

Manual de usuario Orc's Dungeon

By Fracture Games

Historia

Cuenta la leyenda que en lo más profundo del territorio orco se esconde una mazmorra que alberga el orbe sagrado, capaz de conferir a su poseedor el poder de dominar el tiempo.

Solamente alguien tan loco como *Grahim* se aventuraría en una misión casi suicida, pues el orbe se encuentra custodiado por la guardia real orca y todos los medios de seguridad imaginables.

Las malas lenguas cuentan que quien entra nunca consigue salir: salas laberínticas, portales temporales que te hacen volver al momento inicial, ¿te atreves a entrar?

Inicio

En primer lugar, para iniciar el juego deberemos teclear **run "Orcs**. Una vez dentro, después de ver una breve introducción, podremos jugar, ver los controles o salir del juego. La primera vez que iniciemos el juego se nos mostrará la historia y los controles, sólo se mostrarán una vez.

Controles

E	LANZAR ARMA ARROJADIZA
ESPACIO	ATAQUE CUERPO A CUERPO
ARRIBA	DESPLAZARSE ARRIBA
ABAJO	DESPLAZARSE ABAJO
IZQUIERDA	DESPLAZARSE IZQUIERDA
DERECHA	DESPLAZARSE DERECHA
ESCAPE	SALIR

Jugabilidad

El juego consiste en avanzar de mapa en mapa venciendo los enemigos que nos encontremos a nuestro paso, ya sean insectos, orcos, orcos arqueros u orcos jefes, evitando ser detectado y conseguir el orbe mágico que se encontrará en la última sala. Los orcos tienen diseñado un sistema de alarmas así que será mejor no ser descubierto. Hay que llevar cuidado y elegir correctamente la siguiente sala a la que nos movamos, ya que no habrá marcha atrás, y si nos equivocamos de ruta tendremos que volver al principio mediante un portal de teletransporte para poder continuar nuestra búsqueda del orbe. Una vez consigamos el orbe, habremos superado el juego.

Comportamiento de los enemigos

Del comportamiento de los enemigos podemos decir que actúan conforme a la situación.

Ten cuidado de exponerte demasiado, pues si un enemigo te ve o te escucha, lo más probable es que vaya a dar la alarma (si la hay) y entonces todos queden alertados, y el nivel se vuelva más difícil (te detectan antes y van mucho más rapido).

Normalmente cuando te acercas a un enemigo, puede oírte y esto conlleva a que irá a investigar a tu posición actual. Ten cuidado si ya han dado la alarma, ya que puedes llevarte una sorpresa.

Si una alarma suena, los orcos se vuelven más agresivos, ampliando el rango de patrulla y los arqueros buscan posibles salidas que defender y patrullan cerca de éstas.

Como en cualquier mundo, éste también tiene sus tramposos y sus autistas, y por ello debes tener especial cuidado cuando andes libremente por el escenario pensando que una supuesta pared te va a librar de un asalto inesperado de un enemigo (sobretudo las arañas e insectos, esos se meten por cualquier lado) tramposos que se comen el mapa y te asaltan en un momento, no te arrimes demasiado a ellos.

Y que decir de esos autistas que de repente se quedan quietos pensando en sus cosas o indecisos de donde moverse, que su aspecto no te engañe, no se ha quedado enganchado esta esperando a que te acerques... y hay de ti si te acercas.

Mucho cuidado con todos los enemigos y mucha suerte al entrar al mundo de fantasía de Orc's Dungeon