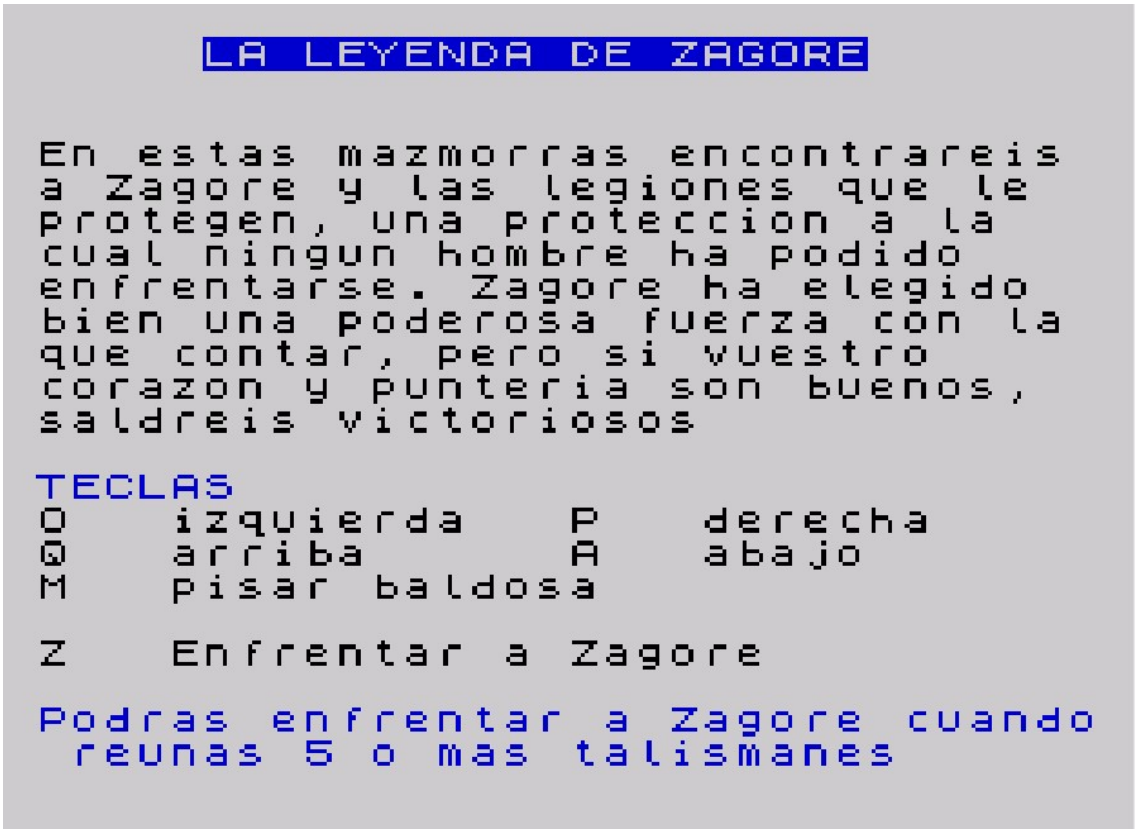
LA LEYENDA DE ZAGORE

En estas mazmorras encontraréis a Zagore y las legiones que le protegen, una protección a la cual ningún hombre ha podido enfrentarse.

Zagore ha elegido bien una poderosa fuerza con la que contar, pero si vuestro corazón y puntería son buenos, saldréis victoriosos.

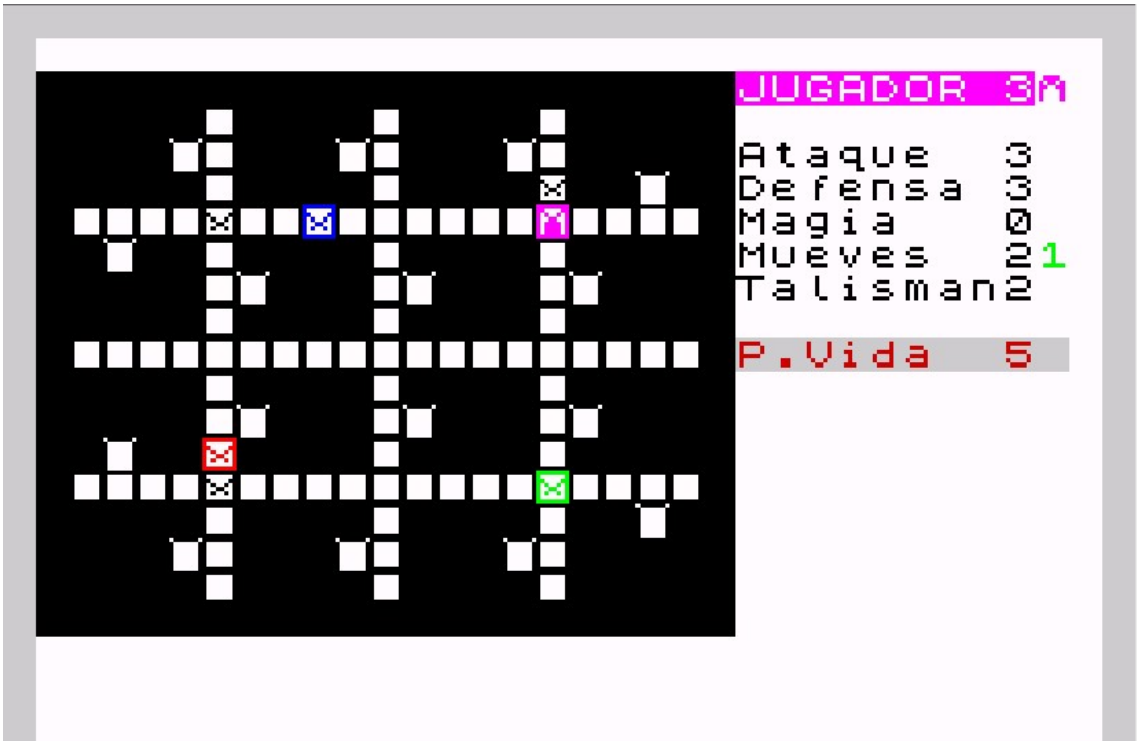
RESUMEN DEL JUEGO

«La leyenda de Zagore» es un juego por turnos en el que pueden participar de 1 a 4 jugadores. Está basado en el juego de mesa que se vendió en los años 90 a rebufo de juegos de tablero como Hero Quest. En «La leyenda...» podías encarnar al enano, al mago, al guerrero o al bárbaro, y debías recorrer diferentes tableros en 3D recopilando armamento y magia para finalmente derrotar a Zagore en su guarida.



En esta versión mini, realizada puramente en BASIC, cada jugador podrá escoger entre esos cuatro roles mencionados, cada uno con diferentes características de inicio, y desplazarse, por turnos, por un tablero único en pantalla.

Cada vez que tu personaje o ficha pisa una nueva baldosa (no pisada previamente), sucede un evento aleatorio que puede suponerte un incremento en tus características, o bien un decremento, si se trata de una trampa.



También puedes entrar en una de las 16 guaridas existentes, donde deberás luchar contra un monstruo. De derrotarlo, la guarida quedará vacía y conseguirás uno de los talismanes necesarios para derrotar a Zagore.

Cuando reúnas un mínimo de 5 talismanes, si lo consideras oportuno podrás pulsar la tecla «Z» y enfrentarte directamente contra el temible Zagore. Si prefieres seguir incrementando tus habilidades (antes de que cualquier otro jugador se te adelante), podrás seguir recorriendo el tablero e incluso hacerte con más talismanes para impedir que tus rivales se hagan con ellos.

TECLADO Y MOVIMIENTO

O = izquierda, P = derecha, Q = arriba, A= abajo. M = pisar baldosa y terminar movimiento Z = desafiar a Zagore (si tienes un mínimo de 5 talismanes)

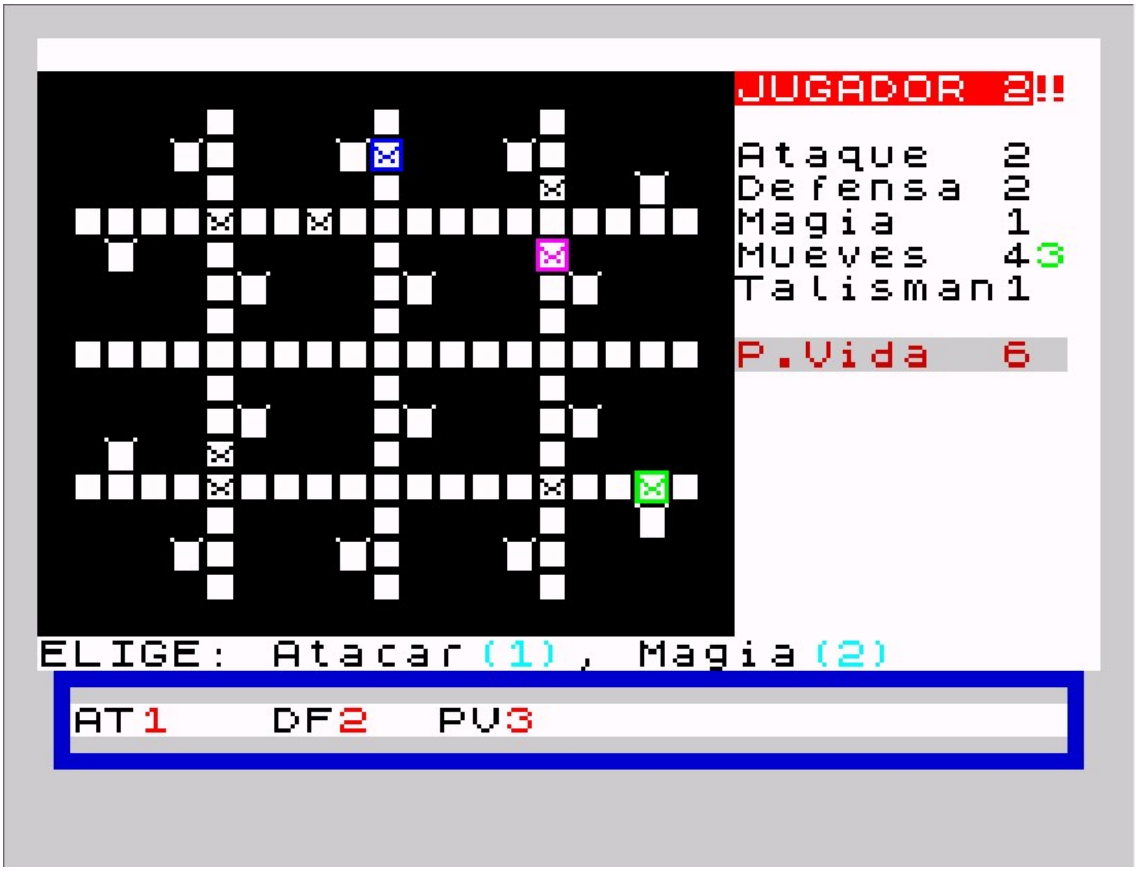
Puedes desplazarte por el tablero hasta el máximo que indica tu *Velocidad*. Al acabarse tu movimiento, si la baldosa sobre la que te encuentras no ha sido revelada previamente, automáticamente la activarás.

Si por contra prefieres no realizar todo tu movimiento, puedes pulsar «M» sobre cualquier baldosa no revelada previamente para activarla y terminar tu turno.

COMBATES

Cuando accedas a una guarida, una bestia inmunda avanzará hacia ti. Sus atributos de ataque, defensa y puntos de vida se te revelarán en la parte inferior de la pantalla, debajo del tablero.

En cada asalto de ataque, podrás elegir entre atacar al monstruo (1), lo cual te implicará un ataque en respuesta por parte de él que incluso podría llegar a matarte, o bien podrás lanzarle una flecha mágica (2), lo cual restará 1 punto de vida automáticamente al rival y no implicará respuesta por su parte (pero sí mermará uno de tus puntos de *Magia*).



Si derrotas al monstruo, conseguirás 1 de los talismanes necesarios para derrotar a Zagore, ya que cada uno de ellos sumará 1 punto a tus ataques contra dicho enemigo final.

PUNTOS DE VIDA Y DERROTA

Podrás perder puntos de vida tanto al activar trampas como al luchar contra un monstruo (o el mismísimo Zagore). Si en algún momento tus puntos de vida se reducen a cero, quedarás inconsciente y continuarás la partida conservando tus talismanes, pero tus atributos se reducirán a un mínimo que te obligará a pertrecharte de nuevo para ser un rival digno.

VICTORIA

El primer jugador en derrotar a Zagore en combate será proclamado vencedor y el Spectrum te mostrará un mensaje de enhorabuena, y a continuación te ofrecerá jugar otra partida.

VERSIONES 128 Y 48

Se incluyen dos versiones .TAP autoejecutables. La versión 128 incluye una pequeño intro musical en 128K, mientras que la de 48 solo incluye un breve bucle de sonidos. Al margen de esto, son exactamente iguales.