

# GUIA DEL USUARIO

---

## Comandos:

- [n/next]: Avanza hacia la casilla al sur si un enlace lo permite
- [b/back]: Retrocede hacia la casilla al norte si un enlace lo permite
- [l/left]: Avanza hacia la casilla al oeste si un enlace lo permite
- [r/right]: Avanza hacia la casilla al este si un enlace lo permite
- [d/down]: Avanza hacia la casilla que hay abajo si un enlace lo permite
- [u/up]: Avanza hacia la casilla que hay arriba si un enlace lo permite
- [m/move] + [N/S/E/W/U/D]: moverse en la dirección seleccionada
- [i/inspect] + <Nombre>: Inspecciona un objeto portado o en el espacio actual
- [i/inspect] + [s/space]: Inspecciona el espacio actual
- [ton/turnon]: Enciende un objeto portado o en el espacio actual
- [toff/turnoff]: Apaga un objeto portado o en el espacio actual
- [t/take] + <Nombre>: Recoge el objeto del espacio actual que sea desplazable
- [d/drop] + <Nombre>: Suelta el objeto portado al suelo del espacio actual
- [rl/roll]: Tira el dado para diversión del usuario, usado también en game\_rules
- [o/open] + <Nombre enlace> + with + <Nombre Objeto>: Abre un enlace usando un objeto en caso de que dicho objeto pueda abrir ese enlace.
- [a/accuse] + <Nombre>: Acusa al sospechoso en el espacio con ese nombre
- [s/save] + <Filename>: Guarda la partida actual en dicho fichero
- [l/load] + <Filename>: Carga la partida guardada en ese fichero
- [e/exit]: Salir de la partida terminando el juego

## Componentes:

### Objetos:

El juego consta de numerosos objetos con descripciones sobre su uso. Cada objeto puede ser inspeccionado para obtener información. Existen objetos ocultos que con el módulo de reglas del juego habilitado, pueden aparecer en pantalla. Por otro lado, algunos objetos emiten luz y pueden ser encendidos o apagados por el jugador. Además, ciertos objetos son capaces de abrir determinados enlaces. Por último, a la derecha se puede ver un listado de los objetos visibles, su localización, y cuales lleva el jugador consigo.

### Espacios:

Los espacios están conectados entre sí mediante enlaces. Cada espacio puede ser inspeccionado y puede estar en dos estados: encendido o apagado. Siempre que deje de haber algún elemento luminoso encendido en un espacio, éste quedará apagado y no se podrá observar su estado.

### Enlaces:

Conectan los espacios y no todos son visibles o están abiertos. El jugador debe percatarse en qué momentos se puede desplazar hacia arriba o hacia abajo, y si un enlace está cerrado, debe ser capaz de poder encontrar el objeto que lo abra.

### Reglas de Juego

Si las reglas de juego están habilitadas, entonces uno de cada cinco movimientos puede provocar una acción especial dentro del juego, las cuales son:

- **Oscurecer:** apaga todos los espacios.
- **Rotar:** gira los enlaces del espacio actual únicamente.
- **Cerrar/Abrir:** los enlaces abiertos se cierran y los cerrados se abren.
- **Soltar:** el jugador soltará todo lo que tiene al suelo.
- **Teletransportar:** el jugador se verá trasladado a un espacio aleatorio.
- **Ocultar/Mostrar:** los objetos ocultos y visibles se intercambian.

## Jugabilidad

El objetivo del juego es encontrar al culpable de un crimen que irá siendo resuelto a medida que se vayan encontrando pistas por la mansión.

El jugador es capaz de acusar a cualquiera, pero conste que en caso de errar, éste se verá enviado a una casilla sin salida siendo esta la manera en la que se pierde el juego. Por otro lado, si se logra acusar al correcto culpable, el jugador será llevado a la casilla de victoria.

La guía exhaustiva para completar el juego se puede ver en el fichero adjunto, donde al final aparece la acusación correcta hacia el verdadero culpable.