

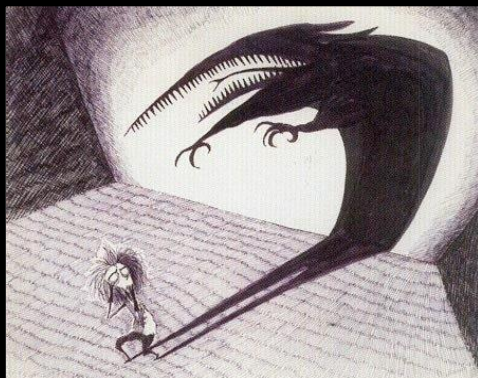
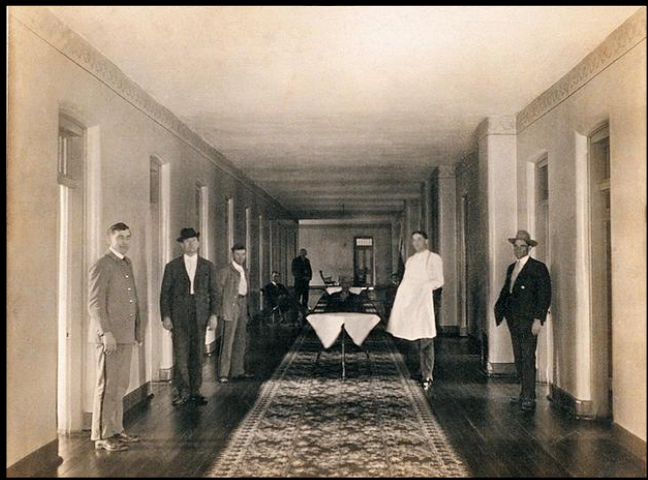
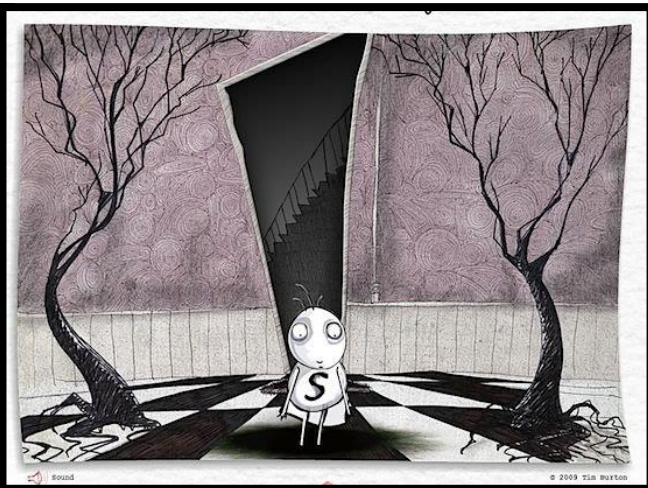
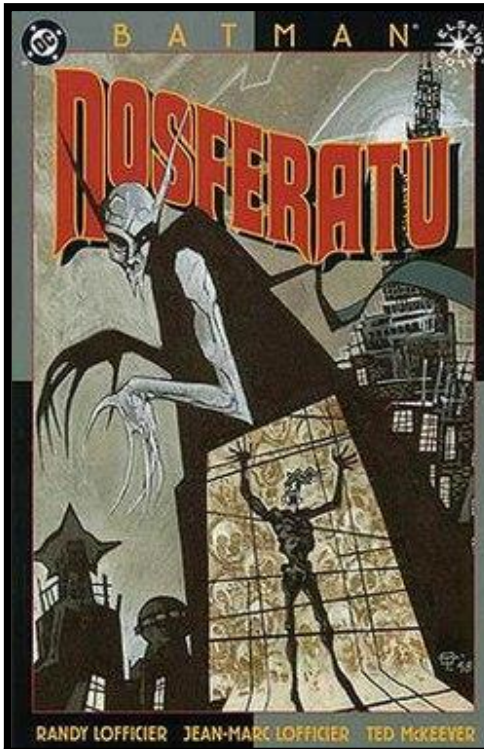
GEISTESFLUCHT



24/10/2019

Grup 101 (101)
An Alarcón Padial
Isaac Caparrós Salvà
Sergio Torres Rodríguez
Martí Zamora Merino

DESCRIPCIÓ GENERAL DEL JOC
Títol del joc
GEISTESFLUCHT
Target
PEGI 12 - Aficionats a les aventures gràfiques, al terror, a l'expressionisme alemany i l'estètica victoriana.
Concepte
Una psiquiatra penitenciària, amb l'habilitat de tractar als seus pacients connectant les seves ments a través d'una màquina, es troba a si mateixa atrapada dins la ment d'un ésser terriblement pertorbat com a conseqüència d'un accident tècnic i haurà d'intentar escapar amb l'ajuda d'una estranya entitat que ha patit la seva mateixa sort.
Referències visuals
<p>Obra de Tim Burton (“<i>Vincent</i>”, “<i>La núvia cadàver</i>”, “<i>Frankenweenie</i>”, ...): estètica fosca i distorsionada, molt basada en l'expressionisme alemany.</p> <p>El videojoc “<i>Psychonauts</i>”: temàtica i estètica onírica, mons surrealistes i abstractes.</p> <p>Les pel·lícules “<i>La naranja mecánica</i>”, “<i>La cura del bienestar</i>” i “<i>Alguien voló sobre el nido del cuco</i>”: referències narratives, qüestionament del lliure albir, temàtica i estètica de centres penitenciaris i psiquiàtrics, punts de vista sobre tractaments d'electroconvulsió (<i>electroshock</i>).</p> <p>La pel·lícula “<i>Chappie</i>”: transferència de la consciència d'un ésser humà.</p> <p>La segona temporada de la sèrie “<i>American Horror Story</i>”: temàtica de centre psiquiàtric pels malalts mentals.</p> <p>La novel·la “<i>The Asylum for Wayward Victorian Girls</i>”, d'Emilie Autumn: estètica victoriana, dades sobre les presons i manicomis als segles XVIII i XIX.</p>



NARRATIVA D'ALT NIVELL

Backstory

La doctora **Helen Niemann** treballa com a psiquiatra dins una reconeguda presó a la ciutat de Londres. El seu tractament, al que ella anomena **Geistesflucht**, consisteix en connectar la seva ment amb la dels seus pacients a través d'una màquina per, d'aquesta manera, aconseguir trobar l'origen dels seus problemes psicològics i anul·lar aquella part del seu lliure albir que els converteix en individus perillosos.

No obstant això, es produeix un accident tècnic en plena sessió com a conseqüència del qual la ment de la doctora Niemann es queda atrapada dins la del seu pacient. A partir d'aquí, el seu objectiu serà sobreviure a totes les trampes del psique pertorbat del seu pacient i aconseguir trobar el seu camí de tornada cap a la seva pròpia ment.

Setting

Un dels recursos més utilitzats per tractar els penitenciaris conflictius al sXVIII era l'*eletroshock*. No obstant això, molts eren conscients que aquest mètode tan invasiu acabava fent més mal que bé als pacients.

Els manicomis i les presons de Londres d'aquella època eren partidaris de l'ús de mètodes poc fiables (sangoneres, hidroteràpia, tortura, *electroshock*) i altament destructius per tractar als seus pacients. Com a conseqüència, la doctora Helen Niemann, una de les primeres dones especialitzades en el camp de la psiquiatria dins la seva època, aconsegueix desenvolupar una tecnologia que permeti eradicar els comportaments agressius dels seus pacients.

El tractament **Geistesflucht** permet connectar les ments de doctora i pacient a través d'una màquina, de manera que la primera pot accedir a la ment del segon i, així detectar el problema per poder eradicar-lo.



Story

La doctora Niemann es presenta a una de les seves sessions de teràpia *Geistesflucht*. Aquest cop tractarà a Sullivan McKerr, un delinqüent d'origen irlandès del que la doctora només en sap que és culpable d'haver comès, fa gairebé una dècada, una terrible massacre, a la que ells anomenen *massacre de Wilton Road*, de la que no en coneix gaires detalls.

Per si la situació no fos suficientment tensa, en plena teràpia, just després d'haver pogut accedir a la ment del criminal, es produeix un accident tècnic que provoca que la ment de la doctora Niemann es quedi atrapada dins la d'en Sullivan. Per desgràcia, al trobar-se tots dos en estat catatònic i sotmesos a la màquina, ningú és conscient de l'accident. L'única alternativa que té la doctora de sortir d'aquest estat és escapar de la pertorbada ment del delinqüent i tornar a la seva baina.

Dins aquest viatge per la ment d'en Sullivan McKerr, descobrirà les raons que el van portar a cometre la massacre de Wilton Road per la qual va acabar en aquella presó, els detalls del massacre i coneixerà en Woodrot, una entitat misteriosa que, igual que ella, es va quedar atrapat dins la ment d'en Sullivan però mai va aconseguir trobar-ne la sortida. Junts hauran de trobar una forma de fer front a les diferents adversitats que es trobaran al llarg del camí i escapar de la pertorbada ment del criminal. No obstant això, és possible que, després de tot, l'autèntic perill vingui d'on la doctora menys s'ho espera.

**(Veure backstory d'en Woodrot per la resta de detalls, plotwist i el final de la historia).*

Aspecte visual del joc

El joc presentarà una estètica molt similar a la de les pel·lícules de **Tim Burton**, en concret a *"La núvia cadàver"*, per barrejar l'expressionisme alemany amb l'estil victorià dels segles XVII i XIX. La foscor i la distorsió de les diferents figures i personatges són ideals per aquesta aventura gràfica de terror i ajuden a emfatitzar els trets d'instabilitat, desesperació i bogeria dels personatges, a més de donar un aspecte més sinistre a totes les escenes oníriques.



PERSONATGES DEL JOC

HELEN NIEMANN



Nom i cognoms	Helen Niemann
Gènere	Femení
Edat	31
Ciutat de naixement	Berlin, Alemanya
Ciutat on resideix	Londres, Regne Unit
Accent	Alemany
Feina	Doctora, Psiquiatra
Funció	Protagonista
Altres dades	Una de les primeres dones doctores de la seva època.
Descripció física	
<p>De complexió prima, pell pàl·lida i ulls blaus semitransparents, la doctora Helen Niemann no deixa indiferent a ningú. Sempre porta els cabells meticulosament recollits i els seus ulls d'aspecte cansat sovint estan emmarcats per unes ulleres grans i rodones. Sota la seva bata de laboratori, porta un vestit negre, com és habitual a l'època, llarg fins als turmells, deixant entreveure les seves mitges a ratlles i les seves sabates de taló.</p>	
Descripció psicològica	
<p>La seva feina requereix que sàpiga mantenir la calma en moments difícils. Com a conseqüència, és fàcil assumir que la doctora és una dona amb una personalitat freda i impertorbable. És intel·ligent, analítica i calculadora, capaç de trobar la solució més lògica i senzilla a qualsevol problema. Malgrat la seva aparença seriosa i distant, que pot suggerir que la doctora Helen Niemann és una persona estricta i sense pietat, la seva compassió i la necessitat d'ajudar als demés la converteixen en la persona ideal per tractar els neuròtics criminals del centre penitenciari on treballa.</p>	

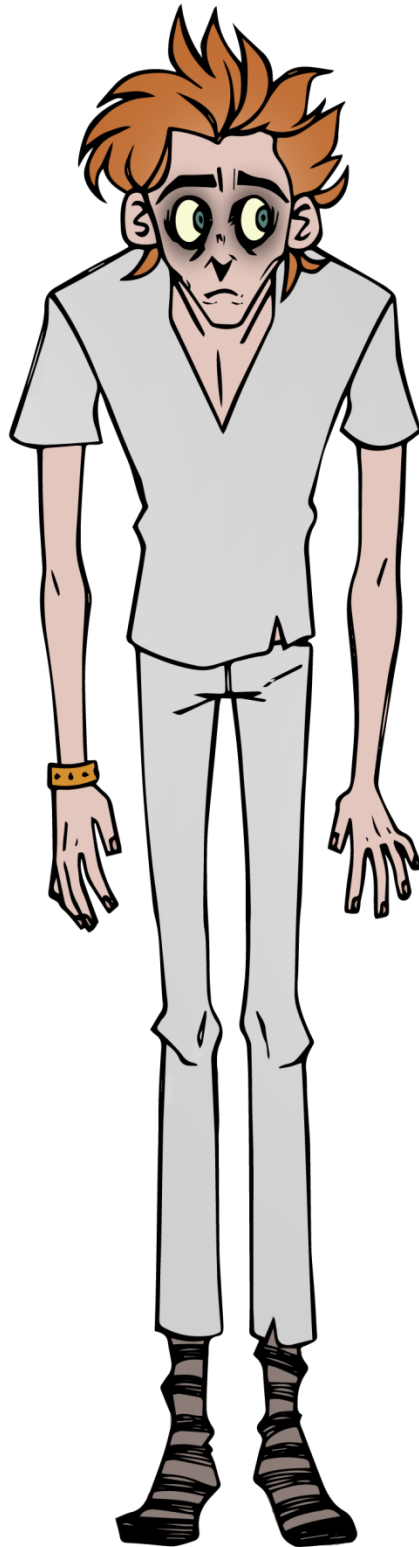
Backstory personal

La doctora Helen Niemann va néixer a la ciutat de Berlin, on va viure fins als 27 anys. Des de petita li fascinava el món de la medicina, especialment la psiquiatria, la qual cosa la va acabar portant a convertir-se en una de les primeres dones doctores de l'època. No obstant això, la necessitat de trobar una feina on no fos rebutjada pel seu gènere la va portar a emigrar a la ciutat de Londres, on va treballar com a assistent dels doctors i, més tard, com a psiquiatra.

Havent experimentat els horrors de la medicina de l'època i els tractaments utilitzats amb els pacients, la doctora es va dedicar a buscar una alternativa més útil i menys destructiva de la qual es poguessin obtenir resultats positius. D'aquesta manera, va començar informar-se sobre la tecnologia necessària per construir una màquina que li permetís accedir a la ment dels seus pacients per tal de detectar els problemes i tractar-los des de dins.

Aquesta nova teràpia va obtenir un gran èxit internacional amb el seu primer pacient 100% rehabilitat i reintroduït dins la societat. La doctora la va anomenar **Geistesflucht**, del alemany *geistes* (ment, esperit) i *flucht* (volar, escapar), la teràpia capaç d'eliminar aquella part de la ment que obliga a certs individus a fer coses horribles. Amb aquest nou tractament, semblava que la doctora havia trobat la solució que posaria fi a la criminalitat a la ciutat de Londres.

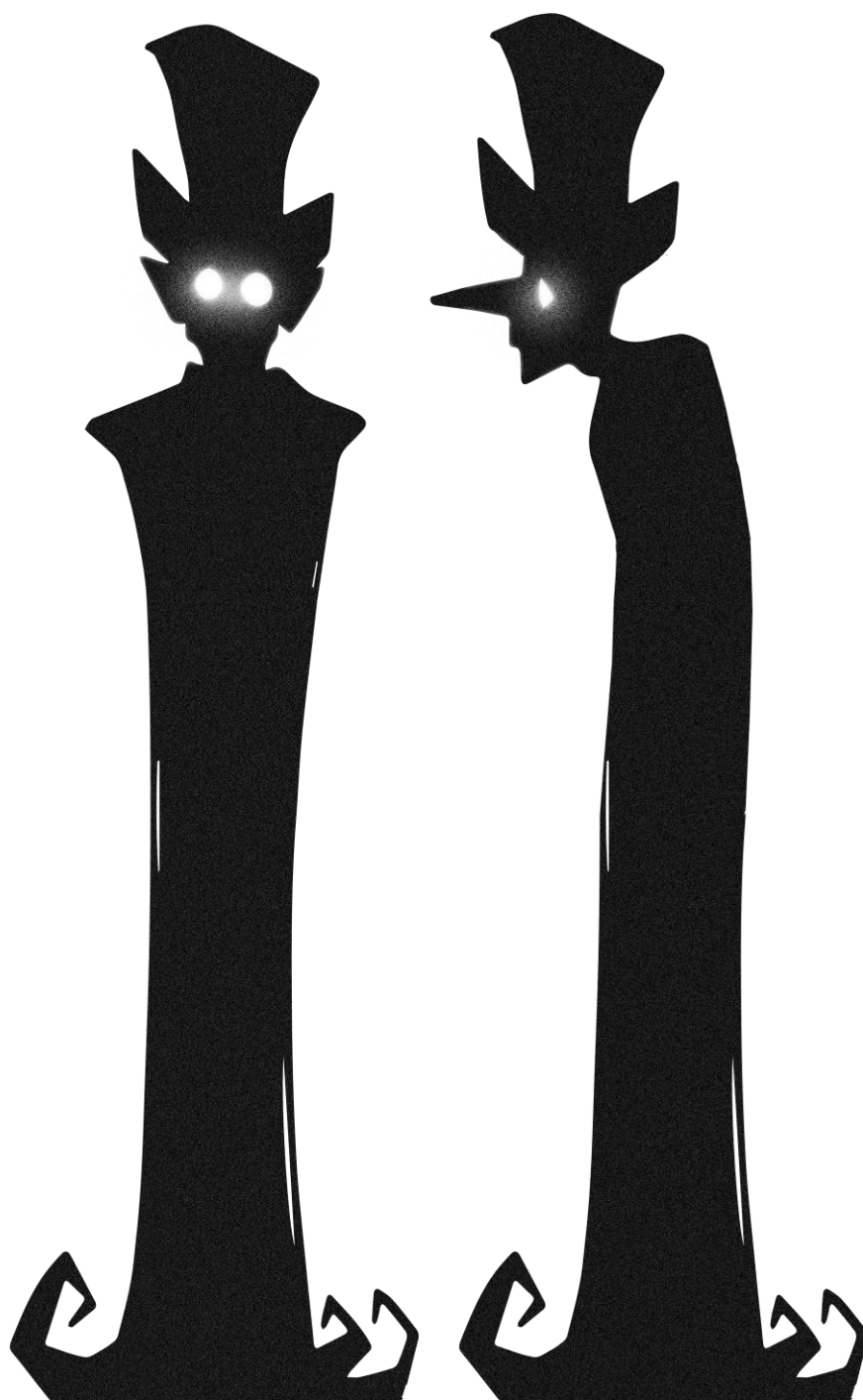
SULLIVAN MCKERR



Nom i cognoms	Sullivan McKerr
Gènere	Masculí
Edat	42
Ciutat de naixement	Kinsale, Irlanda
Ciutat on resideix	Londres, Regne Unit
Accent	Irlandés
Feina	Abans pescador, va ser acusat de massacre i ara es troba dins la presó.
Funció	“Antagonista”; Secundari; NPC.
Altres dades	Poca gent dins el centre penitenciari coneix els detalls del crim que va cometre. A la gran majoria se’ls va dir simplement que es tractava d’una massacre: <i>la massacre de Wilton Road</i> .
Descripció física	
<p>Alt i prim però de complexió forta i lleugerament encorbat, en Sullivan no destaca massa dels seus companys. Té la pell lleugerament més fosca que la resta dels presos com a conseqüència d’haver treballat com a pescador durant gran part de la seva vida. És pèl-roig i té els ulls rodons, d’un to verdigris molt poc habitual. Vesteix amb l’uniforme comú per tots els que han estat tancats a la presó, que consisteix en una camisa blanca amb pantalons a conjunt i mitjons a ratlles.</p>	

Descripció psicològica
<p>Costa creure que algú tan tranquil hagi estat capaç de cometre un crim de tal magnitud, però un no pot fiar-se mai de les aparences. De caràcter reservat i antisocial, no parla gaire, però sempre està atent de tot el que passa al seu voltant. Qualsevol podria dir que es força a si mateix a ser un introvertit.</p> <p>Va ingressar al centre penitenciari acusat d'una massacre, però ell mai ha semblat ser massa conscient del seu crim i de les raons que l'han portat a fer el que va fer. Els metges del centre el van diagnosticar com un altre cas de neurosi (el nom que se li donava a qualsevol trastorn mental a aquella època), igual que la resta dels pacients. No obstant això, en Sullivan era més difícil de tractar que la resta.</p> <p>De tots els casos assignats a la doctora Niemann, en Sullivan havia estat el més misteriós, ja que sempre evitava revelar cap tipus d'informació sobre ell mateix i més encara parlar del crim que va cometre.</p>
Backstory personal
<p>En Sullivan va néixer a Kinsale, un petit poble pescador a la costa sud d'Irlanda. Ell, igual que el seu pare i el seu avi, va treballar com a pescador i comerciant durant gran part de la seva vida. Passats els 35 anys, va emprendre un viatge de negocis a Londres, en el transcurs del qual va cometre una terrible massacre. Segons els informes, ell sol, ajudat d'un ganivet de carnisser, va acabar amb la vida de 12 persones en una sola nit, al carreró de Wilton Road.</p> <p>Les autoritats van trobar en Sullivan prop del lloc de la massacre, envoltat pels 12 cadàvers que ell mateix havia matat. Semblava estar en un estat catatònic i no va posar cap tipus de resistència quan se'l van emportar cap a la presó. Òbviament, va ser acusat de la massacre i condemnat a 100 anys.</p> <p>Dins la presó, era tractat com qualsevol altre pacient diagnosticat amb neurosi; era sotmès als mateixos tractaments i tenia exactament les mateixes rutines diàries. En Sullivan mai parlava amb ningú i mai s'unia a les discussions i baralles que de vegades tenien lloc dins el centre penitenciari. El seu comportament tranquil i poc conflictiu dins la presó el van convertir en el candidat perfecte per ser sotmès al tractament Geistesflucht amb la doctora Helen Neimann. No obstant això, la sessió no va anar com s'havia previst.</p>

WOODROT



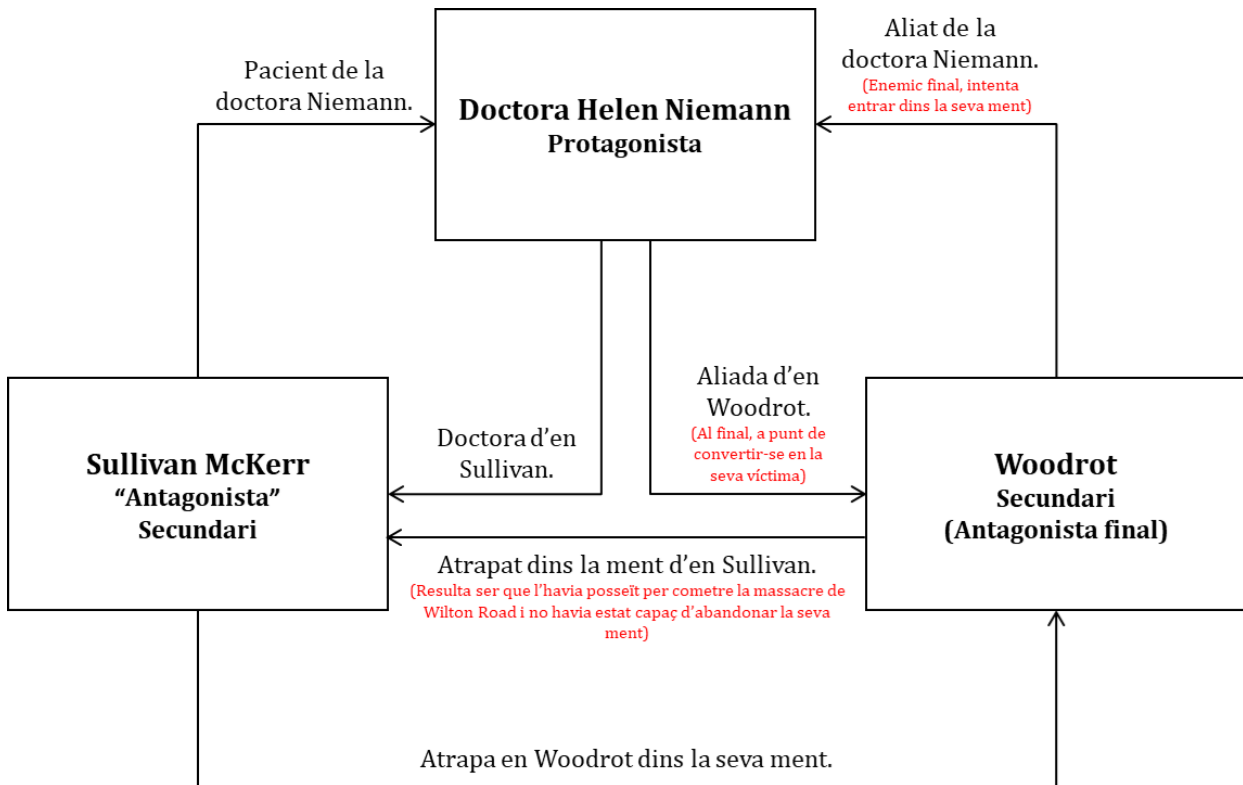
Nom i cognoms	Woodrot
Gènere	<i>Desconegut</i> , presentat com a masculí.
Edat	<i>Desconegut</i>
Ciutat de naixement	<i>Desconegut</i>
Ciutat on resideix	<i>Desconegut</i>
Accent	Anglès
Feina	<i>Desconegut</i>
Funció	Secundari; Aliat del protagonista; NPC. Resulta ser l'antagonista final.
Altres dades	<p>Es presenta com una silueta negra que canvia la seva forma a voluntat.</p> <p>La silueta del seu barret es veu igual des de tots els punts de vista.</p> <p>En la seva forma preferida fa més de 2,30m d'alçada.</p>
Descripció física	
<p>En Woodrot no té una forma definida, ja que es presenta com una ombra amb l'habilitat de canviar la seva forma a voluntat. No obstant això, la seva preferida és l'ombra del que sembla ser un home alt i prim, amb el nas llarg, lleugerament encorbat, que porta un abric de capa i un barret de copa.</p> <p>L'ombra d'en Woodrot és totalment negra i no se'n pot distingir cap tret facial amb l'excepció dels seus ulls blancs i rodons.</p>	

Descripció psicològica
<p>En Woodrot és una entitat amb un gran sentit de l'humor, que intenta trobar el costat positiu de totes les situacions. Igual que la doctora, és intel·ligent i calculador, però és molt menys partidari de perdre el temps ajudant a la resta si no se'n pot beneficiar. És poc sincer, en el sentit que mai revela quines son les seves autèntiques intencions i el per què de les seves accions. És increïblement versàtil, no només per la seva habilitat de canviar la seva forma a voluntat, si no per la seva capacitat d'adaptar-se a qualsevol escenari i canviar radicalment el seu pla si la situació ho exigeix.</p> <p>La seva forma de parlar denota que és una entitat amb molts coneixements i molta cultura. Li agrada presumir de les seves habilitats lingüístiques i de la seva sapiència. En definitiva, és una entitat que recorre a qualsevol forma d'excentricitat per desviar les preguntes més importants: qui és en Woodrot? Com ha anat a parar dins la ment d'en Sullivan? Quines són les seves intencions?</p>
Backstory personal
<p>Ningú coneix l'origen d'en Woodrot. Ell afirma que, sense saber exactament com, va anar a parar dins la ment d'en Sullivan i no en va ser capaç de trobar la sortida. Per aquest motiu, arriba a la conclusió que únicament serà capaç d'escapar amb l'ajuda de la doctora Niemann.</p> <p>Ara bé, aquesta no és pas l'autèntica història.</p>
*PLOTWIST
<p>En Woodrot és en realitat una entitat de milers anys d'antiguitat. Ha rebut molts noms diferents, però <i>Woodrot</i> sembla ser el seu preferit. Aquest ésser de forma sempre canviant és un dels milers d'esperits malignes que tenen com a activitat preferida corrompre la ment de persones innocents i obligar-los a cometre crims terribles. Un cop la seva víctima és culpada per les seves accions, s'escapa i marxa a buscar una altra baina.</p> <p>En Sullivan havia estat l'últim cos que havia ocupat. No obstant això, l'estat d'introversió extrema al que en Sullivan es va sotmetre després del crim va impossibilitar l'escapada d'en Woodrot. Com a conseqüència, ha estat més d'una dècada atrapat dins la seva ment.</p> <p>En Woodrot va veure com la doctora Helen Niemann s'introduïa dins la ment d'en Sullivan pel tractament <i>Geistesflucht</i> i va decidir aprofitar aquesta oportunitat. Des de la ment de la seva baina, va enviar una descàrrega d'energia per provocar l'accident tècnic que va deixar la doctora tancada dins la ment del seu pacient i, a partir d'aquí, li va fer creure que ell es trobava en la seva mateixa situació. Li faria creure que treballarien junts per aconseguir un objectiu comú i, un cop sortissin tots dos, ocuparia la seva ment per obligar a la doctora a cometre una nova massacre. O almenys aquest era el seu pla.</p>

***FINAL DE LA HISTORIA**

Finalment, a temps d'evitar una nova massacre, en Sullivan McKerr aconsegueix atrapar en Woodrot dins la màquina *Geistesflucht* i és destruït quan la doctora fa caure la màquina per la finestra de la sala, a desenes de metres d'alçada.

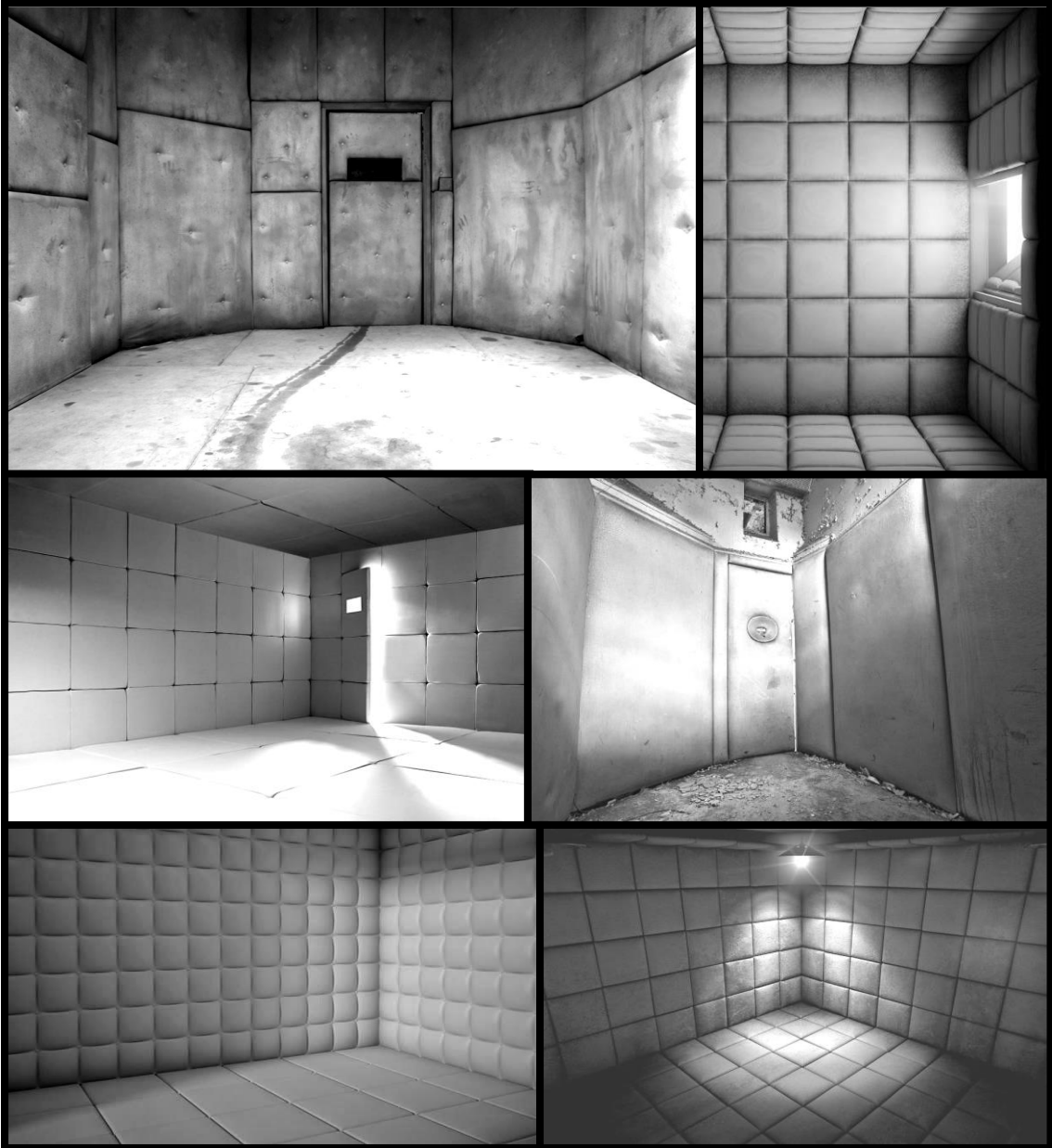
ESQUEMA DE RELACIÓ ENTRE PERSONATGES



ESPAIS DEL JOC
ESCENARIS

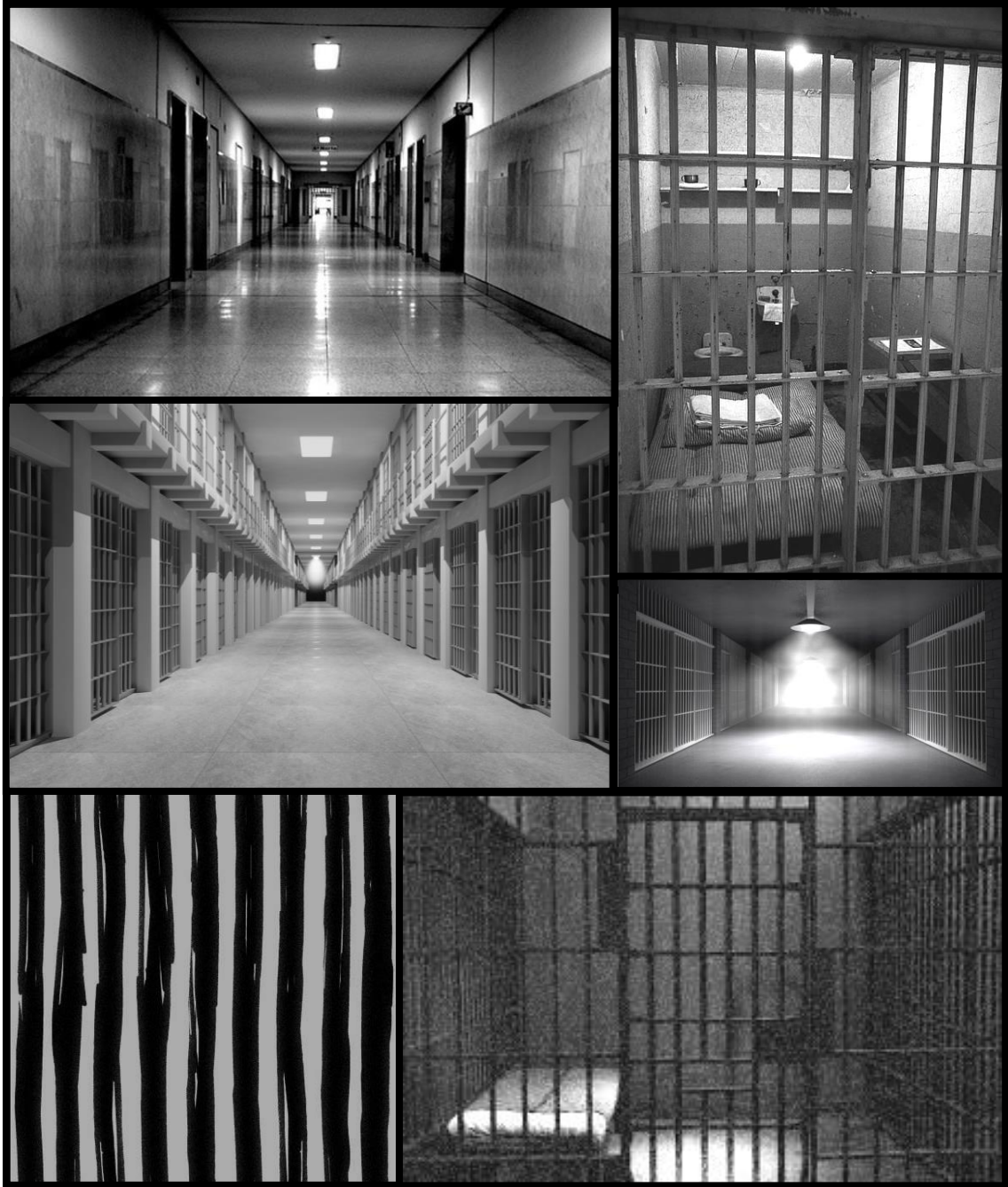
Nom de l'escenari
SOLITARY
Codi escenari
E001
Descripció
<p>Cel·la encoixinada de forma quadrada, de dimensions més aviat reduïdes i amb el sostre exageradament alt.</p> <p>A primera vista sembla una cel·la encoixinada qualsevol, però els coixins tenen formes i mides irregulars i estan encaixats els uns amb els altres. Tot i que sembla que el seu color de fàbrica és blanc, el mal estat en què es troben aquests coixins fa que semblin més bé grisos, ja que estan terriblement gastats i foradats. A la paret del fons s'hi pot distingir una porta, també coberta amb coixins, amb una petita finestra rectangular a la part superior.</p> <p>Els coixins de la sala actuen com aïllant acústic, raó per la qual dins la sala hi ha un silenci absolut.</p>
Connecta amb
<p>La cel·la encoixinada (Solitary) es el primer espai on es troba la doctora Helen Niemann un cop es queda atrapada dins la ment d'en Sullivan McKerr, sent aquesta una representació onírica de la seva sensació d'estancament. Per tant, aquest escenari (igual que la resta d'espais esmentats en aquest document) no es troben en el que dins el joc es consideraria "el món real"; aquesta cel·la forma part d'un conjunt de localitzacions que formen part de les experiències i la vida passada d'en Sullivan i que han estat connectats per el seu subconscient, formant així un petit món del qual la doctora n'ha d'escapar.</p> <p>La cel·la encoixinada (Solitary) es troba al final del passadís de les cel·les i dormitoris (Cells Hall). Un cop se'n surt, es converteix en una zona inaccessible.</p>

Imatge il·lustrativa (SOLITARY)



Nom de l'escenari
CELLS HALL
Codi escenari
E002
Descripció
<p>Passadís llarg on es troben les cel·les i dormitoris dels presoners.</p> <p>Totes cel·les estan tancades i totalment buides. Les parets de les cel·les tenen un estampat de línies verticals en blanc i negre poc regulars, amb una petita finestra embarrada, i el terra està format per rajoles blanques irregulars i encaixades de mala manera. Cada cel·la està equipada amb un llit i un inodor. Tot i que es un passadís completament deshabitat, al terra es reflecteixen ombres distorsionades i altres figures que no encaixen amb l'espai.</p> <p>Al sostre hi ha una sèrie de llums connectats per un mateix cable que emeten una intensa llum blanca. A mesura que s'avança pel passadís, les llums es tornen vermelles, parpellejant amb més freqüència amb cada passa. No obstant, si s'intenta tornar a entrar, tots els llums estaran apagats.</p> <p>El so d'aquest escenari ve donat pel brunzit dels llums i el seu parpelleig. Quan les llums es comencen a tornar vermelles i a parpellejar amb més intensitat, es comencen a sentir xiuxiuejos incomprensibles de fons, acompanyats per simples de percussió industrial, que es fan cada cop més audibles a mesura que la doctora s'apropa a la sortida. Quan s'hi torna a entrar, el passadís està en silenci absolut.</p>
Connecta amb
<p>S'hi accedeix al sortir de la cel·la encoixinada (<i>Solitary</i>), que esdevé inaccessible a partir d'aquell moment. A l'altre costat del passadís hi ha l'ascensor que dona a la sala principal del centre (<i>Prison Hall</i>).</p>

Imatge il·lustrativa (CELLS HALL)



Nom de l'escenari
PRISON HALL
Codi escenari
E003
Descripció
<p>És l'espai més gran del centre penitenciari (tant al món real com dins la ment d'en Sullivan) i el que connecta amb l'exterior.</p> <p>Es tracta d'una gran sala rectangular allargada al centre de la qual hi trobem una única taula amb tres cadires, envoltades per quatre columnes que suporten la estructura que connecta l'espai amb un segon pis. Les escales, situades al fons de la sala, permeten l'accés a aquest segon pis, però no son accessibles pel jugador al haver-hi cinta de barricada impossibilitant el pas. També al fons, hi trobem dos ascensors, un situat a cada costat de les escales, que porten a les cel·les dels presoners (el de l'esquerra connecta amb Cells Hall i el dret està avariats).</p> <p>Hi ha dues portes blindades a cada costat de la sala i unes escales descendents al fons a l'esquerra per les quals està prohibit baixar fora de l'horari de funcionament de la sala a la que condueixen. La segona porta a la dreta correspon al despatx de la doctora Helen Niemann (Niemann's office).</p> <p>La estructura que porta al segon pis és de dimensions més reduïdes que l'espai inferior. A la paret del fons, darrere la barana de ferro forjat que delimita l'estructura, es distingeixen quatre portes que condueixen als laboratoris i que, com s'ha esmentat anteriorment, son inaccessibles pel jugador. A l'alçada d'aquest segon pis, a cada costat, trobem una gran finestra rectangular, embarrada, per la qual hi entren rajos de llum difuminats.</p> <p>A diferència del passadís de les cel·les (Cells Hall), el paper de les parets son d'un to gris clar i el terra està fet de rajoles blanques, petites i irregulars, algunes de les quals han estat arrencades, deixant a la vista el formigó. El sostre conserva el material original i al centre en penja un gran llum d'aranya al qual li falten alguns dels cristalls.</p> <p>La porta principal és de grans dimensions i està situada a la part frontal de la sala. Està emmarcada per una estructura de fusta de caoba tallada i coberta per una reixa metàl·lica que s'obre lateralment al activar un mecanisme.</p> <p>La sala principal és bastant silenciosa, excepte pel so dels cristalls del llum d'aranya xocant entre ells i una melodia difusa tocada en un clavecí lleugerament desafinat.</p>

Connecta amb

La sala principal (**Prison Hall**) connecta tots els espais del centre penitenciari. La segona porta al costat dret porta al despatx de la doctora (**Niemann's Office**) i l'ascensor al fons de la sala, al costat esquerre de les escales, porta al passadís de les cel·les (**Cells Hall**).

Tot i que la presó del món real es troba a Londres, la reproducció del centre penitenciari dins la ment del Sullivan connecta directament amb Kinsale (**Kinsale Port**), el poble on en Sullivan va néixer i créixer.

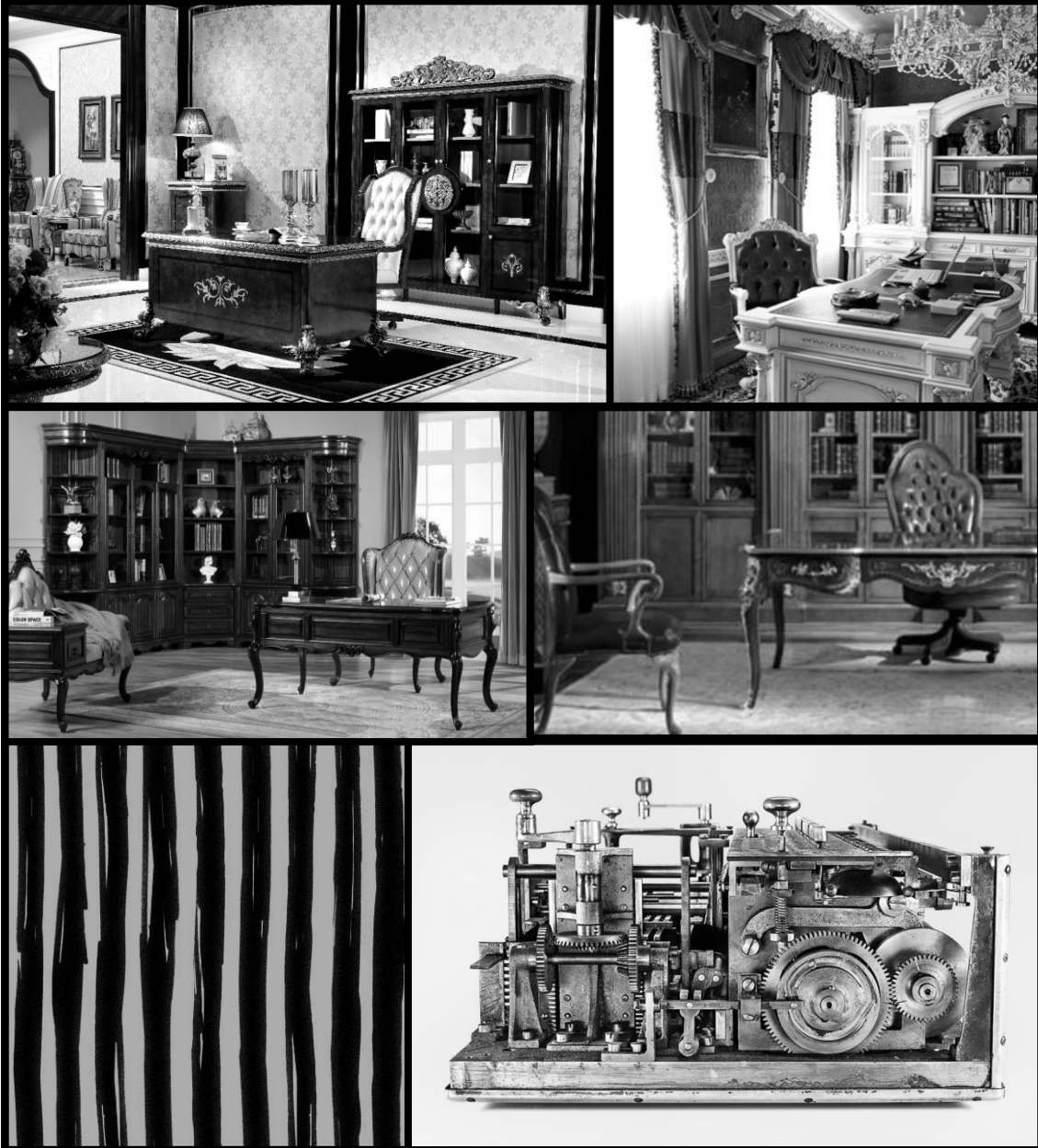
Imatge il·lustrativa (PRISON HALL)



Nom de l'escenari
NIEMANN'S OFFICE
Codi escenari
E004
Descripció
<p>La consulta de la doctora Niemann és una sala en forma de L (amb la porta situada al que seria el vèrtex de la lletra). És el despatx més gran del centre i també el que compta amb més instal·lacions.</p> <p>Similar al passadís de les cel·les (Cells Hall), el paper de la paret té un estampat de línies verticals irregulars en blanc i negre, i compta amb una petita finestra embarrada al fons de la sala (la línia vertical de la hipotètica L), a la paret esquerra, que s'oposa a una prestatgeria de caoba plena de llibres de psicologia i psiquiatria en varies llengües. El terra, igual que el de la sala principal (Prison Hall), està format per petites rajoles blanques i irregulars. Del sostre, hi penja un llum d'aranya més petit que el de la sala principal i que encara conserva tots els cristalls.</p> <p>Al costat esquerre del despatx (la línia horitzontal de la L), hi ha l'escriptori de la doctora, que consisteix en una taula d'estil rococó feta de fusta i pintada de color blanc amb les potes i els cantons negres. Sobre la taula, al cantó superior esquerre, hi ha una pila de papers meticulosament endreçats i, al centre, una llibreta tancada, amb la tapa de cuir granat, i una ploma estilogràfica negra al costat dret. Sota la taula, al costat dret, hi ha una petita còmoda a conjunt amb la taula amb dos calaixos, on la doctora Niemann hi guarda els documents importants. La cadira de la doctora és també d'estil rococó, amb els coixins blancs i els cantons i potes negres, mentre que la cadira al costat oposat, reservada als pacients, és menys recarregada i de fusta de caoba.</p> <p>Darrere l'escriptori de la doctora, al fons de la sala a l'esquerra, hi ha una altra prestatgeria de fusta de caoba, més petita, amb uns quants llibres i llibretes. Just al costat, paral·lela al escriptori, hi ha una chaise lounge negra on els pacients s'estiren per les seves sessions de psicoteràpia. Finalment, al cantó dret de la sala, sobre una taula senzilla de fusta, es troba la màquina <i>Geistesflucht</i>, que consisteix en un aparell semblant a l'interior d'una màquina calculadora del segle XIX però de dimensions més grans i amb dues diademes, similars a les que es fan servir a les màquines d'electroxoc, a cada costat, connectades a la màquina per mitjà d'un cable. Hi ha dues cadires, una a cada costat de la taula, del mateix estil que la cadira reservada als pacients a l'escriptori de la doctora.</p> <p>Al entrar dins el despatx, es deixa de sentir el so dels cristalls del gran llum d'aranya de la sala principal, però es pot continuar sentint el clavecí, tot i que menys intensitat.</p>

Connecta amb

Tal i com s'ha esmentat anteriorment, el despatx de la doctora Niemann (*Niemann's Office*) és únicament accessible des de la sala principal (*Prison Hall*).

Imatge il·lustrativa (NIEMANN'S OFFICE)

Nom de l'escenari
KINSALE PORT
Codi escenari
E005
Descripció
<p>Es tracta del port més antic del poble de Kinsale, que consisteix bàsicament en una llarga passarel·la de fusta fosca, desgastada i lleugerament descolorida pel Sol que envolta el contorn del poble formant una mena de semicercle al seu voltant. Hi ha dues petites barques de fusta i dos vaixells pescadors atracats. Sobre les barques es poden veure diferents utensilis de pesca, com xarxes i trampes per crancs. A l'altre costat de la passarel·la es pot distingir el que seria el poble de Kinsale, però en el seu lloc, al ser una connexió de records desglossats de forma totalment aliena al món exterior, hi ha el subconscient (<i>Subconscious</i>) d'en Sullivan.</p> <p>El carrer que envolta la passarel·la, paral·lel a la estructura, està tot tenyit de negre, formant una llarga silueta inaccessible pel jugador. El cel és de tempesta; està totalment cobert per núvols grisos i definits i s'hi veuen gavines volant a distància. Tot i no haver-hi llamps visibles, el cel s'il·lumina de tant en tant i es deixen sentir trons que es camuflen amb el so del vent i el mar.</p> <p>A diferència de les àrees del centre penitenciari, al port de Kinsale s'hi poden veure siluetes fosques que deambulen pel carrer i per la passarel·la. Algunes d'aquestes figures tenen dues petites llums blanques a la cara com si fossin dos ulls i el jugador hi pot interactuar.</p>
Connecta amb
<p>El centre penitenciari està situat just al principi de la llarga passarel·la del port de Kinsale (<i>Kinsale Port</i>). Al creuar-la, el jugador arribaria al següent escenari: el subconscient (<i>Subconscious</i>) d'en Sullivan.</p>

Imatge il·lustrativa (KINSALE PORT)



Nom de l'escenari
SUBCONSCIOUS
Codi escenari
E006
Descripció
<p>Al final de la passarel·la del port de Kinsale (<i>Kinsale Port</i>), la silueta del poble comença a perdre forma i es converteix en tot un seguit de siluetes indefinides que formen una mena de cúpula. Aquesta cúpula és en realitat el subconscient d'en Sullivan McKerr, l'indret més profund de la seva ment, el lloc on s'amaguen els seus records i traumes més inquietants.</p> <p>La cúpula que envolta l'espai de dimensions reduïdes que és el subconscient d'en Sullivan es pot definir com un conglomerat d'imatges, ombres, llums i colors formant una mena de tapissaria animada. Algunes d'aquestes siluetes poden recordar a figures humanes i es podrien interpretar com escenes de la vida d'en Sullivan a Kinsale, abans de desplaçar-se cap a la ciutat de Londres. Entre elles es poden veure vaixells pesquers, figures humanes (amistats, família), criatures marines i, òbviament, elements del centre penitenciari, com el paper a ratlles de les parets, màquines d'electroxoc i el que sembla ser la mateixa doctora.</p> <p>Dues àrees d'aquesta cúpula estan més buides a nivell d'imatgeria que la resta i es presenten com un fons negre. Aquests segments estan situats cadascun sobre una mena de forat formant una porta cap a un altre escenari. Una d'aquestes portes, la que portaria cap a <i>Wilton Road</i>, està tapada per una mena de reixa enfiladissa que sembla provenir del mateix material negre que forma la cúpula. Aquesta porta només podrà ser accessible un cop la doctora torni enrere cap al centre penitenciari i trobi l'ítem necessari per destruir l'enfiladissa. L'altra porta, també coberta per una reixa semblant, portaria cap al <i>Mindscape</i>, l'única sortida disponible cap al món exterior, que només s'obrirà un cop s'hagin recopilat tots els elements necessaris per acabar d'omplir el sostre de la cúpula.</p> <p>Dins el subconscient hi predomina el silenci. No obstant això, de tant en tant, sense cap mena d'ordre, es deixen sentir alguns sons, com veus i xiuxiuejos indesxifrables, música a clavecí o acordió i el so del mar entre altres.</p>
Connecta amb
<p>El subconscient (<i>Subconscious</i>) d'en Sullivan està situat al fons de la passarel·la del port de Kinsale (<i>Kinsale Port</i>). Una de les portes bloquejades per la reixa enfiladissa connecta amb un segment de la ment d'en Sullivan que imita el carreró del <i>Wilton Road</i>, que només resultarà accessible un cop la doctora hagi recollit un ítem de l'habitació d'en Sullivan al centre penitenciari (indret que, alhora, només esdevé accessible un cop s'ha visitat aquesta àrea). L'altra porta és la sortida, el <i>Mindscape</i>, que només s'obrirà un cop el sostre de la cúpula estigui complet amb tota la imatgeria de la vida d'en Sullivan, permetent la sortida de tots els seus records i, al seu torn, de la doctora i en Woodrot.</p>

Imatge il·lustrativa (SUBCONSCIOUS)



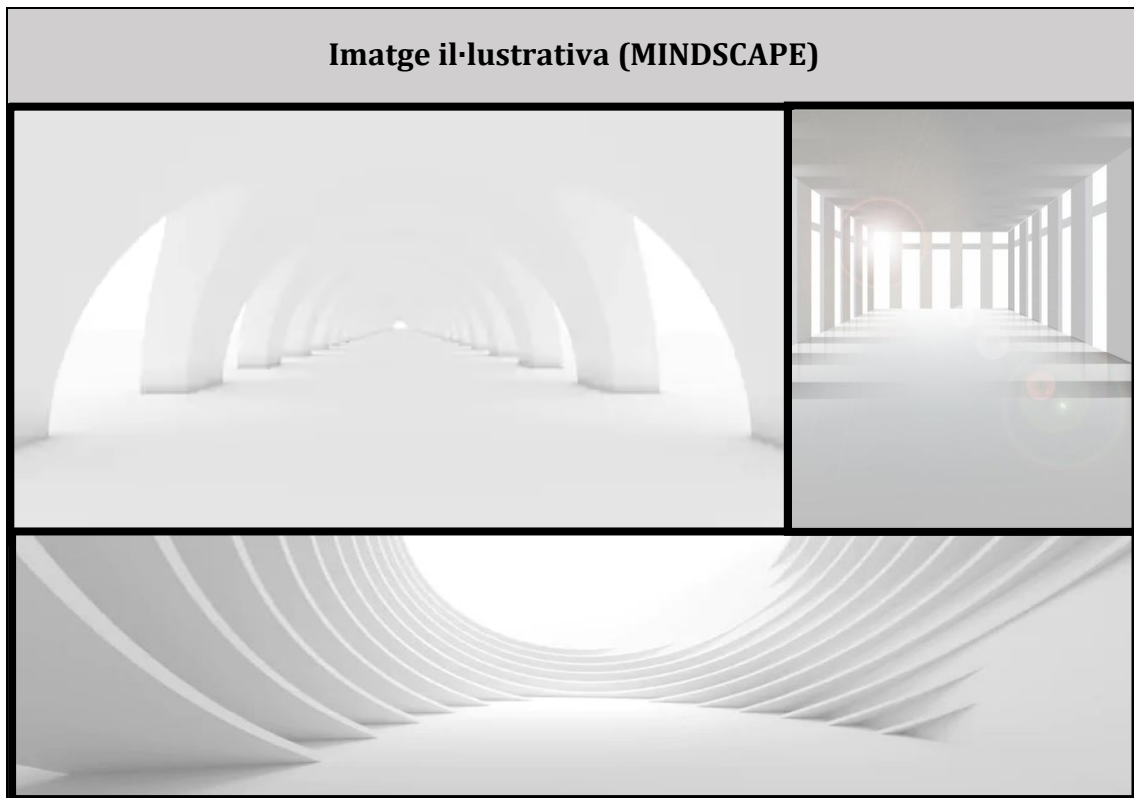
Nom de l'escenari
SULLIVAN'S CELL
Codi escenari
E007
Descripció
<p>Un dels molts dormitoris buits al passadís de les cel·les i només esdevé accessible després d'haver visitat el subconscient d'en Sullivan.</p> <p>La cel·la d'en Sullivan és la que es troba en pitjors condicions de tot el passadís (Cells Hall); a diferència de les instal·lacions a la resta de cel·les, el matalàs d'en Sullivan està fet malbé i l'inodor està mig despenjat i brut. El paper a ratlles blanques i negres de la paret està mig arrencat i es poden veure forats al formigó, on possiblement en Sullivan hi guardava alguns objectes personals.</p> <p>És un espai silenciós amb l'excepció de l'aire que passa per la finestra.</p>
Connecta amb
<p>La cel·la d'en Sullivan és una de les moltes altres cel·les del segon escenari (Cells Hall), però només esdevé accessible quan el jugador ha accedit al subconscient (Subconscious) d'en Sullivan. Per tant, es requereix fer <i>backtracking</i> per progressar.</p>
Imatge il·lustrativa (SULLIVAN'S CELL)


Nom de l'escenari
WILTON ROAD
Codi escenari
E008
Descripció
<p>Es tracta d'un segment del carreró londinenc de Wilton Road, on va tenir lloc la massacre, suposadament per part d'en Sullivan. Es tracta d'un carrer dividit per una carretera on hi caben almenys tres vehicles. A cada costat s'hi poden veure establiments de tot tipus, entre ells un forn de pa, una taverna amb portes i finestres tapades amb taulons de fusta, una peixateria i una posada, a més de varies cases que semblen pertànyer a gent de classe mitja-alta.</p> <p>Els pisos baixos del costat esquerre del carrer tenen tots el mateix tendal a ratlles, semblant al paper de paret de la cel·la d'en Sullivan, formant una línia que s'estén fins al final del carreró. D'altra banda, la vorera dreta està totalment descoberta i exposada.</p> <p>És de nit i el cel és completament negre, sense núvols ni estels. Resulta impossible veure més enllà del final del carrer, del qual és impossible sortir-ne, ja que una pila de caixes de càrrega fetes de fusta, situades davant la peixateria, n'impedeix la sortida.</p> <p>El carrer està totalment buit, però es poden veure taques de sang pel terra escapant-se per sota la porta tapiada de la taverna, la qual cosa porta a deduir que allà és on es va cometre la massacre.</p> <p>El carreró està totalment en silenci i l'únic que es pot sentir és el so del vent bufant amb força.</p>
Connecta amb
<p>Wilton Road es troba a l'altre costat d'una de les portes de la cúpula del subconscient (Subconscious), i només esdevé accessible un cop s'ha trobat un ítem especial de la cel·la d'en Sullivan. No té cap altra via de sortida, de forma que només se'n pot sortir per on s'ha entrat.</p>

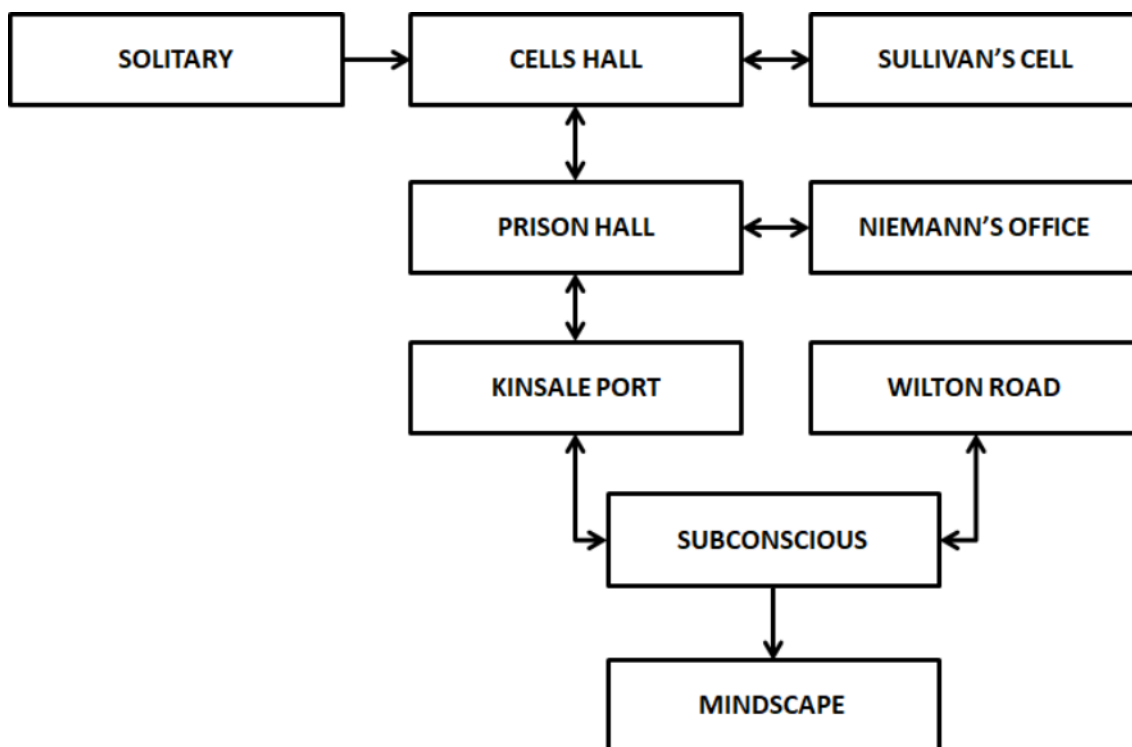
Imatge il·lustrativa (WILTON ROAD)

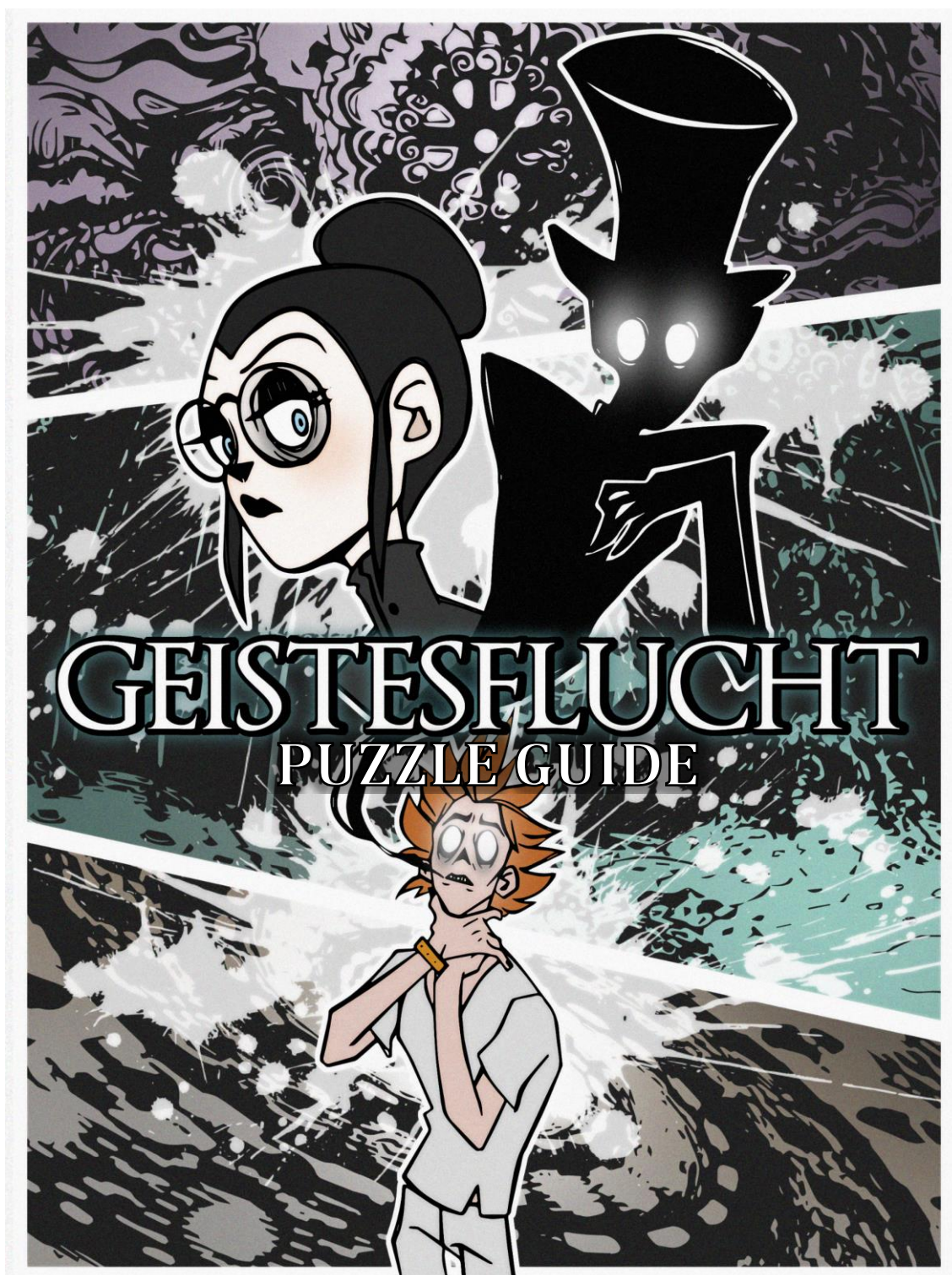


Nom de l'escenari
MINDSCAPE
Codi escenari
E009
Descripció
<p>La porta central de la cúpula del subconscient porta cap al Mindscape, que esdevé accessible un cop s'han desbloquejat tots els records més amagats d'en Sullivan sobre el que realment va passar a Wilton Road.</p> <p>En termes psicològics, el Mindscape és l'àrea de l'imaginació, que transforma els records en imatges que es reproduïxen dins la ment d'aquell qui les invoca. A més, sovint es fa referència al Mindscape com una via d'entrada i de sortida d'energia psíquica i fins i tot de forces alienes a la persona. Seguint aquesta lògica, aquest és el camí que en Woodrot va prendre per envair la ment d'en Sullivan i, així, obligar-lo a cometre la massacre, i del qual no en va saber escapar.</p> <p>El Mindscape apareix representat com un camí llarg sense un final visible, amb paret i terra blancs i lluminosos en els quals es poden distingir unes figures abstractes semblants a les del sostre de la cúpula del subconscient (Subconscious).</p> <p>Comparteix el mateix so de fons que el subconscient d'en Sullivan, però acompanyat d'uns acords sintetitzats que donen un ambient més etèric a aquest espai, similars als d'aquest exemple: https://www.youtube.com/watch?v=dEzdCpE_K5k</p>
Connecta amb
<p>El Mindscape és únicament accessible quan s'han recuperat els records més profunds d'en Sullivan, després d'haver explorat l'escenari de Wilton Road. S'hi accedeix a través de la porta central de la cúpula del subconscient (Subconscious) i és un camí d'anada del qual no se'n pot tornar, ja que, al creuar-lo, es surt de la ment d'en Sullivan.</p>



MAPA D'ESPAIS





Grup 101 (101)

Àngels Alarcón
Isaac Caparrós
Sergio Torres
Martí Zamora

FITXES DE PUZLES

Número	P001
Nom del puzzle	EXIT SOLITARY
Categoria	SULLIVAN'S MIND (Nus)
Escenari on té lloc	E001 (SOLITARY)
Problema del puzzle	
<p>La doctora Helen Niemann es troba tancada dins la cel·la encoixinada (Solitary). Porta posada una camisa de força que li impedeix moure els braços. Per poder començar el seu viatge per sortir de la ment d'en Sullivan, ha d'aconseguir treure's la camisa de força i trobar la forma de sortir de la cel·la.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. REMOVE THE STRAITJACKET: una de les plaques encoixinades de la paret està lleugerament desencaixada i encorbada. La doctora ha d'apropar-s'hi i fregar les mànigues lligades contra la placa sortint fins que s'estripin. D'aquesta manera, podrà treure's la camisa de força. 2. OPEN THE DOOR: la doctora haurà d'acabar d'arrencar la <u>placa</u> lleugerament desenganxada i fer-la servir per trencar la finestra de la porta, que es mostra lleugerament esquerpada. Un cop s'hagi trencat, podrà treure el braç pel forat i obrir la porta des de fora. 	

Número	P002
Nom del puzzle	GO UPSTAIRS
Categoria	SULLIVAN'S MIND (Introducció)
Escenari on té lloc	E003 (PRISON HALL)
Problema del puzzle	
<p>El jugador ha d'aconseguir accedir al segon pis de la sala principal (Prison Hall), però la porta de les escales que separa els dos pisos només es pot obrir des de l'altre costat, tal com indica la cinta de barricada al principi de les escales. Per aquest motiu, haurà de trobar una forma alternativa d'accedir-hi.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. SOMETHING YOU CAN BURN: al centre de la sala, hi ha un punt de vigilància, conformat per una gran taula amb un calaix incorporat. Dins el calaix, el jugador trobarà paper de fumar. 2. 7 YEARS BAD LUCK: una de les parets del hall hi té penjat un petit mirall ovalat. La doctora podrà despenjar aquest mirall de la paret. 3. I BRING YOU FIRE: a la part dreta de la sala, hi ha una corda que uneix el gran llum d'aranya del hall amb la paret, que actúa com a contrapès. El jugador haurà de situar-se al costat d'aquesta corda i aprofitar el raig de llum que s'escapa de les finestres tapiades per encendre el paper de fumar, a base de desviar la llum amb el mirall. Al apropar la flama del paper de fumar a la corda, aquesta es cremarà i es trencarà. El jugador s'agafarà a la corda i, amb la caiguda del llum d'aranya, sortirà impulsat cap al segon pis. 	

Número	P003
Nom del puzzle	<i>LET IN THE LIGHT</i>
Categoria	<i>SULLIVAN'S MIND</i> (Nus)
Escenari on té lloc	E003 (<i>PRISON HALL</i>)
Problema del puzzle	
<p>La sala principal del centre penitenciari (<i>Prison Hall</i>) està pràcticament a les fosques degut que les finestres del segon pis estan tapades per taulons de fusta. Per aconseguir il·luminar la part frontal del <i>hall</i>, la doctora ha d'aconseguir accedir al pis superior i retirar els taulons que impedeixen l'entrada de la llum.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> GO UPSTAIRS (P002) UNCOVER THE WINDOWS: amb la <u>palanca metàl·lica</u> que ha obtingut anteriorment al passadís de les cel·les (<i>Cells Hall</i>) la doctora haurà de retirar els taulons de les dues finestres. La palanca es doblega al acabar el puzzle i esdevé inservible. COMEDOWN: per tornar a la primera planta, la doctora simplement haurà d'obrir la porta metàl·lica que dona a les escales i retirar la cinta de barricada. 	

Número	P004
Nom del puzzle	<i>MIMIC THE SILHOUETTE</i>
Categoria	<i>SULLIVAN'S MIND</i> (Nus)
Escenari on té lloc	E003 (<i>PRISON HALL</i>)
Problema del puzzle	
<p>La porta principal només s'obrirà amb un mecanisme basat en un joc d'ombres que esdevé evident un cop la part frontal de la sala ha quedat il·luminada. Impresa a la porta, rere la reixa mecànica que impedeix la sortida, hi ha una estranya silueta. L'objectiu és aconseguir projectar una ombra sobre la fusta de la porta que encaixi a la perfecció amb la misteriosa silueta.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> GO UPSTAIRS (P002) LET IN THE LIGHT (P003) MOVE THE HEADS: a cada costat de la porta tallada en fusta, hi ha un pedestal amb un bust tallat en fusta. Ambdós bustos són pràcticament idèntics, excepte pel fet que un té un nas més prominent que l'altre. La doctora haurà d'aconseguir col·locar-los i rotar-los de manera que l'ombra de les dues cares juntes aconseguixi encaixar amb l'estrany dibuix de la porta. GET THE LAST PIECE: després d'haver-los col·locat, la doctora s'adonarà que el nas d'un dels bustos és massa petit i no encaixa amb la silueta. Per tal de poder completar el puzzle, la doctora haurà d'obtenir la peça que corona el conjunt d'escultures tallades en el marc de la porta: una mena de caragola de forma lleugerament cònica. Per tal d'obtenir-la, la doctora haurà d'agafar la corda que unia el llum d'aranya amb el contrapès per poder fer-la servir com a llaç i, així, agafar la peça. Finalment, l'haurà d'encaixar amb el nas del bust per completar la silueta i activar el mecanisme que obre la reixa, permetent la sortida del centre penitenciari. 	

Número	P005
Nom del puzzle	HELP THE SAILOR
Categoria	SULLIVAN'S MIND (Nus)
Escenari on té lloc	E005 (KINSALE PORT)
Problema del puzzle	
<p>Al arribar al port de Kinsale (Kinsale Port), els protagonistes es trobaran amb una de les varies siluetes negres que habiten aquesta àrea, amb dues llums blanques per ulls. Aquesta figura està estesa a terra, atrapada per una àncora que sembla pesada. Si s'hi interactúa, l'ombra els demarà que l'ajudin a treure's l'àncora de sobre.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> SAILORS KNOT: la doctora i en Woodrot hauran de lligar la corda del llum d'aranya a l'àncora. PULL! un cop hagin lligat la corda, hauran d'estirar amb força per retirar l'àncora de damunt el torso del mariner. En senyal de gratitud, l'ombra els deixarà l'àncora com a recompensa abans de marxar. 	

Número	P006
Nom del puzzle	GET SULLY'S DIARY
Categoria	SULLIVAN'S MIND (Nus)
Escenari on té lloc	E005 (KINSALE PORT)
Problema del puzzle	
<p>Malgrat la necessitat urgent d'escapar la ment d'en Sullivan i les presses que li dona el seu nou company Woodrot, la doctora no desaprofitarà aquesta oportunitat per explorar la ment d'en Sullivan, que no deixa de ser, malgrat la situació, el seu pacient. Així doncs, per tal de poder arribar a conèixer-lo millor, hauran de trobar el seu diari personal.</p> <p><i>*Tots els pacients emmagatzemen alguns dels seus records més profunds dins una peça que pren la forma d'una llibreta. Aquest ítem, que la doctora anomena "diari personal", s'acostuma a trobar en una representació, dins la ment del pacient, d'un entorn familiar.</i></p> <p>En aquest cas, la doctora i en Woodrot han aconseguit localitzar el diari d'en Sullivan dins la bossa mig oberta del que sembla ser una silueta asseguda a la passarel·la de fusta, amb una canya de pescar a les mans. Els ulls vermells brillants de l'ombra semblen mirar cap a l'horitzó (és l'única entitat dins aquest espai amb els ulls d'aquest color), esperant que algun peix piqui. No obstant això, si s'observa amb atenció, es pot veure que l'ham de la canya ha anat a parar a uns quants metres de distància del pescador i que no s'ha arribat a submergir. Per tot això, s'arriba a la conclusió que la silueta està distreta i fora de sí, però si s'intenta agafar el diari de dins la seva bossa, cridarà l'atenció als protagonistes i els demanarà que marxin.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> HELP THE SAILOR (P004) DROWN THE FISHERMAN: per tal de poder agafar el <u>diari</u> sense que l'ombra del pescador els cridi l'atenció, hauran de lligar l'àncora que acaben d'aconseguir i lligar-la a l'ham de la canya de pescar de la silueta. Seguidament, l'hauran de llençar al mar per tal d'aconseguir que el pescador es submergeixi pel mateix pes. D'aquesta manera podran robar-li el diari. 	

Número	P007
Nom del puzzle	<i>OUTWIT THE GUARDS</i>
Categoria	<i>SULLIVAN'S MIND</i> (Nus)
Escenari on té lloc	E005 → E006 (<i>KINSALE PORT → SUBCONSCIOUS</i>)
Problema del puzzle	
<p>Per tal de poder accedir a la cúpula del subconscient (<i>Subconscious</i>), la doctora i en Woodrot haurà de convèncer als dos guardes del subconscient que en protegeixen l'entrada perquè els deixin passar.</p> <p><i>*Els guardes son entitats que protegeixen el subconscient de l'individu i impedeixen el pas a qualsevol intentat que l'intentin pertorbar. Son semblants a les siluetes que es troben al port de Kinsale, però són lleugerament més altes i les llums dels seus ulls son vermelles en comptes de blanques. Només es comuniquen entre ells.</i></p> <p>Els guardes es negaran a parlar amb ells fins que tinguin el diari d'en Sullivan. Un cop estigui dins l'inventari, els guardes confondran la doctora pel pescador de l'anterior puzzle (el tercer guarda, que estava en el seu temps de descans), que era l'encarregat de protegir el diari. Com no estan del tot segurs que es tracti del seu company, procedeixen a fer-li a la doctora una sèrie de preguntes sobre en Sullivan, les respostes a les quals es troben amagades dins el diari.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> HELP THE SAILOR (P005) GET SULLY'S DIARY (P006) ASK THE GUARDS: els guardes no parlen amb ningú que no sigui del seu mateix càrrec. Per aquest motiu, posseir el diari és essencial per aconseguir que contestin si s'interactua amb ells. Al tenir el diari d'en Sullivan, els guardes creuran que la doctora és un dels seus, però per assegurar-se, li faran un seguit de preguntes sobre en Sullivan. QUICK EYESIGHT: els guardes faran un total de 10 preguntes a la doctora. El jugador tindrà únicament 5 segons per contestar cada pregunta; si no contesta a temps, contarà com a resposta incorrecta. Per cada pregunta, hi ha tres respostes possibles, de les quals només una és correcta. Per tal de saber quina és, caldrà mirar en Woodrot, darrera la doctora, que deixarà anar un seguit de paraules al atzar, entre les quals es troba la resposta a la pregunta. <p><i>*Per exemple, quan els guardes facin la pregunta "quin és el plat preferit d'en Sullivan", en Woodrot començarà a disparar paraules a l'aire (en forma de text, sense cap tipus d'audio), com ara <i>accordion, murder, crab trap, cottage pie, weeping willow</i> i moltes altres. El jugador haurà de ser lo suficientment ràpid per detectar <i>cottage pie</i> (plat típic irlandès) i sel·leccionar-la d'entre les tres opcions.</i></p> PASS THE TEST: si el jugador falla tres cops, els guardes els demanaran que marxin. No obstant això, el jugador pot intentar-ho tants cops com sigui necessari. L'objectiu és encertar-ne 7 o més perquè els guardes deixin creuar la doctora i en Woodrot. 	

Número	P008
Nom del puzzle	<i>SULLY'S CELL</i>
Categoria	<i>SULLIVAN'S MIND</i> (Nus)
Escenari on té lloc	E002 → E007 (<i>CELLS HALL</i> → <i>SULLIVAN'S CELL</i>)
Problema del puzzle	
<p>Dins de la cúpula del subconscient (<i>Subconscious</i>), la protagonista es troba amb 3 portes, dos de les quals (la que es troba al centre i del costat oposat) estan cobertes per reixes enfiladisses negres, impeding-ne el pas. El sostre de la cúpula presenta tot tipus de dibuixos abstractes únicament pel costat de la porta per on han entrat. La resta està en blanc, donant a entendre que hi ha tot un seguit de records a recuperar. No obstant això, per la part superior de la porta al costat dret, es poden apreciar uns dibuixos y números estranys. La protagonista haurà d'esbrinar per a què serveixen aquells números i imatges, que podrien estar relacionats amb la forma d'obrir la porta en qüestió.</p> <p>Entre els dibuixos abstractes que es poden apreciar sobre la porta, n'hi ha dos molt significatius i remarcats: un es una mena de carta i l'altre és la porta de la cel·la reforçada on s'ha agafat prèviament la palanca de ferro, dins el passadís de les cel·les (<i>Cells Hall</i>).</p> <p>Hi ha 5 conjunts de números: 8:3, 3:1, 4:4, 7:2, 1:5.</p>	
Solució pas a pas del puzzle	
<ol style="list-style-type: none"> DECIPHER THE DATA: el jugador ha d'interpretar on ha d'anar a partir dels dibuixos i esbrinar com ordenar els números que hi ha al sostre. Aquest puzzle es simplifica bastant si el jugador utilitza una llibreta per apuntar totes les dades. El jugador ha d'interpretar que el primer número abans del dos punts es el que estarà present dins el codi, mentre que el que es troba després dels dos punts és l'ordre que cadascun ocupa dins contrasenya. D'aquesta manera, el codi a esbrinar seria 3, 7, 8, 4, 1. OPEN THE DOOR: a partir del dibuix del sostre, el jugador arribarà a la conclusió que haurà de tornar a la cel·la que estava reforçada amb la palanca de ferro. Un cop hi hagi tornat, veurà el candau que impedia l'obertura de la porta, on haurà d'introduir els 5 números resultants. 	

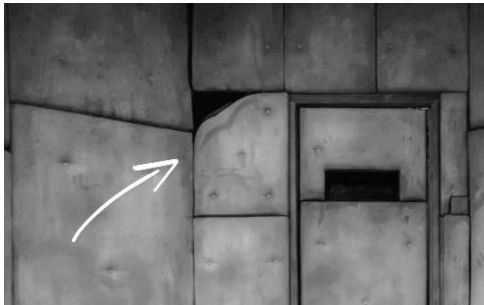
Número	P009
Nom del puzzle	<i>THE SECRET BEHIND WALLS</i>
Categoria	<i>SULLIVAN'S MIND</i> (Nus)
Escenari on té lloc	E007 (<i>SULLIVAN'S CELL</i>)
Problema del puzzle	
<p>Després dels events de P008, la doctora aconsegueix entrar dins la cel·la més reforçada de tot el passadís: la cel·la de l'assassí maníac Sullivan McKerr (<i>Sullivan's Cell</i>). Segons les indicacions del sostre de la cúpula del subconscient, hi ha un ítem dins aquesta cel·la que permetrà l'obertura d'una de les sortides de la cúpula.</p>	


Solució pas a pas del puzle

1. **MONSTERS UNDER THE BED:** el explorar el llit d'en Sullivan, la doctora trobarà una espelma lleugerament deformada i un petit canelobre.
2. **LIGHT IT UP:** al col·locar l'espelma sobre el canelobre, aquesta s'encendrà directament. Això li permetrà veure's dins la cel·la (que igual que la resta del passadís, està totalment a les fosques) i identificar una sèrie d'inscripcions misterioses sobre el paper de paret a ratlles. Per tal de poder descifrar aquests símbols, la doctora precisarà de més llum, fent que li resulti necessari apropar l'espelma a la paret.
3. **FROM MONOCHROME TO FIRE:** al apropar l'espelma al paper a ratlles, aquest prendrà foc i es desintegrarà sense deixar la possibilitat d'arribar a veure'n els símbols, deixant al descobert una sèrie de caus al ciment de la paret.
4. **THE INVITATION:** dins el cau més gran, trobarà la carta que en Sullivan va rebre com a invitació a Londres, enviada des de Wilton Road. Si es porta aquesta invitació a la porta de la cúpula del subconscient sobre la qual hi havia les indicacions per accedir a la cel·la, aquesta s'obrirà, donant pas a la representació del carreró de Wilton Road.


Número	P010
Nom del puzle	A STORY IN PIECES
Categoria	SULLIVAN'S MIND (Nus)
Escenari on té lloc	E008 (WILTON ROAD)
Problema del puzle	
<p>El jugador finalment ha aconseguit accedir a la representació onírica de Wilton Road, l'indret on va tenir lloc la massacre comesa pel Sullivan. Per tal d'obrir la porta del Mindscape (l'única via de sortida cap al món real), caldrà completar el sostre de la cúpula del subconscient amb els records més profunds d'en Sullivan, que al seu torn, només serà possible un cop la doctora sàpigi el que va passar realment a Wilton Road.</p> <p>Per la sang que s'escapa per sota la porta de la taverna tapada amb taulons de fusta, es dedueix que aquell es l'escenari del crim. Aquella zona resulta inaccessible, raó per la qual la doctora i en Woodrot hauran de trobar una forma alternativa de saber que va succeir.</p> <p>A l'altre cantó del carrer, just al davant de la taverna, hi ha una posada. Si s'entra, es veurà que el paper de la paret de la recepció està lleugerament desgastat i presenta la típica taca que deixa un quadre quan és despenjat després de molts anys.</p>	
Solució pas a pas del puzle	
<ol style="list-style-type: none"> 1. FIND THE BROKEN PIECES: la doctora haurà d'explorar l'àrea per trobar les peces del quadre. 2. RESTORE THE PAINTING: un cop hagi trobat les tres peces, el jugador podrà restaurar el quadre i veure'n el contingut: és una representació de Wilton Road, vista des de la porta de la posada. Finalment, haurà de col·locar el quadre al seu lloc original. 3. ENJOY THE SHOW: un cop s'hagi penjat el quadre, aquest prendrà vida com si es tractés d'una pel·lícula. La doctora podrà veure tot els esdeveniments que van conduir a la massacre de Wilton Road, entre ells, com en Woodrot va entrar dins el cos d'en Sullivan per obligar-lo a cometre el crim. 	


RECURSOS I OBJECTES DE PUZLES


Número de l'objecte	O001
Nom de l'objecte	<i>PADDED PLATE</i> (Placa encoixinada)
Número de puzle al que pertany	P001 (<i>EXIT SOLITARY</i>)
Descripció de l'objecte	<p>Una placa metàl·lica d'aproximadament uns 30cm de llarg i 20cm d'ample. Un dels cantons porta un coixí enganxat, ja que pertany a la paret d'una cel·la encoixinada. Un dels extrems està lleugerament encorbat cap a fora, fent que sigui possible arrencar-lo de la paret.</p> <p>Es trenca després de fer-lo servir i esdevé inservible.</p>
Imatge il·lustrativa	


Número de l'objecte	O002
Nom de l'objecte	<i>CROWBAR</i> (Palanca de ferro)
Número de puzle al que pertany	P002 (<i>LET IN THE LIGHT</i>)
Descripció de l'objecte	<p>Una palanca de ferro que reforçava una de les cel·les per evitar-ne l'obertura. Té una llargada d'una 40cm aproximadament. L'extrem superior està encorbat i té terminació bifida, mentre que l'inferior presenta només lleugerament doblegat.</p> <p>*El jugador pot intentar accedir a la cel·la un cop hagi tret la palanca, però la doctora deixarà anar un missatge sobre el candau numerat que n'impedeix l'entrada i que farà falta un codi per retirar-lo.</p> <p>Es doblega després de fer-la servir i esdevé inservible.</p>
Imatge il·lustrativa	


Número de l'objecte	O003
Nom de l'objecte	MIRROR (Mirall)
Número de puzle al que pertany	P002 (<i>I BRING YOU FIRE</i>)
Descripció de l'objecte	Un petit mirall ovalat, amb un marc gris d'estil rococó. Es troba penjat en una de les parets de la sala principal de la presó (<i>Prison Hall</i>).
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	O004
Nom de l'objecte	CIGAR PAPER (Paper de liar)
Número de puzle al que pertany	P002 (<i>I BRING YOU FIRE</i>)
Descripció de l'objecte	Una caixeta de paper de fumar, de petites dimensions, rectangular i amb el dibuix de la marca imprès al cartró. Es troba dins el calaix de la taula del vigilant del hall (<i>Prison Hall</i>). Esdevé inútil un cop s'ha aconseguit cremar la corda que aguanta el llum d'aranya.
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	O005
Nom de l'objecte	ROPE (Corda)
Número de puzle al que pertany	<ul style="list-style-type: none"> ➤ P003 (<i>MIMIC THE SILHOUETTE</i>) ➤ P004 (<i>GET SULLY'S DIARY</i>)
Descripció de l'objecte	<p>Una corda d'uns 3m de llarg, lleugerament desgastada, però en condicions suficientment decents com per poder aguantar molt de pes.</p> <p>Cau al mar juntament amb l'àncora al puzzle P004.</p>
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	O006
Nom de l'objecte	SULLYVAN'S DIARY (Diari d'en Sullivan)
Número de puzle al que pertany	P005 (<i>OUTWIT THE GUARDS</i>)
Descripció de l'objecte	<p>La personificació d'alguns dels records més profunds d'en Sullivan dins la seva ment, que ha agafat la forma d'un diari personal.</p> <p>El diari d'en Sullivan té la coberta feta de cuir marró. Està molt desgastada i té uns brodats daurats enganxats. Es manté tancat amb una cinta de tela gris lligada amb un llaç mal fet.</p> <p><i>*Quan la doctora el fulleja per primer cop, esmenta que la meitat està en blanc, la qual cosa dóna a entendre que cal desbloquejar els records més profunds d'en Sullivan per poder completar-lo.</i></p> <p>Forma part de l'inventari durant tot el joc.</p>
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	O007
Nom de l'objecte	CANDLE (Espelma)
Número de puzle al que pertany	P009 (SULLY'S SECRET)
Descripció de l'objecte	<p>Sota el llit d'en Sullivan hi ha una espelma blanca, d'uns 15 centímetres i lleugerament deformada, de forma que la base és més ampla i rodona que l'extrem, que és més prim i irregular.</p> <p>Cau a terra quan la doctora la deixa anar per accident al cremar el paper de la paret. No es torna a fer servir.</p>
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	O008
Nom de l'objecte	CANDLE HOLDER (Canelobre)
Número de puzle al que pertany	P009 (SULLY'S SECRET)
Descripció de l'objecte	<p>Un canelobre antic, de llautó, situat just al costat de l'espelma sota el llit d'en Sullivan. Consta d'una petita ansa per on es pot agafar i un plat a la part inferior per evitar que la cera de l'espelma caigui a terra.</p> <p>Cau a terra quan la doctora el deixa anar per accident al cremar el paper de paret. No es torna a fer servir.</p>
Imatge il·lustrativa	

Número de l'objecte	O009 / O010 / O011
Nom de l'objecte	<i>PIECE OF PAINTING (#1, #2, #3)</i> (Tros de quadre)
Número de puzle al que pertany	P010 (<i>A STORY IN PIECES</i>)
Descripció de l'objecte	<p>Trossos que pertanyen a la mateixa pintura. Quan s'ajunten formen un quadre rectangular on hi apareix representat el carrer de <i>Wilton Road</i> vist des de la porta de la posada.</p> <p>Un cop s'ha penjat el quadre format per les tres peces, deixa de pertànyer al inventari.</p>
Imatge il·lustrativa	