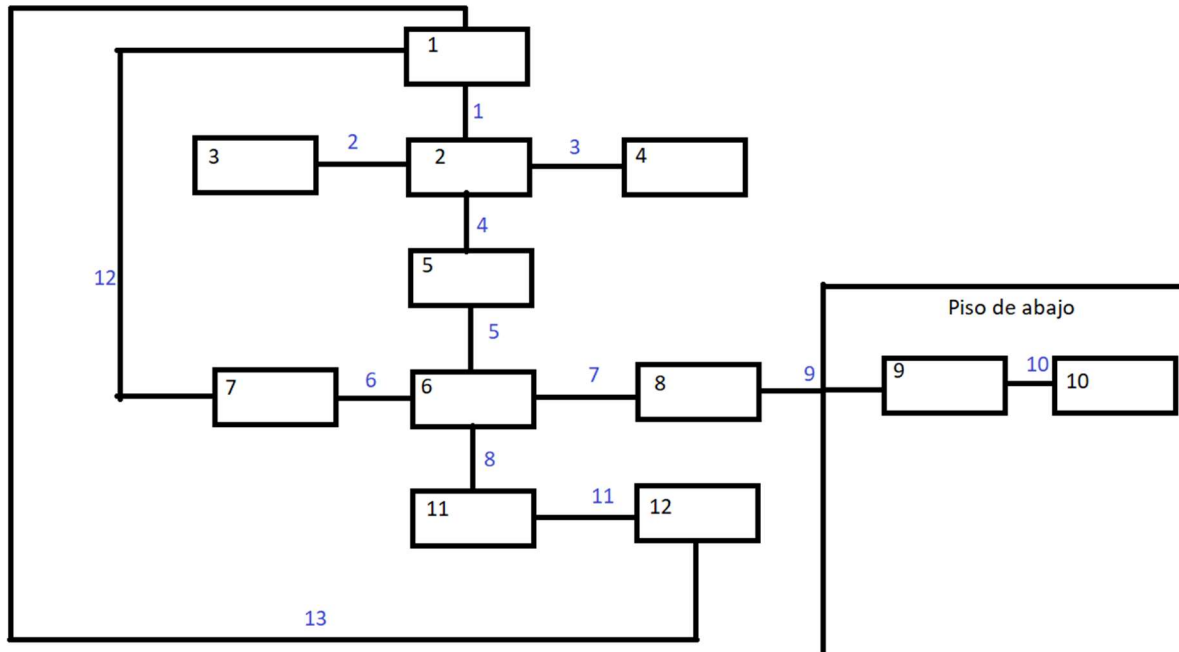


LA TUMBA DEL REY

LORE:

El juego tiene lugar en un antiguo castillo de un antiguo rey. El jugador inicialmente se encuentra en la entrada al castillo y una vez entre tendrá que encontrar la tumba del rey y llevarle 7 ofrendas, las cuales se encuentran repartidas por el mapa. Pero cuidado ya que en el castillo hay un abismo además de una cámara de gas tóxico a la cual no se debe entrar sin mascarilla. Si el jugador entra a la habitación del abismo o a la cámara de gas sin una mascarilla este morirá(lo cual provocaría la salida del juego).

MAPA Y UBICACIONES



Casillas(en negro en el mapa)

- Casilla 1 inicial.
- Casilla 2 recepción
- Casilla 3 capilla
- Casilla 4 armería
- Casilla 5 pasillo
- Casilla 6 salon del trono
- Casilla 7 abismo (muerte).
- Casilla 8 librería
- Casilla 9 pasillo
- Casilla 10 tumba del rey.
- Casilla 11 habitaciones del rey
- Casilla 12 cámara de gas(muerte).

Iluminación inicial:

- Encendidas: casillas de la 1 a la 5 y la 7.
- Apagadas todas las demás casillas.

Objetos y ubicaciones iniciales

1. Cartel entrada, casilla 1
2. Cartel recepción, casilla 2
3. Estatua, casilla 5
4. Nota, casilla 6
5. Inscripción, casilla 9
6. Linterna, casilla 3
7. Libro mugriento, casilla 3
8. Llave de plata, casilla 4
9. Llave negra, casilla 2
10. Llave de oro, casilla 12
11. Tumba, casilla 10
12. Mascarilla, casilla 4
13. Medallón, casilla 3 (ofrenda)
14. Espada, casilla 4 (ofrenda)
15. Escudo, casilla 4 (ofrenda)
16. Biblia, casilla 8 (ofrenda)
17. Diamante, casilla 11 (ofrenda)
18. Grial, casilla 8 (ofrenda)
19. Yelmo, casilla 11 (ofrenda)
20. bocata, casilla 1

LINKS([en azul en el mapa](#))

- 1 Pasillos
- 2 Pasillos
- 3 Pasillos
- 4 Pasillos
- 5 Puerta de plata, cerrada
- 6 Puerta negra, cerrada
- 7 Pasillos
- 8 Pasillos
- 9 Librería, cerrado
- 10 Puerta de oro cerrado
- 11 Pasillos

- **Links cerrados:** 5->6 ,8->9, 9->10

Lista de comandos completar juego

Para obtener una lista de comandos con la que acabar el juego ver el fichero

juego_completo.oca

comando ejecución completa del juego

./oca data.dat -l log.dat <juego_completo.oca