**Introducción Juego.**

Año 2050. El mundo se encuentra sumido en un conflicto a escala internacional sin precedentes.

¿El detonante? La escasez de alimento propiciada por la sobrepoblación humana.

Sin embargo, el bloque capitalista ha conseguido desarrollar granjas experimentales, capaces de producir grandes cantidades de alimento.

Por desgracia para ti, el bloque comunista ha creado un arma capaz de arrasarlas sin dejar ni rastro.

El infame General Míjail Pacios posee un ejército abominable de insectos modificados genéticamente, convertidos en la mayor de las plagas que haya conocido jamás el hombre.

Por suerte los capitalistas han conseguido decodificar el ADN de varios de estos insectos, pudiendo crear una variación de éstos capaces de hacerles frente.

Tu deber como granjero es proteger las plantaciones con la ayuda de tus insectos mientras vendes el alimento que cosechas, mejorando los cultivos con el dinero conseguido.

**Diálogo Gato Nivel 1.**

¡Nyaa! ¡Bienvenido, granjero! Soy la Consejera Autómata para Trabajadores Agrícolas, pero puedes llamarme C.A.T.A para abreviar.

Me han asignado a estas instalaciones para supervisarte y aconsejarte en todo lo que haga falta.

Como todavía estás un poco verde vamos a repasar el funcionamiento básico de la granja.

Como puedes ver, esto de aquí son las **tierras de cultivo.**

[Se remarcan la zona donde se plantan las semillas]

En ellas plantarás todos los cultivos que necesites, tanto para dar de comer a tus compatriotas como para conseguir los insectos necesarios para defender la granja de la plaga del general Pacios.

[Dejan de remarcarse la zona]

Bien, comencemos plantando una planta apta para el consumo.

[Se señala la pestaña para desplegar los cultivos]

Siendo una granja tan pequeña no creo que tengas demasiados cultivos disponibles para plantar. Despliega el **menú del semillero**.

[Una vez abierto, señalar la planta que da dinero]

Bueno, al menos tienes lo básico. Esta planta te permitirá cosechar alimento más adelante. Selecciónala y coloca la semilla en una de las tierras de cultivo.

[Al seleccionar la planta y haberla colocado en la tierra de cultivo]

¡Muy bien, nyaa! Tienes madera de granjero, ¿sabes?

Pero no basta con plantar cultivos comestibles, tienes que ser capaz de defenderlas de la plaga. Para ello, planta cultivos que generen insectos. Estos les harán frente a los bichejos enemigos.

[Se vuelve a mostrar la pestaña que despliega el catálogo de las plantas]

Selecciónalas y planta la semilla en uno de los cultivos libres. Ten en cuenta que si quieres plantar en alguno que tenga ya plantada una semilla deberás deshacerte antes de ésta.

[Después de plantar la semilla]

¡Bien hecho! ¡Aprendes rápido, nyaa!

[Esperar a que se seque una planta]

¡Nyaa, menudo descuido! Si no riegas las plantas con asiduidad, se secarán. ¡Si pasas demasiado tiempo sin regarlas se marchitarán y no podrás cosecharlas!

[Remarcar la regadera]

¡Rápido, coge la regadera y riégala antes de que sea demasiado tarde!

Una vez que tengas la regadera seleccionada, escoge la planta que quieras regar.

[Después de haber regado la planta]

¡Como nueva! ¡Ya lo tienes todo listo para defender la granja, nyaa!

[Aparece el primer bicho enemigo]

¡Oh, no! ¡La plaga comienza a llegar! ¡Prepárate para defender tu granja!

[Se marca la planta que da bichos]

Para enfrentarte a los bichos enemigos que lleguen a tu granja debes atacarlos con sus propias armas. Para ello, hemos desarrollado a partir de los insectos de la plaga otros bichos capaces de hacerles frente.

[Señala el árbol de bichos, con alguno de ellos ya generado]

¿No son una monada? La planta les incuba hasta que son capaces de valerse por sí solos. Es entonces cuando el bicho, ya adulto, se encarga de defender el árbol que le dio la vida.

Es una relación simbiótica maravillosa, diría que hasta maternal.

Pero no solo defienden el árbol al que pertenecen. Si los recoges y los colocas en una planta diferente la defenderán con sus propias vidas.

Para ello tan solo tienes que seleccionar un árbol de bichos que tenga bichos para recogerlos.

[Una vez que el bicho ha sido recogido, señala el icono del bicho]

Después, selecciona el bicho que quieres que defienda una de tus plantas y colócalo en la planta que está siendo atacada.

[Después de colocar el bicho en la planta atacada, se ejecuta la pelea y se vence al bicho]

¡Hemos vencido! ¡Podremos vencer al General Pacios, nyaa!

[Aparecen dos bichos malos más]

¡No puede ser! ¿¿Cómo es posible que hayan llegado tan rápido?? ¡Corre, hay que defender los cultivos!

[Se señala el contador de bichos aliados]

¡Oh, no! ¡Solo queda un bicho! No creía que fuéramos a llegar a esta situación tan pronto, pero no nos queda otra opción.

[Señalar la pestaña para comprar bichos]

Aquí puedes crear los bichos desde cero, pero el proceso de creación es muy costoso. ¡Compra uno antes de que los bichos enemigos destruyan la cosecha!

[Tras cómpralo y usarlo con uno de los bichos]

¡Ahora usa el bicho que te queda en la planta para destruir al enemigo que queda!

[Tras matar a los bichos, la planta madura definitivamente]

¡Nyaa! Ya tienes la planta lista para ser cosechada. Coge las tijeras de cosechar y ponte manos a la obra.

[Se remarcan las tijeras]

Lo primero que tienes que hacer es seleccionar las tijeras y, después, elegir la planta que ya esté madura para podarla.

[Después de podarla y ganar dineritos]

¡Ya sabes todo lo que hay que saber sobre el cuidado de la granja! Recuerda que tienes que alcanzar el cupo de dinero establecido para poder mejorar tu granja. ¡Tú puedes, ánimo!

**Final.**

Enhorabuena, granjero. Gracias a tu esfuerzo y sacrificio, hemos conseguido crear un sistema de abastecimiento sostenible para alimentar tanto a los ciudadanos de esta nación como a nuestras tropas. La victoria es inminente, granjero, y ha sido todo gracias a vosotros.

THE END