

ESGERLAND

MYSTERY

Le jeu est un véritable défi pour le joueur. Il faut être attentif à chaque détail et avoir une bonne stratégie pour réussir. Les niveaux sont de plus en plus difficiles et les pièges sont nombreux. Le jeu est très amusant et vous permettra de passer un agréable moment. Les graphismes sont de qualité et le son est très agréable. Le jeu est très bien équilibré et vous permettra de passer un agréable moment. Les niveaux sont de plus en plus difficiles et les pièges sont nombreux. Le jeu est très amusant et vous permettra de passer un agréable moment. Les graphismes sont de qualité et le son est très agréable. Le jeu est très bien équilibré et vous permettra de passer un agréable moment.

MSX

PRELIMINAIRE : Cette cartouche ne peut être utilisée qu'avec un ordinateur MSX.

- Pour ne pas risquer d'abîmer la cartouche ou même l'ordinateur il est recommandé d'introduire d'abord la cartouche et mettre l'ordinateur sous courant après.
- Pour enlever la cartouche, éteindre au préalable l'ordinateur.

On peut jouer avec le clavier, la boule CAT ou le JOYSTICK (JS).

I. INTRODUCTION :

Autrefois, on vivait heureux dans le royaume d'EDENLAND.

Un jour, des monstres apparurent et enlevèrent ROSA la plus jeune des princesses après avoir dévasté tout le pays.

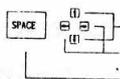
Le dieu protecteur de ce pays, EDENA, pris de colère, captura les monstres et les emprisonna dans l'enfer d'EGGERLAND. Malheureusement les monstres entraînaient la princesse avec eux dans cet enfer.

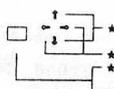
Alors le dieu protecteur métamorphosa la princesse et la cacha sous forme de "cadres" confiés aux dieux de l'Est, de l'Ouest, du Sud et du Nord.

Puis le Dieu alla trouver le plus brave et le plus intelligent des garçons, nommé

ROBIN pour aller au secours de la princesse. ROBIN doit alors traverser un dédale de dangers, esquivant les attaques des monstres et doit arriver jusqu'aux Dieux gardiens pour récupérer les "cadres" et redonner une forme humaine à la princesse. Le Roi et le peuple d'EDENLAND célèbrent le retour du héros et de la princesse, lesquels se marieront et gouverneront l'Edenland.

II. COMMENT COMMENCER LE JEU :

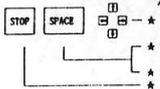
- 
- au CLAVIER:
 - * choisir le type de jeu A ou B.
 - * choisir de jouer à un ou deux joueurs en utilisant le clavier.
 - * le jeu est joué soit par un ou deux joueurs en appuyant sur "SPACE".

- 
- avec JOYSTICK (JS)
 - * choisir le type de jeu A ou B,
 - * choisir le jeu à un ou deux joueurs,
 - * bouton de commande JOY1 de JS côté JOY1 pour jouer à 1 ou 2 joueurs,
 - * bouton de commande JOY2 pour jouer avec 2 JS à 2 joueurs.

COMMANDES et CONTROLES

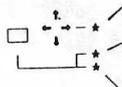
- au clavier

- * les flèches: pour faire mouvoir ROBIN et pour tirer des projectiles dans la direction vers laquelle ROBIN se dirige,
- * barre SPACE: pour utiliser de l'énergie disponible;
- * pour passer aux niveaux supérieurs du jeu.



- JOYSTICK (PS)

- * la manette: pour faire mouvoir ROBIN;
- * les boutons: pour tirer des projectiles dans la direction de déplacement de ROBIN;
- * pour utiliser l'énergie disponible.



III. COMMENT JOUEUR :

1) Pour le Round de départ:

A : le joueur peut démarrer un round déjà établi en entrant un "Mot de Passe".

NOTE: si le jeu vient de commencer, presser SPACE ou le bouton du JS 6 fois de suite et commencer alors

ROUND 1.

B : Commencer à partir du ROUND 1.

2) Pour finir le Round

A : Diriger ROBIN pour saisir tous les "cadres" et s'enfuir par la sortie EXIT.

B : Diriger ROBIN pour saisir tous les "cadres" dans un temps limité et se précipiter à la sortie (EXIT). Essayer de trouver les 4 dieux le plus tôt possible pour sauver ROSA.

3) Comment détruire les monstres

Quelques "cadres" peuvent changer un monstre en Egger (lanceur de projectiles) et quand ROBIN saisit un Egger il peut lancer 2 projectiles seulement. Cependant un "egger" peut au bout d'un certain temps reprendre sa forme de monstre. Toucher un "egger" avec un projectile le fait sortir de l'écran pour un certain temps.



S'il est poussé dans une rivière, un "egger" peut flotter sur le courant et se noyer quand le courant s'arrête. ROBIN peut se déplacer sur un "egger" flottant, mais sur un seul egger.



4) Comment se défendre contre la force magique "des monstres":

Quelques "cadres de couleur émeraude (blocs verts) peuvent être utilisés par ROBIN pour se protéger contre les "forces magiques" des monstres, telles que les malédictions de Medusa ou le feu de GOLL.



5) Attention aux sens uniques indiqués par des flèches.

Les monstres peuvent se déplacer en tous sens, même au-dessus des flèches pendant que ROBIN ne peut passer au-dessus des flèches que dans le sens indiqué par ces flèches.



6) En jeu type B, les 4 dieux se cachent dans certains endroits et quand ROBIN ou son tir passe sur ces endroits, ceux-ci doivent apparaître. Quand un dieu est trouvé, sa marque sacrée apparaît sur la porte EXIT. Il y a au total 10 marques sacrées, l'une d'elles concerne aussi ROSA.



7) Les points gagnés :

A : "un cadre" = 1 point
Quand le round est terminé: le score de ROBIN est multiplié par 10 points.

B : "un cadre" = 1 point.
Quand le round est terminé: ROBIN obtient 50 points.

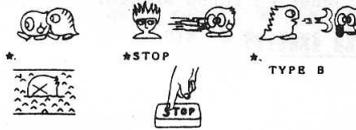
8) Un ROBIN (en tout au maximum 20 ROBIN) est ajouté dans les cas ci-dessous:

A : Quand le round est terminé ou quand on a joué avec succès en état de Bonus.

B : Quand ROSA est retrouvée, ou quand on a joué avec succès en état de Bonus.

9) On perd un ROBIN dans les cas ci-dessous:

- Quand ROBIN est capturé par un monstre.
- Quand ROBIN est touché par une malédiction de Médusa.
- Quand ROBIN est touché par le tir de Goll.
- ROBIN se noie dans la rivière.
- Quand le joueur presse la touche STOP.
- Quand le joueur a épuisé le temps qui lui a été accordé en jeu type B.



10) Règles de jeu pour 2 joueurs

Les 2 joueurs jouent chacun à son tour. Un joueur qui arrive le premier à finir le round obtient un point, (d'achèvement). Le jeu est terminé quand l'un ou l'autre des 2 joueurs termine le round et celui qui perd joue le round suivant.

11) Pour continuer après la fin d'un round:

-presser la barre SPACE ou le bouton du JS pendant 10 secondes pendant que le message CONTINUE s'affiche à l'écran: à ce moment il y a 5 ROBIN cependant le SCORE est réduit à 0 (zéro).

12) Qu'est ce l'état de Bonus:

- Un état de bonus est offert quand 5 rounds sont joués: il faut avoir expulsé tous les monstres avec les projectiles (egger-shots). A la fin de l'état de bonus, un "mot de passe" apparaît permettant au joueur de choisir le round de départ. Quand un état de bonus se termine avec succès, un "mot de passe" apparaît permettant de jouer un round spécial.

13) Round spécial :

Quand 100 rounds sont terminés avec succès (y compris 5 rounds très difficiles) on doit introduire un "mot de passe" spécial composé de 10 insignes ou caractères apparus comme expliqué au paragraphe 12) ci-dessus.



IV. INSIGNES

① ロロ (ROBO)



1) ROBIN

C'est notre héros qui va au secours de la princesse ROSA.

② ララ (LALA)



2) ROSA:

La jeune princesse enlevée par les monstres.

③ メドゥサ (MEDUSA)



3) MEDUSA:

Le chef des monstres. Bien qu'immobile il peut arrêter ou détruire ROBIN.

④ アルマ (ARMA)



4) ARMA.

A l'approche de ROBIN, ARMA peut se transformer en "boule" qui roule à la rencontre de ROBIN ou de tout obstacle.



5) SKULL

Il est endormi presque tout le temps, ne se réveille que pour aller à la CHASSE de ROBIN quand celui-ci a ramassé tous les "cadres".



6) GOLL

Comme SKULL il ne se réveille que pour lancer des jets de flamme contre ROBIN quand celui-ci a ramassé tous les cadres.



7) SNAKEY

Il est entièrement inoffensif se contente de regarder ce qui se passe autour de lui.

V. COMMENT INTRODUIRE UN MOT DE PASSE

L'affichage du mot de passe apparaît au départ du jeu type A



Déplacer le "marqueur" avec les flèches au clavier. ou la manette du JS (JOY1)

Presser la barre SPACE ou le bouton du JS pour déplacer l'insigne indique par le marqueur. Alors le curseur se déplace automatiquement pour se mettre à la position immédiatement à droite. Si on a fait une

erreur avec le "marqueur" on peut revenir en arrière en pressant SPACE ou le bouton du JS après avoir pressé BS (Back STEP): le curseur revient alors à sa position initiale.

Quand 5 "insignes" sont introduits, le numéro du round qui peut être couvert par un "mot de passe" s'affichera. Pressant SPACE ou le bouton du JS, (après avoir choisi le numéro du Round en utilisant les flèches au clavier... ou la manette du JS) permettra de commencer le jeu à partir du round dont le numéro vient d'être choisi. Si le "mot de passe" introduit n'est pas correct, utiliser les flèches au clavier ou la manette du JS mettre NG sur le numéro du round, presser alors la barre SPACE ou le bouton du JS pour introduire le "mot de passe" correct.

VI. COMMENT UTILISER L'ENERGIE

Quand les signes ci-dessous apparaissent sur l'écran, colonne POWER, à gauche, on peut utiliser de l'énergie mais seulement une fois au cours d'un round. Pour accumuler suffisamment de l'énergie, le joueur doit capturer un "cadre" luisant (brillant) lorsqu'il apparaît tout à coup.

NOTE: Quand on utilise de l'énergie, on ne peut lancer de projectiles avec un "egger".



Presser la barre SPACE ou le bouton du JS pour jeter un pont à travert la rivière pour permettre à ROBIN de traverser.

HOLE.

Le HOLE ne peut être vu pendant un jeu.

- Il y a 4 rivières prenant la suite d'une rivière ayant cessé de couler. La direction du courant est indiquée par des flèches. Egger (le lanceur de projectiles) peut flotter dans une rivière mais se noie là où le courant cesse, ou l'eau devient stagnante ou dans un courant inverse.

La marque de flèche indiquant le sens du courant disparaît au cours du jeu.

- Pour changer l'insigne en place mettre un blanc (blank) dessus et introduire le nouvel insigne.

4.3) CAST:

* les touches fléchées au clavier pour déplacer le curseur.

* touches fléchées après SHIFT (maintenue) pour déplacer le marqueur.

* SPACE: presser pour placer l'insigne indiqué par le marqueur à la position du curseur.

CAST
D B S S
SHIFT D B S S
SPACE

NOTES:

- Quelques insignes de CAST ont des positions prédéterminées.

- Les "cadres" bleus qui peuvent produire des projectiles (egger-shots) peuvent accommoder jusqu'à 49 positions. MEDUSA, SKULL, GOLL et SNAKEY jusqu'à 10 positions, pendant

que ARMMA va jusqu'à 5 positions.

- Les cadres bleus qui peuvent produire des projectiles virent au rouge pendant un jeu.

- L'insigne de mode CAST ne peut être placé sur l'insigne déjà placé en mode FIELD (sauf le Blanc). Cependant le cadre Émeraude peut être placé sur EXIT virant l'émeraude en bleu, lequel redevient vert pendant le jeu.

- Pour remplacer l'insigne déjà en place, suivre la même procédure qu'avec le mode FIELD.

4.3) POWER:

* utiliser les touches fléchées pour déplacer le marqueur sur le menu.

* les flèches verticales avec SHIFT pour déplacer le marqueur de POWER

* les flèches horizontales avec SHIFT pour déterminer le nombre de cadres à obtenir pour utiliser POWER (énergie).

POWER
D B S S
SHIFT D B S S
SHIFT S

4.4) FILER

Dans le mode FILER il y a les sous-modes ci-dessous:

SAVE ... = enregistrer sur cassette ou disque.

LOAD ... = lire les données sur cassette ou disque

DEV ... : Choisir sur cassette ou sur disque
FILES ... : indiquer le nom du fichier sur cassette ou disque.
CLEAR ... : efface toutes les données du Round 1 au Round 5.

Pour changer de sous-modes presser une flèche verticale.

SAVE ou LOAD:

* Utiliser les lettres A à Z, les chiffres 0 à 9 pour les noms de fichiers
* BS (back step) et DEL: pour effacer un insigne précédent.
* RETURN: décider du nom de fichier.

NOTES:

- le nom de fichier ne doit pas avoir plus de 9 caractères. Le premier caractère doit être une lettre
- quand au moins un caractère est introduit pour le nom de fichier on ne peut plus changer de sous-mode.
Pour cela il faut faire BS au préalable
- pendant le sous-mode SAVE on ne peut entrer le nom de fichier si ROBIN ou EXIT n'est pas vu en round 5 et un message ERROR

apparaît si on tente de le faire.
- pendant le sous-mode LOAD un message ERROR apparaît si le nom du fichier n'est pas entré. Presser une touche quelconque, pour revenir à l'affichage précédent.

DEV - RETURN
* Pour changer de mode cassette ou disque
* Si un disque n'est pas connecté, on ne peut pas choisir le mode disque.

FILES - RETURN:

* Pour exécuter le mode FILES (fichier)
* La commande n'est pas exécutée si aucun disque n'est connecté.
* Presser une touche quelconque pour retourner à l'affichage précédent après avoir vérifié le nom de fichier.

CLEAR - RETURN

* Pour passer en mode CLEAR. Presser Y pour exécuter et N pour annuler la commande.

4.5) ROUND

1 à 5 spécifier le numéro du round que l'on veut changer.

NO	PASSWORD					NO	PASSWORD				
1						11					
2						12					
3						13					
4						14					
5						15					
6						16					
7						17					
8						18					
9						19					
10						20					

POSITION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BONUS STAGE	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
SPECIAL WORD										