

RUNE WORTH (c) - T&E SOFT (1990)

Le jeu utilise quatre disquettes:

- | | | |
|----|--------|-------------------------------------|
| 1. | START | L'intro du jeu et l'épilogue |
| 2. | GAME A | Jeu Disque A |
| 3. | GAME B | Jeu Disque B |
| 4. | USER | Data des personnages et sauvegardes |



- Début du Jeu -

Pour commencer vous devez insérer le **disque 1 (START)**: laisser défiler la démo ou faire espace pour lancer le jeu. Insérez la **disquette 2 (Game A)** quand apparaît un message en rouge pour accéder au premier menu du jeu. Insérez alors la **disquette 4 (USER)** à la demande pour pouvoir créer votre personnage ou rappeler une sauvegarde.

LOAD	Charger une sauvegarde (un personnage)
ENTER NAME	Créer un personnage (8 maxi)
DATA ERASE	Effacer une sauvegarde

Une fois votre personnage créé et chargé (LOAD), remettre **disquette Game A** (ou B suivant où vous êtes) pour vous lancer dans l'aventure !

- Dans le Jeu -

LE MENU

On Accède au menu par la touche ESC.

MAGIC	Pour utiliser un sort en votre possession.
EQUIPMENT	Choix de votre équipement.
ITEMS	Pour utiliser un objet en votre possession.
STATUS	Statut de votre personnage
SET	Réglage des options du jeu.

MAGIC :

Le jeu comporte de nombreux sorts (MAGIC), 16 en tout que vous obtiendrez en découvrant les Objets NEW SPELL. Ceux-ci consomment vos points de magie (MP). Vous pouvez récupérer vos MP en allant voir un prêtre (ABBE) et en faisant HEALTH. Pour remonter vos MP maxi vous devez faire le Memory dans les églises (une fois dans chaque ville), ou trouver dans des coffres MAX MP.

EXPLORE	CELL – Cave de l'Eglise	Explore l'endroit en indiquant le nombre de coffres et s'il y a une sortie ou un monstre.
HOOK	SAIA Palais	Crochet magique - Ouvre certains coffres
NIGHTDAY	Old TENE	Passer du jour à la nuit et vice-versa
THRUST	Old TENE	Ecarte l'ennemi
TREAT	ICE TOWN	Récupère des conditions POISON et Palsy
STOPPER	WEDEL	Bloque les ennemis 4 secondes
PROTECT	LIFANIA Temple	Augmente la défense
POWER	LIFANIA CAVE	Augmente l'attaque
WINGS	Island Jungle	Vole vers une autre ville
PUSH AWAY	Island Jungle	Repousse les ennemis
UPLOADED	CONTRA Tour	Téléporte aléatoire
MAGICAL	ICE TOWN	
INVINC	CONTRA Cave	Invincibilité pour un temps limité.
EXIT	CONTRA Cave	Pour sortir des cavernes et labyrinthes.
REGAIN		Restaure le niveau de Vie.
FEAR	CELL Eglise cave	Fait peur aux ennemis qui reculent.

EQUIPMENT :

Lorsque vous trouvez un nouvel équipement vous devez le sélectionner dans ARMS et DEFENSE pour vous en équiper.

ARMS	DEFENSE
CLUB +25	MAIL +30
FLAME SWORD +25	HELM +20
SLAYER +80	SHIELD +30
	ARMOR +40
	DEFENDER +80

ITEMS :

Vous ne pouvez en porter que 30 et pas plus d'un certain nombre identique en même temps. Pour utiliser un ITEM sélectionnez le et faites USE, tapez ESC pour annuler et THROW pour le jeter.

Les Items peuvent être classés en quatre catégories :

- Les objets de l'aventure à effet automatique à posséder obligatoirement.

TALISMAN	pour sortir de la ville de CONTRA
DAGGER	le poignard de PERU, le donner à EMMA à TENE
HARP	En jouer pour arrêter la tempête au port
NECKLACE	Collier pour traverser le Lac à ELISER
MYSTIC SWD	Pour Rituel
CRYSTAL	A échanger contre NECKLACE
BOOK	
SABA CROSS	Ouvre la porte rouge de la Tour !!!

- Les objets à utiliser qui permettent une action ou de récupérer d'un « état ».

GLASSES	Explore l'endroit en indiquant le nombre de coffres et s'il y a une sortie ou un monstre.
WINGS	Vole vers une autre ville. (inutilisable dans les cavernes)
FLUTE	?
HOURGLASS	Passer du jour à la nuit et vice-versa
KEY	Ouvre certains coffres fermés à clef.
POTION	Restaure vos points de Vie
ANTIDOTE	Récupère de l'état POISON
PURIFY	Récupère de l'état DRUNK (ivre)
DRIP	Récupère de l'état PANIC

- Les objets à revendre au SHOPMAN pour avoir de l'OR :

LAPIS	Lapis Lazuli (pierre précieuse) ? Cz
DIAMOND	Diamant 600 Cz
ORICHA	Orichalque (métal fabuleux) 225 Cz
ORICHA RING	Bague Orichalque 150 Cz

- Les objets à utiliser immédiatement pour augmenter le niveau du personnage:

MAX HP	Augmente vos points de vie maximum
MAX MP	Augmente vos points de magie maximum
FLAME	Avec SWORD, lance du Feu, plusieurs niveaux
NEW SPELL	Donne un nouveau sort de Magie

STATUS :

Fenêtre des caractéristiques du personnage :

NAME	Nom du personnage
LEVEL	Niveau
HP	Points de vie / points de vie max
MP	Points de magie / points de magie max
ATTACK	Force offensive
DEFENSE	Force défensive
GOLD	Quantité d'or possédé : Cz
BODY	Condition – Etat
WEAPON	Arme utilisée
ARMOR	Défense utilisée

SET :

Fenêtre d'options permettant différents réglages :

BGM ON/OFF	Active ou désactive le BGM
SOUND ON/OFF	Active ou désactive le son
SPEED WRITE	Vitesse d'écriture des dialogues : de rapide (SPD) à lent (SLW)
STOP	Quitter le jeu

La case ‘BODY’

Une particularité du jeu réside dans les divers états du personnage. Vous pouvez voir cet état dans la case en bas à droite. Il est ‘OK !’ quand tout va bien, mais varie suivant le niveau des points de vie mais aussi les différents états de santé : faible, blessé, dément, ivre, paralysé, affolé, empoisonné etc. qui peuvent être compensés par un remède approprié. Condition PALSY= arme indisponible.

ETAT	Remède MAGIC	Remède Autre (ITEM)
OK !	/	/
WEAK (affaibli)	REGAIN	POTION
WOUND (blessé)	REGAIN	POTION
MAD (dément)	MAGIC inutilisable	Voir un prêtre (ABBE)
PALSY (paralysé)	TREAT	Voir un prêtre (ABBE)
PANIC (affolé)	MAGIC inutilisable	DRIP
DRUNK (ivre)	MAGIC inutilisable	PURIFY
POISON (empoisonné)	TREAT	ANTIDOTE
DEAD (mort)	-	-

Les conditions PANIC, PALSY et DRUNK se récupèrent au bout d’un moment sans rien faire.

LES SAUVEGARDES

Les sauvegardes s'effectuent chez un marchand [SHOP-MAN] (coût 10 Cz) dans les villes et il est fortement conseillé de le faire avant d’en sortir la nuit car vous pouvez vous faire attaquer par des bandits en sortant, sauf si vous leur donnez 1000 Cz. Les sauvegardes se font sur la **disquette 4 (USER)** et se chargent uniquement au lancement du jeu en rappelant le personnage par LOAD.

Les VILLES :

Nom Utilisé	Nom Réel	Objets découverts ou actions
FORT	<i>Fort ZANOBA</i>	Début du jeu - DAGGER
CELL	<i>CELLTORE</i>	Eglise et cave – FLAME SWORD
SAIA	<i>SAIA</i>	Palais du roi – HELM - SHIELD
TENE	<i>TENERBE</i>	
CIANO	<i>GALLCIANO</i>	Bar – CRYSTAL
		Monastère - NECKLACE
ELISER	<i>ELISEREM</i>	Jetée – traversée du Lac
LIFANIA	<i>LIFANIA</i>	Mystic SWD - Rituel
CONTRA	<i>CONTRABAR</i>	Ville de fin du jeu – TALISMAN – DEFENDER – SABA CROSS
PORT	<i>MILANTA</i>	Bateau pour l’île.
WEDEL	<i>WEDEL</i>	Dragon BEAST
WELTOR	<i>WELLTORIA</i>	HARP
ISLAND	<i>RAMASCAEL</i>	SLAYER - ARMOR

AUTRES COMMANDES

Maintenir la touche « shift » enfoncée permet de stopper les personnages autour de soi.
Touches Espace + ESC permet d’accélérer le défilement des dialogues.