

Vampire Slayer: La historia

Los habitantes de la región de los Cárpatos llevan siglos conviviendo con supuestos vampiros. Instalados en la zona, actualmente viven como nobles en viejos castillos y tiene poca relación con el pueblo.

Alrededor de estos nobles y aristócratas siempre hubo leyendas y rumores sobre magia negra y vampirismo. Los aldeanos no las creían o no las querían creer.

Con cierta regularidad desaparecían chicas jóvenes. Normalmente estos incidentes se achacaban a fugas de enamorados.

En esta ocasión ha desaparecido la hija de un rico comerciante de la zona que sospecha que ha sido raptada por el duque TANITVANY, personaje tan siniestro como los pocos sirvientes que se le conocen y con quien su hija llevaba días teniendo horribles pesadillas.

En un intento desesperado por reclutar aldeanos para entrar en el castillo, el comerciante ha puesto una gran recompensa por su rescate, sea cual sea el estado de su hija. Por desgracia, no tuvo éxito.

Ahí entras tú, IVAN BELMONT, descendiente de una familia que se ha dedicado por generaciones a cazar y destruir vampiros. Armado con tu VAMPIRE SLAYER piensas acabar con los discípulos de Drácula que quedan.

Tienes ante ti la oportunidad de acabar con un vampiro más. Algo a lo que has dedicado toda tu vida. Además, la recompensa que se ofrece te permitirá descansar una temporada.

Tu misión

Entra en el castillo del duque. Ábrete paso a través de habitaciones infestadas de enemigos, que deberás eliminar antes de pasar a otra. Ve desde el patio a las plantas superiores del castillo y llega hasta donde está el duque, que se encuentra en la parte más alta del torreón. Si lo eliminas, deberás escapar rápidamente del castillo

ya que la magia del enemigo es lo único que mantiene en pie un castillo tan antiguo.

Para cumplir tu misión tienes a tu fiel ballesta a la que llamas VAMPIRE SLAYER. Debes acabar con todos los enemigos de cada habitación antes de poder acceder a otra. Tus enemigos defenderán las puertas con su vida para que no lo consigas.

Además, contarás con reliquias que has ido acumulando y con las que puedas encontrar en tu camino: trozos bendecidos de cruces, agua bendita, etc... Son bombas capaces de destruir a todos los enemigos que se encuentren en una misma habitación. A los jefes de cada nivel puede hacerles mucho daño, pero no los matarán.

También encontrarás ayudas en formas de armaduras y plantas que mejorarán tu estado físico y mejoras para tu ballesta, que te ayudarán en algunas habitaciones.

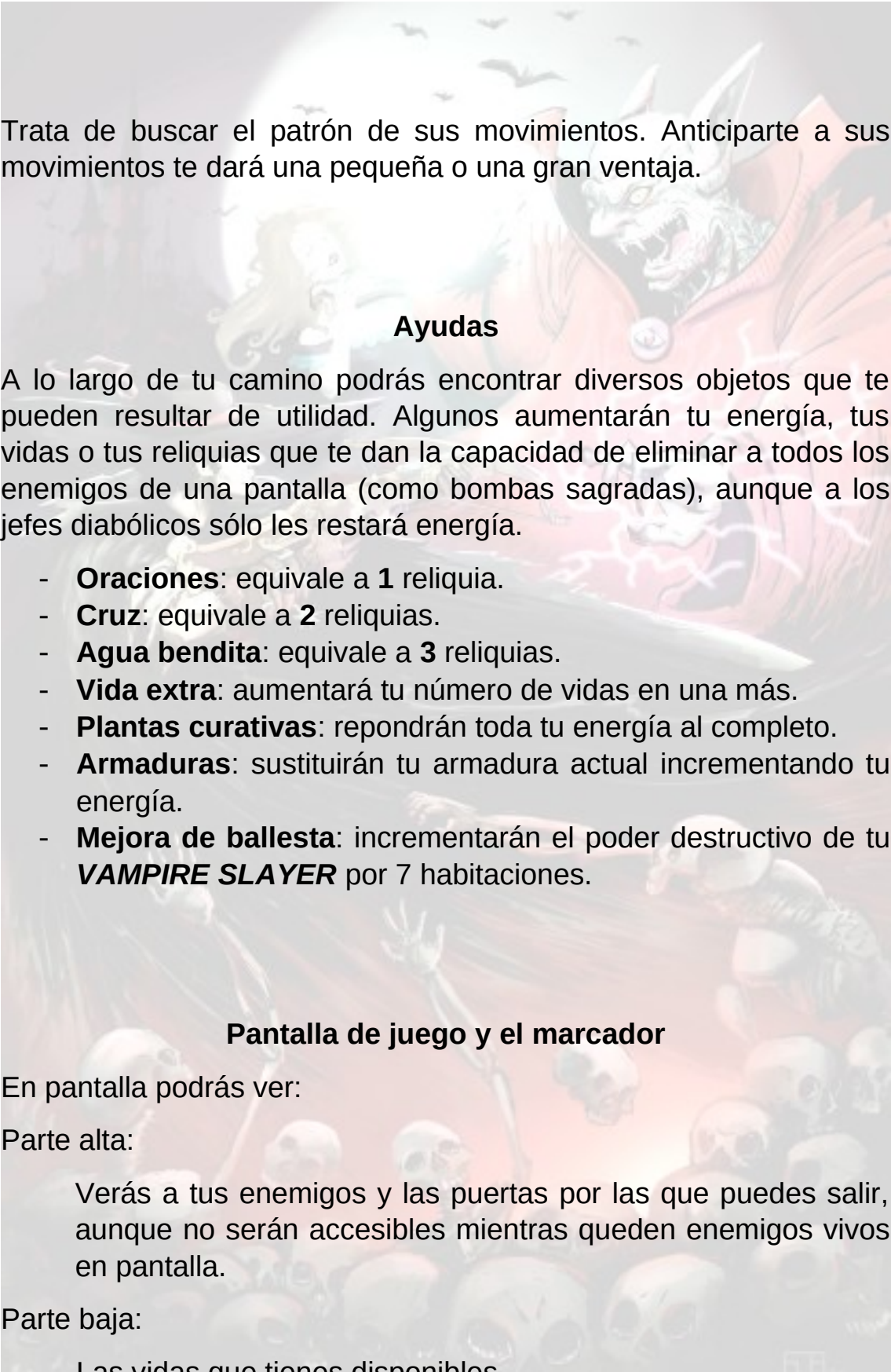
Los enemigos

Muchos otros han intentado entrar en el castillo del duque. Sólo han conseguido información. Demasiado cobardes para entrar o que no sobrevivieron mucho tras huir. Ellos nos han proporcionado valiosa información sobre los enemigos que hay dentro del castillo:

- Milpiés venenosos
- Serpientes
- Murciélagos
- Lobos
- Zombis
- Esqueletos
- Armaduras animadas
- Fantasma
- Fuegos mágicos
- Magias residentes

Aparte de otros muchos que tendrás que ver por ti mismo y de los que sólo hay rumores.

El daño que te hacen los enemigos no lo verás, pero se produce. Acaba con ellos lo más rápido posible para minimizar su daño.



Trata de buscar el patrón de sus movimientos. Anticiparte a sus movimientos te dará una pequeña o una gran ventaja.

Ayudas

A lo largo de tu camino podrás encontrar diversos objetos que te pueden resultar de utilidad. Algunos aumentarán tu energía, tus vidas o tus reliquias que te dan la capacidad de eliminar a todos los enemigos de una pantalla (como bombas sagradas), aunque a los jefes diabólicos sólo les restará energía.

- **Oraciones:** equivale a **1** reliquia.
- **Cruz:** equivale a **2** reliquias.
- **Agua bendita:** equivale a **3** reliquias.
- **Vida extra:** aumentará tu número de vidas en una más.
- **Plantas curativas:** repondrán toda tu energía al completo.
- **Armaduras:** sustituirán tu armadura actual incrementando tu energía.
- **Mejora de ballesta:** incrementarán el poder destructivo de tu **VAMPIRE SLAYER** por 7 habitaciones.

Pantalla de juego y el marcador

En pantalla podrás ver:

Parte alta:

Verás a tus enemigos y las puertas por las que puedes salir, aunque no serán accesibles mientras queden enemigos vivos en pantalla.

Parte baja:

- Las vidas que tienes disponibles.

- La energía que le queda a la vida actual.
- Las reliquias (bombas) que aun te quedan.

- El nivel en el que estás.
- El camino que vas recorriendo. Este es especialmente importante si logras acabar con el duque. **Recordarlo puede significar escapar con vida del castillo que se derrumba.**

Controles

- Joystick: movimiento direccional, botón uno - disparo normal, botón dos - tira reliquia (bomba).
- Teclado: cursores de dirección, espacio - disparo normal, tecla **M** - tira reliquia (bomba).

El disparo uno necesita que apuntes al enemigo.

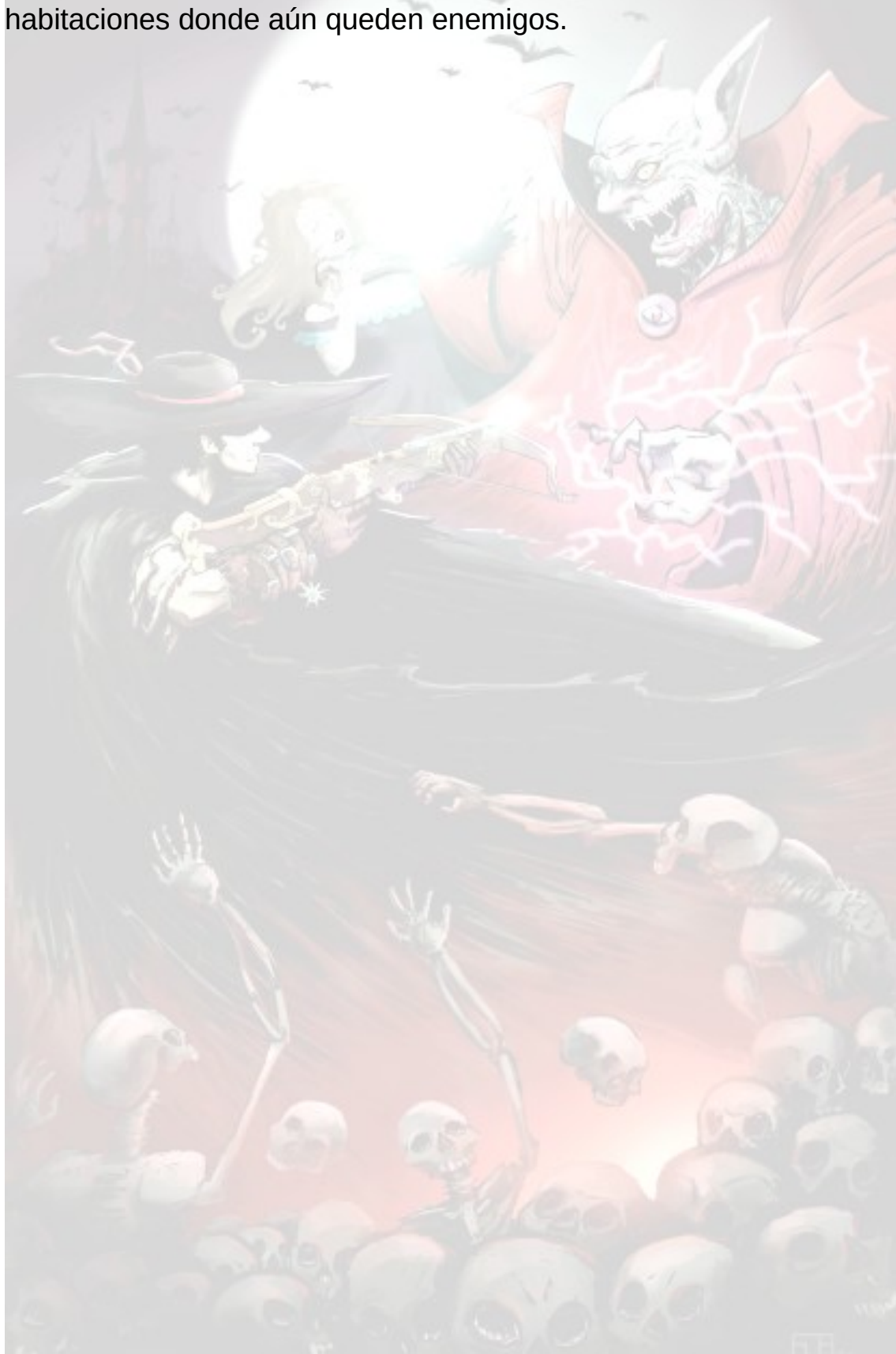
El disparo dos no necesita apuntar.

El disparo uno tiene autodisparo.

Trucos para conseguir tu misión con éxito

- Trata de hacerte con un mapa. Te indicará el camino correcto y te evitará caminos sin salida. Además, podrás recordar dónde hay ayudas que puedes necesitar para completar tu aventura.
- Memoriza los patrones de movimientos de cada enemigo para adelantarte a su posición y dispararles la mayor cantidad de virotes (flechas de ballesta).
- Las manos del duque son su arma más mortífera. Deberías acabar con ellas antes de centrarte en el vampiro.
- No malgastes las reliquias (bombas). Úsalas en habitaciones con muchos enemigos o cuando te quede poca vida.

- Recuerda el camino que recorres. Si debes escapar del castillo tras matar al duque te evitará perder tiempo entrando en habitaciones donde aún queden enemigos.



Autor

- Código y gráficos: Paco Gálvez (@sako_paco - Seamsoft)
- Música: Manuel de Miguel (@jelonertz)
- Portada: Fco. Javier Velasco (@frangalaxy8)
- Asistencia técnica: Fernando García (@BitVision)

Agradecimientos

- A la mejor persona del mundo a la que le he quitado tantas horas de compañía (mi mujer)
- Agradecimiento vitalicio a Fernando García que me inoculó el veneno del ensamblador para MSX.
- A la aportación musical desinteresada de Manuel de Miguel.

