

# MANUAL DE USUARIO

El juego, The Shadow of the Gooselosus, consiste en escapar del laberinto en el que te encuentras inicialmente, consiguiendo todos los objetos que te sean necesarios para ello.

## COMPUTER REQUIREMENTS

CPU - Pentium I or better  
GPU - None  
RAM - 256MB  
OS - Only tested on linux  
HDD - 1GB

## CONTROLES

[move north]	[m n]	para moverte hacia el norte
[move south]	[m s]	para moverte hacia el sur.
[move east]	[m e]	para moverte hacia el este.
[move west]	[m w]	para moverte hacia el oeste.
[pickup <objeto>]	[p <objeto>]	para cojer un objeto.
[drop <objeto>]	[d <objeto>]	para soltar un objeto.
[check <objeto>]	[c <objeto>]	para ver la descripción un objeto.
[check space]	[c space]	para ver la descripción un objeto.
[turnon <objeto>]	[to <objeto>]	para encender un objeto.
[turnoff <objeto>]	[tf <objeto>]	para apagar un objeto.
[open south with <objeto>]	[o s with <objeto>]	para abrir un link.

## INFO

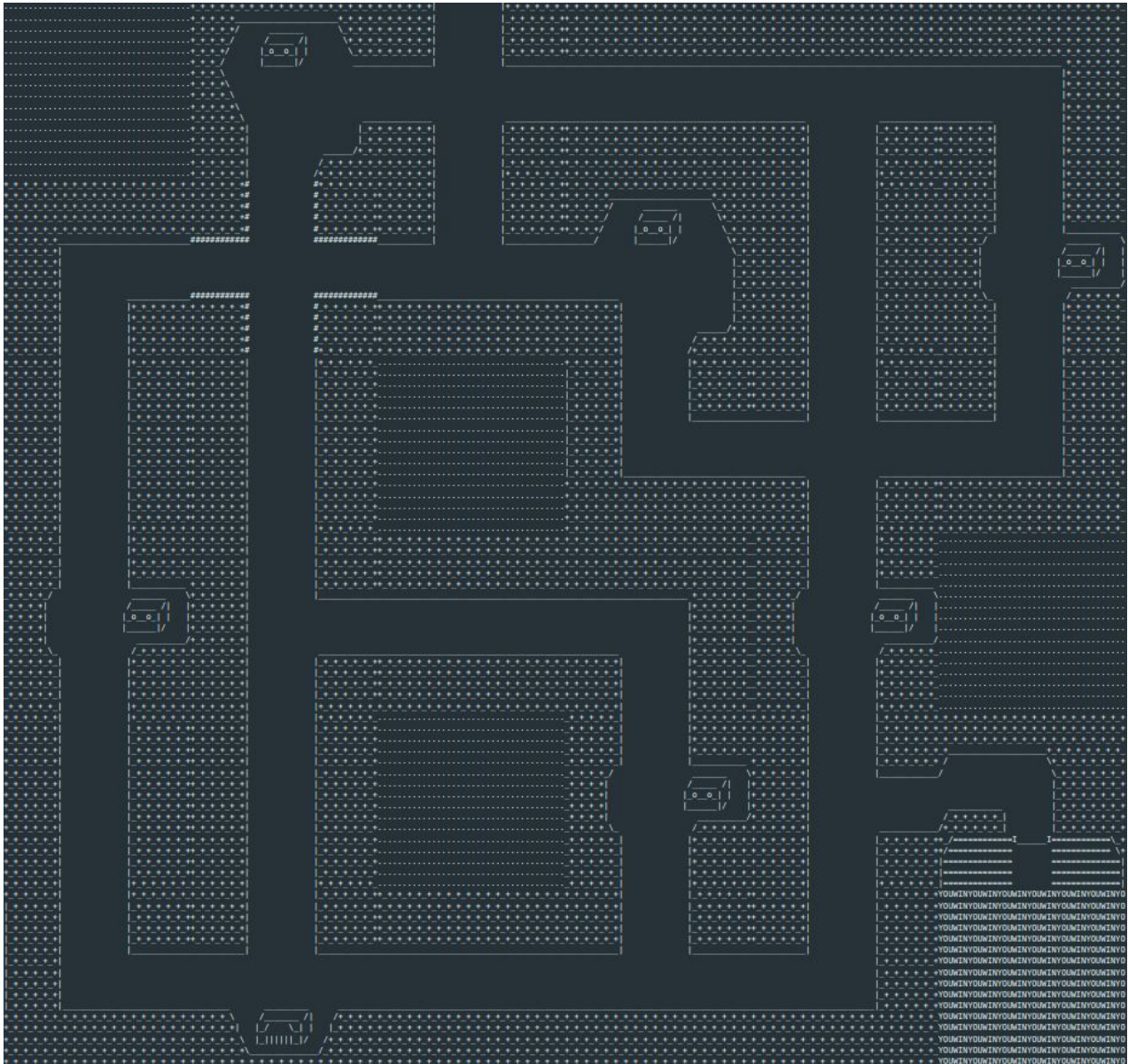
A medida que el jugador se mueve por el mapa, encontrará objetos que le servirán de ayuda para escapar del laberinto. Dichos objetos se almacenan en el inventario usando [pickup].

En el inventario se podrán guardar un máximo de 10 objetos. Se verá el contenido del mismo en la parte derecha de la ventana de juego. Si el jugador desea eliminar un objeto de su inventario, deberá usar el comando [drop] para desecharlo del inventario. Adicionalmente, el jugador podrá ver una descripción de cada objeto que indicará su utilidad o una pista sobre el cometido de dicho objeto.

Además, existe la posibilidad de que cierta casilla no esté iluminada y por tanto, el jugador no podrá ver el contenido de la misma. Quizás algún objeto podría ayudarnos...

Por último, hay casillas a las que no se puede acceder si no se usa el objeto precisado, recomendamos al jugador seguir pistas que encontrará escondidas en las notas.

## MAPA



## RESOLUCIÓN DE EL LABERINTO:

Dado que el módulo `game_rules` introduce variables semi aleatorias, conviene desactivarlo para realizar pruebas.

Por defecto, para lo comodidad del corrector, hay un define en `src/game.c` llamado `MOVES_TO_START_RULES` que tiene el valor 1000. Se puede disminuir este valor si se quiere comprobar de forma más cómoda las reglas del juego.

Esta el log con la partida completa en `log/playthrough.log`