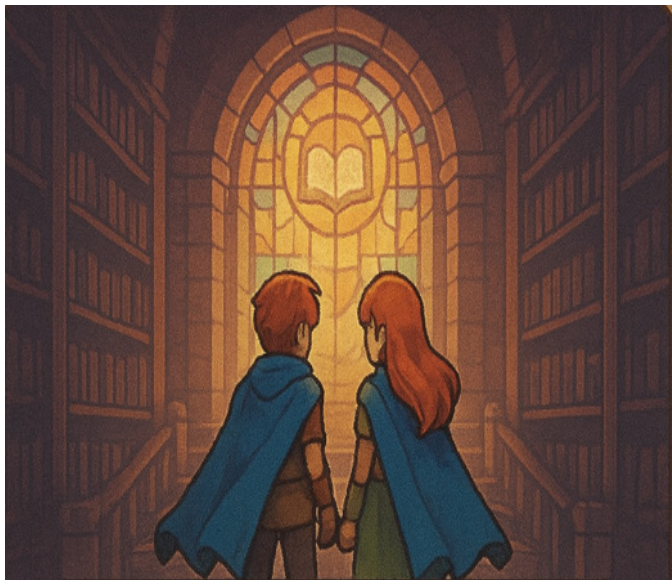


# MISIÓN: BIBLIOTECA



MANUAL DE JUEGO

MISIÓN: BIBLIOTECA  
EL CICLO DE LA INVESTIGACIÓN

DISEÑO, DESARROLLO Y GUIÓN  
Johan Sebastián Agudelo Monsalve

INVESTIGACIÓN DE CONTENIDO  
Daniela Gutiérrez Garcés  
Equipo Competencias Informacionales Biblioteca

TÉSTERS  
Julián Alberto Naranjo Álvarez  
Brayan Alexis Correa Montoya  
Claudia Marcela Preciado Bustos  
Victor Alonso Osorio Echavarría

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES  
Patricia Ospina Ospina

MOTOR GRÁFICO:  
RPG Maker MV

CENTRO CULTURAL BIBLIOTECA LUIS ECHAVARRÍA VILLEGAS  
UNIVERSIDAD EAFIT

2025 ©



# HISTORIA

Durante siglos, ocultos tras el barniz del conocimiento, se ha movido en la clandestinidad una organización oscura: el Clan de las Revistas Depredadoras.

No nacieron como editores, sino como mercaderes de falsedades. En las primeras universidades del mundo, cuando los estudiantes apenas

copiaban a mano los textos de los sabios, ellos ya estaban ahí, vendiendo copias corrompidas, falsificando firmas, cambiando datos. Su poder no radica en la fuerza física, sino en la distorsión de la verdad.

El Clan aprendió que el prestigio académico era una moneda más valiosa que el oro. Así, disfrazaron sus redes como publicaciones legítimas, atrayendo a incautos con promesas de fama, ascensos y reconocimiento. Sus armas no son espadas, sino correos engañosos, congresos falsos y métricas manipuladas.

A través de los siglos, héroes de la ciencia y la investigación han combatido al Clan. Desde los alquimistas perseguidos por charlatanes en la Edad Media, hasta los modernos investigadores que hoy luchan contra la desinformación digital, siempre ha habido un Consejo de Sabios que se enfrenta a ellos. Sin embargo, el Clan posee un don oscuro: cada vez que son vencidos, siempre encuentran un modo de renacer bajo nuevas máscaras, nuevas editoriales y nuevas trampas.

El deber de los héroes actuales no es solo derrotarlos, sino mantener viva la memoria de su amenaza, porque mientras exista la ambición humana, el Clan de las Revistas Depredadoras siempre regresará.

# CONOCE LA BIBLIOTECA

En el corazón del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas reposa un vasto tesoro de saber: libros, revistas, archivos y colecciones que han iluminado a generaciones enteras de lectores, estudiantes e investigadores. Es un lugar de encuentro, aprendizaje y descubrimiento, un bastión donde el conocimiento se conserva, se comparte y se multiplica.

Pero no todo está en calma. Desde las sombras, un enemigo acecha: las revistas depredadoras, entes oscuros disfrazados de conocimiento legítimo. Se presentan como oportunidades, pero en realidad son trampas que buscan adueñarse de los espacios del saber y engañar a quienes se aventuran sin precaución. Su propósito es corromper las fuentes de información, confundir a los investigadores y debilitar la fuerza de la Biblioteca.

El Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas no puede caer en sus manos. Por eso, ustedes –estudiantes, investigadores, jugadores– han sido convocados como Guardianes del Conocimiento. Su misión es recorrer cada rincón de la Biblioteca, superar pruebas, enfrentar combates y desenmascarar a estas criaturas que se ocultan tras fachadas brillantes.

El viaje será desafiante, pero la recompensa es grande: proteger el saber, reclamar los tesoros escondidos en la Biblioteca y alcanzar la gloria que pertenece a quienes defienden el conocimiento verdadero.

¿Te atreves a unirte a la aventura?

# DE HEROÍNAS Y HÉROES

La pasión por la investigación la impulsa con fuerza imparable. Creció entre cuentos y enciclopedias que su abuela guardaba como tesoros, y pronto entendió que el conocimiento puede salvar o condenar. En la universidad descubrió el daño de las publicaciones amadas, proyectos destruidos. Decidió entonces ser cazadora de fraudes editoriales. Su intuición es aguda y su valor inquebrantable; detecta patrones con rapidez y no teme enfrentar la corrupción disfrazada de saber. Para ella, cada combate ganado en la Biblioteca es una oportunidad de proteger el aprendizaje libre de trampas.



Amante de las bibliotecas y defensor de la ciencia abierta, pasó incontables noches buscando respuestas en libros olvidados. Nacido en un hogar humilde, vio cómo su comunidad era engañada por falsas promesas disfrazadas de conocimiento y juró no permitirlo jamás.

En la Biblioteca se convirtió en guardián del saber, recorriendo sus estanterías como pasadizos de un templo. Conoce colecciones y archivos como a un viejo amigo, y su mayor habilidad es desenmascarar lo falso. Analítico y perseverante, combina paciencia y rigor crítico para proteger a los usuarios de las trampas editoriales.



# SISTEMA DE COMBATE

El combate en Misión: Biblioteca se desarrolla por turnos. Cada enfrentamiento requiere estrategia y paciencia para aprovechar al máximo las habilidades de tu equipo.

El Investigador utiliza ataques físicos, ideales para infligir daño directo a los enemigos. La Investigadora domina la magia, capaz de realizar poderosos hechizos ofensivos y de apoyo.

Durante tu turno puedes elegir entre varias acciones:

\*Atacar o usar Magia: inflige daño físico o mágico, según el personaje.

\*Defenderse: reduce el daño recibido en el próximo ataque enemigo.

\*Usar un Objeto: permite recuperar salud, energía o ayudar a un aliado en apuros.

También puedes huir de los enemigos si crees que no tienes lo suficiente para vencerlos

Combinar sabiamente estas opciones será la clave para superar a los enemigos y progresar en tu investigación.



# VILLANOS

## ENEMIGOS BÁSICOS



**Murciélago**

El enemigo más básico. Vuela errático y ataca en pequeños grupos. Perfecto para aprender a esquivar y atacar mientras te acostumbras a los controles. No subestimes su velocidad; aunque sea débil, puede agobiar si no prestas atención.



**Araña**

Más ágil y peligrosa que el murciélago. Se mueve rápido y puede trepar por superficies, sorprendiendo desde ángulos inesperados. Derrotarla requiere reflejos y planificación, y es un excelente enemigo para practicar el ataque estratégico.



**Fantasma**

Etéreo y difícil de golpear, el fantasma aparece flotando y atraviesa obstáculos. Su presencia te enseña a medir tus ataques y a usar habilidades especiales. Aunque es uno de los enemigos básicos, representa un desafío superior y prepara a los jugadores para enfrentamientos más complejos.

## ENEMIGOS PRINCIPALES



**Bots del Clan de las Revistas Depredadoras**

Estos cinco bots fueron infiltrados por el Jefe del Clan de las Revistas Depredadoras dentro de la biblioteca como usuarios normales. Su objetivo es confundir a los usuarios, estudiantes e investigadores sobre las buenas prácticas en la investigación, haciendo que se pierdan entre información falsa, trampas y documentos manipulados.

La dificultad aumenta con cada número: el I es el más débil, ideal para comenzar a practicar y entender sus mecánicas, mientras que el V representa el desafío más grande antes de enfrentar al jefe.

**Jefe del Clan de las Revistas Depredadoras**

El Jefe del Clan es la mente maestra detrás de la confusión en la biblioteca. Experto en manipulación y engaño, ha infiltrado a los cinco bots para desorientar a los usuarios, secuestró a la jefe de la Biblioteca y se robó, fragmentándolo, el Documento del Ciclo de la Investigación. Su objetivo: controlar el conocimiento y propagar malas prácticas en la investigación.



# PANTALLA DE ESTADO

**OBJETO:** Aquí se guardan todos los objetos que recolectas en la aventura. Desde pociones que restauran tu energía, hasta armas, armaduras y objetos clave que desbloquean nuevas rutas en la Biblioteca. ¡Cada hallazgo puede marcar la diferencia entre la derrota y la victoria!

**EQUIPO:** El lugar donde eliges qué armas, armaduras y vestimenta equipar. Cada pieza de ropa o herramienta influye en tus características: algunas aumentan tu defensa, otras tu ataque o velocidad, y algunas incluso reducen ciertos atributos. La estrategia está en encontrar el balance perfecto para tu estilo de combate.

**ESTADO:** Muestra de forma detallada las características de tu personaje: nivel, puntos de vida, ataque, defensa, velocidad y los objetos que lleva equipados. Es la radiografía de tu fuerza en batalla, y te servirá para ajustar tu estrategia antes de cada enfrentamiento.

Objeto	Equipo	Estado	Opciones	Guardar	Salir
<b>Investigador Héroe</b> Nv. 6 PV 700/700 PM 140/140					
<b>Investigadora Mago</b> Nv. 5 PV 650/650 PM 130/130					

840 Oro

**PV (Puntos de Vida):** la energía vital del personaje. Si llega a cero, quedará fuera de combate.

**PM (Puntos de Magia):** la reserva de poder mágico, necesaria para ejecutar conjuros y técnicas especiales.

**GUARDAR:** Permite registrar tu progreso en un punto exacto de la aventura. Si caes en combate, no tendrás que empezar desde cero, sino continuar desde tu último guardado.

**SALIR:** Te devuelve a la pantalla de título. Úsalo cuando quieras pausar tu misión o dar un descanso a tu viaje.

# CONTROLES

Puedes jugar usando teclado, mouse o control externo, según tu preferencia.

## Teclado

Z o Barra espaciadora: Aceptar / interactuar.  
Esc: Salir o regresar al menú anterior.  
0: Abrir el menú principal.

## Mouse

Clic izquierdo: Caminar o moverse por el escenario.  
Clic derecho: Abrir el menú.  
Clic sobre NPC o enemigo: Interactuar o atacar.

## Control externo

Compatible con controles de consola (Xbox, PlayStation o genéricos).  
Los botones siguen la configuración estándar de movimiento, interacción y acceso al menú.  
Recomendado para quienes prefieren jugar con gamepad para mayor comodidad y precisión.

Puedes alternar entre teclado, mouse o control externo en cualquier momento sin reiniciar la partida.

Misión: Biblioteca © 2025 por Johan Sebastián  
Agudelo Monsalve & Centro Cultural Biblioteca Luis  
Echavarría Villegas tiene una licencia CC BY-NC-ND  
4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite [https://  
creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

