

RASTAN

AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE

CARGA

Spectrum: La cinta contiene una versión para 48 k y otra para 128 k. La de 48 k carga en varias partes. Una vez que hayas cargado la primera parte, dale al stop o pausa en el cassette. Más adelante, cuando hayas terminado el primer nivel, las instrucciones en pantalla te indicarán cuándo debes seguir cargando más datos. La versión para 128 k carga todo de un golpe.

Amstrad: CTRL + ENTER. En un ordenador 464 ó 664, el programa cargará en varias partes. En un 6128, se cargarán todas las partes de una vez.

Commodore: SHIFT + RUN/STOP. Ya que el juego se carga en varias partes, dejar pulsada la tecla PLAY en el reproductor para que el ordenador cargue automáticamente lo que necesite.

CONTROLES

Commodore: El juego se controla con un Joystick en el Portal 2. Se puede elegir entre música y efectos sonoros pulsando el espaciador.

Amstrad: El Joystick va en el Portal 1. Hay tres teclas de función:

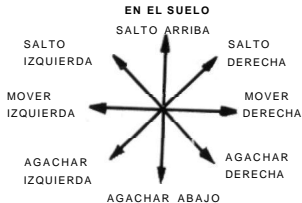
F7 = Salto izquierda alto.

F8 = Salto hacia arriba.

F9 = Salto alto derecha.

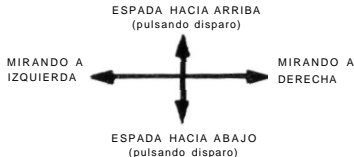
Spectrum: Se puede jugar con teclado, o con Joystick con los interfaces cursor, Kempston o Sinclair.

Movimientos de Joystick para todos los formatos:



DISPARO = Usar arma actual en dirección actual.

SALTANDO/CAYENDO



DISPARO = Usar arma actual

SUBIENDO UNA CUERDA



LA HISTORIA

Estás en el mundo de Maranna, que es habitado por una raza de bárbaros. El Rey de esta gente es Rastan, aventurero, guerrero, hombre de corazón puro y gran espíritu.

El malvado mago Karg, que ha intentado infructuosamente derrocar a Rastan, ha abierto las puertas del infierno y ha enviado sobre Maranna una gran variedad de bestias y demonios. Sólo un hombre ha sido capaz de enfrentarse a esta invasión: el propio Rastan. Su tarea es luchar, uno por uno, contra el enemigo en cada país que compone su reino, hasta poder llegar a la lejana tierra del mago y a la gran confrontación final contra el mismísimo Karg, en su versión dragón.

JUGANDO

Pasa por los seis niveles, dejando a tus enemigos hechos trizas. Por el camino puedes recoger armas más poderosas que la espada con la que comienzas. Algunos de tus enemigos pueden llevar estos objetos útiles o peligrosos:

ESCUDO: Reduce los daños.

MANTO: Reduce el daño a la mitad.

ARMADURA: Para todos los daños durante un tiempo limitado.

MEDICINA: Recarga la energía.

VENENO: Reduce la energía.

CABEZA DE CORDERO: Devuelve el 100 % de la energía.

JOYAS: Puntos extra.

ANILLO: Acelera armas.

COLLAR: Duplica la puntuación.

VARA: ¡Misterio!

Cada nivel tiene un gran adversario al que hay que derrotar antes de poder seguir al nivel siguiente. Rastan puede incrementar el poderío de sus armas y usar misteriosos poderes. Si los descubres te ayudará a sobrevivir.

NOTA PARA SPECTRUM: Si pierdes todas tus vidas verás una opción que te permite volver al comienzo de ese nivel. Al cabo de tres veces, sin embargo, ya no tendrás esa posibilidad, y tendrás que rebobinar la cassette y volver al comienzo del juego.

PUNTUACION

Obtienes puntos matando a los demonios con tu arma, y también por recoger objetos. Los enemigos especiales pueden valer hasta 50.000 puntos.

Amstrad: Tu fuerza se indica por una barra en la parte inferior izquierda de la pantalla. Las protecciones extra indicadas anteriormente se muestran en los dibujos en la parte derecha del panel de fuerza. El número de vidas que te quedan lo puedes ver por el número de espadas que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Tendrás una vida extra al final de cada nivel.

Commodore & Spectrum: En la pantalla verás tu puntuación, la puntuación máxima, y las vidas que te quedan. Hay un indicador que muestra la energía de la que dispones, que está conectado a un corazón que late. Cuanta menos energía te quede más oscila el corazón. Hay dibujos que simbolizan las protecciones extra indicadas anteriormente. Tendrás una vida extra a los 30.000 puntos y más vidas cada 70.000 puntos a partir de ahí.

SUGERENCIAS

- Recoge las armas más poderosas.
- Aprende cuáles personajes te pueden dar objetos útiles.
- Practica el uso de las cuerdas oscilantes, ya que son necesarias para poder terminar el juego.
- Cuando saltes por encima de agua o de lava, ponte siempre lo más cerca posible del borde.
- Evita todo contacto con el agua o la lava, ya que son mortales.

© 1987 Imagine Software.

© 1986 Taito Corp.