# Escape From L.S (Los Salesianos)

**Epílogo**

Después de un ardua semana de exámenes, proyectos y soborn… entrega de dádivas a los profesores en forma de diversos alimentos, vuelves a casa tan rápido cómo te lo permiten tus piernas y el concurrido tráfico. Tras comerte un señor potaje de garbanzos, echarte una siesta de 3 horas y media y plantearte la razón de tu existencia durante los 30 segundos que tardas en hacer de vientre, vas a tu cuarto a echarte una partidita al Ultimate Fantasy.

Entras en tu cuarto y se te hincha el pecho como un pavo al ver tu flamante VOP (Virtual Object Projector). El VOP es una consola puntera que, mediante la sincronización de las ondas cerebrales en tiempo real del usuario, permite a este jugar, experimentar y sentir los detalles del juego con un realismo pasmoso). Mientras se actualiza el último parche piensa en los pobres jabalíes e iletrados goblins que vas a diezmar con tu motosierra oxidada. Tras una angustiosa espera de 2 minutos, te colocas el casco (ocupa hasta la nariz) y arrancas el juego…

*Inicializando Ultimate Fantasy, sincronizando… (suena una sintentizada y sensual voz femenina).*

Todo se vuelve negro, algo va mal, pierdes momentáneamente la consciencia. Cuando empiezas a ver te encuentras…

**Fase 1 – La clase**

Te encuentras en el Aula 08, sentado en tu sitio (sí, en el tuyo, justo como diría tu madre), vestido con la misma ropa con la que terminaste la jornada unas horas atrás. Estás solo, y parece que es de noche, ya que por las ventanas no se ve otra cosa que no sea penumbra.

Se te empieza a formar los goterones de sudor en la frente, y antes de entrar en estado de histeria y ponerte a gritar, te da por observar el reloj de la clase: las 20:30, la hora en la que te conectaste al VOP…

Empiezas a gritar la palabra clave “Terminar instancia”, pero la sesión no se cierra, permaneces en el mismo sitio sentado y anonado, ya que estaba ocurriendo lo imposible: no puedes desconectarte del VOP.

Pegas un bote más rápido que un canguro australiano en celo en dirección hacia la puerta del pasillo: cerrada, no cede ni hacia abajo el pomo de la puerta. Intentas lo mismo con la puerta que da al aula de segundo curso con el mismo resultado. Con dos lagrimones en la cara y consolándote con la idea de que el VOP todavía no es capaz de simular lo cargado que se pone el aire en la clase, te giras en dirección hacia la pizarra y te encuentras con una siniestra imagen: tu profesor de programación, Ángel, está de pie, con un traje blanco impecable, corbata negra y unas ridículas gafas de sol negras sin patillas mirándote impasible. Vuelves a dar gracias nuevamente a que el VOP no es capaz todavía de virtualizar los olores, Ángel te dirige la palabra:

* ¿?: Saludos Jugador, veo que estás un poco desorientado, por no decir que te has quedado como tonto.
* Jugador: ¿Ángel? ¿Qué está pasando aquí? ¿Qué hago aquí? ¿Dónde está mi madre?
* ¿?: ¿Ángel? ¿Con qué así se llama esta representación? Yo no son Ángel, yo soy El Ángel, guardián de este programa, el “Master and Commander” de todo lo que ocurre en este lugar. Pero no sufras, estoy aquí para echarte un cable a salir de aquí para que… puedas volver con tu madre (deja entrever una leve y casi imperceptible sonrisita burlona).
* Jugador: Vale muy bien, ¿Eres un virus o qué? ¿Has venido de regalo con el último parche o qué?
* El Ángel: Como puedes ver las puertas y ventanas están cerradas a cal y canto y ni aún suponiendo que estuvieses en buena forma física, no podrías forzarla ni romperla. Debes ingeniártelas para salir de este sitio. Para ello, tienes en tu bolsillo derecho un regalito.
* Jugador: ¡!! ¿Qué es esta cosa? ¿Un smartphone?
* El Ángel: Es un *Instanciador.* Crea instancias u objetos de aquellos elementos que hayas escaneado con la cámara que viene detrás. Cuándo encuentres algo que consideres de interés, prueba a intentar escanearlo: quizás obtengas un código que te permita instanciar.

Miras detenidamente el aparato: es un smartphone negro simple y sin marca alguna, con una cámara detrás. En la pantalla solo hay una lista vacía y dos botones: Escanear e Instanciar.

* Jugador: Y si…
* El Ángel: No hay “y sis”. Buena suerte.

*Comienza el juego, tomando el control del jugador.*

**Prueba 1**

Interactúa con la pizarra grande, dónde dice lo siguiente: “El conejo blanco saltó a la colina X, en Y encontró una zanahoria y en Z se encontró con el zorro. Este volvió por dónde había venido y en su madriguera se escondió. Si al conejo quieres hallar, en su madriguera debes entrar” (***Juego de la pizarra***).

Donde X, Y y Z son 3 números en binario que indican aleatoriamente 3 posiciones de las mesas de los alumnos (del 1 al 34). En la entrada al cuarto trastero hay una cerradura digital que te pide que inserte 5 números en la siguiente secuencia: X-Y-Z-Y-X, siguiendo la lógica del acertijo, el jugador debe: traducir de binario a decimal los números, para posteriormente introducir estos en la secuencia correcta en una cerradura que se encontrará.

Pero una vez el jugador llega a la puerta del trastero (lateral derecho de la sala) comprobará que no hay cerradura, sino un papel en el resquicio de la puerta, que dice lo siguiente: “Si la cerradura quieres hacer aparecer, la gratitud de un granjero deberás merecer. Al granjero encontrarás a la hora de almorzar.” La pista se refiere a las 15:00 horas, que hace a su vez referencia al ordenador 15, posición [10][17] del array del mapa. Una vez llegue al ordenador e interactúe con él, comenzará el juego de ***el Granjero***. Una vez superado dicho juego, se mostrará por pantalla: “Gracias amijo, ahora tendrás la posibilidad de pasar.”, indicando al jugador que vuelva a la puerta donde recogió el mensaje anterior, donde se encontrará con una cerradura electrónica.

Al introducir el código descubierto en el juego de la pizarra, la puerta se abre y dentro encuentras el código para generar un ***soplete.*** (Definición del objeto: “Un soplete normal y corriente. Tiene un conejo blanco impreso en él y una frase de advertencia: NO funde adamantiun. Inflamable significa flamable.”

**Prueba 2**

Con el soplete en el inventario, el jugador deberá proseguir la búsqueda para hallar la salida en el aula. Este tendrá que visitar la mesa del profesor y podrá usar la opción “fundir la cerradura del cajón del profesor”, esta se abrirá y el jugador encontrará una caja del tamaño de una fiambrera con una pantalla LCD. Para abrir la caja, el jugador deberá superar la prueba de ***Tres en Raya***.

Superada la prueba, la caja se abrirá con un ***CD-ROM***. (Definición del objeto: El título impreso en la carcasa reza lo siguiente: “Juego de ajedrez sencillito para Dummies. Edad recomendada de 2 a 5 años mentales”. Tiene escrito una frase a mano: “Las estaciones del año y también los elementos y los puntos cardinales y el número represento”. Esta última frase hace referencia al número 4, que es la mesa con un ordenador que tiene lector de CD).

Una vez en la mesa, el jugador se encontrará en pantalla con una intrincada cerradura y una lista de números del 1 al 9. Parece que los números encajan en la cerradura. (Comienza el juego ***la cerradura***: el jugador debe colocar los números dentro de los huecos de la cerradura, de tal forma que el producto de las 3 filas (2 verticales y una horizontal) sean simultáneamente el mismo).

**Prueba 3**

Superada la prueba previa, el jugador puede acceder al ordenador con lector CD para poder ejecutar el programa contenido en el CD y superar una prueba sencilla de ***Ajedrez***.

Superada la prueba, el jugador obtendrá un código para poder instanciar una ***Lupa***.

Si el jugador se ubica delante de la puerta de salida al pasillo, tendrá la opción disponible de usar la lupa: “En la cerradura hay algo impreso: 4321. Parece una contraseña.”

Si introduce dicha contraseña en el ordenador del profesor, podrá iniciar sesión con ese ordenador y superar la prueba ***los Vasos.***

Superada la prueba, se encenderá el cañón en calidad VGA donde se podrá leer: “No hay puerta.” Si el jugador se acerca a la puerta de salida, saltará el mensaje: “Cierto, no hay puerta”, y este podrá salir del aula y terminar la Fase 1.

**Zonas de interacción**

1) Mesa del profesor.

- Observar la mesa: “Esta es la mesa que usan los profesores y, cómo era de esperar, los rotuladores están todos gastados.”

- Observar el archivador: “Está cerrado herméticamente, y lo más crispante de todo: ¡La cerradura no tiene una apertura para introducir llave alguna!” ***Si está abierta***: “La cerradura está deformada, como la mente retorcida de Luismi al mandarnos ejercicios de Base de Datos.”

- Observar la pantalla del profesor. “Está apagada, como mis ganas de estudiar a las 8 de la tarde.” ***Si se posee la Lupa***: “¡Está encendida! Hay un panel con un teclado numérico. Está pidiendo una contraseña.” ***Si se ha introducido la contraseña correctamente***: se vuelve a apagar.

1.1. Usar soplete: (true) “A falta de llave, buenos son unos cuantos grados centígrados. ¡Hala!¡Que ha funcionado y todo! Esto de llevar el mayor descubrimiento de la prehistoria en el bolsillo es cojonudo. “

“¿Qué es esto? Hay una caja dentro. Tiene una pantalla táctil… Oh, parece que es un juego de Tres en Raya.” (Abre el archivador y permite jugar al Tres en Raya).

1.2 Intentar abrir la caja: “Vamos a ver si abrimos esto…” (Comienza el juego Tres en Raya).

(Tres en Raya, Ajedrez, Contraseña (Adri), Cerradura y Vasos)