

Ollox (nome do personagem)

Tipo de câmera: isométrica estática

Mundo: Jogo por salas

Controles: movimentação WASD ação E pulo ESPAÇO

Gênero: quebra cabeça

Você é Ollox, um robozinho que foi jogado no lixo. Você quer sair do lixão em que foi jogado e procura ir para a próxima sala alcançando a porta (quadrado dourado) que vai subindo e subindo até sair do subsolo. Você precisa usar os itens ao redor para fazer isso. Cada fase é uma serie de salas com pequenos desafios que você vai fazendo para adquirir objetos que vão ajudar a passar da última sala (a com o quadradão dourado)

A fase apresentada é o tutorial para pegar as principais mecânicas do jogo

Você pode levar um objeto de uma sala pra outra se for carregável, mas não se forem arrastáveis. Ambos os tipos são pegos e soltos usando E. Você arremessa um pouco para frente objetos carregáveis com shift + E em uma parábola curta de ângulo controlável com o mouse. Você pode segurar na mão e jogar objetos arrastáveis por um tempo pequeno da mesma forma.

Mesmo depois de limpar a sala você pode voltar pra ela, pra pegar algum item. E se mexer em algo da solução você fica preso de novo até arrumar

Tudo tem o mesmo peso: jogador, caixas e teleportes.

As caixas no chão podem ser tanto escadas ou pesos. Objetos arrastáveis.

Os cristais flutuantes são teleportes. Você passa com um objeto ou sozinho para o outro. Eles só funcionam quando no chão. Cada par identificado pela cor do cristal caso tenha mais de um par na fase o esquema de cores da fase seria vermelho ainda, porque combina com o personagem. Objetos carregáveis.

As balanças são imóveis.

Resolução planejada dessa fase:

Sala 1 – arraste a caixa para perto da plataforma, pule para a plataforma, vá até a porta.

Sala 2 – Pegue uma caixa, suba em outra e jogue no lado da balança mais proximo da camera para ir na porta da parede dos fundos.

Sala 3 – Caia da plataforma, aperte o botão (ele desce a plataforma de onde veio, que volta para o lugar com o tempo), pegue o teleporte perto de você, suba na plataforma antes que ela suba. Entre no portal, jogue ele para baixo e repita o processo.

Leve os dois teleportes para a outra sala, desça com eles para o nível do chão e suba com eles para a porta da direita.

Pegue a caixa restante, aproxime do pilar perto da plataforma à direita e suba com os teleportes até a outra porta, um de cada vez.

Sala 4 – É necessário desequilibrar a balança para chegar na plataforma, para isso, arraste a caixa para o prato direito e jogue um dos teleportes em cima dela.

Faça o mesmo do lado esquerdo e jogue uma segunda caixa no prato esquerdo, quando a balança estiver no chão, organize o prato para que as duas caixas e o teleporte estejam do lado esquerdo. Atavesse o teleporte e pule para a plataforma.

O lado esquerdo terá peso 3, enquanto o direito com peso 2 com você nela, se não houver peso 3 no lado esquerdo, a balança não estará na posição necessária (com o lado direito erguido) para pular para a plataforma.

