

# HORMIGA COGE EL GRANO Y SE VA DEXCURSION

## Controles

El juego se controla con una serie de comandos que al ser ejecutados realizan una acción. En caso de ser incorrecto el comando introducido, se señalará que no existe (si es el caso) o se indicará que se ha hecho un uso incorrecto del mismo. Todos los comandos tienen una versión corta del mismo.

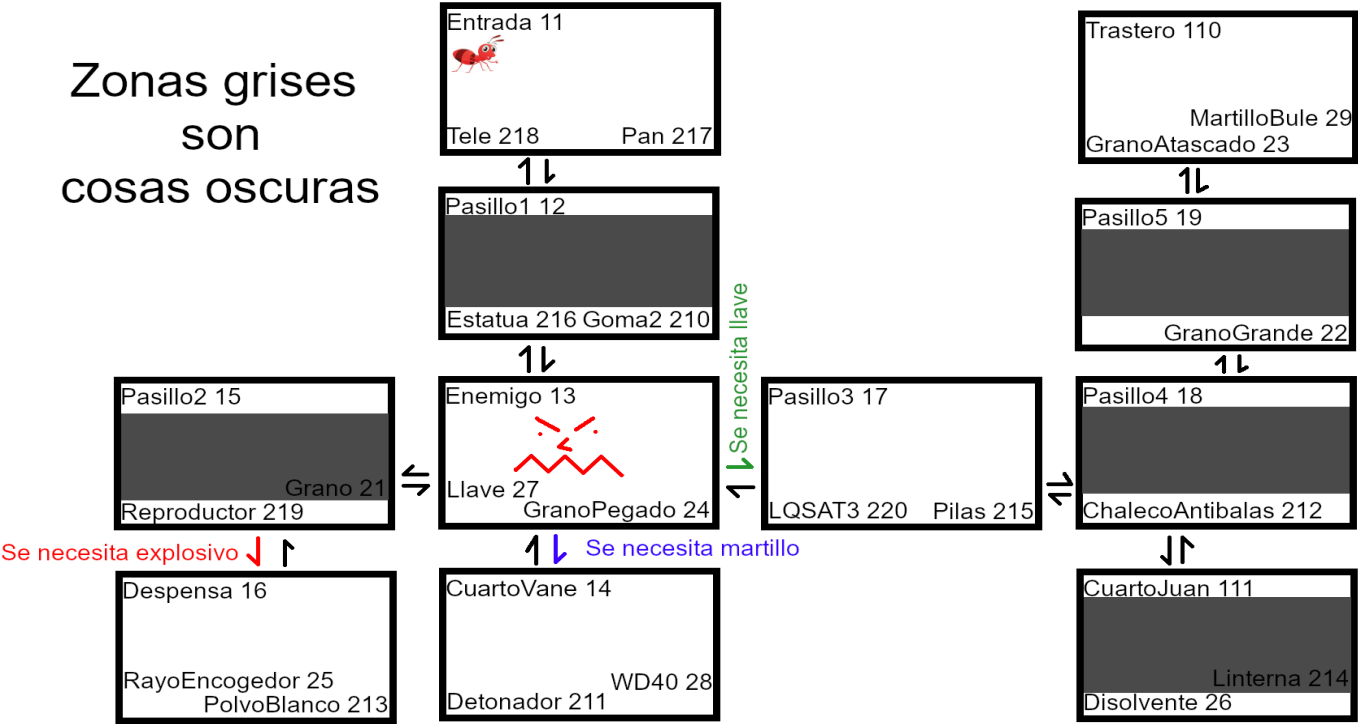
- exit (o e) finaliza el juego
- move <dirección> (o m <dirección>) el comando move servirá para moverse por el mapa indicando una dirección (next/back/right/left/up/down) o (n/b/r/l/u/d)
- take <nombre objeto> (o t <nombre objeto>) Se guardará el objeto indicado en el comando en el inventario del jugador en caso de encontrarse en el mismo espacio que el objeto
- drop <nombre objeto> (o d <nombre objeto>) Se eliminará el objeto indicado del inventario del jugador y se deposita en el espacio en el que se encuentre el jugador
- attack (o a) Se realizará un duelo un enemigo si se encuentra en la misma habitación del jugador. El duelo internamente generará un número aleatorio entre 0 y 9 en caso de generarse un número entre 5 y 9 ganará el jugador y el enemigo recibirá daño. En caso contrario el enemigo ganará y el jugador recibirá daño. En ambos casos el perdedor recibirá 1 punto de daño.
- inspect <nombre espacio/objeto> (o i <nombre espacio/objeto>) Se mostrará la descripción del espacio o objeto introducido por pantalla.
- save (o s) el estado del juego se guarda en un fichero
- load (o l) se carga el estado del juego desde un fichero
- turnon <nombre objeto> (o on <nombre objeto>) Se encenderá un objeto con la capacidad de iluminar una habitación
- turnoff <nombre objeto> (o off <nombre objeto>) Se apagará un objeto encendido.
- open with <nombre objeto> Abrirá un espacio

# Mapa

Nombres enlaces para abrir

En la habitación 11 (Entrada) hay una subida a una habitación superior

Zonas grises  
son  
cosas oscuras



# Guía

Oh no, tu hormiguero ha sido atacado y tus granos han quedado esparcidos por todo el hormiguero. Tú, Vanesa (eres una hormiga) deberás recoger los granos y devolverlos a la despensa. Pero... ¡Cuidado! No todo es tan sencillo como parece puesto que algunos caminos han quedado obstruidos, no tendrás visión en algunos espacios y tendrás granos que deberás extraer de lugares complicados. Pero por si eso no fuese poco... También deberás derrotar a poderosos enemigos como Mónica. ¿Qué clase de animal es Mónica? Pues siento decirte que sigues siendo una hormiga y no tienes tanta consciencia sobre tu entorno. Solo sabes que es un bicho muy peligroso y que debes derrotarlo porque si no o mueres en batalla o los granos que lleves a tu agujero serán robados por la noche y en consecuencia tu reina mandará tu ejecución. Efectivamente la sociedad de clases en este entorno está muy presente y todos los caminos salvo el cumplir las órdenes que te manden llevarán a la muerte, salvo que mueras cumpliendo órdenes.

Entonces si sólo tengo una pequeña posibilidad de sobrevivir... ¿Por qué no trato de escapar del hormiguero y buscar una nueva vida en otro lugar donde ser feliz, construir mi casa con un perro y una familia? Pues por varias razones. Primero eso son sueños demasiado ambiciosos para una hormiga, el juego perdería la gracia y lo que es todavía pero, Jaime nos suspende. Así que Vanesa más te vale cumplir con lo que te manda tu reina.

Entonces... Después de darnos cuenta de que no hay más remedio y que toca cumplir órdenes qué podemos hacer? Qué herramientas tenemos a nuestra disposición. Sólo podrás llevar 3 objetos a la vez.

## Objetos:

- Grano	Hay que llevarlo a la despensa
- GranoGrande	Necesitas rayoEncogedor para moverlo
- GranoPegado	Se necesita disolvente para moverlo
- GranoAtascado	Se necesita WD40 para moverlo
- rayoEncogedor	Usado para mover GranoGrande
- Disolvente	Usado para coger el grano pegado
- W40	Usado para mover el atascado
- Llave	Usado para abrir puertas
- MartilloBule	Común en autobuses, útil para romper cristales
- Goma2	Explosivo popular en minería 65% Nitrato de amonio, 31% EGDN y 4% Algodón
- Detonador	Permite usar explosivos
- ChalecoAntibalas	Necesario para coger detonador
- PolvoBlanco	Genera una aceleración del sistema nervioso central dando visión nocturna
- Linterna	Da visión pero necesita Mónica le ha quitado las pilas
- Pilas	Permiten el uso de la linterna
- Estatua	No hacen nada y no pueden moverse pero quedan bonitas ¿no?
- Pan	Podrías comértelo pero necesitarás más hormigas para usarlo
- Tele	Depende del reproductor)
- Reproductor	Depende de LQSAT3

- LQSAT3

LaQueSeAvecinaTemporada3

### **Espacios:**

- Entrada                      Aquí empieza el juego y hay una tele
- Despensa                    Aquí tienes que llevar los granos pero ha habido un derrumbe de piedras que debes explotar para acceder
- Enemigo                    Aquí deberás derrotar a Mónica
- Pasillo 1                    Pasillo ¡Cuidado lleva a Mónica!
- Pasillo 2                    Pasillo que separa la despensa de Mónica
- Pasillo 3                    Pasillo poco espectacular
- Pasillo 4                    Pasillo Oscuro ¿Habrà algo interesante?
- Pasillo 5                    Pasillo Oscuro. Hmmm... Lo recordaba más amplio
- Trastero                    Aquí estaban nuestras herramientas ¿Seguirán ahí?
- CuartoVane                A vane siempre le han gustado las bicis y los explosivos
- CuartoJuan                A Juan le gusta como huele el disolvente y tiene miedo a la oscuridad