

RANARAMA

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

SUGERENCIAS

Conviene leer las instrucciones detalladas, pero aquí te damos algunas sugerencias generales:

1. El objeto del juego es empezar en el nivel superior de la mazmorra y derrotar a cada Warlock que encuentres.
2. No te líes. Los Warlocks son la clave del juego. Búscalos, destruye a los que les rodean y luego mátalos saltando sobre ellos.
3. Muévete continuamente de sala en sala. Mientras avances, encontrarás piedras preciosas que dan energía, y Warlocks. Utiliza los mapas para saber dónde estás.
4. No bajes a otros niveles hasta que tengas muchos Runes y hechizos o no durarás más de algunos segundos.
5. Si pierdes tu hechizo Fuerza y eres, por tanto, un mero mortal, lo más importante es llegar a un Glyph de Magia y conseguir un nuevo hechizo Fuerza.
6. Usa los Runes con cuidado. Sólo incrementa tu poder de disparo o tus defensas si tienes Runes de sobra.
7. Usa los Glyphs de Poder para atacar a todas las criaturas en una sala de un golpe.
8. Cuando llegues el momento de cambiar de nivel, si el Glyph de Viajes te lleva demasiado lejos, vuelve e intenta con otro Glyph.

CONTROLES

En la versión Commodore es obligatorio el uso del joystick.

Joystick: TECLADO (Amstrad/Spectrum).

Arriba: A, S, D, F, G.

Abajo: Z, X, C, V.

Izquierda: B, N.

Derecha: M.

Disparo: H, J, K, L.

Para disparar un hechizo de Ofensiva pulsa disparo con una dirección.

Para lanzar un hechizo Efecto: Pulsa disparo sin dirección seleccionada.

Para activar un Glyph de Suelo: Ponte encima y pulsa disparo sin dirección seleccionada.

PAUSA (no funciona durante combate): Pulsa la P. Pulsa DISPARO para seguir.

Para disparo automático: Pulsa la W. Vuelve a pulsar para anular.

Durante combate ritual: Pulsa Izquierda o Derecha para elegir un par de letras, y pulsa DISPARO para reordenarlas.

LA HISTORIA

Mervyn, aprendiz de mago, está encerrado en una mazmorra después de haber escapado de una invasión de Warlocks. No lo estaría pasando tan mal si no se hubiera convertido a sí mismo en rana (sin querer, ¡claro!) mientras probaba una poción para hacerse más guapo. Ayuda a Mervyn a buscar a los Warlocks y a destruir a sus guardianes. Destruye los generadores de armas y aniquila a los propios Warlocks en combate ritual. Si aún te queda fuerza después de eso, posiblemente consigas que Mervyn se convierta en humano de nuevo, si consigue la poción adecuada.

El objeto del juego es empezar en la parte superior de la mazmorra y derrotar a cada Warlock que aparezca. Cada uno está protegido por un grupo de guardianes. Conseguirás más puntos si matas a los guardianes, pero no afectan el curso del juego. Ciertas salas de la mazmorra contienen generadores de armas mortíferas, tales como cuchillos gítorios. No consigues nada destruyendo dichas

armas, pero obtendrás puntos por destruir el generador. Ciertas salas también tienen misteriosos símbolos pintados en el suelo. Dichos símbolos se llaman Glyphs y son de cuatro tipos distintos. Un tipo se usa para lanzar hechizos mágicos, otro sirve para destruir alguno o todos tus enemigos en esa sala. Los otros dos tipos sirven para enseñar un mapa del nivel actual o llevarte a otro nivel.

Cuando derrotes a un Warlock, debes intentar capturar los Runes mágicos que suelta, porque te serán útiles para conjurar hechizos que te harán más fuerte al atacar y menos vulnerable en defensa. Cuando hayas vaciado el nivel superior de la mazmorra, tendrás suficiente fuerza para ir bajando a otros niveles.

EL JUEGO

Cada sala se enciende según entras en ella, y la vista aérea de muestra los Glyphs en el suelo, que te ayudarán en tu aventura. Para usarlos debes estar parado sobre él y luego pulsar el botón de disparo. Cuando encuentres a un Warlock, salta sobre él y así entrarás en combate. Las letras que componen la palabra RANARAMA se desordenarán ante tus ojos y deberás reordenarlas antes de que se te termine el tiempo. Pulsa Derecha o Izquierda para seleccionar un par de letras, y Disparo para reordenarlas.

Habiendo derrotado a un Warlock, sus Runes se dispersan a las cuatro esquinas de la habitación. Recoge cuantos puedas antes de que se mueran, ya que te servirán más adelante.

GLYPHS

Glyph de la Vista: Todas las salas y puertas (incluyendo puertas invisibles) que has explorado hasta ahora, te aparecen en un mapa, junto con tu posición actual. Si consigues el hechizo VER de Efectos durante el juego, los Warlock aparecen en rojo.

Glyph de Poder: Un rayo mágico de intensidad variable mata a algunos o a todos tus enemigos en la sala. Desaparece una vez usado.



Glyph de Viajes: Aparece una vista lateral de la mazmorra, y puedes usar Arriba o Abajo para viajar a otros niveles, o pulsar disparo para soltar el Glyph. Ojo, que puede ser que no vuelvas por donde has venido. No caigas en la tentación de explorar otros niveles sin la fuerza suficiente.



Glyph de Magia: Este Glyph es la clave para aumentar tu fuerza y tu resistencia. Hay por lo menos cinco pantallas de información disponibles usando Arriba o Abajo para acceder a ellas. La primera pantalla muestra los niveles actuales de los cuatro tipos de hechizos, y los Runes que has recogido. Otras pantallas dan más detalles sobre cada hechizo y sobre los hechizos que puedes lanzar con los Runes recogidos.



TODO SOBRE HECHIZOS

Hay cuatro tipos de hechizo: Fuerza, Ofensa, Defensa y Efecto. Comienzas el juego con versiones poco potentes de cada hechizo, pero según recoges los Runes dispersados por los Warlocks matados, puedes aumentar la fuerza de los hechizos. Necesitarás cada vez más hechizos para aumentar tus poderes y poder enfrentarte a los enemigos en los niveles inferiores. Debes de mantener un equilibrio entre los distintos tipos de hechizo. Un hechizo fuerte de Ofensa, por ejemplo, te permitirá destruir a enemigos más agresivos, pero también reducirá la fuerza del hechizo Fuerza hasta tal punto que podrías morir.

Al comienzo del juego tienes el segundo hechizo menos fuerte del tipo Fuerza llamado Psychic. Si no logras aumentar tu fuerza por medio de las piedras preciosas, o consiguiendo directamente un hechizo más fuerte de Fuerza bajarás eventualmente al nivel mínimo de Fuerza que se denomina Mortal, perdiendo una vida. Si vuelves a perder fuerza, se terminará el juego y deberás volver al inicio.

También comienzas con el hechizo menos fuerte de Ofensa, denominado Zap. Esto implica que tendrás que disparar varias veces para matar a algunos enemigos.

Igualmente, tu hechizo defensivo es flojo, por lo que te pueden atacar con facilidad. El primer hechizo tipo Efectos que tienes es el de ENCONTRAR. Si sospechas que hay una puerta escondida en la sala, pon el joystick en el centro y pulsa Disparo. Si hay alguna puerta secreta, la podrás ver.

NUEVOS HECHIZOS

Encuentra un Glyph de Magia, ponte encima y pulsa Disparo. La primera pantalla que aparecerá muestra los niveles actuales de los cuatro tipos de hechizos. Si durante el juego matas Warlocks y consigues Runes, llegará un momento que al entrar en el Glyph de Magia verás más pantallas y un tono audible te indicará que puedes conseguir nuevos hechizos a cambio de Runes. Pulsa Disparo para conseguirlos.

PIEDRAS PRECIOSAS DE ENERGIA

Encontrarás estas piedras flotando por las salas. Cuando te vean, irán hacia ti y te aumentarán la energía.

GUARDIANES MALIGNOS

Nivel 1: **Guerrero enano.** Poco inteligente. Vale 100 puntos.

Nivel 2: **Gollum de Fuego.** Ilumina y da calor en la oscuridad. Vale 200 puntos.

Nivel 3: **Bisect.** Mezcla de hombre e insecto, es formidable como guerrero. Vale 300 puntos.

Nivel 4: **Guardián.** Protegido por la magia. Vale 400 puntos.

Nivel 5: **Serpiente.** Salido de la cabeza de los muertos, es mortífera. Vale 500 puntos.



Nivel 6: **Fantasma.** Casi invisible, chupa mucha energía. Vale 600 puntos.

Nivel 7: **Araña.** Es caníbal, come no sólo ranas, sino hombres. Vale 700 puntos.

Nivel 8: **Gárgola.** Mágica criatura, el mayor enemigo que encontrarás. Vale 800 puntos.

WARLOCKS

Mago: Niveles 1 a 4. Son cobardes, que sólo lucharán si eres inferior a ellos. La mejor manera de derrotarlos es en combate ritual. Conseguirás entre 500 y 4.000 puntos.

Necromance: Niveles 5 a 8. Poderosos dueños del submundo, poseen Runes que necesitarás para poder llegar al final del juego. No intentes atacarlos sin un nivel de fuerza inferior a 4 y un hechizo de Defensa bien fuerte. Valen entre 4.500 y 8.000 puntos.

ARMAS MAGICAS

Puedes evitar que aparezcan destruyendo los generadores, pero no obtendrás puntos por destruir las armas en sí.

Boca: Sal corriendo o escóndete.

Cuchillos giratorios: Lentos, pero si no destruyes el generador, salen en grandes números.

Bolas de acero: Puedes dispararlas, ya que van lentas.

Bola de Energía: Va directa hacia tu cuerpo. Evítala.

