

El misterio de la pirámide

- Joaquín Albors
- Nuria García
- Santiago Vargas
- Dan Sandler

Index

- 1. Project Overview**
- 2. Technical Challenge**
- 3. Big Mistake**
- 4. Demo Slide**
- 5. Closing Slide**

Project Overview

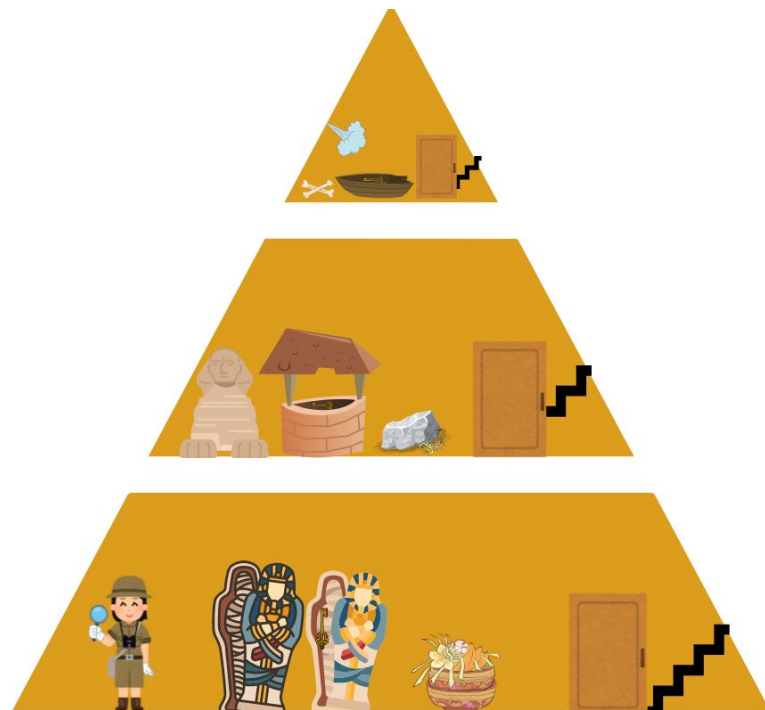
El lugar donde se desarrolla la *scape room* es una pirámide y el objetivo es salir vivos de ella.

Definimos tres plantas, se accede a cada una de ellas a través de escaleras y una llave para poder pasar de una planta a otra.

El explorador cuenta con una linterna que portará durante toda la aventura.

En cada piso hay una llave para acceder al siguiente y hemos introducido varias trampas.

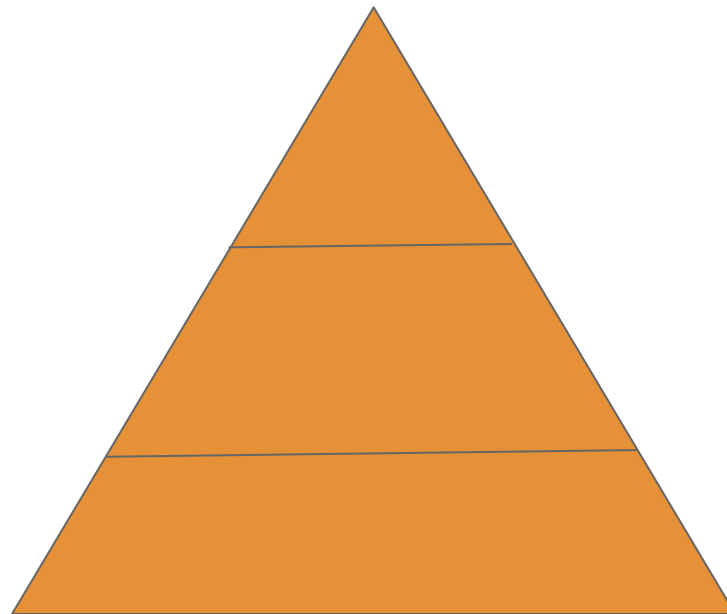
¿Conseguirás salir?



El misterio de la pirámide

How is the game's structure organized?

1. El juego comienza estando presentes en el primer piso (La sala del rey). Donde se encuentra el sarcófago del rey y de la reina. Tenemos que mirar dentro de los dos sarcófagos, pero la primera llave estará en la del rey. Con la llave accederemos al segundo piso.
2. En el segundo piso (la sala de la Esfinge), encontraremos, también, un pozo y una roca. Podremos explorar los tres objetos. Si se explora la esfinge, no ocurre nada. Si se explora la piedra sale un escorpión y caes al primer piso. Finalmente, la llave estará en el pozo. Con dicha llave pasaremos al tercer piso.
3. En el tercer piso encontramos la barca al inframundo, hay un botón de gas (que te paraliza durante 20 segundos) y un montón de huesos. La llave se encuentra en la barca al inframundo. Con esta llave saldremos de la pirámide.



Technical Challenge

Los principales retos que nos hemos encontrado han sido:

- La conceptualización creativa del relato. Y la hemos resuelto simplificándolo y añadiendo interacciones de interés técnico.
- Por otro lado, ha sido asignar las diferentes acciones a los objetos correspondientes a cada piso.



Big Mistake

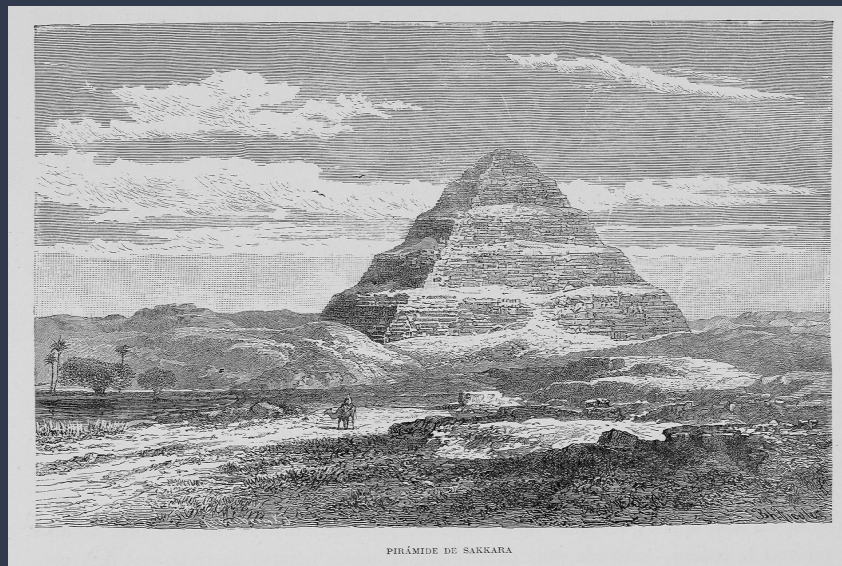
El principal error que cometimos fue separar las relaciones de los objetos por pisos.

La solución que aplicamos fue crear un diccionario con todos los objetos y acciones.

```
object_relations= {  
    "first floor": [king_coffin, queen_coffin, gift, first_stairs],  
    "king coffin": [key_a],  
    "second floor": [first_stairs],  
    "stairs a": [first_floor, second_floor],  
    "second floor": [sphinx, stone, well_water, first_stairs, second_stairs],  
    "well water": [key_b],  
    "third floor": [second_stairs],  
    "stairs b": [second_floor, third_floor],  
    "third floor": [boat, bones, gas_button, second_stairs, third_stairs],  
    "boat": [key_c],  
    "fourth floor": [third_stairs],  
    "stairs c": [third_floor, outside]  
}
```

Enjoy!

DEMO



Muchas gracias