

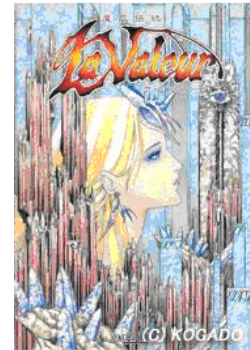
LA VALEUR – KOGADO SOFTWARE (1989)

L'HISTOIRE

Ce pays médiéval VESUGAROSU, entouré de forêts et de lacs, vivait jadis dans la paix. Un jour, dans une région éloignée de montagnes escarpées, on entendit parler de la découverte d'un grand cristal Razaniumu "Le Sierre".

La légende disait que la possession de 2 pierres donnait le pouvoir absolu.

C'est alors que commença la recherche de l'autre cristal "La Mail"



INTRODUCTION :

(Introduire le disque 2 pour voir l'introduction traduite ci-dessous)



Ceci est un cristal de roche.

Au fil des pierres, jusqu'à présent, beaucoup de sang a été versé.

RAZANIUMU, le nom de la pierre aux pouvoirs magiques et mystérieux. Simple souhait qu'il est impossible de ne pas réaliser. Si je me concentre sur la pierre et écoute les demandes de la population, ceci provoquera un miracle.

Mais si la personne qui la possède est mauvaise, ce n'ai pas bon.

Une fois, dans ce pays, une personne qui semble être méchante, prit la pierre "Le Sierre". Je pensais que la force de son ambition était sa jeunesse.

Dans RAZANIUMU, Deux grands cristaux étaient recensés.

Un jour, un homme est sorti avec un autre grand cristal en main "La Mail".

La puissance des deux pierres pour dominer ce monde lui a traversé l'esprit. Il en a, en extrayant une RAZANIUMU, également obtenu la production.

En ce moment, des bêtes effrayantes errent dans le pays que vous voyez..

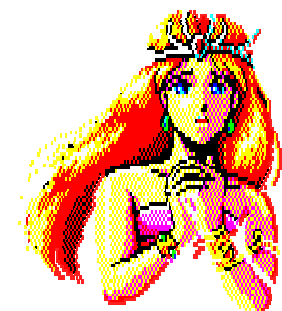
Et maintenant, à mon souhait, une des filles, IJIRASHIKU, est arrivée l'âme remplie de chagrin. Je me suis mis au travail.

Je vais rapporte son appel. Mais je ne dirai que le début, car ensuite les propos devenaient séniles.

"Votre Seigneur, sauvez ce pays. Le cristal RAZANIUMU est dans les mains d'une méchante personne qui donne ses ordres. Partez pour le pays VESUGAROSU".

"Mon nom est FETISIA. S'il vous plaît, venez aider ce pays qui s'effrite, sinon, mon âme honnête sera détruite.

Si cela arrive, ce pays périra par la faim. Suivez moi pour sauver le pays. Le temps presse, venez vite m'aider."



LE JEU :

A la présentation, si l'on commence le jeu,, taper "Entrée".
Sinon insérer la disquette data où se trouve le fichier "LAVALEUR .1".

LES MENUS :

MENU PRINCIPAL

Taper "ESC" pour accéder au menu du joueur, puis le numéro correspondant ou utiliser les flèches haut/bas.

```

1 : ITEMS
2 : WEAPON
3 : USE
4 : MAG-ITM
5 : SAVE
6 : EXIT
    
```












```

1 : SELCT
2 : THROW
3 : RET
    
```



```

1 : SWORD
2 : ARMR
3 : SHLD
4 : RET
    
```

1	ITEMS	Liste des objets en votre possession . (liste complète plus bas)	
2	WEAPON	Sélection des ARMES et DEFENSES (Fait varier "ATK" et "DEF").	
	1 SELCT 2 THROW 3 RET	Sélectionner une arme. Jeter une arme. Retour au menu.	1 SWORD 2 ARMR 3 SHLD 4 RET
			Epée. (Armor)Armure. (Shield)Bouclier Retour au menu.
3	USE	Pour restaurer ses points de vie (HP) et de magie (MP) (via ITEMS)	
		FLOWER Restaure 100HP.	
		MAGIC Restaure 100MP.	
			HEAL HP Restaure HP MAXIMUM. MORE MP Restaure MP MAXIMUM.
4	MAG-ITM	Magic Item: objets magiques.	
	ITEM	En rapportant 5 objets de même genre sur 7 au sorcier (WIZZARD) qui a donné la clef (KEY), on obtient un pouvoir magique (SPELL).	
			
			
	RING	BOTTLE	VASE
	BOOK	SCROLL	
	SPELL	Tous les sortilèges en votre possession obtenus avec les 5 ITEMS.	
	MAGIC	Uniquement les pouvoirs magiques pouvant être utilisés à tout moment, même en dehors des combats. (exemple : remettre HP).	
5	SAVE	Sauvegarde du jeu, crée un fichier "LAVALEUR.1" sur la disquette.	
6	EXIT	Quitte le menu, retour au jeu.	

MENU COMBAT

Les combats se déclenchent de façon aléatoire lors de vos déplacements. Ils se déroulent au tour par tour et un menu vous propose plusieurs options.

ATCK	Attaquer l'ennemi avec votre arme. A partir du niveau 6 on a 3 possibilités d'attaques suivant l'ennemi rencontré et l'arme utilisée.	
	SC	(SLICE) Trancher (épée...)
	PC	(PIERCE) Percer (lance...)
	BL	(BLUDGEON)... (hache...)
CHANGE	Changer d'arme pour une plus efficace suivant le mode d'attaque choisi.	
MAGIC	Utiliser un pouvoir magique si assez de MP.	
TALK	Tailler la bavette.	
ESC	S'enfuir.	

Exemple: lors d'un combat, si une attaque en SLICE (trancher) avec une épée s'avère inefficace on peut Faire CHANGE pour une lance puis attaque PIERCE avec celle-ci. Sinon, il reste aussi la possibilité d'utiliser un sort (MAGIC).

LES SORTS :

Les sorts (SPELL) s'obtiennent en ramenant 5 objets au sorcier (WIZARD) qui a donné la clef des coffres. Ces pouvoirs (SPELL) varient selon les 5 objets ramenés sur un choix de 7. La clef est reprise ensuite. Ces pouvoirs sont bien utiles dans les combats. On ne peut posséder qu'une seule clef de Wizard à la fois.

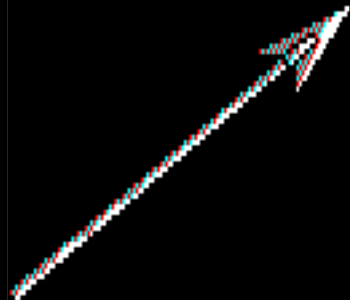
EDGE	Rend vos épées magiques avant de les utiliser.
BIT	Rend vos lances magiques avant de les utiliser.
STRAIN	Rends vos clubs et haches plus forts. Avant de les utiliser.
(Silk) CAPE	Défense: Réduit la force de l'attaque de l'adversaire.
CLOUD	Fuite dans un nuage magique (CLD)
STORM	Coup magique porté à l'ennemi permettant de fuir sans récupérer d'expérience.
LIGHT (Health)	Restitution partielle des HP.
SERIAL (Health)	Restitution intégrale des HP.
(Tight) ROPE	Mobilité: pour contrer une certaine paralysie.
PARALYZE	Ralentit le haut de l'ennemi, ses attaques sont affaiblies.
HEAVY	Un corps lourd sur l'ennemi. Ralentissement des mouvements de l'ennemi.
LUCIFA	Ralentit l'ennemi, ses attaques sont affaiblies et ses mouvements lents.
STONE	Transforme l'ennemi en pierre, il n'attaque plus. Efficace sur un ennemi rapide.
NOISE	Ultrasons magiques. Efficace sur les ennemis sensibles au sons.
FLASH	Flash de lumière magique. Efficace sur les ennemis sensibles à la lumière.
FIRE	Inflammation de l'ennemi. Efficace sur les ennemis "froids".
BLIZZARD	Provoque une tempête de neige. Efficace sur les ennemis "chauds".
CRY	Ennemi en pleur, les yeux brouillés ses attaques deviennent imprécises.
CHAOS	Confusion chez l'ennemi qui lui n'a plus d'attaquer. (CAO)
POISON	Touché par le poison, l'ennemi est ralenti et se meurt peu à peu.
SLEEP	endort l'ennemi
METAL	Attaque métallique. Cette attaque est difficile à voir.
STING	Immense coup de poing mettant l'ennemi à terre. nécessite beaucoup de magie
CLAIRE :	Efficacité de la magie inconnue ?
WARP	Téléporte dans certain lieu.

LES ARMES :

LES EPEES

	SHORTSW	SHORT SWORD	ATK +1
	LONGSW	LONG SWORD	ATK +3
	BROADSW	BROAD SWORD	ATK +6
	TWINSW	TWIN SWORD	ATK +12
	MURA	MURA	ATK +18
	HOLYSWD	HOLY SWORD	ATK +32

LES LANCES

	TRIDEN	TRIDENT.	ATK +1
	SPR	SPEAR.	ATK +2
	LANC	LANCER	ATK +5
	ALBARD	HALBERD	ATK +10
	PARTIS	PARTISAN	ATK +19
	HOLYLNC	HOLY LANCE.	ATK +33

LES CLUBS ET HACHES

	CLB	CLUB	ATK +2
	FRAL	FRAIL	ATK +3
	AXE	AXE.	ATK +6
	BATLAXE	BATTLE AXE	ATK +12
	STR	STAR	ATK +17
	OLYSTAR	HOLY STAR	ATK +29

LES ARMURES

	ARMOR	ARMOR	DEF +2
	RINGML	RING MAIL	DEF +4
	CHAINAR	CHAIN ARMOR	DEF +6
	LAME	LAME ARMOR	DEF +12
	GUNNER	GUNNER MAIL	DEF +24
	HOLYARM	HOLY ARMOR	DEF +32

LES BOUCLIERS

	LEATSHD	LEATHER SHIELD	DEF +2
	SMALSHD	SMALL SHIELD	DEF +4
	LANDSHD	LAND SHIELD	DEF +6
	LRDSHLD	LARGE SHIELD	DEF +12
	TOWSHLD	TOWER SHIELD	DEF +24
	HOLYSHD	HOLY SHIELD	DEF +32

LES ITEMS :

Essentiels à la poursuite de l'aventure, ils vous permettent d'accéder à certains lieux...

TORCH	Obligatoire pour entrer dans l'obscur cave
CANOE	A utiliser dans la cave pour passer de l'autre coté de l'eau (KNO)
SPIDER LEGS	Efficace contre les pièges des araignées Spider Trap (SPIDR)
ORGAN	Téléporte devant la statue Lion
TEAR	Permet l'ouverture du sphinx Lion au 3 ^{ème} tableau.
MAIL	à échanger contre Trone Key au Water Castle
RED KEY	Ouvre l'entrée de la grande Tour
THIEF KEY	Ouvre toutes les portes de la TOUR
MOUSE KEY	Ouvre l'entrée de la cave sur l'île LION
HUMAN MANE TAIL LIONT LION KEY	Ouvre les autres Lions.
SUN KEY	Ouvre la porte en bas du château donnant dans la mine
MINE KEY	Clef achetée à l'entrée de la Mine.(MNKEY)
TRONE KEY	Ouvre la porte du Roi (TRNKEY)

Les 5 clefs (KEY) ne sont pas essentiels à la poursuite de l'aventure, mais uniquement utiles pour obtenir des pouvoirs magiques (SPELL – MAGIC) en ouvrant les coffres ou portes contenant les coffres. D'ailleurs les WIZARDS (sorciers) les reprennent ensuite.

RING KEY	Ouvre les coffres contenant les bagues (RNGKEY)
BOTTLE KEY	Ouvre les coffres contenant les bouteilles d'alcool (BTKEY)
POT KEY	Ouvre les portes contenant les vases
BOOK KEY	Ouvre les coffres contenant les livres (BKKEY)
ROLKEY	Ouvre les portes des Scrolls

