

AMSTRAD

TOAD RUNNER

COMO EMPEZAR

Si vas a usar un joystick en un Port.

Versión en Cassette. Desconecta o desactiva cualquier tipo de "interface" para disco. Inserta la cinta en la unidad. Pulsa CTRL y la tecla ENTER pequeña. Pulsa PLAY y luego cualquier tecla.

Versión de Disco. Inserta el disco en el "drive" A. Teclea RUN "AS" y pulsa ENTER.

MENU

Después de cargar, una tabla de puntuaciones más altas aparecerá junto con las imágenes de los objetos encontrados a lo largo del juego. Pulsa cualquier tecla para continuar. La pantalla presentará entonces una lista de opciones sobre cómo deseas controlar a tu jugador:

- 1) Definir teclas
- 2) Teclado
- 3) Joystick (0)
- 4) Joystick (1)

Encima de este menú estarán señaladas las teclas que actuarán si eliges la opción teclado. Si deseas cambiarlas selecciona la opción 1 (redefinir teclado). El programa te preguntará entonces qué teclas deseas para las seis operaciones: PAUSA, USAR, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA.

Para empezar a jugar pulsa "5" después de haber efectuado la elección de cada control.

Si vas a usar un joystick entonces el botón de FUEGO es el BOTON DE USO (utilización de un objeto) y la PAUSA la misma del teclado.

BOLSILLOS

Durante el desarrollo del juego encontrarás ciertos objetos que es posible que desees coger. Esto se puede hacer colocando el objeto en cuestión en un "Bolsillo". Sólo tienes 4 bolsillos y así pues sólo puedes llevar 4 objetos a la vez (lo que es bastante teniendo en cuenta que no eres otra cosa que un pequeño anfibio). Para coger una cosa simplemente coloca el jugador a su lado y pulsa el número (1 a 4) que corresponde al bolsillo en el que la quieres colocar. Para dejar a un lado un objeto, pulsa el número correspondiente al bolsillo que quieres dejar libre. Algunos de los objetos pueden ser "usados" y no solamente transportados y cambiados de lugar. Solamente puedes usar aquello que tienes en el bolsillo 4. Esto se hace apretando el botón del joystick o cualquier tecla que hayas seleccionado como tecla de "usar", por ejemplo, si tienes un hacha en el bolsillo 4 el botón de fuego (o la tecla de usar) harán que el sapo empiece a batir el aire con ella, el aire o lo que se encuentre por delante.

OBJETO DEL JUEGO

El objeto del juego es... espera un poco... ¡Encontrar a la Princesa! y... quién sabe qué puede ocurrir mientras tanto, pero seguro que te haces una idea más o menos. Primero tendrías que matar al SEÑOR DE LAS PIEDRAS. Esto no es tan fácil como puede pa-

recer. Habrá muchos problemas que llevarán la perplejidad a tu verde cerebro de sapo, así como un montón de cosas desagradables dispuestas a 'chuparse' tu reptilesca energía.

EL LADRON

Después de siete (saperas) unidades de tiempo, un ladrón aparecerá en pantalla con el exclusivo fin de enfurecerte a base de robar cualquier cosa que encuentre por ahí, muy bien puede ser que esos objetos en particular te sean muy necesarios. El ladrón solamente puede llevar una cosa pero es enormemente codicioso (bastante bobo también), y dejará caer lo que lleve para robar otra cosa. Es posible matar al ladrón pero se gasta un montón de energía y cuando muere se lleva consigo al infierno lo que lleve en ese momento. Así que, mala suerte con este asunto y será imposible terminar la misión por falta de un objeto imprescindible.

SALIDAS TRIPLES

Hay algunas veces que parecen existir tus salidas en una misma dirección y las tres igual apariencia desde tu lado, pero si eliges la equivocada mueres y pierdes todas las vidas restantes. Aún es más, la ruta correcta puede ser diferente cada vez que lo intentes (ocurrente ¿eh?), de todas formas existe una manera de predecir cuál va a ser el paso libre al otro lado, así que mantén bien abiertos tus ojos saltones y ¡fíjate en la posición de las rocas y las flores!

INFORMACION EN PANTALLA

En la parte superior de la pantalla hay una

información a la que realmente deberías prestar atención. A la izquierda están tus cuatro bolsillos (¡nada de bolsillos atestados en este juego!). Al lado de estos aparece el porcentaje del puzzle que has completado. No te deprimas demasiado mirando esto y recuerda que encontrando a la Princesa obtendrás el 100 o/o. La siguiente presentación a la derecha es tu energía vital y esto se explica en COMO MORIR. Lo que hay más a la derecha es el reloj, que marca en unidades de tiempo saperas.

COMO MORIR

Esto es con certeza absoluta la parte más fácil del juego. Desde luego hay un montón de maneras, pero pueden dividirse en dos categorías principales. La primera forma es siendo machacado o eligiendo al camino incorrecto en una de las SALIDAS TRIPLES. Esto no solamente te mata, sino que acaba con todas tus vidas restantes. Se dice que un gato tiene 7 vidas y esto es de general conocimiento, pero un asunto menos conocido es que un sapo tiene 5. Para experimentar la sensación de morir 5 veces, debes dejar disminuir la energía vital del sapo en cuestión, por ejemplo, tocando un chindre volador o a uno de los guardias de alguna de las salidas. Uno de los guardias, o los tres, pueden llevarse por delante todas tus vidas si se encuentran de un humor maligno. Verás cómo la energía disminuye en la presentación correspondiente en la pantalla, la mejor forma de verlo es intentarlo, colócate al lado del caballero en la primera pantalla. Cada vez que el indicador se haya vuelto totalmente verde pierdes una

vida. Un sapo solamente aguanta fuera del agua (como es de todos bien sabido) 75 UTS (unidades de tiempo sapil) y después de transcurridos éstas irás directamente a la gran charca del cielo verde de los sapos.

CONSEJOS (PISTAS)

La mayoría, pero no todos, de los guardias / objetos bloqueando las salidas pueden ser quitados de en medio. Tratar de estrujarse pasando a través, no puede honradamente recomendarse.

Una vez que un objeto ha sido usado, probablemente no será útil posteriormente.

¡No te desanimes!

Así que ¡Vista, suerte y al sapo... digo, al toro!, y recuerda.. mira dónde pones tus palmeados pies de sapo corredor (Toaddrunner).



DRO SOFT

FUNDADORES, 3 - Bajo
TELEF. (91) 255 31 10/78/80
MADRID-28