



ガンダーラ Gandhara – Enix -1988

Dans l'Inde ancienne, « Gandhara » désignait une région située à la frontière de l'Afghanistan et du Pakistan actuels. De la préhistoire aux temps modernes, les pas des envahisseurs attirés par la riche plaine indo-gangétique ont sans répit résonné sur le sol du Gandhara.

Peu après le début de l'ère chrétienne, et pour trois siècles environ, le Gandhara se trouva au cœur même de l'empire Kusana, carrefour des voies de commerce et de civilisation au milieu du continent asiatique.

Premier écran du Jeu:

* OPENING (petite explication de l'histoire, mais en japonais) . A la fin on vous demande d'entrer votre nom, mais comme il sera en japonais également, alors vous ne tapez rien, seulement la touche ENTREE, et votre nom sera JAMES.

* START: pour commencer directement le jeu

Dans le Jeu:

Touches fléchées = déplacement

CTRL = se mettre à genoux

Touche F1 = pause - reprendre avec Entrée

ESC = Menu (load - save) et statut

SHIFT = utiliser la magie

ESPACE = combattre avec l'épée

Le jeu étant lent, celui qui utilise l'émulateur peut augmenter la vitesse.

Premiers pas: WORLD 1

Vous avez été recruté pour le Jihad de paix. Ramenez les cendres de Buddha.

Aller à droite tout en haut, il y a un gros arbre où on peut reprendre du HP en s'agenouillant devant. Entrer dans la tente en dessous (MAITREYA) pour obtenir la bague de Magie et 100 MP. Monter au Level 1 (100 exp) en tuant les monstres tout en restant à proximité de l'arbre de Vie. Dans la tente à gauche ACALA indique l'expérience nécessaire pour monter au Level suivant (level 2: 400 exp) .

FOODS (nourriture) diminue avec le temps, lorsqu'il est à zéro, c'est le HP qui diminue. BEADS est la monnaie.

En cas de mort du personnage, on garde le même statut et on reprend le jeu à l'endroit de départ.

Pour faire remonter les MAX MP à 500, BEADS et FOODS à 5000, Il faut trouver le marchand qui a 3 sacs devant lui et lui acheter. Aller chercher le livre chez BIMARA qui tient une lettre à la main, entrer dans le labyrinthe (une fois qu'il ne fait plus noir), détruire les 3 flammes dans la salle et vous obtenez une clef. Cette clef ouvre une porte où se trouvent les mêmes 3 flammes. Vous obtenez de nouveau une clef en les tuant, et ainsi de suite. Puis une boule de cristal qui vous permet de sortir du labyrinthe en appuyant sur ESC (WARP).

Tuer le BOSS en utilisant la MAGIE pour le bloquer et ensuite l'épée. On obtient ASHES (cendres) qu'il faut rapporter sur la tombe en s'agenouillant. Aussitôt après, la paix revient dans le monde 1 et les portes des magasins et de la mine s'ouvrent.

Pour se refaire de l'argent (BEADS), on peut aller travailler à la mine. Pour reprendre de la nourriture(FOODS) en acheter.

Acheter deux urnes (URN) à Healing Buddha PINDOLA et en rapporter une à KUMARA. Puis se recueillir sur la tombe, aller parler à une personne assise tout à fait en haut à gauche (elle disparaît aussitôt après) et descendre voir l'homme qui se tient devant la grosse pierre. Il la pousse et vous entrez. TATADOLA the Buddha vous nomme « Great TEACHER », prends une URNE et vous dit de retourner voir ACALA qui vous félicite.



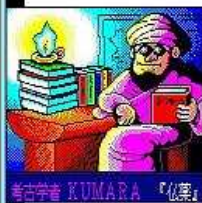
VIDHYA-RAJA ACALA



HEALING BUDDHA



KUMARA



MAITREYA



MONT SUMERU



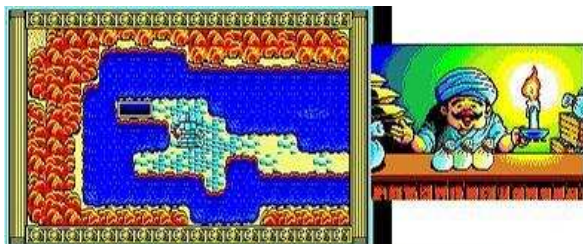
ENTREE du LABYRINTHE

Vidya-raj Acala: D  it   bouddhique, ou « Achalanatha » est associ   au feu et    la col  re. Son nom signifie l'immuable et est une des d  nominations de Shiva.

Maitreya (a bodhisattva) (one who vows to save all beings before becoming a Buddha)

Tathagata - Buddha able to cure all ills - The Healing Buddha

Mt Sumeru (in Buddhism - said to be the highest mountain)



**Achetez ses 3 sacs pour faire remonter
les MAX MP, BEADS, FOODS**



BIMARA donne le LIVRE



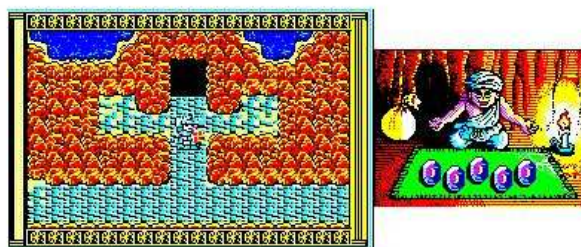
Vends du MP (MAGIC)



Vendeur de FOODS



la MINE pour gagner des BEADS



Vendeur de DIAMANTS

DJANGO – Septembre 2008