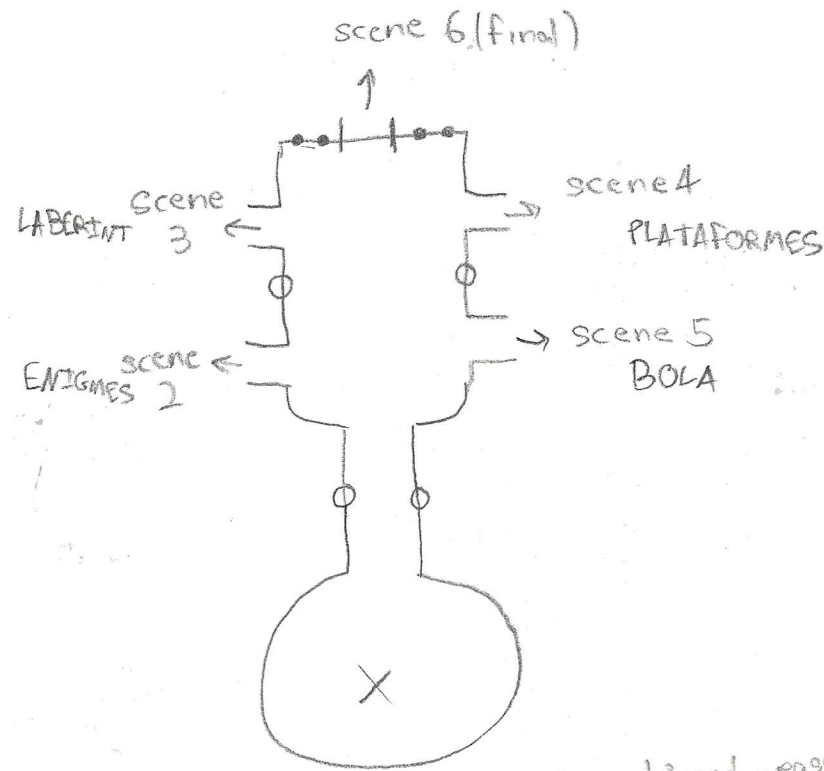


SALA PRINCIPAL (scene 1)

12




El jugador apareix a X i se li dona una introducció en forma de text que envolta la sala circular.

- Objectes dinàmics: Jugador
- Objectes amb propietats físiques: Jugador
- Reaccions de l'entorn: 1: Cada porta canvia la scene quan s'interactua amb ella (per donar "credibilitat" al joc les portes seràn teletransportadors amb una placa al terra que tindrà la propietat del canvi d'escena).
- 2: La porta final només s'obrirà quan s'hagin superat les proves de les scenes 2, 3, 4 i 5.
- 3: Uns indicadors (•) que en un principi seràn de color negre canviaran de color quan una sala es completi (cada indicador anirà associat a una sala).

4: Quan el jugador passa a la scene 6, el cronòmetre es para (si hi ha cronò).

- Il·luminació: A sobre de X hi haurà un focus de llum blanca que prové "de l'exterior". Aquest focus il·luminarà la sala circular, mentre que la resta de la sala estarà il·luminada per torxes (o).

 Idees per estimular la competitivitat:

- Contador d'errors/morts: Forçarà al jugador a prendre's el joc seriosament en sales com la dels enigmes, s'evita el "probar per provar" i s'incita a intentar encertar.
- Cronòmetre: Fa l'efecte contrari al contador, evita que la gent s'adormi, i la incita a resoldre les proves amb agilitat.
- Puntuació final: Després del beta-testing, es poden fer mitjanes d'errors i temps i assignar unes "notes" a les puntuacions (exemple darrere)