

Advertencia

Este juego contiene mecánicas y descripciones orientadas a personas adultas. Si te sientes perturbado, estresado o incómodo, tómate un descanso.

Cómo jugar

Tribus es un TRPG o juego de rol de texto. Escribes comandos como en una aventura de texto y también luchas con enemigos, ganas puntos de experiencia o usas distintas armas como en un juego de rol.

Lee la descripción de la localidad en la que te encuentras. Después, escribe los comandos de lo que quieras hacer. Muchos de los comandos que usarás con más frecuencia tienen abreviaturas que se indican entre paréntesis.

La principal fuente de información es el texto. Usa el comando "examinar" (ex) con todo lo que se mencione en las descripciones para descubrir información imprescindible para tu aventura.

Movimiento

Cuando llegues a una localidad, o uses el comando "mirar" (m), el juego te indicará las salidas disponibles como puntos cardinales. Escribe el punto cardinal, o su primera letra, para desplazarte en esa dirección.

El Desierto Blanco es grande, por lo que te será de mucha ayuda dibujar un mapa.

A veces tendrás que descubrir nuevos caminos no indicados en el texto. Lee con atención las descripciones y prueba cosas diferentes.

Inventario y objetos

Encontrarás objetos y tendrás que utilizarlos sabiamente. Para saber qué objetos tienes, utiliza el comando Inventario (i). Este comando te indica el arma que llevas equipada. Si llevas otra arma y quieres usarla usa el comando "Equipar" escribiendo el nombre del arma. Cada arma tiene un daño distinto y existen algunas armas muy efectivas contra determinados enemigos.

Puedes examinar todos los objetos que llevas con el comando del mismo nombre.

Para usar un objeto, escribe el comando que indica lo que quieras hacer. Si quieres hacer algo con un objeto, pero no encuentras el comando adecuado, prueba con "usar". Este verbo funciona como un comodín y no es necesario utilizarlo para terminar Tribus. Todo lo que puedas hacer con el comando usar, también podrás hacerlo con otros comandos.

Barra de estado.

Cada vez que se muestre la descripción de una localidad también te mostrará la barra de estado. Ahí verás tus puntos de vida actuales, tu nivel actual y los puntos de experiencia acumulados para el siguiente nivel.

Estadísticas

Tu personaje cuenta con una serie de estadísticas que podrás ver con el comando estadísticas (esta).

Lo primero que se muestra son los puntos de vida actuales (los mismo que aparecen en la barra de estado, y los máximos).

Los puntos de vida indican tu salud. Cuando estos puntos de vida lleguen a 0, morirás y la aventura habrá terminado.

Puedes recuperar puntos de vida en algunos momentos del juego. Tus puntos de vida nunca podrán superar los puntos de vida máximo. Puedes aumentar tus puntos de vida máximos subiendo de nivel como se indica a continuación.

Después, tienes los puntos de experiencia y tu nivel actual.

A continuación, tienes los atributos de tu personaje: fuerza, destreza y constitución. La fuerza se suma a tu tirada de ataque cuando luches con un enemigo. La destreza se suma a tu defensa. La constitución se suma a tus puntos de vida. Podrás incrementar estos atributos cuando subas de nivel.

Puntos de experiencia y nivel

Cada vez que venzas un enemigo o hagas una acción excepcional, recibirás puntos de experiencia. Cuando tengas más de cien puntos de experiencia, de manera automática se restarán y, a cambio, subirás un nivel.

Cada vez que subes un nivel, ganarás 8 puntos de vida. Tus puntos de vida se igualarán al máximo y ganarás 2 puntos de atributo. Cada punto de atributo permite subir dos puntos un atributo. Para consultar los puntos de atributo que tienes disponible, usa el comando "estadísticas" (esta).

Para subir tu fuerza, usa el comando "fuerza". Para subir tu destreza, usa el comando "destreza". Para subir tu constitución, usa el comando "constitución".

Combate

El Desierto Blanco es una tierra hostil llena de enemigos. Cuando te encuentres con uno de ellos, el texto te advertirá y te indicará los puntos de vida.

Para atacar, usa el comando "atacar" o "ata", no es necesario indicar a qué ataques. Si tienes éxito, restarás al enemigo una cantidad puntos igual al daño de tu arma.

El enemigo te atacará después de que hayas escrito un comando, excepto el comando "Mirar" (m). Al igual que tú, si tiene éxito en tu ataque te restará una cantidad de puntos de vida igual al daño que causa el enemigo.

Cuando los puntos de vida de tu enemigo lleguen a 0 lo habrás derrotado. Ganarás puntos de experiencia y, si tu enemigo tenía algún objeto, lo verás en la localización.

Pero si son tus puntos de vida los que lleguen a cero, entonces habrás muerto y tu aventura habrá terminado. Recuerda guardar la partida de vez en cuando.

Artes de combate

Cuando ganes nivel desbloquearás artes de combate. A continuación, se describen todas las artes de combate del juego.

Cargar (nivel 2). Te lanzas corriendo contra el enemigo e intentas derribarlo. Si lo consigues, tu siguiente ataque será devastador. Ten cuidado porque no todos los enemigos pueden ser derribados. Para cargar, utiliza el comando "cargar".

Atacar en salto (nivel 4). Saltas contra el enemigo buscando atacar un punto débil desprotegido. Cuando saltas tú también quedas desprotegido por lo que puedes sufrir un contraataque potente. Para realizar un ataque en salto, utiliza el comando "saltar". Decapitar (nivel 7). Lanzas un golpe de predicción para acabar con tu enemigo. Ten cuidado porque te dejará expuesto a un contraataque. Para decapitar usa el comando "decapitar".

Personajes

La vida en el Desierto blanco es muy dura, por lo que te encontrarás con pocos personajes y no tendrán muchas ganas de hablar. Para interactuar con ellos usa el comando "decir" seguido de una palabra que indique lo que quieres decirle. Cuando te encuentres con un personaje, lee detenidamente el texto porque ahí encontrarás las claves necesarias para saber qué decir. Debido a las limitaciones al desarrollar esta aventura, no hay apenas respuestas para otras palabras distintas de las necesarias. En el Desierto Blanco todos van al grano.

Guardar y cargar partidas

Si apagas el emulador (o el ordenador) de golpe podrás perder esta partida. Los comandos "save", "load", "ramsave" y "ramload" permiten guardar tu actual posición en memoria o en otro soporte.

Otros comandos

Aquí tienes otros comandos que podrás usar. antes de leerlos piensa que pueden desvelarte información sobre lo que encontrarás en el juego: ayuda, beber, comer, empujar, entrar, equipar, soplar, trepar, usar, girar, tirar, untar, poner.

A diferencia de otras aventuras, el comando ayuda te dará información útil. No dudes en usarlo.

```
Vida: 20 -- Experiencia: 0 -- Nivel: 0 ----
Salidas en una bifurcación entre varias
Salidas: norte sur oeste
> estadísticas
Tu estadísticas:
Puntos de vida máxima: 20
Puntos de experiencia: 0 / Nivel: 0
Fuerza: 48
Destreza: 0
Constitución: 0
Puntos de atributos: 0
> █
```

Tienes una guía sobre el combate en la siguiente dirección. Cuidado porque puede desvelarte algunos detalles del juego:
https://epicadventuresrepros.github.io/Tribus/tribus_guia_combate.html

