

# THE SHADOWS OF SERGOTH



GUIA DEL JUGADOR

# LISTA DE CONTENIDOS

<b>PRESENTACIÓN</b> .....	<b>2</b>
SINOPSIS Y CONFIGURACIÓN .....	2
CONTEXTO .....	2
<b>REGLAS BÁSICAS</b> .....	<b>3</b>
INTRODUCCIÓN .....	3
CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS .....	3
CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS .....	3
RESISTENCIA A DAÑOS .....	4
CONDICIÓN.....	4
EXPERIENCIA.....	5
MAGIA .....	5
RAZAS Y GÉNERO.....	8
ESTADOS TEMPORALES.....	9
SISTEMA DE COMBATE .....	9
LOS MONSTRUOS .....	11
<b>INICIANDO EL JUEGO</b> .....	<b>12</b>
CARGANDO EL JUEGO .....	12
IDIOMA .....	12
MENÚ .....	12
CONTROLES .....	13
SELECCIÓN DE PERSONAJE .....	14
<b>INTERFAZ</b> .....	<b>15</b>
PANTALLA PRINCIPAL.....	15
CARACTERÍSTICAS DETALLADAS.....	18
MAPA DEL NIVEL DE MAZMORRA ACTUAL .....	19
MANEJO DEL INVENTARIO .....	19
GESTIÓN DE HECHIZOS .....	22
ATAQUES.....	24
GRABANDO UNA PARTIDA .....	24
<b>PISTAS PARA PRINCIPIANTES</b> .....	<b>25</b>

# PRESENTACION

## Sinopsis y configuración

THE SHADOWS OF SERGOTH es un juego de exploración de mazmorras en vista subjetiva para Amstrad CPC. Funciona en cualquier modelo de CPC equipado con 128K de RAM. Se recomienda el uso del teclado para una comodidad óptima, pero también es posible jugar con un controlador.

## Contexto

El juego tiene lugar en un mundo de fantasía medieval, en un pequeño reino llamado Chrisandia, en el sur de la península de Marak. No tiene una gran cantidad de población y vive de la pesca y del comercio con los países más al norte. Su actual rey, Orlof VI el intrépido, es un miembro de una larga dinastía de reyes que destacaron durante las conquistas de la era de las cenizas.

Durante las guerras contra el malvado emperador Sul Rakin, el reino demostró gran coraje a pesas de las pérdidas. Los eventos del juego tienen lugar cinco años después de la caída del emperador, en el año 351 de la Edad de Cristal.



# REGLAS BASICAS

## Introducción

Las reglas de juego de THE SHADOWS OF SERGOTH están libremente inspiradas en Microlite20, que es una simplificación extrema de Advanced Dungeon & Dragons.

## Características primarias

Tu personaje tiene tres características primarias:

- **Fuerza (FUE):** representa la fuerza y la resistencia, así como la habilidad para el combate desarmado o con armas de combate cuerpo a cuerpo (espada, hacha de mano...). Una mejor fuerza al inicio permite tener más puntos de vida.
- **Destreza (DES):** representa la agilidad y los reflejos, así como la habilidad para utilizar armas de alcance (ballesta, bastón mágico).
- **Mente (MEN):** mezcla de la inteligencia de los magos y el carisma de los sanadores, la mente representa la habilidad para lanzar hechizos. Una mejor mente al inicio permite tener más puntos de hechizo.


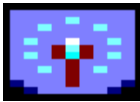




## Características secundarias

Tu personaje también tiene varias características secundarias:

- **Bonus de ataque (ATQ):** representa la habilidad para golpear un objetivo. Un mejor bonus de ataque incrementa las posibilidades de golpear a un enemigo, excepto si este posee una mejor defensa. El bonus de ataque depende del nivel de experiencia, de algunos bonus mágicos y del arma asociada con la característica primaria (fuerza para armas de combate cuerpo a cuerpo, destreza para armas de alcance y mente para hechizos de ataque).
- **Bonus de defensa (DEF):** representa la habilidad para evitar ser golpeado. Un mejor bonus de defensa incrementa las probabilidades de evitar un golpeo enemigo, excepto si este posee un mejor ataque. El bonus de defensa depende de la destreza, de algunos bonus mágicos y del bonus de armadura total.
- **Puntos de vida (PV):** simbolizan la salud del personaje y la cantidad de daño que puede recibir. Pueden recuperarse comiendo, durmiendo, usando hechizos de cura u objetos mágicos.
- **Puntos de hechizo (PH):** también llamados puntos de maná, simbolizan el nivel de energía mágica del personaje para lanzar hechizos. Pueden recuperarse durmiendo, bebiendo pociones de maná o con objetos mágicos.

## Resistencia a daños

Tu personaje posee distintos grados de resistencia. Puede ser natural dependiendo de su raza, y puede incrementarse con la ayuda de hechizos u objetos mágicos.

Símbolo	Tipo	Descripción
	Resistencia a golpes críticos en %.	Porcentaje de probabilidad de evitar un golpe crítico. 100% significa una total protección contra golpes críticos.
	Resistencia a magia en %.	Porcentaje de probabilidad de evitar ataques mágicos (pero no elementales). 100% significa una total protección contra ataques mágicos.
	Resistencia a descargas en %.	Reducción de daños por electricidad en %. 100% significa que los daños por electricidad se reducen a 0.
	Resistencia al fuego en %.	Reducción de daños por fuego en %. 100% significa que los daños por fuego se reducen a 0.
	Resistencia al veneno en %.	Porcentaje de probabilidad de evitar ataques venenosos. 100% significa una total inmunidad al veneno.
	Resistencia al frío en %.	Reducción de daños por frío en %. 100% significa que los daños por frío se reducen a 0.

## Condición

El personaje comienza la aventura en condición de buena salud. Pero esta condición puede deteriorarse, principalmente por monstruos. El personaje puede estar en cuatro condiciones posibles, e incluso en más de una condición a la vez (por ejemplo: envenenado y débil):

- **Buena salud:** es la condición física normal del personaje.
- **Envenenado:** esta condición es provocada por monstruos venenosos. Cuando el personaje está envenenado, su barra de salud se vuelve amarilla y pierde cuatro puntos de vida cada cuatro pasos. Solamente un antídoto o un hechizo para neutralizar el veneno puede revertir esta condición.
- **Débil:** esta condición es provocada por algunos monstruos. Cuando el personaje está débil, su fuerza se divide entre dos. Esto afecta a sus ataques desarmados o sus ataques con armas de combate cuerpo a cuerpo. Solamente un hechizo de revitalización puede revertir esta condición.
- **Maldito:** esta condición es provocada por algunos monstruos. Cuando el personaje está maldito, su destreza y su mente se dividen entre dos. Esto afecta a su defensa y sus ataques con armas de alcance o con hechizos.

## Experiencia

Cada vez que matas un monstruo, descubres un nuevo nivel de mazmorra o resuelves un puzzle, tu personaje consigue puntos de experiencia (XP). Al alcanzar cierta cantidad de puntos de experiencia, indicada en la tabla siguiente, el personaje aumenta su nivel de experiencia.

Nivel	XP necesaria para subir un nivel	XP total necesaria
1	100	100
2	300	400
3	500	900
4	700	1600
5	900	2500
6	1100	3600
7	1300	4900
8	1500	6400
9	1700	8100
10	1900	10000

Nivel	XP necesaria para subir un nivel	XP total necesaria
11	2100	12100
12	2300	14400
13	2500	16900
14	2700	19600
15	2900	22500
16	3100	25600
17	3300	28900
18	3500	32400
19	3700	36100
20	3900	40000

Subir un nivel de experiencia permite al personaje mejorar sus características:

- +4 a +6 puntos de vida (PV) aleatoriamente incrementados en cada nivel.
- +4 a +6 puntos de hechizo (PH) aleatoriamente incrementados en cada nivel.
- +1 bonus de ataque (ATQ).
- +1 en la característica primaria de tu elección (Fuerza, Destreza o Mente).

## Magia







Cada personaje puede lanzar hechizos si posee un libro de hechizos.

El libro de hechizos contiene hasta 24 hechizos de cuatro diferentes tipos. Pero al inicio de la aventura, sólo contiene el hechizo de primeros auxilios.


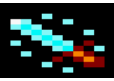




Tienes que encontrar pergaminos de hechizo y aprenderlos para poder completar el libro.







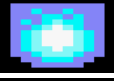

## Hechizos de curación

Icono	Descripción
	Primeros auxilios (recobra 10 PV) - 2 PH
	Curar heridas (recobra todos los PV) - 10 PH
	Neutralizar veneno (revierte la condición envenado) -10 PH
	Revitalizar (revierte la condición débil) - 10 PH
	Disipar silencio (suprime los efectos de un ataque de silencio que impide que el personaje pueda lanzar hechizos). - 20 PH
	Bendición (revierte la condición maldito). - 20 PH






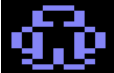
## Hechizos de ataque

Icono	Descripción
	Flecha mágica 2-8 daños mágicos - 2 PH
	Espada mágica 3-8 daños mágicos - 3 PH
	Rayo 8-12 daños por electricidad - 5 PH
	Bola de fuego 8-12 daños por fuego - 5 PH
	Bola de hielo 8-12 daños por frío - 5 PH
	Silencio (impide temporalmente a un enemigo lanzar hechizos) - 10 PH

## Hechizos de defensa

Icono	Descripción
	Escudo mágico +5 DEF durante 100 turnos - 10 PH
	+50% resistencia al veneno durante 100 turnos - 10 PH
	+50% resistencia a descargas durante 100 turnos - 10 PH
	+50% resistencia al fuego durante 100 turnos - 10 PH
	+50% resistencia al frío durante 100 turnos - 10 PH
	Huida rápida (te teletransporta a la última entrada al nivel de mazmorra). - 20 PH

## Otros hechizos

Icono	Descripción
	Levitación durante 100 turnos - 10 PH
	Saltar una casilla - 10 PH
	Teletransporte - 20 PH
	Campeón +5 ATQ durante 100 turnos - 20 PH
	Caída lenta durante 100 turnos (evita el golpeo al caer en agujeros). - 10 PH
	Invisibilidad durante 100 turnos (acción finaliza el hechizo). - 30 PH



## Razas y género

Durante la creación de tu personaje, puedes elegir entre cinco razas: humano, elfo, enano, semi-orco y hombre-lagarto.






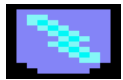



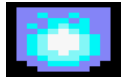










Cada una de las razas es más o menos fuerte, más o menos ágil y más o menos dotada para la magia. Cada una de ellas también tiene bonus específicos. Por ejemplo, los enanos tienen una pequeña resistencia natural a la magia y los hombres-lagarto son más resistentes al veneno.

	Humano	Elfo	Enano	Semi-orco	Hombre-Lagarto
Fuerza (FUE)	11	8	12	13	11
Destreza (DES)	10	12	8	10	12
Mente (MEN)	10	11	11	8	8
Puntos de vida (PV)	17	14	18	19	17
Puntos de hechizo (PH)	16	17	17	14	14
Bonus de ataque (ATQ)	+1	+0	+0	+0	+0
Bonus de defensa (DEF)	+0	+1	+0	+0	+0
Resistencia a golpes críticos	0%	0%	0%	0%	0%
Resistencia a descargas	0%	0%	0%	10%	0%
Resistencia al veneno	0%	0%	0%	0%	30%
Resistencia a la magia	0%	0%	30%	0%	0%
Resistencia al fuego	0%	0%	0%	10%	0%
Resistencia al frío	0%	0%	0%	10%	0%

En cada una de ellas puedes elegir hombre o mujer. Sin embargo, esto no influye en las características ni en el progreso de la aventura.

## Estados temporales

Los estados temporales afectan al personaje durante un limitado espacio de tiempo. Estos estados son provocados por hechizos o por enemigos. Hay diez estados temporales:

Icono	Descripción	Hechizo asociado
	Escudo mágico +5 DEF durante 100 turnos	
	Resistencia al veneno +50% de resistencia al veneno durante 100 turnos	
	Resistencia a descargas +50% de resistencia a descargas durante 100 turnos	
	Resistencia al fuego +50% de resistencia al fuego durante 100 turnos	
	Resistencia al frío +50% de resistencia al frío durante 100 turnos	
	Levitación Evita caer en agujeros	
	Campeón +5 ATQ durante 100 turnos	
	Caída lenta Evita el golpeo al caer en agujeros	
	Invisibilidad Indetectable durante 100 turnos o hasta alguna acción	
	Silenciado (tras un ataque de silencio). Impide que el personaje lance hechizos durante 100 turnos	

## Sistema de combate

El juego se desarrolla por turnos. Esto es, el personaje y los monstruos se mueven o atacan uno detrás de otro.

### Los ataques

El éxito de un ataque depende del lanzamiento de un dado de doce caras (abreviadamente 1D20). En realidad, el juego genera aleatoriamente un número entre 1 y 20.

*Si el ATQ del atacante + 1D20 > DEF del defensor, el ataque tiene éxito.*

*Si no, el ataque es fallido y el turno pasa al siguiente atacante.*

## Cálculo del daño antes de la reducción

Cuando un ataque tiene éxito, el juego calcula el daño máximo que el defensor puede recibir. Este daño puede entonces reducirse por la Resistencia del defensor.

Si el atacante es el personaje, el daño antes de la reducción depende del arma utilizada y de la característica primaria asociada a ese arma.

Tipo de arma	Fórmula de daño
Desarmado	1 a 3 puntos de daño + bonus de fuerza
Arma cuerpo a cuerpo a 1 mano	Daño del arma + bonus de fuerza
Arma cuerpo a cuerpo a 2 manos	Daño del arma + 2x bonus de fuerza
Arma de alcance a 1 mano	Daño del arma + bonus de destreza
Arma de alcance a 2 manos	Daño del arma + 2x bonus de destreza
Hechizo de ataque	Daño del arma + bonus de mente

El daño del arma está comprendido entre un mínimo y un máximo (por ejemplo: daga = 1 a 4 puntos de daño). El daño final se genera aleatoriamente entre estos dos números.

Los bonus de fuerza, destreza y mente reflejan la experiencia del personaje. Cuanto más mejora el personaje estas características, más daños inflige con las armas asociadas. Los bonus se multiplican por dos para las armas a dos manos.

*Bonus de característica = (característica – 10) / 2, redondeado por debajo.*

Si el resultado del bonus es negativo, se establece en 0. No hay bonus negativo.

Nota: algunos objetos mágicos como anillos o collares pueden incrementar los daños.

## Golpes críticos

Un golpe crítico ocurre cuando el dado 1D20 sale 20. Sin embargo, el golpe crítico debe confirmarse si el defensor tiene resistencia a golpes críticos. Un golpe crítico significa que los daños se incrementan de acuerdo a las siguientes fórmulas:

*Daño crítico min = daño min + 1*

*Daño crítico max = daño min + 1 + 2 x (daño max – daño min)*

Ejemplo:

- Daga: 1 a 4 puntos de daño físico.
- Daño crítico = 2 a 8 puntos de daño físico.

## Ataque doble

Algunos ataques de monstruos son dobles. Por ejemplo: ataque de murciélago venenoso = ataque físico + 25% de probabilidad de envenenar a su objetivo. En este caso, el juego considera ambos ataques como diferentes y se realizan uno detrás del otro.

## Inmunidad a ataques

Algunos monstruos son inmunes a ciertos ataques. En este caso, el juego indica al jugador que su ataque no tiene efecto. El personaje puede ser inmune a algunos ataques si su resistencia a estos ataques ha alcanzado un 100%.

## Cálculo de daño tras reducción

El daño se reduce ahora dependiendo de la resistencia a ese daño. Sólo se aplica a los daños elementales (fuego, hielo, electricidad). La fórmula de reducción es la siguiente:

*Daño reducido = daño antes de reducción x (1 – resistencia en % / 100)*

Ejemplo:

- Daño antes de reducción = 10 puntos de daño por fuego
- Resistencia al fuego = 50%
- Daño reducido =  $10 \times (1 - 50 / 100) = 10 \times (1 - 0.5) = 10 \times 0.5 = 5$

## Aplicación del daño

Los puntos de daño se restan ahora de los puntos de vida. Si los puntos de vida del defensor están por debajo de 0, muere.

## Los monstruos

La mazmorra de Sergoth está llena de monstruos más o menos poderosos. No hay una descripción de estos monstruos porque nadie ha salido vivo de esta mazmorra. Cuando te encuentres un monstruo, trata rápidamente de identificar:

- Si es un atacante a distancia o de cuerpo a cuerpo.
- Si sus ataques son sencillos o dobles.
- El tipo de ataque que hace para poder utilizar una protección adecuada. Ten cuidado, algunos elementales pueden golpear físicamente pero los daños son de elementos (fuego, hielo, electricidad).
- El número de puntos de vida que tienen dependen de los puntos de daño que le inflijas. Los monstruos de un mismo tipo normalmente tienen el mismo número de puntos de vida.

# INICIANDO EL JUEGO

## Cargando el juego

Introduce la cara A del disco en la unidad de tu elección (A: o B:), carga entonces el juego con la siguiente orden, en mayúsculas o minúsculas: **RUN"DISC**

## Idioma

Una vez cargado el juego, te pedirá que elijas el idioma en que te gustaría jugar. Puedes comenzar una partida en un idioma y continuarla en otro.

Selecciona la bandera correspondiente al país de donde el idioma es originario y pulsa la barra espaciadora.

## Menú

El menú es el siguiente:

<b>Comenzar</b>	Creación de una nueva partida con la selección un personaje
<b>Continuar</b>	Continúa una partida grabada.
<b>Las teclas</b>	Redefine las teclas.
<b>Historia</b>	Conoce la historia del juego.
<b>Créditos</b>	Relación de las personas que han participado en la creación del juego.

Utiliza las flechas del cursor para mover arriba y abajo y la barra espaciadora para seleccionar una opción.

Si comienzas una nueva partida, selecciona el nivel de dificultad: Aventurero ( ), Guerrero (medio) o Campeón (difícil).

<b>Aventurero</b>	Fácil.
<b>Guerrero</b>	Medio.
<b>Campeón</b>	Difícil.

## Controles

Las teclas por defecto son las siguientes:



Adelante.

Arriba en el inventario o selección de hechizo.



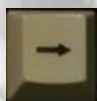
Atrás.

Abajo en el inventario o selección de hechizo.



Rotar a la izquierda.

Izquierda en el inventario o selección de hechizo.



Rotar a la derecha.

Derecha en el inventario o selección de hechizo.



Paso a la izquierda.



Paso a la derecha.



Ver las características del personaje (cualquier tecla para salir).



Acceder al inventario (Escape para salir).



Dejar un objeto en el suelo en el inventario.



Acceder a la selección de hechizo cuando se tiene el libro de hechizos equipado. También puedes acceder a este menú desde el inventario seleccionando el sprite del hechizo actualmente seleccionado.



Descansar hasta quedar totalmente recuperado.



Mapa (cualquier tecla para salir).

**Espacio**

Accionar, atacar, seleccionar... dependiendo del contexto.



Salir de un menú, del inventario, de la selección de hechizo.



Salir del juego.

## Selección de personaje

Para iniciar una partida nueva debes seleccionar un personaje primero. Puedes elegir un hombre o una mujer de una las cinco razas: humano, elfo, enano, semi-orco u hombre-lagarto.



Las características no pueden cambiarse. Cada raza tiene más o menos fuerza, destreza, mente o resistencia. Pero están en la misma media. Por ejemplo, los elfos son ágiles y naturalmente dotados para la magia pero son físicamente débiles. Cada raza también tiene bonus específicos. Los humanos tienen +1 ATQ, los elfos tienen +1 DEF...

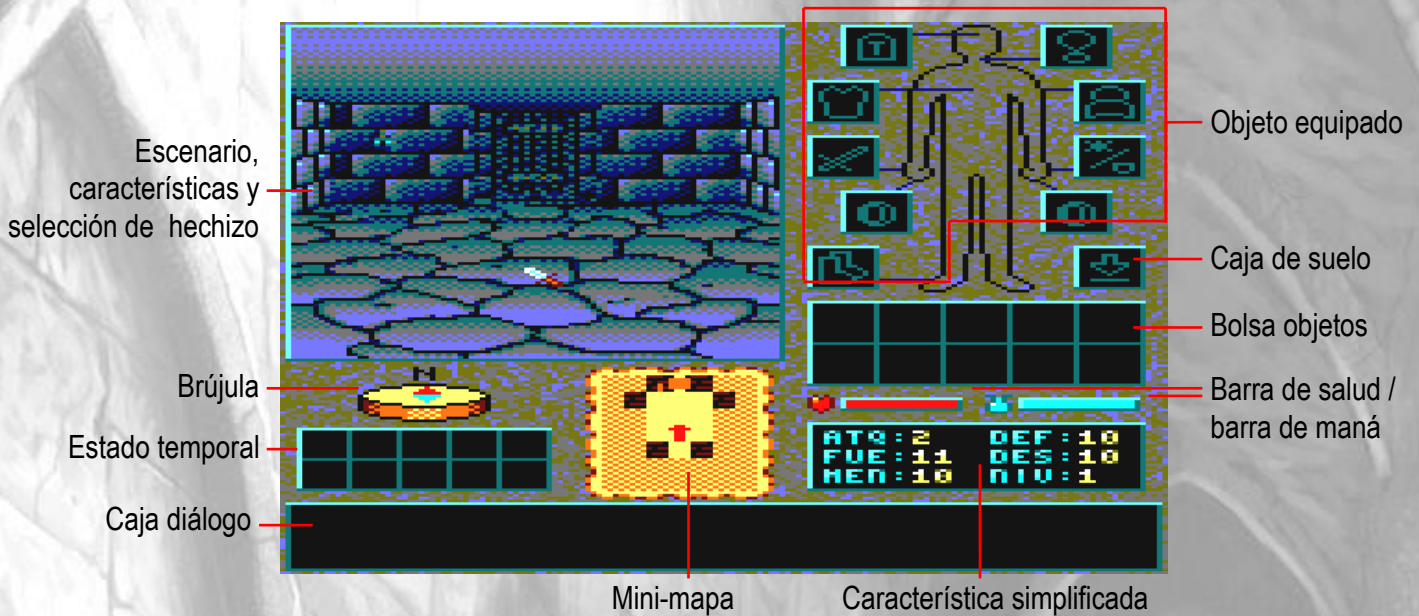
Al principio, los puntos de vida dependen de la fuerza ( $PV = FUE+6$ ), y los puntos de hechizo dependen de la mente ( $PH = MEN+6$ ). Así, un personaje fuerte soportará más daños al principio. Y un personaje dotado para la magia se recuperará más fácilmente con hechizos.

Durante la aventura, podrás mejorar estas características como desees. Pero al principio pueden influir ligeramente en tus estrategias de combate. Los hombres-lagarto son buenos en defensa y usando armas de alcance. Los semi-orcos son mejores en combate con armas de combate cuerpo a cuerpo. Los humanos son algo intermedio, pero te permiten mejorarlos más fácilmente en un sentido u otro.

# INTERFAZ

## Pantalla principal

Cuando entras en la mazmorra, la pantalla es como sigue:



## Tabla de estados temporales

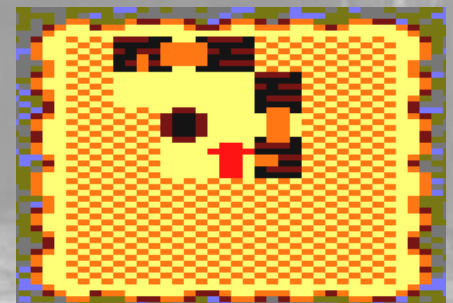
Los estados temporales se muestran como iconos y sólo si están activos. Para el significado de los iconos, ver el capítulo "Estados" en la página 9.



## Mini-mapa

El mini-mapa muestra los 7x7 cuadrados alrededor del personaje que ya han sido descubiertos. Cuando los cuadrados aún no se han descubierto, se muestran con una trama naranja y amarilla. La flecha roja en el centro del mini-mapa indica la posición y la orientación del personaje.

Los objetos y los monstruos no se muestran.





## Características simplificadas

Las características simplificadas muestran la siguiente información de una manera sencilla:

- Bonus de ataque (ATQ)
- Bonus de defensa (DEF)
- Fuerza (FUE)
- Destreza (DES)
- Mente (MEN)
- Nivel de experiencia (NIV).

Son muy útiles en las siguientes situaciones:

- Comprobar si el bonus ATQ es mejor con un arma u otra.
- Comprobar si el bonus DEF es mejor con un objeto u otro.
- Comprobar si las características son normales, reducidas o incrementadas.

Cuando una característica es incrementada artificialmente con un hechizo o un objeto mágico, se muestra en azul. Cuando es reducida artificialmente, en caso de debilidad por ejemplo, se muestra en rojo. Si es normal, se muestra en amarillo. La ventana de características detalladas permite saber más cosas (ver el siguiente capítulo).



## Barra de salud y barra de maná

La barra de salud, en rojo sobre fondo azul oscuro, indica el porcentaje de salud restante. Y la barra de maná, en azul claro sobre fondo azul oscuro, indica el porcentaje de puntos de hechizo restantes. Pero estas barras no indican el número de puntos restantes sobre el máximo número de puntos. Para eso, debes entrar en la ventana de características detalladas.



Cuando el personaje está envenenado, su barra de salud se vuelve amarilla:

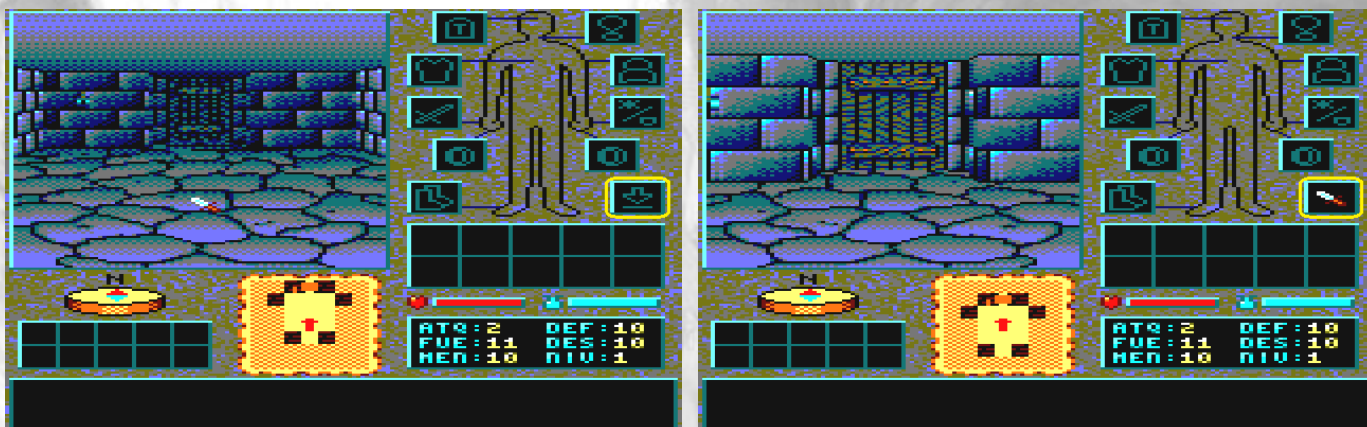


## Bolsa de objetos

La bolsa puede contener hasta 10 objetos.

## Caja de suelo

Esta caja indica si hay un objeto a los pies del personaje o no. Cuando no hay nada, presenta una flecha verde apuntando hacia abajo. Si no, el objeto en el suelo se mostrará en la caja.



## Cajas de equipamiento

Como la caja de suelo, las cajas de equipamiento contienen, o bien su icono, o el objeto equipado.

Icono	Descripción
	Caja para los cascos.
	Caja para los collares.
	Caja para las prendas y armaduras.
	Caja para las capas y mantos.
	Caja para las armas o el hechizo seleccionado actualmente cuando el libro de hechizos está equipado en la mano izquierda del personaje. Si esta caja está vacía, el juego considera que el personaje está en modo de combate desarmado.
	Caja reservada para los escudos o el libro de hechizos. Si el personaje lleva un arma de dos manos, esta caja aparece tachada en rojo para indicar que el personaje no puede equipar un escudo. Si esta caja contiene el libro de hechizos, la mano derecha contiene hechizo actualmente seleccionado.
	Dos cajas para los anillos.
	Caja para los zapatos y botas.

## Características detalladas

Esta ventana puede abrirse con la tecla para características (B por defecto). Y puede cerrarse con cualquier tecla.



Esta ventana muestra la siguiente información:

- Bonus de ataque (ATQ): valor actual / valor máximo.
- Bonus de defensa (DEF): valor actual / valor máximo.
- Fuerza (FUE): valor actual / valor máximo.
- Destreza (DES): valor actual / valor máximo.
- Mente (MEN): valor actual / valor máximo.
- Nivel de experiencia (NIV).
- Puntos de vida (PV): valor actual / valor máximo.
- Puntos de hechizo (PH): valor actual / valor máximo.
- Número de puntos de experiencia (XP).
- Número de puntos de experiencia necesarios para subir de nivel (SN).
- Condición.
- Resistencia en %.

Notas:

- Si el personaje se encuentra en varias condiciones de salud (ejemplo: envenenado y débil), estas se muestran alternativamente.
- Como en las características simplificadas, los valores reducidos se muestran en rojo y los incrementados se muestran en azul.

Para el significado de los iconos de resistencia, ver el capítulo "**Resistencia a daños**" en la página 4.

## Mapa del nivel de mazmorra actual

El mapa se muestra con la tecla para mapa (M por defecto). Se muestra como el mini-mapa, pero con el nivel de mazmorra completo.



Si usamos un hechizo de teletransporte, también se muestra el mapa con un cursor azul para seleccionar el destino.

El mapa se graba cuando el personaje pasa al siguiente nivel de mazmorra o cuando grabas la partida para salir. Cuando vuelvas a ese nivel de mazmorra, verás el mapa en el mismo estado.

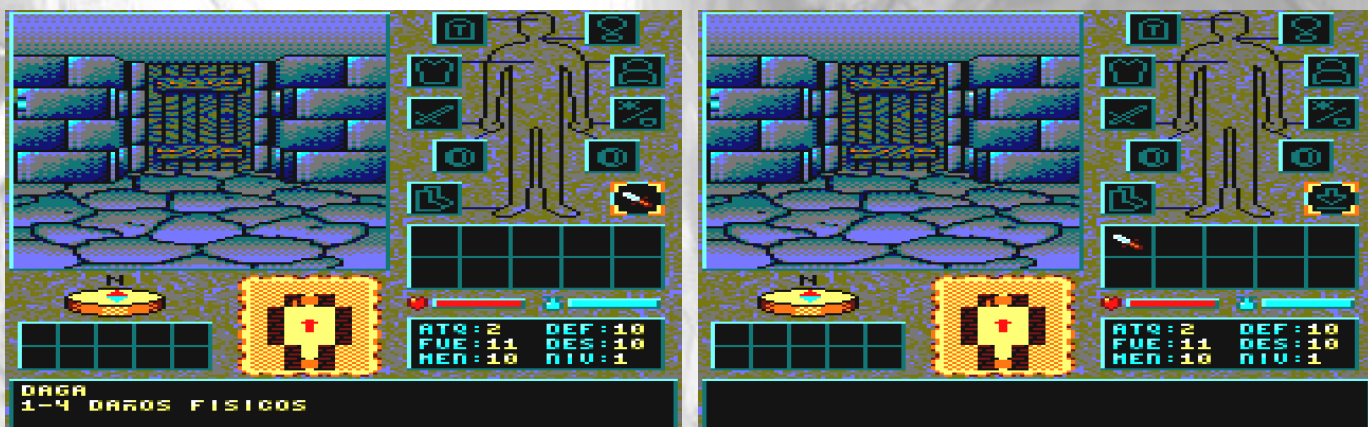
## Manejo del inventario

El inventario se abre con la tecla para el inventario (I por defecto). Aparecerá un cursor parpadeante que puedes mover con las teclas de cursor. Se puede mover sobre la bolsa, las cajas de equipamiento y la caja de suelo. Cuando pasa sobre un objeto, la descripción del objeto se muestra en la caja de diálogo. Para cerrar el inventario, utiliza la tecla para cerrar menús (ESC por defecto).



## Cogiendo un objeto del suelo

Para coger un objeto del suelo, muévete en su cuadrado, abre el inventario (I por defecto), mueve el cursor sobre la caja de suelo y pulsa la tecla de acción (barra espaciadora por defecto). Si hay al menos una caja libre en la bolsa, el objeto se colocará automáticamente dentro de ella.

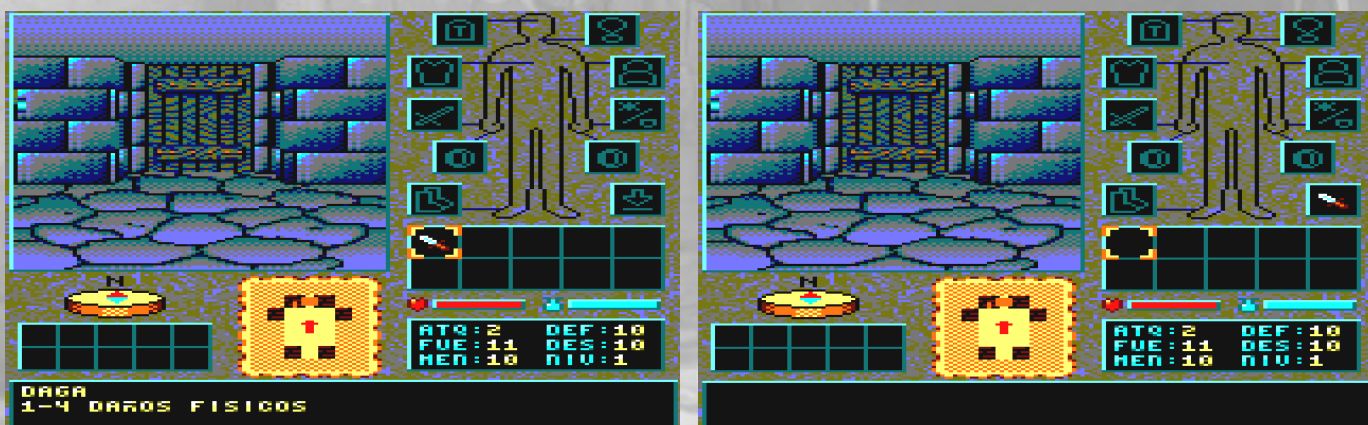


Si la bolsa está llena, el objeto puede consumirse o equiparse de todos modos (si aún no hay un objeto equipado como arma).



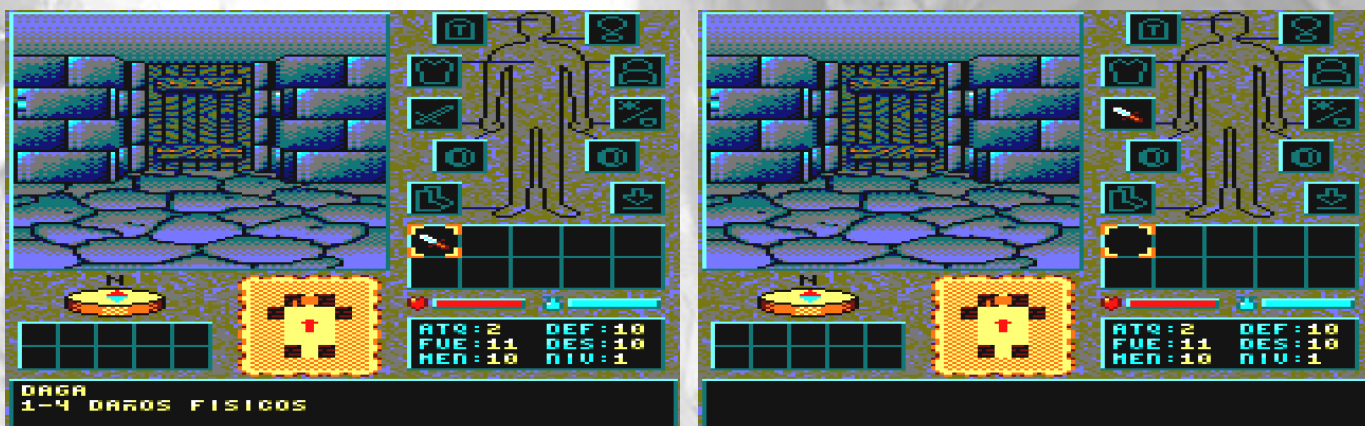
## Dejando un objeto en el suelo

Para dejar un objeto, el suelo debe estar vacío. Abre el inventario, mueve el cursor sobre el objeto y pulsa la tecla de dejar objeto (T por defecto).



## Utilizando un objeto

Para utilizar un objeto, mueve el cursor sobre él y pulsa la tecla acción. Entonces se consumirá (manzana, poción...) o equipará (arma, armadura).

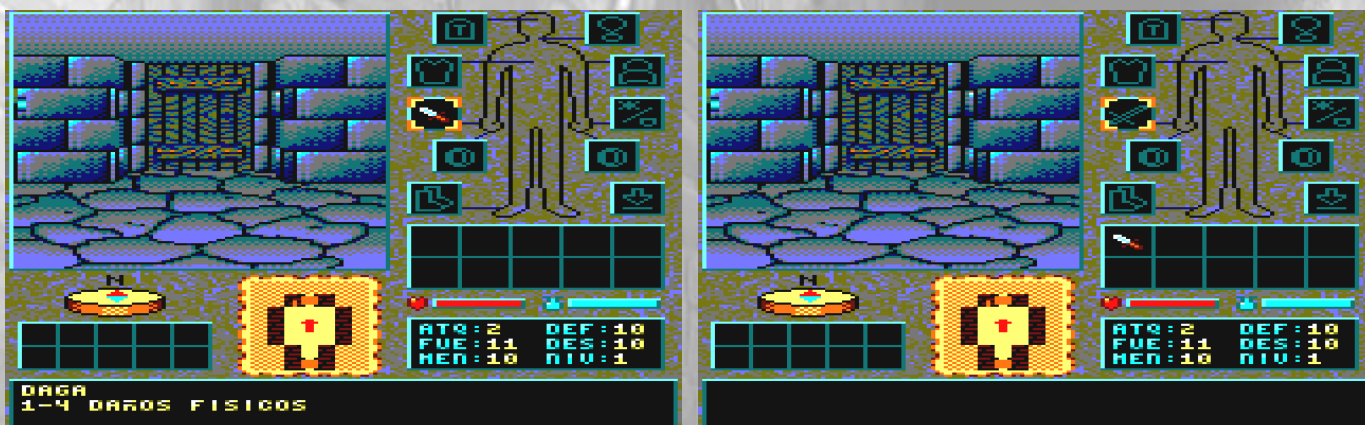


Si ya tienes un arma equipada y quieres cambiarla por otra, ambas armas se intercambiarán. Esto es también así para otros objetos.

Sin embargo, hay excepciones, por ejemplo si quieres equipar un anillo pero el personaje ya tiene dos anillos. En este caso, el juego pedirá quitarte antes un anillo.

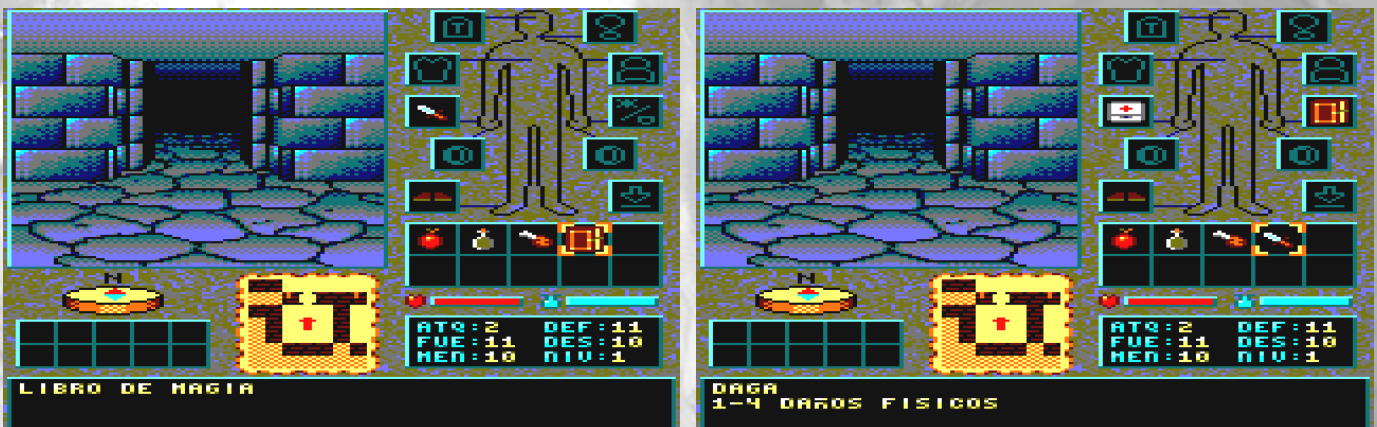
## Quitarse un objeto

Para quitarse un objeto, mueve el cursor sobre él y pulsa la tecla acción. El objeto irá automáticamente a la bolsa, excepto si la bolsa ya está llena. En este caso, el juego te pedirá quitarte antes un objeto.



## Gestión de hechizos

Para poder utilizar un hechizo, debes equiparte el libro de hechizos primero. El libro se coloca en la mano izquierda del personaje y el hechizo seleccionado aparecerá en la mano derecha. Si había un arma en la mano derecha, esta será reemplazada con el hechizo actual.



## Seleccionando un hechizo

La ventana de selección de hechizo puede abrirse de dos maneras:

- Pulsando la tecla para selección de hechizo (S por defecto).
- Moviendo el cursor en el inventario sobre el hechizo seleccionado y pulsando la tecla acción.

En ambos casos, el libro de hechizos debe estar equipado en la mano izquierda del personaje. De otro modo, el juego te avisará de que tienes que equipar el libro primero.

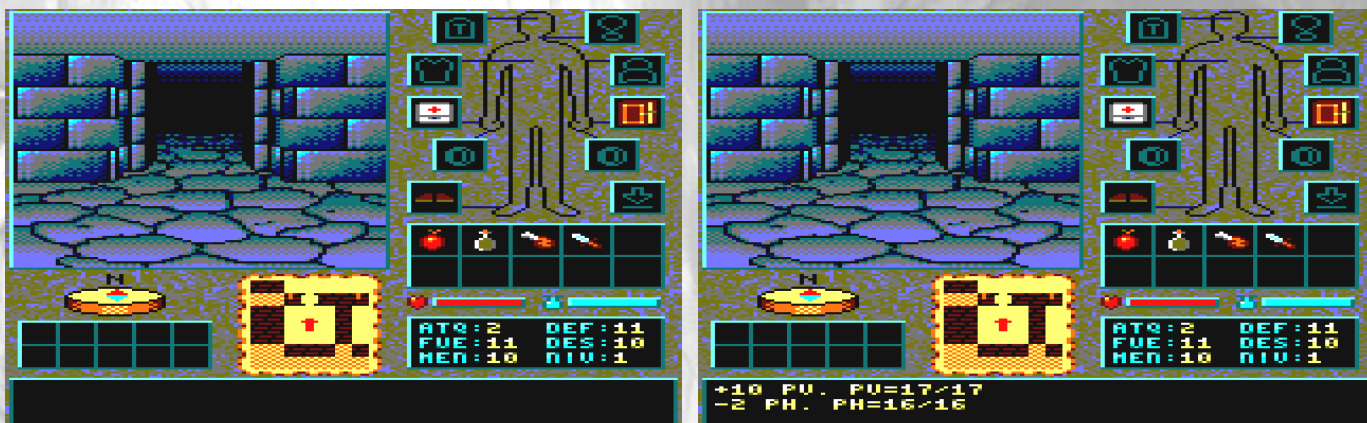
La ventana de selección de hechizo utiliza el mismo tipo de cursor que el inventario. Y como en el inventario, la descripción del hechizo se muestra en la caja de diálogo, cuando el cursor se mueve sobre él. La selección de un nuevo hechizo se realiza moviendo el cursor sobre él y pulsando la tecla de acción. El hechizo seleccionado aparecerá entonces en la mano izquierda del personaje.



Para utilizar el hechizo, debes salir del menú pulsando la tecla salir (ESC por defecto).

## Lanzando un hechizo

Para lanzar un hechizo, primero debes equipar el libro de hechizos en el inventario y seleccionar el hechizo. Sal entonces de la selección de hechizo y pulsa la tecla acción.



La caja de diálogo muestra el resultado y el número de puntos de hechizo (PH) utilizados.

**Nota:** si el personaje está frente un mecanismo (botón, palanca, cerradura) o un mensaje en la pared, la acción se ejecuta sobre ello en lugar de sobre el hechizo.

## Aprendiendo un hechizo

Para aprender un hechizo, no es necesario equipar el libro de hechizos antes. Sólo tienes que encontrar un pergamino de hechizo y utilizarlo. El hechizo ya aprendido estará en el libro de hechizos cuando lo equipes.





## Ataques

Para atacar, sólo tienes que equipar un arma o un hechizo de ataque y pulsar la tecla de acción. Si la mano derecha del personaje está vacía, el juego considerará que el personaje está en el modo de combate desarmado (1 a 3 daños físicos).

## Grabando una partida

El juego evita deliberadamente el grabado y cargado rápidos. Pero utiliza el sistema de puntos de control, en el cual graba automáticamente en cada punto importante.

El juego graba la partida en dos casos:

- Al entrar en un nivel de mazmorra (punto de control). Puede ser en el nivel anterior o en el siguiente.
- Al salir del juego (Q por defecto) y respondiendo afirmativamente a si quieres grabar la partida.

# PISTAS PARA PRINCIPIANTES



**Este capítulo es para jugadores no acostumbrados a este tipo de juego y que pueden tener dificultades al principio. Revela tácticas básicas que el jugador experimentado preferirá descubrir por sí mismo.**

Aunque este juego es un RPG extremadamente simplificado, es más táctico de lo que pueda parecer. No te lances a la mazmorra sin un mínimo de precauciones.

## Pistas:

- Elige un personaje fuerte y ágil, como un hombre-lagarto. Este además tiene una ligera resistencia al veneno, lo que facilita el combate contra monstruos venenosos.
- Guarda comida para los combates. Puedes sanarte comiendo, especialmente durante los combates. Y el resto del tiempo, puedes recuperarte durmiendo, incluso sin comer antes.
- Sólo puedes dormir si no hay monstruos cerca, incluso aunque estés en una habitación cerrada. Así que, asegúrate siempre de tener un sitio vacío donde volver en caso de problemas.
- Si estás en demasiado peligro durante un combate, huye antes de que tu personaje muera, sánale y contraataca. Los monstruos rara vez corren tras de ti por mucho tiempo, y ellos no tienen suficiente tiempo para recuperarse.
- No esperes a que tu barra de salud esté baja para sanarte. Algunos monstruos golpean duro y podrían infligirte un golpe crítico que te causaría mucho daño.
- Avanza cuidadosamente y preferentemente pelea a distancia, bien con arma de alcance o con hechizos de ataque. Muchos monstruos sólo atacan a corta distancia. Todo lo que los que puedas debilitar antes de que estén sobre ti es bueno. Selecciona entonces tu mejor arma, especialmente la que te proporcione el mejor bonus de ataque ATQ, o un arma que te permita equipar un escudo si necesitas más bonus de defensa DEF.
- De vez en cuando, graba la partida volviendo al nivel anterior.
- Cuando salgas de un teletransportador, mira alrededor para asegurarte de si hay monstruos o no. Rotar sobre uno mismo no consume turnos de juego.
- Si estás rodeado de enemigos, encuentra el modo de tenerlos en fila, así podrás combatirlos uno detrás de otro.
- Si un área contiene muchos monstruos, aislalos moviéndote hacia atrás o atrayéndoles.



**Guión**

Ced  
Kukulcan

**Programación**

Chris94  
Kukulcan

**Gráficos**

Chris94  
Ced

**Músicas**

John MckLain  
Rayxamber  
Tom & Jerry / GPA

**Guía del jugador y traducción al español**

Chris94  
Kukulcan  
Miguelsky  
iXien

**Visuales de la caja**

iXien

**Pruebas**

Ced  
Chris94  
Fredouille  
Galamoth  
iXien  
Kukulcan  
Maxit  
Mic / CPC Crackers  
Miguelsky  
Rayxamber  
Zisquier

