexo. El sonido del goteo de una cadena rota inunda la estancia.</p> <p>El espacio se compone de un poyete con dos picas a la izquierda, coronado por un gran espejo. Al lado del poyete se encuentra el secamanos. En la pared del frente hay cuatro puertas de madera que dan a los retretes. Una de estos permanece todo el rato ocupado y otro de ellos está fuera de servicio, por tanto, no se puede acceder a ninguno de estos dos. En cambio, los otros dos, accesibles, se muestran impolutos.</p>
Conecta con
<p>Pasillo del fondo: la navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p>
Imagen ilustrativa


Laboratorio de Investigación (E007)
Descripción
<p>El laboratorio dispone de lo último en maquinaria para el examinado de muestras y mezcla de productos. Dicha maquinaria se distribuye alrededor de la estancia, junto a varias neveras que ocupan toda la altura, repletas de muestras y distintos productos. El espacio central contiene dos mesas de mármol altas y alargadas repletas de objetos para la experimentación (pipetas, cuentagotas, ...), algunos informes y un ordenador de última generación con clave electrónica y retina que contiene las fórmulas de cada uno de los productos.</p>
Conecta con
<p>Pasillo del fondo: la navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p>
Imagen ilustrativa
 A photograph of a futuristic laboratory interior. The space is characterized by smooth, curved white walls and ceiling, illuminated by recessed and ambient lighting. On the left, a person is seated at a workstation with a large, curved display. The floor is dark and reflective. The overall atmosphere is clean, modern, and high-tech.

Pasillo Salida (E008)
Descripción
<p>El espacio estilo futurista combina el blanco y el negro entre paredes y suelos, este no dispone de ventanas y está iluminado con luz artificial. A lo largo del pasillo se observan tres puertas.</p> <p>La primera, más cercana a la entrada del pasillo, es una puerta metálica doble que se abre de forma automática al acercarse. Un cartel en el tercio superior de esta informa que se trata de la habitación de recambios de material y equipo.</p> <p>La segunda puerta, es similar a la primera, pero en el cartel se observa que esta puerta conecta con el despacho del jefe de seguridad.</p> <p>En el lado opuesto a la entrada del pasillo se ubica la tercera puerta, similar a las anteriores, pero con un lector de retina en el lateral y sin ningún tipo de cartel que informe de con qué tipo de sala comunica. Esta es la puerta de salida al resto del complejo y solo se puede acceder con la retina del jefe de seguridad.</p>
Conecta con
<p>Zona de café: la navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p> <p>Habitación de recambios de material y equipo: necesita la tarjeta de empleado con chip de un investigador o del conserje.</p> <p>Despacho jefe de seguridad: para acceder al despacho el jugador deberá resolver el puzle X.</p>
Imagen ilustrativa


Habitación de recambios de material y equipo (E009)
Descripción
<p>Es una habitación caótica comparada con el resto. Está repleta de estanterías con objetos y maquinaria por doquier. Escondido entre la maquinaria se encuentra el cadáver desnudo de una mujer de unos 36 años con golpes y la cara irreconocible a causa de la hinchazón, sangre y moretones. En el cuarto hay signos de lucha, una estantería ligeramente inclinada a causa de lo que parece un empujón contra ella y un rastro de sangre en el suelo frente a la estantería hasta la zona donde se encuentra el cuerpo. Un sonido de goteo constante inunda la sala.</p>
Conecta con
<p>Pasillo salida: la navegación no tiene ningún tipo de restricción.</p>
Imagen ilustrativa


Despacho del jefe de seguridad (E010)**Descripción**

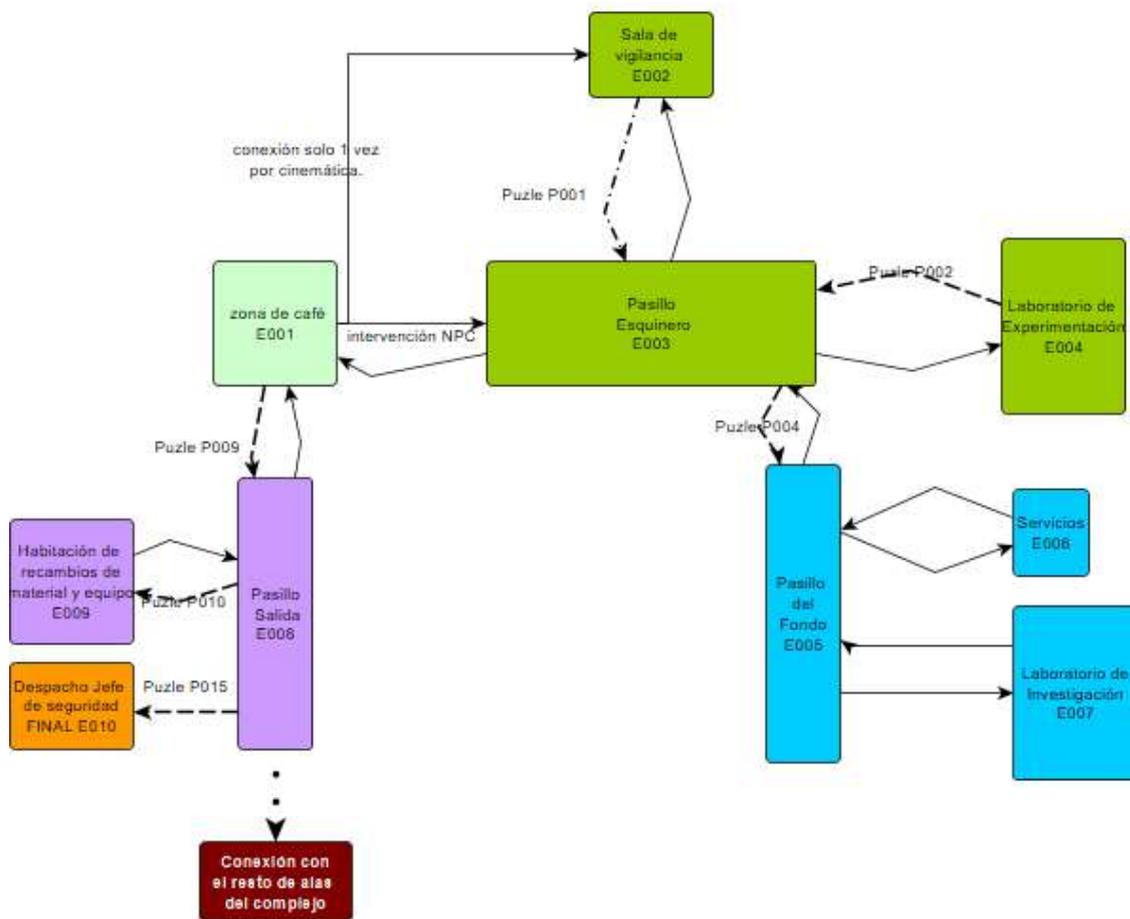
Es un espacio amplio, con los muebles y paredes conjuntados con un color gris oscuro. Una de las paredes simula una ventana con un paisaje de un bosque salvaje. Los colores e iluminación del paisaje tiñen la sala. Bajo la ventana hay un sofá aterciopelado bastante cómodo, con una mesita delante. En la otra punta de la sala hay una mesa de caoba negra. Los informes, normalmente ordenados, junto con la lámpara del escritorio cubren el suelo alrededor de la mesa. Estos signos de aparente violencia se matizan con lo que parece un uniforme arrugado y la ropa de Lisa. La escena muestra a el jefe de seguridad y Elias (transformado en jefe) completamente desnudos cubriendo sus genitales mientras miran avergonzados a Mabel.

Conecta con

El juego termina aquí.

Imagen ilustrativa

MAPA DE ESPACIOS



Zona Verde: espacio navegable desde el acto primero. Verde claro es el punto de inicio del juego.

Zona azul: espacio navegable a partir del segundo acto de la historia.

Zona lila: espacio navegable a partir del tercer acto de la historia.

Zona naranja: espacio donde transcurre el cuarto acto.

Zona granate: espacio no navegable pero importante de saber su ubicación.

FICHAS DE PUZLES

Durante el trascurso del juego hay un total de dieciséis puzles. Cinco puzles en cada uno de los actos 1, 2 y 3 y un puzle final que abarca el total del acto 4. A continuación se definen cinco de estos puzles.

Número	P001
Nombre del puzle	Conversando con Charles
Tipo de puzle	Puzle de dialogo.
Ubicación en la estructura	Acto 1
Escenario donde ocurre	E002
Problema del puzle	
Charles está muy nervioso, no puede para de temblar y su cara parece muy confusa. Mabel no puede dejar así a Charles, tiene que tratar de tranquilizarlo para poder descubrir que ha pasado y saciar su preocupación.	
Solución paso a paso del puzle	
<p>El puzle consiste en realizar una serie de preguntas a Charles para conocer suficientes datos para poder empezar a investigar y a su vez intentar relajarlo.</p> <p>La conversación estará dada por buena cuando el jugador consiga tranquilizar a Charles.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si le hace preguntas sobre lo sucedido el falso Charles se pondrá nervioso, contestará con poco detalle y si se le apreta dos veces seguidas acabará guiñando el ojo a modo de tic nervioso. 2. Si se pregunta por su estado anímico por lo sucedido, el falso Charles hablará mucho y pasadas dos preguntas personales, dejará ver el tic con la lengua cuando tiene la boca seca. 3. Una vez conseguido ponerlo nervioso o haberlo hecho hablar suficiente, aparecerán opciones para ayudar a que el personaje se relaje. 4. Si la conversación termina antes de que esto pase el puzle no estará completo. 	

Número	P002
Nombre del puzle	Atrapada en el Laboratorio
Tipo de puzle	Puzle de Entorno.
Ubicación en la estructura	Acto 1
Escenario donde ocurre	E004
Problema del puzle	
<p>Mabel se encuentra en el laboratorio de Charles investigando la escena del accidente cuando se va la luz de la sala. En concreto, la luz falla cuando la agente Moore investiga el cadáver. El jugador dispone de una pequeña linterna(O005) para iluminar la sala. Con ella deberá averiguar el modo de salir del laboratorio puesto que los accesos han quedado bloqueados con el apagón.</p>	
Solución paso a paso del puzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Junto la puerta de salida, se encuentra una pequeña caja cerrada (O006) con una contraseña numérica de seis dígitos para abrirlo. Clave que solo conoce el propietario del laboratorio. En su interior se encuentra la llave que acciona el desbloqueo de puertas en caso de emergencia. 2. Encima de la mesa se encuentran varios documentos de Charles (O002) y un pisapapeles (O003). En los documentos se observan varias cosas. El doctor anota absolutamente hasta el más ínfimo detalle en sus informes. Todas las fotografías(O004) que hay en los expedientes están fechadas en su reverso usando el sistema DD/MM/AA. Por último, se observa que no hay ninguna clase de elemento personal a la vista excepto una fotografía(O001) de su amada puesta en un marco. 3. Coge el pisapapeles. 4. Mabel debe romper el marco con el pisapapeles para sacar la fotografía. En su reverso está la fecha en la que se conocieron el doctor y su amada, 10 - 07- 62. 5. Ir al armario, introducir la fecha, girar la llave que acciona el desbloqueo de puertas en caso de emergencia. 	

Número	P003
Nombre del puzle	Revisando las Grabaciones parte 1
Tipo de puzle	Puzle de item.
Ubicación en la estructura	Acto 1
Escenario donde ocurre	E002
Problema del puzle	
<p>Al llegar a la sala de seguridad Mabel se encuentra al doctor Charles ausente. Por si eso fuera poco la pantalla donde debería verse las imágenes de las cámaras seguridad (que “siempre, y digo siempre deben estar activas.”) está desconectada. Mabel debe arreglar este estropicio antes de que alguien se entere y además aplicar el tercer paso del protocolo, revisar las cintas de seguridad. Al entrar en la sala enciende las luces.</p>	
Solución paso a paso del puzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mabel se acerca hacia el ordenador (O007) para ver qué ha hecho que se apague. El ordenador empieza a hacer ruidos extraños que culminan con un pequeño estallido, se ha quemado y ha dejado de funcionar. La agente Moore entiende que el sistema ha sido sabotado, por suerte disponen de un sistema de emergencia que almacena la información de los ordenadores privados. 2. Nunca antes ha tenido que recurrir a ese sistema y apenas recuerda cómo se accede a este. Se dirige al armario(O009) donde se ubica el servidor con esas copias de seguridad, observa que para abrir el armario precisa introducir su tarjeta de empleado(O008). 3. Mabel tiene que buscar su tarjeta de empleado por la zona. 4. Pasar la tarjeta por el lector (O010) para abrir el armario. Dentro de este hay una caja fuerte (O011). 	

Número	P004
Nombre del puzle	Revisando las Grabaciones parte 2
Tipo de puzle	Puzle de item usado de forma creativa.
Ubicación en la estructura	Acto 1
Escenario donde ocurre	E002
Problema del puzle	
<p>La agente Moore está confusa, recuerda el día que le explicaron la existencia de esta caja, pero en su momento no le dio demasiada importancia y creía que no tendría que usarlo nunca. No recuerda cómo superar el último control de seguridad. En el armario ha quedado descubierta una puerta con una especie de esfera de metal, con un láser que emerge del lado izquierdo y finaliza en el otro extremo de la esfera. Hay lo que parece ser un objetivo en la parte inferior de la esfera, Mabel no se acuerda cómo desviar ese láser, una especie de ranura indica que ahí falta una pieza. No recuerda dónde ha dejado esa pieza, pero como decía su padre, la mejor manera de ocultar algo es tenerlo visible; sabe que la pieza está escondida en alguna parte de la sala de seguridad, debe encontrarla cuanto antes.</p>	
Solución paso a paso del puzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. La sala está iluminada por 4 fluorescentes colocados en el techo y dos lámparas(O013), una en cada esquina. Una de esas lámparas tiene una luz distinta a las demás, parece hecha para dar un aspecto más cálido y acogedor en el ambiente. 2. Al examinar esa lámpara descubre una especie de cristal(O012) que recubre la bombilla y modifica la luz generando unos reflejos bastante curiosos. 3. Ese es el cristal que necesita para desviar el láser y poder acceder finalmente a los archivos. 4. Al coger el cristal y colocarlo con la orientación adecuada en la esfera, esta se abre y deja acceder a los datos del ordenador de la agente Moore. 	

Número	P0010
Nombre del puzle	Un Nuevo Cadáver
Tipo de puzle	Puzle de Sucesos.
Ubicación en la estructura	Acto 3
Escenario donde ocurre	E008, E004, E007, E009
Problema del puzle	
<p>Mabel está hablando con la falsa Lisa y recibe un aviso de un incidente sin especificar en el pasillo donde está la salida. Por debajo de la puerta de la sala de recambios de material se ve un pequeño charco de sangre asomando. Mabel no tiene acceso a la sala.</p>	
Solución paso a paso del puzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Debe ir a buscar a su amigo el conserje para que le ayude a entrar a la sala. Encuentra al conserje en el laboratorio de experimentación. El conserje está ocupado arreglando un fluorescente y no puede atenderle en ese momento. 2. El jugador debe ir al interruptor de la luz y encenderla, haciendo eso el conserje baja de la escalera y se puede hablar con él. 3. El conserje da su pase(O008) para abrir la sala de material. 4. Regresar al pasillo de la salida y abrir la puerta con el pase. En el interior de la sala hay un cadáver. 	

RECURSOS I OBJETOS DE PUZLES

Número del objeto	O001
Nombre del objeto	Marco con foto de la pareja
Número de puzle al que pertenece	P002
Descripción del objeto	Foto de Lisa y Charles que se hicieron el día de su primer cumpleaños como pareja. Detrás hay una dedicatoria de Lisa y la fecha en la que se conocieron: 10 -07 -62.
Imagne ilustrativa	

<p>Número del objeto</p>	<p>O002</p>																																																												
<p>Nombre del objeto</p>	<p>Pira de Informes de experimentos</p>																																																												
<p>Número de puzzle al que pertenece</p>	<p>P002</p>																																																												
<p>Descripción del objeto</p>	<p>Pila de informes de seguimiento de sus experimentos. Algunos de ellos con rayaduras de bolígrafo que muestran auténtica desesperación. Es habitual en Charles a causa de su trastorno desesperarse al no conseguir resultados.</p>																																																												
<p>Imagne ilustrativa</p>	<div data-bbox="762 763 1321 1131" data-label="Image"> </div> <table border="1" data-bbox="821 1146 1264 1720"> <thead> <tr> <th>Outcomes</th> <th>Model A: surgical mission</th> <th>Model B: referral center</th> <th>p value[§]</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Wound dehiscence</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Wound dehiscence in UCL (1 week)</td> <td>3/28 (10.7)</td> <td>2/186 (1.1)</td> <td>0.02</td> </tr> <tr> <td>Wound dehiscence in BCL (1 week)</td> <td>2/7 (28.6)</td> <td>6/47 (12.8)</td> <td>0.28</td> </tr> <tr> <td>Wound dehiscence in CP (1 week)</td> <td>2/35 (5.7)</td> <td>21/215 (9.8)</td> <td>0.04</td> </tr> <tr> <td>Lip complications</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Lip postoperative hemorrhage (1 day)</td> <td>3/120 (2.5)</td> <td>4/265 (1.5)</td> <td>0.08</td> </tr> <tr> <td>Lip wound infection (1 week)</td> <td>2/35 (5.7)</td> <td>3/233 (1.3)</td> <td>0.45</td> </tr> <tr> <td>Lip revision in UCL (1 year)</td> <td>3/14 (21.4)</td> <td>15/148 (10.1)</td> <td>0.19</td> </tr> <tr> <td>Lip revision in BCL (1 year)</td> <td>1/3 (33.3)</td> <td>8/37 (21.6)</td> <td>0.54</td> </tr> <tr> <td>Palate complications</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Palate postoperative hemorrhage (1 week)</td> <td>6/25 (24.0)</td> <td>5/215 (2.3)</td> <td><0.01</td> </tr> <tr> <td>Palate wound infection (1 week)</td> <td>1/35 (2.9)</td> <td>0/215 (0.0)</td> <td>0.14</td> </tr> <tr> <td>Palatal fistula (1 month)</td> <td>4/16 (25.0)</td> <td>7/183 (3.8)</td> <td><0.01</td> </tr> <tr> <td>Velopharyngeal insufficiency (5 years)</td> <td>1/3 (33.3)</td> <td>3/32 (9.4)</td> <td>0.31</td> </tr> </tbody> </table>	Outcomes	Model A: surgical mission	Model B: referral center	p value [§]	Wound dehiscence				Wound dehiscence in UCL (1 week)	3/28 (10.7)	2/186 (1.1)	0.02	Wound dehiscence in BCL (1 week)	2/7 (28.6)	6/47 (12.8)	0.28	Wound dehiscence in CP (1 week)	2/35 (5.7)	21/215 (9.8)	0.04	Lip complications				Lip postoperative hemorrhage (1 day)	3/120 (2.5)	4/265 (1.5)	0.08	Lip wound infection (1 week)	2/35 (5.7)	3/233 (1.3)	0.45	Lip revision in UCL (1 year)	3/14 (21.4)	15/148 (10.1)	0.19	Lip revision in BCL (1 year)	1/3 (33.3)	8/37 (21.6)	0.54	Palate complications				Palate postoperative hemorrhage (1 week)	6/25 (24.0)	5/215 (2.3)	<0.01	Palate wound infection (1 week)	1/35 (2.9)	0/215 (0.0)	0.14	Palatal fistula (1 month)	4/16 (25.0)	7/183 (3.8)	<0.01	Velopharyngeal insufficiency (5 years)	1/3 (33.3)	3/32 (9.4)	0.31
Outcomes	Model A: surgical mission	Model B: referral center	p value [§]																																																										
Wound dehiscence																																																													
Wound dehiscence in UCL (1 week)	3/28 (10.7)	2/186 (1.1)	0.02																																																										
Wound dehiscence in BCL (1 week)	2/7 (28.6)	6/47 (12.8)	0.28																																																										
Wound dehiscence in CP (1 week)	2/35 (5.7)	21/215 (9.8)	0.04																																																										
Lip complications																																																													
Lip postoperative hemorrhage (1 day)	3/120 (2.5)	4/265 (1.5)	0.08																																																										
Lip wound infection (1 week)	2/35 (5.7)	3/233 (1.3)	0.45																																																										
Lip revision in UCL (1 year)	3/14 (21.4)	15/148 (10.1)	0.19																																																										
Lip revision in BCL (1 year)	1/3 (33.3)	8/37 (21.6)	0.54																																																										
Palate complications																																																													
Palate postoperative hemorrhage (1 week)	6/25 (24.0)	5/215 (2.3)	<0.01																																																										
Palate wound infection (1 week)	1/35 (2.9)	0/215 (0.0)	0.14																																																										
Palatal fistula (1 month)	4/16 (25.0)	7/183 (3.8)	<0.01																																																										
Velopharyngeal insufficiency (5 years)	1/3 (33.3)	3/32 (9.4)	0.31																																																										

Número del objeto	O003
Nombre del objeto	Fotos de experimentos
Número de puzle al que pertenece	P002
Descripción del objeto	Conjunto de fotos fechadas con el día que se llevó a cabo el experimento, se encuentran adjuntas en los informes.
Imagne ilustrativa	

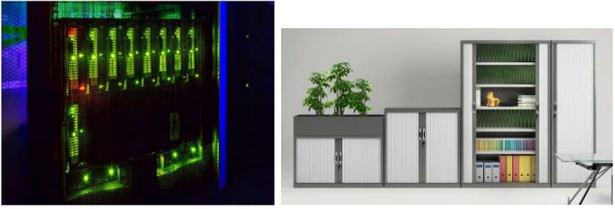
Número del objeto	O004
Nombre del objeto	Pisapapeles
Número de puzle al que pertenece	P002
Descripción del objeto	Un pisapapeles esférico de cristal duro y pesado, semitransparente.
Imagne ilustrativa	

Número del objeto	O005
Nombre del objeto	Linterna
Número de puzle al que pertenece	P002
Descripción del objeto	Pequeña linterna de no más de 10cm de largada que recibió Mabel en su primer día de trabajo, junto al uniforme oficial de guardia de seguridad. Es de color negro y siempre la lleva en el cinturón. La luz que emite es bastante intensa para el tamaño de la linterna.
Imagne ilustrativa	

Número del objeto	O006
Nombre del objeto	Caja/palanca desbloqueo de puertas
Número de puzle al que pertenece	P002
Descripción del objeto	Pequeño armario de pared de color gris. Se encuentra justo al lado de la puerta de salida. Tiene una apertura mecánica que reacciona a una secuencia de números correcta.
Imagne ilustrativa	

Número del objeto	O007
Nombre del objeto	Multicentro de control de Mabel (Ordenador)
Número de puzle al que pertenece	P003
Descripción del objeto	Multicentro que permite controlar todos los sistemas de seguridad del módulo norte, cámaras, expedientes de trabajadores, sistemas de ventilación, sistema eléctrico, etc. El panel es multitáctil y se puede acceder a él para interactuar con el ordenador introduciendo la tarjeta de Mabel en la ranura.
Imagne ilustrativa	

Número del objeto	O008
Nombre del objeto	Tarjeta identificadora de Mabel
Número de puzle al que pertenece	P003, P007
Descripción del objeto	Tarjeta identificadora de trabajador. En la tarjeta se puede ver el nombre del trabajador, un código, de números y letras, identificativo y un chip único para cada uno.
Imagne ilustrativa	

Número del objeto	O009
Nombre del objeto	Armarios de copias de seguridad
Número de puzle al que pertenece	P003
Descripción del objeto	Armario dónde se quedan guardados todos los registros de las copias de seguridad que se hacen periódicamente en el laboratorio.
Imagne ilustrativa	

Número del objeto	O010
Nombre del objeto	Lector de tarjetas.
Número de puzle al que pertenece	P003, P0010
Descripción del objeto	Es un lector de chips que comprueba el acceso a puertas o armarios concretos.
Imagne ilustrativa	

Número del objeto	O011
Nombre del objeto	Caja fuerte con sistema de seguridad esfera láser.
Número de puzle al que pertenece	P004
Descripción del objeto	Especie de caja fuerte extraña con un sistema de seguridad especial. Objeto de metal circular con un láser que emerge del lado izquierdo y colisiona con el lado opuesto. En la parte inferior hay una señal que recuerda a un objetivo. En el centro hay una ranura para poder colocar un objeto.
Imagne ilustrativa	

Número del objeto	O012
Nombre del objeto	Cristal escondido en lámpara
Número de puzle al que pertenece	P004
Descripción del objeto	Un metal cristalino que recubre la bombilla de una de las lámparas de la sala de seguridad. Es capaz de reflejar la luz y debe ser usado para desviar el láser de la esfera y conseguir que este llegue a su objetivo para poder así abrirla.
Imagne ilustrativa	

Número del objeto	O013
Nombre del objeto	Lámparas de la sala de seguridad
Número de puzle al que pertenece	P004
Descripción del objeto	Lámparas situadas en ambas esquinas de la sala de seguridad. Tienen un pie con base pequeña pero alargada. Su pantalla, la parte que difunde la luz, es en forma de cono bastante pronunciado y de un tamaño considerable. Ayudan a iluminar la sala, especialmente las mesas de trabajo.
Imagen ilustrativa	