

# ¿Dónde está Carmen Sandiego?

Hoy nos encontramos con un problema que muchos otros enfrentaron antes.

Queremos saber ¿**Dónde está Carmen Sandiego**?

Para los más jóvenes a los que nunca les hicieron la famosa pregunta los invitamos a leer un poco más en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Carmen\\_Sandiego](http://es.wikipedia.org/wiki/Carmen_Sandiego)

Para los perezosos les hacemos un resumen.

Carmen Sandiego es una reconocida (y peligrosa) criminal internacional que recorre el mundo robando importantes obras de arte.

El objetivo de todo agente internacional es atraparla y así terminar con la serie de fechorías.

Junto a ella operan un conjunto de malhechores generando caos en el mundo.

En el juego, el jugador es un detective que se dedica a viajar por el mundo, siguiendo las pistas que dejan los delincuentes para tratar de atraparlos.

## Dominio

### Los Villanos

Todo en el juego gira entorno a los **Villanos**, que son quienes cometen los delitos para luego esconderse en algún lugar del mundo.

De cada Villano se conoce:

- nombre

- sexo
- señas particulares
- hobbies

#### Ejemplo

**Nombre:** Carmen Sandiego

**Sexo:** Femenino

**Señas particulares:**

- Pelo rojo
- Maneja un convertible
- Posee un collar de rubies
- Su comida favorita son los tacos mexicanos

**Hobbies:**

- Juega tenis
- Baila tango

#### El Mundo

Luego de cometer un crimen, el villano seguirá una ruta de escape que lo hará recorrer varios **países**; la misión del detective es viajar por el mundo, tratando de encontrarlo. Para esto, se cuenta con un mapamundi que tiene la información importante de cada país:

- Nombre del país
- Características del país
- Lugares de interés
- Países con los que tiene conexiones aéreas

#### Ejemplo

**Nombre:** Argentina

***Características:***

- Bandera celeste y blanca
- Bandera con un sol
- Moneda Peso
- Casa de gobierno rosada
- Conocida por los Gauchos
- Comida típica empanadas
- beben mate

***Lugares de interés:***

- Embajada
- Biblioteca
- Club

***Conexiones:***

- Perú
- España
- Brasil

Es importante notar que las conexiones aéreas deben funcionar en ambas direcciones, es decir que siempre que un país esté conectado a otro, este también debe estar conectado al primero.

Los **lugares de interés** de un país son ubicaciones a donde el detective podrá dirigirse en su investigación. En caso de que un criminal haya pasado por el país, en todos los lugares de interés podrán encontrarse pistas sobre quien es el villano o hacia donde se dirigió. Las

pistas que pueden encontrarse en cada lugar de interés dependen de que tipo de lugar sea, a saber:

- **Embajada:** Cuando tiene información del malechor da 2 pistas sobre el país hacia donde se dirigió.
- **Banco:** Cuando tiene información del malechor da una pista sobre el país hacia donde se dirigió y otra sobre sus señas particulares.
- **Biblioteca:** Cuando tiene información del malechor da una pista sobre el país hacia donde se dirigió y sobre sus señas particulares. Además tiene 50% de chance de dar una pista más sobre sus hobbies.
- **Club:** Cuando tiene información del malechor da dos pistas sobre sus señas particulares y el 70% de las veces agrega información sobre sus hobbies.

Cuando el detective viaja al destino final del criminal (es decir, al final de su ruta de escape), podrá encontrar al criminal en alguno de los lugares, capturándolo y dando por finalizado el caso. Si, por el contrario, el detective se equivoca en su investigación y visita un país por el cual el criminal no pasó, todos los lugares de interés le informarán que no saben nada de la persona que busca, y el detective tendrá que volver sobre sus pasos.

## **El Caso**

El objetivo del juego consiste en resolver un crimen, encontrando al culpable y llevándolo ante la justicia. Para ello, el detective es asignado a un **caso**. Cada caso tiene asociado un responsable (el villano que intentaremos capturar), el plan de escape de este (que consiste en una secuencia ordenada de países conectados, que comienza en el país al que el criminal se dirigió luego de cometer el delito), e información relacionada al acto criminal, el objeto del crimen y el país donde tuvo lugar.

## **Ejemplo**

**Responsable:** Carmen Sandiego

**Plan de escape:** [Inglaterra, Rusia, Chile, Australia, Guatemala, Bosnia, Japón, Italia]

**Reporte:**

A las 9 de la mañana en la ciudad del Cairo la comunidad científica fue conmovida al darse cuenta del faltante

de gran valor! El sarcófago del faraón Usermaatra-Meriamón Ramsés-Hegaiunu, mejor conocido como Ramsés III. El criminal

fue muy prolijo y la escena del crimen no contaba con pista alguna, su misión como detective es descifrar el

responsable de tal crimen y apresarlo.

**Objeto:** Sarcófago del faraón

**País donde ocurrió:** Egipto

Por supuesto el detective no tiene conocimiento de quien es el responsable o cual será su ruta de escape; esto debe investigarlo por su cuenta! Para ello, inicia su investigación en ese país donde ocurrió el siniestro, visitando los lugares de interés en busca de pistas sobre el criminal o su próximo destino o siguiéndole la pista viajando por el mundo. En cada país por el que pasa puede visitar los lugares de interés para obtener información o viajar a alguno de los país conectados.

En todo momento el detective puede pedir una orden de arresto contra el criminal que cree que ha perpetrado el acto delictivo. Sólo podrá pedir una orden de arresto, así que debe ser cuidadoso! Cuando se llega al país donde se encuentra el criminal (el último en su plan de escape) y se visita el lugar donde se encuentra, el criminal es capturado; sin embargo, si el detective no pidió una orden de captura (o la pidió para la persona equivocada) el criminal quedará en libertad y el caso quedará sin resolver.