



## RANDAR III Compile 1990 RPG (4

Disquettes)

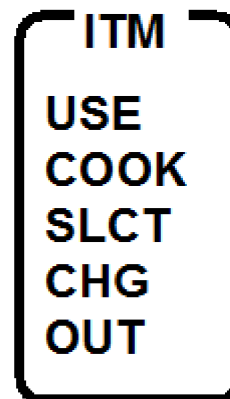
Le jeu, un genre de Dragon Slayer VI avec un mélange de Golvelius II, se divise en 2 parties:

- 1) Retrouver les 5 JEWELS ( bijoux ) du ROI et lui ramener. ( première île )
- 2) Obtenir 7 Pierres en tuant des Monstres pour les déposer sur la Tombe de RANDAR ...

---

### PREMIERE PARTIE :

Après avoir parlé à [Lara] et [Lewis] au village [SANTA], celui-ci nous emmène à la première caverne. Touche "ESPACE" pour le MENU et "ALT" pour annuler.



MAGIC = Utiliser la magie, ITEM = sous menu , USER = sous menu ,  
LEAD = LEADER - changer l'ordre des joueurs dans les combats.

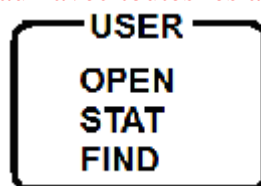
Dans le sous menu [ITEM] : USE = utiliser, COOK = cuisiner (pas au début du jeu ),  
SLCT = sélection des armes, CHG = échanger objets entre personnages , OUT = jeter.

Le menu ITEM → SLCT (sélections des armes): 1er petit menu [SW] (sword)= ARMES,  
2ème menu [AMO] (armor) ARMURE, le 3ème [HM] (helm)= CASQUE, le 4ème [SHD]  
(shield)=BOUCLIER, le 5ème [SH] (shoes) CHAUSSURE, le 6ème [ETC] etc.

En général, chaque personnage a ses propres armes, mais certaines sont en commun.

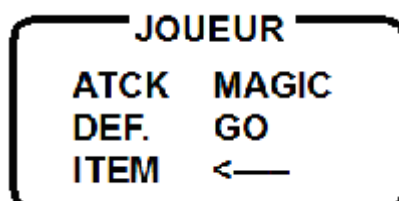
Au moment de les sélectionner, le message [ NOT FOR YOU] indique que cela n'est pas possible :

Voir en fin de pages les tableaux avec toutes les armes et leur force.



OPEN = Ouvrir coffre ou passage secret, STAT = Statut (Power-Defence-Spirit-Intellect-Vitality-Agility-Cooking-Exchange), FIND = Objets trouvés

Pour combattre les ennemis, le menu est un peu comme dans Dragon Slayer VI.  
La différence est que ces ennemis sont toujours visibles et qu'il est facile de les éviter.



ATCK = Attaquer, DEF. = en Défense, ITEM = choix objets, MAGIC = utiliser magie, GO = fuir, < retour = (alt) pour modifier.

Dans la caverne, il y a deux coffres : pour les ouvrir faire MENU → USER → OPEN.  
Il faut tuer le Monstre en haut [KING OAK] pour obtenir 500 golds et un premier pouvoir MAGIC au LEVEL 3. Le gain des SPELLs de Magie est indiqué à la fin des combats, lorsque le Level est atteint.

Puis retour au village prendre de l'énergie et départ pour le Château du [KING].

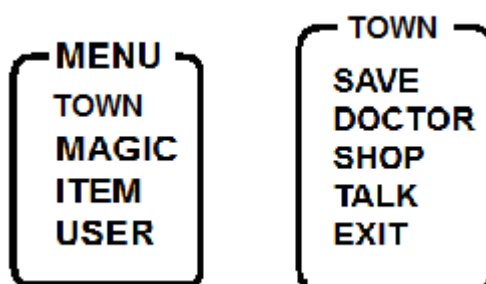
Rencontrer le Roi qui nous donne une carte [RED CARD] et un équipier [MICK].

Il demande de lui ramener ses 5 JEWELS dispersés dans l'île.

Sortir et aller au village juste au dessus [RIONE] et parler [TALK] avec [BLUES].

Elle nous emmène dans une cabane où un aigle [FAST EAGLE] a attaqué [TESU] et volé un bijou. Découverte du [TOPAZ] qu'il faut rendre au Roi qui nous donne 1000 golds.

Dans les villes le menu est le suivant TOWN = Sous Menu TOWN (dans la ville):



SAVE = sauvegarde, DOCTOR = docteur, SHOP: [SL] (le marchand nous vend) et [BY] (il nous rachète), touche "alt" pour quitter le menu. TALK = parler, EXIT = sortir du village.

Descendre, passer le pont et tout de suite à droite aller au village [KORAN].  
Parler [TALK] aux habitants dans l'ordre [OLD WOMAN], [ABUSED WOMAN], puis [GIANT] avec qui des coups de poing sont échangés, et [JUJU] qui se joint au groupe.

Trouver l'aigle réfugié dans le village de [PETO] en parlant aux habitants et le tuer pour récupérer le [DIAMOND]. Le rendre au ROI: 2000 golds obtenus.  
Une fois les 3 églises visitées, entrer de nouveau dans l'une d'elle, le **Cardinal** apparaît après l'**ABBE** et donne [SAND]. On peut y revenir pour acheter de bonnes armes : les 3 pour **JUJU**, [HELMOR] pour vous et pour **MICK**. Chaque personne ne peut porter que 10 objets, donc revendre les armes inutiles au [SHOP] ou les jeter (MENU – ITEM - OUT). Le marchand dans le [SHOP] du village de [MEIT] donne le [RUBY] , le rapporter au ROI , 1000 Golds de récompense.

Tout au bout de la jetée, combattre seul la jolie blonde [LENA]. On obtient 1000 golds et un bon pouvoir MAGIC [BLOCKER] utile pour tuer plusieurs monstres en même temps.

Aller à [KOTIN] , il n'y a que la **[WOMAN]** pour le moment, mais après avoir été à [SEIRA] parler à **[ELDEST]**, il y aura le Marin aux cheveux verts **[MAR]**. Après un pont à gauche du village se trouve un labyrinthe d'arbres, aller au centre sur le petit lac ( on obtient HP et MP au Max). Puis à [KOTIN] aller voir l'armurier, accepter son offre contre 100 golds puis parler à **[MAR]** qui réclame son collier [NECKLACE] perdu sur la plage. Au [SHOP] , un nouvel ITEM : [FOOD]. Pour l'utiliser, celui-ci doit être cuisiné , donc faire le moment voulu :

MENU →ITEM→COOK→(choix du personnage possédant FOOD) →FOOD

Ce qui permet de redonner de l'énergie à tous les membres du groupe.

Direction cette petite plage de sable à droite de l'île, tuer un crabe pour avoir ce collier (dans le MENU-USER-FIND). Rapporter ce dernier à **[MAR]** au village de [KOTIN] pour obtenir [DIVE] (plongée) en ABILITY. Partir à [SEIRA] . **[ELDEST]** fournit une barque pour aller chercher le bijou [EMERALD] dans l'eau: 1000 golds donnés par le ROI.

Aller en haut de l'île après [MEIT], entrer dans la seconde caverne (disc 3), trouver le dernier bijou [SAPHIR] gardé par le [GRIFFIN]. Après avoir perdu **[MICK]** dans la bagarre, ressortir. La caverne se referme et le monstre attaque de nouveau. Après l'avoir vaincu, retour chez le ROI qui donne la [WHITE CARD] dans FIND , et [WINGS] dans ITEM pour voler de ville en ville. Pour l'utiliser faire:

MENU → ITEM →USE → (sélectionner le joueur la possédant) →WINGS et le choix des villages apparaît (l'utiliser ne coûte rien).

Monter en haut à gauche à la porte gardée par 2 soldats **[MEN]**. La possession de cette nouvelle Carte donne le droit de passage.

## **SECONDE PARTIE :**

Premier village : [AMIRU] où l'on retrouve **[BLUES]** qui , après avoir parlé, part se poster à l'entrée d'une caverne encore fermée au début. Le marchand est actuellement en pierre.

Le second village [RASAS] en dessous duquel se trouve une cabane avec une vieille dame **[WIT]** et une Tour dans un labyrinthe d'arbres.

Le troisième [OCHI], à sa droite une caverne où se trouve la 1ère Pierre (jaune). Y entrer, combattre la [CHIMERA] qui se sépare en [CESAR], [GREEN DRAGON], [CAPRICORN], [COIL SNAKE]. Après avoir tué les monstres (BLOCKER utile) repartir au village et sauvegarder. A ce moment là, 2 soldats apparaissent, répondre NON à leur question puis se téléporter à [RASAS]. Parler à **[RUD]** puis se battre contre **[BODY GUARD]**. On se retrouve chez le ROI. Sortir et entrer aussitôt. **[TIA]** se joint à nous. Repartir pour la seconde île. Aller chercher chez **[WIT]** le [GRAVCROS] puis se téléporter à [AMIRU].

Se diriger vers le cimetière à gauche. Insister deux fois [ USER OPEN ] sur la dernière tombe avec une croix: c'est un passage secret.

Ouvrir les coffres et sous un de ceux-ci [PARAGON], un immense trou où l'on tombe.

[MEDUSA] transforme **[TIA]** en pierre. On obtient un Miroir ( objet dans USER-->FIND ).

Voir un [DOCTOR] pour [TIA] ou utiliser [RELIVE] dans ITEM.

Revoir [WIT] qui nous confie la bague [RINGTEST] pour la remettre à sa fille. Puis aller à la TOUR pour délivrer cette dernière. Une statue verte permet d'ouvrir la grille. [WITY] se trouve libérée et repart avec la bague. Retourner voir la mère et la fille dans la cabane.

La vieille dame assemble [PARAGON] et [RINGTEST]. Puis repartir dans la caverne au cimetière pour tuer [MEDUSA] et [SUTEN] pour obtenir la 2ème Pierre, la marron.

En ressortant, le [SHOP] est de nouveau ouvert à [AMIRU]. Se téléporter chez le ROI qui nous dit d'aller voir le village en dessous [SANTA] qui vient d'être détruit par des zombies. Les poursuivre dans leur repère (la 1<sup>ère</sup> caverne, celle du début du jeu). Tuer les monstres [ZOMBIE] et [NECROMA] pour obtenir la 3ème Pierre, la grise.

De retour chez le [KING] se téléporter à [ORISU] pour aller voir le [DOCTOR] ; [ANGY] se joint à nous.

Monter un peu le Level de [ANGY] et aller à [ORISU], traverser le pont en haut, monter et prendre un autre pont à gauche (disque 4). Traverser le labyrinthe de pierres et entrer dans le village de [TSURU]. Le Vieux nous demande si l'on veut un bateau. Dire OK et sortir. Le bateau est là, monter dedans. On se retrouve face à un monstre [YDRA], le tuer mais malheureusement le bateau coule et nos trois coéquipiers sont prisonniers. Retour au village, parler et aller à [CHANG].

Parler à [INDIAN] et sortir. Descendre et trouver quelques arbres (le faire 2 fois aller retour), c'est un passage secret. On se trouve face à des loups, mais on est téléporté au village. Après avoir parlé à plusieurs personnes et obtenu [BLACK PEARL] la Perle Noire, retourner aux arbres voir [GILIA] qui donne quelque chose.

Repartir à [TSURU]. Reprendre le bateau et plonger dans la mer. On entre dans un château englouti. Pour aller directement aux monstres (5 gentlemen et un requin), il faut prendre en face. On obtient la pierre bleue (la 4<sup>ème</sup>) après avoir détruit [FOCUS], et les autres joueurs reviennent.

Partir maintenant au nord où se trouvait [BLUES] à l'entrée d'une caverne. C'est une forêt d'arbres bleus. Deux monstres à tuer (un en bas à gauche et l'autre en bas à droite qui garde un passage). Cela fait, monter. On trouve une petite fée [FAIR], tuer les ennemis, on peut à présent reprendre de l'énergie ici. Puis descendre.

En bas se trouve une entrée de caverne. Un autre décor où se trouve un gros dragon (Perte d'un joueur), continuer et entrer dans la Tour en passant par le haut. Dans celle-ci il faut ouvrir une porte au 7<sup>ème</sup> étage, et pour cela il faut d'abord trouver au second sous-sol une salle où il y a 11 torches dont une en face n'a pas de flamme, c'est la serrure de la porte. Pour y accéder en entrant, aller tout droit et prendre l'escalier. Il faudra revenir ici et prendre l'autre escalier pour monter au 7<sup>ème</sup> tuer le monstre. On obtient de nouvelles armes.

Aller voir la personne attachée à une pierre [ASI] lorsque l'on a les 7 STONES.

Puis remonter un peu, près d'une tombe, tout contre il y a une petite pierre, y aller, la toucher et on obtient un livre gris [BOOK]. Y retourner plus tard pour avoir les [MAX-BOOTS].

Direction la grotte un peu plus haut. Maintenant la porte de pierres s'ouvre et [FERSU] nous attend pour placer sur la Tombe les 7 Pierres dans un ordre bien précis:



Après avoir réussi, Randar apparaît, nous parle puis nous rejoint. Un escalier surgit, monter, c'est une nouvelle TOUR, la dernière.

Chercher et Tuer les monstres successifs et aller tout en haut pour le combat final.

Avril 2008- traduction, notice, cartes et pas à pas DJANGO

Explication PUISSANCE : ex. m40-80-0-10 = moins 40 POW + 80 DEF 0 SPI +10 AGI

ARMES	PUISSANCE	VILLE
SICA	20	KORAN
KNIFE	30	KORAN
KNIFE1	30	RIONE
KNIFE2	40	SANTA
KNIFE3	40	RIONE
KNIF4	50	KOTIN
CLUB	70	SEIRA
CLUB 1	70	PETO
CLUB 2	90	AMIRU
CLUB 3	90	
CLUB 4	100	MEIT
SWORD	110	AMIRU
SWORD1	120	
SWORD2	120	
SWORD3	120	CAVE-OCHI
SWORD4	120-0-70-0	TSURU
SWORD5	140	TIA
PIC OR	140	CHURCH
SWORD6	150-0-80-10	OCHI-town
SWORD7	180-80	CAVE-OCHI
SWORD8	180-20-40-0	TSURU
SWORD9	200	OCHI
SLAYER	220-0-0-10	
SLAYER1	230	CHANG
SLAYER2	260-80-80-0	
SLAYER3		
SLAY 4		
SLAYER5		
SLAY 6	150-0-0-20	
SLAYER7		
SLAYER8	220-m80-100-0	
RANDSWORD	300-100-160-100	

ARMURES	PUISSANCE
ARMOR	20
ARMOR1	25
ARMOR2	30
ARMOR 3	50
ARMOR TIA	50
ARMOR 4	60
ARMOR JU	60
ARMOR 5	80
AMO	0-50-100-0
AMO 1	40-80-0-10
AMO 2	m40-80-160-0
AMO PLAY	20-120-120-0
AMO 3	0-100-40-0
AMO 4	0-90-120-0
AMO ANGY	0-100-200-0
AMO 5	
AMO 6	
AMO JUJU	0-120-200-0
RANDARMOR	0-200-100-0

CASQUES	
BERET	16
ARMET	20
HELMET	
HELMET 1	50
HELM	m60-60-200-0
HELMOR	70
HELM 1	0-80-80-0
RANDHELM	0-100-100-0
HELM 2	

BOUCLIER	PUISSANCE
SHD LIT	6
SHD MIDLE	10
SHD LG	12
SHIELD	20
SHIELDOR	22
SHIELD1	30
SHIELD2	40-10SPI
SHIELD3	20-36-0-10
SHIELD4	0-60-100-0
SHIELD5	0-50-80-0
SHIELD6	M60-16-200-0
SHIELD7	
SHIELD8	0-70-120-0

SHOES	
SHOES	4 def
SHOES 1	20-30-0-0
SHOES 2	20-30-60-0
BOOTS	0-20-100-0
BOOTS 1	m40-40-190-0
BOOTS 2	0-40-100-0
BOOTS 3	0-50-120-0
MAX-BOOTS	0-50-240-20
QUICKLY	0-10-0-10

	ABILITY
dive	DIVE
charisma	CARI
Telepathy	TLPATY
get out	GTOUT

COND
NORMAL
POISON
PALSY
STONE
FAINT

	MAGIC
store	ICE CUT
	BLOCKER
	STOR
	STORES
	FIRE BALL
killer	BREATH
	KIL
	WINDLIGHT
	WIND ALL
	WINDSTORM
HP 100 all	HP 100
	HP100+
	HP MAX
HP max ALL	HP ALL
	ABSORBER
throw	THW
	POWER
power loss	POWLOS
	DEFENSE
defense loss	DEFENLOSS
	NEXT CURE
Stone cure	STONECUR
physical guard	FISIGUARD
	MAD GUARD
	LUCILLE

ITEM
RELIVE
MAGICAL
STRONG
ANTIDOT
HP 50
HP 100
FOOD
FOOD 400
FOOD MAX
WINGS

# SHOP DES VILLAGES

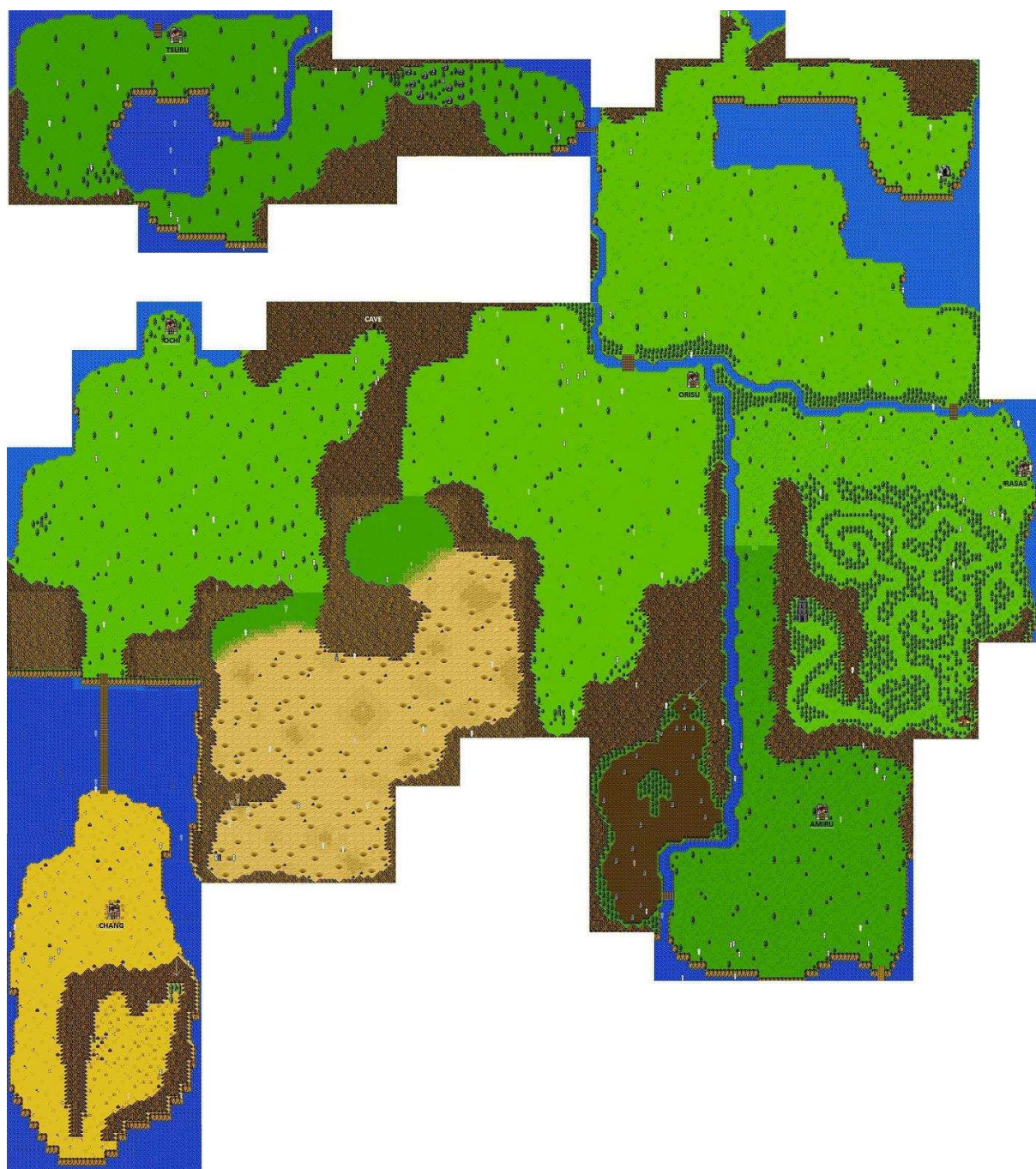
SANTA	RIONE	KORAN	SEIRA	PETO	MEIT	KOTIN
KNIFE	KNIFE3	KNIFE	CLUB	CLUB 1	CLUB 4	KNIF4
KNIFE3	KNIFE1	SICA	ARMOR	ARMOR2	ARMOR	ARMOR1
SICA	ARMOR1	ARMOR2	BERET	ARMET	ARMOR1	BERET
AMO 1	ARMOR2	ARMET	SHD LIT	SHD LG	SHD LIT	SHD LG
BERET	HP 100	HP 100	SHOES	SHD MIDLE	SHD LG	HP 100
SHD LIT	MAGICAL	MAGICAL	MAGICAL	HP 100	SHIELD	MAGICAL
HP 100	ANTIDOT	ANTIDOT	RELIVE	MAGICAL	ANTIDOT	RELIVE
MAGICAL	RELIVE	RELIVE	HP 50	RELIVE	RELIVE	FOOD

AMIRU	RASAS	OCHI	ORISU	CHANG		TSURU
SWORD	ARMOR 4	SWORD 6	SWORD 6	SLAYER 1		SWORD 7
SWORD 1	ARMOR JU	SWORD 9	ARMOR 5	MIND	30 POW	SWORD 4
CLUB 2	ARMOR 3	AMO 1	HELM	MIND 1	40 DEF	AMO 3
AMO	SHOES 1	AMO 2	MAGICAL	MIND 2	150 SPI	AMO ANGY
SHIELD 1	SHOES 2	SHIELD 3	ANTIDOT	MIND 3	20-20-60-0	AMO 4
HP 100	HP 100	SHIELD 2	RELIVE	MINDER	0-10-40-0	HELM 2
MAGICAL	MAGICAL	BOOTS 2	STRONG	MINDEST	80 SPI	SHIELD 5
ANTIDOT	FOOD 400	BOOTS 1	FOOD MAX	MASTERMIND	20-60-100-10	BOOTS 3



ITEMs dans MENU-USER-FIND

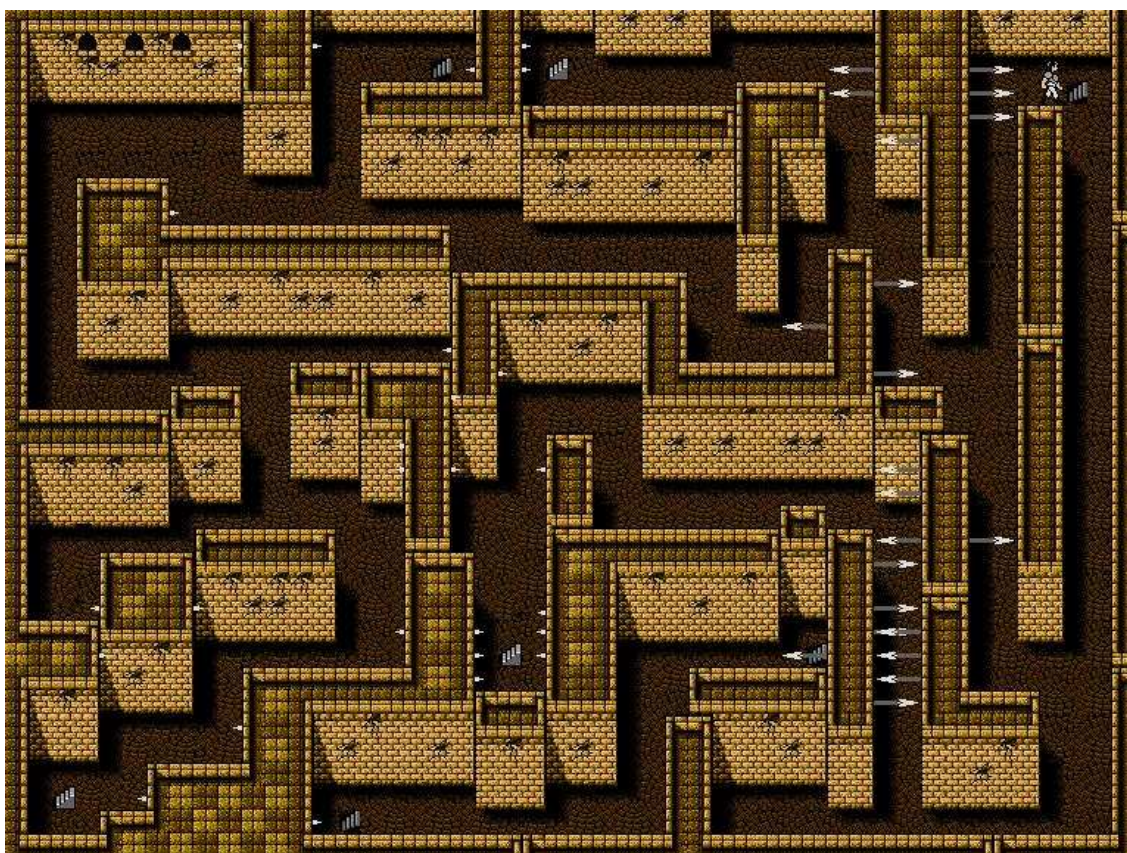




Carte de la deuxième Partie du Jeu.



**ETAGE 1 – TOUR 1**



**ETAGE 2 – TOUR 1**



**ETAGE 3 – TOUR 1**

( Les cartes et plans , étant en grande définition, peuvent être agrandis à 500 %)



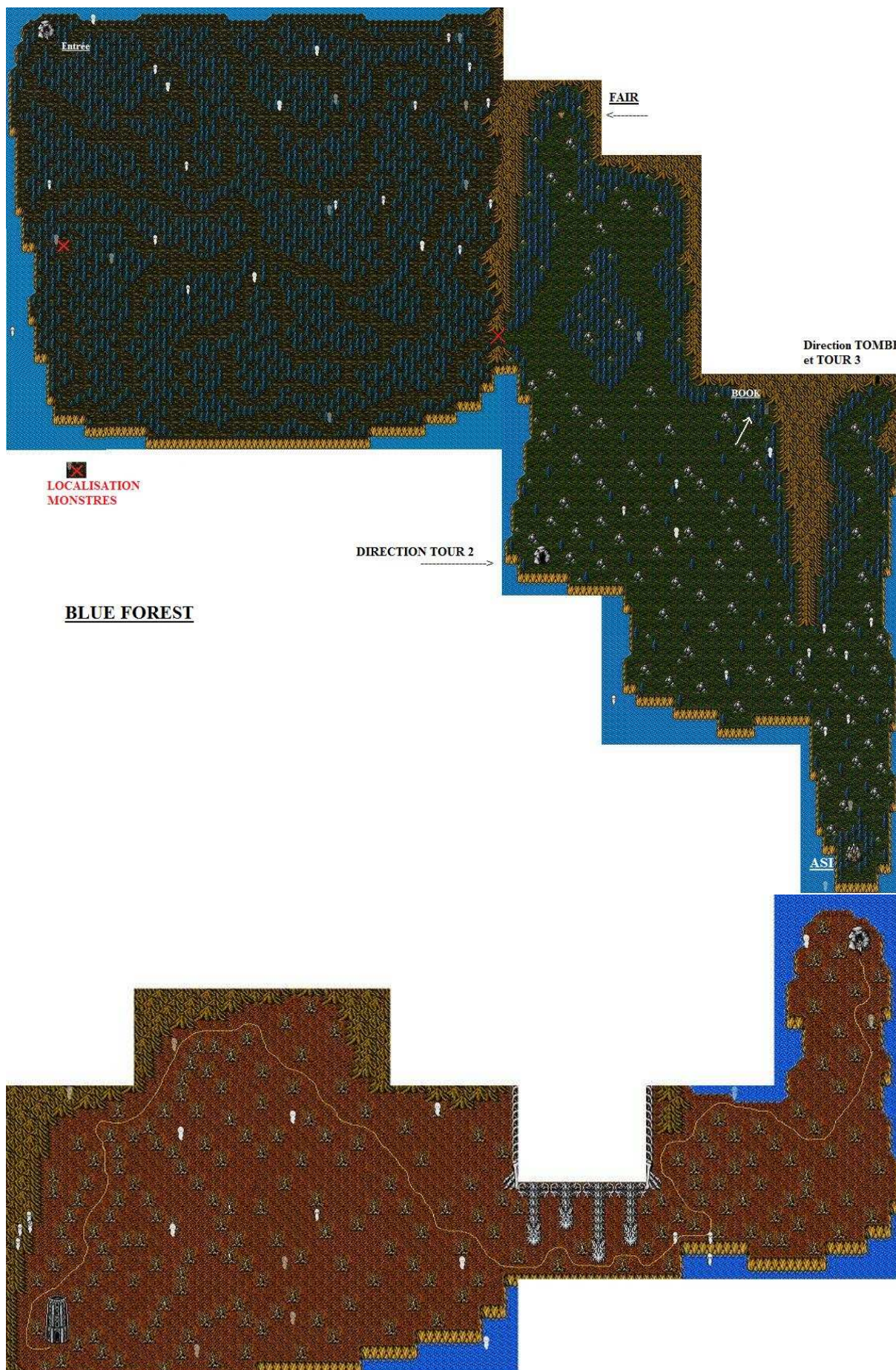
**ETAGE 4 – TOUR 1**



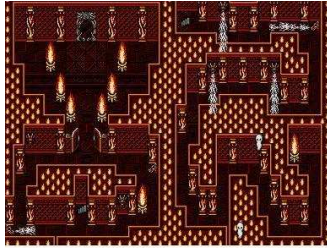
**ETAGE 5 – TOUR 1**



## LE CHATEAU ENGLOUTI PRES DU VILLAGE DE TSURU



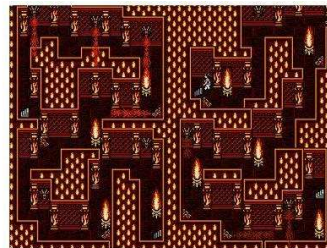
## TOUR 2



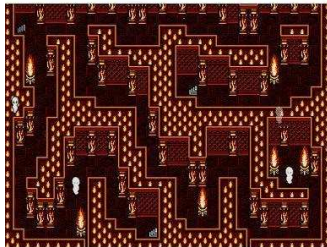
ETAGE 6



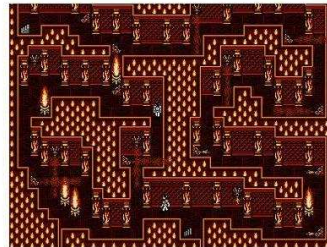
ETAGE 5



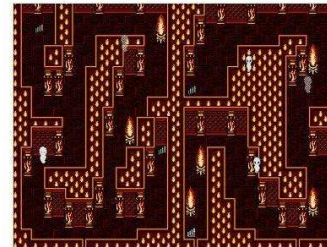
ETAGE 4



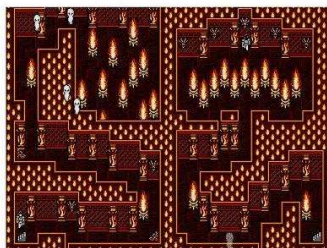
ETAGE 3



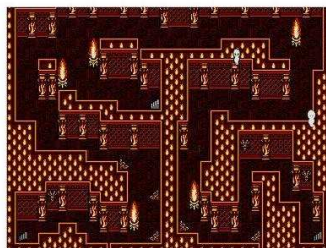
ETAGE 2



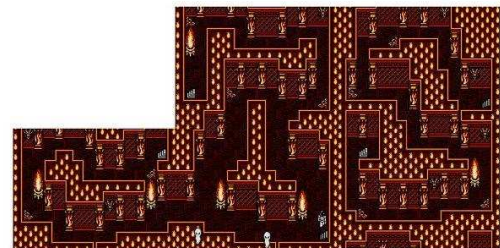
ETAGE 1



SOUS SOL -2  
clef de la porte



SOUS SOL -1



REZ DE CHAUSSEE—ENTREE

Pour aller au sous-sol, il faut passer  
par l'étage 1 et redescendre.

# LES PERSONNAGES



VOUS



MAN 1-2



INDIAN



GRD FATHER



ABSDWOMAN



JAIRU



TIA



BLUES



MICK



RUD



TSU-T



TSU



WITY



WIT



ANGY



BODYGUARD



SOLDIERS



LARA-LEWIS



YOUNG



COUPLE



KING



TESU



UNCLE



DOCTORS



GIANT



ELDEST



FISHERS



YONG



I



SAVE



WOMAN



JUJU



MAR



OLD WOMAN



I-----SHOPMAN-----I



Cardinal



ABBE



WOMAN

Tous les personnages sont en BLEU dans le pas à pas ci-dessus.