



Nous sommes en 1990 et la mode du RPG bat son plein sur micro-ordinateur. Au Japon, Falcom ou Microcabin sont les spécialistes du genre. T&E Soft ne veut pas rester sur la touche et après le succès de la série Hydride, l'éditeur sort Rune Worth, une aventure dans un monde riche et très étendu ne manquant pas d'originalité, tout à fait à la hauteur de la concurrence.

Si vous êtes équipé MSX-MUSIC, vous pourrez bénéficier du son FM accompagnant une belle introduction vous présentant la situation chaotique dans laquelle se trouvait le royaume de SARIS en 1527, au moment de la naissance du Héros. Et c'est 17 ans après que l'aventure commence.

Après la création de votre personnage, vous vous retrouvez dans un poste avancé du royaume. Vous visitez quelques habitations et vous vous équipez pour que le garde vous autorise à partir.

Une fois quitté Fort Zanoba et après un bref passage par la carte, vous arrivez dans la ville de Celltore qui possède quatre sorties. Mais attention, les déplacements de ville en ville **de nuit** peuvent parfois s'avérer dangereux à cause des voleurs. Heureusement, il existe une possibilité de se téléporter avec l'option WINGS. Il faudra donc faire une sauvegarde avant de sortir des villes, vous pourrez la faire chez des SHOPMAN et la rappeler ultérieurement par LOAD mais uniquement au lancement du jeu. A noter qu'il n'y a qu'une seule sauvegarde possible par joueur.

Vous pouvez faire progresser votre personnage sur plusieurs paramètres : vie, magie, attaque, défense. Mais contrairement à un bon nombre de RPG, les combats ne permettent pas ces améliorations ni le gain de pièces d'or. De fait, il est préférable d'éviter de se battre afin de ne pas vous affaiblir et ainsi vous réserver pour une rencontre majeure. Ceci est la première originalité de ce jeu et c'est la découverte et l'utilisation de certains objets dédiés à tel ou tel caractère qui vous fera évoluer. La quête de ceux-ci se fait de façon traditionnelle par la visite de lieux fréquentés par de nombreux monstres comme les cavernes où foisonnent les coffres. Pour monter les Levels, vous devez utiliser les Items « Max HP, Max MP, Flame » aussitôt découverts.

Pour obtenir un nouveau sort de magie, il vous faut découvrir l'Item « New Spell ». Votre Maximum Magic augmente aussi par l'intermédiaire de mini-jeux de mémoire à la Simon dans les églises. L'utilisation de ces sorts consomme vos MP et il faudra de nouveau trouver un prêtre pour les récupérer. Pour avoir de l'or, vous devez revendre certains objets précieux aux Shopman ou participer à des combats à mains nues contre des gladiateurs dans les arènes.

La gestion du jour et de la nuit constitue la deuxième originalité de ce programme. On passe de l'un à l'autre grâce à « Night / Day » en Magic ou en Item. Chaque ville possède des lieux qui ne peuvent être visités que dans un cas, comme par exemple les bars (la nuit) et les magasins (le jour). Le rendu jour/nuit est très réussi. Les couleurs lumineuses de la journée font place aux couleurs sombres des torches s'allumant à travers la ville le soir. La troisième originalité réside dans la gestion de l'état du personnage apparaissant dans la case en bas à droite. En plus du niveau de vitalité, le héros peut être blessé, paralysé, ivre, empoisonné, dément, paniqué. Il faudra alors appliquer le bon remède.

Les graphismes sont excellents ! En dehors du fameux rendu jour/nuit, on peut citer la qualité de l'animation du héros ainsi que celle des décors et de leur diversité. L'introduction n'est pas en reste avec ses superbes effets de transitions. Tout cela est accompagné d'une très belle musique FM dont il existe un CD Audio.

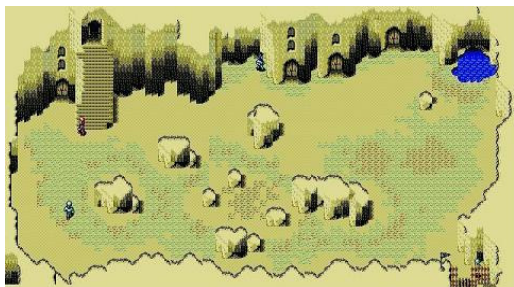
Pour conclure, Rune Worth est un de ces jeux de grande qualité méconnus chez nous, qui font regretter que le marché MSX de nos pays n'est pas plus intéressé les éditeurs nippons, ce qui nous aurait permis de bénéficier d'une version européenne et ainsi de profiter de la profondeur du scénario très élaboré de ce RPG. Le jeu étant émaillé de nombreuses rencontres provoquant autant de discussions qui pourraient nous guider au travers de l'aventure. A noter qu'une suite a été réalisée sur NEC PC-9801.

Heureusement il existe aujourd'hui une version partiellement traduite en anglais par Django ainsi qu'un pas à pas associé à une notice en français.

RUNE WORTH - T&E SOFT (1990)

Pas à Pas:

Voici un pas à pas simplifié qui décrit les actions principales à effectuer. A noter que l'ordre des visites des villes peut être différent, ce qui modifiera légèrement les événements expliqués ci-dessous.



Fort ZANOBA

Allez voir GAL et ELDEST, puis sélectionnez les armes CLUB et MAIL dans le menu EQUIPMENT pour sortir du village.



CELL (Celltor)

Achetez tous les objets chez le SHOP MAN, puis entrez dans l'église pour parler (SPEAK) à l'ABBE pour apprendre la magie.

Faites le jeu MEMORY pour augmenter le maximum MAGIC une fois dans chaque ville.



CELL Cave

Utilisez l'Item NIGHT<->DAY pour passer du jour à la nuit et entrez de nouveau dans l'église. Dans la caverne, découverte du sort CHEST et de l'arme FLAME SWORD qui lancera du feu lorsque vous trouverez FLAME

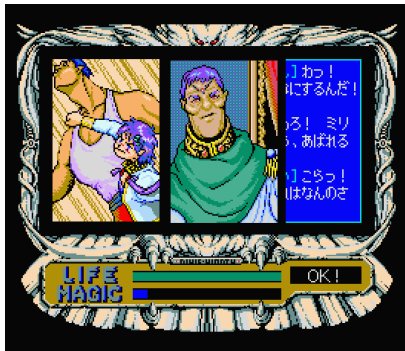
Utilisez aussitôt les objets MAXHP, MAXMP, FLAME et NEW SPELL pour faire monter le niveau contrairement aux autres RPG où il faut se battre.



Sur la route du FORT

A la sortie de la caverne, il fait jour. En repartant pour le FORT, vous êtes attaqué et vous vous retrouvez rapidement OUT.

Soigné et ramené au village par la princesse MIR, qui vous accompagne maintenant, vous découvrez que celui-ci a été attaqué. PERU, mortellement blessé vous donne son poignard le DAGGER. Allez parler aux habitants dans les maisons.



SAI

Achetez au SHOPMAN de nombreuses clefs HOOK KEY pour ouvrir les coffres fermés.

Allez au BAR la nuit pour discuter avec les clients, mais une bagarre éclate.



TENE

Cherchez et parlez avec la femme nommée JUJU qui se promène en dessous du SHOPMAN SAVE. Elle vous prends le DAGGER de PERU.

La nuit, il y a un passage secret du côté gauche de la fontaine entre le bassin et les arbres. Celui-ci donne accès à une ville fantôme CAERAS.



CAERAS

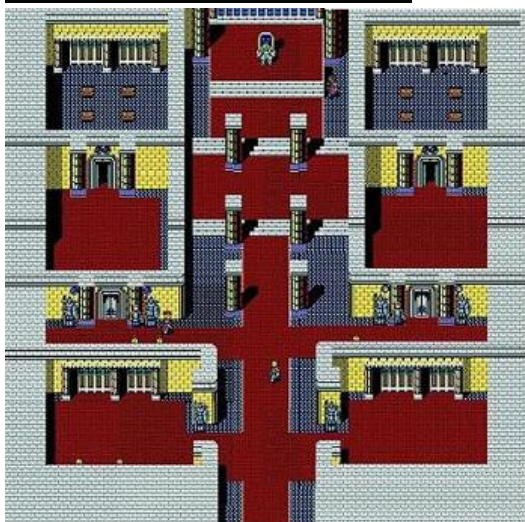
Il y a de très nombreuses portes à ouvrir à cet endroit où l'on obtient les sorts DARUSEN et NIGHTDAY

Pour ressortir il faut tuer le monstre SIAM.



CIANO

La nuit, allez au bar où ROTO donne le CRYSTAL, puis au monastère le jour pour l'échanger contre le collier NECKLACE et 1000Cz.



Palais du Roi à SAI

Rapportez le collier au roi. Les quatre coffres de droite s'ouvrent et vous y trouvez le sort HOOK et la défense HELM, vous en équiper et repartez.

Allez au port et revenez au palais pour assister à l'enlèvement de la princesse. Le roi demande au héros de la sauver du rituel qui se déroulera à FANIA et rend le NECKLACE.



ELISER - Glacier

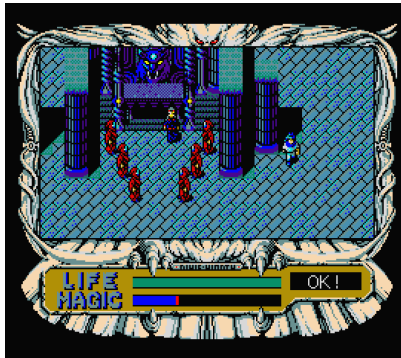
Allez au bout de la jetée la journée pour être téléporté dans un endroit glacé. Ouvrez toutes les portes (celle du haut avec la magie HOOK pour obtenir la FLAME).

Après avoir trouvé un nouveau sort CLAVE, tuez le monstre pour sortir.



Traversée du Lac

De retour sur la jetée, passez du jour à la nuit et donnez le NECKLACE pour traverser le Lac vers FANIA.



FANIA

Visitez la grande église le jour pour découvrir SAND dans la première pièce à droite. Cet objet ne se trouve pas dans un coffre mais par terre.

Après avoir ouvert toutes les portes et pris tous les objets dont le sort ZALAME, passez du jour à nuit.

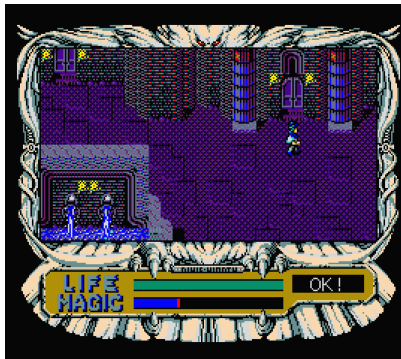
Combattez le Grand Prêtre pour libérer la princesse MIR du Rituel, puis tombez dans une crevasse pour vous retrouver dans une caverne.



Caverne de FANIA

Évitez de passer par les téléportes jaunes qui ne sont pas utiles du tout.

Avant de prendre la sortie tout en haut à gauche qui donne dans la ville de CONTRA, ouvrez tous les coffres pour trouver le sort STONE..



CONTRA

Après avoir parlé à un garçon aux cheveux bleus "ZUW" et essayé un refus du SHOPMAN le jour, y revenir la nuit pour obtenir le TALISMAN. Celui-ci permet de sortir de la ville



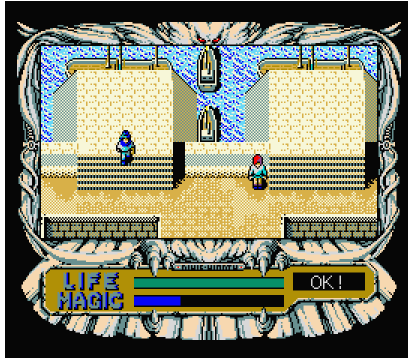
Palais du Roi à SAI

Ramenez la fille du Roi au palais pour pouvoir ouvrir les quatre coffres de gauche. S'équiper du bouclier SHIELD



CELL

Allez au bar la nuit pour rencontrer un homme et avoir une longue discussion.



PORT Milanta

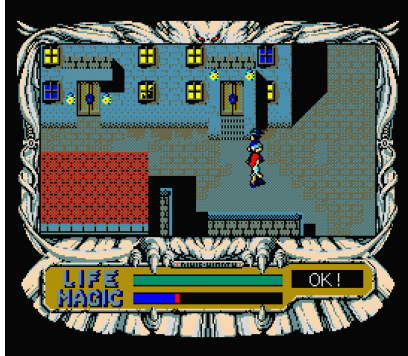
Allez sur les quais et parlez à l'homme assis, puis à un petit garçon près de l'église.



WEDEL

Dans la caverne, découverte du sort STOPPER et d'un monstre qui vous dit de parler à ELDEST. Utilisez l'objet WING pour vous déplacer au Fort et revenir.

La bête BEAST pose trois questions, choisissez les réponses GOOD - GOOD - YES sinon GAME OVER.



PORT

La nuit, passez par le bar pour parler à un client qui vous dit d'aller chercher la HARP à WELTOR



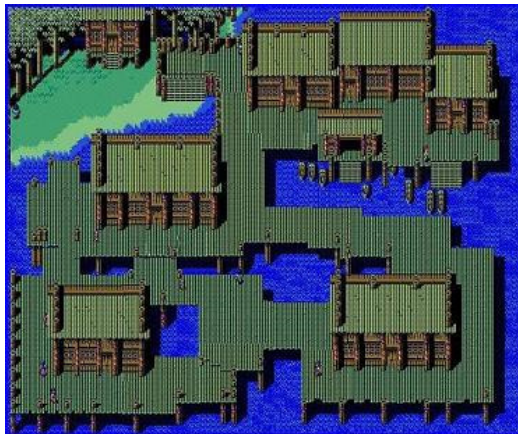
WELTOR

Allez parler a l'employé du magasin puis quittez le village, mais vous vous faites attaquer et retour dans le village . Revenez parler à EMPLOYEE jusqu'à ce que le SHOPMAN revienne, puis la nuit, questionner le marin sur le quai qui donne HARP.



Départ sur l'île - ISLAND

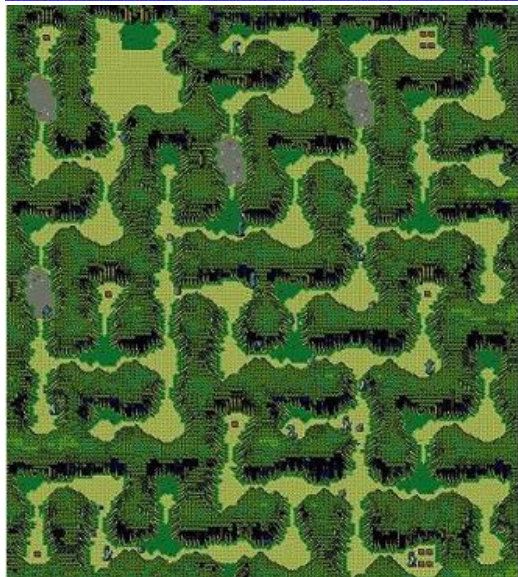
De retour au Port, allez jouer de la harpe sur la jetée pour faire arrêter la tempête puis parlez à l'homme assis qui propose un bateau (BOAT).



ISLAND

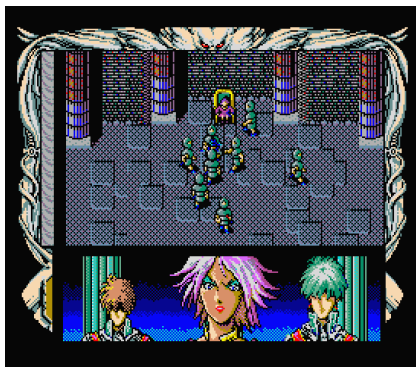
Descendez sur la plage et entrez dans la cabane la nuit. C'est un piège, il faut combattre une première fois le monstre, puis après se laisser mourir **sans résister**.

De retour à la vie, cinq questions sont posées, répondez à chaque fois GOOD pour obtenir l'arme SLAYER.



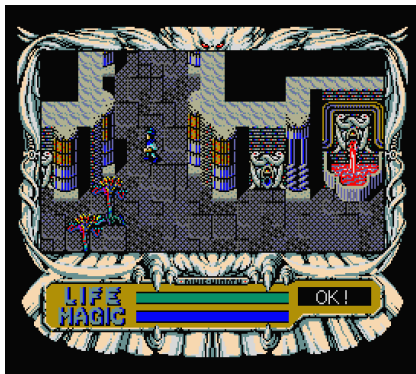
LABYRINTHE

En sortant de la cabane à gauche dans les arbres, il y a un passage qui donne dans un labyrinthe. Le chemin de gauche conduit à un coffre contenant l'ARMOR, s'en équiper. Ouvrez les autres pour obtenir les sorts WINGS et PUSHAWAY puis au nord un passage donne accès au monstre.



CONTRA

Vous téléporter pour aller à CONTRA et combattez une première fois les "Ninjas" verts puis ensuite ORMAN. Ceci donne accès au sous sol de la Tour.



SOUS SOL:

Un immense labyrinthe avec des coffres, des plaques de lave rouge et quelques passages secrets dans les murs. Après avoir trouvé les sorts INVINCI et EXIT, tuez l'araignée géante pour monter dans la Tour..

TOUR de CONTRA

Huit étages à visiter, des escaliers, des téléportes, des trappes, des portes, des coffres, des méchants !. Après avoir trouvé en bas UPLOADED (qui transporte au hasard) retournez dans les endroits où il y avait des coffres non découverts. Exemple: sur le Glacier pour trouver le sort MAGICAL. Avec de la chance au bout de 10 fois on arrive dans des endroits secrets inaccessibles autrement. De même dans le sous sol de CONTRA.

Pour éviter de refaire le tour du labyrinthe pour aller dans la TOUR, il y a un téléporte au rez de chaussée qui donne dans la maison à droite du Temple. Pour savoir à quel étage on se situe, on peut faire MAGIC-CHEST, et l'endroit s'affiche.

Par exemple: CONTRATOW2F pour CONTRA TOWER étage 2 .



Combat Final

Dans la Tour au 4ème étage, la dernière armure DEFENDER, puis au troisième SABA CROSS qui permet d'ouvrir une porte rouge au 6ème. Celle-ci donne au 7ème et la porte en face au 8ème où se trouve le monstre DOTOSU.

C'est très difficile, il se transforme plusieurs fois et le SLAYER se casse, il faut reprendre le SWORD. Si vous arrivez à le vaincre, c'est terminé, remettez le disque START au message en rouge pour voir l'épilogue.



FIN