

Resum de Nodes + Diàlegs

Índex de Nodes

1	Resum dels Nodes	2
1.1	Habitació 1:	2
1.1.1	Inici (1) - def start(bot,update)	2
1.1.2	Desperta (2) - def p2_hab1_desperta(bot,update)	2
1.1.3	Porta sense clau(3) - def p2_hab1_portasenseclau(bot,update)	3
1.1.4	Finestra (4) - def p2_hab1_finestra(bot,update)	3
1.1.5	Mirar per la finestra-Clau (5) - def p2_hab1_mirarfinestraclau(bot,update)	4
1.1.6	Balcó-Clau (6) - def p2_hab1_balcoclau(bot,update)	5
1.1.7	Mirar per la finestra-Sense Clau (7) - def p2_hab1_mirarfinestrasenseclau(bot,update)	6
1.1.8	Balcó-Sense Clau (8) - def p2_hab1_balcosenseclau(bot,update)	6
1.1.9	Habitació-Clau (9) - def p2_hab1_clau(bot,update)	7
1.1.10	Porta (10) - def p2_hab1_porta(bot,update)	8
1.1.11	Porta-Sortir (11) - def p2_hab1_portasortir(bot,update)	8
1.1.12	Tornar-Hab1 (12) - def p2_tornarhab1(bot,update)	9
1.2	Planta 2:	10
1.2.1	Passadís-Hab1 (13) - def p2_passadishab1(bot,update)	10
1.2.2	Passadís-Hab2 (14) - def p2_passadishab2(bot,update)	11
1.2.3	Passadís-Ascensor (15) - def p2_passadisascensor(bot,update)	12
1.3	Habitació 2:	13
1.3.1	Porta (16) - def p2_hab2_porta(bot,update)	13
1.3.2	Llit (17) - def p2_hab2_llit(bot,update)	14
1.3.3	Migdiada (18) - def p2_hab2_migdiada(bot,update)	15
1.3.4	Taula (19) - def p2_hab2_taula(bot,update)	15
1.3.5	Taula-Sense Llanterna (20) - def p2_hab2_taulasensellanterna(bot,update)	16
1.3.6	Cadira (21) - def p2_hab2_cadira(bot,update)	17
1.3.7	Suïcidi (22) - def p2_hab2_suïcidi(bot,update)	18
1.4	Ascensor	19
1.4.1	Pujar (23) - def ascensor_pujar(bot,update)	19
1.4.2	Baixar-P1 (24) - def ascensor_baixarP1(bot,update)	19
1.4.3	Baixar-P2 (25) - def ascensor_baixarP2(bot,update)	20
1.4.4	Baixar-P3 (26) - def ascensor_baixarP3(bot,update)	20
1.5	Planta 1:	21
1.5.1	Porta Principal-Sense Tarja (27) - def p1_habp_ppsensetarja(bot,update)	21
1.5.2	Porta Principal-Tarja Daurada(28) - def p1_habp_pptarjadaurada(bot,update)	21
1.5.3	Porta Principal-Tarja Mestra (29) - def p1_habp_pptarjamestra(bot,update)	22

1.5.4	Recepció (30) - def p1_habp_recepcio(bot,update)	22
1.5.5	Passadís-Ascensor-P1 (31) - def p1_passadisascensor(bot,update) . . .	23
1.6	Planta 3:	24
1.6.1	Passadís-Ascensor (32) - def p3_passadisascensor(bot,update)	24
1.6.2	Porta Hab3 (33) - def p3_hab3_porta(bot,update)	24
1.6.3	Guarda Mort-Tarja (34) - def p3_habc_guardamorttarja(bot,update) .	25
1.6.4	Porta Hab3-Tarja (35) - def p3_hab3_portatarja(bot,update)	26
1.6.5	Guarda Mort-SenseTarja (36) - def p3_habc_guardamortsensetarja(bot,update)	27
1.6.6	Saludar guarda (37) - def p3_habc_saludarguarda(bot,update)	27
1.7	Habitació 3:	28
1.7.1	Entrar (38) - def p3_hab3_entrar(bot,update)	28
1.7.2	Entrar-SenseTarjaDaurada (39) - def p3_hab3_entrarsensetarjadaurada(bot,update)	29
1.8	Planta 4:	30
1.8.1	Pujar escales-Sense llanterna (40) - def p4_passadissensellanterna(bot,update)	30
1.8.2	Pujar escales-Llanterna (41) - def p4_passadisllanterna(bot,update) . .	30
1.8.3	Utilitzar Llanterna (42) - def p4_utilitzarllanterna(bot,update)	31
1.8.4	Passadis-Pila (43) - def p4_passadispile(bot,update)	31
1.8.5	Passadis-Sense pila (44) - def p4_passadissensepila(bot,update)	32
1.9	Habitació 4:	33
1.9.1	Porta (45) - def p4_hab4_porta(bot,update)	33
1.9.2	Armari destrossat (46) - def p4_hab4_armari(bot,update)	33
1.9.3	Armari destrossat-Buit (47) - def p4_hab4_armaribuit(bot,update) . .	34
1.10	Habitació 5:	35
1.10.1	Porta (48) - def p4_hab5_porta(bot,update)	35
1.10.2	CPD-espatllat i font (49) - def p4_hab5_CPDdespatllatifont(bot,update)	35
1.10.3	CPD-arreglat (50) - def p4_hab5_CPDarreglat(bot,update)	36
1.10.4	MINIJOC (51)	36
1.10.5	Impressora 3DI (52) - def p4_hab5_impresora3D(bot,update)	37
1.10.6	Utilitzar Material 3D (53) - def p4_hab5_utilitzarmaterial3D(bot,update)	37
1.11	Cassos extrems necessaris:	38
1.11.1	Agafar un peluix (54) - def p2_hab2_agafarpeluix(bot,update)	38
1.11.2	Agafar la llanterna (55) - def p2_hab2_agafarllanterna(bot,update) . .	39
1.11.3	Agafar tarja daurada (56) - def p3_hab3_agafartarjadaurada(bot,update)	39
1.11.4	Agafar objectes (57) - def p4_hab4_agafarobjectes(bot,update)	40
1.11.5	Buscar per les butxaques del guarda (58) - def p3_habc_buscarbutxaquesguarda(bot,update)	40
1.11.6	Sortir de l'habitació 3 (59) - def p3_hab3_sortir(bot,update)	41
1.11.7	Baixar escales (60) - def p4_baixaescales(bot,update)	41
1.11.8	Sortir de l'habitació 4 (61) - def p4_hab4_sortir(bot,update)	42
1.11.9	Sortir de l'habitació 5 (62) - def p4_hab5_sortir(bot,update)	42
2	End Games	43
2.1	End Game 1: Suïcidi Balcó - def EndGame_1(bot,update)	43
2.2	End Game 2: Explosió Migdiada - def EndGame_2(bot,update)	43
2.3	End Game 3: Suïcidi Soga - def EndGame_3(bot,update)	43
2.4	End Game 4: Sortida amb èxit - def EndGame_4(bot,update)	43
2.5	End Game 5: Explosió temps esgotat - def EndGame_5(bot,update)	43

1 Resum dels Nodes

1.1 Habitació 1:

1.1.1 Inici (1) - def start(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - "Situació Inicial".
- Opcions a escollir:
 - Retornar el nom del jugador.
- Breu Explicació:
 - El node Inicial mostrarà el nom de la aplicació: The Destroyed Tower amb una imatge i demanarà al jugador que introdueixi un nom amb el qual participarà durant la partida. Seguidament es mostrarà un petit text introductori per situar i explicar al jugador que ha succeït en el món.
- Temps de l'acció:
 - NULL (Inicialitzar el contador) - 20min.

1.1.2 Desperta (2) - def p2_hab1_desperta(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Encantat (name)!! Et poso en la situació actual...
 - T'aixequés amb un gran mal de cap en una habitació que es troba en ruïnes. Tens els records borrosos i no saps com has arribat fins aquí. Mires al teu voltant i trobes una motxilla, una porta, una finestra i mobiliari trencat. Què vols fer: (pop up motxilla desbloquejada!)
- Opcions a escollir:
 - Anar a la porta. (3)
 - Anar a la finestra. (4)
- Breu Explicació:
 - Situació inicial on es desperta el jugador i comença el joc. Inicialització del temps amb incrementació dependent de l'acció escollida pel jugador. Realitzar el pop up (motxilla desbloquejada!)
- Temps de l'acció:
 - Anar a la porta (10 segons).
 - Anar a la finestra (5 segons).

1.1.3 Porta sense clau(3) - def p2_hab1_portasenseclau(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Probes d'obrir la porta però no pots. Mires el pom i no estan trencats. Podria ser que estigues tancada amb clau. "Ajuda: Buscaria una clau ..."
- Opcions a escollir:
 - Anar a la finestra. (4)
- Breu Explicació:
 - La porta es troba tancada amb clau i l'única manera d'obrir-la és amb una clau amagada en la habitació. L'única opció a realitzar és anar a la finestra. Missatge d'ajuda amb petita pista.
- Temps de l'acció:
 - Anar a la finestra (10 segons).

1.1.4 Finestra (4) - def p2_hab1_finestra(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - T'acostes a la finestra lentament mirant si hi ha algú. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Mirar per la finestra. (5) // (7)
 - Sortir al balcó. (6) // (8)
 - Tornar i anar a la porta. (3)
- Breu Explicació:
 - T'acostes a la finestra per veure on ets i trobar la clau de la porta. Pots sortir al balcó i fer diferents accions o tornar i anar a la porta.
- Temps de l'acció:
 - Mirar per la finestra (5 segons).
 - Sortir al balcó (5 segons).
 - Tornar i anar a la porta (10 segons).

1.1.5 Mirar per la finestra-Clau (5) - def p2_hab1_mirarfinestraclau(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Treus el cap lentament i no veus res estrany, excepte un flash de llum que t'enlluerna en un cantonada del balcó. Penses, podria ser la clau! Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Tornar a mirar per la finestra. (5)
 - Sortir al balcó. (6)
 - Tornar i anar a la porta. (3)
- Breu Explicació:
 - El jugador mira per la finestra i s'enlluerna amb la clau que està en una cantonada del balcó. Pots sortir al balcó o tornar i anar a la porta. Si esculls l'opció de tornar a mirar és un bucle en aquesta acció.
- Temps de l'acció:
 - Tornar a mirar per la finestra (5 segons)
 - Sortir al balcó (5 segons).
 - Tornar i anar a la porta (10 segons).

1.1.6 Balcó-Clau (6) - def p2_hab1_balcoclau(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Surts al balcó i veus que per l'alçada, et trobes al segon pis d'un edifici i aquest té 4 plantes. Et torna a enlluernar l'objecte de la cantonada i escoltes un CRACK!! Què fem!!??
- Opcions a escollir:
 - Agafar l'objecte brillant i saltar cap a l'habitació. (9)
 - Saltar pel balcó. (END GAME 1)
 - Tornar i anar a la porta. (3)
- Breu Explicació:
 - Surts al balcó i agafes la clau (PopUp "Clau Hab-1 Obtinguda!!") per continuar o pots acabar el joc saltant pel balcó que llençarà un PopUp "No has sobreviscut a la caiguda i has mort" o tornar i anar a la porta.
- Temps de l'acció:
 - Agafar l'objecte brillant i saltar cap a l'habitació (5 segons).
 - Saltar pel balcó (END GAME 1).
 - Tornar i anar a la porta (10 segons).

1.1.7 Mirar per la finestra-Sense Clau (7) - def p2_hab1_mirarfinestrasenseclau(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Treus el cap lentament per la finestra, pensant... ”si ja he sortit abans! perquè tanta precaució?”
- Opcions a escollir:
 - Tornar a mirar per la finestra. (7)
 - Sortir al balcó. (8)
 - Tornar i anar a la porta. (3)
- Breu Explicació:
 - El jugador mira per la finestra. Pots sortir al balcó o tornar a la porta. Si escull l’opció de tornar a mirar és un bucle en aquesta acció.
- Temps de l’acció:
 - Tornar a mirar per la finestra (5 segons)
 - Sortir al balcó (5 segons).
 - Tornar i anar a la porta (10 segons).

1.1.8 Balcó-Sense Clau (8) - def p2_hab1_balcosenseclau(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Surts al balcó i veus que per l’alçada, et trobes al segon pis d’un edifici i aquest té 4 plantes. Què fem??
- Opcions a escollir:
 - Saltar pel balcó. (END GAME 1)
 - Tornar i anar a la porta. (3)
- Breu Explicació:
 - Surts al balcó i pots acabar el joc saltant pel balcó que llençarà un PopUp ”No has sobreviscut a la caiguda i has mort” o tornar a la porta.
- Temps de l’acció:
 - Saltar pel balcó (END GAME 1).
 - Tornar i anar a la porta (10 segons).

1.1.9 Habitació-Clau (9) - def p2_hab1_clau(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Després de saltar cap a l'habitació mires l'objecte brillant que has agafat i efectivament és una clau. Mires cap al balcó i encara no s'ha trencat. "Què ha sigut el CRACK que he escoltat?". Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Anar a la porta. (10)
 - Tornar a la finestra. (4)
- Breu Explicació:
 - Després d'agafar la clau entres a l'habitació i pots escollir què fer.
- Temps de l'acció:
 - Anar a la porta (5 segons).
 - Tornar a la finestra (5 segons).

1.1.10 Porta (10) - def p2_hab1_porta(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Et trobes davant de la porta, vols utilitzar la clau trobada?
- Opcions a escollir:
 - Si utilitzar la clau. (11)
- Breu Explicació:
 - Pots utilitzar o no la clau trobada per obrir la porta.
- Temps de l'acció:
 - Si utilitzar la clau (5 segons).

1.1.11 Porta-Sortir (11) - def p2_hab1_portasortir(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Introdueixes la clau al pany i encaixa a la perfecció. Click... Clack... (Pop Up Porta Oberta!)
- Opcions a escollir:
 - Sortir de l'habitació 1. (13)
 - Tornar a l'habitació 1. (12)
- Breu Explicació:
 - En cas afirmatiu sobre i pots sortir de l'habitació. En cas contrari pots tornar.
- Temps de l'acció:
 - Sortir de l'habitació (5 segons).
 - Tornar a l'habitació (0 segons).

1.1.12 Tornar-Hab1 (12) - def p2_tornarhab1(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Et trobes a l'habitació 1, on vas despertar amb mal de cap. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Anar a la porta. (13)
 - Anar a la finestra. (7)
- Breu Explicació:
 - Després de tornar a l'habitació 1, pots anar a la finestra o a la porta.
- Temps de l'acció:
 - Anar a la porta (5 segons).
 - Anar a la finestra (5 segons).

1.2 Planta 2:

1.2.1 Passadís-Hab1 (13) - def p2_passadishab1(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Et trobes en un passadís a la segona planta. Veus un ascensor al final i una altra habitació a prop d'on et trobes, que té un cartell que diu Habitació 2. On anem?
- Opcions a escollir:
 - Habitació 1. (12)
 - Habitació 2. (16)
 - Ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Surts de l'habitació 1 i et trobes en el passadís de la segona planta, pots anar a l'habitació 2 o al ascensor.
- Temps de l'acció:
 - Habitació 1 (0 segons).
 - Habitació 2 (5 segons).
 - Ascensor (10 segons).

1.2.2 Passadís-Hab2 (14) - def p2_passadishab2(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Et trobes en un passadís a la segona planta. Veus un ascensor a la dreta i una altra habitació a la esquerra d'on estàs que té un cartell que diu Habitació 1. On anem?
- Opcions a escollir:
 - Habitació 1. (12)
 - Habitació 2. (16)
 - Ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Surts de l'habitació 2 i et trobes en el passadís de la segona planta, pots anar a l'habitació 1 o al ascensor.
- Temps de l'acció:
 - Habitació 1 (5 segons).
 - Habitació 2 (0 segons).
 - Ascensor (5 segons).

1.2.3 Passadís-Ascensor (15) - def p2_passadisascensor(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Et trobes en un passadís a la segona planta. Veus una habitació al final i una altra habitació més a prop d'on estàs que té un cartell que diu Habitació 2. On anem?
- Opcions a escollir:
 - Habitació 1. (12)
 - Habitació 2. (16)
 - Ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Surts de l'ascensor i et trobes en el passadís de la segona planta, pots anar a l'habitació 1 o a l'habitació 2.
- Temps de l'acció:
 - Habitació 1 (10 segons).
 - Habitació 2 (5 segons).
 - Ascensor (0 segons).

1.3 Habitació 2:

1.3.1 Porta (16) - def p2_hab2_porta(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Entres a l'habitació i et trobes l'habitació d'un nen/a. Hi ha un llit ple de peluixos, una taula amb dibuixos i tot d'objectes escampats on et crida la atenció una llanterna i una cadira en mig de l'habitació amb una soga colgant(WTF?!). Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Apropar-te al llit. (17)
 - Apropar-te a la taula. (19) // (20)
 - Apropar-te a la cadira. (21)
 - Sortir de l'habitació 2. (14)
- Breu Explicació:
 - Entres a la segona habitació i et crida l'atenció una part de l'habitació on hi ha una soga. També hi ha una llanterna la qual és clau per la resta del joc i un llit on pots perdre temps.
- Temps de l'acció:
 - Apropar-te al llit(5 segons).
 - Apropar-te a la taula(10 segons).
 - Apropar-te a la cadira(5 segons).
 - Sortir de l'habitació(5 segons).

1.3.2 Llit (17) - def p2_hab2_llit(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Tens un llit davant teu perfectament fet i plè de peluixos on hi ha un ós, un Mario, un Pikachu, un unicorn, un peluix d'una maga de la magica Doremi... Tot un festival de peluixos de diferents sèries. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Fer una migdiada. (18)
 - Agafar un peluix aleatori. (54)
 - Apropar-te a la taula. (19) // (20)
 - Apropar-te a la cadira. (21)
 - Sortir de l'habitació 2. (14)
- Breu Explicació:
 - Et trobes un llit ple de peluixos i pots: fer una migdiada, agafar un peluix o anar a les diferents accions de l'habitació.
- Temps de l'acció:
 - Fer una migdiada(END GAME 2).
 - Agafar un peluix aleatori (10 segons).
 - Apropar-te a la taula(5 segons).
 - Apropar-te a la cadira(5 segons).
 - Sortir de l'habitació (5 segons).

1.3.3 Migdiada (18) - def p2_hab2_migdiada(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Amb el braç d'un cop treus tots els peluixos del llit i fas la migdiada de la teva vida. Després d'una estona escoltes un CLICK... BOOOM i l'edifici explota.(Pop UP "Has mort")
- Opcions a escollir:
 - NULL.
- Breu Explicació:
 - El jugador és un mandrós i per fer la migdiada de la seva vida, perd el joc i la vida xD.
- Temps de l'acció:
 - NULL (END GAME 2).

1.3.4 Taula (19) - def p2_hab2_taula(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Arribes a la taula i et trobes dibuixos d'un nen/a de 5 anys on hi ha un amb un nen i els seus pares, un altre d'un pikachu, un d'un vigilant custodiant una porta, un dibuix d'un cotxe que sembla un ferrari... Què fas??
- Opcions a escollir:
 - Agafar la llanterna. (55)
 - Apropar-te al llit. (17)
 - Apropar-te a la cadira. (21)
 - Sortir de l'habitació 2. (14)
- Breu Explicació:
 - En la taula del nen hi ha dibuixos amb un pista per seguir avançant en el joc, a més de la llanterna que serà indispensable per continuar amb el joc (PopUp "Llanterna Obtinguda!").
- Temps de l'acció:
 - Agafar la llanterna(5 segons).
 - Apropar-te al llit(5 segons).
 - Apropar-te a la cadira(5 segons).
 - Sortir de l'habitació (10 segons).

1.3.5 Taula-Sense Llanterna (20) - def p2_hab2_taulasensellanterna(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Arribes a la taula i et trobes dibuixos d'un nen/a de 5 anys on hi ha un amb un nen i els seus pares, un altre d'un pikachu, un d'un vigilant custodiant una porta, un dibuix d'un cotxe que sembla un ferrari... Què fas??
- Opcions a escollir:
 - Apropar-te al llit. (17)
 - Apropar-te a la cadira. (21)
 - Sortir de l'habitació 2. (14)
- Breu Explicació:
 - En la taula del nen hi ha dibuixos amb un pista per continuar en el joc.
- Temps de l'acció:
 - Apropar-te al llit(5 segons).
 - Apropar-te a la cadira(5 segons).
 - Sortir de l'habitació (10 segons).

1.3.6 Cadira (21) - def p2_hab2_cadira(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Veus una cadira just a sota d'una sogà, com si algú es volgués suïcidar. Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Suïcidar-se. (22)
 - Apropar-te a la taula. (19) // (20)
 - Apropar-te al llit. (17)
 - Sortir de l'habitació 2. (14)
- Breu Explicació:
 - Et trobes davant la sogà i pots acabar el joc, suïcidar-te (PopUp "Has mort") o tornar.
- Temps de l'acció:
 - Suïcidar-se(END GAME 3).
 - Apropar-te a la taula(5 segons).
 - Apropar-te al llit(5 segons).
 - Sortir de l'habitació(5 segons).

1.3.7 Suïcidi (22) - def p2_hab2_suïcidi(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Puges a sobre de la cadira, agafes la sogà i la fiques al teu coll i d'una patada llances la cadira al terra. Aaaarhhhg...
- Opcions a escollir:
 - NULL
- Breu Explicació:
 - El jugador es suïcida i surt un (PopUp "Has Mort!!").
- Temps de l'acció:
 - NULL (END GAME 3)

1.4 Ascensor

1.4.1 Pujar (23) - def ascensor_pujar(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Puges a l'ascensor i en el panell de plantes solament n'hi ha 3 botons. A quin pis vols anar?
- Opcions a escollir:
 - Planta 1. (24)
 - Planta 2. (25)
 - Planta 3. (26)
- Breu Explicació:
 - Puges a l'ascensor i pots seleccionar un del tres pisos.
- Temps de l'acció:
 - Planta 1(10 segons).
 - Planta 2(10 segons).
 - Planta 3(10 segons).

1.4.2 Baixar-P1 (24) - def ascensor_baixarP1(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Arribes a la Planta 1 i s'obre la porta de l'ascensor.
- Opcions a escollir:
 - Baixar de l'ascensor. (31)
 - Pujar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Arribes a la Planta 1 i s'obre la porta de l'ascensor.
- Temps de l'acció:
 - Baixar de l'ascensor(5 segons).
 - Pujar a l'ascensor(5 segons).

1.4.3 Baixar-P2 (25) - def ascensor_baixarP2(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Arribes a la Planta 2 i s'obre la porta de l'ascensor.
- Opcions a escollir:
 - Baixar de l'ascensor. (15)
 - Pujar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Arribes a la Planta 2 i s'obre la porta de l'ascensor.
- Temps de l'acció:
 - Baixar de l'ascensor(5 segons).
 - Pujar a l'ascensor(5 segons).

1.4.4 Baixar-P3 (26) - def ascensor_baixarP3(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Arribes a la Planta 3 i s'obre la porta de l'ascensor.
- Opcions a escollir:
 - Baixar de l'ascensor. (32)
 - Pujar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Arribes a la Planta 3 i s'obre la porta de l'ascensor.
- Temps de l'acció:
 - Baixar de l'ascensor(5 segons).
 - Pujar a l'ascensor(5 segons).

1.5 Planta 1:

1.5.1 Porta Principal-Sense Tarja (27) - def p1_habp_ppsensetarja(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - T'acostes davant de la porta principal, intentes obrir-la però està tancada. Mires pels costats i trobes que hi ha ranura on introduir una tarja. "Ajuda: Necessitem la tarja per obrir la porta".
- Opcions a escollir:
 - Anar a l'ascensor. (23)
 - Anar a recepció. (30)
- Breu Explicació:
 - Arribem a la porta principal pero està tancada i necessitem una tarja per poder-la obrir.
- Temps de l'acció:
 - Anar a l'ascensor(5 segons).
 - Anar a recepció(5 segons).

1.5.2 Porta Principal-Tarja Daurada(28) - def p1_habp_pptarjadaurada(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - T'acostes d'avant de la porta principal. Utilitzes la tarja daurada que has trobat a l'habitació 3. Pip Pop, probes d'obrir la porta i no s'obre. Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Anar a l'ascensor. (23)
 - Anar a recepció. (30)
- Breu Explicació:
 - Arribem a la porta principal utilitzem la tarja daurada trobada però no funciona, la porta continua tancada.
- Temps de l'acció:
 - Anar a l'ascensor(5 segons).
 - Anar a recepció(5 segons).

1.5.3 Porta Principal-Tarja Mestra (29) - def p1_habp_pptarjamestra(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - T'acostes d'avant de la porta principal, introdueixes la tarja que has creat a l'habitació 5, Pip Pop Pup, intentas obrir la porta i s'obre! Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Sortir de l'edifici. (END GAME 4)
 - Anar a l'ascensor. (23)
 - Anar a recepció. (30)
- Breu Explicació:
 - Arribem a la porta principal introduim la tarja de l'habitació 5 i s'obre la porta.
- Temps de l'acció:
 - Sortir del edifici(END GAME 4).
 - Anar a l'ascensor(5 segons).
 - Anar a recepció(5 segons).

1.5.4 Recepció (30) - def p1_habp_recepcio(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Arribes a la recepció i no et trobes a ningú, però veus que alguna de les càmeres de video-vigilància funcionen. Mires i et trobes una habitació custodiada per un vigilant però el vigilant està mort a terra. T'hi fixes i es troba a la tercera planta. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Anar a l'ascensor. (23)
 - Anar a la porta principal. (27) // (28) // (29)
- Breu Explicació:
 - Arribes a recepció i trobes una pista per continuar i trobar la tarja per obrir la porta.
- Temps de l'acció:
 - Anar a l'ascensor(10 segons).
 - Anar a la porta principal(5 segons).

1.5.5 Passadís-Ascensor-P1 (31) - def p1_passadisascensor(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Acabas de sortir del ascensor i et trobes a la Planta 1. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Anar a la Porta Principal. (27) // (28) // (29)
 - Anar a Recepció. (30)
 - Anar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Surts de l'ascensor i et trobes en el passadís de la primera planta, pots anar a la porta principal o a recepció, o bé, tornar.
- Temps de l'acció:
 - Anar a la Porta Principal (5 segons).
 - Anar a Recepció (10 segons).
 - Anar a l'ascensor (0 segons).

1.6 Planta 3:

1.6.1 Passadís-Ascensor (32) - def p3_passadisascensor(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Acabas de sortir del ascensor i et trobes a la planta 3. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Anar a l'Habitació Custodiada. (33)
 - Apropar-te al vigilant mort. (34) // (36)
 - Anar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Surts de l'ascensor i et trobes en el passadís de la tercera planta, pots anar a l'habitació custodiada o al vigilant mort.
- Temps de l'acció:
 - Anar a l'Habitació Custodiada(10 segons).
 - Apropar-te al vigilant mort(5 segons).
 - Anar a l'ascensor(0 segons).

1.6.2 Porta Hab3 (33) - def p3_hab3_porta(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Et trobes la porta custodiada pel vigilant on necessites una tarja per poder entrar. Penses... "Segur que el vigilant té la tarja". Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Apropar-te al vigilant mort. (34) // (36)
 - Anar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Arribes a la porta custodiada i necessites una tarja per obrir-la.
- Temps de l'acció:
 - Apropar-te al vigilant mort (5 segons).
 - Pujar a l'ascensor (10 segons).

1.6.3 Guarda Mort-Tarja (34) - def p3_habc_guardamorttarja(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - El guarda té tota la camisa plena de sang. Ha mort per uns quants trets al cos. Està estirat a terra amb la mà estirada com si estigués agafant la cama del assassí. Què hauria de fer?
- Opcions a escollir:
 - Buscar per les butxaques del guarda. (58)
 - Saludar. (37)
 - Apropar-te a l'habitació custodiada. (33)
 - Anar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Et trobes el guarda mort i pots registrar-lo o anar a l'habitació o a l'ascensor.
- Temps de l'acció:
 - Buscar per les butxacas del guarda (10 segons).
 - Saludar (5 segons).
 - Apropar-te a l'habitació custodiada (5 segons).
 - Pujar a l'ascensor (5 segons).

1.6.4 Porta Hab3-Tarja (35) - def p3_hab3_portatarja(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Et trobes la porta custodiada pel vigilant on necessites una tarja per poder entrar. Utilitzes la tarja del guarda. Pip Pip (Veu robòtica femenina: "Porta oberta, tanca després d'entrar"). Què faig?
- Opcions a escollir:
 - Entrar a l'habitació 3. (38)
 - Apropar-te al vigilant mort. (34) // (36)
 - Anar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Utilitzes la tarja del guarda i s'obre la porta i una veu robòtica et parla.
- Temps de l'acció:
 - Entrar a l'habitació (5 segons).
 - Apropar-te al vigilant mort (5 segons).
 - Pujar a l'ascensor (10 segons).

1.6.5 Guarda Mort-SenseTarja (36) - def p3_habc_guardamortsensetarja(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - El guarda té tota la camisa plena de sang. Ha mort per uns quants trets al cos. Està estirat a terra amb la mà estirada com si estigués agafant la cama del assassí. Què hauria de fer?
- Opcions a escollir:
 - Saludar. (37)
 - Apropar-te a l'habitació custodiada. (33)
 - Anar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Et trobes el guarda mort i pots salutar-lo o anar a l'habitació o a l'ascensor.
- Temps de l'acció:
 - Saludar (5 segons).
 - Apropar-te a l'habitació custodiada (5 segons).
 - Pujar a l'ascensor (5 segons).

1.6.6 Saludar guarda (37) - def p3_habc_saludarguarda(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Aixeques la mà i dius: Hey! Què fem?.
- Opcions a escollir:
 - Tornar a salutar. (37)
 - Apropar-te a l'habitació custodiada. (33)
 - Anar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Saludes al guarda mort o pots fer aquesta acció infinites vegades.
- Temps de l'acció:
 - Saludar al guarda (5 segons).
 - Apropar-te a l'habitació custodiada (5 segons).
 - Pujar a l'ascensor (5 segons).

1.7 Habitació 3:

1.7.1 Entrar (38) - def p3_hab3_entrar(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Entres a l'habitació i et trobes unes escales de cargol que pugen, intueixes que a la quarta planta. També trobes un munt d'armaris plens de archivadors, que per els noms que tenen escrits semblen factures i arxius contables. A més d'un petit ordinador i una tarja daurada al costat d'ell. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Pujar les escales. (40) // (41)
 - Agafar la tarja daurada. (56)
 - Sortir de l'habitació 3. (59)
- Breu Explicació:
 - Entres a l'habitació i esta plena d'arxius, un ordinador, una tarja daurada i unes escales que pugen.
- Temps de l'acció:
 - Pujar les escales (20 segons).
 - Agafar la tarja daurada (10 segons).
 - Sortir de l'habitació (5 segons).

1.7.2 Entrar-SenseTarjaDaurada (39) - def p3_hab3_entrarsensetarjadaurada(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Entres a l'habitació i et trobes unes escales de cargol que pugen, intueixes que a la quarta planta. També trobes un munt d'armaris plens de archivadors, que per els noms que tenen escrits semblen factures i arxius contables. A més d'un petit ordinador. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Pujar les escales. (40) // (41)
 - Sortir de l'habitació 3. (59)
- Breu Explicació:
 - Entres a l'habitació i esta plena d'arxius, un ordinador i unes escales que pujan.
- Temps de l'acció:
 - Pujar les escales (20 segons).
 - Sortir de l'habitació (5 segons).

1.8 Planta 4:

1.8.1 Pujar escales-Sense llanterna (40) - def p4_passadissensellanterna(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Puges les escales i efectivament et trobes a la quarta planta que està mig en ruïnes i no hi ha pràcticament llum. Ajuda: Que bé aniria una llanterna... Què faig?
- Opcions a escollir:
 - Baixar les escales. (61)
- Breu Explicació:
 - Puges les escales i com que no hi ha llum i no tens llanterna has de baixar les escales.
- Temps de l'acció:
 - Baixar les escales (15 segons).

1.8.2 Pujar escales-Llanterna (41) - def p4_passadisllanterna(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Puges les escales i efectivament et trobes a la quarta planta que està mig en ruïnes i no hi ha pràcticament llum. Ajuda: Que bé aniria una llanterna... Què faig?
- Opcions a escollir:
 - Utilitzar la llanterna. (42)
 - Baixar les escales. (61)
- Breu Explicació:
 - Puges les escales i no acabas de veure bé el passadis per això necessaries utilitzar la llanterna.
- Temps de l'acció:
 - Utilitzar Llanterna (10 segons).
 - Baixar les escales (15 segons).

1.8.3 Utilitzar Llanterna (42) - def p4_utilitzarllanterna(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Encens la llanterna i pots veure el passadis. Hi ha dues habitacions: una més a prop, l'altra al fons (amb lector de tarja). Et vas acostant cap a ella però la llanterna s'apaga. Només hem pogut arribar fins a la porta de l'habitació que teniem més a prop. Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Anar a l'habitació propera a les escales. (45)
 - Baixar les escales. (61)
- Breu Explicació:
 - Encens la llanterna i veus una altre habitació pero quan t'apropes et quedas sense piles. Solament pots entrar a la habitació propera a les escales o baixar les escales.
- Temps de l'acció:
 - Anar a l'habitació propera a les escales (5 segons).
 - Baixar les escales (15 segons).

1.8.4 Passadis-Pila (43) - def p4_passadispila(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Surts al passadis i fiques la pila a la llanterna. La llanterna s'encèn i pots anar a l'habitació del fons del passadis. On anem?
- Opcions a escollir:
 - Anar a l'habitació del fons. (48)
 - Anar a l'habitació propera a les escales. (45)
 - Baixar les escales. (61)
- Breu Explicació:
 - Encens la llanterna i tornes a veure l'habitació del fons.
- Temps de l'acció:
 - Anar a l'habitació del fons (10 segons).
 - Anar a l'habitació propera a les escales (0 segons).
 - Baixar les escales (20 segons).

1.8.5 Passadis-Sense pila (44) - def p4_passadissensepila(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Surts al passadis i com que no tenim una pila no podem encendre la llanterna. Sense ella no podem veure el passadís sencer. Per tant, no podem anar a l'habitació del fons del passadis. On anem?
- Opcions a escollir:
 - Anar a la habitació propera a les escales. (45)
 - Baixar les escales. (61)
- Breu Explicació:
 - Com no tenim piles per la llanterna no podem accedir a l'habitació del fons.
- Temps de l'acció:
 - Anar a la habitació propera a les escales (0 segons).
 - Baixar les escales (20 segons).

1.9 Habitació 4:

1.9.1 Porta (45) - def p4_hab4_porta(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Entres a l'habitació i està tot desordenat i trencat. Hi ha un armari oxidat destrossat. Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Anar a l'armari oxidat. (46) // (47)
 - Sortir de l'habitació 4. (43) // (44)
- Breu Explicació:
 - Entres a l'habitació i està tot destrossat i trencat pel terra i hi ha un armari al fons.
- Temps de l'acció:
 - Anar a l'armari oxidat (10 segons).
 - Sortir de l'habitació (5 segons).

1.9.2 Armari destrossat (46) - def p4_hab4_armari(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Obre l'armari amb força pel òxid i et trobes: una pila, material de impresora 3DI, un porret de marihuana, una font d'alimentació, una llauna de tonyina. Què vols fer amb aquests objectes?
- Opcions a escollir:
 - Agafar els objectes. (57)
 - Sortir de l'habitació 4. (43) // (44)
- Breu Explicació:
 - Obrim l'armari i trobem objectes varis. Els podem agafar si volem.(COMENTARIO: HE PUESTO QUE SE COGEN TODOS LOS OBJETOS DE GOLPE. ESTARIA BIEN IMPLEMENTAR QUE NO QUE SE COGIERAN INDIVIDUALMENTE PERO ESO INFLUYE EN HACER IMPRESIONES QUE LE FALTEN LOS OBJETOS COGIDOS Y ES IGUAL A —!(FACTORIAL)NumObjetos— xD)
- Temps de l'acció:
 - Agafar els objectes (15 segons).
 - Sortir de l'habitació (10 segons).

1.9.3 Armari destrossat-Buit (47) - def p4_hab4_armaribuit(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Ens apropem a l'armari oxidat i està buit. Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Sortir de l'habitació 4. (61)
- Breu Explicació:
 - Obrim l'armari i està buit.
- Temps de l'acció:
 - Sortir de l'habitació (10 segons).

1.10 Habitació 5:

1.10.1 Porta (48) - def p4_hab5_porta(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Entres a l'habitació i veus un CPD enorme apagat com si li faltés algún component. Al costat, hi ha una impressora 3DI la qual imprimeix qualsevol cosa en 1 min gràcies al CPD. Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Anar al CPD. (49)
 - Sortir de l'habitació 5. (62)
- Breu Explicació:
 - Entrem a l'habitació i hi ha un CPD espatllat i una impressora 3DI la qual podria imprimir una tarjeta mestra.
- Temps de l'acció:
 - Anar al CPD (10 segons).
 - Sortir de l'habitació (5 segons).

1.10.2 CPD-espatllat i font (49) - def p4_hab5_CPDespatllatifont(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - T'acostes davant del CPD i efectivament la font d'alimentació està cremada. Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Canviar la font d'alimentació. (50)
 - Sortir de l'habitació 5. (62)
- Breu Explicació:
 - Anem al CPD i té la font d'alimentació cremada. Necessita una nova per funcionar.
- Temps de l'acció:
 - Canviar la font d'alimentació (120 segons).
 - Sortir de l'habitació (10 segons).

1.10.3 CPD-arreglat (50) - def p4_hab5_CPDarreglat(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Després de canviar la font d'alimentació, encens el CPD. FUUUUUUUUUU! Pip Pop Pip. El CPD està encès. Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Hackejar. (51)
 - Sortir de l'habitació 5. (62)
- Breu Explicació:
 - Arreglem el CPD i si hackejem el CPD entra en funcionament el Minijoc de hackejar. (És el de completar les imatges)
- Temps de l'acció:
 - Hackejar (MINIJOC).
 - Sortir de l'habitació (10 segons).

1.10.4 MINIJOC (51)

- Idea del Joc:
 - El minijoc consisteix: s'enviarà una imatge que li faltarà un troç, com un puzzle. Aleshores el jugador tindrà que escollir entre 3-4 peces quina és la correcta.
 - En cas de que encerti, la CPD s'encèn i proporciona instruccions per la impressió de la tarja mestra amb la impresora 3Di, a més de mostrar informació de la nova ubicació on es troben (GPS).
 - En cas contrari, s'envia una altra imatge diferent fins que encerti. (Això hem de tenir preparat 3 puzzles diferents per fer el bucle.) Hi ha penalització de temps de 300 segons.

1.10.5 Impressora 3DI (52) - def p4_hab5_impresora3D(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - T'apropes a la impressora 3DI. T'hi fixes i no té material per crear objectes. Què fem?
- Opcions a escollir:
 - Utilitzar material 3DI. (53)
 - Sortir de l'habitació 5. (62)
- Breu Explicació:
 - Tens la impressora pero sense material. Pots utilitzar el material que has trobat.
- Temps de l'acció:
 - Utilitzar material 3DI (60 segons).
 - Sortir de l'habitació (10 segons).

1.10.6 Utilitzar Material 3D (53) - def p4_hab5_utilitzarmaterial3D(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Has seguit les instruccions del CPD, i has imprès gràcies a l'impressora 3Di, la tarja mestra. (Tarja mestra guardada a la motxilla). Què vols fer ara?
- Opcions a escollir:
 - Sortir de l'habitació 5. (62)
- Breu Explicació:
 - Aconsegueixes la tarja mestra.
- Temps de l'acció:
 - Sortir de l'habitació (10 segons).

1.11 Cassos extrems necessaris:

1.11.1 Agafar un peluix (54) - `def p2_hab2_agafarpeluix(bot,update)`

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - El peluix s’ha afegit a la teva motxilla. Consulta la teva motxilla i el temps restant: /info. Què vols fer ara?
- Opcions a escollir:
 - Fer una migdiada. (18)
 - Apropar-te a la taula. (19) // (20)
 - Apropar-te a la cadira. (21)
 - Sortir de l’habitació 2. (14)
- Breu Explicació:
 - Aconsegueixes el peluix.
- Temps de l’acció:
 - Fer una migdiada(END GAME 2).
 - Apropar-te a la taula(5 segons).
 - Apropar-te a la cadira(5 segons).
 - Sortir de l’habitació (5 segons).

1.11.2 Agafar la llanterna (55) - def p2_hab2_agafarllanterna(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - La llanterna s’ha afegit a la teva motxilla. Consulta la teva motxilla i el temps restant: /info. Què vols fer ara?
- Opcions a escollir:
 - Apropar-te al llit. (17)
 - Apropar-te a la cadira. (21)
 - Sortir de l’habitació 2. (14)
- Breu Explicació:
 - Aconsegueixes la llanterna.
- Temps de l’acció:
 - Apropar-te al llit(5 segons).
 - Apropar-te a la cadira(5 segons).
 - Sortir de l’habitació (10 segons).

1.11.3 Agafar tarja daurada (56) - def p3_hab3_agafartarjadaurada(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - La tarja daurada s’ha afegit a la teva motxilla. Consulta la teva motxilla i el temps restant: /info. Què vols fer ara?
- Opcions a escollir:
 - Pujar les escales. (40) // (41)
 - Sortir de l’habitació 3. (59)
- Breu Explicació:
 - Aconsegueixes la tarja daurada.
- Temps de l’acció:
 - Pujar les escales. (20 segons)
 - Sortir de l’habitació. (5 segons)

1.11.4 Agafar objectes (57) - def p4_hab4_agafarobjectes(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - La pila, el material de impressora 3DI, el porret de marihuana, la font d'alimentació i la llauna de tonyina s'han afegit a la teva motxilla. Consulta la teva motxilla i el temps restant: /info. Què vols fer ara?
- Opcions a escollir:
 - Sortir de l'habitació 4. (61)
- Breu Explicació:
 - Aconsegueixes tots els objectes.
- Temps de l'acció:
 - Sortir de l'habitació. (10 segons)

1.11.5 Buscar per les butxaques del guarda (58) - def p3_habc_buscarbutxaquesguarda(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Després de remenar per les butxaques del cadàver, has trobat la tarja per l'habitació. (Aquesta tarja s'ha afegit a la teva motxilla. Consulta la teva motxilla i el temps restant: /info.) Què vols fer ara?
- Opcions a escollir:
 - Saludar. (37)
 - Apropar-te a l'habitació custodiada. (33)
 - Anar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Aconsegueixes la tarja de l'habitació custodiada.
- Temps de l'acció:
 - Saludar. (5 segons)
 - Apropar-te a l'habitació custodiada. (5 segons)
 - Pujar a l'ascensor. (5 segons)

1.11.6 Sortir de l'habitació 3 (59) - def p3_hab3_sortir(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Surts de l'habitació custodiada pel vigilant mort. Et trobes al passadís de la tercera planta. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Anar a l'Habitació Custodiada. (33)
 - Apropar-te al vigilant mort. (34) // (36)
 - Anar a l'ascensor. (23)
- Breu Explicació:
 - Surts de l'habitació custodiada.
- Temps de l'acció:
 - Tornar a l'Habitació Custodiada. (5 segons)
 - Apropar-te al vigilant mort. (5 segons)
 - Anar a l'ascensor. (10 segons)

1.11.7 Baixar escales (60) - def p4_baixarescales(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Baixes les escales i et trobes a l'habitació 3. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Pujar les escales. (40) // (41)
 - Sortir de l'habitació 3. (59)
- Breu Explicació:
 - Aconsegueixes el peluix.
- Temps de l'acció:
 - Pujar les escales. (20 segons)
 - Sortir de l'habitació. (5 segons)

1.11.8 Sortir de l'habitació 4 (61) - def p4_hab4_sortir(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Surts de l'habitació més propera a les escales. Et trobes al passadís de la quarta planta. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Anar a l'habitació del fons. (48)
 - Anar a l'habitació propera a les escales. (45)
 - Baixar les escales. (61)
- Breu Explicació:
 - Surts de l'habitació més propera a les escales.
- Temps de l'acció:
 - Anar a l'habitació del fons. (10 segons)
 - Anar a l'habitació propera a les escales. (0 segons)
 - Baixar les escales. (20 segons)

1.11.9 Sortir de l'habitació 5 (62) - def p4_hab5_sortir(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Surts de l'habitació del fons. Et trobes al passadís de la quarta planta. Què vols fer?
- Opcions a escollir:
 - Tornar a l'habitació del fons. (48)
 - Anar a l'habitació propera a les escales. (45)
 - Baixar les escales. (61)
- Breu Explicació:
 - Surts de l'habitació del fons del passadís.
- Temps de l'acció:
 - Anar a l'habitació del fons. (0 segons)
 - Anar a l'habitació propera a les escales. (10 segons)
 - Baixar les escales. (25 segons)

2 End Games

2.1 End Game 1: Suïcidi Balcó - def EndGame_1(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Has saltat des del balcó. Has quedat destrossat al terra. Has mort. Fi del joc.

2.2 End Game 2: Explosió Migdiada - def EndGame_2(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Has dormit massa i l'edifici ha explotat. Has mort. Fi del joc.

2.3 End Game 3: Suïcidi Soga - def EndGame_3(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - T'has suïcidat amb la soga. Ningú t'hi trobarà mai, ho sento. Has mort. Fi del joc.

2.4 End Game 4: Sortida amb èxit - def EndGame_4(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Ets un dels pocs que ha aconseguit sortit de la "Destroyed Tower". Felicitats! Ara tocarà començar una nova vida en aquest nou món. Fi del joc.

2.5 End Game 5: Explosió temps esgotat - def EndGame_5(bot,update)

- Diàleg que el joc mostrarà:
 - Has trigat massa en trobar la sortida. L'edifici no ha resistit i ha explotat. Has mort. Fi del joc.

2.6 Posterior al End Game - def Finish(bot,update)

- Mostrar Temps Restant i el ranking.
- Eliminar tot el contingut de la partida (instàncies, objectes...).