

# **RANARAMA**

**Par Steve Turner**

**Mervyn l'apprenti sorcier est piégé dans un donjon maléfique après s'être échappé d'une invasion de sorciers. La vie ne serait pas si terrible s'il ne s'était pas transformé par mégarde en grenouille en essayant de mettre au point une potion magique pour améliorer son physique. Aidez Mervyn à découvrir les sorciers et à détruire leurs hordes de gardes difformes. Tirez sur leurs générateurs d'armes menaçants et triomphez des sorciers eux-mêmes dans un combat rituel magique ... et s'il vous reste assez de force après tout cela – qui sait, vous réussirez peut-être à le retransformer en un Mervyn humain – el Gringo ou Rambo? Seulement s'il obtient la bonne potion!**

**Le but du jeu est de commencer au niveau le plus haut du donjon et de vaincre chaque sorcier que vous rencontrez. Chaque sorcier est protégé par un groupe de créatures maléfiques. Vous gagnez des points supplémentaires si vous détruisez ces créatures mais elles n'ont pas d'effet sur le déroulement général de la partie. Certaines pièces du donjon contiennent des générateurs d'armes semblables à des tombes et qui créent des armes vicieuses telles que des couteaux pivotants. Si vous arrivez à détruire ces armes vous ne gagnez rien mais si vous tirez sur les générateurs vous pouvez marquer des points supplémentaires.**

**Certaines pièces ont des symboles mystérieux incrustés dans le sol. Ces symboles sont appelés des glyphes de sol et il y en a quatre sortes. L'une est utilisée pour fabriquer des formules magiques, une autre peut être tirée pour détruire certains ou la totalité des ennemis dans la pièce. Les deux autres sortes sont utilisées pour révéler un plan du niveau du donjon**

sont utilisées pour révéler un plan du niveau du donjon auquel vous vous trouvez ou pour vous transporter à un autre niveau.

Quand vous triomphez d'un sorcier vous devriez essayer de capturer les runes magiques qu'il relâche car vous pourrez ensuite les utiliser pour appeler des formules qui vous rendront fort à l'attaque et moins vulnérable en défense.

Quand vous aurez terminé le premier niveau du donjon vous serez suffisamment fort pour descendre et vous attaquer à des sorciers plus agressifs et aux créatures qui les protègent et qui se cachent dans les rebins sombres.

## ***Controles***

---

Le jeu ne peut être contrôlé que par joystick sur le Commodore. Cependant, vous avez le choix entre joystick et clavier pour toutes les autres machines. Faites votre sélection en appuyant sur la touche adéquate ou sur le bouton de tir quand le menu de contrôle est affiché et une fois que le jeu a été chargé.

## ***Indications et Tuyaux Utiles***

---

Pour jouer à Ranarama, il vous est conseillé de lire le mode d'emploi détaillé avec attention. Cependant, de façon à vous aider à démarrer, voici quelques indications et tuyaux utiles:

1. **Le but du jeu est de commencer au niveau supérieur du donjon et de vaincre tous les sorciers que vous rencontrez.**
2. **Ne vous écartez pas de votre chemin. Les sorciers sont la clé du jeu. Partez à leur recherche, détruisez ceux qui les entourent puis sautez-leur dessus.**
3. **Continuez à passer d'une pièce à l'autre. Tant que vous progresserez vous rencontrerez des cristaux d'énergie et des sorciers. Utilisez les cartes pour préparer votre progression.**

4. Ne descendez pas dans les autres niveaux tant que vous n'avez pas plein de runes et de super formules magiques, sinon vous ne durerez pas plus de quelques secondes.
5. Si vous perdez votre formule de Puissance et si vous êtes mortel, votre priorité absolue est d'obtenir un glyphe de sorcellerie et de tirer une nouvelle formule de Puissance.
6. Utilisez les runes avec parcimonie. N'utilisez votre pouvoir de tir ou vos écrans de protection que quand vous avez assez de runes.
7. Utilisez les glyphes de puissance pour attaquer d'un seul coup toutes les créatures qui se trouvent dans une pièce.
8. Quand il est temps de changer de niveau, si le glyphe de voyage vous emmène trop loin, revenez et essayez-en un autre.

## Controles

---

### JOYSTICK

**UP** – Haut

**DOWN** – Bas

**LEFT** – Gauche

**RIGHT** – Droite

**FIRE** – Tir

Pour lancer une formule d'offense

Pour lancer une formule Effet

### CLAVIER

**A, S, D, F, G**

**Z, X, C, V**

**B, N**

**M**

**H, J, K, L**

Appuyer sur **FIRE** avec une direction sélectionnée

Appuyer sur **FIRE** sans direction sélectionnée

### POUR LANCER DE NOUVELLES FORMULES

Trouvez un glyphe de Sorcellerie, posez-vous sur ce dernier et appuyez sur **FIRE**. Le premier écran montre

**les niveaux actuels des quatre types de formules. Vous pouvez obtenir plus de détails sur chaque formule en faisant dérouler les nouveaux écrans vers le haut ou vers le bas.**

**Si vous avancez bien dans la partie en triomphant des sorciers en ramassant les runes qu'ils relâchent, de nouvelles formules de chaque type seront mises à votre disposition. Elles sont indiquées sur les nouveaux écrans et un signal sonore vous informe que vous pouvez lancer une nouvelle formule en échange de l'une ou de plusieurs de vos runes. Appuyez sur Fire pour lancer la nouvelle formule.**

### **CRISTAUX D'ENERGIE**

**Pendant votre exploration, vous trébucherez sur ces cristaux qui flottent dans leurs pièces. Quand ils sentent votre force vitale ils se referment sur vous, sont absorbés et augmentent votre niveau de puissance.**

### **LES HORDES DE GARDES MALEFIQUES**

**DWARF WARRIOR – Combattant de 1er niveau**

**Recruté en Kuri, une tribu de nains depuis longtemps corrompue par les forces du mal. Pas très intelligents, ils ont soif d'or, d'alcool et de bonne bagarre.**

**Vous font marquer 100 points.**

**FIRE GOLLUM – Combattant de 2ème niveau**

**Tout juste l'ombre pâle d'un vrai élément du feu. Ces pauvres créatures furent la création des sages lors d'une tentative de renversement des Netherlords à la fin du Haut Moyen Age. Ils détestent leurs créateurs, et les quelques créatures encore vivantes servent les Netherlords qui**



**chérissent leurs possibilités de lumière et de chaleur constantes dans leurs profondeurs.**

**Vous font marquer 200 points**

**BISECT — Combattant de 3ème niveau**

**Une création hideuse des Netherlords, pondue dans les profondeurs en mélangeant les cycles de vie d'insectes et d'humains. Protégés par des exosquelettes, ils sont des combattants extraordinaires.**

**Vous font marquer 300 points**

**GARDE — Combattant de 4ème niveau**

**Pas une creature vivante, mais une coquille armée animée par les sortilèges des Netherlords. Protégés par magie, ils peuvent résister aux attaques magiques des créatures plus faibles.**

**Vous font marquer 400 points**

**SERPENT DE LA MORT — Combattant de 5ème niveau**

**Conçu à partir des têtes de guerriers morts, ces créatures semblables à des serpents sont rapides et mortelles.**

**Vous font marquer 500 points**

**FANTOME — Combattant de 6ème niveau**

**Presque invisibles, ces créature mi-mortes, mi-vivantes pompent l'énergie de créatures vivantes à une vitesse époustouflante.**

**Vous font marquer 600 points**

**ARACHNAE — Combattant de 7ème niveau**

**Une ancienne race d'araignées mangeuses d'hommes, ces créatures sont dans les niveaux les plus bas du donjon. Les grenouilles sont un de leurs mets préférés.**

**Vous font marquer 700 points**

**GARGOYLE — Combattant de 8ème niveau**

**Une créature magique conçue par les forces du mal. La quintessence du diable. La plus mortelle de toutes les créatures qui menacent dans l'ombre des profondeurs. Rapide et rusée.**

**Vous font marquer 800 points**

**LES SORCIERS**

**SORCIER — Niveaux 1 à 4**

**Ces leaders lâches des mi-vivants mi-morts n'accepteront le combat rituel que si vous avez un statut inférieur au leur. S'ils s'échappent c'est que vous êtes faible. Equipés de diverses formules missiles et de formules d'attaque, résistants aux attaques de missiles, les sorciers sont plus faciles à vaincre dans un combat rituel.**

**Vous font marquer de 500 à 4000 points**

**NECROMANCIER — Niveaux 5 à 8**

**Forts à l'attaque, la défense et le combat magique, ces puissants Netherlords possèdent des runes puissantes qui sont la clé de votre réussite finale. Ne vous y attaquez pas sans une haute formule de Défense et un niveau de puissance de 4 ou mieux.**

**Vous font marquer de 4500 à 8000 points**

**ARMES MAGIQUES**

**Dans l'ensemble, les armes sont imperméables à vos attaques et leur destruction ne vous rapporte pas de points mais vous pouvez empêcher leur création et marquer 500 points en détruisant leurs générateurs en formes de tombes.**

## **LA BOUCHE DÉVOREUSE**

**Pour éviter ses coups de crocs rapides, vous devez sortir de la pièce en courant ou vous cacher.**

## **LES COUTEAUX PIVOTANTS**

**Ils sont lents seuls mais ils attaquent en grand nombre si vous ne détruisez pas leurs générateurs.**

## **L'ORBITEUR**

**Quatre boules de fer brillant tournant autour d'une boule d'énergie palpitante, un orbiteur est suffisamment lent pour que vous puissiez lui tirer dessus.**

## **BOULE D'ÉNERGIE**

**Une boule pivotante d'énergie pure renommée pour sa tactique d'attaque corporelle.**

## **GENÉRIQUE**

**Conçu et programmé par Steve Turner. Publié par Hewson Consultants Ltd.**

**© Graftgold Ltd 1987 et © Hewson Consultants Ltd 1987**