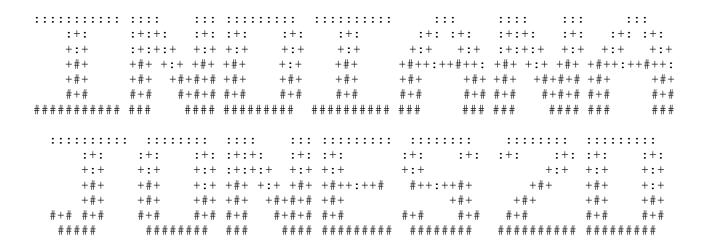
Proyecto de programación Iteración 4 01/05/2017

Indiana Jones 2D En busca del arca perdido La pirámide maldita



Sandra Benítez

Javier Bernardo

Laura Bernal

Mihai Blidaru

1. El juego

El juego intenta recrear alguna de las películas de Indiana Jones y sus aventuras. En concreto se desarrolla dentro de una pirámide. El objetivo principal es encontrar el tesoro perdido. Así por el camino el jugador tiene que ir explorando las diferentes casillas que se encuentra, buscar objetos, usarlos para abrir puertas o examinarlos para encontrar pistas. También tendrá que enfrentarse a los enemigos que encuentra por el camino.

2. Tutorial

2.1 Ejecución del juego

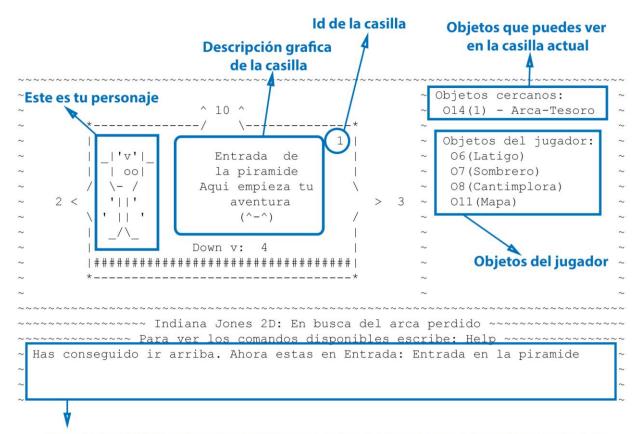
Para ejecutar el juego hay que usar este comando:

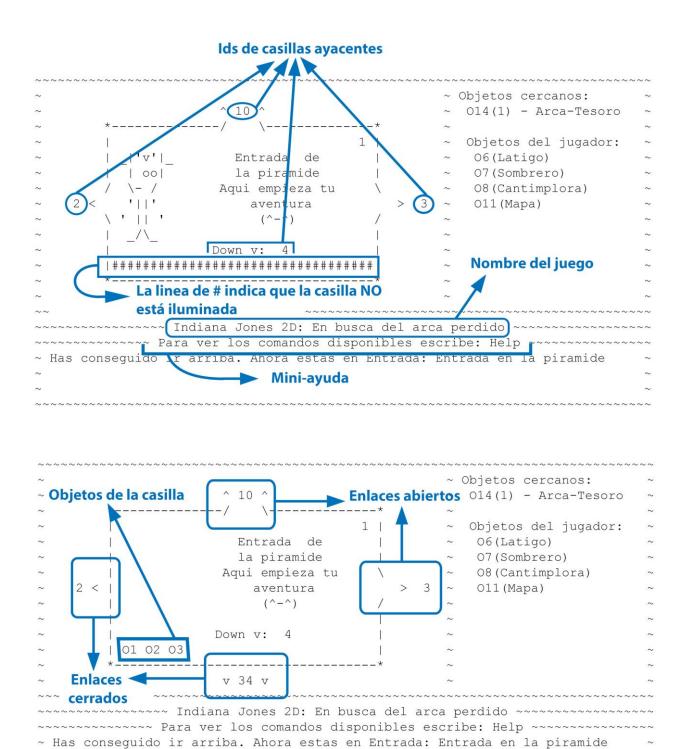
./indiana_jones spaces.dat objects.dat links.dat player.dat cparámetros opcionales>

Parámetros opcionales		
-I <logfile></logfile>	Crea un archivo LOG con el resultado de los comandos ejecutados.	
-nv	No verbose. No imprime nada por pantalla	
-no_rule	Ejecuta el juego sin reglas. Se usa para leer los comandos desde un archivo de entrada para que la partida se lleve a cabo con exito	
-no_wait	No muestra la intro del juego.	

2.2 Pantalla del juego

El primer paso para poder jugar es conocer la interfaz del juego. A continuación, vas a poder ver una descripción de esos elementos. (Estas imágenes no pertenecen al juego final)





De momento estos son los elementos principales de la interfaz. Más tarde aparecerán otros elementos secundarios que serán explicados en su momento.

2.2 Comandos disponibles en el juego

Estos son todos los comandos que puedes usar en el juego. Cualquier otra cosa se considera desconocida y es ignorada por el juego. No importa si introduces los comandos con mayúsculas o minúsculas.

Comando	Parámetros	Descripción
Go	North/South/East/West/Up/Down	Mueve al jugador a la casilla que está en la dirección indicada
Dir		Enseña las conexiones de cada casilla con sus nombres
Inspect	Space	Muestra detalles de la casilla en la que está el jugador. También muestra los objetos ocultos de la casilla
Inspect	<nombre del="" objeto=""></nombre>	Muestra detalles de un objeto
Take	<nombre del="" objeto=""></nombre>	Recoges un objeto de la casilla
Leave	<nombre del="" objeto=""></nombre>	Dejas un objeto de tu inventario
Turnon	<nombre del="" objeto=""></nombre>	Enciendes un objeto que está en tu inventario
Turnoff	<nombre del="" objeto=""></nombre>	Apagas un objeto que está en tu inventario
Open	<enlace> with <objeto></objeto></enlace>	Abres un enlace usando un objeto
Roll		Tiras un dado
Attack		Atacas a los enemigos
Save	<nombre archivo="" del=""></nombre>	Guardas la partida en el archivo especificado
Load	<nombre archivo="" del=""></nombre>	Cargas la partida desde el archivo especificado
Help		Muestra la pantalla de ayuda del juego con los comandos

Si se te olvida un comando siempre puedes ejecutar el comando "help" y te aparecerá esta pantalla.

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
~	~
~ Comandos disponibles:	~
~ (g)o (n)orth, (s)outh, (e)ast, (	w)est, (u)p, (d)own ~
~ (d)ir Para ver las direcciones di	sponibles ~
~ (i)nspect "space"	~
<pre>~ (i)nspect <nombre del="" objeto=""></nombre></pre>	~
~ (t)ake <nombre del="" objeto=""></nombre>	~
~ (1) eave <nombre del="" objeto=""></nombre>	~
<pre>~ turnon <nombre del="" objeto=""></nombre></pre>	~
<pre>~ turnoff <nombre del="" objeto=""></nombre></pre>	~
~ (o)pen <link/> with <nombre del="" obj<="" td=""><td>eto&gt; ~</td></nombre>	eto> ~
~ roll	~
~ attack	~
~	~
~ Gestion de la partida:	~
<pre>~ save <nombre archivo="" del=""></nombre></pre>	~
<pre>~ load <nombre archivo<="" del="" pre=""></nombre></pre>	~
~ Ayuda:	~
~ help Aparece esta pantalla de ay	ruda ~
~	~
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

Press Enter to continue:

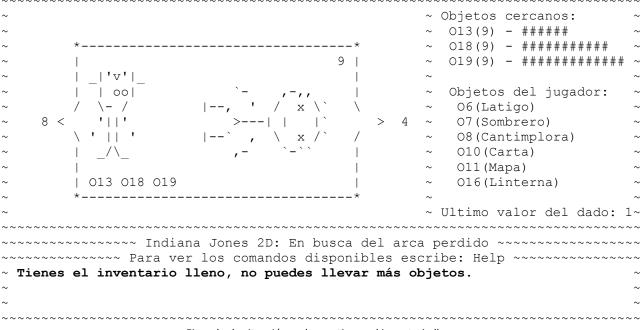
2.3 Mecánica del juego

2.3.1 Jugador

Antes de empezar a jugar necesitas saber unos cuantos detalles más. El jugador (Indiana Jones), empieza en la casilla 1. A partir de esa casilla tendrás que encontrar el camino hasta la casilla 10, recoger el tesoro y volver a la entrada. También el número de objetos que puede llevar el jugador está limitado a **6 objetos**. Si alguna vez necesitas llevarte algún objeto del suelo y tienes el inventario lleno, tendrás que dejar alguno de tus objetos primero. El jugador empieza teniendo 4 objetos: Látigo, Sombrero, Cantimplora y Mapa.

2.3.2 Casillas

Las casillas pueden estar iluminadas o no iluminadas. Dependiendo de si una casilla está iluminada o no te mostrara una descripción diferente cuando lo inspecciones. También, si una casilla está iluminada puedes ver los objetos no ocultos de esa casilla. Para ver los objetos ocultos de una casilla iluminada tienes que inspeccionarlo. Si una casilla no está iluminada no puedes ver ningún objeto. Para poder ver esos objetos necesitas llevar un objeto que ilumina y que este esté encendido.



Ejemplo de situación en la que tienes el inventario lleno

2.3.3 Objetos

Los objetos pueden ser movibles o no. Si son movibles, los puedes recoger en tu inventario. Los objetos también pueden estar ocultos. Si están ocultos, no los puedes ver ni recoger. Hay objetos especiales que permiten abrir ciertos enlaces. También hay otro tipo de objetos especiales que iluminan y que pueden estar encendidos o apagados. Los objetos también tienes descripciones que te pueden ayudar a encontrar el camino. Para ver detalles de los objetos usa el comando "inspect".

Pantalla del inspect linterna. Muestra los detalles de este objeto

2.3.4 Enemigos

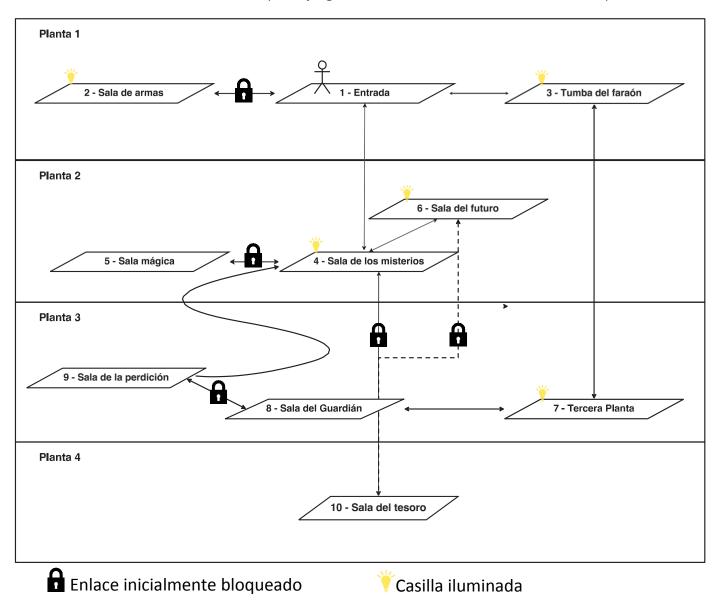
En el juego también hay enemigos que tendrás que derrotar. Para cada enemigo no sirve cualquier arma. Si no eliges bien, no vas a poder matar al enemigo. En esos casos tienes que buscar el arma adecuado y volver a intentarlo. Los enemigos cuando mueren dejan abiertos enlaces que estaban protegiendo o sueltan objetos.

```
~ Objetos cercanos: ~ Objetos del jugador: ~ Objetos del jugador: ~ Objetos del jugador: ~ Of (Sombrero) ~ Of
```

Ejemplo de situación en la tienes que derrotar a un enemigo

2.4 Mapa del juego

A continuación, vas a ver el mapa del juego. Contiende 10 casillas distribuidas en varias plantas.



2.5 Reglas del juego

En el juego existen una serie de reglas. Regla se define como "evento aleatorio que ocurre cada x turnos". En este caso, cada 3 turnos se ejecuta una regla. Los comandos SAVE, LOAD, DIR, HELP, INSPECT, y otros comandos desconocidos no aumentan el número de turnos necesarios para desencadenar una regla. Existen 7 reglas en este juego. Una de ellas es NO_RULE, en la que no se ejecuta ninguna regla.

Regla	Efecto		
NO_RULE	No pasa nada, no se ejecuta ninguna regla		
LIGHT_OBJECT	Se encienden/ apagan objetos aleatoriamente		
LIGHT_SPACE	Se encienden/apagan las luces de casillas aleatorias		
HIDE_OBJECT	Hay objetos que se ocultan, para volver a verlos tienes que hacer inspect		
LOSE_OBJECT	Al jugador se le pierde un objeto cada vez que se ejecuta esta regla.		
CLOSE_LINK	Ciertos enlaces se cierran/abren de forma aleatoria		
CHANGE_LAST_LINK	LINK Cambia la entrada de la sala del tesoro a otra sala. El jugador tendrá que		
	encontrarla.		

3 Gameplay

La primera pantalla después de ejecutar el juego es una intro. Tendrás que esperar 5 segundos antes de que empiece realmente el juego.

```
/"MMM\setminus
                            /"" MMMM\
                                / MMMM
                              ,,,"XXXXX\
                               " MMMMM\....
                                  MMMMM\.....
                                  "MMMMMM\....
            " MMMMMMM\.....
                                     MMMMMM\....
                                  " "MMMMMMM\.....
           . . . . . / " "
                                      MMMMMMM\.....
                                     " "MMMMMMMM\....
                            " "MMMMMMMMM\....
" "MMMMMMMMM\...
                                      "MMMMMMMMM\....
                            " " "MMMMMMMMM\..
                                         MMMMMMMMMM \ . .
        Indiana Jones 2D: En busca del arca perdida - La pirámide maldita
                            Intro del juego
                                          ~ Objetos cercanos:
                  ^ 10 ^
                                         ~ Objetos del jugador:
                                1 |
                                         ~ 06(Látigo)
      | _|'v'|_
                                        ~ 07(Sombrero)
                   Entrada de
                                 la pirámide
      | | 00|
                                 ~ 08(Cantimplora)
                 Aquí empieza tu
                                         ~ 011 (Mapa)
   2 < | '||'
                    aventura
      | ' || '
                 Down v: 4
     ~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~~~
```

Aquí es donde empiezas a jugar. Como ves, el jugador está en una casilla no iluminada que está conectada con la casilla 3 y la 4 y con la 2 aunque esa casilla está bloqueada.

3.4 Go down

Acabas de llegar a la segunda planta, la casilla está iluminada y hay dos objetos una carta y una linterna.

```
~ Objetos cercanos:
                                              ~ O10(4) - Carta
~ O16(4) - Linterna
~
       | _|'v'|_
                                                ~ Objetos del jugador:
                                , : , \cdot \mid
                                                ~ 06(Látigo)
       | | 00|
                                               ~ 07(Sombrero)
~ 08(Cantimplora)
    5 < | '||'
        | ' || '
                                                    011 (Mapa)
                     Down v: 10
        | 010 016
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has consequido ir abajo. Ahora estas en Sala de los misterios: Acabas de
~ llegar a la segunda planta.
```

3.5 Inspect Carta

Como puedes ver, mirar la carta desde lejos no da mucha información. Lo mejor será mirarla más de cerca.

3.6 Take Carta – Inspect Carta

Ahora sí que tienes más información sobre cómo seguir. El próximo paso es coger la linterna y buscar de la llave. ¡¡¡ Los objetos muestras descripciones diferentes dependiendo de si están en la casilla o en tu inventario!!!

3.7 Take linterna

La linterna se ha añadido a tu inventario.

```
~ Objetos cercanos:
                                ~ Objetos del jugador:
             Up ^: 1
                                  06(Látigo)
                      , : ,. |
                                 ~ 07(Sombrero)
     | | 00|
                                 ~ O8(Cantimplora)
     | \- /
                                 ~ 010(Carta)
  5 < | '||'
                                  011 (Mapa)
      ' || '
             /\(''')/\
                                  O16(Linterna)
             Down v: 10
 ~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Te has llevado el objeto: Linterna. Para ver más detalles usa inspect.
```

3.8 Go up

Vuelves a la casilla de la entrada

```
~ Objetos cercanos:
                                          ~ Objetos del jugador:
                                  1 |
                                            ~ 06(Látigo)
                   Entrada de
la piramide
                                    07(Sombrero)
| ~ 08(Cantimplora)
| ~ 010(Cantimplora)
       | 00|
       | \- /
                  Aqui empieza tu
         ' | | '
   2 < |
                    aventura
                                               011 (Mapa)
       | ' || '
                       ( ^ - ^ )
                                                016(Linterna)
                   Down v: 4
       ~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~~~
~ Has conseguido ir arriba. Ahora estas en Entrada: Entrada en la pirámide
```

3.9 Turnon Linterna

Acabas de encender la linterna y la casilla ya no aparece como no iluminada, pero parece que no hay ningún objeto. ¡¡¡ Atención !!! Se te acaba de perder un objeto de la mochila, se acaba de ejecutar la primera regla del juego

```
~ Objetos cercanos:
                    ^ 10 ^
                                            ~ Objetos del jugador:
                                             ~ 06(Látigo)
                                   1 |
       | _|'v'|_
                    Entrada de
                                   - 1
                                             ~ 07(Sombrero)
                     la pirámide
       | | 00|
                                             ~ 08(Cantimplora)
                                     | \- /
                   Aquí empieza tu
                                                010(Carta)
                    aventura (^-^)
         ' | | '
                                      > 3 ~
    2 < |
                                                016(Linterna)
         ' || '
                                              ~ Valor del dado: 5
                   Down v: 4
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has encendido el objeto: Linterna. Para apagarlo usa "turnoff".!!ATENCION!! ~
~ Se te acaba de perder un objeto. A ver si para la próxima aventura te
~ compras otra mochila
```

3.10 Inspect Space

Puedes ver que en realidad hay dos objetos en esta casilla. La llave que estabas buscando y el mapa que se te había perdido.

3.11 Take llave

Has recogido la llave y está en tu inventario ahora. El mapa lo abandonas de momento.

```
~ Objetos cercanos: ~ O11(1) - Mapa ~ O1(1) - O1(1) - Mapa ~ O1(1) - O1(1)
```

3.12 Go Down

Vuelves a la casilla 4

```
~ Objetos cercanos:
       *----/
                                          ~ Objetos del jugador:
                  Up ^: 1 4 |
                                           ~ 02(Llave)
      | _|'v'|
                            , : ,. |
                                           ~ 06(Látigo)
      | | 00|
                                          ~ 07(Sombrero)
       | \- /
                                          ~ 08(Cantimplora)
        ' | | '
                                           ~ 010(Carta)
   5 < |
       | ' || '
                                              016(Linterna)
                                           ~ Valor del dado: 5
                  Down v: 10
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has conseguido ir abajo. Ahora estas en Sala de los misterios: Acabas de
~ llegar a la segunda planta.
```

3.13 Dir

Miras las conexiones disponibles que tiene la casilla para ver como se llama el enlace que quieres abrir. La puerta que quieres abrir se llama puerta-de-madera. ¡¡¡Con el comando DIR puedes ver detalles de las conexiones de una casilla!!!

3.11 Open puerta-de-madera with llave

El juego te avisa de que has conseguido abrir la puerta y que puedes pasar

```
~ Objetos cercanos:
                                           ~ Objetos del jugador:
                  Up ^: 1 4 |
                                             ~ 02(Llave)
      | | 'v'|
                              , : ,. |
                                             ~ 06(Látigo)
                                             ~ 07(Sombrero)
         00
                                            ~ 08(Cantimplora)
~ 010(Carta)
       / \- /
| | | |
        \ ' || '
                                                O16(Linterna)
                   Down v: 10
                                             ~ Valor del dado: 5
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~~~~~
~ Ya puedes pasar por PUERTA-DE-MADERA.
```

3.14 Go west

Acabas de entrar en la casilla 5. Parece que no hay ningún objeto, pero por curiosidad vas a mirar con más cuidado

```
~ Objetos cercanos:
                      (\. \ ,/) | ~ Objetos del jugador: \( |\ )/ | ~ O2(Llave) //\ |\ /\\ \ ~ O6(Latigo)
         _|'v'|_
        | \- /
| '||'
                      (/ /\_#00#_/\ \)
                                             > 4 ~ 07(Sombrero)
        | ' || '
                                                      08(Cantimplora)
                       \/\ #### /\/
                             `##'
                                                       010(Carta)
                                                       016(Linterna)
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ He ha cargado la partida con exito desde: mysave.dat. Para guardar partidas ~
~ luego usa "save".
```

3.15 Inspect space

Has descubierto dos objetos en esta casilla.

3.16 Leave Carta – Take Libro-Magico

Como no tienes más espacio en el inventario, dejas la carta y recoges el libro mágico.

```
~ Objetos cercanos:
                                                 ~ 010(5) - Carta
                                                 ~ O20(5) - Caldero-Mágico~
                                      5 I
                    (\. \ ,/) |
\( |\ )/ |
//\ | \ /\\
                                            ~ Objetos del jugador:
~ O2(Llave)
~ O5(Libro-mágico)
        | _|'v'|_
        | | 00|
        | \- /
                     (/ /\_#oo#_/\\)
                                        > 4 ~ 06(Látigo)
          ' || '
                                                 ~ 07(Sombrero)
                      \/\ #### /\/
                            `##'
                                                    08(Cantimplora)
                                                   016(Linterna)
       | 010 020
                                                ~ Valor del dado: 1
~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Te has llevado el objeto: Libro-mágico. Para ver mas detalles usa inspect. ~
```

3.17 Go east

Ahora vuelves a la casilla anterior

```
~ Objetos cercanos:
                                             ~ Objetos del jugador:
                   Up ^: 1 4 |
                                             ~ 02(Llave)
                                             ~ O5(Libro-mágico)
                                             ~ 06(Látigo)
          001
                                              ~ 07(Sombrero)
          ' | | '
                                              ~ 08(Cantimplora)
        ' || '
                                                 016(Linterna)
                    Down v: 10
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
\sim Has conseguido ir al este. Ahora estas en Sala de los misterios: Acabas de \sim
~ llegar a la segunda planta.
```

3.18 Go north

Para explorar toda la planta, antes de intentar ir a otra planta, primero vas a la casilla 6

```
~ Objetos cercanos:
                                              ~ 09(6) - Bola-cristal
                                              ~ Objetos del jugador:
                                             ~ 02(Llave)
       | | 00|
                                             ~ O5(Libro-mágico)
       | \- /
                                             ~ 06(Látigo)
                                             ~ 07(Sombrero)
         ' || '
                                              ~ 08(Cantimplora)
                                                 016(Linterna)
       | 09
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has conseguido ir al norte. Ahora estas en Sala del futuro: Parece que no
~ hay nada aquí
```

3.19 Leave llave

Dejas la llave en el suelo y recoges la bola de cristal. ¡¡¡Atención, se acaba de activas otra regla del juego: hay enlaces que se abren y cierran solos!!!

```
~ Objetos cercanos:
                                   ~ 02(6) - Llave
                                   ~ 09(6) - Bola-cristal
      | | 'v'|
                                  ~ Objetos del jugador:
                                  ~ 05(Libro-mágico)
     | | 00|
     | \- /
                                  ~ 06(Látigo)
     | '||'
                                  ~ 07(Sombrero)
     i ' || '
                                   ~ O8(Cantimplora)
                                     016(Linterna)
     | 02 09
                                   ~ Valor del dado: 2
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has dejado el objeto: Llave. Para volver a cogerlo usa "take".!!ATENCION!! ~
~ Algún enlace se está cerrando/abriendo solo, las fantasmas quieren
~ asustarte.
```

3.20 Take bola-cristal

Te llevas la bola de cristal para mirarla de cerca.

```
~ Objetos cercanos:
                                           ~ 02(6) - Llave
                                         ~ Objetos del jugador:
~ O5(Libro-mágico)
                                         ~ 06(Látigo)
        | 00|
                                          ~ 07(Sombrero)
       | \- /
                                          ~ 08(Cantimplora)
~ 09(Bola-cristal)
         ' || '
                                             016(Linterna)
      | 02
                                          ~ Valor del dado: 5
  ~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Te has llevado el objeto: Bola-cristal. Para ver mas detalles usa inspect. ~
```

3.21 Inspect bola-cristal

La bola de cristal de da una pista importante, tienes que volver al principio.

```
Objeto:
  Id:
               9
  Nombre: Bola-cristal
  Descripción: A veces para llegar al final hay que volver al
              principio. Tú futuro es muy negro
 Movible:
               SI
  Abre:
               NO
  Ilumina:
               NO
            ..oo8"""Yb..
          .8888880. "Yb.
        d888888888b
        d888888888)
        88888888P
        d888888P
        888888)
                        οP
         "Y88888b
                       oP"
         "Y8888o.
            `""Y888bodP""'
```

3.22 Go south

Vuelve a activarse la regla que hace que pierdas un objeto de tu inventario. Cuidado con perder algún objeto importante

3.20 Go up

Vuelves a la entrada.

```
~ Objetos cercanos:
                                                   ~ O11(1) - Mapa
                                 1 |
                                                  ~ Objetos del jugador:
                    Entrada de | ~ 05(Libro-mágico)
la pirámide | ~ 06(Látigo)
Aquí empieza tu \ ~ 08(Cantimplora)
aventura > 3 ~ 09(Bola-cristal)
                                                  ~ O5(Libro-mágico)
       | | 00|
   2 < | '||'
                         (^-^)
        j • jj •
                                                      016(Linterna)
                     Down v: 4
                                                   ~ Valor del dado: 3
       | 011
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has conseguido ir arriba. Ahora estas en Entrada: Entrada en la piramide
```

3.23 Dir

Miras las conexiones de la Entrada y ves que hay una puerta mágica al oeste que se puede abrir con el libro mágico

3.24 Open Puerta-Mágica with Libro-mágico

Ya puedes pasar a la casilla 2. ¡¡¡SE ACABA DE ACTIVAR OTRA REGLA DEL JUEGO!!! La entrada a la sala del tesoro puede cambiar de sitio y hay que buscarla.

```
~ Objetos cercanos:
                         ~ O11(1) - Mapa
~
           ^ 10 ^
          | .,,,
   | | 00|
 2 < '||'
    \ ' || '
          Down v: 4
                        ~ Valor del dado: 6
    | 011
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Ya puedes pasar por PUERTA-MAGICA. !!ATENCION!! La entrada a la sala del
~ tesoro ha desaparecido. Encuéntrala
```

3.25 Go west

Llegas a una sala con armas. Acuérdate de que hay enemigos por el camino. Coge las necesarias.

```
~ Objetos cercanos:
                                                  ~ 03(2) - Espada
                                                 ~ 04(2) - Escopeta
                                    2 |
                                               ~ 017(2) - Cuchillo ~
                   /-\______ | ~ O17(2) - Cucnific  
/-\____ | ~ Objetos del jugador:  
\------ \ ~ O5(Libro-mágico)  
/ /) / > 1 ~ O6(Látigo)  
/ /--- / ~ O8(Cantimplora)  
/___/ | O9(Bola-cristal)
        .,,,
        | | 00|
        | \-/
       | ' || '
                                                     O16(Linterna)
       | 03 04 017
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has consequido ir al oeste. Ahora estas en Sala de Armas: Aquí encuentras ~
~ las armas necesarias para sobrevivir a la aventura.
```

3.26 Take escopeta

Recoges la escopeta. ¡¡¡ Regla!!! Hay objetos que se encienden y se apagan solos.

```
~ Objetos cercanos:
                                              ~ 03(2) - Espada
                                              ~ 017(2) - Cuchillo
                                    2 |
                                         ~ Objetos del jugador:
       | | 00|
       | \- /
                                              ~ 04(Escopeta)
         ' | | '
                                         > 1 ~ O5(Libro-mágico)
       | ' || '
                                              ~ 06(Látigo)
                                                08(Cantimplora)
                                                09(Bola-cristal)
                                             ~ 016(Linterna)
       | 03 09 017
                                             ~ Valor del dado: 1
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Te has llevado el objeto: Escopeta. Para ver mas detalles usa
~ inspect.!!ATENCION!! Hay un objeto que se enciende/apaga solo. A lo mejor
~ hay fantasmas aquí
```

3.27 Leave bola-cristal

Dejas la bola de cristal porque no tienes espacio en tu inventario. ¡¡¡ Regla!!! Un objeto acaba de desaparecer. Hay objetos que se pueden ocultar.

```
~ Objetos cercanos:
                                    ~ 03(2) - Espada
      *_____*
                                    ~ 09(2) - Bola-cristal
                                   ~ 017(2) - Cuchillo
                            2 |
                              | | 00|
       \_ /
' | | '
       ' || '
                                 ~ 06(Latigo)
                                    ~ 08(Cantimplora)
                                    ~ 016(Linterna)
      | 03 09 017
                                    ~ Valor del dado: 13
  ~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~
~ Has dejado el objeto: Bola-cristal. Para volver a cogerlo usa
~ "take".!!ATENCION!! Un objeto acaba de desaparecer, a ver si lo puedes
```

3.28 Take espada

Recoges también la espada. Parece que vas bien armado, puedes seguir.

```
~ Objetos cercanos:
                                             ~ 09(2) - Bola-cristal
                                             ~ 017(2) - Cuchillo
                                    2 |
                                            ~ Objetos del jugador:
                                         ~ 03 (Espada)
       | | 00|
       | \- /
                                             ~ 04 (Escopeta)
         '||'
                                        > 1 ~ O5(Libro-magico)
       1 ' 11 '
                                             ~ 06(Latigo)
                                                08(Cantimplora)
                                               O16(Linterna)
       | 09 017
                                             ~ Valor del dado: 1
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Te has llevado el objeto: Espada. Para ver mas detalles usa inspect.
```

3.29 Go east

Vas al este

```
~ Objetos cercanos:
                  ^ 10 ^
                                         ~ 011(1) - Mapa
                                     ~ Objetos del jugador:
~ O3(Espada)
~ O4(Escopeta)
~ O5(Libro-magico)
                               1 |
                 Entrada de |
la piramide |
      | 00|
   2 < '||'
                 Aqui empieza tu
                                  > 3 ~ 06(Latigo)
                  aventura
                    (^-^)
                                         ~ O8(Cantimplora)
       \ ' || '
                                           O16(Linterna)
                 Down v: 4
     |###########|
                                        ~ Valor del dado: 3
  ~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has conseguido ir al este. Ahora estas en Entrada: Entrada en la piramide ~
```

3.30 Go east

Vas otra vez al este

```
~ Objetos cercanos:
                                          ~ Objetos del jugador:
                                 3 |
                                         ~ 03(Espada)
                    ,-RIP-.
                                         ~ 04(Escopeta)
                                 /=, (o) .=\
                                         ~ O5(Libro-magico)
      | | 00|
                                  /==|o_0|==\
      / \- /
                                         ~ 06(Latigo)
        ' | | '
   1 <
                   (===\ - /===)
                                         ~ O8(Cantimplora)
       \ ' || '
                                            016(Linterna)
                     `=.=|J|=,='
                     `=' `='
                 Down v: 7
                                          ~ Valor del dado: 3
      ~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
\sim Has conseguido ir al este. Ahora estas en Tumba del faraon: Aqui descansa el \sim
```

3.31 Go down

Bajar a la tercera planta donde hay una señal de peligo, a lo mejor merece la pena mirarla

```
~ Objetos cercanos: ~
                                             ~ O12(7) - Señal-Peligro ~
                                             ~ Objetos del jugador:
                                             ~ O3(Espada)
       | .,,,
      | | 00|
                                            ~ 04(Escopeta)
       / \- /
                                             ~ O5(Libro-mágico)
         '||'
    8 <
                                             ~ 06(Látigo)
       \ ' || '
                                                08(Cantimplora)
                                                016(Linterna)
       | 012
                                             ~ Valor del dado: 1
~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has consequido ir abajo. Ahora estas en Tercera planta: !!! CUIDADO !!! ( ~
~ oo) Parece que aquí hubo una batalla, no resbales con la sangre
```

3.32 Inspect señal-peligro

Has hecho bien en coger armas, parece que te van a servir

```
Objeto:
  Id:
               12
  Nombre: Señal-Peligro
  Descripción: ADVERTENCIA: No pases a la siguiente casilla si no estás ~
               bien armado.
 Movible:
               NO
  Abre:
               NO
  Ilumina:
               NO
                //\\
             // !STOP! \\
               NO
               PASES
```

3.33 Go west

Vas al oeste

```
~ Objetos cercanos:
                                         ~ Objetos del jugador:
                                        ~ 03(Espada)
                                        ~ 04(Escopeta)
      | | 00|
                                        ~ O5(Libro-magico)
      | \- /
                                         ~ 06(Latigo)
  9 < | '||'
                                    > 7 ~ O8(Cantimplora)
        ' || '
                                         ~ O16(Linterna)
                                         ~ Valor del dado: 1
  ~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has conseguido ir al oeste. Ahora estas en Sala del Guardian: El guardian no ~
~ te va a dejar avanzar
```

3.34 Attack

Atacas a tu enemigo, se asusta y se va y el enlace a tu izquierda se abre.

```
~ Objetos cercanos:
                                            ~ Objetos del jugador:
                                            ~ O3(Espada)
                                  8 |
                                            ~ O4(Escopeta)
                                    |El guardian se|
       | | 00|
       / \- /
| | | |
                   | ha asustado y |
                   | ha huido |
                                       > 7 ~ O8(Cantimplora)
       \ ' || '
                                               016(Linterna)
                                             ~ Valor del dado: 4
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
\sim Parece que has "derrotado" al Guardian y tienes el camino despejado. La \sim
~ próxima vez no tendrás tanta suerte.!!ATENCION!! Un objeto acaba de
~ desaparecer, a ver si lo puedes encontrar.
```

3.35 Go west

Vas al oeste. No pases mucho tiempo en esta sala

```
~ Objetos cercanos:
                                               ~ O18(9) - Esqueleto
                                               ~ 019(9) - Trampa-Mortal ~
                                    9 |
                                               ~ Objetos del jugador:
                                      | | 00|
                                               ~ O3(Espada)
       | \_- /
| '||'
                                               ~ O4(Escopeta)
                                         > 8 ~ 05(Libro-magico)
       | ' || '
                                               ~ 06(Latigo)
                                                 08(Cantimplora)
                                                 016(Linterna)
       | 018 019
                                               ~ Valor del dado: 4
~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has consequido ir al oeste. Ahora estas en Sala de la perdicion: Si entras ~
\sim no sales. No pases mucho tiempo aqui si no quieres que te pase lo mismo \sim
```

3.36 Inspect esqueleto

Miras el esqueleto de un aventurero

```
Objeto:

Id: 18

Nombre: Esqueleto

Descripción: El cadáver de un aventurero que ha tenido muy mala suerte. Parece que ha dejado una cuerda que puede servir.

Movible: NO
Abre: NO
Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina
```

3.37 Inspect space

Buscas la cuerda en la casilla

3.38 Leave – Libro-mágico

Dejas el libro mágico para poder coger la cuerda

```
~ Objetos cercanos:
                                                \sim 05(9) - Libro-magico
                                                ~ 013(9) - Cuerda
                                      9 |
                                                ~ 018(9) - Esqueleto
                                                ~ 019(9) - Trampa-Mortal ~
                                       | .,,,
        | | 00|
                                                ~ Objetos del jugador:
        | \- /
          ' | | '
                                                  03 (Espada)
        | ' || '
                                                   O4 (Escopeta)
                                                   06(Latigo)
                                                   08(Cantimplora)
       | 05 013 018 019
                                                  016(Linterna)
                                                ~ Valor del dado: 6
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~~~
~ Acabas de ver los detalles de: Sala de la perdicion. Para volver a verlos
~ usa "inspect".
```

3.39 Take cuerda

Coges la cuerda

```
~ Objetos cercanos:
                                                ~ 05(9) - Libro-magico
                                                ~ 018(9) - Esqueleto ~
                                                ~ O19(9) - Trampa-Mortal ~
                                       ~ Objetos del jugador:
        | | 00|
         \- /
'||'
                                                  03 (Espada)
                                                   O4 (Escopeta)
         ' || '
                                                  06(Latigo)
                                                  08(Cantimplora)
                                                  013(Cuerda)
       | 05 018 019
                                                   016(Linterna)
                                                ~ Valor del dado: 6
~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Te has llevado el objeto: Cuerda. Para ver mas detalles usa inspect.
```

3.40 Go up

Vuelves a la segunda planta

```
~ Objetos cercanos:
                                             \sim 02(4) - Llave
       *----/
                                            ~ 010(4) - Carta
                  Up ^: 1 4 |
                             , : ,. |
                                             ~ Objetos del jugador:
                                            ~ 03 (Espada)
      | | 00|
       / \- /
'||'
                                            ~ O4(Escopeta)
                                             ~ 06(Látigo)
       \ ' || '
                                               08(Cantimplora)
                                               013(Cuerda)
                                               O16(Linterna)
                   Down v: 10
                                             ~ Valor del dado: 1
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has conseguido ir arriba. Ahora estas en Sala de los misterios: Ni te
~ imaginas lo que hay detras de la puerta.
```

3.41 Inspect cuerda

Miras la cuerda que has cogido para ver para que sirve

3.42 Dir

Miras como se llama el enlace para bajar a la sala del tesoro

3.43 Open precipicio with cuerda

Ahora puedes bajar a la sala del tesoro.

```
~ Objetos cercanos:
                                         ~ 02(4) - Llave
               ----/
                                         ~ 010(4) - Carta
        Up ^: 1 4 |
                                        ~ Objetos del jugador:
      | | 00|
                                        ~ 03(Espada)
  5 < '||'
                                         ~ O4(Escopeta)
                                         ~ 06(Latigo)
       \ ' || '
                                         ~ O8(Cantimplora)
                                            013(Cuerda)
                 Down v: 10
                                            016(Linterna)
      | 02 010
                                         ~ Valor del dado: 1
~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Ya puedes pasar por PRECIPICIO.
```

3.44 Go down

Bajas a la sala del tesoro

```
~ Objetos cercanos:
                                       ~ Objetos del jugador:
               Up ^: 4 10 |
                                      ~ 03 (Espada)
                                      ~ 04(Escopeta)
      | .,,,
      | | 00|
                                      ~ 06(Látigo)
                           0 \
      | \- /
                                      ~ 08(Cantimplora)
        ' | | '
                                      ~ 013(Cuerda)
      i ' || '
                                         016(Linterna)
                                       ~ Valor del dado: 1
      *----*
                 v 1 v
~~~~~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~
~ Has conseguido ir abajo. Ahora estas en Sala del tesoro:
~ Enhorabuena!!ATENCION!! Hay un objeto que se enciende/apaga solo. A lo
~ mejor hay fantasmas aqui
```

3.45 Leave cuerda

Dejas la cuerda que has usado para bajar. ¡¡¡Regla!!! Las casillas se pueden encender/apagar solas

```
~ Objetos cercanos:
                                   ~ 013(10) - Cuerda
             Up ^: 4
                          10 |
                                   ~ Objetos del jugador:
                                     O3 (Espada)
       .,,,
                                   ~ 04(Escopeta)
       | 00|
       \- /
                                   ~ 06(Látigo)
       ' | | '
                                     08(Cantimplora)
     | ' || '
                                     016(Linterna)
     | 013
~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~
~ Has dejado el objeto: Llave. Para volver a cogerlo usa "take".!!ATENCION!!
~ Alguien está jugando con las luces. A veces la momia hace eso para asustar ~
~ a los visitantes.
```

3.46 Attack

Atacas al Guardian de tesoro y le derrotas. Se añade en tu inventario el arca-tesoro. Felicidades, ahora solo te falta ir a la salida.

```
~ Objetos cercanos: ~ O13(10) - Cuerda ~ O13(10) -
```

3.47 Dir

Miras a donde puedes ir, a lo mejor hay algún atajo.

3.48 Open entrada-secreta with arca-tesoro

Abres la entrada secreta para salir de la pirámide usando el arca del tesoro.

```
~ Objetos cercanos:
                                                 ~ 013(10) - Cuerda
                                     10 |
                                                 ~ Objetos del jugador:
                                                ~ 03 (Espada)
        | | 00|
                                                 ~ O4 (Escopeta)
        | \- /
                                                 ~ 06(Latigo)
          ' | | '
                                                   08(Cantimplora)
        | ' || '
                                                   014(Arca-Tesoro)
                                                    016(Linterna)
        | 013
 ~~~~~~~~~ Indiana Jones 2D: En busca del arca perdido ~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~~~ Para ver los comandos disponibles escribe: Help ~~~~~~~~~~~~~
~ Ya puedes pasar por ENTRADA-SECRETA.
```

3.49 Go south

Felicidades. Acabas de completar el juego

```
!!!FELICIDADES!!!
                                         HAS ENCONTRADO EL ARCA
                                         PERDIDO Y HAS CONSEGUIDO
                                      SALIR DE LA PIRAMIDE CON VIDA
 /.'`;|::::::
                                       VUELVE A JUGAR CUANDO QUIERAS
|| ||:::::' .-!00 @.!-. '-.
                                        PARA EXPLORAR LOS MISTERIOS
\'. ||::::.-!()00 @!()@.-'.|
                                        INDESCUBIERTOS DE LA PIRAMIDE
 '.'-;|:.-'.&$@.& ()$%-'o.'\U||
   `>'-.!@%()@'@_%-'_.-o _.|'||
||-._'-.@.-'_.-' _.-o |'|| |
||=['-..-\U/.-' o |'||
    | | '-.]=|| |'|
         | | | | |
    11 11
           || | '| .-'
         '-.|| '
         '-.|| /.-'
```

4. Anexo objetos

```
1 - Antorcha
                                              Casilla 3
Objeto:
    Id:
                1
    Nombre: Antorcha
    Descripción: Una antorcha gastada.
   Movible: NO
   Abre:
                NO
    Ilumina: NO
                   .) .
                  `(, ' (,
                  ). (, ('
                  ( ) ; ' )
                   /=/
                  /=/
            2 - Llave
                                              Casilla 1
Objeto:
  Id:
                2
    Nombre: Llave
   Descripción: Una llave antigua
   Movible:
               SI
   Abre:
                SI
    Ilumina:
               NO
                                  ,000.
                                 oP ?b
          d888a888zzzzzzzzzzzzzzzzz 8 8b
           8a8 8a8
                                 ?b dP'
           8 8 8 8
                                  `000'
```

3 - Espada Casilla 2 Objeto: Id: 3 Nombre: Espada Descripción: Para hacer frente a los enemigos. Cuando aparece un enemigo esta espada te puede ayudar a derrotarlo Movible: Abre: NO Ilumina: NO (#| //\\8a8a8a8a8a8 / \\//8a8a8a8a8a8 `)| (#|


```
5 – Libro-mágico
                                                      Casilla 5
Objeto:
     Id:
                   5
     Nombre: Libro-mágico
     Descripción: Permite abrir las puertas mágicas que están en tu camino ~
                  que no se abren con llaves.
    Movible:
                   SI
     Abre:
                   SI
     Ilumina:
           //
             6 - Látigo
                                                 Inventario del Jugador
Objeto:
                   6
     Id:
     Nombre:
                  Látigo
     Descripción: Herramienta básica para todo explorador. Quizás sea útil ~
                  más tarde
    Movible:
                   SI
     Abre:
                  NO
     Ilumina:
                  NO
```

```
7 – Sombrero
```

Inventario del jugador

8 – Cantimplora

Inventario del jugador

```
Objeto:
    Id:
                   8
    Nombre:
                  Cantimplora
    Descripción: Herramienta básica para todo explorador. Te permite
                  sobrevivir con su agua
    Movible:
                  SI
    Abre:
                  NO
    Ilumina:
                  NO
                  :::
                     ':0)
                : I.J :
```

```
9 – Bola de cristal
                                                  Casilla 6
Objeto:
                 9
    Id:
    Nombre: Bola-cristal
    Descripción: Una bola de cristal con la que puedes ver el futuro.
    Movible: SI
    Abre:
                 NO
    Ilumina: NO
             _..oo8"""Yb..
            .88888880. "Yb.
           d888888888b
                         "b.
          d888888888)
          8888888P
          d888888P
                           .P
          888888)
                          οP
           "Y88888b
                         oP"
            "Y88880._ _.OP"
              `""Y888bodP""'
```

```
Objeto:
    Id:
               10
    Nombre: Carta
    Descripción: Carta con información
    Movible:
               SI
    Abre:
                NO
               NO
    Ilumina:
           (\ -=- \
            \ -==--=- \
              ) -==-=- )
             ( =-==-= (
             /_) -=- )
             <u>, пинининии </u>
```

Casilla 4

10 - Carta

```
11 – Mapa
                                   Inventario del jugador
Objeto:
   Id:
             11
   Nombre: Mapa
   Descripción: Herramienta que te permite conocer el camino a seguir en ~
             tu aventura
             SI
   Movible:
   Abre:
             NO
   Ilumina:
            NO
      +----+ MAPA DE LA PIRAMIDE -----+
                   X X XXXXXX
                    + X X +-> X X +
                                      XXXXX |
        XXXXXX
        X X <----+ XXXXX XXXXXX |
                                     X XX |
        XX X
                              + +---> XX XX |
      | XXXXX
                  XXXXX |
                                      X XX |
                   X XXXX <----+
                                      XXXX
                  Х Х
         +----+
```

12 – Señal de peligro Casilla 7

```
Objeto:
               12
    Id:
    Nombre:
               Señal-Peligro
    Descripción: ADVERTENCIA: No pases a la siguiente casilla si no estás ~
                bien armado.
    Movible:
                NO
    Abre:
                NO
    Ilumina:
               NO
                 //\\
                // \\
               // \\
               // \\
              // !STOP! \\
             // NO \\
            // PASES \\
            \=======/
```

```
13 – Cuerda Casilla 9
```

14 – Arca del tesoro

Guardian del Tesoro

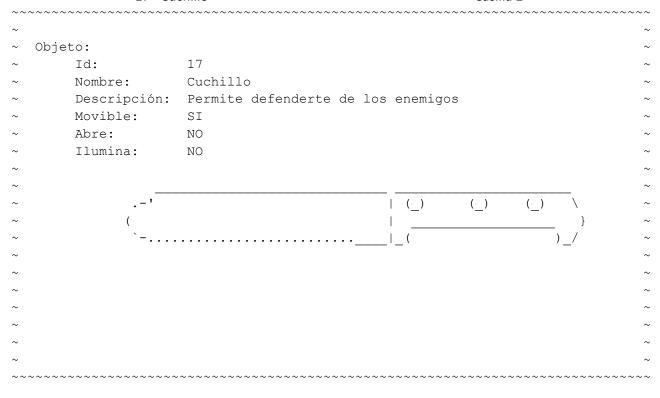
```
Objeto:
     Id:
                 14
     Nombre: Arca-Tesoro
     Descripción: Enhorabuena has encontrado el tesoro que buscabas
     Movible:
                 SI
     Abre:
                  NO
     Ilumina:
                  NO
             `. ())00() .
             | \ (응() *^^() ^\
            8 | | -8 - - - - |
            % \ | % )) |
            응 \ | 응 |
            응응응응
```

```
15 -Tumba Casilla 3
```

```
Objeto:
     Id:
                    15
     Nombre:
                    Tumba
     Descripción: Tumba del faraón. Aquí descansa el propietario de la
                    pirámide
                    NO
     Movible:
     Abre:
                    NO
     Ilumina:
                    NO
           '::|=|*
                      /=, (o) .=\
             : | = | '
                     /==|0 0|==\
                     (===\ - /===)
              |=| '
                                     ' | = |
```

16 – Linterna Casilla 4

17 - Cuchillo Casilla 2



18 - Esqueleto Casilla 9

```
Cobjeto:

Id: 18

Nombre: Esqueleto

Descripción: El cadáver de un aventurero que ha tenido muy mala suerte. Parece que ha dejado una cuerda que puede servir.

Movible: NO
Abre: NO
Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumina: NO

Ilumin
```

```
Casilla 9
       19 - Trampa Mortal
Objeto:
   Id:
             19
   Nombre:
             Trampa-Mortal
   Descripción: Una trampa mortal en la que hay un esqueleto de un
             aventurero
   Movible:
             NO
   Abre:
             NO
   Ilumina:
             NO
              ^^^^^^^^^^^^
              ^^^^^^^
             ^^^^^^^^^^^
            ^^^^^^^
           ^^^^^^^^^^^^
           ^^^^^^
      20 – Caldero Mágico
                                        Casilla 5
     Objeto:
              20
   Id:
   Nombre:
             Caldero-Mágico
   Descripción: Un caldero mágico donde el mago tenebroso preparaba su
             comida
   Movible:
             NO
   Abre:
             NO
   Ilumina:
             NO
             0 0
```