

ESCAPA DE LA UAM

El juego consiste en conseguir salir de la Autónoma para lo cual se necesita encontrar el ticket que te permitirá huir a través del Renfe. Es como una búsqueda del tesoro en la cual te van dando pistas para conseguir objetos e ir desbloqueando espacios hasta que finalmente se consigue el ticket el cual se encuentra en la Facultad de Ciencias.

Para coger los objetos que irán apareciendo en el mapa usa en comando "take X" donde la X es el nombre del objeto, y se guardarán automáticamente en la mochila del jugador, en la mochila solo caben 5 objetos. Una vez los hayas cogidos se pueden inspeccionar con el comando "inspect X" y darte alguna pista; sino resultan de utilidad simplemente déjalos en alguna casilla con el comando "drop X". También es recomendable hacer un "inspect" de los espacios donde haya objetos pues también pueden ofrecernos alguna ayudita. Recordad que para poder inspeccionar un objeto es necesario haberlo cogido previamente y tenerlo en la mochila. Cabe destacar que los enlaces se abrirán con determinados objetos especiales, el comando que se deberá ejecutar es "open InkZ with X", donde Z es el número del link que se desea abrir e X es el nombre del objeto con el que podemos abrirlo, es imprescindible que el objeto lo tengas guardado en la mochila.

La historia comienza con el personaje situado en la Sala Búho, el cual se había dormido estudiando y tampoco tenía el abono transporte por lo que tiene que encontrar un ticket para el cercanías.

Según sale de la sala se encuentra en la siguiente casilla una pista que le indica que vaya a la Plaza Mayor (Casilla 11) donde se encuentra el carnet de estudiante que tendremos que coger con el comando "take". Al hacer el inspect de este espacio nos indica que nos dirijamos a los campos de Rugby (Casilla 96).

Una vez allí no podemos entrar pues te piden que lleves un libro de Anatomía que se encuentra en la Facultad de Biología (Casilla 105), para poder abrir ese enlace.

Nos dirigimos a la Facultad de Biología donde nos piden el carnet para poder entrar y ejecutaremos el comando "open Ink98 with Carnet UAM" donde Ink98 es el link que queremos abrir y que actualmente se encuentra cerrado.

Una vez dentro hacemos "take" del libro y nos dirigimos a la casilla 74 donde se encuentra el link 85 que es el que abre el libro. Hay que tener en cuenta que el campo de rugby tiene dos entradas pero el libro solo abre una de ellas.

Una vez hemos conseguido entrar al hacer "inspect" del espacio nos dicen que el balón de rugby que se encuentra en esa casilla es robado y que lo devolvamos a sus sitio. Hacemos inspect del balón y vemos que pone que es propiedad del polideportivo por lo tanto lo cogemos y lo llevamos hasta el polideportivo usándolo para abrir dicho enlace (el Ink108).

Al hacer inspect nos pide que llevemos la pala que se encuentra en ese

espacio a las pistas de padel, tendremos que usar la pala para abrir el link.

Una vez allí nos dan una pista y nos mandan ir a Derecho. Sin embargo esta cerrado y en la entrada nos dicen que para entrar es necesario el elemento clave que se encuentra en R2.

Para acceder a la residencia necesitaremos la llave, una vez dentro nos encontraremos dos objetos: una bandera de España y otra Republicana. La primera abre la Facultad de Derecho y la segunda la de Filosofía (esto es un mero toque de gracia, sin ningún ánimo ofensivo). Cogemos la primera y volveremos a Derecho y al entrar nos encontramos con una orden de entrada la cual guardaremos, al hacer inspect del space nos manda al Parque Científico (Casilla 102).

Abrimos el enlace (116 en este caso) con la orden y una vez dentro nos encontramos una linterna. La descripción del espacio nos dice que últimamente en el gimnasio la luz va mal así que con un poco de picardía sabremos que ese debe ser nuestro próximo objetivo.

Accedemos al gimnasio pero el espacio no está iluminado por lo que no podemos hacer un inspect pero sí que podemos coger objetos, en este caso las llaves que abren la Facultad de Ciencias.

Nos dirigimos a la entrada principal de Ciencias pues las llaves solo abren ese enlace y no el de la entrada trasera. Finalmente dentro de la Facultad encontramos el ticket del cercanías.

Una vez tenemos el ticket nos dirigimos a la Casilla 1 qué es la de la Renfe y abrimos el enlace con el tiquet consiguiendo así huir.
¡ Y ya habríamos ganado!

Aparte de los objetos previamente nombrados y algunos otros que son mero atrezzo de las casilla para darle más gracias al juego.

A continuación adjuntamos los objetos con sus identificadores, nombres y espacios donde se encuentran y los links que abren.

ID	Nombre	Espacio donde se encuentra	Link que abre
1	Ticket	22	1
2	Llavecita	90	21
3	Linterna	102	
4	Orden de entrada	106	116
5	Bandera de ESPAÑA	98	101
6	Tarjeta H310	95	112
7	Pala de padel	91	88
8	Balón de Rugby	96	108
9	Libro de Anatomía	105	85
10	Carnet UAM	11	98
11	Caja Sorpresa	24	
12	Pista	87	
13	Porreta	69	
14	Raqueta de Tenis	92	

15 Cervezas	89
16 Estudiante desesperado	82
17 Pancarta ecologista	104
18 Libro Álgebra	17
19 Bono Transporte	35
20 Novato	94
21 Bandera Republicana	98

19

Junto con el juego se entregará una copia del mapa de la Autónoma por el cual se mueve el jugador, con las casillas y los enlaces marcados.

El mapa es el siguiente:



Se adjunta también un .txt en el cual se especifica los comandos que habría que ejecutar para ganar la partida. Estos comandos son los imprescindibles ya que los hemos hecho desde el punto de vista en el que ya sabes que objetos tienes que coger y donde los tienes que llevar por lo que no hay ningún "inspect" de espacios ni objetos porque ya sabemos lo que hacen.