


(c) 2006 juanma2k
https://juanma2k.itch.io/the-company

# GUIA DE JUEGO PARA SOBREVIVIR A OPTIMA

Una aventura de humor corporativo, pasillos sospechosos y jefes que no han oído hablar de derechos laborales.




**ENCUENTRA LOS CUATRO INFORMES. ESCAPA SIN QUE TE DESPIDAN.**

MANUAL DEL JUGADOR • EDICIÓN BYTEMANIACOS

01 / TU MISIÓN

# El empleado que sabe demasiado




Eres Paco Pachorra, ingeniero de campo y delegado sindical de OPTIMA. La empresa presume de ser perfecta, pero sus jefes esconden prácticas muy feas. Tu trabajo es encontrar los cuatro informes que lo demuestran y salir del edificio sin ser despedido.

## PARA GANAR

1. Encuentra y conserva los cuatro informes.
2. Vuelve a la entrada
3. Desde la entrada, ve hacia el Sur.

**REGLA DE ORO**

No basta con llegar a la salida: si no llevas los cuatro informes, la puerta no se abrirá.

## AVISO DE CONTENIDO

Aventura de humor sobre una empresa que trata mal a sus trabajadores. Incluye combates, alguna broma un poco basta y puzzles por resolver.

02 / CONTROLES

# Habla el idioma de la máquina

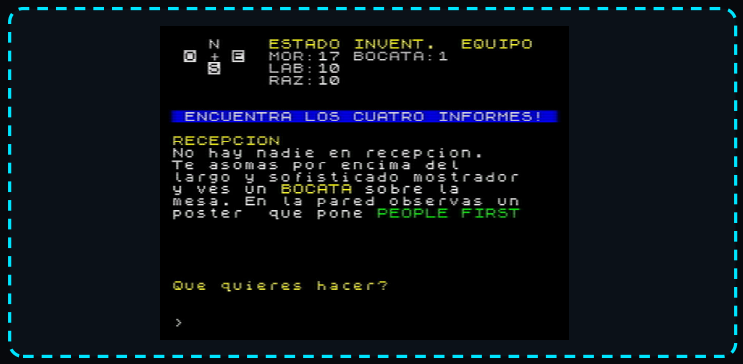
Cuando aparezca la línea para escribir, teclea un comando y pulsa INTRO. No necesitas escribir frases largas: usa las palabras del juego.

| COMANDO | ACCIÓN |
|---|---|
| N | Norte |
| S | Sur |
| E | Este |
| O | Oeste |
| SUBIR | Sube por ascensor o escalera |
| BAJAR | Baja por ascensor o escalera |

| COMANDO | EJEMPLO | ¿PARA QUÉ SIRVE? |
|---|---|---|
| MIRAR | MIRAR | Repasa la habitación y las cosas que hay en ella. |
| EXAMINAR | EXAMINAR MOCHILA | Mira dentro de un cofre, bolso, cajón u otro recipiente. |
| COGER | COGER PASE CARTERA | Guarda algo en tu inventario. Si está dentro de algo, indica también dónde está. |
| LEER | LEER INFORME1 | Vuelve a mostrar lo que dice un informe o una nota que ya tienes. |
| HABLAR | HABLAR | Habla con la persona de la habitación. Si solo hay una, no hace falta escribir su nombre. |

**OJO: EXAMINAR NO ES COGER**

EXAMINAR solo te enseña lo que hay dentro. Después usa COGER para guardarlo.



03 / INVENTARIO Y EQUIPO

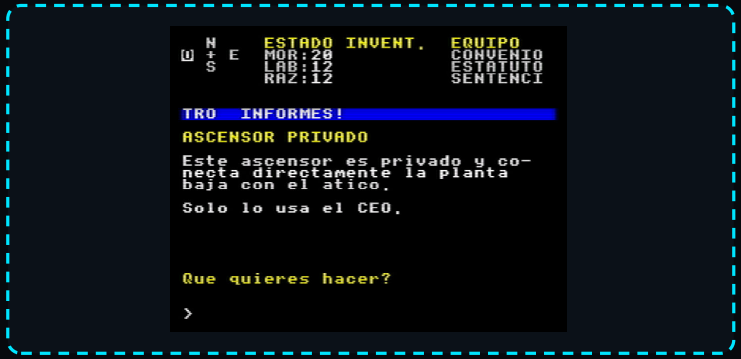
# Lo que llevas puede salvarte el empleo

| COMANDO | FUNCIÓN |
|---|---|
| INVENTARIO | Comprueba los objetos que llevas. |
| EQUIPO | Comprueba qué tienes puesto: arma, protección, destreza y luz. |
| EQUIPAR CONVENIO | Usa el Convenio como arma. |
| EQUIPAR ESTATUTO | Usa el Estatuto como protección. |
| EQUIPAR SENTENCIA | Equipa la Sentencia para mejorar tu destreza. |
| EQUIPAR LINTERNA | Enciende o equipa la linterna cuando haga falta. |
| COMER BOCATA | Recupera salud. |

| SITUACIÓN | COMANDO / CONSEJO |
|---|---|
| Combinar objetos | USAR TONER EN IMPRESORA |
| Otra forma | Prueba sin la palabra EN si el juego no acepta la primera forma. |
| Combate | DEBATIR para luchar con argumentos, documentos y determinación. |
| Escapar | ESQUIVAR para intentar huir del enemigo. |

**EQUIPO COMPLETO**

Convenio, Estatuto y Sentencia ocupan espacios distintos: puedes llevar los tres equipados a la vez. La linterna también tiene su propio espacio.



04 / ESTRATEGIA

# Consejos para sobrevivir a la oficina

| | |
|---|---|
| 01 / MIRA CADA SALA | Escribe MIRAR al entrar. Si aparece una bolsa, carpeta, mochila, cajón o archivador, examínalo. |
| 02 / LEE LAS PISTAS | Usa LEER con el nombre del documento. Los informes cuentan la historia y confirman que los has encontrado. |
| 03 / HABLA CON LA GENTE | Juana y Manolo dan pistas importantes. Gerardo guarda una pista para abrir la caja fuerte. |
| 04 / REVISA INVENTARIO Y EQUIPO | Si una puerta te rechaza, comprueba que llevas el objeto correcto. Si una zona está oscura, asegúrate de tener la linterna equipada. |
| 05 / GUARDA LOS BOCATAS | Cada bocata cura 25 puntos. No lo gastes si estás casi a tope: espera a recibir daño. |
| 06 / EQUÍPATE PRONTO | El Convenio da +2 de ataque; el Estatuto, +2 de defensa; la Sentencia, +5 de destreza, útil especialmente al esquivar. |
| 07 / NO LUCHES POR ORGULLO | En zonas peligrosas puedes elegir ESQUIVAR. Si el enemigo es fuerte, escapar puede ser mejor que perder salud. |
| 08 / VUELVE SOBRE TUS PASOS | Hay pasillos, ascensores y puertas que se abren al conseguir objetos. No todas las rutas se recorren de una sola vez. |
| 09 / NO SUELTES LO IMPORTANTE | No sueltes las llaves ni los informes. No hace falta soltar nada para terminar la aventura. |



05 / COMBATE

# Debate, esquiva o acaba en Recursos Humanos

El juego lanza dados de veinte caras para los ataques y dados de seis caras para el daño. Un resultado muy bueno puede ser un golpe crítico; uno muy malo puede hacerte perder el turno. La fuerza ayuda a hacer daño, la defensa reduce el peligro y la destreza ayuda a escapar.

## ENEMIGOS QUE PUEDES ENCONTRAR

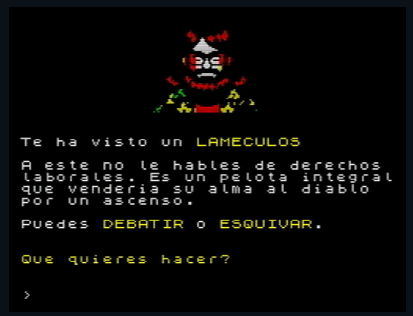
| ENEMIGO | MORAL | LABIA | RAZOCIONIO | CONSEJO |
|---|---|---|---|---|
| Lameculos | 8 | 8 | 7 | De los más flojos. Puede servir para probar el combate. |
| Securata | 10 | 9 | 8 | No lo subestimes, sobre todo en el CPD. |
| Ofelia | 11 | 10 | 9 | Mejor tener defensa y algún bocata antes de enfrentarte a ella. |
| Manager | 12 | 11 | 9 | Si tienes poca salud, esquiva o cura primero. |
| Directivo | 14 | 12 | 11 | Duro: usa tu mejor equipo. |
| CEO | 15 | 11 | 10 | Guarda salud y comida para el final. |

## CÓMO APARECEN

Algunos rivales aparecen porque has entrado en su sala. Otros pueden aparecer al moverte por ciertas plantas. En general, cuanto más arriba llegues, más peligrosos son los enemigos.

**NO HAY VERGÜENZA EN HUIR**

En combate, ESQUIVAR puede ser la decisión más inteligente.



06 / CONTINUAR

# Un despido no tiene por qué ser el final

Si el juego te da un código de continuación, apúntalo. En el menú elige la opción CODIGO y escribe el códigocompleto.

La partida continuada conserva el progreso importante para la aventura, incluidos los informes y los objetos necesarios para las puertas. Si continúas en una zona oscura, comprueba que la linterna esté equipada antes de moverte.




| PROTOCOLO DE RESCATE |
| --- |
| Código a mano, linterna equipada y vuelta al trabajo. OPTIMA no va a investigarse sola. |

## LISTA ANTES DE SALIR

| ESTADO | OBJETIVO |
| --- | --- |
| [ ] | Tengo el INFORME1. |
| [ ] | Tengo el INFORME2. |
| [ ] | Tengo el INFORME3. |
| [ ] | Tengo el INFORME4. |
| [ ] | He vuelto a la entrada. |
| [ ] | He ido al Sur para escapar de OPTIMA. |

OPTIMA / EXPEDIENTE CERRADO

# TU TRABAJO NO ES TU VIDA.




**ÁNIMO, DELEGADO: QUE NO TE ENGAÑE EL CARTEL DE “PEOPLE FIRST”.**

Guía de juego para sobrevivir a OPTIMA

(c) 2006 juanma2k

https://juanma2k.itch.io/the-company