













Manual de Instrucciones y mecánicas de juego

Por Francisco Álvarez Martínez
Versión 1.0

Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. LOS MUNDOS	4
1. La Casa de Luna	4
2. El Patio	4
3. La Calle.....	5
4. Bonus (múltiplos de 11).....	5
5. El Bosque.....	6
6. El Río	6
7. La Granja	7
8. El Veterinario	7
9. Mundo Neón	8
10. Zanahorias (niveles múltiplo de 5)	8
3. MECÁNICAS DEL JUEGO.....	9
3.1 El rastro de Luna	9
3.2 El aliviadero	9
3.3 Niveles de bonus.....	9
3.4 Progreso y dificultad	9
4. CONTROLES Y FUNCIONAMIENTO BÁSICO	10
4.1 Movimiento	10
5. EL ENEMIGO: LAS RATAS	10
6. OBJETOS Y VENTAJAS	11
6.1 CACAS DE CONEJO	11
6.2 ZANAHORIAS	11
7. REQUISITOS DEL SISTEMA.....	12
8. REGISTRO, CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS	12
9. DERECHOS Y REGISTRO.....	14
SAFE Creative	14
SGAE (RGO) – Obras musicales registradas	14
© Derechos y Aviso Legal	14

 Fig. 1 Luna acabando con dos ratas porque se piensa que Fermín se ha comido la zanahoria.	3
 Fig. 2 La casa de Luna, donde comienza la aventura.	4
 Fig. 3 El patio de la casa de Luna, con su albero, sus baldosas... Y sus ratas, acechando	4
 Fig. 4 La calle de Luna, con su asfalto, ladrillos... ¡ Y ratas!.....	5
 Fig. 5 Una fase de bonus, múltiplo de 11. Consigue vidas con los puntos.	5
 Fig. 6 El bosque, donde el juego empieza a ponerse serio.....	6
 Fig. 7 Fermín sigue el rastro de Luna por el río, pero las ratas y el lugar no se lo pondrán fácil.....	6
 Fig. 8 La granja, donde Luna demuestra que puede cagar por encima de sus posibilidades.....	7
 Fig. 9 El veterinario, donde Fermín consigue llevar a Luna a que le miren la tripa.	7
 Fig. 10 Mundo neón: ¿Alucinación de Fermín tras comer mierda como un poseso?.....	8

1. INTRODUCCIÓN

Luna es una conejita adorable. Adorable... y explosiva. Vive tranquila en su casa, feliz, saltarina, y con un sistema digestivo que desafía toda lógica. Un día, sin previo aviso, Luna desaparece dejando tras de sí un rastro tan evidente como aromático.

Fermín, su moderno robot de limpieza, con un corazón enorme y una devoción absoluta por su conejita, entra en modo emergencia. Cuando Luna se escapa, él hace lo único que sabe hacer: **seguir su rastro y comérselo**. Literalmente.

El viaje empieza en casa, continúa por el patio y la calle, y pronto se desmadra: Luna se adentra en el bosque, cruza un río, invade una granja y acaba en el veterinario, donde debería estar recuperándose... pero donde, por supuesto, **también lo deja todo perdido**. Fermín la sigue sin dudarle, limpiando cada zurullo con la determinación de un héroe trágico enamorado.

Por el camino, ratas hambrientas intentan impedir que Fermín cumpla su misión. Para esquivarlas, el robot cuenta con un aliado fundamental: **el aliviadero**, la zona central de cada nivel, siempre limpia y perfecta para maniobrar sin pisar caca ni ser mordido.

Cada cinco niveles aparece una zanahoria en el aliviadero. Si Fermín se la come, Luna aparece furiosa creyendo que han sido las ratas. En un ataque de ira adorable, y con los ojos inyectados en sangre, se las carga a topetazos mientras Fermín silba y mira hacia otro lado, fingiendo que él no ha tenido nada que ver.

A veces, cuando Fermín come demasiado rastro, su sistema se satura y entra en un estado de **alucinación digestiva**: los niveles de bonus. En ellos no hay ratas, no hay peligro y no hay límites: solo caca hasta el infinito. Cuando se pasa de rosca, suelta un regüeldo, vuelve en sí y continúa su búsqueda.

La odisea parece culminar en el veterinario, donde Fermín consigue, por fin, llevar a Luna para que le revisen ese tremendo problema... pero el caos es tal que su pobre CPU no puede más. Entre el cansancio, el amor y la cantidad absurda de mierda ingerida, Fermín colapsa y entra en el **mundo neón**, una alucinación psicodélica que marca el final de su viaje... O el comienzo de otro más bestia.

Pero pase lo que pase, una cosa está clara: **Fermín seguirá a Luna hasta el fin del mundo... y más allá, si hace falta**.

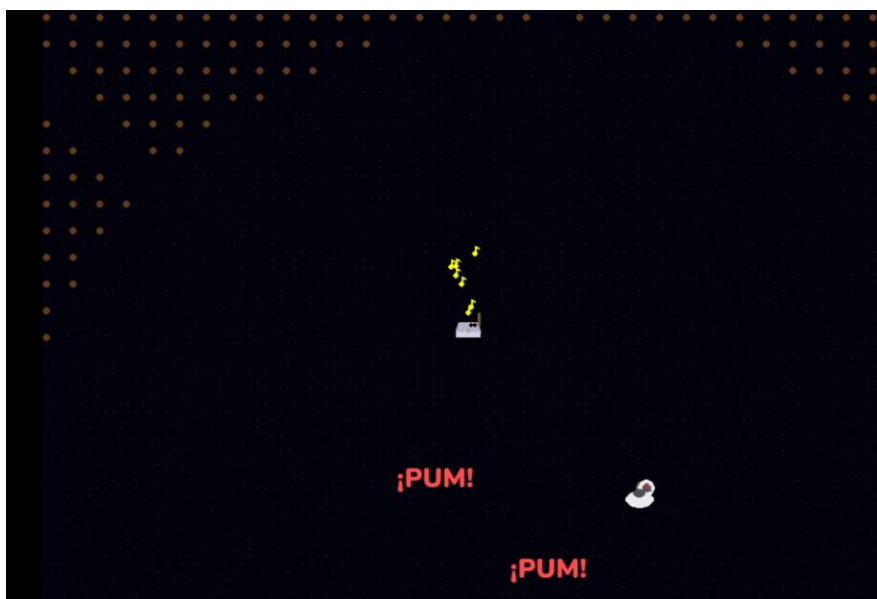


Fig. 1 Luna acabando con dos ratas porque se piensa que Fermín se ha comido la zanahoria.

2. LOS MUNDOS

1. La Casa de Luna

Aquí empieza todo. Luna vive tranquila en su hogar... hasta que un día decide escaparse dejando un rastro monumental. Fermín, fiel y enamorado, activa su protocolo de emergencia y comienza la persecución. Es el mundo más limpio que verás en mucho tiempo, así que disfrútalo mientras dure.

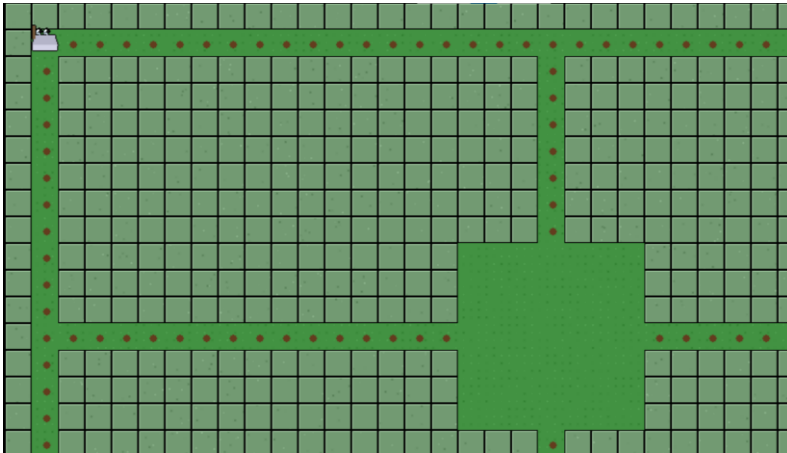


 Fig. 2 La casa de Luna, donde comienza la aventura.

2. El Patio

El rastro continúa por el patio, donde el albero y las baldosas ya muestran señales del desastre digestivo de Luna. Las ratas empiezan a aparecer, atraídas por el olor. Fermín aprende aquí la importancia del **aliviadero**, la zona central limpia donde puede esquivarlas sin pisar caca.

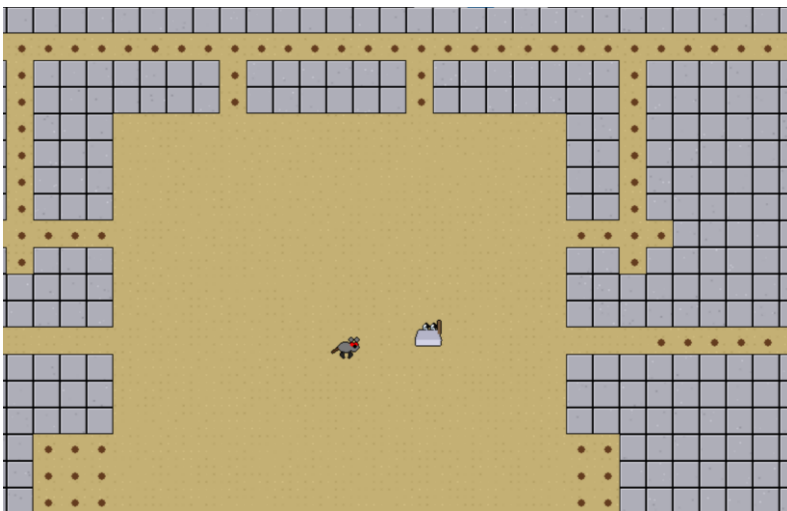


 Fig. 3 El patio de la casa de Luna, con su albero, sus baldosas... Y sus ratas, acechando

3. La Calle

Luna se adentra en la calle del barrio, dejando un camino de zurullos que ni el ayuntamiento podría gestionar. El tráfico no es un problema, pero las ratas sí: vienen en grupos, rápidas y hambrientas. Fermín sigue avanzando, decidido a encontrar a su conejita.

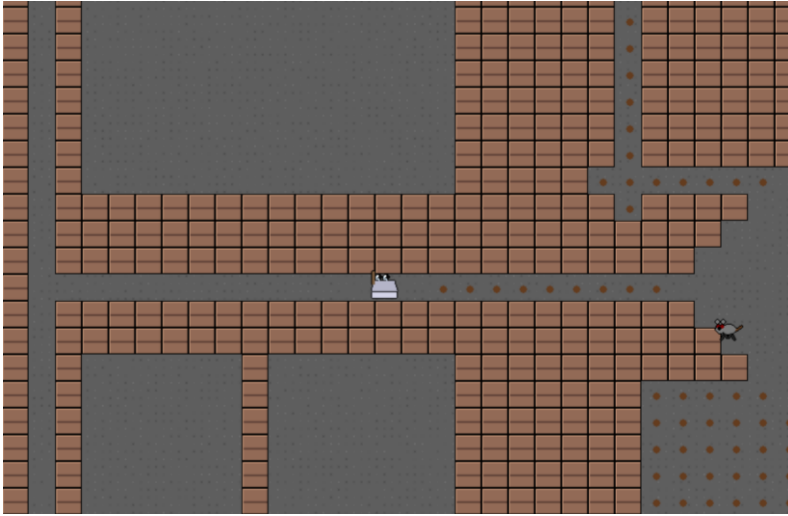


 Fig. 4 La calle de Luna, con su asfalto, ladrillos...¡ Y ratas!

4. Bonus (múltiplos de 11)

Cuando Fermín come demasiado rastro, su sistema se satura y entra en un estado de **alucinación digestiva**. En estos niveles no hay ratas, no hay peligro y no hay límites: solo caca hasta el infinito. El objetivo es comer todo lo que puedas antes de que Fermín vuelva en sí. El aliviadero rebosa de caca, por lo que vas a conseguir muchos puntos, sobre todo en niveles de bonus superiores.

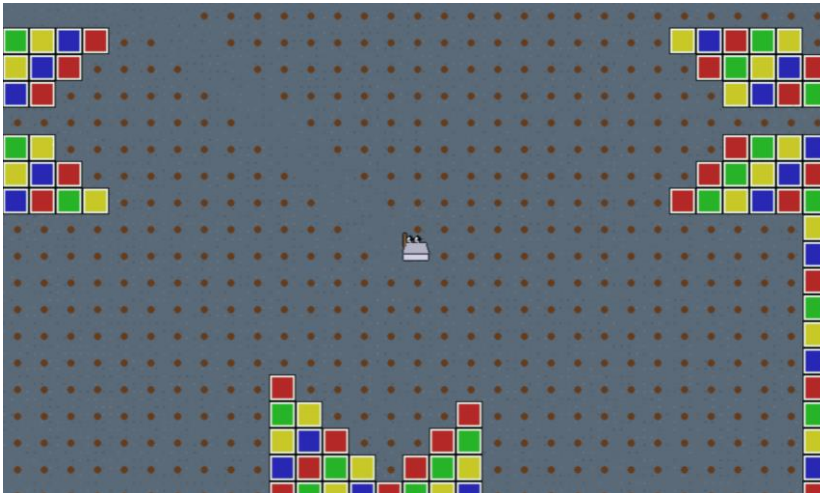


 Fig. 5 Una fase de bonus, múltiplo de 11. Consigue vidas con los puntos.

5. El Bosque

Luna se interna en la naturaleza, y Fermín la sigue sin dudarle. El bosque está lleno de raíces, sombras y, por supuesto, cacas estratégicamente colocadas. Las ratas del bosque son más rápidas y agresivas, pero el aliviadero sigue siendo tu mejor aliado.

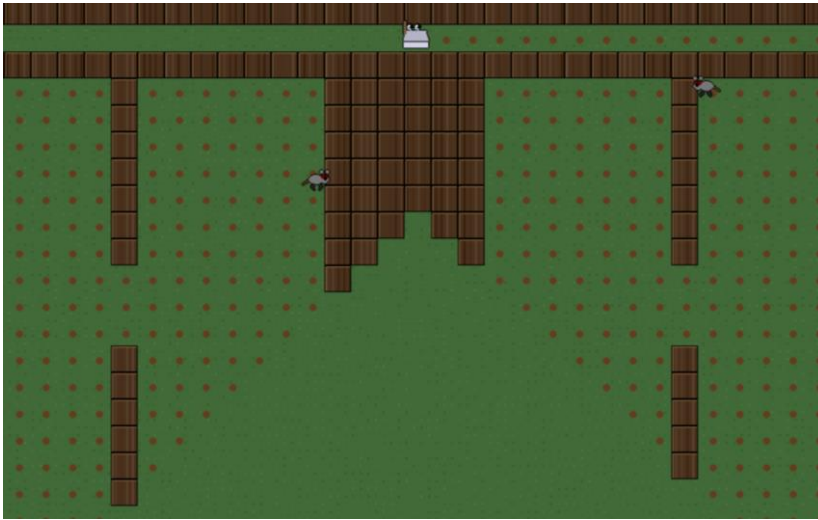
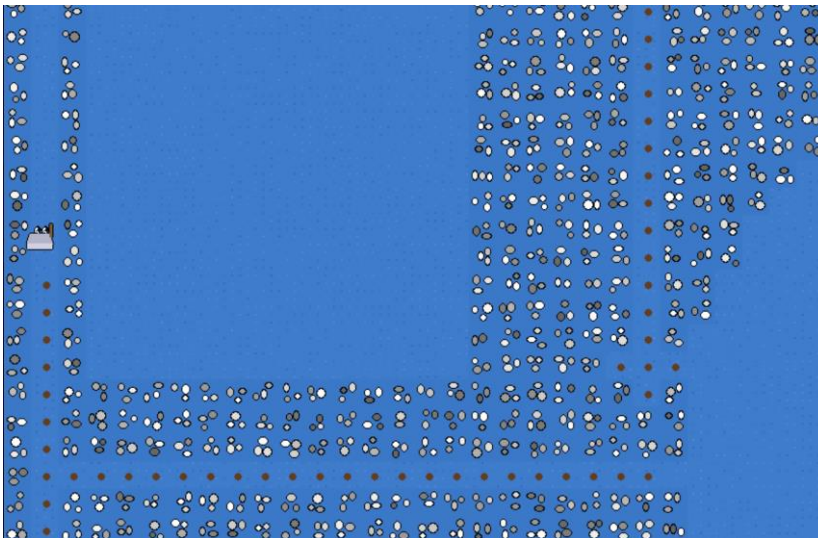



 Fig. 6 El bosque, donde el juego empieza a ponerse serio.

6. El Río

El rastro continúa por la ribera del río. El terreno es resbaladizo, el agua está llena de... bueno, ya sabes de qué, y las ratas aparecen desde cualquier dirección. Fermín avanza con determinación, aunque su depósito empieza a pedir clemencia.



 Fig. 7 Fermín sigue el rastro de Luna por el río, pero las ratas y el lugar no se lo pondrán fácil

7. La Granja

Aquí Luna demuestra que puede **cagar por encima de sus posibilidades**. Entre animales, sacos de pienso y montones de heno, el rastro es tan exagerado que Fermín apenas puede seguirlo sin saturarse. Las ratas de granja son especialmente insistentes, pero Luna está cada vez más cerca.

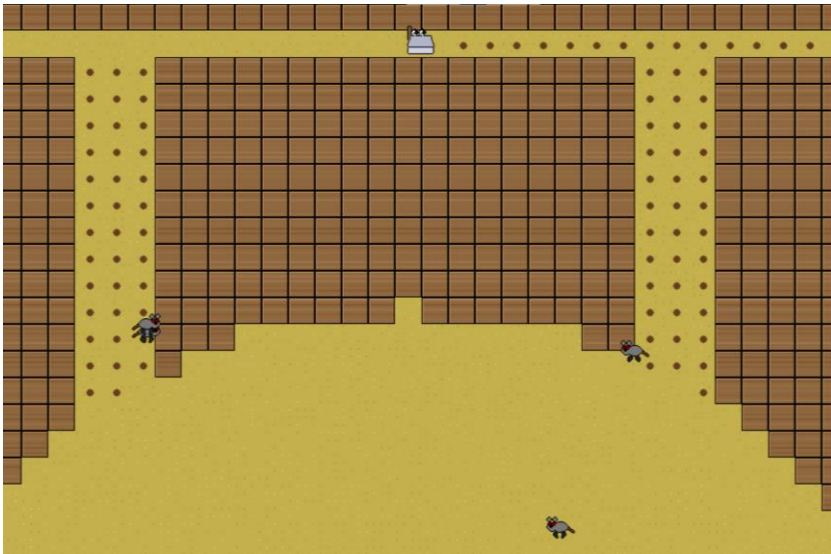


 Fig. 8 La granja, donde Luna demuestra que puede cagar por encima de sus posibilidades.

8. El Veterinario

Fermín por fin encuentra a Luna y la lleva al veterinario para que le miren la tripa. Pero la pobre conejita está tan malita que incluso este lugar —que debería ser blanco, limpio y aséptico— **rebose de mierda por todas partes**. Fermín limpia como un héroe trágico, mientras las ratas intentan aprovechar el caos.

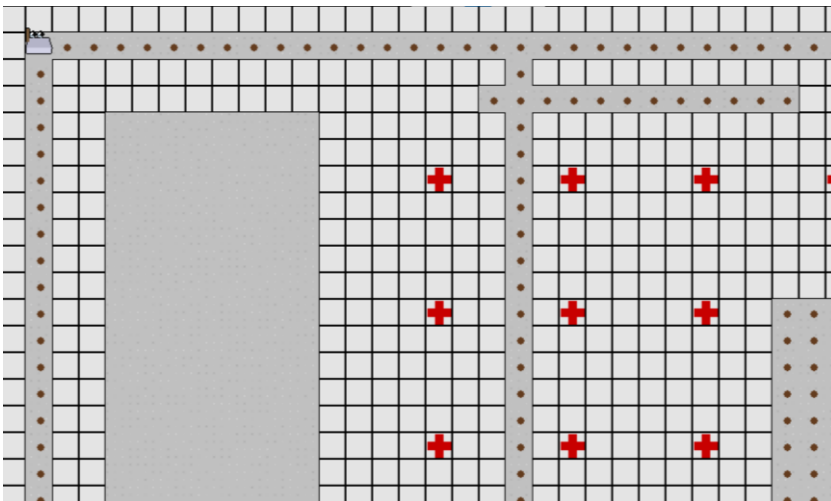


 Fig. 9 El veterinario, donde Fermín consigue llevar a Luna a que le miren la tripa.

9. Mundo Neón

La saturación es total. Entre el cansancio, el amor y la cantidad absurda de caca ingerida, Fermín colapsa y entra en un estado psicodélico. El mundo neón es su mente intentando procesar lo imposible: colores imposibles, luces brillantes y un rastro que ya no sabe si es real o imaginado. Es el final del viaje... o el principio de otro.

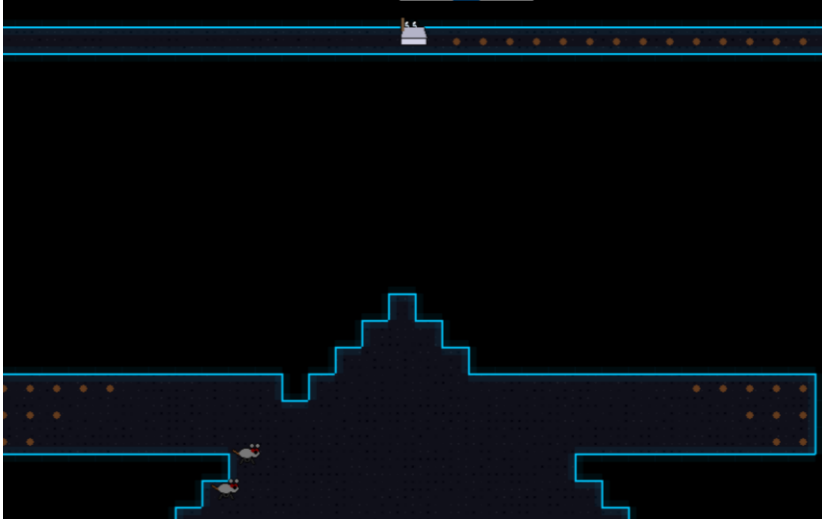


 Fig. 10 Mundo neón: ¿Alucinación de Fermín tras comer mierda como un poseso?

10. Zanahorias (niveles múltiplo de 5)

Cada mundo termina con un nivel especial donde aparece una zanahoria en el aliviadero. Fermín sabe que Luna está cerca, pero también sabe que la coneja tiene un carácter... digamos... **intenso**. Así que hace lo que cualquier robot enamorado y con dos dedos de frente haría:
se come la zanahoria él mismo.

Luna, al ver que su zanahoria ha desaparecido, entra automáticamente en modo berserker y piensa: "Han sido las ratas."

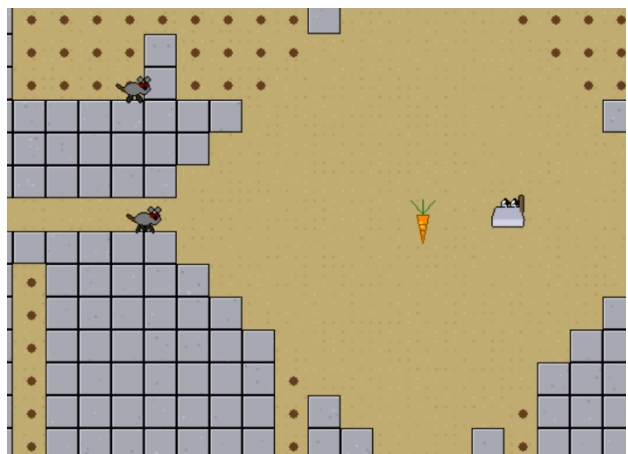
Y entonces ocurre la magia:

Luna aparece furiosa, carga como un tren de mercancías y se lleva por delante a todas las ratas de la pantalla, mientras Fermín silba, mira al techo y finge que él no ha tenido nada que ver.

Es su forma de decir:

"Luna, estoy aquí. Ven a por mí. Pero... no demasiado fuerte, por favor."

Y funciona. Siempre.



3. MECÁNICAS DEL JUEGO

El mundo de Conejito Cagón parece sencillo: una conejita que huye dejando un rastro monumental y un robot enamorado que lo limpia. Pero bajo esa premisa adorable se esconde un sistema de mecánicas muy preciso, diseñado para que cada nivel sea más caótico que el anterior.

Estas son las reglas fundamentales que gobiernan el juego:

3.1 El rastro de Luna

Cada nivel está plagado de cacas que Luna ha ido dejando en su huida. Fermín debe comérselas todas para avanzar. Cada caca le supone 10 puntos más en su marcador, y eso le da oportunidad de conseguir vidas extra: la primera, a los 20000 puntos, la siguiente a los 50000 puntos y el resto cada 25000 puntos.

El rastro no es decorativo: limpiarlo es el objetivo principal del juego.

3.2 El aliviadero

La zona central del nivel es el único lugar siempre limpio. Cambia de forma según avanzan los niveles, pudiendo ser cuadrado, romboide o circular, dependiendo del nivel y el tamaño del escenario.

Sirve para:

- Esquivar ratas.
- Reorganizar la ruta.
- Evitar saturarte.

Dominar el aliviadero es dominar el juego.

3.3 Niveles de bonus

Cada 11 niveles, el depósito de Fermín se prepara para una limpieza espectacular en un escenario que difiere en el mapa actual en que hasta el aliviadero está llenito de caca hasta las trancas.

Esto significa que:

- No hay ratas.
- No hay peligro.
- Es una oportunidad de conseguir vidas extra y muchos puntos.

Cuando el nivel termina, el eructo que suelta Fermín es de tal magnitud que tiembla la pantalla.

3.4 Progreso y dificultad

Cada 8 niveles, independientemente del mundo en el que estemos, se incrementa el número de ratas y la velocidad a la que se mueven, igual que el tamaño del escenario, de forma que, partiendo del nivel de dificultad que hayamos elegido al inicio del juego, la partida puede volverse una auténtica locura.

4. CONTROLES Y FUNCIONAMIENTO BÁSICO

Aunque Fermín sea un robot avanzado, su manejo es sorprendentemente sencillo.

El objetivo es moverse con precisión quirúrgica en un entorno lleno de trampas marrones, esquivando a las ratas.

4.1 Movimiento

Teclado: Teclas de dirección del cursor

Mando: Joystick clásico o joypad, conectado a un puerto USB.

El movimiento es continuo, suave y sin aceleración artificial. Soltar el control detiene a Fermín al instante.

Esto es vital para:

- Esquivar ratas.
- Evitar colisiones.
- Recolocarte en el aliviadero.

Cuando Fermín se acerca lo suficiente a una caca:

- la detecta
- la aspira
- la procesa
- y la añade a su depósito

La única acción del jugador es **moverse bien**.

5. EL ENEMIGO: LAS RATAS

Aunque Luna sea la causa del desastre, las verdaderas amenazas son las ratas. Éstas empiezan siendo un problema ya desde la primera pantalla. Acechan a Fermín por el aroma que desprende y su único objetivo es llegar hasta él para hincarle el diente... Pero... ¿Qué sucede cuando una rata muerde un aparato eléctrico en funcionamiento? Efectivamente, el aparato se avería y la rata muere electrocutada, cosa que sucede aquí, restándole una vida a Fermín, pero desapareciendo del juego la rata mordedora.



6. OBJETOS Y VENTAJAS

Aunque el juego es minimalista, hay objetos clave que definen el ritmo de la partida.

6.1 CACAS DE CONEJO

El objetivo principal del juego es dejar limpia la pantalla en todos los niveles. Para ello, tenemos que recoger todas las cacas. Cada caca nos da 10 puntitos que iremos acumulando en nuestro marcador personal.

Conforme avancen los niveles, el número de cacas se incrementa proporcionalmente, haciendo del trabajo de recogerlas una labor que puede resultar una pesadilla, pero que se ve recompensada con el aumento de la puntuación y la consecución de vidas extra.



6.2 ZANAHORIAS

Cada 5 niveles aparece una zanahoria en el centro del aliviadero. Las ratas no están interesadas en ella, pero Luna la ha dejado allí para comérsela después.



Fermín conoce los hábitos de Luna y sabe la mala leche que se gasta la conejita, por lo que, siendo un tanto sinvergüenza, se acerca con sigilo al centro del aliviadero a comérsela, porque sabe que, inmediatamente, Luna aparecerá, creyéndose que se la han comido las ratas, y se las carga a todas a base de topetazos.

7. REQUISITOS DEL SISTEMA

Windows:

- Cualquier portátil o PC desde **2006**
- **Windows 7** o superior
- CPU de doble núcleo (CUALQUIERA)
- 2 GB de RAM
- Gráfica integrada (Intel HD 2000 o superior)
- No requiere GPU dedicada
- No requiere conexión a Internet para jugar

Linux:

- Cualquier distribución con **glibc 2.28+** (agosto 2018 en adelante)
- CPU de doble núcleo
- 2 GB de RAM
- Gráfica integrada
- Compatible con Ubuntu 20.04+, Mint 20+, Debian 10+, etc.

macOS (en preparación):

- Equipos desde **2014**
- macOS 10.13+
- CPU Intel
- Gráfica integrada

8. REGISTRO, CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

El desarrollo de Conejito Cagón ha sido posible gracias a la colaboración (voluntaria o no) de las siguientes entidades, criaturas y aparatos con ruedas:

Dirección del Proyecto, Programación y Diseño de Juego:

Francisco Álvarez Martínez.

El único ser humano capaz de mirar a los ojos a una conejita belier en modo berserker y decir: "sí, esto es buena idea para un videojuego".

Departamento de Limpieza y Gestión de Residuos:

Fermín, robot de limpieza de última generación, héroe trágico, mártir aromático y devoto absoluto de Luna.

Inspiración, caos y materia prima:

Luna, conejita adorable, explosiva y responsable del 99% del contenido del juego. Sin ella, este proyecto olería mucho mejor... pero no existiría.

Control de Calidad (Testeo):

Personas valientes que aceptaron jugar niveles avanzados sin mascarilla ni ventilación adecuada.

Suministro de Cacas, Zanahorias y Ratas:

AS-SISTEMAS®. Proveedores oficiales de geometría marrón, enemigos con mala leche y verduras detonantes.

Financiación:

Un presupuesto modesto, mucha ilusión y la certeza de que nadie más haría un juego así.

Agradecimientos Especiales:

- A las ratas, por su entusiasmo desmedido por morder aparatos eléctricos.
- A los veterinarios, por fingir que todo esto es normal.
- A mi hijo Francisco, por ser la chispa que encendió este proyecto y por aguantar conversaciones sobre cacas más de lo humanamente recomendable.
- A nuestra conejita Luna (la de verdad) que nos inspiró una tarde, al limpiar su jaula.

Advertencia Final:

Cualquier trauma olfativo, ataque de risa, o impulso irrefrenable de adoptar un conejo belier es responsabilidad exclusiva del jugador.

AS-SISTEMAS no se hace responsable de daños morales, digestivos o eléctricos.

9. DERECHOS Y REGISTRO

Conejito Cagón y todo su contenido narrativo, gráfico, musical y jugable están protegidos por registro de propiedad intelectual.

SAFE Creative

Videojuego (código, mecánicas, narrativa y manual): **2604105236562**

Versión PC registrada como prueba tecnológica: **2603275095894**

Banda sonora original: **2603184980601**

Todos los registros incluyen sellado de tiempo interno y externo, garantizando la autoría, la fecha y la integridad de los archivos aportados.

SGAE (RGO) – Obras musicales registradas

Las siguientes composiciones forman parte de la **Banda Sonora Original** de **Conejito Cagón**, todas ellas registradas en **SGAE** y compuestas por **Francisco Álvarez Martínez**:

- Conejito Cagón – Tema principal
- Conejito Cagón – Comienza la Aventura (8 bits)
- Conejito Cagón – ¡Vamos a limpiar!
- Conejito Cagón – Silbando al Limpiar
- Conejito Cagón – Yo limpiando, ella cagando
- Conejito Cagón – Limpieza épica
- Conejito Cagón – Mucho que limpiar
- Conejito Cagón – Pantalla de Bonus
- Conejito Cagón – Terminando de limpiar

© Derechos y Aviso Legal

© 2026 Francisco Álvarez Martínez Todos los derechos reservados.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este documento, su contenido o sus elementos gráficos sin autorización expresa del autor.

Luna, Fermín, las ratas, las zanahorias, los niveles, la narrativa y cualquier otro elemento del universo **Conejito Cagón** forman parte del conjunto creativo protegido por derechos de propiedad intelectual.