

Pas à Pas:

FORT ZANOBA:

Première porte à droite voir le chef du village [GAL], puis escalier à gauche où le personnage [ELDEST] donne les armes [CLUB] et [MAIL]. Les sélectionner dans le Menu Equipement.

Si vous n'avez pas les armes sur vous, c'est impossible de sortir du village. Puis il faut aller voir l'ABBE dans la ville suivante pour apprendre la magie.

CELL:

Acheter les Objets au [SHOP MAN] HEALTH (Vie), A-DOT(antidote), NIGHT<->DAY, WINGS (téléporte de ville en ville).

Aller à l'église [SPEAK] puis réussir le 'memory' (jeu de mémoire à reproduire avec le curseur de votre clavier). Ceci fait remonter le maximum de MP. Le faire dans chaque ville mais une seule fois.

Ressortir et utiliser aussitôt dans ITEMS [NIGHT<->DAY]. Il fait nuit, les torches sont allumées. Entrer de nouveau et là, surprise c'est le sous-sol de l'église.

Dans celle-ci on trouve le [FLAME SWORD], le sélectionner dans le Menu EQUIPEMENT à la place du [CLUB]. Pour le moment il ne lance pas de feu, il faudra trouver FLAME.

On obtient [CHEST] en MAGIC qui nous permet de savoir le nombre de coffres dans cet endroit et combien reste à ouvrir et s'il y a une sortie ou un monstre.

Faire monter le Niveau en prenant dans le Menu ITEMS les [MAXMP], [MAXHP], [FLAME] et [NEW SPELL] dès que vous les trouvez.

Quand votre Condition [BODY] est [ALARM], prendre [HEALTH].

Voir [ABBE] dans l'église quand la condition est [TORPOR] ou utiliser en MAGIC [CLAVE] car l'arme est inutilisable. Lorsque la condition est [POISON] prendre [A-DOT], pour [SCARE] prendre [DRUG]. C'est inutile de chercher à se battre car contrairement aux autres RPG cela ne fait pas remonter l'expérience.

Une fois ressorti, il fait jour. Retourner au FORT. Sur la route, on se fait attaquer par les GIRLS et on se retrouve rapidement DEAD. Soigné et ramené au village par la Princesse MIR, qui nous accompagne maintenant, on découvre que celui-ci a été attaqué. Des habitants sont morts, mais à terre [PERU] nous appelle. Il nous donne son poignard [DAGGER]. Retourner voir le chef du village et monter l'escalier.

Dans toutes les villes, les Bars et "Sauvegarde" sont ouverts la nuit et les autres maisons le jour.

Il n'y a pas un ordre précis pour visiter les villes, vous pouvez presque aller dans toutes. Mais les évènements peuvent être différents selon votre parcours.

SAIA:

Au [SHOP MAN] acheter plusieurs [HOOK KEY] pour ouvrir les coffres fermés dans les cavernes. Aller au Bar discuter avec les clients mais une bagarre éclate.

TENE:

Chercher et parler à la femme nommée [EMMA] qui se trouve dans le village en dessous du [SHOP MAN](save). Lui donner le poignard de PERU [DAGGER].

Passage secret du côté gauche de la fontaine entre les arbres et le bassin donnant dans la vieille ville fantôme de [OLD TENE] (la nuit seulement). Visiter toutes les maisons pour obtenir [DARUSEN] et [NIGHTDAY] en magie. Tuer le monstre [SIAM] pour sortir.

CIANO:

Aller au bar (la nuit) où ROTO donne le [CRYSTAL]. Puis au Monastère (le jour) pour l'échanger contre le collier [NECKLACE] et 1000Cz.

SAI:

Rapporter le [NECKLACE] au Palais du roi. 4 coffres s'ouvrent. Sélection du [HELM] dans le Menu Equipement et gain du sort [HOOK] (clef magique).

Sortir de la ville et revenir un peu plus tard voir le ROI, il explique que sa fille a disparu.
(ou selon ce que l'on a fait dans le jeu, on assiste à l'enlèvement).

Il nous demande de la sauver du rituel qui se déroule à LIFANIA et rend le collier [NECKLACE].

ELISER:

Aller au bout de la jetée la journée pour être téléporté. On se retrouve dans la « Ville de Glace ». Ouvrir la porte du haut en utilisant la magie [HOOK] dans le menu MAGIC. Gain du magique [TREAT]. Tuer le monstre pour sortir.

La nuit on peut traverser le lac jusqu'à LIFANIA. On perd [NECKLACE]

LIFANIA:

Visiter la grande église le jour. L'objet [MYSTIC SWD] se trouve dans la première pièce à droite, mais pas dans un coffre, au niveau du sol qui s'éclaire.

Voir les nombreux coffres dont [PROTECT].

Puis la nuit combattre le Grand Prêtre pour libérer la princesse MIR du Rituel.

On perd [MYSTIC SWD].

Tomber dans une crevasse et ouvrir les coffres dans la caverne (on commence en bas à droite et la sortie se situe en haut à gauche. Eviter de prendre les téléportes jaunes pour ne pas vous embrouiller car elles ne sont pas utiles. Utiliser le MAGIC [HOOK] pour les coffres fermés à clef. On se retrouve à CONTRA.

CONTRA:

Après avoir parlé à un garçon bavard [ZUW] et constaté l'absence du SHOP MAN le jour (remplacé par [EMPLOYEE]), y revenir la nuit. Il nous donne le [TALISMAN] pour sortir de la ville.

SAIA:

Ramener la fille du ROI au Palais. Ouvrir les 4 autres coffres. Sélection du [SHIELD] dans le Menu Equipement.

CELL: aller au Bar (la nuit) pour avoir une longue discussion, puis repartir au FORT pour parler à ELDEST.

WEDEL:

Découverte du magique [STOPPER]. Aller voir le Monstre [BEAST] qui pose 3 questions: choisir les réponses GOOD - GOOD -YES - ou si vous n'avez pas le disque traduit réponse 4 puis 2 et 5.Sinon: GAME OVER !!!

PORT:

Aller voir REGI assis sur le quai et parler à l'enfant PETE près de l'église.

WELTOR:

Parler à NOI sur le quai la nuit et chez le marchand à [EMPLOYEE] le jour. En sortant de la ville on se fait attaquer. Retour au magasin pour voir alors le [SHOP MAN].

Aller au Port la nuit, pour absolument parler à « EMPLOYEE » qui se trouve au BAR. Il vous dira d'aller demander la HARP à NOI à WELTOR .

Parler à NOI (la nuit) qui donne l'objet [HARP] et aller au PORT le jour pour jouer de la harpe sur la jetée pour faire arrêter la tempête. Parler ensuite à celui qui est assis pour prendre le bateau pour aller dans l'île. 'BOAT'

ISLAND:

Descendre sur la plage, entrer dans la cabane la nuit pour parler à SHIN. C'est un piège: tuer le monstre, puis se laisser mourir sans résister. Retour à la vie. 5 questions sont posées:

les réponses sont 4 - 5 - 5 - 2 - 1 - (sur le disque traduit : GOOD). On obtient l'arme [SLAYER].

Puis en sortant à gauche dans les arbres, il y a un passage vers la jungle. Ouvrir le coffre à gauche avec MAGIC [HOOK] et s'équiper de l' [ARMOR]. Dans les passages de boue il faut prendre après [ANTIDOTE] ou Magic [TREAT] car la condition est [POISON].

Si la condition est [MAD] le MAGIC est impuissant (voir l'[ABBE]).

Gain des MAGIC [PUSHAWAY] qui repousse loin les ennemis et [WINGS] téléporte.

Tout à fait au nord il y a un petit passage où se trouve un monstre.

CONTRA:

Combattre une première fois les "Ninja" verts, puis après seulement le BOSS violet ORMAN. Ce qui donne accès au sous sol: un immense labyrinthe avec 27 coffres et des plaques de lave rouge et quelques passages secrets dans les murs. Avec le [INVINCI] en MAGIC , on est invincible quelques secondes. Au milieu un monstre (araignée géante). Après l'avoir tuer, on se retrouve dans une TOUR où il y a des coffres et des étages bien sûr (8). Des escaliers, des téléportes, des trous, des méchants etc. ... et la dernière armure au 4 ème [DEFENDER].

Après avoir trouvé en bas [UPLOADED] (qui transporte au hasard) retourner dans les endroits où il y avait des coffres non ouverts.

Voir sur la jetée à ELISER où l'on est transporté dans la ville de glace; il y a des endroits secrets avec des coffres (new spell : MAGICAL). Avec de la chance au bout de 10 fois on arrive dans ces endroits. De même dans le sous sol de CONTRA , la cave de l'église à CELL, la caverne à WEDEL.

TOUR de CONTRA:

Pour éviter de refaire le tour du sous sol 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-EXPLORE, et l'endroit s'affiche.

Par exemple: CONTRA TOWER 2F pour « Tour de Contra étage 2 » .

Il faut trouver dans un coffre au 3ème [SABA CROSS] qui permettra d'ouvrir une porte rouge au 6ème. Celle-ci donne au 7ème. La porte en face au 8ème où se trouve le Monstre DOTOSU.

Difficile, il se transforme plusieurs fois et notre arme se casse, il faut donc en sélectionner une autre. Si vous le tuez, c'est fini, remettre le disque 1 (START) au message en rouge pour voir l'épilogue.