

WITCHCRAFT Edición Oro.

Aventura Conversacional 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 Edición Oro’ es una creación © 2007 J.C.C.

‘Rutina de Carga con Contador’ es una utilidad de la desaparecida revista Microhobby para sus lectores.

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

Instrucciones de Carga

Archivos .TZX

Pasa a modo Spectrum 48k y abre el archivo .TZX.

Teclea 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.

La lista con los comandos básicos y el argumento del juego los encontrarás al inicio del propio juego. Recuerda que durante la partida puedes examinar todas tus armas, protecciones, hechizos y enemigos para saber más sobre ellos.

LA AVENTURA

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. Tu defensa se ve incrementada por ejemplo al ponerte protecciones. También puedes protegerte al conjurar hechizos de protección, pero al tratarse de hechizos su efecto se muestra de otro modo y no como puntos de defensa.

EXPERIENCIA

La experiencia equivale a las criaturas que has eliminado. Las criaturas que elimina el dragón del hechizo DRAGONHEART no se suman a tu experiencia. Cada cierto número de criaturas malignas eliminadas te será ofrecida una nueva arma. Al consultar tu ESTADO verás qué experiencia debes igualar o superar para obtener la siguiente arma. Aunque los combates pueden ser infinitos, el máximo de experiencia es 255.

LAS ARMAS

Cada arma tiene una efectividad determinada. De igual modo, algunas armas y de forma individual son más efectivas contra un determinado enemigo.

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 protecciones (armaduras, escudos, yelmos, etc.). Podrás conseguir protecciones al finalizar los combates contra los enemigos. Si has ganado el combate, existe un porcentaje de probabilidades de que encuentres entre lo que queda de los enemigos alguna protección.

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. Al ganar un combate contra un grupo de enemigos, existe un porcentaje de probabilidades de que entre lo que queda del enemigo encuentres algún hechizo. 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.