**Notas sobre el faro**

Para dar la impresión de que el faro tiene una puerta que se abre, éste está dividido en tres partes:

1. El faro en sí, con la zona de la puerta vacía.

2. La puerta, que ha de desplazarse hacia arriba cuando el faro se active.

3. La oscuridad que se ve detrás de la puerta una vez se ha abierto.

Estas tres partes se superponen en orden: el faro va encima de la puerta, y la puerta encima de la oscuridad. Ninguna de estas partes cubre al jugador.

El desplazamiento de la puerta, por eficiencia, debería ser programado.

Hay subido otro archivo, el del **jarronero**. El jarronero es una estatua que está al lado de la puerta de los faros y gracias a la cual se puede invertir o sacar carbón de las mismas. Como está estrechamente relacionado con el faro, está subido en la misma carpeta, pero no debería tener nada que ver con el montaje de éste, así que de momento no hay que preocuparse por él.