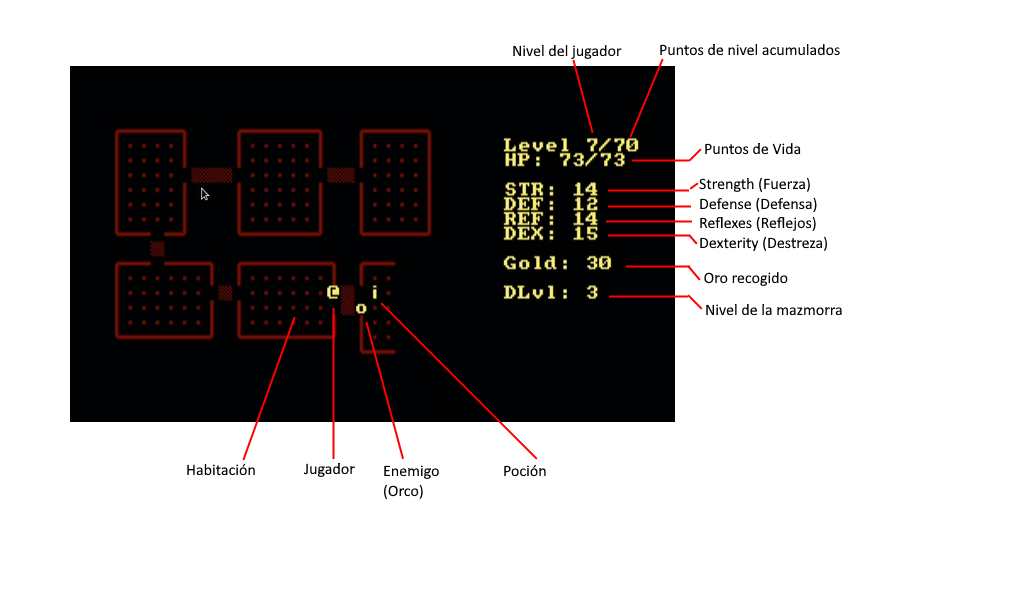
****

**CÓMO JUGAR**

CPCRogue es un juego tipo “Rogue-like” en el que debes explorar los diferentes niveles de las mazmorras hasta encontrar el Orutrix. Sólo cuando estés en posesión del Orutrix se abrirá la salida del primer nivel y podrás hallar la libertad.

Nada más comenzar el juego se te preguntará por un nombre para tu héroe. Introduce el nombre que usarás en tu aventura y pulsa ENTER. A continuación entrarás en la zona de juego:



**CONTROLES**

En CPCRogue el movimiento se realiza por turnos, de *celda* en *celda*. El movimiento del personaje se realiza con los cursores o las teclas tradicionales OPQA:

↑, Q Mueve el personaje una celda hacia arriba

↓, A Mueve el personaje una celda hacia abajo

←, O Mueve el personaje una celda hacia izquierda

→, P Mueve el personaje una celda hacia derecha

s (stop) Descansa un turno, recuperando vida

**g** (*get*) Coge el objeto que hay en la *celda* del personaje

**u** (*use*) Usa el último objeto recogido

**d** (*drop*) Deja el último objeto recogido

**i** (*inventory*) Muestra los objetos actualmente recogidos por el personaje

. (punto) Baja escaleras hacia un nivel inferior de la mazmorra

**CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE (STATS)**

En CPCRogue hay cuatro características principales usadas durante el combate:

STR (Fuerza)

DEF (Defensa)

REF (Reflejos)

DEX (Destreza)

La Destreza y Reflejos determinan la probabilidad de atacar y ser atacado, mientras que la Fuerza y Defensa determinan los puntos de golpe que ocasionas o recibes.

Tu personaje comienza siendo un aventurero de nivel 1. A medida que vayas matando enemigos irás adquiriendo *puntos de nivel*. Cuando acumules los puntos necesarios, avanzarás de nivel. A medida que mejoras de nivel tus características de STR, DEF, REF, DEX iran mejorando.

**COMBATE**

CPCRogue no es un juego de acción, sino un juego de rol por turnos. Deberás pensar bien tu plan de acción antes de entrar en combate, ya que si te ves rodeado de enemigos es muy probable que no sobrevivas. En ocasiones es más recomendable una huída que no atacar ciegamente a todos los enemigos.

El ataque se produce *empujando* al enemigo que ocupa una determinada *celda*. En cada turno de combate se antepone tus características contra las de tu oponente para determinar las probabilidades de golpear y la cantidad de daño producido. Si consigues reducir los puntos de vida del enemigo a 0 o menos morirá.

PUNTOS DE VIDA (HP)

Controla en todo momento tus puntos de vida. Si tus enemigos consiguen golpearte te irán restando puntos de vida. Si te quedas sin puntos de vida tu personaje morirá definitivamente. En CPCRogue no hay opción de guardar ni “checkpoints”, si mueres debes comenzar la partida de nuevo (ver más adelante la sección *PERMADEATH*).

Si ves que las cosas se ponen mal en un combate puedes huir en cualquier momento, simplemente muévete en dirección contraria a la que está tu enemigo. Por cada paso que te muevas recuperas un punto de vida. También puedes descansar sin moverte del sitio pulsando ‘s’.

**PERMADEATH (Muerte definitiva)**

Si tus puntos de vida (HP) llegan a cero el juego se habrá acabado. En CPCRogue la muerte es permanente (lo que en terminología de los juegos *rogue-like* se conoce como *permadeath*).

**OBJETOS**

A lo largo del camino encontrarás diferentes objetos que te ayudarán en tu búsqueda. Puedes coger los objetos moviendo tu personaje encima del objeto y pulsando la tecla ‘**g’.**  Los objetos recogidos se añadirán a tu *inventario*, que puedes examinar pulsando la tecla ‘**i**’. Para dejar un objeto de tu inventario pulsa la tecla **‘d**’. Finalmente, para usar un objeto usa la tecla ‘**u’**. Los objetos que encontrarás a lo largo del juego son los siguientes:

**¡** - Pociones: Las pociones pueden tener efectos beneficiosos o perjudiciales, úsalas con precaución. La primera vez que encuentres una poción no sabrás el efecto que produce y aparecerá como *UNKNOWN POTION*. Después de su primer uso ya conocerás los efectos de la poción durante el resto de la partida actua.l La próxima vez que recojas una poción del tipo identificado aparecerá con su nombre correcto.

$ - Oro

A - Orutrix: El *Orutrix* es un objeto único que te permitirá salir de la mazmorra y que no encontrarás hasta los niveles más profundos. Para salir de las mazmorras debes encontrar el Orutrix, cogerlo (g) y usarlo (u).

Una vez encontrado el Orutrix puedes seguir explorando más niveles de la mazmorra si así lo deseas. El juego no terminará hasta que no uses el Orutrix para salir al exterior.