

STARBYTE

(C) 1989 STARBYTE SOFTWARE.

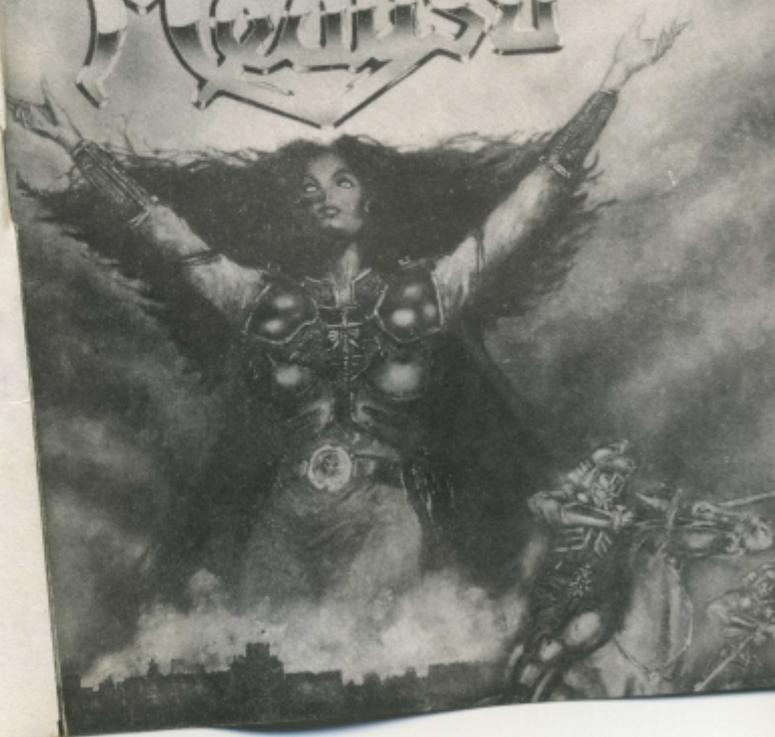
Distribuido por



Marqués de Monteagudo, 22, bajo
28028 MADRID

RINGS OF

Medusa



LOS ANILLOS DE LA MEDUSA

INDICE

I.HISTORIA.

La caída del reinado morenoriano.

II.INSTRUCCIONES.

Instrucciones de carga/configuración.

1.0 Idea y objetivo del juego.

2.0 Punto de entrada.

3.0 Descripción de la superficie del usuario.

4.0 Partes del programa.

4.1 Paisaje.

4.2 Ciudad.

4.3 Castillo.

5.0 La Lucha.

5.1 Lucha ejército (—) ejército.

5.2 Lucha ejército (—) ciudad/castillo.

5.3 Lucha barcos (—) barcos.

III.INFORMACION UTIL REFERENTE AL JUEGO.

IV.APENDICE.

LA CAIDA DEL REINADO MORENORIANO

De repente un grupo de jinetes se detuvo en la cima de la colina. los viajeros se vieron obsequiados con una incomparable vista de la luz del sol poniente: Palm Village, la capital del imperio. Las torres del palacio se reflejan en el agua de la bahía. Uno tenía la sensación de como si el agua tuviera un reflejo mágico que relucía como un escudo de oro para proteger a la ciudad de todos los peligros. Esta visión hechizó al príncipe y a su escolta. Por un momento todos los problemas surgidos durante el transcurso del viaje se habían olvidado.

«De nuevo en casa» pensó Cirion, Príncipe de la Corona de Morenor. En su mente vio otra vez los sucesos de las semanas anteriores... Estaba haciendo un largo viaje a través de las islas vecinas, cuando le llegó un mensaje de su padre.

Rogó a su hijo que volviera a casa para ayudarle con los asuntos del gobierno. Aldor, Rey de Morenor, escribió: «Tus años de aventura se han terminado.

Es el momento de que asumas responsabilidades como príncipe de la corona, y deberás prepararte cuidadosamente para reinar tú solo, ya que nuestros magos no han descubierto todavía el secreto de la vida eterna. Algún día llegará mi hora».

Aldor habló a su hijo de los disturbios que se estaban produciendo en el reino, por lo que necesitaba la ayuda de una mano fuerte. Además de eso, Dalrin, el mago de la corte, descubrió que el equilibrio entre el bien y el mal se había inclinado hacia el lado negativo. «La presencia de un poderoso demonio influye hasta el nivel material», fueron las palabras de Dalrin. A regañadientes, pero obedientemente y completamente consciente de la situación, Cirion inició su viaje de vuelta a casa. Mientras tanto, pensaba lo fácil que sería la vida si su hermano mayor, Logan, aún estuviera vivo. Logan había muerto durante la última guerra de la unión, intentando salvar a la reina de los rebeldes que habían entrado en el palacio. Desde entonces, Aldor y Cirion habían estado solos. Pero la dolorosa pérdida de su esposa convirtió al rey en un hombre amargado. Cirion y él se separaron tras terribles disputas. Cirion, sin embargo, sintió que la situación requería el abandono de todas las tendencias personales.

Durante el largo viaje hacia su hogar, había oído muchos rumores sobre hordas de monstruos y bandas de ladrones que asaltaban Morenor, muertos que se levantaban de sus tumbas y antiguas tribus peleándose como en los primeros tiempos. Cirion no dio demasiado crédito a estas historias.

Pero cuando finalmente llegó a Cliffport, vio que miles de personas escapaban del reino en barco y que diariamente aumentaba su número. le costó mucho tiempo (y oro) convencer a un comerciante de barcos para que les llevara a él y a su escolta a Morenor. Al llegar a Porttown (era el único barco que se dirigía a la capital), la terrible realidad era mucho peor que los rumores: gigantescas expediciones de refugiados se marchaban fuera del reino. Los ladrones y saqueadores estaban por todas partes. Se enfrentaba con una imagen de terror...

De pronto, sus pensamientos fueron interrumpidos cuando su caballo empezó a sacudir pesadamente la cabeza. Quiso calmarlo, cuando se dio cuenta de lo que el animal había oído. Unos segundos más tarde un grupo de orcos salió de la maleza y rodeó a los jinetes. Cuando los orcos empujaron sus cortas espadas, los soldados se dieron cuenta de que los monstruos eran menos que ellos. «Vamos a por ellos. Quédate aquí», dijo Dorian, el capitán de la escolta, al príncipe. «Nada de eso, iré con vosotros», protestó Cirion.

El oficial intentó desesperadamente explicarle la seria situación al príncipe de la corona: «Mi príncipe, ¡¡¡el reino os necesita!!!. «El país necesita a todos los hombres fuertes». «Mi señor, ¡debe correr a la ciudad y buscar ayuda!». «Cualquier otro soldado puede hacer eso. No queremos dejarle solo». «Señor, usted monta el caballo más rápido, vaya por favor. Hágalo al menos por mí».

Cirion aceptó a regañadientes: «De acuerdo, pero cuida de que todos salgan vivos de esta». «Por supuesto, mi señor», dijo Dorian y se dirigió hacia los orcos con un grito de guerra. Sus hombres le siguieron. Los experimentados soldados pronto abrieron un hueco en la cerca de monstruos, por la que el caballo de Cirion pudo galopar hacia el valle salvador. Cuando el príncipe se giró, pudo ver claramente que todos los miembros de su escolta habían sido asesinados. En este momento llegó un posible refuerzo. Pensó en volver pero se dio cuenta de la necesidad de su acción. Aún estaba ocupado en estos pensamientos cuando una larga flecha de orco de plumas negras perforó su hombro izquierdo con una increíble potencia, aplastando incluso la armadura de la espalda.

Aturdido por el dolor Cirion intentó desesperadamente mantenerse en la montura. De alguna forma se las arregló para no caerse del caballo. Finalmente vio las puertas de la ciudad frente a él. Se bajó del caballo con intención de llamar al guardia, pero el dolor pudo con él, y cayó al suelo inconsciente. Un guardia de la torre se dio cuenta de ello y corrió a dar la alarma. Tras unos breves momentos, algunos de los hombres de la guardia se hicieron cargo del príncipe. Tan pronto como le reconocieron, procedieron a llevarlo al palacio. De camino hacia allí, Cirion despertó de su inconsciencia y les pidió que le dejaran andar. Cuando Dalrin apareció en la entrada del palacio, los soldados siguieron sus instrucciones. Los ojos del mago de la corte se abrieron con horror al ver la herida del príncipe. «Mi señor, deben tenderte enseguida, para que pueda curar tu herida», dijo Dalrin (un hombre muy joven para haber llegado a ser un mago de su calidad). «La herida puede esperar hasta que haya visto a mi padre», replicó Cirion. Su voz sonaba débil, pero su voluntad era como el acero. «Veo que todavía eres muy testarudo. De acuerdo, sígueme a las habitaciones del rey», dijo Dalrin, empezando a subir las escaleras. El príncipe consiguió subirlas con dificultad, pero finalmente llegó a las habitaciones del rey y se sentó en un sillón, ayudado por un sirviente. De pronto, se situó detrás de él y sacó la flecha de su hombro con un movimiento rápido. De nuevo le inundó un terrible dolor, que fue desapareciendo a medida que el mago aplicaba sus poderes sobre la herida. Cuando Cirion fue capaz de pensar con claridad, su mirada se posó sobre su padre. Instantáneamente,

el príncipe reconoció el aspecto físico de su padre. Tenía la piel blanca como la nieve, su cara parecía pequeña y las manos le temblaban. «Padre», tartamudeó el sucesor del trono. «No sabía que estabas en tan mal estado de salud. Si yo hubiera sabido de tu enfermedad, naturalmente habría...», pero el rey replicó con voz temblorosa: «No podrías haber hecho nada por mí, pero estoy contento de que hayas vuelto porque el país te necesita». Aldor quería continuar, pero estaba demasiado cansado para hablar. «Es el demonio. Quiere envenenar la vida del rey», oyó Cirion susurrar al mago. Quiere envenenar algo contra él? ¡¡¡Pensé que eras algo más que un jugador!!!», dijo el príncipe mientras saltaba de su sillón. Pero un movimiento de su padre le hizo calmarse al momento. «Dalrin ha hecho lo mejor que ha podido, pero ni siquiera nuestros nueve magos mayores han sido suficientes para luchar contra un demonio», explicó Aldor. «Probablemente yo te serviría mejor si fuera un zombie», remarcó el mago bruscamente.

Pero el rey sacudió la cabeza vigorosamente. «Pensé que este problema ya estaba resuelto». Cuando vio la desagradecida mirada de Cirion, añadió: «Dalrin ha consentido en alcanzar el estado de no muerte mediante investigación mágica, para luchar contra el demonio. Durante el tiempo en que yo esté vivo, no permitiré que ninguno de mis ciudadanos elija tal destino voluntariamente».

Cuando oyó estas palabras, Cirion se dio cuenta de lo mucho que el mago había probado a utilizar sus poderes en favor del rey y de lo mucho que se había equivocado con respecto a Dalrin. Quería disculparse, pero el mago estaba demasiado ocupado discutiendo con el rey: «esa es exactamente la cuestión, pero me temo que no durarás mucho». «Dalrin, te ruego que detengas esto. Debes cuidar de mi hijo. desde ahora él será el rey de este país hasta que yo sea capaz de reinar de nuevo», dijo Aldor. «Yo...» intentó continuar, pero fue interrumpido por un soldado de la guardia de palacio, que entró en la sala jadeando.

«¡Sioux City ha caído! Los rebeldes la han arrasado con un gigantesco ejército, y ¡¡¡ahora se dirigen hacia aquí!!!. Con estas palabras, el guardia se dejó caer en un sillón. Durante un largo rato, su agitada respiración fue lo único que se escuchó en la habitación. Finalmente, el rey tomó la palabra: «Palm Village es todo lo que nos queda. Preparémonos». Quiso salir de su cama. «Cirion, hijo mío, ven y ayúdame», Dalrin protestó enérgicamente, pero no pudo persuadir a Aldor de la idea de pasar las difíciles horas siguientes sobre sus piernas. La ciudad entera se preparaba para la lucha decisiva.

Mientras tanto la noche había empezado. No se veían ni la luna ni las estrellas. Cirion, que caminaba por los muros que rodeaban la ciudad, no podía

ver nada aparte de las antorchas de las torres de vigilancia. «La oscuridad no es natural. Intenta esconder sus movimientos de avance con poderes mágicos», dijo Dalrin, que se había situado detrás del príncipe. «¿Cuántos magos se necesitarán para oscurecer una zona tan grande?», preguntó Cirion. «Las formas de poder de los demonios son casi inagotables», explicó el mago. «Es muy poco esperanzador. Si abandonamos, perderemos las vidas de muchas personas». «Es mejor morir que ser el sirviente de un demonio», exclamó el príncipe «Sí, tú puedes tomar esa decisión por tí, pero puedes hacerlo por los demás que son tus ciudadanos?», pensó en alto Dalrin.

«¡Qué pasa contigo, Dalrin? Te recuerdo como un hombre muy valiente. Las historias que cuentan de tí suenan mejor que las de los otros héroes del país, incluido mi padre. ¿De repente has perdido el gusto por la aventura?», le desafió Cirion. «Hasta ahora, siempre he visto la oportunidad, pero ahora...», replicó el mago, marchándose. No había ido muy lejos, cuando el sonido de alas batiendo llenó la noche; sonaba como si todo el cielo estuviera lleno de gigantescos pájaros.

Cirion se quedó paralizado. Su cabeza se llenó de ese sonido, sabía que sólo un animal vuela de esa forma. Quería ir a esconderse, esconder su cuerpo de esos crueles ojos, que aparecían ahora en la noche, pero tenía los músculos agarratados. Dalrin se dio cuenta enseguida de la situación. Después de despertar del horror inicial, su grito se escuchó en toda la ciudad: «¡DRAGONES!».

De repente la antinatural oscuridad desapareció. La luna se dejó ver y descubrió el enorme ejército de oponentes. Por todas partes soldados saltaban los muros. Todo el mundo estaba preparado para defender la ciudad contra las fuerzas malignas...

Tras varias horas de lucha, los defensores habían sido vencidos. Durante un breve descanso en el combate, en el que Cirion se relajó de la dura batalla, Dalrin llegó hasta él cubierto de sangre y le dijo: «Príncipe, tenemos que abandonar la ciudad e intentar huir del país. No hay otra solución». Cirion asintió cansadamente con la cabeza, reconociendo la terrible situación. Tan pronto como se puso en pie, oyó la señal para escapar. El caos brotó por todas partes y tuvo dificultades para ver al mago. Al final llegó junto a su padre. «Nunca debimos haberlo hecho. La misma reina demoniaca Medusa es el líder del ejército», dijo el rey amargamente. «Medusa...», continuó Cirion, interrumpiéndose al recordar las terribles historias que había oído sobre Medusa. Realmente, difícilmente habría podido ser peor. «Tenemos que marcharnos, o nos

cogerán, dijo Dalrín, y cuando el rey asintió, el grupo de supervivientes se puso en marcha, salió de la ciudad e intentó esconderse en la oscuridad. Habían cabalgado durante mucho tiempo. De repente el caballo de Cirion se asustó y lanzó a su jinete al suelo. El príncipe intentó volver a montar para no perderse del grupo. Entonces vio un enorme dragón rojo dirigirse hacia el grupo. Quiso avisarles, cuando observó que Dalrín sacaba sus armas. Momentos después, una temible bola de fuego salía disparada de las manos de Dalrín.

El dragón gritó con dolor cuando la bola de fuego le alcanzó. Aún así siguió acercándose al grupo. Parecía como si el dragón quisiera volar directamente hacia los jinetes. Pero antes de chocar, abrió sus enormes fauces y dejó que los hombres sintieran su fuego. Una vez más un temible relámpago salió de las manos de Dalrín, y encontró todo se prendió. El dragón, herido mortalmente, hizo un socavón en el suelo al caer. Cirion corrió hacia los quemados. De repente una figura humana salió del fuego. Agitó un poco su mano derecha, y las llamas se extinguieron. El príncipe bajó de su caballo y reconoció a la figura como Dalrín, que cayó al suelo, cubierto de hollín. Un rápido vistazo a los miembros restantes del grupo fue bastante para que se diera cuenta de que cualquier posible ayuda llegaría demasiado tarde. Ya era un milagro que Dalrín hubiera sobrevivido al fuego. «Mi señor, hay una posibilidad de luchar con éxito contra Medusa. Tienes que...», dijo Dalrín, que tuvo que parar al sufrir un ataque de tos. «Dalrín, háblame de ello después. Primero debemos salir de aquí», dijo el príncipe mientras intentaba calmarle. «No, no», gritó Dalrín enérgicamente. «Yo me marcharé muy pronto. Tienes que hacerme cargo de restaurar el reino. ¡Prométeme que lo harás!». «Sí, si te lo prometo. Por mi padre, por ti y por mí». «Entonces escucha». La voz de Dalrín era cada vez menos audible. «Hay un mago que una vez luchó contra Medusa y consiguió conocer sus limitaciones. Hizo esto con ayuda de cinco anillos que fueron distribuidos por el país después de su muerte. Si te las arreglas para encontrar los cinco anillos, podrás vencer a Medusa con ayuda de un ejército relativamente numeroso. Así, deberás buscar un nuevo grupo de hombres y buscar los anillos. Esta es la última oportunidad para las gentes de este país. Espero que no necesites mi ayuda, ya que no podré estar contigo durante esta tarea.

Piensa en ello, ¡ahora eres y el Rey de Morenor!»

Tras estas palabras, Dalrín intentó continuar, pero ya toda chispa de vida había abandonado su cuerpo. Cirion intentó en vano devolverle la vida al mago.

Desesperadamente pronunció estas palabras: «¿Rey? ¿Rey de qué? Dalrín, para

tí es muy cómodo dejarme aquí solo. Pero sin embargo, haré lo que has dicho. Buscaré los anillos, y si es posible, me vengaré por todos vosotros. ¡¡¡Que Dios me bendiga!!!

Instrucciones de carga:

Reinicializa tu ordenador.

Inserta el disco A en la unidad interna. Inserta después el disco B en la misma unidad cuando el ordenador te pida que lo hagas (sólo para Atari ST). Después de cargar el juego, podrás introducir tu nombre y el juego empezará. Durante la carga tendrás la posibilidad de cambiar a 50 ó 60 Hz pulsando la tecla 5 ó 6 continuamente.

Configuraciones de Los Anillos de Medusa

Commodore Amiga 512 Kb/Atari ST con monitor en color.

1.0 Idea/objetivo del juego:

a) Historia previa:

El jugador actúa como el hijo del rey, de un plantea desconocido. El país florece y prospera, la vida se desarrolla con tranquilidad. Pero un día la situación cambia. La gente cada vez está más controlada por una fuerza maligna. Se producen revoluciones y guerras. El reino, en un principio unido, se divide. Finalmente, el anciano rey consigue saber que una diosa llamada «Medusa» intenta controlar al pueblo desde el mundo de los muertos, para conquistar y gobernar el mundo entero con su ejército infernal.

b) Objetivo del juego:

El jugador que haga el papel del joven príncipe se verá forzado a detener el avance de Medusa y reunificar al reino dividido. Para conseguirlo, debe luchar contra la diosa Medusa y vencerla de nuevo. Como su oponente es una diosa, el jugador no podrá encontrarla en ningún lugar del país. Sólo podrá invocarla cuando encuentre a los cinco anillos, los reuna en un templo y obligue a Medusa a enfrentarse con él. La tarea básica es, por tanto, encontrar los cinco anillos.

Desgraciadamente, el rey sólo tiene muy poca energía, por ello las condiciones iniciales de su hijo no son muy buenas. Primero, tiene que ganar algo de dinero para conseguir reunir un ejército, necesario para encontrar los anillos. Esto causa más problemas, de los que el jugador se va dando cuenta durante el transcurso del juego.

2.0 Punto de entrada:

El jugador tiene problemas financieros, lo que significa que debe conseguir algo de dinero. Hay varias posibilidades:

- Comerciendo.
- Atacando caravanas.
- Conquistar ciudades y llevándose los tesoros.
- Buscando materiales puros y explotándolos.
- Encontrando los tesoros del rey.
- Jugando en el casino.

3.0 Descripción de la superficie del usuario en el programa:

En cada pantalla, hay una barra de información y un menú de opciones. La barra de información te indica la posición y subsuelo en el que está el jugador (por ejemplo, pantano, bosque, etc.). En ella está incluido además un calendario. De esta forma, el jugador siempre puede ver cuánto tiempo le queda hasta que tenga que pagar los siguientes sueldos.

El menú de opciones comprende muchos campos de función y un campo de información giratorio en medio del menú. No siempre es posible pulsar sobre todas las funciones. Dependiendo de la situación, hay siempre unos pocos que si pueden seleccionarse. Los campos marcados no pueden seleccionarse temporalmente.

Primero, la descripción de las funciones sencillas:

(de izquierda a derecha, línea a línea, como leer un libro)

- Grabar:** Sólo se puede pulsar estando en una ciudad y puede utilizarse para grabar una partida.
- Cuaderno de anotaciones:** También puede utilizarse sólo en una ciudad. En él, el jugador puede escribir noticias (por ejemplo, las coordenadas de una isla).
- Comprar:** Esta función va en combinación con comprar o vender todos los artículos posibles. La posición del parámetro puede verse en el puntero del ratón. Desactívala pulsando de nuevo sobre MAXIMO.
- Puerta:** Sirve en la mayoría de los casos para salir de situaciones o lugares especiales.
- OK:** Para contestar una pregunta, el jugador deberá pulsar sobre esta función, si la respuesta ha de ser «sí» (por ejemplo ¿Entrar en la ciudad XYZ?).

Retirada: Sirve para llamar a la unidad seleccionada en la pantalla de_lucha.

Ataque: Ordenar a una unidad atacar en la pantalla de lucha. En otro caso significa ataque general (por ejemplo, a una ciudad, banco o castillo).

Aumentar: Sirve para ajustar la velocidad en la pantalla de lucha, en la que se desarrolla la lucha. Además es una posibilidad al ajustar el valor de las monedas durante las NEGOCIACIONES (ver más abajo).

Búsqueda: Enviar exploradores a buscar materiales o tesoros.

Restaurar: Sirve para restaurar una partida salvada. Sólo es posible en una ciudad.

Información de la ciudad: Te proporciona información sobre la ciudad en la que estás.

Vender: Con esta función, el jugador puede vender sus pertenencias. También está en conexión con MAXIMO.

Más provisiones: Te ayuda a buscar dentro del ALMACEN.

Tesoro: Te indica las coordenadas de un tesoro visualmente.

No OK: Al igual que OK, te ayuda a responder a preguntas. Aquí sirve como negación.

Negociaciones: Durante la lucha puedes hacer negociaciones para evitar un conflicto armado siempre que te sea posible.

Disminuir: El opuesto de AUMENTAR.

Mina: Puedes abrir una mina.

Además hay un campo de información en el centro del menú de opciones, en el que puedes ajustar o leer cosas especiales. Hay también un botón verde en la esquina superior izquierda del campo, que hace girar al campo. La sincronización y los efectos pueden activarse y desactivarse.

(Lee también la descripción del Apéndice A).

4.0 Partes del programa

El programa puede dividirse en tres partes: Paisaje, Ciudad y Lucha.

4.1 Paisaje

En el paisaje, el jugador puede cabalgar de una ciudad a otra, abrir minas

y encontrar tesoros. Tienes que prestar atención al hecho de que el jugador no puede cabalgar sobre montañas. Si el jugador va acompañado de un ejército, tiene que asegurarse de que sus soldados reciban su dinero el primer día de cada mes. El jugador siempre tendrá de esta forma suficiente dinero, para así poder ganar a su ejército. El dinero que el jugador posee en su cuenta no puede utilizarse para pagar los sueldos de los soldados. Además, hay dos lugares peligrosos para el ejército:

- Por un lado los pantanos, en los que el ejército se hundirá si el jugador no dispone de magos suficientes como para protegerle. Cada mago es capaz de proteger a 100 soldados en los pantanos.
- Lo mismo ocurre en el bosque encantado, excepto por el hecho de que cada mago sólo puede proteger a 50 soldados.

Cuando esté cruzado el paisaje, el jugador debe tener en cuenta el hecho de que también hay caravanas viajando y que posiblemente pueda chocarse con ellas.

El jugador tiene la posibilidad de encontrarse con los ejércitos enemigos. Esto depende del número de exploradores que el jugador lleve con él. Cuantos más tenga, mayor será el radio en el que podrá ver a sus enemigos. Durante la búsqueda de tesoros y materiales, el radio de búsqueda disminuye, ya que la búsqueda de estas cosas es mucho más difícil que la búsqueda de ejércitos.

¡Pero ten cuidado! Durante la búsqueda de materiales puros o tesoros, el jugador no puede mover a su ejército ya que tiene que esperar a los exploradores. Lo que es más, no es capaz de ver a sus enemigos, ya que los exploradores están buscando cosas y no pueden vigilar el territorio enemigo.

Si se produce una batalla durante una fase de búsqueda, los exploradores no estarán a disposición del jugador. Sin embargo, el jugador debe recordar que tiene que pagar los sueldos de los exploradores.

Si el jugador tiene la suerte suficiente como para encontrar un tesoro o materiales puros, debe abrir una mina. Para ello, necesita un capital de 30000 y un sistema de transporte, que puede comprar en cualquier ciudad. El sistema de transporte puede adquirirse en el almacén bajo el nombre «máquina».

Con el dinero y la máquina, el jugador puede abrir una mina (yendo al lugar elegido por los exploradores y seleccionando la función «MINAS»).

Si no abre la mina exactamente en el lugar marcado por los exploradores, es posible que pierda las reservas de materiales. En este caso, la mina estará

llena de arena. Si al jugador se le ocurre llenar los vagones de arena, los perderá, ya que nadie querrá comprarle la arena.

Pero si ha encontrado algún mineral, la mina estará repleta de él, hasta que el espacio del almacén se haya llenado o las reservas se agoten. Cada almacén tiene la posibilidad de crear más almacenes, que darán como resultado más costes. Pero la mina dará minerales durante más tiempo. Lo que es más, el jugador no necesitará buscar con frecuencia nunca más, ya que la producción no tendrá que cesar debido a que los almacenes se llenen en exceso demasiado pronto.

También es posible, si el jugador tiene más máquinas, crear hasta tres torres transportadoras por mina. Esto tiene como ventaja el aumento de rapidez en el transporte.

Como el jugador sólo se le permite disponer de un máximo de 20 minas al mismo tiempo (debido al peligro del monopolio), debe cerrar bajo cualquier circunstancia las minas agotadas, cuando quiera abrir otras nuevas.

Si el jugador encuentra un tesoro y quiere cogerlo, necesita, como para abrir la mina, un capital de 30000 y un sistema de transporte. En un tesoro, puede haber un anillo y una determinada cantidad de dinero. Ambos seguro que te serán útiles para ganar el juego.

Con respecto al tesoro, podemos decirte lo siguiente:

En el gran continente, dos de los anillos están ocultos en los tesoros, otros dos están en los tesoros de las islas y el último está escondido en un ejército al que deberás vencer.

4.2 La ciudad

En la ciudad cada jugador puede comprar o vender cosas, jugar en el casino, contratar ejércitos, ir al banco, etc. Todas las opciones disponibles para los jugadores están situadas en casas independientes. Si quieres entrar en una casa, tendrás que pulsar sobre la adecuada.

En general es una operación. Un jugador puede comparar precios y tomar decisiones porque el reloj está detenido.

El puerto

El puerto está situado en ciudades situadas en el mar o en ríos. Aquí el jugador puede hacer cualquier cosa que tenga que ver con los barcos de su flo-

ta: puede comprar nuevos barcos, contratar a marinos y ordenarles que se hagan a la mar.

También hay información sobre la capacidad de carga de los tres medios de transporte. Puedes elegir entre vagones, buques de carga o barcos de guerra. La marca adecuada te informa de la capacidad de carga de cada medio de transporte, si los materiales elegidos están cargados en él. Si cada vagón tiene una capacidad de carga de 80 mercancías, el marcador indicará 50 p.c., si el jugador ha conseguido 40 mercancías en ese momento. Si dispone de una capacidad de carga de 800 mercancías en su carguero, el marcador de los barcos indicará el 5 por ciento de la misma cantidad de bienes. La distinción entre carguero y barco de guerra es muy importante. Los cargueros llevan mercancías y quizás vagones; los barcos de guerra llevan sólo soldados. Si el jugador quiere hacerse a la mar, hay dos posibilidades:

- Puede navegar con sus cargueros, después atracar en otros puertos y continuar el juego en tierra, porque ha dejado atrás a su ejército. Esta posibilidad es buena para el comercio.
- Puede llevar a sus soldados en barcos de guerra, de forma que pueda desembarcar en cualquier ciudad. Esto es importante ya que puede encontrar los tesoros en las islas.

Si el jugador se hace a la mar, tiene que recordar los sueldos de los marinos; ellos quieren que se les pague puntualmente a principio de mes.

Además puede dar la orden de construir nuevos barcos. La construcción de un barco dura 3 meses, por lo tanto, el jugador deberá dar esta orden pronto. Puede elegir entre distintos tipos de barcos, cada uno con ventajas individuales. Cuando el barco se termine de construir, el jugador obtendrá un mensaje, de forma que puede llevarlo a la ciudad donde se ha construido.

Antes de hacerse a la mar con este barco, tiene que contratar a navegantes que dirijan la nave.

El jugador tiene que entrar en el bar y contratar a los marinos ofreciendo dinero. Cuanto más dinero ofrezca, más navegantes estarán interesados en el trabajo.

«Sueldos/mes» está situado en la parte izquierda de la pantalla. Pulsando con el puntero del ratón sobre la parte superior o inferior del valor dado puede modificarse. Debajo del jugador podemos ver la gente que está interesada en la oferta. Si el jugador ofrece 20 por mes, por ejemplo, habrá cinco personas interesadas. Si contrata a estas cinco personas, tendrá que pagar 100

al mes. Si ofrece de nuevo 20 al mes no habrá ningún interesado, ya que todos los que querían trabajar por 20 al mes ya están contratados. Los sueldos deberán elevarse por ejemplo a 25 por mes. Entonces habrá un nuevo marino que esté interesado en el trabajo. Es importante que el jugador sólo contrate a 3 de 7 marinos interesados por un sueldo y después lo suba o baje, o incluso se marche del bar, de forma que los marinos restantes se enfadarán y también se marcharán del bar. Esto significa que no podrán ser contratados jamás.

En la parte derecha podrás ver cuántos se necesitan (NECESARIOS). En «sueldos» sabrás cuanto tienes que pagar por el barco elegido al mes.

El almacén:

Aquí el jugador puede comprar o vender cosas. En la parte izquierda de la pantalla puedes ver el precio y la cantidad. En la parte derecha puedes ver tu propia carga.

El jugador puede ajustar la cantidad de provisiones en medio de la pantalla para que así puedas comprar o vender los artículos. El jugador de los artículos siempre piensa en la función máxima. El precio de los artículos se calcula en base al número de ciudadanos, que no es estable. Si hay una población grande en la ciudad en este momento, los precios son muy altos, debido a que la demanda está de acuerdo con la población. Al mismo tiempo, la producción de bienes en esta ciudad está al máximo. Puedes ver la población que hay en el momento en la información sobre la ciudad. Además de ello, hay diferencias en los precios de ciudad en ciudad.

Ejemplo: si la ciudad X produce manzanas, esta es la ciudad en la que las manzanas son más baratas. En la ciudad Y, que puede estar bastante lejos, las manzanas son caras (cuanto más lejos esté la ciudad, más caras serán). En el almacén hay también un diagrama de la capacidad de carga de cada medio de transporte, como en el puerto.

(Por favor lee el Apéndice B)

El banco:

En el banco el jugador puede hacer sus transacciones de dinero. Sólo hay un sistema de banco en todo el reino, con una oficina en cada ciudad. Si el jugador paga dinero en un banco de la ciudad X, puede retirar dinero en su cuenta y puede pedir un crédito.

Al principio, el banco ofrece un préstamo inicial de 3000. Si el jugador sólo toma parte del préstamo no tiene derecho a pedir el resto. El jugador tiene que pagar los intereses, por supuesto. Verá la cantidad de interés en las condiciones comerciales de cada banco. Tiene que pagar intereses sobre su cuenta del banco y sobre los préstamos. Atención: los vendedores locales del almacén soportan al banco. El jugador no obtendrá las provisiones de los vendedores si no paga los préstamos (pero puede comprar con crédito durante 3 meses hasta que los comerciantes ya no quieran tratar con él). Deberá ir entonces al banco y devolver el crédito. El banco decide si el jugador merece obtener el crédito tiene que tener un equivalente apropiado de bienes; el dinero no es un equivalente en este caso.

El parque:

El jugador puede comprar soldados para su ejército en el parque pero tiene que seguir varias reglas. El ejército está dividido en 7 partes: infantería, caballería, artillería, exploradores, jinetes de dragones, magos y arqueros. Cada unidad tiene ventajas e inconvenientes que dependen del campo de batalla. Por ejemplo, los jinetes de dragones son muy buenos en los pantanos porque son capaces de volar; las otras unidades se hundirían.

Por otro lado, los jinetes de dragones son malos en el bosque. No pueden alcanzar y luchar contra la infantería de tierra debido a la densa vegetación. La selección de razas es también muy importante para la fortaleza del ejército seleccionado. Si el jugador elige a los enormes y torpes gigantes como exploradores, no conseguirán tanto como los pequeños y ágiles elfos.

Hay 10 razas y 5 cualidades que cada una posee en determinado grado:

100 significa máximo, 0 mínimo

	Fuerza	Valor	Resistencia	Agilidad	Inteligencia
Humano	20	50	50	50	50
Elfo	40	37	28	75	70
Enano	64	67	81	22	17
Halfling	34	24	42	92	58
Orco	79	33	75	44	19
Gnomo	16	33	26	89	86
Gigante	99	27	91	19	14
Troll	92	32	87	21	18
Ogro	85	39	79	31	16
Zwark	18	40	32	81	79

El siguiente diafragma muestra las cualidades que son importantes para cada unidad (por ejemplo, los exploradores no tienen que ser fuertes, pero sí es necesario que sean inteligentes):

1 es nada importantes, 5 es muy importante

	Fuerza	Valor	Resistencia	Agilidad	Inteligencia
Infantería	5	5	5	1	1
Caballería	1	5	1	5	3
Artillería	1	5	1	3	5
Exploradores	1	1	5	5	5
Jinetes de dragón	3	5	3	3	3
Magos	1	1	1	5	5
Arqueros	1	5	5	5	3

El siguiente diagrama indica qué unidad es mejor para distintos escenarios (cuánto mayor sea el valor, mejor será la unidad):

	Llano	Bosque	Bosque mágico	Colina	Pantano
Infantería	10	10	5	8	8
Caballería	20	5	3	15	3
Artillería	10	3	1	15	1
Exploradores	8	20	8	15	15
Jinetes de dragón	20	3	1	20	20
Magos	8	10	20	15	20
Arqueros	20	3	1	10	8

El jugador debe intentar elegir la raza correcta para la unidad adecuada, en otro caso la fuerza del ejército disminuirá.

Hay un número limitado de gente disponible en cada ciudad. Los jóvenes deben crecer antes de poder luchar. Por ello es posible que la gente de una raza no pueda todavía elegirse. En la «INFORMACION DE LA CIUDAD» puedes ver la gente de la que puedes disponer para formar tu ejército.

En el parque, el jugador descubre cuánto dinero tiene que pagar por sus ejércitos y navegantes cada mes (sueldos totales).

Puede ver el salario de una unidad para cada mes. Debajo de esto puede ver el diagrama de la composición de su ejército. En la parte derecha puede ver la condición de forma del ejército, que consiste en las respectivas razas. Las condiciones de forma pueden mejorarse entrenando en los castillos.

ENTRENAMIENTO:

El entrenamiento sólo se produce en los castillos. Aquí cada parte del ejército puede entrenarse según distintos criterios. El entrenamiento cuesta dinero, pero merece la pena. Las funciones del usuario son las mismas que en el almacén.

ARMAS:

Aquí el jugador puede equipar a su ejército con armas, con el fin de incrementar la fuerza en batalla de las unidades. Puede adquirir armas, armaduras y otros componentes para el equipo. Debe estar claro que un ejército sin armas, armaduras, etc. es mucho más débil que uno perfectamente equipado.

PALACIO:

El jugador sólo podrá entrar en el palacio siempre y cuando haya atacado y conquistado antes la ciudad en la que se encuentre. Entonces puede robar el tesoro, es decir, llevarse los impuestos del pueblo. Los impuestos que haya dependen del total de la población.

BARRACAS:

Al jugador sólo se le permite entrar en las barracas cuando se apodere de una ciudad. Si ha tomado una ciudad, las otras caravanas se esforzarán por reconquistarla. De esta forma, el jugador podrá dejar una parte de su ejército en las barracas, como refuerzo para su recién conquistada ciudad. La pantalla está separada de nuevo en dos partes. A la izquierda tienes tu ejército, y a la derecha el de la ciudad. En la parte derecha aparecen también varios rayos que indican el tiempo que pasa después de que la unidad correspondiente se una a la lucha cuando la ciudad es atacada. De esta forma, el jugador puede organizar a su gente en un plan de defensa de la ciudad, estableciendo una estrategia. Por ejemplo, es importante para la artillería que empiecen a disparar al mismo tiempo después de un ataque del enemigo. Los jinetes de dragón empezarán probablemente un poco más tarde para alcanzar las líneas enemigas al mismo tiempo que la infantería. Cuanto más a la izquierda aparezca el rayo en la pantalla, antes empezarán la batalla las unidades correspondientes. Cuando el rayo esté todo a la derecha, el ejército del jugador esperará que el enemigo ataque. Para desarrollar una buena estrategia de lucha, es útil analizar el oponente computerizado y posiblemente avanzar de forma similar (muy difícil).

ESTABLOS:

En el establo, el jugador puede adquirir transporte para sus provisiones. Un transporte completo consiste en dos caballos y un carro. Cada uno proporciona espacio para un máximo de 80 mercancías. El control del usuario es el mismo que en el almacén.

BAR:

Dentro del bar, el jugador tiene la posibilidad de jugar a un juego de cartas similar al «Black Jack».

Las reglas son las siguientes:

As (A) = 11 Dama (D) = 3 Diez = 10 Ocho = 8
Rey (K) = 4 Sota (B) = 2 Nueve = 9 Siete = 7

Dos ases siempre ganan.

Antes de coger una carta, el jugador debe hacer su apuesta. El jugador ha ganado cuando tiene más puntos que el ordenador, pero no más que 21 (la única excepción son los dos ases, que siempre ganan). Para conseguirlo, puede coger tantas cartas como quiera. Si quedan empate, gana el ordenador. Siempre empieza el jugador. Coge una carta del mazo. Si cree que tiene bastantes puntos, debe seleccionar el montón de cartas no válidas. Puede decir la cantidad que va a apostar pulsando sobre monedas de diferentes valores. En caso de victoria, el jugador ganará el doble de lo apostado. Si pierde, su dinero va al banco. Si quiere salir del bar, debe pulsar sobre la puerta en la esquina inferior derecha.

TEMPLO:

En el templo, el jugador recibe información del tesoro, que está situado en una zona del país. Desafortunadamente, los sacerdotes de cada templo no saben su localización exacta. De esta forma, sólo oírás rumores sobre su posible situación. El lugar real en el que esta puede diferir considerablemente del nombrado. También recibirás conquistando otra ciudad situada en la misma parte de la pantalla. El jugador podrá obtener información sobre esta ciudad en el templo conectado.

La segunda posibilidad del jugador de encontrar un tesoro es encontrar una zona con una sola coordenada y buscar en ella con los exploradores.

Si ha recibido las tres coordenadas, formarán un triángulo en cuyo interior estará el tesoro. Cuántas más coordenadas recibas, más pequeña será la zo-

na en la que tengas que buscar. Además, el jugador puede obtener en el templo información sobre su estado, es decir, sobre los anillos que ya tiene y las minas, barcos, etc. que posee.

También debe colocar los anillos hallados en una estrella de cinco puntas situada en el interior del templo que elija (simplemente pulsa un espacio vacío).

Cada anillo que el jugador coloque en la estrella del templo, recibirá habilidades mágicas:

Primer anillo: El jugador puede ver su propia fuerza y la de sus oponentes durante las batallas. Así, es fácil encontrar una estrategia, ya que ahora el jugador puede ver qué unidad está más fuerte en esos momentos.

Segundo anillo: El jugador puede saber qué provisiones se producen en qué ciudad. Así puede saber donde conseguir un determinado producto al precio más barato. Esta información se muestra en la correspondiente «INFORMACION DE LA CIUDAD». Con esto, su capacidad de comerciar es cada vez más eficaz.

Tercer anillo: El jugador no necesita más exploradores para recoger la zona de alrededor, es decir, puede ver a todos los enemigos, sin depender de la distancia y del número de exploradores que tenga a su alrededor. De esta forma, viajar de ciudad en ciudad no supone peligro alguno.

Cuarto anillo: La fuerza del ejército del jugador aumenta en un 50 %. Esto es muy útil para la batalla contra Medusa.

Quinto anillo: Tan pronto como sitúe el quinto anillo, el jugador invocará a Medusa, que acatará entonces la batalla final.

JOYERIA:

Aquí el jugador puede vender los materiales preciosos que sacó de las minas. Hay considerables diferencias de precio. No es útil vender justo al lado de la mina, ya que los precios serán muy bajos. El jugador deberá transportar el material a un lugar en el que no sea posible encontrarlos. No puede comerciar con materiales en bruto, es decir, no puede comprar, sólo vender. Una vez más, todos los ajustes se hacen como en el almacén.

4.3 CASTILLO

Al lado de las ciudades, hay también castillos, que tienen todos el mismo propósito de educar al ejército del jugador y de mejorar su estado de forma. Para entrar en un castillo, debe ser atacado o conquistado.

5.0 El ejército del jugador puede luchar contra ejércitos, barcos, castillos o ciudades enemigas.

De esta forma, son posibles las siguientes configuraciones:

5.1 Lucha ejército (—) ejército.

Si chocas contra el enemigo, se iniciará una batalla entre las dos partes. El ejército del jugador está en la parte izquierda, el del enemigo en la derecha. Desafortunadamente, el número de soldados de que dispone el enemigo no se sabe. Por ello, te preguntarán al principio si quieres enviar a tus exploradores a espiar la fuerza del oponente. Esto cuesta mucho dinero, pero merece la pena arriesgarse. Si no dispones de exploradores, por supuesto esto no será posible. Para saber el cálculo exacto de la fuerza de lucha, lee la sección «PARQUE» de este manual.

Cuando empiece la lucha, el jugador tiene dos posibilidades:

1) Puede enviar unidades simples a la lucha (selecciona la unidad y pulsa sobre ataque) o puede llamarlas a retirada (selecciona la unidad y pulsa sobre retirada). Durante un ataque, los ejércitos empiezan moviéndose hacia adelante. Sólo cuando se enfrenten unidades del ejército del jugador con las del oponente, podrá entablarse una batalla legal. Las unidades que participen en la lucha se muestran en rojo. El que hay o no víctimas depende de la fuerza del ejército y del número de soldados del jugador y del oponente.

Una excepción es la artillería. Si le ordenas atacar, abre fuego instantáneamente, lo que dará como resultado directamente víctimas del oponente. Lo mismo ocurre, por supuesto, con la artillería del oponente y las víctimas del jugador.

La lucha continúa hasta que un ejército ha perdido, es decir, que hayan muerto todos los soldados. Si el jugador pierde la batalla pierde todo lo que posee, excepto sus carros. Sin embargo, el banco es tan amable que vuelve a concederle un préstamo de 3000. Si el jugador gana la batalla recibirá todo el dinero que posea la caravana del oponente.

2) El jugador evita una batalla. Esto ocurre pulsando sobre «NEGOCIACIONES». Con ayuda de esto, puede iniciar las negociaciones, pero sólo tiene una posibilidad. Si las negociaciones no llegan a buen fin, no pueden iniciarse de nuevo. Una posibilidad: o bien se tira un farol y dice que él es más fuerte, o bien intenta sobornar al contrario con dinero (ajustando la cantidad con «Aumentar» o «Disminuir»). El oponente a veces se cree el farol, pero no siempre. Esto depende de la superioridad del oponente.

Durante el soborno, el jugador no debe ser demasiado tacaño con su dinero. Cuando pierda una batalla, todo el dinero irá a parar al enemigo de cualquier manera. La cantidad del soborno depende también el ejército del jugador y del oponente.

Si el jugador ha atacado a una caravana más de cinco veces, ya no podrá entrar en la ciudad natal de la caravana, al igual que no podrá comerciar con ellos.

Lo mismo ocurre para la situación en la que un jugador ha atacado una ciudad directamente.

(Lee el Apéndice C)

5.2 Lucha ejército (—) ciudad o ciudad (—) ejército.

Si el jugador ataca a una ciudad o castillo, las mismas reglas se aplican como en 5.1 «Lucha ejército (—) ejército». Si el jugador gana, se apropia de la ciudad/castillo.

Naturalmente, no todos los castillos o ciudades son del mismo tamaño. El tamaño de la ciudad o castillo puede reconocerse en los gráficos de la pantalla, pero también en la «INFORMACION DE LA CIUDAD». Por supuesto, las grandes ciudades tienen más soldados para defenderse que las pequeñas.

5.3 Lucha barcos (—) barcos

Si dos barcos se encuentran en el mapa, se inicia una batalla naval. En este caso, el resultado depende de los cañones de que disponga el jugador. Los barcos de guerra, por supuesto, tienen ventaja sobre los mercantes. El jugador se enfrenta a un barco que representa la flota enemiga.

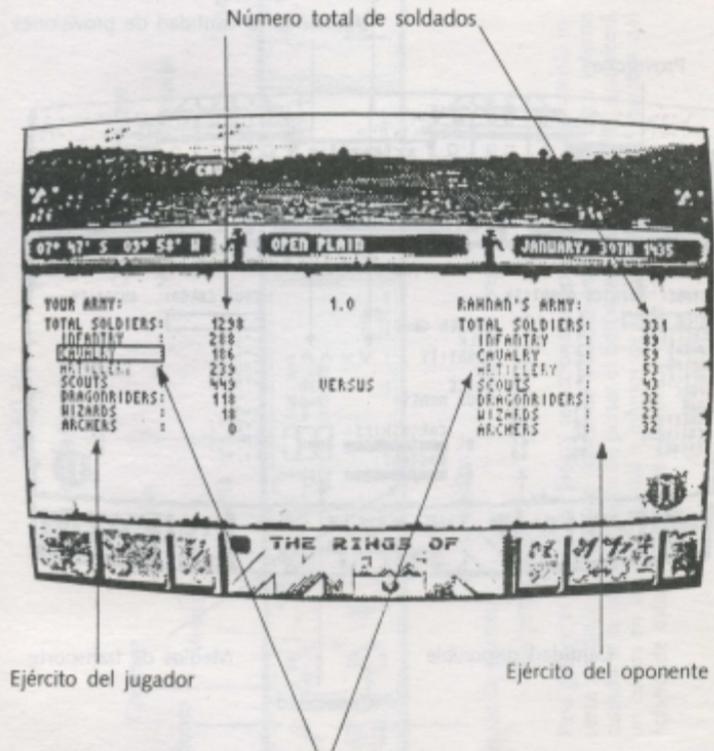
Su misión es acertarle al barco las veces que pueda. Esto puede estar influido por dos cosas: el ángulo de disparo y la cantidad de pólvora. El ángulo de disparo puede cambiarse pulsando sobre el cañón situado en el centro de la pantalla.

En la parte derecha puedes ver una sección del cañón. Primero debes llenar de pólvora el cañón. Para ello pulsa sobre el barril de pólvora situado en la parte izquierda. Si quieres aumentr el alcance del disparo, deberás rellenar el cañón con más pólvora. Si has introducido la suficiente, la bola se cargará pulsando sobre ella. Ahora el cañón está preparado para dispararlo, lo cual podrás comprobar por la aparición de una mecha.

Si la mecha no aparece, se ha hecho algo mal. Pero si todo se ha realizado adecuadamente, podrá disparar el cañón pulsando sobre la llama y encendiendo la mecha. Desafortunadamente, el jugador tiene que actuar en un espacio limitado de tiempo, en el que debe intentar conseguir tantos aciertos como sea posible. Cuando el tiempo se haya agotado, los resultados finales aparecerán en la pantalla. Cuando un jugador ha disparado con un cañón como representante de todos los cañones, el número de aciertos se multiplica por el número de cañones. Esto da como resultado el número total de disparos recibidos por la flota del oponente. Cada barco debe sufrir 10 disparos para ser hundido. De esta forma, se puede averiguar cuántos barcos de la flota del jugador y del oponente han sido hundidos. Si todos los barcos de jugador han sido hundidos por el oponente, la partida se termina porque se ahoga. Si el jugador ha destruido todos los barcos del oponente, recibe dinero o quizás uno de los anillos.

Ejemplo de un posible inicio de «Los Anillos de Medusa»

1. Si mueves el cursor del ratón al menú de opciones, el juego se detendrá hasta que salgas del menú. Esto es muy útil, por ejemplo, para entablar negociaciones durante una batalla.
2. El marcador del juego debe grabarse en un disco especial tan frecuentemente como sea posible. Para prepararlo deberás formatear un disco vacío.
3. Notas para un inicio correcto del juego:
 1. Ir a un banco y pedir un crédito.
 2. Adquirir un carro con caballos en el establo.
 3. Comerciar en las ciudades que estén alejadas de las demás.
 4. Negociar siempre con el oponente en caso de ataque.
 5. Contratar los exploradores al principio del juego.
 6. Anotar las coordenadas y otras cosas importantes en el Cuaderno de Anotaciones.



Unidad del ejército implicada en la batalla

APENDICE C

Handwritten scribbles

(C) 1989 STARBYTE SOFTWARE

Distribuido por



Marcas de Montaña 22, bajo
28038 MADRID