**Prototype deur**

Dit prototype is een deur die open en dicht gaat voor de speler. De deur kan slechts geopend worden met een sleutel. Deze sleutel moet gevonden worden in de reactor. Er is voor gekozen om een tekst te laten zien aan de speler wanneer deze zich in de buurt van de deur bevindt. Als de sleutel nog niet opgepakt is dan wordt het bericht “Locked” weergegeven. Wanneer de sleutel reeds is opgepakt verschijnt het bericht: “press ‘e’ to open the door”. Met ‘e’ kan daarna de deur geopend worden.

**Verwachtingen:** De deur werkt bijna als verwacht. Echter tijdens de animatie van het openen van de deur , werkt de collider niet als gewenst. De deur opent vrij snel, waardoor het probleem niet storend is.

Gebruik in het uiteindelijke spel

Het prototype voldoet aan de gestelde eisen en zal waarschijnlijk gebruikt worden in het uiteindelijke spel. **Verbeterpunten:** De collider tijdens het openen van de deur kan nog verbeterd worden.

**Prototype optiemenu**

Het optiemenu is alleen toegankelijk via het hoofdmenu. In het optiemenu kunnen verschillende grafische en audio aanpassingen worden gedaan. De resolutie kan gekozen worden uit een lijst met verschillende opties. Via een vinkje kan vsync en full screen aangezet worden. Met een schuifbalk kan de anti aliasing, het volume en de gevoeligheid van de muis worden ingesteld.

**Verwachtingen:** Het opties menu werkt zoals verwacht. Maar wanneer er wordt gekozen voor niet volledig scherm en daarna de resolutie aangepast wordt verschuiven de elementen.

**Prototype tv:** Op de tv wordt vanaf het begin een video afgespeeld. De tv wordt in de kamer geplaatst waar de speler wakker wordt. De tv werkt als gewenst. De video is van lage kwaliteit omdat het anders veel ruimte in zou nemen. Maar omdat de tv klein is valt dit niet op.

**Prototype cutscene:**

Aan het begin is een cutscene waarin de speler ontwaakt en rondkijkt. Tijdens deze cutscene zijn de invoeropties van de speler uitgeschakeld. De muis en toetsenbord kunnen tijdelijk dus niet gebruikt worden. Dit prototype werkt als verwacht en al in de uiteindelijke game komen.