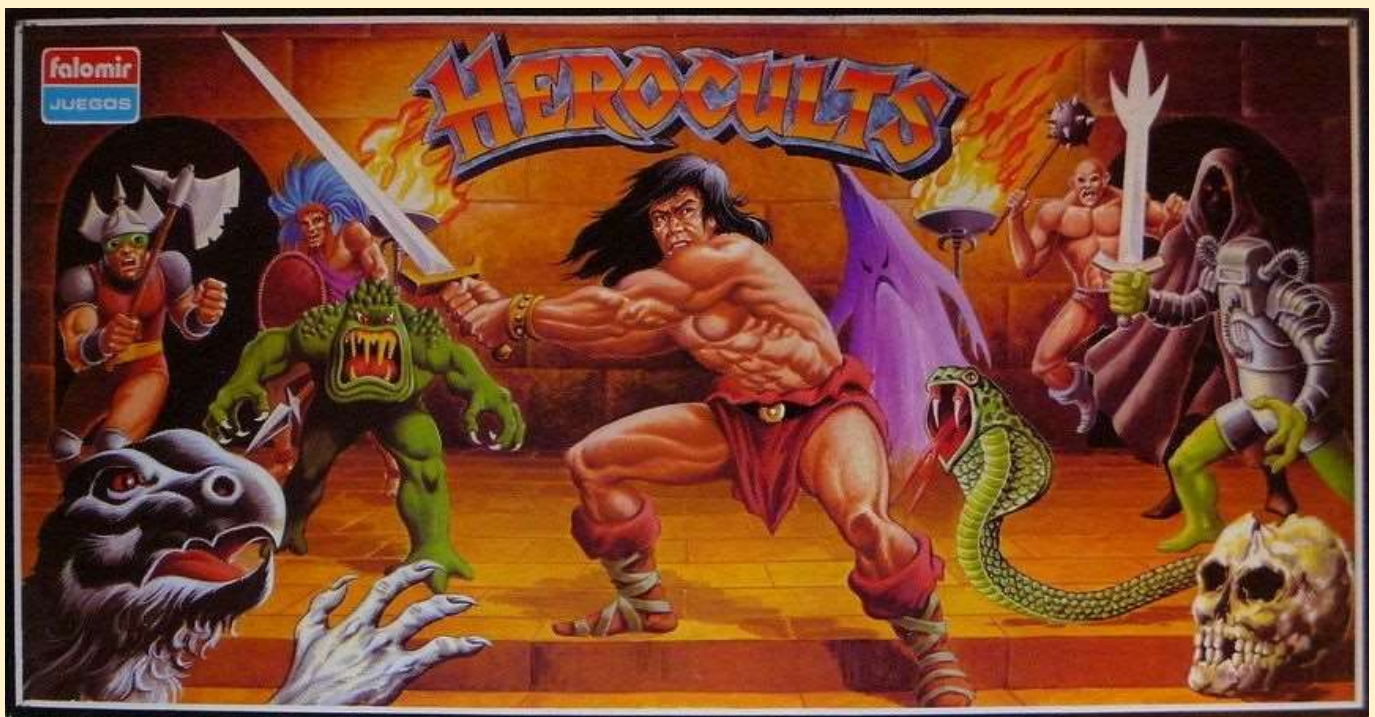


HEROCULTS

Para ZX Spectrum 48k



Por [brief666](#)

Basado en el juego de mesa, porque de ladrones va el juego...

«En aquellos tiempos, cuando los océanos separaron el Atlantis, y surgió el amanecer de los soles de Aries, hubo una época increíble en la que Conan estaba destinado a llevar la joya de la corona de Aquilonia sobre unas tierras en peligro. Solo los suyos fueron los que muy particularmente pudieron contar su saga. Yo quiero contar todo sobre aquella época de suma aventura...»

Esos fueron los últimos versos que el bardo cantó antes de que le arrancase los pulmones por lo garganta. Nunca se debe cantar junto a un hombre armado y con resaca.

En sus alforjas no encontré mucho de valor, tan sólo unas pocas monedas de cobre, y lo que parece un mapa. El mapa de un tesoro.

Mi nombre es Subotai. Mi profesión es ladrón. Y ese tesoro ha de ser mío.

El juego:

Herocults es una aventura donde el objetivo es encontrar la mayor cantidad de oro posible, y conseguir escapar para gastarlo.

Los controles:

O - Izquierda

P - Derecha

Q - Arriba

A – Abajo

Espacio – Abrir menú y seleccionar

Cargar el juego:

Inserta la cinta y teclea LOAD””, enter

El personaje:

Este tío tan guapo eres tú, Subotai:



Y estas son tus características:



- **Salud:** perderás salud en los combates. Si tu salud baja de 1, estarás MUERTO. Puedes recuperar salud con la comida que encontrarás en la mazmorra.
- **Magia:** necesitarás magia para invocar hechizos, y perderás magia si pierdes combates mágicos. Puedes recuperar magia con las pociones que encontrarás en la mazmorra.
- **Fuerza:** cuando ganes combates con las armas, harás daño a tus enemigos con tu fuerza. A mayor fuerza, más daño. Puedes subir tu fuerza con conjuros que encontrarás en la mazmorra.
- **Rapidez:** necesitarás rapidez para ganar tus combates. Si eres más lento que tus enemigos, ellos decidirán el tipo de combate.

Creando tu personaje:

En la primera pantalla se hace una tirada de dados:



No es mi mejor tirada...

Los puntos que obtengas puedes repartirlos entre las características de tu personaje. Utiliza las teclas para repartir los puntos: arriba y abajo eliges tu característica, izquierda y derecha añade y resta puntos.

Pulsa espacio cuando hayas terminado.

Entrando en la mazmorra:

Esta es la primera habitación que encontrarás.
Puedes ver la siguiente información:



1.- **El mapa.** Está un poco vacío ahora mismo, pero se irá completando según avance la aventura.

2.- **Una escalera.** Esta en concreto es la escalera que sube a la superficie. ¡Pero seguro que no quieres terminar tan pronto!

3.- **Una salida.** ¿qué nos esperará más adelante? Pulsa la P para averiguarlo.

4.- **Marcadores.** Ya los hemos visto antes, ¿te suenan?

5.- **Llaves.** Soy un ladrón, pero no un cerrajero. ¡Sin la llave adecuada no puedo abrir las puertas!

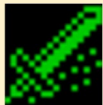
6.- **Objetos.** Los recogeremos por el camino y nos ayudarán en nuestra aventura.



Esto de comer patas de pollo abandonadas en el suelo no debe ser sano... ya veremos mañana. Pulsa espacio para recuperar salud.



Las pociones te ayudan a recuperar magia. Pulsa espacio para utilizarlas.



La fuerza de tu espada se suma a tu propia fuerza al golpear a tus enemigos.



Tu libro de hechizos contiene... hechizos. Pulsa espacio para listarlos.



En esta caja guardarás todas las monedas de oro que encuentres.

Inventario

Pulsando la tecla espacio, accedes a tu inventario:



Aquí puedes usar la comida y pociones que encuentres para recuperar salud y magia, o ver cuales hechizos tienes disponibles hasta el momento.

Combates

Más pronto que tarde, encontrarás tu primer enemigo.



Has encontrado una araña gigante llena de pelos. Sus estadísticas se muestran debajo de las tuyas.

Tienes dos opciones para luchar, utilizar la espada, o la magia.

O puedes intentar huir.

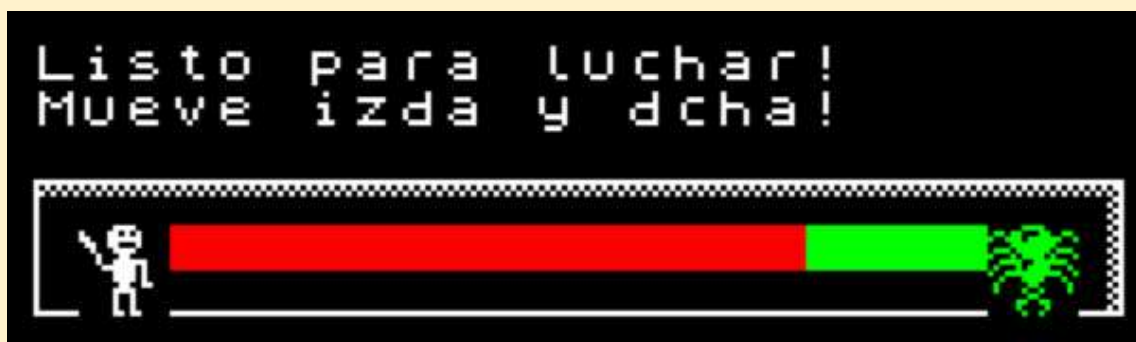
Combate con espada

En la lucha con espada, tu fuerza y la de tu espada se mide con la fuerza de tu rival.



Tu atacas con ventaja, 6 de tu fuerza, contra tres de fuerza de tu enemigo. Tu espada no suma (todavía).

Para luchar, pulsa O y P alternativamente.



Sigue el ritmo para ganar

Si llevas la barra hasta tu enemigo, habrás ganado.

¡Si pierdes, serás tú quien reciba daño!

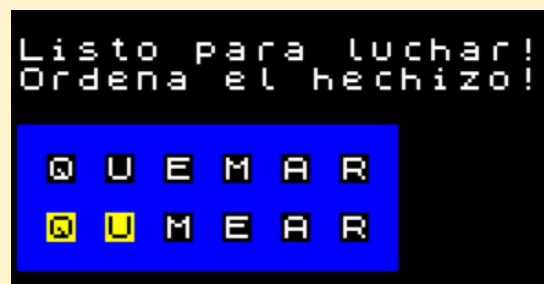
Combate con magia

En la lucha con magia, tu hechizo se mide con el hechizo de tu rival.

Sólo podrás escoger hechizos de tu libro de hechizos, para los que tengas magia suficiente.



Para ganar, tendrás que ordenar el hechizo antes de que se acabe el tiempo.



Pero ¡cuidado! Si tu enemigo tiene más magia que tú, aunque ganes el combate, su magia también te hará daño!

Vamos a ver algunos ejemplos de combates con magia:

- Ganas atacando con 6 de magia a un enemigo con 3 de magia: le quitas toda la magia y le haces 3 de daño.
- Ganas atacando con 6 de magia a un enemigo con 10 de magia: le quitas 6 puntos de magia y recibes 4 de daño.
- Pierdes con 6 de magia contra un enemigo con 10 de magia: pierdes todos tus puntos de magia y recibes 4 puntos de daño.

Huir

“el que dijo que huir es de cobardes ahora es un muerto valiente”

Si tu enemigo te supera, tu mejor opción será huir.



Cobaaaaarde pecador de la pradera

En la huida, tu rapidez se compara con la rapidez de tu enemigo. Cuanto más rápido seas, mayor probabilidad de conseguir huir.

“el camino más seguro es el ya recorrido”

Recompensas

Puedes encontrar comida, pociones o mejoras en el calabozo.



Elige... sabiamente

Tus enemigos también dejarán caer recompensas, así que ¡preparate para el combate!