

CRIMSON II – XTALSOFT

1989 – RPG – 2DF

Insérez la disquette 1 traduite « MAIN DISK ». Le menu s'affiche :

LOAD GAME
INPUT NAME

Si vous jouez pour la première fois, faites INPUT NAME. On vous demande quelle sorte de caractères japonais vous utilisez : KATAKANA ou HIRAGANA. Vous devez mettre l'émulateur MSX en Japonais sinon les caractères ne s'afficheront pas.

Une fois votre nom tapé (en japonais), on vous demande de mettre le disque 2 « GAME DISK ». Sélectionner une des 3 sauvegardes disponibles (SELECT DATA SAVE).

Les 4 nombres qui s'affichent sont : le mois – le jour – l'heure – les minutes.

Ceci fait retour au menu de départ (remettre MAIN DISK) ,et faites LOAD GAME , (remettre GAME DISK), SELECT DATA PLAY pour charger votre personnage ainsi créé.

Le jeu commence avec le personnage : GOBASU le guerrier (il n'a pas de magie).

Touche « espace » pour obtenir le menu et « ESC » pour annuler:

GAME	= quitter le menu, retour au jeu
MAGIC	= pouvoirs magiques, rien au début (UNABLE)
ITEM	= objets en votre possession (maxi 10 en tout avec les armes)
EQUIP	= pour sélectionner les armes et défenses achetées au magasin
STATUS	= statut du personnage
SYSTEM	= SAVE GAME (sauvegarde) – TEXT SPEED (vitesse des dialogues : low – mid – hig – max).

Les Items (objets) sont vendus dans les villages au magasin :

HP 30 (remet 30 points de vie)

PILL (antidote , lorsque l'on perd de l'énergie en marchant)

WARP (pour se téléporter au village le plus proche)

VALOUR (HP)

Les armes utilisées s'affichent en bleu. Le menu ITEM :

USE = utiliser

GIV = donner

OUT = jeter

Les « **MAGIC** » s'obtiennent en montant les Levels et utilisent le MP :
(ceux-ci à partir du deuxième joueur, le magicien RIMA),

ANTIDOTE	Level 2	traitement du poison	
KILLER	Level 3	traitement de l'état de terreur	
HEALTH	Level 5	remet des points de vie	
MEDICAL	Level 8	remet des points de vie	
HOME	Level 10	téléportation à la ville la plus proche	
WARP		téléportation	
TURBO	Level 12	rapidité	
VACUUM	Level 14	petite attaque	
STRONG		attaque renforcée	
SHIELD		défense	
VISION DEX		diminue les énergies ennemies	
MEDUSA		stoppe les mouvements de l'ennemi	
DESTROY		dommage aux ennemis 80	
DESTROYER		énorme dommage	
REVIVAL		ressuscite de la mort	
FIRE		dommage aux ennemis 40	
GORAI		énorme attaque	
CROSS FIRE		dommage aux ennemis 50	
SPARK		dommage 10-30	
PADORA		dommage le meilleur	
BARRIER		arrête les attaques ennemies	

EQUIPEMENT :

SWORD (arme) : DAG – CLUB – SILVER DAG – SMALL SWORD – STEEL SWORD – AXE – SPEAR – WAR HAMMER – WAR SWORD – WAR AXE – CERAMIC SWORD – BRAVE SWORD – FLAME SWORD – MAGIC CANE – FLASH CANE

SHIELD (bouclier) : SHIELD – WOOD SHIELD – STEEL SHIELD – BRAVE SHIELD – EVIL SHIELD

ARMOR (armure) : ARMOR – CHAIN MAIL – STEEL ARMOR – WAR ARMOR – COAT – MANTLE – EVIL ARMOR

HELM (casque): LEATHER HAT – HELMET – WAR HELM – EVIL HOOD

PAS à PAS :

Aller tout d'abord dans une maison à droite pour obtenir 200 Gold. Puis acheter une arme et un bouclier. Sélectionner les dans le menu EQUIP et vérifier dans STATUS s'ils sont présents. Sortir du village et entrer dans la première caverne où se trouve un coffre avec du Gold. Puis la seconde caverne où se trouve un autre coffre avec 300 Gold. Trouver la sortie vers une maison et parler à l'homme qui donne la clef rouge (REDKEY), puis trouver l'autre sortie où se trouve un palais, la porte doit s'ouvrir. On dirige maintenant un autre personnage, le magicien RIMA. Sélectionner l'arme dans EQUIP. Aller au village pour acheter.

Le personnage obtient des sorts de magie en montant les niveaux. Dans la Montagne IRASU on obtient LIZARD TAIL et FROG EYES. Les apporter à l'homme qui se trouve dans la première caverne dans la montagne contre ANTI. Apporter ce médicament à l'homme dans la maison en haut à gauche du village LASLAI. Ce personnage le donnera à la fille à l'étage. Aller maintenant à droite du village, monter jusqu'à la petite maison pour changer de personnage, MARLON.

Sortir du village et aller dans la tour. On en ressort de l'autre côté de l'île. Aller à gauche du village et monter jusqu'à la maison. Entrer pour obtenir la clef bleue (BLUE) qui ouvre la tour...

Les sauvegardes sont font sur le disque 2. Ci-dessous une aide pour les triches :

<i>Pour la sauvegarde 3 : GOBASU :</i>	<i>RIMA :</i>	<i>MARLON :</i>
<i>GOLD 295B-C</i>	<i>295B</i>	<i>295B</i>
<i>HP 2852</i>	<i>2872</i>	<i>2892</i>
<i>EXP 285A-B</i>	<i>287A-B</i>	<i>289A-B</i>