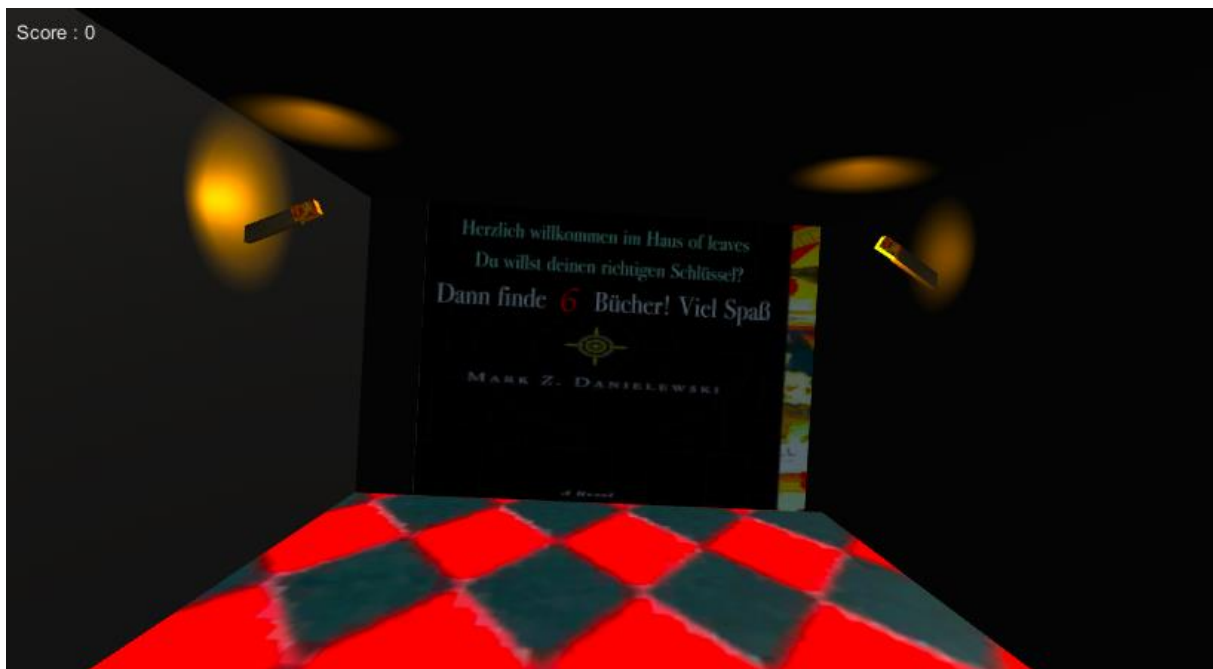
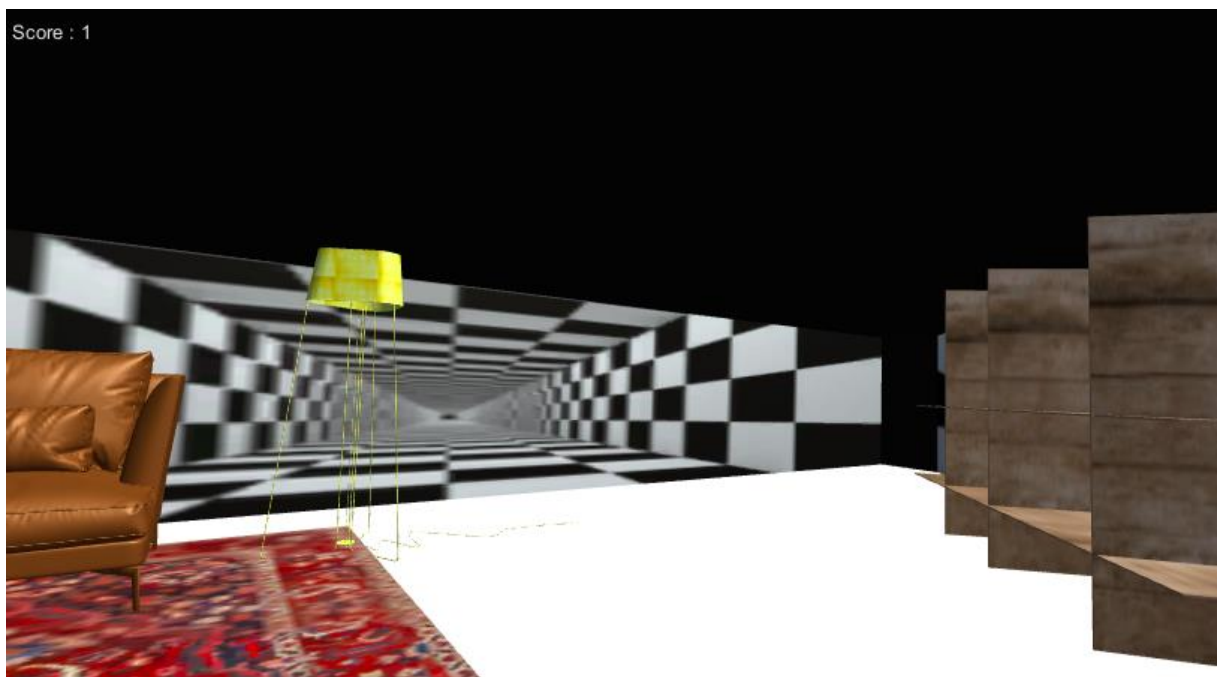


- Unser Projekt beginnt mit einem langen Flur, der mit Fackeln beleuchtet ist.

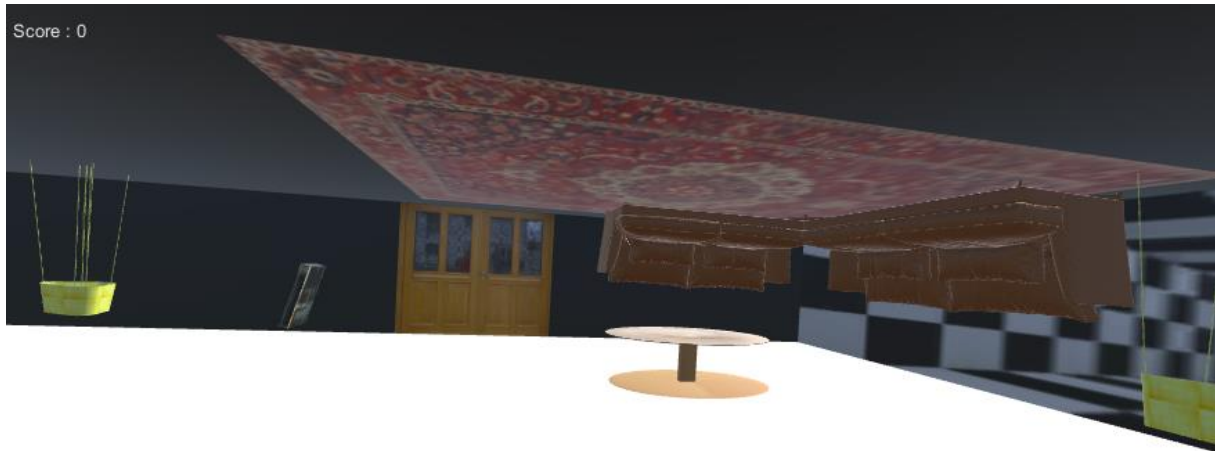


- Am Ende des Flurs befindet sich eine Tür mit den Spielanweisungen.

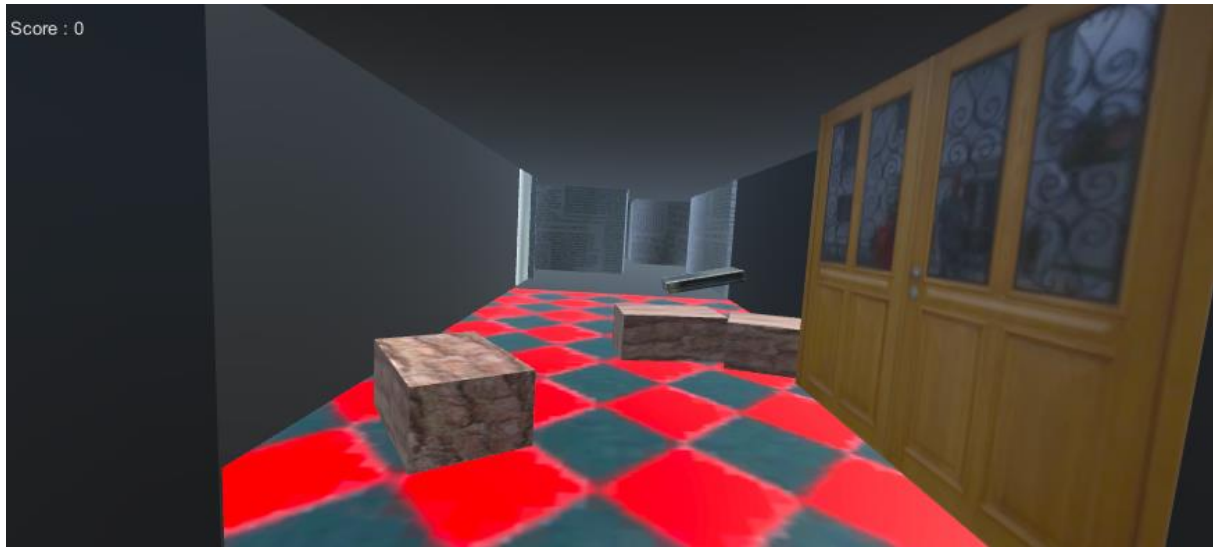
- wenn man auf diese Tür zugeht, öffnet sich die Tür. (erste Interaktion mit Tür)



- Im ersten Raum befinden sich Möbel und verschiedene Texturen.
- Die Wand hat als Textur eine optische Täuschung, um das Buch wiederzuspiegeln.
- Als weitere Funktion finden wir rotierende Bücher, welche der Spieler gemäß der Spielanweisung sammeln muss.
- Läuft er auf die Bücher zu „sammelt“ er das Buch und somit erhöht sich der Score. (zweite Interaktion mit Büchern + Gamification)



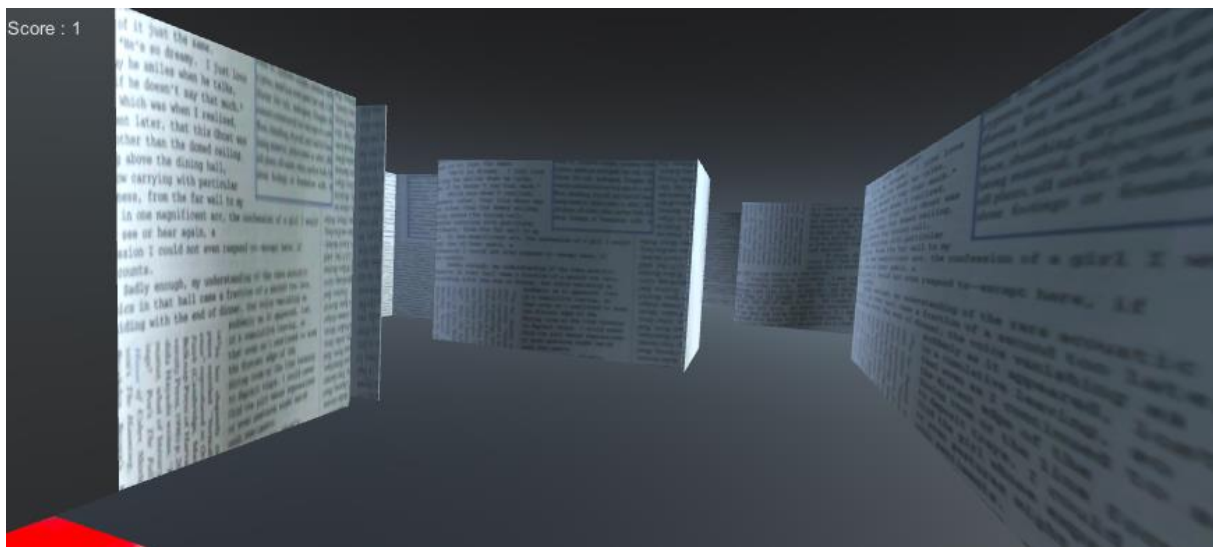
- Wenn die Person dann durch eine weitere Tür geht, öffnet und verschwindet diese Tür dann.
- Der Raum ist die gespiegelte Kopie des vorherigen Raumes. Hiermit wurde die Intermedialität zwischen Buch und Film verdeutlicht.

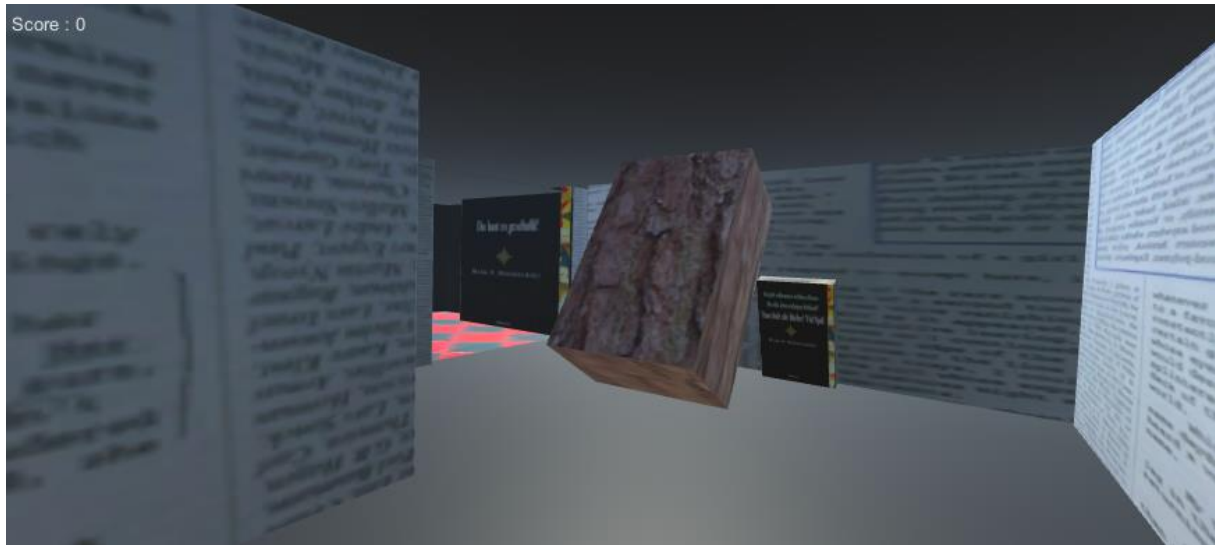


- Durch eine weitere sich öffnende Tür gelangt man in einen Zwischenflur.

- Dieser beinhaltet Hindernisse

- Auch hier kann man Bücher sammeln.





- Anschließend folgt das Labyrinth.
- Die Wände des Labyrinths bestehen aus Buchseiten in denen das Labyrinth beschrieben wird.
- Es gibt zwei Möglichkeiten. Mit der rechten Spur trifft man auf eine Sackgasse, mit der linken Spur gelangt man zum Ende.
- Auch hier besteht die Möglichkeit nach Büchern zu suchen.
- Am Ende des Labyrinths befindet sich das letzte Buch.
- Mit einer wieder sich öffnenden Tür, gelangt man zu Ziel.



- Im letzten Raum befindet sich ein Schlüssel, welcher das Ende des Spiels symbolisiert.
- Hinzuzufügen ist, dass während des Spiels Musik im Hintergrund läuft.