

LA VALEUR – KOGADO SOFTWARE (1989)

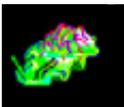
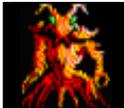
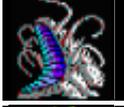
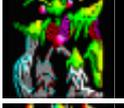
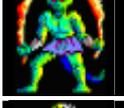
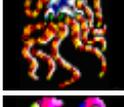
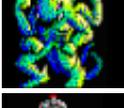
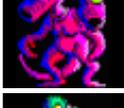
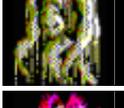
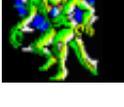
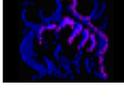
AIDE AU JEU

Un document présentant les caractéristiques des monstres et un pas à pas du jeu.

LE BESTIAIRE :

LES MONSTRES MINEURS

Ce sont les monstres que vous rencontrez aléatoirement lors de vos ballades, le tableau inclut le nom, l'expérience apportée lorsqu'ils sont vaincus et ce qu'ils laissent après le combat. (Gold ou Magic)

	SLIME 1 Exp 2 Gold		TROLL 1 Exp 3 Gold		KOBOLD 1 Exp 4 Gold		GERIA 2 Exp 1 Magic
	KERO 2 Exp 1 Magic		TORiant 3 Exp 8 Gold		MAMERAI 4 Exp 4 Magic		2H-WOLF 5 Exp 10 Gold
	RIN 5 Exp 8 Magic		DRUID 6 Exp 18 Gold		FRYSEASE 6 Exp 5 Magic		FROG MAN 6 Exp 12 Gold
	MOUSE 6 Exp 4 Gold		LIZARD 6 Exp 12 Gold		ORK 6 Exp 14 Gold		TORO KING 6 Exp 15 Gold
	WAR RAT 7 Exp 13 Gold		SUMEIMU 7 Exp 4 Magic		GIRUBUI 8 Exp 4 Magic		ARPY 8 Exp 14 Gold
	TEIBORN 8 Exp 5 Magic		RESULD 9 Exp 27 Gold		TORIGANU 9 Exp 9 Magic		MANSTRAP10 Exp 15 Gold
	IMAR 11 Exp 16 Gold		SEKEIKU 15 Exp 6 Magic		GHOUL 16 Exp 17 Gold		KOBLIN 17 Exp 18 Gold
	URUHEAD 20 Exp 20 Gold		BLADE 22 Exp 7 Magic		BOURAIJACK 22 Exp 21 Gold		YABAREI 27 Exp 9 Magic
	GOBLIN 28 Exp 9 Magic		SEFEROPOT 26 Exp 10 Magic		IMP 29 Exp 11 Magic		VAMPIRE 30 Exp 11 Magic
	LIZGAIN 30 Exp 10 Magic		RADGES 36 Exp 13 Magic		MINOTAUR 34 Exp 13 Magic		GYUTATOR 40 Exp 13 Magic
	HELLGOHYSTER 52 Exp 8 Magic		ROUBIT 55 Exp 14 Magic		SANDMAN 55 Exp 16 Magic		OGURIENT 60 Exp 15 Magic
	GARGO 65 Exp 16 Magic		SHADOW 70 Exp 17 Magic		GILLER 75 Exp 17 Magic		

LES MONSTRES MAGIQUES SUPERIEURS



CANSABAZ
Exp: 5
Magic: 150



ROG
Exp: 15
Magic: 2



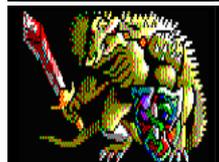
SINKO
Exp: 20
Magic: 3



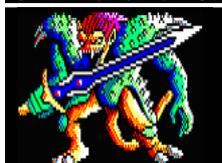
NOHO
Exp: 50
Magic: 4



SPIDER
Exp: 80
Magic: 5



DAIRU
Exp: 120
Magic: 6



NUTA
Exp: 300
Magic: 7

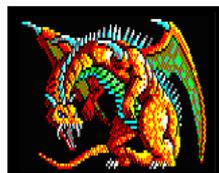


MOGAR
Exp: 700
Magic: 8

LES BOSS



MECIR
Exp: 40
Magic: 10
Le boss du gang des bandits de la première caverne.



MECIR
Exp: 100
Magic: 15
Le boss de la tour somurie.



MAUNGBA
Exp: 200
Magic: 20
Le boss de Kojima dans une caverne



GINAS
Exp: 400
Magic: 25
Le boss des neiges



SINDARU
Exp: 600
Magic: 30
Le boss du château



TANGUR
Exp: 1000
Magic: 35
Le boss de la mine



SYAGUR
Exp: 2000
Magic: 40
Le boss du château d'eau



ZANZERIAN
Exp: 0
Magic: 0
Le boss du dernier château

LE PAS A PAS :

DEPART

Aller dans la grande maison où l'on obtient la TORCH (dans ITEMS) pour entrer dans la caverne, SHORT SWORD (dans WEAPON-SWORD) et FLOWER (dans USE) pour se remettre du HP. Le marchand à droite en dessous en vend également. Sélectionner dans le Menu (ESC) l'arme (WEAPON - SELECT-SWORD-SHORTSW).

Monter, il y a un passage, gagner du Gold et de l'expérience en tuant les ennemis. Pour ouvrir les coffres (CHEST) il faut avoir la RINGKEY (bague clef) qui est donnée par une Voyante dans la forêt. Récupérer 5 bagues (RING), (voir dans le Menu 4. MAG- ITM). Aller tout à fait à droite où se trouve le petit village Hobbit pour acheter des armes (shortsw-trident-club-armor-leather), on trouve dans un coffre Small SHIELD. Puis aller dans la caverne (CAVE), trouver le Canoë (KNO) et prendre le passage en bas pour la suite de la caverne.

Aller dans un cul de sac où se cache MECIR, le tuer. Dans les coffres se trouvent quelquefois de l'argent (GOLD), des ennemis, de la nourriture pour remonter le HP et quelquefois aussi de mauvaises surprises.

Revenir au village, entrer dans toutes les maisons et accepter les offres.

On obtient HEAL dans USE (remet HP maximum), CHAIN ARMOR dans WEAPON-ARMOR, GOLD .

Maintenant on peut traverser le pont. Mais avant, retourner voir la voyante dans la forêt pour échanger toutes les bagues contre un pouvoir magique. Exemple : CLOUD (nuage, qui permet de s'échapper d'un combat à coup sûr contre 200 MP).

WILDERNESS :

En arrivant dans le village de NOAM, on obtient la REDKEY.

Il y a aussi un marchand où l'on peut acheter et vendre. Sortir et trouver ensuite le Wizard seul assis au milieu de l'écran, il donne BTKEY (bottle key: la clef qui ouvre les coffres où se trouvent les bouteilles d'alcool).

Revenir le voir lorsque l'on a 5 bouteilles. Il les échange contre un nouveau pouvoir magique et reprends la BTKEY. Pour entrer dans les magasins du second village de cette zone RIZARUDO, il faut répondre « GORIWA » à la question dans la maison, sinon vous devez combattre de nombreux ennemis et les magasins restent fermés.

Parcourir le labyrinthe, on trouve SPIDER LEGS qui protège contre Spider Trap et arrivé à la Tour de SOMURIE, tuer le Monstre ROG qui donne THIEF KEY.



ROG



GASIMU

Maintenant on peut ouvrir les portes et aller à l'étage. Au 3ème pour tuer le Boss GASIMU, prendre un SWORD, et attaquer en Slice (SC dans le menu attaque). Monter sur le toit et redescendre par l'autre porte (manipulation au clavier parfois délicate !!).

Sortir par le couloir et on se retrouve dans un village en forêt.

RUPIAN :

Aller dans la forêt et acheter la clef (MOUSKEY) au WAR RAT. Puis prendre le bateau et débarquer sur l'île. Regarder derrière la statue du lion. Il y a une nouvelle caverne qui s'ouvre avec la MOUSKEY.



WAR RAT



CAVERNE – ILE

Dans cette série de 3 grottes, il faut remonter en surface et passer sur des pierres pour accéder à la caverne suivante. Dans la troisième, combattre le monstre MAUNGBA qui donne une partie du corps du lion ORGAN. Pour le moment les portes restent fermées. Donc ressortir de la caverne et devant la statue du lion on se trouve téléporté près d'une fée dans **le Jardin de Fleurs**.

En rencontrant un M-TRAP, on obtient TEAR (larme). On peut faire une découverte et répondre SMELL (sentir) pour reprendre du HP, la femme aux cheveux verts donne sa clef si on n'en a pas déjà une d'un autre Wizzard. Et à un endroit, on est téléporté dans :



le Pays de Neige avec des bâtiments violets en forme de Lion où un War-Rat vend HUMAN pour 500 gold, puis des bâtiments orange. Entrer dans le seul qui s'ouvre avec un escalier, on trouve MANE (crinière). Tuer le Boss GINAS et le monstre NOHO, puis avec la BOOK KEY, récupérer 5 livres (BOOK) pour les ramener et obtenir un nouveau pouvoir Magique.

Retour dans la Grotte de l'île où l'homme à l'entrée donne POKEY (clef des Vases). Lui en rapporter cinq pour avoir un nouveau pouvoir magique. Ressortir de cette zone.

Reprendre le bateau et débarquer à un autre endroit en bas à droite. (disque 2)

Traverser cette forêt et passez sous la chute d'eau pour voir le Wizzard caché dans un coffre. Il donne la ROLKEY. Sous cette chute se situe l'entrée d'une autre caverne où se trouvent les Parchemins (SCROLL). En récupérer 5 pour avoir un autre pouvoir. Le petit village de KOBURIN se situe tout en bas dans le milieu avec ses 2 magasins qui s'ouvrent après la réponse 5 dans la maison. La sortie en haut à gauche permet d'aller au Château de CARCASSONNE.

Dans ce château, on est transformé en Chenille par un Wizzard, il faut retourner sur l'île et se faire téléporter au pays des neiges. Sur le parcours, dans la forêt, il y avait un endroit bloqué avec un message, y revenir et on peut maintenant passer. On nous demande de donner quelque chose en échange de la queue du Lion (TAIL). Donner 2 fois FLOWER. Dans le pays enneigé, aller devant le Sphinx Lion violet et répondre MAIL (5). Il reprend MANE mais un escalier apparaît. A l'intérieur on trouve LION KEY. Aller ensuite dans le décor 3 rechercher MANE dans le Sphinx Lion, puis le décor 2, répondre SIERRE devant l'autre Sphinx Lion : il s'ouvre et reprends MANE. On trouve LIONT et on se retransforme. Sélectionner les armes car on ne les a plus en main et repartir chercher MANE.

Château de CARCASSONNE :

Monter tout en haut à gauche pour tuer le Boss SINDARU. Cela permet d'aller voir la jeune fille juste à côté. Elle donne la SUN KEY qui ouvre la porte tout en bas à droite. C'est une nouvelle zone : l'entrée de la mine. Acheter la clef au magasin (MNKEY), puis entrer. Regarder la carte pour circuler dans celle-ci car il y a des passages cachés. Sortir en haut à droite après avoir tué le Boss TANGUR et parlé au mineur qui donne MAIL (le cristal bleu).

Water Castle :

Entrer, monter jusque sur le toit et redescendre par l'autre porte. En entrant dans la salle de la princesse Fetisia, combattre le Boss SYAGIR. La princesse parle et vous ressortez du château. Dehors le mineur vous attends !! Hélas non. C'est un diable qui reprend 2 pouvoirs magiques et le MAIL en échange de la TRONE KEY. Entrer de nouveau et retourner à la porte qui était fermée au 3^{ème} étage. Parler au roi et prendre la sortie à droite pour aller dans la grotte « Cave of Trials ». A cet endroit on retrouve 2 sorciers qui vendent un pouvoir pour 2000 gold. Marchander le prix en sélectionnant TOO (too much = trop cher) pour l'avoir à 1000 gold.

Mais il ne faut pas le faire, ni tuer le monstre vert NUTA !!!... Il faut constamment faire ESC lorsque vous le rencontrer.

Si vous l'avez fait, il faut retourner au magasin à droite du château pour se faire exorciser et rendre les pouvoirs (POW). Sinon continuer tout au bout pour rencontrer un homme en lévitation.

???

*A ce moment du jeu, je ne sais plus. Si quelqu'un va plus loin, qu'il me le signale :
j.deplaine@aliceadsl.fr*