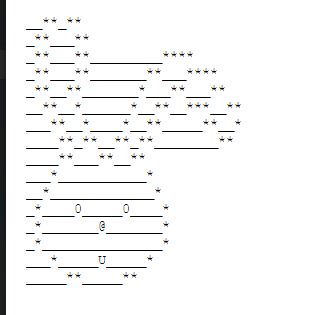
4-12-2015

Elvira Vegas Maganto, Carlos Li Hu y David López Ramos

MANUAL DEL USUARIO



**INDICE**

**ARGUMENTO 2**

**MAZMORRA 2**

**¿QUÉ SON LOS TEMORES? 2**

**OBJETOS 3**

**ESPACIOS 3**

**PERSONAJES 3**

**ACCIONES 4**

**¿COMÓ GUARDAR Y CARGAR UNA PARTIDA? 4**

**COMANDOS 4**

¿**TE APETECE SABER LAS BASES SOBRE LAS QUE SE**

**GUÍA DE USUARIO PARA TERMINAR EL JUEGO 5**

**SUSTENTA EL JUEGO? 5**

**¿TE ATREVES A CREAR TU PROPIO JUEGO? 6**

**AGRADECIMIENTOS 6**

**ARGUMENTO**

Hace ya 4 meses que el padre de Ana murió. Al principio, sintió que su vida fue un infierno, pero poco a poco las cosas parecen haberse ido normalizando, o mejor dicho, parece que se han visto forzados a seguir adelante.

Sin embargo, Ana por algún motivo es incapaz de superarlo. Cada vez que va a dormir, cae en una mazmorra de sueños donde es atormentada por el recuerdo de la muerte de su padre y por cómo ha cambiado su mundo desde entonces.

Desesperada, tratará de encontrar la forma de salir de ahí para liberarse de esas pesadillas.

Mientras tanto, Ana seguirá con su vida normal mientras esté despierta. Las cosas con las que interaccione en ese mundo quizá le ayuden en el subconsciente. Cosas como recordar un buen momento de la infancia con un viejo amigo, observar una foto de la familia aún unida, etc.

El cansancio ocasionado por no poder descansar cuando duerme le concede la habilidad de dormir en virtualmente cualquier lugar, y así, volver al mundo subconsciente.

**MAZMORRA**

El jugador podrá ir a la mazmorra (subconsciente) cada vez que se duerma. La mazmorra está conformada por 5 zonas principales, cada una relacionada con los bruscos cambios en el mundo de Ana:

* La zona segura, aquella a la que ninguno de sus temores es capaz de acceder.
* La zona de amistad, donde habitan las imágenes subconscientes de sus amigos.
* La zona de infancia, donde se recrean las memorias de un tiempo pasado.
* La zona de la familia, donde guarda el antes cariñoso recuerdo de la familia y la ahora dura realidad.
* La zona de madurez, donde se ve afectada por las presiones sociales en las que se ha visto envuelta y que la han obligado a tener que madurar antes de tiempo.

**¿QUÉ SON LOS TEMORES?**

Sin embargo, tras la muerte del padre de Ana, además de los oportunos cambios que tuvieron lugar en cada una de las zonas, nacieron los “temores” de Ana, que tratarán de darle muerte e impedirle que salga de esa mazmorra. Estos seres, dependiendo de dónde se encuentren, toman la forma de los temores de Ana que más se identifican con dicho lugar.

**OBJETOS**

Los diferentes objetos que se podrá encontrar el jugador a lo largo de su aventura, serán bastante diversos y hasta en algunas ocasiones disparatados.

Cada objeto tendrá una serie de características de las cuales dependerá lo que pueda hacer o no el jugador. Habrá objetos que se podrán coger como una linterna, otros se podrán encender o apagar como una antorcha pero también existen otros que no podremos aplicar esta acción sobre ellos como una cama.

Además cada objeto tendrá un nombre, una descripción y alguno puede que también tenga un diálogo. Aunque los objetos verdaderamente importantes son los temores a los cuales te tendrás que enfrentar si quieres salir vivo de esta amigo.

Un objeto particular es el despertador el cual será necesario llevar en el inventario para poder despertarte.

**ESPACIOS**

El mapa en el cual se desarrolla la historia se trata de una matriz 8x7 habitaciones que se divide entre la mazmorra y las zonas superficiales. A la mazmorra accederás directamente si decides dormirte, aunque no podrás dormirte en todas las habitaciones.

Cada habitación tendrá unas coordenadas, las conexiones en las cuatro direcciones del espacio, una lista con los objetos presentes y podrá estar iluminado, oscuro o lloviendo. Si la habitación esta oscura tendrás que conseguir encenderla, cumpliendo alguna regla o encendiendo una antorcha por ejemplo, para que puedas ver su descripción.

Además cada dirección asociada a un espacio tendrá una puerta o un muro el cual deberá estar abierto para que puedas moverte en esa dirección. Igualmente podrás abrir una puerta o muro haciendo cumplir una regla o con el objeto llave\_zanahoria.

**PERSONAJES**

Hay dos tipos de personajes: el protagonista que eres tú tomando el papel de Ana y enfrentándote a sus miedos y el resto de personajes con los cuales podrás interactuar.

El jugador tendrá su propio inventario al cual podrá ir añadiendo objetos según los vaya cogiendo y se irán extrayendo según los deje o los use durante el juego. Además el jugador parte con un inventario inicial en el cual tiene una antorcha y una llave\_zanahoria.

Cada personaje tendrá un nombre, una descripción y un diálogo por si te apetece hablar con alguno de ellos, por su puesto solo podrás hablar con ellos si te encuentras en la misma ubicación.

**ACCIONES**

En el juego podrás realizar distintas acciones:

* ***Coger:*** podrás añadir a tu inventario todo objeto que se pueda coger.
* ***Dejar:*** se extraerá de tu inventario todo objeto que decidas dejar en la ubicación en la que te encuentres.
* ***Encender:*** podrás encender todo objeto que lleves en el inventario y que además pueda iluminar.
* ***Apagar:*** solo podrás apagar el objeto que tengas en tu inventario y que además esté encendido.
* ***Hablar:*** podrás hablar con un objeto o personaje. ¡OJO! No todos los objetos tienen diálogo.
* ***Examinar:*** podrás examinar un objeto, un personaje o un espacio. En todas esas acciones se te mostrará la descripción pertinente. Solo podrás examinar un espacio si está iluminado o lloviendo.
* ***Dormir:*** podrás dormirte solo en ciertas habitaciones. Con esta acción entrarás en el mundo del subconsciente donde se encuentran los mayores temores de Ana.
* ***Despertar:*** solo te podrás despertar si tienes un despertador en tu inventario.
* ***Guardar:*** si estás aburrido de que siempre te acabe matando el mismo temor puedes descansar un rato guardando tu partida en un fichero.
* ***Cargar:*** una vez que has recargado las pilas puedes volver al punto donde habías dejado la partida anteriormente (no se te olvide guardar antes la partida).
* ***Salir:*** solo elige esta opción cuando hayas guardado la partida o si no perderás todo tu progreso.

**¿CÓMO GUARDAR Y CARGAR UNA PARTIDA?**

Es una operación muy sencilla simplemente debes escribir por pantalla la opción de guardar la partida y automáticamente se creará un fichero con los datos del juego en ese momento. Para cargar, inicia el juego normalmente pero elige primeramente cargar tu partida y el juego automáticamente buscará el fichero correspondiente y cargará los datos en el juego.

**COMANDOS**

Tendrás que teclear las acciones en un formato concreto para que el juego pueda leerlo correctamente:

* *Coger + (objeto deseado)*
* *Dejar + (objeto deseado)*
* *Encender + (objeto deseado)*
* *Apagar + (objeto deseado)*
* *Hablar + (objeto deseado)*
* *Hablar + (personaje deseado)*
* *Examinar + (objeto deseado)*
* *Examinar + (personaje deseado)*
* *Examinar + espacio*
* *Abrir + llave\_zanahoria +(dirección deseada)*
* *Dormir*
* *Despertar*
* *Guardar*
* *Cargar*
* *Salir*

**GUÍA DE USUARIO PARA TERMINAR EL JUEGO**

Si deseas terminar el juego lo más rápido posible sin tener el placer de explorar las mazmorras del juego esto te interesa.

Al principio empiezas en tu cuarto, donde debes coger una llave\_zanahoria que te servirá en adelante. Te entra hambre y decides visitar la casa de tus abuelos que está 3 casillas al sur, cuando llegues a la 2ª debes abrir la puerta con el comando “abrir llave\_zanahoria sur”, y posteriormente entras. Cuando entres verás que tu abuela te va a preparar 27 albóndigas, así que para que sea más amena la espera debes dormir un rato.

Cuando te duermas aparecerás en una mazmorra donde sólo ves a una versión tuya triste que echa de menos a su padre, así que lo que debes hacer es explorar la mazmorra para encontrar algo que la haga sentir mejor, en este caso, una “estatua\_de\_padre” que debes coger en la sala que se encuentra, desde donde está la ana\_triste, una casilla al oeste y otra al norte. Llegarás a un cementerio donde podrás coger esa estatua. Luego debes volver por donde has venido, una casilla al sur y otra al este. En la sala hay un altar, simplemente deja tu “estatua\_de\_padre” y la ana\_triste desaparecerá, abriéndote una puerta que se hallaba cerrada. Para llegar a la nueva sala abierta debes ir 2 casillas al sur y una al este. Allí es donde debes acabar el juego, debes coger el despertador y ejecutar el comando “despertar”, para así poder despertarte y poder comerte tus albóndigas.

FIN.

**¿TE APETECE SABER LAS BASES SOBRE LAS QUE SE SUSTENTA EL JUEGO?**

A parte de todos estos módulos visibles, hay otros mucho más internos como el lector que se encarga de leer los datos de un fichero y cargarlos en el juego.

El gestor que se encarga de imprimir por pantalla los nombres, descripciones, acciones y un largo etcétera.

La interfaz que se encarga de organizar la pantalla en las ventanas correspondientes para que el juego sea mucho más visual y vistoso para el jugador.

El intérprete el cual es capaz de entender perfectamente las mayúsculas, espacios adicionales, partículas innecesarias y los sinónimos para las diferentes acciones. Tranquilo que no te los tendrás que aprender el juego te irá diciendo si tu palabra introducida está permitida o no. En una próxima actualización meteremos sinónimos en diferentes idiomas.

**¿TE ATREVES A CREAR TU PROPIO JUEGO?**

Lo único que tienes que hacer es leerte el manual técnico donde te explicará el formato que debe tener tu fichero para cargar correctamente los datos al inicio del juego. También puedes empezar de cero y programar tu propio juego para lo cual te recomiendo leerte el manual técnico que te servirá de base para empezar a crear tu propio juego.

**AGRADECIMIENTOS**

Por último antes de dar por finalizado este manual, debo hacer mención a las personas que han hecho posible que este juego saliera adelante. El primero a Javier Gómez por el gran esfuerzo y dedicación que le ha puesto programando este juego y máximo influyente en su argumento. Seguidamente a los otros programadores Carlos Li y David López que también han puesto mucho empeño por este proyecto, peleándose con la implementación de los distintos módulos. Y por último se despide una servidora, Elvira Vegas la cual llegué a mitad del proyecto pero no por eso he puesto menos empeño y ganas que el resto de mi equipo.

¡ENHORABUENA EQUIPO!