

WITCHCRAFT: LA CRIPTA DE KHOT

Aventura de Acción para emulador de Spectrum 48k.

LICENCIA GRATUITA DE AVENTURAS CONVERSACIONALES

Prohibida la modificación, descompilación y el paso hacia otros formatos de plataformas. Esta aventura es gratuita por lo que está prohibida su venta. El autor no se hace responsable de cualquier problema informático que pueda aparecer durante el uso de esta aventura o durante el uso del emulador de Spectrum.

‘Witchcraft: La Cripta de Khot’ es una creación © 2006 J.C.C.

Esta aventura ha sido escrita gracias al P.A.W.S. Castellano de Gilsoff y Aventuras AD.

‘Editor de Columnas para PAWS’ es una creación de I.M.D. Computing.

Agradecimientos a Juanjo Muñoz Falcó (miembro de Aventuras AD, fundador y director del CAAD durante muchos años) y a Aventuras AD por concederme el permiso para utilizar el elegante juego de caracteres de sus aventuras en mis propias creaciones.

Instrucciones de Carga

Archivos .TAP y .TZX

Pasa a modo Spectrum 48k y abre el archivo .TAP o .TZX. Tecllea LOAD "" (tecla J + (Symbol Shift + P dos veces en el Spectrum real, tecla J + (CTRL o SHIFT + P dos veces en varios emuladores)). Pon en marcha la cinta virtual.

NOTA: Algunos emuladores tienen activadas opciones de carga automática o rápida.

Archivos .Z80

Pasa a modo Spectrum 48k y abre el archivo .Z80. El juego arrancará automáticamente.

Argumento

“WITCHCRAFT” es una mezcla de acción y aventura al estilo más clásico. Dispones de muy pocos comandos para realizar todas las acciones, pero a pesar de ello todo se realiza en el ambiente de las aventuras conversacionales de siempre. El juego está muy orientado al combate por lo que dispondrás de armas y hechizos para sobrevivir. Al principio sólo tendrás una daga, pero a medida que ganes experiencia nuevas armas te serán ofrecidas hasta un total de siete. LA CRIPTA DE KHOT está planteado como un nivel de WITCHCRAFT.

Al usar el comando ESTADO verás lo siguiente:

VIDA

Al principio dispones de 100 puntos de vida que se irán decrementando en cada combate si recibes daño. Sin embargo, mientras no estés en ninguna batalla tu vida se verá incrementada en 5 puntos cada turno. Algunos enemigos o incluso armas propias pueden decrementar tu vida de forma indirecta. Los puntos de vida nunca superarán el número 100.

MAGIA

Algunas armas y los hechizos gastan puntos de magia. Al principio dispones de 100 puntos. La magia se irá incrementando en 5 puntos cada turno, independientemente de si estás combatiendo o no. Sin embargo la presencia de los clérigos oscuros la decrementarán si no llevas puesto el colgante de Merlín. Los puntos de magia nunca superarán el número 100.

DEFENSA

A más defensa menos probabilidades de recibir daño o gran daño. Podrás ver más información sobre este tema más adelante.

EXPERIENCIA

La experiencia equivale a las criaturas que has eliminado. Cada cierto número de criaturas malignas eliminadas te será ofrecida una nueva arma. Al consultar tu ESTADO verás qué experiencia debes tener para obtener la siguiente arma.

PRISIONERAS

Para completar el nivel debes liberar a todas las prisioneras que se hallan en él y escapar. Aquí te será mostrado el número que has liberado y las que te quedan por liberar.

SECRETOS

En el mapa del nivel existen cámaras secretas. Aquí te serán mostradas las que has descubierto y las que te quedan por descubrir. No existe ningún comando para buscar cámaras secretas, sino que las encuentras de forma aleatoria mientras pasan los turnos. Es decir, cuantos más turnos pases en una localidad que conduce a una cámara secreta, más posibilidades de encontrarla. Normalmente las encontrarás cuando te veas envuelto en un combate en esa localidad. También existe la posibilidad de que a la cámara secreta se acceda de un modo distinto, en cuyo caso dependerá de otros factores.

LAS ARMAS

Cada arma tiene una efectividad determinada, dependiendo de su nivel. A mayor nivel de arma, más efectividad. De igual modo, cada arma y de forma individual es más efectiva contra un determinado enemigo.

La daga de los malditos (nivel I)

Es más eficaz contra los clérigos oscuros.

El arco de la purificación (nivel II)

Es más eficaz contra los vampiros. Gasta 10 puntos de magia.

El mazo del trueno (nivel III)

Es más eficaz contra los esqueletos. Gasta 20 puntos de magia.

La espada de Avalon (nivel IV)

Es más eficaz contra los hechiceros. Sin embargo usarla contra ellos implica gastar todos tus puntos de magia, aunque puedes atacarles tantas veces como quieras.

La ballesta del nigromante (nivel V)

Es más eficaz contra los espectros. Gasta 30 puntos de magia. Sin embargo resta 10 puntos a tu vida cada vez que la usas, por lo que utilízala con cabeza. Curiosamente, si la ballesta del nigromante te resta 10 puntos de vida y alcanzas puntos de vida cero, no morirás, sino que te convertirás en un no muerto dejándote en una situación más que delicada; cualquier ataque del enemigo o poder maligno que afecte a tus puntos de vida acabarán contigo.

El hacha de guerra (nivel VI)

Es más eficaz contra los orcos, aunque en general su efectividad es asombrosa contra cualquier enemigo.

La vara de Pandora (nivel VII)

Es más eficaz contra cualquier enemigo. Sin embargo gasta 40 puntos de magia.

LAS PROTECCIONES

Por defecto tienes 25 puntos de defensa, que constituyen básicamente tu habilidad para esquivar los ataques enemigos. Sin embargo puedes aumentar tu defensa poniéndote los siguientes objetos:

El yelmo

Añade 5 puntos a tu defensa.

El colgante de Merlín

Añade 5 puntos a tu defensa y evita el efecto de los clérigos oscuros sobre tu magia.

La capa mística

Añade 5 puntos a tu defensa y si te enfrentas contra hechiceros añade 10 puntos más.

La armadura

Añade 5 puntos a tu defensa.

El escudo

Añade 5 puntos a tu defensa.

LOS HECHIZOS

Cada hechizo gasta 50 puntos de magia al ser usado. Aunque puedes usarlos en cualquier momento, recuerda que algunos sólo te serán útiles durante una batalla o en determinadas condiciones o lugares. Algunos hechizos están escondidos en localidades concretas y sólo los encontrarás tras un combate en esa localidad. Al finalizar un combate los hechizos que aún se encuentren activos dejarán de estarlo. Para usar cualquier hechizo teclea USAR o CONJURAR y su nombre. Por ejemplo USAR FIRELORD.

Alchemist

Transforma los 50 puntos de magia que gasta al ejecutarlo en 50 puntos de vida. Si al sumarse esos 50 puntos con el resto de puntos de vida que tienes actualmente se supera el número 100, el total de puntos de vida será 100.

Skull

Hechizo de Combate. Neutraliza las fuerzas nigrománticas de los esqueletos que afectan a tus puntos de vida. Una vez lanzado existe un 15% de probabilidades de que cese su efecto.

Firelord

Te protege del fuego de los dragones en un combate. Una vez lanzado existe un 15% de probabilidades de que cese su efecto.

Pentagram

Hechizo de Combate. Elimina brujas o hechiceros.

Ranarama

Hechizo de Combate. Convierte a los enemigos en ranas. Sin embargo sólo puede afectar a los siguientes enemigos: Orcos, clérigos oscuros, elfos oscuros y ogros.

Nightshade

Hechizo de Combate. Elimina no muertos: esqueletos, vampiros o espectros.

Reveal

Descubre a un ser encantado.

Master

Incrementa tus habilidades con todas las armas. Esto significa que nuncaerrarás un golpe o una flecha, pero sin embargo el enemigo aún puede resistir tu ataque. Además las armas que gastaban magia no la gastarán, y las que ejercían efectos negativos sobre tus puntos de vida o de magia tampoco los ejercerán. Una vez lanzado existe un 15% de probabilidades de que cese su efecto.

Blackwings

Te proporciona alas de murciélago para evitar los embates del enemigo. Sin embargo ello no te protege de otras criaturas voladoras o armadas con arcos: Vampiros, brujas, elfos oscuros y dragones. También puedes usarlo para huir de un combate contra enemigos que no vuelan. En ese caso tras usarlo teclea una dirección (N, S, E, O, Subir, Bajar) y huirás. Una vez lanzado existe un 15% de probabilidades de que cese su efecto.

Dragonheart

Hechizo de Combate. Invoca a un dragón dorado que luchará a tu favor, *pero no luchará contra otros dragones*. Al finalizar el combate el dragón desaparecerá. Sin embargo ten en cuenta que los enemigos que elimine el dragón no serán sumados a tu experiencia. De igual forma, si algún enemigo te ofrece al ser eliminado alguna bonificación en forma de objetos o hechizos, no la obtendrás a menos que seas tú mismo y no el dragón quien elimine al último enemigo que quede en pie. Una vez lanzado existe un 15% de probabilidades de que cese su efecto.

Ghost

Te permite cruzar la puerta negra. También puede resultarte útil para huir de un combate cruzando esa puerta.

Alive

Regenera tus puntos de vida por completo. Sólo puede ser usado una vez.

Magic

Regenera tus puntos de magia por completo. Sólo puede ser usado una vez.

Evileyes

Agudiza tu vista para que seas mejor tirador con el arco y la ballesta. Esto viene a decir que tendrán la misma alta efectividad el arco y la ballesta contra cualquier enemigo, pero recuerda que el arco gasta 10 puntos de magia y la ballesta 30, además de que la ballesta te resta 10 puntos de vida en cada disparo. Una vez lanzado existe un 15% de probabilidades de que cese su efecto.

OTROS OBJETOS

La antorcha encendida

Ilumina los lugares que están a oscuras. Para ello no debes ejecutar ningún comando, simplemente debes llevar la antorcha encendida contigo o debe estar presente en el lugar oscuro.

La bolsa

Puedes meter hasta 10 objetos en ella. Para usarla utiliza los verbos METER y SACAR. Para comprobar su contenido cógela y mira tu inventario con I (INVENTARIO).

Las llaves de colores

Abren los grilletes de colores de las prisioneras y las puertas de colores. Si coincide el color de la llave con el del grillete o el de la puerta que quieres abrir, teclea USAR LLAVE AZUL, por ejemplo.

El cofre del tesoro

Encuentra su utilidad.

ENEMIGOS

En tus aventuras te topará con distintos enemigos. A mayor nivel de enemigo, más fuerte es.

Orcos (nivel I)

Son más vulnerables contra el hacha de guerra. Estas miserables criaturas constituyen una amenaza poco destacable, pero no bajas la guardia.

Esqueletos (nivel II)

Son más vulnerables contra el mazo del trueno. Cada turno te restarán 5 puntos de vida con sus fuerzas nigrománticas. Si posees el hechizo Skull tienes la posibilidad de anular ese efecto. Son no muertos.

Clérigos oscuros (nivel III)

Absorben poco a poco tu magia, restándote con su presencia 5 puntos de magia cada turno. Puedes evitarlo si dispones del colgante de Merlín. Son más vulnerables contra la daga de los malditos.

Vampiros (nivel IV)

Son criaturas voladoras y no muertas. Son más vulnerables contra el arco de la purificación.

Brujas (nivel V)

Se presentarán volando en sus escobas y utilizarán su magia contra ti.

Elfos oscuros (nivel VI)

Disponen de arcos que no dudarán en utilizar. Se mantienen a distancia pero son mortíferos.

Hechiceros (nivel VII)

Son más vulnerables contra la espada de Avalon. Puedes protegerte de ellos con la capa mística. Conjurán infernales criaturas para luchar.

Ogros (nivel VIII)

Son auténticos tanques. Ten mucho cuidado con ellos.

Espectros (nivel IX)

Son más vulnerables contra la ballesta del nigromante. Son no muertos.

Dragones (nivel X)

La mayor amenaza. Son tremendamente fuertes y no dudarán en carbonizarte con su aliento.

COMANDOS:

AYUDA

Te informará de los comandos disponibles.

ESTADO

Te mostrará la información relativa a tus puntos de vida, puntos de magia, defensa, experiencia, prisioneras liberadas y cámaras secretas encontradas.

I (INVENTARIO)

Te mostrará los objetos que llevas, los que llevas puestos y si tienes la bolsa lo que hay en el interior de la misma. La bolsa tiene capacidad para 10 objetos y puedes llevar en las manos hasta 20 objetos.

USAR, BLANDIR, CONJURAR

Para luchar deberás **USAR** o **BLANDIR** el arma que desees. Por ejemplo **USAR DAGA**. Para lanzar un hechizo deberás **USAR** o **CONJURAR** el hechizo. Por ejemplo **CONJURAR DRAGONHEART**. Para abrir una puerta o los grilletes de una prisionera deberás **USAR LLAVE** del color que corresponda. Por ejemplo **USAR LLAVE AMARILLA**.

ATACAR, LUCHAR

Este es el otro modo (y el recomendado) con el que puedes atacar a los enemigos. Utiliza **ATACAR CON ARMA**, **USAR ARMA** o **BLANDIR ARMA** para realizar un primer ataque, a partir de entonces y si ese arma sigue en tus manos podrás hacer nuevos ataques simplemente tecleando el verbo **ATACAR** o **LUCHAR** sin más. Para cambiar de arma usa otra vez **ATACAR CON ARMA**, **USAR ARMA** o **BLANDIR ARMA** y luego puedes seguir con el verbo **ATACAR** como en el ejemplo anterior para continuar atacando. Recuerda que en ningún caso es necesario especificar a qué enemigo atacas.

DAR

Usa **DAR** para entregar los objetos que necesiten los personajes no hostiles de la aventura si quieres hacerlo. También obtendrás idéntico resultado usando **DEJAR** en la localidad del personaje.

PONER

Usa **PONER** para ponerte los objetos que sean adecuados. Por ejemplo las protecciones: **PONER ARMADURA**.

QUITAR

Usa **QUITAR** para quitarte los objetos que lleves puestos.

METER

Usa **METER** para guardar cosas en la bolsa.

SACAR

Usa **SACAR** para coger cosas de la bolsa.

COGER

Usa COGER para recoger objetos.

DEJAR

Usa DEJAR para abandonar objetos.

SUBIR, BAJAR

Úsalos para subir o bajar escaleras.

N, S, O, E (NORTE, SUR, OESTE, ESTE)

Úsalos para moverte por el nivel.

X (SALIDAS)

Úsalo para conocer las salidas disponibles. También aparecen en el texto de localidad, pero cuando descubras una cámara secreta te resultará útil.

M (MIRAR)

Redescribe la localidad actual.

SAVE

Graba a una cinta virtual. Para grabar las partidas es mucho más práctico usar las opciones propias de tu emulador. (Por ejemplo puedes grabar las partidas en formato .Z80).

LOAD

Carga de cinta virtual.

RAMSAVE

Graba en memoria la partida.

RAMLOAD

Carga de memoria la partida.

FIN

Permite finalizar la partida y volver a empezar o resetear.

COMO FUNCIONAN LOS COMBATES EN WITCHCRAFT

Cuando realizamos un ataque, nuestra arma genera un número aleatorio de 1 a 100. Cada arma tiene un porcentaje de probabilidades de que acertemos a nuestros enemigos (nuestro ataque). Si el número generado entra en el margen del porcentaje del arma y por consiguiente acertamos a nuestros enemigos, a continuación se realiza otro cálculo de la misma forma pero esta vez para determinar si se causará bajas entre nuestros oponentes (defensa del enemigo). Si superamos el porcentaje de defensa del enemigo, causamos las bajas (muertes).

TABLA DE LAS ARMAS

Daga de los malditos	50% de probabilidades de acertar al enemigo
Arco de la purificación	60% de probabilidades de acertar al enemigo
Mazo del trueno	70% de probabilidades de acertar al enemigo
Espada de Avalon	80% de probabilidades de acertar al enemigo
Ballesta del nigromante	90% de probabilidades de acertar al enemigo
Hacha de la guerra	95% de probabilidades de acertar al enemigo
Vara de Pandora	100% de probabilidades de acertar al enemigo

Cuando en el manual se dice que una determinada arma es más efectiva contra un determinado enemigo, significa que el porcentaje de acierto contra ese enemigo es del 100%. Sin embargo, luego aún queda superar el porcentaje de defensa del enemigo. Los hechizos Master y Evileyes proporcionan el 100% de porcentaje de acierto (Master con todas las armas y Evileyes con Arco y Ballesta).

TABLA DE LOS ENEMIGOS

	Probabilidades de causarles bajas	Probabilidades de resultar herido el jugador
Orcos	90%	20%
Esqueletos	90%	20%
Clérigos oscuros	80%	30%
Vampiros	70%	40%
Brujas	60%	50%
Elfos oscuros	50%	60%
Hechiceros	30%	80%
Ogros	20%	70%
Espectros	20%	90%
Dragones	20%	100%

Sin embargo, las probabilidades de resultar herido el jugador cambian gracias a nuestra defensa (al principio 25) o a nuestros hechizos (por ejemplo Firelord o Blackwings). Si el cálculo entra en el porcentaje de probabilidades de resultar el jugador herido, se genera un número aleatorio entre 1 y 100 que serán los puntos de vida que nos serán restados. Una vez generado el número, se le resta los puntos de defensa que tenemos. Si el resultado es 0, no resultamos heridos y aparece un mensaje del tipo “El ataque del enemigo no llega a alcanzar tu piel.”, o si llevamos puestos el yelmo, la armadura o el escudo hay un cálculo de probabilidades para que aparezcan mensajes del tipo “Tal enemigo golpea el escudo, el yelmo o la armadura”, siempre y cuando que el enemigo nos ataque con armas sólidas y no con magia. Si el resultado no es 0, ese resultado será restado de nuestros puntos de vida y se nos mostrará un mensaje del tipo “...te han infligido X de daño.”