

FIND THE WAY OUT

INFORMACIÓN DEL JUEGO

El objetivo principal del juego es conseguir salir de la casa. Para ello tendremos que ir abriendo una serie de puertas con diferentes llaves o con un código. Además, para pasar una de las casillas tendremos que matar a un monstruo, por ello necesitaremos encontrar algún arma para luchar contra el monstruo.

Si se llega a la casilla del monstruo sin haber cogido ninguna de las armas que hay en el juego se perderá directamente la partida. Una vez que se llega a la casilla del monstruo no se puede salir de ella hasta que no se mata al monstruo. Al luchar contra el monstruo se tienen tres oportunidades, en las cuales se conseguirá matar o no al monstruo según lo que salga en el dado que será lanzado automáticamente cuando vayamos a atacar al monstruo.

En el juego habrá habitaciones iluminadas y habitaciones oscuras, para encender las habitaciones oscuras se necesitará un objeto que las encienda. Se ha programado el juego para que si se enciende un espacio en el que está el jugador, aunque el jugador se vaya, el espacio continuará estando encendido.

Habrà objetos ocultos, que sólo se encontrarán si examinamos la habitación. Los objetos ocultos no se pueden chequear ni coger. Para poder interactuar con los objetos se ha creado el comando para examinar espacios que hace que los objetos se vuelvan visibles.

Todas las puertas cerradas se abren con llaves, excepto una que se abre con un código. El código se formará una vez que encontremos todos los dígitos que lo componen, ejecutando el comando adecuado.

Objetos del juego:

Hay 4 llaves que abren puertas.

Hay 6 dígitos, que si los juntamos formarán el código que abre otra puerta.

Hay dos objetos que iluminan, la linterna y la antorcha.

Hay 3 armas, la espada, el puñal y la motosierra.

Hay páginas de diario que si se leen cuentan una historia.

Hay un monstruo con el que luchar

Además, habrá algunos objetos que no tendrán ninguna funcionalidad específica.

De estos objetos, los objetos ocultos son: la antorcha, la espada, el dígito 6, las cabezas, y el diario3. Los no movibles son las diferentes paginas del diario.

Links cerrados:

Los links que necesitan una llave para ser abiertos son los siguientes:

Link 3, se abre con la llave1

Link 6, se abre con el código, que para formarlo se necesitan los 6 dígitos.

Link 12, se abre con la llave2

Link 13, se abre con la llave3

Link 23, se abre con la llave4

Para ver donde se encuentra cada una de estas llaves y dígitos, se puede ver en el mapa más abajo.

Listado de comandos:

Exit/e: Para salir del juego

Following/f: Para moverse hacia arriba de la pantalla

Previous/p: Para moverse hacia abajo de la pantalla

Left/l: Para moverse hacia la izquierda

Right/r: Para moverse hacia la derecha

Up/u: Para moverse al piso de arriba

Down/dw: Para moverse al piso de abajo

Die: Para tirar el dado

Grasp <name_obj>: para coger un objeto

Drop <name_obj>: para dejar un objeto

Move/m <direction>, donde <direction> puede ser north/n, south/s, east/e, west/w, up/u, down/dw: para moverse en la dirección indicada.

Check Space/s: para ver la información detallada de un espacio.

Check <name_obj>: para ver la información de un objeto

Turnon <name_obj>: para encender objetos que pueden ser encendidos

Turnoff <name_obj>: para apagar objetos encendidos

Open <link> with <name_obj>: para abrir un link, en link se indica el nombre del link y en name_obj el nombre del objeto a usar para abrirlo.

Attack/a: Para atacar al monstruo

Examine/ex: para examinar una habitación en búsqueda de objetos ocultos. Con ese comando todos los objetos de la habitación pasarán a estar visibles

Save/s<name_fich>: para guardar una partida en el fichero indicado

Load/l <name_fich>: para cargar una partida previa guardada en el fichero indicado

Además de las funcionalidades del juego, el juego consta con un dialogue que va informando al usuario de las acciones realizadas, y del motivo por el que no se han podido realizar ciertas acciones.

El juego también dispone de una serie de reglas que se ejecutarán de manera aleatoria, lo que hará que la forma de desarrollarse el juego pueda variar. Si se quiere jugar sin reglas, a la hora de ejecutar el juego se deberá indicar con un último parámetro que se quiere jugar sin reglas.

Las reglas que han sido implementadas son las siguientes:

NO_RULE - No se ejecuta ninguna regla.

OCULT - Oculta todos los objetos que se encuentran en los espacios. No se van a ocultar los que tiene el jugador.

OFF - Apaga algunos espacios de manera aleatoria. Puede apagar cualquiera menos el 6 ya que es en el que esta la antorcha y si se apaga no se puede coger el objeto, por lo que no podríamos encender ese y los siguientes espacios. También se pueden iluminar con la linterna, pero al encontrarse esta en la posición 32 podríamos tener problemas antes de llegar hasta ella.

ON - Enciende algunos espacios de manera aleatoria. En caso de que fuera un espacio ya iluminado va a ser como si no tuviera ningún efecto.

CLOSE - Cierra algún link, se crea la llave que lo abre, en la posición que esta el jugador, pero esta oculta. Los posibles links a cerrar son entre el 7 y 11. Se ha puesto que la llave aparezca en la misma posición que el jugador ya que sino se podría dar el caso de que el jugador se quedara encerrado.

SHOW – Muestra los objetos ocultos. Va a poner todos los objetos del juego como visibles.

CHANGE - Cambia los enlaces del piso de arriba. Ciertos enlaces cambiarán de posición dentro del piso de arriba. Todas las salas seguirán pudiendo ser accedidas, pero pueden estar en una posición distinta a la original.

ELIMINATE - Elimina el link 34 o 35 de los enlaces del sótano (se quitan de los espacios, no del juego).

REGENERATE - Crea de nuevo los links 34 o 35 si han sido eliminados.

NEWEXIT - El link de la salida cambia de espacio, pero sigue estando cerrado, y se sigue necesitando la misma llave para abrirlo. La salida va a estar en dos posibles sitios, conectado con la casilla 12 o con la 21, en ambos casos por el sur de la casilla correspondiente.

CAMINO PARA LLEGAR AL FINAL

Primero hay que ir hasta la casilla 8 donde cogeremos la “llave 1”, que nos permitirá abrir el link 3 para coger la “llave 2” en la casilla 4. Con esta llave podremos abrir el link 12, y cogeremos la “llave 4” de la casilla 12.

Con dicha llave podremos subir al piso de arriba por la casilla 22 y abrir el link 23, y recoger los 6 dígitos repartidos en las casillas 26, 34, 29, 30, 27 y 33 (ordenados de esta forma). Con los 6 dígitos tendremos el código para abrir el link 6, que nos da acceso a la casilla 14 para bajar al sótano.

Una vez en el sótano tenemos que ir a la casilla 20, y recoger la “llave 3” que abre el link 13, para acceder a la casilla 13 y escapar. Para poder llegar a la casilla 20, tenemos antes que matar al monstruo, y para ello tendremos que haber cogido una de las armas. Las armas están situadas, el cuchillo en la 10, la espada en la 26 y la motosierra en la 21. Si se llega a ese punto sin un arma se pierde el juego.

Además, los espacios del sótano no están iluminados, por lo que, para facilitar el acceso y la movilidad en estos, tendríamos que haber cogido la antorcha que esta oculta en la 6 (para poder cogerla habría que examinar la habitación primero) o la Linterna de la habitación 32. Aunque sin iluminar los espacios, sabiendo los links que hay nos podríamos desplazar por el sótano.

MAPA DEL JUEGO

